

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Deutsch Sekundarstufe I, Ausgabe: 1

Titel: Vom Spiel zum Aufsatz - die Spielanleitung als Vorgangsbeschreibung (22 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen über Grundgegebenheiten des Spiels nachdenken.
- Sie sollen Freude am Spiel erleben.
- Sie sollen die Notwendigkeit von Spielregeln erkennen und ihren Wert akzeptieren.
- Sie sollen den Aufbau einer Spielanleitung überblicken.
- Sie sollen einen Schreibplan zu einer Spielanleitung verfassen können.
- Sie sollen lernen, wie man einen Spielverlauf sachlogisch beschreibt.
- Sie sollen schwierige Situationen in Spielen erfassen und durch eigene klare Vorgaben regeln.
- Sie sollen eine vollständige Spielanleitung als Vorgangsbeschreibung erstellen können.
- Sie sollen formale, sprachliche und inhaltliche Kriterien zu dieser Aufsatzart kennen lernen, einüben und anwenden.

Anmerkungen zum Thema:

Spiele gehörten schon immer zum **Menschsein** und insbesondere zur **Erfahrungswelt von Kindern und Jugendlichen**. Deshalb eignen sie sich sehr gut als Inhalt einer Vorgangsbeschreibung. Denn den Schülern kann mühelos erklärt werden, warum man Spielanleitungen braucht und wozu sie dienen: Andere Menschen, die das Spiel noch nicht kennen, sollen in die Lage versetzt werden, es **möglichst schnell und problemlos** selber durchführen zu können.

Zudem kann der Aufsatzunterricht durch spielerische Elemente aufgelockert werden, weil jeder schriftlichen Darstellung die **Durchführung eines Spieles** vorangehen sollte, um alle Schüler in **dieselbe Ausgangsposition** zu versetzen. Dadurch wird auch eine gute Vergleichbarkeit von Leistungen möglich. Denn alle Schüler werden mit denselben Schwierigkeiten und denselben Regelungen konfrontiert, sodass Schüler, die ein Spiel bereits sehr gut kennen, nicht übermäßig im Vorteil sind.

Diese Verknüpfung von Aufsatzunterricht und Spiel kommt dem Schülerverhalten in der **sechsten und siebten Jahrgangsstufe** sehr entgegen, da in diesem Alter noch **ungehemmte Spielfreude** an den Tag gelegt wird. Das Verfassen eines sachlichen Informationstextes wird dadurch nicht als lästige Pflicht des Deutschunterrichtes wahrgenommen. Aufpassen muss man nur, dass der **Übergang vom Spiel zur schriftlichen Darstellung** reibungslos erfolgt. Erfahrungsgemäß führt aber die Möglichkeit, sich auszutoben, sich zu unterhalten oder sich miteinander zu messen, dazu, dass danach mit **erhöhter Konzentration** gearbeitet wird.

Die Struktur der Unterrichtseinheit führt von der **Spielpraxis** zur **Reflexion über das Spiel an sich**, um Grundgegebenheiten und Spielvoraussetzungen zu klären. Durch das Thema „Spielregeln“ wird eine Komponente des sozialen Lernens angesprochen. So wird zudem geklärt, dass **Disziplin** notwendig ist. Dies verschränkt die Spielpraxis mit der Aufsatzart, die **einen klaren Aufbau und exakte Informationen** verlangt.

Der Einsatz verschiedener Spielformen ermöglicht sowohl eine **Verknüpfung einzelner Lernbereiche des Deutschunterrichts** als auch ein **fächerübergreifendes Arbeiten**. Spiele aus dem Bereich Grammatik können ebenso verwendet werden wie Ratespiele über Literatur und Medien. Auch das darstellende Spiel kann in Form eines Ratespieles, bei dem beispielsweise Metaphern pantomimisch dargestellt werden, in Kombination mit einem Wettbewerb durchgeführt werden. Eine Zusammenarbeit mit dem Sportunterricht, mit den Fächern Mathematik, Fremdsprachen und allen Lernfächern kann problemlos erfolgen.

