

Mailkampagne Begabungsförderung Tipp 14:

Spiele

"Gute Spiele sind eine wichtige Ergänzung des schulischen Bildungsangebots. Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen, sie lernen beim Spiel."

Manfred Spitzer

Spiele gehören schon längst zum Schulalltag. Das Medium Spiel ist wahrscheinlich das am meisten geschätzte Unterrichtsmedium bei Schülerinnen und Schülern. Die Leistungsmotivation vieler Schülerinnen und Schülern steigt spürbar, sobald das Wort *Spiel* im Unterricht fällt. Die Einsatzmöglichkeiten für Spiele im Unterricht sind enorm vielfältig. Gerade für die Begabtenförderung hat das Spiel grosses Potenzial.

Drei gute Gründe für den Einsatz von Spielen in der Begabtenförderung:

- **Wettkampf:**

Viele besonders begabte Schülerinnen und Schüler mögen schulische Herausforderungen und messen sich darin auch gerne mit andern. Dazu haben sie aber oft wenig Möglichkeit, denn viele dieser Schülerinnen und Schüler müssen sich nicht besonders anstrengen, um in ihrer Klasse leistungsmässig zu den besten zu gehören.

Da Erfolg im Spiel nicht nur von den intellektuellen Fähigkeiten der einzelnen Spieler abhängig ist, sondern je nach Spiel andere Stärken und Strategien gefragt sind, eröffnet das Spiel Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichsten Begabungen Gelegenheiten sich miteinander zu messen.

Spielen ist jonglieren mit der Wirklichkeit in einem erdachten Raum.

Bernward Thole

- **soziales Lernen:**

Einfühlungsvermögen, Flexibilität, Regeln einhalten, Experimentierfreudigkeit, Metakommunikation, Hilfsbereitschaft, Kooperation, Selbstvertrauen, ... können beim gemeinsamen Spiel intensiv geübt und verbessert werden.

- **Spielanalyse:**

Austausch von Strategien (z.B. learning from the best) - Taktik - Fehleranalyse - ...

Beim Analysieren des Spiels kann das Nachdenken über das eigene Lern- und Arbeitsverhalten trainiert werden.

Spiele, die gewinnbringend in der Schule eingesetzt werden können, gibt es unzählige.

Drei Spiele werden im Anhang vorgestellt: SET - Geistesblitz - Schwarz Rot Gelb

