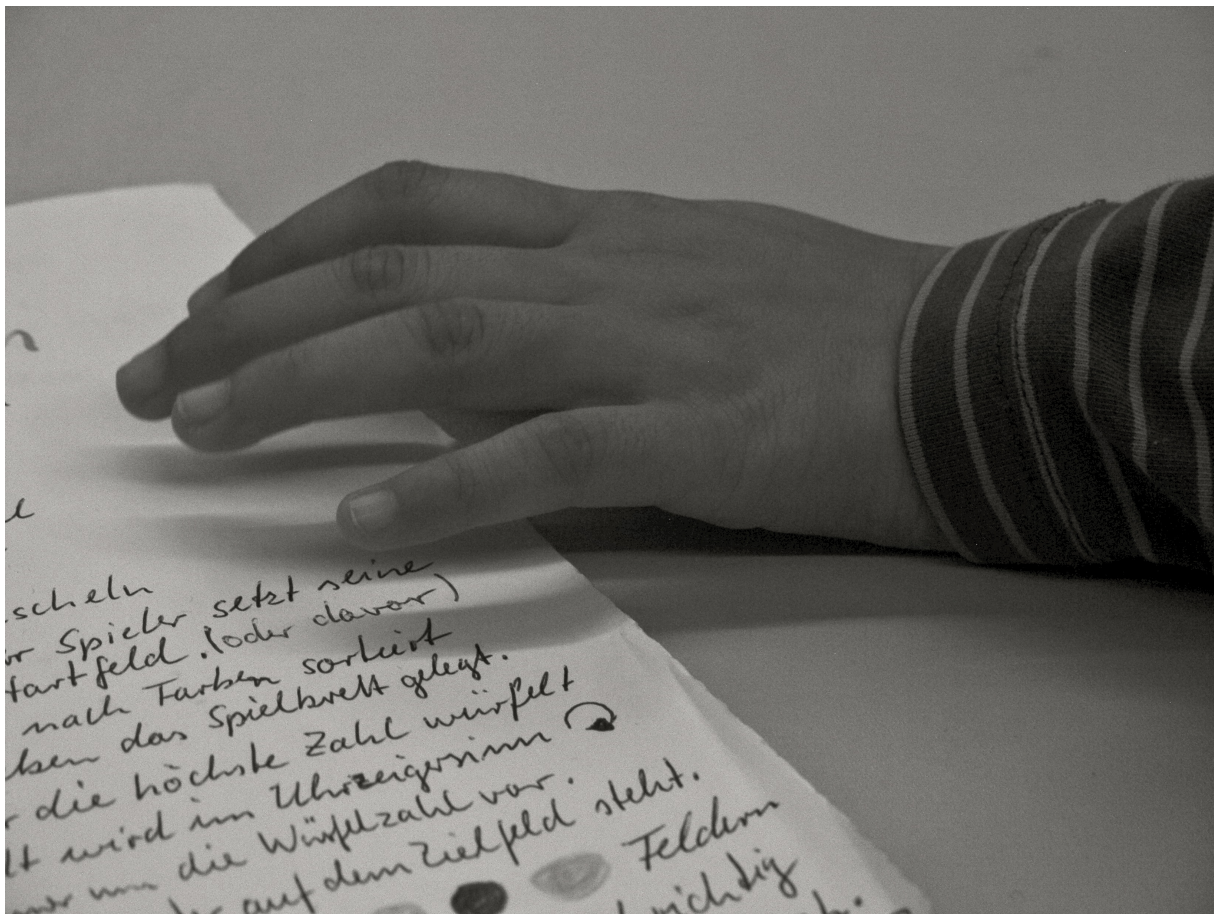


Schule(n) macht Spiele!

Spielentwicklung in der Schule

© Mären Kruse - Version 1 - März 2012



Quelle: Foto Mären Kruse

„Durch spielerisches Experimentieren kamen vermutlich ebenso viele Durchblicke zustande wie durch planmäßiges Abarbeiten vorgegebener Programme.“

Werner Winkler



Führungskräfte bei der Arbeit? 😊

Quelle: Unbekanntes www-Foto

Am Anfang war das Spiel

Das Orakel von Karlshorst

Nele, eine der Kinder aus der Brettspiel-AG erfand kürzlich das „Orakel von Karlshorst.“ Mit diesem Orakel, so ihre Worte, ließe sich bestimmen, wer das Spiel beginnt. Man müsse das Orakel also quasi vor Spielbeginn befragen.

