



Schul- und Unterrichtsentwicklung

## Spielend leicht lernen

**Das Hannah-Arendt-Gymnasium hat das Potenzial von Gesellschaftsspielen für sich entdeckt. Es sieht in ihnen einen Schlüssel zu vielen Basiskompetenzen.**

**Autorin: Ursula Barth-Modreker | Datum: 28.05.2025**

„Wenn man genügend spielt, solange man klein ist, trägt man Schätze mit sich herum, aus denen man später sein ganzes Leben lang schöpfen kann.“ Diese Weisheit von Astrid Lindgren würde [Melanie Hartl](#) wohl unterschreiben, ohne zu zögern. Denn die stellvertretende Schulleiterin des [Hannah-Arendt-Gymnasiums](#) in Krefeld hat eine Mission: Sie möchte Gesellschaftsspiele gezielt und lernförderlich in Schule und Unterricht einsetzen.

Die Erkenntnis, dass Spielen auch Schülerinnen und Schüler glücklich, gesund und schlau machen könnte, kam Hartl ausgerechnet im Sommerurlaub. Auf einem Berg beobachtete die Lehrerin das bunte Treiben auf einem Wasserspielplatz. Kinder und Jugendliche hatten sich [gemeinsam ein Ziel](#) gesetzt: das Wasser zu einem großen Wasserfall aufzustauen. Gemeinsam gingen sie ans Werk, sprachen sich ab, arbeiteten und planschten zusammen. Das Alter spielte keine Rolle, Sechs- und 16-Jährige matschten im Team. Als der Wasserfall schließlich den Berg hinunterrauschte und sich alle glücklich abklatschten, dachte sich Hartl: „Das ist eine Überlegung wert! Möglicherweise liegt im gemeinsamen Spiel ganz viel Potenzial für das Miteinander in Schule und Unterricht.“

### Von der Kreativität bis zum kritischen Denken

Wie so viele Lehrkräfte und Eltern beobachtet Hartl schon lange mit Unbehagen, dass Kinder und Jugendliche extrem viel Zeit in der digitalen Welt verbringen. Ohne Social Media und Co. zu verteufern, möchte sie diesem Umstand insbesondere in der Erprobungs- und Mittelstufe eine analoge Alternative entgegensetzen, die Kreativität und persönliche Kommunikation in den Mittelpunkt rückt. Gesellschaftsspiele sind es, die ihrer Meinung nach Werte und Fähigkeiten vermitteln, die für Schule und Beruf wichtig sind: Kreativität, Kollaboration, Kommunikation und kritisches Denken. Um ihren Einsatz für das Brettspiel wissenschaftlich zu untermauern, vernetzte sich Hartl unter anderem mit dem Krefelder [„Verein der Brettspiel-Verrückten“](#) sowie dem [Berliner Institut für Ludologie](#). Auch die Laborschule Bielefeld, die Brettspielakademie, die „Initiative Schule und Spiel“ sowie der Spieleautor Uwe Rosenberg zählen zu ihren Beratern. Sie alle sehen das analoge Spiel „von Angesicht zu Angesicht“ nicht nur als Unterhaltung und Zeitvertreib, sondern als Vermittler

von Wissen sowie von **sozial-emotionalen**, methodischen, kommunikativ-sprachlichen und fachlichen Kompetenzen an.

„Das spielend entdeckende Lernen fördert Eigenständigkeit und Eigeninitiative“, meint Hartl – ein Kontrapunkt also zum oft rein konsumierenden Daddeln auf dem Smartphone. Die Lehrerin ist überzeugt: Im Spiel erwerben Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten wie **Selbstkontrolle**, Frustrationstoleranz, Problemlösungsfähigkeiten oder strategisches und taktisches Denken und stärken zugleich ihre Ausdrucksfähigkeit. Zusätzlich fördere das Spiel die Demokratiefähigkeit. Denn wer spielt, tauscht sich mit anderen Menschen aus, lernt, Regeln zu akzeptieren und die vorhandenen Spielräume zu nutzen.

