

Annika Baldaeus

„Wer zuerst da ist, hat gewonnen!“

Muster und Strukturen in Spielanleitungen entdecken

Wiederkehrende Muster in Spielanleitungen sind leicht zu erkennen. Sie in eigenen Texten umzusetzen, stellt für Schüler:innen jedoch eine Herausforderung dar. Grund dafür sind die sprachlichen Handlungen, die mit dem Instruieren und Beschreiben einhergehen. Wie man diese im Unterricht erarbeiten und umsetzen kann, lesen Sie in diesem Beitrag.

Spielanleitungen sind für meine Schüler:innen eine bekannte Textsorte. Wir spielen seit der ersten Klasse regelmäßig im Unterricht verschiedene Spielformate, und so haben die Kinder eine ungefähre Vorstellung davon, welche Funktionen diese Texte erfüllen und wie sie aufgebaut sein können. Doch selbst geschrieben haben wir solche Texte noch nie. Das wollen wir jetzt ändern – mit unseren selbst entwickelten Spielen.

Wir beginnen die Stunde damit, sie uns in kleinen Gruppen gegenseitig vorzustellen. Und schnell zeigt sich: Die meisten Kinder knüpfen an vertraute Kommunikationserfahrungen an, und führen ihre Mitschüler:innen mündlich in die Spielstrukturen ein und nutzen das Vormachen als nonverbale Ergänzung. Doch das schriftliche Instruieren funktioniert anders als das mündliche:

Es muss ohne eine situative Einbettung und ohne die Rückmeldung anwesender Adressat:innen umgesetzt werden. Auch der Sprachgebrauch ist anders als in der alltäglichen, mündlichen Kommunikation, und so nehmen wir uns vor, diese Textsorte genauer in den Blick zu nehmen. Denn unser Ziel ist es, eigene Spiele zu entwickeln und dazu passende Spielanleitungen zu schreiben.

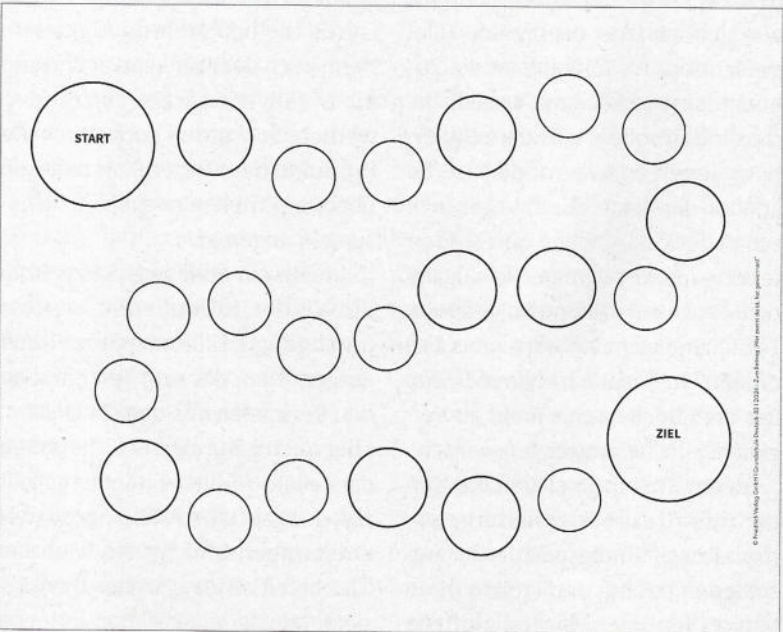
Der Einstieg

Es liegt eine aufgeregte Stimmung in der Luft. Die Kinder wissen bereits, dass wir uns ab heute mit Spielen beschäftigen werden, und haben dazu ihre Lieblingsbrettspiele mitge-

1 | Blanko-spielplan

K1 | TEXTTEILE EINER SPIELANLEITUNG

- Rahmenhandlung (narrative Einbettung)
- Spielinventar
- Spielvorbereitung
- Spielziel/Spielende
- Spielregeln
- Spieltipps (optional)



