

Der homo ludens trifft politische Bildung

Lothar Scholz (2022): Spiele im Politikunterricht

Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag,
ISBN 978-3-7344-1424-4, 96 Seiten, 14,90 Euro

Angelika Lippe-Heinrich (2023): Rollenspiele und Übungen zur Chancengleichheit

Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag, ISBN 978-3-7344-1528-9, 160 Seiten, 29,90 Euro



„Spiele im Politikunterricht“ von Lothar Scholz ist ein Klassiker und Generalist auf seinem Themengebiet. Im neuen Gewand von 2022 liefert das Werk einen Überblick über ein ganzes Bündel an Ideen rund um Einsatzmöglichkeiten und Einsatzgrenzen von Spielen aller Art.

Im ersten Kapitel „Spielen in der Schule“ erfolgen eine theoretische

Verortung und eine begriffliche Annäherung durch den ehemaligen Fortbildungsbeauftragten und Dozenten in der hessischen Lehrerfortbildung. „Um dem Spiel in der Schule einen bedeutenderen Stellenwert in der Praxis des Unterrichts einzuräumen, ist es sinnvoll, von einem offenen und weiten Spielbegriff auszugehen.“ (S. 12), führt der Autor aus. Den Spielbegriff erörtert Scholz im Folgenden unter vier Gesichtspunkten:

- Spielen und Nichtspielen in der Schule sind keine Gegensätze.
- Spaß ist ein wichtiges Merkmal für Spiel.
- Spiel kann Spannung erzeugen.
- Spielen in der Schule ist nicht zweckfrei.

Scholz verortet Spiele und spielerische Arbeitsformen im Politikunterricht als handlungsorientierte Methoden und gibt im zweiten Kapitel des Werkes einen umfangreichen Überblick über zahlreiche Spielformen für den Alltagsunterricht, aber auch für komplexere Vorhaben im projektbezogenen Arbeitsformen.

Die Leser:innen erhalten einen sehr praxisorientierten Einblick in die Methode und jeweils Kurzbeschreibungen samt Praxistipps zu Methoden wie:

- Assoziations- und Einstiegsspiele in assoziativen, konfrontativen oder provozierenden Spiel- und Lernformen
- Diskussions- und Entscheidungsspiele; z. B. Pro- und Contra-Debatte / Entscheidungsspiel (auch Verhand-

lungs-oder Konferenzspiele)/Prioritätenspiel/Thesen-spiel / Positions- und Streitlinie / Vier-Ecken-Spiel / Ampelspiel / Kartenspiele z. B. von der Bundeszentrale für politische Bildung

- Simulationsspiele: z. B. Rollenspiel / Planspiel / Talkshow / Tribunal / Hearing, simulierte Expertenbefragung, simulierte Podiumsdiskussion, fiktives Interview
- Interaktions- und Kooperationsspiele: z. B. Spiele zur kooperativen Kommunikation im Unterricht (etwa Gruppenpuzzle, Fish-Bowl u. a.) / Interaktionsspiele zu Themen des politischen Unterrichts
- Wissensspiele: z. B. Rätsel- und Quizformen / Legespiele, Zuordnungs- und Kombinationsspiele / Wettkampfspiele mit Zufallsfaktoren
- Szenische Spiele: z. B. Stegreifszene / Improvisationstheater / Pantomime / Theaterarbeit
- Spielerische Produktions- und Präsentationsformen: z. B. visuell (Laudatio, Gedichte, Satire, Comic, Poster, Broschüren, Slogans, Flugblatt u. v. m.) / auditiv (Hörspiel, (Rap)Song, Reportagen, (fiktives) Interview, Wahlrede u. v. m.) / audiovisuell (Videofilm, Nachrichtensendung, Diashow u. v. m.) / gegenständlich (Skulptur, Kunstwerk, Modell u. v. m.)

