

Fokus

Spielend lernen

Spiele bringen nicht nur Abwechslung in den Schulalltag, sie sind oft auch lehrreich. Wann der Lerneffekt besonders gross ist und warum Spiel und Leistung sich nicht ausschliessen müssen, erklärt Spielpädagoge Bernhard Hauser im Gespräch. Ein Blick in eine Handelsmitteschulklasse zeigt, wie betriebswirtschaftliche Zusammenhänge im Spiel erfahrbar werden. Und eine Übersicht über allerlei Links zum Thema hilft, sich im Dschungel der Spiele zurechtzufinden.

Fotos: Hannes Heinzer



Im Gespräch

«Spielen heisst, sich fit zu machen für die Zukunft»

Spielpädagoge Bernhard Hauser findet, man könne gar nicht zu viel spielen – verschenkt selber aber selten Spiele.

Interview: **Katrin Hafner** Fotos: **Dieter Seeger**

Weihnachten ist vorbei. Haben Sie jemandem ein Spiel geschenkt?

Meinen Patenkindern schenke ich Zeit, zum Beispiel einen halben Tag, an dem ich mit ihnen spiele. Für den Einjährigen bringe ich dann mein eigenes Etui mit, das er ein- und ausräumen kann.

Sie als Spielexperte schenken keine Spielsachen?

Ach, das ist so eine Sache: Man muss ja den Umweg über die Eltern gehen: Was hat das Kind schon, was mag es – und dann kommen Spezialwünsche: ökologische Holzspiele oder besonders schlaue Computerspiele...

Welches ist Ihr Lieblingsspiel?

Der Kuhhandel, ein Gesellschaftsspiel zwischen Poker und Monopoly, aber menschlicher: Man darf, nein: muss Mitspieler über den Tisch ziehen, was aus pädagogischer Sicht nicht beliebt ist. Kinder haben aber grosse Freude an Schadenfreude.

Beim Kuhhandel müssen sie bluffen, betrügen, sie lernen gleichzeitig viel über die Mechanismen des Markts und entwickeln ein Gefühl für Zahlen.

Wie definieren Sie spielen?

Über fünf Kriterien. Erstens: keine vollständige Funktionalität: Wenn ich Marterpfehl spiele, weiss ich, dass die Schlusshandlung – quälen – nicht erfolgt. Zweitens: Es braucht eine Art Etikette, mit der gesagt wird, dass das jetzt Spiel ist. Drittens gehören positive Emotionen dazu, viertens definiert sich ein Spiel aus Wiederholung und Variation und fünftens muss ein entspanntes Umfeld vorherrschen; man darf nicht hungern, trauern oder krank sein. Das sieht man bei Kleinkindern: Wenn sie nicht mehr spielen, ist es etwas Ernsteres.

Sie sagen, zum Spielen gehören positive Emotionen. Einige Kinder können nicht verlieren, werden aggressiv.

Dem Spiel inhärent sind negative Aspekte: Eifersucht, Wut. Kinder ab drei Jahren beginnen mit Regelspielen, bei denen es um die Frage geht: Wer gewinnt? Tatsächlich können die wenigsten von Anfang an verlieren, ohne es ernst zu nehmen. Das heisst, sie rutschen während des Spiels in die Realität. Von dem Moment an ist es für sie kein Spiel mehr. Ob ein Spiel ein Spiel ist, entscheidet der spielende Mensch.

Man hört oft, mit Spielen könne man das Verlieren lernen. Wie denn?

Es gibt keine Forschungsergebnisse, die das aufzeigen. Ich meine: Es geht um Übung. Als Eltern oder Lehrperson sollte man stets wiederholen, dass Verlieren zum Spielen gehört. Ich empfehle, dem Verlieren keine grosse Bedeutung zu geben, sondern auf das Positive zu fokussieren: Probiere es weiter, du gewinnst sicher mal!

Spielen bedeutet stets lernen.

Stimmt das?

Leider nein. Spielen ist kein Selbstläufer, nicht jeder lernt etwas dabei. Wir haben in Kindergärten in Österreich, Deutschland und in der Schweiz systematisch erhoben, welche Lerneffekte Kinder aus Spielen ziehen. Da gab es auch wenige Kinder, die nicht profitierten. Sie kamen meistens aus sogenannten bildungsfernen Familien, brachten wenig Spielerfahrung von zu Hause mit.

Dennoch plädieren Sie fürs Spielen in der Schule.

Absolut. Man kann nicht zu viel spielen. Wir konnten nachweisen, dass sich Kinder während des Spiels halb so oft ablenken lassen wie bei übrigen Lernformen. Gleichzeitig sind sie aktiver mit dem Thema – zum Beispiel Zahlen und Worte – beschäftigt und haben erst noch Spass dabei, was den Lerneffekt verstärkt.