KLASSENSTUFE

4

ZEITBEDARF

4–6 Unterrichtsstunden

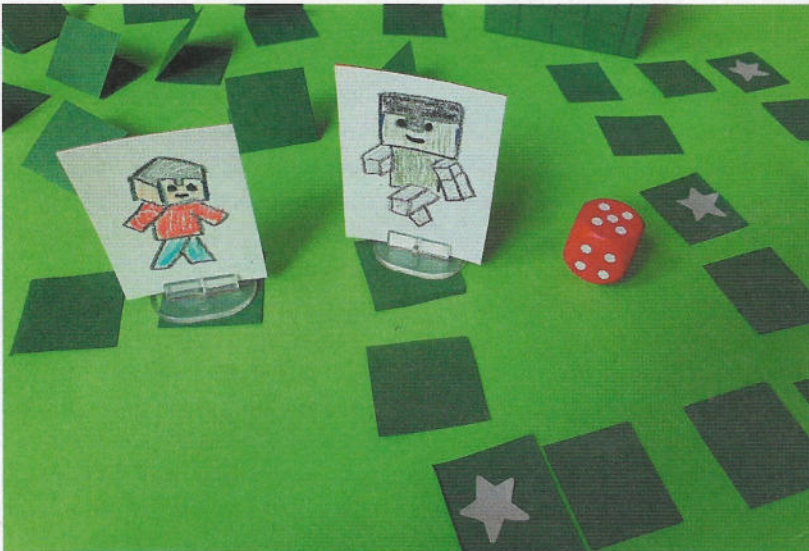


DOWNLOAD

M1 Planungsbogen

M2 Fächer Sprachhandlungen

M3 Spielplan



2 | Beispiel eines individuell gestalteten Spielfelds

Spielanleitungen lesen

Zunächst erhalten die Schüler:innen in Kleingruppen den Auftrag, herauszufinden, welche Informationen in ihren mitgebrachten Spielanleitungen zu finden und in welche Kapitel diese gegliedert sind. Außerdem sollen die Schüler:innen darüber nachdenken, welche Aufgabe eine Spielanleitung erfüllen muss und für wen sie geschrieben wird. Nach der gemeinsamen Arbeitsphase tragen wir unsere Ergebnisse zusammen. Die Kinder stellen fest, dass es sich bei Spielanleitungen um Texte handelt, die jemanden in den Spielverlauf einführen, die Spielregeln und das Ziel vermitteln (K1). Es sind also instruierende Texte. Aber die Kinder entdecken noch mehr: In manchen Spielanleitungen finden sie zu Beginn kurze erzählende Texte, die das Spiel in eine Geschichte einbetten. So beginnt die Anleitung zu dem Spiel „Licht aus!“ (Abb. 1), das von einer Schülerin mitgebracht wurde, mit dem folgenden Text „Lesenacht in der Schule der magischen Tiere! Ida, Benni und die anderen Kinder haben es sich schon in ihren Schlafsäcken gemütlich gemacht, aber Henrietta, Rabatt, Eugenia und Karajan streunen noch durch das Schulhaus. Da heißt es: aufgepasst, dass Hausmeister Wondraschek sie nicht

erwischt. Gelingt es euch, die magischen Tiere rechtzeitig zu ihren Kindern zurückzubringen?“ (Auer/Dulleck 2018)

Das ist spannend! Denn es bedeutet, dass auch wir für unsere Spiele kleine Geschichten erfinden können, um unsere Spielstruktur in eine Rahmenhandlung einzubetten. Die Kinder entdecken in ihren Spielanleitungen noch mehr: Nach der narrativen Einbettung folgt in den meisten Spielanleitungen eine Beschreibung der vorhandenen Spielelemente, wie zum Beispiel der Figuren, Würfel oder Karten, oft begleitet von entsprechenden Abbildungen. Daran schließt sich die Erläuterung des Spielziels, der Spielregeln und des Spielendes an. Die Reihenfolge dieser Elemente ist dabei unterschiedlich, und das heißt für uns: Auch wir können bei der Gestaltung unserer Spielanleitungen flexibel sein. Unsere Beobachtungen halten wir an der Tafel fest, denn sie sollen uns später als Vorlage für unsere eigenen Texte dienen.

Nun fehlt uns noch eine Antwort auf die Frage, für wen wir unsere Spielanleitungen eigentlich schreiben. Diese ist schnell gefunden: Wir werden die selbst entwickelten Spiele in den Gruppen tauschen, und so muss jede Spielanleitung auch

ohne mündliche Erklärungen für sich allein „funktionieren“. Wie das klappen kann, schauen wir uns in der nächsten Stunde genauer an, doch vorher müssen wir erst einmal unsere eigenen Spiele entwickeln.

