

Rote Codes in sehr kleiner Schrift sind Herleitungen und werden entfernt. Rote Aussagen im Kurzfragebogen für Studierende erscheinen später in schwarzer Schrift.

**Leitfaden
für den Einsatz von Spielen
in der Vorlesung**

Arbeitsfassung für Auditor/in

Kristina Lucius

Pädagogische Hochschule Heidelberg

Mail: luciusk@ph-heidelberg.de

Mobil: 0171-2828284

Blog: <https://kristinalucius2.wordpress.com/>

Stand: 10.03.2016

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	3
1 Vor- und Nachteile der Methode <i>Hörsaalspiel</i>	4
1.1 Erwartungen der Dozierenden und Studierenden	4
1.2 Erfahrungen der Dozierenden und Studierenden	4
2 Anleitung für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung	5
2.1 Überblick	5
2.2 Phase 1: Vorbereitung	5
2.3 Phase 2: Durchführung	7
2.4 Phase 3: Nachbereitung	9
2.5 Kommentare und Tipps	10
2.6 Checkliste	12
3 Kurzfragebogen für Studierende	13
4 Umsetzung der Handlungsanleitung am Beispiel <i>Tabu</i>	14
5 Links mit weiteren Beschreibungen von Spielen in Vorlesungen	17

Vorbemerkung

Dieser Leitfaden soll Lehrenden an Hochschulen eine Handlungsanleitung für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung zuteil werden lassen. Die Vorgehensweise wurde auf der Grundlage von Ergebnissen aus fünf schriftlichen Befragungen mit insgesamt mehr als 600 Studierenden und 17 Experteninterviews mit Dozierenden und Studierenden verschiedener Hochschulen entwickelt.

Der Leitfaden setzt sich aus fünf Abschnitten zusammen. Im ersten Teil werden Erwartungen von Lehrenden und Studierenden an die Methode *Hörsaalspiel* sowie deren Vor- und Nachteile dargestellt. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung befindet sich in Abschnitt 2. Der Kurzfragebogen für Studierende im dritten Teil stellt eine ergänzende Komponente des Feedbacks an die Dozierenden dar und im vierten Kapitel wird anhand des Hörsaalspiels *Tabu* eine Möglichkeit der Umsetzung der Anleitung dargestellt. Weitere Anregungen für Spiele in der Vorlesung befinden sich im fünften Abschnitt des Leitfadens.

1 Vor- und Nachteile der Methode *Hörsaalspiel*

1.1 Erwartungen der Dozierenden und Studierenden

Dozierende und Studierende erwarten von Hörsaalspielen, dass sie einen thematischen Bezug zur Vorlesung, didaktische Funktionen (Erarbeitung und Festigung von Inhalten) und einen erkennbaren Nutzen aufweisen. Durch diese Merkmale sollen Spiele zu einer auflockernden methodischen Gestaltung der Lehrveranstaltung beitragen. [Vergleich Int01-17 / FB1](#) Weiterhin erhoffen sich Dozierende und Studierende eine Unterstützung der Lerntätigkeit, indem analoge Spiele mit digitalen Medien ergänzt werden. [Int06D4§66 / Int07S1§92](#)

Durch den Einsatz von (Gruppen-)Spielen in der Vorlesung vermuten Lehrende und Lernende eine erhöhte Konzentration, Mitarbeit und Interaktionen der Studierenden. Dieses erwünschte Verhalten würde einerseits nützlich für die Lerntätigkeit sein, andererseits jedoch zu Beeinträchtigungen durch Unruhe im Hörsaal führen. Dozierende und Studierende befürchten außerdem, dass sich der Vorbereitungsaufwand für Lehrende erhöht und ein Gefühl von Zeitverlust in der Vorlesung entsteht. Negative Emotionen bei den Studierenden werden durch den Einsatz von Spielen mit Wettbewerbscharakter von Lehrenden und Lernenden gleichermaßen kritisch in Betracht gezogen. [Vergleich Int01-17 / FB1](#)

