

# SPIELEND LERNEN: DER EINSATZ VON „VISION SÜDWESTFALEN“ IM UNTERRICHT

## –Eine Handreichung für Lehrerinnen und Lehrer–

Warum ein Spiel für Südwestfalen und wie kann es im Unterricht eingesetzt werden?

Mit dieser Handreichung möchten wir Ihnen Hinweise und Tipps für die fächerübergreifende, mehrwertbringende und vielfältige Integration des Spiels in ihrem Unterricht entlang der Kernlehrpläne, im Ganzttag oder im Zuge von Projekttagen aufzeigen und Ihnen auch die Hintergründe zur Spielentstehung darstellen.

Auf den nächsten Seiten erwarten Sie daher folgende Themen:

- 1. „Vision Südwestfalen“:** Entstehungsgeschichte und Motivation zur Entwicklung des Spiels
- 2. Das Leitbild des Spiels:** Bildung für nachhaltige Entwicklung regional verankern
- 3. Spielend lernen:** Hinweise und Tipps zum Einsatz des Spiels im Unterricht

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. „VISION SÜDWESTFALEN“: ENTSTEHUNGSGESCHICHTE UND MOTIVATION ZUR ENTWICKLUNG DES SPIELS</b> .....	2
<b>2. LEITBILD DES SPIELS: BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG REGIONAL VERANKERN</b> .....	3
<b>3. SPIELEND LERNEN: DER EINSATZ VON „VISION SÜDWESTFALEN“ IM UNTERRICHT</b> .....	4
3.1. Spielorganisation .....	4
Zwei Schwierigkeitsniveaus .....	4
Vorbereitung auf das Spiel .....	5
Ablauf und Zeitbudget .....	5
Nachbereitung des Spiels .....	6
3.2. Fachlicher Bezug und Anbindung an die Kernlehrpläne .....	6
Grundschule, Jahrgangsstufe 4 im Fach Sachunterricht .....	6
Sekundarstufe I, Jahrgangsstufe 5 im Fach Erdkunde .....	7
Sekundarstufe II, Grund- und Leistungskurse im Fach Geographie .....	7
Das Spiel als Grundlage und Einstieg in „Geländearbeit“ .....	8
Das Spiel als Grundlage für Projekttag oder -kurse .....	9
3.3. Welchen weiteren Mehrwert bietet das Spiel für Unterricht und Kompetenzvermittlung .....	9
Das Spiel als Modell der Realität .....	9
Das Spiel als „Strukturvermittler“ .....	10
Das Spiel für die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler .....	10
Das Spiel für eine intensive Interaktion zwischen den Spielenden .....	10
Das Spiel bietet einen emotionalen Zugang zu verschiedenen Themen .....	11
Bedenkenswertes und Erfahrungen aus den Testspielen .....	11
<b>LITERATUR</b> .....	12
<b>IMPRESSUM</b> .....	12

# 1. „VISION SÜDWESTFALEN“: ENTSTEHUNGSGESCHICHTE UND MOTIVATION ZUR ENTWICKLUNG DES SPIELS

Das Ihnen vorliegende Spiel „*Vision Südwestfalen*“ hat einen umfangreichen Arbeitsprozess mit vielen Beteiligten durchlaufen und ist ein echtes Produkt interdisziplinärer südwestfälischer Schwarminelligenz von Lehrerinnen und Lehrern, Schülerinnen und Schülern, Heimatpflegern, Spielentwicklern, Wissenschaftlern, Touristikern, Projektmanagern, Stadtplanern, Vertretern aus Wirtschaft, Kultur und Bildung u.a. Wir sind froh und auch ein bisschen stolz, Ihnen hiermit das Ergebnis präsentieren zu können.

Begonnen hat alles mit der Ausschreibung des SchülerInnenwettbewerbs „Was wäre die Welt ohne unsere Region Südwestfalen“ in den Jahren 2011/2012. Dieser Wettbewerb wurde im Rahmen des REGIONALE<sup>1</sup>-Netzwerkprojektes „Zukunft der Dörfer in Südwestfalen“ konzipiert. Die Aufgabenstellung des Wettbewerbs lautete, die eigene Heimatregion besser kennen zu lernen und das Thema „Gegenwart und Zukunft des ländlichen Raumes in Südwestfalen“ zu bearbeiten. Ziel war es, eigene kreative Problemlösungen für die derzeitigen Herausforderungen zu finden und in Spielideen zum Kennenlernen und zur Gestaltung der Region umzusetzen. Insgesamt haben zehn Gruppen von Schülerinnen und Schülern aller Schulstufen kreative, schlaue und witzige Spielideen eingereicht.

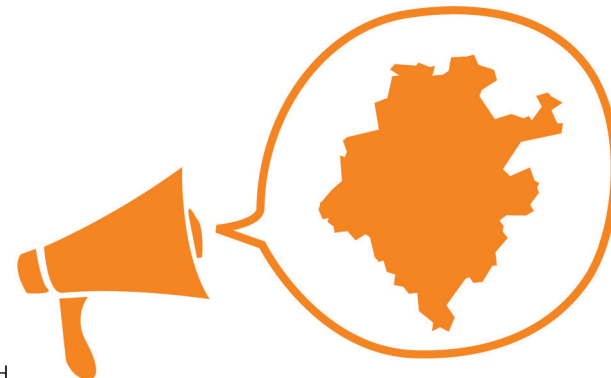
Das damalige Gewinnerspiel „*Vision Iserlohn*“ wurde von den Schülerinnen Melina Seiler und Saskia Menze der damaligen neunten Klasse des Märkischen Gymnasiums Iserlohn erarbeitet. Dieses

stellt von Bürgern benannte Missstände der Stadt in den Vordergrund.