Missbraucht man damit Spiele zum Lernen?



Solange die Kinder Spass daran haben, ist es gut, sie bleiben konzentriert bei der Sache. Spielerisches Lernen – zum Beispiel anhand von Kreuzworträtseln oder am Computer – ist manchmal auch ein Zuckerli, also extrinsisch motiviert. Dagegen ist nichts einzuwenden; der Mensch ist verführbar, auch beim Lernen. Am ergiebigsten aber ist intrinsisch motiviertes Spiel, also das, was man von sich aus spielt.

Wie kann man das selbst motivierte Spielen fördern?

Die Forschung hat kaum Antwort darauf. Vermutlich läuft es über frühkindliche Beziehungen: Eltern, die aktiv und inspirierend mit dem Kleinkind kommunizieren und interagieren, fördern Neugier und Experimentierfreude und regen damit zum Spiel an.

Was sagen Sie zur Forderung, dem Freispiel mehr Raum zu geben im

«Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt», schrieb Friedrich Schiller Ende 18. Jahrhunderts. Sehen Sie das nicht so?

So würde ich es nicht unterschreiben. Vielleicht so: Der Mensch ist dann voll und ganz Mensch, wenn er auch spielt und mit Mitmenschen zuweilen spielerisch umgeht. Gesundes Menschenleben braucht Überraschungen, Unerwartetes, Inspirie-

Bernhard Hauser (57) ist Entwicklungs-, Lernpsychologe und Spielexperte. Er forscht an der Pädagogischen Hochschule Kanton St.Gallen am Institut für Lehr- und Lernforschung im Bereich des frühkindlichen Lernens, leitet den Master Early Childhood Studies und bildet Lehrpersonen für Kindergarten und Primarstufe aus. Er lebt mit seiner Familie in Sargans.

Was halten Sie von Computerspielen?

Es gibt ausgezeichnete – auch aus pädagogischer Sicht. Bedenklich sind Ego-shooter games, in denen der Spielende aus der Ich-Perspektive Feinden begegnet und schießt. Mehr als die Hälfte der männlichen Jugendlichen spielt das.

Was ist bedenklich daran?

Die Forschung konnte zeigen, wie die feindliche Einstellung gegenüber Mitmenschen und die Gleichgültigkeit gegenüber Opfern zunehmen, wenn jemand solche Spiele spielt.

Zynisch könnte man entgegnen, die Spieler lernten Treffsicherheit.

Das stimmt, man muss allerdings bedenken, dass Spiele global und historisch betrachtet stets Elemente enthalten, die für das gute Durchkommen in der Gesellschaft wichtig sind. Bei Shooter games lernt man hingegen etwas, das für unsere Gesellschaft kein wichtiges Thema darstellt: Krieg führen und töten.

Warum faszinieren ausgerechnet diese Ego-shooter games so viele junge Menschen?

Diese Spiele sind in exzellenter Weise professionell gemacht: voller Überraschungen, extrem hohe Bildqualität, als echt anmutende Realitätssimulationen, und sie unterstützen das sensation-seeking, also abenteuerliches Verhalten, bei dem man sich fühlt wie jemand, der eine Mutprobe zu bestehen hat. Gleichzeitig ▶

«Ob ein Spiel ein Spiel ist, entscheidet der spielende Mensch.»

überladenen Alltag der Schülerinnen und Schüler?

Eine Studie aus Holland hat jüngst gezeigt: Je freier das Spiel, desto weniger Leistungsfortschritte machen schwächere Kinder. Auf Kindergartenstufe haben wir beobachtet, dass manche einfach durch den Raum spazieren oder immer das Gleiche spielen. Freispiel ist sehr wichtig – aber vor allem bei unselbstständigen Kindern bringt es ohne Begleitung und Anleitung nicht viel.

rendes, Spass und Spiel – auch im Beruf und noch viel mehr in der Schule.

Spielen gehört zur Kultur.

Wie spielfreudig ist die Schweiz?

Sehr. Wir leben diesbezüglich in einer guten Gesellschaft. Sie ist verspielter geworden, das zeigt sich am fast explodierenden Spielmarkt, aber auch daran, wie unsere Freizeitkultur stark in Richtung Sport und Spiel geht – etwa mit all den Kletter- und Vergnügungsparks. Hinzu kommt der Megatrend der Computerspiele.



bedienen sie das spieltypische Bedürfnis, in den trainierbaren Kompetenzen laufend besser zu werden.

Der Ex-Chef eines grossen Spielverlags sagte mal, die Schweizer wollten immer ihre Pädagogik in die Spiele bringen. Dahinter stecke der Leistungsgedanke ...

