

# Spielen im Geschichtsunterricht?

Ingeborg Stöttinger

*Ingeborg Stöttinger unterrichtet u. a. Deutsch und Geschichte & Sozialkunde an der Übungshauptschule der Pädagogischen Akademie in Linz und ist in der Lehrerfortbildung für Darstellendes Spiel in Oberösterreich tätig. (Siehe die Spiele „Personenraten“, „Alte Redensarten“, „Hexenprozesse“ und „Kauft nicht beim Juden“.)*

„Spielen im Geschichtsunterricht? Die Idee finde ich gut, ich wüsste aber nicht, wann ich das noch unterbringen könnte!“

Oft erhalte ich diese Antwort, wenn ich KollegInnen erzähle, wie ich seit einigen Jahren versuche, in meinem Geschichtsunterricht dem Spiel einen festen Platz zu geben.

Vor vier Jahren lernte ich durch einen Schulwechsel den Schulversuch „Stundenreduktion“ kennen: Der Basislehrstoff wird in einer Wochenstunde (ausgenommen ist die 2. Klasse mit zwei Wochenstunden) den SchülerInnen der ganzen Klasse vermittelt. Zu Beginn des Schuljahres wählen die SchülerInnen ein Schwerpunktfach (in der zweiten Klasse wählen sie z. B. zwischen Geschichte und Geografie). Zwei Drittel des Schuljahres besuchen nun die SchülerInnen, die Geschichte gewählt haben, das Fach Geschichte. Die anderen SchülerInnen haben zur gleichen Zeit Schwerpunkt Geografie. Ein Drittel des Schuljahres werden die Gruppen getauscht.

In der Praxis hieß das nun für mich, den Basislehrstoff in Geschichte stark zu reduzieren und wirklich nur „Wesentliches“ an die SchülerInnen heranzutragen. Lerninhalte lassen sich straffen, für manche Bereiche vermittele ich meinen SchülerInnen ein Grundlagenwissen in Form von kurzen Zusammenfassungen oder übersichtlichen Tabellen. In den Schwerpunktstunden werden zusätzliche Inhalte behandelt bzw. werden auch Inhalte der Basisstunde intensiver durchleuchtet. Und gerade in diesen Stunden machte ich mit dem Spiel die besten Erfahrungen. Einzelne Themen, die mir für die SchülerInnen besonders interessant erscheinen, behandle ich vertieft in Form von Rollenspielen. Lerninhalte lassen sich nachholen, Lernmotivation lässt sich jedoch kaum nachholen. Daher hielt das Spiel in meinem Geschichtsunterricht auch in den Stunden, in denen ich den „Basislehrstoff“ vermittele, immer häufiger Einzug.

Wenn die SchülerInnen nur dem Lauf der Ereignisse folgen und nichts selber machen, so lernen sie mehr oder weniger brav den „Stoff“. Aber ist es nicht unsere Aufgabe, unsere SchülerInnen zu kritisch denkenden Bürgern heranzuziehen? Als wesentliche Ziele des Ge-

schichtsunterrichtes sehe ich es, sich zu Belangen, die das menschliche Zusammensein regeln, eine Meinung zu bilden, diese begründen zu können, aber auch zu lernen, andere Meinungen zu akzeptieren.

Im Geschichtsunterricht spielen heißt nicht, fertige Vorlagen nachspielen zu lassen, sondern die SchülerInnen sollen versuchen, in bestimmten historischen Situationen Entscheidungen, die natürlich durch ihre persönlichen Denkformen und Erfahrungen geprägt und von darstellerischen Aktionsmöglichkeiten abhängig sind, zu treffen. Vor allem sollte im Geschichtsunterricht nicht nur das faktische Geschehen im Vordergrund stehen, sondern es sollten auch zahlreiche Möglichkeiten eines ganz anderen Geschehens, das sich nicht durchsetzen konnte, aufgezeigt, in Erwägung gezogen und durchdiskutiert werden.