Normalerweise -so kennen Sie das aus unzähligen Spielen- beginnt der jüngste Spieler, oder der, der als nächster Geburtstag hat, oder der, der die höchste Zahl würfelt. Während unserer wöchentlichen Spielentwicklungseinheiten haben die Kinder jedoch gelernt, dass sie an diesem Punkt viel kreativer und erfinderischer sein dürfen, als sie das bisher kennengelernt haben.



Das Orakel von Karlshorst

Quelle: Foto Mären Kruse

Wie Sie auf dem Bild sehen, besteht das Orakel aus einer CD, in deren Mitte eine Papprolle steckt. Auf der CD befindet sich eine Markierung in Form eines Pfeils. Die CD wird gedreht und der Spieler, auf den der Pfeil dann zeigt, beginnt das Spiel.

Nele hat mit dieser Idee, nicht nur einen kreativen Mechanismus erfunden, sondern gleichzeitig auch ein Spiel im Spiel kreiert.

Das ist schon eine komplexe Denkleistung die dahinter steckt!

Neles Mutter erzählte, dass ihre Tochter -sobald am Morgen aufgewacht- sich sofort an die Verbesserung und das Feintuning ihres selbst erfundenen Spiels begibt. Nach der Schule und kaum zu Hause würde sie sich sofort wieder an die Arbeit machen.

Und Nele selbst weiß heute schon genau, was sie Morgen werden will: nämlich Spieleentwicklerin! Das zumindest erzählt sie jedem der es hören will, und strahlt

dabei übers ganze Gesicht. Die Tatsache, dass ihr entwickeltes Spiel hier und da noch unrund ist und die mitunter „harte“ Kritik daran, stört sie nicht. Im Gegenteil, sie steckt es mit einem Lächeln weg und meint „ok, aber ich finde mein Spiel trotzdem gut!“

Spiele zu entwickeln, trägt stark zum kognitiven Reifungsprozess der Kinder bei und stärkt auf emotionaler Ebene ihre Frustrationstoleranz und ihr Selbstbewusstsein. Letztlich fördert Spielentwicklung alle Sinne und kommt damit den unterschiedlichen Lerntypen zugute.

Wie Sie auf dem oberen Foto noch erkennen, sitzen die Kinder wie in einer Runde „Alter“ da, obwohl erst sieben Jahre alt ... Sie hören sich gegenseitig zu, diskutieren miteinander, machen konstruktive Verbesserungsvorschläge. Dabei positionieren sie sich, ohne Angst haben zu müssen, dass ihnen eines der anderen Kinder aus der Gruppe wegen kritischer Bemerkungen Gram wäre. Das Entwickeln von Spielen fördert eine besondere Kommunikations- und Erlebenskultur, die die Persönlichkeit der Kinder stärkt und ihnen einen erweiterten Handlungsspielraum gibt. Und dies alles, ohne künstlich erzeugte Regeln und Eingriffe von Außen oder gar den pädagogischen Zeigefinger zu erheben..

Spielentwicklung kann somit auch als **Beziehungsentwicklung** betrachtet werden. Was manches Mal in mühevoller Arbeit an Verhaltensweisen antrainiert werden muss, geschieht während der Spielentwicklung dann wie von selbst. Es ist ein Prozess, der, **sich selbst regulierende** Mechanismen enthält.

Hervorragend, wenn Kinder von klein an, daran teilhaben dürfen und können!



Neles Spiel „Ohne Namen“

Quelle: Foto Mären Kruse

"Glaubt man einer zunehmenden Zahl von Biologen, Psychologen und Anthropologen, so ist Spielen keineswegs nur ein probates Mittel, damit Kinder ein bisschen Dampf ablassen oder nicht zu Fernsehpuummeln verkommen.

„Menschen können ohne Spiel schlichtweg nicht existieren“, sagt Rainer Buland, der am Salzburger Mozarteum das Institut für Spielforschung leitet; „Es gehört zum Menschsein wie der Atem.“

Der Berliner Kulturanthropologe Christoph Wulf geht in seinen Überlegungen noch einen Schritt weiter und sagt, im Spiel entstehe überhaupt erst Neues. Und der Münchner Psychologe Rolf Oerter erkennt im Spielen gar den Ursprung aller Kunst und Kultur: „Spiel ist die Basis für die kulturschaffende Kraft der Menschheit“, **neben der Arbeit also die wichtigste Komponente des Lebens.“¹**

¹ <http://sz-magazin.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/26630>

Gleiches gilt für die Tätigkeit des Entwickelns von Spielen selbst. Wobei hier noch weitaus komplexeres Denken und Handeln gefordert, gefördert, geschult und nachhaltig verankert wird, als beim bloßen „Spielen.“

Nach Albert Einsteins Ansicht ist „Atome spalten ein Kinderspiel verglichen mit einem Kinderspiel.“ Daran wird deutlich, wie komplex der Prozess des Spielens selbst und der Spielentwicklung im Besonderen ist.