Die Übersicht zeigt, in welchem Umfang sich mit Mikro- und Makromethoden mit spielerischen Elementen attraktiver und motivierender (vor allem Schul-)Unterricht gestalten lässt. Wünschenswert wäre noch die Perspektive auf digitale Spielformate gewesen, die im Bereich der politischen Bildung zunehmend an Bedeutung und immer mehr an Professionalität gewinnen.

Fazit: Wer praxisorientierte Spielanregungen für den Politikunterricht sucht, der wird sie in diesem Werk ganz sicher finden.



Ist „Spiele im Politikunterricht“ von Lothar Scholz ein Generalist vor allem für den schulischen Kontext, so gehört Angelika Lippe-Heinrichs „Rollenspiele und Übungen zur Chancengleichheit“ zu den Spezialisten vor allem im außerschulischen Bereich. Das Werk bietet keinen generellen Markt der Möglichkeiten wie Scholz, sondern nutzt leitende Gegen-

stände – konkret Chancengleichheit, Diversity Management und neue Geschlechterrollen in Beruf, Arbeit und Familie –, um an diesen spielerisch Stereotypen aufzuspüren. Dies soll vor allem durch kreative Performance und gemeinsame Reflexion eigener blinder Flecken gelin-

gen. Das Buch hat einen sehr politisch-gesellschaftlichen Anspruch, der bereits im Vorwort der Lehrbeauftragten im Bereich der beruflichen Aus- und Weiterbildung am Institut für Organisation und Management der Universität Leuphana (Lüneburg) deutlich wird:

„Alle amtlichen Statistiken und die Daten der Marktforschung bestätigen die Existenz einer immer größer werdenden Schere zwischen Arm und Reich in Deutschland. Die Existenz einer gläsernen Decke und umfangreicher struktureller Barrieren, welche es Frauen und anderen Querschnittsgruppen deutlich schwerer machen, eine sozial und beruflich stabile Position aufzubauen, spricht eine deutliche Sprache. Diesem Trend entgegenzuwirken ist das Ziel dieser Publikation.“ (S. 5)

Die Spiele, beispielhafte Übungen und Trainings, die jeweils ausführlich beschrieben werden (Ziel, Aufgabe, Methoden, Durchführungshinweise), sind für Klein- und Großgruppen von zwei bis 30 Personen geeignet und in Präsenz- und Online-Lehre einsetzbar. Das ist eine gute Bandbreite, die nicht nur angekündigt, sondern auch eingehalten wird. Das zeigen besonders die vielfältigen Lern- und Spielideen wie

- „Kennenlernspiele und Spiele in der Eröffnungsphase“: z. B. Gruppenbildung mit Unbekannten durch Abzählen / Gender-Duo / Kennenlernen durch die Sinne
- „Stereotypen erkennen: Wahrnehmung schärfen“: z. B. Übungen zu Stereotypen erkennen und definieren / Berufe-Baum / Der rote Mantel / Perspektivwechsel und optische Sinnestäuschungen / Wahrnehmung hinterfragen: heiß und kalt? / Sexismus im Marketing – in den Medien / Biografische Textanalyse, 5-Schritte-Lese-Übung mit Interview
- „Berufswahl und -orientierung: neue Berufs- und Familienrollen“: z. B. Rollenspiel Personaleinstellung / Rollenspiel Geschäftsführung wird Eltern / Rollenspiel Führungskraft und Schwangerschaft / Rollenspiel Berufsbilder Metallverarbeitung und Lehramt u. v. m.
- Strategie-Spiele zur Gleichstellung in Beruf und Familie: z. B. Training Wer die Wahl hat ... / Training Geschlechtsspezifisches Einstellungsverhalten / Training Gläserne Decke und „Bamboo-Ceiling“ / Training Geschlechtsspezifischer Führungsstil / Training Familien- und Karriereplanung / Training Vereinbarkeit von Familie und Beruf u. v. m.

