



# Spiele zum sozialen Lernen

## Erfahrungen und Anregungen

Von StD Georg Glöbl, Hagelstadt

### Ein einfaches Spiel als Beispiel

Probieren Sie es selbst einmal aus: Lassen Sie einen Stuhlkreis bilden mit bis zu einem halben Meter Abstand zwischen den Stühlen und jeder Teilnehmer stellt sich hinter einen Stuhl. Mit der rechten Hand fasst jeder eine Lehne und kippt den Sessel zu sich hin, so dass er nur auf den hinteren Beinen balanciert. Jetzt formulieren Sie die Aufgabe an die Gruppe: Alle sollen den Stuhlkreis im Uhrzeigersinn umrunden, ohne dass ein Stuhl wieder auf seine Beine zurückkippt oder umfällt. Dabei darf nur die rechte Hand verwendet werden und jeweils nur eine Lehne berührt werden. Die Aufgabe ist erst erfüllt, wenn alle wieder an ihrem Ausgangspunkt angelangt sind. Bei einem Fehler geht jeder an „seinen“ Stuhl zurück und alles beginnt von vorn. Während dieses Spiel läuft, beobachten Sie genau, wer die Führung übernimmt, wie miteinander geredet wird, wie mit den „Versagern“ umgegangen wird, wer sich auffällig verhält usw. Wenn die Gruppe die Aufgabe regelkonform schafft, herrscht große Erleichterung und es gibt einen spontanen Applaus für die eigene Leistung.

Dieses einfache Spiel kann für eine Klasse eine große Herausforderung sein, denn es setzt schon einige soziale Kompetenzen voraus: die Bereitschaft, eine Aufgabe in der Gruppe erfolgreich zu lösen (Koope-ration), die Fähigkeit, zielführend miteinander zu reden, aktiv zuzuhören und eigene Vorschläge einzubringen (Kommunikation), die Fähigkeit, mit Menschen, die Fehler machen, konstruktiv umzugehen (Toleranz, Empathie, Hilfsbereitschaft) und die Bereitschaft, eine Führungsrolle zu übernehmen oder die Führung durch andere zu akzeptieren. Freilich sind auch individuelle Kompetenzen gefordert wie Konzentration, Geschicklichkeit, Ausdauer, Umgang mit eigenem Versagen usw.

### Die Reflexion

Die Gruppe ahnt nicht, dass es Ihnen nicht nur um die spielerische Lösung einer Aufgabe gegangen ist, sondern dass Sie den Gruppenprozess im Verlauf des Spiels beobachten wollten. Sie geben sich nun allerdings nicht als Psychotrainer, sondern lassen die Teilnehmer auf ihren Stühlen Platz nehmen und stellen Fragen, die den Verlauf des Spiels reflektieren sollen: z.B. Wie ging's? Welche wichtigen Momente gab es? Wie habt ihr euch als Team erlebt? Welche Fähigkeiten habt ihr gebraucht? Was würdet ihr jetzt anders machen?

## Der Transfer

Dann beenden Sie die Reflexion des Spiels und stellen die Behauptung auf, dass das Spiel das soziale Verhalten jedes Einzelnen in der Klasse widerspiegelt. Sie moderieren dann ein Gespräch zum Thema: Was läuft in der Klasse ähnlich wie bei diesem Spiel? Was könnte verbessert werden? Lassen Sie die Schüler/innen zunächst reden, achten Sie aber darauf, dass niemand angeklagt und „vorgeführt“ wird. Es geht dabei schließlich nicht um das Aufzeigen von Fehlern und Defiziten (was Schüler und Lehrer besonders gerne tun!), sondern um die Weiterentwicklung von Fähigkeiten im Sinne von „Was könnte/sollte ich dazulernen?“. Wenn das Spiel, die Reflexion und der Transfer auf die Klassengemeinschaft nachhaltig wirken sollen, dann sind auch mündliche oder schriftliche Zielvereinbarungen zu empfehlen, wie sie im Bereich der Gesprächsregeln in vielen Klassen üblich sind. Durch weitere spielerische Lernprojekte lässt sich die Entwicklung sozialer Kompetenzen begleiten und verbessern.

(z. B. aus der Sammlung: <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html>).

*Auf drei wesentlichen Handlungsebenen, den motorischen (Spieltechnik), den intellektuellen (Spielstrategie) und den kommunikativ-kooperativen Handlungen (soziale Kompetenz) sind derartige Lernspiele mit sehr gegensätzlichen Erfahrungen verbunden wie Gewinnen und Verlieren, Erfolg und Misserfolg, Rücksicht und Durchsetzungskraft, Kooperation und Konkurrenz, Solidarität und Selbstverwirklichung. Als spielerische Lernprojekte können sie deshalb das prosoziale Verhalten verstärken, soziale Ressourcen aktivieren und ein positives Lernklima schaffen, wenn der Praxistransfer von der Spielsituation auf die Lebenserfahrung der Schüler gelingt. Insofern können solche Spiele ein wirksamer Beitrag zur Wertevermittlung im Klassenzimmer sein.*

## Weitere Beispiele aus der eigenen Erfahrung

Zu Beginn meiner Arbeit mit Lernspielen habe ich vor drei Jahren eine 10. Klasse an einem Samstagnachmittag (!) in die Schule eingeladen, um mit Materialien von „METALOG®-training tools“ ([www.metalog.de](http://www.metalog.de)) ein Pilotprojekt zum sozialen Lernen an der Schule zu starten. Die Schülerinnen und Schü-

ler waren überrascht, wie man durch einfache Spiele die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit einer Klasse bewusst machen kann.