Diese Betrachtungsweise des Geschichtsunterrichts entspricht auch einem der didaktischen Grundsätze des Lehrplans: „Der Unterricht soll die Hintergründe historischer Entwicklungen, ihre politischen, sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Bedingungen behandeln und sich nicht auf die Aufzählung von Fakten beschränken. Er soll dem/der Schüler/in in altersgemäßer Form Einsichten in die Komplexität historischer Ereignisse eröffnen und zugleich die einzelnen Bedingungen historischen Geschehens in ihren Zusammenhängen und Wechselwirkungen darstellen.“

## Arten der Spiele im Geschichtsunterricht

Man unterscheidet für den Geschichtsunterricht im großen und ganzen drei Arten von Spielen: das Memorienspiel, das Imitationsspiel und das Simulationsspiel. Die Übergänge zwischen den Spieltypen sind jedoch fließend.

Das **Memorienspiel** fördert die Fähigkeit, sich Wissen anzueignen, es länger zu behalten und es wiedergeben zu können. Das Gedächtnis soll durch wechselnde Bedingungen und Anreize geschult und erweitert werden.

Das **Imitationsspiel** trainiert die Fähigkeit, fremde Menschen in ihrer Situation besser zu verstehen, indem der Schüler/die Schülerin ihre Rolle übernimmt und sich mit der Person identifiziert. Es geht hier darum, durch Einfühlung und Nachahmung historischer Gestalten und die Vergegenwärtigung von Situationen diese möglichst sach- und sinngetreu wiederzugeben.

Im **Simulationsspiel** wird eine historische Konflikt- oder Problemsituation zum Modell gemacht. Die SpielerInnen übernehmen die Rollen von Personen, die an historischen Situationen wirklich oder potentiell beteiligt waren, handeln so, wie sie vermuten, dass diese Personen in dieser bestimmten Situation gehandelt haben und suchen nach eigenständigen Lösungen.

Bei dieser Spielart, die ich am häufigsten im Geschichtsunterricht einsetze, üben die SchülerInnen die Fähigkeit, ihre eigenen Interessen zu vertreten, auf fremde Interessen einzugehen, Bedingungsgefüge zu durchschauen, Alternativen zu erkennen, auf Kompromisse einzugehen oder Positionen durchzusetzen.

Jedes Spiel sensibilisiert das Problembewusstsein der SchülerInnen und oft wollen sie weitere Angaben zur Zeit oder zum Fortgang der Geschichte erfahren.

## Hinweise zur Durchführung von Simulationsspielen

Szenische Darstellungen lassen sich vielfach nach folgender Grundfigur durchführen:

### 1. Vorbereitung

Die SchülerInnen erhalten Basisinformationen in Form von Texten, Quellen, Bildern, ..., Rollenbeschreibungen und Situationsbeschreibungen. Sie versuchen, aus den bereitgestellten Informationen so viel wie möglich über ihre Rolle zu erfahren, um in ihrem Sinne argumentieren zu können.

### 2. Durchführung

Das Spiel läuft entsprechend dem Spielplan ab. Die SchülerInnen stellen den Konfliktfall dar und treffen am Ende eine Entscheidung.

### 3. Auswertung

Die ganze Klasse analysiert das Spielverhalten und vergleicht mit den Rollenanweisungen. Sehr häufig kommen sie von selbst auf einen Vergleich des Spielausganges mit der historischen Realität. Bei jedem Kapitel der Geschichte lässt sich hier ein Gegenwartsbezug herstellen (siehe Simulationsspiele „Hexenprozess“ und „Kauft nicht beim Juden“).

Selten machte ich die Erfahrung, dass SchülerInnen negative Rollen nicht übernehmen wollten. Jugendliche ab 12 Jahren können sich schon recht gut von ihren Rollen distanzieren. Aus Gesprächen der SchülerInnen untereinander hörte ich manchmal heraus, dass nicht die SpielerInnen Identifikationsprobleme hatten, sondern dass die MitschülerInnen in den Pausen die SpielerInnen auch weiterhin mit dem Namen der Person, die sie gerade spielten, ansprachen. Um solche Identifikationsprobleme beim Rollenspiel zu vermeiden, führe ich immer wieder Gespräche mit den SchülerInnen, damit die SpielerInnen (aber vor allem die ZuschauerInnen) die nötige Rollendistanz haben.

### Verwendete Literatur:

SCHULZ-HAGELEIT, Peter: Geschichte: erfahren - gespielt - begriffen, Braunschweig 1982.

HUG, Wolfgang: Geschichtsunterricht in der Praxis der Sekundarstufe I, Frankfurt am Main 1985.