Spiele im Oberstufenschulunterricht : Rollenspiele

Autor(en): **[s.n.]**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun**

Band (Jahr): **50 (1990-1991)**

Heft 5

PDF erstellt am: **23.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-356976

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

New Games

Menschen spielen miteinander, nicht immer gegeneinander. Sie spielen, um Herausforderungen zu überwinden, nicht, um andere Menschen zu besiegen.

Spiele, bei denen Teilnehmer ausgeschlossen oder ausgewechselt werden, sind besonders brutal, weil sie diejenigen bestrafen, die weniger erfahren oder weniger geschickt sind, und weil sie Gefühle der Ablehnung und Inkompetenz fördern. «New Games» versuchen das zu vermeiden. «New Games» eignen sich vor allem für den Turnunterricht, aber auch als Auflockerung zwischen Unterrichtsstunden oder zum Einturnen vor dem Skifahren oder bei Sporttagen. Je mehr Spieler mitmachen, desto lustiger wird's.

Beispiel eines «New Game»: «Gordischer Knoten»

GORDISCHER KNOTEN NG 12

K/2	------	5 - 15
Einsatz:	Im Schulzimmer als Auflockerung	
Ziel:	Gemeinsames Lösen eines Problems	

Spielablauf: Die S stellen sich Schulter an Schulter im Kreis auf und strecken die Hände in die Mitte. Nun greift jeder nach zwei Händen. Die S sollen darauf acht geben, dass sie nicht beide Hände desselben Mitspielers oder die Hand ihres Nachbarn halten. Sobald der Knoten richtig sitzt, versuchen die S gemeinsam, ihn zu entwirren, indem sie unter, über oder zwischen den andern durchsteigen, ohne die Hände loszulassen. Am Schluss finden sich die S in einem grossen Kreis, manchmal auch in 2 bis 3 ineinander verschlungenen oder einzelnen Kreisen wieder.
Mit Vorteil spielt man das Spiel beim ersten Mal in einer kleineren Gruppe (8 - 10 oder K/2). Später kann man es mit der ganzen Klasse versuchen. Damit die Arme nicht verdrehen, darf man die Hände kurz loslassen und neu greifen. Die Hände dürfen jedoch nie losgelassen werden, um einen Knopf zu lösen, wenn man nicht mehr weiter weiss. In letzterem Fall beginnt die Gruppe am besten nochmals von vorne.

Rollenspiele

Die spielerischen Vorgänge im Rollenspiel sind auf menschliche Beziehungen, auf die wirklichen Lebensverhältnisse ausgerichtet. Der Lehrer soll hier nicht Regisseur spielen, sondern beraten und vermitteln. Das mitbestimmende Den-

ken und Tun befähigt die Schüler, im Spiel wie in der Realität Idee und Gruppeninteressen vorzubringen und durchzusetzen. Sie erfahren die Möglichkeit zu verändern.

Beispiel: «Tagesschau» als Rollenspiel

TAGESSCHAU R 8

3 - 7	Schreibzeug, Zeichenpapier	15 - 30

Ziel: Ergebnisse eines Tages zusammenfassend darstellen und zur kritischen Reflexion in die Gruppe einbringen. Feedback über den Tagesverlauf aus der Sicht einzelner S.

Spielablauf: S-Gruppen bereiten gegen Ende eines Tages (eventuell Woche) eine kurze Zusammenstellung der nach ihrer Sicht wichtigen Ereignisse vor. Diese können sich auf äussere, organisatorische Dinge, Erlebnisse, inhaltliche Themen, Konflikte, besondere Freuden und Beobachtungen zum Verhalten einzelner Teilnehmer beziehen. - In der Darstellung der Tagesschau sitzen neben dem Sprecher die Berichterstatter zu einzelnen Dingen und berichten. Auch Bilder, Wandzeitungen mit stilisierten Zeichnungen usw. können "eingeblendet" werden. - Steht eine Video-Anlage zur Verfügung, kann die Tagesschau vorher z.B. auch mit Interviews aufgezeichnet und zu einem verabredeten Zeitpunkt über den Monitor "gesendet" werden.

Variante: Wie in der "Spätausgabe" der Tagesschau gibt es auch einen Kommentar, der zu einzelnen Ereignissen oder zum Tagesgeschehen Stellung nimmt. Die Tagesschau wird anschliessend von der Klasse diskutiert, wobei sowohl die Sicht der Produzenten als auch die berichteten Ereignisse und darüberhinaus die Einschätzung der anderen Klassenmitglieder zur Sprache kommen sollen.

./.

Über weitere Spielvorschläge würden sich die Kartei-Herausgeber freuen.

Bestellung der Spielkartei

Die Kartei ist zum Preis von Fr. 24.— bei uns bestellbar. (Inklusive Verpackung und Versand)

Um uns vor aufwendigen Umtrieben zu verschonen, zahlen Sie bitte den obigen Betrag möglichst rasch ein auf:

PC-Konto 90-51859-0 Manfred Gehr, Florastr. 4, 9000 St. Gallen

Ihr PC-Abschnitt gilt als Bestellcoupon.

Lieferung mit Rechnung nur ausnahmsweise!
Schulhausweise Bestellung erwünscht!