

Kordula Kupferschmidt

**Lernspiele – eine innovative  
Unterrichtsmethode für alle  
Fächer**

Eine Studie einer neuen Unterrichtsmethode.

Reihe Hintergründe

Bestellnummer 12-018-164



## Zur Autorin

Kordula Kupferschmidt, Jahrgang 1974, absolvierte ihr Studium für Musikpädagogik an der Folkwang-Hochschule in Essen und ihr Studium für Geowissenschaften und Umwelterziehung an der Universität Essen und Ruhruniversität Duisburg.

Seit 2002 unterrichtet sie die Fächer Musik und Erdkunde an Sekundarschulen in Nordrhein-Westfalen. Seit 2004 entwickelt sie als selbstständige Spieleautorin Lernspiele nach aktuellsten lernpädagogischen und lernpsychologischen Kriterien, die sie unter dem Namen „Grübel-Spiele“ zusammen mit ihrem Lebensgefährten publiziert ([www.lernspiele-im-unterricht.de](http://www.lernspiele-im-unterricht.de)). Seit 2007 ist sie außerdem als freiberufliche Moderatorin zum Thema „Entwicklung und Einsatz von Lernspielen im Unterricht“ tätig. Referenzen von Schulen und Studienseminaren sind diesbezüglich auf der Homepage einzusehen.

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Nachdruck, auch auszugsweise, vorbehaltlich der Rechte,  
die sich aus § 53, 54 UrhG ergeben, nicht gestattet.

Lehrerselbstverlag

Sokrates & Freunde GmbH, Bad Honnef (Germany) 2011

[www.lehrerselbstverlag.de](http://www.lehrerselbstverlag.de)

Lektorat und Layout: Josephine Mahler

Fotos: Kordula Kupferschmidt

Druck: docupoint GmbH, Magdeburg

## Inhaltsverzeichnis

<b>VORWORT DER AUTORIN</b> .....	<b>5</b>
<b>SPIELE IM UNTERRICHT?</b> .....	<b>7</b>
Persönliche Erfahrung .....	7
<b>ENTWICKLUNG VON LERNSPIELEN</b> .....	<b>9</b>
Kriterien zur Entwicklung von Lernspielen .....	10
<b>EINSATZ VON LERNSPIELEN UND KONKRETE ANWENDUNG IM UNTERRICHT</b> .....	<b>12</b>
Leistungsmessung beim Einsatz von Lernspielen.....	13
Kritische Analyse des Unterrichts.....	13
<b>MUSTER VERSCHIEDENER SPIELARTEN FÜR VERSCHIEDENE JAHRGANGSSTUFEN UND FÄCHER</b> .....	<b>14</b>
Originalspiel zum Thema „Instrumentenkunde“ .....	15
<b>DOKUMENTATION DER UNTERRICHTSSTUDIE</b> .....	<b>16</b>
Einordnung des Lernspielreihe bzgl. seines Inhaltes und seiner Lernziele in den Lehrplan .....	16
Aufeinanderfolge einzelner Teile mit Thema und Lernziel.....	16
Durchführungsplanung der wichtigsten Teile des Unterrichts .....	18
Bewertungskriterien, schülerpartizipatorisch im Vorfeld erarbeitet.....	18
<b>FOTODOKUMENTATION</b> .....	<b>19</b>
<b>EVALUATION DURCH DIE SCHÜLER UND SCHÜLERINNEN:</b> .....	<b>21</b>
Lernzielkontrolle zum Thema „Spielewerkstatt zur Musiklehre“ und Auswertung bei der „Spielegruppe“ und der entsprechenden Vergleichs-gruppe im Jahrgang 5.....	23
Schriftliche Lernzielkontrolle zum Thema “Grundlagen der Musiklehre” .....	24

Lernspiele - Studie einer neuen Unterrichtsmethode.  
- Vorschau -  
12-018-164 © 2012  
www.LehrerSelbstVerlag.de

## Vorwort der Autorin

„Entwicklung und Einsatz von Lernspielen im Unterricht“ ist im Prinzip ein Konzept einer neuen Unterrichtsmethode, die in jedem Fach angewendet werden kann.