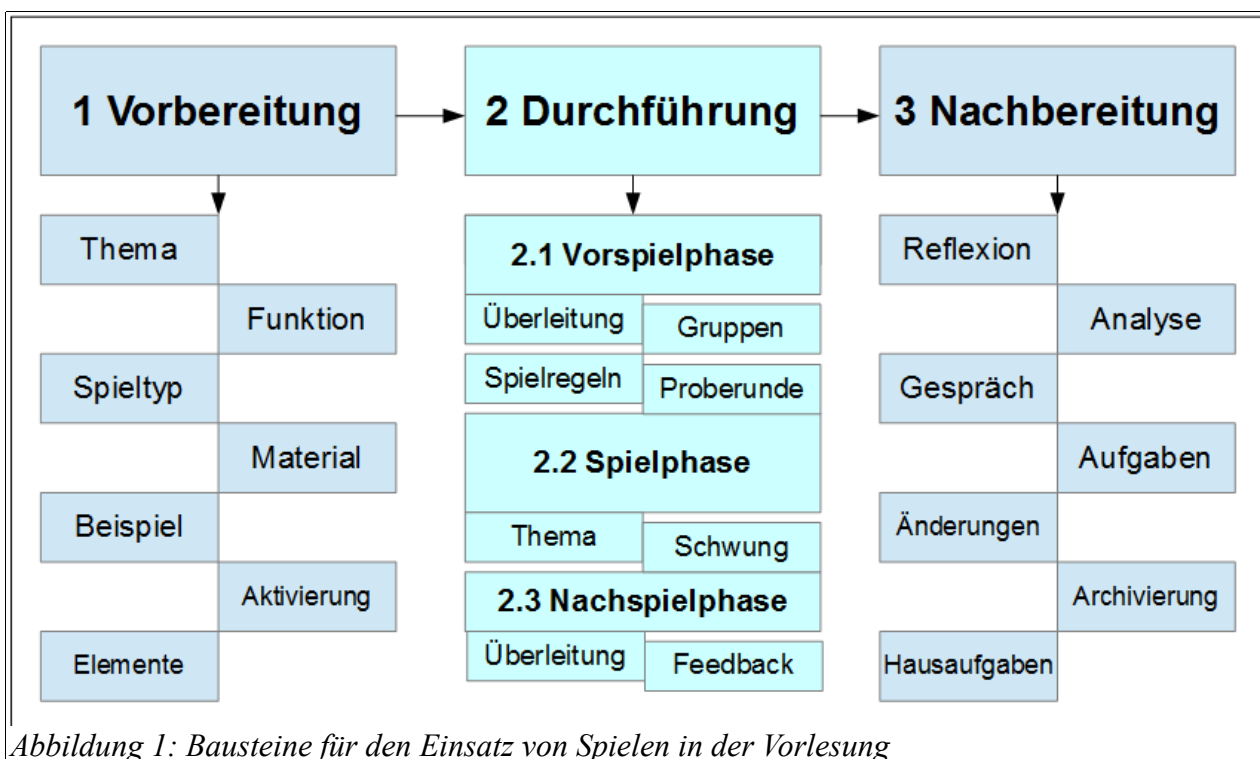
1.2 Erfahrungen der Dozierenden und Studierenden

Lehrende und Lernende nehmen Spiele mit thematischem Bezug zur Vorlesung und didaktischer Funktion als nützlich für die Lerntätigkeit wahr. Hörsaalspiele lockern die Vorlesung auf, machen sie interessanter und tragen zu einer angenehmen Atmosphäre bei. [Vergleich Int01-17 / FB2 \(n = 109\)](#) Die Mehrheit der Lernenden empfindet dafür Dankbarkeit und den Wunsch nach häufigerem Einsatz von Spielen in Vorlesungen. [FB4 \(n = 257\)](#) (Gruppen-)Spiele in der Vorlesung ermöglichen für die große Mehrheit der Studierenden Interaktion, Kooperation und Kommunikation zwischen den Studierenden. Diese gesteigerte Aktivität der Lernenden führt jedoch bei einigen Studierenden und Dozierenden zur Wahrnehmung von Unruhe im Hörsaal. Durch Spiele, mit und ohne Ergänzung durch digitale Medien, geben und erhalten Dozierende sowie Studierende ein Feedback über den Leistungsstand der Lernenden. Die Methode *Hörsaalspiel* bereitet Lehrenden und Lernenden überwiegend Spaß, führt jedoch in Spielen mit Wettbewerbscharakter bei leistungsschwächeren Studierenden zu negativen Emotionen. Das Gefühl von Zeitverlust in der Folge von Abwesenheit der Charakteristika von Hörsaalspielen zählt bei einem Drittel der Studierenden zu den negativen Erfahrungen mit der Methode, die wie jedes planmäßige Vorgehen vorbereitet werden muss. [Vergleich Int01-17 / FB2 \(n = 109\) / Int14D6§§116,120.](#)

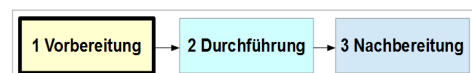
2 Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung

2.1 Überblick

Für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung empfiehlt sich eine dreiteilige Vorgehensweise. In der Vorbereitungsphase (1) erfolgt die inhaltliche und organisatorische Planung. Die Phase der Durchführung von Hörsaalspielen (2) gliedert sich ebenfalls in drei Abschnitte. Jedes Spiel wird in der Lehrveranstaltung vorbereitet (2.1), ausgeführt (2.2) und beendet (2.3). Die Nachbereitungsphase (3) im Anschluss an die Vorlesung zielt auf Verbesserungen beim nächsten Einsatz von Hörsaalspielen ab (s. Abbildung 1).



2.2 Phase 1: Vorbereitung



Didaktische Funktion bestimmen. Wählen Sie für ein (Teil-)Thema der Vorlesung und Ihr (Teil-)Lehrziel eine didaktische Funktion aus. Spiele lassen sich zum Beispiel zur *Einführung* in ein Themengebiet und/oder *Aktivierung* und Motivation der Studierenden einsetzen. Sie können Hörsaalspiele aber auch zur *Festigung* des Vorlesungsstoffes verwenden, wenn Sie den Inhalt der Vorlesung zusammenfassen, wiederholen, systematisieren, anwenden oder üben lassen wollen. Weiterhin besteht mit Spielen die Möglichkeit der *Kontrolle* von Inhalten aus der Vorlesung. Überlegen Sie, ob der Einsatz eines Hörsaalspiels Sie beim Erreichen Ihres Vorlesungszieles unterstützen kann. [Int01D1§51 / Int08S2§40 / FB3.3VL8§3/VL 9§33/VL10§4/VL11§6 / D. Wilde \(2003\)](#)

