



## Was sind eigentlich Lernspiele?

Unter Lernspielen versteht man Spiele, die im Gegensatz zu „wirklichen“ Spielen nicht zweckfrei betrieben werden<sup>1</sup>. So werden „[...] gezielt Wissen zu bestimmten Themen oder bestimmte Fertigkeiten vermittelt“<sup>2</sup> – sei es im Neuerwerb, in der Übung oder Festigung. Das Lernen geschieht dabei inzidentell – ohne Lernabsicht. Damit kombinieren Lernspiele Lernen und Spaß.

## Positive Effekte

Neben dem Spaßfaktor selbst und der Erkenntnis, dass Lernen(!) auch Spaß machen kann, wird das Gelernte sinnhaft, indem es aus dem schulischen Kontext genommen wird; es wird gespielt – und das ohne schulischen Leistungsdruck, denn die klare Rollenverteilung Lernende/Lehrkraft wird aufgehoben, indem die Lehrkraft nur noch unterstützend wirkt. Auch soziale Kompetenzen werden bei Lernspielen gefördert. Wer erinnert sich nicht an hitzige Mensch-ärgere-dich-nicht-Partien aus der Kindheit? Somit werden auch Beziehungs- und Konfliktfähigkeit spielerisch trainiert und die Selbstwirksamkeit gestärkt.

## Idee und Konzeption

Der Lateinunterricht steht, wie der gesamte Schulunterricht, vor der Herausforderung, die Aufmerksamkeit der Lernenden gegenüber Ablenkungen durch soziale Medien aufrechtzuerhalten. Zudem wird zunehmend weniger eigenständig zu Hause gelernt und gelesen. Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, können bekannte Gesellschaftsspiele für den Lateinunterricht adaptiert und gezielt eingesetzt werden, um das Lernen interaktiver, abwechslungsreicher und motivierender zu gestalten. Denn Lernspiele machen, wie bereits festgehalten, Spaß, ermöglichen eine positive Einstellung zum Lernen, verringern den Leistungsdruck und fördern soziale Kompetenzen. Die natürliche Freude am Spielen und das Bedürfnis nach spielerischer Interaktion können hierbei genutzt werden. Gesellschaftsspiele bieten eine gute Möglichkeit, da sie oft kooperative und spielerische Wettbewerbsaspekte enthalten, die das gemeinsame Lernen und die Zusammenarbeit fördern. Zudem haben sie eine haptische Komponente: Man kann sie anfassen und direkt erleben. Damit bieten sie eine willkommene Abwechslung zu Arbeitsblättern und reinen Übungsaufgaben.

## Umsetzung

Bei der Verwandlung eines Gesellschaftsspiels in ein Lernspiel sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

Zunächst muss geklärt werden, welche Kompetenzen man ansprechen möchte. Für das Fach Latein ist v.a. die Festigung des Lernstoffs in der Sprach- (Wortschatzarbeit, Formenlehre) und Kulturkompetenz gut umsetzbar. Doch das Spiel muss zur Kompetenz passen. Dies bedarf manchmal einer längeren Recherche und umfangreichen Überlegungen. Nach einigen Adaptionen hat man den Dreh jedoch schnell raus. Zudem sollte man bei seiner Auswahl auf den Lebensweltbezug der Lernenden eingehen. So sind altbekannte Klassiker, aber auch neue innovative Spiele zu empfehlen. Das Lernspiel sollte sowohl fordernd sein als auch persönliche Erfolgserlebnisse schaffen. Zudem ist ein kompetitives Element meiner Erfahrung nach der größte Garant für Spaß.

