



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als
Fremdsprache-Unterricht“

Verfasserin

Agnieszka Kruk

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, im Oktober 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 332
Deutsche Philologie
O. Univ.-Prof. Dr. Hans-Jürgen Krumm

Meinem Mann

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	6
2. Die Geschichte des Spiels – ein historischer Überblick.....	8
2.1. Aufklärung.....	9
2.2. Klassik und Romantik.....	10
2.3. 19. Jahrhundert.....	12
2.4. 20. Jahrhundert.....	15
3. Zur Definition des Spiels.....	17
3.1. Merkmale des Spiels.....	18
3.1.1. Das Moment der Freiheit.....	18
3.1.2. Das Moment der inneren Unendlichkeit.....	18
3.1.3. Das Moment der Scheinhaftigkeit.....	19
3.1.4. Das Moment der Ambivalenz.....	19
3.1.5. Das Moment der Geschlossenheit.....	19
3.1.6. Das Moment der Gegenwärtigkeit.....	19
4. Warum spielend lernen?.....	21
5. Schwierigkeiten der Anwendung von didaktischen Spielen im Fremdsprachenunterricht.....	25
6. Spielerische Arbeitsformen im Unterricht.....	27
6.1. Sprechspiele.....	27
6.2. Würfelspiele.....	32
6.3. Kartenspiele.....	35
6.4. Ratespiele.....	43
6.5. Unterrichtseinheiten.....	46
7. Präsentation und Auswertung der Fragebögen.....	52
8. Schlussfolgerungen.....	67
9. Literaturverzeichnis.....	69
10. Anhang.....	72
11. Lebenslauf.....	82

1. Einleitung

Der Fremdsprachenerwerb bereitet Lernenden besonders am Anfang große Schwierigkeiten. Die Schüler¹ „pauken“ oft viele Wörter und Redewendungen, ohne ihre Bedeutung zu verstehen, und verlieren dadurch sehr schnell die Lust an der Arbeit. Es geschieht, dass am Unterricht nur einige Schüler teilnehmen. Der Unterricht wird weniger interessant, was jedoch nicht sein muss.

Wer sich um einen Unterricht kümmert, der neben Grammatikkenntnissen auch kommunikative Fähigkeiten in der Fremdsprache zum Ziel hat, muss auch Spiele als wichtige Übungsverfahren berücksichtigen.

Spielen wird oft als Gegensatz zum Begriff Lernen gesehen oder von Lehrern nur als Möglichkeit der Belohnung nach einer anstrengenden Phase des Lernens und Arbeitens betrachtet. Das Spiel hat jedoch als eigenständige Unterrichtsmethode der Fremdsprachenvermittlung eine Berechtigung.

Wer Spiele hauptsächlich zum Einschleifen von sprachlichen Mitteln, zur Auflockerung des Unterrichts, zur Motivationssteigerung, als Ausfüller in Vertretungsstunden oder zum Leistungswettkampf verwendet, wird nur einen kleinen Teil der Möglichkeiten ausschöpfen, die Spiele bieten.

Den Ausgangspunkt meiner Arbeit bildet die Frage, wie weit das Spiel im DaF-Unterricht Anwendung findet. Ziel meiner Arbeit ist es aufzuzeigen, dass Lernen und Spielen in der Schule einander nicht ausschließen müssen.

Zu meinem ersten Impuls, mich mit dem Spiel im DaF-Unterricht zu befassen, verhalfen mir vor allem meine subjektiven Erfahrungen und Erinnerungen aus der Schulzeit. Ich habe für meine Diplomarbeit das Thema „Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprachen-Unterricht“ gewählt, weil ich in meiner Schulzeit einen Deutschunterricht erleben musste, der nicht interessant und kaum vielseitig war. Die Texte, die Aufgaben und die Grammatik waren zu trocken und zu langweilig. Daher stellte ich mir bereits sehr früh die Frage, ob Fremdsprachenunterricht nicht auch etwas motivierender und aufmunternder gestaltet sein könnte.

¹ Im Sinne einer besseren Lesbarkeit wurde auf die Schreibweise „SchülerInnen“ und „LehrerInnen“ verzichtet. Wenn von Schülern und Lehrern die Rede ist, sind immer beide Geschlechter gemeint.

Die Arbeit ist in einen theoretischen und in einen praktischen Teil gegliedert. Der theoretische Teil behandelt die Themenbereiche Geschichte des Spiels, Definition und Merkmale des Spiels, spielend lernen und Schwierigkeiten der Anwendung von didaktischen Spielen im Fremdsprachenunterricht.

Im praktischen Teil meiner Arbeit stelle ich einige spielerische Aktivitäten vor. Ich führe Beispiele aus der großen Menge der Sprech-, Würfel-, Karten- und Ratespiele an, mit Hilfe derer man sprachliche Fertigkeiten, Grammatik oder Wortschatz üben kann. Zur Ergänzung des praktischen Teils benutze ich einen Fragebogen, durch den ich feststellen will, welche Meinungen über und Erfahrungen mit dem Spiel im Unterricht die von mir befragten Lehrer haben.

2. Die Geschichte des Spiels – ein historischer Überblick

Das Spiel war im Leben der Menschen schon immer wichtig. Kinder und Erwachsene haben zu allen Zeiten und in allen Kulturkreisen gespielt.

„Schon die frühesten Bilder des alten Reiches der Ägypter zeigen Puppen, Spieltiere, Bälle und Wagen zum Ziehen; sie zeigen Kinder, die hüpfen, übereinander wegspringen und sich balgen, ... Offenbar hat man schon damals das Kinderspiel nicht nur geduldet und als eine Lebenserscheinung dargestellt, sondern mit gefertigtem Spielzeug und mit Theaterrequisiten unterstützt.“ (Flitner, 1986, S. 13)

Welche Bedeutung dem Spiel zukommt, aber auch wie es ist, eine Bestimmung seiner Voraussetzungen und Ziele vorzunehmen, kann man an der langen Geschichte der Erklärungsversuche ablesen, von denen ich hier nur einige anführe.

In diesem Kapitel meiner Arbeit möchte ich die wichtigsten Entwicklungsphasen der Spieltheorie darstellen, denn meiner Meinung nach ist die Kenntnis der historischen Entwicklung und ihrer Vielfalt wichtig, um die heutigen Ansichten über das Spiel zu verstehen.

Mein Ziel ist es aufzuzeigen, wie verschiedenartig die Position von Spiel sein kann, wie aus den Versuchen, die Bedeutung des Spiels auf einem bestimmten Aspekt aufzubauen, schließlich komplexe Erklärungsmodelle entstehen.

Meine Überlegungen werden bei einigen wichtigen Punkten in der Entwicklungsgeschichte der Spieltheorie Halt machen. Ich berufe mich dabei vor allem auf die Arbeiten von Hans Scheuerl und Andreas Flitner.

Es entstanden im Laufe der Zeit viele Theorien über das Spiel. Die Hauptströmungen möchte ich nun anhand einiger ihrer Vertreter vorstellen.

2.1 Aufklärung

Von Aristoteles bis zur Aufklärung vertritt man ziemlich einhellig die Meinung, dass das an sich nutzlose Spiel doch zumindest einen Nutzen für das Lernen bringen müsse. Zur Zeit der Aufklärung sehen viele Pädagogen den Nutzen des Spiels nicht nur in seiner pädagogischen Verwendbarkeit. Sie sind auch der Meinung, dass das Spiel den Charakter der Menschen sowohl zeigen als auch formen könne und sind deshalb gegen eine Unterdrückung des kindlichen Spiels. Diese könnte sich negativ auf die Entwicklung des Menschen auswirken.