4.2.2 Vom Spiel zum Aufsatz – die Spielanleitung als Vorgangsbeschreibung**Vorüberlegungen****Weiterführende Literatur:**

Ulrich Baer, 666 Spiele: für jede Gruppe, für alle Situationen, Kallmeyer Verlag, Stuttgart 2003

Birgit Fuchs, Spiele für die Schule, Bewegungsspiele für zwischendurch, Oldenbourg Schulbuchverlag, München 2000

Helmut Häußler, Gruppenspiele gekonnt gestalten, Brunnen-Verlag, Gießen 1999

Marc Kuhn, Christoph Riemer, Hans-Peter Sibley, Spiele ohne Sieger, Otto Maier Verlag, 10. Auflage, Ravensburg 1989

Paul Mergast, Gisela Uihlenkamp, Das Spielmagazin. Evergreens für fröhliche Runden und Bunte Abende, Don Bosco Verlag, 6. Auflage, München 1981

Karl Reichle, Der Bischof schnarcht im Wasser: ein Spielbuch für die freien Stunden und Tage des Jahres, Verlag am Eschbach, Eschbach 1983

Christoph Riemer, Neue Spiele ohne Sieger, Otto Maier Verlag, Ravensburg 1986

Gerhardt Schmidt, Die besten Gruppenspiele, öbv&hpt Verlag, Wien 2001

Staatsinstitut für Schulpädagogik und Bildungsforschung [Hrsg.], Handreichungen „Schriftlicher Sprachgebrauch“ im Deutschunterricht am Gymnasium, Band I: Unter- und Mittelstufe, Ludwig Auer Verlag, 2. Auflage, Donauwörth 1994

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Über das Spiel nachdenken
2. Schritt: Spielregeln und Spielspaß
3. Schritt: Der Aufbau einer Spielanleitung (Schreibplan)
4. Schritt: Eine Spielanleitung verfassen

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Über das Spiel nachdenken

Lernziele:

- Die Schüler sollen unterschiedliche Spielformen kennen lernen und erproben.
- Sie sollen über den Zweck und Sinn dieser Spiele nachdenken.
- Sie sollen erkennen, dass Spiele stets unterschiedliche Voraussetzungen haben.
- Sie sollen Freude am Spiel empfinden.
- Sie sollen Spielverläufe beobachten.
- Sie sollen die Rolle des Beobachters mit der des Schiedsrichters verbinden.
- Sie sollen in der Gruppe ihre Beobachtungen vergleichen.
- Sie sollen weitere Spielkategorien sammeln.
- Sie sollen darüber nachdenken, was man mit Spielen erreichen kann.
- Die Schüler sollen sich bewusst machen, warum Menschen in jedem Alter und in jeder Epoche der Menschheitsgeschichte gerne spielen bzw. gespielt haben.

In diesem Schritt geht es darum, dass die Schüler durch das Spielen unterschiedlicher Spielarten dazu angeregt werden, über **verschiedene Spielformen, Spielvoraussetzungen und Spielziele nachzudenken**.

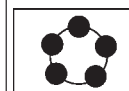
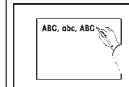
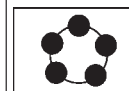
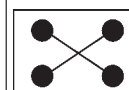
In beliebiger Reihenfolge werden jeweils mit einem Teil der Klasse die Spiele „Zipp-Zapp“, „Löffelspiel“ und „Tier-Pantomime“ gespielt (Spielanleitungen vgl. **Texte und Materialien M1**). Für die anschließende Auswertung und Besprechung der Spiele ist es optimal, wenn jeweils zwei Drittel der Schüler spielen und ein Drittel beobachtet, sodass jeder **einmal unbeteiligter Beobachter und Schiedsrichter** war.



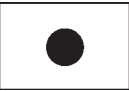
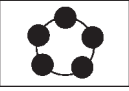
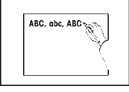
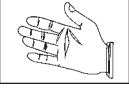

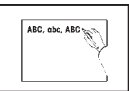
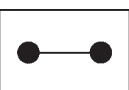
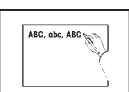
Nach der Spielphase werden *Gruppen* aus je drei Schülern gebildet, in denen jeweils ein Beobachter für jedes Spiel vertreten sein muss. Bei der *Gruppenarbeit* müssen die Spiele hinsichtlich ihrer **Art, ihrer Zwecke und ihrer Spielvoraussetzungen** verglichen werden. Die Auswertung der Ergebnisse wird im *Unterrichtsgespräch* durchgeführt und mittels eines *Tafelanschriebes* oder eines Arbeitsblattes (vgl. **Texte und Materialien M2**) gesichert.

Im Anschluss daran werden die Schüler aufgefordert, in *Partnerarbeit* weitere Unterscheidungsmerkmale für **Spielformen** und weitere Möglichkeiten hinsichtlich des **Spielzweckes** zu sammeln. Das Ergebnis wird in den *Tafelanschrieb M2* integriert.