Ich begann mit der „Pipeline“. Dabei soll mit fünf Halbröhren, die ca. 80 cm lang sind, eine Holzkugel über einen Parcours rollend transportiert werden, wo-



bei alle Mitspieler beteiligt sein müssen und die Kugel nicht stehen bleiben, nicht rückwärts rollen und vor allem nicht hinunterfallen darf. Beim ersten Versuch war das in der Gruppe entwickelte Konzept nicht erfolgreich, doch nach einer längeren Beratung wurde eine Lösung gefunden, mit der man die Herausforderung meistern konnte. Im Gespräch über die Erfahrungen bei diesem „Spiel“ wurde deutlich, welche Probleme bei der Zusammenarbeit aufgetaucht waren und wie sie gelöst wurden. Diese Erkenntnisse wurden anschließend auf Alltagssituationen in der Klasse übertragen, bei denen ähnliche Schwierigkeiten, Blockaden, typische Führungs- und Unterordnungsstrukturen auftreten. Im letzten Schritt wurden dann Möglichkeiten diskutiert, wie die Zusammenarbeit und das Verständnis füreinander gefördert werden könnten.

Mit Hilfe von Sponsorengeldern habe ich eine Reihe von nicht ganz billigen Spielmaterialien für die Schule angeschafft und eine Gruppe von Lehrerinnen und Lehrern hat sich bei einer schulinternen Fortbildung in die Grundlagen des erfahrungsorientierten Lernens (EOL) einweisen lassen. Ein Lernprojekt von „Metalog“ hat sich in der Zwischenzeit in seiner Wirkung als besonders effektiv herausgestellt, der **Tower of Power**. Es gibt aber eine Reihe von anderen auch in der Schule gut verwendbaren „Tools“ (siehe [www.metalog.de](http://www.metalog.de)).

Das Material von **Tower of Power** besteht aus acht Holzklötzen mit jeweils einem Einschnitt im oberen Drittel, in den ein Drahttrapez passt, womit man den Klotz bewegen kann. Dieses Trapez hängt an einer Scheibe, an der 24 Schnüre (für maximal 24 Akteure) befestigt sind. Jeder Teilnehmer greift an ein Schnurende (Holzkugel). Nachdem die Klötze in einem abgegrenzten Bereich stehend auf dem Boden verteilt sind, lautet die Aufgabe für eine 5. Klasse, einen möglichst hohen Turm zu errichten. Zur Erleichterung der Aufgabe gebe ich den Hinweis, dass ein umgefallener Klotz aufgestellt wird, wenn ein Baustein erfolgreich abgesetzt worden ist.

Das Spiel beginnt recht hektisch. Lautstark dirigieren einige führungsstarke Schüler das Trapez, aber schon beim ersten Versuch, einen Klotz aufzunehmen, rutscht das Holzstück von der Führung und fällt zu Boden. Schnell wird das Trapez zu einem anderen Klotz gesteuert, während einige Mädchen etwas zaghaft zu mehr Vorsicht und Langsamkeit mahnen. Obwohl auch ein paar Jungen laut für mehr Konzentration und Ruhe sorgen wollen, fällt der zweite Klotz schon wieder beim Anheben vom Trapez. Enttäuschung und Ratlosigkeit machen sich breit. Ein Mädchen fordert, zuerst mal über die richtige Strategie zu reden, eine andere meint, das sei ja doch nur ein Spiel und also egal, wie es ausgehe. Jemand schreit, dass jeder sich besser konzentrieren müsse, ein anderer meint „Das schaffen wir doch nie!“ Schließlich macht eine Gruppe von Mädchen den Vorschlag, dass jemand die Leitung übernehmen solle und alle sollten diesen Anweisungen folgen. Ein Junge übernimmt die Führung. Beim dritten Versuch ist es merklich ruhiger, es spricht nur mehr der leitende Junge und tatsächlich gelingt es, einen Klotz aufzunehmen und



auf einen anderen drauf zu setzen. Ein Jubelschrei! Dann übernimmt ein Mädchen das Kommando. Obwohl es spitze Bemerkungen seitens einiger Jungen gibt, folgen alle den Anweisungen des Mädchens und mit viel Gefühl und Ruhe wird der dritte Stein

auf den zweiten gesetzt. Wieder Erleichterung, dann wechselt die Führung zu einem Jungen und mit der Erfahrung aus den gemachten Fehlern gelingt es auch beinahe, den vierten Klotz aufzusetzen. Doch plötzlich gibt es einen Ruck und der ganze Turm fällt um. Ein Junge hat absichtlich durch einen starken Zug den Turm zum Einsturz gebracht

und grinst jetzt schelmisch dazu. Wütend fällt ein Großteil der Klasse über den „Spielverderber“ her: „Genau so bist du immer! Alles machst du kaputt! Und das findest du auch noch lustig! Hau ab, du spielst jetzt nicht mehr mit!“

Hier greife ich ein und breche das Spiel ab, denn der Transfer vom Spiel zur Realität in der Klasse ist durch die Schüler schon geschehen.