...Leistung, Wettbewerb – da schrillen bei manchen Pädagogen hierzulande die Alarmglocken. Das bedaure ich. Wenn man den Wettbewerb wegschmuggelt, holen ihn sich Kinder und Jugendliche meist selber. Zudem: Wettbewerb und sozialer Vergleich sind substantielle Teile des Spiels.

Warum muss selbst beim Spiel der Leistungsgedanke enthalten sein?

Ich finde es wichtig, den Leistungswillen nicht negativ zu zeichnen. Schwächere

halblebendigen Mäusen – und man weiss heute, dass dies kein zweckfreier Zeitvertreib ist, sondern ein spielerisches Lernen, wie die Katze die Maus packen muss, damit sie ihr nicht entwischt.

Sie erwähnen in Ihren Studien offenbar nachweisliche Lerneffekte durch Spielen – etwa, dass frühes, häufiges Leiterspiel bessere Matheleistungen ermöglicht oder tägliches Spiel mit Bauklötzen bildungsferne Kinder nachhaltig fördert. Ich behaupte: Damit verleiten Sie zum Drillen.

Drill bedeutet, die Kinder kommen weit, haben aber kaum Freude daran. Ich vertrete die Meinung, dass ein Kind Freude haben, dass es jedoch früh merken soll, dass es sich anstrengen muss, wenn es etwas erreichen will. Heute wird das Spiel zuweilen bloss zur Erholung oder als Be-

sehr bewährt, und bereits oft angewendet werden Wirtschaftsspiele.

Sind heutige Lehrpersonen dem Spielen gegenüber offen?

Sehr sogar. Als Spielexperte stosse ich fast überall auf Interesse. Allerdings fehlt manchmal der Überblick über zeitgemässe, lernzielorientierte Spiele.

Was sagen Sie zur Kritik, der Kindergarten sei verschulter geworden?

Die Verschulung des Kindergartens ist meiner Meinung nach inhaltlich notwendig, denn bildungsnahe Vorschulkinder werden ohnehin von den Eltern in die Grundkompetenzen der Mathematik und Sprache eingeführt, während die anderen schon hier auf der Strecke bleiben, obwohl sie genauso in der Lage sind, diese Kompetenzen zu erwerben. Didaktisch finde ich die Verschulung des Kindergartens falsch – spielbasiertes Lernen wäre der richtige Ansatz.

Was ändert sich mit dem Lehrplan 21?

Der Lehrplan 21 unterstützt das Spiel, weil er handlungsorientiert und auf gut beschriebene Kompetenzen ausgerichtet ist. Man könnte darauf basierend gezielt Spiele entwickeln.

Zum Schluss zu den Erwachsenen: Warum spielen diese weniger gerne als Kinder?

Beherrscht man eine Kompetenz, spielt man in der Regel nicht mehr so gerne. Der Reiz geht verloren.

Wie ist es zu deuten, dass einige Erwachsene zum Beispiel gerne jassen?

Da verschieben sich die Kompetenzintressen: Wenn bei einem Geschäftsausflug abends gespielt wird, geht es eher darum, neue Seiten der Kolleginnen und Kollegen kennen zu lernen: Wie verhalten sie sich? Der Vorhof des Charakters wird im Spiel rasch und gut sichtbar. Wie jemand spielt, sagt viel über den Menschen. ■

«Wir konnten nachweisen, dass sich Kinder während des Spiels halb so oft ablenken lassen wie bei übrigen Lernformen.»

Kinder profitieren meiner Meinung nach von Anreizen, sie sollen sich an stärkeren Kindern orientieren können und motiviert werden, weiterzumachen – natürlich in gesundem Ausmass. Als Ausgleich braucht es Entspannung und Unterhaltung, das ist klar.

Oder zweckfreies Spielen.

Das zweckfreie Spiel ist meiner Meinung nach ein Mythos. Spielen heisst, sich fit zu machen für die Zukunft. Nehmen wir zum Beispiel junge Katzen: Sie spielen mit

lohnung eingesetzt. Dabei wäre das Thema Spielen ausbaubar – auch auf Sekstufe II, wenn es um Spielentwicklung respektive -programmierung geht.

Welche überzeugenden Anwendungsbeispiele für Spiele auf Mittelschul- oder Berufsfachschulstufe gibt es?

Fürs Lernen von Integral- und Differentialrechnungen eignen sich etwa Computersimulationsspiele. Rollen- und Theaterspiele haben sich für Sprachfächer

Wegweiser durch den Dschungel der Spiele

Das Angebot an Lernspielen ist unüberblickbar gross. Ein paar Tipps, vor allem zu digitalen Spielen, sollen bei der Orientierung helfen.