Hat man sein Spiel gefunden, bekommt es einen lateinischen Anstrich – „Certamen de carota“ (Der Wettkampf um die Karotte) bspw. anstelle von „Lotti Karotti“. Die Adaption erfolgt dann über Spielkarten, Würfel, Beschriftung etc. – das kann sehr unterschiedlich sein. Bei Fragekarten, auf deren Rückseite die Lösung steht, empfehle ich ein dickeres Papier, damit die ratende Person nicht durchsehen kann – das sorgt für Unmut. Wichtige, unverzichtbare Ersatzteile sollte die Lehrkraft außerdem vorsichtshalber parat haben – durch die Wertschätzung der Lernenden ist mir persönlich jedoch noch kein einziges Teil abhandengekommen. Die Grammatik und das Vokabular folgen natürlich der Lektion im Schulbuch.

Die Spielregeln werden angepasst, wobei im Gegensatz zum Original darauf geachtet werden sollte, dass sie möglichst kurz und verständlich formuliert werden, ansonsten läuft man Gefahr, dass die Spielregeln von den Lernenden lediglich überflogen werden und das Spiel nicht korrekt gespielt wird. Da bei den Lernspielen Wissen und Fähigkeiten gefestigt werden, ist ein übersichtlicher Kontrollbogen, auf den die Lernenden jederzeit zurückgreifen können, ein Muss. Somit ist die Lehrkraft für das Spielen nicht mehr nötig und der Leistungsdruck deutlich reduziert.

<sup>1</sup> Vgl. Schaub, Horst u. Zenke, Karl G.: Lernspiele. In: dtv-Wörterbuch Pädagogik, Berlin: Directmedia Publ. 2002 [1995], S. 9290.

<sup>2</sup> Siegbert A. Warwitz, Anita Rudolf: Spielend lernen - Lernspiele. In: Dies.: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen. 5. Auflage. Baltmannsweiler 2021. S. 82.



## Der Spieleabend

In einer Doppelstunde werden verschiedene(!) adaptierte Gesellschaftsspiele gespielt, was die Atmosphäre eines Spieleabends mit Freunden schaffen soll. Die Vierergruppen wechseln nach einer bestimmten Zeit zum nächsten Spiel – hier ist vorher zu prüfen, ob jedes Spiel auch in der vorgegebenen Zeit zufriedenstellend spielbar ist oder sich das Anfangen gar nicht erst lohnt. Durch den Wechsel der Spiele werden neue Reize geschaffen, die Motivation wird aufrecht erhalten und die Möglichkeit geboten, verschiedene(!) Kompetenzen zu stärken. Dabei sollte auch ein guter Mix aus verschiedenen Spieltypen (Reaktions-, Geschicklichkeitsspiele etc.) vorherrschen. So werden zusätzlich verschiedene Fähigkeiten angesprochen. Ebenso kann ein Wechsel von einem eher kompetitiven zu einem kooperativen Gesellschaftsspiel für die Lernenden attraktiv sein. Und es kann noch mehr Spaß machen: Neben den Spielen darf auch ruhig Musik laufen – das würde man bei einem richtigen Spieleabend ja sicherlich auch machen – nur müssen hier klare Regeln gelten: keine Musikwünsche und – falls Smartboard vorhanden – keine Musikvideos. Meiner Erfahrung nach beeinflusst die Musik das spielerische Lernen der Lernenden keineswegs negativ – im Gegenteil, sie blühen richtig auf.

Wie bereits erwähnt, wollen sich die Lernenden stets miteinander messen. Dieser Umstand lässt sich für das Lernen fabelhaft nutzen, sodass ich immer ein paar Tage vor dem „Spieleabend“ eine motivierende E-Mail an die Lernenden sende, in der ich ankündige, welche Lernspiele sie erwarten und was man besonders lernen muss, um erfolgreich zu sein.

Der Spieleabend sollte stets sinnvoll eingesetzt werden. In den Schulbüchern gibt es größere grammatische Abschlüsse (alle Kasūs, Tempora etc. sind behandelt worden).