Spieltyp auswählen. Für die Ziele *Einführung*, *Festigung* und *Kontrolle* eignen sich z. B. *Quiz*- oder *Rätselspiele* wie *Wer wird Millionär?*, *Tabu*, *Wer bin ich?*, *Activity* ([Wiki-Link](#)), in denen Studierende durch die Art der Aufgabenstellung kooperieren müssen. *Rollenspiele* sind ebenfalls für die Festigung und Kontrolle von Vorlesungsinhalten sowie Kooperation zwischen Lernenden geeignet und bieten Studierenden darüber hinaus die Möglichkeit, im Schonraum Spiel Diskussionen zu entfachen und Erfahrungen zu sammeln, z.B. durch die Simulation von Mitarbeiter-Vorgesetzte-, Arzt-Patienten-, Klienten-, Kunden- oder Eltern-Lehrer-Gesprächen sowie Pro-Contra-Diskussionen im Kollegium für die Darstellung von Lösungsmöglichkeiten in Konflikt- oder Entscheidungssituationen. [Sauer, S. 126 – 130 / Int16D8§92 / Int17S6§78](#) Analoge Spiele mit Wettbewerbscharakter zur Verbesserung einer Fertigkeit, jedoch fehlenden Kooperationsmöglichkeiten und Diskussionsanlässen führen durch das Leistungsgefälle in heterogenen Gruppen zu individueller/singulärer Exposition, aber auch negativen Emotionen und damit wenig Akzeptanz. [FB3.4VL8§13/VL9§7 / Int08S2§§108-116 / Int10S3§§30,36,38 / Int11S4§16](#) Sie sollten deshalb sparsam eingesetzt oder mit digitalen Medien, wie z. B. Audio Response Systemen, ergänzt werden, um die erwähnten Nachteile auszugleichen. [Int12S5§20](#)

Thematischen Bezug zwischen Vorlesung und Hörsaalspiel herstellen. Stellen Sie sicher, dass das Hörsaalspiel inhaltlich zum Thema der Vorlesung passt. Integrieren Sie das Spiel in die Lehrveranstaltung, indem Sie das Vorlesungsthema vor, im und/oder nach dem Spiel z.B. mittels gleicher Begriffe oder Aufgaben aufgreifen. [FB3.4VL8§6/VL9§39/VL10§2/VL11§5 / Int08S2§38](#)

Material auswählen und testen. Die Auswahl des Spielmaterials orientiert sich am jeweiligen Spiel. Stellen Sie sicher, dass für das Spiel benötigte Material in ausreichender Menge griffbereit vor dem Einsatz in der Vorlesung zur Verfügung steht. Es gilt der Grundsatz: Lieber zu viel als zu wenig. Überzählige Materialien können beim wiederholten Einsatz des Spiels verwendet werden. [Int03D1§26 / Int04D2§116](#) Testen Sie insbesondere technische Geräte vorher auf deren Funktionstüchtigkeit. [Int04D2§40](#)

Beispielaufgaben vorbereiten. Überlegen Sie sich für das jeweilige Hörsaalspiel Fragen und Antworten, Aufgaben und Lösungen, Anlässe für Pro- und Contra-Diskussionen. Wenn der Hauptteil der Erarbeitung von Fragen und Antworten oder Aufgaben für das Spiel bei den Studierenden liegen soll, genügt grundsätzlich jeweils ein Beispiel. Es empfiehlt sich jedoch, mehrere Aufgaben vorbereiten, um Engpässe bei der Durchführung des Spiels zu vermeiden.

[Int03D1§42 / Int12S5§20 / Int14D6§108](#)

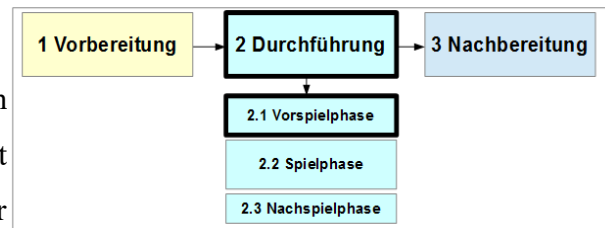
Möglichkeiten zur aktiven Mitarbeit schaffen. Vergeben Sie so oft wie möglich verschiedene Aufgaben, Rollen oder Teile der Spielvorbereitung zur Entwicklung und Ausführung an Studierende. Bereiten Sie anfangs zur Sicherheit ebenfalls Aufgaben und Rollen vor. [Int04D2§§50,86](#) / [Int16D8§§91,97](#) / [Int17S6§69](#) / [FB3.4VL9§23](#) / [FB3.5VL8§10](#) / [BP6§36](#) Bei Rollenspielen schaffen Sie Möglichkeiten der Beteiligung für alle Studierenden, indem Sie z.B. zusätzlich zu Einzelrollen (Pro- und Contra-) Gruppen bilden. [Sauer](#) / [FB3.8VL10§3](#) / [Int17S6§73](#)

Körperliche Bewegung ermöglichen. Grundsätzlich können in jedes Spiel Bewegungselemente aufgenommen werden. Statt sich bei einer Antwort z.B. nur zu melden, können die Studierenden dabei zusätzlich aufstehen und Zeit lässt sich begrenzen, indem Studierende in Kleingruppen z. B. in verschiedenen Bewegungsarten um den Hörsaal laufen. [FB3.6VL8§3](#) / [Int11S4§18](#) / [Int14D6§134](#) / [Int17S6§§65,85,91](#) Es empfiehlt sich sehr, Bewegung in kleinen Gruppen durchzuführen, um einzelne Studierende nicht bloßzustellen und die Kleingruppen im Wechsel agieren zu lassen. [Int04D2§120](#)