Es herrscht teilweise schon damals eine recht positive Meinung über das Spiel. Dennoch wird dem Spiel, das der Erholung dienen soll, in der Schule kein Platz zugestanden. Diese Ansicht wird von Johann Christoph Friedrich Guts Muths vertreten. Er behauptet, dass „Spiele Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Tätigkeit sind.“ (Scheuerl, 1996, S. 13) Immanuel Kant tritt außerdem für eine klare Trennung von Arbeit und Spiel ein, wobei das Arbeiten in der Schule gelernt werden soll.

„Man ist unter andern auch darauf verfallen, die Kinder alles wie im Spiele lernen zu lassen [...] Dies thut eine ganz verkehrte Wirkung. Das Kind soll spielen, es soll Erholungsstunden haben, aber es muß auch arbeiten lernen.“ (Kant, 1803, S. 73)

Neue Impulse setzt Jean-Jacques Rousseau. Er leitet in der Geschichte des Spiels einen neuen Abschnitt ein. Rousseau weist als Erster darauf hin, dass das Spiel für die Entwicklung des Kindes eine große Bedeutung hat. Aus diesem Grund ist er auch der Meinung, dass das Spiel das ureigenste Recht der Kinder sei. Was so manchem Erwachsenen nur als nutzlose Spielerei erscheint, hat in Wirklichkeit grundlegende Bedeutung für das Leben des Kindes, denn im Spiel kann das Kind der Umwelt entgegentreten, sie aufnehmen und erfahren. So erkunden Kinder im Spiel die Welt und ihre physikalischen Gesetze, sie betreiben permanente Forschung. Rousseau erkennt etwa, dass Kinder erst durch Bewegung Verständnis für den Raum bekommen. Weiteres entwickeln Kinder im Spiel sowohl ihre körperlichen Kräfte als auch ihre Sinne. Für Rousseau ist es also nicht mehr nötig, dem Spiel irgendeinen direkten Nutzen abzurufen, da er erkannt hat, welchen großen Erfahrungs- und Übungswert das Spiel dem Kind bietet. Rousseau meint, dass Kinder erst ab einem gewissen Alter einen Unterschied zwischen Spiel und anderen Beschäftigungen

machen. Vor Erreichen dieser Entwicklungsstufe kann man von ihnen kein mit Fleiß betriebenes Studium erwarten.

Bis Rousseau herrscht im Hinblick auf das Kinderspiel eine durchwegs negative Sichtweise. Man sieht das Spiel als eine Art vorhandenes Übel, das man nicht unterdrücken darf, weil es den Charakter formt. Man versucht, ihm eine positive Seite abzurufen, indem man es als Mittel zum Zweck, nämlich zum Lernen, verwendet. Das Spiel wird also dahingehend ausgenutzt, die Kinder zu überlisten. Auf der anderen Seite trennt man die Begriffe Arbeit und Spiel als zwei völlig verschiedene Tätigkeiten, die nichts gemein haben. Dabei zählt das Lernen in der Schule zur Arbeit, weshalb das Spiel keinen Platz in der Schule hat. Auch Rousseau, der eine völlig andere Ansicht über das Spiel hatte, betont die Trennung von Spiel und Arbeit, allerdings erst ab dem Erreichen einer gewissen Entwicklungsstufe. (Scheuerl, 1996, S.15)

Trotz der Bedeutung, die Rousseau dem Kinderspiel gibt, sieht er im Spiel der Erwachsenen nur die Erholung von der Arbeit. Rousseau legt mit seiner Meinung vom Spiel als bedeutendem Einflussfaktor auf die Entwicklung des Kindes schon im 18. Jahrhundert den Grundstein für die Arbeiten der Kinderpsychologie am Ende des 19. Jahrhunderts. Diese liefern dann die wissenschaftlichen Belege für Rousseaus Behauptungen hinsichtlich des Verhaltens und der Bedürfnisse von Kindern.

2.2 Klassik und Romantik

Nach der Aufklärung erscheint das Spiel nicht mehr nur als Tätigkeit, die eines ernsthaften Menschen doch relativ unwürdig ist, sondern es wird zum philosophischen Prinzip erhoben. (Scheuerl S. 32)

Eine der wichtigsten Persönlichkeiten der Klassik, Friedrich Schiller, gibt auch zum Ursprung und Wesen des Spiels interessante und für die weitere wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema wichtige Bemerkungen. Er ist der Meinung, dass der Mensch von zwei Grundtrieben, dem Form- und dem Stofftrieb, bestimmt wird. Die Synthese dieser beiden bildet einen dritten Trieb, den Spieltrieb. (Scheuerl, S. 32)

„Der sinnliche Trieb will, daß Veränderung sei, daß die Zeit einen Inhalt habe; der Formtrieb will, daß die Zeit aufgehoben, daß keine Veränderung sei. Derjenige Trieb also, in welchem beide verbunden wirken (es sei mir einstweilen, bis ich diese Benennung gerechtfertigt haben werde, vergönnt, ihn Spieltrieb zu nennen), der Spieltrieb also würde dahin gerichtet sein, die Zeit in der Zeit aufzuheben, Werden mit absolutem Sein, Veränderung mit Identität zu vereinbaren.“ (Scheuerl, S. 36)

Schiller ist der Erste, der den Aspekt der Freiheit aufzeigt. Form- und Stofftrieb schränken dem Menschen entweder durch die Gesetze der Natur oder durch die Gesetze der Vernunft ein. Sie üben durch sich selbst Zwang aus und beschneiden die Freiheit des einzelnen. Der Spieltrieb hingegen setzt den Menschen physisch sowie moralisch in Freiheit.

Der zweite wichtige Aspekt neben der Freiheit ist die Ästhetik. Schiller setzt das Spiel der Schönheit gleich. Den Begriff des Spiels bestimmt er folgendermaßen:

„Diesen Namen rechtfertigt der Sprachgebrauch vollkommen, der alles das, was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist und doch weder äußerlich noch innerlich nötig, mit dem Wort Spiel zu bezeichnen pflegt.“ (Scheuerl, S. 36)

Spiel bedeutet also alles, was keinerlei Zwang ausübt und doch nicht zufällig ist. Schiller gelangt so zu einem extrem weiten Spielbegriff und gibt dem Spiel eine große Bedeutung. Sie lässt sich aus der folgenden, vielzitierten und oft auch kritisierten Aussage ersehen: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Scheuerl, S. 37)

Das Spiel ist nun mit Ästhetik in Verbindung gebracht worden. Seine Elemente, die in der Aufklärung noch als unnütz oder sogar schädlich angesehen wurden, werden jetzt positiv gesehen. Damit ist die Phantasiebetontheit und die kreative Seite des Spiels gemeint.

Friedrich Schleiermacher beschäftigt sich als einer der Ersten mit der Zukunftsgerichtetheit pädagogischen Handelns. Prinzipiell sei jegliches pädagogische Wirken eine Aufopferung der Gegenwart für die Zukunft. Er glaubt, dass es nicht zulässig sei, einen Lebensaugenblick für einen späteren aufzuopfern.

Wenn man pädagogisches Handeln nicht überhaupt abschaffen will, entsteht nun ein Dilemma. Schleiermacher sieht den Ausweg darin, dass jede Tätigkeit, die auf die Zukunft gerichtet ist, dem Menschen auch in der Gegenwart Befriedigung bieten muss. Diesen Anspruch stellt er nun an jegliches pädagogische Handeln. Schleiermacher grenzt seinen Spielbegriff von dem der Übung ab. Seiner Meinung nach ist das Spiel nur auf die Gegenwart bezogen, die Übung hingegen auf die Zukunft. Daher ist auch er für eine Trennung von Schule und Spiel, allerdings erst ab einem gewissen Alter: davor sollten Übung und Spiel verschmelzen. (Scheuerl, S. 43ff.)

