

Hörsaalspiele

Begriffe

- **Studium → Studien → Studie → Übung**
(Wermke et al., 2007, S. 825)
- **Studium → Lieblingsbeschäftigung**
(Menge, 1972, S. 497)
- **Vorlesung → Vortrag, Predigt** (Prange, 2011, S. 186)
- **Vorlesung → Unterrichtsform an Hochschulen**
(Tenorth/Tippelt, 2012, S. 759)
- **Spiel → fröhliche Übung**
(Wermke et al., 2007, S. 788; Görner/Kempcke, 1974, S. 570)

Eine sehr kurze Geschichte

- **Antike: Unterweisung, Nachahmung, Einübung**
(Burkhard & Weiß, 2008, S. 35)
- **16. Jh.: Preisaufgaben und Wettstreit in Hochschulen zu Motivationszwecken**
(Burkhard & Weiß, 2008, S. 35)
- **19. Jh.: Zusammenarbeit von Professoren und Studenten** (Gudjons, 2012, S. 95)
- **21. Jh: Bologna**
(Tenorth & Tippelt, 2012, S. 322)

Vorlesung ist ...

- ein „Ungleichgewicht der Handlungsspielräume“
(Macke/Hanke/Viehmann, 2008, S. 107)
- „Machtgefälle“/„Asymmetrie der Beziehungen“
(Macke/Hanke/Viehmann, 2008, S. 107)
- „inhalts- und dozentenbezogen“
(Winteler, 2005, S. 28, S. 127)
- „Einwegkommunikation“ (Winteler, 2005, S. 128)
→ ein „soziales Ereignis“ (Winteler, 2005, S. 129)

Soziales Ereignis

- Lehrende → Arbeit mit Großgruppen ist anstrengend (Böss-Ostendorf/Senft, 2010, S. 141)
- Lernende → Lernen durch Zuhören ist ungeeignet (Winteler, 2005, S. 94)

→ Ziel: Lehren *und* Lernen erleichtern
(nach Winteler, 2005, S. 31)

Zum Ziel mit ...

- **Interaktionen fördern**
(Winteler, 2005, S. 108;
Wendorff, 2007, S. 153;
Macke/Hanke/Viehmann
2008, S. 108)
- **Aktive und passive Phasen wechseln**
(Winteler, 2005, S. 129;
Wendorff, 2007, S. 29)
- **Promptes, häufiges, visualisiertes Feedback geben/holen**
(Winteler, 2005, S. 22;
Alberternst, 2007, S.
172)
- **Lernklima verbessern**
(Winteler, 2005, S. 22;
Müller, 2007, S. 35;
Macke/Hanke/Viehmann
2008, S. 91)
- **Lernen erleichtern**
(Winteler, 2005, S. 22;
Roskogler/Hammerl,
2007, S. 108)
- **soziales Lernen fördern**
(Winteler, 2005, S. 71;
Müller, 2007, S. 35f.)

Warum?

- Motivation, Kommunikation, Interaktion und Emotionen als Handlungsvoraussetzungen beeinflussen Verstehen und Wissen
(Macke/Hanke/Viehmann, 2008, S. 31)
- Gruppen können Lernprozesse beschleunigen
(Böss-Ostendorf/Senft, 2010, S. 142)
- möglicher Einfluss auf die Didaktik: „das Verhältnis von Ernst und Spiel“
(Macke/Hanke/Viehmann, 2008, S. 237)
→ Was ist Spiel?

Spiel (1)

- gibt es in allen Kulturen (Oerter, 2007, S. 1)
- ist ideologiefrei (Huizinga, 2011, S. 11)
- lässt “sich zwar hemmen, aber nicht verdrängen” (Oerter, 2007, S. 17)
- ist „in den meisten Fällen mühelos“ (Maslow, 1978, S. 194)
- ist eine Hälfte des Lebens (Maslow, 1978, S. 320)

Spiel (2)

- von der Pädagogik ursprünglich als „unnütze Tändelei verpönt“ (Tenorth/Tippelt, 2012, S. 685)
- (kein Gegensatz zur) Arbeit (Maslow, 1978, S. 256)
- ein “Eintauchen' in freudiges Erleben“ (Csikszentmihalyi, 2010, S. 13)
- “führt zu einem anderen Bild der Motivation” (Csikszentmihalyi, 2010, S. 12)

Spiel (3)

Befriedigung von vier zentralen Bedürfnissen
(Csikszentmihalyi nach Callois, 2010, S. 47f.)

- „Agon“/Wettbewerb → Rituale, Sport
- „Alea“/„Kontrolle des Unvorhersehbaren“ → Glücksspiele
- „Mimikry“/Maske → Kunst, Puppe, Cowboy
- „Vertigo“/Rausch → Skifahren, Bergsteigen

Spiel (4)

- „Bermuda-Dreieck“ (Fritz, 2004, S. 16)
- Selbstzweck – Flow (Huizinga, 2011, Oerter, 2007)
- Wiederholung – Ritual (Huizinga, 2011, Oerter, 2007)
- „Wechsel des Realitätsbezugs“ (Oerter, 2007, S. 2)
- Regeln (Fritz, 2004, S. 78ff.; Thiesen, 1994, S. 12)
- begrenzt in Zeit und Raum (Fritz, 2004; Huizinga, 2011)

→ Spielraum Universität/Hörsaal → Lehre

Lehren *und* Lernen

- **Lehre:** „interaktiver Prozess zwischen Lehrenden und Lernenden“
(Tenorth/Tippelt, 2012, S. 462)

- **Lernen:** „zielgerichtete Tätigkeit, die [...] unterschiedliche Einzelaktivitäten umfasst, z. B. Zuhören, Üben etc.“ (Tenorth/Tippelt, 2012, S. 455)

→ mit eMedien

Lehren *und* Lernen mit eMedien

- Mediensozialisation: Lehrende ↔ Lernende
(Reinmann, 2006; Horvath, 2007)
- Kombination von Peer Instruction mit Personal Digital Assistans = PDA (Zumbach, 2010, S. 200f.)
- Interaktive Vorlesung
([Scheele/Wessels/Effelsberg](#), 2012, S. 284)
→ Umsetzung didaktischer Szenarien, „die ohne den Einsatz digitaler Technik nicht oder nur sehr viel schwerer machbar wären.“
(Reinmann, 2006, S. 20)

Spielend lernen?

