

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Ethik Sekundarstufe I, Ausgabe: 53  
Titel: Vom Sinn und Zweck des Spielens (29 S.)

### Produktinweis 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](http://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](mailto: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>

## Vom Sinn und Zweck des Spielens

## 3.7.11




### Teil 3.7: Schule – Arbeit – Freizeit

### 3.7.11 Vom Sinn und Zweck des Spielens

#### Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

Die Schüler sollen




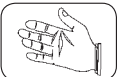
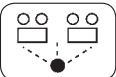
- ◆ sich über die typischen Merkmale des Spielens bewusst werden,
- ◆ ausgehend von Spielen aller Art Systematisierungen vornehmen und Spiele nach bewussten Gesichtspunkten zuordnen,
- ◆ in Form einer selbst organisierten Spielmeile Spaß und Freude am Vorstellen von Spielen und am Mitspielen entwickeln und festigen,
- ◆ fremde und eigene Gründe für das Interesse am Spielen reflektieren und den kindlichen Spieltrieb als angeborenen, gesunden Motor für die kognitive, motorische, emotionale etc. Entwicklung nachvollziehen,
- ◆ ausgehend von der Entwicklung eines Jugendlichen hin zur Computerspielabhängigkeit die Ursachen, Symptome und Folgen nachvollziehen und Ideen entwickeln, die eine(r) mögliche Abhängigkeit vorbeugen, minimieren oder stoppen,
- ◆ Computerspiele im Hinblick auf positive Wirkungen (Fördern von Konzentration, Geschick, logischem Denken, ...) testen, reflektieren und vorstellen,
- ◆ ermuntert und ermutigt werden, ein gesundes Interesse am Spielen zu entfalten bzw. zu bewahren, um so all die menschlichen Gründe für unsere Spielfreude (Entlastung, Spannung, Lernen, Freude an und in Gesellschaft, Herausforderung, ...) immer wieder erfahren zu dürfen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M und MW)
<p><b>1. und 2. Stunde: Spiele spielen</b></p> <p>Die Abbildungen (M1a und b) und Begriffe (M1c) stimmen auf das Thema ein. Jeder kennt und spielt Spiele, vor allem Kinder tun dies in der Regel leidenschaftlich gern. Die Bezeichnungen für die abgebildeten Spiele werden im Unterrichtsgespräch gesammelt und festgehalten – an der Tafel, auf einem Stück Tapete (falls später darauf zurückgegriffen werden soll) oder auf Karteikarten, die an die Wand gepinnt werden. Als nächster Schritt bietet sich an, die Schüler zunächst un gelenkt berichten zu lassen: „Das spiele ich gern/oft ...“ und/oder „Das spiele ich nicht gern/selten ...“.</p> <p>Vom Allgemeinen wird der Fokus nun auf das Besondere gelenkt, nämlich darauf, was „Spielen“ ausmacht, welche typischen Merkmale vielen Spielen gemeinsam sind. In Einzelarbeit kreuzen die Schüler passende Merkmale an (MW1d) und tauschen sich anschließend über ihre Ergebnisse aus, sodass</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Abgebildet sind Spiele, wie sie im klassischen Spielzeuggeschäft zu kaufen sind. Auf M1c werden Spiele ergänzt (Vater-Mutter-Kind, Fangen, Sandburgen bauen u.a.), sodass ein breites Spektrum, zunächst ohne System, dargeboten wird.</p> <p>Das Wort „Spiel“ kommt von althochdeutsch „spil“ für „Tanzbewegung“. Es gibt verschiedene Ansätze, Spiele zu definieren und zu systematisieren.</p> <p>Zunächst zur Definition – als typische Merkmale werden häufig genannt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• freiwillige Beschäftigung</li> <li>• Tätigkeit</li> <li>• bestimmte Regeln, Handlungsabläufe</li> <li>• zweckfrei, nicht zielgerichtet (Der Zweck ist die Freude am Spiel.)</li> <li>• Es geht ums Gewinnen.</li> <li>• etwas Besonderes, kein Alltag</li> <li>• spannend</li> <li>• oft in Gesellschaft, mit anderen</li> </ul>

