

Der schnellste Weg von der Kloster- in die Badstraße

„Spielend lernen“: zur Bedeutung des Spiels in Lehre und Forschung

Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen.“ Mit diesen Worten beschrieb bereits Wolfgang Menzel – Literaturkritiker und Schriftsteller des 19. Jahrhunderts – die Bedeutung des Spiels als Lernmedium in Schulen. Auch heute noch setzen Lehrende in ihrer täglichen Schulpraxis Spiele in vielfältiger Form als Lehr- und Lernmittel ein. Neben dem schulischen Bereich kann das spielerische Lernen auch im Hochschul-

bereich – in Forschung und Lehre – von Nutzen sein. Forschern ist diese Tatsache nicht gänzlich unbekannt. So geht beispielsweise auf Albert Einstein – Nobelpreisträger für Physik – folgender Ausspruch zurück: „Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.“

Die Entwicklung und Implementierung konkreter Konzepte spielerischen Lernens in der Hochschulpraxis erfolgt in der Regel schrittweise und ist – anders

als im ersten Moment zu erwarten wäre – keineswegs ein sprichwörtliches Kinderspiel. Zum einen gilt es zu klären, welche Vorlesungen sich prinzipiell für das spielerische Lernen eignen und welche – zumindest auf den ersten Blick – eher nicht. Wird für eine Lehrveranstaltung eine solche prinzipielle Eignung unterstellt, gilt es, im nächsten Schritt ein Konzept des spielerischen Lernens zu entwickeln. In der Lehrveranstaltung „Buchführung – Technik des betrieblichen

so erhält er die Karte und fährt mit dem Spiel fort. Sollte der Mitspieler jedoch eine falsche Antwort geben, so geht die Karte an den Spieler. Der Spieler zieht so lange neue Karten, bis zur ersten richtigen Antwort des Mitspielers.

- **Ereigniskarten** ➔ Kommt der Spieler auf ein Feld, das mit einem **E** gekennzeichnet ist, muss er eine Karte aus dem Kartenstapel **Ereigniskarten** ziehen. Es gelten hier analog die Regelungen der Geschäftsvorfälle.
- **Finanzamt** ➔ Der Spieler hat seine Steuererklärung zu spät abgegeben und muss zur Strafe eine Runde aussetzen.

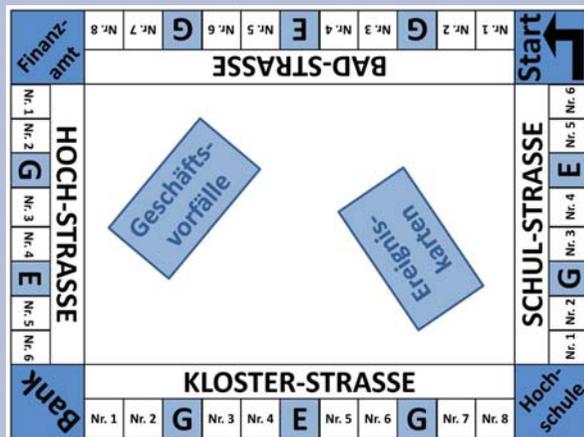
- **Hochschule** ➔ Hier muss der Spieler sich einem Test unterziehen. Der Spieler wählt eine Karte aus seinem bisherigen Besitz und einen Mitspieler aus. Der Spieler liest die Frage und alle Antwortoptionen vor. Sollte der Mitspieler die richtige Antwort nennen, verliert der Spieler seine Karte an den Mitspieler. Sollte der Mitspieler eine falsche Antwort nennen, darf der Spieler seine Karte behalten. Der jeweils nachfolgende Mitspieler setzt das Spiel fort.
- **Bank** ➔ Als Belohnung für fleißiges Sparen darf der Spieler einen weiteren Wurf vornehmen.

Spielregeln für das BuFü-Brettspiel

- Das BuFü-Brettspiel kann mit zwei bis maximal sechs Spielern gespielt werden.
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Die Spielfiguren unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Farbe.
- Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Karten zu erhalten. Sieger ist, wer am Ende der Spielzeit die meisten Karten in seinem Besitz hat. Die Spielzeit beträgt 20 Minuten.

Spielablauf

- **Start** ➔ Zu Beginn stellen die Spieler ihre Figuren auf das Feld **Start**. Die Spieler erhalten nacheinander den Spielwürfel und machen jeweils einen Wurf. Sie beginnen in absteigender Reihenfolge ihrer gewürfelten Augenzahl, d. h., der Spieler mit der höchsten Augenzahl eröffnet das Spiel – der Spieler mit der geringsten beschließt die erste Runde. Im Spiel darf jeder Spieler um die gewürfelte Augenzahl mit seiner Spielfigur vorrücken.
- **Geschäftsvorfälle** ➔ Kommt der Spieler auf ein Feld, das mit einem **G** gekennzeichnet ist, muss er eine Karte aus dem Kartenstapel **Geschäftsvorfälle** ziehen. Die gezogene Karte enthält eine Frage mit jeweils drei Antwortoptionen. Der Spieler liest diese Frage sowie alle Antwortoptionen dem jeweils nachfolgenden Mitspieler vor. Sollte der Mitspieler die richtige Antwort geben,



Rechnungswesens“ werden im Sommersemester 2012 erstmals spielerische Elemente in Form selbst entwickelter Buchführungsbrettspiele eingesetzt.

