

Didaktische Spiele im Geographie- und Wirtschaftskundeunterricht und der Umgang mit Heterogenität in der Klasse

Potentiale - Chancen - Beispiele

BACHELORARBEIT

aus Fachdidaktik Geographie und Wirtschaftskunde

zur Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Education (BEd)

[Pädagogischen Hochschule für Niederösterreich](#)

vorgelegt von

Mag. Fiorella Kaiser

Matr.Nr.: 08511507

Themensteller: **Prof. Mag. Dr. Christian SITTE**



Baden, Februar 2018

Kurzzusammenfassung

Ziel dieser Arbeit ist es, das didaktische Spiel als eine mögliche Unterrichtsmethode im Geographie- und Wirtschaftskundeunterricht der Neuen Mittelschule (Schule der 10- bis 14-Jährigen) näher zu beleuchten und dabei dessen Potentiale und damit Chancen herauszuarbeiten. Weiters sollte ermittelt werden, inwieweit Spiele in den in diesem Fach heute verwendeten Schulbüchern der Neuen Mittelschule Eingang finden und inwieweit dabei auf die Heterogenität von Klassen eingegangen wird. Es hat sich herausgestellt, dass vieles dafür spricht, Spiele in den Unterricht zu integrieren. Durch die emotionale Einbindung der Kinder beim Spielen kommt es zu tiefergehenden Denk- und nachhaltigeren Lernprozessen. Lernspiele dienen vornehmlich der Wissensfestigung. Über weitere Spielarten können Kinder üben, Meinungen zu entwickeln und diese überzeugend zu vertreten, Kompromisse einzugehen, Mehrheitsentscheidungen zu akzeptieren und nicht zuletzt, sich auch an Regeln zu halten. So können sie dabei unterstützt werden, sich zu mündigen, entscheidungsstarken jungen Menschen zu entwickeln. Nichtsdestotrotz sind in den heutigen Schulbüchern der Neuen Mittelschule andere Spielarten als Lernspiele nur sehr spärlich enthalten. Auch wird praktisch keine weitere Differenzierung innerhalb der Spiele vorgenommen. Es ist eigentlich schade, dass die Potentiale der Spiele in den GW Büchern nicht umfassender genutzt werden.

Summary

The aim of this work is to get an overview of games in school geography of the New Middle School (NMS, school of 10 to 14 year olds) and to work out their potentials and opportunities. Furthermore, it should be analyzed up to what extent games are included in the school books used in secondary school and up to what extent heterogeneity of classes is considered in games. It has been shown that the emotional involvement, when playing, causes deeper thinking and sustainable learning processes. Learning games primarily help consolidating knowledge. Other types of games help children to develop and advocate their opinions, to accept compromises and majority decisions and to follow rules. Thus children can be supported in their development of becoming competent, decisive young adults. Nevertheless, in today's school books of secondary school there are only a few kind of games other than learning games and there is almost no differentiation within the games. It is actually a pity that the potential of games is not used in a more comprehensive way.

Vorwort

Die vorliegende Bachelorarbeit entstand im Rahmen meines Bachelorstudiums des Lehramts für Mathematik und Geographie und Wirtschaftskunde für die Neue Mittelschule an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich in Baden. Der Themenvorschlag dazu kam dabei von meinem Betreuer Mag. Dr. Christian Sitte, dem ich für seine stets freundliche und unterstützende Art danken möchte. Das Thema hat mich insofern sehr angesprochen, als ich speziell auch über meine eigenen Kinder gemerkt habe, wie gerne und wie leicht Kinder in einem spielerischen Setting lernen und wieviel Spaß und Freude dabei im Zusammenhang mit Lernen aufkommen kann. Eigentlich hatte ich bei dem Thema zunächst nur die reinen Lernspiele im Auge. Erst durch die Beschäftigung mit der Materie wurde mir bewusst, welch ungeheures Potential auch in den anderen Formen didaktischer Spiele, wie Rollen-, Entscheidungs- und Simulationsspielen steckt und wie hilfreich damit solche Spiele sein können, damit Wissen nicht als träger Ballast empfunden wird, sondern mit dem eigenen Leben verknüpft, Kindern hilft, sich zu mündigen, entscheidungskompetenten, verantwortungsbewussten Erwachsenen zu entwickeln.

Baden, Februar 2018

Mag. Fiorella KAISER

Inhaltsverzeichnis

1	PROBLEMAUFRISS UND ZIELSTELLUNGEN	9
2	THEORETISCHE FUNDIERUNG	11
2.1	Das Spiel	11
2.1.1	Definition des Spielbegriffs.....	11
2.1.2	Das didaktische Spiel.....	12
2.1.2.1	Einteilung didaktischer Spiele nach deren Potential	15
2.2	Theoretische Zusammenhänge zwischen Lernen und Spielen	17
2.2.1	Neurobiologische Zusammenhänge – nachhaltiges Lernen durch Ansprechen der emotionalen Zentren.....	17
2.2.2	Erkenntnistheoretische Zusammenhänge – Spielen und Lernen als subjektive handlungsorientierte Prozesse	18
2.3	Kritische Anmerkungen am Einsatz didaktischer Spiele im Unterricht.....	19
2.4	Spielformen didaktischer Spiele und deren Potentiale	21
2.4.1	Interaktionsspiele und Lernspiele	22
2.4.1.1	Lernspiele	22
2.4.2	Rollenspiele	24
2.4.3	Simulationsspiele.....	26
2.4.4	Entscheidungsspiele.....	28
2.4.5	Planspiele.....	30
2.4.6	Szenische Spiele	30
2.4.7	Erkundungsspiele.....	32
2.5	Chancen und Potentiale von Spielen im Hinblick auf den Lehrplan.....	33
2.6	Heterogenität.....	36
2.6.1	Definition von Heterogenität	36
2.6.2	Heterogenität - Herausforderung und Chance	37
2.6.3	Pädagogischer Zugang zu Heterogenität	37
2.6.3.1	Differenzierung nach Sozialformen.....	41

2.6.3.2	Individualisierung durch Digital Game Based Learning	43
2.6.3.3	Problembereiche differenzierten Unterrichts.....	43
3	ANALYSE DES SPIELANGEBOTS IN AKTUELLEN SCHULBÜCHERN DER NEUEN MITTELSCHULE.....	46
3.1	Woher kam die Idee, in GW zu spielen? Ein Rückblick.....	46
3.2	Basis der Analyse	47
3.2.1	Verwendete Bücher	47
3.2.2	Abgrenzung der Spiele und spielerischen Aufgaben.....	49
3.2.3	Analysetechnik- und erhobene Parameter	51
3.3	Auswertung	56
3.3.1	Auswertung nach Schulbuchreihe und Schulstufe	56
3.3.1.1	Ergänzungen zur Auswertung nach Klassen	59
3.3.2	Auswertung nach Sozialform	63
3.3.3	Auswertung nach Spielform - Potential von Spielen.....	68
3.3.4	Auswertung nach Lehrplaninhalt inklusive Überblicksspiele	74
3.3.5	Auswertung nach Komplexität und Differenzierungsansätzen	77
3.4	Möglichkeiten auf Heterogenität einzugehen.....	82
3.4.1	Differenzierung bei Lernspielen	82
3.4.1.1	Begriffssuche.....	82
3.4.1.2	Buchstaben-Suchgitter.....	84
3.4.1.3	Quizspiele	85
3.4.1.4	Domino Spiele	85
3.4.2	Differenzierung bei Rollenspielen.....	86
3.4.3	Differenzierung bei Entscheidungsspielen	87
3.4.4	Differenzierung bei Simulationsspielen	87
3.4.5	Differenzierung bei Planspielen	88
3.4.6	Differenzierung bei szenischen Spielen	88
3.4.7	Differenzierung bei Erkundungs- und Orientierungsspielen.....	89
4	WEITERE BEISPIELE FÜR SPIELE	90

4.1.1	Wo findet man Spiele außerhalb der Schulbücher?.....	90
4.1.2	Einzelne interessante Spielideen exemplarisch angeführt.....	93
4.1.2.1	Rollenspiel Alp(en)traum	93
4.1.2.2	Lernspiel Stadt, Land, Fluss – einmal anders	94
4.1.2.3	Diverse Orientierungsspiele	95
5	ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK.....	104
6	LITERATURVERZEICHNIS.....	108
6.1	Fachliteratur	108
6.2	Schulbücher, die in diese Arbeit einbezogen wurden.....	111
7	ANHANG	115

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Spielformen nach Meyer	13
Abbildung 2: Anzahl der Spiele und spielerischen Aufgaben nach Schulbuchreihe	58
Abbildung 3: Anzahl der Spiele nach Schulstufe (nur vollständige Buchreihen)	60
Abbildung 4: Anzahl der Spiele und spielerischen Aufgaben nach Schulbuchreihe	61
Abbildung 5: Anzahl der Spiele der 1. Klasse nach Schulbuchreihe	61
Abbildung 6: Anzahl der Spiele der 2. Klasse nach Schulbuchreihe	62
Abbildung 7: Anzahl der Spiele der 3. Klasse nach Schulbuchreihe	62
Abbildung 8: Anzahl der Spiele der 4. Klasse nach Schulbuchreihe	63
Abbildung 9: Spiele nach Sozialform und Schulstufe.....	64
Abbildung 10: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe und Sozialform	65
Abbildung 11: Spiele nach Spielform und Schulstufe (nur vollständige Schulbuchreihen).....	69
Abbildung 12: Buchreihen mit den meisten zu Lernspielen alternativen Spielformen.....	72
Abbildung 13: Lernspiele nach Unterform (nur vollständige Buchreihen).....	72
Abbildung 14: Anzahl der spielerischen Aufgaben nach Lehrplaninhalt und Schulstufe... ..	74
Abbildung 15: Spiele nach Komplexitätsstufe	81
Abbildung 16: Spiele nach Schwierigkeitsstufe – Reihe „ Geografie für alle“.....	81
Abbildung 17: Startseite „Welt-Quiz Geographie“	91
Abbildung 18: Startseite „Toporopa“	91
Abbildung 19: Online Geographiespiele der Plattform LearningApps.org.....	91
Abbildung 20: Beispiel einer in Power Point selbst erstellten Hallenkarte.....	97
Abbildung 21: Kartenset zu Piraten-OL.....	98
Abbildung 22: Kontrollkarte für Score-OL	98
Abbildung 23: Postenschirm mit Postenzange	99
Abbildung 24: Beispiel einer selbst erstellten Orientierungslaufkarte	100
Abbildung 25: Beispiel für Foto OL auf dem Schulgelände	102
Abbildung 26: Foto-OL in einem Park/Siedlungsgebiet	103

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Differenzierungsansätze nach Klippert	40
Tabelle 2: Differenzierungsansätze nach Lernaktivität	40
Tabelle 3: Analyisierte Lehr- und Arbeitsbücher	49
Tabelle 4: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe - eigene Erhebung.....	57
Tabelle 5: Spiele – Verteilung nach Klassen (nur vollständige Schulbuchreihen)	60
Tabelle 6: Anzahl der Spiele nach Sozialform und Schulstufe	63
Tabelle 7: Prozentsatz der Spiele nach Sozialform und Schulstufe	64
Tabelle 8: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe und Sozialform	65
Tabelle 9: Spiele über Hauptthemen des Jahres nach Sozialform und Schulstufe	68
Tabelle 10: Spiele Hauptthemen des Jahres nach Sozialform und Buchreihe	68
Tabelle 11: Spiele nach Spielform und Schulstufe (nur vollständige Schulbuchreihen)	69
Tabelle 12: Spiele nach Spielform und Schulstufe aus dem Jahr 1992.....	70
Tabelle 13: Anzahl der Spiele nach Schulbüchern und Spielart aus dem Jahr 1992.....	70
Tabelle 14: Spiele ohne Lernspiele nach Schulbuchreihe und Spielform	71
Tabelle 15: Lernspiele - Untergruppen nach Schulbuchreihen	74
Tabelle 16: Anzahl der Spiele nach Lehrplaninhalt und Spielform	77

1 PROBLEMAUFRISS UND ZIELSTELLUNGEN

Um einen dauerhaften und freudvollen Lernerfolg zu erzielen, sollten Kinder im Unterricht motivierende Anreize erfahren. Durch die Heterogenität der heutigen Schulklassen ist es besonders wichtig, dass der Unterricht vielseitig und handlungsorientiert ist, damit jedes Kind die Chance hat, Anschluss am Lernen zu finden und zu halten.¹

Ziel dieser Arbeit ist es, herauszuarbeiten, welche Möglichkeiten und Potentiale sich diesbezüglich durch den Einsatz von Spielen im Geographie und Wirtschaftskunde Unterricht in der Neuen Mittelschule eröffnen. Weiters soll das Angebot der Spiele in den heutigen Schulbüchern der Neuen Mittelschule im Fach Geographie und Wirtschaftskunde (GW), unter anderem im Hinblick auf die Vielfältigkeit der Spiele und der Differenzierungsmöglichkeit innerhalb der Spiele, untersucht werden. Es stellen sich somit folgende Forschungsfragen:

- Was versteht man unter dem Begriff „Spiel“ bzw. einem „didaktischen Spiel“?
- Welcher theoretische Zusammenhang besteht zwischen dem Lernen und dem Spiel?
- Welche Potentiale bzw. Chancen bieten Spiele im Unterricht von GW?
- Wie wird das Potential von Spielen in den aktuellen österreichischen Geographie und Wirtschaftskunde Schulbüchern der Neuen Mittelschule ausgenutzt?
- Wie wird dabei speziell auf die Heterogenität von Klassen eingegangen?
- Welche weiteren Differenzierungsmöglichkeiten gäbe es bei den einzelnen Spielarten?

Um auf diese Forschungsfragen relevante Antworten zu erhalten, wird daher im Zuge dieser Bachelorarbeit zunächst anhand von Literatur auf den Begriff des Spiels theoretisch eingegangen. Ferner werden, wiederum aus der Literatur, Zusammenhänge zwischen dem Spiel und dem Lernen aufgezeigt, die für den Einsatz von Spielen im Unterricht sprechen. Es folgt eine Kategorisierung von Spielen laut Literatur samt ihrer Potentiale und Chancen, wobei hier auch auf die Erfüllung des Lehrplans über Spiele eingegangen wird. Danach wird der Begriff der Heterogenität erörtert. Im anschließenden Kapitel werden die aktuellen Schulbücher der vier Klassen der Neuen Mittelschule im Hinblick darauf analysiert, ob, welche und wie viele Spiele es in den aktuellen österreichischen Schulbüchern der Neuen

¹ Vgl. Klippert, 2010, S. 53

Mittelschule gibt. Die Kriterien, die dafür verantwortlich sind, was als Spiel bzw. spielerische Aufgabe in dieser Analyse zu betrachten ist, werden in einem hermeneutischen Prozess aus der Definition des Spielbegriffs aus der Literatur abgeleitet (siehe Kapitel 2.1.1). In einem zweiten Schritt werden aus diesem die Untersuchungskriterien definiert (siehe Kapitel 3.2.2). Anhand dieser Kriterien werden die den Lehrkräften zur Verfügung stehenden Bücher analysiert. Resümierend werden aus den so ermittelten Daten Schlussfolgerungen gezogen. Schließlich werden im letzten Kapitel exemplarisch einzelne Spiele aus den Schulbüchern und Fachzeitschriften beschrieben bzw. Ansätze eigener Umsetzungen von Spielen gezeigt, wobei auch auf eine mögliche notwendige Differenzierung eingegangen wird, die aufgrund der Heterogenität von Klassen oft nötig ist.

2 THEORETISCHE FUNDIERUNG

Im folgenden Kapitel wird auf Zusammenhänge zwischen Spielen und Lernen aus theoretischer Sicht eingegangen. Die zentralen Begriffe dieser Arbeit, „Spiel“ und „Heterogenität“, werden näher beleuchtet und es werden Definitionen dieser Begriffe vorgenommen. Weiters werden Spiele in unterschiedliche Kategorien bzw. Spielformen eingeteilt und die Potentiale und damit Chancen, die sich durch den Einsatz dieser Spiele ergeben, aufgezeigt. Dabei wird auch auf die Heterogenität von Klassen eingegangen.

2.1 Das Spiel

2.1.1 Definition des Spielbegriffs

Obwohl das Wort „Spiel“ im Alltag selbstverständlich verwendet wird, gibt es keine allgemein anerkannte Definition des Spielbegriffs, unter der man alle Spielformen subsumieren könnte. Um sich dem Phänomen „Spiel“ dennoch nähern zu können, betrachten Wissenschaftler, die sich mit dem Thema Spielen beschäftigen, Teilaspekte des Spielens.² H. Meyer beschreibt folgende allgemeine Merkmale, die Spiele in der Regel gemeinsam haben und damit das Phänomen „Spiel“ ausmachen:³

- Spielen ist Selbstzweck und damit frei von Zwängen.
- Spielen ist zielgerichtet und kann jederzeit beendet oder neu begonnen werden.
- Spielen erfolgt in einer Scheinwelt, auch wenn Parallelen zur Wirklichkeit durchaus vorkommen können und bei didaktischen Spielen auch beabsichtigt sind.
- Ein Spiel ist ein offener Prozess, der sich im Laufe des Spiels in verschiedene Richtungen entwickeln kann.
- Beim Spielen setzt man sich umfassend und handelnd mit dem Spielobjekt und/oder den Mitspielern auseinander.
- Beim Spielen ist es notwendig, gemeinsame, eventuell auch offene, Spielregeln unter den Mitspielenden anzuerkennen.
- Beim Spielen sollten alle die gleichen Chancen und Rechte haben, sofern dies nicht gemeinsam anders vereinbart wird.

² Vgl. MEYER, 2011, S. 342; RINSCHÉDE, 2007, S. 275

³ Vgl. MEYER, 2011, S. 342f.

- Spielen ist gegenwartsorientiert. Man will hier und jetzt siegen oder die Lösung herausbekommen, die die Spannung löst. Spiele erfüllen sich damit in der Gegenwart.
- Spielen macht Spaß (außer jemand ist spielsüchtig).

Diese Merkmale sind in den diversen Spielformen auf unterschiedliche Weise und unterschiedlich stark ausgeprägt.⁴

Gerald Hüther sieht den Spielbegriff etwas anders. Für ihn muss ein Spiel nicht zielgerichtet sein, vielmehr ist es frei und es muss auch keinen Regeln unterliegen. Er nennt lediglich drei Eigenschaften, die ein Spiel auszeichnen: Verbundenheit, Freiheit und Darstellung. Zum einen findet im echten Spiel für ihn immer eine Begegnung statt, die für Verbundenheit sorgt. Dabei können durchaus auch Spielsachen oder Zuschauer zum „Spielpartner“ werden, mit denen man sich im Spiel verbunden fühlt. Eine weitere Eigenschaft von Spielen ist für ihn, dass Spiel keinem Zweck unterworfen und damit frei ist, womit sich Freiräume eröffnen, in denen sich der Spielende ausprobiert. Wirklich Spielende fühlen sich also mit dem „Spielpartner“ in Freiheit verbunden. Wer so spielt, kann im Spiel sein eigenes Wesen, seine schlummernden Anlagen und Potentiale entfalten bzw. zur Darstellung bringen und dabei entdecken, was alles gekonnt wird.⁵

2.1.2 Das didaktische Spiel

Auch für das didaktische Spiel findet man in der Literatur sehr unterschiedliche Definitionen und Einteilungen. In dieser Arbeit wird vornehmlich auf die Spieltypen von W. Sitte und H. Meyer eingegangen ergänzt um die Erkundungsspiele.

Auffallend ist, dass in der Literatur Lernspiele, also Spiele, die vornehmlich der spielerischen Festigung von Kenntnissen und Fähigkeiten abzielen, nicht immer eindeutig in die Systematik der didaktischen Spiele hineingenommen werden. So beschreibt P. Pfriem didaktische Spiele im GW Unterricht als zielorientierte Unterrichtsmethoden, die zum Ziel haben, das Denken, Wahrnehmen, Entscheiden und Handeln der Kinder zu fördern.⁶ Dies schließt reine Lernspiele, bei denen oft nur Gelerntes wiedergegeben wird, eigentlich nicht

⁴ Vgl. RINSCHÉDE, 2007, S. 276

⁵ Vgl. HÜTHER 2016, S. 121 ff.

⁶ Vgl. PFRIEM, 1999, in RINSCHÉDE, 2007, S. 275

mit ein.

H. Meyer verwendet die Bezeichnung „didaktisches Spiel“ nicht. Er spricht vielmehr von „Spielen im Unterricht“. Er meint, dass das Spielen selbst von Seiten des Spielers prinzipiell zweckfrei erfolgt. Man spielt, weil es Freude macht. Dies schließt dennoch nicht aus, dass das Spiel für bestimmte Zwecke gebraucht oder auch missbraucht werden kann. So kann ein Spiel unter anderem der Zerstreuung, therapeutischen, kommerziellen oder eben auch didaktischen Zwecken im Unterricht dienen. Mit dem Einsatz von Spielen im Unterricht versucht man, laut Meyer, zweckgerichtet, die soziale, kreative, intellektuelle und ästhetische Kompetenz von Schülern zu fördern.⁷

Bei den Spielen, die im Unterricht eingesetzt werden, unterscheidet er, je nachdem, wie stark man zwischen Spieler und Beobachter/Zuschauer unterscheiden kann, drei Grobformen des Spiels, nämlich Interaktionsspiele, Simulationsspiele und das szenische Spiel.⁸

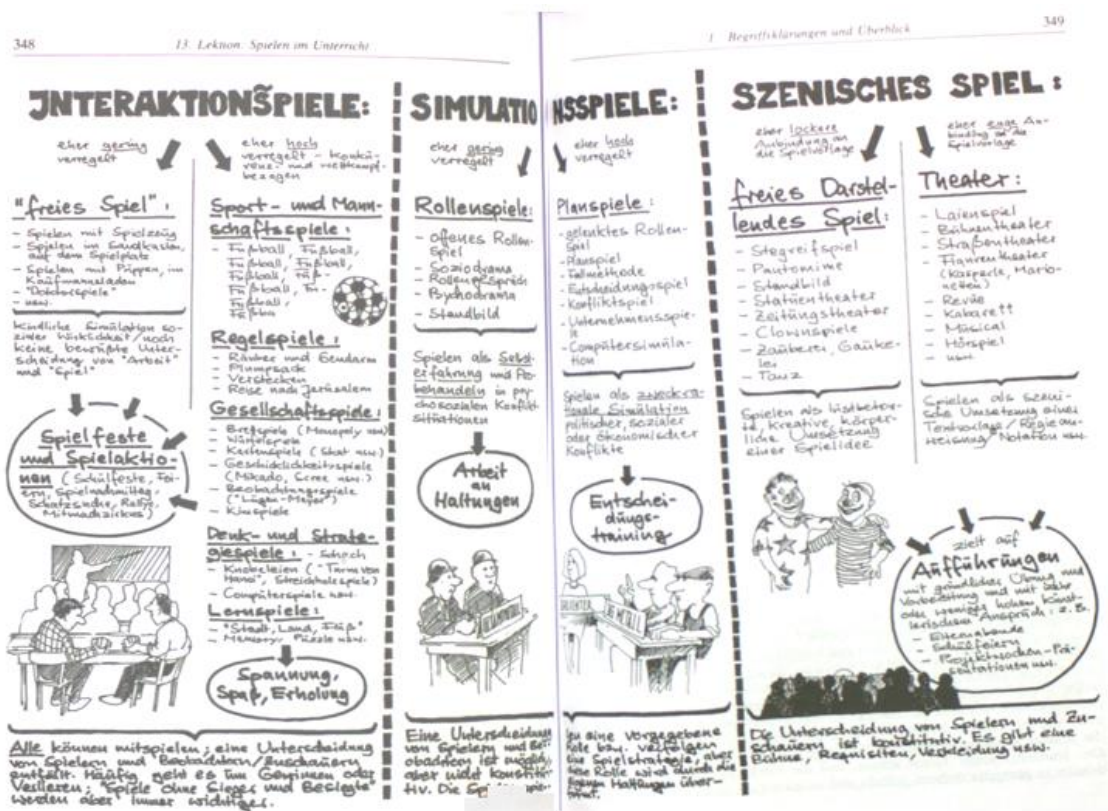


Abbildung 1: Spielformen nach Meyer⁹

⁷ Vgl. MEYER, 2011, S. 343 f.

⁸ Vgl. MEYER, 2011, S. 348 f.

⁹ Vgl. MEYER, 2011, S. 348-349

Jede dieser drei Spielformen unterteilt er wiederum, je nach Grad der Verregelung, nochmals in jeweils zwei Unterkategorien. Damit beinhaltet seine Systematik sowohl das kaum geregelte freie Spiel, das im zielorientierten Unterricht kaum vorkommt, als auch Lernspiele und andere Spielformen, die genaueren Vorschriften unterliegen.¹⁰

Didaktische Spiele entsprechen naturgemäß nicht gänzlich den Merkmalen, die H. Meyer allgemein für Spiele angibt (siehe dazu 2.1.1): So sind Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, nicht frei von Zwängen, da ja Schüler dem Unterricht zu folgen haben, was sie nicht immer ganz freiwillig tun. Freiwilligkeit kann man, ebenso wie Begeisterung, nicht erzwingen oder anordnen, sondern nur zu wecken versuchen. Es ist nicht garantiert, dass sie sich auch einstellt. Weiters sind Schulstunden zeitlich begrenzt, wodurch man als Lehrkraft Spiele zeitlich steuern wird und damit dem Spiel einen Teil der Offenheit nimmt. Während H. Meyer drei Grobformen des Spiels unterscheidet¹¹, sind es bei W. Sitte fünf Formen¹², wobei speziell die Definition des Planspiels unterschiedlich ausfällt.

H. Meyer unterscheidet grob zwischen folgenden drei Spielformen:¹³

- Interaktionsspiele (zu denen er auch Rallyes und Lernspiele zählt)
- Simulationsspiele (zu denen er Rollen-, Plan-, Entscheidungs- und Computersimulationsspiele zählt)
- Szenische Spiele (bei denen die körperliche Darstellung im Vordergrund steht)

Die Unterscheidung der Simulationsspiele zwischen Rollenspiel und Planspiel erfolgt u.a. über das Ausmaß der vorgegebenen Regeln.¹⁴

Bei Meyer werden Erkundungsspiele in Form von Rallyes z. B. im Rahmen von Schulfesten erwähnt.¹⁵

Uhlenwinkel merkt an, dass es bei didaktischen Spielen sehr wichtig ist, dass der Spielinhalt und der Spielmechanismus zusammenpassen. Das Spielmaterial sollte auch bei didaktischen Spielen einladend wirken und man sollte vom Spielmechanismus her, nicht zu

¹⁰ Vgl. MEYER, 2011, S. 348 f.

¹¹ Vgl. MEYER, 2011, S. 346

¹² Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 78

¹³ Vgl. MEYER, 2011, S. 346 ff.

¹⁴ Vgl. MEYER, 2011, S. 349

¹⁵ Vgl. RINSCHÉDE, 2007, S. 277

schwierige Spiele wählen. Damit soll verhindert werden, dass bei den Kindern durch die Überforderung Unlust am schulischen Spielen aufkommt. Weiters muss man auch bedenken, dass nicht jedes Spiel für jeden Spieler geeignet ist, da es unterschiedliche Spielertypen gibt (Tüftler, Würfelspieler oder auch Nicht-Spieler), weshalb man sich als Lehrkraft stets bewusst sein muss, dass der Unterricht mit Spielen gut überlegt sein will und nicht immer von selbst läuft.¹⁶

2.1.2.1 Einteilung didaktischer Spiele nach deren Potential

W. Sitte thematisiert die Tatsache, dass man in der Wissenschaft prinzipiell keine einheitliche Einteilung von Spielen findet, da es einfach zu viele unterschiedliche sich überschneidende Kriterien gibt, die man dafür heranziehen kann. Will man eine Einteilung dazu nutzen, um eine Spielauswahl nach pädagogischen Zielen zu treffen, so sieht man, dass viele Einteilungen keinen Sinn machen, so z. B. die Einteilung nach Requisiten (Würfel-, Karten-, Brett- und Computerspiele) oder nach dem benutzten Raum (drinnen, draußen, virtuell). Ebenso bringt eine zu grobe Gliederung der Spiele keinen Mehrwert, wenn daraus die Kriterien nicht hervorgehen, die für die Auswahl des Spieles relevant sind. Basierend auf der praktischen Erfahrung im GW Unterricht unterteilt W. Sitte didaktische Spiele daher nach deren pädagogischer Absicht, und damit indirekt nach deren Potential, wobei er anmerkt, dass es auch Überschneidungen zwischen den Spieltypen geben kann. Wie bei Meyer werden auch bei W. Sitte Lernspiele dezidiert mit in die Systematik aufgenommen.¹⁷

Für W. Sitte ist das didaktische Spiel damit eine spielgebundene Unterrichtsform, die dazu dient, bestimmte Unterrichtsziele zu erreichen. Er grenzt das didaktische Spiel auch von sportlichen Bewegungsspielen ab. Theaterähnliche Spiele, bei denen lediglich definierte Rollen nach genauem Drehbuch nachgespielt werden, zählt er ebenfalls nicht zu den didaktischen Spielen.¹⁸

W. Sitte unterscheidet damit entsprechend ihrer Potentiale folgende didaktische Spiele:¹⁹

➤ Lernspiel - Hauptpotentiale:

¹⁶ Vgl. UHLENWINKEL, 2010, S. 7

¹⁷ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 77f

¹⁸ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 76

¹⁹ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 77ff

- Spielerisches handlungsorientiertes und damit nachhaltiges Erwerben und Üben von Faktenwissen und von Fertigkeiten
- Rollenspiel – Hauptpotentiale:
 - Sensibilisierung für andere Sichtweisen, Wertvorstellungen, Verhaltensweisen und Empfindungen
 - Üben, sich in konfliktbehafteten Situationen zu präsentieren, zu argumentieren, zu überzeugen oder auch zuzuhören
 - Anwenden von erarbeitetem Fachwissen als Argumentationsbasis, dadurch Festigung des Wissens
- Simulationsspiel Hauptpotentiale:
 - Kennenlernen von Faktoren, die Auswirkung auf bestimmte Situationen haben, dadurch Erwerb von zusammenhängendem Faktenwissen
 - Da Ereignisse im Spiel unmittelbaren Einfluss auf den eigenen Spielerfolg haben, werden sie für die Kinder erlebbar und die Auswirkungen der Ereignisse prägen sich dadurch viel besser ein, als wenn sie bloß als Fakten auswendig gelernt werden.
 - Lernen, mit unbeeinflussbaren Ereignissen umzugehen
- Entscheidungsspiel: Hauptpotentiale:
 - Schulung eines kompetenten Entscheidungsfindungsprozesses durch Auseinandersetzung mit einer Thematik und Abwägen unterschiedlicher Faktoren
 - dadurch Anwendung und Erwerb von fachlichem Wissen
 - Entwicklung von Haltungen/Meinungen, die durch sachliches Argumentieren gefestigt werden
 - Lernen, dass es oft keine Lösung gibt, die nur Vorteile für alle bietet
 - Demokratisches Vorgehen üben durch Austausch von Meinungen durch Verhandeln, Überzeugen oder auch durch Eingehen von Kompromissen und durch Akzeptieren von Mehrheitsentscheidungen
- Planspiel: Hauptpotentiale:
 - Potentiale von Rollen- und Entscheidungsspielen

- Zusätzlich Förderung und Umsetzung kreativen Denkens

Erkundungsspiele und Konstruktionsspiele kommen im Rahmen des Artikels der didaktischen Spiele bei W. Sitte nicht dezidiert vor.²⁰

Ausführlichere Informationen zu den Potentialen von Spielen finden sich bei den einzelnen Spielformen unter Kapitel 2.4.

2.2 Theoretische Zusammenhänge zwischen Lernen und Spielen

Im Folgenden wird auf die theoretischen Zusammenhänge zwischen Lernen und Spielen eingegangen, die im Wesentlichen für den Einsatz von Spielen im Unterricht sprechen, wobei auch kritische Stimmen nicht ausgespart bleiben.

2.2.1 Neurobiologische Zusammenhänge – nachhaltiges Lernen durch Ansprechen der emotionalen Zentren

Gerald Hüther meint, dass „echtes“ Spielen, wobei er damit das freie Spiel meint, das weder angeleitet, noch zweckgerichtet ist, eine Potentialerkundung ist, in der Kinder erfahren, was sie alles können. Beim Spielen werden die emotionalen Zentren, zu denen das limbische System mit dem Mandelkern gehört, immer dann erregt, wenn man Begeisterung empfindet. Dies kann die Freude am Spiel selbst sein oder ebenso die Freude, eine neue Erkenntnis gewonnen zu haben. Dabei werden im Gehirn neuroplastische Botenstoffe wie Katecholamine, Endorphine und Oxytocin ausgeschüttet, die Nervenzellen dazu bringen, Eiweiße zu produzieren, die sie brauchen, um Fortsätze zu bilden und neue sowie bestehende Verbindungen zu festigen. Dadurch wird das Gehirn strukturell umgeformt und so das gerade Gelernte im Langzeitgedächtnis nachhaltig verankert.²¹

Durch das Spielen hervorgerufene emotionsgeladene Momente stellen also eine besonders gute Basis für nachhaltiges Lernen dar. Manfred Spitzer drückt es so aus: „*Aus Erlebnissen der Seele werden Spuren im Gehirn.*“²²

²⁰ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 76 ff.

²¹ Vgl. HÜTHER, 2016, S. 134 f.

²² SPITZER, 2001, S. 3

2.2.2 Erkenntnistheoretische Zusammenhänge – Spielen und Lernen als subjektive handlungsorientierte Prozesse

Kenntnisse und Fähigkeiten können nicht passiv ins Gehirn gelangen, vielmehr müssen Lernende individuell sinnstiftenden Verknüpfungen in ihren Gehirnen bilden, damit der Lernstoff aufgenommen, verarbeitet und längerfristig abgerufen werden kann. Dies erfordert, dass der Lernende den Lernstoff aktiv und willentlich verarbeitet, darüber nachdenkt und Zusammenhänge herstellt. Lernen ist demnach ein aktiver, subjektiv gesteuerter Prozess der nur über die aktive Beteiligung des Lernenden möglich ist. Lernende „konstruieren“ sich sozusagen ihr eigenes Wissen. Subjektive Befindlichkeiten, Motivationen und die Aktivität der Lernenden sind für den Lernerfolg maßgeblich. Diese Faktoren können je nach Ausgangslage der Lernenden sehr unterschiedlich aussehen. Je stärker sich die oder der Lernende auf den Lernprozess einlassen kann, je mehr Sinn dem Lernen abgewonnen werden kann, je bedeutsamer der Lerninhalt für die Lernenden und ihre Lebensgestaltung ist, desto besser wird demnach der Lernerfolg sein.²³ Auch Manfred Spitzer schließt sich dieser Meinung an und unterstreicht, dass Lernen nicht passiv erfolgt, sondern ein aktiver Vorgang ist, der im Gehirn zu Veränderungen führt.²⁴

Holzkamp weist in diesem Zusammenhang auch die Wichtigkeit hin, dass in der Schule das Lernen von den Lehrkräften als Erweiterung subjektiver Erfahrungs- und Lebensmöglichkeiten gesehen werden soll. Kinder sollen sich angesprochen fühlen. Lernen wird damit individueller und nicht nur zu einer reinen Vermittlung von Wissen, das von Lehrkräften genau vorgegeben und kontrolliert wird. Kinder sollten zum Lernstoff ihren Bezug finden können. Damit unterstreicht Holzkamp den individuellen Zugang zum Lernen. Lernen kommt nur dann zustande, wenn das Lernsubjekt selbst entsprechende Gründe zum Lernen hat oder findet.²⁵

Auch Klippert meint, dass handlungsbetonte, offene Lernweisen wie es z. B. Spiele sind, die es vermögen, Lernende auf individuelle Weise aktiv zu involvieren, maßgeblich dazu beitragen, dass in den Köpfen der Lernenden vergleichsweise stabile neuronale Netze entstehen, womit ein nachhaltiger Lernerfolg erzielt werden kann.²⁶ Er weist auch darauf hin,

²³ Vgl. HÜTHER, 2016, S. 113; SALNER-GRIDLING, 2009, S. 17

²⁴ Vgl. SPITZER, 2001, S. 4

²⁵ Vgl. HOLZKAMP, 1995, Buchumschlag

²⁶ Vgl. KLIPPERT, 2008, S. 16

dass die Erziehungswissenschaften sowohl aus anthropologischer als auch aus lernpsychologischer Sicht wiederholt den engen Zusammenhang zwischen Lernhandlungen und nachhaltigem Wissens- und Kompetenzerwerb belegt haben. Anthropologisch betrachtet, gehören Kopf und Hand, Denken und Handeln, der Geist und der Körper eng zusammen. Nachhaltiges Lernen verlangt, dass Schülerinnen und Schüler vielfältige ganzheitliche, handlungsorientierte Lernerfahrungen sammeln, wie sie eben auch im Rahmen von Spielen erworben werden können²⁷

Kinder lernen optimal, wenn sie hirngerecht, also ganzheitlich lernen. Lernen sollte beide Hirnhälften aktivieren, Seh-, und Gehör, sowie Gefühle ansprechen und handlungsorientiert sein. Durch spielerische Lernsettings, die Kopf, Herz und Hand/Motorik ansprechen, lernen Kinder daher besonders effizient.²⁸

Da Spiele zum Handeln auffordern, setzen sich Kinder beim Spielen automatisch intensiver und damit wirksamer mit der dem Spiel zugrunde liegenden Thematik auseinander und suchen dabei aktiv nach Lösungsmöglichkeiten. Dadurch werden die erlangten Erkenntnisse nachhaltig gespeichert und auch leichter in der Lebenswelt übertragen. Didaktische Spiele, die im GW Unterricht zu den unterschiedlichen Themengebieten eingesetzt werden, fördern damit die Sachkompetenz, die Kreativität, die Selbsttätigkeit, die Selbständigkeit, die Kommunikation und die Moralkompetenz im Rahmen des Themas und auch darüber hinaus.²⁹

2.3 Kritische Anmerkungen am Einsatz didaktischer Spiele im Unterricht

Zahlreiche Autoren (u.a. Gerald Hüther, Vera Birkenbihl, Hilbert Meyer, Wolfgang Sitte, Anke Uhlenwinkel) beschäftigen sich mit den Zusammenhängen zwischen spielerischen Zugängen im Rahmen von Lernsettings um dem Lernerfolg. Letztendlich spricht, unter Einhaltung gewisser Vorgaben, vieles für den Einsatz von Spielen. Dennoch gibt es auch einige kritische Stimmen im Zusammenhang mit deren Einsatz im Unterricht.

²⁷ Vgl. KLIPPERT, 2008, S. 14

²⁸ Vgl. LIEBERTZ, 2004, S. 31 f.

²⁹ Vgl. KLINGSIEK, 1997; PICHLER 1996, beide in RINSCHDE, 2007, S. 276

So meint Gerald Hüther, dass Spiele instrumentalisiert werden, also „missbraucht“ werden, um bestimmten Zwecken zu dienen. Er kritisiert, dass pädagogische Spiele verwendet werden, um Bildungsziele zu erreichen. Spiele sind durch die empfundene Freude und Begeisterung und der daran folgenden Ausschüttung von Botenstoffe höchst lernwirksam. Wenn Spiele allerdings zu eng definiert werden, wie dies bei Lernspielen der Fall ist, werden bestenfalls einseitige Kompetenzen und Fertigkeiten wie strategisches Denken und kognitives Wissen ausgebildet. Diese stehen jedoch der menschlichen Potentialentfaltung und der Kreativität im Wege. Kreativität ist aber für den Fortschritt einer Zivilisation fundamental.³⁰ Kreativität benötigt Raum zum Scheitern ohne Beurteilung, was bei Lernspielen meist nicht erwünscht ist. Weiters kritisiert er, dass Spiele heutzutage zu oft im Format eines Wettbewerbs ausgetragen werden. Kinder werden dadurch zu sehr daran gewöhnt, sich nur noch über den Wettkampf spielerisch zu betätigen und infolge dessen spielen sie nur noch wenig gemeinsam. Er meint, dass der ständige Konkurrenzkampf dazu führen kann, dass Heranwachssende sich untereinander mehr als Rivalen sehen, die es zu besiegen gilt, als sich gegenseitig als Freund und Freundin zu schätzen. Dies ist laut Gerald Hüther für das Denken und Fühlen von Kindern und damit für die Gesellschaft abträglich.³¹ Prinzipiell findet er Wettkampfspiele wertvoll, wichtig ist dabei allerdings, dass dabei das Spielen selbst und nicht das Gewinnen und Verlieren im Vordergrund steht. Auch sollten für ein Wettkampfspiel Regeln und genaue räumliche und zeitliche Grenzen definiert werden. Das Spielgeschehen sollte von der Zeit außerhalb des Spiels abgetrennt werden, damit Geschehnisse während des Spiels für den Rest des Lebens folgenlos bleiben und damit Kinder, die während des Spiels Gegner sind, nach dem Spiel wieder Freunde sein können.³²

Auch Meyer führt an, dass bei Spielen der Wettkampf und der kommerzielle Aspekt heutzutage allgemein sehr stark in den Vordergrund treten. Viele Spiele, die man käuflich erwerben kann, sind für Kinder sehr ansprechend aufbereitet, sodass sie sich gut verkaufen lassen. Die meisten Kinder haben Unmengen an Spielsachen und sind gewöhnt, mit diesen und vor allem auch mit Hilfe der neuen Medien zu spielen und dabei oft Wettkämpfe auszutragen. Diese kommerzielle Spielpraxis aus der Freizeit färbt auf die Erwartungshaltung

³⁰ Vgl. HÜTHER, 2016, S. 130 f.

³¹ Vgl. HÜTHER, 2016, S. 105 ff.

³² Vgl. HÜTHER, 2016, S. 130 f.

von Spielen in der Schule ab, sei es, dass sie an entsprechendes Spielmaterial gewöhnt sind und auch ein solches in der Schule erwarten, oder dass sie jedes Spiel zum Wettkampf machen wollen. Überhaupt kritisiert Meyer die Verzweckung der Spiele. Er meint, dass Spielen im Unterricht zu befürworten ist, man als Lehrkraft aber darauf aufpassen muss, dass es „positiven“ Zwecken dient. Spiele, die den Bildungszielen entsprechen, die ja die Ziele der Gesellschaft widerspiegeln, sind für ihn, nicht zuletzt aufgrund der Wirksamkeit, zu befürworten und sogar vermehrt einzufordern.³³

2.4 Spielformen didaktischer Spiele und deren Potentiale

In diesem Kapitel wird auf die unterschiedlichen Formen von Spielen und deren Potentiale, also auf die Möglichkeit der Förderung bestimmter Fähigkeiten und Kenntnisse durch den Einsatz von Spielen eingegangen.

All diesen Spielen gemeinsam ist der Spaßfaktor, der den Lernprozess unterstützt, da dadurch, wie unter 2.2.1 beschrieben, die emotionalen Zentren angesprochen werden, die ein nachhaltiges Lernen fördern.

Beim Spielen müssen Kinder handeln, was die Selbsttätigkeit und die Selbständigkeit fördert und eine Abwechslung zum lehrerzentrierten Unterricht bietet.³⁴

Beim Miteinanderspielen, also in Spielen, die zu zweit oder in Gruppen gespielt werden, lernen sich die Kinder besser kennen, wodurch die Klassengemeinschaft gestärkt werden kann. Kinder eignen sich Regeln an, die den Umgang miteinander fördern, was soziales Lernen unterstützt.³⁵

Je nach Spielform werden unterschiedliche Kompetenzen bzw. Kenntnisse von Kindern stärker gefördert. Während es bei reinen Lernspielen vornehmlich um die spielerische Festigung von Wissen, manchmal auch von Fertigkeiten geht, fordern und fördern andere Spielarten vermehrt die Anwendung von Faktenwissen in Alltagsszenarien, die Kreativität, die sprachliche Komponente, das Lesen, das strategisches Denken, das Argumentieren als

³³ Vgl. MEYER, 2011, S. 343 f.

³⁴ Vgl. MEYER, 2011, S. 345

³⁵ Vgl. MEYER, 2011, S. 345

zentrale Kulturtechnik und vieles mehr.³⁶ Detailliertere Informationen dazu sind den einzelnen Spielarten zu finden.

Um das Potential von Spielen möglichst gut auszunutzen, empfiehlt Meyer, Spielstunden stets gut zu planen und zu begleiten und dazu immer auch folgende Fragen vorab zu klären:³⁷

- Welche kognitiven und sozialen Ziele will man mit dem Spiel verfolgen?
- Passt das Spiel zur Interessenlage der Altersstufe?
- Welche Erfahrungen könnten die Schüler einbringen?
- Sind die Spielregeln bekannt? Können sie während des Spiels verändert werden?
- Welche Spielmaterialien müssen bereitgestellt werden?