Es ergeben sich daraus folgende Betrachtungen:

Spielentwicklung als Beziehungsentwicklung.

Spielentwicklung als Begleitung kognitiver Reifungsprozesse.

Spielentwicklung als Mittel emotionaler Verankerung nachhaltigen Lernens.

Spieldurchführung

So wie Nele arbeiten die anderen Kinder aus der Brettspiel-AG in ähnlicher Weise. Sie unterscheiden sich lediglich in ihren Präferenzen. D. h., einige legen mehr Gewicht auf identitätsstiftende, andere mehr auf funktionale Ansätze. Mit „identitätsstiftend“ ist hier das Schaffen eines verbindenden Gemeinschaftselementes, wie z. B. die Gestaltung des Spielbretts oder das Design der Spielfiguren gemeint. Als „funktional“ ist eher relevant, ausreichendes Spielmaterial zu verwenden.

Ab einem Alter von sieben Jahren, kann man bei Kindern, die regelmäßig Spiele entwickeln, beobachten, dass sie eine andere kognitive Verarbeitung aufweisen.

Sie verfügen über:

- Höhere Frustrationstoleranz
- Ausgeprägte Assoziationsfähigkeit
- Schnelle Auffassungsgabe
- Mehr Strategiespielraum
- Erlernen die Fähigkeit Dinge zu transformieren

So erleben die Kinder, z. B. durch das unmittelbar folgende Feedback, das zwischen der Kompetenz, Spielregeln zu beherrschen, bzw. diese einzuführen und der Performanz diese auszuführen, bzw. durch die Spieler ausführen zu lassen, eine Klarheit, die so kaum ein anderes Medium erfüllt. Diese Klarheit macht möglich, die Denkhandlungen zu überblicken, sie zu transformieren und Logiken in Bezug auf Folgen und Konsequenzen aus vorangegangenen Denkhandlungen, von vornherein besser zu steuern und zu verwandeln.

Wenn Nele beispielsweise in der Spielanleitung beschreibt, dass derjenige Spieler, der auf ein Feld mit Glitzersteinen kommt aussetzen muss, sie aber gleichzeitig in der Spielanleitung die Zugfolge den Spielern freistellt, dann dürfte klar sein, dass kein Spieler jemals auf dieses Feld ziehen wird. Es finden zwar viele diese Glitzerfelder toll, aber es will auch niemand deshalb aussetzen. An diesem Punkt

erlernt Nele also durch die Rückkoppelungsmechanismen, dass ihre Strategie so nicht funktioniert. Sie kann damit zukünftig ihre Denkhandlung verwandeln und besser steuern.

Daraus ergibt sich der Ansatz:

**Spielentwicklung als Mittel zwischen Identitätsstiftung und
Konsequenzerfahrung.**

Tentakulus Ludus & Solar in Karlshorst...



Team Klasse 4a/ Spiel mit einem Magneten im schicken Strick

Quelle: Foto Julia Schriefer

"Wenn es in dem, was man tut, eine Freiheit gibt, dann die, etwas in sich selbst freizusetzen."

Pablo Picasso

Die trauen sich was! Vor allem aber trauen sie sich zu!

So haben die Kinder der Klasse 4a unter der kompetenten Anleitung ihrer Mannschaftskapitänin Frau Schriefer begonnen, Spiele zum Thema „Spielzeug & Konsum“ zu entwickeln.

Als Fachfrau für Spiele wurde ich zur Beurteilung der Ergebnisse mit den Kindern der Klasse 1b eingeladen. Als wir die Aula des Altbaus betraten, herrschte freudiges Treiben. Da wurden noch schnell die letzten Materialien gefertigt, Anweisungen festgehalten, Spielfiguren bemalt und die Spiele aufgebaut.

Der Stolz auf ihr selbst entwickeltes Spiel, die Aufregung vor Publikum zu präsentieren und die Neugierde, ob und wie die Spiele gefallen würden, waren den Kindern deutlich anzusehen.

Alle Teams hatten außerordentlich viel Engagement, Eigeninitiative und kreative Ideen in ihre Spiele gesteckt. Auch in ihrer Freizeit beschäftigten sie sich zum Teil damit weiter. Vor allem aber war zu spüren, mit wie viel Hingabe und Leidenschaft sie an ihren Spielen gearbeitet hatten und wie fest sie an ihre Ideen glaubten und sich mit ihnen und ihren Teammitgliedern verbunden fühlten.