Eine andere wichtige Persönlichkeit des 19. Jahrhunderts, die sich mit dem Spielthema beschäftigt, ist Friedrich Fröbel. Er sieht im Spiel die höchste Stufe der Kindesentwicklung, da es das Innere des Kindes darstelle. Er ist der Meinung, dass das Spiel nicht nur Spielerei sei, sondern eine tiefe Bedeutung und hohen Ernst habe, weshalb es die Eltern fördern und pflegen müssten. Er zeigt, dass im Knabenalter im Spiel sowohl die körperlichen als auch die geistigen Kräfte erprobt und ausgebildet werden. Dabei entwickelt sich außerdem moralisches Handeln und zugleich finden auch Lebensmut und Freude im Spiel der Kinder ihren Ausdruck. Der Zeitraum des Spiels ist die „Quelle“ des Erwachsenen. Hier wird bestimmt, was aus einem Menschen wird. (Scheuerl, S. 46ff.)

In der Zeit der Klassik und der Romantik findet man immer noch die Trennung von Arbeit und Spiel. Neu ist dabei der Aspekt der Freiheit. Er ist ab jetzt untrennbar mit dem Spiel verknüpft. Bemerkenswert ist auch die Forderung Schleiermachers, dass pädagogisches Handeln auch in der Gegenwart Befriedigung bringen soll und nicht nur zukunftsbezogen sein darf. Zum ersten Mal wird das Spiel in Relation zur Zeit gesehen.

2.3. 19. Jahrhundert

Im Laufe des 19. Jahrhunderts versucht man nicht mehr, das Wesen des Spiels zu erfassen oder Gesamtdeutungen zu finden, man zeigt jedoch Interesse für Teilaspekte und beobachtbare Tatbestände.

Eine wichtige Persönlichkeit dieser Zeit, Herber Spencer, ist überzeugt, dass bei höher entwickelten Tieren und bei Menschen, die nicht die ganze Zeit mit der Besorgung der Nahrung beschäftigt sind, ein Kraftüberschuss herrscht. Dieser Kraftüberschuss wird dann im Spiel abreagiert. Spencer begründet seine Überzeugung mit einer biologischen Gesetzmäßigkeit, wonach Organe nach längerer Ruhe besonders bereit zur Aktivität sind. Er meint, dass das Spiel eine gewisse Übung von später nützlichen Fertigkeiten mit sich bringe. Dafür sei das Spiel nicht eigentlich bestimmt, es handle sich vielmehr um einen Nebeneffekt. Die eigentliche Daseinsberechtigung des Spiels sei die Verarbeitung von Kraftüberschüssen. (Scheuerl 1991, S. 55ff.)

Moritz Lazarus ist der Meinung, dass das Spiel eine Bewegung ist, die sich um kein Ziel bemüht und immer wieder zu sich selbst zurückkehrt. Lazarus glaubt, dass es nicht wichtig sei, nach einem Nutzen des Spiels zu suchen, weil das Spiel eine sich selbst genügende Tätigkeit ist und somit seine Daseinsberechtigung in sich trägt. Lazarus spricht zum ersten Mal über die Bewegung, das Hin und Her des Spiels, verfolgt diese Gedanken aber nicht weiter.

Eine andere wichtige Persönlichkeit, Karl Gross, behauptet, dass alle bisherigen Theorien nur Teilaspekte des Spiels betrachten. Es gibt auch Theorien, wie die des Kraftüberschusses oder die der Erholung, die von einigen Spielphänomenen widerlegt werden: So gibt es etwa sowohl Menschen als auch Tiere, die bis zur Erschöpfung spielen. Gross weist darauf hin, dass die Ursache des Spiels im Lebenswert zu sehen ist. (Scheuerl 1991, S. 66)

Er zeigt einen sehr weit gefassten Spielbegriff:

„[...] wenn man den Begriff so weit nimmt, daß alle Arten reiner, um ihrer eigenen Reize willen unternommener ‚Vergnügen‘ oder ‚Belustigungen‘ darunter fallen – und in dieser umfassenden Bedeutung wollen wir den Ausdruck gebrauchen.“ (Gross 1922, S. 1f)

Der Lebenswert des Spiels zeigt sich in drei Formen: in der Einübung, der Ergänzung und der Erholung. Je höher entwickelt ein Lebewesen ist, desto weniger ist es zu Beginn seines Lebens für dieses gerüstet. Es bedarf der Fürsorge der Erwachsenen, um überhaupt überleben zu können. Gross ist der Meinung, dass das Lebewesen so

hilflos ist, damit es lernt, sich selbst zu helfen – und dies geschieht im Spiel. Das Spiel ermöglicht zuerst die Selbstausbildung. Hierin beweist Gross den großen Lebenswert des Spiels.

„Das ist die erste und ursprünglichste Form, in der uns der gewaltige Lebenswert des Spielens entgegentritt: das Spiel als Einübung, als Selbstausbildung des heranwachsenden höheren Lebewesens.“ (Scheuerl 1991, S. 67)

Gross ist der Meinung, dass das menschliche Leben in verschiedene Erlebnis-Sphären unterteilt ist. Eine davon ist die Spiel-Sphäre. Sie ist durch ihre Ungezwungenheit und ihren befreienden Charakter bestimmt. Je mehr man den Alltag beim Spielen hinter sich lassen kann und bereit ist, in diese Welt mit all ihren Illusionen einzutauchen, desto größer ist der Erholungswert. (Scheuerl 1991, S. 73)

Gross beschreibt diese Spiel-Sphäre wie folgt:

„Mit einer Stimmung des ‚Nichtgezwungenseins‘ und ‚Gernewollens‘ öffnen wir die Türe zu seiner Scheinwelt, wie wir aus der staubigen Landstraße aufatmend in einen schönen Garten eintreten, den hohen Mauern von dem Treiben und Hasten des Verkehrsweges abschließen. Diese Stimmung breitet sich nachwirkend als ein goldenes Gewebe über die ganze Spielsphäre aus.“ (Scheuerl 1991, S. 73)

Im 19. Jahrhundert sehen wir, dass gerade Karl Gross und Moritz Lazarus Besonderes für die Weiterentwicklung der Spieltheorien leisten. Gross kommt zu der Erkenntnis, dass in der Spieltheorie immer nur Teilaspekte behandelt wurden und spricht von drei Aspekten: Einübung, Ergänzung und Erholung. Je nach Entwicklungsstand des Menschen übt das Spiel andere Funktionen aus, es begleitet den Menschen jedoch sein ganzes Leben lang. Ein wichtiger Aspekt ist es auch der Perspektivenwechsel auf Erwachsenenspiele. Das Spiel wird hier als wichtiger Bestandteil menschlichen Lebens gesehen; gerade für den Erwachsenen bietet es Ausgleich und Erholung.

Bei Gross sehen wir sowohl die Trennung von Spiel und Arbeit als auch die Trennung von Spiel und Schule. Zu Beginn des Lebens lernt das Kind durch das Spielen, doch sobald es in der Schule ist, übernimmt das Spiel die Erholungsfunktion. Gross zeigt auch, dass das Spiel als ein komplexes Gebilde gesehen wird und mehrere Aspekte aufweist. Gross betont den Lebenswert des Spiels für Menschen jeglicher Altersstufe. Er kehrt auch die Bedeutung des Spiels für

die menschliche Kultur schlechthin hervor. Lazarus entdeckt, dass das Spiel immer eine gewisse Bewegungsstruktur hat und dass es eine eigene Dynamik besitzt.