<b>Lektion – Grammatik</b>	
<b>7. Klasse (L0-7)</b>	
L3:	Alle Personalendungen
<b>8. Klasse (L8-13)</b>	
L9:	Alle Kasūs
L13:	Alle Tempora
<b>9. Klasse (L14-18)</b>	
L15:	Passiv – alle Tempora
<b>10. Klasse (L19-25)</b>	
L22:	Alle unregelmäßigen Verben
L23:	Alle Modi (Konjunktiv)
L25:	Alle Deklinationen (-i-, e- und u-)

Zu einem grammatischen Abschluss lässt sich ein „Spieleabend“ hervorragend zur Festigung einsetzen. Ein Mix aus Formenlehre und Wortschatz und ggf. Kultur ist hierbei erstrebenswert. Zwischendurch kann man zur Belohnung auch mal einen reinen Vokabel-„Spieleabend“ machen. Dieser kann auch ein Thema haben – bspw. „Tierisch gut“ (in vielen Gesellschaftsspielen sind Tiere die Hauptakteure) oder „Halloween“ (es gibt zahlreiche Spiele, in denen Geister vorkommen). Spiele zum Wortschatz sind häufig nur für zwei Personen – was kein Problem ist. Dann muss man an einer Station zwei Spiele zu zweit anbieten – bspw. den Kroko Doc und den Piraten im Fass.

Aber auch eine schöne Latein-Weihnachtsdoppelstunde lässt sich mit den Lernspielen gestalten. Die Lernenden werden es Ihnen danken.

Ein Laufzettel soll den Lernenden zudem bei der Reflektion ihres Lern-Ist und Soll-Zustands helfen, der am Ende der Doppelstunde oder in der nächsten Lateinstunde im Plenum besprochen werden kann.

**Laufzettel für den „Spieleabend“ L9**      Name: \_\_\_\_\_

Sprachkompetenz	Im Detail	Spiel	Schwierigkeitsgrad	Wie hat es geklappt?
Formenlehre	Wortarten	Uno	knifflig	😊 😐 😞
	Substantive: Gen., Dat., Akk. Sg.+Pl.	Jenga	geht schon	😊 😐 😞
	Substantive: Gen., Akk., Abl. Sg.+Pl.	Venatores monstrorum	knifflig	😊 😐 😞
	Substantive: Sg.+Pl. Gen., Dat., Akk., Abl.	Terra fabularum	geht schon	😊 😐 😞
Wortschatz	L 7-9	Certamen de carota	easy	😊 😐 😞

**Was muss ich noch besonders üben?**

\_\_\_\_\_

Nach knapp drei Jahren kann ich auf rund 40 Lernspiele zurückgreifen. Im Folgenden möchte ich einige genauer vorstellen.



## Bei-Spiele für Wortschatzarbeit

Bei **Kroko Doc** – der nach lateinischem Anstrich nun **Voco Doc** heißt – fragen sich die Lernenden mit Spielkärtchen abwechselnd die Vokabeln der letzten drei Lektionen ab. Dabei steht die Lösung unter der Vokabel (die obere Seite ist blank). Ist die Antwort korrekt, passiert nichts und die andere Person ist an der Reihe. Ist die Antwort aber falsch, muss die Person einen Zahn des Voco Docs drücken. Schnappt er zu, ist diese Runde verloren. Gewonnen hat die Person, die in der Spielzeit am meisten Runden für sich entscheiden konnte. Der **Pirat im Fass** (*Pirata in doliō*) funktioniert auf gleiche Weise.



Dieses Lernspiel ist sehr beliebt bei den Lernenden. Selbst wenn man nicht so gut wie der Gegner ist, kann man durch Glück – oder Pech des Gegners – trotzdem gewinnen. Zudem ist das Lernspiel sehr leicht herzustellen: Neben dem Originalspiel selbst benötigt man lediglich eine kurze Anleitung und Vokabelkärtchen (ca. 80-90), die man noch ausschneiden muss. Der Kontrollbogen entfällt, da die Lösung, wie oben erwähnt, jeweils unter der Vokabel steht.

