

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 50 (1990-1991)
Heft: 5

Artikel: Spiele im Oberstufenschulunterricht : Lernspiele
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-356974>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

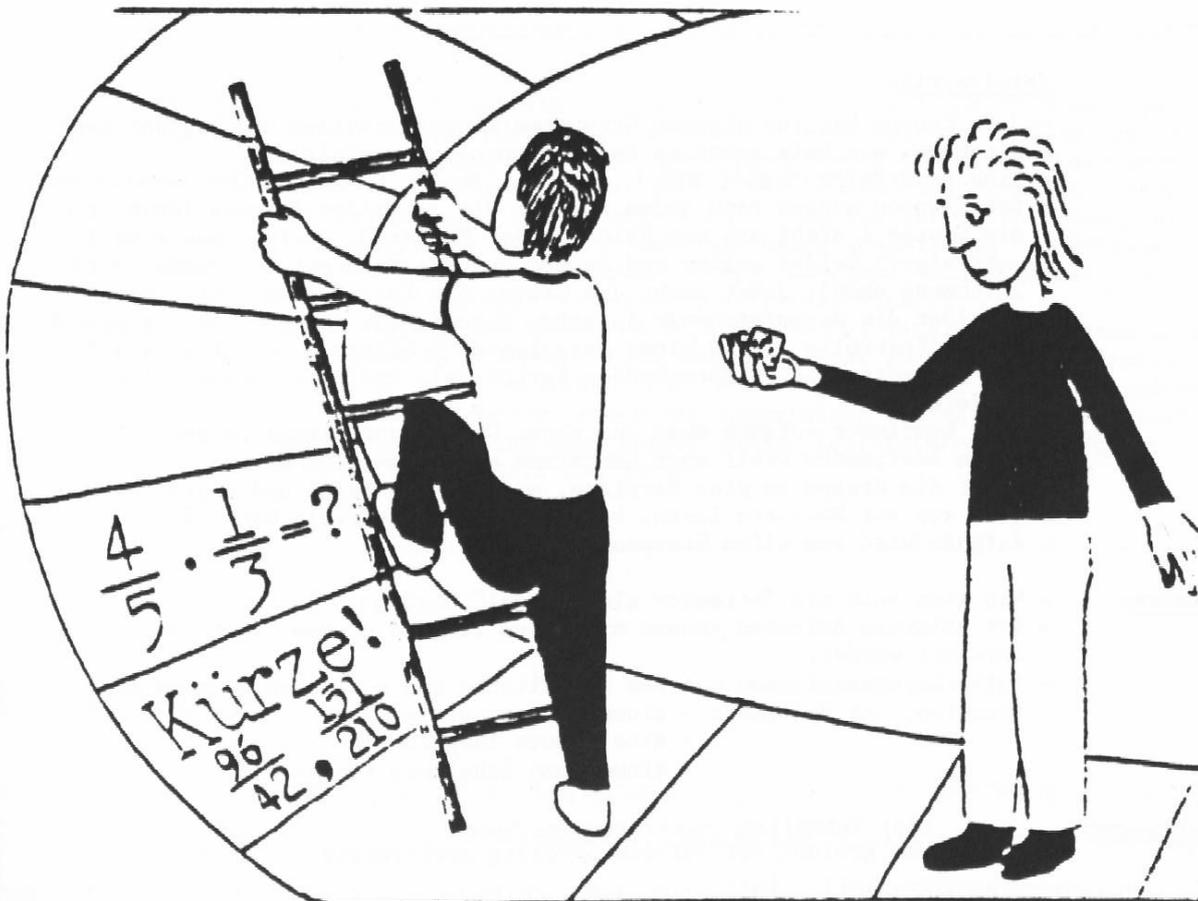
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 07.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Lernspiele