2.4. 20. Jahrhundert

Eine wichtige Persönlichkeit dieses Jahrhunderts ist Aloys Fischer. Er versucht wie viele vor ihm, Spiel und Arbeit getrennt darstellen. Fischer weist darauf hin, dass die Unterscheidungsmerkmale nicht im Äußeren liegen, sondern in der Einstellung der Person zu den von ihr ausgeführten Tätigkeiten. Die Arbeiten Schillers, Spencers und Gross' nimmt er als Grundlage. Die in diesen Arbeiten gebotenen Charakterisierungen des Spiels bieten für ihn aber zu wenig. Die Ansicht, dass das an sich zwecklose Spiel teleologisch gesehen gewisse Funktionen erfüllt, wie die Entfaltung von Kräften, die Vorbereitung auf späteres Handeln oder die Erholung, genügt Fischer bei der Beschreibung des Gesamtphänomens Spiel nicht. Die Ursache für diese eingeschränkte Sichtweise sieht er darin, dass nur Teile des Phänomens Spiel, nämlich das Kinder-, Gesellschafts- und Erholungsspiel, Ausgangspunkte für die oben genannten Arbeiten waren. Fischer jedoch ist dagegen, das Spiel auf gewisse Arten von Tätigkeiten einzuschränken und andere automatisch dem Begriff ‚Arbeit‘ zuzuordnen. Er ist der Meinung, dass jegliche Tätigkeit sowohl als Arbeit als auch als Spiel in Erscheinung treten kann.

Hier liegt auch der Kern von Fischers Spielverständnis. Er meint, dass man das ganze Phänomen Spiel nur dann erfassen könne, wenn man den Gedanken, dass das gesamte Leben des Menschen ein Spiel sein könnte, zulasse. Fischer behauptet, dass eigentlich alles gespielt werden kann. Letztlich hängt es vom Individuum ab, wie es sein Leben sieht, ob als Spiel oder nicht. Die wahre Größe erreicht für Fischer aber nur der Spieler, der ja die absolute Souveränität gegenüber allen äußeren Zwängen und Forderungen bewahren kann.

Fischer kritisiert weiters die scharfe Trennung in Arbeit als unlustvolle und nur als Mittel zum Zweck erträgliche Tätigkeit auf der einen und Spiel als lustvolle und unmittelbar gewertete Tätigkeit auf der anderen Seite. (Scheuerl 1991, S. 83ff.)

Der Psychologe Karl Bühler geht von Spencers Annahme, dass die Entladung von Kraftüberschüssen immer mit einer Funktionslust kombiniert sei, aus. Bühler vertritt die Meinung, dass Funktionslust nicht nur bei der Entladung von Kräften, sondern auch bei der Aufnahme jeder Art von Energie entstehe. Diese veredelte Funktionslust sei formgebunden und von Gestaltungsprinzipien getragen, weshalb sie von einem vorhandenen Kraftüberschuss unabhängig geworden sei. Auf diese Art und Weise erklärt Bühler das oft bis zur völligen Erschöpfung reichende Kinderspiel. Der eine sieht das Spiel als zukunftsbezogen, der andere in Hinblick auf die Vergangenheit. Bühler fordert ein Gegenwartsprinzip des Spiels und geht von folgendem Axiom aus: „Die Natur opfert nicht wie ein schlechter Schulmeister die Gegenwart der Zukunft.“ (Scheuerl 1991, S. 96ff.)

Bühler meint, dass dieses Gegenwartsprinzip in der Motivation zum Spielen liege, die wiederum in der Funktionslust wurzle. Davon ausgehend definiert er das Spiel über die Funktionslust. (Scheuerl 1991, S. 92ff.)

Gerade die von Bühler beschriebene Lust, die mit dem Spiel verbunden ist, rechtfertigt für mich dessen Einsatz im Unterricht. Dabei ist zu beachten, dass Bühler nur Spiele bearbeitet hat, die von Kindern selbst gewählt wurden. Ich glaube jedoch nicht, dass jedes Spiel automatisch bei jedem Kind ein Lustempfinden auslösen kann. Darin liegt auch ein Teil der Problematik beim Einsatz von Spielen im Unterricht.

3. Zur Definition des Spiels

Das Spiel oder das Spielen ist eine Tätigkeitsform des menschlichen Seins – aus anthropologischer Sicht wird das Spiel als eine Grunderscheinung alles Lebendigen, als eine Urform des Lebens bei Mensch und Tier bezeichnet:

Es ist nicht nur eine Handlungsmöglichkeit und spezifische Verhaltensform für Kinder, sondern für den Menschen in allen Lebensphasen schlechthin. Dies war das Spiel schon immer, so lange es Menschen gibt, wie ein Blick in die Spielgeschichte der Menschheit belegen wird.“ (Walter, 1993, S.16)

Johan Huizinga sieht im Spiel den Ausgangspunkt unserer Kultur. Er stellt neben den schaffenden Menschen (Homo faber) den spielenden Menschen (Homo ludens). Den Ursprung des Spiels sieht er im Bedürfnis nach schöpferischer und phantasieerfüllter Gestaltung, Bewegung und Darstellung, entsprechend den individuellen Bedürfnissen des Spielenden.

Adolf Portmann stellt in seinen biologisch-anthropologischen Arbeiten das Phänomen Spiel als Grunderscheinung alles Lebendigen dar und bezeichnet es ganz allgemein als gestaltete Zeit:

„Spiel ist freier Umgang mit der Zeit, ist erfüllte Zeit; es schenkt sinnvolles Erleben jenseits aller Erwartungswerte, es ist ein Tun mit Spannung und Lösung, ein Umgang mit einem Partner, der mit einem spielt ... Suchen wir nach dem Besonderen dieser Lebensform „Spiel“, so sehe ich sie in der Eigenart ihres Umgangs mit der Zeit, in der Möglichkeit ihrer Zeitgestaltung.“ (A. Portmann, 1998, S. 55f.)

Fragt man nach der Bedeutung des Begriffs „Spiel“, so kann dazu jeder etwas assoziieren. Für das Wort „Spiel“ finden wir in der Alltagssprache eine Unzahl von Bedeutungen und Verwendungen. Man spricht z.B. vom Computerspiel, vom Kartenspiel der Erwachsenen, vom Sandkastenspiel der Kinder, vom Schauspiel, vom Spiel der Natur oder vom Instrumentalspiel.

Auch in Redewendungen kommen verschiedene Bedeutungen des Begriffes zum Ausdruck. Wenn jemand unehrlich ist, wird das oft mit „ein falsches Spiel spielen“ umschrieben. „Das Spiel ist aus“ kann bedeuten, dass ein Gesellschaftsspiel zu Ende ist, also Sieger und Verlierer feststehen. Gefährdet sich jemand selbst oder andere, so bezeichnet man es als „Spiel mit dem Feuer“ oder als „gefährliches Spiel“. In den eben erwähnten Redewendungen kommt zwar der Wortstamm „Spiel“ vor,

jedoch immer in einer anderen semantischen Bedeutung. In der englischen Sprache wird durch die Wörter „play“ und „game“ stärker differenziert als in der deutschen Sprache. Hier besteht die Gefahr, dass Spiel und Spielen zu Allgemeinbegriffen ohne wirkliche Trennschärfe verkommen.

Bei der Literaturrecherche zum Thema Spiel fällt auf, dass es sich schwierig gestaltet, dem Wesen des Spiels auf den Grund zu gehen und somit zu keiner klaren Abgrenzung des Begriffs zu kommen ist. Zwar wird deutlich, dass die Merkmale der Tätigkeit „Spielen“ relativ einstimmig definiert werden, doch macht sich bemerkbar, dass die vielfältigen Funktionen und Erscheinungsformen die Begriffsbestimmung erschweren.

