

Jürgen Maaß und Hans-Stefan Siller:

Spielend vernetztes Denken lernen am Beispiel "Stone Age"

Abstract:

In Brettspielen wie „Die Siedler von Catan“, „Anno 1503“ und „Stone Age“ werden von den Mitspieler(inne)n verschiedene Ressourcen gesammelt, die letztlich in Siegpunkte umgewandelt werden. Einige Schüler(innen) und Lehrer(innen) kennen und schätzen solche Spiele, andere freuen sich zumindest über einen Mathematikunterricht, in dem das Gelernte sinnvoll eingesetzt werden kann, um ein Spiel und gewinnbringende Strategien zu verstehen. Das Motiv „Ich will das Spiel gewinnen!“ kann für einen Mathematikunterricht genutzt werden, der den durch Standards und Lehrpläne gesetzten Zielen wie „Modellieren oder die Beziehung von Mathematik und Realität verstehen“ weit besser gerecht wird als gewohntes (algorithmisches) Aufgaben-Üben.