Während der **Voco Doc** nach dem Prinzip „habe ich richtig gelöst, muss ich nichts tun“ funktioniert, ist es bei Gesellschaftsspielen wie **Kiki Ricky** (*Cicirrus Ricus*) oder **Lotti Karotti** (*Certamen de carotā*) andersherum – nämlich: „habe ich richtig gelöst, darf(!) ich etwas tun“ – und zwar würfeln/eine Karte ziehen und dann seine Spielfigur bewegen. Auch ein Leiterspiel ist hier wunderbar einsetzbar, denn vor allem an den Leitern wird es höchst interessant und aufregend. Landet man auf einer Leiter und weiß die Vokabel, darf man gleich mehrere Schritte überspringen, weiß man sie aber nicht, fällt man ebenso viele Schritte hinunter.

Aber auch sportsspezifische Spiele wie Tipp-Kick oder Basketball-Standwurf können als Vokabelspiel genutzt werden. Was glauben Sie, wie gerne meine Lernenden die Vokabeln wissen wollten, um den Ball (mit der Tipp-Kick-Figur) zu schießen oder den Gummibasketball in den Korb an der Klassentür zu werfen?!

Während die Adaption bei den Vokabelspielen recht überschaubar ist, ist der Aufwand bei den Lernspielen im Bereich Formenlehre deutlich höher. Wie ich zeigen werde, lohnt es sich aber.

## Bei-Spiele für Formenlehre: Geschicklichkeitsspiele

Bei **Jenga** ziehen die Lernenden abwechselnd Spielkarten, auf denen entweder 1., 2. oder 3. Person steht. Nur ein Spielstein mit der entsprechenden Form im Singular oder Plural darf nun nach den klassischen Jenga-Regeln entfernt und obenauf gelegt werden (eine Einschränkung nach Numerus würde das Spiel zu sehr einschränken und ggf. unspielbar machen). Die Spielsteine sind hier mit den aktuellen Verben der Lektion mit den verschiedenen Personalendungen beschriftet (hier mit einem Etikettiergerät). Gewonnen hat die Person, bei der der Turm nicht zusammengefallen ist.



Jenga ist ebenfalls ein sehr beliebtes Spiel bei den Lernenden, denn hier müssen nicht nur die Formen beherrscht werden, nein, man muss auch noch die Nerven behalten und eine ruhige Hand haben. Besonders lustig wird dieses Geschicklichkeitsspiel bei der Extreme-Variante, bei der man während seines Zuges eine die Sicht beeinträchtigende Brille trägt (man sieht verschwommen oder alles steht auf dem Kopf). Dieses Lernspiel lässt sich auch gut zur Sicherung der verschiedenen Tempora einsetzen (*Jenga Tempora*).

**Billy Biber** (*Faber Fiber*) kann man auf gleiche Weise spielen oder die spieleigenen Regeln verwenden. So muss man hier drei gleiche Formen/Stämme sammeln, um zu gewinnen. Doch Achtung! Meckert der Biber, weil die Stämme zu sehr wackeln, oder fallen welche herunter, muss man bereits gesammelte Stämme wieder abgeben.

In die Kategorie Geschicklichkeitsspiel fällt auch **Kristallica**. Ich habe dieses zur Sensibilisierung des Kamel-Futurs verwendet (*Kristallica Tempora*). Auf den Eisblöcken stehen konjugierte Verben, die sich in Präsens und (Kamel-)Futur ähneln. Besonders Spaß macht es den Lernenden natürlich, wenn sie das Glücksrad drehen dürfen, das darüber entscheidet, welches Tempus herausgeklopft werden muss, ob man einen Handwechsel vornehmen muss oder gar aussetzen darf. Stürzt der Pinguin in den Abgrund, ist das Spiel verloren.