Text: **Andreas Minder**

Für Computer, Tablets, Handys und Spielkonsolen werden besonders viele Spiele produziert. Wie lässt sich deren pädagogische Eignung überprüfen? Nehmen wir als Beispiel «Ludwig». Dieser ausserirdische Roboter düst im Jahr 2098 durchs All und sucht Energie-Ressourcen. Er strandet auf der entvölkerten Erde und sammelt Batterien, Müll und allerlei andere Dinge, welche die Menschen zurückgelassen haben. Ludwig, in dessen Rolle die Spielenden schlüpfen, wird auf seiner Reise mit vier Themen konfrontiert: Verbrennung, Wasser, Wind und Solar. Er muss kaputte Geräte reparieren, seine eignen Fähigkeiten updaten, physikalische Phänomene untersuchen. So sammelt der kleine Roboter Wissenspunkte. Dazu gibt es Begleitmaterial für Lehrpersonen und Tipps, wie das Spiel in den Unterricht eingebaut werden kann.

Das richtige Alter

Ein erstes, grundlegendes Kriterium zur Beurteilung eines Spiels ist die Altersgerechtigkeit. Das PEGI-System (Pan-European Game Information) vergibt Altersempfehlungen. Tippt man auf der Website «Ludwig» ein, erfährt man, dass dessen Inhalte «für Spieler aller Altersgruppen geeignet» sind. Auf der PEGI-Seite lässt sich auch nach Genres suchen. Unter «Educational» tauchen fast 500 Spiele auf. «Ludwig» sucht man darunter allerdings vergebens. Es ist als «Adventure»-Spiel klassiert. Ein Hinweis darauf, dass auch «Serious Games» oder Edutainment-Software Spass machen können.

► www.pegi.info/ch

Das richtige Spiel

Die Website «Spieleratgeber», betrieben vom Verein ComputerProjekt Köln und gefördert vom Land Nordrhein-Westfalen, hat fast 1200 Spiele auf ihre Qualität geprüft. Getestet werden sie von Medienpädagoginnen und -pädagogen, aber auch von Kindern und Jugendlichen. Neben einer Spielbeschreibung gibt es zu jedem Spiel eine pädagogische Beurteilung. Zudem werden Punkte verteilt für Grafik, Sound, Steuerung und Spielspass. Die Qualität der Beurteilungen ist recht heterogen. Einige enthalten konkrete und nützliche Hinweise zum pädagogischen Wert eines Spiels, andere bleiben vage oder nichtssagend. Aus dem Kommentar zu «Ludwig»: «Ob in der Schule oder am heimischen PC, Ludwig ist die Antwort auf Physik-Muffel.»

► www.spieleratgeber-nrw.de

Der richtige Einsatz

Der schweizerische Bildungsserver educa.ch hat einen downloadbaren «Guide» zum «Game Based Learning» publiziert. Darin wird unter anderem anhand konkreter Beispiele gezeigt, wie Spiele in den Unterricht integriert werden können. Daneben enthält die Website ausführliche Linklisten zum Thema «Game Based Learning». Darauf findet sich

etwa auch eine Auswahl von Programmen, mit denen man – auch ohne Programmierkenntnisse – eigene Spiele erstellen kann.

► <http://guides.educa.ch/de/gbl>

Der richtige Anbieter

Die erwähnten Websites nehmen nur einen Bruchteil aller digitalen Spiele unter die Lupe, vor allem solche von kommerziellen Herstellern. Daneben gibt es zahllose weitere Spiele, die von Schulen, Firmen, Verbänden und Organisationen entwickelt wurden. Die Herkunft kann ein Hinweis sein auf die Qualität, aber auch auf eine mögliche inhaltliche Färbung. Ein paar Beispiele:

– www.kiknet.ch bietet Lehrpersonen kostenlose Materialien für den Unterricht, darunter auch Lernspiele. Die Unterrichtseinheiten werden von Lehrpersonen konzipiert und zusammengestellt. Sogenannte «Kompetenzpartner» aus der Wirtschaft, von Verbänden, Bundesämtern und Vereinen unterstützen sie finanziell und fachlich. kiknet.ch versichert, die Lektionen würden «so neutral wie nur möglich» gestaltet.

– www.iconomix.ch: Im Ökonomielehrangebot der Schweizerischen Nationalbank finden sich mehrere Lernspiele. Zum Beispiel: «Spitzenverdiener». Die Lernenden mimen Verwaltungsräte, die versuchen, die besten Manager zu engagieren.

– www.umweltspiele.ch ist eine Sammlung von frei zugänglichen Online-Spielen zu Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen.