2.4.1 Interaktionsspiele und Lernspiele

Bei Interaktionsspielen geht es um die spielerische Auseinandersetzung mit den Spielpartnern rund um ein Themengebiet. Diese Spiele bringen Spannung, Spaß, Erholung und Abwechslung in den Unterricht.³⁸ Durch die Interaktion kann soziales Lernen gefördert werden. Zu den Interaktionsspielen im GW Unterricht zählt Meyer auch Lernspiele, die gemeinsam gespielt werden und bei denen der spielerische Erwerb und die spielerische Festigung von Kenntnissen und Fähigkeiten im Vordergrund stehen, so z. B. das gut bekannte Spiel „Stadt-Land-Fluss“. Auch Gesellschafts- und Sportspiele gehören dazu. Interaktion muss sich nicht nur auf andere Menschen beschränken. So zählen laut Meyer auch das freie Spiel, bei dem mit den Spielsachen interagiert wird, sowie Computer- und Online-spiele zu den Interaktionsspielen.³⁹

2.4.1.1 Lernspiele

W. Sitte behandelt die Lernspiele eigens. Lernspiele können, müssen aber nicht zwangsläufig zu einer unmittelbaren Interaktion mit Spielpartnern führen. Viele Spiele können auch alleine bearbeitet werden. Der Zweck und damit das Kennzeichen von Lernspielen liegt laut W. Sitte darin, dass über Lernspiele Faktenwissen und teilweise auch Grundfertigkeit-

³⁶ Vgl. HAUBRICH, S. 138

³⁷ Vgl. MEYER, 2011, S. 351

³⁸ Vgl. HAUBRICH, S. 138

³⁹ Vgl. MEYER, 2011, S. 347 f.

ten (z. B. Arbeit mit Suchgittern) spielerisch erworben und geübt werden, wobei Topographie-Lernen überwiegt.⁴⁰ Darin liegt auch das vornehmliche Potential von Lernspielen: Kenntnissen und Fähigkeiten werden handlungsorientiert und damit nachhaltig erworben und gefestigt. Der spielerische Zugang lädt zum Arbeiten ein und bereitet gleichzeitig Spaß. Man lernt also freudvoll. Je öfters ein Spiel hintereinander gespielt wird, desto besser werden den Spielern Details bewusst, wodurch der Lernerfolg weiter gesteigert wird.⁴¹

Damit ein Lernspiel gerne angenommen wird, sollte es zum Spielen animieren und dabei spielerische Elemente aufweisen, die ein Gefühl von Spannung und Freude vermitteln. Dies kann auf vielfältige Weise erfolgen. Spannung wird z. B. erzeugt, indem der Spielverlauf durch die Tatsache beeinflusst wird, dass man eine Antwort weiß, was auch bei vielen Online-Lernspielen eine Rolle spielt. Auch eine Wettbewerbssituation, bei der es darum geht, besser oder schneller als der andere zu sein, oder innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne korrekte Antworten zu geben, lässt Spannung aufkommen. Weiters kann der Zufall bzw. das Glück (z. B. beim Würfeln, beim Karten oder Fragen ziehen, etc.) für Spannung sorgen. Lernspiele sollten die Möglichkeit der Selbst- oder Partnerkontrolle bieten.⁴²

Lernspiele erfordern kaum Kreativität, da sie meist engen Vorgaben unterliegen.⁴³ Man kann diese Enge allerdings lockern, indem man Kinder in die Herstellung von Lernspielen, so, z. B. Lernquiz-Spielen, einbindet, wie dies Vera Birkenbihl vorschlägt. Auch Domino- und Memory-Spiele können einfach und schnell von Kindern selbst erstellt werden. Generieren die Kinder Fragen über den Lernstoff selbst, so müssen sie sich zwangsläufig intensiv mit der Thematik auseinandersetzen und das Wesentliche herauszuarbeiten, insbesondere, wenn Fragen so gestellt werden, dass man zu deren Beantwortung nicht nur Fakten, sondern auch ein Verständnis für das Thema benötigt.⁴⁴

Prinzipiell gibt es Lernspiele, die man alleine spielen kann, sowie Spiele, die zu zweit oder in Gruppen gespielt werden.

Viele Lernspiele, die im GWK Unterricht eingesetzt werden, basieren auf gängige Spiel-

⁴⁰ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 78

⁴¹ Vgl. P. KÖCK 2000, in RINSCHÉDE, 2007, S. 277

⁴² Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 78

⁴³ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 78

⁴⁴ Vgl. BIRKENBIHL, 2015, S. 94 ff.

formen, die oftmals aus Gesellschaftsspielen bekannt sind. Dazu zählen:⁴⁵

- Rate-, Rätsel-, Quiz- und Memory-Spiele
- Puzzle-, Domino- und Trimino-Spiele
- Brett- und Karten-Spiele
- Quartett-Spiele.

Zusammenfassend kann man sagen, dass das Potential von Lernspielen darin liegt, dass durch den Einsatz dieser Spiele Kenntnissen und Fähigkeiten spielerisch und damit freudvoll und nachhaltig erworben bzw. gefestigt werden.

2.4.2 Rollenspiele

Rollenspiele kommen als eigenständige Spielform vor, bilden aber auch Teile anderer Spielformen, so z. B. von Entscheidungs- und Planspielen. In Rollenspielen versetzen sich die Spielenden in eine vorgegebene Situation und übernehmen dort unterschiedliche Rollen. Dabei sind sie entsprechend der Vorgaben mehr oder weniger frei in ihrem Handeln. Über die unterschiedlichen Rollen werden Kinder für andere Sichtweisen, Wertvorstellungen, Verhaltensweisen und Empfindungen sensibilisiert.⁴⁶ Diese Sensibilisierung, das Sich-Hinein-Versetzen in eine Rolle, das Spüren, ist enorm wichtig, denn Lernen geschieht immer dann am besten, wenn die emotionalen Zentren aktiviert werden.⁴⁷ Um dies zu ermöglichen, ist es hilfreich, genügend Zeit zum Spielen einzuplanen. In Rollenspielen können gut gesellschaftliche Probleme oder konfliktbehaftete Situationen aus dem Alltag bearbeitet werden. Die Kinder agieren und argumentieren dabei aus dem Blickwinkel der Rolle und gleichzeitig auch auf Basis der eigenen Erfahrungen. Da Kinder die eigene Erfahrung einbringen, kann es vorkommen, dass ähnliche Rollen sehr unterschiedlich interpretiert werden, was dazu beiträgt, Meinungsvielfalt zu erfahren.⁴⁸

Da Rollenspiele zwangsläufig in Gruppen oder zumindest mit einer anderen Person gespielt werden, kommt es zu Interaktion und zu sozialen Prozessen. Kinder lernen sich zu präsentieren, sie merken, wie sie handeln und wie sie dabei auf andere wirken. Es wird gesprochen, argumentiert, verhandelt, gestritten konkurriert und kooperiert. In Rollenspie-

⁴⁵ Vgl. KLINGSIEK, 1998, in RINSCHÉDE, 2007, S. 277

⁴⁶ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 79

⁴⁷ Vgl. HÜTHER, 2011, S. 164 f.

⁴⁸ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 79 f.

len können, unter Beachtung vorgegebener Regeln, bewusst Interessenskonflikte ausgetragen werden. Damit bereiten solche Spiele Kinder auf das alltägliche Leben vor, wo kleine und größere konfliktbehaftete Situationen an der Tagesordnung stehen.⁴⁹

Bei Rollenspielen, die den Themenbereichen des Lehrplans entsprechend gewählt werden, kann neu erarbeitetes Fachwissen in der Rolle handlungsbezogenen angewendet werden, wodurch es in Bezug zur Lebenswelt gebracht wird und sich besser verankert. Kinder merken, dass sie durch ihr Wissen besser in der Rolle agieren können, damit wird „etwas zu wissen“ positiv erlebt und Wissen bleibt nicht nur träger Ballast. Auch die Beobachter selbst lernen viel, da sie unterschiedliches Verhalten und unterschiedliche Standpunkte und Sichtweisen beobachten können, die sie möglicherweise bis dahin noch gar nicht kannten.⁵⁰

Der Ablauf eines Rollenspiels kann folgendermaßen aussehen:⁵¹

Vorbereitung:

- Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin, in der Regel die Lehrkraft, stellt die Thematik vor und gibt nötige Hintergrundinformationen zur Situation. Er/sie unterstreicht, dass es beim Rollenspiel im GW Unterricht nicht primär um die schauspielerische Leistung geht, sondern darum, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen. Dadurch sollten Kinder, die Angst haben, sich zu blamieren, die Scheu verlieren, eine Rolle zu übernehmen.
- Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin teilt die Rollen, inklusive der Beobachter-Rollen auf die Kinder auf.
- Die Kinder arbeiten sich in die Rolle ein. Dafür bekommen sie schriftliche und/oder mündliche Informationen. Rollen und Argumente können einzeln oder in der Gruppe erarbeitet oder mehr oder weniger genau über Rollenkärtchen vorgegeben werden. Mehr dazu im Kapitel 3.4.2 „Differenzierung bei Rollenspielen“.

⁴⁹ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 80 f.

⁵⁰ Vgl. MEYER, 2011, S. 359

⁵¹ Vgl. MEYER, 2011, S. 360 f.; SITTE W., 2001a, S. 79 f.

Durchführung:

Die Spielfläche muss freigeräumt werden, damit auch die Beobachter das Geschehen gut erfassen können. Die Akteure bekommen eventuell Requisiten oder, für alle ersichtlich, ein Schild mit der Rollenbezeichnung. Danach wird die Situation gespielt.

Auswertung und Reflexion:

Diese Phase ermöglicht es, das zuvor Gelernte (z. B. Pull- und Push-Faktoren) und dann Erlebte (wie fühlt es sich z. B. an, wenn man keine Arbeit im Ort findet und deshalb die Familie verlässt, um woanders zu arbeiten) strukturiert in Zusammenhang zu bringen. Dabei werden die Fakten und Zusammenhänge nochmals wiederholt, und so das Lernziel nachhaltig gefestigt. Ebenso sollten auch Aussagen zum Spielverlauf und zu den einzelnen Rollen gemacht werden. Die Kinder erklären, wie sie sich in der Rolle gefühlt haben und wie sie die anderen gesehen haben. Sie beschreiben, wo und warum Konflikte entstanden sind und ob diese gelöst wurden. Man kann dabei auch herausarbeiten, wann sachlich argumentiert und wann emotional diskutiert wurde. Hierbei spielen auch die Beobachter eine wichtige Rolle. Wichtig ist, dass in der Reflexionsphase, die schauspielerischen Fähigkeiten von Kindern nicht kritisiert werden, da dies sonst zur Ablehnung von Rollenspielen führt. Sollten während des Spiels Aggressionen ausgelöst oder sollten Rollen abgelehnt worden sein, so gehört auch dies nachbesprochen.⁵²

Zusammenfassend könnte man also sagen, dass das Potential von Rollenspielen darin liegt, dass Kinder für andere Sichtweisen sensibilisiert werden, durch das Erleben von Fakten Inhalte besser und nachhaltiger erfassen können und im Erleben des eigenen Handelns soziale Kompetenz entwickeln.

2.4.3 Simulationsspiele

Meyer verwendet diesen Begriff sowohl für Rollenspiele, als auch für Plan- und Entscheidungsspiele sowie für Computersimulationsspiele.⁵³ Im Folgenden wird das Simulationsspiel entsprechend W. Sitte erläutert, der es viel enger sieht.⁵⁴

Laut W. Sitte werden in Simulationsspielen komplexe Prozesse rund um ein Thema didak-

⁵² Vgl. SITTE W., 2001a, S. 81

⁵³ Vgl. MEYER, 2011, S. 346

⁵⁴ Vgl. SITTE W., 2001a, S. 81

tisch vereinfacht unter zeitlicher Raffung nachgestellt, sodass diese für Kinder im Spiel erlebbar werden. Die Kinder lernen in solchen Spielen Faktoren und Handlungen kennen, die Auswirkung auf bestimmte Situationen haben.⁵⁵

Hier ein Beispiel: Beim „Reisanbauspiel“ von W. Sitte et al., ein Brettspiel, das mit einem Würfel gespielt wird, müssen die Kinder 55 Felder überwinden, bis sie zum Ziel gelangen. Entlang dieser Strecke gibt es siebzehn Felder, bei denen, wenn man darauf landet, eine Schicksalskarte zum Tragen kommt. Diese beschreibt ein Ereignis, das den Spielenden oder die Spielende weiterbringt oder auch im Spiel zurückwirft. So hilft die Schicksalskarte „Anbau passender Pflanzen“, den Ertrag zu steigern, was den Spieler bzw. die Spielerin schneller vorankommen lässt, indem nochmals gewürfelt werden darf. Die Karte „mangelnder Regen“ hingegen führt zu Ernteausfall, weshalb man sechs Felder zurückgehen muss.⁵⁶

Bei Simulationsspielen dieser Art wird der Spielverlauf also gänzlich durch unvorhersehbare, durch eigene Entscheidungen nicht beeinflussbar Ereignisse wie die Würfelzahl und die Schicksalsfelder bzw. -karten beeinflusst. Da hier also Glück und Pech für den Erfolg und Misserfolg im Spiel verantwortlich sind, lernen die Kinder nebenbei mit unbeeinflussbaren Ereignissen umzugehen, wie dies auch im realen Leben oft nötig ist.⁵⁷

Das Ausklammern der eigenen Entscheidungsmöglichkeit über den Würfel bzw. die Ereigniskarten macht solche Spiele einfacher und engt sich gleichzeitig auch ein. Um den Kindern nicht fälschlicherweise zu vermitteln, dass nur das Schicksal für das eigene Leben ausschlaggebend ist, sollte man ihnen daher vor Augen führen, dass es im Leben zwar einerseits zufällige Ereignisse gibt, die teilweise über Erfolg und Misserfolg mitbestimmen, dass sich das eigene Schicksal andererseits über das eigene Handeln und die eigenen Entscheidungen aber mindestens ebenso beeinflussen lässt.⁵⁸ Auch sollte die Rolle des Würfelglücks für den Spielverlauf besprochen werden und überprüft werden, ob gewisse Situationen im wirklichen Leben wirklich so sind, wie im Spiel vorgegeben.⁵⁹

⁵⁵ Vgl. SITTE W., 2001a, S. 81

⁵⁶ Vgl. SITTE, W., et al., 1995, S. 2 f.

⁵⁷ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 81

⁵⁸ Vgl. SITTE, W. et al., 1995, Umschlagsinnenseite

⁵⁹ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 83

Sollte es zum Spielen von Simulationsspielen zu wenige Würfel geben, kann auf Würfel-Handy-Apps zurückgegriffen werden (z. B. die App „Nur Würfel von Code Redman Ltd für IOS, oder „Würfeln Free“ von Electric Seed für Android).

Wie bei jedem Spiel, ist es auch hier ganz wichtig, dass man den Spielverlauf am Ende nachbespricht. Die Ereignisse und die Auswirkungen sollten von den Kindern nochmals zusammengetragen werden. Dadurch wird zusammenhängendes Faktenwissen erworben. Über diese Auswertung bekommt dieses Spiel den Charakter eines Lernspiels. Man sollte unbedingt auch auf die Gefühle, die beim Spiel aufgetaucht sind, eingehen, denn es ist genau diese Emotionalisierung, das Sich-Hinein-Versetzen in die Situation, das dazu führt, dass sich die Zusammenhänge und Lerninhalte entsprechend gut einprägen können.⁶⁰ Genau das ist ja das besondere Potential, das in Simulationsspielen steckt.

2.4.4 Entscheidungsspiele

In Entscheidungsspielen nach W. Sitte werden zu einer konfliktbehafteten Situation verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten vorgegeben. Auch hierzu ein Beispiel: Im Spiel „Eine Umfahrungsstraße wird gebaut“⁶¹ müssen die Bürger und Bürgerinnen einer Stadt entscheiden, welche der drei Umfahrungsanschlüsse ihres Ortes beschlossen werden soll. Jedes Kind der Klasse spielt dabei einen anderen Gemeindegänger bzw. eine andere Gemeindegängerin, der bzw. die aus unterschiedlichen Gründen eher die eine oder die andere Variante favorisiert. In einem Meinungsbildungsprozess müssen sich die Kinder über Gespräche in ähnlich gesinnte Gruppen zusammenfinden. Diese fassen dann eine gemeinsame Strategie, damit sie, für die von ihnen bevorzugte Alternative eine Mehrheit erlangen können. In der anschließenden Gemeindeversammlung werden diese Argumente über einen von ihnen bestimmten Sprecher vorgetragen. Am Ende erfolgt eine geheime Abstimmung zu den Varianten.

Kinder lernen in diesen gespielten Konfliktsituationen sozialer und ökonomischer Art, dass man, um kompetent und nicht nur aus einer Laune heraus, Entscheidungen zu treffen, sich zuvor mit der Thematik beschäftigt haben muss. Sie erkennen, dass es oft keine Lösung gibt, die für alle Vorteile bietet. Vor der Entscheidungsfindung findet ein Meinungsbil-

⁶⁰ Vgl. HÜTHER, 2011, S. 164 f.; SITTE, W., 2001a, S. 83

⁶¹ Vgl. SITTE, W. et al., 1995, S. 23-25

dungsprozess statt. Dabei werden die Vor- und Nachteile aller Beteiligten vorgetragen. Die Kinder üben dabei zuzuhören, sachlich zu argumentieren und dabei Standpunkte zu vertreten, Meinungen auszutauschen, zu verhandeln, zu überzeugen und auch Kompromisse einzugehen, um so zu mehrheitsfähigen Abstimmungsentscheidungen zu gelangen. Wenn die Mehrheit anders entscheidet als man selbst, wird man auch mit der unangenehmen aber akzeptanzfördernden Seite demokratischer Entscheidungen konfrontiert. Zufall spielt in Entscheidungsspielen keine Rolle. Im Gegensatz zum reinen Rollenspiel, werden beim Entscheidungsspiel die Interessengegensätze nicht einzeln, sondern in der Gruppe ausge-tragen. Höhepunkt des Spiels ist die Abschluss-sitzung, bei der die Gruppen ihre Wahl sachlich untermauern. Am Ende kann auch eine geheime Abstimmung erfolgen.⁶²

Fachliches Wissen erwerben die Kinder in diesem Spiel nebenbei. Je nach bereitgestelltem Material können die Kinder auch Lesen von Karten und von Sachtexten üben.

Der Ablauf eines Entscheidungsspiels könnte folgendermaßen aussehen:⁶³

- Einführung in das Thema durch die Lehrkraft
- Rollenübernahme, gegebenenfalls Erklärung der Rollen
- Individuelle Beurteilung der Varianten (sofern welche vorgegeben werden und das Spiel nicht ganz offen ist)
- Meinungsbildungsprozess und damit Formierung von Kleingruppen mit ähnlichen Interessen und Ansichten.
- Vorbringen der Argumente und Lösungen der Kleingruppen und eventuell gemeinsame Abstimmung
- Auswertung und Nachbesprechung

Zusammenfassend kann man also sagen, dass das Potential von Entscheidungsspielen darin besteht, dass Kinder die für das Leben so essentielle Fähigkeit der Entscheidungsfindung üben, demokratische Prinzipien praktisch erproben und sich nebenbei auch noch fachliches Wissen aneignen.⁶⁴

⁶² Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 83

⁶³ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 84

⁶⁴ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 86

2.4.5 Planspiele

Die Beschreibung der Planspiele von Meyer⁶⁵ entspricht in etwa jenen der Entscheidungsspiele von W. Sitte, wobei bei Meyer nicht unbedingt Entscheidungsvarianten vorgegeben werden, womit das Spiel deutlich offener gestaltet ist.

Bei W. Sitte werden bei Planspielen eigene Planungsvorschläge innerhalb von Gruppen erstellt. Es gibt also keine vorgegebenen Alternativen. Am Ende werden die Pläne miteinander verglichen und es kommt zu einer Abstimmung für eine der Alternativen. Planspiele beinhalten damit Elemente von Rollen- und von Entscheidungsspielen. In Planspielen können betriebswirtschaftliche und raumplanerische Fragestellungen gut bearbeitet werden. Ein gutes Beispiel dafür ist das Spiel „Mit dem Rad in die Schule“, bei dem es um die Planung für den Bereich um die Schule geht. Dem Wunsch der Kinder und deren Eltern, einen Radweg und mehr Abstellplätze für Räder zu schaffen, steht dabei das Interesse entgegen, Parkplätze für Lehrkräfte und Anrainer sowie eine Ladezone für den Bäckereibesitzer zu erhalten.⁶⁶ Man kann solche Spiele auch ausweiten, indem die Spielteilnehmer gefordert sind, weitere Informationen zu sammeln und zu bewerten und auch Kosten-, Flächen und andere Berechnungen durchzuführen. Solcherart Planspiele sind laut W. Sitte aufgrund der Komplexität und des Zeitbedarfs eher für die Sekundarstufe II im Rahmen eines Wahlpflichtfachs zu empfehlen.⁶⁷

Bei Planspielen geht es also darum, aus einer bestimmten Rolle heraus, Pläne zu erstellen und Entscheidungen zu treffen. Damit vereinen Planspiele laut W. Sitte die Potentiale von Rollen- und Entscheidungsspielen und sie bieten zudem viel Raum auch für kreatives Denken.

2.4.6 Szenische Spiele

Laut Meyer geht es bei diesen Spielen um die körperliche Darstellung von Situationen, Szenen oder Begriffen vor Publikum,⁶⁸ wobei das Publikum entweder nur zuschaut, oder auch zugleich am Spiel teilnimmt. Dies ist der Fall, wenn z. B. vorgespelte Begriffe erraten werden sollen. Durch das Spiel wird das Lernen zum Erlebnis, das sich stärker ein-

⁶⁵ Vgl. MEYER, 2011, S. 349

⁶⁶ Vgl. SITTE, W. et al., 1999, Spiel 10

⁶⁷ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 87

⁶⁸ Vgl. MEYER, 2011, S. 347

prägt.⁶⁹

In einfacher Form können szenische Spiele im GW Unterreicht eingesetzt werden, um im Rahmen von Quizspielen, geographische und wirtschaftliche Begriffe erraten zu lassen, die pantomimisch dargestellt werden müssen. Es können sowohl statische Begriffe (z. B. Wüste), als auch dynamische Begriffe (z. B. Ebbe und Flut) gewählt werden.⁷⁰ In einer etwas erweiterten Fassung können die Begriffe in solchen Spielen auch beschrieben oder gezeichnet werden. Diese Art von Spiel kennen Kinder als „Activity“, „Draw, Play it or Say it“ oder „Tabu“.

Ein wesentlicher pädagogischer Nutzen solcher Spiele liegt darin, dass die Darsteller den Begriff auf die wesentlichen Merkmale reduziert darstellen müssen. Sie müssen also herausfiltern, was bei den jeweiligen Begriffen von entscheidender Bedeutung ist und dies dann möglichst gut vermitteln. Sie setzen sich mit dem Begriff geistig wie handelnd auseinander. Diese intensive aktive, durch das Spiel und den Wettkampf ausgelöste, emotionale Einbindung der Kinder ist für den nachhaltigen Lernerfolg sehr förderlich.⁷¹

Als weiteres Beispiel sei hier auch das Spiel „Wir spielen Welt“ aus dem Buch „Unterwegs 4“ genannt.⁷² Dieses Spiel findet sich in sehr ähnlicher Weise auch in den Büchern der Reihe „MEHRfach Geografie“ der zweiten und der vierten Klasse.⁷³ Ziel des Spieles ist, die Ungleichheiten, die es auf der Welt gibt, spielerisch darzustellen. Als Vorbereitung werden die Namen der Kontinente auf Zettel geschrieben. Weiters werden die gleiche Anzahl an Sesseln wie Kinder und die gleiche Anzahl an Rucksäcken, Federpennalen oder Zuckerln (in der Reihe „MEHRfach“ sind es Semmeln, man könnte auch ebenso Solettis nehmen) bereitgestellt. Beim Spiel der „Mehrfach“ Reihe braucht man auch noch Luftballons, mit denen der Energieverbrauch dargestellt wird. Die Kinder verteilen zuerst die Kontinente, respektive Kärtchen möglichst lagerichtig im Raum. Dann schätzen sie die Größe der Kontinente, indem sie die bereitgestellten Sessel zu den Kärtchen bringen. Die so ermittelte Verteilung wird anschließend mit den von der Lehrkraft vorbereiteten richtigen Werten verglichen. Anschließend erfolgt die Verteilung der Weltbevölkerung. Diese

⁶⁹ Vgl. KLINGSIEK, 1997; PETERSEN 1999, beide in RINSCHÉDE, 2007, S. 284

⁷⁰ Vgl. M. GEIGER, 1997, in RINSCHÉDE, 2007, S. 284

⁷¹ Vgl. M. GEIGER, 1997, in RINSCHÉDE, 2007, S. 284

⁷² Vgl. FRIDRICH et al., 2017, Bd. 4, .S. 74

⁷³ Vgl. GRAF et al., 2014, Bd. 2, Teil 2, S. 82; GRAF et al., 2014, Bd. 4, Teil 2, S. 109

wird durch die Kinder dargestellt, die sich möglichst realitätsnah auf die Kontinente verteilen. Auch hier werden anschließend die geschätzten Werte mit den richtigen verglichen. Als letzter Schritt verteilen die Kinder den Wohlstand, der durch die Rucksäcke, Zuckern, oder ähnliches repräsentiert wird. Auch die Verteilung dieses Parameters wird besprochen und berichtigt. Zum Festigen übertragen die Kinder anschließend die richtigen Ergebnisse auf kleine Weltkarten, die die Lehrkraft ausgibt, wobei ein Punkt für einen Sessel, ein Quadrat für ein Kind und ein Kreis für eine Einheit Wohlstand steht. Bei diesem Spiel müssen die Kinder also über Gespräche, selbst die richtigen Werte abschätzen und diese dann auch darstellen. Die Kinder werden damit angeregt, sich zu organisieren und miteinander zu kommunizieren. Bei der anschließenden Besprechung, die für den Lernerfolg fundamental ist, wird über das Spiel reflektiert. Es wird dabei auch auf die Gefühle der Kinder eingegangen, z. B. darauf, wie es sich anfühlt, Einwohner in einem Land zu sein, das wenig Wohlstand aufzuweisen hat.⁷⁴

Zusammenfassend könnte man also sagen, dass das Potential von szenischen Spielen darin liegt, dass Kinder sich umfassend und körperlich sehr intensiv und damit nachhaltig mit der Spielthematik auseinandersetzen, wodurch sich die Thematik gut einprägt.

2.4.7 Erkundungsspiele

Zu den Erkundungsspielen zählt man neben den Rallyes auch Orientierungs- und Geländespiele. Im Rahmen solcher Spiele geht man aus der Klasse hinaus und erkundet zumeist den Nahraum. Dabei wird die Trennung von Schule und Lebensraum aufgehoben. Neben dem sozialen Aspekt – man geht gemeinsam hinaus und tauscht sich aus, geht es bei diesen Spielen u.a. um die Schulung der Orientierungsfähigkeit (z. B. Lokalisierung des Standorts mit Hilfe einer Karte) oder auch um die Sammlung von physio-, wirtschafts-, verkehrs- oder siedlungsgeographischen Informationen. Orientierungsspiele schulen die Wahrnehmung für Details im Gelände (Geländeformen, Vegetation, etc.) und den Orientierungssinn. Außerdem kann man dabei auch die Fähigkeit trainieren, mit Karte und Kompass umzugehen und aus Karten vielfältige Informationen herauszulesen. Diese Fähigkeiten kann man auch im Alltag nutzen, z. B. wenn man sich auf Reisen in einer fremden Stadt zurechtfinden will oder in großen Gebäuden, wo eine gewisse Orientierungsfähigkeit von Nutzen ist. Erkundungsspiele fördern auch den Teamgeist, da bei solchen Spielen Kinder

⁷⁴ Vgl. GRAF et al., 2014, Bd. 2, Teil 2, S. 82; GRAF et al., 2014, Bd. 4, Teil 2, S. 109

in der Regel immer in Gruppen zu den Erkundungen losgeschickt werden, wobei jedes Gruppenmitglied für die Gruppe etwas beitragen kann. Daneben werden speziell im Gelände auch Durchhaltevermögen und der Glaube an sich selbst gestärkt, speziell wenn man z. B. eine zum Orientieren schwierige Route wählt und diese dann genau dorthin führt, wo man hin wollte.⁷⁵

Erkundungsspiele lassen sich nicht zuletzt aufgrund des Zeitbedarfs besonders gut während geographischer Exkursionen sowie auf Wandertagen und Sommersportwochen einsetzen.⁷⁶

Mit ein wenig Vorarbeit lassen sich auch im Nahraum der Schule, so z. B. am Pausenhof oder am Sportplatz der Schule, Spiele für einzelne Unterrichtsstunden gestalten (z. B. ein Foto-OL, siehe dazu 4.1.2.3).

Zusammenfassend kann man also sagen, dass das Potential solcher Spiele vorwiegend darin besteht, dass die auch für den Alltag wichtige Orientierungsfähigkeit trainiert wird, dass die Kinder für die Wahrnehmung von Details im Raum sensibilisiert werden, dass die Kinder sich im Unterricht bewegen können und dabei auch der Teamgeist gestärkt wird.

2.5 Chancen und Potentiale von Spielen im Hinblick auf den Lehrplan

Didaktische Spiele sind durch ihr im Kapitel 2.4 herausgearbeitetes Potential durchaus geeignet, unterschiedlichste Forderungen aus dem Lehrplan zu erfüllen, was auch deren Einsatz im GW-Unterricht rechtfertigen kann.

So liest man in den Allgemeinen Bildungszielen des Lehrplans unter anderem, dass die Neue Mittelschule dazu beitragen soll, jungen Menschen Wissen, Kompetenzen und Werte zu vermitteln⁷⁷, sie auf kommunikative und kooperative Aufgaben vorzubereiten⁷⁸ und bei ihnen die Bereitschaft zu selbständigem Denken und kritischer Reflexion zu fördern⁷⁹. Weiters sollen die Jugendlichen in ihrem Entwicklungsprozess zu einer sozial orientierten

⁷⁵ Vgl. RINSCHÉDE, 2007, S. 277; SWISS ORIENTEERING, 2017

⁷⁶ Vgl. RINSCHÉDE, 2007, S. 277

⁷⁷ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 2

⁷⁸ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 3

⁷⁹ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 2

Lebensgestaltung⁸⁰ auch im Hinblick darauf unterstützt werden, der gesellschaftlichen Vielfalt respektvoll zu begegnen.⁸¹

Wie in den vorigen Kapiteln schon gezeigt, werden durch Spiele, speziell auch durch die Lernspiele, der Erwerb von Wissen und die Entwicklung von Kompetenzen nachhaltig gefördert. Über die Spielregeln bei Simulationsspielen und über Rollen- Entscheidungs-, und Planspiele, die einen respektvollen Umgang, Toleranz, Fairness und auch Kommunikations-, Kooperations- und Leistungsbereitschaft einfordern, und die selbständiges Denken und kritische Reflexion von Standpunkten fördern, kann den übrigen oben genannten Forderungen des Lehrplans gut nachgekommen werden.

Der weiteren Forderung des Lehrplans nach Förderung der digitalen Kompetenz⁸² kann im GW Unterricht unter anderem über den Einsatz von Onlinespielen (siehe exemplarisch dazu 4.1.1) oder über weitergehende Recherchen, speziell in Entscheidungs- und Planspielen, entsprochen werden.

Die Förderung der Kooperationsbereitschaft, die im Lehrplan gefordert wird⁸³, kann speziell durch Spiele abgedeckt werden und bei denen von mehreren Spielteilnehmern ein gemeinsames Ziel angestrebt wird. So müssen bei Entscheidungsspielen gemeinsame Argumente gesucht und bei Planspielen gemeinsame Pläne erstellt werden. Auch Erkundungsspiele, speziell Orientierungsspiele im Team, erfordern Kooperationsbereitschaft. Die Kinder müssen sich laufend gegenseitig absprechen, was sie gemeinsam als nächstes tun wollen, welches Tempo sie wählen usw.

Spiele, die gemeinsam gespielt werden, regen auch automatisch dazu an, miteinander zu reden und fördern so die Kommunikation. Immer, wenn es darum geht, in Rollen-, Entscheidungs- und Planspielen im GW Unterricht, Meinungen zu äußern und Positionen zu vertreten, üben die Kinder, ihr theoretisches Wissen, das Fachbegriffe beinhaltet, sprachlich zu nutzen. Beabsichtigt herbeigerufene Meinungsverschiedenheiten in Entscheidungsspielen helfen, gut begleitet und nachbesprochen, der Forderung des Lehrplans nach sprachlicher Förderung, nach Entwicklung einer Diskussionskultur und nach Erwerb von

⁸⁰ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 2

⁸¹ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 3

⁸² Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 3

⁸³ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 4

Entscheidungskompetenz umfassend nachzukommen⁸⁴.

Durch die entsprechende Themenwahl und der entsprechenden Vorinformation können, wie im Lehrplan gefordert, sehr gut national und global lebensweltlich relevante Themen, wie z. B. der Umgang mit der Umwelt hier und anderswo auf der Welt, die Arbeitsbedingungen in unterschiedlichen Teilen der Welt und kulturelle Unterschiede erlebbar und damit nachhaltig bearbeitet werden. Dies kann Jugendliche unterstützen, Meinungen und Werthaltungen zu diesen Themen zu entwickeln und prinzipiell auf die eigene Stimme im Rahmen der Demokratie aufmerksam zu werden.

Rollenspiele, die nicht allzu eng gestaltet sind, entsprechen der Forderung des Lehrplans nach Kreativität und Gestaltungsmöglichkeit in der Kinder ihre Gedanken und Gefühle verbal und nonverbal zum Ausdruck bringen können.⁸⁵

Unter dem Bildungsbereich „Gesundheit und Bewegung“ liest man, dass die Schule einen Beitrag zur gesundheits- und bewegungsfördernden Lebensgestaltung leisten soll. Kinder sollen Aktivitäten kennenlernen, die sie auch als Erwachsene weiter betreiben können.⁸⁶ Im Rahmen von Orientierungsspielen können Kinder in die Sportart Orientierungslauf oder in andere Bereiche, wie z. B. dem Geocaching hineinschnuppern. Diese Betätigungen haben zunächst primär dem Aufbau geographischer Kompetenzen im Fokus, sie können aber durchaus auch später als Ausgleich zum Beruf betrieben werden. Es gibt viele Menschen, die über die Schule ihre Leidenschaft für eine bestimmte Sportart entdeckt haben, die sie der sie dann ein Leben lang freudvoll verbunden bleiben.

Geht man im Rahmen von Erkundungsspielen hinaus, so wird damit auch die Forderung der Lehrplans erfüllt, außerschulischer Lernorte in den Unterricht mit einzubeziehen, um den Unterricht anschaulich und alltagsbezogen zu machen.⁸⁷

Schließlich fordert der Lehrplan auch, dass jedes Kind durch Maßnahmen der Differenzierung und Individualisierung gefördert wird.⁸⁸ Durch die große Vielfalt der Spiele, durch die unterschiedlichen Sozialformen, die in Spielen eingesetzt werden können und durch die

⁸⁴ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Sechter Teil

⁸⁵ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 5

⁸⁶ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine Bildungsziele, Ziffer 5

⁸⁷ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Schul- und Unterrichtsplanung, Punkt 7

⁸⁸ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Allgemeine didaktische Grundsätze

zahlreichen weiteren Differenzierungsmöglichkeiten, die sich auch innerhalb der Spiele bieten (siehe dazu auch Kap. 3.4) sind die didaktischen Spiele gut geeignet, auch dieser Forderung des Lehrplans bestens nachzukommen.

2.6 Heterogenität

2.6.1 Definition von Heterogenität

Der Begriff der „Heterogenität“ wird in der Pädagogik im Zusammenhang mit der Verschiedenheit der Schülerinnen und Schüler in einer Lerngruppe verwendet. Kinder können sich im Hinblick auf ein oder mehrere Merkmale unterscheiden. Darunter fallen unter anderem das chronologische sowie das Entwicklungsalter der Kinder, das Geschlecht, die Lernfähigkeit, der Leistungsstand, der Lernstil und die Lernhaltung sowie der unterschiedliche soziale und kulturelle Hintergrund, also die Herkunft der Kinder.⁸⁹

Budde unterscheidet Heterogenitätsmerkmale danach, ob sie direkt mit dem Lernerfolg gekoppelt sind oder nicht. So sind für ihn fähigkeitsbezogene Differenzen, wie Intelligenz oder Deutschkenntnisse, direkt mit dem Lernerfolg gekoppelt, reine soziokulturelle Differenzkategorien, wie Geschlecht, Ethnie, Milieu oder Behinderung hingegen nicht,⁹⁰ auch wenn diese mitunter einen anderen Zugang zum Lernen erfordern.

Heterogenität bezieht sich immer auf die Gruppe und ist im Grunde ein Konstrukt. Je nachdem, welches Merkmal für den Vergleich herangezogen wird, erscheint eine Klasse mehr oder weniger heterogen. So ist eine reine Mädchenklasse im Hinblick auf die Geschlechtszugehörigkeit homogen, muss dies aber im Hinblick auf andere Merkmale nicht sein.⁹¹ Im Hinblick auf die Berücksichtigung von Heterogenitätsmerkmalen im Rahmen der Schule stellt sich immer die Frage, welche der Dimensionen man überhaupt berücksichtigen kann bzw. sollte und welche explizit außen vor bleiben sollten.⁹²

⁸⁹ Vgl. SCHOLZ, 2012, S. 124; SALNER-GRINDLING, 2009, S. 13 ff.

⁹⁰ Vgl. BUDDE, 2017, S. 24

⁹¹ Vgl. TRAUTMANN & WISCHER, 2011, S. 39

⁹² Vgl. TRAUTMANN & WISCHER, 2011, S. 41

2.6.2 Heterogenität - Herausforderung und Chance

Heterogenität in Schulklassen war schon seit dem 19. Jahrhunderts und teilweise auch schon davor ein zentrales Thema der modernen Schule. Die Unterschiede wurden stets als Problem oder als besondere Herausforderung und Chance gesehen. Seit Beginn des 20. Jahrhunderts zielen speziell die reformpädagogischen Ansätze darauf hin, Möglichkeiten zu finden, um der vorhandenen Vielfalt der Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden und im Unterricht möglichst produktiv mit dieser Vielfalt umzugehen.⁹³

Durch die Umsetzung der UN-Behindertenrechtskonvention 2006 ist es zu einer Zunahme von Heterogenität von Schülerinnen und Schülern in den Klassen gekommen. Zunächst ging es in den Schulen faktisch nur um den inklusiven Umgang von Kindern mit und ohne Behinderung. Später wurde der Gedanke auch auf andere soziokulturelle Differenzkategorien angewendet.⁹⁴ Durch die Migrationswellen der heutigen Zeit kamen auch immer mehr Kinder mit Migrationshintergrund in unsere Schulen, womit die Heterogenität der Klassen weiter zugenommen hat. Folglich wurden zunehmend didaktische Konzepte entwickelt, die sich mit einem produktiven Umgang von Heterogenität in der Schule auseinandersetzen. Dies schließt auch den Umgang mit Heterogenität im GW Unterricht mit ein.⁹⁵ Mehr dazu im folgenden Kapitel.

Außerdem kann Heterogenität in Klassen heutzutage auch als Chance gesehen werden, die Kinder auf die heutige hohe gesellschaftliche Vielfalt der Gesellschaft vorzubereiten mit dem Anspruch, in der Vielfalt miteinander leben zu lernen.⁹⁶

2.6.3 Pädagogischer Zugang zu Heterogenität

Geht man davon aus, dass jeder Lernende unterschiedliche Interessen und individuelle Voraussetzungen für das Lernen mitbringt, so ist eine Klasse per se heterogen. Die heutige Wissenschaft meint, dass man den heterogenen Lernausgangslagen der Kinder aus pädagogischer Sicht am besten durch Differenzierung und Individualisierung begegnet.⁹⁷

⁹³ Vgl. BUDDE, 2017, S. 15

⁹⁴ Vgl. BUDDE, 2017, S. 16

⁹⁵ Vgl. BUDKE & KANWISCHER, 2015, S. 52 ff.

⁹⁶ Vgl. SALNER-GRINDLING, 2009, S. 13

⁹⁷ Vgl. HÖRMANN, 2012, S. 7

Ziel differenzierten Unterrichts ist, dass Lehrkräfte möglichst oft und für möglichst viele Lernende lernförderliche Bedingungen in einer heterogenen Klasse herstellen.⁹⁸ Dabei kann unter anderem nach unterschiedlich anspruchsvollen Zielsetzungen und Lerninhalten oder/und nach Methoden und Medien bei gleicher Thematik und gleicher Zielsetzung differenziert werden.⁹⁹ Dies erfolgt entweder zwischen Aufgaben oder auch innerhalb einzelner Aufgaben bzw. innerhalb eines Spiels.

Die Notwendigkeit zur Individualisierung leitet sich auch davon ab, dass die Gehirnforschung in den letzten Jahren erkannt hat, dass Lernen im Individuum ansetzt und ein konstruktiver, aktiver Prozess ist. Bekanntlich funktioniert der Nürnberger Trichter beim Lernen nicht. Man kann Wissen nicht einfach einflößen. Es reicht nicht aus, dass Wissen dargeboten wird. Lernen ist vielmehr ein aktiver Prozess, der beim Lernenden selbst stattfindet und bei dem die Lernenden individuell neue Informationen aufnehmen, verarbeiten und in die verfügbare Wissensbasis integrieren, um sie später flexibel nutzen zu können. Wer lernen will, muss es selbst tun. Dies trifft auf jede Schülerin und jeden Schüler zu, unabhängig davon, ob eine Klasse in ihrer Gesamtheit homogen oder heterogen aufgebaut ist. Damit Schülerinnen und Schüler aktiv involviert werden, müssen sie motiviert sein und Interesse an dem haben oder entwickeln, was sie gerade lernen. Dies gelingt besonders dann gut, wenn die Kinder über differenzierten Unterricht ihren individuellen Lernweg bestreiten können, dabei Wertschätzung erfahren und erleben, dass sie Aufgaben bewältigen können. Dies stärkt zudem auch ihr Selbstvertrauen und ihr Selbstbewusstsein.¹⁰⁰

Länder wie Schweden setzen neben der Individualisierung, die zu eigenverantwortlichem Lernen führt, auch auf kooperatives Lernen und Fördern.¹⁰¹

Durch Differenzierung und Individualisierung profitiert jedes Kind. Man sollte aber dabei dennoch nicht ganz vergessen, dass das objektive Lernergebnis dennoch dabei unterschiedlich ausfällt. Für das individuelle Lernergebnis spielt nämlich weniger das Ausmaß der Heterogenität der gesamten Gruppe eine Rolle, als vielmehr die individuellen Merkmale des einzelnen Lernalters, also die sogenannten „dispositionalen“ Merkmale, wie Sprache,

⁹⁸ Vgl. SALNER-GRINDLING, 2009, S. 18

⁹⁹ Vgl. KLAFKI & STÖCKER., 1991, in SITTE, W., 2001b, S. 201

¹⁰⁰ Vgl. SALNER-GRINDLING, 2009, S. 17 ff.

¹⁰¹ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 48

Intelligenz, Lernstrategie, usw., die unabhängig vom Ausmaß der Heterogenität der Klasse des betreffenden Kindes sind.¹⁰²

In vielen erfolgreichen Ländern der OECD, so z. B. beim PISA Musterschüler Finnland, bildet vor allem die Wertschätzung jedes Kindes als Lernendes Wesen unabhängig von dessen Lernkompetenz oder Wissensstand die Basis für den Umgang mit Heterogenität in der Klasse.¹⁰³ Damit steht nicht die objektive, sondern die subjektive Leistung und deren Wertschätzung im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

Ein differenzierter Unterricht sollte viele unterschiedliche Lernmaterialien, Sozialformen, Aufgaben und Lernarrangements beinhalten, um möglichst viele Kinder möglichst vielfältig anzusprechen. Im Rahmen der Individualisierung können die Schülerinnen und Schüler dann im Unterricht jene Lernmöglichkeiten wählen, die ihnen am ehesten entsprechen, wodurch sie zunehmend eigenständig; die eigenen Leistungspotentiale entfalten. Im Laufe der Zeit lernen Kinder immer besser, selbständig aus dem Lernangebot das zu wählen, was sie benötigen. Damit steigen ihre Selbständigkeit und die Fähigkeit, Verantwortung für ihren Lernfortschritt zu übernehmen.¹⁰⁴ Bei der Differenzierung geht es also um das Angebot an die Gruppe, bei der Individualisierung, um die Wahl des Angebots für und durch den einzelnen Schüler bzw. die einzelne Schülerin in der jeweiligen Unterrichtseinheit.

Durch die vielfältigen Angebote erhöht sich nebenbei auch die Wahrscheinlichkeit, dass die Kinder sich aktiv am Lernprozess beteiligen, was wiederum der Prävention von Störungen, nicht zuletzt durch fehlgeforderte Kinder, dient.¹⁰⁵

Auch Klippert spricht sich dafür aus, Unterricht möglichst vielfältig zu gestalten, damit jedes Kind möglichst optimal lernen kann und Heterogenität nicht als Belastung erlebt wird. Er zeigt verschiedene Möglichkeiten von Differenzierungsansätzen auf, so unter anderem die Differenzierung zwischen unterschiedlichen Aufgaben, Methoden und Lernprodukten.¹⁰⁶

¹⁰² Vgl. TRAUTMANN & WISCHER, 2011, S. 42

¹⁰³ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 48

¹⁰⁴ Vgl. SALNER-GRINDLING, 2009, S. 18 f.

¹⁰⁵ Vgl. LEIDIG & PÖSSINGER, 2017, S. 6

¹⁰⁶ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 53

Differenzierungsansätze im Überblick		
Aufgaben	Methoden	Lernprodukte
<ul style="list-style-type: none"> ■ Leseaufgaben ■ Knobelaufgaben ■ Paukaufgaben ■ Ordnungsaufgaben ■ Rechercheaufgaben ■ Visualisierungsaufgaben ■ Kommunikationsaufgaben ■ Kooperationsaufgaben ■ Strukturierungsaufgaben ■ Produktionsaufgaben ■ Präsentationsaufgaben ■ Entscheidungsaufgaben ■ Problemlöseaufgaben ■ Planungsaufgaben ■ Projektaufgaben ■ Vortragsaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einzelarbeit ■ Partnerarbeit ■ Gruppenarbeit ■ Unterrichtsgespräch ■ Stuhlkreis ■ Lernzirkel ■ Wochenplanarbeit ■ Werkstattarbeit ■ Projektarbeit ■ Rollenspiel ■ Planspiel ■ Talkshow ■ Debatte ■ Reportage ■ Befragung ■ Erkundung 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Text/Aufsatz ■ Gedicht ■ Schaubild ■ Spickzettel ■ Mindmap ■ Karteikarte ■ Diagramm ■ Tabelle ■ Zeichnung ■ Plakat ■ Fragebogen ■ Werkstück ■ Protokoll ■ Referat ■ Wandzeitung ■ Folie (ppt)
etc.	etc.	etc.

