

# Spielen und Lernen

## Rausgehen und gewinnen

von Kathrin Klemm und Christoph Schneider

Das „Meta“-Methodenmuster „Spielen und Lernen“ eröffnet einen bewusst vom leistungsorientierten Unterricht entkoppelten, spielbasierten Zugang zu Lernprozessen. Kooperative Lernarrangements ermöglichen die Nutzung aller Fähigkeiten der Lerngruppe. Ausgehend von einer leitenden Spielidee entsteht durch Teamarbeit und mitunter bewegungsorientierte Aktivitäten ein erfahrungsbasiertes Setting, das synergetische Lernprozesse anstößt und eine vertiefte Auseinandersetzung mit nachhaltiger Entwicklung initiiert. Dabei schafft insbesondere eine ästhetisch-emotionale Naturbegegnung sowohl einen erprobungsfähigen (vgl. Einsiedler 1994) als auch von Bewertung entlasteten Diskursraum, in dem die Schüler:innen Positionierungen zur Nachhaltigkeit dialogisch aushandeln, reflektieren und neu justieren können.

**Gruppengröße:** variabel, mind. 2

**Zeitbedarf:** individuell

**Sozialform:** Partner:innen-/Gruppenarbeit

## Einsatzmöglichkeiten

Die „Meta“-Methode „Spielen und Lernen“ dient dazu, neue, abstrakte und für die Schüler:innen zunächst wenig transparente Inhalte über einen lebensweltorientierten Zugang zu erschließen. Durch handlungsbasiertes Agieren im unmittelbaren Sozial- und Naturraum wird die subjektive Relevanz der Thematik erfahrbar gemacht; die Lernenden begegnen sich selbst und ihrer Umwelt im Modus unmittelbaren Erlebens (vgl. Silviva 2023).

Dabei wird das entwicklungsförderliche Potenzial von Naturerfahrungen genutzt (vgl. ebd.), die positive Emotionen begünstigen, Stress reduzieren und sozio-emotionale Regulation unterstützen (vgl. ebd.). In Verbindung mit dem kulturellen Eigenwert des

sondern Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht und soziales Lernen im Sinne kooperativer Beziehungsbildung fördert. Eine zentrale didaktische Herausforderung besteht darin, kommunikative Aushandlungsprozesse im Spielverlauf bewusst zu initiieren und reflexiv zu begleiten, sodass kooperative Interaktionsmuster nicht zufällig, sondern systematisch eingeübt werden.

Die Rahmung als Spiel impliziert eine subjektorientierte Rollenübernahme, bei der die Lernenden eine zugewiesene oder selbst gewählte Rolle eigenverantwortlich ausgestalten. Dadurch werden Planungs- und Entscheidungskompetenzen gestärkt sowie ein handlungs- und produktionsorientierter Umgang mit neuen

Spiels (vgl. Baar 2020) entsteht ein Lernarrangement, das nicht nur kognitive Zugänge zu neuen Inhalten eröffnet,

Informationen im Kontext kollaborativer Sinn- und Bedeutungszuschreibungen gefördert (vgl. Walzik 2004).

## Ablauf

---

### Vorbereitung

Zur Vorbereitung wählt die Lehrperson eine der Lerngruppengröße angemessene spielerische Methode aus der BNE-Box aus, die eine strukturierte Offenheit anbahnt und die aktive Partizipation aller Schüler:innen ermöglicht. Die didaktische Rahmung orientiert sich dabei an Schneewinds Prinzip der „Freiheit in Grenzen“ (vgl. Schneewind 2008, S. 11), das bedeutet: Wertschätzung, kognitiv herausfordernde Impulse, transparente Grenzsetzungen sowie gezieltes Ermöglichen von Eigenständigkeit werden zueinander in Verbindung gesetzt, ohne die curriculare Zielorientierung aus dem Blick zu verlieren. Je nach Komplexität des Spiels und Abstraktionsgrad des Unterrichtsgegenstands ist eine fachliche und/oder methodische Vorentlastung einzuplanen.