## 3.7.11

## Vom Sinn und Zweck des Spielens




## Teil 3.7: Schule – Arbeit – Freizeit

<p>gemeinsam eine stichwortartige Definition von „Spielen“ entwickelt werden kann. Je nach Lernniveau erfolgt abschließend der Vergleich mit einer der Definitionen von M1e als Ergebnissicherung. Das Arbeitsblatt „Mein Spielprofil“ (MW1f) kann zur Differenzierung oder als Hausaufgabe eingesetzt werden. Zur Vorbereitung für die folgenden Stunden bringt jeder (oder bringen jeweils Zweiergruppen) ein Spiel mit.</p>	<p>Vielfach können diese Merkmale jedoch durch Ausnahmen und Variantenreichtum als nicht (nur) zutreffend betrachtet werden: So wird mit einem Lernspiel sehr wohl ein Zweck verfolgt und ein Berufsschauspieler spielt nicht allein aus Freude, wann und wo er will.</p> <p>→ <b>Abbildungen 3.7.11/M1a und b*</b>  → <b>Begriffe 3.7.11/M1c*</b>  → <b>Arbeitsblatt 3.7.11/MW1d*</b>  → <b>Texte 3.7.11/M1e**</b>  → <b>Arbeitsblatt 3.7.11/MW1f*</b></p>
<p><b>3. Stunde: Arten von Spielen</b></p> <p>Um das (Ein-)Ordnen von Spielen geht es nun. Als Einstieg bietet es sich an, Beispiele verschiedener Arten von Spielen als Impuls zu zeigen (die von den Schülern und/oder von der Lehrkraft mitgebracht wurden). Die Schüler sitzen im Kreis, bilden Gruppen mit bestimmten Spielen, z.B. Uno und Skat, und nennen Oberbegriffe (in diesem Fall „Kartenspiele“). Die Oberbegriffe/Spielgruppen von M2 können (größer kopiert) später dazugelegt werden oder – falls die Schüler nicht selbst auf Oberbegriffe kommen – als Zuordnungshilfen angeboten werden. In Einzel- oder Partnerarbeit sammeln die Schüler im Anschluss weitere Beispiele für die verschiedenen Arten von Spielen und erkennen Überschneidungen (so ist „Wissensquiz“ zum einen ein Brett-, zum anderen auch ein Lernspiel). In Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit (je nach zeitlichem Rahmen und Interessenschwerpunkten zu entscheiden) wählen die Schüler dann ein Spiel aus, das sie den anderen in den nächsten Stunden vorstellen möchten. Als Hilfe dafür erhalten die Schüler das Arbeitsblatt MW3.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Für das Systematisieren von Spielen gibt es verschiedene Ansätze; bekannt ist z.B. die Klassifizierung von Spielen in Pädagogik und Wissenschaft nach Oerter/Montada (Konstruktionspiel: Bauklötze, Illusionsspiel: Als-ob-Spiele, ...), eine weitere die von Warwitz/Rudolf, die auf Sinngebungen basiert (spielend sich messen, spielend lernen, ...).</p> <p>In der Spielwissenschaft gibt es verschiedene Ordnungsschemata, eines ist die Unterteilung in „zweckfreie“ und „zweckgerichtete“ Spiele. Die auf M2 aufgeführten Oberbegriffe zeigen eine „schülerfreundliche“ Auswahl an verschiedenen oben genannten Ordnungskriterien: Kennenlernspiele, Bewegungsspiele, Brettspiele, Rollenspiele und viele mehr.</p> <p>→ <b>Arbeitsblatt 3.7.11/M2**</b>  → <b>Arbeitsblatt 3.7.11/MW3*</b></p>
<p><b>4. und 5. Stunde: Spiele vorstellen</b></p> <p>Das Klassenzimmer wird nun zur „Spielmeile“: Die ausgewählten Spiele werden – sofern dies im Raum realisierbar ist, ansonsten draußen auf dem Schulhof – spielend vorgestellt.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Für das Vorstellen von Spielen eignen sich folgende Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Name des Spiels</li> <li>• Einordnung in Gruppe (Systematisierung)</li> </ul>