Tabelle 1: Differenzierungsansätze nach Klippert¹⁰⁷

Im Unterricht kann man laut Klippert auch nach Lernaktivitäten differenzieren¹⁰⁸:

Mögliche Lernaktivitäten der Schüler/innen		
Produktives Tun	Kommunikatives Handeln	Exploratives Handeln
<ul style="list-style-type: none"> ■ Informationen nachschlagen/exzerpieren ■ Arbeitsblätter bearbeiten/herstellen ■ Struktogramme erstellen (Tabelle, Diagramm, Schaubild) ■ Rätsel lösen bzw. herstellen ■ Plakat/Wandzeitung/Flugblatt gestalten ■ Referat/Wochenbericht verfassen ■ Lernspiele durchführen bzw. herstellen (Puzzle, Würfelspiel etc.) ■ Kommentar/Bericht/Brief schreiben ■ Assoziationsbilder zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gruppengespräch/Partnergespräch ■ Kreis- bzw. Doppelkreisgespräch ■ Stationengespräch ■ Frage-Antwort-Spiel ■ Freies/fiktives Erzählen bzw. Berichten ■ Argumentationsspiel ■ Plenardiskussion ■ Talkshow ■ Rollenspiel/Planspiel ■ Fishbowl-Gespräch ■ Pro-und-Kontra-Debatte ■ Hearing/Tribunal ■ Vortrag/Rede halten ■ Mediengestützte Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Erkundung/Beobachtung ■ Expertenbefragung/Interview (z. B. in der Fußgängerzone) ■ Sozialstudie/Fallstudie/Recherche/Reportage/Film ■ Themenzentrierte Bibliotheksarbeit ■ Projektarbeit im kommunalen Umfeld der Schule ■ Betriebs-/Sozialpraktikum ■ Exkursionen (z. B. in Geografie)
etc.	etc.	etc.

Tabelle 2: Differenzierungsansätze nach Lernaktivität¹⁰⁹

Dabei unterscheidet Klippert zwischen dem produktiven Tun, dem kommunikativen und dem explorativen Handeln:¹¹⁰

¹⁰⁷ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 53

¹⁰⁸ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 83

¹⁰⁹ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 83

In all diesen Ansätzen kommen, wie aus Tabelle 1 und Tabelle 2 ersichtlich, auch Spiele und spielerische Methoden und Tätigkeiten vor.

2.6.3.1 Differenzierung nach Sozialformen

Jede Sozialform, in der Aufgaben angeboten werden, bietet unterschiedliche Vor- und Nachteile. Daher sollen alle Formen in einem ausgewogenen Verhältnis eingesetzt werden.¹¹¹ Auch Spiele sind in der Regel so konzipiert, alleine, als Paar oder in der Gruppe gespielt zu werden. Was im Folgenden also allgemein für die einzelnen Sozialformen ausgesagt wird, gilt gleichermaßen beim Einsatz dieser im Rahmen von Spielen.

Bei der Einzelarbeit arbeitet jedes Kind selbständig und eigenverantwortlich und arbeitet im Gegensatz zum Klassenunterricht mit dem ganz eigenen Denk- und Handlungstempo, was auch der größte Vorteil dieser Sozialform ist. Auch die Partnerarbeit erlaubt individuelle Denkvorgänge, speziell, wenn zuerst alleine gearbeitet und erst dann verglichen wird. Durch den Austausch mit dem Partner oder der Partnerin und dessen bzw. deren Denkgang wird auch ein tieferes Durchdringen der Aufgabenstellungen und der Thematiken gefördert. Partnerarbeit schult zudem die soziale Kompetenz. Kinder lernen andere Lernwege und Meinungen kennen, die den eigenen Zugang zu Dingen erweitern hilft. Überhaupt stellt Partnerarbeit einen ersten Zugang dar, um Heterogenität direkt kennenzulernen und daraus zu profitieren. Kinder können damit die Unterschiedlichkeit konstruktiv erleben und auch merken, dass Heterogenität mit Spannungen durch unterschiedliche Meinungen und Herangehensweisen verbunden sein kann. Sie können damit üben, mit diesen Spannungen konstruktiv umzugehen, speziell, wenn sie dabei unterstützt werden und solche spannungsgeladenen Situationen als natürlich und wichtig erachtet werden. Die Paaraufteilung kann sich aus der Sitzordnung ergeben, zufällig gewählt werden oder durch die Kinder selbst erfolgen.¹¹²

Von Gruppenarbeit spricht man, wenn mindestens drei Kinder miteinander für eine begrenzte Zeit miteinander arbeiten. Bei Gruppenarbeiten oder Spielen in der Gruppe werden soziale und kommunikative Kompetenzen geschult, die auch im Alltag für einen produktiven Umgang mit Heterogenität fundamental sind. In der Gruppenarbeit lernen die Kinder

¹¹⁰ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 83

¹¹¹ Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 18 ff.

¹¹² Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 18 ff.

einerseits, anderen zuzuhören und die Überzeugungen anderer zu respektieren und andererseits die eigene Meinung zu vertreten bzw. ihre eigenen Überzeugungen über den Austausch mit anderen zu entwickeln. In der Gruppe wird zumeist viel gesprochen, was wiederum der Sprachförderung entgegenkommt. In der Gruppe entstehen häufig Konflikte durch unterschiedliche Meinungen. Über Kommunikation, die überzeugendsten Argumente herauszufiltern und so zu einer gemeinschaftlichen Entscheidung zu kommen, schult das Demokratieverständnis. Aushandeln und Argumentieren sind zentrale Kulturtechniken, die helfen, Konflikte gewaltfrei zu lösen.¹¹³

Den Gruppen kann entweder die gleiche Arbeit zugewiesen werden, dann spricht man von arbeitsgleicher Gruppenarbeit. In arbeitsteiligen Gruppen hingegen werden jeweils andere Arbeitsaufträge bearbeitet, wodurch sich diese Organisationsform besonders gut für die Differenzierung in heterogenen Klassen eignet. So können z. B. unterschiedlich komplexe Rollen von unterschiedlichen Gruppen bearbeitet werden.¹¹⁴

Durch die verstärkte Einbindung der Kinder in Gruppen schalten die Kinder im Unterricht auch nicht so schnell ab. In der Gruppenarbeit ist die Förderung positiver Abhängigkeiten der Gruppenmitglieder mittels entsprechender Aufgabenstellungen wichtig. Solche Aufgaben erfordern, dass sich die Gruppenmitglieder gegenseitig unterstützen und nicht in Konkurrenz zueinander treten oder nebeneinanderher arbeiten. Gruppen müssen daher, unabhängig davon, ob etwas zu erarbeiten ist, oder gespielt wird, nicht sich selbst überlassen werden, damit ein Optimum aus dieser Sozialform herausgeholt werden kann.¹¹⁵

Im Zusammenhang mit dem unterschiedlichen Leistungsstand der Kinder sieht H. Klippert Heterogenität als Chance und als Gewinn für jede Klasse, sofern kooperatives Lernen und Fördern forciert wird. Wenn in heterogenen Lerngruppen stärkere Kinder lernschwächeren helfen, profitieren beide davon. Die schwächeren Schülerinnen und Schüler erhalten zeitnahe Hilfe und Zuwendung, tanken Selbstbewusstsein, erleben mehr Erfolgserlebnisse, können besser Anschluss halten und behalten damit ihre Gleichwertigkeit. Die stärkeren Schülerinnen und Schüler wiederum fühlen sich gebraucht und vertiefen beim Erklären den jeweiligen Lernstoff und erwerben Schlüsselkompetenzen wie Selbständigkeit, Ver-

¹¹³ Vgl. BARTNITZKY, 2009, S. 277; Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 20 f.

¹¹⁴ Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 20 f.

¹¹⁵ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 56

antwortungsbewusstsein, Kommunikationsfähigkeit und Einfühlungsvermögen, wie vom Lehrplan gefordert.¹¹⁶

2.6.3.2 Individualisierung durch Digital Game Based Learning

Ein Vorteil des Digital Game Based Learning, dem Lernen mit Hilfe von digitalen Lernspielen besteht darin, dass Kinder durch ansprechende Computeroberflächen meist leicht zum Spielen zu animieren sind, dass Kinder beim Spielen automatisch aktiv sein müssen und dass sie in ihrem individuellen Tempo und Können spielen. Außerdem erfahren sie die Konsequenzen ihres Handelns unmittelbar und meist auch über mehrere Sinneskanäle gleichzeitig. Weiters können im Spiel oft auch unterschiedliche Levels gewählt werden, was einem individuellen Zugang sehr zugute kommt.¹¹⁷

Auch wenn es, speziell im Hinblick auf Individualisierung des Unterrichts, interessant wäre, das Thema Onlinespiele und speziell das Konzept des Digital Game Based Learning näher zu beleuchten, würde eine weitergehende Beschäftigung damit, den Rahmen dieser Arbeit sprengen., da diese Arbeit vornehmlich die didaktischen Spiele beleuchtet, die eine Lehrkraft jederzeit zur Verfügung hat, sei es über die Schulbücher oder über eigene Herstellung.

2.6.3.3 Problembereiche differenzierten Unterrichts

Im Rahmen von differenzierten Unterricht weist Klippert darauf hin, dass Lehrkräfte speziell die leistungsschwachen und phlegmatischen Schüler erst behutsam an das selbständige Lernen heranführen müssen. Wahlmöglichkeiten können Kinder auch überfordern. Je nach Veranlagung benötigen die Kinder daher mehr oder weniger weit abgesteckte Lernkorridore. Entsprechend veranlagte Kinder könnten bei zu viel Wahlmöglichkeit vorrangig stets jene Aufgaben, Spiele und Partner wählen, die wenig Mühe und Sozialkompetenz erfordern und im schlimmsten Fall gar nicht arbeiten, wodurch diese einen immer größeren intellektuellen und sozialen Rückstand aufbauen würden. Um den sozialen Aspekt zu stärken, um zu lernen, wie man mit unterschiedlichen Menschen arbeitet, sollten Kinder möglichst oft auch miteinander lernen können.¹¹⁸

¹¹⁶ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 12 und S. 15

¹¹⁷ Vgl. SCHWARZ, 2012

¹¹⁸ Vgl. KLIPPERT, 2010, S. 81 und 89

Scholz weist darauf hin, dass differenzierter Unterricht nicht die einzige Möglichkeit ist, sinnvoll zu unterrichten, sondern dass auch traditionelle Unterrichtsformen nach wie vor wichtig sind. Die Vielfalt der Methoden macht es aus. Sie meint auch, dass es speziell bei differenziertem Unterricht wichtig ist, zu Beginn und am Ende, eine Phase von Klassenunterricht zu haben, um am Beginn den Kindern Grundlagen zu geben, auf die sie in Folge aufbauen können und am Ende, um die wichtigsten Ergebnisse allen zugänglich zu machen. Differenzierung und Individualisierung sollte schließlich nicht zu einer Zersplitterung der Klasse führen sowie den Umgang miteinander fördern und nicht minimieren.¹¹⁹

Auch wenn der Unterricht mit differenzierten Lernangeboten sehr förderlich ist und sich lohnt, ist die Erstellung der Materialien mit einem Mehraufwand verbunden, den man nicht außer Acht lassen darf. Die Arbeit der Lehrenden darf auch nicht darin bestehen, immer mehr für einzelne Schülerinnen und Schüler zu machen, sondern vielmehr vom Homogenitätsprinzip abzugehen und der gesamten heterogenen Schülergruppe unterschiedliche Zugänge zu gewähren.¹²⁰ Um die Belastung für die Lehrenden zu minimieren, sind auch kooperative Formen des Unterrichts zu wählen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig helfen und damit die Lehrkraft entlasten.¹²¹

Auch die Zuordnung der Kinder auf die Gruppen oder Aufgaben kann Probleme aufwerfen. Ordnet der Lehrer die Kinder zu, kann es zu einer Stigmatisierung von lernschwächeren Kindern kommen und die Eigenverantwortlichkeit der Kinder bleibt auf der Strecke. Erfolgt die Zuordnung durch die Kinder selbst, könnten sich die Kinder leicht über- oder unterschätzen, wodurch der Lernerfolg beschränkt wird und bei den Kindern auch Frustration und Resignation aufkommen kann. Dem kann man meist nachhelfen, indem man nach einiger Zeit eine entsprechende Korrektur vornimmt.¹²²

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Einsatz von pädagogischen Spielen im GW Unterricht mit den unterschiedlichen Aufgaben, Tätigkeiten und Sozialformen und deren Potentialen und ausgestattet mit dem Spaßfaktor neben anderen eingesetzten Methoden wesentlich dazu beitragen kann, dass jedes Kind seinen Zugang zum Lernen findet. Dies

¹¹⁹ Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 12

¹²⁰ Vgl. HÖRMANN, 2012, S. 3

¹²¹ Vgl. BUDDE, 2017, S. 17

¹²² Vgl. SCHOLZ, 2007, S. 12f.

wird noch verstärkt, wenn auch innerhalb eines Spieles ein individueller Zugang möglich ist, wie dies z. B. durch die Verteilung der Rollen bei Rollenspielen der Fall ist.

3 ANALYSE DES SPIELANGEBOTS IN AKTUELLEN SCHULBÜCHERN DER NEUEN MITTELSCHULE

In diesem Kapitel wird zunächst ein kurzer Rückblick gegeben, wie überhaupt Spiele in Österreich in den GW Unterricht und in die GW Bücher Eingang fanden. Anschließend wird auf die Datenbasis der Analyse eingegangen, also auf die verwendeten Bücher, auf die Kategorisierung der Spiele und auf die für die Spiele erhobenen Parameter. Danach folgt die eigentliche Analyse des gefundenen Datenmaterials und schließlich, darauf aufbauend, zu den einzelnen Spielarten mögliche Differenzierungsmöglichkeiten, die in den Büchern zu finden sind bzw. die man sonst noch nützen könnte.

3.1 Woher kam die Idee, in GW zu spielen? Ein Rückblick

Die ersten Ansätze von didaktischen Spielen in Österreich im GW-Unterricht findet man in der Fachdidaktik-Literatur ab 1980. Damit beginnt man in fachdidaktischen Kreisen in Österreich über Spiele zu sprechen und ab hier tauchen in der Fortbildung Angebote über Spiele auf. Auch aufgrund des Lehrplans 1985, der den didaktischen Spielen eine besondere Bedeutung beimisst, kommt es, dass Lehrkräfte vermehrt mit Spielen konfrontiert werden. GW-Unterricht war die Zeitschrift, die den Reformprozess und Paradigmenwechsel zu GW (Lehrplan 1985) vorbereitete und begleitete. Im Heft 5 dieser Zeitschrift wurden erstmals einer großen Lehrerschaft didaktische Spiele in GW vorgestellt. Auch dank der breiten Fortbildungswelle, die der Sponsor Bank Austria ermöglichte, wurden sehr viele österreichische Lehrkräfte mit diesem neuen Methodenzugang vertraut gemacht. Die Schulbücher, die dann herauskamen, nahmen viele dieser Ideen auf.¹²³

Folgende drei Artikel bilden eine solide Basis für die fachdidaktische Auseinandersetzung mit den didaktischen Spielen im GW Unterricht:

- der Artikel „Spielgebundene Unterrichtsformen in Geographie und Wirtschaftskunde“ von W. Sitte im Heft GW-Unterricht 5 aus dem Jahr 1980
- der Artikel „Spiele für den GW Unterricht“ von Gerhard Atschko im Heft GW-Unterricht 46 aus dem Jahr 1992, und schließlich

¹²³ Vgl. SITTE, W., 1980, S. 4 ff.

- der Artikel „Das didaktische Spiel“ von W. Sitte im Handbuch „Beiträge zur Didaktik des Geographie- und Wirtschaftskunde-Unterrichts, Band 16“ aus dem Jahr 2001.

Seither wurde über Spiele aus fachdidaktischer Sicht nur wenig geschrieben, auch wenn sich in den aktuelleren GW Zeitschriften durchaus immer wieder einzelne nette Spielideen finden lassen.

Zu GW Spielen in der Vergangenheit sei am Rande noch erwähnt, dass das Gelernte früher auch vielfach praktische Anwendung fand. Wenn Klassen z. B. auf Schullandwochen führen, so standen auch oft Orientierungsspiele am Programm, die zwar nicht ganz so weit gingen, wie im Kapitel 4.1.2.3 aktuell gezeigt, aber den Kindern dennoch einen praktischen Kontakt mit der Materie ermöglichten. Auch das damalige Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Sport versuchte damals mit der Herausgabe von Lehrerschriften, Interesse für das Orientieren im Gelände zu wecken und Informationen zu geben, um Wanderungen im Bereich der Schule sinnvoll und anregend zu gestalten. Das Buch „Karte und Natur“ aus dem Jahr 1989 kann man nach wie vor kostenlos herunterladen¹²⁴. Darin werden viele Informationen gegeben und auch einige Orientierungs- und Geländespiele genau beschrieben.

3.2 Basis der Analyse

3.2.1 Verwendete Bücher

Als Basis für die Schulbuchanalyse wurden die Schülers Ausgaben von vierzehn gängigen österreichischen Schulbuchreihen der Neuen Mittelschule, die ab dem Jahr 2012 veröffentlicht wurden und in Österreich im Fach GW eingesetzt werden, im Hinblick auf Spiele und spielerische Zugänge ausgewertet. Das Buch „geo-link 4“ wurde berücksichtigt, obwohl es aus dem Jahr 2009 stammt, da die anderen drei Bände der Reihe in den Jahren 2014 bzw. 2015 aufgelegt wurden und bei Einbindung des Buches der 4. Klasse diese Buchreihe damit auch für klassenübergreifende Vergleiche herangezogen werden konnte. Die Schulbücher sind vollständig im Literaturverzeichnis unter 6.2 aufgelistet. Fußnoten in der Analyse fin-

¹²⁴ Link zum download: „<https://austria-forum.org/web-books/karteundnatur00de1989iicm>“

den sich der Übersichtlichkeit halber nur dort, wo Informationen aus einzelnen Büchern beschrieben werden.

Soweit welche existieren, wurden auch die zu den Lehrbüchern zugehörigen Arbeitsbücher mitberücksichtigt. Eine Ausnahme dazu bildet die Reihe „Geografie für alle“. Hier kostet das Lehrbuch über 10 €, das Aufgabenbuch nochmals 8,50 €. Lehr- und Arbeitsbuch würden zusammen deutlich über dem Preis anderer Lehrbücher inklusive eines eventuell vorhandenen Arbeitsbuches liegen. Aus Fairness gegenüber den anderen Buchreihen wurde das Aufgabenbuch dieser Reihe daher nicht mit einbezogen.

Die Analyse enthält vierzehn Buchreihen aus fünf Verlagen. Bei neun der vierzehn Buchreihen ist das Lehrbuch gleichzeitig auch das Arbeitsbuch, bei fünf Buchreihen gibt es ein extra Buch, das als Arbeitsheft, Arbeitsbuch, Leseheft oder Teil 2 bezeichnet wird. Eine Besonderheit stellen die Lesehefte der Reihe „überall“ dar, da es sich bei diesen Heften um fächerübergreifende Produkte mit Geschichte handelt und damit Aufgaben und Spiele aus beiden Fächern enthalten sind. Sie wurden als Arbeitshefte kategorisiert. Für die Auswertung wurden nur die geographiebezogenen Spiele bzw. spielerischen Aufgaben daraus herangezogen.

Das Buch „MEHRfach Geografie“ besteht aus zwei Teilen. Der zweite Teil wird vom Verlag „Teil 2 - Anwenden und Forschen“ genannt. Er wird in der Analyse als Arbeitsbuch eingereicht.

In Summe wurden damit 69 einzelne Bücher (50 Lehrbücher und 19 Arbeitshefte) aus 14 Reihen bzw. fünf Verlagen analysiert. Die vollständigen Reihen, also die Reihen, wo alle vier Schulstufen vorhanden sind, beinhalten 56 Bücher (40 Lehrbücher und 16 Arbeitshefte). Bei Vergleichen zwischen Schulstufen wurden nur diese zehn vollständigen Reihen herangezogen.

Hier eine Übersicht über die in die Analyse einbezogenen Bücher bzw. Hefte. Die einbezogenen Bücher sind mit „x“ gekennzeichnet:

	Verlag	NMS Klasse			
		1	2	3	4
Abenteuer GW	Hölzel	x	x	x	x
Durch die Welt	Hölzel	x	x	x	x
Durchblick kompetent	Westermann Wien	x	x	x	x
Durchblick kompetent Arbeitsheft	Westermann Wien	x	x	x	x
Faszination Erde	Hölzel	x	x	x	x
GEO und WIR*	Hölzel	x	x		
Geografie für alle	Olympe	x	x	x	x
geo-link	Veritas	x	x	x	x
GEOprofi	Veritas	x	x	x	x
MEHRfach Geografie Teil 1 - Wissen und Verstehen	Veritas	x	x	x	x
MEHRfach Geografie Teil 2 - Anwenden und Forschen	Veritas	x	x	x	x
Meridiane *	Hölzel	x	x	x	
Top in GW *	Hölzel	x	x		
überall Geographie *	öbv	x	x	x	
überall Geographie Leseheft mit Geschichte *	öbv	x	x	x	
unterwegs	öbv	x	x	x	x
unterwegs Arbeitsheft	öbv	x	x	x	x
weltweit	öbv	x	x	x	x
weltweit Arbeitsheft	öbv	x	x	x	x

* Reihe zur Zeit der Abfassung dieser Arbeit noch nicht über alle vier Schulstufen verfügbar

Tabelle 3: Analytierte Lehr- und Arbeitsbücher

3.2.2 Abgrenzung der Spiele und spielerischen Aufgaben

Die Basis für die Analyse bilden die in den im Kapitel 3.2.1 genannten Büchern gefundene Spiele und spielerische Aufgaben. Als spielerische Aufgaben werden solche gewertet, die auf bekannten Spielformaten wie Kreuzworträtseln, Silbenrätseln, Buchstaben-Suchgittern, Sudokus usw. basieren bzw. Aufgaben, die einen spielerisch motivierenden Rahmen aufweisen wie z. B. Aufgaben, die richtig gelöst zu einer Belohnung führen. Die Belohnung kann darin bestehen, dass die richtigen Antworten zu einem Lösungswort oder einem Lösungssatz führen oder dass z. B. für richtige Antworten einzelne Stockwerke von Türmen bemalt werden dürfen, wodurch der Erfolg sichtbar und vergleichbar wird, wie dies z. B. in der Reihe „GEOprofi“ der Fall ist. Manchmal ergibt sich der spielerische Charakter der Aufgaben auch rein durch die Rahmengeschichte. So hat in einem Spiel ein Computervirus den Text über das Unspunnenfest in der Schweiz teilweise gelöscht und daher gehört er entschlüsselt, bevor die Fragen beantwortet werden können. Schließlich kann auch noch ein kleiner Wettkampf zwischen den Kindern für Spannung und damit für den spieleri-

schen Charakter sorgen. Der Einfachheit halber wird nicht zwischen Spielen und Aufgaben mit spielerischem Zugang unterschieden. Beide werden meist als Spiele bezeichnet.

In den Schulbüchern gibt es immer wieder Aufgaben, die als „Rätsel“ oder „Ratespiele“ bezeichnet werden und alleine aus ihrer Bezeichnung heraus einen Spielcharakter vermuten lassen, diesen aber dann nicht aufweisen. Solche Aufgaben wurden wider ihrer Bezeichnung nicht als Spiele berücksichtigt. Auch reine Lückentexte wurden, unabhängig von ihrer Bezeichnung, nicht als Spiele gewertet. Weiters wurden auch keine Aufgaben als Spiel gezählt, wo es nur um Zuordnungen geht, auch dies wiederum unabhängig davon, ob sie von den Autoren als Spiel oder Rätsel deklariert wurden oder nicht. Gleiches gilt für Rechenrätsel, die reine Rechenaufgaben sind. Vereinzelt werden Spielbezeichnungen etwas irreführend verwendet. So werden beispielsweise Kreuzworträtsel als Quiz bezeichnet.¹²⁵ Ausschlaggebend für die Kategorisierung ist immer der Inhalt des Spiels und nicht dessen Überschrift.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass eine Aufgabe unabhängig von ihrer Bezeichnung immer dann und nur dann als Spiel gewertet wurde, wenn der spielerische Charakter ersichtlich war.

Online Spiele zu den Bücherreihen fanden keine Berücksichtigung, auch dann nicht, wenn der Zugang für die Schüler, die das jeweilige Buch in der Schule verwenden, dazu kostenfrei ist. Dies ist speziell bei den Büchern der Reihe Abenteuer GW vom Hölzel Verlag der Fall. Hier weisen die Bücher praktisch keine Spiele auf. Über alle vier Klassen findet sich lediglich ein Kreuzworträtsel im Buch der zweiten Klasse. Dafür wird im Buchcover eines jeden Bandes auf die Online-Spiele zum Buch verwiesen, die auf der Homepage des Verlages aufgerufen werden können. (Link: www.hoelzel.at/abenteuergw1 bzw. 2,3 und 4, Benutzername und Passwort stehen im Buchcover). Diese Spiele wurden in die Analysen nicht mit einbezogen.

Atlasaufgaben in Büchern bestehen häufig darin, im Atlas zunächst nach einem Begriff oder einer Information zu suchen. Dieser Suchfaktor ist zwar in gewisser Weise spielerischer Natur, dennoch wurden nur diejenigen Atlasaufgaben als Spiele definiert, bei denen es daneben noch einen weiteren spielerischen Aspekt gab.

¹²⁵ Vgl. HERNDL & SCHREINER, 2015, Bd. 4, S 117

In den Büchern finden sich zahlreiche Aufgaben, die Kinder dazu animieren, ein Thema im Plenum zu diskutieren, ihre eigene Meinung zu bilden und Begründungen für oder gegen ein Argument zu finden. Als Spiel wurden nur solche Aufgaben gewertet, die auch als Spiel gestaltet sind, wo also in Gruppen und nicht nur einzeln Stellung bezogen wird, wo es mitunter auch Beobachter gibt und die Diskussion selbst ebenfalls nachbesprochen wird.

Experimente wurden nicht berücksichtigt, Konstruktionsspiele nur dann, wenn sie einen gewissen Spiel- und Wettbewerbscharakter aufweisen.

Im Lehrbuch „geo-link 4“ gibt es Methodenanleitungen zum Thema „Diskutieren“ sowie diesbezügliche Aufgaben. Dabei sollen die Kinder verschiedene Positionen beleuchten oder sich in bestimmte Rollen hineinversetzen, ohne diese allerdings zu spielen. Weil das eigentliche Spiel fehlt, wurden diese Aufgaben nicht als Spiel kategorisiert.

Es gibt auch Bücher, die keine Spiele aufweisen, damit erscheinen diese nicht in der Liste der Spiele, sind aber selbstverständlich Bestandteil der Datenbasis.

3.2.3 Analysetechnik- und erhobene Parameter

Es handelt sich um quantitative Analysen, für die, die in 3.2.1 genannten Bücher durchgesehen wurden. Die gefundenen Spiele bzw. die Aufgaben mit spielerischem Zugang wurden in eine Microsoft Excel Tabelle samt zugehöriger Parameter eingetragen. Anschließend wurden die Daten mit Hilfe von Pivot-Tabellen und Pivot-Charts in Excel ausgewertet. Die verwendete Version ist Microsoft Excel 2013 als Teil eines Microsoft Office 365 ProPlus Abos.

Zu den Spielen wurden jeweils folgende Parameter bzw. Parameterausprägungen erfasst:

Name der Reihe: es wurden vierzehn Schulbuchreihen untersucht

Buch-Typ: Lehrbuch/Arbeitsbuch (beide in einem Band vereint)

Lehrbuch (zu diesem Buch gibt es ein extra Arbeitsbuch)

Arbeitsbuch (dieses ergänzt das jeweilige Lehrbuch)

Bei manchen Buchreihen heißt das Arbeitsbuch auch „Arbeitsheft“ oder „Teil 2“. Unabhängig vom genauen Wortlaut des Verlags wird ein solches Zusatzbuch mit Aufgaben in der Analyse als Arbeitsbuch bezeichnet.

Klasse: 1, 2, 3, 4 (für 5.-8. Schulstufe)

Seite: Buchseite, an dem sich das Spiel bzw. die spielerische Aufgabe befindet

Titel des Spiels: Sofern ein aussagekräftiger Titel vorhanden ist, wurde dieser übernommen, ansonsten wurde ein Titel passend zum Inhalt des Spiels gewählt

Spielform: Jedes Spiel bzw. jede spielerische Aufgabe wurde einer der folgenden Spielformen zugeordnet (siehe 2.4):

- Lernspiel
- Rollenspiel
- Simulationsspiel in Form von Brettspielen nach W. Sitte¹²⁶: Als Simulationsspiel wird ein Brettspiel mit Ereignisfeldern verstanden, die zu einem besseren Verständnis führen sollten, wie sich bestimmte Ereignisse im Leben von Menschen auswirken können. Es wird also darunter eine geschlossene Form des Simulationsspiels mit engen Vorgaben verstanden.
- Entscheidungsspiel
- Planspiel (nach W. Sitte)
- Szenisches Spiel
- Erkundungsspiel
- Konstruktionsspiel (geschlossene Form, enge Vorgaben)

Unterform: Als Unterformen von Lernspielen sind in der Analyse folgende Kategorien ausgewiesen:

- Begriffssuche und Suchgitter: Bei diesen Spielen wird in einem Buchstaben-Suchgitter nach Begriffen gesucht. Diese können genau vorgegeben sein („Suche den Begriffe „GPS“ im Suchgitter!“), näher spezifiziert werden („Suche nach einem Fluss, der durch Wien fließt!“) oder ganz allgemein definiert sein („Finde im Suchgitter zehn Begriffe zum Thema Gewerbe!“).
- Brettspiel
- Domino und Trimino

¹²⁶ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 81

- Fehlersuchspiel: Darunter fallen Spiele, bei denen zwei Bilder miteinander verglichen werden müssen, bei denen Bilder untersucht werden, die Ungereimtheiten aufweisen oder Texte, bei denen inhaltliche bzw. orthographische Fehler zu finden sind.
- Kreuzworträtsel: Bei Kreuzworträtseln sollten sich die Worte wirklich überkreuzen. Werden nur untereinander Worte gesucht, so wird ein solches Rätsel in dieser Analyse zur Rubrik „Wortspiel/Begriffssuche“ gezählt.
- Labyrinth
- Puzzlespiel
- Quizspiel: Bei diesen Spielen muss entweder die Antwort selbst gefunden werden, oder es muss zwischen mehr als zwei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten gewählt werden.
- Ratespiel: Als Ratespiele gelten in dieser Analyse Spiele, bei denen es genau zwei vorgegebene Antwortmöglichkeiten gibt. Bei mehr als 2 Möglichkeiten wird das Spiel als Quizspiel ausgewiesen.
- Rätselspiel: Bilderrätsel und andere Rätsel
- Schlangentext: Bei diesen Spielen geht es um Texte ohne Leerzeichen
- Suchspiel: Darunter fallen Spiele, bei denen etwas gefunden werden soll. Es kann also z.B. nach dem Standort eines Schatzes über ein Suchgitter, über Koordinaten oder Entfernungen gesucht werden oder es kann nach gleichen Bildern oder passenden Bildausschnitten gesucht werden.
- Sudoku
- Wortspiel/Begriffssuche: Bei diesen Spielen werden Begriffe gesucht, wobei unterschiedliche Hilfestellungen möglich sind. Die Hilfestellung kann neben der Beschreibung des Begriffs unter anderem auch darin bestehen: Begriffe in einer Begriffsschlange finden, Begriffe aus vorgegebenen Wortteilen, Silben oder Buchstaben zusammenstellen, Buchstaben über Codes ermitteln. Sofern die Begriffe nur über eine Beschreibung zu finden sind, wurden solche Spiele nur als Spiel gewertet, sofern der spielerische Charakter ersichtlich wird. Dies kann z. B. der Fall sein, wenn sich aus den richtigen Antworten Lösungsworte oder Lösungssätze ergeben oder wenn die Aufgabe einen Wettbewerbscharakter aufweist.

- Zu-/Ordnungsspiel: Hier werden Sätze oder Satzteile richtig zu Begriffen oder Bildern oder dergleichen zugeordnet. Der Spielcharakter ist hier in der Regel damit gegeben, dass sich neben sinnvollen Sätzen auch ein Lösungswort oder ein Lösungssatz ergibt oder dass die Aufgabe einen Wettbewerbscharakter aufweist.


Das Szenische Spiel tritt nur in der Unterform „Darstellen/Beschreiben/Zeichnen“ auf.

Bei allen anderen Spielen gleicht die Unterform der Spielform des Spiels, es gibt also keine weitere Unterteilung. Dies betrifft damit folgende Spielformen: Rollenspiel, Entscheidungsspiel, Planspiel, Erkundungsspiel, Konstruktionsspiel.

Schwierigkeitsstufe:

Die Schwierigkeitsstufe ist nur in den Büchern der Reihe „unterwegs“ und „überall Geographie“ aus dem öbv Verlag und in der Reihe „Geografie für alle“ aus dem Olympe Verlag dezidiert ausgewiesen. Da die Ausprägungen dieses Parameters in den beiden Verlagen unterschiedlich sind, wurde dieser Parameter für die beiden Verlage gesondert behandelt.

Schwierigkeitsstufen öbv: 1, 2, 3, k. a. (für keine Angabe)

In den Büchern der Reihe „unterwegs“ und „überall Geographie“ dieses Verlages wird die Schwierigkeit/Komplexität anhand von ausgemalten Teilen eines Dreiecks wie folgt bewertet: . Ein ausgemaltes Kästchen, in der folgenden Analyse mit „1“ angegeben, steht dabei für Aufgaben bzw. Spiele auf der Stufe des „Erinnerns, zwei Dreiecke, also „2“ in der Analyse, für Aufgaben bzw. Spiele, bei denen Wissen angewandt werden muss, drei ausgemalte Teile, also „3“ in der Analyse, steht für Aufgaben, die strategisches und erweitertes Denken erfordern. Für manche spielerische Aufgaben dieser Reihen gibt es manchmal auch keine Angabe zur Schwierigkeitsstufe (z. B. bei Spielen am Ende des Jahres).

Schwierigkeitsstufen Olympe: 1, 2, 3, 4, 5, k. a. (für keine Angabe)

Die Schwierigkeitsstufe ist in den Büchern dieses Verlages, sofern angeführt, mit 1-5 Sternchen angegeben.

Sozialform: Einzelarbeit, Paararbeit, Gruppenarbeit

Wenn das Spiel unterschiedliche Angaben enthält, z. B. „spielt zu zweit oder zu dritt“, dann wurde das Spiel mit der höheren Zahl an Kindern eingegliedert. Enthält es keine Information, so wurde es so kategorisiert, wie es gut spielbar erscheint.

- Anzahl der Spieler: 1 (bei Einzelarbeit)
2 (bei Paararbeit)
3 bis ganze Klasse (je nach Angabe im Buch)

Lehrplan:

Die Spiele und spielerischen Aufgaben wurden folgenden Themenbereichen des Lehrplans zugeordnet:¹²⁷

1. Klasse:

- Ein Blick auf die Erde
- Ein erster Blick auf Europa
- Wetter und Klima
- Wie Menschen leben und wirtschaften
- Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen
- Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen
- Diverses Österreich

2. Klasse:

- Orientierungssystem (Gradnetz der Erde, Zeitzonen, ...)
- Leben in Ballungsräumen
- Gütererzeugung
- Dienstleistungsbereich allgemein
- DL Freizeit und Tourismus
- DL Verkehrsmittel
- DL Handel
- Diverses Österreich (wie in 1. Klasse)

3. Klasse:

- Lebensraum Österreich
- Gestaltung des Lebensraums
- Einblicke in die Arbeitswelt
- Wirtschaften im privaten Haushalt
- Der öffentliche Haushalt
- Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)

4. Klasse:

- Vielfältiges Europa

¹²⁷ Vgl. LEHRPLAN DER NMS, 2012, Sechter Teil

- Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft
- Leben in einer vielfältigen Welt
- Globalisierung

1-4. Klasse:

- Spiel über alle/mehrere Themen des Jahres

3.3 Auswertung

In diesem Kapitel werden die gefundenen Spiele und spielerischen Zugänge nach verschiedenen Aspekten ausgewertet. Dabei wird ersichtlich, dass die überwiegende Anzahl der Spiele den Lernspielen zuzuordnen sind, damit der Reproduktion und der Festigung des Stoffes dienen und sich damit lediglich auf dem ersten Kompetenzniveau befinden. Für die Erarbeitung neuen Stoffes wurde kein Spiel dezidiert eingesetzt. Die meisten Spiele sind in der Regel in den Büchern der ersten Klasse zu finden sind. Über alle vier Jahre gesehen, gibt es die absolut meisten Spiele in den Büchern der Reihe „Geografie für alle“.

In der Analyse zeigt sich auch, dass keine Schulbuchreihe innerhalb eines Spieles auf die Heterogenität von Klassen durch Differenzierung der Aufgabenstellungen eingeht und nur drei Buchreihen, „unterwegs“, „überall Geographie“ und „Geografie für alle“, die Komplexität/Schwierigkeit der Aufgaben bzw. Spiele und spielerischen Aufgaben dezidiert angibt, was für einen differenzierten Unterricht jedoch hilfreich wäre. Die größte, wenn auch zahlenmäßig dennoch bescheidene Vielfalt an unterschiedlichen Spielformen mit ihren unterschiedlichen Potentialen bietet die Reihe „Durchblick kompetent“.

3.3.1 Auswertung nach Schulbuchreihe und Schulstufe

In Summe befinden sich in den 69 untersuchten Büchern aus vierzehn Schulbuchreihen bzw. fünf Verlagen 438 Spiele bzw. Aufgaben mit spielerischem Zugang. Fasst man Lehr- und Arbeitsbücher als eine Einheit zusammen, so kann man die 69 Bücher in 50 Bucheinheiten fassen. Damit fallen im Durchschnitt ca. 9 Spiele pro Bucheinheit (Lehrbuch und Arbeitsbuch) und Jahrgangsstufe an.

Die 438 gefundenen Spiele befinden sich mit allen erfassten Details als Liste im Anhang.

In der folgenden Tabelle sieht man die Verteilung der gefundenen Spiele über die Schulbuchreihen und die Schulstufen.

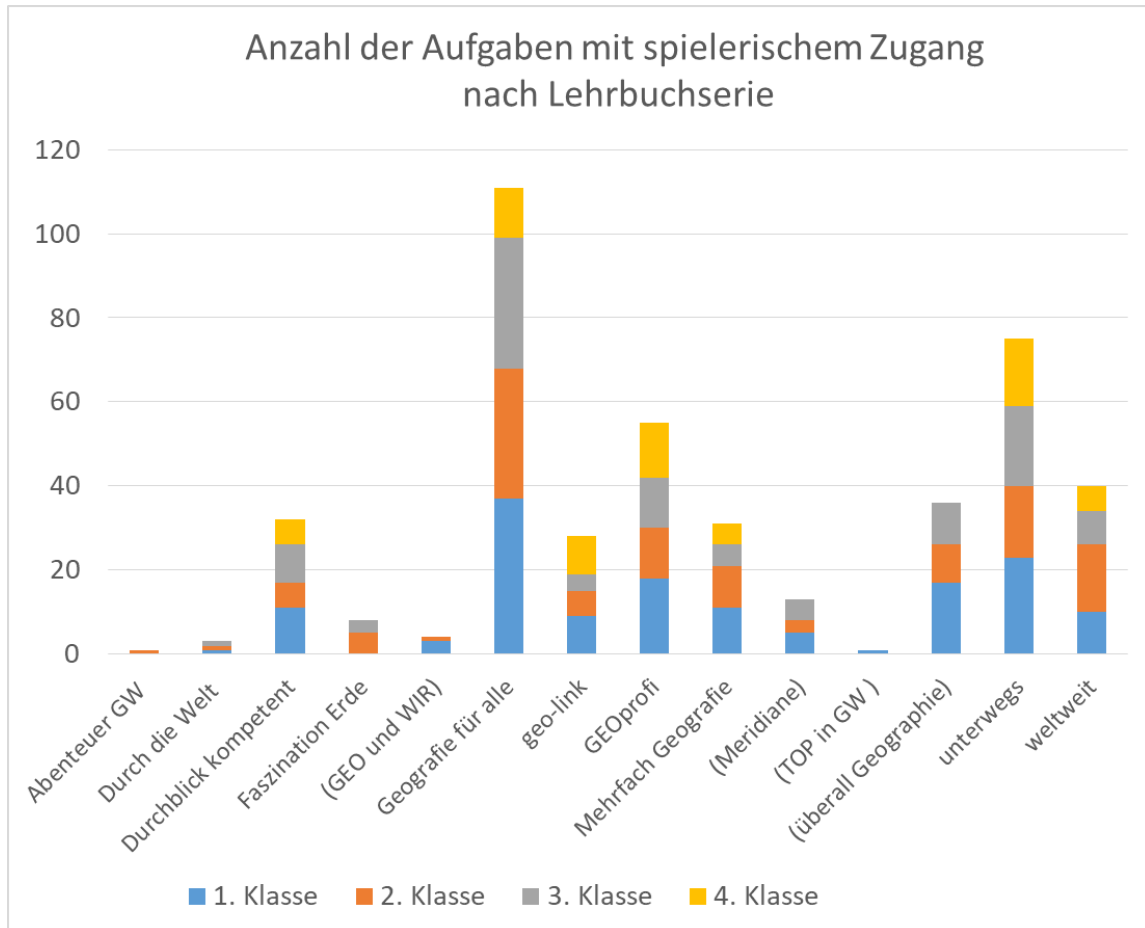
Buchserie	Klassen				Gesamt
	1	2	3	4	
Abenteuer GW		1			1
Durch die Welt	1	1	1		3
Durchblick kompetent	11	6	9	6	32
Faszination Erde		5	3		8
(GEO und WIR)	3	1			4
Geografie für alle	37	31	31	12	111
geo-link	9	6	4	9	28
GEOprofi	18	12	12	13	55
Mehrfach Geografie	11	10	5	5	31
(Meridiane)	5	3	5		13
(TOP in GW)	1				1
(überall Geographie)	17	9	10		36
unterwegs	23	17	19	16	75
weltweit	10	16	8	6	40
Gesamt	146	118	107	67	438
durchschnittlich	10	8	9	7	9

Tabelle 4: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe - eigene Erhebung¹²⁸
 (Reihen, die nicht über alle vier Jahrgänge komplett sind, sind in Klammern gesetzt)

Wie aus Tabelle 4 und Abbildung 2 ersichtlich, fallen die bei weitem meisten Spiele über die vier Klassen in der Buchreihe „Geografie für alle“ an. Diese Buchreihe zeigt auch in der ersten, zweiten und dritten Klasse jeweils die meisten Spiele über alle Buchreihen auf. Das Buch der ersten Klasse hat mit seinen 37 Spielen absolut, also über alle untersuchten Bücher, die größte Anzahl an Spielen. In dieser Reihe fällt ein deutlicher Abfall der Anzahl der Spiele von den ersten drei zur vierten Schulstufe hin, auf.

Sehr viele Spiele beinhaltet auch die Reihe „unterwegs“, wobei sich auch hier die meisten Spiele in den Büchern der ersten Klasse befinden. In der vierten Klasse ist „unterwegs“ die Schulbuchreihe, die die meisten Spiele birgt.

¹²⁸ grau hinterlegte Felder stehen für nicht berücksichtigte, da zur Zeit der Abfassung dieser Arbeit noch nicht veröffentlichte Lehrwerke



(...) Buchreihen, die nicht über alle 4 Jahrgänge enthalten sind

**Abbildung 2: Anzahl der Spiele und spielerischen Aufgaben nach Schulbuchreihe
(Reihen, die nicht über alle vier Jahrgänge komplett sind)**

Im Lehrbuch „TOP in GW 1“ findet sich lediglich ein Spiel, ein Kreuzworträtsel zum Thema Wüste.¹²⁹ Im Band „TOP in GW 2“ gibt es gar kein Spiel.

Die Reihe „GEO und WIR“ weist nur wenige Spiele auf. Zahlreiche Ideen zu Spielen finden sich jedoch in den Lehrerausgaben dieser Buchreihe, die in der Auswertung allerdings keine Berücksichtigung fanden, da nur die Schülerbücher ausgewertet wurden.

Ebenso gibt es in den Büchern „Faszination Erde“ der 1. und 4. Klasse und im Buch „Durch die Welt 4“ keine Spiele. Auch die „MEHRfach Teil 1“ Bücher aller vier Schulstufen kommen ohne Spiele aus, dafür gibt es jeweils einige im Teil 2 der Reihe. Schließlich gibt es auch in den Büchern „Abenteuer GW“ aller vier Klassen nur ein einziges Spiel¹³⁰. Hierbei muss allerdings erwähnt werden, dass man zu dieser Buchreihe kostenlos Online-

¹²⁹ Vgl. SONNENBERG, 2016, Bd. 1, S. 57

¹³⁰ Vgl. GRATH et al., 2015, Bd. 2, S. 67

Lernspiele im Internet unter der Homepage des Verlages findet. Um Zugang zu diesen Spielen zu erhalten, benötigt man Login-Daten, die jeweils auf der Buchdeckel-Innenseite der Bücher angeführt sind.

In den Lehrbüchern „Geografie für alle“ vom Olympe Verlag gibt es zahlreiche Spiele. Im Laufe der Schulstufen nimmt der spielerische Charakter der Aufgaben ab, bis er oft nicht mehr zu sehen ist. Die Aufgaben dienen dann nur noch der Wiederholung des Stoffes. So ergeben zum Beispiel in den ersten beiden Klassen bei Zuordnungsspielen die richtigen Begriffe meist ein Lösungswort, während es später zunehmend bei der reinen Zuordnung von Begriffen zu Beschreibungen bleibt. Auch stumme Karten kommen im Laufe der Klassen zunehmend ohne zu enträtselnder Wortspeicher oder anderer Formen spielerischer Hilfen aus.

Auffallend ist auch, dass sich bestimmte Spieltypen in Buchreihen immer wieder wiederholen. So kommt z. B. am Ende eines Kapitels in der Reihe „weltweit“ immer wieder ein kleines Bilderrätsel zu Fachbegriffen aus dem Kapitel vor.