### Benötigtes Material: Spielerisches Methodenmuster aus der BNE-Box

#### Austausch fördern:

- [Planspiel](#)
- [Reporter:innenspiel](#)

#### Argumente sammeln:

- [Gerichtsverhandlung \(gebundenes Rollenspiel\)](#)
- [Talkshow \(gebundenes Rollenspiel\)](#)

#### Reflexionen anregen:

- [Peripatetisches Lernen](#)

#### Entdeckungen machen:

- [Geo-Caching](#)
- [Land Art](#)

1. **Zu Beginn** werden die Schüler:innen – sofern dies nicht bereits im Vorfeld durch die Lehrkraft erfolgt ist – dazu aufgefordert, aus der Sammlung spielerischer Methoden in der BNE-Box demokratisch eine auszuwählen. In Frage kommen beispielsweise die Methodenmuster [Reporter:innenspiel](#), [Gerichtsverhandlung \(gebundenes Rollenspiel\)](#) oder [Land Art](#). Anschließend erfolgt die Festlegung des zeitlichen Rahmens, die Zielsetzungen des Spiels werden transparent gemacht und dessen Ablauf für alle Teilnehmenden erläutert bzw. rekapituliert. Dann erfolgen konkrete Rollenzuweisungen, die die Verantwortlichkeiten innerhalb des Spiels klären.
2. Nach dieser Klärungsphase beginnt die **Spielphase**. Die Schüler:innen werden angehalten, zentrale Handlungsschritte prozessbegleitend etwa in Form eines Lerntagebuchs oder Bewusstseinsprotokolls zu dokumentieren, um metakognitive Reflexionsprozesse zu initiieren und das implizite Lernpotenzial des Spiels explizit zu machen. Die Lehrkraft übernimmt dabei eine moderierend-begleitende Funktion, bietet bei Bedarf Unterstützung an und gewährleistet zugleich die Einhaltung der vereinbarten Regeln.

Bei Durchführung im außerschulischen Raum obliegt ihr zudem die Aufsicht über das definierte Gelände sowie die Sicherstellung störungsarmer Rahmenbedingungen. Je nach Spieltyp und Altersstufe kann eine Strukturierung durch zeitliche Etappen sinnvoll sein.

3. Den Abschluss bildet eine gemeinsame **Auswertungsphase** im Plenum: Vorgehen, Eindrücke und erarbeitete Lösungsansätze werden im Hinblick auf die im Spiel vorhandene(n) Dimension(en) der nachhaltigen Entwicklung reflektiert, zentrale Erkenntnisse können visualisiert werden. Die Lehrperson greift offene Fragen und Erfahrungen der Lernenden auf, moderiert deren Austausch und überführt sie in eine weiterführende Reflexion jenseits der Spielsituation. Darüber hinaus kann eine Gegenüberstellung von Ist- und Soll-Zustand erfolgen, aus der konkrete Handlungsoptionen abgeleitet werden können, um nachhaltigkeitsbezogene Transformationsprozesse auch im eigenen Alltag anzustoßen.

#### Differenzierungsmöglichkeiten:

- Die Durchführung im Klassenzimmer oder im Freien kann neben der Nutzung analoger Naturräume durch digitale Elemente ergänzt werden, etwa zur Dokumentation, Reflexion oder vertieften Anschlusskommunikation. Diese hybride Gestaltung eröffnet zusätzlich die Möglichkeit, unterschiedliche Zugänge zu Lerninhalten zu schaffen, individuelle Lernwege zu berücksichtigen und mediengestützte Kompetenzen zu fördern. Bei Bedarf können digitale Formate auch selektiv Teile des Präsenzsettings ersetzen, ohne die intendierten Lernziele aus den Augen zu verlieren.

## Quellenverzeichnis

---

Einsiedler, Wolfgang (1994): Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Baar, Robert (2020): Spielend zur Professionalität? Der Einsatz von Spielen in der Lehrkräftebildung unter professionstheoretischer Perspektive. In: Ulrike Stadler-Altmann, Susanne Schumacher, Enrico Angelo Emili & Elisabeth Dalla Torre (Hrsg.): Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten. Facetten der Kooperation und Kollaboration. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 17-28.

Schneewind, Klaus A. (2008): Freiheit in Grenzen – Praktische Erziehungstipps für Eltern von Kindern im Vorschulalter. In: Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales (Hrsg.): Generation Familie in Bayern, Februar 2021. München: Stürtz GmbH. Online verfügbar unter: <https://www.bke.de/sites/default/files/migrated/newsletter/april-2-2009/freigrenz-vorschulalter.pdf> (Stand: 22.02.2026)

Silviva (2023): Lernen in der Natur. Zürich/Bienne/Bellinzona: Silviva. Online verfügbar unter: <https://www.silviva.ch/wp-content/uploads/2023/09/Lernen-in-der-Natur2023a.pdf> (Stand: 22.02.2026)

Walzik, Sebastian (2004): Unterrichtsentwicklung II: Förderung kooperativen Lernens in der beruflichen Erstausbildung (Dossier für das BLK-Modellversuchsprogramm SKOLA; 2). St. Gallen: Institut für Wirtschaftspädagogik der Universität St. Gallen.