– www.education21.ch: Die Stiftung éducation21 ist das nationale Dienstleistungs- und Kompetenzzentrum im Bereich der Bildung für Nachhaltige Entwicklung. In ihrem Lernmedien-Katalog finden sich digitale und andere empfohlene Lernspiele.

– <https://moneyfit.postfinance.ch>: MoneyFit von PostFinance will die Finanzkompetenz von Kindern und Jugendlichen stärken. Auf der Website gibt es Spiele und Wettbewerbe.

– <http://unterricht.educa.ch/de/schulwettbewerb>: educa.ch hat Links zu einer speziellen Form des spielerischen Lernens zusammengestellt: Schulwettbewerb. Es gibt jede Menge davon und sie sind thematisch breit gefächert. ■

Lehrmittelverlage

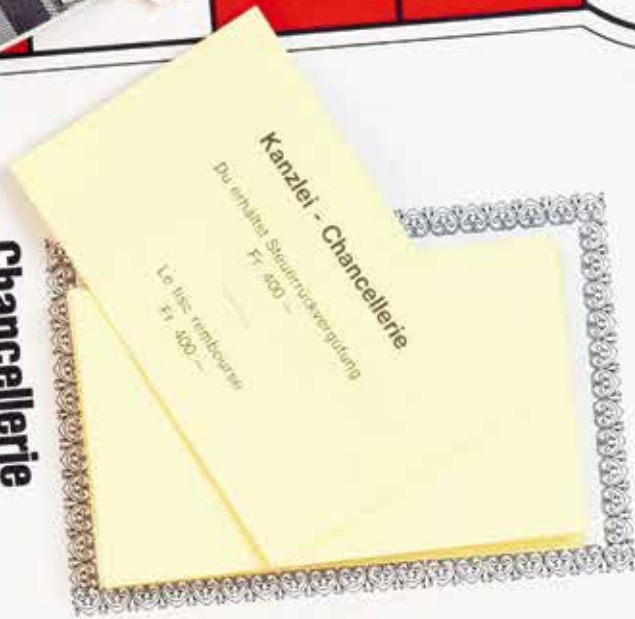
Eine wichtige Quelle für digitale und andere Spiele sind Verlage. Publikumsverlage wie der Ravensburger Spieleverlag, aber auch Lehrmittelverlage wie Cornelsen oder der Schubi Lernmedien Verlag haben Spiele für jede Altersgruppe im Programm. Einen Überblick kann man sich auf den Websites der interkantonalen Lehrmittelzentrale (www.ilz.ch) oder www.lehrmittelzentrale.ch verschaffen.

Das im Lehrmittelverlag Zürich erschienene Lehrmittel «Kinder begegnen Mathematik» bietet mathematische Spiel- und Lernaktivitäten für Kinder ab dem 4. Altersjahr. Für die gleiche Stufe ist auch das Liederheft «Ali singed Mathi» konzipiert, das Kindern einen etwas anderen Zugang zur Mathematik ermöglicht – mit Musik, Spiel und Bewegung. Ab 2018 wird «Kinder begegnen Natur und Technik» vorliegen, das Kindergärtler spielerisch an Phänomene in Natur und Technik heranführt.

► www.lehrmittelverlag-zuerich.ch



Chancellerie



Kanzlei

MONOPOLI

bankerverband		SCHULBANKER DES BANKENLANDS	
Bilanz Ausgangslage		Passivseite in Euro	
Aktivseite		in Euro	
1. Barreserve	8.250.000	1. Verbindlichkeiten gegenüber Banken	0
a) Kassenbestand	0	2. Verbindlichkeiten gegenüber Kunden	127.475.624
b) Guthaben bei der Bundesbank	44.467.855	a) Spareinlagen	99.648.572
2. Forderungen an Banken	81.125.690	b) Sichteinlagen	159.644.231
a) Dispositionskredite	79.879.014	c) Termineinlagen	159.805.846
b) Betriebsmittelkredite	104.354.832	3. Schuldverschreibungen	0
c) Konsumentenkredite	312.658.443	4. Notkredite	92.500.000
d) Investitionskredite	30.000.000	5. Eigenkapital	37.498.622
3. Forderungen an Kunden	22.500.000	a) Kapital	8.912.939
a) Dispositionskredite	2.250.000	b) Rücklagen	
b) Betriebsmittelkredite	0	c) Bilanzgewinn	
4. Festverz. Wertpapiere	685.485.834		
5. Sachanlagen			
a) Filialen			
b) Kundenterminals			
6. Nicht durch Eigenkapital gedeckter Fehlbetrag			
Summe	685.485.834	Summe	685.485.834

Sechs Geschäftsjahre in sechs Schulwochen

Vier Teams der Klasse H3c der Kantonsschule Enge versuchen sich zurzeit als Bankmanager. Im internationalen Spiel «Schulbanker» dreht sich alles um die beste Strategie und die richtigen Entscheide.