## Bei-Spiele für Formenlehre: Reaktionsspiele



Bei **Monsterjäger** (*Venatores monstrorum*) besitzt das Monster drei Walzen, auf denen im Originalspiel oben drei verschiedene Köpfe, in der Mitte drei verschiedene Oberkörper und unten drei verschiedene Füße abgebildet sind. Durch einen Druck auf das herausragende Auge drehen sich die Walzen und zeigen ein zufällig entstandenes Monster, das die Lernenden auf den Karten vor ihnen schnellstmöglich finden müssen. Dazu klatschen sie mit der Monsterhand auf die entsprechende Karte. Ist es die richtige, erhalten sie einen Punkt (hier gibt es Punktechips). Wer innerhalb der Spielzeit am meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt. Ich habe diese drei Walzen in Kasus, Numerus und Genus umgewandelt, sodass die Lernenden statt eines Monsters eine bestimmte Form finden müssen – z.B. Akkusativ Plural Neutrum = *verba*. Wichtig dabei ist, dass jede Walzenkombination nur eine (!) Kartenentsprechung haben darf. Da es mehr als drei *Kasūs* gibt, muss man für sich entscheiden, welche man nimmt – am besten jedoch nicht zu ähnliche und diejenigen, die im Schulbuch gerade behandelt werden. Beim Numerus muss man Singular oder Plural doppelt verwenden, beim Genus (m., f., n.) geht es wunderbar auf. Hier ist ein Kontrollbogen absolut notwendig.

## Bei-Spiele für Formenlehre: Die Klassiker mit Schiebepaß

Nicht unerwähnt sollen Klassiker wie **Das verrückte Labyrinth** (*Das verrückte Formenlabyrinth*) und **Pharao** (*Pharao – parum attentus*) sein. Das Prinzip ist sehr einfach. Statt einen Kelch, eine Spinne oder einen Vogel zu finden, müssen die Lernenden hier lateinische Formen (Verben oder Nomen) finden. Das Haptische und vor allem das laute Klackern beim Verschieben der Pyramiden setzt Endorphine frei. Pharao bietet mit seinen spieleigenen Regeln, die man etwas reduzieren sollte, aufregende Twists, die das Suchen nach der Form beeinflussen. So wird bei der Sonderkarte „Sandsturm“ das Spielbrett einmal um 90 Grad gedreht und bei „Superkräfte“ darf man beliebig viele Pyramiden einer Reihe verschieben, um schneller zur gesuchten Form zu gelangen.



## Bei-Spiele für Formenlehre: Der Favorit

Das absolute Lieblings-Lernspiel meiner Lernenden ist **Wer ist es?** (*Quis est?*). Gerade die Haptik, das Klackern der umfallenden Tafeln und die schnellen Erfolge machen einen Riesenspaß. Hier werden statt Personen im Originalspiel Formen gesucht. Jeder zieht eine Karte mit einer Form darauf – bspw. *respiciebant* 3.P. Pl. Impf., die der Gegenspieler erraten muss. Dazu werden dem Gegenüber nach und nach Fragen gestellt. Im Original wäre das bspw. „Ist meine Person rothaarig?“ Im adaptierten *Quis est?* sind es eher Fragen wie „Steht meine Form im Imperfekt?“ Lautet die Antwort „nein!“, werden alle Formen im Imperfekt umgeklappt. So nähert man sich nach und nach seiner Form. Wer am schnellsten seine Form findet, gewinnt. Sollte der Gegner einen falschen Lösungsvorschlag machen, gewinnt man ebenso.

## Mehrere Kompetenzen auf einmal: Trivial Pursuit

Das adaptierte Lernspiel **Trivial Pursuit** folgt den Regeln des Originals, nur sind die Kategorien von sechs auf vier reduziert:

- Blau:  Wortschatz (Vokabeln)
- Rot:  Formenlehre (Grammatik)
- Gelb:  Kulturkompetenz (röm. Kultur)
- Grün:  Textkompetenz (Übersetzen)



Hier habe ich ein eigenes Spielbrett entworfen, auf dem die Wissensspeicher (für drei Runden) abgebildet sind. Konnte man die Frage auf einem Feld ohne Symbol beantworten, darf man sich die entsprechende Wissenssecke darin ausmalen. Ist der Wissensspeicher voll, hat man gewonnen. Das Spiel beinhaltet 57 Karten à 4 Kategorien (228 Fragen und Antworten).