Überhaupt findet man in den Büchern am Ende eines Kapitels sehr oft zusammenfassende Aufgaben, bei denen auch Spiele vorkommen. Neben den erwähnten Bilderrätseln der Reihe „weltweit“ gibt es diese zusammenfassenden Aufgaben bzw. Spiele z. B. auch im Buch „Durchblick kompetent 1“, im Teil „Da blicke ich durch“, in der Reihe „Meridiane“ im „Kapitelcheck“, in der Reihe „unterwegs“ im Teil „Das kann ich!“ und in der Reihe „GE-Opfö“ unter dem Schlagwort „Alles im Griff“.

Erwähnt werden sollte noch, dass die gefundenen Spiele oft nur ganz kurze Spiele sind, wo z. B. nur wenige Begriffe zu finden sind. Dann gibt es wiederum auch längere Spiele. Die reine Anzahl der Spiele ist damit ein wenig zu relativieren und besagt nichts über die Vielfalt und Qualität der Spiele aus. Dennoch trägt sicherlich jedes Spiel zu einem abwechslungsreichen und aufgelockerten Unterricht bei, egal wie kurz oder lang es ist.

3.3.1.1 Ergänzungen zur Auswertung nach Klassen

Wie schon erwähnt, befinden sich die meisten Spiele, wohl dem Alter der Kinder entsprechend, in den Büchern der ersten Klasse. Eine Ausnahme bildet nur die Reihe „weltweit“, wo die meisten Spiele im Buch der zweiten Klasse zu finden sind. Die Buchreihe „geolink“ zeigt die meisten Spiele sowohl in der ersten als auch in der vierten Schulstufe.

Über alle Buchreihen hinweg betrachtet, nimmt die Anzahl der Spiele im Laufe der vier Schulstufen ab:

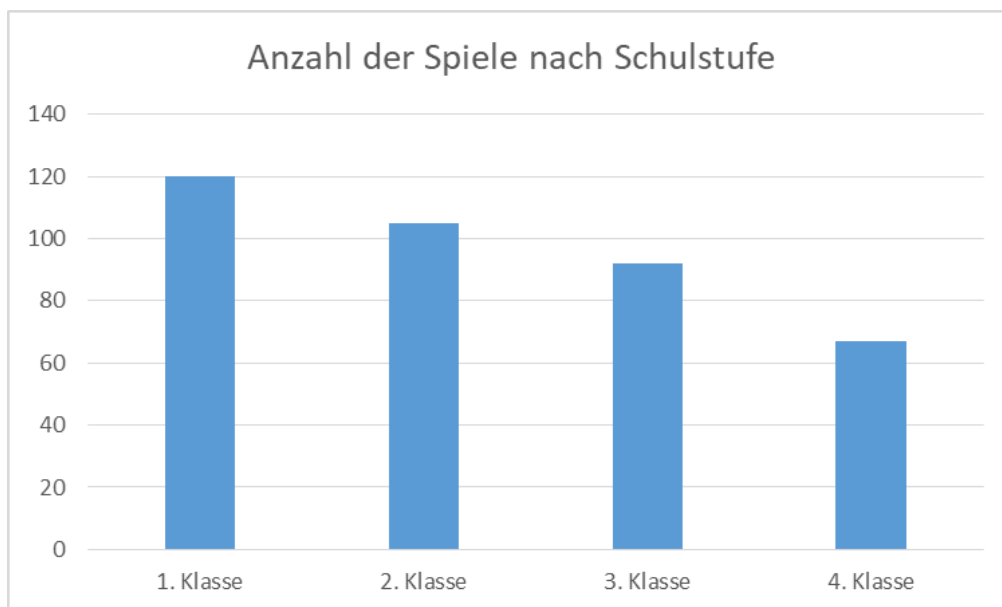


Abbildung 3: Anzahl der Spiele nach Schulstufe (nur vollständige Buchreihen)

In der folgenden Tabelle sieht man, dass über alle vier Jahrgänge betrachtet, im Durchschnitt 31% der Spiele in der ersten Klasse und nur 17% in der vierten Klasse anfallen.

Buchserie	Klassen				Gesamt
	1	2	3	4	
Abenteuer GW		1			1
Durch die Welt	1	1	1		3
Durchblick kompetent	11	6	9	6	32
Faszination Erde		5	3		8
Geografie für alle	37	31	31	12	111
geo-link	9	6	4	9	28
GEOprofi	18	12	12	13	55
Mehrfach Geografie	11	10	5	5	31
unterwegs	23	17	19	16	75
weltweit	10	16	8	6	40
Gesamtanzahl der Spiele	120	105	92	67	384
[%]	31%	27%	24%	17%	100%

Tabelle 5: Spiele – Verteilung nach Klassen (nur vollständige Schulbuchreihen)

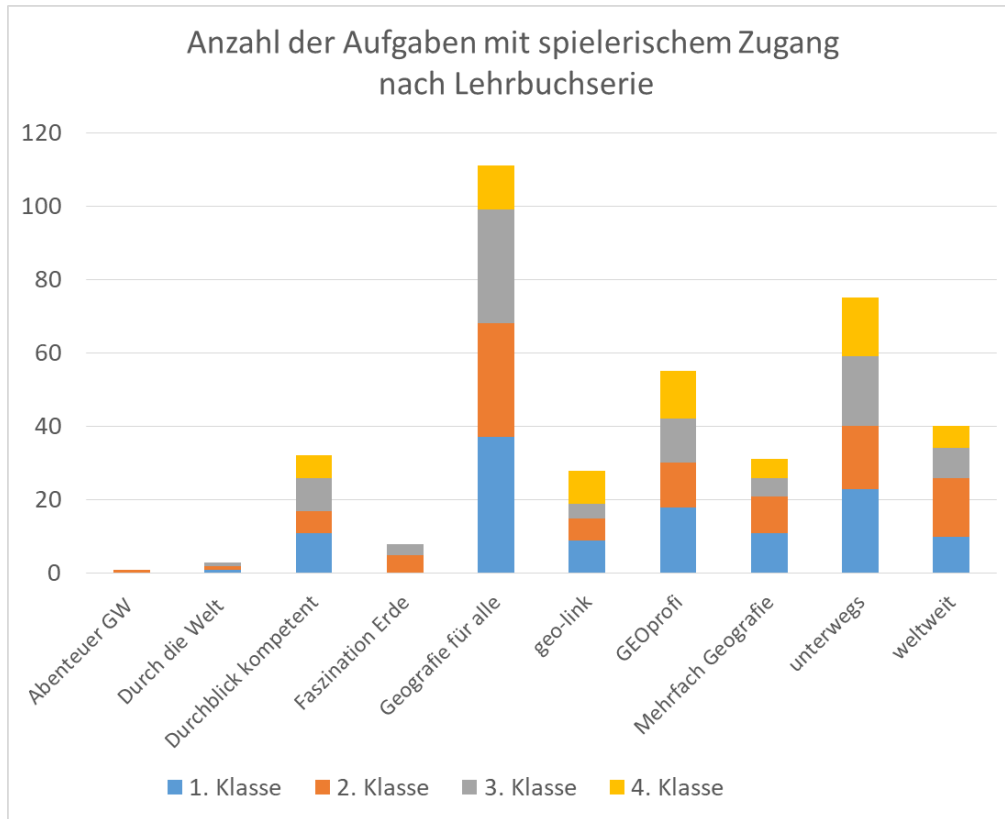


Abbildung 4: Anzahl der Spiele und spielerischen Aufgaben nach Schulbuchreihe (nur vollständige Buchreihen)

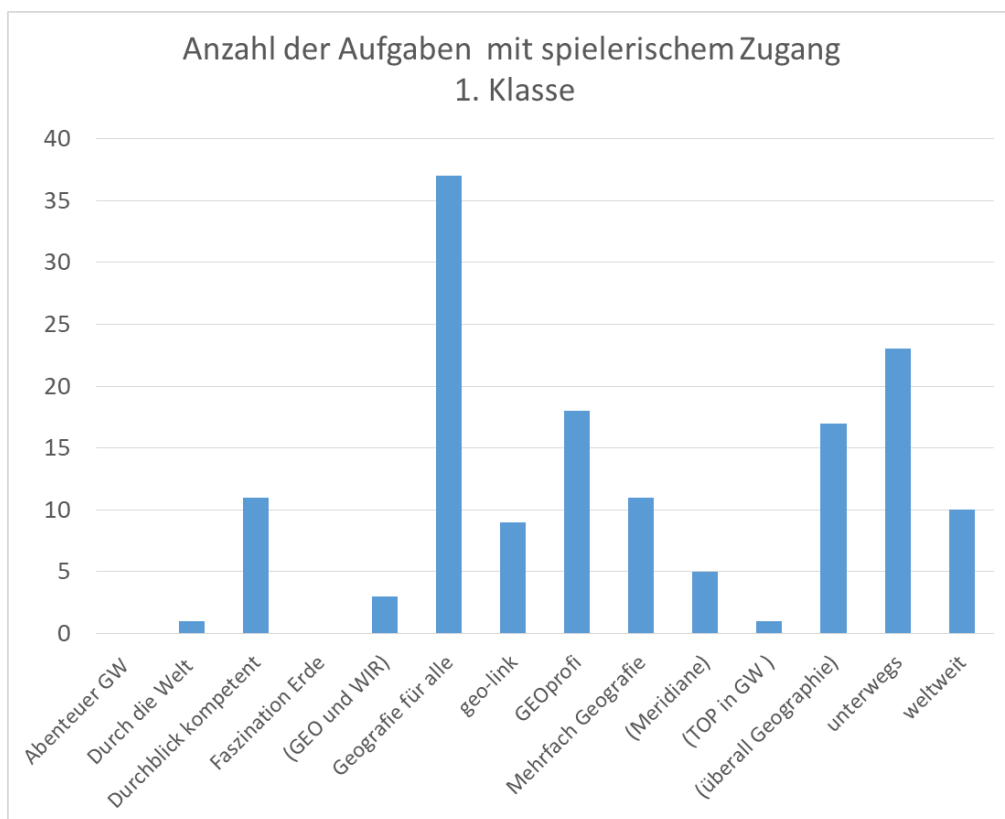


Abbildung 5: Anzahl der Spiele der 1. Klasse nach Schulbuchreihe

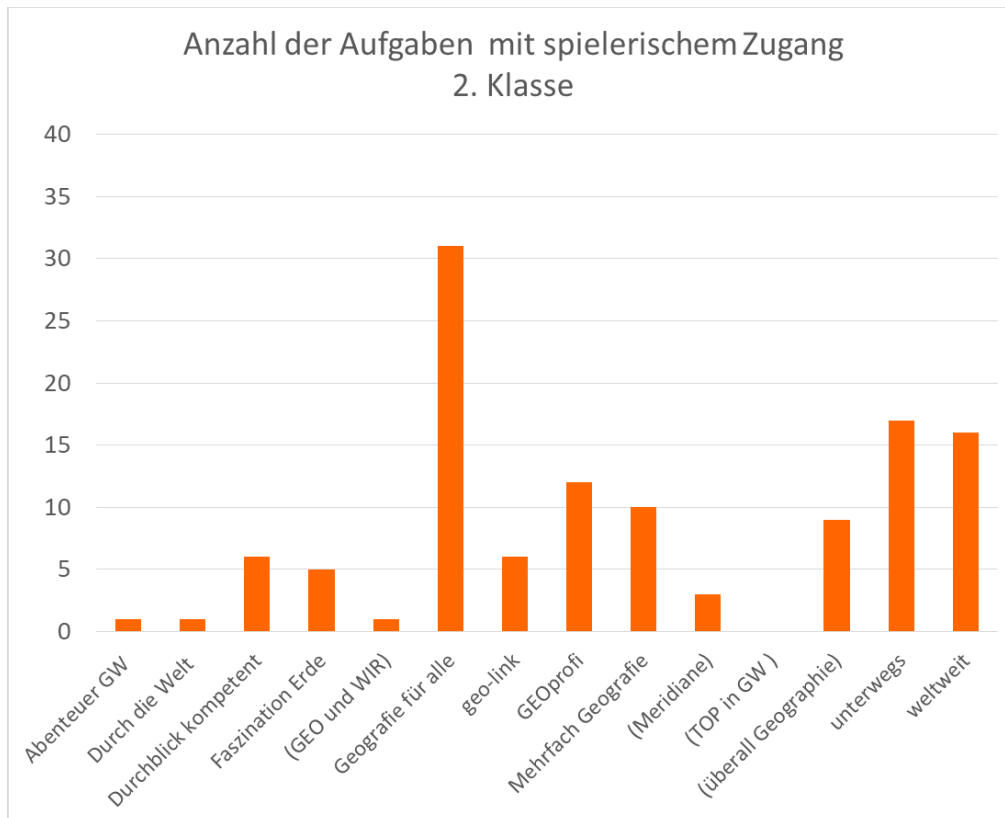


Abbildung 6: Anzahl der Spiele der 2. Klasse nach Schulbuchreihe

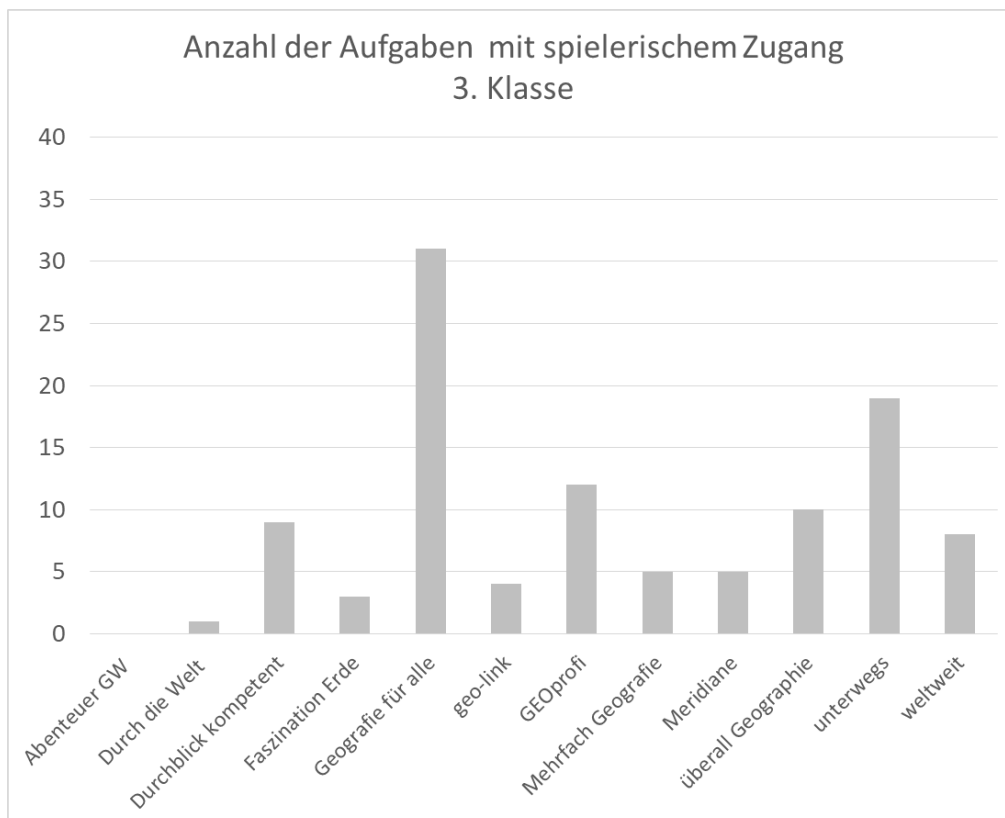


Abbildung 7: Anzahl der Spiele der 3. Klasse nach Schulbuchreihe

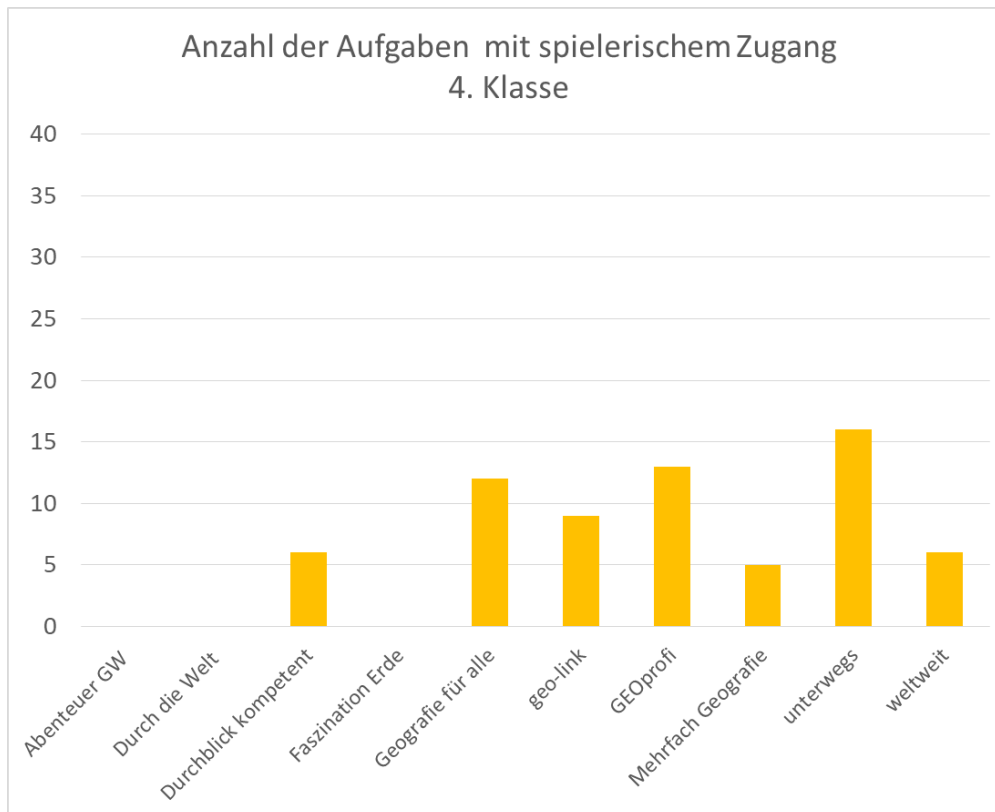


Abbildung 8: Anzahl der Spiele der 4. Klasse nach Schulbuchreihe

3.3.2 Auswertung nach Sozialform

Ca. 89 % der Spiele und spielerischen Aufgaben sind als Einzelaufgaben konzipiert, zehn Prozent als Gruppenarbeiten und nur ein Prozent als Paararbeit. Die bei weiten meisten Spiele (113) finden sich demnach in den Büchern der ersten Klasse in Form einer Einzelarbeit.

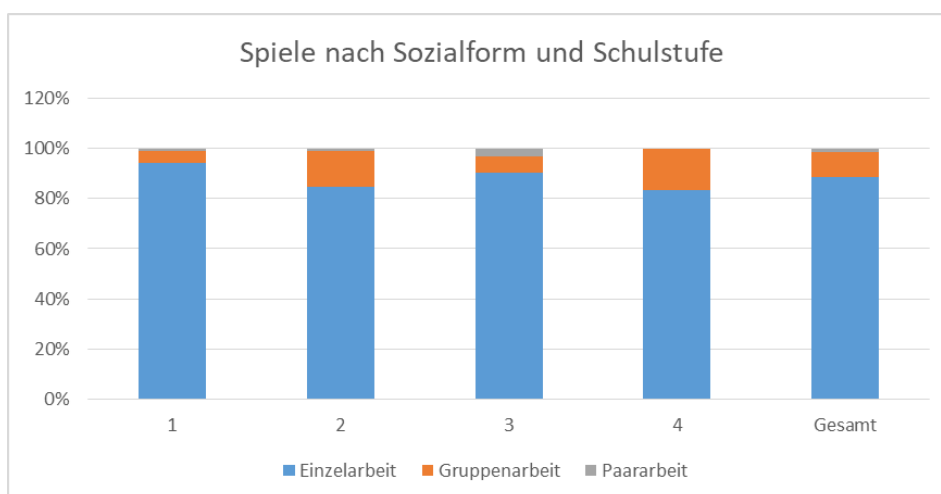
Schulstufe	Sozialform			Gesamt
	Einzelarbeit	Paararbeit	Gruppenarbeit	
1. Klasse	113	1	6	120
2. Klasse	89	1	15	105
3. Klasse	83	3	6	92
4. Klasse	56	0	11	67
Gesamt	341	5	38	384
in %	89%	1%	10%	100%

Tabelle 6: Anzahl der Spiele nach Sozialform und Schulstufe
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)

Schulstufe	Sozialform			Gesamt
	Einzelarbeit	Paararbeit	Gruppenarbeit	
1. Klasse	31%	0%	2%	33%
2. Klasse	23%	0%	4%	27%
3. Klasse	22%	1%	1%	24%
4. Klasse	13%	0%	3%	15%
Gesamt [%]	89%	1%	10%	100%

**Tabelle 7: Prozentsatz der Spiele nach Sozialform und Schulstufe
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)**

Nimmt man die Spiele der jeweiligen Schulstufe mit jeweils 100% an, so sieht man hier folgend die Verteilung der Sozialformen in den jeweiligen Klassen:



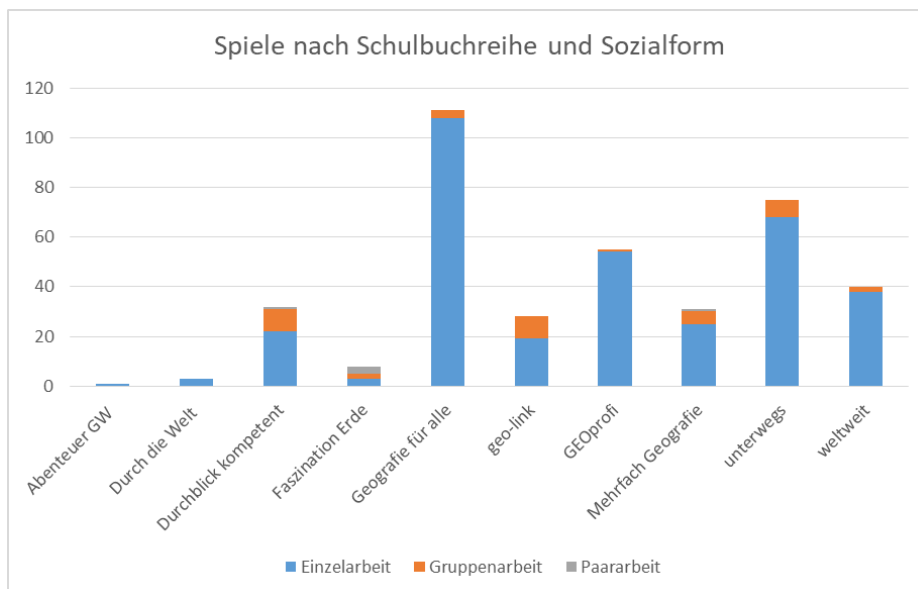
**Abbildung 9: Spiele nach Sozialform und Schulstufe
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)**

Wie man in der nächsten Tabelle ersieht, gibt es die meisten Spiele, die in Gruppen gespielt werden, in der Reihe „Durchblick kompetent“ und „geo-link“. Darin finden sich Spiele wie Begriffspantomime, Erkundungsspiele, Rollenspiele, Quiz- und Brettspiele.

	Sozialform			
	Einzelarbeit	Gruppenarbeit	Paararbeit	Gesamt
Abenteuer GW	1			1
Durch die Welt	3			3
Durchblick kompetent	22	9	1	32
Faszination Erde	3	2	3	8
Geografie für alle	108	3		111
geo-link	19	9		28
GEOprofi	54	1		55
Mehrfach Geografie	25	5	1	31
unterwegs	68	7		75
weltweit	38	2		40
Gesamt	341	38	5	384

**Tabelle 8: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe und Sozialform
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)**

Die gleiche Information als Säulendiagramm:



**Abbildung 10: Anzahl der Spiele nach Schulbuchreihe und Sozialform
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)**

Sieben der als Gruppenspiel konzipierten Spiele tauchen in Form von Brettspielen auf. Fünf dieser sieben sind reine Lernspiele, z. B. das „Welthandelsspiel“ aus der Reihe „unterwegs 4“. Es ist ein Würfelspiel mit Feldern, in denen Fragen zu beantworten sind, um

schneller voranzukommen und Feldern, wo man aussetzen muss.¹³¹ Auch die anderen Lern-Brettspiele sind ähnlich gestaltet.

Die zwei restlichen Gruppen sind Brettspiele in Form einfacher Simulationsspiele. Das Simulationsspiel „Wüstenrally“ aus dem Buch „Geografie für alle 1“ mit 21 Feldern zeigt den Kindern über Ereignisfelder, was das Leben in der Wüste mitbestimmt.¹³² Das Spiel „Juanita, gefangen in der modernen Sklaverei“, aus dem Buch „unterwegs 4, ein Spiel im Zusammenhang mit dem Thema „Mexiko – Nachbar der USA“, enthält 100 Felder in denen der schwere Arbeitstag der Arbeiterin Juanita mittels Ereignisfelder nachvollzogen wird.¹³³

Neben den Brettspielen gibt es als typische Gruppenspiele, speziell der zweiten Klasse, Konstruktionsspiele bei denen in der Gruppe ein Produkt in arbeitsteiliger Fertigung bzw. in Einzelfertigung hergestellt wird. Danach wird beurteilt, wer mehr bzw. schöner produziert hat und warum.

Weitere typische Gruppenspiele sind szenische Spiele, wie z. B. das unter 2.4.6 bereits beschriebene Spiel „Wir spielen Welt“, in dem die Lage und Größe der Kontinente, sowie deren Bevölkerungszahl, deren Energieverbrauch und deren Wohlstand szenisch dargestellt werden.

Im Buch „geo-link 2“ gibt es ein szenisches Spiel, bei dem die Kinder die Schritte beim Einchecken am Flughafen pantomimisch darstellen sollen, während eine andere Gruppe die Schritte schriftlich beschreibt und die letzte Gruppe wiederum gleichzeitig ein kleines Hörspiel dazu macht.¹³⁴ Mehr dazu unter 3.3.5.

Auch die Rollenspiele sind naturgemäß durchwegs als Gruppenspiele gestaltet. So gibt es z. B. im Buch „weltweit 2“ ein Rollenspiel zur Erschließung eines neuen Schigebietes, das unter 4.1.2.1 genauer beschrieben wird.¹³⁵

Bei einem anderen Spiel im Buch „geo-link 1“, wird die Drehung der Erde um die Sonne

¹³¹ Vgl. FRIDRICH et al., 2017, Bd. 4, Arbeitsheft, S. 52 f.

¹³² Vgl. HERNDL & SCHREINER, 2015, Bd. 1, S. 64

¹³³ Vgl. FRIDRICH et al., 2017, Bd. 4, Arbeitsheft, S. 40

¹³⁴ Vgl. KLAPPACHER et al., 2014, Bd. 2, S. 89

¹³⁵ Vgl. DITTRICH et al., 2014, Bd. 2, S. 86 f.

von jeweils zwei Kindern simuliert, während ein drittes Kind jeweils die Szene beschreibt.¹³⁶ Im Buch „geo-link 3“ argumentieren Arbeitgeber/innen und Arbeitnehmer/innen bezüglich einer Gehaltserhöhung.¹³⁷ Dann gibt es im Arbeitsbuch „unterwegs 2“ ein Rollenspiel in Form einer Talkshow zum Thema Dienstleistungsberufe. Bei diesem sind die Rollen sehr genau vorgegeben. An das Spiel schließt sich eine Diskussion an, die die Vor- und Nachteile der jeweiligen Berufe zum Thema hat. Das Spiel weist die höchste von drei möglichen Schwierigkeitsstufen auf.¹³⁸ Weitere Rollenspiele haben das Thema Raumplanung und Menschen der Welt zum Thema.

Im einem, sehr offen gehaltenen Planspiel im Buch „GEOprofi 2“ ist eine Traumstadt zu planen.¹³⁹ Im Arbeitsbuch „Durchblick 2“ hingegen, sind Infrastruktur und Tourismuseinrichtungen in eine vorgegebene Landschaft zu planen und zu präsentieren. Anschließend sind bei Kollegen Verbesserungsvorschläge einzuholen. Eine Abstimmung über das beste Projekt findet hier nicht statt.¹⁴⁰

Weiters gibt es als Gruppenspiele noch Erkundungsspiele. Im Arbeitsbuch „Durchblick kompetent 2“ gibt es dazu ein Spiel, bei dem die Kinder ausgeschickt werden, ein Stück eines Geschäftsviertels zu kartieren.¹⁴¹ Im Lehrbuch der dritten Klasse derselben Reihe soll die eigene Klasse nach Raumkategorien erkundet und eingeteilt werden. Anschließend werden gemeinsam Verbesserungsvorschläge für mehr Wohlfühlräume im Klassenzimmer besprochen.¹⁴²

Schließlich finden sich bei den Gruppenspielen noch Lernspiele in Form eines Quiz-, eines Rate-, eines Dominospiels und ein paar weitere Spiele, bei denen in der Gruppe nach Begriffen gesucht wird, darunter im Buch „Geografie für alle“ ein „tabu-Spiel“, das als Abschluss der zweiten Klasse gedacht ist.¹⁴³

Wie die folgende Tabelle zeigt, wurden Spiele über eines oder mehrerer Hauptthemen des Jahres, die sich, wenn vorhanden, am Ende der Bücher befinden, zu 46%, also zu einem

¹³⁶ Vgl. KLAPPACHER et al., 2014, Bd. 1, S. 10

¹³⁷ Vgl. KLAPPACHER et al., 2015, Bd. 3, S. 76

¹³⁸ Vgl. FRIDRICH, 2015, Bd. 2, Arbeitsbuch, S. 36

¹³⁹ Vgl. MAYRHOFER et al., 2013, Bd. 2, S. 9

¹⁴⁰ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft, S. 22

¹⁴¹ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft, S. 38

¹⁴² Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2016, Bd. 3, S. 128 f.

¹⁴³ Vgl. HERNDL & SCHREINER, 2014, Bd. 2, S. 131 ff.

guten Teil, jedoch nicht gänzlich, als Gruppenspiel gestaltet. Auch die Anzahl fällt mit sechs Spielen über alle untersuchten Bücher eher mager aus.

Schulstufe	Sozialform			Gesamt
	Einzelarbeit	Paararbeit	Gruppenarbeit	
1. Klasse	60%		40%	100%
2. Klasse	67%		33%	100%
3. Klasse	50%		50%	100%
4. Klasse	33%		67%	100%
Gesamt	54%		46%	100%
Anzahl Spiele	7		6	13

**Tabelle 9: Spiele über Hauptthemen des Jahres nach Sozialform und Schulstufe
(alle Bücher, also inklusive der über alle 4 Jahre nicht vollständigen Reihen)**

	Sozialform			Gesamt
	Einzelarbeit	Paararbeit	Gruppenarbeit	
Durchblick kompetent			2	2
Geografie für alle			2	2
geo-link			1	1
überall Geographie	2			2
unterwegs	1		1	2
weltweit	4			4
Gesamt	7		6	13

Tabelle 10: Spiele Hauptthemen des Jahres nach Sozialform und Buchreihe

Eigentlich schade, dass die Gruppenarbeit nicht stärker zur Geltung kommt. Gerade um den Stoff des Jahres nochmals gemeinsam Revue passieren zu lassen und zu verankern, würde sich ein Gruppenspiel sehr gut eignen, da Wissen damit nochmals gemeinsam zusammengetragen werden könnte.

3.3.3 Auswertung nach Spielform - Potential von Spielen

Wie in folgender Tabelle ersichtlich, ist mit 93% der Hauptanteil der Spiele den Lernspielen zuzuordnen. Beim Hauptanteil der Lernspiele geht es um reine Reproduktion von Wissen. Damit wird auf einem niedrigen Kompetenzniveau gearbeitet. Selbst in den Reihen

„unterwegs“ und „überall“ weisen nur 4% der Lernspiele das höchste von drei möglichen Niveaus auf.

Spielform	Klassen				Gesamt	Gesamt
	1	2	3	4		
Entscheidungsspiel			1	2	3	1%
Erkundungsspiel		1	3		4	1%
Konstruktionsspiel		3			3	1%
Lernspiel	116	95	85	60	356	93%
Planspiel		2	1		3	1%
Rollenspiel	1	2	2	1	6	2%
Simulationsspiel	1			1	2	1%
Szenisches Spiel	2	2		3	7	2%
Gesamtzahl	120	105	92	67	384	100%

Tabelle 11: Spiele nach Spielform und Schulstufe (nur vollständige Schulbuchreihen)

In Tabelle 11 sowie in der folgenden Abbildung 11 sieht man, dass das Lernspiel im Laufe der vier Schulstufen ein wenig zugunsten der anderen Spielformen abnimmt. Das Entscheidungsspiel kommt in den untersuchten Büchern nur in der dritten und vierten Klasse zum Tragen, wo die Kinder schon besser in der Lage sind logische Schlüsse zu ziehen und zu argumentieren.

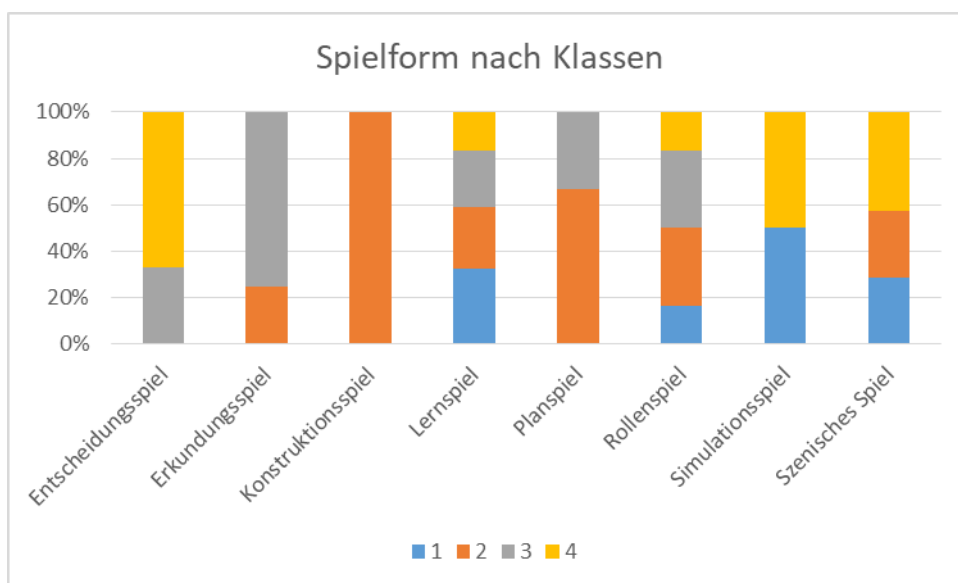


Abbildung 11: Spiele nach Spielform und Schulstufe (nur vollständige Schulbuchreihen)

Vergleicht man die heutigen Zahlen mit einer Auflistung von Atschko¹⁴⁴ von 59 Spielen aus dem Jahr 1992 aus sechs damaligen Schulbuchreihen, so erkennt man, dass sich der Anteil der reinen Lernspiele zu Ungunsten einer Spielvielfalt in den letzten 20-25 Jahren massiv erhöht hat. Während 1992 lediglich 32% der Spiele unter Lernspiele fielen, sind dies heute ganze 93%. Dies drückt damit den Anteil alternativer Spielformen auf nur 7% zu den damaligen 68%. Damit nutzen die Schulbücher von damals die Potentialvielfalt der didaktischen Spiele im Vergleich zu den heutigen Büchern wesentlich stärker aus.

	Klassen				Gesamt	[%]
	1	2	3	4		
Entscheidungsspiel		2	5	1	8	14%
Lernspiel	6	5	5	3	19	32%
Planspiel		1		1	2	3%
Rollenspiel			5	3	8	14%
Simulationsspiel	5	7	2	8	22	37%
Gesamt	11	15	17	16	59	100%

Tabelle 12: Spiele nach Spielform und Schulstufe aus dem Jahr 1992
(eigene Auswertung auf Basis einer Liste von Atschko aus dem Jahr 1992)¹⁴⁵

	Entscheidungsspiel	Lernspiel	Planspiel	Rollenspiel	Simulationsspiel	Gesamtergebnis
Der Mensch in Raum und Wirtschaft		3	1	5	1	10
Du und die Welt	1	4			5	10
Horizonte		3				3
Leben und wirtschaften	4	6	1	1	7	19
Lebensräume				1	2	3
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	3	3		1	7	14
Gesamt	8	19	2	8	22	59
Gesamt [%]	14%	32%	3%	14%	37%	100%

Tabelle 13: Anzahl der Spiele nach Schulbüchern und Spielart aus dem Jahr 1992
(eigene Auswertung auf Basis einer Liste von Atschko aus dem Jahr 1992)¹⁴⁶

¹⁴⁴ Vgl. ATSCHKO, 1992, S. 58 f.

¹⁴⁵ Vgl. ATSCHKO, 1992, S. 58 f.

Wie aus der folgenden Tabelle ersichtlich, findet man heutzutage die größte Vielfalt an Spielen, wenn man von den Lernspielen absieht, in den Büchern der Reihe „Durchblick kompetent“, „geo-link“ und „Mehrfach Geografie“, auch wenn die Vielfalt mit maximal sieben Stück Spielen bescheiden ausfällt.

	Entscheidungsspiel	Erkundungsspiel	Konstruktionsspiel	Planspiel	Rollenspiel	Simulationsspiel	Szenisches Spiel	Gesamtergebnis
Durchblick kompetent	1	2	1	1	1		1	7
geo-link			1		2		2	5
Mehrfach Geografie	2		1				2	5
Faszination Erde		2		1				3
unterwegs					1	1	1	3
Geografie für alle						1	1	2
überall Geographie			1		1			2
weltweit					2			2
GEO und WIR					1			1
GEOprofi				1				1
Meridiane			1					1
Gesamt	3	4	5					32

Tabelle 14: Spiele ohne Lernspiele nach Schulbuchreihe und Spielform

Betrachtet man die stärksten drei Buchreihen, so sieht man, dass die Reihe „Durchblick kompetent“ nicht nur die meisten „Nicht-Lernspiele“, sondern auch die größte Vielfalt an diesen beinhaltet:

¹⁴⁶ Vgl. ATSCHKO, 1992, S. 58 f.

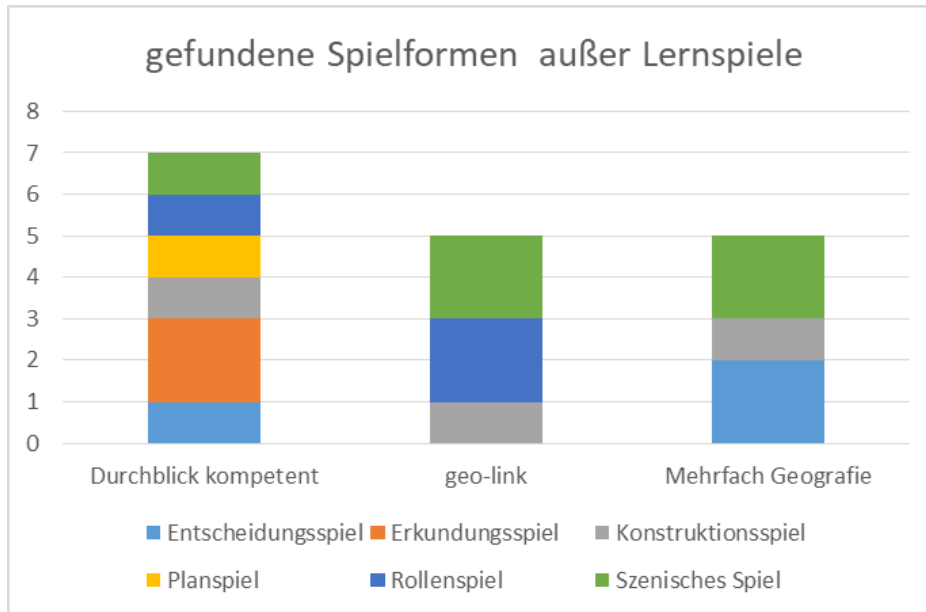


Abbildung 12: Buchreihen mit den meisten zu Lernspielen alternativen Spielformen

Betrachtet man nun die Lernspiele genauer, so lässt sich sagen, dass innerhalb der Lernspiele, Spiele und spielerische Aufgaben mit großem Abstand überwiegen, bei denen rein nach Begriffen gesucht wird und sich infolgedessen meist ein Lösungswort oder Lösungssatz ergibt.

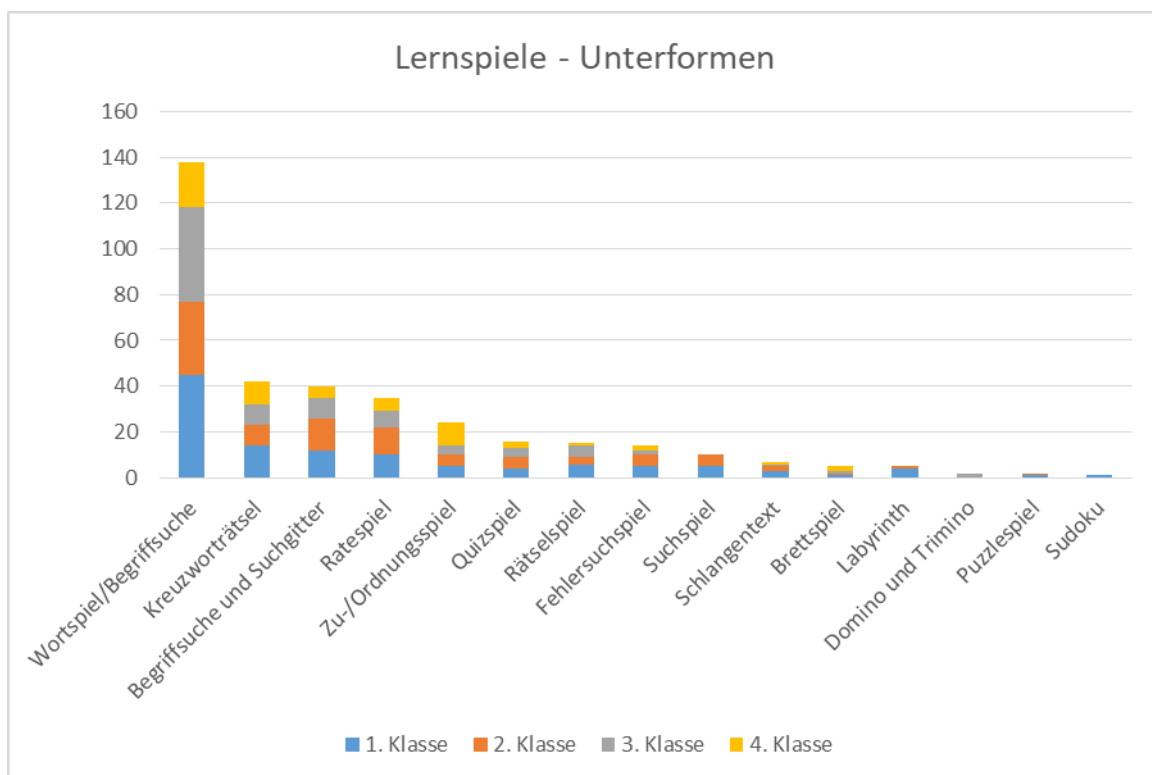


Abbildung 13: Lernspiele nach Unterform (nur vollständige Buchreihen)

Weit weniger häufig kommt die Unterform „Kreuzworträtsel“ vor, gefolgt von der Suche nach Begriffen, die auch in einem Suchgitter, gemeint ist ein Buchstabengitter, zu finden sind.

In den untersuchten Büchern ist übrigens kein einziges Memory- oder Quartett-Spiel zu finden, obwohl diese Spiele allgemein bekannt sind und sehr einfach auch von Kindern selbst hergestellt werden können. Weiters befindet sich auch kein einziges Orientierungsspiel in den untersuchten Büchern.

Auffallend ist auch, dass für die Atlasarbeit notwendige Kompetenz, mit Suchgittern/Rastern umzugehen - wobei hier klarerweise nicht die Buchstaben-Suchgitter gemeint sind - in nur zwei Büchern der ersten Klasse durch ein Spiel abgedeckt wird. Eines davon ist „Eine kleine Schatzsuche“ im Arbeitsbuch der Reihe „MEHRfach“. Es ist ein Partnerspiel, bei dem jedes Kind auf seinem 6x6 großen Suchgitter (horizontal: 1-6/vertikal: A-F) acht Goldtaler „versteckt“, sprich einzeichnet. Gewonnen hat, wer, durch abwechselndes Nennen eines Suchgitterfeldes, schneller die Schätze des anderen findet.¹⁴⁷

Erwähnenswert ist auch, dass im Schulbuch „unterwegs4 unter den Methodenvorstellungen erklärt wird, wie man selbst ein Lernspiel auf der Online-Plattform „Learning App“ (www.learningapps.org) gestaltet.¹⁴⁸

Wie aus folgender Tabelle ersichtlich, bieten die Bücher der Reihe „Geografie für alle“ die größte Vielfalt an unterschiedlichen Lernspielen an. Es finden sich hier elf von fünfzehn möglichen Lernspielvarianten. Die Reihe „unterwegs“ weist zehn und die Reihe „überall Geographie“ neun verschiedene Lernspielvarianten auf.