Um jedoch aus Spielen Lernspiele für die individuellen Lerngruppen zu entwickeln, ist es notwendig, diese klar und konkret nach lernpsychologischen und lerntheoretischen Kriterien auf die Gruppe, das Alter und das Lernziel abzustimmen. Viele von Verlagen oder im Internet angebotenen Lernspielen entsprechen diesen Vorgaben leider nur sehr oberflächlich bis gar nicht, sodass sich diese zwar als Ideenfundus, jedoch ohne Überarbeitung nicht zwingend im Unterricht anwenden lassen.

Mir selbst kam die Idee, ein Lernspiel zu entwickeln, als ich in einem 9. Jahrgang die Funktionsweise des Europäischen Binnenmarktes vermitteln sollte. Für die Schüler und Schülerinnen war dieser Bereich zu abstrakt, als dass sie motiviert waren, sich entsprechend mit der Materie auseinanderzusetzen. Also entwickelte ich ein Lernspiel, das von den Regeln her einem gängigen Gesellschaftsspiel ähnelte, setzte den Schwerpunkt jedoch auf die Themenbereiche „Angebot und Nachfrage“, „Investition und Sparen“ und „Arbeitgeber (Produktion für den Binnenmarkt) und Arbeitnehmer“ und ließ nebenbei noch staatliche Verordnungen und Sanktionen einfließen. Mit Erfolg. Die Schüler und Schülerinnen spielten dieses Spiel begeistert in Kleingruppen und konnten nachher mit eigenen Worten die Funktionsweise des Europäischen Binnenmarktes erläutern. Gleichzeitig lernten sie die Wechselwirkung zwischen Angebot und Nachfrage spielerisch kennen.

Daraufhin entwickelte ich weitere Lernspiele für meine Lerngruppen in unterschiedlichen Jahrgängen und führte schlussendlich eine Studie durch, bei der ich in drei Klassen parallel das gleiche Thema unterrichtete, in diesem Fall Musik in Jahrgangsstufe 5. In allen drei Klassen führte ich in exakt das gleiche Thema (Notenlehre) ein, wobei eine Klasse als Vergleichsgruppe „traditionell“ von mir unterrichtet wurde, die beiden anderen Klassen als Versuchsgruppen eine „Spielereihe“ erhielten, sich also sämtliches Wissen rein über entsprechende Lernspiele aneignen sollten. Im Anschluss daran erhielten alle Gruppen die gleiche Lernzielkontrolle zur Überprüfung der Lerninhalte. Diese Studie stelle ich am Ende des Konzepts ebenfalls vor.

Lernspiele - Studie einer neuen Unterrichtsmethode.  
- Vorschau -  
12-018-164 © 2012  
www.LehrerSelbstVerlag.de

## Spiele im Unterricht?

Spiele sind im Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht wegzudenken, auch wenn der Prozess der Spieleentwicklung in letzter Zeit mehr zu computergestützten Spielen hin- und zeitgleich von den typischen Gesellschaftsspielen wegführt. Dennoch sind den Kindern und Jugendlichen die Regeln der meisten Lernspiele im Groben aus Spielen aus dem Freizeitbereich bekannt und sie müssen daher nur wenig neue Regeln lernen, sodass eine direkte Zuwendung zum Lernspiel ermöglicht wird. Die Lernspiele sind so konzipiert, dass sie in ihrem Aufbau Gesellschaftsspielen wie Mensch ärgere dich nicht®, Monopoly®, Memory®, Kniffel® etc. ähneln, wenn auch die Regeln aufgrund der Tatsache, dass es sich um Lernspiele handelt, entsprechend verändert werden müssen.