## Vom Sinn und Zweck des Spielens

## 3.7.11

### Teil 3.7: Schule – Arbeit – Freizeit

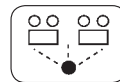
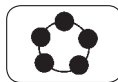
<p>Eine Hälfte der Schüler beginnt, ihre Spiele an Stationen/Gruppentischen aufzubauen, vorzustellen und die andere Hälfte zum Spielen einzuladen. Nach einer vorab vereinbarten Zeit werden die nächsten Stationen besucht, bis die Hälfte vorstellt, die zuvor „Gast“ war.</p> <p>Das Arbeitsblatt MW3 liegt dabei auf dem Tisch (und wird später aufgehängt) und liefert Detailinformationen (Preis, Regeln, Verlag, ...), sodass interessierte Schüler die vorgestellten Spielideen in ihrer Freizeit aufgreifen können.</p> <p>Abschließend äußern die Schüler im Plenum, welche Spiele ihnen am besten/am wenigsten gefallen haben.</p> <p>Am Ende sollte der Hinweis gegeben werden, dass Büchereien oft zahlreiche Spiele zur Ausleihe anbieten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mitspieleranzahl: Minimum – Maximum</li> <li>• Altersempfehlung</li> <li>• Inhalt und Ziel des Spiels (Spielbeschreibung)</li> <li>• Sinn/Lerneffekt (Was kann man dadurch verbessern, lernen, üben, erfahren, ...?)</li> <li>• Empfehlung (persönlicher Kommentar)</li> </ul> <p>Zu unterscheiden ist jeweils zwischen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einem „fertigen“ Spiel, das direkt gekauft werden kann (Preis, Verlag),</li> <li>• und einem mehr oder weniger „selbst organisierten“ Spiel, für welches allenfalls Equipment vonnöten ist (z.B. Seil zum Tauziehen).</li> </ul> <p>→ <b>Arbeitsblatt 3.7.11/MW3*</b></p>
<p><b>6. Stunde: Warum spielen wir?</b></p> <p>Angelehnt an die vorangegangenen Stunden soll nun die zumeist unbewusste Motivation für unser Spielen bewusst(er) werden: „<i>Warum spielen wir eigentlich?</i>“ ist die Einstiegsfrage, zu der sich die Schüler zunächst in einer Blitzlichtrunde spontan äußern.</p> <p>In Einzelarbeit kreuzen sie anschließend an (und notieren ggf. ergänzend), welche Motive/Gründe auf sie zutreffen, wenn sie spielen. Die Ergebnisse werden mit dem Partner oder in Gruppen verglichen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede ermittelt.</p> <p>Abschließend erzählen die Schüler im Plenum von Spielsituationen aus ihrem Leben (Was spiele ich wann mit wem aus welchen Gründen?).</p> <p>Je nach zeitlichem Rahmen und Themenschwerpunkten bietet sich vertiefend noch „ein Exkurs“ zum Thema „Spieltrieb“ an. Hier äußern die Schüler zunächst Wissen und Vermutungen (MW4c) und lesen zur Ergebnissicherung anschließend die Texte (M4d).</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Das Spielen ist so alt wie die Menschheit selbst. Über den angeborenen Spieltrieb des Kindes hinaus bleibt die Lust am Spielen, entsteht neu oder wird immer wieder wach.</p> <p>Nach Warwitz/Rudolf („Vom Sinn des Spielens“) gibt es zehn grundlegende Theorien, um die Faszination am Spielen zu erklären: die Kraftüberschuss-Theorie, die Arbeitserholungstheorie, die Einübungstheorie, die Angstabwehr-Theorie, die Wirklichkeitsflucht-Theorie sowie Theorien basierend auf Trieb, Kulturschaffung, Umwelterfassung, Kognition und Dialektik.</p> <p>Die heutige Spielwissenschaft (Ludologie) vertritt ein pluralistisches Erklärungsmodell und sieht die verschiedenen Interpretationsmuster als sich vielfältig überschneidende Teilaspekte.</p> <p>Die auf MW4a und b zur Auswahl stehenden Gründe sind angelehnt an o.g. Theorien.</p> <p>→ <b>Arbeitsblätter 3.7.11/MW4a und b*</b></p> <p>→ <b>Arbeitsblätter 3.7.11/MW4c und M4d**</b></p>

## 3.7.11

## Vom Sinn und Zweck des Spielens

## Teil 3.7: Schule – Arbeit – Freizeit

## 7. Stunde: Wenn Spielen zur Sucht wird



Die Karikatur lädt als stummer Impuls ein, sich auf das Thema „Immer online“ einzustimmen. Die Schüler beschreiben und deuten Bild und Botschaft.

