

**Kongressbeitrag "PEG" auf der internationalen Konferenz ISAGA-SAGSAGA :  
BRIDGING THE GAP. Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation  
September 2004**

Der Kongressbeitrag ist publiziert unter ISBN: 3-00-01-3989-3 und auch zu finden auf meiner homepage [www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl](http://www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl)

Das Lernspiel PEG ist als Spielepaket (20.-Euro) und in einer Computerversion (7.-Euro/CD) zuzüglich Porto zu beziehen über e-mail: [PG.Rossnagl@t-online.de](mailto:PG.Rossnagl@t-online.de)



**Authors: Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Rossnagl, Andrea König, Sabine Niedermaier**

**PEG – a game to acquire educational competence for primary school education**

**PEG - Lernspiel zum Erwerb von grundschulpädagogischen Basiskompetenzen**



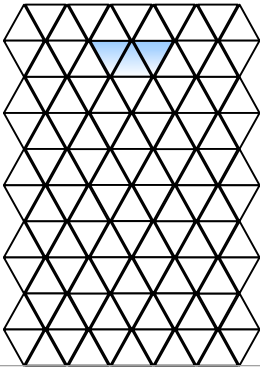
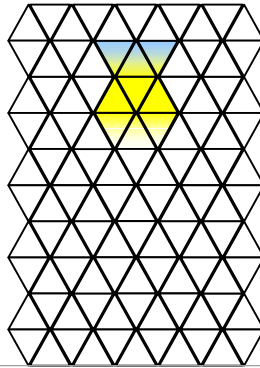
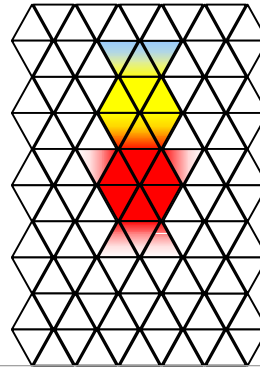
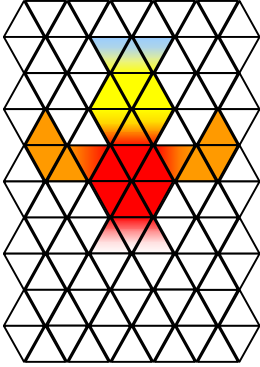
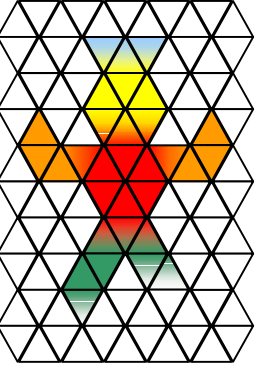
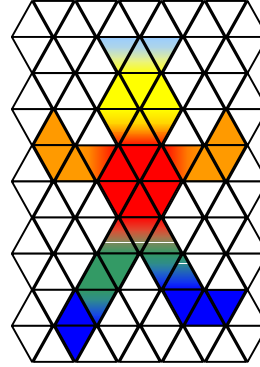
**Hochschuldidaktische Zielsetzung dieses Lernspiels:**

- **Spielerisch Wissensinhalte aneignen und kritisch Bildungsziele diskutieren -  
In Studium und Freizeit, als Studieneinstieg und zur Examensvorbereitung**

## PARTLY SOLVED GAME BOARD



## SPIELBRETT-DESIGN - DIDAKTISCH-PÄDAGOGISCHE SYMBOLOISIERUNG IN GESTALTUNG FARBE

		
crown mind	head cognition	heart emotions
		
arms practice orientation	legs competences	feet exercises

- **Spielbrett im Aufbau ( Einzeldateien zu Beine...Bauch... Herz....Arme.....Kopf...s. u. - entwickelt im studentischen Diskurs unter Moderation von Tutorin Sabine Niedermaier, Übersetzung ins Englische durch Tutorin Andrea König**

- **Inhalte des Spiels PEG** : siehe Reihenfolge des Spielbrettaufbaus

**Symbolische Gestaltung des Spielbrettaufbaus als "Spiegelung" der Bildungsdimensionen, die durch Unterricht und Erziehung gefördert werden sollen - analog den Postulaten und Theoremen aus der aktuellen Fachliteraturszene**

