



Spielen als Teil unseres Lebens

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Relevanz des Spielens in ihrem Alltag und setzen sich dabei auch mit ihrem eigenen Spielverhalten auseinander.

In der Lerneinheit beschreiben die Kinder typische Spielsituationen und diskutieren die Faszination, die analoge und digitale Spiele ausüben können. Ziel ist es, die Funktionen des Spielens zu erkennen sowie die eigenen Spielvorlieben zu reflektieren und in einen lebensweltlichen Kontext zu setzen.



Material

- Arbeitsblatt „Unsere Spiele“
- Arbeitsblatt „Spielen als Teil meines Lebens“
- interaktive Übung **„Unsere Spiele“** (nur im Bereich „Gruppenarbeit“ nutzbar)

Bitte laden Sie sich **hier** die App Unterricht Medienplanet herunter. Die interaktive Übung „Unsere Spiele“ finden Sie dort unter Gaming.

Vorbereitung

Für die Lerneinheit ist es sinnvoll, sich als Lehrkraft im Vorfeld über aktuelle Spieletrends und die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen und Spiele-Apps zu informieren. Dafür können Sie unter anderem die repräsentative Studie **„Kindheit, Internet, Medien“** nutzen.

Motivationsidee

In dieser Lerneinheit dürfen sich die Schülerinnen und Schüler mit einem zentralen Thema ihrer Lebenswelt beschäftigen: dem Spielen. Geben Sie den Kindern Raum, frei über ihre Lieblingsspiele zu sprechen. Wenn Sie ihnen auf Augenhöhe begegnen, werden die Kinder Sie mit ihrer Begeisterung anstecken und die Übung wird zum Selbstläufer.

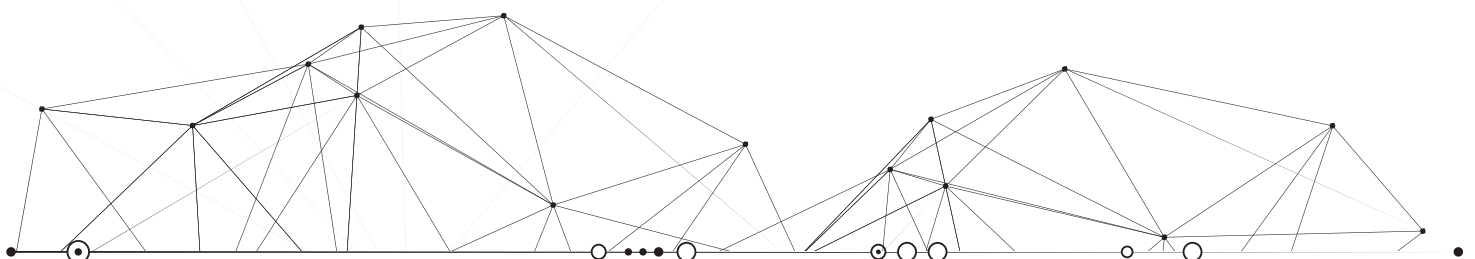
Durchführung

Sammeln Sie zunächst mit der gesamten Klasse Stichpunkte zu verschiedenen Aspekten des Spielens. Als Orientierungshilfe für die Kinder oder zur Gestaltung eines Tafelbildes nutzen Sie das Arbeitsblatt „Unsere Spiele“. Als digitale Alternative verwenden Sie die interaktive Medienplanet-Übung „Unsere Spiele“ auf der digitalen Tafel oder individuell auf Ihren Klassen-Tablets (bitte beachten Sie, dass die App „Unterricht Medienplanet“ für die Übung auf „Gruppenarbeit“ eingestellt sein muss).

In der Übung tragen die Kinder Antworten zu folgenden Fragen zusammen:

- Warum spielen wir?
- Womit spielen wir (analog und digital)?
- Mit wem spielen wir gemeinsam?
- Wo spielen wir?
- Wie lange spielen wir?

Ordnen Sie die Antworten übersichtlich für die Klasse, zum Beispiel in Form einer Mindmap. Regen Sie die Kinder zum Austausch an und ergänzen Sie gern die vorgegebenen Fragen durch weitere Aspekte, wie: Warum ist Spielen für uns wichtig? Was begeistert uns so sehr am Spielen? Spielen auch Erwachsene? Was ist der Unterschied zwischen analogen und digitalen Spielen? Kann man beim Spielen etwas lernen?



Im zweiten Teil der Lerneinheit überlegt sich jedes Kind drei Spiele, auf die es nicht verzichten möchte. Auf dem Arbeitsblatt „Spielen als Teil meines Lebens“ notieren die Schülerinnen und Schüler die Namen dieser Spiele und beantworten für jedes Spiel die sechs vorgegebenen Fragen. Diese Übung dient hauptsächlich der Reflexion des individuellen Spielverhaltens der Kinder und sollte nur dann ausführlich in der Klasse ausgewertet werden, wenn die Kinder ihre Antworten freiwillig vorstellen möchten.

Alternativ können die Schülerinnen und Schüler jeweils eine kurze Präsentation zu einem ihrer Lieblingsspiele vorbereiten und dabei die Faszination, die das Spiel auf sie ausübt, reflektieren. Vergleichen Sie dazu auch Lerneinheit 3 aus dieser Unterrichtsreihe. Zur Recherche zusätzlicher Informationen über die verschiedenen Spiele können die Übungen der Recherschule herangezogen werden.

Auswertung / Reflexion

Fassen Sie für die Klasse die gesammelten Antworten zu den verschiedenen Aspekten des Spielens noch einmal zusammen. Diskutieren Sie gemeinsam mit den Kindern, welchen Stellenwert das Spielen im Alltag einnimmt und leiten Sie daraus Funktionen des Spielens ab, zum Beispiel: Spaß, Stressabbau, Abenteuer, gemeinsame Erlebnisse, Lernen usw. Ziel ist es, dass die Kinder die Vielfalt von analogen und digitalen Spielewelten erkennen und verstehen, dass sich Menschen jeden Alters mit unterschiedlichen Motiven für verschiedene Spielegenres begeistern.

Achten Sie besonders im zweiten Teil der Lerneinheit auf eine wertschätzende Kommunikation mit den Kindern. Vermeiden Sie, die Lieblingsspiele der Kinder als „gute“ und „schlechte“ Spiele zu bewerten und wiederholen Sie die Feedbackregeln für die Klasse. Beachten Sie bei der Präsentation von Spielen die Vorgaben des gesetzlichen Jugendmedienschutzes.

Notizen