Frau Schriefer berichtete, dass es zu keinem Zeitpunkt nötig war, die Kinder zu „disziplinieren.“ Für sie war das eine erstaunliche Erfahrung. Etwas, was ich bereits zu Beginn der Einführung von Spielentwicklung an unserer Schule beschrieben hatte.

Sie berichtete weiter, wie sich die Teams gefunden und wie selbständig diese über lange Zeitstrecken gearbeitet hatten. Selbst Kinder, die sonst zur aktiven Beteiligung angehalten werden mussten, die teilweise pubertäre Verhaltensweisen an den Tag legten, kaum „Lern- und Leistungsbereitschaft“ zeigten, fingen an sich für das Thema zu interessieren. Sie recherchierten, entwarfen erste Ideen, stimmten diese im Team ab und setzten sie anschließend um. Natürlich war der Zeitrahmen mal wieder viel zu knapp! Wäre es nach den Kindern gegangen, hätten sie gerne die folgenden Tage und Wochen daran weitergemacht.

Der Zeitfaktor machte sich u. a. an der fehlenden Zeit für Tests der Spiele bemerkbar.

Bis zum Zeitpunkt unseres Eintreffens waren die Spiele kaum oder noch gar nicht getestet. D. h., es war sozusagen Premiere und die Kinder bekamen nun zum ersten Mal eine Rückmeldung was in ihrem Spiel funktionierte und wo es noch Verbesserungsbedarf gab.

An dieser Stelle entstanden auch die ersten Frustrationen bei den Teams, denn die Spielanleitung -das Herzstück zur Durchführung eines Spiels- war gar nicht vorhanden oder wenn vorhanden dann eher lückenhaft. Lückenhaft meint hier, dass die Verknüpfung zwischen Regeleinführung und Regelausführung nicht logisch gekoppelt war. Etwas, was selbst erfahrene Spieleentwickler vor eine große Herausforderung stellt und was die meiste Zeit in Anspruch nimmt- zumindest bei hochkomplexen und/oder regellastigen Spielen. Denken Sie nur an die

Spielanleitungen, die mehrere Seiten umfassen und die so differenziert ausgearbeitet sind, dass man meinen möchte, der Spieler benötige dafür ein Studium.

An dieser Stelle also hätte die eigentliche ernsthafte Auseinandersetzung und Arbeit an den Spielen einsetzen müssen. Die, die den gesamten Prozess der emotionalen Bandbreite von Frustration, über das Verwerfen von Ideen, bis hin zu Erkenntnisgewinn beinhaltet.

Daran zeigt sich auch, dass Spielentwicklung -will man sie ernsthaft betreiben- eben nicht ein Snack für die Pause zwischendurch ist, sondern Prozesse initiiert, die sich über lange Zeitstrecken hinziehen.

So braucht ein Spiel, das es fertig auf dem Markt zu kaufen gibt, in seiner Entwicklung zwischen zwei und manchmal bis zu zehn Jahren!

Der Prozess des Spieleentwickelns ist dabei in verschiedene Phasen unterteilt. Diese sind:

- **Ideenphase** – Wie komme ich zu einer ersten Idee. Wo finde ich Themen und Ideen zu einem Spiel? Das impliziert das Herantasten mittels verschiedener Kreativitätsfindungsmethoden. Es spielt dabei weniger die Technik, als vielmehr der Prozess und das sich Hineinversetzens in die jeweiligen Dynamiken, Materialien, Mechanismen eine wichtige Rolle.
- **Konzeptphase** – Für welche Altersgruppe, bzw. mit welcher Altersgruppe will ich ein Spiel entwickeln? Was benötige ich an Material. Welche Dynamik soll das Spiel haben? Wie komme ich zur Themenfindung, wie finde ich passende Regeln, welche Mechanismen lassen sich verwenden? Welche Atmosphäre soll das Spiel vermitteln? Was soll der Spieler durch das Spiel lernen?
- **Erlebnisphase/Kreativphase** - Das ist die eigentliche wichtige Phase des Entwickelns. Angenommen, ich möchte „zitterndes Gras“ im Spiel verwenden, dann muss zuvor ein Gefühl für „zitterndes Gras“ entwickelt werden. D. h., ich versuche herauszufinden, wie sich „zitterndes Gras“ anfühlt. In dieser Phase entstehen auch die meisten kognitiven & emotionalen Reifungsprozesse und die Auseinandersetzung zwischen dem Selbst und seiner Umwelt. Es

entstehen hier Beziehungen, Bindungen und Interaktionen. Positionierungen werden geschaffen, Logik, Kontext und Handlungen in ihrem Zusammenspiel und Wirken hinterfragt.