¹⁴⁷ Vgl. GRAF et al., 2013, Bd. 1, Teil 2, S. 79

¹⁴⁸ Vgl. FRIDRICH et al., 2017, Bd. 4, S. 33

Begriffsuche und Suchgitter	Brettspiel	Domino und Trimmio	Fehlersuchspiel	Kreuzworträtsel	Labyrinth	Puzzlespiel	Quizspiel	Ratespiel	Rätselspiel	Schlangentext	Suchspiel	Sudoku	Wortspiel/Begriffsuche	Zu-/Ordnungsspiel	Spiele Gesamt	Anzahl Spielarten
Abenteuer GW													1		1	1
Durch die Welt													3		3	1
Durchblick kompetent	2	1	2		4	1		2					12	1	25	8
Faszination Erde								3			1		1		5	3
GEO und WIR (Klasse 1-2)	1								1				1		3	3
Geografie für alle	11			7	13	3	2	8	12		5	1	40	7	109	11
geo-link			1	1				1			1		18	1	23	6
GEOprofi	6		2	5	1		2	8					22	8	54	8
Mehrfach Geografie	7		2	3				1		7	1		4	1	26	8
Meridiane (Klasse 1-3)	5			3									4		12	3
TOP in GW (Klasse 1-2)				1											1	1
überall Geographie (Klasse 1-3)	5		2		5	1		3	1			1	15	1	34	9
unterwegs	10	4		1	11			3	10	3		2	22	6	72	10
weltweit	4			1	5			1	12				15		38	6
Spiele Gesamt	51	5	4	14	51	6	2	16	38	17	7	10	158	25	406	15

Tabelle 15: Lernspiele - Untergruppen nach Schulbuchreihen
(auch unvollständige Reihen)

3.3.4 Auswertung nach Lehrplaninhalt inklusive Überblicksspiele

Wie aus folgender Abbildung ersichtlich, spiegelt die Anzahl der Spiele erwartungsgemäß die Schwerpunkte der jeweiligen Schulstufe wider.

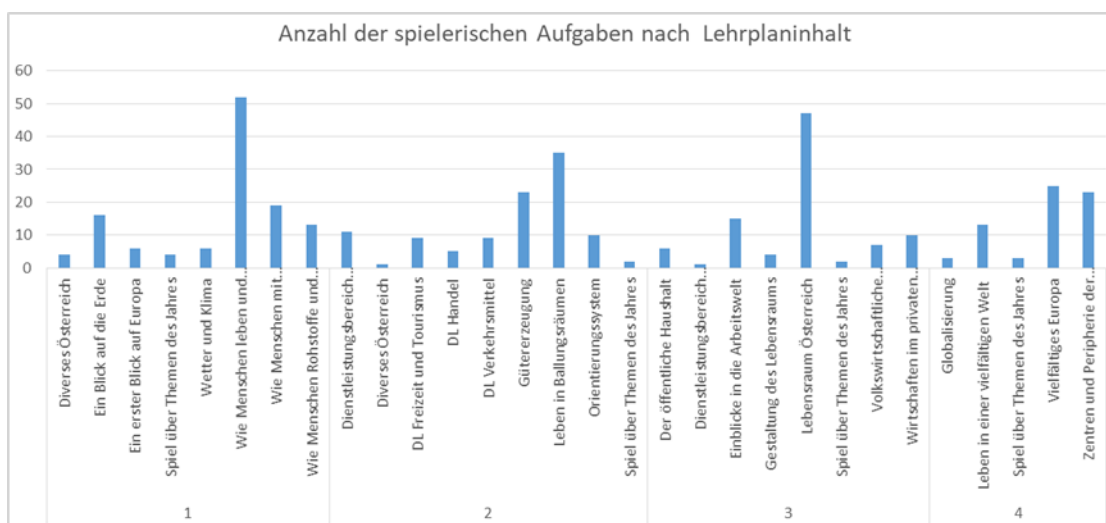


Abbildung 14: Anzahl der spielerischen Aufgaben nach Lehrplaninhalt und Schulstufe
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)

Das sind in der ersten Klasse „Wie Menschen leben und Wirtschaften“, in der zweiten Klasse „Leben in Ballungsräumen“ und „Gütererzeugung“, in der dritten Klasse das große

Thema „Österreich“ und in der vierten Klasse „Vielfältiges Europa“ und „Zentren und Peripherie.“

Der Lehrplan sieht vor, dass am Ende der fünften und sechsten Schulstufe, die induktiv erarbeiteten Lebensweisen von Menschen regional und zonal zusammengefasst werden, um so ein erstes Ordnungssystem aufzubauen. Ch. Sitte weist darauf hin, dass dies nur unzureichend erfolgt.¹⁴⁹ Dies gilt auch, wenn man nur die Spiele auf diese Forderung hin betrachtet. Abgesehen davon, dass die Zahl solcher Spiele in den untersuchten Büchern sehr gering ist, ist auch deren Inhalt meist sehr beschränkt, so z. B., im Arbeitsbuch 1 der Reihe „weltweit“¹⁵⁰, wo lediglich Definitionen Begriffen zuzuordnen sind, ohne weitere regionale oder zonale Eingliederung. In den betrachteten Büchern der fünften und sechsten Schulstufe gibt es in Summe nur acht Spiele über den Jahresstoff.

Über alle Klassen gibt es dreizehn Überblicksspiele. Darunter fallen szenische Spiele wie „Draw it, Play it or Say it!“ aus dem Buch „Durchblick kompetent 1“¹⁵¹ oder, ähnlich dazu, das Spiel „Geo-Activity“ im Buch „Geografie für alle 4“¹⁵². Im Buch „Geografie für alle 2“ hingegen findet sich ein „Tabu-Spiel“, bei dem geographische Begriffe zu beschreiben sind.¹⁵³ Im Buch „geo-link 1“ gibt es die Spielidee, die Kinder eine Wortschlange mit geographischen Begriffen, die die Kinder bisher kennengelernt haben, bilden zu lassen. Das nächste Wort beginnt dabei stets mit dem Endbuchstaben des vorhergehenden Wortes.¹⁵⁴ Dieses Spiel erscheint etwas karg, um einen Überblick über das Jahr zu geben. Dies ist insofern zu relativieren, als es nur einen kleinen Teil eines Stationenbetriebs darstellt, der am Ende des Jahres für einen Überblick des Jahresstoffes sorgen soll und der auch aus anderen Aufgaben und nicht nur aus Spielen besteht.

Herauszustreichen wäre das Spiel „Nach Osten rund um die Welt“ im Buch „Durchblick kompetent 4“. Es ist ein Interaktionsspiel und beinhaltet zu jeder der vier Schulstufen jeweils zwölf durchaus anspruchsvollere Fragen, die zudem auf einer Karte verortet werden.¹⁵⁵

¹⁴⁹ Vgl. SITTE, Ch., 2014, S. 57

¹⁵⁰ Vgl. DITTRICH et al., 2013, Bd. 1, Arbeitsheft, S. 40 f.

¹⁵¹ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2014, S. 116 f.

¹⁵² Vgl. HERNDL, SCHREINER, 2015, S. 120

¹⁵³ Vgl. HERNDL & SCHREINER, 2014, Bd. 2, S. 131 f.

¹⁵⁴ Vgl. KLAPPACHER et al., 2014, Bd. 1, S. 110

¹⁵⁵ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2017, Bd. 4, S. 134 f.

Im Arbeitsbuch „Unterwegs 3“ gibt es am Ende ein Brettspiel mit 80 Feldern, das zu dritt oder zu viert gespielt wird. Die Aufgaben dürfen mit dem Atlas gelöst werden. Es gibt Frage-Felder, mit Fragen, die Großteils Österreich betreffen (z. B. „Welche Länder grenzen an Tirol an?“), oder mit Atlas-Aufgaben in denen der Spielleiter bzw. die Spielleiterin einen konkreten topographischen Begriff vorgibt, z. B. „Weißensee“, dazu auch die Information, in welchem Bundesland sich dieser Begriff befindet und die Information, auf welcher Atlasseite dieser Begriff gefunden werden kann. Er oder sie muss anschließend das richtige Suchgitterfeld nennen, um im Spiel weiter zu kommen.¹⁵⁶

Als Einzel- und nicht als Gruppenspiele konzipiert sind die Abschlussspiele in den Büchern der Reihe „Überall Geographie“. In der ersten Schulstufe handelt es sich dabei um ein kleines Dominospiel mit elf Steinen, bei dem Bilder zu allgemeinen geographischen Begriffen wie z. B. „Senkrechtluftbild“ oder „Monokultur“ den richtigen Beschreibungen zugeordnet werden müssen. Das Verorten von Bildern, das man sich als Abschluss der fünften Schulstufe erwartet, erfolgt hier nicht im Rahmen dieses Spiels, sondern in einer separaten Aufgabe ohne spielerischen Charakter.¹⁵⁷

Am Ende des Buches der sechsten Schulstufe gibt es nur ein kleines Ratespiel, das bei richtiger Beantwortung der Fragen zum Ziel führt und dabei einen Lösungssatz bildet.¹⁵⁸ Sehr ähnlich dazu gibt es auch am Ende der Arbeitsbücher aller vier Schulstufen der Reihe „weltweit“ jeweils ein kleines Ratespiel, das durch Begriffe des Schuljahres leitet, wobei sich dadurch ebenfalls ein Lösungssatz ergibt.

Wie aus folgender Tabelle ersichtlich, werden die Spiele aller Lehrplaninhalte weitgehend in Form von Lernspielen abgedeckt, während andere Spielformen bei allen Lehrplaninhalten nur vereinzelt zu finden sind.

¹⁵⁶ Vgl. FRIDRICH et al., 2016, Bd. 3, Arbeitsheft, S. 58 ff.

¹⁵⁷ Vgl. AUER & KÖCHELHUBER, 2017, Bd.1, S. 132 f.

¹⁵⁸ Vgl. AUER & KÖCHELHUBER, 2018, Bd.2, S. 132 f.

Anzahl der Spiele nach Lehrplaninhalt und Spielform	Entscheidungsspiel	Erkundungsspiel	Konstruktionsspiel	Lernspiel	Planspiel	Rollenspiel	Simulationsspiel	Szenisches Spiel	Gesamtergebnis
Der öffentliche Haushalt				6					6
Dienstleistungsbereich allgemein				11		1			12
Diverses Österreich				5					5
DL Freizeit und Tourismus				7	1	1			9
DL Handel				5					5
DL Verkehrsmittel				8				1	9
Ein Blick auf die Erde				14		1		1	16
Ein erster Blick auf Europa				6					6
Einblicke in die Arbeitswelt	1	1		12		1			15
Gestaltung des Lebensraums		2			1	1			4
Globalisierung				2		1			3
Gütererzeugung			3	20					23
Leben in Ballungsräumen		1		32	1			1	35
Leben in einer vielfältigen Welt				13					13
Lebensraum Österreich				47					47
Orientierungssystem				10					10
Spiel über Themen des Jahres				9				2	11
Vielfältiges Europa	1			24					25
Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)				7					7
Wetter und Klima				6					6
Wie Menschen leben und wirtschaften				51			1		52
Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen				19					19
Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen				13					13
Wirtschaften im privaten Haushalt				10					10
Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	1			19			1	2	23
Gesamtergebnis	3	4	3	356	3	6	2	7	384

**Tabelle 16: Anzahl der Spiele nach Lehrplaninhalt und Spielform
(nur Buchreihen, die über 4 Klassen vollständig sind)**

3.3.5 Auswertung nach Komplexität und Differenzierungsansätzen

Die Schulbücher bieten heute verstärkt Differenzierungsmöglichkeiten an. Zumeist geschieht dies dadurch, dass Aufgaben mit aufsteigendem Anforderungsniveau hintereinander angeführt werden. Der Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe hängt einerseits von den Operatoren einer Aufgabe ab, also davon ab, was konkret zu tun ist (aufzählen ist z. B. leichter als vergleichen und deutlich leichter als begründen), andererseits auch von den Inhalten.

Differenzieren kann man jedoch nicht nur zwischen Aufgaben, sondern ebenso innerhalb einer einzelnen Aufgabe. Dies geschieht z. B. durch unterschiedliche Hilfestellungen oder unterschiedliche Methodenzugänge. Interessant ist, dass in den Schulbüchern dargebotenen didaktischen Spielen, solche durchaus mögliche Differenzierungsvarianten praktisch nicht angesprochen werden. Wenn dies einmal doch der Fall ist, dann ist dies meistens durch die Spielart selbst bedingt. So hat man z. B. bei „Activity“-Spielen durch die verschiedenen Darstellungsvarianten automatisch verschiedene Zugänge zur Verfügung. Auch bei Rol-

lenspielen kommt es naturgemäß zu einer Differenzierung, da es meist Rollen gibt, die einfacher oder komplexer und widersprüchlicher sind und damit entsprechend leicht oder schwer zu spielen sind. Hinweise dazu finden sich in den Spielbeschreibungen der Bücher in der Regel keine.

Als mit Schulbüchern arbeitende Lehrkraft, würde ich mir unter Differenzierung erwarten, dass unterschiedlich gestaltete Aufgaben angeboten werden, die nach dem Grad ihrer Komplexität eingestuft werden und dass auch Differenzierungsmöglichkeiten innerhalb einzelner Aufgabe angeführt werden. Diesbezüglich vertrauen die Schulbuchverlage bei den Spielen offensichtlich gänzlich auf die Kreativität der Lehrkräfte.

Als vereinzelte Ausnahme sei hier das Spiel „Eine Reise um die Welt“ im Buch „geo-link 2“ erwähnt, das illustriert, wie eine solche einfache Differenzierung aussehen könnte. Im Spiel sollten die Kinder die Schritte beim Einchecken am Flughafen darstellen und dann präsentieren. Dabei kann aus drei unterschiedlichen Varianten gewählt werden: Einchecken pantomimisch darstellen, Beschreibung der einzelnen Schritte, Hörspiel gestalten.¹⁵⁹ Alle drei Varianten verfolgen dabei dasselbe Ziel, nämlich die Kinder mit dem Prozedere am Flughafen vertraut zu machen. Dennoch kann jedes Kind einen eigenen Zugang wählen.

Differenzierungsmöglichkeiten finden sich auch im Spiel „GEO-Activity“ aus dem Buch „Geografie für alle 4. Klasse“, wo, der Natur des Spiels entsprechend, aus drei verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten gewählt werden kann, um den zugewiesenen Begriff darzustellen.¹⁶⁰ Noch ein wenig differenzierter läuft dies beim Spiel „Draw it, Play it or Say it“ im Schulbuch „Durchblick kompetent 1“ ab, wo die Kinder zunächst die Buchseiten zu bestimmten Bildern finden müssen. Aus diesen Seiten, die quer über alle Kapitel liegen, wählen die Kinder in der Gruppe eigenständig die Begriffe für die gegnerischen Mannschaften aus und notieren sie auf Zetteln. In der Spielbeschreibung wird auch auf die Möglichkeit hingewiesen, dass ein Begriff in späteren Runden sowohl gezogen als auch zugewiesen werden kann.¹⁶¹


¹⁵⁹ Vgl. KLAPPACHER et al., 2014, S. 89


¹⁶⁰ Vgl. HERNDL, SCHREINER, 2015, S. 120


¹⁶¹ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2014, Bd. 1, S. 116 f.


Wie schon mehrfach erwähnt, sind die meisten Spiele den Lernspielen zuzuordnen. Dabei handelt es sich zum Großteil lediglich um Reproduktion von Wissen. Es wird bei Spielen also massiv nur auf niedrigem Kompetenzniveau gearbeitet.

Von den Schulbuchreihen weisen nur drei die Schwierigkeit bzw. Komplexität dezidiert auf. Die Schulbuchreihe „Geografie für alle“ unterscheidet zwischen 5 Schwierigkeitsstufen, wobei die fünfte bei nur einem Sudoku-Spiel der ersten Klasse zu finden ist. Die Abschlussspiele am Ende des Jahres weisen in dieser Reihe keine Einstufung auf.

Die Reihen „unterwegs“, und „überall Geographie“, beide aus dem öbv-Verlag, zeigen den Grad der Komplexität über drei unterschiedliche Symbole: . ¹⁶²

Dabei steht ein ausgemaltes Kästchen  für Aufgaben auf der Stufe des „Erinnerns“. Solche Aufgaben helfen, Fachwissen zu erwerben und Grundfertigkeiten zu erlernen. Damit sind also einfache Aufgaben markiert. Bei Spielen handelt es sich dabei meist um das Lösen einfacher Rätsel. ¹⁶³

Zwei ausgemalte Teile  entsprechen dem Begriff „Fertigkeit/Konzept“. Dieses Zeichen steht bei Aufgaben, in denen Kinder erworbenes Fachwissen und erlernte Grundfertigkeiten anwenden können. Bei Spielen fallen darunter ein wenig anspruchsvollere Rätsel, wie Kreuzworträtsel zu topologischen Begriffen, die im Atlas zu finden sind oder auch die Formulierung von Begriffserklärungen am Ende von Spielen. ¹⁶⁴ Auch das szenische Spiel „Wir spielen Welt“, fällt in diesen Komplexitätsgrad hinein. ¹⁶⁵ Das Spiel ist unter 2.4.6 genauer beschrieben.

Dreiecke, bei denen alle drei Teile ausgemalt sind,  werden Aufgaben zugeordnet, die „strategisches und erweitertes Denken“ erfordern. Bei derlei Aufgaben werden Pläne entwickelt und eigene Schlüsse und Entscheidungen getroffen. Es geht darum, selbständig Lösungswege zu finden und zu beurteilen. Solche Aufgaben fördern das logische Denken und das selbständige, methodische Vorgehen. Bei diesen Aufgaben sind meist zusätzliche Informationen nötig, die zu recherchieren sind. ¹⁶⁶ Unter dieser Rubrik findet sich z. B. ein

¹⁶² Vgl. FRIDRICH et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft, S. 3

¹⁶³ Vgl. FRIDRICH et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft .S. 3

¹⁶⁴ Vgl. FRIDRICH et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft .S. 3

¹⁶⁵ Vgl. GRAF et al., 2014, Bd. 4, Teil 2, S. 109

¹⁶⁶ Vgl. FRIDRICH et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft .S. 3

Rollenspiel, bei dem ein Märchen pantomimisch nachzustellen ist und in welchem die Kinder selbstständig in der Gruppe herausarbeiten müssen, welche sechs Rollen die wichtigsten sind und daher gespielt werden sollten. Auch müssen sich die Kinder die Rollen selbst untereinander aufteilen und diese ausarbeiten.

Dass die Zuordnung zu den drei Schwierigkeitsstufen nicht immer ganz einfach und eindeutig zu treffen ist, zeigt sich beispielsweise darin, dass im Schulbuch „unterwegs 2“ die Suche nach nicht vorgegebenen Großstädten in einem Buchstaben-Suchgitter, mit zwei Dreiecken bewertet wird.¹⁶⁷ Im Arbeitsheft derselben Reihe und desselben Jahrgangs wird für die gleiche Aufgabenstellung zum Thema Verkehr¹⁶⁸ hingegen nur ein Dreieck ausgewiesen. Erklären könnte man sich dies durch die Tatsache, dass den Kindern Begriffe zum Thema Verkehr wohl geläufiger sind als die Namen von noch unbekanntem Großstädten aus aller Welt. Ebenso fällt ein Kreuzworträtsel im Arbeitsbuch „unterwegs 2“¹⁶⁹ in die höchste Schwierigkeitsstufe, obwohl das Kreuzworträtsel selbst nur der Reproduktion von Begriffen zum Thema Stadt dient. Hier ist eine Zusatzaufgabe an das Spiel gekoppelt, bei der man entscheiden und begründen muss, ob es sich beim Lösungswort, das dabei herauskommt (Großstadt) um einen Gunst- oder einen Ungunstraum handelt. Dies ist durchaus widersprüchlich und bedarf einer Begründung, die prinzipiell einer höheren Komplexitätsstufe zuzuordnen ist.

Wie aus den beiden folgenden Abbildungen ersichtlich, wird, ist die Gewichtung der Komplexität der spielerischen Aufgaben in den beiden Reihen desselben Verlages recht unterschiedlich. Die Reihe „überall Geographie“ weist in allen drei Klassen einen sehr hohen Anteil an Spielen mit der niedrigsten Komplexitätsstufe auf, während es in der Reihe „unterwegs“ auch einen erheblichen Anteil von Spielen mit der Komplexitätsstufe 2 gibt. In der dritten Klasse fallen hier nur 16% der Spiele in die niedrigste Komplexitätsstufe.

¹⁶⁷ Vgl. FRIDRICH et al., 2014, Bd. 2, S. 38

¹⁶⁸ Vgl. FRIDRICH et al., 2014, Bd. 2, Arbeitsheft S. 58

¹⁶⁹ Vgl. FRIDRICH et al., 2015, Bd. 2, Arbeitsheft, S. 23

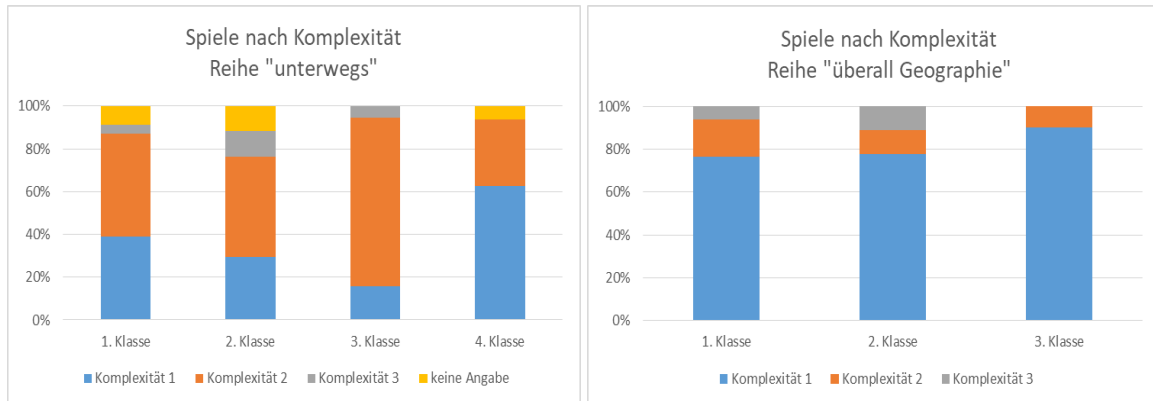


Abbildung 15: Spiele nach Komplexitätsstufe

Anzumerken wäre noch, dass in diesen beiden Reihen die Spiele zwar in Schwierigkeitsstufen unterteilt sind, dass es aber keine Differenzierungsvarianten innerhalb der Spiele gibt.

Zum Vergleich hier noch zwei graphische Übersichten zur Schwierigkeit von Spielen in den Büchern der Reihe „Geografie für alle“. Die linke Graphik zeigt die Anzahl der Spiele nach Schwierigkeitsstufe, die rechte zeigt dasselbe als Prozentsatz.

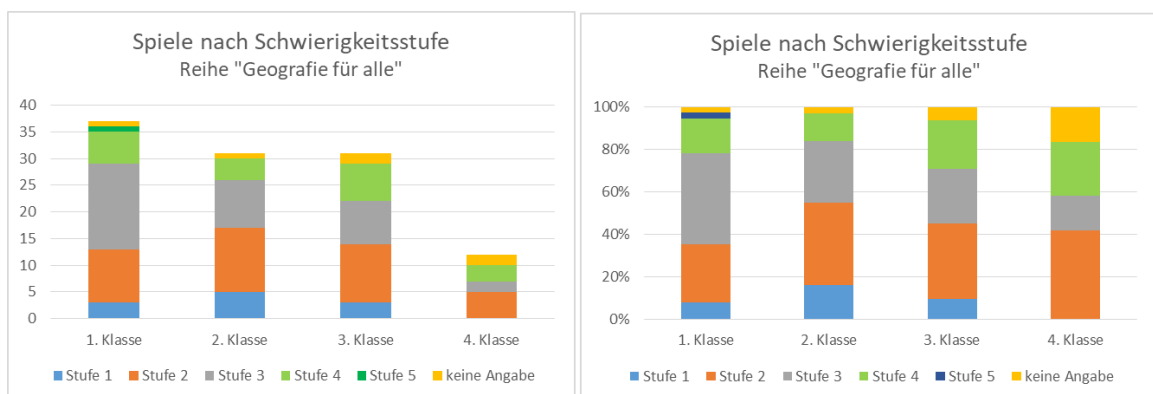


Abbildung 16: Spiele nach Schwierigkeitsstufe – Reihe „Geografie für alle“

Man sieht, dass die Anzahl der Spiele in der vierten Klasse stark abnimmt, gleichzeitig sind auch keine Spiele der Stufe 1 (leichteste Stufe) mehr zu finden. Auffällig ist, dass der Prozentsatz der Spiele der 3. Stufe zugunsten der vierten im Laufe der Jahre immer stärker abnimmt.

3.4 Möglichkeiten auf Heterogenität einzugehen

Wie bereits im Kapitel 2.6.3 „Pädagogischer Zugang zu Heterogenität“ beschrieben, sollte, um der Heterogenität von Klassen gerecht zu werden, im Unterricht differenziert vorgegangen werden. Beim Unterrichten sind also didaktisch-methodische Maßnahmen zu treffen, die die individuellen Begabungen, Fähigkeiten und Interessen der Kinder berücksichtigen.¹⁷⁰ Dabei kann nach unterschiedlich anspruchsvollen Zielsetzungen und Lerninhalten oder/und nach Methoden und Medien bei gleicher Thematik und gleicher Zielsetzung differenziert werden.¹⁷¹ Dies erfolgt wiederum entweder zwischen Aufgaben oder auch innerhalb einer einzelnen Aufgabe bzw. innerhalb eines Spiels.

Im Folgenden werden Möglichkeiten der Differenzierung zu einzelnen Spieltypen aufgelistet, die in den untersuchten Büchern zu finden sind bzw. die man zusätzlich noch in solchen Spielen einbauen könnte, um den Lehrkräften weitere Ideen für einen differenzierten Unterricht in heterogenen Klassen zu geben.

3.4.1 Differenzierung bei Lernspielen

3.4.1.1 Begriffssuche

Sich mit Begrifflichkeiten auszukennen gehört zur bildungssprachlichen Kompetenz, die in allen Gegenständen erworben wird. Diese Kompetenz ist notwendig, um dem Unterricht zu folgen, und damit Bildung zu erlangen und auch, um im Alltag Sachthemen zu verstehen und sich darin situationsadäquat ausdrücken zu können. Je öfters man einen Begriff hört oder/und sieht, desto eher wird man diesen auch orthografisch richtig schreiben und als solchen erkennen können. Von einer sprachlichen Förderung profitieren damit nicht nur Kinder, die zu Hause wenig gefördert werden oder die Deutsch als Zweitsprache haben, sondern alle Kinder. Das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung setzt sich über das österreichische Sprachen-Kompetenz-Zentrum intensiv für „sprachsensiblen Unterricht“ ein, indem es unter anderem Broschüren und Unterrichtsmaterial zur Verfügung stellt und Fortbildungen organisiert. Ein Teil davon betrifft naturgemäß den Erwerb von Fachbegriffen im Unterricht. In den kostenlosen Unterrichtsmaterialien befinden sich reichlich Begriffssammlungen und -erklärungen zu diversen Themen des Lehr-

¹⁷⁰ Vgl. SITTE, W., 2001b, S. 199

¹⁷¹ Vgl. KLAFKI & STÖCKER., 1991, in SITTE, W., 2001b, S. 201

plans. Diese kann man im eigenen Unterricht zur Unterstützung von Kindern verwenden, die sich sprachlich schwer tun. Man kann diese Auflistungen auch für eigene Spiele rund um Begriffe verwenden (Kreuzworträtsel, Suchgitterrätsel, Dominos, Memory,...), so z. B. das GW-Unterrichtsbeispiel zum Thema Wetter (http://www.oesz.at/download/chawid/agbs_su_wetter_physik_habicher_104.pdf) oder jenes über Fachbegriffe zum Thema Demographie das unter anderem ein fertiges Domino und ein Memory Spiel enthält. (http://www.oesz.at/download/chawid/048_su_bhs_Fachbegriffe_Demographie_Lamprechter_druck.pdf).¹⁷²

Im Unterrichtsfach GW kommen bekanntlich viele Fachbegriffe und topographische Namen vor. Beim Großteil der gefundenen Spiele und spielerischen Aufgaben in den untersuchten Büchern werden Begriffe gesucht, über die man dann auf unterschiedliche Weise zu einem Lösungswort oder Lösungssatz kommt. Die Schwierigkeit solcher spielerischen Aufgaben hängt immer davon ab, wie vertraut ein Kind bereits mit den Begriffen ist, die es zu suchen gilt. Demnach ist es in der Regel leichter, einfache Begriffe rund um die Lebenswelt der Kinder abzufragen als z. B. nach Welthauptstädten suchen zu lassen, von denen die Kinder möglicherweise bislang noch nie etwas gehört haben.

Unterschiede ergeben sich auch über die Art der Hilfestellung. Am schwierigsten ist es, die Begriffe rein nach einer Beschreibung zu finden. Hilfestellungen finden sich in den gefundenen Spielen darin, dass die Begriffe aus vorgegebenen Buchstaben oder Silben zu bilden sind oder dass einzelne Buchstaben und/oder die Anzahl der Buchstaben gegeben sind. Eine andere Variante besteht darin, die Höhe der richtigen Buchstaben durch verschieden hohe Kästchen anzudeuten. So sind z. B. die Buchstaben „a“, „s“, „e“, usw. niedrige Buchstaben, während z. B. ein „f“ höher ist. Bei anderen Beispielen wiederum, gibt es Hilfe dadurch, dass die Buchstaben der gesuchten Worte mit Zahlen belegt sind, wobei eine Zahl einem Buchstaben zuzuordnen ist, der im nächsten Wort weiterverwendet werden kann. Sehr hilfreich ist ein zusätzliches Buchstaben-Suchgitter, in dem die gesuchten Begriffe auch noch gefunden werden können.

Eine bei allen Spielen sehr häufig verwendete Hilfestellung ist die, dass einzelne Buchstaben der gefragten Begriffe ein Lösungswort oder einen Lösungssatz ergeben. Ergeben die-

¹⁷² Vgl. ÖSZ

se einen Sinn, so gibt einem dies einen Hinweis darauf, ob man mit den Antworten richtig liegt. Mitunter sind es genau diese Hilfestellungen, die den spielerischen Charakter der Aufgaben ausmachen und die gleichzeitig auch eine gewisse Selbstkontrolle bieten. Die Aufgabe wird dann zu einem kleinen Wettkampf mit sich selbst, in dem man selbst kontrollieren kann, inwieweit man die Aufgabe erfolgreich bewältigen konnte.

3.4.1.2 Buchstaben-Suchgitter

Bei dieser Art von Rätsel, die auch als „Suchsel“, Buchstabengitter oder Wortsuchrätsel bekannt sind, wird in einem, mit Buchstaben gefüllten, meist viereckigen Gitternetz nach Begriffen gesucht. Auch hier liegt also der Fokus auf dem Erwerb von Fachbegriffen bzw. topographischen Begriffen. Im Gegensatz zu Suchgittern auf Plänen und Karten geht es hierbei nur um das Finden des Begriffs, die genaue Position des Begriffs spielt keine Rolle. Ebenso gilt bei solchen Aufgaben, dass die Schwierigkeit von der Vertrautheit der gesuchten Begriffe abhängt. Sie kann auch über die Anzahl der Begriffe, über die Größe des Suchgitters und über die erlaubte Suchrichtung beeinflusst werden. Weiters kann man ganz bewusst Falschschreibungen einbauen, z. B. Burgenlant statt Burgenland, damit die Kinder besonders genau arbeiten müssen.

Darüber hinaus gibt es drei weitere einfache Möglichkeiten, die Schwierigkeit der Aufgabe zu variieren. Am leichtesten ist es, wenn die Begriffe, die zu finden sind, vorgegeben werden. Dadurch wird die Aufgabe mehr zu einem Suchspiel, bei dem die Begriffe einfach nur nochmals vor Augen geführt und gefestigt werden. Dies klammert jedoch jegliche thematische Bearbeitung der Begriffe aus. Etwas schwieriger ist es, wenn nicht die Begriffe selbst, sondern Definitionen zu Begriffen gegeben werden, die man zuerst wissen muss, bevor man sie suchen kann. Als dritte und schwierigste Möglichkeit bietet sich an, nur die Anzahl von Begriffen zu einem bestimmten Thema vorzugeben, die im Gitter zu finden sind.

Um die Begriffe auch mit Inhalt zu belegen, werden die Kinder am Ende der Suche mitunter auch aufgefordert, die Begriffe schriftlich zu definieren oder sie einem Partner oder einer Partnerin zu erklären. Die Erklärung der Begriffe erfordert natürlich andere Fähigkeiten, als die reine Suche nach Begriffen. Dieser Teil hat in der Regel auch keinen spielerischen Charakter mehr, verstärkt aber natürlich den Lerneffekt und auch meist die Schwierigkeit der Aufgabe. Derartige Aufgaben sind in der Reihe „unterwegs“ mit der mittleren Schwierigkeit gekennzeichnet.

Unter der Internetseite URL: <http://www.suchsel.de.vu/> kann man blitzschnell und kostenlos selbst eigene Suchsel erstellen.

3.4.1.3 Quizspiele

Bei diesen Spielen muss entweder die Antwort selbst gefunden werden, oder es muss zwischen mehr als zwei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten gewählt werden (Spiele mit genau zwei Antwortmöglichkeiten wurden den Ratespielen zugeordnet). Je weniger Alternativen man hat, desto leichter fällt das Spiel aus, speziell, wenn sich aus den richtigen Antwortbuchstaben ein Lösungswort ergibt, das man dadurch leichter erraten kann, auch ohne die Antworten zu wissen. Als Differenzierungsmaßnahme ist bei solchen Spielen denkbar, dass man Kindern unterschiedlich viele bis keine Antwortmöglichkeiten vorgibt oder ihnen erlaubt, ein Hilfsmittel, wie z. B. den Atlas oder das Schulbuch zu verwenden. Beim Spiel „Wer wird Wirtschafts-Weltmeister/-Weltmeisterin“ aus dem Buch „Durchblick 3“, das auf dem Prinzip einer Millionenshow aufbaut, können zur Hilfestellung Joker verwendet werden (Lehrkraft streicht die Hälfte der Möglichkeiten, ein anderes Kind wird gefragt).¹⁷³ Dieses Spiel könnte man zum Beispiel leicht differenzieren, indem man schwächeren Kindern zum Beispiel erlauben könnte, zu zweit zu arbeiten.

3.4.1.4 Domino Spiele

Eine Hilfestellung bei Dominospielen kann dadurch gegeben werden, dass man über die Rückseiten der Dominosteine erkennen kann, ob man überhaupt eine möglicherweise richtige Karte gewählt hat. Dies ist z. B. beim Österreich-Domino aus der Spielemappe von Sitte et al.¹⁷⁴ der Fall, wo auf der Vorderseite geographische Begriffe zu Österreich als Bild bzw. als Beschreibung gegeben sind und auf der Rückseite, für alle sichtbar, das Wappen jenes Bundeslandes, das zu diesen Begriffen passt. Da es zu jedem Bundesland mehrere geographische Begriffe gibt, ergibt die Rückseite einen wichtigen Hinweis, der die Suche erleichtert, aber dennoch keine eindeutige Zuordnung angibt, wie dies bei vielen Domino-Spielen im GW Unterricht der Fall ist.

Um ein Domino-Spiel nicht nur als Zuordnungsaufgabe zu spielen, was immer dann der Fall ist, wenn es nur eine richtige Zuordnungsmöglichkeit zu einem Stein gibt, könnte man

¹⁷³ Vgl. WOHLSCHLÄGL et al., 2016, Bd. 3, S. 76 f.

¹⁷⁴ Vgl. SITTE, W. et al., 1999, Spiel 2

durch die Wahl entsprechender Begriffe (z. B. Hauptstadt in Südeuropa) durchaus mehrere mögliche Zuordnungen ermöglichen, was das Spiel offener macht und auch Raum für Diskussionen lässt.

3.4.2 Differenzierung bei Rollenspielen

Bei Rollenspielen ergibt sich eine Differenzierungsmöglichkeit über die Wahl der Rolle. Als Lehrkraft kann man, mit etwas Gefühl, einfachere und kompliziertere Rollen identifizieren. Rollen, die mit ihrer Position alleine stehen und mit viel Gegenwind zu rechnen haben, sind naturgemäß schwerer zu spielen. Auch kontroversielle Rollen sind in der Regel anspruchsvoller als solche, die eindeutige Positionen einnehmen. Dies trifft im Spiel „Alp(en)traum“, das unter 4.1.2.1 genauer beschrieben wird, z. B. auf die Rolle der Postbotin zu, die die Argumente beider Positionen versteht und sich dennoch für eine entscheiden muss. Leichter ist da die Rolle des Schülers zu spielen, der eindeutig für den Bau der Seilbahn ist.¹⁷⁵

Weitere Differenzierungsmöglichkeiten bestehen darin, dass man Rollen und Argumente entweder einzeln oder in der Gruppe erarbeiten lässt. Sie können auch mehr oder weniger genau über Rollenkärtchen vorgegeben werden. Die Vorgabe von Argumenten kann dazu dienen, Kindern, die sich beim Argumentieren schwerer tun oder sprachliche Probleme haben, beim Spielen zu unterstützen. Kinder, die einen bestimmten Bezug zu einer Rolle haben, können sich durch die Wahl einer Rolle besonders authentisch einbringen. Rollen können auch von zwei Kindern besetzt werden, was schüchternen oder argumentativ schwächeren Schülern zu Gute kommt.

Ebenso können die Aufgaben der Beobachter differenziert werden, indem man ihnen auch alternative Aufgaben zukommen lässt. Man kann sie z. B. beauftragen, eine schriftliche Reportage über die Entwicklung des Spiels zu verfassen oder Interviews mit den Akteuren einiger Rollen zu machen. Kinder, die sich mit der Sprache schwer tun, können auch Foto-reportagen machen. Solche Differenzierungsvarianten kann man auch nutzen, wenn es, wie bei Rollenspielen nicht selten, mehr Kinder als Rollen gibt.

¹⁷⁵ Vgl. DITTRICH et al., 2014, Bd. 2, S. 86 f.

Einen Ansatz einer solchen Differenzierung findet sich, wie unter 3.3.5 beschrieben, im Spiel „Eine Reise um die Welt“.¹⁷⁶

3.4.3 Differenzierung bei Entscheidungsspielen

Als besondere Form von Rollenspielen gilt für Entscheidungsspiele alles, was gerade beim Rollenspiel unter Kapitel 3.4.2 gesagt wurde, insbesondere die Differenzierungsmöglichkeit über die zugeteilte oder gewählte Rolle.

Zusätzlich kann man bei Entscheidungsspielen auch das „Fishbowl“-Prinzip anwenden, bei dem sich immer nur einzelne Vertreter einer Gruppe in die Mitte setzten und miteinander diskutieren, wobei diese auch eingewechselt werden können. Alle anderen sitzen um die Vertreter herum und beobachten die Diskussion, wie die Beobachter eines Aquariums, daher der Name „Fishbowl“.¹⁷⁷

3.4.4 Differenzierung bei Simulationsspielen

Die Komplexität eines Simulationsspiels hängt stark von der Anzahl der möglichen Folgen und Faktoren ab, die voreinander abhängig sind. Je nachdem, was man unter Simulationsspiel versteht, fällt das Spiel selbst mehr oder weniger komplex aus.

Beim Simulationsspiel nach W. Sitte¹⁷⁸ wird die eigene Entscheidungsmöglichkeit durch das Würfelglück ersetzt, wodurch es im Unterricht deutlich einfacher zu handhaben ist, als wenn eigene Entscheidungen für den weiteren Spielverlauf maßgebend sind. Je nach Inhalt und Anzahl der Schicksalsfelder kann Wissen in unterschiedlichem Ausmaß an Emotionalität und Komplexität vermittelt werden und je nachdem wie stark man dann auch auf die Zusammenhänge eingeht, kann sich die anschließende Auswertung einfacher oder schwieriger gestalten.

So gibt es beim Spiel „Wüstenrally“ lediglich sieben Ereignisfelder und die Aussagen, die man anschließend zusammenfassen kann sind eher einfacher Natur. Sie sind dennoch durchaus geeignet, um zumindest einzelne Begriffe zum Thema Wüste in Erinnerung zu rufen. Die wichtigsten Aussagen in diesem Spiel sind: Die Tuaregs betreiben Tauschhan-

¹⁷⁶ Vgl. KLAPPACHER et al., 2014, S. 89

¹⁷⁷ Vgl. MENSCHIK

¹⁷⁸ Vgl. SITTE, W., 2001a, S. 81

del, bauen Brunnen, in der Wüste benötigt man entsprechende Kleidung, in der Wüste gibt es Dünen, Kamele werden zur Fortbewegung eingesetzt. Die Emotionalisierung erfolgt hier über das Würfelglück.¹⁷⁹

Im Spiel „Juanita, gefangen in der modernen Sklaverei“ unter dem Thema „Mexiko“ – Nachbar der USA“ aus dem Buch „unterwegs 4“, wird der schwere Arbeitstag der Arbeiterin Juanita nachvollzogen.¹⁸⁰ Dieses Spiel bietet über die Ereignisfelder prinzipiell mehr Raum für Diskussion und für Emotionen. Je nachdem, wie stark man dann noch bei der anschließenden Besprechung auf die Zusammenhänge eingeht, weshalb es z. B. sein kann, dass sich Arbeitende schlechte Arbeitsbedingungen gefallen lassen, kann die Komplexität des Spiels nochmals gesteuert werden. Manche Kinder werden es bei den Fakten belassen, dass gewisse Dinge so sind, andere könnten weitere Zusammenhänge erkennen.

3.4.5 Differenzierung bei Planspielen

In Planspielen kommt es ganz natürlich zu einer Differenzierung. Lernstarke Gruppen könnten auf mehr Details eingehen und sich eventuell über zusätzliche Internetrecherchen selbständig Hintergründe aneignen und in den Plan einfließen lassen. Hat man lernschwächere Klassen, so kann man den Umfang und die Komplexität der Informationstexte reduzieren.¹⁸¹

Da in der heute üblichen Schulbuchgeneration Planspiele nur ganz vereinzelt mehr vorhanden sind, muss man, wenn man Planspiele einsetzen will, wohl auf externe Quellen zurückgreifen. Erstellt man selbst ein Planspiel rund um das Thema Flächenwidmung, kann man sowohl einen realen Plan als auch, einfacher, einen idealtypisch zusammengestellten Ortsplan zur weiteren Gestaltung anbieten, der bereits einige zu berücksichtigende Aspekte vorsieht, wodurch die Planung insgesamt leichter fällt.

3.4.6 Differenzierung bei szenischen Spielen

Beim Spiel „Draw it, Say it or Play it“, auch als „Activity“ allgemein bekannt, bietet sich an, über die Wahl der Darstellungsart eine Differenzierung vorzunehmen. Schwieriger ist

¹⁷⁹ Vgl. HERNDL & SCHREINER, 2015, Bd. 1, S. 64

¹⁸⁰ Vgl. FRIDRICH et al., 2017, Bd. 4, Arbeitsheft, S. 40

¹⁸¹ Vgl. JOPPICH, 2013, S. 38

es, wenn den Kindern die Darstellungsart, vielleicht sogar von der gegnerischen Mannschaft, zugewiesen wird. Individueller und damit leichter ist es, wenn die Kinder selbst, vor oder nach dem Ziehen des Begriffes, die Darstellungsart wählen könnten oder/und den darzustellenden Begriff aus mehreren wählen dürfen. Über die Wahl des Begriffes, den die Kinder auch selbst für die gegnerische Mannschaft vorher wählen können, über die Anzahl der verbotenen Worte beim Erklären und über die zur Verfügung stehenden Antwortzeit kann ebenfalls eine Differenzierung des Spieles getroffen werden.

3.4.7 Differenzierung bei Erkundungs- und Orientierungsspielen

Bei Erkundungsspielen können die Aufgaben einfacher (z. B. „Wie viele Geschäfte zählst du?“) oder schwieriger (z.B. „Zeichne einen Plan der Geschäftsstraße mit ihrer Nutzung!“) gestaltet werden. Bei Orientierungsspielen kann unter anderem über Anzahl, Eindeutigkeit und Zusatzinformation zu den gesuchten Objekten (z. B. zusätzliches Foto des gesuchten Objekts) und über die Wahl der gewählten Karte (Schulgelände, Turnsaal, unbekannter Wald, vollständige Karte oder nur Braundruck der Karte, ...) eine Differenzierung vorgenommen werden. Details zu Orientierungsspielen finden sich im Kapitel 4.1.2.3.

4 WEITERE BEISPIELE FÜR SPIELE

Folgend wird darauf eingegangen, wie man zu Spielen kommen kann, um dann exemplarisch jeweils ein Beispiel aus einem Schulbuch und eines aus der fachdidaktischen Literatur genauer zu beschreiben sowie zum Abschluss eigene und fremde Umsetzungen diverser Orientierungsspiele zu demonstrieren.

4.1.1 Wo findet man Spiele außerhalb der Schulbücher?

Es gibt zahlreiche Quellen für Spiele. Der Platzknappheit durch die Schulbuchaktion den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellten Bücher gehorchend, sind manche Schulbuchautoren-Teams dazu übergegangen, Spiele und Materialien in Lehrerbegleitheften zu verlagern. So gibt es z. B. in der Lehrerausgabe des Schulbuches GEO und WIR 1 vierzehn zusätzliche Spiele samt Kopiervorlagen.¹⁸² Andere Lehrerbegleithefte hingegen dienen lediglich als Jahresplaner und Lösungsheft, ohne jeglichen weiteren Nutzen zu bieten.

Lehrmittel- und Schulbuchverlage bieten manchmal auch online Spiele an, die an die jeweilige Schulbuchreihe gekoppelt sind. Zu nennen wäre hier z. B. die Reihe Abenteuer GW.

Weitere Spielideen finden sich auch in Beiträgen und Themenheften schulpädagogischer und geographiedidaktischer Zeitschriften wie „Geographie heute“, „Praxis Geographie“ und „GW-Unterricht“, sowie in fachdidaktischen Büchern.

Ein breites Angebot an Spielen bieten auch Entwicklungshilfe-, Umwelt- und anderer sozialer Organisationen an. Diese decken vor allem entwicklungspolitische und globale Themen ab und weisen in der Regel eine starke Realitätsnähe und Aktualität auf, z. B. das Onlinespiel „Last Exit Flucht“¹⁸³ oder, speziell auch für die achte Schulstufe, die Spiele auf der Homepage von „gapminder“ zu Disparitäten auf der Welt.¹⁸⁴

Im Internet findet man darüber hinaus eine Fülle an vornehmlich topographiebezogenen, Lernspielen. Exemplarisch seien hier die Webseiten „Weltquiz-Spiele“ (<http://quiz->

¹⁸² Vgl. PIETSCH, 2016, Lehrerausgabe

¹⁸³ Vgl. UNHCR (o. J.)