Durch das richtige Beantworten von Fragen bekommen die Spieler finanzielle Mittel, um in die positive Entwicklung der Stadt investieren zu können. Die Idee dabei ist klar: Das Hervorheben der schönen und attraktiven Seiten sowie das „Aufzeigen“ und „Beseitigen“ der negativen Aspekte der Stadt anhand von konkreten Visionen soll dabei langfristig helfen, der rückläufigen Bevölkerungsentwicklung entgegen zu wirken.

## **Vielleicht denken Sie nun *Utopie*?**

Genau darum geht es. Schülerinnen und Schüler sollen sich mit offenen Augen durch unsere attraktive Heimatregion Südwestfalen bewegen und sich selbst als agierende und teilhabende Personen sehen. „Wie sieht meine eigene Zukunftsvision für mein Dorf/meine Stadt aus?“, „Was bietet mein Dorf/meine Stadt?“, „Wie können wir den demografischen Wandel gestalten?“ oder „Welche Probleme liegen in meinem Heimatraum vor und welche Lösungsansätze gibt es vielleicht bereits?“ Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Und so kann vielleicht aus einer Vision schließlich Wirklichkeit werden. Uns hat die Idee des Spiels so gut gefallen, dass wir ein Spiel für ganz Südwestfalen daraus gemacht haben.



<sup>1</sup> REGIONALE 2013 Südwestfalen: Die REGIONALE ist ein Strukturförderprogramm des Landes Nordrhein-Westfalen, das im Turnus von drei Jahren einer ausgewählten Region die Möglichkeit bietet Ideen, Projekte und Maßnahmen zu entwickeln, umzusetzen und sich zu präsentieren. Die erst im Jahr 2007 gegründete Region Südwestfalen, bestehend aus den Kreisen Soest, Hochsauerlandkreis, Märkischer Kreis, Kreis Olpe und Kreis Siegen-Wittgenstein, konnte auf Anhieb mit ihrer gemeinsamen Bewerbung überzeugen - mit dem Ziel, gemeinsam den Herausforderungen der Globalisierung und des demografischen Wandels zu begegnen. Schwerpunktthemen waren dabei die Projektfamilien StadtMensch, LandLeben, NeuLand und WirtschaftWissen. Die Stärkung der Region Südwestfalen mit ihrer mittelständischen Wirtschaftsstruktur war dabei ebenso wichtig wie der Erhalt der Naturlandschaft, die Stärkung der Attraktivität der Städte und die Zukunftsfähigkeit der Dörfer.

Aus „Vision Iserlohn“ wurde so Schritt für Schritt das Spiel „Vision Südwestfalen“, das Sie jetzt in den Händen halten. Es wurde getüftelt, angepasst, verändert und immer wieder mit viel Spaß „Probegespield“. Und jetzt, nach mehr als fünf Jahren Arbeitsprozess, ist es fertig. Die Idee ist dabei gleich geblieben: Es geht um die Erfüllung von Visionen für Südwestfalen, um die Region auch in Zukunft attraktiv zu gestalten. Dies gelingt im Spiel durch die Beantwortung von Fragen zur Region und führt gleichzeitig dazu, dass die Kinder und Jugendlichen und vielleicht auch Sie selbst die Region besser kennen lernen. Ganz im Sinne einer „Heimatkunde auf entstaubt“ gepaart mit der Einladung, neue Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Wir hoffen, es wird auch Ihren Unterricht bereichern. Probieren Sie es aus und entdecken Sie die Region mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf spielerische Art und Weise! Finden Sie Antworten auf die Fragen zur Region und verwirklichen Sie Visionen. Erarbeiten Sie in einem zweiten Schritt selbst mit Ihrer Klasse Fragen und Visionen und gestalten Sie Spielbrett und Figuren, passend zu Ihren Themen oder Ortsschwerpunkten. Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Rätseln, Entdecken und Weiterdenken des Spiels „Vision Südwestfalen“!



## 2. LEITBILD DES SPIELS: BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG REGIONAL VERANKERN

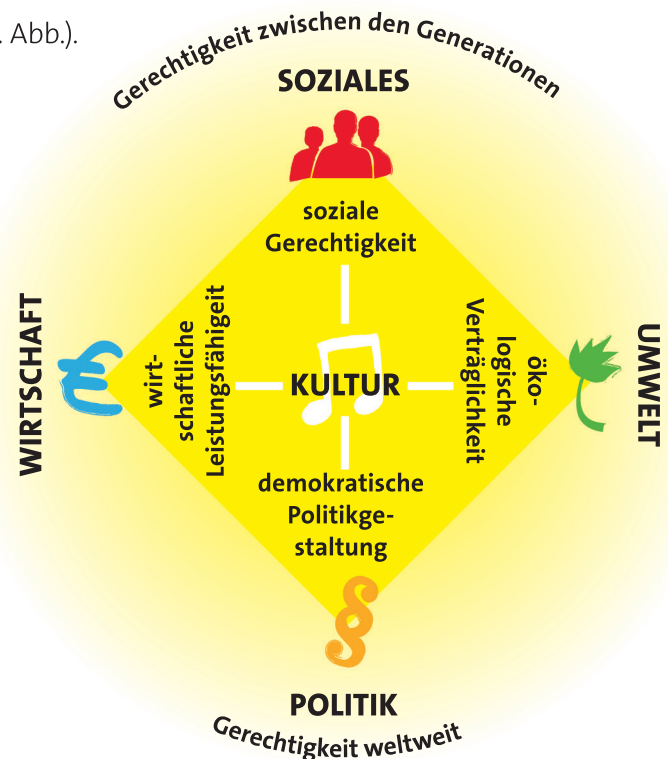
Der thematische rote Faden für das Spiel ist neben dem Kennenlernen der Region Südwestfalen die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), die fest in den Kernlehrplänen der verschiedenen Schulformen verankert ist. Dabei geht es darum, Lernenden Gestaltungskompetenzen im Sinne von vorausschauendem Denken, interdisziplinärem Wissen, autonomem Handeln und Partizipation an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen zu vermitteln, um nachhaltige Entwicklung – hier in Form von Visionen – praktisch umzusetzen (vgl. <http://www.bne-portal.de/was-ist-bne/grundlagen/>, abgerufen am 22.3.2016).