Ein Spiel selbst entwickeln

Die Schüler:innen erhalten in ihren Kleingruppen einen Blankospielplan (Abb. 1; M3). Mit diesem sollen sie ein eigenes Spiel entwickeln. Das Spielprinzip soll sich bei allen Gruppen ähneln: Es können Aktionsfelder bestimmt werden, auf denen die Spieler:innen Handlungen durchführen müssen, wie zum Beispiel eine Runde aussetzen, zurück zum Start gehen usw. Auf diese Weise können wir unsere Spielanleitungen später gemeinsam besser überprüfen. Die Komplexität der Spiele kann erhöht werden, indem die Schüler:innen zu den Aktionsfeldern Aufgabenkarten entwickeln. Hier ist aus organisatorischer Sicht zu beachten, dass sich die Entwicklungszeit der Spiele verlängert und auch die Komplexität der späteren Spielanleitungen steigt.

Spielanleitungen schreiben,
passende Ausdrücke finden

3 | Fächer
Sprachhandlungen (M2)

Tabelle 1: Sprachhandlungen in schriftlichen Instruktionen (in Anlehnung an Feilke/Rezat 2020)

Funktion	Ausdruck
Nennen Notwenige Materialien aufzählen	<i>Du brauchst ... Das Spiel enthält ...</i>
Verorten Jemanden räumlich orientieren	<i>Gehe zwei Schritte vor! Zurück zum Anfang! Springe zwei Felder vor!</i>
Zeitlich orientieren Spielverlauf darlegen	<i>zuerst, dann, jetzt, nun, als Nächstes, zuletzt, anschließend, sobald</i>
Motivieren Jemandem Lust auf das Spiel machen	<i>Gelingt es euch, die magischen Tieren zu befreien? Los geht's!</i>
Hervorheben Wichtige Sachverhalte betonen	<i>Da heißt es: aufgepasst! Ausnahme: Wer die erste Karte zieht, darf ...</i>
Ziele formulieren Das Ziel des Spieles darlegen	<i>Gewinner ist, wer als Erster/ Erste den Berg erklimmt.</i>
Konditionale Zusammenhänge formulieren Die Zusammenhänge und Folgen von etwas darstellen, um regelhafte Spielzüge festzulegen.	<i>Wenn man auf das Feld tritt, muss man eine Runde aussetzen. Zeigt der Würfel eine Zwei, darfst du zwei Felder vor-springen.</i>

Zunächst dürfen die Kinder für ihre Spiele eine kleine Rahmenhandlung entwickeln. Dafür können sie auch eigene Spielfiguren nutzen. So erhält jedes Spiel eine eigene Form, und wir knüpfen an die individuellen Interessen der Kinder an (Abb. 2).

Unsere Spielanleitungen planen

Nachdem die Rahmenhandlung entwickelt wurde, beginnen die Schüler:innen in ihren Gruppen, das Spielziel, die Spielregeln und alle weiteren Details ihrer Spiele zu planen. Damit keine Ideen verloren gehen, nutzen wir dazu einen Planungsbogen (M1). Dieser hält die gemeinsam entwickelten Textteile als Überschriften bereit. Dazu gehören

- die Rahmenhandlung (narrative Einbettung; optional)
- das Spielinventar

- die Spielvorbereitung
- das Spielziel/Spielende
- die Spielregeln
- die Spieltipps (optional)

Die Kinder tragen dort ihre Ergebnisse direkt als Stichworte ein und bereiten so das Schreiben ihrer Spielanleitungen vor.

Eine Spielanleitung schreiben

Nachdem die Schüler:innen ihre Spielideen entwickelt haben, sollen nun die Spielanleitungen geschrieben werden.