3.1 Merkmale des Spiels

Es gibt zahlreiche Theorien zu Spielen und ihrem Ursprung. Ich greife hier auf Hans Scheuerl zurück, der folgende Merkmale beschrieben hat:

3.1.1 Das Moment der Freiheit:

„Das Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck“ (Scheuerl 1990, S. 69). Es ist also frei von Arbeit, Problemen, Sorgen und dem Kampf ums Dasein. Der Spielende muss frei sein bzw. sich für das Spiel frei machen. Diese Freiheit gilt auch, wenn das Spiel in sich geregelt ist: „[...] sie (die Spielenden) sind nach außen hin frei, mögen sie innerhalb ihres Spiels auch noch so sehr an Regeln und Vorschriften gebunden sein.“ (Scheuerl 1990, S.70)

3.1.2 Das Moment der inneren Unendlichkeit:

Ein Spiel ist beliebig oft wiederholbar und die Spieler streben beim Spiel nach zeitlicher Ausdehnung. Im Gegensatz zur Arbeit soll das Spiel nicht erledigt, eliminiert und hinter sich gebracht werden, sondern ist auf „Ewigkeit“ angelegt, d. h. während des Spiels könnte das Spiel gefühlsmäßig ewig so weiter gehen.

3.1.3 Das Moment der Scheinhaftigkeit:

Die bereits beschriebene Freiheit des Spiels bezieht sich auf den „Zwang der Realität“. Der Spielende kann es sich erlauben, der Realität zu entkommen und sich dem Schein hinzugeben. Man könnte sagen, im Spiel entsteht eine virtuelle Realität, das Spiel könnte als Abbild einer Realität angesehen werden.

3.1.4 Das Moment der Ambivalenz:

Es muss einen Wechsel zwischen Spannung und Entspannung geben, damit das Spiel nicht an Reiz verliert, aber auch nicht überfordert.

„So bedarf das Spiel einer maßvollen Spannung. Spannungslosigkeit wäre der Tod für das Spiel. Andererseits würde eine zu hohe Spannung sogleich einen auf Beendigung der Spannung gerichteten Befriedigungswunsch hervorrufen, der die Ambivalenz überwältigen müsste.“ (Scheuerl 1990, S. 92)

3.1.5 Das Moment der Geschlossenheit:

Spiele sind regelgeleitet. Sie sind zeitlich und räumlich begrenzt.

„Im Großen wie im Kleinen, im Ernsten wie im Heiteren, im Trauerspiel wie im Kartenspiel, im Hazardspiel wie im Ballspiel des Kindes sind Grenzen unentbehrlich für das Bestehen des Spiels.“ (Scheuerl 1990, S. 92)

3.1.6 Das Moment der Gegenwärtigkeit:

Das Spiel ist „aus der Kontinuität der Zeitreihe herausgelöst“ (Scheuerl 1990, S.98). Es „bildet keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft“ (Scheuerl 1990, S. 98).

Diese Aspekte kann man im Wesentlichen auch bei Finke, Buytendijk, Caillois oder Huizinga wiederfinden.

Die Definition des Spiels bringt Johan Huizinga folgendermaßen zum Ausdruck:

Der Form nach betrachtet kann man das Spiel... eine freie Handlung nennen, die als ‚so nicht gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse gebunden ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich außerhalb einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsmäßig verläuft...
(Huizinga, 1956, S. 20 zitiert nach Wegener/Krumm, 1982, S. 189)

4. Warum spielend lernen?

Interessant scheint mir die oben genannte Frage zu sein, ob Spiele als Gegenteil zur Arbeit betrachtet werden sollen, oder sie ein zentraler Bestandteil des Lernprozesses sein sollen. Wer sich an seine eigene Schulzeit erinnert oder unterrichtet weiß, dass sich Schüler über Spiele im Unterricht freuen. Für sie bedeuten Spiele weniger eine Lernsituation als vielmehr eine willkommene Abwechslung.

Behme, die sich vorrangig mit dem Sprechspiel befasst, will Sprechspiel und Arbeit nicht trennen, denn:

- Derartige Spiele erfordern z. B. Konzentration, Denken, Regeln, Planen, Empathie, Ambiguität, Selbständigkeit, Disziplin, Selbst- und Mitverantwortlichkeit sowie Hör- und Sprechhandeln.
- Solche Spiele haben zudem Übungswert und das Üben bzw. Lernen wird als eine Art von Arbeit gesellschaftlich anerkannt.
- Alle Spiele verfolgen und verzeichnen Lerneffekte, da sie wirklichkeits-, lernstoff-, aktions- und erfahrungsbezogen sind.
- Diese Spiele wirken auf die Teilnehmer anstrengend aber auch anregend.
- Die Spiele fördern die Selbstbestätigung und die Zufriedenheit, die sich als Begleiterscheinungen auch bei einer gelungenen und akzeptierten Arbeitstätigkeit einstellen. (Behme, 1992, S. 10)

Es ist auch zu betonen, dass Lernspiele Selbständigkeit, Konzentration, Disziplin erfordern, doch trifft dies auf alle Spiele zu. Auch gewöhnliche Spiele wie Sportspiele oder Geschicklichkeitsspiele können anstrengend sein. Selbst wenn einem anderen Spiel der Lern- und Übungswert abgesprochen wird, stellt sich hier die Frage, inwieweit Schüler das Spiel im Unterricht tatsächlich als Arbeit verstehen und inwieweit sie den Sinn und Nutzen des Spiels durchschauen. Fraglich ist es aber auch, ob es wirklich notwendig ist, sich der Lernsituation im Spiel bewusst zu sein. Ob Spiel als Arbeit gesehen wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Es entstehen viele Fragen: Zu welchem Zeitpunkt wird das Spiel eingesetzt und welches Ziel will der Lehrer erreichen? Soll es eine Lockerungsübung darstellen, um die

Lerner zu einem ungezwungeneren Umgang mit der Sprache zu bewegen? Handelt es sich um ein Simulations- oder Rollenspiel, etwa ein Gespräch beim Arzt? Spielt man, nachdem der Lehrer anstrengende Grammatik erläutert hat?

Wiederholende Übungen sind im Fremdsprachenunterricht kaum vermeidbar. Sie rufen aber auch schnell Langweile hervor, weshalb Lehrende auf das Spiel zurückgreifen können. Durch das Spiel fühlt sich der Lerner angesprochen und wird dadurch sprachlich aktiv.

Spiele dienen nach Kleppin auch Verhaltenszielen. Sie hebt besonders die Erziehung zur Kooperationsbereitschaft und die Förderung von Empathiefähigkeit hervor. Wenn Kleingruppen gegeneinander antreten, helfen sich die Schüler in einer Gemeinschaft. Sie lernen, sich in andere Personen hineinzusetzen, was gerade aus interkultureller Sicht von Bedeutung ist. (vgl. Kleppin, 1980, S. 21ff.)

Aufschlussreiche und sehr interessante Bemerkungen liefert Heinz Klippert. Er meint, dass im Spielen vor allem die Kommunikations- und Ausdruckfähigkeit gesteigert werden kann. Das Spiel im Unterricht kann die Kommunikation und das Vertrauen zwischen den Schülern und Lehrern fördern. (Klippert, 1996, S.15)

Kaiser und Kaminski bemerken, dass die Schüler sich im Spielen intensiver und wirksamer mit dem Stoff auseinandersetzen. Das soll also ein zentraler Grund für die stärkere Einbindung von Spielen im Unterricht sein (Kaiser/ Kaminski 1994, S.147).