2.3 Phase 2: Durchführung

Phase 2.1: Vorspielphase

Überleitung. Leiten Sie nahtlos vom Vorlesungsstoff zum Spiel über, zum Beispiel mit den Worten: „Wir machen jetzt etwas zur



Auflockerung.“ oder der Arbeitsanweisung bei Spielen mit Bewegungselementen: „Entfernen Sie alle Materialien von den Bänken.“ [Int08S2§§14,18,38](#) / [Int11S4§12](#) / [Int14D6§108](#) Verzichten Sie zunächst auf die Verwendung des Begriffes *Spiel*. Sie ermöglichen mit dieser Vorgehensweise evtl. skeptischen Studierenden eine vorurteilsfreie Teilnahme und können nach dem Spiel auf Sinn und Ziel dieser Methode verweisen. [Int14D6§110](#)

Gruppeneinteilung vornehmen. Teilen Sie bei Gruppenspielen vor einer Frage oder Aufgabe die Zuhörenden in mindestens zwei etwa gleich große Gruppen. [Int01D1§50](#) / [Int08S2§40](#) Fordern Sie die Studierenden auf, Kleingruppen innerhalb ihrer Gruppe zu bilden. [Int02D1§44](#) / [Int07S1§102](#) / [Int11S4§§22,24](#) und lassen Sie die Studierenden ggf. Namen für ihre jeweilige Kleingruppe finden. [Int10S5§44](#) / [Int17S6§61](#)

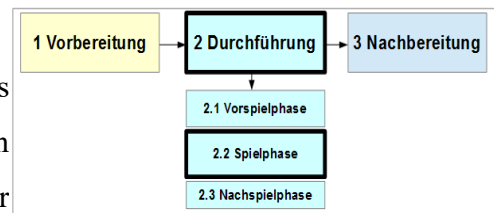
Spielregeln erläutern. Erklären Sie kurz Spielregeln und Punktevergabe. [Int08S2§40](#) / [Int11S4§12](#)

Raum vorbereiten. Fordern Sie die Studierenden vor Spielen mit Bewegung auf, Materialien von den Bänken zu räumen und die Tische einzuklappen, falls Sie es nicht bereits in der Überleitung zum Spiel erwähnt haben. [Int03D1§36](#) / [Int14D6§108](#)

Proberunde. Führen Sie vor allem bei Spielen mit Wettbewerbscharakter als Beispiel eine Proberunde ohne Punktevergabe durch. [Int03D1§42](#) / [Int14D6§108](#) Mögliche Schwachstellen lassen sich dabei schnell erkennen und (gemeinsam) korrigieren. Zudem geben Sie den Studierenden damit die Chance, die Funktionsweise und Regeln des Spiels buchstäblich spielerisch zu erfassen.

Phase 2.2: Spielphase (Hörsaalspiel)

Ausführung. Nach der Proberunde führen Sie das Hörsaalspiel zunächst gemäß der vorher erklärten Spielregeln durch. Nehmen Sie Änderungen zur



Verbesserung bereits während des Spiels vor. Vorgegebene Zeiten können gekürzt, Anzahl und Schwierigkeitsgrad von Aufgaben erhöht oder Punkte verdoppelt werden. [BP1§41](#)

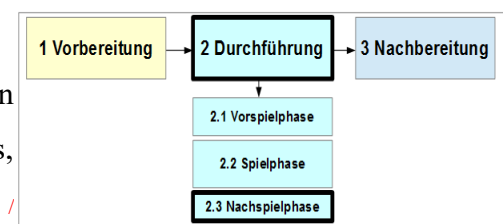
Thematischen Bezug herstellen. Den Bezug zum Thema der Vorlesung stellen Sie her, indem Sie sofort die Ergebnisse begründen (lassen), Fragen beantworten (lassen) oder den Studierenden kurz die Möglichkeit einräumen, über Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren. [Int12S5§20](#) / [Int17S6§77](#)

Schwung. Achten Sie trotzdem auf eine zügige Durchführung, indem Sie z.B. nach einer Erklärung sofort die nächste Aufgabe stellen (lassen). [Int10S3§16](#)

Phase 2.3: Nachspielphase

Funktion der Methode erklären. Erklären Sie den Studierenden die didaktische Funktion des Hörsaalspiels, damit sie den Sinn der Methode erkennen können. [Int08S2§42](#) /

[Int17S6§91](#)



Überleitung. Knüpfen Sie sofort und möglichst nahtlos an den Stoff Ihrer Vorlesung an, indem Sie z.B. an Lösungsvorschläge aus dem Hörsaalspiel erinnern oder auf diskutierte Strategien verweisen.

[Int09S2§§42,60](#) / [Int14D6§102](#)

Feedback einholen. Wenn Sie an einem Feedback der Studierenden interessiert sind, stellen Sie sicher, dass sich die Studierenden an der kurzen Fragebogenaktion am Ende der Vorlesung beteiligen. [Int03D1§56](#) / [Int04D2§64](#) / [Int08S2§62](#)

2.4 Phase 3: Nachbereitung



Reflexion. Notieren Sie möglichst gleich nach der Vorlesung Ihre Wahrnehmungen während des Spiels und was Ihnen am Spiel oder an der Situation im Hörsaal gut bzw. gar nicht gefallen hat.