Das Spiel als Lernmedium

Brettspiele stammen aus einer Ära weit vor dem Siegeszug von Video- oder Computerspielen und sind letztlich lieb gewonnene Artefakte aus frühen Kindheitstagen. Beim gemeinsamen Spiel stehen Spannung, Spaß sowie ein sportlicher Wettstreit im Vordergrund des Spielgeschehens. Manche Spiele wie beispielsweise „trivial pursuit“ schulen darüber hinaus die Allgemeinbildung. Der Gedanke, Wissen in spielerischer Art und Weise zu vermitteln, war geistiger Urvater für die Konzeption eines Buchführungsbrettspiels. Pate für die konzeptionelle Realisation stand der Entwurf eines BWL-Ratespiels aus dem Europa-Lehrmittelverlag.

Menschen lernen spielend – aber sind sie auch dazu bereit, zum Lernen wieder mit dem Spielen anzufangen? Dies ist nach den bisherigen Erfahrungen aus dem Projektversuch eindeutig zu bejahen. Die Probanden – Studierende des Erstsemesters Betriebswirtschaft – zeigten von Anfang an Interesse an dieser Art der Interaktion in der Gruppe. Das gemeinsame Spielen wurde zum emotionalen Erlebnis.

Die Kunst des Lehrens – ars docendi – liegt nun darin, einen objektiv schwierigen und subjektiv als trocken empfundenen Stoff spielend den Lernenden zu vermitteln. In anderen Worten könnte man auch sagen: Es geht darum, den Lehrstoff auf einem möglichst galanten Weg in die Gehirne der Studierenden zu transportieren. Hierzu bietet sich der natürliche Spieltrieb der Lernenden – getreu dem Motto: über das Spiel zum gewünschten Lernerfolg! – an.

Das Lernen als Abfolge kognitiver Prozesse wird u.a. durch Emotionen und soziale Interaktionen beeinflusst. Nicht jedes Wissen, jede Fähigkeit und jede Fertigkeit kann jedoch angelesen werden. Zur Verdeutlichung stelle man sich hierzu den Erwerb der Fertigkeit des Radfahrens vor. Nach klassischer Lehrmethodik des Studiums eines wissenschaftlichen Textes – beispielsweise zum Thema „Das Wesen des Radfahrens“ – würde der Proband mitnichten unmittelbar nach Abschluss



Der stehende Student ist der Tutor Sebastian König aus dem Semester LH2; die fünf Spieler sind Studierende aus dem Semester LH1. Aufgenommen wurden die Bilder im Rahmen des Buchführungstutoriums im TPO-Gebäude in Offenburg-Waltersweier

des Textstudiums Rad fahren können. Die Methode der anleitenden Übung stellt in diesem Beispiel einen erfolgversprechenderen Weg dar, um sich diese Fertigkeit anzueignen. Dies ist jedoch nur einer der möglichen Lernwege, der je nach Lerngebiet zum Erfolg führen kann. Neben dem repetitiven Wiedergeben von Gehörtem (häufig mit klassischen chinesischen Schullehrmethoden assoziiert) und dem Planspiel (als praktisch-abstrahierende Übungssituation im Sinne des learning by doing) haben sich Spiele in unterschiedlichen Formen und Facetten als gleichberechtigte Lehrmethode etabliert.

Das Spiel als Trojanisches Pferd

Die Besonderheit von Spielen liegt dabei in dem Aspekt, dass hier der Lernstoff für den Spieler im Verborgenen präsentiert wird – das Spiel also zum Trojanischen Pferd wird. Frage: Wie frisst der Hund seine Medizin? Antwort: Unbewusst! Will man Hunden oder anderen Raubtieren Medikamente verabreichen, so geschieht dies auf eine Art und Weise, bei der das Tier nicht merkt, dass es Medizin zu sich nimmt – also in etwas Bekanntem und Leckerem versteckt. Dieses Prinzip, das bereits den alten Griechen in Form des sprichwörtlich gewordenen Trojanischen Pferdes bekannt war, hat bis in die Neuzeit nichts an Wirkkraft verloren und wird im Medium des Spiels fortgeführt.

Ob Lernen gelingt, ist auch von der Stimmung der Probanden abhängig. Spielzeit ist Freizeit. Freizeit wird mit positiven Gefühlen, Stimmungen

und Erlebnissen assoziiert. Der Spieler lernt in der Freizeit, die er als Zeit der Entspannung wahrnimmt, aus der jeweiligen Spielsituation heraus. Die Spielsituation ist hier als eine Meta-Ebene zu begreifen. Auf dieser Ebene verfolgt der Spieler seine Zielsetzungen wie beispielsweise „Ich will gewinnen“, „Ich muss taktieren“, „Ich nutze die Schwächen der Gegenspieler zu meinen Gunsten“. Der eigentliche Lernprozess tritt in den Hintergrund und das Lernen wird Teil des Spiels – es wird zum spielerischen Lernen.

Rollenwechsel der Akteure

Letztlich tritt beim Spiel auch ein Rollenwechsel auf – der Lehrende wird zum Beobachter. Der Lehrende in seiner traditionell eher aktiven Rolle als „Stoffhändler“, der sich in aufopferungsvoller Weise der Vermittlung des Lehrstoffs verpflichtet fühlt, wird in der Spielsituation zu einer Nebenrolle „degradiert“. Er wird zum passiven Beobachter, der allenfalls als Moderator schlichtend in die Spielsituation eingreift. Die Hauptrollen gehen hier an die Spielenden – also die Lernenden. Die Lernenden, traditionell eher in der Rolle der passiven Zuhörer, werden in der Spielsituation zu aktiven Spielern. Dieser Rollenwechsel schafft neue Räume, neue Situationen, aber auch neue (Konflikt-)Potenziale. Vorsicht: „Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr“ – so drückte es bereits Plato trefflich aus.

DIPL.-BETRIEBSWIRT (FH)
MARTIN TRADT M. SC.