Allgemein ist den Unterrichtsspielen jedoch ein weiterer positiver Effekt zuzuschreiben, der mir als sehr bedeutsam erscheint. Spiele bauen die Lehrerzentriertheit im Unterricht ab und werden damit einer Forderung gerecht, die heute stärker denn je postuliert wird. Während des Spiels steht der Schüler im Mittelpunkt des Lernprozesses. Die Hierarchie zwischen Lehrer und Schüler wird aufgehoben, egal ob der Lehrer mitspielt, ob er Spielleiter ist oder ob er sich heraushält. Die gemeinsame Teilnahme von Lehrern und Schülern an den Sprachspielen verringert unbemerkt den Abstand zwischen ihnen und schafft ein Klima der Partnerschaft, der Zusammenarbeit und des Vertrauens. Auch zwischen

den Schülern entsteht eine neue Kommunikationssituation. (vgl. Wegener/Krumm, 1982, S. 199f.)

Sprache kann man nur durch ihre Anwendung beherrschen. Diese Feststellung ruft keine Zweifel hervor, doch gelingt es während des Unterrichts nicht immer, Situationen zu schaffen, in denen die Anwendung der geübten sprachlichen Strukturen natürlich vorkommt. Oft wiederholen die Schüler nur automatisch die aus dem Kontext herausfallenden Sätze, die mit keinen authentischen Tätigkeiten verbunden sind und die danach ganz schnell vergessen werden. Viele Deutschlehrer überlegen deshalb, wie sie den Unterricht attraktiver gestalten können und wie sie positiv stimulierende Situationen schaffen können, die die Schüler zum Reagieren in der Fremdsprache verleiten. Für diesen Zweck können wir Sprachspiele verwenden (Hoppe 1983, S.294).

Meines Erachtens führen Sprachspiele eine Fremdsprache gewissermaßen natürlich ein, entwickeln den Reflex, beugen der Langeweile vor und begünstigen die Atmosphäre des Wettbewerbs.

Beim traditionellen Lehren dominiert der Lehrer als Angeber aller Informationen während der Schüler lange Zeit passiver Abgeber des Inhalts bleibt. Ein solcher Lehrverlauf sichert zwar den Inhalt der Materialstruktur und ihre logische Anordnung, beachtet jedoch nicht, wie sich der Schüler das Material aneignet. Auf diese Weise entstehen Lücken und ein didaktischer Misserfolg. Eines der charakteristischen Merkmale des kommunikativen Verhältnisses ist die Richtung der Aufmerksamkeit vom Lehrer auf den Schüler und seine Begabungen, Interessen und Lehrstrategien. Eine der Lehrstrategien lässt den Lehrer seine didaktischen Aufgaben in Form eines Spiels realisieren.

Spiele entwickeln Wahrnehmungsvermögen und Genauigkeit, sie bilden die Phantasie, stärken den Willen und die Lernmotivation und tragen zur allgemeinen Entwicklung des Schülers bei. Sie fördern die Lernbereitschaft, helfen durch interessante Lexikarbeit bei der Überwindung von Ermüdungserscheinungen, bieten gute Möglichkeiten zur Automatisierung sprachlicher Strukturen und auch zur Bildung fehlerfreier Äußerungen, tragen zur konzentrierten Aufmerksamkeit der Schüler und

zu einer gesteigerten Aktivität auch der leistungsschwachen Schüler bei und dienen so der Auflockerung und Abwechslung des Unterrichts sowie schließlich als Motivation zum Gebrauch der Fremdsprache (Koenig 2003, S.9).

Sprachspiele rufen spontane Reaktionen der Schüler hervor. Ein Sprecher weiß im Normalfall nicht, was sein Gesprächspartner ihn fragen bzw. ihm entgegen wird. Für Schüler sind Spiele eine gute Kontrolle ihrer Kenntnisse. Für die Lehrer bilden sie eine Informationsquelle über das Leistungsniveau der Schüler.

Während des Spiels lernen die Schüler die Aufmerksamkeit auf verschiedene Probleme lenken, sie üben die Ausdauer und trainieren das Gedächtnis. Die Schüler lernen, Sachen richtig zuzuordnen und zu klassifizieren. Sie lösen dabei verschiedene Probleme und erwerben neue Kenntnisse. Die Sprachspiele beziehen sich auf die aktuelle Lebenserfahrung der Schüler und geben ihnen die Möglichkeit, mit ihrem Sprachwissen zu prahlen. Im Unterschied zu vielen üblichen Übungen erfreuen sich Spiele einer großen Popularität, weil sie Entspannung bringen. Sie wecken viele positive Erregungen und bewirken einen unwillkürlichen Verlauf des Lernprozesses (Ehnert 1982, S.205f). Sprachspiele ermöglichen die Aktivität der ganzen Klasse, auch der schwachen Schüler. Oft sind sich die Schüler nicht bewusst, dass sie während der Spiele manchmal die schwierigsten Aufgaben lösen.

5. Schwierigkeiten der Anwendung von didaktischen Spielen im Fremdsprachenunterricht

Obwohl die didaktischen Spiele den Unterricht interessanter machen, geben sich nicht viele Lehrer Mühe, sie einzusetzen und auszunutzen.

Es gibt einige Gründe für diese Erscheinung. Zunächst ergeben sich Schwierigkeiten aus der Organisation der gemeinsamen Handlung in schülerstarken Klassen. Wenn wir das Spiel als Unterricht verstehen, an dem alle Schüler gleichzeitig teilnehmen, ist es leicht einzusehen, warum viele Lehrer Widerstände gegen die Einführung dieses Unterrichts haben. Man kann bezweifeln, ob es technisch möglich ist, irgendein Spiel mit einer so großen Anzahl von Schülern durchzuführen. Die Lehrer befürchten Lärm, Chaos und auch Versäumnisse in der effektiven Ausnutzung eines Spiels.²

Der zweite Grund liegt in der Überzeugung, dass man durch Spiele nur unbedeutende Themen einführen und üben kann. Der Lehrer sollte sich jedoch von Schwierigkeiten nicht beirren lassen und nicht auf didaktische Spiele im Unterricht verzichten.

Beginnen wir mit dem Problem der Anzahl der Spielteilnehmer. Es ist wahr, dass ein Spiel, bei dem sich 30 oder mehr Schüler überschreien und durchzwängen, keinen Sinn hätte. Vor der Auswahl eines Spiels muss der Lehrer dessen Funktion und Ziel genau bestimmen. Er muss das Spiel den entsprechenden Bedingungen anpassen, in denen es durchgeführt werden soll. (Kleppin,2007, S.263ff)

An einigen Spielen kann sich jeder beteiligen, z.B. löst jeder Teilnehmer dasselbe Problem, etwa beim Kreuzworträtsel. Manchmal gibt es nur einige wenige direkte Ausführer während andere Schüler die Rolle der Schiedsrichter übernehmen. Sie korrigieren Fehler, beurteilen, wählen den Sieger aus und verteilen Preise. Aktivität der ganzen Klasse beugt während des Unterrichts sowohl der Langweile als auch dem Lärm vor. Der Schüler schenkt seine ganze Aufmerksamkeit der gestellten Aufgabe, um sie möglichst richtig zu lösen.

Kann man mit Hilfe von Spielen wirklich nur jene Probleme lösen, die für die Sprache unbedeutend sind?

² Eigene Forschung – Fragebogen zum Thema „Das Spiel und seine Anwendung im DaF-Unterricht“, durchgeführt im Mai 2010.

Sprachspiele dienen der Entwicklung aller Fertigkeiten und dabei bildet sich die Kommunikationsfähigkeit aus. Alle Übungen, die den Wortschatz oder die Grammatik kontrollieren, können auch in ein Spiel umgewandelt werden.