Daraus ergibt sich der Ansatz:

Spielentwicklung als Medium der Sozialentwicklung.

- **Umsetzungsphase** - Bau des ersten Prototyps. Materialauswahl & Handling.
- **Testphase** - Der Prototyp wird vielfach getestet. Im Team, mit den Kindern und anderen Spielfreudigen. Dabei ruht der Blick auf:
 - Spielfähigkeit
 - Spielfertigkeit,
 - Spielmöglichkeit
 - Spielkenntnis
 - Spielerkenntnis

Rückkopplungsmechanismen treten in dieser Phase in den Vordergrund. Das umgehende Feedback durch die Tests, zeigt, ob das was gedacht wurde auch in der Realität bzw. auf dem Brett funktioniert. Tut es das nicht, setzt sofort der Verbesserungsprozess ein. Mit der Zeit lernen die Kinder dadurch, dass ihr Denken Auswirkungen auf das Spiel hat, und wie sie es steuern müssen, bzw. welche Strategien sie wie verankern müssen, damit der Spielfluss gewährleistet/bestehen bleibt. Übertragen auf das reale Leben erlernen sie dadurch die Fähigkeit, Denk.- von Handlungslogiken und situativen Kontexten zu trennen, bzw. diese folgerichtig zu verbinden. Ich nenne es auch gerne Selbstregulierungsmechanismen. Sie werden durch diesen Kompetenzerwerb im späteren Leben komplexere Zusammenhänge überblicken und an das Denken und Handeln koppeln können. Das führt zu einer insgesamt dynamischeren Lebenshaltung.

Daraus ergibt sich:

Spielentwicklung als Ansatz der Entwicklung von Synthese und Analyse

- **Feintuning & Finishing** -die gewonnenen Erkenntnisse werden als Ergebnis im Prototyp eingebaut. Ggf. muss ein weiterer Prototyp mit veränderten Elementen erstellt und getestet werden. Der Feinschliff und endgültige Prototyp wird erstellt.
- Redaktionelle Phase. Alle beschreibenden & erklärenden Elemente eines Spiels werden zusammengetragen und aufgeschrieben. Eine Spielanleitung und ggf. die passende Geschichte zum Spiel werden gefertigt.
- Vermarktungs.- und Vertriebsphase - verschiedene Wege zur Erzeugung von Aufmerksamkeit.

Allen entwickelten Spielen der Klasse 4a liegt zugrunde, dass die jeweiligen Teams in der Phase des Entwickelns durchaus die kreative Auseinandersetzung geführt haben, jedoch die Zeit fehlte, den Prozess zu einer inneren Auseinandersetzung und einem verbindlichen Ergebnis zu führen.



Spiel **Solar**- Eine eigene Währung für Karlshorst

Quelle: Foto Julia Schriever

Interessanterweise hatte die Gruppe um das Spiel „**SOLAR**“ unglaublich viel Detailarbeit und Zeit in ihr Spielmaterial gesteckt. So wurde extra eine eigene Währung – nämlich der Solar- erfunden. Die Durchführung des Spiels - also die Spielanleitung – erzeugte untereinander Unstimmigkeiten. Das zeigte sich dann auch im Test und führte zu Frustrationen beim Team. Hier hätte nachfolgend mehr Zeit zur Verfügung stehen müssen, um diese aufzufangen und zu transformieren.

Das Team um das Spiel „**Tentakulus ludus**“ hingegen, behielt während des Spielentwickelns den Überblick und realisierte in überschaubaren Einheiten ihr Spiel. Ein sehr interessantes und mit einem ungewöhnlichen und neuartigen Mechanismus versehenes Spiel, welches mit entsprechender Zeit und dem nötigen Feinschliff durchaus die Chance auf eine Veröffentlichung hat.

Da wir durch die Brettspiel-AG Kinder mittlerweile in Kooperation mit dem in Berlin ansässigen Schmidt-Spiele-Verlag (u.a. „Mensch-Ärgere-Dich-nicht“) sind und die Redaktion des Verlages geradezu begeistert von der Kreativität und der kognitiven Reife der Kinder ist, bietet sich bezüglich zukünftiger Vermarktungsfragen von Spielen hier eine Gelegenheit an, die wir nutzen werden!

Noch stehen wir jedoch ganz am Anfang der Spielentwicklungsgeschichte an unseren Schulen und brauchen zunächst den zeitlichen Rahmen um all die Schritte gewinnbringend für alle Seiten zu verankern.