Text: **Jacqueline Olivier**

Was ist gewinnbringender: Spareinlagen oder Sichteinlagen? Oder wären Termineinlagen eine Option? Wie sieht es aus mit dem Aktiengeschäft? Wie spricht man Geschäftskunden am besten an? Wie Privatkunden? Und von wem verspricht man sich mehr?

Wir befinden uns an einem Dienstagmorgen Mitte November in einem Schulzimmer der Kantonsschule Enge. Auf dem Programm der Handelsmittelschulklasse H3c steht eine Doppellektion in Betriebswirtschaftslehre. Keine gewöhnliche: Heute starten die Schülerinnen und Schüler als «Schulbanker». Sie nehmen teil an dem Bankenplanspiel, das der Bundesverband deutscher Banken lanciert hat. Er wolle damit Jugendliche für wirtschaftliche Zusammenhänge interessieren und sie «learning by doing» ein Stück Wirtschaft erleben lassen, schreibt der Verband auf seiner Homepage.

Und das funktioniert folgendermassen: Schülerteams gründen virtuelle Banken und spielen in sechs Wochen sechs Geschäftsjahre durch, in denen sie diverse strategische und operative Management-Entscheidungen zu fällen haben. Am Ende jedes «Geschäftsjahrs» übermitteln die Teams ihre Entscheidungen online der Spielleitung in Berlin. Diese wertet die Einsendungen aller Teams – dieses Jahr sind es rund 800 aus Deutschland, Österreich und der Schweiz – aus und schaltet die Ergebnisse in Form von Berichten frei, die den Spielern die aktuelle Geschäftslage aufzeigen. Auf dieser Basis kann das nächste Geschäftsjahr in Angriff genommen werden. Weil das Ganze ein Spiel ist, wird zum Schluss auch ein Sieger erkoren, nämlich die Bank, welche die höchsten Rücklagen erwirtschaften konnte.

Welche Strategie ist die beste?

Im Moment liegt dieses Ziel für die Schüler der H3c noch in weiter Ferne. Nachdem die Klasse in der ersten Stunde von Wirtschaftslehrer Thomas Limacher in die wichtigsten Abläufe und Grundsätze des Spiels eingeführt worden ist – die Teams wurden bereits vorgängig gebildet –, müssen die Jugendlichen zunächst einige grundlegende Fragen klären: Welche Strategie wollen sie als Bankenvorstand verfolgen, sprich, auf welches Kundensegment setzen, welches Angebot pflegen? Wer soll als Experte welche Aufgabe übernehmen (Marketing, Beobachtung der Aktienkurse, Aktiv-Passiv-Geschäft etc.)? Und: Wie soll die Bank heissen?

Sabrina Lenz, Aline Schlegel, Anja Gruebler und Bettina Knecht beratschlagen hin und her. Aline Schlegel übernimmt die Funktion des CEO, so viel steht schon einmal fest. Als Nächstes muss nun die Strategie festgelegt werden, erst dann können weitere Aufgaben verteilt und ein passender Name für die Bank gefunden werden. Wie wäre es, sich auf Geschäfts-

kunden zu konzentrieren, die langfristig investieren wollen? Und wären Obligationen oder Aktien das rentablere Angebot? Sie sei nicht unbedingt Fan von Obligationen, meint Bettina Knecht. Sabrina Lenz wiederum findet das Risiko von Aktien viel zu hoch.

Gleiche Ausgangslage für alle

Lehrer Thomas Limacher gibt Tipps, etwa, dass sich die Teams an realen Vorbildern orientieren könnten, der Name etwas über die Ausrichtung ihrer Bank aussagen sollte oder Kundennähe mehr Werbung bedeute. Doch unabhängig davon, ob man sich nun als Universal-, Privat- oder Spezialbank profilieren will: Die Ausgangslage ist für alle dieselbe. Alle Teams starten mit dem gleichen Kapital, der gleichen Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung und so weiter. Das ist zwar nicht realitätskonform, aber gerecht. Dafür orientieren sich die Jugendlichen im Verlaufe des Spiels an den realen Aktienkursen. Und auch sonst werden sie, wie es in den Unterlagen heisst, eine Vielzahl von Entscheidungen treffen müssen, die ein Banken-Management auch in der Wirklichkeit zu treffen hat.