Das Leitbild der nachhaltigen Entwicklung bietet dabei die Möglichkeit, komplexe Entwicklungen aus verschiedenen Perspektiven zu analysieren und zu beurteilen, weil es folgende Zieldimensionen vor dem Hintergrund der kulturellen Vielfalt als Querschnittsthema verbindet:

- soziale Gerechtigkeit
- wirtschaftliche Leistungsfähigkeit
- ökologische Verträglichkeit
- demokratische Politikgestaltung

(Fögen, I. u.a.: *Hamburger Unterrichtsmodelle zum KMK Orientierungsrahmen Globale Entwicklung*. H. 4, Feb. 2012, S.6).

Für das Spiel „Vision Südwestfalen“ umgesetzt bedeutet dies, dass die Fragekategorien des Spiels auf dem Themenviereck der nachhaltigen Entwicklung basieren: Soziales, Wirtschaft, Umwelt und Politik sowie Kultur als Querschnittsthema (s. Abb.).



Dabei sind die Fragen aus den eher abstrakten Kategorien sehr konkret auf Südwestfalen zugeschnitten und schaffen so eine regionale Verankerung der Themen. In den farblich unterschiedlich gestalteten Fragekategorien geht es also regional fokussiert um:



**Soziales:** Bevölkerung und demografischen Entwicklung, Stadt- und Dorfontwicklung, Bildung, Wissen und Engagement



**Wirtschaft:** Arbeitsplätze und Ausbildung, Marketing und Regionale Produkte, Unternehmen und Weltmarktführer



**Umwelt:** Energie und Wasser, Wald und Tiere, Schutzgebiete, Landschaft und Besonderheiten



**Politik:** Organisation (z.B. Fragen zum Funktionieren einer Kommune), Geografie, Zusammenarbeit und Mitwirkung, Geschichte und Persönlichkeiten



**Kultur:** die regionale Kulturszene mit Musik und Theater, Sport, Geschichte und Leben in Südwestfalen

Darüber hinaus gibt es in dem Spiel noch sogenannte Orientierungsfragen, deren Antworten auf dem Spielfeld, einer Karte von Südwestfalen mit verschiedenen Symbolen, zu finden sind. Intention dieser Fragekategorie ist, den Schülerinnen und Schülern auch visuell einen Überblick über die Region Südwestfalen zu vermitteln.



Die Farben der Fragekategorien entsprechen den Farben der Lauffelder auf dem Spielfeld sowie den Farben der Wissenschips, die mit der Beantwortung der Fragen erspielt werden und der Erfüllung der Visionen dienen. Die verschiedenfarbigen Chips, die pro Vision erspielt werden müssen, zeigen dabei auch die Interdisziplinarität der Visionen auf, d.h. die vielfältigen Berührungspunkte, die viele visionäre Ideen mit verschiedenen Themen und Personen haben.

### 3. SPIELEND LERNEN: DER EINSATZ VON „VISION SÜDWESTFALEN“ IM UNTERRICHT

Das Spiel „*Vision Südwestfalen*“ ist vor allem für die Bildungsarbeit konzipiert worden und soll Ihren Unterricht bereichern. Selbstverständlich kann das Spiel aber auch zu Hause gespielt werden.

#### 3.1. Spielorganisation

Eine Vorbereitung bzw. das Einlesen in den Spielablauf ist notwendig, da das Spiel im ersten Moment eine gewisse Komplexität aufweist und vom Lehrer bzw. der Lehrerin eingeführt werden muss. Einmal angefangen, reduziert sich diese Komplexität rasch und weicht einem recht einfachen Spielfluss. Rückfragen der Schülerinnen und Schüler


aber auch selbst jederzeit auch die Komplexität des Spiels reduzieren und eigene bzw. Regeln der Spielgruppen aufnehmen, siehe hierzu auch Hinweise in der Spielanleitung.

#### Zwei Schwierigkeitsniveaus

Das Spiel bietet Ihnen zwei Schwierigkeitsniveaus, die sich in den Visions-, Frage- und Infokarten widerspiegeln. Es gibt jeweils eine Version für die Grundschule (3./4. Klasse) und die SEK I der weiterführenden Schulen (einschließlich Jahrgangstufe 7) sowie eine Version für die Jahrgangstufen 8 bis 13. Beide Versionen können selbstverständlich auch zusammengespielt werden, v.a. von den



zum Spiel werden sich aus der Erfahrung heraus dabei weniger auf die inhaltliche Ebene (Infokarten zu den Fragen liegen bei) als vielmehr auf die spielerische Ebene beziehen z.B. Anzahl der zu erspielenden Chips oder ähnliches. Dem Spiel liegt zur schnelleren Orientierung für jedes Team eine Karte mit Kurzanleitung und „Währungen“ bei. Sie können

älteren Kindern und Jugendlichen der Mittel- und Oberstufe. Besonders bei den Visionen wurde darauf geachtet, dass die einfachere Variante Sachverhalte des alltäglichen Lebens bzw. aus dem lebensnahen Umfeld aufgreift. In der Variante für die größeren Kinder werden teilweise auch Begrifflichkeiten verwendet (z.B. Mobilität, Nachhaltigkeit, Demografischer Wandel), die im Vorfeld erklärt werden sollten. Kurze, sehr einfache Erklärungen der Begriffe zum ersten Verstehen finden sich als Hilfestellung für die Kinder und Jugendlichen am Ende der Spielanleitung. Die Schwierigkeitsniveaus sind für Sie direkt ersichtlich, die schwierigere Version ist mit einem  gekennzeichnet.