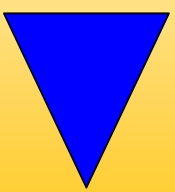
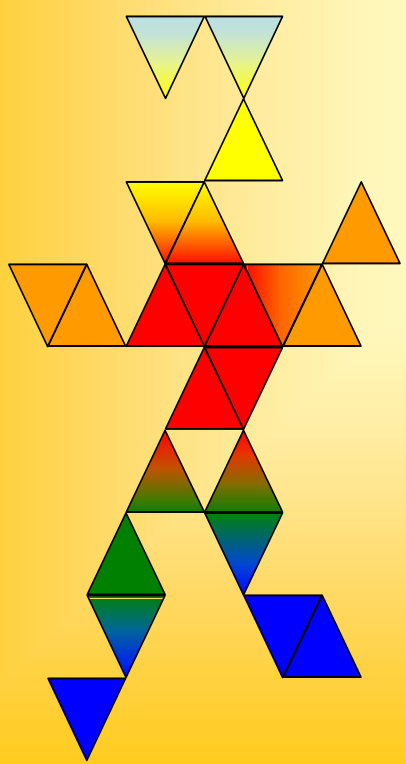
Unsere Bereiche:	Krone Hellblau-gelb	Kopf Kognition gelb	Zw. Kogn. <-> Emotionen Gelb-rot	Bauch Emotionen rot	Zw. Handl. <-> Emotionen orange-rot	Arme Handlungsorientiert orange	Zw. Kompetenz <-> Emotionen grün-rot	Kompetenzen Grün	Ganzheitlichkeit Blau-grün	Beine Bewegung blau
	3	3	3	6	2	6	3	2	4	4
passende Fragen und Antworten für die lange	27 40 49	2 5 34	13 26 30	3 7 10 11 28 39	32 44	6 8 17 20 25 36	12 18 37	24 43	14 23 52 53	22 33 38 41
passende Fragen und Antworten für die kurze Spielversion										

- **COMPLETE ILLUSTRATION OF "WHOLE CHILD"** - das ganzheitlich-glückliche Kind als Ziel der pädagogischen und didaktischen Bemühungen - unter Einsatz der "ganzen" Persönlichkeit von Studierenden, Dozenten und Lehrkräften



**Wie sollte ein/e Lehrer/in auf die ‚Bewegungsarmut‘ der Kinder reagieren?**

„In und außerhalb der Schule müssen vielfältige Bewegungsformen ermöglicht werden.  
Sport ist mehr als physischer Ausgleich. Psychomotorische Bildung in der Grundschule muss die Erfahrung des eigenen Körpers und die Entfaltung seiner Sinne fördern.“  
  
(Berliner Memorandum der Bundesgrundschulkonferenz 1995, 1996, S.17)



„Aufgaben schulischer ? ist es [...], für ‚Material‘ und ‚Erlaubnis‘ in unsere zivilisierten, funktionalisierten Umwelt so Sorge zu tragen, dass ganzheitliche Leiberfahrung und vielfältige Bewegung angeregt werden. [...] Erwachsene und Kinder müssen heute wieder gezielt lernen, das gesamt-organische Bewegungsbedürfnis auch dort zu entfalten, wo zivilisatorisch eingeeengte, stereotype Aktivitäten ‚vorgesehen‘ sind.“  
  
(Bäuml-Rofznagl, 1990, S.485)

„... für die Grundschule [sind] mit dem sozialen Wandel neue Herausforderungen entstanden [...], die die Lehrerschaft vor die Wahl stellen, entweder flexible Bewegungspausen methodisch wohlüberlegt in den Unterricht zu integrieren, um damit die Konzentration der Schülerinnen und Schüler zu stärken. Oder dies nicht zu tun und damit in Kauf zu nehmen, dass vermutlich für eine Reihe von Kindern Lernen erschwert oder zum Teil gar verunmöglicht.“  
  
(Jürgens, 1997, S.122)

**EXEMPLARY GAME CARD + BEISPIELE ZUM SPIELABLAUF**



## EXEMPLARISCHE FRAGE-ANTWORT-KARTE - EXEMPLARY QUESTION-ANSWER-CARDS

**Wie muss Unterricht gestaltet werden, um Schülern praktisch anwendbares Wissen zu vermitteln?**

„Lernen und Erziehen von lebendigen Menschen ist nie zu ‚erledigen‘ als Programmieren, als ‚Füttern‘ im Sinne des ‚IN-PUT – OUT-PUT – Modells‘ mit fremdem Wissen. Wenn Sinn und Bedeutung beim Lernen für den jungen Menschen anwesend sein sollen, ist eine ganzheitliche Sinnlichkeit im pädagogischen und unterrichtlichen Handeln zu verwirklichen. Nur ein ‚Depot‘ an Wissen und Können ‚einlagern‘ zu wollen oder ‚auf Abruf sicherstellen zu wollen, ist ein inhumaner Denk- und Handlungsansatz.“

