

Spiele in der Schule – warum?

Die Idee, das Lernen in der Schule aus dem Spielen herzuleiten, ist nicht neu. Bereits Friedrich Schleiermacher sah Anfang des 19. Jahrhunderts in der schrittweisen Ausgliederung des Übens aus dem Spielen *die* entscheidende methodische Idee, um dem Schüler auch im Lernprozess eine „erfüllte Gegenwart“ zu verschaffen. Die vorstehend aufgelisteten Argumente ergänzen aus heutiger Perspektive, weshalb in der Schule gespielt werden sollte.

Horst Schiffler⁸ plädiert mit folgenden Begründungen für das Spielen in der Schule:

- Wenn das Spiel *die* zentrale Form der handelnden Auseinandersetzung mit sich selbst und der Welt ist, dann muss die Schule diese Form des Lernens aufgreifen.
- Das Spiel ist, wie einleitend beschrieben, ein lebenslanges Grundbedürfnis des Menschen. Die Schule als Sozialisationsinstanz muss dazu beitragen, die Spielfähigkeit und das Spielverhalten von Schülern auszubilden.
- Wenn die Schule das Spiel als Methode zur Bildung und Erziehung nutzt, dann muss sie dafür sorgen, dass alle Schüler ausreichende Spielkompetenz erwerben. Da Spielfähigkeit nur im Spiel erworben werden kann, ist es Aufgabe der Schule, diese im Unterricht zu entwickeln.

Im Zuge dieser Sammlung von Argumenten, die für das Spielen in der Schule sprechen, soll hier noch einmal auf die einführend bereits erwähnte PISA-Studie eingegangen werden. Die Leistungsmessung der PISA-Studie ist an das angelsächsische Literacy-Konzept⁹ angelehnt. Literacy wird als eine grundlegende Qualifikation verstanden, die eine aktive Teilnahme am gesellschaftlichen Leben in modernen Gesellschaften ermöglicht. Die hierzu notwendigen Kompetenzen sollen bis zum Ende der Pflichtschulzeit in der Schule erworben werden. Es geht hierbei nicht um angehäuftes Faktenwissen, sondern um prozedurales Wissen (knowing how), also Regelwissen und Transferleistungen. Gerade in Bezug auf verschiedene Formen des Literacy zeigten deutsche Schüler schlechte Leistungen, wofür es mehrere Gründe gibt.

Strukturdefiziterklärungen gehen davon aus, dass Schüler über das benötigte Wissen verfügen, es ihnen aber nicht in einer anwendungsgerechten Form vorliegt. Wissen, welches in den Kontexten Schule bzw. Alltag erworben wird, wird in unterschiedlichen Gedächtnis-Schubladen abgespeichert und ein Zusammenhang kann nicht hergestellt werden. Das Spiel, das sowohl Teil des alltäglichen wie auch des schulischen Kontextes ist, könnte dazu beitragen, Zusammenhänge herzustellen,

⁸ Horst Schiffler (1982:18f)

diese zu erkennen und schulisches Wissen in den Alltag zu transferieren. Wenn-
gleich Spielräume Scheinwelten sind, können sie doch zu Probehandlungen heraus-
fordern, die auf das alltägliche Leben übertragbar sind.

Eine der Schlüsselqualifikationen, an denen es deutschen Schülern mangelt, ist die
selbstständige Aneignung von Wissen und Können. Selbstorganisation und Selbst-
steuerung von Lernprozessen spielen hierfür eine entscheidende Rolle. Gerade im
Spiel, in dem die Schüler selbsttätig handeln, dessen Verlauf sie selbst steuern und
gemeinsam organisieren und dessen Regeleinhaltung sie überprüfen, könnten Schü-
ler also wichtige Lernerfahrungen machen und Qualifikationen erwerben.

Finnland, das in der PISA-Studie eine Spitzenposition belegte, hat das Spielen als
Arbeitsmethode in die Rahmenlehrpläne und Standards für den grundbildenden Un-
terricht in den Klassen 1-9 festgeschrieben:

*„Im Unterricht sollen fachspezifische Verfahren und Arbeitsmethoden eingesetzt
werden, die das Lernen des Schülers fördern und lenken. Die Funktion der Arbeits-
methoden ist es, das Lernen, Denken und Fertigkeiten der Problemlösung, Arbeits-
geschick, soziale Kompetenzen sowie die aktive Beteiligung zu entwickeln. Die Ar-
beitsmethoden sollen die Kompetenzen in der Informations- und Kommunikationsge-
sellschaft fördern. Auch sollen sie, angepasst je nach Altersstufe, Möglichkeiten für
kreatives Handeln, Erlebnisse und Spielen bieten.“¹⁰*

Wichtig erscheint an dieser Stelle der Hinweis, dass das Spiel in Finnland ein not-
wendiger und für sich stehender Teil eines ganzheitlich angelegten Gesamtkonzepts
von Schule und Unterricht ist, wodurch es didaktisch fundiert wird.

¹⁰ Zentralamt für Unterrichtswesen (2004:20f)
Perusopetus ist der Unterricht für alle Schüler von Klasse 1-9.