Durch Spiele kann man fast alles üben. Die Umwandlung verschiedener typischer Automatisierungsübungen im Spiel bringt eine Steigerung der Sprachbeherrschung mit sich. Die Schüler haben große Freude am Sprachspiel. Manchmal könnten Lehrer größeren Erfolg erzielen, wenn sie ein Spiel als Festigungsform benutzen. (Kleppin, 2007, S. 264)

Zum Schluss will ich das Problem der Spielgegenstände berühren, auf die viele Spiele nicht verzichten können und deren Herstellung dem Lehrer manchmal große Mühe bereitet. Die Spielgegenstände müssen vom Lehrer nicht selbst angefertigt werden: oft stellen die Schüler die Requisiten gern während des Kunstunterrichts her. So wird das Spiel für sie sogar noch interessanter, da sie zu seiner Gestaltung selber beitragen.³

³ Eigene Forschung – Fragebogen zum Thema „Das Spiel und seine Anwendung im DaF-Unterricht“, durchgeführt im Mai 2010.

6. Spielerische Arbeitsformen im Unterricht

6.1. Sprechspiele

- **Was fehlt Ihnen denn?**

Sprechintentionen	Schmerzen benennen um Rat fragen, Ratschläge geben, Medikamente und Maßnahmen verordnen.
Fertigkeiten	sprechen, lesen, hören.
Wortschatz	Wortfelder „Arzt“ und Krankheiten“
Material	pro Gruppe eine Fotokopie der 6 Rollenkarten, bereits in einzelne Karten zerschnitten.
Redemittel	Es geht mir sehr schlecht. Ich fühle mich nicht wohl. Was fehlt Ihnen? Haben Sie Schmerzen? Tut Ihnen der/die/das....weh? Haben Sie Husten? Ihr Hals ist rot. Was empfehlen Sie mir? Das Beste ist, Sie.... Nehmen Sie... mal täglich... gegen...

Spielbeschreibung

Es gibt Gruppen zu sechs Personen. Drei Mitspieler spielen den Arzt/die Ärztin, drei die Patienten. Die Patienten leiden an einer Reihe von Symptomen. Jeder Patient geht von einem Arzt zum anderen, schildert seine Symptome, hört sich an, was die Ärzte empfehlen und entscheidet dann, welche Behandlung er für seine Krankheit für die beste hält. Jede(r) Arzt/Ärztin hat für jede der drei Krankheiten (Grippe, Magenverstimmung, Sonnenstich mit Sonnenbrand) Behandlungsratschläge zu geben. Für alle drei Krankheiten befinden sich verschiedene Behandlungsansätze im Spiel: einer der traditionellen Medizin, ein naturheilkundlicher und ein vollkommen unsinniger, zum Beispiel:

- Grippe: Kopf in den Kühlschrank
- Magenverstimmung: Schokolade und Weingummi
- Sonnenstich mit Sonnenbrand: Bad in heißem Salzwasser

Es geht nicht darum, dass die Patienten ihren gesamten Text in einem Stück sprechen, sondern dass die Ärzte/Ärztinnen durch bestimmte Fragen dafür sorgen, dass ein Dialog entsteht. Das Spiel ist beendet, wenn jeder Patient jedem Arzt gehört hat und sich für eine Behandlung entschieden hat.

(Quelle: Sanchez, 1997, S. 28)

Bei diesem Spiel werden Sprechen, Hör- und Leseverstehen geübt. Das Spiel simuliert eine authentische Situation. Ich habe dieses Spiel ausgewählt, dass es den Lernenden die Möglichkeit bietet, miteinander ins Gespräch zu kommen. Das Spiel dient ebenfalls zur Festigung des Wortschatzes zum Thema Arzt und Krankheiten. Es wird dabei geübt, sich im Raum zu bewegen und verschiedene Partner zu wählen. So wird die Kontaktbereitschaft entwickelt und kooperative Beziehungen werden unterstützt.

- **Koffer packen**

Sprechintentionen	Kleidungsstücke benennen
Fertigkeiten	sprechen, hören
Grammatik	Adjektivdeklinaton im Akkusativ, Zahlen, Pluralformen, Nomen im Dativ.
Material	keines
Redemittel	Ich packe meinen Koffer und lege eine Bluse hinein. Ich packe meinen Koffer und lege das gelbe Hemd, die schwarzen Schuhe ... hinein. Ich packe meinen Koffer und lege zwei Hosen, drei Röcke, vier Schuhe hinein.

Spielbeschreibung

Die Schüler sitzen im Kreis. Eine Person (die Lehrkraft oder ein Schüler) beginnt: „Ich packe meinen Koffer und lege eine Bluse hinein“. Die nächste Person wiederholt das und fügt ein neues Kleidungsstück hinzu: „Ich packe meinen Koffer und lege eine Bluse und zwei Hosen hinein“.

(Spier, 1999, S. 46)

Das Spiel lässt sich unterschiedliche Lernziele verbinden. Es bietet die Möglichkeit, Sprechen und Hörverstehen zu festigen. Die Lernenden üben dabei auch Adjektivdeklinaton im Akkusativ, Zahlen, Pluralformen und Nomen im Dativ. Warum ich das Spiel ausgewählt habe? Es ist ein einfaches, unkompliziertes Spiel. Das Spiel kann praktisch ohne Vorbereitung eingesetzt werden.

- **Die Hand hoch!**

Sprechintentionen	Körperteile benennen
Fertigkeiten	hören
Wortschatz	Körperteile
Material	keines

Spielbeschreibung

Der Lehrer nennt einige den Schülern schon bekannte Substantive, darunter auch Körperteile. Wenn ein Körperteil genannt wird, müssen die Schüler die Hand heben.

Substantive: Ball, Hund, Finger, Haus, Nase, Fenster, Fisch, Dach, Auge, Bauch, Kugelschreiber, Küche, Kopf, Wand, Fuß, Tür, Puppe, Zahn, Haar, Heft, Blume, Apfel, Sofa, Hand, Käse, Ohr, Kartoffeln, Bein, Fisch, Knie, Saft, Arm usw.

(Quelle: selbst erstelltes Material)

Das Spiel eignet sich sehr gut das Hörverstehen zu trainieren. Die Schüler vertiefen und üben dabei den Wortschatz zum Thema Körperteile. Das Spiel ist für Kinder, Jugendliche und Erwachsene geeignet. Es ist auch zu betonen, dass der Spielablauf sehr einfach ist und es kein Material benötigt wird.

- **Wie viele Augen hast du?**

Sprechintentionen	auf Fragen antworten, diskutieren
Fertigkeiten	sprechen
Wortschatz	Körperteile, Zahlen
Material	keines

Spielbeschreibung

Die Klasse ist in zwei Gruppen aufgeteilt. Der Lehrer stellt in schneller Aufeinanderfolge einige Fragen. Diejenige Gruppe, die zuerst antwortet, bekommt einen Punkt. Es gewinnt diejenige Gruppe, die die meisten Punkte hat.

Z.B. Wie viele Augen hast du?

Wie viele Augen haben zwei Kinder?

Wie viele Finger haben vier Kinder?

Wie viele Hände hast du?

Wie viele Füße haben fünf Kinder?

Wie viele Ohren haben drei Mädchen?

Wie viele Beine hast du?

Wie viele Nasen haben drei Männer?

Wie viele Arme hat ein Kind?

(Quelle: selbst erstelltes Material)

Mit dieser Spielform können die Lernenden die Sprechfertigkeit festigen sowie den Wortschatz zum Thema Körperteile und Zahlen üben. Bei diesem Spiel wird es wenig Vorbereitungsaufwand benötigt. Das Spiel begünstigt die Atmosphäre des Wettbewerbs.

