

## Geschichte spielen – Simulationsspiele im Geschichtsunterricht

### **So gestaltet man die Spiele - Anleitung zur Konstruktion von Spielanlagen (Spielmodule)**

Alle Lehrpersonen können Spiele für den Geschichtsunterricht konstruieren. Hier ein paar Leitgedanken und Anregungen:

Die Spiel- und Arbeitsbereiche für den Geschichtsunterricht, die ich anvisiere, müssen bestimmte Bedingungen erfüllen: Sie sollten

- im schriftlichen und mündlichen Sprachhandeln kommunikativ sein,
- den Auszubildenden zugänglich sein oder rasch zugänglich gemacht werden können,
- eine klare Lernzielorientierung begünstigen,
- verschiedene Zugänge persönlicher Arbeitstechniken zulassen,
- unterschiedliche Fertigkeiten und Fähigkeiten zum Zuge kommen lassen,
- das Herausbilden oder Verfügbarmachen verschiedener Methoden ermöglichen,
- verschiedene Sozial- und Arbeitsformen zulassen,
- Transformationen des Materials von der einen in andere Formen gestatten,
- Selbsttätigkeit und Selbständigkeit der Auszubildenden in den Mittelpunkt stellen,
- das Übernehmen einer reflektierten oder reflektierbaren Rolle bedingen.

Es gibt daneben Eigenschaften für Arbeitsbereiche, die erwünscht sind, die die Handhabung einfacher und lerngünstiger machen:

- Es sollte ein Alltagsbezug über die Schule hinaus bestehen.
- Es sollten eher Haltungen der Zusammenarbeit als der Konkurrenz begünstigt sein.
- Die einzelnen Arbeitsvorgänge, in denen eine Arbeitsweise verlangt ist, sollten den Möglichkeiten der Auszubildenden anpassbar sein, d.h. unter Umständen vereinfacht werden können und völlig individualisierbar sein.
- Die Spielbedingungen der Lernanlage (des Moduls) sollten von der Lebenswelt der Auszubildenden ausgehen oder auf sie zurückführen.

- Es sollte ein Bezug geschaffen werden zu Vorgängen oder Ereignissen, die sich ausserhalb der Schule abspielen (z.B. eine grosse Feierlichkeit, ein bedeutender Kultur- oder politischer Anlass etc.).
- Die Spielbedingungen sollten eine humorvolle, vielleicht manchmal eine ironische Haltung von Lehrperson und Auszubildenden mindestens vertragen. Das vor allem, damit das eigene Verfahren und die Verfahren des Spielvorbilds kritisiert und zum Unterrichtsgegenstand gemacht werden können.
- Hilfsmittel und Infrastruktur sollten im Schulrahmen verfügbar sein oder rasch und einfach verfügbar gemacht werden können.
- Das Vorbild für die Spielbedingungen sollte direkt zugänglich sein, d.h. die Institutionen und die in ihr wirkenden Personen.
- Es sollen klare und eindeutige Spielregeln formuliert und eindeutige Spielwelten konstruiert werden. Die Rolle des Spieleiters soll u.a. darin bestehen, die Regeln und 'Regionen' seiner Spielwelt neuen Bedingungen anzupassen.
- Die Anpassung der Lernanlagen an die Stufe und die Möglichkeiten der ganzen Lerngruppe, allenfalls einzelner Teams sollte über die Reduktion der Abläufe erfolgen, d.h. das Spiel wird nur in den für die Unterrichtszielsetzung relevanten Ausschnitten gespielt; oder über die Betreuung durch die Lehrperson mit der Anzahl der Fixpunkte (organisatorischen Schaltstellen der Projektarbeit), d.h. unerfahrenere Lerngruppen und Lerngruppen mit besonderen Schwierigkeiten werden intensiver und häufiger betreut und beraten.

#### Ablauf eines Unterrichtsprojekts auf der Basis einer Spielanlage

1. Auswahl des Themas, des Stoffes, des Materials, Formulierung der Lernziele und Bestimmung der Spielanlage, Bereitstellung des Materials, der Informationen, Schaffung der institutionellen Bedingungen (Stundenplan, Aktivitäten ausserhalb der Schule, Gebrauch von Bibliotheken, Museen etc.), Bestimmung des Zeithorizonts, evtl. Abklärung der Notwendigkeit von Zusammenarbeit mit anderen Lehrpersonen, Festlegen der Schritte, die als Lernkontrolle gelten sollen, Entscheide für die reduzierte Durchführung.
2. Vorbereitung des Stoffes (des narrativen Textes aus dem Geschichtsbuch, des historischen Materials etc.) durch die Schülerinnen und Schüler, je nach Bedürfnis mit einem Auftrag zu bestimmtem Rollenverhalten (Erarbeitung des Stoffes in einer Rolle gemäss der Spielanlage: Richterin, Berichterstatter, Redakteurin, Inhaber einer PR-Firma etc.) entsprechend den Lernzielen.
3. Erarbeitung des Materials: Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen konkreten und vollständigen Auftrag entsprechend den Rollen des Spielmoduls (Brief, Bauauftrag, Sitzung mit den Beschwerdeführern oder einem Team z.B. zum Studium von Akten, Vorbereitung eines Projektes).

4. Organisation der Gruppe der Auszubildenden entsprechend den Anforderungen des Projektes und Erarbeiten eines Arbeitsplanes (nach Frey 1993, Projektmethode): Wer macht was, wann, wie, wo, warum, was wird ausgelöst, was muss koordiniert werden, wo ist Informationsaustausch nötig?
5. Durchführung der Arbeit, Steuerung und Abstimmen der Schritte über Sitzungen, Briefe, Gespräche entsprechend den Rollen von Auszubildenden und Lehrperson, Dokumentierung der Arbeit (gemäss dem Auftrag zur Präsentation bzw. der Beschaffenheit des Produktes) je nach Spielanlage, Überprüfung des Zeitmanagements, Reflexion der Arbeitsverläufe bezogen auf die Zielsetzung, allenfalls Änderung des Arbeitsverlaufs und der Zielsetzung, Sicherung der Zwischenergebnisse, Aufträge an weitere Rollenspieler. Allenfalls Reduktion der Aufträge.
6. Präsentation der Arbeitsergebnisse (z.B. Durchführung des Gerichtsprozesses, Verlesen der Urteile, Erlass von Verfügungen und Massnahmen, Anraten von Verfahren, Vertreten eines Projektes vor Behörden, Halten der Rede, Durchführen einer Beratung etc.) oder Ablieferung des Produktes (Manuskript, Beschwerdeheft, Gesetzestext, Parteiprogramm).
7. Reaktion des Auftraggebers (Rekurs evtl. Kassation eines Urteils, Annahme oder Ablehnung eines Produktes oder einer Dienstleistung, einer Massnahme, eines Manuskriptes) entweder als Rollenspiel der Lehrperson oder als Weiterführung des Spiels.
8. Metakritik des Unterfangens: wenn nötig Explizitmachen der Einsichten, und Erkenntnisse; Rückkoppelung auf den Auftrag, Lernkontrolle ausserhalb des Spielmoduls, möglich sind selbstverständlich auch pädagogische Ziele wie die Beurteilung der Arbeitsverläufe, des Arbeits- und Sozialverhaltens der Gruppe oder Einzelner, Besprechung des Verfahrens und seiner Eignung, Ziehen von Lehren für künftige Projekte.