[Int03D1§16](#) / [Int04D2§44](#)

Auswertung. Lassen Sie bei Interesse an Feedback zur Methode *Hörsaalspiel* den von den Studierenden ausgefüllten Kurzfragebogen auswerten und sprechen Sie mit mir über die Ergebnisse und mögliche Veränderungen (Kontaktaten s. Deckblatt). [Int03D1§16](#) / [Int15D7§92](#)

Aufgaben. Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Bereiten Sie den nächsten Einsatz des Hörsaalspiels vor, indem Sie eventuell Änderungen am Hörsaalspiel vornehmen, die erarbeiteten Materialien digital sichern sowie den Studierenden (online) zur Verfügung stellen und sich vorbereitende Aufgaben für die Lernenden überlegen. [Int04D2§40](#) / [Int07S1§92](#)

- **Änderungen vornehmen.** Passen Sie ggf. für den nächsten Einsatz des Hörsaalspiels z.B. die Spielregeln an die Bedingungen in Ihrer Vorlesung an. [Int03D1§50](#) / [Int04D2§130](#)
- **Material bereitstellen.** Stellen Sie Ihren Studierenden die Aufgaben und Lösungen aus dem Spiel z.B. online zur selbständigen Nachbereitung oder als Klausurvorbereitung zur Verfügung. [Int04D2§40,98](#) / [Int07S1§92](#) / [FB3.8VL11§3,6](#) / [FB4.18VL12§62](#)
- **Hausaufgaben.** Überlegen Sie, welche Aufgaben von den Studierenden vorbereitend auf das nächste Spiel übernommen werden können. [Int04D2§40](#) / [Int16D8§96](#) Verteilen Sie diese Aufgaben in einer Vorlesung ohne Hörsaalspiel und führen Sie das Spiel in der darauf folgenden Lehrveranstaltung durch. [Int07S1§56](#)

2.5 Kommentare und Tipps

Der frühe Vogel. Planen Sie die Methode gleich zu Beginn des Semesters ein. Dieses Vorgehen ermöglicht Ihnen und den Studierenden, Spiele während des Semesters zu wiederholen und sich dadurch an die Methode zu gewöhnen. [Int10S3§28/ Int12S5§78](#)

Freiwilligkeitscharakter. Einige Studierende sind anfangs vielleicht irritiert oder verunsichert. [FB4.17VL12§011 / FB4.17VL15§153](#) Verschiedene Rollen und Aufgaben innerhalb einer Gruppe ermöglichen Lernenden eine freiwillige Mitarbeit und erfüllen unterschiedliche Bedürfnisse. Sprechen Sie deshalb für bestimmte Aufgaben oder Rollen gezielt einige Studierende rechtzeitig vor der Lehrveranstaltung und mit dem Hinweis auf Freiwilligkeit der auszuführenden Tätigkeit persönlich an. [FB3.3VL9§32 / FB3.7VL8§11 / FB3.8VL11§8 / Int04D2§§60,64 / Int10S3§§32-34 / Int17S6§65 / Int04D2§88](#)

Verhalten. Verhalten Sie sich während des Spiels genau so wie in der gesamten Zeit der Vorlesung. [Int08S2§60 / Int10S3§12](#) Spiele sind einfach eine weitere Methode, die Studierenden oft aus der gymnasialen Oberstufe bekannt ist und mit der Sie Ihren Studierenden einen anderen Zugang zum Vorlesungsstoff und der selbständigen Beschäftigung mit Inhalten anbieten. [Int04D2§30 / FB5.1.2;1.4,VL16§§12,05](#)

Besser betriebsamer Lärm als träge Stille. Lassen Sie sich von Lärm nicht aus der Ruhe bringen: Unruhe oder große Lautstärke im Spiel können Zeichen von Freude und Kommunikation sein. [Int03D1§40 / Int09S2§68 / Int14D6§102](#)

Rituale. Nutzen Sie auch während der Spielphase die Rituale aus Ihrer Vorlesung zur Herstellung von Ruhe und Konzentration. [Int03D1§40 / Int14D6§§104,106](#)

Spiel ist Arbeit. Bedenken Sie: Für manche Studierende ist die Mitarbeit im Spiel genauso fordernd wie für Sie möglicherweise die Spielleitung. [Int03D1§42 / Int11S4§§74,76](#)

Das Unperfektspiel. Die Methode muss nicht beim ersten Mal perfekt gelingen. Die Studierenden spielen trotzdem überwiegend gern und haben Spaß daran. [Int04D2§60/ FB2.6.6_Ergebnisse_55% Spaß / FB4.14.10_Ergebnisse_68%_wieder spielen](#)

Spiel bedeutet Übung. Wiederholen Sie gleiche Spiele in einem Semester. [Int04D2§§40,98](#) So rentiert sich Ihre Vorbereitung mehrfach und sowohl Sie als auch die Studierenden bekommen Routine im

Umgang mit der Methode. Die Spannung auf das Spiel bleibt bei den Studierenden trotzdem erhalten. [Int09S2§§18,20](#)

Studierende von Anfang an einbeziehen. Setzen Sie im Verlauf des gesamten Semesters die Entwicklung von Fragen und Antworten für ein Spiel als Vorbereitung auf die Vorlesung im Sinne von Hausaufgaben ein. [FB3.3VL11§31](#) / [Int04D2§40](#)

Gelassenheit. Bleiben Sie gelassen, wenn einige Studierende am Anfang eher zurückhaltend auf die Methode reagieren. Die Gründe dafür sind vielfältig und müssen weder Ihnen noch dem Spiel angelastet werden. [FB3.4VL11§24](#) / [FB3.8VL11§17](#) / [FB3.8VL8§11](#)

