

„Der Löwe auf der Schlange: Das Präpositionen-Spiel“

Inwiefern eignet sich das Spiel für eine Unterstützung der Lernentwicklung?

Naemi Weinert

Beschreibung des Präpositionen-Spiels

- Sprachlernspiel von Anja Wrede aus dem Jahr 2016, bei welchem die Verwendung der richtigen Präposition im Vordergrund steht
- Inhalt des Spiels: 32 Spielkarten, darunter 27 Tierkarten und fünf Ortskarten sowie drei Spielfiguren (vgl. Wrede 2016)
- Spiel bietet verschiedene Spielmöglichkeiten und Varianten, die unterschiedlich schwer sind und somit für unterschiedlich alte Kinder und Kinder mit heterogenen Lernausgangslagen geeignet ist (vgl. ebd)
- für das Spiel ist kein schriftsprachliches Material notwendig, daher ist es in allen Sprachen spielbar

Ziele des Spiels

- Kinder lernen, sich Anordnungen zu merken
- Kinder werden zu sprachlichen Äußerungen angeregt
- Kinder müssen sprachlich genau formulieren, sodass ihr Mitspieler eine korrekte Anordnung der Spielfiguren vornehmen kann
- Kinder lernen, genau zuzuhören, um die Spielfiguren selbst korrekt auf den Ortskarten Anzuordnen



Abbildung 2: Anordnung und Tierkarte
Quelle: Wrede 2016

Kriteriengeleitete Analyse

Kriterien für Unterrichtsmaterialien für den inklusiven Grundschulunterricht nach Vogt et al. 2021

- **Individuenbezogene Adaptivität:**
 - Spiel bietet eine gute Möglichkeit, an heterogenen Lernausgangslagen und an der „Vielfalt des Vorwissens“ (Pech et al. 2018, S. 15) von Schüler*innen durch unterschiedliche Lernwege und Varianten anzuknüpfen
 - Grundgedanke *innere und äußere Differenzierung*: Lernen ist am effektivsten, wenn auf passendem Niveau arbeiten können (vgl. Vock, Gronostaj 2017, S. 48)
 - Unterschiedliche Kompetenzniveaus durch verschiedene Spielvarianten mit ab- und zunehmenden Schwierigkeitsgraden berücksichtigt
 - Material ist klar strukturiert und fokussiert sich auf den Erwerb der zuvor deutlich gemachten grundlegende Kompetenzen: „Anordnung mit Präpositionen beschreiben, Genaues Hinschauen, Aufmerksames Zuhören“ (Wrede 2016)
 - Bildbasiertes Material, Text ist lediglich in der Spielanleitung zu finden – keine Unterstützung durch Audio- oder Videomaterial
- **Umfeldbezogene Adaptivität:**
 - Material kann in Partner- aber auch Gruppenarbeit sowie im gesamten Klassenverbund eingesetzt werden
 - Für digitale Settings geeignet
 - Nicht sprachenabhängig, wird dem Anspruch der KMK „dass jedes Kind ungeachtet seiner Herkunft und Leistungsfähigkeit gemeinsam mit den anderen leben und lernen kann“ (KMK 2015, S. 6) gerecht
 - Kein großer Aufwand nötig: an schulstandortbezogene Spezifika anpassbar
 - Mit verschiedenen curricularen Vorgaben in Verbindung zu bringen: Deutschunterricht, Fremdsprachenunterricht
- **Lernstandsüberprüfung:**
 - Lediglich durch das Material nicht möglich, da dazu keine konkreten Aufgaben bereit gestellt werden
 - Anhand des Materials kann Lehrkraft allerdings kleine Lernstandsüberprüfungen erstellen, um Gelerntes zu überprüfen
- **Metakognition:**
 - Material eröffnet die Chance das Gelernte in späteren alltagssprachlichen Äußerungen anzuwenden
 - Kann schriftsprachlich erweitert werden
- **Konzeptionelle Erläuterungen:**
 - Material erläutert Grundlagen des Inhalts kurz und erklärt die zentral zu nutzenden Bildkarten umfangreich
 - es werden keine weiteren Quellen und Materialien benannt, die für eine Weiterarbeit von Interesse sein könnten

Das Krokodil steht in der Pfütze.
Der Löwe steht hinter dem Krokodil.
Das Krokodil steht hinter der Schlange.