„Wenn Computerspiele zur Sucht werden“ ist dann die Überleitung zum Stundenthema; hier äußern die Schüler ihr Wissen, ihre Vermutungen und Vorstellungen über den Alltag/das Leben mit Computerspielsucht.

Es folgt ein Text über einen Jugendlichen (Manuel) und seine Entwicklung hin zur Spielsucht, seinen Alltag (Schule, Familie, Freunde, ...), seine Gefühle und Gedanken bis hin zum Zusammenbruch. Um nachzuvollziehen, wie schleichend und unbewusst sich dieser Prozess vollziehen kann, sammeln die Schüler zunächst sowohl negative als auch positive Aspekte, die das Spielen für Manuel vor allem zu Beginn hatte.

Anhand der Ergebnisse kann Arbeitsauftrag 6 von M5c gut angebahnt werden: Hier reflektieren die Schüler den schmalen Grat zwischen Spielgenuss und Spielsucht, indem sie die mit dem Spielen verbundenen Motive und Bedürfnisse genauer beleuchten.

Die Stunde schließt mit einem Ausblick auf präventive Maßnahmen, um Sucht zu vermeiden: Hier sammeln die Schüler Ideen, wie Betroffene und deren Freunde und Angehörige frühzeitig handeln können, damit aus Spielgenuss keine Abhängigkeit entsteht. Wertvolle Tipps finden sich auf M5f.

Sind Zeit und Interesse vorhanden, können die Materialien M5d und e zur Differenzierung (im Unterricht, als Hausaufgabe oder Referatsthemen, ...) eingesetzt werden.

Wir leben im Kommunikationszeitalter: vernetzt sein, allzeit verfügbar, etwas von sich teilen, sich mit anderen unterhalten, ... – über die Medien ist das für viele ein Muss. Darunter leidet aber oft die persönliche Kommunikation, obwohl der andere nicht zu weit weg ist, um direkt Kontakt zu haben. Auf diese Widersprüchlichkeit weist die Karikatur hin.

Die Geschichte von Manuel zeigt im Anschluss, wie ein Mensch allmählich in die Computerspielabhängigkeit geraten kann: Beim Spielen ist Manuel erfolgreich – im richtigen Leben weniger. Beim Spielen ist er euphorisch, da gibt es „Kicks“ – anders als im richtigen Leben. In der virtuellen Welt findet er auch Freunde, die genau das Gleiche wollen wie er: spielen; also Freundschaft ohne Konflikt – besser als im richtigen Leben. Die Kehrseite jedoch ist, dass er all seine Zeit für das Spielen opfert.

An Manuel werden typische Merkmale einer Computerspielabhängigkeit deutlich:

- Spielen ist die wichtigste Aktivität im Leben.
- Er hat ein unstillbares Verlangen danach.
- Soziale Kontakte werden vernachlässigt.
- Es gibt kaum/keine anderen Aktivitäten.
- Kontrollverlust über Zeit und Dauer
- Entzugerscheinungen

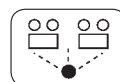
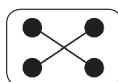
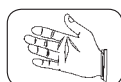
Tipps für Eltern sind z.B.:

- gemeinsam mit dem Kind spielen und sich das Spiel erklären lassen
- Spielzeiten und -dauer festlegen (1,5 Stunden pro Tag maximal, computerfreie Tage einplanen)
- alternative Möglichkeiten anbieten (Hobbys, Musik, Sport, ...)

→ **Karikatur und Text 3.7.11/M5a und b\*\***

→ **Arbeitsblätter 3.7.11/M5c bis e\*/\*\***

→ **Text 3.7.11/M5f**

**Differenzierung: Zusatzaufgaben**

Je nach zeitlichem Rahmen, Interessen und Lerntempo können die Zusatzaufgaben zur Differenzierung während der Unterrichtsstunden (einzeln oder als „Lernspiel-Quiz“)

Das Zusatzmaterial umfasst Aufgaben zu folgenden Themen:

- Kurzvorträge zu allerlei Aspekten rund ums Thema „Spielen“; hier geht es darum,