

Ulrich Baer

Schule und Unterricht als Spielorte

Eine Schulklassenzimmer. Rechteckiger Raum, PVC-Fußboden. Aufgereihte Tische und Stühle. Aber jetzt ist Spielstunde. Das hat die Lehrerin versprochen. Unter großem Krach wird eine Fläche freigeräumt. Ein Kreis wird gebildet. Nachdem etwas Ruhe eingetreten ist, fragt die Lehrerin, welche Spiele sie denn spielen möchten. Viele Ideen. 25 Schüler/innen reden durcheinander: 'Blinde Kuh', 'Ich sitze im Grünen...', 'das Schlüsselspiel'... Endlich gelingt eine erste Einigung. Es geht los.

Diese Schilderung stammt aus der Vertretungsstunde in einer 4. Klasse Grundschule. Kein Beispiel vorbildlicher Spielpädagogik, dafür aber sehr praxisnah. Spielen kommt in der durchschnittlichen deutschen Schule eher selten vor.

Es lassen sich sechs verschiedene Anwendungen des Spiels in der Schule bezeichnen. Überprüfen Sie mal, welche Spielmöglichkeiten Sie als Schüler und Schülerin früher gehabt haben - in Ihrer Schule:

1. Spielen als Überbrückung oder Lückenfüller in Vertretungsstunden. Ziel: Klasse angenehm beschäftigen.
2. Spielen im Sportunterricht und in der Pause auf dem Schulhof. Ziel: Den SchülerInnen geregelte Bewegung ermöglichen.
3. Spielen als gemeinschaftsstiftende Maßnahme, besonders auf Klassenfesten, -reisen und an Wandertagen. Ziel: Lehrkräfte und Klasse machen zusammen etwas Unterhaltsames, das das soziale Klima verbessert.
4. Spielen als Methode des schulischen Lernens (z.B. Übungsspiele im Englischunterricht). Ziel: Darbietung eines zu vermittelnden Inhalts in einprägsamer und spaßmachender Form, Nutzung von Lernspielen und entsprechenden Medien/Geräten lernen und üben.
5. Spielen als eigenständiges Curriculum (z.B. Spielstundenreihen, Spiel-Arbeitsgemeinschaften). Ziel: soziale Erfahrungen mit sich und anderen machen, soziale Fähigkeiten erweitern, Ausbildungsvorbereitung für sozialpädagogische Berufsbilder.
6. Spielen als Kulturangebot über den Unterricht hinaus (Theatergruppe, Schulspiel, Kabarett, Showelemente bei Schulveranstaltungen). Ziel: Ausdrucksfähigkeit und Literaturkenntnis bei Schülern verbessern.

Die räumlichen und organisatorischen Bedingungen der Schule behindern Spielsituationen, sogar in Berufsfachschulen, die künftige Erzieher und Erzieherinnen ausbilden. Aber auch die Unsicherheiten von Lehrpersonen („Spielpädagogik kam in meiner Ausbildung nicht vor!“) und die Erwartungen der Eltern („Das Leben besteht nicht bloß aus Spielen!“) verhindern viele Spielsituationen, in denen gerade die von der Schule oft vernachlässigten sozialen und affektiven Lernziele angegangen werden könnten.

Die Zunahme der Erziehungsaufgaben der Schulen, schulreformerische Bildungskonzepte und die Entwicklung der Modellschulen sowie der Ganztagskonzepte bringen immer öfter das Spiel als mögliche Lernmethode im Unterricht und in Projektwochen und als Element bei der Gestaltung des Schullebens ein.

Fortschrittliche Lehrkräfte haben längst den Wert spielerischen Lernens auf allen Schulstufen und in allen Schulformen erkannt. Dennoch bilden Spielpädagogik-Seminare in Lehrerfortbildungseinrichtungen noch immer die große Ausnahme und findet Spiel noch immer fast nur auf Klassenfahrten, in Vertretungsstunden, im Sport, bei der Ganztagsbetreuung und bei Klassenfeten statt.

Arbeitspapier von Ulrich Baer für Aus- und Weiterbildungsgruppen, veröffentlicht in der IdeenKISTE 43 (Winter 2025-26).