## Vorbereitung auf das Spiel

Der Spielleiter/die Spielleiterin sollte sich vor Spielbeginn mit den Spielregeln und den Aktionsmöglichkeiten im Spiel auseinandersetzen. Außerdem ist es sinnvoll, sich im Vorhinein einen Überblick über die einzelnen Visionen und Fragenkarten zu verschaffen, um eventuell unbekannte Begriffe mit den Schülerinnen und Schülern zu klären. Zahlreiche Begriffe finden sich bereits im Glossar in der Spielanleitung. Es besteht auch die Möglichkeit, spezielle Visionen in den Vordergrund zu heben, während andere Visionen weggelassen werden können.

Die Schülerinnen und Schüler könnten an folgenden Stellen Fragen haben (Erfahrungen aus den Testspielen):

- Wie werden die Visionen verteilt?
- Müssen die einzelnen Visionen vor dem Spiel für alle Mitspielenden laut vorgelesen werden?
- Darf das Auflegen der Chips auf die Visionskarte nur nach und nach erfolgen, nämlich in der Reihenfolge der Missionen?
- Wer von den Mitspielenden überwacht die Ausgabe der Chips bzw. der Infokarten?
- Wie sind die Fragekarten mit den Infokarten verbunden?
- In welchen Richtungen erfolgt die Fortbewegung auf dem Spielfeld?
- Was passiert beim Würfeln einer 6?

## Ablauf und Zeitbudget

Beide Versionen sind mit fünf Einzelspielern oder fünf Teams pro Spiel spielbar. Je nach Gruppengröße der Klasse/des Kurses können die einzelnen Teams mit bis zu drei Spielenden besetzt werden. So wird die Kommunikation innerhalb und auch zwischen den Teams intensiviert, was allerdings dazu führen kann, dass sich die Lautstärke im Raum erhöht. Je nachdem, wie viele Spiele vorliegen (ein Klassensatz beinhaltet vier Spiele) können bis zu vier Spielgruppen parallel zueinander oder auch gegeneinander spielen. Der Ablauf des Spiels sollte nach Möglichkeit nicht unterbrochen werden, deshalb sollten im Vorhinein schon alle „Gelenkpunkte“ genau besprochen (siehe Spielvorbereitung) und die Antwortzeit jedes Teams möglichst auf 30 Sekunden reduziert werden. Eine zu lange Diskussionszeit innerhalb der Teams könnte sonst zu einer Erlahmung der Spieldynamik führen.

Die Spielzeit ist flexibel von Ihnen wählbar. Erfahrungen haben gezeigt, dass es etwa 45 Minuten braucht, damit eine Gruppe eine Vision erfüllt und damit als Sieger des Spiels hervorgeht. Sie sollten aber zusätzliche Zeit für die Erklärung der Spielregeln und die Nachbereitung des Spiels einplanen, so dass der Einsatz des Spiels in einer Doppelstunde empfehlenswert ist.

Sie können auch eigene Spielvarianten wählen, indem Sie das Ziel des Spiels verändern. Beispielsweise ist es denkbar, dass parallel an mehreren Tischen gespielt wird und die jeweiligen Spielgruppen gegeneinander antreten. Am Ende gewinnt die Gruppe, die insgesamt pro Spieltisch entweder die meisten Visionen oder als erste eine Vision erfüllt hat. So wird das Miteinander an einem Spielbrett und das Helfen unter den Spielteams gefördert und die intendierte Kommunikation und stärkere Kooperation unterstützt.

## Nachbereitung des Spiels

Das Spiel bzw. der Ablauf, die Vorkommnisse und eigenen Gedanken sollten anschließend mit den Schülerinnen und Schülern reflektiert werden. Dies kann beispielsweise in Form eines Blitzlichtes geschehen. Neue Anregungen zum Spielablauf/Spielverlauf sollten aufgenommen und eventuell im eigenen Spiel oder bei einer zweiten Spielrunde ausprobiert werden.

Auch kann sich nun die Fragestellung der Stunde (siehe Einsatz im Unterricht) anschließend bzw. von den Schülerinnen und Schülern benannt werden, in deren Folge das eigene Schülerspiel entsteht.

### 3.2. Fachlicher Bezug und an Anbindung an die Kernlehrpläne

Das Spiel „Vision Südwestfalen“ ist ursprünglich als Erdkunde-/Geographiespiel geplant worden. Es ergeben sich aber auch sehr gute Einsatzmöglichkeiten in anderen Fächern wie Politik und Sozialwissenschaften oder auch im Ausbildungsbetrieb oder der Berufsschule.

Der besondere Bezug zum Fach der Erdkunde/Geographie ergibt sich jedoch aus dem Aufbau des Spielbrettes als Karte von Südwestfalen und der Fragenkategorie „Orientierungsfragen“, die sich ausschließlich auf die Karte des Spielbretts bezieht. Alle Antworten können also auf der Karte gefunden oder daraus abgeleitet werden. Hier steht die Vermittlung der **Orientierungs- bzw. Kartenlesekompetenz** im Vordergrund, verbunden mit dem Kennenlernen der Region.

Im Folgenden werden die Einsatzmöglichkeiten und Mehrwerte des Spiels für den Unterricht in verschiedenen Jahrgangsstufen näher erläutert.