Mein langjähriger Spieleautorenkollege und Freund Wolfgang Kramer sagte über die Eigenschaften, die ein Spieleentwickler brauche, Folgendes aus:

- ❖ Leidenschaft. Er muss brennen!
- ❖ Kreativität
- ❖ Phantasie
- ❖ Geduld. Man muss bereit sein, immer wieder von vorne anzufangen.
- ❖ Kennen des Umfeldes
- ❖ Intuition, Gefühl für Spiele und Spieler
- ❖ Einsatzbereitschaft bis an die Grenzen
- ❖ Visionär und Realisierer

- ❖ Bereit sein, sich ständig weiter zu entwickeln
- ❖ Teamfähigkeit
- ❖ Frustrationstoleranz

Daraus ergibt sich:

Spielentwicklung als multifunktionaler Ansatz für einen komplexen Kompetenzerwerb.

Wir haben also noch einen langen Weg vor uns, um diese Eigenschaften bei den Kindern zu fördern.

Schaffen wir die Rahmenbedingungen dafür an unseren Schulen!

Zusammenfassung für Spielentwicklung in der Schule

Zusammenfassend haben wir es in der Spielentwicklung also mit folgenden Ansätzen, Betrachtungen und Erwerb von Kompetenzen zu tun:

- 1. Spielentwicklung als Beziehungsentwicklung**
- 2. Spielentwicklung als Begleitung kognitiver Reifungsprozesse**
- 3. Spielentwicklung als Mittel emotionaler Verankerung nachhaltigen Lernens.**
- 4. Spielentwicklung als Mittel zwischen Identitätsstiftung und Konsequenz-erfahrung.**
- 5. Spielentwicklung als Medium für Sozialentwicklung.**
- 6. Spielentwicklung als Ansatz der Entwicklung von Synthese und Analyse**
- 7. Spielentwicklung als multifunktionaler Ansatz für einen komplexen Kompetenzerwerb.**
- 8. Spielentwicklung als Ansatz zur Entfaltung künstlerisch-ästhetischer Kompetenzen.**
- 9. Spielentwicklung als entwicklungssprachliche kommunikative Dimension.**

Da es keinerlei Ausgrenzung bezüglich des Erlernens des Spieleentwickelns gibt, profitieren alle SchülerInnen in gleichem Maße von den positiven kognitiven, kreativen, emotionalen, sinnlichen und pädagogischen Faktoren, die im Prozess der Spieleentwicklung enthalten sind.

Wenn man mit Kindern beginnt Spiele zu entwickeln, so fällt auf, dass das Erfinden zunächst darin besteht, sich Ideen aus schon vorhandenen Spielen abzuschauen und für die eigenen Zwecke zu nutzen. Zunächst wird der Prozess des Spieleerfindens also eher durch das **Imitieren, Adaptieren, Kopieren, Skalieren, und Reproduzieren** begleitet sein. Die Beobachtung deckt sich mit den Erfahrungsberichten renommierter Spieleentwicklerkollegen wie z.B. Wolfgang Kramer (6 nimmt, Verflixxt etc.) oder auch meines Co-Autoren Jens-Peter Schliemann (Nacht der Magier, Das große Kullern etc.) Alle begannen in ihrer frühesten Kindheit zunächst damit, Spiele nachzubauen und in der Folge dann die Regeln abzuändern, oder neue und andere hinzuzufügen.

Auch in der Brettspiel-AG an unserer Schule haben wir so begonnen. Die Kinder hatten große Freude daran, Miniversionen diverser Spiele wie Mikado, Puzzles etc. zu erstellen. Für sie lag der Mehrwert des Spiels und Spielens eindeutig zunächst in der Ausgestaltung individueller ästhetisch-künstlerischer Aspekte. Jetzt war es nicht mehr **irgend ein Spiel**, welches gekauft worden war, **sondern ihr Spiel**, welches sie selbst angefertigt hatten! Mit Hingabe verliehen sie den Spielen ihre persönliche Note, wodurch sich der Spielreiz um ein vielfaches erhöhte. Daran durfte dann das gesamte Umfeld partizipieren- von Eltern, über Geschwister, Großeltern bis hin zu Freunden und Klassenkameraden. Es entstand eine Dynamik, die insbesondere das Klassenumfeld wie in einer Art „Fieber“ packte. Plötzlich begannen auch Kinder, die nicht in der Brettspiel-AG waren, Spiele zu erfinden und zu entwickeln.