Die entwickelten Spiele werden hinsichtlich ihrer Funktion und ihres Einsatzes unterschieden. So können zusätzlich durch den rein kognitiven Lernprozess ebenfalls soziale Strukturen und Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit eingeübt werden. Sämtliche Unterrichtsinhalte werden in verschiedene Spielarten (Brett-, Würfel-, Karten-, Memospiele etc.) eingebunden und liegen insgesamt als Klassensatz vor. Wenn das Spielmaterial hinsichtlich der Spielart begrenzt ist, lernen Kinder und Jugendliche zudem, dass sie auch einmal warten müssen, wenn das Spiel schon benutzt wird und müssen auf ein anderes zurückgreifen. Aufgrund der Tatsache, dass es sich um Lernspiele handelt, die im Gegensatz zu computergestützten Lernspielen überwiegend in Partner- oder Gruppenarbeit gespielt werden, ist die Kommunikation unter den Schülern und Schülerinnen wesentlich für den Lernzuwachs. Zudem achten die Lerngruppen auf das bereitgestellte Spielmaterial, bauen es eigenständig auf und ab und sorgen für die Vollständigkeit der Materialien - aufgrund des Wissens, dass das Spielen von Lernspielen nur dann möglich ist, wenn diese vollständig sind und sorgsam behandelt werden.

### **Persönliche Erfahrung**

Spiele beinhalten ganz allgemein bereits einen Lern- und Übungseffekt. Hinzu kommt, dass jeder auf irgendeine Art und Weise gerne spielt, das Spiel selbst daher altersunabhängig einsetzbar ist und per se eine Motivation darstellt. Aus diesem Grund bewirkt jede Art von Spiel ein impliziertes Lernen auf Grundlage intrinsischer Motivation.

Diese Voraussetzungen dienen als Basis für einen Wissens- und Lernzuwachs und sollten im schulischen Bereich ebenfalls genutzt werden, um Schülern und Schülerinnen auf spielerische Art Wissen zu vermitteln oder bereits erlerntes Wissen zu vertiefen - egal ob im Bereich offener (Freiarbeit, Werkstattarbeit, Lernzirkel, Wochenplanarbeit) oder geschlossener Unterrichtsmethoden (Einsatz von Spielen in

Einstiegs-, Arbeits- und Schlussphasen in „traditionellen“ Unterrichtsformen der Plenums-, Gruppen-, Partner- und Einzelarbeit).

Neben Brett-, Würfel- und Kartenspielen für Gruppenarbeiten sind Plenumsspiele für die komplette Lerngruppe oder Legespiele für die Einzel- und Partnerarbeit miteinander kombinierbar, um ein und denselben Sachverhalt einzuüben und zu lernen. Dem Einsatz von Spielen im Unterricht sind dabei keinerlei Grenzen gesetzt - weder durch Zeitmangel aufgrund „vollgestopfter“ Lehrpläne, noch durch das Alter und die abwehrende Einstellung pubertierender Jugendlicher. Das Material ist selbstverständlich der individuellen Entwicklungsstufe der Lerngruppe angepasst, damit weder Über- noch Unterforderungen die intrinsische Motivation hemmen. Zudem zieht das erstellte Material die Aufmerksamkeit der Lerngruppe auf sich, enthält ein Ordnungsprinzip und bietet Binnendifferenzierungen.

Die Spiele sind so gestaltet, dass die zu lernenden Eigenschaften isoliert werden, damit eine geistige Ordnung initiiert und das Wachsen von Interesse und Konzentration gefördert werden kann. Mit einer eingebauten Selbstkontrolle erziehen sich die Kinder und Jugendlichen in der Hinsicht selbst, als dass sie die unmittelbare Erkenntnis erlangen, ob das Ergebnis ihres Tuns richtig oder falsch ist. So werden sie unabhängig und lernen, Eigenverantwortung für ihr Tun zu übernehmen und eigentätig zu handeln.

Die erstellten Lernspiele versinnbildlichen abstrakte Lerninhalte und machen diese durch konkretes Handeln erfahrbar. Zudem werden die Sinne einbezogen. Durch die Selbstgestaltung des Materials entsteht insofern für die Schüler und Schülerinnen ein Aufforderungscharakter, als dass sie die von Lehrkräften selbst erstellten Lernspiele auf eine persönlichere Art zusätzlich wertschätzen. Da die Spielmaterialien grundsätzlich aufeinander aufbauen, treffen die Schüler und Schülerinnen immer wieder auf Bekanntes.