## Grundschule, Jahrgangstufe 4 im Fach Sachunterricht:

„Die Aufgabe des Sachunterrichts in der Grundschule ist es, die Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung von Kompetenzen zu unterstützen, die sie benötigen, um sich in ihrer Lebenswelt zurechtzufinden, sie zu erschließen, sie zu verstehen und sie verantwortungsbewusst mit zu gestalten.“

(Quelle: [www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/sachunterricht/](http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/sachunterricht/) online abgerufen am 24.6.2017)

Dabei soll im Unterricht durch sachunterrichtliche Fragestellungen und durch die Erarbeitung von Zusammenhängen u.a. der verantwortungsvolle Umgang mit der natürlichen und gestalteten Lebenswelt und ihren Ressourcen, die Solidarität mit und in der sozialen Gemeinschaft und das Bewusstsein für die Bedeutung von Kultur und Geschichte und für die damit verbundenen Werte und sozialen Orientierungen gefördert werden.

### Thematischer Anschluss an den Kernlehrplan:

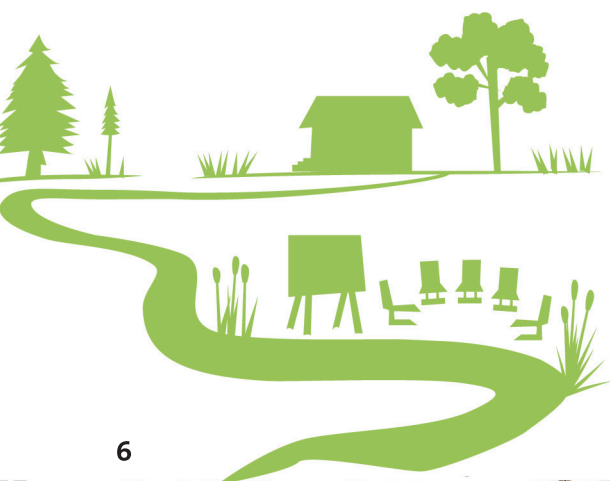
**Bereiche:** Raum, Umwelt und Mobilität; Natur und Leben; Technik und Arbeitswelt; Mensch und Gemeinschaft; Zeit und Kultur

Alle Bereiche werden im Spiel aufgegriffen und wirken integrativ zusammen.

**Schwerpunkte aus den verschiedenen Bereichen sind:** Arbeit und Produktion; Umweltschutz und Nachhaltigkeit; Schule und Umgebung, Aufgaben des Gemeinwesens; Früher und heute;

### Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Karten und Hilfsmittel als Orientierungshilfen (z.B. Stadtpläne, Landkarten), erkunden und beschreiben Strukturen des eigenen Lebensraumes und der Region



(z.B. ländliche Gebiete, Landwirtschaft, Städte, Industriegebiete, Erholungsräume) (vgl. *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen, Hrsg. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2008, S. 46*).

Die genannten Bereiche bieten eine Möglichkeit, sich dem eigenen Heimatraum Südwestfalen auf vielfältige Weise zu nähern. Dabei kann die Karte auf dem Spielfeld die auszubildende Orientierungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler auf einem angemessenen Niveau fördern. Als zweiten Schritt kann es dann darum gehen, den eigenen Nah- bzw. Heimatraum mithilfe des Spiels näher zu untersuchen, spezifische Fragestellungen zu erarbeiten und diese gegebenenfalls sogar in neue eigene Visionen zu formulieren (siehe Kompetenzerwartung Erkundung und Beschreibung von Strukturen des eigenen Lebensraumes).

## **Sekundarstufe I, Jahrgangsstufe 5 im Fach Erdkunde:**

### **Thematischer Anschluss:**

**Inhaltsfeld 1:** „Zusammenleben in unterschiedlich strukturierten Siedlungen“ mit dem Schwerpunkt „Unterschiede in der Ausstattung von Stadt und Dorf“

**Inhaltsfeld 2:** „Arbeit und Versorgung in Wirtschaftsräumen unterschiedlicher Ausstattung“ mit dem Schwerpunkt „Bedeutung ausgewählter Standortfaktoren für Industrie (Rohstoffe, Verkehr, Arbeitskräfte), Landwirtschaft (Klima, Boden, Absatzmarkt) und Dienstleistungen (Verkehrsanbindung, Bildung)“ (vgl. *MSW des Landes NRW (2013): Sekundarstufe I. Gymnasium. Erdkunde. Kernlehrplan, Schule in NRW Nr. 3408 (G8), S. 26*).

Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich dem eigenen Heimatraum Südwestfalen zu nähern, um dann den Blick auf das eigene Dorf/ die eigene Stadt zu werfen. So kann einerseits die Ausstattung des

eigenen Dorfes/der eigenen Stadt thematisiert werden. Andererseits können über den Aufhänger „meine Stadt der Zukunft“ bereits vorhandene Stärken, aber auch gefundene Schwächen in das Spiel integriert werden. In einem zweiten Schritt entwerfen die Schülerinnen und Schüler eigene Visionen und überlegen, welche Parteien und Interessensgruppen (Politik, Soziales/Kultur, Umwelt, Wirtschaft) mit einbezogen werden könnten. So rückt auch die Frage über die Umsetzung der Verbesserungsvorschläge in den Fokus.

Andererseits ist es aber auch möglich sich den Themen der Industrie, der Landwirtschaft oder den Dienstleistungen genauer zu widmen. Beispiele sind aus dem Bereich der Industrie:

- Welche Rohstoffe gab es/gibt es in meinem Heimatraum?
- Werden diese Rohstoffe noch abgebaut?
- Welche Unternehmen sind an dem Abbau/der Förderung der Rohstoffe beteiligt oder übernehmen die Weiterverarbeitung?
- Wie viele Menschen arbeiten in den Unternehmen?
- Warum haben sich die Unternehmen genau hier angesiedelt?
- Wie ist die Verkehrsanbindung für die Unternehmen?