¹⁸⁴ Vgl. GAPMINDER (o. J.)

geographie.de/), „Europa-Spiele“ (<http://www.toporopa.eu/de/>), Geographiespiele (<http://www.geographie-spiele.com/>) und die „Learning App“ (<https://learningapps.org/index.php?category=6&s=>) erwähnt. Die Spiele dieser Plattformen sind in der Regel als Einzelspiele konzipiert, bei manchen Plattformen kann man das eigene Ergebnis mit den High-Scores aus der Internet-Community vergleichen.

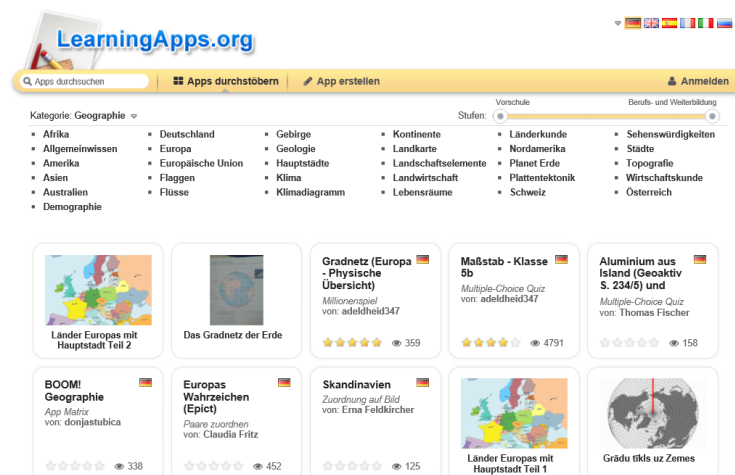
Links:

Abbildung 17:
Startseite „Welt-Quiz Geographie“¹⁸⁵



Rechts:

Abbildung 18:
Startseite „Toporopa“¹⁸⁶



Links:

Abbildung 19: Online Geographie-
spiele der Plattform
LearningApps.org¹⁸⁷

Daneben gibt es auch noch Gesellschaftsspiele diverser Verlage mit geographischen oder wirtschaftlichen Hintergrund,

die man im Unterricht einsetzen könnte, vorausgesetzt, man hat sie in ausreichender Zahl verfügbar und man plant dafür genügend Zeit ein. Beispiele dafür wären z. B. die Spiele „Europareise“ von Ravensburger, das „Europa Quizspiel“ oder das Spiel „Österreich – Finden Sie Winden?“ von Kosmos.

¹⁸⁵ EASTDOCK MEDIA, (o. J.), Weltquiz Geographie

¹⁸⁶ EASTDOCK MEDIA, (o. J.), Toporopa.

¹⁸⁷ LEARNINGAPPS.ORG, (o. J.)

Weiters bietet sich im Unterricht auch an, Spiele mit Kindern zu spielen, die basierend auf gängigen Gesellschaftsspielen, entweder keine besondere Vorbereitung erfordern, oder die von den Kindern selbst hergestellt werden können. So kann das bekannte Spiel „Stadt-Land-Fluss“ über die entsprechende Wahl der Rubriken zu beliebigen geographischen Themen alleine oder im Team gespielt werden. Spielt man es im Team, so sollte pro Gruppe ein Schreiber und ein Sprecher nominiert werden. Eine weitere Team-Variante findet sich unter 4.1.2. bei den exemplarischen Spielideen.

Eine weitere Möglichkeit besteht auch darin, dass Kinder Fragen samt Antworten für Quizspiele selbst formulieren, was dazu führt, dass sich die Kinder dafür intensiv mit einem Thema auseinandersetzen. Weiters können auch Domino- Trimino und Memory-Spiele einfach und schnell von Kindern selbst erstellt werden. Auf der Internetseite „<http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php?style=1&font1=sans&font2=sans&color1=000001&color2=980000#prettyPhoto>“ gibt es die Möglichkeit, Wortpaare einzugeben und daraus mit wenigen Klicks kostenlos Triminos herzustellen. Suchgitterrätsel können z. B. auf der Seite „<http://www.suchsel.de.vu/>“ kostenlos erstellt werden.

Weiters kann auch leicht ein Memory-, ein Bingo- oder ein Quartett-Spiel selbst gemacht werden. Dabei ist bei geographischen Begriffen wünschenswert, dass auch eine Verortung dieser stattfindet. Bei einem Hauptstädte-Memory Spiel kann z. B. ein Kärtchen, neben dem Wortlaut des Landes, auch den Umriss des Landes und die Lage der Hauptstadt beinhalten. Beim anderen Kärtchen reicht es, den Namen der Hauptstadt anzugeben. Dabei sollten die Größenrelationen der Länder untereinander möglichst gewahrt werden. Die Kontrolle erfolgt hier mit Hilfe einer eigenen Liste der Länder und deren Hauptstädte.

Mit Hilfe alter Atlanten oder stummer Kartenvorlagen lassen sich, als weitere Spielvariante, auch schnell Streifenpuzzles herstellen. Hat man als Lehrkraft eine kleine Spielesammlung einmal angelegt, so hat man Spiele griffbereit und kann auch spontan einmal ein Spiel in den Unterricht einbauen.

4.1.2 Einzelne interessante Spielideen exemplarisch angeführt

4.1.2.1 Rollenspiel Alp(en)traum

Bei diesem Spiel aus dem Buch „weltweit 2“ vom öbv Verlag¹⁸⁸ geht es darum, dass eine Schischaukel, die drei Schigebiete vereint, um das kleine bereits vorhandene Schigebiet der Gemeinde See, erweitert werden soll. Dazu müssten einige teure Verbindungslifte in bisher unberührte Landschaft gebaut werden. Da die Pläne umstritten sind, hat die Bürgermeisterin der Gemeinde See die Bewohner zu einer Sitzung eingeladen. Das Spiel teilt sich in vier Phasen. Zuerst sollen die Kinder die Hintergrundinformationen lesen, um sich ein besseres Bild von der Sachlage zu machen. Dazu gibt eine kleine Karte des Schigebiets und eine Beschreibung von sechs Beteiligten: Die erste Person ist eine Rentnerin, der der Naturschutz ein Anliegen ist. Dann gibt es einen Gastwirt aus See, der lieber die bereits vorhandene Stärke des Ortes, die Idylle, verstärkt mit Schitouren ausbauen möchte. Die Postbotin ist unentschlossen. Einerseits weiß sie von befreundeten Hoteliers, wie wichtig viele Gäste sind, andererseits fürchtet sie um die Idylle des Ortes. Durch diese nicht eindeutige Positionierung ist diese Rolle etwas schwerer zu spielen, vor allem auch, weil die Postbotin als Gemeindemitglied sich im Rahmen der Abstimmung am Ende eindeutig positionieren muss. Ein Schüler würde gerne eine weitere Seilbahn im Ort sehen, weil er sich gut vorstellen könnte, dort zu arbeiten und damit nicht abwandern müsste. Eine Landwirtin fürchtet um ihre saftigen Wiesenhänge, denn diese haben durch die unnatürlich feste Schneedecke zu wenig Zeit zum Wachsen. Die sechste Person ist eine Angestellte der Seilbahn in See, die wie andere auch, um ihren Arbeitsplatz fürchtet, da das Schigebiet zu wenig abwirft. Als nächsten Schritt erstellen die Kinder in Gruppen Rollenkarten mit Argumenten für jeweils eine Rolle. Die Rolle wird dann nur von jeweils einem Kind gespielt, das sich gut mit den gemeinsam erarbeiteten Argumenten identifizieren kann. Alle anderen Kinder schlüpfen in die Rolle von Gemeindemitgliedern und beobachten genau die Diskussion. Anschließend kommt es zu einer Abstimmung bezüglich der Erweiterung der Schischaukel. Danach wird das Rollenspiel ausgewertet. Es wird über das Verhalten und die Argumente der Rollenspieler diskutiert und dabei darauf eingegangen, ob die Rollen unterschiedlich erfasst worden sind. Weiters sollen die Kinder sich auch dazu äußern, wie sie ihre Rollen erlebt haben, was sie überzeugt hat und was sie aus dem Spiel gelernt

¹⁸⁸ Vgl. DITTRICH et al., 2014, Bd. 2, S. 86 f.

haben.¹⁸⁹ Das Thema dieses Spiels bietet Diskussionspunkte im Hinblick auf „sanften Tourismus“ sowie auf „Pull- und Pushfaktoren“. Durch die Einbindung aller Kinder als Gemeindemitglieder ist es problemlos mit der gesamten Klasse spielbar. Neben dem eigentlichen Thema bietet dieses Spiel, wie jedes Rollenspiel, über die Nachbesprechung, die Möglichkeit auf die Diskussion selbst einzugehen, sodass die Kinder ihr eigenes Verhalten und das der anderen Kinder erkennen können und auch sehen können, ob gut zugehört wurde, ob sachlich argumentiert wurde, warum wer überzeugend gewirkt hat oder nicht und ob die Diskussion in Summe produktiv war.

4.1.2.2 Lernspiel Stadt, Land, Fluss – einmal anders¹⁹⁰

Dieses aus der fachdidaktischen Literatur stammende Spiel stellt eine Variante des bekannten Spiels „Stadt-Land-Fluss“ dar. Es ist ein Teamspiel, bei dem man zunächst die zu suchenden Rubriken und Buchstaben auf Kärtchen schreibt. Pro Runde zieht und bearbeitet man jeweils eine Rubrik und einen Buchstaben. Die Teams müssen dann abwechselnd innerhalb von 15 Sekunden einen Begriff zu der einen gezogenen Themen/Buchstabenkombination nennen. Dies wird so lange gespielt, bis ein Team keinen passenden Begriff mehr weiß. Die Mannschaft, die den letzten Begriff nennen kann, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat das Team, das nach Ablauf einer bestimmten Zeit die meisten Punkte erreicht. Dabei können Rubriken, je nachdem, welchen Inhaltsbereich man abdecken will, mehr oder weniger allgemein gehalten werden (z. B. Stadt oder Millionenstadt oder Stadt in Österreich) oder auch spezifischere Aufgabenstellungen beinhalten (z. B. „benötigt man in der Arktis“, „im Naturschutzgebiet“, „im Hafen“, umweltgefährdend“, „wird nach Österreich importiert“, „gibt es nicht in der Wüste“). Die Themenkarten können von der Lehrkraft vorbereitet oder gemeinsam mit den Kindern erstellt werden.

Differenzierungsmöglichkeiten bestehen z. B. darin, dass leistungsschwachen Kindern erlaubt wird, den Atlas oder das Buch zu Hilfe zu nehmen oder auch die Antwortzeiten verlängert werden. Um dem Lehrplan entsprechend, Begriffe nicht nur zu kennen, sondern sie auch in einem Zusammenhang zu sehen, würde einiges dafür sprechen, zwischen den Spielrunden, die genannten topographischen Begriffe gemeinsam zu verorten bzw. die genannten Begriffe mit den gelernten Sachverhalten in Zusammenhang zu bringen.

¹⁸⁹ Vgl. DITTRICH, et al., 2014, Bd. 2, S. 86-87

¹⁹⁰ Vgl. BÖRNER, 2008, S. 5-8

4.1.2.3 Diverse Orientierungsspiele

Als passionierte Orientierung-Läuferin bin ich überzeugt davon, dass GW Unterricht auch außerhalb der Klasse stattfinden soll, um die Orientierungsfähigkeit von Kindern zu verbessern und sie für die Wahrnehmung des Raumes zu sensibilisieren. Daher wird im Rahmen dieser Arbeit zum Abschluss noch auf einige Orientierungsspiele (= OL-Spiele) eingegangen, die sich dafür eignen.

Orientieren bedeutet unter anderem, „Sich Zurechtfinden“. Im Gelände kann es auch als ganzheitliches Erfassen von Natur- und Kulturräumen aufgefasst werden. Um diese bedeutende Fähigkeit zu schulen, können sehr gut einige Varianten der Sportart Orientierungslauf in den GW Unterricht eingebaut werden.¹⁹¹ Eine große Herausforderung bei der praktischen Arbeit mit Karten ist, die dreidimensionale Wirklichkeit mit der zweidimensionalen Karte in Zusammenhang zu bringen. Dies fällt nicht immer leicht, denn die Karte gibt die Vogelperspektive wieder, während sich beim Laufen eine Sicht im Profil auftut. Daher ist es gut, diese Umsetzung zu üben.

Nach dem Grundsatz „vom Bekannten ins Unbekannte“ kann dabei zunächst die eigene Klasse, der Turnsaal, das Schulareal und im Idealfall auch ein Teil einer Gemeindefläche, aus Sicherheitsgründen idealerweise ein Parkgelände, oder ein angrenzendes Waldstück, erkundet werden. In jedem Fall benötigt man eine Karte als Basis. Diese ist im besten Fall eine bereits vorhandene Orientierungslauf Karte im Maßstab von ca. 1: 2.500. Man kann auch einen Teil eines Stadtplans oder eines Luftbilds verwenden. Wenn man entsprechend ambitioniert ist, kann man als Lehrkraft auch selbst eine Geländekarte erstellen.

Als Basis dazu eignen sich gut Screenshots bzw. Dateiausgaben von Google-Earth oder von GIS Portalen.¹⁹² Verwendet man solche Portale, sollte man stets auch auf die Urheberrechte achten. Der NÖ-Atlas ist z. B. frei verwendbar und bietet mehrere Möglichkeiten der Ausgabe (JPG- oder PNG-Dateien). Man ist lediglich verpflichtet, auf den selbst erstellten Karten die Quelle („BEV- Land Niederösterreich“) anzugeben. Eine so erstellte Kartenbasis kann man dann mit geeigneter Software oder mit Hilfe von einfachen

¹⁹¹ Vgl. HASITSCHKA, et al., 1989, S. 9

¹⁹² z. B. AMAP oder der Niederösterreich-Atlas (=NÖ-Atlas), die beide ganz leicht im Internet zu finden sind.
AMAP: <http://www.austrianmap.at>, NÖ-Atlas:
[http://atlas.noel.gv.at/webgisatlas/\(S\(3g3mu4wxxweqqkg4p2ateow5\)\)/init.aspx?kar-te=atlas_gst](http://atlas.noel.gv.at/webgisatlas/(S(3g3mu4wxxweqqkg4p2ateow5))/init.aspx?kar-te=atlas_gst)

Zeichenprogrammen in eine für die eigenen Zwecke geeignete Karte umzeichnen. Die Basiskarte dient lediglich als „Vorlage“ bzw. als Hintergrundkarte. Diese wird am Ende ausgeblendet. Die eigentliche Karte wird darüber gezeichnet, sozusagen abgepaust. Üblicherweise benutzt man für das Zeichnen von OL-Karten das Programm OCAD. Unter „www.ocad.ch“ kann man eine kostenlose 21-Tage Demoversion herunterladen. Ältere OCAD-Versionen, wie z. B. „OCAD 6 Freeware“ gibt es auch kostenlos und zeitlich unlimitiert zum Herunterladen (<https://www.ocad.com/de/downloads/freeware>). Mit Hilfe dieser Tools kann man unter anderem Geländebereiche vereinheitlichen, Punkte, die später als Postenstandorte dienen können, markanter darstellen, eine Legende, eine Maßstabsleiste und einen Nordpfeil in die Karte einfügen.

Für Karten im Innenbereich, wie z. B. einem Turnsaal oder einer Klasse reicht es, den Raum abzumessen und aus diesen Daten eine halbwegs maßstabsgetreue Skizze in einem Zeichenprogramm zu erstellen. Man kann auch auf vorhandene Pläne von Schulgebäuden, wie Fluchtpläne, als Basis zurückgreifen.

Es bietet sich an, solche Einheiten fächerübergreifend mit den Turn-Lehrkräften zu gestalten. In der Turnhalle wird man als Lehrkraft für GW von der Routine der im Geräteaufbau erprobten Lehrkräfte profitieren. Mit dem Zusammenlegen der Stunden steht auch ein größerer Zeitrahmen zur Verfügung.

Spielvarianten im Turnsaal¹⁹³

Bei diesen Spielvarianten geht es um das prinzipielle Orientieren im Raum. Um Postenstandorte zu kreieren, werden zunächst einmal Geräte nach Plan im Turnsaal aufgestellt. Jedes Kind erhält dazu die vorbereitete Hallenkarte und wird für ein bestimmtes Gerät zuständig erklärt. Anschließend wird gemeinsam kontrolliert, ob alles richtig steht. Gegebenenfalls werden die Geräte umgestellt. Um die Karte einzunorden, kann an einer Wand ein Blatt Papier mit dem Nordpfeil angebracht werden, wobei die Himmelsrichtung der Einfachheit halber auch nicht (genau) mit der geographischen Nordrichtung übereinstimmen muss. Danach kann gespielt werden. Hier eine kleine Auswahl an Varianten speziell auch für die Halle.

¹⁹³ Vgl. DASCHIEL et al., 2013, S. 26 ff.

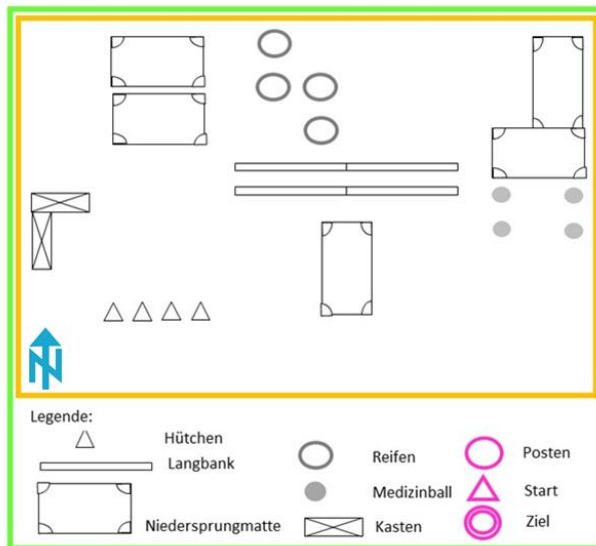


Abbildung 20: Beispiel einer in Power Point selbst erstellten Hallenkarte

Bumerang-OL: Es wird paarweise gespielt. Jedes Kind erhält eine Karte und jedes Paar eine Spielkarte, die es sich merken muss. Die Kinder stehen zunächst am Rand des Turnsaals. Während eines der beiden Kinder an die Wand schaut, läuft das andere Kind in die Halle und legt die Spielkarte an beliebiger Stelle im Turnsaal ab. Dann läuft das Kind zurück und zeigt dem Partner oder der Partnerin auf der eigenen Karte, wo es die Spielkarte hingelegt hat. Das zweite Kind, das bisher gewartet hat, läuft nun los und holt die Karte. Anschließend werden die Rollen gewechselt.

Differenzierungsmöglichkeiten: Es werden mehrere Karten ausgelegt, die Karten werden verkehrt (schwerer) oder offen (leichtere Variante) ausgelegt. Der Ort wird nur beschrieben, wobei in diesem Fall keine Hallenkarten benötigt werden, dafür werden die sprachlichen Kompetenzen gefördert und die Himmelsrichtungen spielerisch geübt (z. B. „Die zweite Karte befindet sich an der südöstlichen Ecke des südlichen Kastens.“). In großen Hallen oder auf dem Sportplatz können auch beide Partner die Karten gleichzeitig auslegen.

Piraten-OL: Es gibt Hallenkartensets zu je zwei Karten, auf denen dieselben Punkte (=Posten) markiert sind, nur sind sie einmal im und einmal gegen den Uhrzeigersinn beschriftet. Die Zweierteams bekommen je vier gleiche Spielkarten. Die Teams holen sich ein Kartenset. Jedes Kind erhält davon eine Karte und legt seine zwei Spielkarten jeweils am ersten und zweiten Posten ab und sammelt die Spielkarten am Posten Nummer drei und

vier, die vom Partner gelegt wurden, wieder ein. Das Team nimmt sich zwei neue Hallenkarten und startet in die nächste Runde.

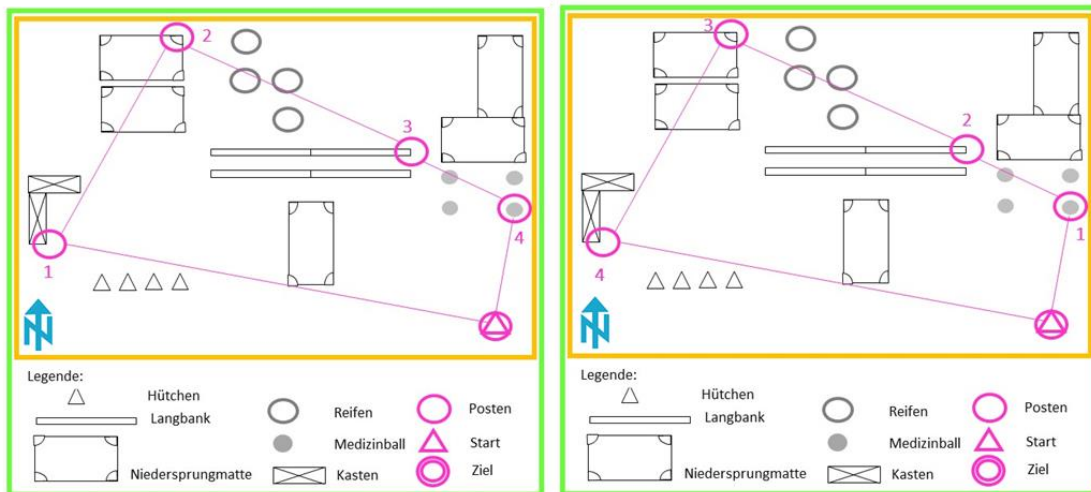


Abbildung 21: Kartenset zu Piraten-OL

Gedächtnis-Score-OL: In der Halle werden ca. 15 bis 30 Postenstandorte mit einem Haftnotizzettel versehen, auf dem ein Code (Buchstabe, Zahl,...) steht. Fünf Hallenkarten, auf denen alle Posten (mit Nummer, aber ohne Code) markiert sind, man nennt diese Postennetzkarten, werden für alle erreichbar aufgelegt. Die Kinder erhalten jeweils eine Kontrollkarte der folgenden Art:

Posten Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Code:															

Abbildung 22: Kontrollkarte für Score-OL

Beim Startsignal versuchen die Kinder mit Hilfe der Postennetzkarten, die an Ort und Stelle verbleiben, sich beliebig viele Postenstandorte zu merken, laufen diese auswendig in beliebiger Reihenfolge an und merken sich die dazugehörigen Codes. Sie laufen zu ihren Kontrollkarten und schreiben dort die Codes zu den Postennummern. Dann laufen sie wieder zu den Postennetzkarten und prägen sich weitere Postenstandorte ein. Dies erfolgt so lange, bis alle Codezellen ausgefüllt sind. Die Kinder stellen sich in der Reihenfolge ihres letzten Einlangens auf. Dann werden die Codes kontrolliert. Wer Fehler beim Notieren der Codes gemacht hat, muss sich jeweils hinten in der Reihe anstellen. Kinder, die alle Codes richtig übertragen haben, stehen vorne in der Reihe. Diese Reihe ergibt damit die Rangliste der Sieger.

Differenzierungsmöglichkeiten: Werden die Postennetzkarten nicht lagerichtig hingelegt, so erschwert dies die Orientierung. Je länger die Postencodes sind, die man sich merken muss, desto schwieriger wird es, sich diese zu merken. Kinder, die sich schwer tun, dürfen sich auch nur den ersten Buchstaben merken oder im Team starten und sich die Posten untereinander aufteilen. Gegebenenfalls kann die Postennetzkarte oder auch die Kontrollkarte den Kindern mitgegeben werden, wodurch das Spiel deutlich vereinfacht wird. Es können auch mehrere Codes in unterschiedlichen Farben auf den Haftzetteln angebracht werden, wobei den Kindern unterschiedliche Farben zugewiesen werden. Dies reduziert die Möglichkeit, vom Nachbarn die Codes abzuschreiben.

Spielvarianten im Freien¹⁹⁴

Die für die Halle genannten Varianten bieten sich auch für das Freie an. Im freien Gelände, speziell im Wald, hat man den Vorteil, dass die Kindern mit deutlich mehr Geländeformen und –nutzungen konfrontiert werden, die sie zum Orientieren verwenden können, was die Orientierungskompetenz der Kinder noch stärker schult. Perfekt wäre es, wenn man Kompassse in ausreichender Zahl zur Verfügung hätte, um auch dieses Basis-Instrument der Orientierung kennenzulernen. Man kann die Kinder mit Hilfe des Kompasses dazu anhalten, die Karte gleich vorweg lagerichtig zu halten. Unbedingt nötig ist ein Kompass jedoch nur, wenn es keine anderen Leitlinien gibt, an die man sich halten kann. Ganz wichtig für den Lerneffekt im Freien ist auch die Nachbesprechung des Geländes und der physiogeographischen Begriffe dazu (z. B. Graben, Rinne, Kuppe, Hügel, Nase, Vegetationsgrenze, ...)

Hier noch ein paar weitere Varianten für das Freie:

„Normaler“ Orientierungslauf: Beim Orientierungslauf geht es darum, dass man mit Hilfe von Karte und eventuell Kompass, bestimmte Punkte/Stellen, die auf der Karte markiert sind, im Gelände findet. An diesen Stellen findet man dann sogenannte Postenschirme, die, bei professionellen Wettkämpfen mit elektronischen Geräten oder im Training auch nur mit einfachen Postenzangen oder überhaupt



Abbildung 23: Postenschirm mit Postenzange

¹⁹⁴ Vgl. DASCHIEL et al., 2013, S. 26 ff.

nur mit Schildern, Bändern und geschriebenen Codes versehen sind. Die Lehrkraft muss also vorab entsprechende Punkte auf der Karte und im Gelände mit entsprechenden Utensilien markieren. Die Kinder laufen die Posten dann an. Als Beweis, dass sie da waren, markieren sie die entsprechenden Felder ihrer Kontrollkarten mit Hilfe der Postenzangen oder notieren die Codes, die sie dort vorfinden, auf ihre Kontrollkarte.



Abbildung 24: Beispiel einer selbst erstellten Orientierungslaufkarte samt Beschreibung der Punkte und aufgedruckter Kontrollkarte (Karte wurde mit OCAD 6 erstellt, Basisdaten dazu aus GIS Burgenland)

Einige Varianten dazu: Die Kinder laufen zu zweit (was im Gelände prinzipiell anzuraten ist). Wichtig in diesem Zusammenhang ist, dass nach dem Lauf mit den Kindern geredet wird, ob es zu einer Kooperation gekommen ist und wenn nicht, warum. Weiters ist herauszuarbeiten, wann Kooperation gelingen kann und welche Vorteile Kooperation bringt.

Weitere Varianten wären, dass die Kinder einzelne Posten auswendig anlaufen („Gedächtnis-OL“), dass sie in einer bestimmten Zeitspanne möglichst viele Punkte anlaufen („Score-OL“). Dabei erhält man für schwierigere Postenstandorte mehr Punkte als für einfache. Die Punkteanzahl muss auf der Karte ersichtlich sein.

Man kann auch in der Nähe der Postenstandorte mehrere Markierungen/Posten anbringen, wodurch die Kinder gezwungen sind, genau drauf zu achten, wo sich genau der richtige Punkt befindet. Man kann anfänglich nur einen Posten auf der Karte einzeichnen und jeden weiteren Postenstandort mit Hilfe dort angebrachter Karten, erst am nächsten Punkt verraten.

Ein weitere Variationsmöglichkeit ist die, das Orientierungsspiel um eine Quiz-Komponente zu erweitern. Dazu muss man an den Stationen zu den gefundenen Objekten geographisch relevante Fragen postieren, deren Antwort die Kinder sich notieren müssen. Bringt man QR Codes an, die man zuvor im Internet erstellt hat, und die Fragen bergen, kann man daraus eine QR-Rätselrally machen. Der Aufwand für die Lehrkraft, die dies vorbereitet, ist natürlich deutlich höher.¹⁹⁵

Prinzipiell gilt es, wie immer im Unterricht, dass man sich als Lehrkraft vorab gut überlegen muss, was man mit der Unterrichtseinheit vermehrt erreichen will. Soll also die Kompetenz des Orientierens im Vordergrund stehen, sollen Kinder auf bestimmte Phänomene im Gelände aufmerksam gemacht werden, sollen Geographieinhalte über bewegtes Lernen wiederholt werden, usw. Die Postenstandorte und Aufgaben sind dann entsprechend zu gestalten.

Foto-Orientierungslauf: Der große Vorteil des Foto-Orientierungslaufs für die Lehrkräfte ist, dass man keine Markierungen Vorort anbringen muss und der Aufwand davor damit geringer ist. Man muss nur für die Kartenbasis sorgen. Dazu finden sich im Internet unter „http://www.fun-ol.at/3_foto_olkarten.html“ für 24 Gebiete in Niederösterreich bzw. im Burgenland auch schon fertige Unterlagen samt Karten, die man sich kostenlos herunterladen kann. Ansonsten kann man auch selbst, wie oben beschrieben, für eine Kartenbasis sorgen. Bei eigener Erstellung benötigt man neben der Karte auch Fotos von markanten Punkten, die man ebenfalls auf die Karte aufbringt.

In der üblichen Variante lässt man dabei die Kinder eine bestimmte Anzahl von Punkten hintereinander ablaufen (in Abbildung 25 sind es z. B. 20). Bei den angelaufenen Postenstandorten entscheiden die Kinder dann, ob es dazu ein passendes Foto gibt und markieren dieses mit der entsprechenden Postennummer. Dabei werden nicht alle Punkte als Fotos dargestellt. Es gibt also durchaus Punkte, die keinem Foto zugeordnet werden können.

Als zusätzliche Herausforderung, kann man die Kinder mit einem kleinen Punkt die Richtung, aus der fotografiert wurde, in der Karte einzeichnen lassen.

¹⁹⁵ Vgl. FEULNER & RESENBERGER, 2014, S. 27

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass man statt Fotos Luftbildaufnahmen wählt (siehe mittleres Bild der linken Spalte in Abbildung 25). Diese sind schwerer zu interpretieren, da die Kinder die Objekte beim Laufen nicht in dieser Sicht vorfinden.

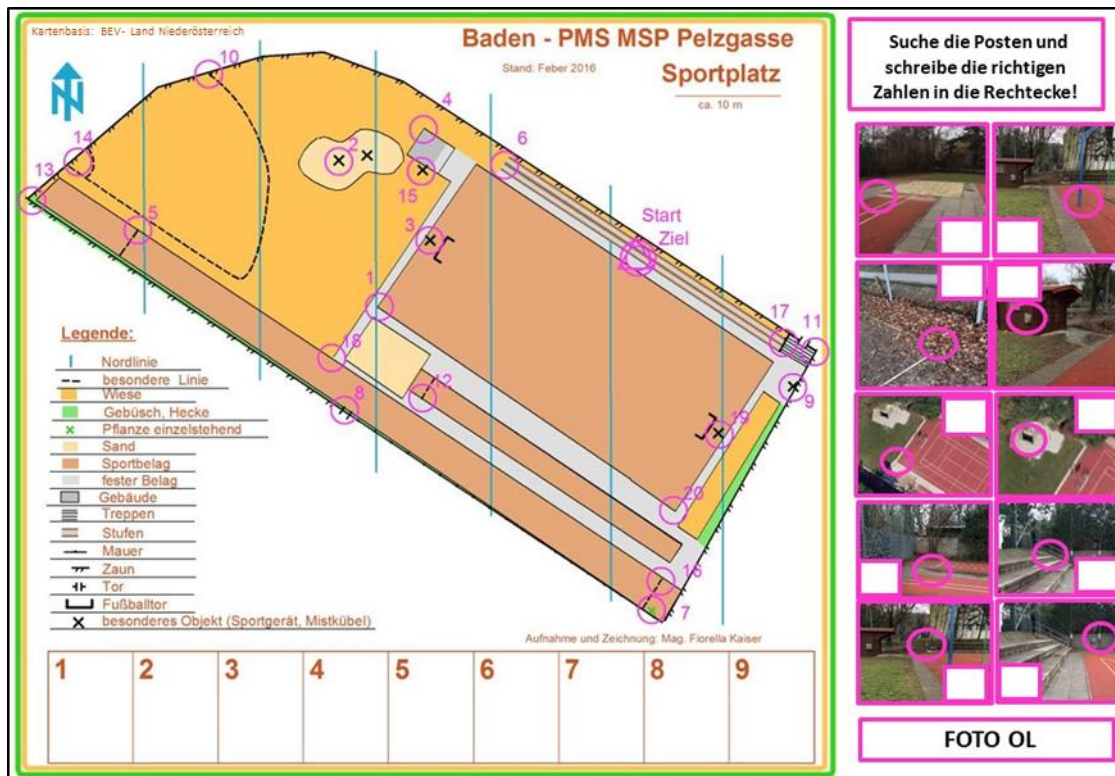


Abbildung 25: Beispiel für Foto OL auf dem Schulgelände
 (Karte wurde selbst mit OCAD 6 erstellt, Basisdaten dazu aus NÖ Atlas)

Abbildung 26 zeigt noch ein Beispiel für einen Foto-OL in einem Park/Siedlungsgebiet aus dem im Internet frei zugänglichen Fundus.



**Abbildung 26: Foto-OL in einem Park/Siedlungsgebiet
(Karte aus dem frei zugänglichen Internet-Fundus)**

Bei diesen ist die Kameraperspektive als Punkt bei den Postenkreisen angeführt. Weiters sind hier auch Kreise vorgesehen, in die man die Nummern derjenigen Postenstandorte einträgt, zu denen es keine Fotos gibt. Start und Ziel muss man hier, je nachdem, wo man als Lehrkraft den Sammelpunkt wählt, selbst einzeichnen lassen.

Foto-OL Variante: Eine einfachere Variante ist die, dass man manchen Kindern schon ausgefüllte Foto-OL Karten gibt und die Kinder einige Punkte davon ablaufen lässt. Anhand der Bilder, die den Punkten schon zugeordnet sind, können die Kinder noch leichter erkennen, ob sie sich am richtigen Ort befinden. Am Postenstandort könnte man für die Kinder auch Markierungen mit der entsprechenden Postennummer anbringen. Dies bedeutet zwar für einen Foto-OL unübliche Vorarbeit. Diese kann aber durchaus auch von Klassenkollegen bewerkstelligt werden. Kindern, die sich schwer tun, geben diese Markierungen natürlich noch mehr Sicherheit: Sollten sie am richtigen Ort sein, sehen sie, dass die Nummer übereinstimmt, sollten sie hingegen falsch liegen, erkennen sie über die Markierung sofort, wo sie sich gerade befinden.

5 ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK

Ein erstes Ziel dieser Arbeit war es, herauszuarbeiten, was man unter Spiel bzw. didaktischem Spiel versteht. Dabei stellte sich heraus, dass es keine einheitliche Definition für das Wort „Spiel“ gibt, obwohl das Wort im Alltag selbstverständlich verwendet wird. In der Regel wird das Spiel als zweckfrei definiert, man spielt es also seiner selbst wegen und ohne Zwang. Gute Spiele animieren, sich darauf einzulassen, sie sorgen für Spannung und Freude. Dadurch werden die emotionalen Zentren aktiviert und es kommt zu tiefergehenden Denkprozessen und zu einem nachhaltigeren Lernerfolg.

Das didaktische Spiel ist laut W. Sitte eine spielgebundene Unterrichtsform, die dazu dient, bestimmte Unterrichtsziele zu erreichen. Es ist demnach nicht ganz so frei. Im Rahmen von didaktischen Spielen steht der Lehrkraft ein reiches Repertoire zur Verfügung. Spiele findet man in vielerlei Medien, von den eigenen Schulbüchern angefangen, über die Lehrerbegleithefte. Auch Fach-Zeitschriften und Internetquellen bieten eine Menge Anregungen an.

Aus fachdidaktischer Sicht erscheint die Einteilung der Spiele nach deren Potential am sinnvollsten. Je nachdem, welche Unterrichtsziele man verfolgt, wird man als Lehrkraft zu einer anderen Art von Spiel greifen. Wenn es primär um die spielerische Festigung von Wissen oder Fertigkeiten geht, dann wird man mit einem Lernspiel ein gutes Auslangen finden. Bei Lernspielen steht das spielerische, handlungsorientierte und damit nachhaltige Erwerben und Üben von Faktenwissen und von Fertigkeiten im Vordergrund. Man spielt, hat Spaß, lernt jede Menge Dinge, und merkt gar nicht, dass man sich in einem Arbeitsprozess befindet. Das ist das große Potential dieser Spiele. Lernspiele sind in den Büchern reichlich vertreten, auch wenn keine Differenzierung innerhalb der Spiele vorgenommen wird.

Das Hauptpotential beim Rollenspiel ist die Sensibilisierung für andere Sichtweisen, Wertvorstellungen, Verhaltensweisen und Empfindungen. Die Kinder erfahren auf lebendige Weise, dass unterschiedliche Ausgangslagen von Menschen oft dazu führen, dass unterschiedliche Standpunkte vertreten werden. Rollenspiele kommen in den untersuchten Büchern nur ganz vereinzelt vor.

Beim Simulationsspiel nach W. Sitte können die Kinder lernen, welche Ereignisse welche

Auswirkungen zur Folge haben. Da die Ereignisse unmittelbaren Einfluss auf den eigenen Spielerfolg haben, werden sie für die Kinder stärker erlebbar gemacht und Fakten und Zusammenhänge prägen sich dadurch besonders gut ein. Außerdem lernen die Kinder mit unbeeinflussbaren Ereignissen umzugehen. Solche Spiele sind in den heutigen Schulbüchern ebenfalls nur ganz vereinzelt vorhanden. Auch hier wäre es wünschenswert, wenn mehr dieser Spiele Eingang in die Schulbücher finden könnten.

Das Potential von Entscheidungsspielen wiederum liegt darin, dass Kindern vermittelt wird, wie man kompetent, nämlich durch Erwerb von Wissen, durch Abwägen unterschiedlicher Faktoren und durch Austausch von Meinungen, Haltungen und Standpunkte aufbaut und vertritt. Die Jugendlichen lernen auch, Kompromisse einzugehen, um so zu mehrheitsfähigen Abstimmungsentscheidungen zu gelangen. Im Grunde üben sie damit demokratische Entscheidungsfindungsprozesse. Daneben wird auch Faktenwissen erworben und gefestigt. Auch Spiele dieser Art kommen in den heutigen Schulbüchern nur ganz vereinzelt vor.

Planspiele beinhalten die Potentiale von Rollen- und Entscheidungsspielen und fördern zusätzlich die Umsetzung kreativen Denkens. In den untersuchten Büchern fanden sich lediglich drei solcher Spiele in sehr vereinfachter Version.

Prinzipiell kann man sagen, dass es einige Schulbuchreihen gibt, allen voran die Reihe „Geografie für alle“, die speziell in der ersten Klasse eine große Zahl an Spielen beinhalten. Dennoch ist die Vielfalt der Spielarten auch in dieser Reihe, sowie auch in allen anderen untersuchten heutigen GW-Büchern nicht gerade groß. So fallen 93% aller Spiele in nur eine Kategorie, nämlich in die der Lernspiele. Damit gibt es nur 7% Spiele andere Spielarten. In den 80-er Jahren lag der Anteil an Lernspielen bei nur 32%. Allgemein war die Vielfalt der Spiele damals deutlich höher im Vergleich zu heute. Sucht man nach Spielen für den GW Unterricht, so zahlt es sich deshalb aus, auch in die fachdidaktische Literatur zu GW der 1980-er Jahre hineinzuschauen, in der die unterschiedlichen Spielformen didaktischer Spiele einen festen Platz hatten.

Auch was die Sozialform angeht, sind die Spiele in den untersuchten aktuellen Büchern eher einseitig ausgerichtet. 89% der Spiele sind als Einzelspiele konzipiert und nur 11% in Gruppen oder Paararbeit. Das gilt auch für die Spiele am Ende des Jahres, von denen mehr als die Hälfte alleine gespielt werden. Spiele in der Gruppe wären für das soziale Mitei-

nander sehr wertvoll und gerade die Spiele am Ende des Jahres könnten genutzt werden, um nochmals gemeinsam die Erkenntnisse des Jahres zusammen zu tragen und so den Stoff nochmals in Erinnerung zu rufen und zu verankern.

Um der Heterogenität der heutigen Schulklassen zu entsprechen, wäre es heutzutage besonders wichtig, dass der Unterricht vielseitig gestaltet wird, sodass unterschiedliche Fähigkeiten angesprochen und genutzt werden können und dadurch jedes Kind die Chance hat, Anschluss am Lernen zu finden und zu halten. Tatsache ist, dass in den Büchern nicht nur die Spielart, und die Sozialform eher einseitig ausgerichtet sind, sondern dass auch innerhalb der Spiele nicht differenziert wird. Diesbezüglich vertrauen die Schulbuchverlage wohl auf die Kreativität der Lehrkräfte.

Prinzipiell muss man sagen, dass Spiele, vorab einer Erklärung und - speziell die, die in Gruppen gespielt werden - auch im Nachhinein einer Aufarbeitung bedürfen, um deren Potential für das Fach und für das soziale Lernen gut auszuschöpfen. Dadurch sind sie natürlich meist keine Selbstläufer. Man muss als Lehrkraft beobachten, wie die Klasse auf die Spiele reagiert, um sie an die Bedürfnisse der Klasse anzupassen und um damit den größtmöglichen Nutzen zu erzielen.

Spiele bergen eine wirklich große Spanne an Potentialen und können damit viele Forderungen des Lehrplans abdecken. Nichtsdestotrotz sind in den heutigen Schulbüchern der Neuen Mittelschule Spiele in anderer Form als Lernspiele nur sehr spärlich vorhanden. Warum die Spiele heutzutage eher einfach gestrickt sind und warum es eine so geringe Vielfalt an Spielen gibt, hat sich mir nicht gänzlich erschlossen. Möglich wäre, dass die geringe Anzahl an Stunden - so ist in der Regelstundentafel beispielsweise für die zweite Klasse nur eine Wochenstunde vorgesehen - es einfach nicht erlauben, Spiele, die mit Erklärung und Nachbesprechung oft doch eine gewisse Zeit benötigen, im Unterricht einzusetzen. Ein anderer Grund könnte auch sein, dass im Gegensatz zur in 3.1 erwähnten Fortbildungswelle der 1980er Jahre, dieser Methodenzugang in der Fortbildung heutzutage weniger zur Sprache kommt, die Lehrkräfte selbst also damit nicht so vertraut sind und andere Themen im Vordergrund stehen. Andererseits habe ich in meiner Arbeit gezeigt, dass es eine ganze Reihe von Möglichkeiten gibt, spielgebundene Unterrichtsformen in den Unterricht zu inkludieren und innerhalb dieser auch zu differenzieren.

Mit der Erkenntnis, dass Spiele mit ihren vielfältigen Facetten unglaublich wertvoll sind und gepaart mit ein wenig Phantasie, wird man als Lehrkraft sicher reichlich animierende Spiele finden, die man im Unterricht differenziert einsetzen kann und über die man den Kindern, zusammen mit anderen herausfordernden Aufgaben, Freude am Lernen vermitteln und dadurch zu einem nachhaltigeren Lernerfolg verhelfen kann.

6 LITERATURVERZEICHNIS

6.1 Fachliteratur

- ATSCHKO, G. (1992): Spiele für den GW Unterricht. Wiener Verein für geographische und wirtschaftliche Bildung (Hrsg.). GW-Unterricht, H. 46, S. 56-60.
- BARNITZKY, H., PRÜGELMANN, H., HEINZEL, F. et al. (Hrsg.). (2009): Kursbuch Grundschule. Frankfurt am Main: Grundschulverband.
- BIRKENBIHL, V. F. (2015): Intelligente Wissens-Spiele. Offenbach: Gabal Verlag.
- BÖRNER, A. (2008): Stadt, Land, Fluss - einmal anders. Praxis Geographie, H. 2, S. 5-8.
- BUDDE, J. (2017): Heterogenität: Entstehung, Begriff, Abgrenzung. In T. BOHL, J. BUDDE, M. RIEGER-LADICH (Hrsg.): Umgang mit Heterogenität in der Schule und Unterricht. S. 13-24. Bad Heilbrunn: Julius Klinghart Verlag.
- BUDKE, A., & KANWISCHER, D. (2015): Aktuelle Forschungs- und Entwicklungsfelder. Geographische Rundschau, H. 4., S. 52-57.
- DASCHIEL, A., DÖHLER, U., ROCHE, J., ZANGERL, M. (2013): Orientierungslauf für die Schule. Donauwörth: Auer Verlag.
- EASTDOCK MEDIA (o. J.): Toporopa. URL: <http://www.toporopa.eu/de/> [11. 09 2017]
- EASTDOCK MEDIA (o. J.): Weltquiz Geographie. URL: <http://quiz-geographie.de/> [11. 09 2017]
- FEULNER, B., & RESENBERGER, C. (2014): Geographieunterricht mit Herz, Hirn und Handy - Erstellung einer QR-Code-Rallye. Praxis Geographie, H. 7-8, S. 26-27.
- GAPMINDER (o. J.): A card game with the gapminder World Map. URL: <https://www.gapminder.org/GapminderMedia/GapPDFs/GapminderSort/GapminderSort.pdf> [08.02.2018]
- GAPMINDER (o. J.): Global development quiz. URL: <https://www.gapminder.org/downloads/global-development-quiz/> [08.02.2018]
- HASITSCHKA, S., PACHER, H., & RUCKENBAUER, J. (1989): Karte und Natur. BM für Unterricht und Kunst, Wien. URL: <https://austria-forum.org/web-books/karteundnatur00de1989iicm> [18.01.2018]
- HAUBRICH, H. (Hrsg.) (2006): Geographie unterrichten lernen. München: Oldenburg.
- HOLZKAMP, K. (1995): Lernen Subjektwissenschaftliche Grundlegung. Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- HÖRMANN, O. (2012): Heterogenität als Lernressource – Jahrgangsgemischtes Lernen als Chance und Herausforderung. Erziehung und Unterricht, H. 3-4, S. 1-10.