Standortwechsel. Variieren Sie gelegentlich Ihre räumliche Position im Hörsaal. Damit stellen Sie Ruhe her und ersparen Ihren Studierenden den andauernden Blick nach vorne. [Int03D1§40](#) / [Int12S9§34](#)

2.6 Checkliste für den Einsatz von Spielen in der Vorlesung

- ✓ Gibt es einen thematischen Bezug zwischen Vorlesung und Hörsaalspiel? [FB3.4VL8§6/VL9§26/VL10§2/VL11§5](#)
- ✓ Welche didaktische Funktion erfüllt das Hörsaalspiel? [Int01D1§51](#) / [Int08S2§40/](#)
[FB3.3VL8§§/VL9§26/VL10§4/VL11§6](#) / D. Wilde (2003)
- ✓ Wann wird das Spiel im zeitlichen Verlauf der Vorlesung eingesetzt? [Int10S3§28/](#) [Int12S5§78](#) /
[FB4.12VL15§161](#)
- ✓ Wie erfolgt die Überleitung von der Vorlesung zum Spiel bzw. vom Spiel zur Vorlesung?
[Int08S2§§14,18,38](#) / [Int11S4§12](#)
- ✓ Gibt es eine Beispielaufgabe für die Proberunde? [Int03D1§42](#) / [Int12S5§20](#) / [Int14D6§108](#)
- ✓ Welche Rollen und/oder Aufgaben übernehmen die Studierenden? [Int16D8§§91,97](#)
- ✓ Steht genügend Spielmaterial/digitale Unterstützung zur Verfügung? [Int04D2§40](#)
- ✓ Sind evtl. benötigte technische Geräte einsatzbereit? [Int03D1§26](#) / [Int04D2§116](#)

3 Kurzfragebogen für Studierende

Liebe Studierende,
diese freiwillige Befragung soll Hinweise darauf geben, wie Lehr- und Lernprozesse in Vorlesungen mit Hilfe von Spielen optimiert werden können. Bitte beantworten Sie alle Fragen dieses Fragebogens. Lassen Sie keine Zeile aus und setzen Sie in jeder betreffenden Zeile genau ein Kreuz bzw. schreiben Sie einen Kommentar. Ihre persönlichen Daten werden anonym ausgewertet, nicht an Dritte weitergegeben und nach Abschluss der Untersuchung vernichtet.

Herzlichen Dank für Ihre Bereitschaft zur Teilnahme an der Befragung!

Kristina Lucius

Bitte notieren Sie zuerst die Codierung in die folgenden Kästchen	Erster Buchstabe Ihres Nachnamens	Erster Buchstabe Ihres Geburtsortes	Ziffern Ihres Geburtsmonats		Erster Buchstabe des Vornamens Ihrer Mutter

Persönliche Angaben

1a Ich studiere im Studiengang _____ /1b Fachrichtung _____			
2 Ich studiere im _____ Semester.			
3 Ich bin _____ Jahre alt.			
4 Geschlecht	4.1 <input type="checkbox"/> männlich	4.2 <input type="checkbox"/> weiblich	4.3 <input type="checkbox"/> sonstige
5 Fach der heutigen Vorlesung			
6 Name des Hörsaalspiels			

7 Aussagen zum Hörsaalspiel (Bitte ankreuzen.)

(Bitte ankreuzen) Das Hörsaalspiel ...	trifft voll zu	trifft eher zu	teils - teils	trifft eher nicht zu	trifft gar nicht zu
7.1... ergibt für mich einen Sinn Int16D8§67 / Int17S6§91					
7.2... gefällt mir Int16D8§83 / Int17S6§87					
7.3... finde ich albern Int06D4§42 / Int16D8§83					
7.4... habe ich mitgespielt Int14D6§92					
7.5... hat einen Nutzen für mich Int16D8§83					
7.6... bietet mir Gelegenheit zur Übung Int17S6§77					
7.7... zwingt mich gegen meinen Willen zur aktiven Mitarbeit Int10S3§§32,34 / Int13D5§115					
7.8... fördert eine gute Atmosphäre im Hörsaal Int17S6§87					
7.9... macht mich neugierig auf die nächste Vorlesung Int14D6§70					

Meine Gruppe hat das Hörsaalspiel	8.1 gewonnen	8.2 verloren	8.3 weiß ich nicht
(Bitte ankreuzen) Int10S3§46			

9 Notieren Sie hier bitte Ihre Anmerkungen zum Thema „Spiele in der Vorlesung“ (ggf. Rückseite verwenden).

--

4 Umsetzung der Handlungsanleitung am Beispiel *Tabu*

Das Hörsaalspiel [Tabu](#) ist für alle Fächer geeignet.