## **Sekundarstufe II, Grund- und Leistungskurse im Fach Geographie:**

In der Oberstufe bietet sich der Einsatz des Spiels zum Beispiel im Rahmen einer Unterrichtsreihe „Der demografische und soziale Wandel – Chancen und Risiken für die Zukunft der Städte in Deutschland“. Diese oder eine ähnlich thematisierte Unterrichtsreihe, auch bezogen auf die ländlichen Räume, entspricht den curricularen Vorgaben im Kernlehrplan „Geographie“ Sekundarstufe II in den nachfolgend genannten Inhaltsfeldern und Kompetenzen:

**Inhaltsfeld 5:** „Stadtentwicklung und Stadtstrukturen“ mit dem inhaltlichen Schwerpunkt: Demografischer und sozialer Wandel als Herausforderung

Hierbei werden neben den inhaltsfeldübergreifenden Kompetenzerwartungen (Methoden- und Handlungskompetenz) schwerpunktmäßig folgende inhaltsfeldbezogene Kompetenzen geschult (dargestellt für den Grundkurs-Bereich):

### **Sachkompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler

- gliedern städtische Räume nach genetischen, funktionalen und sozialen Merkmalen,
- stellen Stadtumbaumaßnahmen als notwendige Anpassung an sich verändernde soziale, ökonomische und ökologische Rahmenbedingungen dar.

### **Urteilskompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler

- erörtern Chancen und Risiken konkreter Maßnahmen zur Entwicklung städtischer Räume,
- bewerten städtische Veränderungsprozesse als Herausforderung und Chance zukünftiger Stadtplanung auch unter Berücksichtigung der Bedürfnisse von Männern, Frauen und Kindern,
- bewerten Maßnahmen für eine nachhaltige Stadtentwicklung im Spannungsfeld von Mobilität und Lebensqualität,
- erörtern die Auswirkungen von Revitalisierungsmaßnahmen unter Aspekten nachhaltiger Stadtentwicklung

*(Quelle: MSW des Landes NRW (2013): Kernlehrplan für die Sekundarstufe II. Gymnasium/Gesamtschule in NRW.Geographie, S. 30 u. S. 31)*

**Inhaltsfeld 7:** „Dienstleistungen in ihrer Bedeutung für Wirtschafts- und Beschäftigungsstrukturen“ mit dem inhaltlichen Schwerpunkt: Entwicklung von Wirtschafts- und Beschäftigungsstrukturen im Prozess der Tertiärisierung. Hierbei werden neben den inhaltsfeldübergreifenden Kompetenzerwartungen (Methoden- und Handlungskompetenz) schwerpunktmäßig folgende inhaltsfeldbezogene Kompetenzen geschult (dargestellt für den Grundkurs):

### **Sachkompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen die Vielfalt des tertiären Sektors am Beispiel der Branchen Handel, Verkehr sowie personen- und unternehmensorientierte Dienstleistungen dar.

### **Urteilskompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler

- bewerten die Bedeutung einer leistungsfähigen Infrastruktur für Unternehmen des tertiären Sektors.

*(Quelle: MSW des Landes NRW (2013): Kernlehrplan für die Sekundarstufe II. Gymnasium/Gesamtschule in NRW.Geographie, S. 32 u. S. 33)*

## **Das Spiel als Grundlage und Einstieg in „Geländearbeit“**

Das Spiel kann mit Bürgerbefragungen und -interviews, einem Besuch im Stadtplanungsbüro oder einer Kartierung verbunden werden. So werden Raumstrukturen und Raumprozesse in ihrer Wechselwirkung erfasst und die Unterrichtsschwerpunkte können durch weitere Unterrichtsmethoden forciert werden. Hier kommt vor allem der Alltags- und Heimatbezug zum Tragen.

Um all die hier vorgestellten Möglichkeiten in einem eigenen Schülerspiel umzusetzen, können unausgefüllte Visions-, Fragen- und Infokarten unter [www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/) heruntergeladen und von den Schülerinnen und Schülern verwendet werden.

Darüber hinaus haben wir in den letzten Jahren gemeinsam mit dem Institut für Geographiedidaktik das Methodenhandbuch „Südwestfalen 360° - die eigene Region entdecken, erleben, erfahren“ für Lehrerinnen und Lehrer mit innovativen Exkursionen für Schülerinnen und Schüler erarbeitet, um die Region als Lernort zu entdecken. Das Methodenhandbuch können Sie kostenlos bei uns bestellen oder ebenfalls herunterladen unter: [www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/)



## Das Spiel als Grundlage für Projekttag oder -kurse:

Ein Beispiel als Einstieg in einen Projektkurs mit dem Thema „Region der Zukunft“:

Ziel des Projektkurses ist hier z.B. eventuelle Missstände, Probleme oder Schwächen der Stadt/der Region mithilfe von verschiedenen Analyseinstrumenten (z.B. Befragungen, Interviews) aufzudecken und an selbstgewählten Projekten für Verbesserungen/ Verbesserungsvorschläge zu arbeiten. Die Ergebnisse eines solchen Projektes können deshalb auch vielfältig sein: Bau/Konstruktion von Modellen, Erstellen von Projektbeschreibungen, Gespräche mit der Stadt über konkrete Projektumsetzungen, Finden von Projektpaten, die eine Idee direkt in die Wirklichkeit umsetzen u.ä. „*Vision Südwestfalen*“ bietet hier einen idealen Einstieg in das Thema. Darüber hinaus kann das Spiel in Vertretungsstunden oder im offenen Ganztage genutzt werden.