Zunächst erinnern wir uns an die Funktion und die Adressat:innen unserer Textsorte: Die Mitschüler:innen sollen durch das Lesen der Anleitungen erfahren, wie die einzelnen Spiele zu spielen sind. Damit dies gelingen kann, widmen wir uns der Frage, was wir beim Schreiben eigentlich tun, wenn wir jemanden schriftlich anleiten. Hierzu müssen wir uns passende Ausdrücke und Formulierungen erarbeiten, mit denen wir unsere Schreibziele umsetzen können. Feilke und Rezat (2020) betonen, dass es dabei darauf ankommt, zu verstehen, welche Funktionen diese Ausdrücke im Text erfüllen. So helfen Formulierungen wie „Man beginnt ...“, die Lesenden zeitlich zu orientieren, und die Formulierung „Wenn man auf das Feld tritt, dann ...“ stellt einen konditionalen Zusammenhang dar. Um die verwendete Sprache in Spielanleitungen genauer zu untersuchen, erhält jede Gruppe den Auftrag, sich einen Textabschnitt (z. B. Spielziel, Spielregeln oder Spielmaterial) ihrer mitgebrachten Spielanleitungen genauer anzuschauen und die Ausdrücke im Text zu unterstreichen, mit denen etwas erklärt, angeleitet oder beschrieben wird. Diese Ausdrücke werden im Anschluss an der Tafel gesammelt und entsprechend ihrer Funktion geordnet (Beispiele: s. Tabelle 1). Diese Sprachhandlungen sind im Materialteil als Fächer

für die Schüler:innen beigelegt (M2). Am Ende stellen wir fest, dass der Gebrauch des Imperativs und die direkte Ansprache der Spielenden besonders typisch für Spielanleitungen sind.

Jetzt beginnen wir damit, unsere eigenen Spielanleitungen zu schreiben. Alle Kinder nutzen für ihre Spielanleitungen die Überschriften des Planungsbogens, können deren Reihenfolge aber nach Bedarf festlegen. Während des Formulierens orientieren sich die Schüler:innen an ihren Planungsnotizen und nutzen unsere Liste mit gesammelten Ausdrücken. Auf diese Weise entstehen unsere ersten eigenen Spielanleitungen.

Eine Spielanleitung „testen“ und überarbeiten

Nun folgt die Phase, auf die sich alle am meisten gefreut haben: Wir tauschen unsere Spiele und beginnen mithilfe der Anleitungen, diese zu spielen.

Während wir die Spielanleitungen lesen, zeichnen wir kleine Lupen an die Textstellen, die für uns noch schwer verständlich sind oder an denen uns Informationen fehlen. Auch kleine Kommentare oder Vorschläge können auf Notizzettel geschrieben und an die entsprechende Textstelle geheftet werden. Diese Hinweise nutzen wir, um unsere Spielanleitungen nach unserem ersten Spielen in den ursprünglichen Gruppen zu überarbeiten.

Zum Abschluss dieser Einheit fertigen wir eine saubere Abschrift unserer Spielanleitungen an und gestalten Aufbewahrungskästen aus Karton.

Literatur

Auer, M. & Dulleck, N. (2018). *Die Schule der magischen Tiere – Licht aus!* Hamburg: Carlsen [Spiel zur Buchreihe: KOSMOS, Stuttgart].
Feilke, H. & Rezat, S. (2020). Textprozeduren. Werkzeuge für Schreiben und Lesen. In *Praxis Deutsch*, 47, 281, S. 4 – 13.

Name: _____

Datum: _____

PLANUNGSBOGEN

Plane deine Spielanleitung

Rahmenhandlung	Spielziel und Spielende
Spielzubehör	Spielregeln
Spielvorbereitung	Spieltipps

Spielanleitungen schreiben, passende Ausdrücke finden

© Friedrich Verlag GmbH | Grundschule Deutsch 83 | 2024

Spielmaterial beschreiben

Du brauchst...

Das Spiel enthält...

Spielverlauf erklären

Wörterliste:

zuerst

dann

jetzt

nun

als nächstes

zuletzt

sobald

anschließend

Motivieren

Gelingt es euch, die magischen
Tiere zu befreien?

Viel Spaß!

Los geht's!

Wichtige Dinge hervorheben

Da heißt es: aufgepasst!

Ausnahme: Wer als erster
auf das Feld kommt, darf...

Spielziel erklären

Wenn du es schaffst, den Schatz zu finden,
dann hast du gewonnen.

Gewinnerin oder Gewinner ist, wer als
erste/erster den Berg erklimmt.

Spielregeln beschreiben

Wenn du auf das Feld kommst, musst du
eine Runde aussetzen.

Zeigt der Würfel eine zwei, darfst du zwei
Felder vorspringen.