1 Vorbereitung

Ziele auswählen

- Fachbegriffe erklären können
- Zusammenarbeit zwischen den Studierenden fördern



Didaktische Funktionen bestimmen

- Aktivierung und Motivation der Studierenden zur Einführung in das Vorlesungsthema
- Festigung von Fachbegriffen durch Wiederholung und Zusammenfassung

Zeitpunkt festlegen

- je nach didaktischer Funktion zeitlich variabel am Anfang, Ende oder während der Vorlesung einsetzbar

Dauer planen

- 5 Minuten Vorbereitungszeit für die Erstellung der Tabu-Karten durch die Studierenden
- 1 Minute pro Spieldurchgang

Material bereitstellen

- Stoppuhr
- je nach Fachbereich: (digitale) Hupe, Pauke, Klingel, Trillerpfeife o. ä.
- Spielregeln, variabel und für alle sichtbar, z. B. per Beamer
- Beispielaufgabe (zwei Karten mit Fachbegriffen und Tabu-Wörtern)
- Zettel und Stift für neue Begriffe

Beispielaufgabe vorbereiten

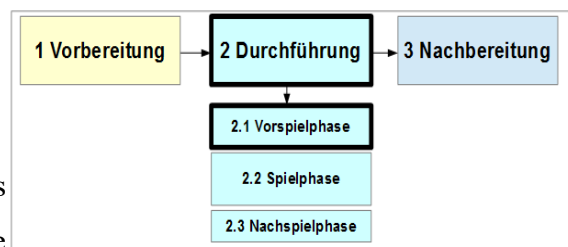
- Wählen Sie zwei Fachbegriffe aus der aktuellen oder vorherigen Vorlesung.
- Notieren Sie dazu jeweils fünf Tabu-Wörter (= Wörter, die nicht genannt werden dürfen)

Rollen und Aufgaben verteilen, z. B.

- 2 Timekeeper: achten auf die Einhaltung der Spielzeit
- 2 Guardians: wachen darüber, dass die Tabu-Wörter nicht verwendet werden
- 2 Writer: notieren die erreichten Punkte in einer Tabelle für alle sichtbar an der Tafel
- 2 Interpreter: umschreiben die Fachbegriffe
- 2 Butler: mischen die Zettelstapel und nehmen abgelegte Karten in Empfang

2 Durchführung in der Vorlesung

2.1 Vorspielphase

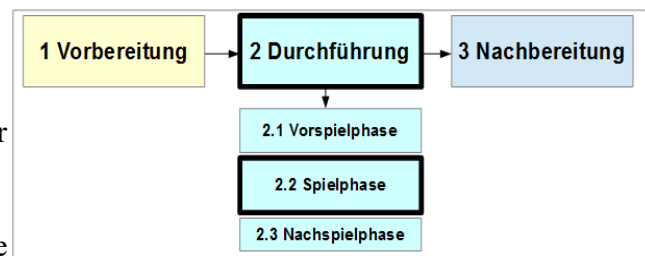


- Schreiben Sie die Tabu-Wörter eines Fachbegriffes an die Tafel oder stellen Sie sie per Beamer sichtbar für alle dar.
- Nennen Sie den Fachbegriff und fordern Sie die Studierenden auf, den Begriff ohne die Tabu-Wörter zu umschreiben.
- Wiederholen Sie die Aufgabe mit dem zweiten Begriff.
- Fordern Sie die Studierenden auf, in den nächsten fünf Minuten weitere Fachbegriffe aus der (aktuellen oder vorherigen) Vorlesung und jeweils fünf dazugehörige Tabu-Wörter auf einem Zettel zu notieren.
- Gehen Sie durch den Hörsaal und loben Sie Studierende für besonders gut gelungene Lösungen.
- Beenden Sie nun die Aufgabe mit einem (akustischen) Zeichen/Ritual.
- Teilen Sie die Studierenden in zwei Gruppen A und B und lassen Sie die Zettel gruppenweise einsammeln.
- Nennen Sie die zu verteilenden Aufgaben und bitten Sie aus jeder Gruppe fünf Studierende, freiwillig zu Ihnen nach vorn zu kommen. Erwähnen Sie, dass die Gruppe mit den schnellsten Freiwilligen einen Punkt erhält und notieren Sie die Anerkennung in einer Tabelle an der Tafel.
- Lassen Sie die Butler den Kartenstapel der eigenen Gruppe grob mischen und anschließend die Stapel tauschen.
- Erklären Sie nach dem Mischen der Karten, dass die Tabu-Wörter nicht ausgesprochen und je nach Spielregeln z. B. nicht als Abkürzung, Reim, Übersetzung aus anderen Sprachen

oder in der Mehrzahl verwendet sowie nicht szenisch oder pantomimisch dargestellt werden dürfen.

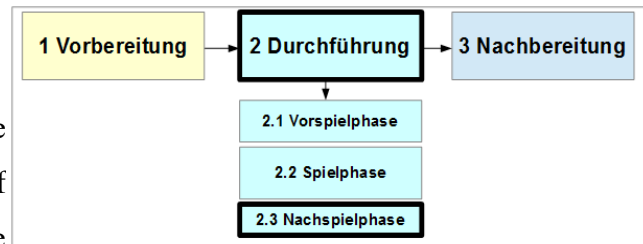
- Führen Sie pro Gruppe je eine Proberunde ohne Punktevergabe durch: Der Interpret aus Gruppe A umschreibt den ersten Fachbegriff aus dem Kartenstapel der Gruppe B. Der Guardian (B) wacht darüber, dass die aufgeführten Tabu-Wörter nicht verwendet werden und die Zuhörenden der Gruppe A rufen laut den erkannten Fachbegriff. Anschließend wird gewechselt: Interpret (B) umschreibt den ersten Fachbegriff aus Gruppe A und Guardian (A) überwacht die Tabu-Wörter. Die Zuhörenden der Gruppe B rufen den Fachbegriff.