## WELCHEN WEITEREN MEHRWERT BIETET DAS SPIEL FÜR UNTERRICHT UND KOMPETENZVERMITTLUNG ?

Dem Spielen wird nach Meinung von Experten im Unterricht viel zu wenig Bedeutung beigemessen. Dabei bietet gerade diese Unterrichtsmethode ein großes Potenzial, um den Unterricht zu bereichern beziehungsweise Lern- und Informationsprozesse positiv zu beeinflussen. Dafür muss für die Pädagogen und Pädagoginnen allerdings auch entsprechendes und ansprechendes „Spielmaterial“ erarbeitet und angeboten werden, um ihnen einen einfachen und schnellen Zugang zu dieser Methode zu ermöglichen. Jeder für sich allein kann das nicht leisten. Das Spiel „*Vision Südwestfalen*“ möchte die vorhandene Lücke schließen und ein solches Angebot bieten, denn Spielen im Unterricht ist eine anerkannte Methode, um verschiedene Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu schulen. Der Einsatz von Spielen im Unterricht wirkt sich positiv auf die Motivation und damit auf den Lernprozess aus. Lerninhalte werden dadurch vielfältig vernetzt und damit nachhaltiger gelernt (*Qua-Lis NRW 2015*). Erfahrungen zeigen, dass Kinder lieber zum Lernspiel als zu direkten Arbeitsformen greifen (*vgl. Angerhöfer u. Perleth, 2001, zitiert in Forkel 2009, S.131*).

Das Spiel ist damit ein Medium, „in dem SchülerInnen sich selbsttätig, selbstständig und individuell mit einem Lerngegenstand auseinandersetzen können – ganz im Sinne des Entdeckungslernens“ (*Forkel 2009 S. 216*) und ganz im Sinne der Zukunft Südwestfalens.

### Das Spiel als Modell der Realität

Durch Spiele wird es möglich, die Realität in vereinfachter Form begreifbar zu machen. Besonders jüngeren Schülerinnen und Schülern fällt es oft schwer, Zusammenhänge zu erkennen. Diese können durch das Spiel erlebbar und greifbar gemacht werden. So werden folgende Fragenstellungen aktiv durchlebt bzw. durchdacht:

- Wie können überhaupt Missstände eines Dorfes/ einer Stadt/einer Region aufgedeckt werden? (z.B. über Bürgerbefragungen...)
- Welche Folgen kann es für eine Stadt haben, wenn viele Menschen wegziehen? (Stichpunkt „Demografischer Wandel“)
- Welche Kosten können bei einer Erneuerung/Sanierung auf ein Dorf/eine Stadt zukommen?
- Wer kann dabei helfen, Projekte zu finanzieren und umzusetzen (private Anleger, jeder Bürger für sich...)?
- Welche Schritte müssen von der Konzeption eines Projekts bis zur Realisierung durchlaufen werden?
- Welche Parteien und Interessensgruppen aus den Bereichen Politik, Soziales, Kultur, Umwelt und Wirtschaft stehen bei welchen Projekten im Mittelpunkt?

## Das Spiel als „Strukturvermittler“

Bei dem hier vorliegenden Spiel handelt es sich nicht um ein reines „Lernspiel“. Die Schülerinnen und Schüler sollen natürlich über die Beantwortung der Fragen zur Region Südwestfalen, ihrer Heimatregion, ihr Wissen vermehren. Vielmehr geht es aber darum, die Wechselwirkungen und Strukturen zwischen den Beteiligten aus den Bereichen Politik, Soziales, Kultur, Naturschutz sowie Wirtschaft zu erkennen und zu verstehen. Außerdem sollen die Schülerinnen und Schüler neue Perspektiven, Chancen und Eindrücke über die Region gewinnen und dabei hoffentlich auch Spaß haben.

## Das Spiel für die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich als einen Teil ihrer Heimatregion sehen und positive wie negative Dinge ihres Dorfes/ihrer Stadt aufdecken. Als „kleine“ Planer können sie in den Planungs- und Entwicklungsprozess selbst eingreifen. So können sie auf Grundlage des hier vorliegenden Spiels zu Südwestfalen ein eigenes Spiel mit konkretem Bezug zur Heimatstadt entwickeln, in dem sie sich eigene Visionen zur Gestaltung der Stadt oder, ganz konkret der eigenen Schule, ausdenken und eigene Fragen dazu erarbeiten.

Blankomaterial (Spielplan, Karten, Spielfiguren etc.) findet sich als Download unter: [www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/)

## Das Spiel für eine intensive Interaktion zwischen den Spielenden

Die Interaktion der Schülerinnen und Schüler innerhalb des Spiels kann vielfältig sein:

- Austausch innerhalb der Spielgruppe bei der Beantwortung der gestellten Fragen
- Austausch in der Spielgruppe über das Verwenden von Wissens-Jokern
- die Schülerinnen und Schüler einer anderen Gruppe können als Wissens-Joker fungieren
- das Absprechen der Taktik, um die benötigten farbigen Chips zu erhalten, usw.

Die Interaktion der Spielenden in der Vor- und Nachbereitung kann vielfältig sein:

- Diskussion der Stärken und Schwächen eines Dorfes/einer Stadt z.B. nach der Durchführung einer Befragung
- Diskussion zur Erstellung eines Plans zur Umsetzung von Verbesserungsvorschlägen
- Diskussion über die Handelnden aus den Bereichen Politik, Soziales, Kultur, Umwelt und Wirtschaft
- Reflexion, Auswertung und Weiterentwicklung des Spiels usw.



## Das Spiel bietet einen emotionalen Zugang zu verschiedenen Themen

Das Spiel ist nicht nur auf die Vermittlung von Wissen ausgerichtet, vielmehr werden die Schülerinnen und Schüler zu handelnden Personen. Sie erleben im Verlauf des Spiels Spannung, Freude, Enttäuschung und natürlich viel Spaß. Aber genau von diesen Gefühlen, und damit dem emotionalen Zugang, profitieren die Spielenden. Denn darüber bauen sie eine Beziehung zum Spiel, aber auch zu ihren Mit- und Gegenspielern auf. Die Schülerinnen und Schüler lernen, einen Perspektivwechsel vorzunehmen, Kompromisse mit ihren Mitspielern einzugehen oder eigene Gedanken und Ideen in die Vision des Spiels umzusetzen.