- Lernspiele in der Schule (Sek. I und II)
 - „bedenkliche Lernpassivität“
 - „erlernte Hilflosigkeit gegenüber neuen Unterrichtsmethoden“
 - „Stigmatisierung des Lernens und des Spielens“
 - keine Unterschiede in den Gruppen

(Hansen, 2010)

Spielend lernen!

- Online-Spiele in der Hochschule
 - keine Unterschiede in den Gruppen
 - aber:
 - „'joy' [...] was amacingly high“
 - „Students enjoyed this kind of e-Learning“
(Ebner/Holzinger, 2006)
- Beispiele

BeiSpiele - Literatur

- Entscheidungsspiel
- Planspiel
- Rollenspiel
- Schwarz-Weiß-Spiel

(Macke/Hanke/Viehmann, 2008, S. 174 - 270)

BeiSpiel – Praxis

CSPANNAGEL, DUNKELMUNKEL & FRIENDS
Wer Angst hat, dass ihm Ideen geklaut werden, der scheint nicht viele zu haben.

mit rss dranbleiben

→ Hörsaalspiele 27

Posted: Sonntag, Januar 13, 2013 in Hochschuldidaktik

In den letzten Wochen treffe ich immer wieder auf die Themen "Lernspiele", "game-based learning" und "gamification" – dank verschiedenster Zufälle und Ereignisse. Eines davon ist eine Anfrage von [Kristina Lucius](#) auf einen Eintrag in meiner Wiki-Seite zu meinen Forschungsideen ([Game-based learning im Hörsaal](#)). Ja, und seitdem haben Kristina und ich begonnen, Gedanken und Ideen zum Thema "Hörsaalspiele" zu spinnen. (Kristina macht dies sehr ausführlich in ihrem extra dazu angelegten Blog [Gedankenspiele](#), den ich jedem Interessierten wärmstens empfehlen möchte – *open science* in Reinform!).

Dank [flipped classroom](#) habe ich 90 Minuten Zeit für Interaktion im Hörsaal – und damit auch für Spiele. Letzte Woche hab ich mal ein Spiel ausprobiert. Total simpel, erst mal einfach so: Ich hab den Hörsaal in zwei Hälften geteilt (linke Gruppe / rechte Gruppe). Thema: Primfaktorzerlegung. Ich nenne eine Zahl und schreibe sie an die Tafel (z.B. 825). Aufgabe für die Gruppen ist es nun, die korrekte Primfaktorzerlegung der Zahl zu nennen (im Beispiel wäre das $3 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 11$). Die Gruppe derjenigen Person, die zuerst das richtige Ergebnis ruft, bekommt einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. Taschenrechner und elektronische Geräte dürfen nicht verwendet werden.

→ Sinn?

Funktionen

- Arbeit (Sport, Kunst)
- Wettkampf
- Geselligkeit
- Lernen
- Problemlösung
- Entspannung
- Bewegung
- → Übung

Einübungstheorie (Groos, 1934)

- Himmel und Hölle
- Mensch-ärgere-dich-nicht
- Domino
- Wer hat Angst vor'm Schwarzen Mann?
- Schach
- Topfschlagen
- Mühle
- Eins-zwei-drei-vier-Eckstein

→ Klassifikationen

Klassifikationen

- Funktionsspiel
 - Lernspiel
 - Konstruktionsspiel
 - Rollenspiel
 - Regelspiel
 - Illusionsspiel
- Computerspiele
 - Online-Spiele
 - Serious Games
 - Spielkonsolen
 - Play

(Oerter, 2007)

(Fritz, 2004)

→ ?

Versteckspiel

- Kommunikation/Interaktion → erforscht
- Motivation/Feedback → erforscht
- Lernklima/Emotion → erforscht
- Zusammenarbeit → erforscht
- eMedien → erforscht
- Spiele → erforscht

→ aber:

- Welche Spiele sind für den Einsatz im Hörsaal geeignet?
- Wie können mobile eMedien die Umsetzung von Spielen im Hörsaal unterstützen?

Spielplan

- Literatur, Theorie/n, Studien, L-L-F

“Wissenschaftliche Erkenntnisse zum informellen Lernen geben wertvolle Hinweise und Argumente für die Möglichkeit, spielerische Komponenten in Lehr-Lernprozesse zu integrieren.” (Reinmann, 2006, S. 16)

- FF
- H
- Design

„Wenn der Mensch spielt, ist er – wie Denker von Plato bis Sartre zum Ausdruck gebracht haben - im Vollbesitz seiner Freiheit und Würde“ (Csikszentmihalyi, 2010, S. 13).

Mitspieler

Adi, @birkenkrahe, @CaroFNG, Di Kathrin,
@dunkelmunkel, @enicchi, @Eva_x_H,
@frandevol, Lennart, @mschaki, @nstoecklin,
@otacke, #playghd, @prueher, Sperling, ST,
@timovt, @vwrecordermusic

Literatur

<http://kristinalucius2.wordpress.com/literatur/>