Im Reflexionsgespräch wird das destruktive Handeln des Jungen beim Spiel von den Mitschülern durch Beispiele aus dem Schulalltag bestätigt. Dieses Verhalten erfordert jedoch eine weitere Ursachenanalyse und ein gezieltes und überlegtes Vorgehen in der Abstimmung mit den Eltern und den anderen Lehrern in der Klasse, was im Rahmen dieser spielerischen Übung nicht zu leisten ist. In der Reflexion des Spiels werden aber noch andere Probleme in der Klasse angesprochen, nämlich der Geschlechterkampf zwischen Jungen und Mädchen, die über-

große Zurückhaltung einer Gruppe von Mädchen und die auffällige Gleichgültigkeit einiger Jungen. Das Spiel hat sich wieder als Spiegel der Klassensituation erwiesen.



Jetzt muss aber nach Möglichkeiten einer Weiterentwicklung der Gruppe oder Klasse gefragt werden. Wer muss etwas an sich entwickeln z.B. mehr Verantwortung übernehmen, sich freiwillig unterordnen, mitreden und zuhören lernen, sich konzentrieren, Konflikte eindämmen usw.?

## Resümee

1. Schüler/innen sehen solche Spiele zunächst als spannende Wettbewerbe und reizvolle Herausforderungen. Beim Sportunterricht gibt es schließlich auch Geschicklichkeitsspiele mit einem besonderen Spaßfaktor. Freilich beobachten Sportlehrkräfte dabei auch die gruppenspezifischen Prozesse und kommen dadurch meist zu treffenderen Einschätzungen von Schülern und deren Sozialverhalten, als es anderen Lehrern möglich ist. Wenn man derartige Lernspiele nur als Wettbewerbsspiele einsetzt, bestätigen sie eher die Sozialstruktur einer Gruppe und verlieren ihren sozialen Lerneffekt. Man muss also schon den Dreischritt „Sehen – Urteilen – Handeln“ (hier: Spiel - Reflexion - Transfer) vollziehen, damit eingeschlossene Verhaltensmuster und festgefahrene Gruppenstrukturen nicht nur beobachtet, sondern auch thematisiert und möglicherweise auch verändert werden können. Gelingt es, das Verhalten der Einzelnen zu modulieren, dann verändert sich auch das Verhältnis der Schüler/innen zueinander, was zu einem besseren Sozialklima in der Klasse führen kann.

2. Man darf sich freilich von diesen Kommunikations- und Kooperationsspielen kein Allheilmittel gegen Störungen im Sozialverhalten von Schüler/innen erwarten. Andere Faktoren, die das Verhalten Jugendlicher prägen, sind oft stärker als gezielte Maßnahmen zur Förderung von Sozialkompetenz, z. B. die Werthaltungen und das gelebte Vorbild der Eltern, die Einflüsse durch die Gleichaltrigen-Gruppe und die medialen Wertmuster. Das Verhalten von Menschen ändert sich auch nicht so schnell, wie jeder von sich selber weiß. Schließlich gibt es auch Verhaltensstörungen, die nur von Fachleuten behandelt werden können. Grundsätzlich gilt aber auch: Wer auf Impulse zur Regulierung des Sozialverhaltens ganz verzichtet, der kann auch keine Kompetenzen und Werte fördern.

3. Als Lehrer und Leiter eines solchen sozialen Lernprojekts (Spiel- und Gesprächsleiter) braucht man schon etwas Erfahrung und eine gewisse Beobachtungs- und Gesprächsführungsfähigkeit, damit diese Spiele auch nachhaltig wirken. Sozialpädagogen und Psychologen sind in dieser Hinsicht natürlich viel besser ausgebildet als Lehrer. Man kann sich jedoch durch Weiterbildung schon auch die wichtigen Kompetenzen aneignen (siehe Bild unten). Wichtig sind vor allem folgende Bereiche:

- Wie „inszeniere“ ich ein Spiel?
- Was will ich damit erreichen?
- Welche Beobachtungen sind wichtig? Wer (z.B. Schüler) kann mir dabei helfen?
- Wann und wie muss ich beim Spiel intervenieren?
- Wie moderiere ich das Reflexionsgespräch? (z. B. mit Moderationsmethoden)
- Wie leite ich zur Umsetzung in den schulischen Alltag an?
- Wie kann ich die vorhandenen sozialen Ressourcen der Schüler/innen nutzbar machen?



Zum Autor:  
StD Georg Glöbl unterrichtet am Burkhart-Gymnasium Mallersdorf-Pfaffenberg die Fächer Katholische Religion und Deutsch. Er ist außerdem Fachberater für das Fach Katholische Religion an Gymnasien in Niederbayern und in der Oberpfalz.