## Bedenkenswertes und Erfahrungen aus den Testspielen

Das Spiel wurde vielfach in verschiedenen Jahrgangsstufen verschiedener Schulformen ausprobiert und getestet. Aus den Erfahrungen dieser Testspiele lassen sich einige weitere Hinweise ableiten:

- Sie werden schnell merken, dass es auch unter den Schülerinnen und Schülern „Spielmuffel“ gibt, die das Spielen in der Gruppe erschweren. Vielleicht werden diese zu Beobachtern oder können schon zu dem eigenen Dorf/der eigenen Stadt Stärken und Schwächen erarbeiten, die später von der Klasse/dem Kurs weiter entwickelt werden können.
- Die Lautstärke in der Klasse kann bei mehreren Spielgruppen zur Herausforderung werden. Wenn mehr als drei Spiele zum Einsatz kommen, könnte ein zweiter Raum eine gute Alternative darstellen.
- Das gezielte Anleiten bzw. die Auswertung des Spiels sind auf jeden Fall eine Voraussetzung, um die Motivation der Spielenden zu erhalten. Vielleicht haben die Schülerinnen und Schüler ja auch eigene Ideen, um das Spiel weiter zu entwickeln.
- Eine Frage der Beurteilung stellt sich sicher noch. Das Spielen an sich als Bewertungsgrundlage zu nehmen, funktioniert nur eingeschränkt. Vielmehr muss die Beurteilung in die Vorbereitung, Nachbereitung oder Neuaufarbeitung des Spiels verlegt werden. Was haben die Kinder gelernt, haben sie die Strukturen und Beziehungen innerhalb des Spielgeflechts verstanden und etwas über die Region gelernt?

Und nun hoffen wir, dass der Einsatz des Spiels einen echten Mehrwert für Ihren Unterricht darstellt und wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude damit.

Die hier vorliegende Handreichung können Sie auch von der Homepage der Südwestfalen-Agentur herunterladen:

**[www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/)**

Weitere Informationen zum SchülerInnenwettbewerb sowie die Bestellmöglichkeit zum Methodenhandbuch „Südwestfalen 360° – die eigene Region entdecken erleben erfahren“ finden Sie unter:

**SchülerInnenwettbewerbe:**

**[www.suedwestfalen-agentur.com/junges-landleben/schuelerinnenwettbewerb/](http://www.suedwestfalen-agentur.com/junges-landleben/schuelerinnenwettbewerb/)**

**[www.suedwestfalen-macht-schule.com](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com)**

**Methodenhandbuch:**

**[www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/](http://www.suedwestfalen-macht-schule.com/spiel-vision/)**

Darüber hinaus: Schreiben Sie uns von Ihren Erfahrungen, den neuen Visionen und Fragen, schicken Sie uns neu gestaltete Spielbretter oder Fotos vom Einsatz im Unterricht und stellen Sie uns Fragen unter:  
[spiel-vision@suedwestfalen.com](mailto:spiel-vision@suedwestfalen.com)



## LITERATUR

**Angerhöfer, U. u. Perleth, C. (2001):** Wir erfinden Lernspiele: Mit einer Sammlung von Lernspielen für Allgemeine Förderschulen (Förderschulen für Kinder und Jugendliche mit Lernbeeinträchtigungen/Schulen für Lernhilfe). Rostock

**Arens, S. (2016):** Südwestfalen spielend entdecken – vom Schülerinnen-Wettbewerb zur Entwicklung von regionalem Unterrichtsmaterial. In: GROTHUES, R., OTTO, K.-H. u. M. WIENEKE (Hrsg.) (2016): WESTFALEN REGIONAL. Band 3 – Geographisch-landeskundliche Themen und Wissenswertes über die Region Westfalen-Lippe. Münster. (= Siedlung und Landschaft in Westfalen, Band 41). S. 236-237.

**Fögen, I. u.a. (2012):** Hamburger Unterrichtsmodelle zum KMK Orientierungsrahmen Globale Entwicklung. H. 4, S.6

**Forkel, A. (2009):** Entdeckendes Lernen mit Lernspielen im Unterricht der Sekundarstufe I Konzeptionelle Grundlegung, Entwicklung und Erprobung. Inauguraldissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln

**MSW des Landes NRW (2013):** Kernlehrplan für die Sekundarstufe II. Gymnasium/Gesamtschule in NRW.Geographie, S. 30 u. S. 31

**Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule (Qua-Lis NRW) (2015):** Spiel als Methode.

Online unter:

<http://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/angebote/egs/didaktik-und-methodik-im-egs/kompetenzorientierte-planung-und-gestaltung-des-unterrichts/spiel-als-methode/>

Qualität- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule NRW, abgerufen am 30.9.2015

**Benutzte Online-Quellen für Glossar, Frage- und Infokarten:**

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/sachunterricht/>

<http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/>

<http://www.bne-portal.de>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite>

<http://www.kinderrathaus.de>

<http://www1.wdr.de/kinder/tv/neuneinhalb/mehrwissen/lexikon/>

<http://www.blinde-kuh.de/>

<https://klexikon.zum.de/wiki/>

## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Südwestfalen Agentur GmbH

**Autorin:** Kristin Pauli, Märkisches Gymnasium Iserlohn

**Redaktion:** Dr. Stephanie Arens, Südwestfalen Agentur GmbH,

Christine Loth, Städtebau+Stadtentwicklung, Petra Müller-Lommel,

Städt. Adolf Reichwein Gesamtschule Lüdenscheid und Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung in Hagen,

Marc-André Vogt, Städtisches Gymnasium Lennestadt, Manfred Beckmann, Katholische Grundschule Kirchhundem

**Gestaltung:** Christian Opperer



ALLES ECHT!