Im weiteren Verlauf kommt dann das **Interessieren, Diskutieren -manchmal auch Lamentieren-, Kapiieren, Modifizieren, Initiieren und Inszenieren** dazu. So finden sich die Kinder mittlerweile in jeder freien Minute zusammen und diskutieren über das Spielmaterial, die Figuren, die Regeln und wie diese einzusetzen wären. Telefonkonferenzen werden geschaltet, da sich nicht immer alle Kinder am Nachmittag gemeinsam treffen können. Oft wird in Teams gearbeitet. So helfen sich die Kinder gegenseitig mit ihrem erlernten Wissen und ihren Fähigkeiten aus. Bei den Tests neuer Spiele, werden selbständig erste Änderungen vorgeschlagen und initiiert. Die erlernten Rückkoppelungsmechanismen münden in ersten Modifizierungsversuchen. D.h. die Kinder sind wesentlich schneller im Rückschließen und erkennen mögliche Schwachstellen im Ausgestalten der Regeln früher.

Noch etwas später taucht das erste **Differenzieren, Kombinieren, und Rekonstruieren** (Entdecken von Welt) auf. Bis die Kinder nach etwa zwei bis drei Jahren des Entwickelns lernen zu **Konstruieren** (Erfinden von Welt) **Kritisieren** (Hinterfragen von Welt), **Selektieren** (nach Luhmann / *Biologische Systeme, Psychische Systeme* und *Soziale Systeme*. Allen Systemen ist gemein, dass sie *operieren* müssen, um zu existieren.) und zu **Dekonstruieren** (Auseinandernehmen von Welt). Daran schließt sich der Prozess des **Variierens und Transformierens** an, bis man dann zum Schluss mit seinem Spiel möglicherweise **Kooperieren**, auf alle Fälle aber **Hausieren** geht.

Wir hatten in unserem anschließenden Pilotprojekt zunächst 2013 zwei Jahre lang Spieleentwicklung in der Klassenstufe 4 als reguläres Unterrichtsfach im Modul „Strategisches Spiel“ verankert.

Meine Erfahrung dazu ist, dass man mit einer kleinen Gruppe sinnvoller arbeiten kann, als mit einer ganzen Klasse. Wir haben je 11 Kinder in einer Gruppe gehabt, die an zwei Wochenunterrichtsstunden Spielentwicklung gemacht haben.

Alle SchülerInnen haben das Angebot mit viel Freude angenommen und ausdauernd konzentriert an ihren Spielen gearbeitet. Es zeigt sich aber, dass eine Unterrichtsstunde viel zu wenig ist und besser auf einen Block ausgeweitet werden sollte- nicht zuletzt um im Flow zu bleiben.

Zunächst wurden in Klassenstufe 4 die Grundlagen mit allen spieltektonischen Faktoren (Regeln, Mechanismen, Strategien, Material, Spielanleitung) anhand eines bestehenden Spiels erarbeitet und anschließend in Klassenstufe 5 und 6 in „freier Spielentwicklung“ weitergeführt und vertieft.

Bei der Vorgehensweise habe ich darauf geachtet, dass die SchülerInnen sich in Teams von zwei- max. drei Personen zusammenfinden. Mehr als drei SchülerInnen in einem Team blockieren die Zusammenarbeiten. Entscheidend für die Zusammenarbeit ist NICHT der Spaßfaktor den man mit dem anderen erlebt, sondern das Vertrauen was man zu ihm hat. Danach sollten sich die Teams ausrichten und finden. Der Hintergrund ist der, dass es in der Zusammenarbeit zu unterschiedlichen Auffassungen, Meinungen und Gedanken kommt und konstruktive Kritik erlernt werden muss. Diese kann jedoch nur in einer Atmosphäre des gegenseitigen Vertrauens und Respektierens entstehen.

Ab 2016/17 wird das Fach Spielentwicklung um Leveldesign- also die Programmierung von Spielen- in Klassenstufe 6 erweitert. Hier scheint es auch im Hinblick medialer Entwicklung eine spannende neue Herausforderung für die SchülerInnen zu werden.

Spielende

(...) Zuerst also muss das Spiel der Welt gedacht werden, und dann erst kann man versuchen, alle Spielformen in der Welt zu begreifen."

(Jacques Derrida, Grammatologie, S. 87-88)

Der Trüffelschweinparameter

Als wir noch Kinder waren, war die Welt voller „Trüffel“ für uns, die es jeden Tag mit Neugier und Offenheit zu finden galt. Wir hatten stets den „richtigen Riecher“ bei unserer Suche. Doch mit den Jahren hat unser Gespür für Neues und Interessantes abgenommen, oder wurde uns abgenommen.

