

Spiele im Geographieunterricht

Definition

Spiele im Geographieunterricht sind regelgeleitete, zielgerichtete Lernarrangements, die über verschiedene Zugangsweisen ein Entdecken und Sammeln von neuen Erfahrungen und Informationen ermöglichen.

Klassifikation

Der Begriff „Spiele“ umfasst eine Vielzahl an Unterrichtsformen, die erkenntnisfördernd eingesetzt werden können. Dazu gehören:

1. Interaktionsspiele

Im Geographieunterricht werden sie vorwiegend zur Festigung von Fachwissen und zur Förderung des sozialen Lernens eingesetzt. Gewinnen oder Verlieren stehen dabei noch häufig im Vordergrund, auch wenn einige neuere Tendenzen das Spielen ohne Sieger und Besiegte bevorzugen. Die gängigsten Formen sind Lern- und Erkundungsspiele.

- Lernspiele: Der Klassiker „Stadt, Land, Fluss“ zählt ebenso zu den Lernspielen wie das Spielen eines selbst erstellten geographischen Tabu-Spiels, eines Quiz (z.B. „Wer wird Millionär?“) oder eines Rätsels. Die Spielform reicht von

Brett- oder Kartenspielen über Memorys und Puzzles bis zu computergestützten Spielen. Diese sind häufig auch als Denk- oder Strategiespiele angelegt.

- Erkundungsspiele: Bei Erkundungsspielen (z. B. Rallyes, (→) Geocaching) können Karten, Kompass oder digitale Medien zum Einsatz kommen. Durch diese und andere geographische Arbeitsweisen und -techniken kann z. B. die räumliche Orientierung spielerisch geschult werden. Das Verlassen des Klassenzimmers ermöglicht zudem eine Realbegegnung mit den zu erkundenden Sachverhalten.

2. Simulationsspiele

Diese trainieren die Entscheidungsfähigkeit in Konflikt- und Planungsprozessen. In einem regelgeleiteten Kontext schulen sie die rationale Auseinandersetzung mit politischen, sozialen und ökonomischen Aspekten, welche die gesellschaftliche Wirklichkeit abbilden.

- Rollenspiele: Spieler übernehmen mehr oder weniger festgelegte Rollen (freies oder gelenktes Rollenspiel). Nach einer Vorbereitungszeit treten die verschiedenen Rollenträger in Kontakt und stellen in einer Diskussion ihre Standpunkte dar. Die (→) Perspektivenwechsel fördern dabei die (→) Empathie. Typische Positionen sind Vertreter von Interessengruppen oder Behörden (z. B. bei Nutzungskonflikt im Regenwald oder in der Raumplanung). Meist wird zum Abschluss nach einem Kompromiss gesucht.
- Planspiele: Planspiele sind stärker gelenkte und regelgeleitete Erweiterungen von Rollenspielen. Die Planungssituation soll zu einer Lösung oder einem Ziel führen. Es werden einzelne Para-

meter verändert, um kausale Zusammenhänge systematisch zu verstehen. Entscheidungen werden oft in Gruppen getroffen, was die Diskussions- und Argumentationsfähigkeit schult. Eine wichtige Rolle übernimmt der Spielleiter. Aufgrund des höheren Zeitaufwandes eignen sie sich besonders für (→) Projekte.

- **Computersimulationsspiele:** In zunehmendem Maße gewinnen computergestützte Simulationsspiele an Bedeutung. Entscheidungen und deren Folgen können in komplexeren Zusammenhängen dargestellt und durch die grafische Darstellung anschaulich präsentiert werden. Bekannte Beispiele sind „SimCity“ oder „Energetika 2010“.

3. Szenische oder darstellende Spiele

Durch eine körperbezogene Darstellung können symbolische Wirklichkeiten veranschaulicht werden. Im freien darstellenden Spiel oder in theaterähnlichen Phasen können z. B. Begriffe, Beziehungen, Prozesse oder Empfindungen ausgedrückt und dargestellt werden. Für die Umsetzung eines Standbildes oder einer dynamischen Szene können Textvorlagen sowie Regieanweisungen verwendet werden. Im Geographieunterricht wird ein Spiel meist in drei Phasen durchgeführt:

1. **Vorbereitungsphase:** Information über Sachverhalt, Ablauf und Regeln, über angestrebte Ziele
2. **Durchführungsphase:** eigentliches Spiel
3. **Reflexionsphase:** Reflexion über z. B. angewandte Strategien zur Zielerreichung, Übertragbarkeit in die Realität

Zur geographiedidaktischen Diskussion

Spiele im Unterricht ermöglichen Schülern Handlungsfreiheit, Selbsttätigkeit und ganzheitliches Lernen. Neben der Vermittlung von fachlichen Inhalten stehen vor allem soziale Aspekte im Vordergrund. Besonders Simulationsspiele eignen sich für die Auseinandersetzung mit komplexeren Themen und kontroversen Inhalten. Damit das große Potenzial von Spielen richtig ausgeschöpft werden kann, müssen Spielinhalt und Spielmechanismus aufeinander abgestimmt sein. Computergestützte Spiele und der zunehmende Einsatz mobiler Endgeräte eröffnen weitere neue Möglichkeiten.

Literatur

- HOFFMANN, T. (2009): Spiele. – In: BRUCKER, A. [Hrsg.] (2009): Geographiedidaktik in Übersichten. Köln, 120–121.
- MEYER, C. (2006): Spiele. – In: HAUBRICH, H. [Hrsg.] (2006): Geographie unterrichten lernen. Die neue Didaktik der Geographie konkret. München, 138–140.
- KLINGSIEK, G. (1997): Spielen und Spiele im Geographieunterricht. – In: Praxis Geographie, 20, 5, 4–10.
- MEYER, H. (2010): Unterrichts-Methoden, Bd. 2. Praxisband. Berlin, 345–347.
- UHLINWINKEL, A. (2010): Spielen im Geographieunterricht. Möglichkeiten und Herausforderungen. – In: Praxis Geographie, 40, 7–8, 4–8.

Barbara Feulner