2.2 Spielphase



- Nun kommen die Timekeeper und Writer dazu.
- Spielrunde 1: Der Interpret aus Gruppe A umschreibt in einer Minute möglichst viele Fachbegriffe aus dem Kartenstapel der Gruppe B. Der Timekeeper (B) achtet auf die Einhaltung der Zeit und Guardian (B) wacht darüber, dass die aufgeführten Tabu-Wörter nicht verwendet werden. Butler (B) sammelt die verwendeten Karten ein. Für jeden erkannten Fachbegriff notiert der Writer (B) inzwischen einen Punkt in der Tabelle an der Tafel.
- Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit wird gewechselt. Spielrunde 2: Der Interpret aus Gruppe B umschreibt in einer Minute möglichst viele Fachbegriffe aus dem Kartenstapel der Gruppe A. Der Timekeeper (A) achtet auf die Einhaltung der Zeit und Guardian (A) wacht darüber, dass die aufgeführten Tabu-Wörter nicht verwendet werden. Butler (A) sammelt die verwendeten Karten ein. Für jeden erkannten Fachbegriff notiert der Writer (A) inzwischen einen Punkt in der Tabelle an der Tafel.
- Führen Sie etwa drei bis fünf Spielrunden durch. Wenn Sie die Aufgaben und Rollen pro Spielrunde neu verteilen, ermöglichen Sie Bewegung für bis zu 50 Studierende. Dabei können Zusatzpunkte für die schnellste Zusammenstellung neuer Teams vergeben werden.

2.3 Nachspielphase



- Die Writer notieren abschließend die Gesamtpunktzahl an der Tafel. Auf Nachfrage können Sie eine vorbereitete Kleinigkeit als Preis austeilen lassen. Diese besondere Würdigung eignet sich für den seltenen Gebrauch z. B. am Semesterende (s. Nachbereitung; Variante 2 und 3). Auf jeden Fall sollte auch die Verlierergruppe mit dieser Maßnahme bedacht werden (Preis für Gewinner = Trostpreis für Verlierer). [Int06D4§50](#) / [Int11S4§§48,50](#)
- Nehmen Sie die Karten mit den Begriffen an sich.
- Fragen Sie die Studierenden nach dem Sinn des Spiels. Ergänzen Sie ggf. die Antworten.
- Bei Interesse an Feedback teilen Sie jetzt oder am Ende der Vorlesung den Fragebogen an die Studierenden aus.
- Mögliche Überleitungen: A) Wählen Sie einen Begriff aus dem Spiel, der schwer oder nicht erkannt wurde und fragen Sie die Studierenden nach Problemen bei der Umschreibung. Finden Sie gemeinsam eine Lösung. B) Wählen Sie einen passenden Begriff aus dem Spiel, um an das Thema der Vorlesung anzuknüpfen und die Lehrveranstaltung fortzusetzen.

3 Nachbereitung



- Die eingesammelten Zettel der Studierenden können Sie nun digital sichern (lassen).
- Notieren Sie sich, was im Spiel gut funktioniert hat und was verbessert werden soll.
- Lassen Sie den Fragebogen auswerten und sprechen Sie über die Ergebnisse (s. Kontaktdaten).
- Während der Nachbereitung fallen Ihnen möglicherweise Varianten für die Durchführung des Hörsaalspiels ein, die Sie beim nächsten Mal probieren möchten, z. B.
 - **Variante 1:** In Gruppen von drei bis sechs Studierenden werden Fachbegriffe und Tabu-Wörter gesammelt. Diese Begriffe können in den nächsten Vorlesungen verwendet werden und schaffen einen Semestervorrat an Begriffen für Wiederholung und Übung.
 - **Variante 2:** Zum Abschluss einer Vorlesung löst der Dozent die Aufgabe nach dem gleichen Prinzip, indem die Studierenden einen Begriff umschreiben, den der Dozent erraten soll.

- **Variante 3:** Nach einer [Idee vom Educamp Hamburg](#): Der Dozent umschreibt den Begriff, ohne die von den Studierenden vorgegebenen Tabu-Wörter zu verwenden.

Beispiele für Tabu-Karten in verschiedenen Fächern:

Fach	Mathematik	Biologie	Chemie	Deutsch	Musik	Physik	Recht
Fachbegriff	Kommutativgesetz	Zelle	Periodensystem	Fabel	Quarte	Gravitation	Gesetz
Tabu-Wörter	<i>Rechenoperation</i>	<i>klein</i>	<i>Elemente</i>	<i>erfinden</i>	<i>Abstand</i>	<i>Erde</i>	<i>Festlegung</i>
	<i>identisch</i>	<i>lebend</i>	<i>Ordnungszahl</i>	<i>Erzählung</i>	<i>Töne</i>	<i>schwer</i>	<i>Regeln</i>
	<i>vertauschen</i>	<i>Organismus</i>	<i>Eigenschaften</i>	<i>Handlung</i>	<i>zwischen</i>	<i>Masse</i>	<i>Staat</i>
	<i>Zahlen</i>	<i>eine</i>	<i>Symbol</i>	<i>Dichtung</i>	<i>Signal</i>	<i>Anziehung</i>	<i>Buch</i>
	<i>Summe</i>	<i>mehrere</i>	<i>Mendelejew</i>	<i>lehrhaft</i>	<i>zwei</i>	<i>Kraft</i>	<i>Verfahren</i>

5 Links mit Beschreibungen von Spielen in Lehrveranstaltungen

- PH Heidelberg, ZUM-Wiki: [Spielesammlung ändern!](#)
- TU Braunschweig: [Menschliches Domino](#) von Kirsten Will
- TU München: [Speed-Dating](#) mit Video
- Universität Köln: [Wer wird Millionär?](#)