### **Spiele, wohin das Auge reicht**

Mehr und mehr entdecken die Lehrerinnen und Lehrer am Hannah-Arendt-Gymnasium, welche Möglichkeiten des fachlichen und überfachlichen Lernens den Schülerinnen und Schülern durch Gesellschaftsspiele eröffnet werden. Um Kolleginnen und Kollegen Anregungen zu liefern, hat Hartl gemeinsam mit ihrem Team im Netzwerk „Zukunftsschulen NRW“ eine Liste mit Spielen erstellt, die zu den verschiedenen Fächern passen (s. Infokasten), etwa das launige Wort-Ratespiel „Just One“ für Deutsch, „Anno Domini“ für Geschichte oder „Ghost Adventure“ für Physik. **Im Selbstlernzentrum** stapeln sich die Brettspiele, auf einem der Tische wartet immer ein Schachbrett auf Spielerinnen und Spieler. Im Lehrerzimmer sind verschiedene Gesellschaftsspiele wie „Team 3“, „Concept“ oder „Wizard“ bereits im Klassensatz vorhanden. Bezahlt wurden sie aus Mitteln der Schule, oder sie stammen aus Spenden des Projekts „Stadt-Land-Spielt!“.

Die Spiele kommen bei verschiedensten Anlässen zum Einsatz. Ein Kollege, der selbst begeisterter Brettspieler ist, bietet Spielenachmittage an. Testweise beginnen diese schon in der letzten Schulstunde, der KST-Stunde (Kurs Soziales Training). Die Hoffnung: Wer mitten im Spiel ist, bleibt auch. In den Pausen ist die Nutzung geplant – frei nach dem Motto „(Pausen-)Brot und Spiele“. Auch im Unterricht setzen einzelne Kolleginnen und Kollegen Gesellschaftsspiele ein, etwa in den KST-Stunden zum Teambuilding, in Vertretungsstunden oder im Bereich Inklusion für die Kinder des gemeinsamen Lernens. „Bei ihnen hat das Spielen einen tollen Effekt in Sachen Geduld und Konzentration, aber auch hinsichtlich des Erlebens des Gefühls von Selbstwirksamkeit und Partizipation“, sagt Hartl. Den Einsatz der Brettspiele im Fachunterricht möchte Hartl künftig noch strukturierter angehen. Beim jüngsten Pädagogischen Tag konnten sich zahlreiche Kolleginnen und Kollegen dafür begeistern. Im nächsten Schritt möchte Hartl die Effekte des Brettspiels im unterrichtlichen wie auch außerunterrichtlichen Bereich messbar machen. Doch selbst wenn das nicht gelingen sollte, ist die Lehrerin überzeugt: „Dass Menschen miteinander an einem Tisch sitzen, sich in die Augen schauen, austauschen und Spaß haben, ist schon alleine ein Gewinn.“

---

**Melanie Hartl** ist seit 25 Jahren Lehrerin. Seit 2024 ist sie stellvertretende Schulleiterin des Hannah-Arendt-Gymnasiums in Krefeld.

## Eine Auswahl an Spielen von Melanie Hartl

### Spiele zur Förderung Fachlicher Kompetenzen

#### Deutsch

- Codenames
- Word Slam
- Dixit
- Concept
- Tabu
- Just One

#### Mathematik

- Second Chance
- Der Kartograph
- Team 3
- Project L
- Pueblo

#### Physik

- Menara
- Ghost Adventure
- Space Missions
- 1998 ISS
- SETI
- Schrödingers Katzen
- Cat in the Box

#### Erdkunde

- Länder toppen!
- e-Mission
- Agricola
- Globalissimo
- Barcelona
- Zug um Zug

#### Biologie

- Flügelschlag
- Fauna
- Über die Entstehung der Arten
- Serengeti Sanctuary
- Cascadia
- Herbstlaub
- Pandemie

#### Englisch

- We're doomed
- Word Slam
- Codenames
- Dixit
- Concept
- The Same Game
- Tolerance
- Tabu Junior Englisch
- Top Ten

#### Spiele für Klassenlehrer- stunden

- Fun Facts
- Puzzle
- Wahrheit und Lüge
- Team 3

#### Spiele für Vertretungs- stunden

- That's not a hat
- Just One
- Biss 20
- Uno

#### Spiele zur Förderung von Inklusion

- Heckmeck
- Spicy
- Belratti