(Bäumli-Roßnagl, 1990, S. 170)

12

**Was versteht man unter Selbstkonzept?**

„☺ als geordnete Menge aller in Gedächtnis gespeicherten selbstbezogenen Informationen [...] Aufgrund des ☺ beantworten wir die Frage, wer wir sind. Alle auf das Selbst bezogenen Informationen werden eingeordnet. Damit ist das ☺ Veränderungen unterworfen, weil ständig neue Informationen zu verarbeiten sind. Gleichzeitig hat es aber die Funktion, dem Selbst Kontinuität über die Zeit zu sichern, auch bei Veränderungen.“

(Kahlert, 1998, S.114)

41

- Charakteristik von Spielen nach Petillion 2001 / spieldidaktische Einordnung

**PLAY**      => **Spielerischer Umgang mit Alltagssituationen**

=> organische Verknüpfung von spielpädagogischen und schulpädagogischen Ansätzen

**GAMES**      => Vorstrukturierte Spiele

Spielgeschehen, das weitgehend durch Vorgaben zum Spielgegenstand und Spielablauf bestimmt ist  
Strukturierung des spielerischen Handeln durch

<i>Spielverlauf</i>	<i>Spielregeln</i>
<i>einzelne Materialien</i>	

~ **Spieltyp 1:      Spiele zur Förderung des Problemlösungsverhaltens**

dazu zählen Spielformen, welche die kognitiven Fähigkeiten besonders ansprechen und somit der Entwicklung von Problemlösungsstrategien dienen.

- **Planspiele:**      synonym:      Entscheidungsspiele oder Simulationsspiele

Spielgruppe wird in eine vorgegebene Situation mit gewissen Handlungsvorgaben gestellt

~ **Spieltyp 3:      Spiele zur Förderung von Selbstkonzept und Sozialverhalten**

potentielle Fähigkeiten zur Erkennung, Reflexion und Lösung von Problemen im Umgang mit der eigenen Person und im zwischenmenschlichen Bereich entwickeln und fördern

- **Interaktionsspiele**: alle Spiele, die von mehreren Personen nach bestimmten Regeln gespielt unmittelbare soziale Erfahrungen am eigenen Leib im Mittelpunkt
- **Kooperative Spiele** Grundgedanke, dass Kinder lernen sollen, erfolgreich zusammenzuarbeiten Regeln und Aufbau erfordern gegenseitiges Helfen, um gemeinsames Ziel zu erreichen

▪ **Zuordnung von PEG**

" einer Meinung nach kann PEG grundsätzlich dem Spieltyp 1 zugeordnet werden, bei welchem die kognitiven Fähigkeiten besonders angesprochen werden und somit der Entwicklung von Problemlösungsstrategien dienen. Ganz genau würde ich es den Planspielen zuordnen, da die Spielgruppe in einer vorgegebenen Situation mit gewissen Handlungsvorgaben gestellt wird, hier die Spieler erhalten die Antwortkärtchen mit den Zitaten und sollen diese in Diskussion mit den anderen den jeweiligen Fragen zuordnen und damit ein „whole child“ erhalten. Ferner könnte man auch noch Ansätze eines Übungsspiels finden, gerade wenn dieses Spiel von Studenten, die kurz vor dem Examen stehen, gespielt wird." (Tutorin Sabine Niedermaier)

- **Resümee :The human factor**: multifunctional effects ( mehrdimensionale Bildungseffekte !

**Das 21. Jahrhundert muss den Menschen in seinen Ambivalenzen ernst nehmen**

Der Mensch der Rationalität ist auch der Mensch der Affektivität.  
 Der Mensch als Vernunftwesen ist auch der Mensch des Wahnsinns.  
 sapiens und demens - vernünftig und wahnsinnig  
 faber und ludens - Arbeiter und Spieler  
 empiricus und imaginarius - erfahrungsgebunden und vorstellungsfähig  
 economicus und consumus - sparsam und verschwenderisch  
 prosacus und poeticus - prosaisch und poetisch  
 ( vgl. Edgar Morin /UNESCO 2001, 72 )