Ähnlich dem wahren Vorgehen bei der Trüffelsuche, bei dem man der Sau einen Maiskolben ins Maul klemmt, damit sie den eben aufgespürten Trüffel nicht frisst, ergeht es vielen von uns ...

Manches scheint dem Werfen von „Perlen vor die Säue“ zu gleichen, denn was der Bauer – und von denen gibt es nicht nur ein Schachbrett voll - nicht kennt, frisst er eben nicht. Meist bleibt er – der Bauer - lieber bei seinen Kartoffeln und selbst der Dümmste unter ihnen, erntet die größten Kartoffeln. Oder aber es wird der Darwin zum Zug gebracht: „Friss oder stirb!“ Und anderenorts hört man: Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt!

Mit diesen Methoden zieht man sich jedoch eher eine Horde von Schweinehunden heran, die es dann in jahrelangen Übungen zu überwinden gilt ... Ganz zu schweigen vom fehlenden Trüffelschweinparameter. Wenn eine Horde nur auf das Höherhängen von Messlatten geeicht ist und die Leistung nur darin besteht, diese Messlatte zu erreichen, ist das Finden von Trüffeln quasi undenkbar. Oder haben Sie schon mal in einer Höhe von zwei Meter Entfernung zum Boden Trüffel gefunden?

Es ist zwar eine Menge Faktenwissen über Trüffel angelegt worden aber der Trüffel bleibt immer der Trüffel der Schweine, nicht wahr?

Dabei wäre doch so einfach, mit dem entsprechenden Trüffeldenken auf die richtige Spur zu kommen. Oder eben den entsprechenden Trüffelschweinparameter.



Und dazu muss man nicht mal mit den Schweinen würfeln ...

NUTZEN wir doch einfach, was wir ohnehin schon haben:

Ein wunderbares Feld namens- „Strategisches Spiel!“

Lassen SIE uns hierin die Trüffel finden - ohne Maulsperre, ohne Maiskolben ...
aber mit viel „jungem Gemüse!“ ab **Klasse 4**.

Wie Sie wissen, sind Trüffel wirtschaftlich verdammt bedeutend für ein Unternehmen!
Das „Spiel“ gewinnt nur, wer die besten Trüffel, nicht wer die meisten Trüffel hat!

Schlussbemerkung & Ausblick

Fakt ist, dass die Spielentwicklung weit mehr an komplexen Kompetenzen abfordert, als ich sie hier in Kürze niederschreiben konnte. Spielentwicklung, bzw. das Entwickeln von Spielen, reicht in so viele Bereiche hinein, dass zum einen die Verknüpfungen zu den regulären Unterrichtsfächern, wie zum anderen auch in die jeweiligen Kreativitätsfächer davon berührt werden. Damit ergeben sich neue Bezüge für alle Lehrenden. Mit der Etablierung von Spielentwicklung schaffen wir ein Alleinstellungsmerkmal, das nicht nur in Hinblick auf entwicklungspsychologische Komponente bei den Kindern, sondern auch im Hinblick auf die wirtschaftlichen und schulentwicklungsrelevanten Fakten einen großer Zugewinn darstellt!

Denn:

1. So wie wir spielen, so gewinnen wir! (Dabei liegt Verlust auch im Gewinn!)
2. Spiele werden im Kopf gewonnen, oder verloren. (Mentale Denkmuster & ihre Blockaden!)
3. Dynamik & Spaß kommen **vor** Regeln
4. Ein guter Leader macht sich überflüssig (siehe Frau Schriefer als Mannschaftskapitänin)
5. Selbstvertrauen macht innovativ (siehe Nele)
6. Angst vorm Gegner hemmt den Erfolg & schwächt die Motivation (siehe Viertelfinalbegegnung Argentinien vs. Deutschland bei der Fußball WM 2010 in Südafrika)
7. Gewinn ist ein Partizipationsprinzip. (In Teams gewinnt selten einer alleine!)
8. Erfolg ist ein Prozess, somit eine Einstellung und kein Fakt!

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und freue mich auf Umsetzung!



*PS Anbei Ihre Einladung zum Schulterguck ☺

EINLADUNG

Wir laden Sie herzlich zum „SCHULTERGUCK“ in unserer

Kreativitätsgrundschule in Berlin-Karlshorst ein.

Seien Sie dabei, wenn es wieder heißt:

SCHULE(N) MACHT SPIELE!

Wo: Ehrlichstr. 63/ 10318 Berlin/ Spielewerkstatt Neubau

Kontakt:

Máren Kruse mkruse@krea-schulzentrum.de oder kruse@trainingtools.de mobil
erreichbar unter 01520-6695738