«Schulbanker» ist zweifellos ein anspruchsvolles Spiel – und ein zeitintensives. Thomas Limacher setzt es erstmals in seinem Unterricht ein. Darauf aufmerksam gemacht wurde er von der für die Handelsmittelschule (HMS) zuständigen Prorektorin. Sich mit Spielaufbau und

-verlauf vertraut zu machen, sei recht aufwendig gewesen, sagt der Wirtschaftslehrer. Trotzdem gefällt ihm das Angebot: «Banken sind ein wichtiges Thema im Lehrplan der HMS, und für die Schülerinnen und Schüler bietet dieses Spiel die Möglichkeit, das Funktionieren einer Bank und Zusammenhänge im Bankengeschäft praktisch zu erleben.»

Neben dem Fachwissen, das im Verlaufe des Spiels immer wieder auf die Probe gestellt werde, fährt Thomas Limacher fort, würden ausserdem diverse überfachliche Kompetenzen geschult, etwa die Fähigkeit zur Teamarbeit oder jene, sich selbstständig Informationen zu beschaffen und damit zu arbeiten. Auch die Einhaltung von Terminen sei bei «Schulbanker» ein wichtiger Punkt.

Viele fangen Feuer

Obwohl dieses Bankenplanspiel für den Lehrer der Kantonsschule Enge eine Premiere ist – seinen Unterricht lockert er immer wieder gerne mit spielerischen Elementen auf. Vielleicht deshalb, weil er neben Wirtschaft auch noch Sport unterrichte und von dorthin eine gewisse Affinität für das Spiel und den Wettkampf habe, wie er lachend erklärt. So habe er die Schüler beim Thema «Strategie» auch schon Schach spielen lassen. Mit den Gymiklassen des neursprachlichen Profils reist er jeweils im Herbst für eine Woche ins Tessin, wo Schülerteams als «Unternehmen» fiktive Produkte definieren, mit ▶

denen sie auf dem «Markt» gegeneinander antreten. Auch hier müssen die Teams Tag für Tag marktwirtschaftliche Entscheidungen treffen, die jeweils am Abend ausgewertet werden. Im Verlaufe dieser Woche fingen viele Schüler regelrecht Feuer, erzählt Thomas Limacher. «Gegen Ende der Woche arbeiten sie oft bis tief in die Nacht

persönliche Erfahrung ohne nennenswerten Wissenszuwachs.» Darum müsse man im Sinne der Nachbearbeitung das Erfahrene nochmals mit theoretischen Inputs und Lehrgesprächen verankern und dabei überprüfen, ob das Fachliche verinnerlicht worden sei. Auch über die wichtigsten Erkenntnisse aus einem Spiel in

Die Schülerinnen und Schüler der HMS-Klasse H3c bereiten sich derzeit auf das einjährige Praktikum vor, das sie ab nächstem Sommer im Anschluss an drei Jahre Schule absolvieren werden. Sara Gomez hat bereits eine Stelle – bei einer Bank. Da sei das Bankenplanspiel für sie eine gute Vorbereitung, erklärt sie. «Wenn ich mein Praktikum antrete, werde ich schon einiges an Wissen mitbringen.» Doch auch ohne diesen Bezug schätzt die junge Frau die Möglichkeit des Spiels. «Man ist viel näher am Thema dran und es ist motivierend, wenn man die Auswirkungen der eigenen Überlegungen und Entscheidungen unmittelbar zu spüren bekommt.» Das findet auch ihre «Vorstandskollegin» Seraina Fischer: «Man versteht Zusammenhänge besser, wenn man sie selber erlebt.»

Joel Gisin aus einem anderen Team sieht in einem solchen Spiel eine willkommene Abwechslung im Schulalltag und hält es für eine effiziente Art zu lernen. Sein «Vorstandskollege» Joshua Blattner hingegen glaubt nicht, dass ihn das Bankenspiel begeistern wird, Banken seien nicht seine Welt. Worauf ihm Joel Gisin sogleich widerspricht: «Ich glaube, das wird noch sehr spannend.»

«Das Spiel ist eine weitere didaktische Möglichkeit, den Stoff zu vermitteln.»

Thomas Limacher,
Wirtschaftslehrer, Kantonsschule Enge

hinein.» Gerade für diese Schüler, für die lediglich während eines Jahrs zwei Wochenlektionen Wirtschaft und Recht auf dem Stundenplan stehen, sei dieser Einblick in die betriebswirtschaftliche Praxis eine faszinierende Erfahrung.

Kein Spiel ohne Theorie

Doch wie nachhaltig ist der Lerneffekt eines solchen Spiels? Von selber stelle er sich sicher nicht ein oder höchstens sehr begrenzt, meint Thomas Limacher. «Wenn man anschliessend die Ergebnisse nicht sichert, bleibt es wohl für viele eine rein

der Klasse zu diskutieren, könne dazu beitragen, dass einiges hängen bleibe. Genauso wichtig sei vor dem Spiel eine fundierte Einführung und während des Spiels ein gutes Coaching.

