

Lievenbrück, Ursula (2017). *Reformation in der Schweiz – Reformation en Suisse*. Pädagogische Hochschule Freiburg (Schweiz).



Lernend spielen – spielend lernen. Ein Versuch, die wesentlichen Charakteristika der Begriffe „Spielen, Spiel“ zu fassen, stösst an Grenzen und vollzieht sich nach Stefan Berg und Hartmut von Sass<sup>1</sup> (2014) immer in Spannungsfeldern wie beispielsweise „Regelhaftigkeit und Offenheit“, „Virtualität und Realität“ oder „Zweckfreiheit und Funktionalität“ (2014, 10; 26-29). Da Spielen im Unterricht oft nicht zweckfrei ist, sondern ein zielgerichteter Versuch beispielsweise soziale, kreative und intellektuelle Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu fördern, gilt es zwischen *spielerischem Lernen*, als Einkleidung eines bestimmten Lernstoffes und *lernendem Spielen*, als freie Spielentfaltung, zu unterscheiden. Pestalozzi-Bridel<sup>2</sup>(1983) verweist auf Vorzüge eines dynamischen, die Dualismen überwinden Spielbegriffs. Das Spiel erlaubt den Teilnehmenden mehrdimensionale Begegnungen mit der Welt und ganzheitliches Erleben und Lernen, bei welchem verschiedenste Dimensionen – rationale, kognitive, soziale, affektive etc. – miteinander kombiniert werden.

Abb. D. Mühlethaler (2018)

Das Lernspiel «Reformation in der Schweiz» bewegt sich in diesen Spannungsfeldern, sucht komplexe Sachverhalte und Zusammenhänge unter Berücksichtigung der verschiedenen Dimensionen spielerisch zu festigen und zu vertiefen. Das Spielbrett – ein Ausschnitt des mittelalterlichen Ansichtsplans der Stadt Zürich von Jos Murer (1576) – lädt zum Erkunden und Entdecken dieser Stadt mit ihren zahlreichen Klöstern und Kirchen ein.

50 Ereigniskarten informieren über die wichtigsten Persönlichkeiten der Reformation, wichtige historische Ereignisse, theologische Grundsätze und Dispute. Ergänzend dazu gibt es 50 Aufgabenkarten, mit Hilfe derer die Spielenden – ähnlich wie im Spiel „Tabu“ – Begriffe umschreiben oder darstellen müssen. Die fünf Spielfiguren (Zwingli, Calvin, Farel, Bullinger und Luther) sind durch die comicartige Darstellung von Baptiste Cochard witzig und einprägsam zugleich.

Das Würfelspiel kann mit Kindern ab 10 Jahren als ganze Klasse in fünf Gruppen oder auch in einer Kleingruppe mit fünf Teilnehmenden gespielt werden. Mithilfe von Ereigniskarten werden Inhalte und Fakten vermittelt, die sich die Spielerinnen und Spieler möglichst merken sollen. Sobald die Figur auf einem Fragefeld zu stehen kommt, gilt es entsprechende Fragen aus einer Frageliste, möglichst rasch zu beantworten. Die Antwort kann mithilfe der memorierten Inhalte von allen Mitspielenden gegeben werden. Wer glaubt, die Antwort zu wissen, steht auf. Alle Wissensfragen der Ereigniskarten sind übrigens auf der Frageliste samt Antworten abgebildet. Diese dient somit auch der Ergebnissicherung. Nebst ganz engen Fragestellungen wie bspw. „Wie alt war Calvin, als er starb?“ gibt es Fragen, die umfassenderes Kontext- und Zusammenhangswissen verlangen bspw. „Warum wollen die Täufer nur noch Erwachsene taufen?“

Wird eine Aufgabenkarte gezogen, muss ein bestimmter Begriff umschrieben, pantomimisch oder zeichnerisch dargestellt werden, wobei die die Lehrperson darauf achtet, dass die Anweisungen auf der Aufgabenkarte sowie die zur Verfügung stehende Zeit (Sanduhr) eingehalten werden. Auch hier findet sich eine ganze Bandbreite an mehr oder weniger zentralen Schlüsselbegriffen rund um die Reformation und ihre Zeit.

Das Spiel gewonnen hat die Gruppe, deren Spielfigur zuerst das Zielfeld erreicht hat.

Durch eine Mischung aus Wissensvermittlung, Kreativität und Kooperation innerhalb der Gruppe entwickelt sich im Spielverlauf eine spannende Dynamik, die Spielfreude und Kenntniserweiterung, beziehungsweise Festigung ermöglicht. Damit dies jedoch gelingen kann, ist vorgängig eine sorgfältige Hinführung an die umfangreiche Thematik unumgänglich und es gilt,

<sup>1</sup> Berg Stefan, von Sass Hartmut (Hg.). Spielzüge. Zur Didaktik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert, Freiburg u.a. 2014, 9.39.

<sup>2</sup> Pestalozzi-Bridel, Annette. Die Bedeutung des Spiels im psychoanalytischen und pädagogisch- anthropologischen Verständnis. Zürich 1983, 409.

die nötigen Voraussetzungen sowie die Orientierung am konkreten Kompetenzaufbau im Auge zu behalten. Kompetenzen wie bspw. „Schülerinnen und Schüler können Dauer und Wandel beschreiben, Epochen der Geschichte einordnen, anhand geschichtlicher Umbrüche die Veränderung von Denk- und Lebensweisen beschreiben, religiöse Spuren beschreiben ...“ (vgl. Lehrplan 21) erfordern hohe inhaltliche Strukturierung und sind langfristige Verstehens- und Lernprozesse. Auf diesem Hintergrund scheint es didaktisch sinnvoll, das vorliegende Spiel erst in der Phase des Übens und Vertiefens einzusetzen und sich seiner Grenzen bezüglich der zu entwickelnden Kompetenzen bewusst zu sein.

Die Grundkonzeption des Spiels orientiert sich an vertrauten Gesellschaftsspielen, hat einfache und klare Spielregeln und bietet gleichzeitig Raum für eine individuelle und kreative Spielentfaltung, indem Begriffe auf verschiedene Art und Weise dargestellt und zugänglich gemacht werden müssen. Werden die Grundfragen der Situierung im Lernprozess sowie der Ergiebigkeit hinsichtlich der Kompetenzbezüge bewusst miteinbezogen, ermöglicht dieses sachlich fundierte und sorgfältig konzipierte Spiel Lernen und Spielfreude miteinander zu verbinden.

Verleih und Verkauf: [www.relimedia.ch](http://www.relimedia.ch)

Daniela Mühlethaler, NMS Bern, Institut Vorschulstufe und Primarstufe IVP, [daniela.muehlethaler@nms.phbern.ch](mailto:daniela.muehlethaler@nms.phbern.ch)