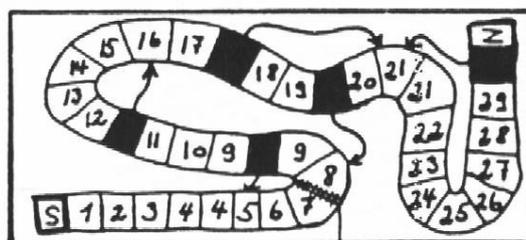
Das Vorurteil, mit Lernspielen verliere man zu viel Zeit (zumal in Anbetracht des umfangreichen Unterrichtsstoffes) hält viele Lehrer davon ab, Lernspiele anzuwenden, obwohl sie deren didaktischen und pädagogischen Wert sehen. Gezielter Einsatz von Lernspielen wirkt nicht nur motivierend auf die Schüler; vor allem in Repetitions- und Festigungsphasen lässt sich so mehr Stoff in kürzerer Zeit durcharbeiten, wie unsere Beobachtungen gezeigt haben. Auch erfüllen Lernspiele – ganz beiläufig – wichtige Richtziele des Lehrplans wie Kooperation, Gedächtnisschulung, Begriffsverständnis, genaues Zuhören, Konzentrationsfähigkeit, Beobachtungsgabe, Sprachfertigkeit . . .



Beispiel: «Leiterlspiel» als Lernspiel

sm / ss	LEITERLSPIEL		L 12
2; 3	Spielfeld (vom L vorbereitet); Kärtchen; Würfel; Schreibzeug; Mannsgögeli	1 - 2 Lekt.	
<u>Einsatz:</u>	Als Abschluss eines Themas	** allg. **	
<u>Ziel:</u>	Repetition; Auflockerung des Unterrichts		

Spielablauf: Voraussetzungen: Der L erstellt ein Riesenleiterlspiel z.B. auf Packpapier. Er numeriert die Felder von 1 bis 50. Zu jeder Nummer gehört ein Kärtchen mit einer Aufgabe, wobei einzelne Zahlen mit wichtigen Aufgaben mehrmals hintereinander aufs Spielfeld aufgenommen werden können, z.B.: Felder, von welchen ein Pfeil ausgeht, werden schwarz ausgemalt. Vereinzelt kann man zwischen zwei Feldern eine Barriere



Barriere

einzeichnen. S-Gruppen erarbeiten im ganzen 50 Kärtchen mit Aufgaben zu einem bestimmten Thema, die in kurzer Zeit gelöst werden können, und basteln ihre Gruppenmarkierungszeichen. Die Kärtchen werden numeriert und im ganzen Schulzimmer verteilt an die Wand gehängt.

./.

Spielregeln:

- Jede Gruppe hat ihr eigenes Gruppenmarkierungszeichen und beginnt nacheinander, wie beim normalen Leiterlspiel zu würfeln.
- Eine gewürfelte 4 gilt wie 1, 5 wie 2, 6 wie 3. (Auf Würfel überkleben.)
- Die Gruppen müssen nach jedem Würfeln die jeweilige Aufgabe lösen. z.B. die Gruppe A steht auf dem Feld mit der Nummer 8, würfelt nun eine 3, geht also 3 Felder weiter und landet auf dem Feld mit der Nummer 9 (s. Zeichnung oben). Jetzt sucht die Gruppe das Kärtchen mit der Nummer 9 und löst die daraufstehende Aufgabe. Sobald eine Aufgabe richtig gelöst wurde (Kontrolle anhand eines aufgelegten Schlüssels oder Lösung auf der Rückseite des entsprechenden Kärtchens), darf die Gruppe weiter würfeln.
- Eine bestimmte Aufgabe muss von einer Gruppe nur einmal gelöst werden.
- Einem bestimmten Pfeil muss höchstens einmal gefolgt werden.
- Kommt die Gruppe an eine Barriere, muss sie anhalten und zuerst die Aufgabe vor der Barriere lösen, bevor sie weiter würfeln kann. D.h. diese Aufgabe wird von allen Gruppen gelöst.

Hinweise:

- Man kann auch ein Tetraeder als "Würfel" benützen.
- Die gelösten Aufgaben können mit einem für die Gruppe typischen Zeichen markiert werden.
- Auflockerungsaufgaben aus dem sportlichen und musischen Bereich einflechten, zum Beispiel:
 - einen Text vorsingen
 - eine Minute lang lachen
 - einmal ums Schulhaus rennen

Erfahrungen:

Sehr lebhaftes, motivierendes Spiel
Wer gewinnt ist für die S völlig zweitrangig