- HÜTHER, G. (2011): Was wir sind und was wir sein könnten. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag.
- HÜTHER, G. (2016): Mit Freude lernen - ein Leben lang. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- JOPPICH, A. (2013): Planspiele im Geographieunterricht. In Rolfes, M. & Uhlenwinkel A. (Hrsg.). Potsdamer Geographische Praxis 6, Essays zur Didaktik der Geographie, S. 31-39. Universitätsverlag Potsdam. URL: <https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/6385/file/pgp06.pdf> [08. 02. 2018]
- KLIPPERT, H. (2008): Planspiele (5. Auflage Ausg.). Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
- KLIPPERT, H. (2010): Heterogenität im Klassenzimmer. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
- LEARNINGAPPS.ORG (o. J.): Lernspiele vom Verein LearningApps – interaktive Lernbausteine. URL: <https://learningapps.org/index.php?category=6&s=> [11. 09 2017]
- LEHRPLAN DER NEUEN MITTELSCHULE 2012 (Lehrplan der NMS): In BGBl. II Nr. 185/2012 zuletzt geändert durch BGBl. II Nr. 111/2017, Anlage 1. URL: <https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/Bundesnormen/NOR40192800/NOR40192800.html> [23. 07 2017]
- LEIDIG, T., & PÖSSINGER, M. (2017): Fachdidaktik Inklusiv II – die Online-Kurzpublikation. Kooperationsinitiative für Didaktik in der Inklusion am Zentrum für LehrerInnenbildung (Hrsg.). URL: http://zfl.uni-koeln.de/sites/zfl/Tagungen/2016/Fachdidaktik-Inklusiv2/publikation/Fachdidaktik_inklusiv_II_Kurz-Publikation.pdf [3. 9. 2017]
- LIEBERTZ, C. (2004): Wie lernen Kinder?. KOMPAKT SPEZIAL, H. 7, S. 31 – 32. URL: <https://www.katholische-kindergaerten.de/sites/default/files/fachportal/publikationen/bensberger.pdf#page=30> [20.07.2017]
- MENSCHIK, M. (o. J.): Didaktische Spiele. Institut für Regionalforschung, URL: <http://www.univie.ac.at/geographie/fachdidaktik/menschik/Fishbowl.htm> [16. 7 2017]
- MEYER, H. (2011): Unterrichtsmethoden, II: Praxisband. Berlin: Cornelsen Verlag.
- ÖSZ (o. J.). Sprachsensibler Unterricht. URL: http://oesz.at/OESZNEU/main_01.php?page=014&open=12 [03. 02 2017]
- RINSCHÉDE, G. (2007): Geographiedidaktik. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- SALNER-GRINDLING, I. (2009): Querfeldein: individuell lernen - differenziert lehren. Wien: özeps.
- SCHOLZ, I. (2007): Es ist normal, verschieden zu sein - Unterrichten in heterogenen Klassen. URL: http://www.pedocs.de/volltexte/2010/1450/pdf/Scholz_Spagat_Scholz_Normal_W_D_A.pdf [28. 07. 2017]

- SCHOLZ, I. (2012): Das heterogene Klassenzimmer: Differenziert unterrichten. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- SCHWARZ, C. (2012, 16. August): Game based Learning. URL: <https://www.edugroup.at/innovation/it-trends/game-based-learning.html> [29. 10 2017]
- SITTE, Ch. (2014): 12 Thesen zu Christian Fridrichs Untersuchung „Von der befremdlichen Persistenz der Länderkunde“. GW-Unterricht, H. 135, S. 53-59. URL: http://www.gw-unterricht.at/images/pdf/gwu_135_053_059_sitte.pdf [20. 12 .2017]
- SITTE, W. (1980): Spielgebundene Unterrichtsformen in Geographie und Wirtschaftskunde. GW-Unterricht, H. 5, S. 4-13.
- SITTE, W. (2001a): Didaktische Spiele. In Sitte W. & H. Wohlschlägl (Hrsg.). Beiträge zur Didaktik des "Geographie- und Wirtschaftskunde"-Unterrichts, Band 16, S. 76-89. Institut für Geographie und Regionalforschung der Uni Wien.
- SITTE, W. (2001b): Innere Differenzierung. In Sitte W. & H. Wohlschlägl (Hrsg.). Beiträge zur Didaktik des "Geographie- und Wirtschaftskunde"-Unterrichts, Band 16, S. 199-211. Institut für Regionalforschung der Uni Wien.
- SITTE, W., HOFFMANN-SCHNELLER, M., SITTE, C. (1995): Didaktische Spiele zur Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel.
- SITTE, W., HOFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SITTE, C. (1999): Didaktische Spiele für den offenen Unterricht in GW (Spielemappe). Ed. Hölzel.
- SPITZER, M. (2002): Lernen: Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Heidelberg, Berlin: Spektrum Akademischer Verlag.
- SWISS ORIENTEERING. (2017): school.ch - Ein OL-Schulprojekt. URL: <http://scool.ch/de/lehrmittel-itscool.html> [21. 07 2017]
- TRAUTMANN, M., & WISCHER, B. (2011): Heterogenität in der Schule. Eine kritische Einführung. Wiesbaden: VS Verlag.
- UHLENWINKEL, A. (2010): Spielen im Geographieunterricht - Möglichkeiten und Herausforderung. Praxis Geographie, H. 7-8, S. 4-8.
- UNHCR (o. J.): Spiel - Flucht als letzter Ausweg. URL: <http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/> [10.1.2018]

6.2 Schulbücher, die in diese Arbeit einbezogen wurden

- ATSCHKO, G., FÖDERMAYR, H. (2012/2013): Durch die Welt 1. Geographie und Wirtschaftskunde für die 1. Klasse. Wien: Ed. Hölzel
- ATSCHKO, G., FÖDERMAYR, H. (2015/2016): Durch die Welt 2. Geographie und Wirtschaftskunde für NMS und AHS Unterstufe. Wien: Ed. Hölzel
- ATSCHKO, G., FÖDERMAYR, H. (2014): Durch die Welt 3. Geographie und Wirtschaftskunde für HS, NMS und AHS Unterstufe. Wien: Ed. Hölzel
- ATSCHKO, G., FÖDERMAYR, H. (2014): Durch die Welt 4. Geographie und Wirtschaftskunde für HS, NMS und AHS Unterstufe. Wien: Ed. Hölzel
- AUER, M., KÖCHELHUBER, T., (2017): Überall Geographie 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- AUER, M., HEIHSLER, W., SCHNITZLER, A., WURZRÄINER, R. (2017): Überall Leseheft 1. Geschichte und Sozialkunde Politische Bildung Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- AUER, M., KÖCHELHUBER, T., PAJKIC, A., SCHNITZLER A., SCHOLDA, H. J. (2018): Überall Geographie 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- AUER, M., HEIHSLER, W., SCHNITZLER, A., SCHOLDA, H. J., STEINKELLNER, E., WURZRÄINER, R. (2017): Überall Leseheft 2. Geschichte und Sozialkunde Politische Bildung Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- AUER, M., SCHNITZLER, A. (2018): Überall Geographie 3. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- AUER, M., HEIHSLER, W., SCHNITZLER, A., STEINKELLNER, E., WURZRÄINER, R. (2018): Überall Leseheft 3. Geschichte und Sozialkunde Politische Bildung Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2013): weltweit 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2013): weltweit 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Arbeitsheft. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2014): weltweit 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2014): weltweit 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Arbeitsheft. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2014): weltweit 3. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2014): weltweit 3. Geographie und Wirtschaftskunde. Arbeitsheft. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2015): weltweit 4, Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- DITTRICH, E., MÜLLER B., SCHMINKE A. (2015): weltweit 4. Geographie und Wirtschaftskunde. Arbeitsheft. Wien: öbv

- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2014): unterwegs 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2014): unterwegs 1. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2014): unterwegs 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2015): unterwegs 2. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, et al. (2015): unterwegs 2, Begleitband für Lehrerinnen und Lehrer, Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv.
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA-HÖBINGER, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2016): unterwegs 3. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA-HÖBINGER, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2016): unterwegs 3. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA-HÖBINGER, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2017): unterwegs 4. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- FRIDRICH, Ch., KULHANEK-WEHLEND, G., BOZKAYA, D., CHREISKA-HÖBINGER, C., SELI, M., SONNLEITNER, J. (2017): unterwegs 4. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: öbv
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2013): MEHRfach Geografie 1. Teil 1 - Wissen & Verstehen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2013): MEHRfach Geografie 1. Teil 2 – Anwenden und Forschen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2014): MEHRfach Geografie 2. Teil 1 – Wissen & Verstehen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2014): MEHRfach Geografie 2. Teil 2 – Anwenden und Forschen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2014): MEHRfach Geografie 3. Teil 1 – Wissen & Verstehen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2014): MEHRfach Geografie 3. Teil 2 – Anwenden und Forschen. Linz: Veritas Verlag
- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2015): MEHRfach Geografie 4. Teil 1 – Wissen & Verstehen. Linz: Veritas Verlag

- GRAF, M., KARL, C., VOGEL-WALDHÜTTER, M. (2015): MEHRfach Geografie 4. Teil 2 – Anwenden und Forschen. Linz: Veritas Verlag
- GRATH, H., KOWARZ, A., MALCIK, W., SONNENBERG, Chr. (2010, korr. 2015): ABENTEUER GW 1. Wien: Ed. Hölzel
- GRATH, H., KOWARZ, A., MALCIK, W., SONNENBERG, Chr. (2011, korr. 2015): ABENTEUER GW 2. Wien: Ed. Hölzel
- GRATH, H., KOWARZ, A., MALCIK, W., SONNENBERG, Chr. (2012, korr. 2015): ABENTEUER GW 3. Wien: Ed. Hölzel
- GRATH, H., KOWARZ, A., MALCIK, W., SONNENBERG, Chr. (2013, korr. 2015): ABENTEUER GW 4. Wien: Ed. Hölzel
- HERNDL, K., SCHREINER E. (2015): Geografie für alle 1. Klasse. Wien: Olympe Verlag
- HERNDL, K., SCHREINER E. (2014): Geografie für alle 2. Klasse. Wien: Olympe Verlag
- HERNDL, K., SCHREINER E. (2015): Geografie für alle 3. Klasse. Wien: Olympe Verlag
- HERNDL, K., SCHREINER E. (2015): Geografie für alle 4. Klasse. Wien: Olympe Verlag
- KLAPPACHER, O., FISCHER R., H. ZILLER (2014): geo-link 1. Geografie und Wirtschaftskunde für die 5. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- KLAPPACHER, O., FISCHER R., H. ZILLER (2014): geo-link 2. Geografie und Wirtschaftskunde für die 6. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- KLAPPACHER, O., FISCHER R., H. ZILLER (2015): geo-link 3. Geografie und Wirtschaftskunde für die 7. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- KLAPPACHER, O., FISCHER R., H. ZILLER (2009): geo-link 4. Geografie und Wirtschaftskunde für die 8. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- KUCERA, I., RADNER M. (2015): Meridiane 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel
- KUCERA, I., RADNER M. (2016): Meridiane 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel
- KUCERA, I., RADNER M. (2017): Meridiane 3. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel
- MAYRHOFER, G., POSCH, R., REITER I. (2012): GEOprofi 1. Geografie und Wirtschaftskunde für die 5. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- MAYRHOFER, G., POSCH, R., REITER I. (2013): GEOprofi 2. Geografie und Wirtschaftskunde für die 6. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- MAYRHOFER, G., POSCH, R., REITER I. (2012): GEOprofi 3. Geografie und Wirtschaftskunde für die 7. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag
- MAYRHOFER, G., POSCH, R., REITER I. (2013): GEOprofi 4. Geografie und Wirtschaftskunde für die 7. Schulstufe. Linz: Veritas Verlag

- PIETSCH, M., HAMMERNIK, A. (2016): GEO und WIR 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel
- PIETSCH, M., HAMMERNIK, A. (2016): GEO und WIR 1. Geographie und Wirtschaftskunde. Lehrerausgabe. Wien: Ed. Hölzel
- PIETSCH, M., HAMMERNIK, A. (2017): GEO und WIR 2. Geographie und Wirtschaftskunde. Wien: Ed. Hölzel
- SONNENBERG, C. (2016): TOP in GW 1. Wien: Ed. Hölzel
- SONNENBERG, C. (2017): TOP in GW 2. Wien: Ed. Hölzel
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2014): Durchblick kompetent 1. Geographie und Wirtschaftskunde für die 5. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K., SZEPANNEK, P. (2014): Durchblick kompetent 1. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde für die 5. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2015): Durchblick kompetent 2. Geographie und Wirtschaftskunde für die 6. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2015): Durchblick kompetent 2. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde für die 6. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2016): Durchblick kompetent 3. Geographie und Wirtschaftskunde für die 7. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2016): Durchblick kompetent 3. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde für die 7. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2017): Durchblick kompetent 4. Geographie und Wirtschaftskunde für die 8. Schulstufe. Wien: westermann
- WOHLSCHLÄGL, H., HOFFMANN-SCHNELLER, M., GRAF, F., SCHEIDL, W., STEINER, K. (2017): Durchblick kompetent 4. Arbeitsheft. Geographie und Wirtschaftskunde für die 8. Schulstufe. Wien: westermann
- ZEUGNER, K., ZEUGNER M. (2015), Faszination Erde 1. Wien: Ed. Hölzel
- ZEUGNER, K., ZEUGNER M. (2015), Faszination Erde 2. Wien: Ed. Hölzel
- ZEUGNER, K., ZEUGNER M. (2015), Faszination Erde 3. Wien: Ed. Hölzel
- ZEUGNER, K., ZEUGNER M. (2015), Faszination Erde 4. Wien: Ed. Hölzel

7 ANHANG

Datenbasis der Analyse – gefundene Spiele in den untersuchten Büchern

Buchanalyse

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse	Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
Ablenker	GA	2	67	Kreuzworträtsel - Dienstleistungen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	mit vertikalem Lösungswort
Durch die Welt	GA	1	82	Erdrätsel	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Rätsel - Erdöl
Durch die Welt	GA	2	86	Silbernatze Skigebiete in den Alpen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	Silbernatze Skigebiete in den Alpen
Durch die Welt	GA	3	86	Kreuzworträtsel Euro	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	Rätsel zum Euro, einzelne Buchstaben der richtigen Begriffe ergeben ein Lösungswort
Durchblick	LB	1	18	Erwisst wo, Europa	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Freizeit und Tourismus	fragen zu Europa, Silbervorgabe als Hilfestellung
Durchblick	LB	1	49	Tropenrätsel mit Lösungswort	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Freizeit und Tourismus	(Kreuz)worträtsel ergibt Lösungswort
Durchblick	LB	1	63	Wästen der Erde	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Kreuz)worträtsel ergibt Lösungswort
Durchblick	LB	1	75	Traktorenspiel Silbernatze	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Silbernatze zu Begriffen zur gemäßigten Zone
Durchblick	LB	1	83	Fahrt mit dem Atomisbrecher	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	ein Labyrinth wird mit dem Eisbrecher durchfahren, um zum Hafen zu gelangen
Durchblick	LB	1	83	Silbernatze Eisbären	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Silbernatze zu Begriffen zur polaren Zone
Durchblick	LB	1	91	Kreuzworträtsel Gebirge	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Kreuzworträtsel zum Thema Gebirge (der Welt) ergibt Lösungswort
Durchblick	LB	1	103	Wörterrätsel Energie	Lernspiel	Quitzspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Quitzspiel mit 3 Lösungsmöglichkeiten zum Thema Rohstoffe/Energie, richtige Buchstaben ergeben Lösungswort
Durchblick	LB	1	103	Rohstoffschnecke	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Schlängentext
Durchblick	LB	1	116-117	DP5: Draw it, Play it or say it - Spiel über alle Kapitel	Szen.Spiel	Darstellen/Beschreiben/Zeichnen	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Kinder müssen in begrenzter Zeit einen Begriff erraten, den ein Kind der Gruppe unbeschreibt, pantomimisch oder zeichnerisch darstellt.
Durchblick	AB	1	46	Kreuzworträtsel Naturkatastrophen	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	einzelne Buchstaben aus Kreuzworträtsel ergeben Lösungswörter
Durchblick	LB	2	47	Das kann ich Dienstleistungen	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Buchstaben in Bilderschrift müssen in Buchstaben umgewandelt werden, um die Begriffe zu finden
Durchblick	LB	2	57	Das blicke ich durch: Urlaub am Mittelmeer	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Freizeit und Tourismus	Buchstaben in Bilderschrift müssen in Buchstaben umgewandelt werden, um die Begriffe zu finden
Durchblick	LB	2	106	Das blicke ich durch: Städte in aller Welt	Lernspiel	Begriffsauche und Suchtite	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Städte in Buchstabengewirr finden
Durchblick	AB	2	12-13	Arbeitsteilung	Konst-Spiel		Gruppe	Güterzeugung	eine Kopfbedeckung wird in Einzel fertigung und in Fließbandarbeit produziert
Durchblick	AB	2	22	Planung einer Landschaft	Planspiel		Gruppe	DL Freizeit und Tourismus	Tourismuseinrichtungen in eine Landschaft planen, Plan präsentieren und bei Kollegen Verbesserungsvorschläge einholen
Durchblick	AB	2	38	Erkundung einer Einkaufsstraße	Erkundungsspiel		Gruppe	Leben in Ballungsräumen	Kartierung eines Geschäftsviertels
Durchblick	LB	3	10-11	Da blicke ich durch: Österreich	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Silbernatze, die Anfangsbuchstaben ergeben eine wichtige Verkehrsroute
Durchblick	LB	3	51	Wie geht das? Debatte	Rollenspiel		Gruppe	Gestaltung des Lebensraums	Rollenspiel zum Thema Raumpaltung, wird als Debatte bezeichnet
Durchblick	LB	3	74-75	Wirtschaftsdomino	Lernspiel	Domino und Trmino	Gruppe	Der öffentliche Haushalt	richtig gelegte Dominosteine ergeben zwei Lösungssätze
Durchblick	LB	3	76-77	Wer wie Wirtschaftsweltmeister?	Lernspiel	Quitzspiel	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Quitzspiel als Millionenshow, andere Kinder bzw. Lehrkraft werden als Joker eingesetzt
Durchblick	AB	3	8	Rätsel Österreich	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	einzelne Buchstaben der gefundenen Begriffe ergeben Lösungswort
Durchblick	AB	3	34	Trmino zur Land- und Forstwirtschaft	Lernspiel	Domino und Trmino	Paararbeit	Lebensraum Österreich	Hilfestellung durch vorgegebenes Legemuster
Durchblick	AB	3	36	Dienstleistungen	Lernspiel	Begriffsauche und Suchtite	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Dienstleistungsbereife im Buchstabensalat finden, keine vorgegebenen Begriffe
Durchblick	LB	4	131	Das kann ich!	Lernspiel	Zur/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Buchstaben der richtigen Zuordnungen ergeben Lösungssatz
Durchblick	LB	4	134-135	Nach Osten rund um die Welt	Lernspiel	Brettspiel	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Spiel mit Fragen über Themen aller vier Schulstufen
Durchblick	LB	4	6	Europa Rätsel	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	einzelne Buchstaben der gefundenen Begriffe ergeben Lösungswort
Durchblick	LB	4	20	China Rätsel	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Ein Kind merkt sich ein Objekt/einen Ort aus einer Bilderkarte und nennt den Anfangsbuchstaben und den Staat, das andere Kind muss mit Hilfe einer politischen Karte das gesuchte Wort finden
Durchblick	LB	4	26	Weltregionen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Zeichen müssen durch Buchstaben ersetzt werden, um sinnvolle Sätze zu bilden
Durchblick	LB	4	26	Weltregionen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	einzelne Silben in Worten sinnvoll eingesetzt werden, um sinnvolle Wörter zu bilden
Durchblick	LB	3	119	Wie geht das? Placemat	Entscheidungs- ngsspiel	Entscheidungs- ngsspiel	Gruppe	Einblicke in die Arbeitswelt	Möglichkeiten sind nicht vorgegeben, am Ende des Spieles sollen sich die Kinder für einen Berufsweg entscheiden, der möglichst viele Wünsche berücksichtigt
Durchblick	LB	3	128-129	Wir erforschen unsere Umgebung	Erkundungs- ngsspiel	Erkundungs- ngsspiel	Gruppe	Einblicke in die Arbeitswelt	Klasse wird nach Raumkategorien eingeteilt, Verbesserungsvorschläge, um mehr Wohlfühlräume zu haben, werden gemeinsam überlegt
Faszination Erde	GA	2	12	Spiele mit dem Atlas - Bilder von Bilderlegende erraten	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsauche	Gruppe	Orientierungssystem	ein Kind beschreibt ein Bild, die anderen Kinder raten
Faszination Erde	GA	2	12	Spiele mit dem Atlas - Was war in der Bilderkarte?	Lernspiel	Suchtspiel	Einzelarbeit	Orientierungssystem	max. 5 Details auf einer Bilderkarte (Atlas) merken und deren Position anschließend auf einer maßstabmäßig kleineren Karte zeigen
Faszination Erde	GA	2	13	Spiele mit dem Atlas - Welches "S" ist in Ägypten?	Lernspiel	Ratespiel	Paararbeit	Orientierungssystem	Ein Kind merkt sich ein Objekt/einen Ort aus einer Bilderkarte und nennt den Anfangsbuchstaben und den Staat, das andere Kind muss mit Hilfe einer politischen Karte das gesuchte Wort finden
Faszination Erde	GA	2	13	Spiele mit dem Atlas - Das "ich behaupte Spiel"	Lernspiel	Ratespiel	Gruppe	Orientierungssystem	Ein Kind behauptet etwas, die anderen Kinder suchen nach der Antwort im Atlas und entscheiden, ob die Aussage richtig oder falsch ist, dabei zeigen sie Daumen hoch für richtig und Daumen nach unten für falsch
Faszination Erde	GA	2	27	Wortspiel	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Ausgehend von einem Namen einer Stadt (horizontal geschrieben) werden Worte mit den gleichen Buchstaben gesucht (vertikal schreiben), bei jedem Wort ist jeweils 1 Buchstabe mit der Stadt gleich

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse/Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
Faszination Erde	/A	3	47	Dorfplanung	Planspiel	Paararbeit	Gestaltung des Lebensraums	In Partnerarbeit wird ein Dorf samt Flächenwidmung geplant.
Faszination Erde	/A	3	47	Wissen erarbeiten	Erkundungsspiel	Paararbeit	Gestaltung des Lebensraums	Erkundung eines Dorfes nach Bauskizzen bzw. nach gut gestatteten Gebäuden
Faszination Erde	/A	3	49	Erkundungsspiel	Erkundungsspiel	Einzelarbeit	Gestaltung des Lebensraums	Erkundung eines Stadtteils, Verkehrsplanung oder ähnliches durchführen
GED und WIR	/A	1	17	Suchgitter europäische Hauptstädte	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Kreuzworträtsel und Suchgitter zum Thema europäische Hauptstädte
GED und WIR	/A	1	30	Eisloch und Eisbären	Ratespiel	Gruppe	Wie Menschen leben und wirtschaften	Ratespiel zu Eisbären und Löchern
GED und WIR	/A	1	113	Energierätsel	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Kreuzworträtsel und Suchgitter zum Thema europäische Hauptstädte
GED und WIR	/A	2	22	So lebe ich in meiner Region	Rollenspiel	Gruppe	Leben in Ballungsräumen	Menschen aus verschiedenen Städten der Welt werden in einem geführten Rollenspiel von den SUS dargestellt
Geogr. für alle	/A	1	12	Wortschlange	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Aus Wortschlange Begriffe herausfinden
Geogr. für alle	/A	1	18	Schattennätsel	Suchspiel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Zwei gleiche Bilder finden (Männ mit Globus)
Geogr. für alle	/A	1	21	Durcheinander geratene Unterlagen	Ratespiel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	22	Unsere Welt	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Kreuzworträtsel zu den 7 Kontinenten
Geogr. für alle	/A	1	25	Gitterbeträtsel	Suchspiel	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Richtigen Bildausschnitt zu Tower Bridge suchen
Geogr. für alle	/A	1	26	Was gehört hier nicht hin?	Ratespiel	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	29	Buchstabensalat	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Diverses Österreich	Richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	34	Wetterrätsel	Suchspiel	Einzelarbeit	Wetter und Klima	Begriffe zum Wetter anhand von Linien finden
Geogr. für alle	/A	1	41	Leserätsel - Schlangentext	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Suche nach falschen Wörtern im Text
Geogr. für alle	/A	1	53	Leserätsel - Schlangentext	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriffe finden, Buchstaben sind vorgegeben
Geogr. für alle	/A	1	54	Eisbergcrack	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Schlangentext, der 2. und 3. Buchstabe ist jeweils zu streichen
Geogr. für alle	/A	1	57	Versetzte Wörter	Labyrinth	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Über ein Labyrinth findet man den richtigen Apfel zum Apfelbaum in der Mitte
Geogr. für alle	/A	1	58	Apfellaabyrinth	Brettspiel	Gruppe	Wie Menschen leben und wirtschaften	Brettspiel mit Ereignisfeldern
Geogr. für alle	/A	1	64	Wistenvalley	Suchspiel	Gruppe	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriffe im Suchgitter finden und anschließend beschreiben
Geogr. für alle	/A	1	79	Begriffssuche Lavinen	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Begriffe im Suchgitter finden und anschließend beschreiben
Geogr. für alle	/A	1	83	Kreuzworträtsel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Kreuzworträtsel zu Erdbeben
Geogr. für alle	/A	1	89	Malen nach Zahlen - Vulkane	Quizspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Richtige Antworten entsprechen einer Farbe. Entsprechende Felder werden im Lösungsbild angemalt und ergeben ein Bild
Geogr. für alle	/A	1	90	Schlangengewörter zu Vulkanen	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zu Vulkane
Geogr. für alle	/A	1	97	So ein Durcheinander - Tsunami	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zu Wirbelstürme
Geogr. für alle	/A	1	98	Wirbelsturmquiz	Quizspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Quizspiel zu Wirbelstürmen - wer weiß die meisten Antworten?
Geogr. für alle	/A	1	102	Arwald Puzzle	Puzzle	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Puzzle ergibt Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	107	Früchte-Sudoku	Sudoku	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zu Naturgewalten
Geogr. für alle	/A	1	108	Durcheinander tropische Früchte	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Satzanfänge und Sätze sind richtig angeordnet, ergibt ein sinnvolles Wörter
Geogr. für alle	/A	1	108	Tropische Früchte	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Frage zu tropischen Früchten sind mit richtig oder falsch zu beantworten, Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	115	Silbenrätsel zu Mais	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Suche nach Fachbegriffen durch Silbenrätsel
Geogr. für alle	/A	1	115	Suche nach Maisgericht	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtig angeordnet ergibt die Antwort auf eine Frage
Geogr. für alle	/A	1	116	Maislabyrinth	Labyrinth	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Fragenantwortung führt durch das Labyrinth
Geogr. für alle	/A	1	20	Leserätsel	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	In einem Text sind Buchstaben verkehrt geschrieben, richtig geordnet kann man einen Text lesen
Geogr. für alle	/A	1	23	Begriffe zur Schafszucht	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriffssuche, wobei gleiche Zeichen gleichen Buchstaben entsprechen
Geogr. für alle	/A	1	23	Begriffe zur Schafszucht	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Gefundene Buchstaben richtig angeordnet ergeben ein sinnvolles Wort zur Schafszucht
Geogr. für alle	/A	1	27	Kreuzworträtsel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Kreuzworträtsel zum Fischfang
Geogr. für alle	/A	1	28	So ein Durcheinander - Tsunami	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zum Fischfang
Geogr. für alle	/A	1	31	So ein Durcheinander - Erdöl	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Satzteile richtig angeordnet ergibt eine Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	135	Tipps zum Wassersparen	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Satzteile richtig angeordnet ergibt eine Lösungswort
Geogr. für alle	/A	1	136	Begriffe zum Wasser	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Suche nach Begriffen wird durch die Vorgabe der Buchstabenhöhe erleichtert
Geogr. für alle	/A	1	139	Kreuz und quer durch Europa	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Richtige Antworten führen zu nächsten Frage, und zu den Buchstaben des Lösungswortes
Geogr. für alle	/A	2	11	Kreuzworträtsel Zeitzeonen	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Orientierungssystem	Kreuzworträtsel zu den Zeitzeonen
Geogr. für alle	/A	2	23	Schattenbild	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Fehlersuche zu Bild von Skyline
Geogr. für alle	/A	2	35	Fehlerbild	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Unterschiede finden, von zwei Bildern von Skyline
Geogr. für alle	/A	2	35	Musikal	Wortsple/Begriffssuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Fehlende Buchstaben in Sätzen ergeben den Namen eines Musikers

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
Geogr. für alle	U/A	2	36	Silberatmel zum Thema Stadt	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	Sieben ergeben Begriffe zur Stadt
Geogr. für alle	U/A	2	41	Durchstreichen	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	falsche Begriffe durchstreichen, sie ergeben eine Lösungszahl
Geogr. für alle	U/A	2	42	Begriffe rund um orientalische Städte	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	Gleiche Zahlen bedeuten gleiche Buchstaben, was die Suche nach Begriffen erleichtert
Geogr. für alle	U/A	2	47	Suchrätsel Kalkutta	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	Wörter in Suchgitter finden
Geogr. für alle	U/A	2	48	Buchstabensalat	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	Das Wort verkümmert in Suchgitter finden
Geogr. für alle	U/A	2	55	So ein Durcheinander - Stadt	Lernspiel	Einzelarbe	Leben in Ballungsräumen	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zur Stadt
Geogr. für alle	U/A	2	61	Güterbaustapel	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	Kreuzworträtsel zum Thema Gewerbe
Geogr. für alle	U/A	2	62	So ein Durcheinander - Gewerbe	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	2 gleiche richtig angeordnet ergeben ein Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	62	Schattennäsel Gewerbe	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	2 gleiche Bilder finden
Geogr. für alle	U/A	2	65	Holzlabirynth	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	Über ein Labirynth findet man das richtige Holz zum Thron
Geogr. für alle	U/A	2	69	Niedriglobnänder-Quiz	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	Fragen zu Niedriglobnänder - die Buchstaben der richtigen Antworten ergeben das Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	74	So ein Durcheinander - Autos	Lernspiel	Einzelarbe	Gütererzeugung	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter zur Produktion von Autos
Geogr. für alle	U/A	2	82	Öffentliche oder private Dienstleistungsberufe?	Lernspiel	Einzelarbe	Dienstleistungsbereich allgemein	Aus Wortschlange Begriffe herausfinden
Geogr. für alle	U/A	2	82	Bilderquiz zu Dienstleistungen	Lernspiel	Einzelarbe	Dienstleistungsbereich allgemein	Aus Bildteilen 3 Bilder erstellen
Geogr. für alle	U/A	2	87	Bankengrurz	Lernspiel	Einzelarbe	DI Handel	Quiz, Buchstaben der richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	93	Die Tricks der Supermärkte	Lernspiel	Einzelarbe	DI Handel	Fehler im Text finden
Geogr. für alle	U/A	2	97	Suchrätsel Dienstleistungen	Lernspiel	Einzelarbe	DI Handel	Begriffe in Suchgitter finden und anschließend beschreiben
Geogr. für alle	U/A	2	101	Fehlersuche	Lernspiel	Einzelarbe	DI Handel	2 Bilder werden miteinander verglichen und die Unterschiede ermittelt
Geogr. für alle	U/A	2	102	Fotoquiz	Lernspiel	Einzelarbe	Dienstleistungsbereich allgemein	Aussagen zu Dienstleistungen - die Buchstaben der richtigen Antworten ergeben das Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	106	Wortschlange Tourismus	Lernspiel	Einzelarbe	Dienstleistungsbereich allgemein	Quiz, Buchstaben der richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	106	Arten des Tourismus	Lernspiel	Einzelarbe	DI Freizeit und Tourismus	Durch Westgerichen von Buchstaben ergeben sich sinnvolle Begriffe
Geogr. für alle	U/A	2	119	Flughafen	Lernspiel	Einzelarbe	DI Verkehrsmittel	Durch Ordnen von Buchstaben ergeben sich sinnvolle Begriffe, Reihenfolge ergibt Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	2	123	Suchrätsel Schifffahrt	Lernspiel	Einzelarbe	DI Verkehrsmittel	Buchstaben richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter, die dann zu erklären sind
Geogr. für alle	U/A	2	124	Schattennäsel	Lernspiel	Einzelarbe	DI Verkehrsmittel	nur 2 der 8 Bilder einer Hafensilhouette sind demisch
Geogr. für alle	U/A	2	131-	Würfel Verkehr	Lernspiel	Einzelarbe	DI Verkehrsmittel	Buchstaben auf Würfel richtig angeordnet ergeben sinnvolle Wörter
Geogr. für alle	U/A	2	139	Tabu	Lernspiel	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Tabuspiel mit Begriffen der 2. Klasse
Geogr. für alle	U/A	3	8	Österreich-Quiz	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffe in Suchgitter finden und in das ortsbastelrätsel einfügen, anschließend erklären
Geogr. für alle	U/A	3	17	Silberatmel zu Lebensraum Österreich	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Sieben so zusammenfügen, dass sie sinnvolle Begriffe ergeben, danach erklären
Geogr. für alle	U/A	3	24	Welke du noch?	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Aus Wortschlange Länder finden, die Anteil an den Alpen haben
Geogr. für alle	U/A	3	24	Alpenquiz	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Kreuzworträtsel zu den Alpen
Geogr. für alle	U/A	3	30	Leserätsel - Vorland im Osten	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Text auf Zeit lesen, Zeit kann verglichen werden
Geogr. für alle	U/A	3	30	Tiere im Schiff des Neuseeländesees	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Suche nach Begriffen von Tieren auf Bild, eigenlich, Lesesaufgabe
Geogr. für alle	U/A	3	33	Lebensraum Österreich - Klima	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	3	38	Suchrätsel Österreich	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffe in Suchgitter finden und aufschreiben
Geogr. für alle	U/A	3	38	Kartografisches Wissen über Tirol	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffsuche unter zu Hilfenahme des Atlas, Buchstaben sind teilweise vorgegeben, daher als Spiel gewertet
Geogr. für alle	U/A	3	41	Fehlerbild	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	2 Bilder von Schloss Mirabel vergleichen und Unterschiede finden
Geogr. für alle	U/A	3	41	Kartografisches Wissen über Salzburg	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffsuche unter zu Hilfenahme des Atlas, spielerisch aufgemacht, daher als Spiel gewertet
Geogr. für alle	U/A	3	45	Kartografisches Wissen über Steiermark	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffsuche unter zu Hilfenahme des Atlas, spielerisch aufgemacht mit Lösungswort, daher als Spiel gewertet
Geogr. für alle	U/A	3	46	Kartografisches Wissen über Kärnten	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Begriffsuche unter zu Hilfenahme des Atlas, als Silberatmel spielerisch aufgemacht, daher als Spiel gewertet
Geogr. für alle	U/A	3	46	Das Körntner Seengebiet	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Da spielerisch aufgemacht ausnahmsweise als Spiel gewertet
Geogr. für alle	U/A	3	49	Baugelandquiz - Geheimcode	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Gleiche Zahlen entsprechen gleichen Buchstaben
Geogr. für alle	U/A	3	50	Niederösterreich - Quiz	Lernspiel	Einzelarbe	Lebensraum Österreich	Kreuzworträtsel zu Niederösterreich
Geogr. für alle	U/A	3	59	Arbeitswelt - Begriffe	Lernspiel	Einzelarbe	Einblicke in die Arbeitswelt	Erfolgsche Aussagen zum Beruf des Bauern/Bäuerin nach richtig und falsch werten - Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	3	60	Richtig oder falsch - Bauern auf Englisch	Lernspiel	Einzelarbe	Einblicke in die Arbeitswelt	In der Wortschlange 10 Leihenwörter finden und aufschreiben
Geogr. für alle	U/A	3	67	Wortschlange Arbeitswelt	Lernspiel	Einzelarbe	Einblicke in die Arbeitswelt	Aussagen zu Schulen - Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	U/A	3	71	Richtig oder falsch - Arbeitswelt	Lernspiel	Einzelarbe	Einblicke in die Arbeitswelt	

Buchreihe	Buch Typ	Klasse/Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
Geogr. für alle	UA	3	75 Suchrätsel Arbeitswelt	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Einblicke in die Arbeitswelt	Begriffe in Suchgitter finden, aufschreiben und erklären
Geogr. für alle	UA	3	80 Richtig oder falsch - Arbeitsmarkt	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Einblicke in die Arbeitswelt	Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	3	85 Wortschlange Euro	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	In der Wortschlange Länder, die den Euro verwenden, finden und aufschreiben
Geogr. für alle	UA	3	86 Fehlerbild	Lernspiel	Fehlerbildspiel	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	2 Bilder vom Sitz des VWF vergleichen und Unterschiede finden
Geogr. für alle	UA	3	86 Eurorätsel	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	Kreuzwörter zum Euro
Geogr. für alle	UA	3	90 Richtig oder falsch - Konsumentenschutz	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	Aussagen zum Konsumentenschutz - Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	3	97 So ein Durcheinander - Steuern	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Öffentliche Haushalt	Sätze richtig zusammengefügt ergeben sinnvolle Sätze und ein Lösungswort
Geogr. für alle	UA	3	102 Wirtschaftsquiz	Lernspiel	Quisziel	Einzelarbeit	Öffentliche Haushalt	Buchstaben der richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	3	109 Begriffe Quiz - Bevölkerung	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kernzahlen,...)	Begriffe in Suchgitter finden, aufschreiben und erklären
Geogr. für alle	UA	3	132 Kreuzwörter Österreich	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Kreuzwörter zu Österreich
Geogr. für alle	UA	3	133-140	Lernspiel	Quisziel	Einzelarbeit	Einblicke in die Arbeitswelt	Berufe sollten auf englisch erraten werden - 4 Möglichkeiten werden vorgegeben
Geogr. für alle	UA	4	7 Was hast du dir gemerkt - Europa	Lernspiel	Quisziel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Quiz, Buchstaben der richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	4	21 Suchrätsel Norwegen	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Topographische Begriffe zu Norwegen mit Hilfe eines Suchrasters und mit dem Atlas ermitteln und zuordnen
Geogr. für alle	UA	4	22 Schweiz Zuordnung	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Zuordnung von Begriffen zu nummerierter Schweiz Karte, spielerischer Zugang durch enträtseln der Worte, daher als Spiel gewertet, wenn auch grenzübergreifend
Geogr. für alle	UA	4	33 Kroatenquiz	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	4	43 EU	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Richtige Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	4	44 EU Kreuzwörter	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Kreuzwörter für EU
Geogr. für alle	UA	4	50 EU Toto	Lernspiel	Quisziel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Fragen zur EU mit 3 Tipp-Möglichkeiten, spielerischer Charakter der Aufgabe, daher als Spiel gewertet
Geogr. für alle	UA	4	75 Fragen zu Japan	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Richtige Beantwortung der Fragen ergibt ein Lösungswort
Geogr. für alle	UA	4	88 Richtig oder falsch - Wasser	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Aussagen zum Thema Wasserklima in Österreich - Buchstaben der richtigen Antworten ergeben Lösungswort
Geogr. für alle	UA	4	106 Globalisierung Kreuzwörter	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Globalisierung	Kreuzwörter zur Globalisierung
Geogr. für alle	UA	4	117 Hauptstadtquiz	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Kreuzwörter zu europäischen Hauptstädten
Geogr. für alle	UA	4	126 Geo-Activity	Szen Spiel	Darstellen/Beschreiben/Zeichnen	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Kinder müssen in begrenzter Zeit einen Begriff erraten, den ein Kind der Gruppe umschreibt, pantomimisch oder zeichnerisch darstellt
geo-link	UA	1	10 Sonne und Erde	Rollenspiel	Rollenspiel	Gruppe	Ein Blick auf die Erde	Drehung der Erde um die Sonne wird von 2 Kindern dargestellt. Ein drittes Kind beschreibt die Szene
geo-link	UA	1	24 Rätsel zu den Schlüsselwörtern zum Thema "Ein Blick auf die Erde"	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Einzelne Buchstaben der gefundenen Wörter ergeben das Lösungswort
geo-link	UA	1	73 Rätsel zu Vulkanen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Einzelne Buchstaben der gefundenen Wörter ergeben das Lösungswort
geo-link	UA	1	79 Rätsel zu Tsunami	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Einzelne Buchstaben der gefundenen Wörter ergeben das Lösungswort
geo-link	UA	1	101 Rätsel zu Energieerfern	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Einzelne Buchstaben der gefundenen Wörter ergeben das Lösungswort
geo-link	UA	1	102 Rätsel zu Energieerfern	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Schlagentext
geo-link	UA	1	106 Schatzkarte	Lernspiel	Suchspiel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Schatzsuche mit Suchgitter
geo-link	UA	1	110 Begriffspantomime	Szen Spiel	Darstellen/Beschreiben/Zeichnen	Gruppe	Ein Blick auf die Erde	Schlüsselwörter pantomimisch darstellen
geo-link	UA	1	110 Geographische Begriffsschlange	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Beliebige geographische Begriffe aneinanderreihen
geo-link	UA	2	63 Zeitzonen	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Orientierungssystem	Einzelne Buchstaben der gefundenen Wörter ergeben das Lösungswort
geo-link	UA	2	74 Papierflieger basteln	Konstr. Spiel	Konstr. Spiel	Gruppe	Güterzeugung	In zwei Gruppen sollen Papierflieger entweder in arbeitsteiliger Produktion oder alleine hergestellt werden
geo-link	UA	2	85 Rätsel zu Gütererzeugung	Lernspiel	Kreuzwörter	Einzelarbeit	Güterzeugung	Schritte beim Einchecken am Flughafen pantomimisch darstellen - eine andere Gruppe beschreibt die Schritte, eine weitere Gruppe macht dazu ein kleines Hörspiel
geo-link	UA	2	89 Notwendige Schritte am Flughafen	Szen Spiel	Darstellen/Beschreiben/Zeichnen	Gruppe	DL Verkehrsmittel	Begriffe aneinanderreihen (letzter Buchstabe = erster Buchstabe)
geo-link	UA	2	89 Fehlerhafte Weltkarte	Lernspiel	Fehlerbildspiel	Einzelarbeit	Orientierungssystem	Kreuzwörter ergibt Lösungswort
geo-link	UA	3	54 Geographische Begriffsschlange Österreich	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Gruppe	Diverses Österreich	
geo-link	UA	3	76 Gehaltsentlohnung	Rollenspiel	Rollenspiel	Gruppe	Einblicke in die Arbeitswelt	Arbeitsgeber/innen und Arbeitnehmer/innen argumentieren bezüglich einer Gehaltsentlohnung
geo-link	UA	3	82 Rätsel zu Arbeitswelt	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einblicke in die Arbeitswelt	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
geo-link	UA	4	117 Volkswirtschaftliche Begriffe	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kernzahlen,...)	
geo-link	UA	4	16 Europa	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
geo-link	UA	4	35 Europa	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse/ Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
geo-link	LA	4	Europa	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Vielfältiges Europa	Zuordnung von Begriffen ergibt einen Lösungssatz.
geo-link	LA	4	68 Weltwirtschaft - Russland	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
geo-link	LA	4	86 Weltwirtschaft - Madagaskar	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
geo-link	LA	4	91 Weltwirtschaft - Entwicklungsländer	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Kindersuchen auf Zeit für jeden Buchstaben des Alphabets Begriffe zum Thema Entwicklungsländer
geo-link	LA	4	91 Weltwirtschaft - Entwicklungsländer	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
geo-link	LA	4	94 Weltwirtschaft	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Ein Buchstabe ist zu jedem Begriff vorgegeben
geo-link	LA	4	133 Gründe für Globalisierung	Lenspiel	Quizzspiel	Gruppe	Globalisierung	Es gewinnt die Gruppe, die als erste 4 richtige Antworten in einer Reihe schafft, ansonsten die Gruppe, die am meisten Antworten schafft.
GEoprofi	LA	1	14 Unser Planet	Lenspiel	Quizzspiel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	26 Kartenkunde	Lenspiel	Fehlerratespiel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Fehlerratespiel: Welche Begriffe gehören zusammen? Für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	34 Ein erster Blick auf Europa	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Einzelne Buchstaben der gefundenen Begriffe ergeben ein Lösungswort. Für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden.
GEoprofi	LA	1	42 Wie gut kennst du Österreich?	Lenspiel	Kreuzwörterrätsel	Einzelarbeit	Diverses Österreich	Für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	47 Begriffe rund um das Wetter	Lenspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wetter und Klima	Gitterratsuche nach Begriffen, je 2 Begriffe gehören zusammen. Begriffe werden nicht vorgegeben
GEoprofi	LA	1	52 Wetter und das Klima verstehen	Lenspiel	Kreuzwörterrätsel	Einzelarbeit	Wetter und Klima	Für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	62 Leben in der polaren Zone	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Aussage kann richtig oder falsch sein / Lösungen ergeben Lösungssatz, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	74 Leben in der gemäßigten Zone	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Wortteile sind zu Fachbegriffen zusammen zu fügen, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	77 Wo haben die Kinder Urlaub gemacht?	Lenspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Zu suchende Begriffe werden beschrieben
GEoprofi	LA	1	81 Begriffe zur Wüste	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: Die Höhe der richtigen Buchstaben wird durch Kästchen angedeutet, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	83 Richtig oder falsch - Australien	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: einzelne Buchstaben sind gegeben, daher als Spiel gewertet
GEoprofi	LA	1	86 Leben in der subtropischen Zone	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: einzelne Buchstaben sind gegeben, daher als Spiel gewertet
GEoprofi	LA	1	91 Rätsel zum Saitenmusikinstrument in Afrika	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: Die Höhe der richtigen Buchstaben wird durch Kästchen angedeutet, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	100 Leben in den Tropen	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: einzelne Buchstaben sind gegeben, daher als Spiel gewertet
GEoprofi	LA	1	103 Südmarek's Gefährten	Lenspiel	Labyrinth	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriff zu Handlungsweilen durch Lösen eines Labyrinths finden
GEoprofi	LA	1	107 Flussrätsel	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriffsuche, gleiche Zahl bedeutet gleicher Buchstabe
GEoprofi	LA	1	114 Gefahren durch Naturkatastrophen	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Suche nach Fachbegriffen durch Silberrätsel, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	1	126 Energie und Rohstoffe nutzen	Lenspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Suche nach Fachbegriffen auch im Suchgitter, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	9 Eine Stadt planen	Planspiel	Planspiel	Gruppe	Leben in Ballungsräumen	SUS sollen einen Plan für eine Stadt erstellen, der Beste davon wird primiert
GEoprofi	LA	2	17 Müll vermeiden	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Schlagentext so trennen, dass er sinnvolle Wörter ergibt
GEoprofi	LA	2	18 Lebensraum Stadt	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Lückentext: für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	25 Flussrätsel	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Fragen zu europäischen Flüssen/Städten. Antworten ergeben Lösungswort
GEoprofi	LA	2	25 Städterätsel	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Reine Suche nach Wörtern. Hilfestellung: einzelne Buchstaben sind gegeben, daher als Spiel gewertet
GEoprofi	LA	2	36 Städte rund um die Welt	Lenspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Begriffe zu Ballungsräumen sind zu finden als Antwort zu Fragen und in einem Suchgitter zu finden, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	44 101 der Wirtschaftskunde	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Wirtschaftliche Grundbegriffe finden, Hilfestellung: einzelne Buchstaben sind vorgegeben, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	49 Industrie oder Gewerbe?	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Aussagen den Spalten Gewerbe oder Industrie zuzuordnen, ergibt Lösungswort
GEoprofi	LA	2	54 Wie Güter hergestellt werden	Lenspiel	Kreuzwörterrätsel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Kreuzwörterrätsel zum Thema Gütererzeugung, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	64 Waren/Einkauf/Geld	Lenspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Begriffsuche, als Hilfestellung gibt es ein Suchgitter, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	74 Verkehrsmittel verbinden Menschen	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Verkehrsmittel	Zuordnen verkehrswirtschaftlicher Begriffe, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	2	82 Tourismus - Menschen auf Reisen	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Freizeit und Tourismus	Lösungen ergeben Lösungssatz, für richtige Antworten darf je 1 Stockwerk ausgemalt werden
GEoprofi	LA	3	28 Landschaftliche Vielfalt Österreichs	Lenspiel	Quizzspiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEoprofi	LA	3	37 Gleitscher - fehlende Worte einsetzen, einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort	Lenspiel	Quizzspiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Gleitscher - fehlende Worte einsetzen, einzelne Buchstaben ergeben Lösungswort
GEoprofi	LA	3	38 Klima Österreichs	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEoprofi	LA	3	50 Bevölkerung Österreichs	Lenspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEoprofi	LA	3	60 Stadt und Land	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEoprofi	LA	3	69 Steuern, Budget, Staatsverschuldung	Lenspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Der öffentliche Haushalt	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEoprofi	LA	3	71 Begriffe rund um den Handel	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Richtige Zuordnung ergibt Lösungssatz