Mit diesen soziologischen Mahnpfeilern sind wichtige pädagogische Aufgaben eröffnet. Den *human factor* in der Globalisierung für die Gegenwart und Zukunft mit "sichern" helfen : dazu sollen Leitorientierungen durch die Erziehung vermittelt werden - im Sinne einer *corporate identity* . Wie Kinder und Jugendliche heute leben, was sie erleben und wie sie lernen, hat für ihre eigene Zukunft und die Zukunft unserer Gesellschaften grundlegende Bedeutung. Schul-Bildung trägt dazu bei, die soziale Verantwortung für den Erhalt und die Weiterentwicklung gesellschaftlicher Lebensqualitäten wahrzunehmen. Das Mesosystem *Schule* gilt immer noch als Staterwerbmodell; deshalb ist der schulverursachte Mangel an *echten Bildungskompetenzen*, die einer lebenslangen Evaluation standhalten, kaum korrigierbar in der Lebens- und Berufslaufbahn von Menschen. *"Das kulturelle Imprinting prägt die Menschen von Geburt an, durch den Stempel der familialen Kultur zuerst, der schulischen anschließend und setzt sich dann fort in der Universität und im Beruf."* (Morin E. 2001,35).

**Der Mangel an Kompetenzerwerb ist sozial konstruiert - soziale Disparitäten markieren auch die Bildungsdefizite moderner Gesellschaften. Bildungskompetenz-Erwerb ist ein prozeßhaftes Geschehen..PEG - ein positives Handlungsmodell dazu - game PEG !**  
 ( vgl. Auch Bäuml-Roßnag 2002 / Hochschulscript online)

THEORIE  
of primary education  
in the professional references



PEG  
a symbolic model of education reality  
by game design and gaming process



DEBRIEFING theory and reality aspects  
by interactive-theoretical perspectives  
and variety practice methods



EVALUATION  
attention to important educational references  
competences in authentic educational situations  
consideration in interactive problem-solving environment



Abb. Bäuml-Roßnagl/A, König 2004 - ADAPTED KRIZ-CHART 2ßß3 (498)

- Weiteres Bildmaterial c/o Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Roßnagl und Sabine Niedermaier

vgl. den Kongressbeitrag als ISAGA-Publikation 2004 :

online unter [www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl](http://www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl))

## ▪ LITERATUR

Bäumli-Roßnagl, M.-A; (2002), ad PISA -online- [www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl](http://www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl))

Bäumli-Roßnagl M.-A. und Mitarb. (2002): 7 Säulen der Erziehung für die Zukunft. Interpretationsansätze zu Edgar Morin: Die sieben Fundamente des Wissens für eine Erziehung der Zukunft. Forschungsschrift des interdisziplinären Doktorandenkolloquiums im SS 2002. LMU München. Online: [www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl](http://www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl)

Bäumli-Rossnagl M.-A. c/o Studierende (2003): Sozialkompetenz durch Sachunterricht - Ergebnisse einer LVA im WS 2002/3 in: [www.widerstreit-sachunterricht.de](http://www.widerstreit-sachunterricht.de) / Ebene I: Sozialwissenschaftlicher Lernbereich / ISBN 1612 - 3034

Bäumli-Rossnagl, Maria-Anna (2003) Mehrdimensionalität des Denkens schulen - vielperspektivischer Sachunterricht. In: Probleme der modernen Sprachbildung. Bd II., hg. v. Ministerium für Bildung der Russischen Föderation. Vladimir /Moskau 2003, S. 77 – 82

Bäumli-Rossnagl, Maria-Anna und Studierende (2004) : Pädagogik für die Grundschule - was ist das ? Bildungstheoretische Grundlagen - handlungspragmatische Reflexionen. Online: [www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl](http://www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl)

Kahlert, J. (1998): Wissenserwerb in der Grundschule, Perspektiven erfahren, vergleichen, gestalten, Bad Heilbrunn, Klinkhardt

König, A. (2003): Schon in der Grundschule Englisch als Zweitsprache lernen? Bezugswissenschaftliche Begründungen, curriculare Handreichungen und exemplarische Analyse von Schülereinstellungen. Wiss. HA. c/o Bäumli-Roßnagl, LMU München

Kriz, W.C. (2003). Creating Effective Interactive Learning Environments through Gaming Simulation Design, Simulation & Gaming, 34 (4), 117-134.

Luchtenberg S. (2003): Challenges to multicultural education in the 21st century. Univ. Duisburg-Essen. Institut für Migrationsforschung, Interkulturelle Pädagogik und Zweitsprachendidaktik. ISSN 1610-9724

Niedermaier S. (2003): Die Davis-Methode – Theoretische Konzeptionen und therapeutische Realisation. Wiss. HA. c/o Bäumli-Roßnagl, LMU München

Petillion H. (2001): 1000 tolle Spiele für Grundschul Kinder. Arena-Verlag/Germany