Wenn es also vor und nach dem Spiel die Theorie braucht, wozu überhaupt spielen? «Das Spiel kann eine Bereicherung sein für den Unterricht, es ist eine weitere didaktische Möglichkeit, den Stoff auf etwas andere Art zu vermitteln.» Theoretischen Unterricht, findet Thomas Limacher, erlebten die Jugendlichen schon genug.

Am Schluss lockt Berlin

Einen Tag später schicken die vier Teams ihre ersten Entscheidungen an Thomas Limacher. Aline Schlegel und ihre drei Vorstandsmitglieder haben aus den Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen die ABSA Trust Bank gemacht und wollen als Grossbank allen Kunden offenstehen, jedoch vor allem Firmenkunden gewinnen und ihnen mit tiefen Zinssätzen langfristige Darlehen schmackhaft machen. Das Team von Joel Gisin wiederum startet als Kleinbank für Privatkunden, setzt auf eine hohe Zinsmarge und attraktive Beratungshonorare und will in Werbung für Firmenkunden sowie in die Aus- und Weiterbildung der Mitarbeitenden investieren. Die KEN Universal Bank (KUB), in der Sara Gomez und Seraina Fischer mitarbeiten, bedient vor allem Unternehmen und strebt einen ausgewogenen Marktanteil in allen Bankgeschäften an. Und das vierte Team positioniert sich als Hippo-Bank klar im Hypothekengeschäft und erhofft sich dank Wettbewerbsvorteilen in seinem Bereich nichts Geringeres als die Marktführung.

Wettbewerb spornt an, das gilt für den Markt und erst recht für das Spiel. Immerhin dürfen die besten 20 Teams – etwa 100 Jugendliche – nach Abschluss des sechsten Geschäftsjahrs im Februar nach Berlin ans grosse Finale reisen. Dort spielen sie noch einmal um die drei Podestplätze. In Berlin dabei sein zu können, wäre natürlich schon cool, schwärmt Sara Gomez und meint: «Da nimmt man das Spiel gleich noch ernster.» ■

Spielen an der Berufsfachschule

Viele didaktische Spiele etwa in den Bereichen Ökonomie oder Umwelt richten sich an die gesamte Sekundarstufe II. Micha Rufli ist Ökonom, Lehrer an der Berufsschule für Detailhandel Zürich und iconomix-Trainer. iconomix ist das webbasierte Ökonomielehrangebot der Schweizerischen Nationalbank (SNB). Es umfasst diverse unterrichtsergänzende Lehr- und Lernressourcen, darunter auch einige Lernspiele. Micha Rufli bildet im Rahmen von Weiterbildungsworkshops Lehrpersonen in der Anwendung solcher Lernspiele im Unterricht aus. Obwohl Jugendliche in der Berufsausbildung lediglich einen oder allenfalls zwei Tage pro Woche die Schule besuchen, findet Micha Rufli das gelegentliche Einsetzen von Lernspielen im Unterricht durchaus sinnvoll. «Es gibt Spiele, für die man nur eine oder zwei Lektionen benötigt und die für die Lernenden trotzdem bestimmte Zusammenhänge oder Prozesse auf einmalige Weise erfahrbar und erlebbar machen.» So zum Beispiel «Pitgame», das den Markt und die Preisbildung zum Thema hat. Oder «Fischteich», bei dem sich alles um den Umgang mit Allgemeingütern – sogenannte Allmendegüter – dreht. Ein Spiel, das man gut im Fach Gesellschaft oder im Allgemeinbildenden Unterricht einsetzen könne. Wichtig, so Micha Rufli weiter, sei, dass Spiele eine gewisse Qualität hätten und in den Unterricht passten. Und dass man sie gut in die Theorie einbette. iconomix bietet für jedes Spiel ergänzendes Lehr- und Übungsmaterial an. Als Trainer möchte er seine Kolleginnen und Kollegen dazu ermuntern, mutig zu sein und Neues auszuprobieren. Am Anfang müsse man sich als Lehrperson zwar in ein solches Spiel einarbeiten, aber der Aufwand lohne sich. Er selber schliesst für seinen Unterricht selbst ein aufwendigeres und zeitintensiveres Spiel nicht aus. «Wenn ein Spiel verschiedene Kompetenzbereiche abdeckt, können die Lernenden in der Regel sehr viel lernen – nicht nur Fachliches, sondern auch fürs Leben. Auch in der Berufsfachschule kann es durchaus sinnvoll sein, sich die dafür nötige Zeit zu nehmen.» [jo]

