

Wenn die Schulreise zum Spiel wird

Soll eine Schulreise eine Klasse zusammenschweissen, können spielerische Aktivitäten ihren Teil dazu beitragen.

Eine Primarschulklasse im Wald: Die Schülerinnen und Schüler gruppieren sich je zu zweit. Einem der beiden werden die Augen verbunden. Auf verschlungenem Weg führt nun der andere Schüler seinen Spielpartner zu einem Baum. Nun muss dieser den Baum mit verbundenen Augen durch Anfassen, Betasten oder Riechen erkunden. Anschliessend wird der Schüler zurückgeführt, und er versucht, seinen Baum ohne Augenbinde zu finden. Das «Baumraten» ist eine von vielen Spielideen für eine Schulreise, die sich mit dem Wald beschäftigen.

In den meisten Fällen dominiert bei Schulreisen der ereignisorientierte Fokus: Im Zentrum steht der Besuch eines Museums, eine Wanderung in einer schönen Region oder das Kennenlernen eines weniger bekannten Landesteils. Wenn jedoch der gruppenspezifische Prozess in den Vordergrund rücken soll, bieten sich auch spielerische Aktivitäten an. Da sich diese mehrheitlich ortsunabhängig inszenieren lassen, können sie flexibel eingesetzt werden. Um eine längere Wartephase vor dem Museum zu überbrücken, um die Wartezeit auf den nächsten Zug zu verkürzen oder um einen Platzregen vorüberziehen zu lassen.

Spielideen für die Schulreise

Aktivierungsspiele, Bewegungsspiele, Kooperationsspiele, Geschicklichkeitsspiele, Strategiespiele: Die Spielpädagogik behilft sich unterschiedlicher Kategorien, um die Absicht eines Spiels zu definieren. Diese Kategorien sind jedoch nie ganz trennscharf. Wer das Hauptaugenmerk auf den Aspekt des Lernens richtet, beurteilt ein Spiel anders als jemand, der den Aspekt der sozialen Interaktion betrachtet. Was erwiesen ist: Gruppenspiele stärken den Zusammenhalt und die gegenseitige Akzeptanz. Verlagert sich dazu noch das Umfeld vom gewohnten Klassenzimmer in eine unbekannte Umgebung, entdecken Kinder und Jugendliche neue Rollen und Beziehungsmuster in ihrer Klasse.

Das eingangs erwähnte Beispiel des Baumratens stammt von der umfassenden Linksammlung des österreichischen Schulportals schule.at (www.goo.gl/FFi4Sz). Zum Thema «Spiele für draussen» finden sich hier viele Anregungen, die sich für Schulreisen eignen. Eine weitere

interessante Sammlung an Gruppenspielen hat Maik Riecken zusammengestellt. Riecken ist Gymnasiallehrer im niedersächsischen Cloppenburg und verfügt auch über Know-how in der Jugendarbeit. Auf seinem Blog riecken.de dokumentiert er über 50 Spielideen und ergänzt Angaben zur Vorbereitung und Durchführung mit seinen Erfahrungen. Alles rund um das Thema «Spielen in der Schweiz» vereint das Portal spieleschweiz.ch. Neben Spielvorschlägen für drinnen und draussen werden hier Abenteuerspielplätze, Spielveranstaltungen und weitere Hinweise aufgeführt.

Und das Smartphone?

Die Schulreise ist organisiert, die Klasse informiert, doch die Jugendlichen wollen nur eines wissen: Darf das Handy mit? Bereits in der Mittelstufe, für gewöhnlich aber in der Oberstufe kann diese Frage zu Diskussionen führen. Besucht man mit der Klasse ein Museum, das sein Angebot auch mit einer App vermittelt, lässt sich «Eure Handys dürfen nicht mit» schlecht begründen. Und grundsätzlich ist eine Schulreise geradezu prädestiniert, in Bildern oder Videos dokumentiert zu werden. Der Erinnerungswert solcher Aufnahmen ist gross, mit einem klaren Auftrag verknüpft können Smartphones hier einen Mehrwert bieten. Noch weiter führt der Smartphone-Einsatz

bei digitalen Schnitzeljagden. Apps wie Biparcours oder Actionbound ermöglichen es, Stadt- und Naturrundgänge zu eigenen Themen zu entwickeln (biparcours.de, de.actionbound.com). Die Actionbound-App steht für Android-Geräte, iPhones und iPads kostenlos zur Verfügung. Mit dem «Actionbound-Creator» lässt sich in einem Webbrowser eine eigene Schnitzeljagd, ein so genannter Bound, gestalten und veröffentlichen. Dabei kann man Fragen einbauen, Punkte suchen und QR-Codes einscannen oder ein Turnier mit mehreren Teilnehmerinnen und Teilnehmern durchführen. Eine Internetverbindung ist vor Ort nicht zwingend notwendig, da man die gesamte Schnitzeljagd im Vorfeld mit der Actionbound-App herunterlädt. Die PH St. Gallen hat die Anwendung unter die Lupe genommen und mit einer Tour durch das historische Rorschach ein eigenes Beispiel erstellt (www.goo.gl/r9TCzg). Mit Start beim ehemaligen Töchterinstitut Stella Maris, der heutigen PH, lernt man in einem einstündigen Rundgang die Hintergründe von geschichtsträchtigen Bauten wie dem Museum Kornhaus oder dem Schloss Wartegg kennen. ■

Adrian Albisser



Gruppenspiele auf Schulreisen animieren und pflegen zugleich die Beziehungen untereinander.

Foto: Thinkstock/lewkmiller