Der Unterrichtsschritt endet damit, dass die Schüler im *Unterrichtsgespräch* darüber diskutieren, **warum Menschen zu allen Zeiten gerne gespielt haben** und warum es sinnvoll ist, in jedem Alter Spiele durchzuführen. Dabei sollen sie auf ihre Ergebnisse, die sich auf dem Arbeitsblatt **M2** oder als Eintrag im Schulheft befinden, zurückgreifen. Die Lehrkraft begleitet die Diskussion in einer Moderatorenrolle und gibt dabei gelegentlich Hilfestellungen, um das Gespräch in Gang zu halten.

Eventuell kann an dieser Stelle ein Hinweis auf die Bedeutung des Spielens für die Römer erfolgen. Zudem können Erfahrungen darüber ausgetauscht werden, welche Spiele die Eltern der Schüler gerne spielen.



4.2.2	Vom Spiel zum Aufsatz – die Spielanleitung als Vorgangsbeschreibung
Unterrichtsplanung	
         	<h2 data-bbox="339 304 954 342">2. Schritt: Spielregeln und Spielspaß</h2> <p data-bbox="339 383 472 409">Lernziele:</p> <ul data-bbox="339 450 1358 741" style="list-style-type: none"> • Die Schüler sollen erkennen, dass ohne Spielregeln kein Spiel gelingen kann. • Sie sollen dabei eigene Erfahrungen einbeziehen. • Sie sollen ein unvollständiges Regelwerk ergänzen und präzisieren. • Dabei bekommen sie einen Blick für den Wert und den Sinn von Regeln. • Sie sollen sich an selbst erstellte Regeln halten. • Sie sollen sich bewusst machen, dass das Gelingen eines Spieles von der Einstellung der Spieler abhängt. • Sie sollen erleben, dass Regeländerungen zu sinnvollen Varianten eines Spieles führen können. <div data-bbox="339 801 1374 884" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Dieser Schritt soll den Schülern die Unabdingbarkeit von Spielregeln und ihre Bedeutung vor Augen führen.</p> </div> <p data-bbox="339 913 1374 1137">Zunächst sollen sich die Schüler in <i>Stillarbeit</i> eine Szene in ihrer Freizeit oder im Sportunterricht vorstellen, bei der sie ohne Regeln und ohne Schiedsrichter Völkerball oder Fußball spielen. Danach werden sie im <i>Unterrichtsgespräch</i> befragt, was sie sich dabei vorgestellt haben. Ihre Antworten werden in einem <i>Tafelanschrieb</i> (vgl. Texte und Materialien M3) festgehalten. Es wird die Erkenntnis gewonnen, dass Regeln und deren Einhaltung erst Spielfreude ermöglichen, weil sonst ein absolutes Durcheinander entsteht. Auch dieses Ergebnis wird im <i>Tafelanschrieb M3</i> gesichert.</p> <p data-bbox="339 1178 1358 1435">Dass Regeln aber durchaus variabel sind und manchmal der Erweiterung bedürfen, soll die nächste Phase dieses Schrittes zeigen, bei der das Spiel „<i>Zeitungsschlagen</i>“ gespielt wird. Dabei handelt es sich vordergründig um ein Kennenlernspiel (Anleitung vgl. Texte und Materialien M4), bei dessen erster Erläuterung durch die Lehrkraft einige Probleme zunächst nicht gelöst werden. Den Schülern soll so der Sinn von Regeln nochmals verdeutlicht werden. Sie sollen selbstständig auf Defizite in der Spielanleitung hinweisen und Vorschläge für eine Erweiterung des Regelwerkes machen (vgl. Texte und Materialien M4), sodass am Ende der Spielverlauf nahezu lückenlos und zweifelsfrei festgelegt ist.</p> <p data-bbox="339 1473 1374 1603">Diese Vorgehensweise wird bewusst ohne Arbeitsauftrag für die Schüler angewendet. Dabei spielt es keine Rolle, ob erst der Spielverlauf Fragen aufwirft oder ob vorausschauende Schüler eine Schwierigkeit sofort erkennen. Ab dem Zeitpunkt der Klärung eines Problems wird eine verbindliche Regelung eingeführt.</p> <p data-bbox="339 1641 1353 1731">Ist die Spielphase abgeschlossen, setzen sich alle Schüler auf ihre Plätze und es wird im <i>Unterrichtsgespräch</i> über den Sinn und Wert von Regeln gesprochen. Die Antworten werden in den <i>Tafelanschrieb M3</i> integriert.</p> <p data-bbox="339 1771 1366 1901">Darauf sollen die Schüler in <i>Partnerarbeit</i> kurz überlegen, welche Voraussetzungen die Teilnehmer an einem Spiel mitbringen müssen, damit ein Spiel wirklich gelingt; denn nur durch Regeln alleine ist dies noch nicht gewährleistet. Die Ergebnisse dieser Überlegungen ergänzen den <i>Tafelanschrieb M3</i>.</p>