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse- Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
GEOProfi	L/A	3	74	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vollwirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Buchstaben ergeben Lösungssatz, für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	3	79	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vollwirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	in Schlangentext Erde und Gesteine finden
GEOProfi	L/A	3	90	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vollwirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Buchstaben ergeben Lösungssatz, für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	3	100	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vollwirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Buchstaben ergeben Lösungssatz, für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	3	106	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Richtige Zuordnung ergibt Lösungswort
GEOProfi	L/A	4	7	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzel Buchstaben aus den gefundenen Begriffen ergeben ein Lösungswort
GEOProfi	L/A	4	18	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	21	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Europa - Zuordnung von Aussagen zu Begriffen, Buchstaben ergeben ein Lösungswort
GEOProfi	L/A	4	28	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	40	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	47	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	50	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Begriffe sind auch im Suchgitter zu finden, für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	53	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzel Buchstaben aus den gefundenen Begriffen ergeben ein Lösungswort
GEOProfi	L/A	4	61	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzel Buchstaben aus den gefundenen Begriffen ergeben ein Lösungswort
GEOProfi	L/A	4	76	Lernspiel	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	86	Lernspiel	Lernspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	108	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Buchstaben ergeben Lösungswort, für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
GEOProfi	L/A	4	116	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Für richtige Antworten dürfen sich die SUS selbst Punkte geben
Mehrfach Geog.	AB	1	75	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	1	75	Lernspiel	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Buchstaben von fehlerhaften Wörtern ergeben ein Lösungswort zum Thema Orientierung
Mehrfach Geog.	AB	1	79	Lernspiel	Suchspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Auf Schatzkarte mit Suchgitter werden Schätze versteckt, die der Partner/die Partnerin finden muss
Mehrfach Geog.	AB	1	91	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Silben ergeben gesuchte Begriffe
Mehrfach Geog.	AB	1	100	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzelarbeit
Mehrfach Geog.	AB	1	105	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzelarbeit
Mehrfach Geog.	AB	1	111	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzelarbeit
Mehrfach Geog.	AB	1	116	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	1	130	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Silben ergeben gesuchte Produkte
Mehrfach Geog.	AB	1	132	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Kreuzorträtsel zum Thema Tropische Zone
Mehrfach Geog.	AB	1	142	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	2	76	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze - Thema Datumsgrenze
Mehrfach Geog.	AB	2	82	Lernspiel	Darstellung/Beschreibung/Zeichnen	Gruppe	Gruppe	Kontinente werden dargestellt (Kärtchen bzw. Größe als Anzahl der Sessel), Bevölkerung (Kinder), Energieverbrauch (Luftballons) und Reichtum (Semmel)
Mehrfach Geog.	AB	2	101	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Buchstaben der richtigen Antworten (richtig/falsch) ergeben Buchstaben für Lösungssatz
Mehrfach Geog.	AB	2	106	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	2	107	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Silben ergeben Staaten im Orient
Mehrfach Geog.	AB	2	110	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Vorgegebene Begriffe in Suchgitter finden
Mehrfach Geog.	AB	2	111	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Zu Gewinne passende Begriffe (nicht vorgegeben) in Suchgitter finden
Mehrfach Geog.	AB	2	118	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Zu-/Ordnungsspiel
Mehrfach Geog.	AB	2	120	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Zu-/Ordnungsspiel
Mehrfach Geog.	AB	2	121	Lernspiel	Konst.-Spiel	Gruppe	Gruppe	Einzelarbeit
Mehrfach Geog.	AB	3	76	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Einzelarbeit
Mehrfach Geog.	AB	3	90	Lernspiel	Begriffsuche und Suchtipp	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	3	106	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Begriffe aus dem Lückentext in Suchgitter finden
Mehrfach Geog.	AB	3	107	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Begriffe, die zuvor über Beschreibung zu finden waren, im Suchgitter finden
Mehrfach Geog.	AB	3	125	Lernspiel	Kreuzorträtsel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Standort zu Produkten suchen, wobei die Buchstaben mittels einer vorgegebenen Zahl ermittelt werden können
Mehrfach Geog.	AB	4	88	Lernspiel	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Buchstaben der falschen Begriffe ergeben Lösungswort

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse/ Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
Mehrfach Geog.	AB	4	Diskussionsrunde "Zusammenleben"	Entscheidungs- ngsspiel	Entscheidungs- ngsspiel	Gruppe	Vielfältiges Europa	Zu drei Aussagen, die mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind, 5/5 sollen in mehreren Diskussionsrunden Pro- oder Kontra Positionen einnehmen. Es sind auch Diskussionsbeobachter und eine Diskussionsnachbesprechung vorgesehen. Aufgabe ist im Buch nicht als Spiel, sondern als Diskussionsrunde, erklärt.
Mehrfach Geog.	AB	4	Wir spielen Welt	Szen-Spiel	Darstellen/beschreiben/ Zeichnen	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Darstellen von Kontinenten (Kärnten bzw. Größe als Anzahl der Sessel), Bevölkerung (Kinder), Energieverbrauch (Luftballons) und Reichum (Semmeln)
Mehrfach Geog.	AB	4	Schlangensätze: USA	Lernspiel	Schlangentext	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Wortschlange richtig unterteilt ergibt sinnvolle Sätze
Mehrfach Geog.	AB	4	Diskussionsrunde "Drei Schluchten Damm"	Entscheidungs- ngsspiel	Entscheidungs- ngsspiel	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Keine weitere Informationen, wobei die Methode bereits auf Seite 94 im Buch eingesetzt wird, wo es mehr Informationen dazu gibt
Merdiane	UA	1	Kapitelcheck - GW und die Erde	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Silbenrätsel
Merdiane	UA	1	Immer Ärger mit der Zeit?	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Silbenrätsel
Merdiane	UA	1	Kapitelcheck - Die Klima- und Vegetationszonen der Erde	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Silbenrätsel
Merdiane	UA	1	Kapitelcheck - Energie	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Silbenrätsel
Merdiane	UA	1	Kapitelcheck - Nahrungsfahren	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Nahrungsfahren umgehen	Silbenrätsel
Merdiane	UA	2	Arbeitsteilung und Einzelarbeit	Konstr.-Spiel	Konstr.-Spiel	Gruppe	Gütererzeugung	Silbenrätsel
Merdiane	UA	2	Kapitelcheck - Gütererzeugung	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Silbenrätsel
Merdiane	UA	2	Kapitelcheck - Städte und Ballungsräume	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Silbenrätsel
Merdiane	UA	3	Kapitelcheck - Dienstleistungen in Gemeinden	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Silbenrätsel
Merdiane	UA	3	Kapitelcheck - Großlandschaften	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Silbenrätsel
Merdiane	UA	3	Kapitelcheck - Bevölkerung	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Silbenrätsel
Merdiane	UA	3	Kapitelcheck - Volkswirtschaftliche Begriffe	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Silbenrätsel
Merdiane	UA	3	Kapitelcheck - Arbeitswelt und Berufe	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Einblicke in die Arbeitswelt	Silbenrätsel
TOP in GW	UA	1	Kreuzworträtsel Wüste	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Kreuzworträtsel zum Thema Wüsten
Überall Geog.	LB	1	Ratespiel Klima	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wetter und Klima	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Silbenrätsel - Wie Menschen wirtschaften	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Bilderrätsel Wüste	Lernspiel	Rätsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel ergibt Lösungswort (Schwierigkeit 2/3)
Überall Geog.	LB	1	Suchgitter Gebirge	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Buchstabsalat Klima	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Werte und Klima	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Suchgitter Tundra	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 2/3)
Überall Geog.	LB	1	Rätsel Polarregion	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Montipazie Umweltgefährdung	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Suchgitter Rohstoffe	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	1	Domino	Lernspiel	Domino und Trimino	Einzelarbeit	Spiel über Themen des Jahres	(Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	1	Die Welt aus der Vogelperspektive	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Ein Blick auf die Erde	Kreuzworträtsel zu gelesenen Text (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	1	Heidenhafer Abstieg ins Erdinnere	Lernspiel	Labyrinth	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Vornamen in Labyrinth finden (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	1	Wolffleck ein neuer Inselstaat	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Sätze ergeben sinnvolle Sätze zum Thema Problem durch Plastik (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	1	Aus dem Regenwald ins Fußballstadion	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Richtige Antworten ergeben mit der richtigen Himmelsrichtung verbunden ein Lösungswort (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	1	Kinder in aller Welt	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Kreuzworträtsel zu gelesenen Text mit Lösungswort (Schwierigkeit 2/3)
Überall Geog.	AB	1	Kinder in aller Welt	Lernspiel	Rollenspiel	Gruppe	Wie Menschen leben und wirtschaften	Ein Märchen zu Kindern in der Wüste/Wasserknappheit darstellen (Schwierigkeit 3/3)
Überall Geog.	AB	1	Auf einem Bauernhof	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Begriffe zum Thema Bauernhof finden (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Städte in aller Welt	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Kreuzworträtsel mit Lösungswort (Schwierigkeit 3/2)
Überall Geog.	LB	2	Menschen erzeugen Güter	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Begriffe verstecken sich in Wortschlange (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Menschen leisten füreinander Dienste	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Begriffe stecken sich in Wortschlange (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Menschen leisten füreinander Dienste	Lernspiel	Sudoku	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Buchstaben des Rätsels in Sudoku eintragen und im Suchgitter Lösungswort finden (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Menschen und Güter überwinden entfernungen	Lernspiel	Domino und Trimino	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Domino richtig gelegt ergibt Lösungswort (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Transport mit dem LKW	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Dienstleistungsbereich allgemein	Aus Buchstabenmal sind drei Begriffe zu finden (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	LB	2	Was war die 2. Klasse	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Spiel über Themen des Jahres	Richtige Antworten führen zur nächsten Frage und zu den Buchstaben des Lösungswortes (Schwierigkeit 1/3)
Überall Geog.	AB	2	Arbeiten wie Roboter	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Richtige Auswahl ergibt ein Lösungswort (Schwierigkeit 1/3)

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse	Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
überall Geog.	AB	2	25	Fließbandarbeit	Konstr-Spiel	Konstr-Spiel	Gruppe	Güterzeugung	In Fließbandarbeit werden Briefumschläge gebastelt, gewonnen hat die Gruppe, die zuerst zehn Stück davon herstellt (Schwierigkeit 2/3)
überall Geog.	LB	3	28	Flyschzone	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Fotos von Wohngebieten in die richtige Reihenfolge gebracht ergibt ein Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	LB	3	111	Volkswirtschaftsbegriffe	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Durch Ordnen von Buchstaben Bildtitel zu wirtschaftlichen Begriffen finden (Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	LB	3	124	Österreichs Außenhandelspartner	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	(Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	LB	3	128	Volkswirtschaftsbegriffe	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	(Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	LB	3	132	Wirtschaftsquiz	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Volkswirtschaftliche Grundbegriffe (Markt, Kennzahlen,...)	Richtige Begriffe führen zum Ziel und ergeben das Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	AB	3	84	Alte Industriegebiete	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Richtige Antworten ergeben Lösungssatz und Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
überall Geog.	AB	3	9	Alte Industriegebiete	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Der richtige Anfangsbuchstabe führt zum Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	AB	3	9	Alte Industriegebiete	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Buchstaben in richtige Reihenfolge gebracht ergibt Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
überall Geog.	AB	3	23	Kolonien	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Globalisierung	Der richtige Anfangsbuchstabe führt zum Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3) eigentlich Stoff der 4. Klasse
unterwegs	AB	1	65	Atna - Fragen zur Karte	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Buchstaben ergeben Lösungssatz zu Vulkane (Schwierigkeit 2 von 3, im Anschluss sind Worte zu beschreiben)
unterwegs	AB	1	4	Unsere Erde	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Einzelarbeit	Wörter zum Thema Erde in Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	7	Rennt du Österreich	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Über Österreich	Wörter zum Thema Wetter in Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	13	Wetter- beobachten, auswerten, vorhersagen	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wetter und Klima	Buchstaben in richtige Reihenfolge gebracht ergeben Begriffe zum Thema Wetter (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	15	Urlaub am Mittelmeer	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtiger Antworten ergeben einen Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	16	Der tropische Regenwald	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtiger Antworten werden ausgemalt und ergeben ein Bild (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	18	Der tropische Regenwald in Gefahr!	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtiger Antworten ergeben einen Lösungssatz (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	19	Die Sahara	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	19	Bilderrätsel Müste	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	23	Bilderrätsel Berg	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	36	Das kann ich! Naturgefahren	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	39	Bioprodukte	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	einzelne Buchstaben ergeben Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	41	Reisbau	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilder in richtige Reihenfolge gebracht ergeben ein Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	43	Tropische Früchte	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	aus Wortteilen sinnvolle Worte zusammensetzen (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	46	Das kann ich! Landwirtschaft	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Buchstaben richtiger Antworten ergeben einen Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	47	Das kann ich! Landwirtschaft	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	(Schwierigkeit 3 von 3)
unterwegs	AB	1	48	Strom aus Wasserkraft	Lernspiel	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	(Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	49	Strom - Umweltgefährdung	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	mit Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	51	Erdöl	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	aus Wortteilen sinnvolle Worte zusammensetzen (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	1	51	Erdöl	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	(Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	52	Erdöl	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	richtige Reihenfolge der Buchstaben ergibt einen Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	1	60-61	Weinreise	Lernspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	richtige Zuordnung ergibt einen Lösungssatz
unterwegs	AB	1	62-63	Das Energiesparspiel	Lernspiel	Brettspiel	Gruppe	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	verschiedene Felder zum Thema Energiesparen im Haushalt bestimmen den Spielverlauf
unterwegs	LB	2	36	Das kann ich - Großstädte	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Suchgitter - Großstädte finden, Begriffe sind nicht vorgegeben (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	LB	2	7	Das kann ich - Gütererzeugung	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Kreuzworträtsel mit Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	7	Wien - eine Stadt im Wandel	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Suchgitter - Wiener Bezirke suchen (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	2	11	Das Geadnetz der Erde	Lernspiel	Suchspiel	Einzelarbeit	Orientierungssystem	Städte über Koordinaten suchen - mit Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	12	Kairo - eine orientalische Stadt	Lernspiel	Ratespiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Aussagen über eine orientalische Stadt richtig ankreuzen - mit Lösungssatz (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	16-17	Megastädte - Rätsel	Lernspiel	Quizspiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Bilder und Aussagen der richtigen Stadt zuordnen - mit Lösungswort (hier fehlt die Angabe zur Schwierigkeit)
unterwegs	AB	2	18	Buchstabenrätsel zu Städten	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Buchstaben richtig angeordnet ergeben eine Megastadt (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	19	Zeitzonenspiel	Lernspiel	Brettspiel	Gruppe	Orientierungssystem	Kinder erraten Uhrzeit in Österreich, Zeit in anderer Stadt wird vorgegeben, Spannung durch Wurfel und Ere (Innsfelder, Leoben im Begleitband (keine Angabe zur Schwierigkeit)

Buchreihe	Buch-Typ	Klasse	Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
unterwegs	AB	2	23	Das kann ich - Guest- und Ungutsträume Stadt	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Leben in Ballungsräumen	Kreuzworträtsel zum Thema Stadt- Guest- und Ungutsträume mit Lösungswort (Schwierigkeit 3 von 3, da anschließend noch zu begründen ist, ob es sich um einen Guest- oder Ungutsträum handelt)
unterwegs	AB	2	30	Die Wasserversorgung Wiens	Lenspiel	Quizspiel	Einzelne/1	Dienstleistungsbereich allgemein	Quizspiel mit Bild als Lösung (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	2	31	Abwasser und Müll - wohin damit?	Lenspiel	Quizspiel	Einzelne/1	Dienstleistungsbereich allgemein	Quizspiel zum Thema Abwasser und Müll mit Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	2	32	Tourismus - Dienste für unsere Freizeit	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelne/1	DI Freizeit und Tourismus	Zuordnung von Tourismusberufen zu Beschreibung - mit Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	2	35	Das kann ich: Öffentliche Dienstleistungen	Lenspiel	Ratespiel	Einzelne/1	Dienstleistungsbereich allgemein	Sätze richtig beenden - Buchstaben ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	36	Talkshow zum Thema Dienstleistungen	Lenspiel	Ratespiel	Gruppe	Dienstleistungsbereich allgemein	Ratespiel im Form einer Talkshow zum Thema Dienstleistungen - sehr genaue (= enge) Vorgaben für die Rollen (Schwierigkeit 3 von 3)
unterwegs	AB	2	45	Das kann ich: Gütererzeugung	Lenspiel	Ratespiel	Einzelne/1	Dienstleistungsbereich allgemein	Sätze richtig beenden - Buchstaben ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	2	58	Kreuz und quer durch Europa	Lenspiel	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelne/1	DI Verkehrsmittel	In Suchgitter Begriffen zum Thema Verkehr finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	2	59	Europa-Quiz	Lenspiel	Spiel	Einzelne/1	DI Verkehrsmittel	Städte über Entfernungangaben finden, Buchstaben ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	6	Kalkalpen	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Gebirgszüge (Begriffe) in einer Begriffsschlange finden (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	7	Kalkalpen	Lenspiel	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Gebirgszüge (Begriffe) in einem Buchstabenrätsel finden (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	11	Vorland im Osten	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	(Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	17	Die Bevölkerung wächst nicht überall	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	(Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	35	Das kann ich: Arbeitswelt	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelne/1	Einblicke in die Arbeitswelt	Begriffe sind der richtigen Beschreibung zuzuordnen, dabei bildet sich ein Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	37	Mit dem Einkommen auskommen	Lenspiel	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelne/1	Wirtschaften im privaten Haushalt	Nicht vorgegebene Begriffe im Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	3	39	Bilderrätsel Konsumerschutz	Lenspiel	Bilderrätsel	Einzelne/1	Wirtschaften im privaten Haushalt	Nicht vorgegebene Begriffe im Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	3	42	Unsere Steuern	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Der öffentliche Haushalt	(Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	48	Österreich	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	3	49	Vorarlberg	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	50	Tirol	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	51	Salzburg	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	52	Kärnten	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	53	Steiermark	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	54	Oberösterreich	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	55	Niederösterreich	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	56	Wien	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	57	Burgenland	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Lebensraum Österreich	Einzelne Buchstaben von Begriffen ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	3	58-61	Österreichs Spiel	Lenspiel	Brettspiel	Gruppe	Spiel über Themen des Jahres	Brettspiel bzw. Würfelspiel, bei dem Fragen zu beantworten sind, um zum Ziel zu kommen
unterwegs	LB	4	7	GW in der 4. Klasse	Lenspiel	Zu-/Ordnungsspiel	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Bildlegenden sind den Fotos zuzuordnen, Buchstaben ergeben Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	LB	4	20	Das kann ich: Leben in einer vielfältigen Welt	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Kreuzworträtsel mit Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	LB	4	74	Wir spielen Welt	Szen-Spiel	Darsteller/beschreiben/Zeichnen	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Darstellen von Kontinenten (Anzahl der Sessel), Bevölkerung (Kinder), Wohlstand (Rückgabe oder dergleichen) (Schwierigkeit 1 und 2 von 3)
unterwegs	AB	4	4	Unser Europa	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Vielältiges Europa	Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht ergeben die gesuchten Begriffe und das Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	7	Nachbarstaaten Österreichs	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Vielältiges Europa	Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht ergeben die gesuchten Begriffe und das Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	12	Das kann ich: Leben in einer vielfältigen Welt	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Vielältiges Europa	Kreuzworträtsel mit Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	4	20	Berufe - Anforderungen steigen	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht ergeben die gesuchten Begriffe (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	20	Das Leben von Jenny und Tamara	Lenspiel	Ratespiel	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Buchstaben der richtigen Antworten ergeben das Lösungswort (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	21	Baba aus Bangladesch	Lenspiel	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Nicht vorgegebene Begriffe im Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	24	Nord und Süd - Reich und Arm	Lenspiel	Begriffssuche und Suchgitter	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Nicht vorgegebene Begriffe im Suchgitter finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	28	Das kann ich: Leben in einer vielfältigen Welt	Lenspiel	Ratespiel	Einzelne/1	Leben in einer vielfältigen Welt	Buchstaben in die richtigen Wörtern ergibt Lösungswort (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	4	31	USA - Land der Vielfalt	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht ergeben die gesuchten Begriffe (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	40	Mexiko - Nachbar der USA	Simulations	Brettspiel	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Brett- bzw. Würfelspiel mit Schicksalsfeldern (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	AB	4	45	Macht der Multis	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht ergeben die gesuchten Begriffe (Schwierigkeit 2 von 3)
unterwegs	AB	4	47	Vergleichen und nie satt werden	Lenspiel	Wortspiel/Begriffssuche	Einzelne/1	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Grundrührungsnot/Begriffe in Buchstabenrästel finden (Schwierigkeit 1 von 3)
unterwegs	LB	1	31	Bilderrätsel Unsere Erde	Lenspiel	Ratespiel	Gruppe	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Brett- bzw. Würfelspiel mit Schicksals- und Fragefeldern
Weltweit	LB	1	36	Afrika Rätsel	Lenspiel	Kreuzworträtsel	Einzelne/1	Wie Menschen leben und wirtschaften	Kreuzworträtsel ergibt Lösungswort
Weltweit	LB	1	66	Bilderrätsel	Lenspiel	Ratespiel	Einzelne/1	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel zu Fachbegriffen

Buchreihe	Buch- Typ	Klasse	Seite	Titel	Spielform	Unterform	Sozialform	Lehrplan	Kurzbeschreibung
weltweit	LB	1	92-93	Bildersuchtsel	Lernspiel	Fehlersuchspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Fehlersuche auf einem Bauernhofbild
weltweit	LB	1	93	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen leben und wirtschaften	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	LB	1	100	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Wie Menschen Rohstoffe und Energie gewinnen und nutzen	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	AB	1	8	Orientieren in Österreich	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Diverses Österreich	Kreuzworträtsel ergibt Lösungswort
weltweit	AB	1	28	Lawinen, Muren und Hochwasser	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Wie Menschen mit Naturgefahren umgehen	Mit den gefundenen Begriffen werden anschließend die Lücken eines Lückentextes ausgefüllt
weltweit	AB	1	33	Europa	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Silben ergeben gesuchte Begriffe
weltweit	LB	1	40-41	Kennst du dich aus?	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Ein erster Blick auf Europa	Richtig gewählte Begriffe führen weiter und ergeben einen Lösungssatz
weltweit	LB	2	57	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	LB	2	61	Aufgaben eines Unternehmens	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Begriffe in eine Wortschlange einfügen
weltweit	LB	2	76	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	LB	2	77	Buchstabenrast	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Begriffe zur Gütererzeugung in Suchgitter finden, dann erklären
weltweit	LB	2	77	Lösungswort gesucht	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Buchstaben aus richtig geratenen Begriffen ergeben Lösungswort
weltweit	LB	2	86-87	Alpenraum - ein Rollenspiel	Rollenspiel	Rollenspiel	Gruppe	DL Freizeit und Tourismus	Rollenspiel zur Frage, ob ein neues Schigebiet erschlossen werden soll. Rollen werden nicht zu eng vorgegeben
weltweit	LB	2	100	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	DL Freizeit und Tourismus	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	AB	2	11	Hauptstadt Wien	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	DL Freizeit und Tourismus	Kreuzworträtsel ergibt Lösungswort
weltweit	AB	2	11	Wien - Sehenswürdigkeiten	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Begriffe zu Bildern sind gesucht und einzelne Buchstaben daraus ergeben Lösungswort
weltweit	AB	2	14	Das Ruhrgebiet	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Buchstaben der gesuchten Begriffe ergeben eine Aussage zum Ruhrgebiet
weltweit	AB	2	17	Länder Asiens	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Länder Asiens sind gesucht und ergeben ein Lösungswort
weltweit	AB	2	20	New York	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben in Ballungsräumen	Begriffe zu New York sind gesucht und ergeben ein Lösungswort
weltweit	AB	2	27	Begriffe rund um Industrie und Gewerbe	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Gütererzeugung	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	AB	2	30	Vom Bergdorf zum Feriencentrum	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Die stellungsbereich allgemein	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	AB	2	39	Vom Bergdorf zum Feriencentrum	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	DL Verkehrsmittel	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	AB	2	44-45	Kennst du dich aus?	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben über Themen des Jahres	Richtig gewählte Begriffe führen weiter und ergeben einen Lösungssatz
weltweit	LB	3	24	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	LB	3	40	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Bilderrätsel zu Fachbegriffen
weltweit	LB	3	73	Beruf - Entscheidung fürs Leben	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Eindrücke in die Arbeitswelt	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	LB	3	92	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Wirtschaften im privaten Haushalt	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	LB	3	108	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Der öffentliche Haushalt	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungswort
weltweit	AB	3	33	Highlights im Vulkanland	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Lebensraum Österreich	Silben ergeben gesuchte Begriffe
weltweit	AB	3	28	Soziale Partner	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Eindrücke in die Arbeitswelt	Einzelne Buchstaben ergeben ein Lösungswort
weltweit	AB	3	46-47	Kennst du dich aus?	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben über Themen des Jahres	Richtig gewählte Begriffe führen weiter und ergeben einen Lösungssatz
weltweit	LB	4	29	Bilderrätsel	Lernspiel	Rätselspiel	Einzelarbeit	Leben in einer vielfältigen Welt	Richtig gewählte Begriffe führen weiter und ergeben einen Lösungssatz
weltweit	LB	4	80	Wortsalat	Lernspiel	Begriffsuche und Suchgitter	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Begriffe des Kapitels in Suchgitter finden, dann erklären
weltweit	LB	4	95	Rollenspiel	Rollenspiel	Rollenspiel	Gruppe	Globalisierung	Rollenspiel zur Ungleichverteilung auf der Welt, es gibt kaum Vorgaben zur Rolle und zum Spiel selbst
weltweit	AB	4	15	Europa - Ein Kontinent	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Vierfünftiges Europa	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungssatz
weltweit	AB	4	25	USA - Wirtschaftsmacht Nr. 1	Lernspiel	Kreuzworträtsel	Einzelarbeit	Zentren und Peripherie der Weltwirtschaft	Markierte Buchstaben der richtigen Worte ergeben Lösungssatz
weltweit	AB	4	46-47	Kennst du dich aus?	Lernspiel	Wortspiel/Begriffsuche	Einzelarbeit	Leben über Themen des Jahres	Richtig gewählte Begriffe führen weiter und ergeben einen Lösungssatz

LB Lehrbuch

AB Arbeitsbuch

L/A Lehr- und Arbeitsbuch in einem

Artikel von Atschko mit Spielen - aus der Zeitschrift GW Unterricht 46/1992¹⁹⁶

- 57 -

SEKUNDARSTUFE ISPIELE FÜR DEN GW-UNTERRICHT

(Versuch einer knappen Zusammenstellung von G. ATSCHKO)

Spiele in GW-UNTERRICHT (und in GW-KOMPAKT):

Heft-Nr.

Art für
Klasse

Theorie:

- 5/80 SITTE W.: Spielgebundene Unterrichtsformen in Geographie und Wirtschaftskunde
 23/86 SCHNELLER M.: Spiele als Innovation im Geographie und Wirtschaftskundeunterricht

Arten didaktischer Spiele für den GW-Unterricht:

- * Lernspiele (L)
- * Rollenspiele (R)
- * Simulationsspiele (S)
- * Entscheidungsspiele (E)
- * Planspiele (P)

Praxis:

- 5/80 SITTE W.: Ein Indio kommt in die Stadt S 2.
 SITTE W.: Spiel "Umfahrungsstraße" E 3.
 ATSCHKO G./HOBEL E.: Vor 130 Jahren über den Brenner S 2.
 HAHN R.: Wer baut die beste Eisenbahnlinie (aus: Unser Planet 5/6) P 2.
 8/81 HENZL W.: Überleben in Katonida (von: Österr. Forschungsförderung für Entwicklungshilfe) P 4.
 10/81 SITTE Ch.: Wir spielen Welt (nach: ÖIE) S 2./4.
 BLAZEK M./DAVID D.: Der Norden und der Süden rücken zusammen (Verkehrswege über den Brenner) P 2.
 14/83 BLAZEK M.: Panchos Würfel fallen S 4.
 17/84 BLAZEK M./KEIMEL H.: Fremdenverkehr contra Naturschutz E 3./4.
 20/85 TRINKO K.: Wer hat Interesse an der Flußverschmutzung in Hozhausen? (Computer) E 4.
 21/85 SCHÖNLEITNER U./MARKIS S.: Adaptierung Rex Waldorfs "Bus Service Game" auf die Region Ost S 3.
 HALMER M./HÖTSCHL A.: Das Spiel der Landwirtschaft in der Karibik E 4./SII
 24/86 HAPPENHOFER S./SCHÖNLEITNER U.: Du bist ein Bergbauer S 1.
 FISCHER A.: Beispiele für die Verwendung von LÜK im Geographie und Wirtschaftskunde-Unterricht der Sekundarstufe I L 1.-4.
 25/86 FISCHER A.: Unterrichtserfahrung mit dem Spiel "Ökolopoly" S 4.
 ZEHNER D.: Wie Menschen in unterschiedlichen geographischen Räumen leben L 1.
 26/86 ATSCHKO G.: Zwei Beispiele des Übens in spielerischer Form L 2.
 28/87 GRATH H.: Spiele - Zuordnungsspiel, Suchrätsel, Kreuzworträtsel, Würfelspiel, Simulationsspiel L/S 1.
 30/88 BIERBAUM B./BREITENBERG A./HEINDL M./SCHERZ U.: Sonnental setzt auf Fremdenverkehr E 3.
 36/89 BRAZDA E.: Wiederholen und Üben im GW-Unterricht - Beispiele für das Arbeiten mit dem LÜK L 1./3.
 37/90 WEHLEND G.: Nutzungskonflikte im Nationalpark Hohe Tauern - ein Rollenspiel für die SI R 3./4.
 38/90 KAROSSY C.: Landkartenwürfel im Geographieunterricht Ungarns L SI

x) 5/80 SITTE Ch.: Erfahrungen mit dem Planspiel "Eisenbahnen erschließen den Westen d. USA." p. 6.

¹⁹⁶ ATSCHKO, 1992, S. 58 f.

- 58 -

		Art	für Klasse
40/90	FRIDRICH Ch.: Urbania - ein didaktisches Spiel für die 7. Schulstufe	P	3.
	KOWARZ A.: Spiel "Eine Fahrt durch Wien"	S	2.
42/91	SITTE W.: Eine Möglichkeit, topographische Kenntnisse für Österreich zu festigen	L	3.
GW-KOMPAKT:			
3/82	BEIGLBECK M./BREIT H./EDLINGER-PUTSCHIN M./GRADER W.: Mein Leben - mein Beruf	E	3.
6/85	SCHINDEGGER A.-M./STRZYGOWSKI H./KOVACIC J.: Ein Dorf in Indien	S	1.
8/86	GOTTWALD M./SITTE W./WEHLEND G.: "Time is Money" - das Akkordspiel	S	2./3.
	WIDHALM R. u.a.: Das Entsorgungsproblem	S	2.
11/86	BREIT H. u.a.: Chips gegen Jobs - ein Würfelspiel	S	4.

Themenhefte:

- 10/83 Praxis Geographie: "Spiele"
27/85 Geographie heute: "Spielen im Erdkundeunterricht"

Materialien zur Didaktik der Geographie und Wirtschaftskunde (Institut für Geographie der Universität Wien, 1010 WIEN, Universitätsstraße 7/5.Stock):

- 1/88 HUSA K./WOHLSCHLÄGL H.: Armut in Großstädten der Dritten Welt. Das Wohnungs- und Einkommenselend der städtischen Armen am Beispiel von Bangkok, Thailand. L 4./SII
2/88 SCHUCH K./TRAINDL B.: Ein Kraftwerk an der Donau R ab 4.

Spiele in GW-Büchern (1. - 4. Klasse)

Titel	Buch	Art
1. Klasse:		
Quiz-Rallye durch Österreich	MRW1	L
Topographische Spiele mit Vornamen	H	L
Reisanbau	Luw1	S
Erdölsuche in der Nordsee	Luw1	S
Kartenpuzzle	Luw1	L
Quartett	Luw1	L
Weltreise-Würfelspiel	Du u.d.W.1	L
Schitour	DU u.d.W.1/LB	S
Erdölspiel	DU u.d.W.1/LB	S
Energiesparspiel	DU u.d.W.1/LB	S
LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	NGW1	L
2. Klasse:		
Zeitzonenspiel	MRW2/LB	L
Zeitzonenspiel	H2/LB	L
Europäische Städte / Städte der Erde	H2/LB	L
Warum wurde Paris das Zentrum Frankreichs?	Luw2	S

- 59 -

	Buch	Art
A visit to an American city	Luw2	S
Ihr erzeugt einen Würfel	Luw2	S
Eisenbahnspiel	Luw2	P
Städte-Puzzle	Luw2	L
Mit dem Einkommen auskommen	Luw2	E
Lima - Millionen leben in Armut (nach GW 8, Schulversuch)	Du u.d.W.2/LB	S
"Zeit ist Geld" - das Akkordspiel (siehe GW-KOMPAKT 8/86)	Du u.d.W.2/LB	S
LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	NGW2	L
Ein Ballungsraum entsteht	NGW2	S
Wer bekommt einen Arbeitsplatz in der Stadt?	NGW2	S
Ein Tauschspiel	NGW2	E

3. Klasse:

Familie Lang wird gekündigt, ein Rollenspiel	MRW3	R
Wir planen eine Reise II, ein Würfelspiel	MRW3	L
Arbeitgeber und Arbeitnehmer - miteinander oder gegen- einander	MRW3	R
Zwischen Zentralalpen und Alpenvorland	Luw3	L
Eine Umfahrungsstraße wird gebaut	Luw3	E
Konflikte regeln	Luw3	R
Die Gemeinde K. braucht Arbeitsplätze	Luw3	E
Meinungsspiel	LR/SP3	R
Wer schafft's? Ein Simulationsspiel für Junghoteliers	LR/SP3/LB	S
Wir planen eine Umfahrungsstraße (nach GW 7, Schulversuch)	Du u.d.W.3/LB	E
Unterwegs in Österreich (LÜK-Einsatz)	Du u.d.W.3/LB	L
Sozialpartnerschaft (LÜK-Einsatz)	Du u.d.W.3/LB	L
BIP - ein Rätsel	Du u.d.W.3/LB	L
Das Leistungsbilanzspiel	NGW3	E
Das Spiel von Angebot und Nachfrage	NGW3	S
Das Konjunkturspiel	NGW3	E
Interessenkonflikt: Arbeitgeber - Arbeitnehmer	NGW3	R

4. Klasse:

Städte - Hoffnung für die Armen	MRW4	S
Die Blumenarbeiterinnen von Chia, ein Planspiel	MRW4	P
Wen macht die Banane krumm? (Nach H. HARTMANN)	MRW4	R
Rollenspiel Betriebsrat - Firmenleitungen (Arbeiten mit neuen Technologien)	MRW4	R
Neue Technologien - pro und contra	MRW4	R
Getrieben von der Armut - gezogen von der Hoffnung	LR/SP4/LB	S
Wir machen ein Europa-Quintett	Luw4	L
Räume werden erschlossen - zwei Silbenrätsel	Luw4	L
Spiel der Großen im kleinen (Nach Aktion für Brot und Welt)	Luw4	S
Jobsuche	Luw4	S
Der Welthandel ist ein Nullsummenspiel	Luw4	E
LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	NGW4	L
USA - UdSSR: Zwei Großmächte prägen das Weltgeschehen, ein Eskalationsspiel	NGW4	S
Nord-Süd-Konflikt, ein Entwicklungs- und Verteilungsspiel	NGW4	S
Dritte Welt, das Spekulationsspiel	NGW4	S
Multinationale Konzerne - internationale Arbeitsteilung, das Konzernspiel	NGW4	S

Die Zusammenstellung nimmt nicht für sich in Anspruch,
vollständig zu sein.

- 60 -

Berücksichtigte Schulbuchreihen:

MRW	ATSCHKO u.a.: Der Mensch in Raum und Wirtschaft. Westermann Verlag. (Schülerband 1 - 4, Lehrerband 1 - 4)
LR/SP	AUMAYR u.a.: Lebensräume. HITZ u.a.: Standpunkte. Ed. Hölzel Verlag. (Schülerbände 1 - 4, Lehrerbände 1 - 4)
	BITTERMANN u.a.: Weltbilder./Geographie und Wirtschaftskunde. Ueber- reuter Verlag. (Schülerbände 1- 4, Lehrerheftchen 1 - 4)
H	BÖCKLE u.a.: Horizonte. Ed. Hölzel Verlag. (Schülerband 1 - 2, Lehrerband 1 - 2)
Luw	SITTE u.a.: Leben und wirtschaften. Ed. Hölzel Verlag. (Schülerband 1 - 4, Lehrerband 1 - 4)
Du u.d.W.	TSCHERNE u.a.: Du und die Welt. Stocker Verlag. (Schülerband 1 - 4, Lehrerheft 1 - 4)
NGW	WEINHÄUPL: Neue Geographie und Wirtschaftskunde. I. Haas Verlag. (Schülerband 1 - 4, Lösungsheft 1 - 4)
GW 5-8	Arbeitsbuch für Geographie und Wirtschaftskunde. Schulversuch. Ed. Hölzel Verlag.

Liste der Spiele in Schulbüchern aus dem Artikel von Atschko¹⁹⁷

Buchreihe	Buch-Typ	Klasse	Titel	Spielform
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Quiz Rallye durch Österreich	Lernspiel
Horizonte	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Topographische Spiele mit Vornamen	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Reisanbau	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Erdölsuche in der Nordsee	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Kartenzpuzzle	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Quartett	Lernspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Weltreise-Würfelspiel	Lernspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Schitour	Simulationsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Erdölspiel	Simulationsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	Energiesparspiel	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	1	LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	Lernspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Zeitzonenspiel	Lernspiel
Horizonte	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Zeitzonenspiel	Lernspiel
Horizonte	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Europäische Städte/Städte der Erde	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Warum wurde Paris das Zentrum Frankreichs	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	A visit to an American city	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Ihr erzeugt einen Würfel	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Eisenbahnspiel	Planspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Städte-Puzzle	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Mit dem Einkommen auskommen	Entscheidungsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Lima - Millionen Leben in Armut	Simulationsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	"Zeit ist Geld" - das Akkordspiel	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	Lernspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Ein Ballungsraum entsteht	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Wer bekommt einen Arbeitsplatz in der Stadt?	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	2	Ein Tauschspiel	Entscheidungsspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Familie Lang wird gekündigt	Rollenspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Wir planen eine Reise II - Würfelspiel	Lernspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Arbeitgeber und Arbeitnehmer- miteinander oder gegeneinander	Rollenspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Zwischen Zentralalpen und Alpenvorland	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Eine Umfahrungsstraße wird gebaut	Entscheidungsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Konflikte regeln	Rollenspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Die Gemeinde K. braucht Arbeitsplätze	Entscheidungsspiel
Lebensräume	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Meinungsspiel	Rollenspiel
Lebensräume	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Wer schafft's? Ein Simulationsspiel für Junghotellers	Simulationsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Wir planen eine Umfahrungsstraße	Entscheidungsspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Unterwegs in Österreich (LÜK)	Lernspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Sozialpartnerschaft (LÜK)	Lernspiel
Du und die Welt	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	BIP - ein Rätsel	Lernspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Das Leistungsbilanzspiel	Entscheidungsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Das Spiel von Angebot und Nachfrage	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Das Konjunkturspiel	Entscheidungsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	3	Interessenskonflikt: Arbeitgeber - Arbeitnehmer	Rollenspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Städte - Hoffnung für die Armen	Simulationsspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Die Blumenarbeiterinnen von Chia, ein Planspiel	Planspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Wen macht die Banane krumm?	Rollenspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Rollenspiel Betriebsrat - Firmenleitungen	Rollenspiel
Der Mensch in Raum und Wirtschaft	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Neue Technologien pro und contra	Rollenspiel
Lebensräume	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Getrieben von der Armut - gezogen von der Hoffnung	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Wir machen ein Europa-Quintett	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Räume werden erschlossen - zwei Silbenrätsel	Lernspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Spiel der Großen im kleinen	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Jobsuche	Simulationsspiel
Leben und wirtschaften	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Der Welthandel ist ein Nullsummenspiel	Entscheidungsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	LÜK-Einsatz zu verschiedenen Beispielen/Fragestellungen	Lernspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	USA-UDSSR (2 Großmächte prägen das Weltgeschehen, ein Eskalationsspiel)	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Nord-Süd-Konflikt, ein Entwicklungs- und Verteilungsspiel	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Dritte Welt, das Spekulationsspiel	Simulationsspiel
Neue Geographie und Wirtschaftskunde	Lehrbuch/Arbeitsbuch	4	Multinationale Konzerne - internationale Arbeitsteilung, das Konzernspiel	Simulationsspiel

¹⁹⁷ ATSCHKO, 1992, S. 58 f.

Eigenhändig unterfertigte Erklärung

„Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die eingereichte Bachelorarbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Ich erkläre weiters, dass ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle aus gedruckten, ungedruckten Werken oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind gemäß den Regeln für wissenschaftliche Arbeiten zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet.

Die während des Arbeitsvorgangs gewährte Unterstützung einschließlich signifikanter Betreuungshinweise ist vollständig angegeben. Die eingereichte Bachelorarbeit ist noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Ich stimme zu, dass die vorliegende Bachelorarbeit für wissenschaftliche Zwecke öffentlich zugänglich gemacht werden kann. Diese Arbeit wurde in gedruckter und elektronischer Form abgegeben. Ich bestätige, dass der Inhalt der digitalen Version vollständig mit dem der gedruckten Version übereinstimmt. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.“

28. Februar 2018

Mag. Fiorella KAISER

Lebenslauf

Name:	Mag. Fiorella Kaiser	
Geburtstag und -ort:	18.01.1966 in Bari (Italien)	
Staatsbürgerschaft:	österreichische	
Ausbildung:	1971 - 1974	Volksschule in Bari
	1974 - 1976	Volksschule in Klagenfurt
	1976 - 1980	BRG für Mädchen in Klagenfurt
	1980 - 1985	Handelsakademie II in Klagenfurt Matura mit Auszeichnung 1985
	1985 - 1986	Dolmetsch-Studium (Italienisch/Englisch) an der Karl Franzens Universität Graz
	1986 - 1991	Studium der Handelswissenschaften an der Wirtschaftsuniversität Wien Sponson unter den top 2% zum Mag.rer.soc.oec
	2015 - dato	Lehramtsstudium für NMS an der Pädagogischen Hochschule NÖ in Baden
Zusatzqualifikationen:	1991	FIT Lehrwart
Berufliche Tätigkeit:	1985 - 1992	Dolmetsch Tätigkeiten für Radsport Geros, Klagenfurt
	1991 - 1994	Projektcontrollerin bei der Österreichischen Raumfahrt- und Systemtechnik GmbH, Wien
	1994 - 1999	Finanzcontrollerin der Pipelife International Holding GmbH, Wiener Neudorf