Aus den Namensbezeichnungen der Spiele und Übungen werden zwar auf den ersten Blick nicht immer sofort die spielerischen Ansätze ersichtlich. In den genaueren Beschreibungen geht die Autorin aber jeweils detailliert darauf ein, inwiefern ein spielerischer Charakter vorliegt.

Die Autorin hat bei der Auswahl ihrer Sammlung vor allem die Entwicklung von Potentialen und Chancen im Blick. Und auch in diesem Rahmen wird es wieder sehr politisch:

„Je länger man darüber nachdenkt, umso klarer wird die Erkenntnis, dass Gleichstellung nichts mit Gleichbehandlung aller zu tun hat. Ein derartiges Anliegen würde zur Gleichmacherei der Einzelnen führen. Viel wichtiger ist die Erkenntnis, dass die Menschen auf dieser Erde so verschieden sind, wie es nur immer geht und jede/r Mensch ein Unikat, ein eigenes Kind der Schöpfung, gewachsen auf sozialen und biologischen Prägungen, wie den von der Natur mitgegebenen Potenzialen. Insofern geht es darum, jede einzelne Person zu fördern in der Entwicklung von Potentialen und Chancen.“ (S. 24)

Ein klares Votum also für die Leitlinie Vielfalt in der politischen Bildung. Der Autorin geht es also keinesfalls um „Gleichmacherei und Anpassung an konventionelle Stereotypen. Chancengleichheit verlangt vielmehr nach der individuellen Förderung jedes einzelnen Menschen in einer veränderlichen Gesellschaft im Wandel.“ (S. 25)

Lippe-Heinrich legt im Kapitel 3 „Gestaltungsüberlegungen für zukunftsgerichtete Bildungsprozesse“ umfangreich dar, welche Ausgangslagen sie für Lernsituationen in den Blick nehmen möchte. Die Leser:innen erhalten Einsichten in Überlegungen zu Teamarbeit und soziales Lernen sowie Gleichstellung als übergeordnete Lernziele. Darüber hinaus hält die Autorin ein Plädoyer für Vielfalt beim Einsatz von Methoden und Medien. Das ist zwar ein Allgemeinplatz, er wird aber im Hinblick auf die später vorgestellten Spiele im Kontext der Kritik am oft immer noch „verschulden“ Lernen präzisiert.

Einen besonderen Schwerpunkt der didaktisch-methodischen Ausführungen legt Lippe-Heinrich auf das gendersensible Arbeiten. In gleich zwei Unterkapiteln im Kapitel 3 „Hinweise für gendergerechtes Lernen in Gruppen“ und „Anmerkungen zur geschlechtsspezifischen Interaktion in Gruppen“ wird dieser Gegenstand thematisiert. Abschließend wird auch die Durchführung von Spielen in Präsenz- und Onlineveranstaltungen eingegangen.

Die didaktisch-methodischen Überlegungen sind grundsätzlich gut, es tauchen aber immer wieder auch Allgemeinplätze auf, auf die sicher verzichtet werden könnte: „Der Einsatz der Projektmethode als Methode ganzheitlichen Kompetenzerwerbs hat das Ziel einer Förderung von ganzheitlichem Lernen in übergreifenden Geschäftsprozessen. In diesem Zusammenhang sind alle Methoden des selbstgesteuerten und selbstorganisierten sowie entdeckenden Lernens von zentraler Bedeutung.“ (S. 149) Das ist natürlich nicht falsch, die besondere Stärke des Buchs liegt aber sicher in den Praxisbezügen und Spielerläuterungen.

Fazit: Das Werk bietet eine umfangreiche Sammlung an Spielen, Übungen und Trainings rund um den Gegenstand Chancengleichheit in beruflichen, gesellschaftlichen und familiären Konstellationen. Die Verknüpfung des Fachgegenstands mit den spielerischen Methoden gelingt überzeugend.

Andreas Wüste, Bonn