Abbildung 1: Formulierungshilfen
Quelle: Wrede 2016

- Selbstwirksamkeit:

- Material lässt zu, dass Kinder eigenständig entscheiden, welche Spielvariante sie spielen möchten: *individualisierender Unterricht*, d.h. Schüler*innen können Lernprozess aktiv und selbstständig begleiten (vgl. Bezirksregierung Münster 2015, S. 32)
- Im Sinne der Theorie der Selbstbestimmung nach Deci und Ryan: Schüler*innen haben Freiheiten, wodurch eine Lernmotivation positiv bedingt wird (vgl. Deci, Ryan 1993, S. 223)
- Motiviert Schüler*innen dazu, sprachliche Äußerungen so zu verfassen und zu verstehen, sodass Karten gesammelt werden

Setting

- Bietet sich für offene Unterrichtsformen an: das Kind wird „aktiver Gestalter seines eigenen Lernprozesses“ (Vock, Gronostaj 2017, S. 67)
- kann in der Klasse im Plenum gespielt werden – „hat dabei nicht nur diejenigen im Blick, für die ein sonderpädagogischer Förderbedarf festgestellt wurde“ (Lütje-Klose 2013, S. 34)
 - Dazu können Spielregeln etwas abgeändert werden, sodass alle Kinder bei dem Spiel **Position erraten** mitraten können oder bei dem Spiel **Tiere aufstellen** nacheinander die Tiere nach einer sprachlichen Beschreibung aufstellen können
- kann in Einzelförderung mit Kindern gespielt werden
- kann in familiärem Umfeld gespielt werden, sodass Kinder auch zuhause die Präpositionen und sprachlichen Strukturen lernen bzw. weiterhin ausbauen können
- Auch in Fremdsprachen oder bei DaZ-Schüler*innen einsetzbar

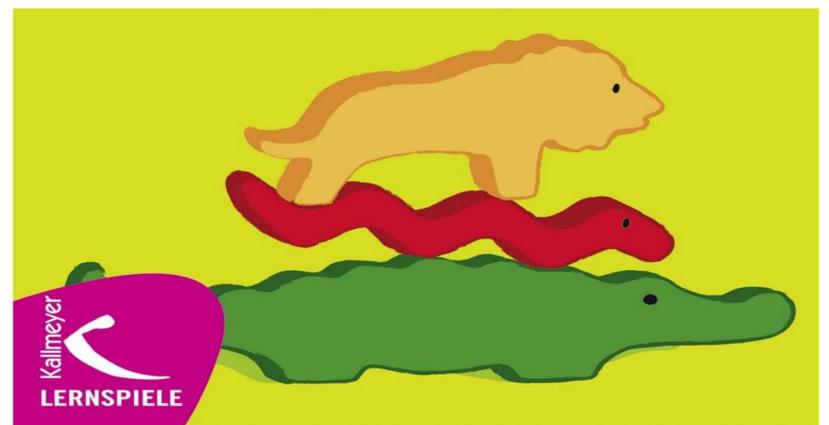


Abbildung 3: Titelbild Sprachlernspiel
Quelle: Wrede 2016

Zusammenfassung

- Spiel bietet eine gute Möglichkeit dazu, mit den Präpositionen vertraut zu werden
- Sprachstrukturen werden erlernt und eingeübt
- Das genaue Zuhören und Hingucken wird auf spielerische Art und Weise vertieft
- Inklusives Material, welches in allen Sprachen spielbar ist – wird KMK Anforderungen bezüglich der Inklusion somit gerecht (vgl. KMK, S. 6)
- Einfach zu verstehende Materialien, kein großer Aufwand notwendig
- Leichte Spielanleitung, mit verschiedenen Spielvarianten
 - Schüler*innen werden an ihren unterschiedlichen Lernausgangslagen abgeholt und können selbstständig entscheiden, welche Spielvariante sie spielen möchten
 - Grundgedanke der *inneren und äußeren Differenzierung* (vgl. Vock, Gronostaj 2017, S. 48)
- Aufgrund der simplen Gestaltung, aber der doch so diversen Spielvarianten vielfältig einsetzbar – bietet Differenzierungsmöglichkeiten
 - Für verschiedene Altersgruppen, in Partner- aber auch Gruppenarbeit oder im Plenum, sowie in Einzeltherapie oder Zuhause

Literaturverzeichnis