- **Freizeitplanung**

Sprechintentionen	sich verabreden
Fertigkeiten	lesen, sprechen, hören, schreiben
Grammatik	Konjunktiv II
Wortschatz	Freizeitaktivitäten, Uhrzeiten, Tageszeiten, Wochentage
Material	15 Vorschlagskarten mit gezeichneten Freizeitaktivitäten, 15 Wochenpläne aus Terminkalendern, pro Person ein Blatt Schreibpapier
Redemittel	Hast du Lust, am ... mit mir zu... Wollen wir am... zusammen... Ja, mal sehen. Um welche Uhrzeit? Ich könnte zum Beispiel um... Uhr. Mir würde es gut um... Uhr passen. Also, dann bis... um... Uhr.

Spielbeschreibung

Vor Beginn des Spieles sollten folgende Freizeitaktivitäten in den Wortschatz der Schüler eingegangen sein:

Tennis spielen

ein Picknick machen

Kaffee trinken

ins Kino gehen

in ein Konzert gehen

essen gehen

eine Ausstellung besuchen

spazieren gehen

in den Zoo gehen

ins Museum gehen
zum Fußball gehen
in die Disco gehen
ins Schwimmbad gehen
eine Wanderung machen

Die Klasse wird in Gruppen zu drei Personen aufgeteilt. Jeder Mitspieler erhält nach dem Zufallsprinzip fünf Vorschlagskarten mit Zeichnungen und fünf Wochenpläne mit Verabredungen. Auf einem Blatt Papier zeichnet sich jetzt jeder Mitspieler einen persönlichen Wochenplan.

Zweck des Spiels ist es, mit den anderen Gruppenmitgliedern Verabredungen zu treffen. Ein Spieler beginnt, indem er eine Vorschlagskarte mit Zeichnung auf den Tisch legt und einen entsprechenden Vorschlag macht. Dabei muss er sich, was Wochentag und Uhrzeit angeht, an die Möglichkeiten halten, die ihm seine bereits geplanten Verabredungen noch lassen. Zum Schluss sollten alle Teilnehmer erzählen, welche Verabredungen sie für die nächste Woche haben.

(Quelle: Sanchez, 1997, S. 27)

Bei diesem Spiel verbessern die Schüler alle vier Sprachfertigkeiten. Es werden auch Konjunktiv II und der Wortschatz zu den Themen Freizeitaktivitäten, Uhrzeiten, Tageszeiten, Wochentage geübt. Die Lernenden haben die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch kommen. Das Spiel ist für Jugendliche und Erwachsene im Fortgeschrittenenunterricht geeignet.

6.2 Würfelspiele

- **Lukas, der Frosch**

Sprechintentionen	sich in Spielsituationen ausdrücken
Fertigkeiten	sprechen, hören, schreiben, lesen
Grammatik	Verbformen: starke und unregelmäßige Verben
Material	pro Gruppe eine Fotokopie des Spielfeldes, ein Würfel, vier Spielfiguren
Redemittel	Wer ist dran? Du bist dran. Du musst eine Runde aussetzen. Ich muss eine Runde aussetzen. Ich muss/Du musst noch mal von vorne anfangen. Du musst noch mal würfeln. Ich hüpfе ganz heiter zum nächsten Frosch weiter.

Spielbeschreibung

Die Klasse wird in Gruppen zu drei, vier oder fünf Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein Spielfeld, einen Würfel und Spielfiguren. Außerdem legt sich jede Gruppe ein Blatt Papier zurecht, um die Verbformen aufzuschreiben.

Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat. Ziel des Spiels ist es, als Erster auf das Feld 61 zu gelangen. Dazu müssen die richtigen Formen der Verben im Präsens, Perfekt oder Imperfekt gebildet werden. Die Gruppe überprüft die Richtigkeit der Verbformen und befragt im Zweifelsfall die Lehrkraft. Ist die Form richtig, darf der Spieler auf diesem Feld bleiben, ist sie falsch, muss er zurück auf

das vorhergehende Feld. Zwischen den Feldern 1 und 61 gibt es eine Reihe von Hilfen und Hindernissen. Auf jedem fünften Feld befindet sich Lukas, der Frosch. Kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, so darf er mit den Worten: „Ich hüpfte ganz heiter zum nächsten Frosch weiter“ zum nächstem Feld mit Lukas, dem Frosch, weiterziehen. Um auf das Feld mit der Nummer 61 zu gelangen, muss genau die fehlende Augenzahl gewürfelt werden.

(Quelle: Sanchez, 1997, S. 25)

Das Spiel verbindet Lernen und Spaß. Es werden auf lustige Art und Weise starke und unregelmäßige Verben im Perfekt und Imperfekt geübt. Das Spiel eignet sich sehr gut zur Wiederholung des Lernstoffes. Die Gestaltung des Spiels ist sehr nett gemacht. Beim diesem Spiel wird die Klasse in Gruppen eingeteilt. Durch solche Formen wie Gruppenarbeit werden beim Spielen Ängste reduziert und bestimmte Blockierungen abgebaut, das hat einen sehr positiven Einfluss auf das Unterrichtsklima.

- **Liebe macht blind**

Sprechintentionen	persönliche Erlebnisse erzählen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Menschen beschreiben, Gefühle ausdrücken, über Pläne sprechen
Fertigkeiten	sprechen, hören, schreiben
Wortschatz	Wortfelder: Liebe/ Partnerschaft
Material	Ein Würfel, pro Gruppe 12 Personenkarten (bereits in einzelne Karten zerschnitten), Schreibpapier

Spielbeschreibung

Die Klasse wird in Gruppen zu drei Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen vollständigen Satz von zwölf Personenkarten. Zunächst wird mit einem Würfel festgestellt, um welches Paar es gehen soll. Dazu würfelt ein Mitspieler der ersten Gruppe zweimal; einmal, um den Mann zu erwürfeln und einmal, um die Frau zu erwürfeln. Die gewürfelte Zahl entspricht der Zahl auf den Personenkarten. Danach würfelt ein Mitspieler der zweiten Gruppe. Um zu verhindern, dass zufällig wieder dasselbe Paar zustande kommt, soll im Wiederholungsfall erneut gewürfelt werden. Auf diese Weise wird weitergewürfelt, bis jede Gruppe ein anderes Paar hat. Jede Gruppe soll eine Geschichte erfinden, wie die Beziehung ihres wahrscheinlich sehr unterschiedlichen Paares zustande gekommen ist. Jede Gruppe verfasst zu diesem Zweck ein Interview mit ihrem Paar:

Wann habt ihr euch kennengelernt?

Wo habt ihr euch kennengelernt?

Wie ist das passiert?

Warum habt ihr euch verliebt?

Was habt ihr gemeinsam und worin seid ihr unterschiedlich?

Was für Pläne habt ihr für die Zukunft?

Diese Fragen sollten an der Tafel stehen und sind für alle verbindlich. Jede Gruppe schreibt ihr Interview auf und am Ende des Spiels stellen sich die Gruppen ihre Paare gegenseitig vor. Dabei werden nicht einfach die Antworten des Paares vorgelesen, sondern die Gruppenmitglieder erzählen über ihr Paar.

(Quelle: Sanchez, 1997, S. 33)

Besonderer Wert bei diesem Spiel wird auf die Anwendung der Sprachfertigkeiten gelegt, vor allem Sprechen und Hörverstehen. Das Spiel eignet sich auch zur Festigung und Wiederholung des Wortschatzes zum Thema Liebe und Partnerschaft. Das Spiel ist für Jugendliche oder Erwachsene im Fortgeschrittenenunterricht geeignet.

6.3 Kartenspiele

- **Paare finden**

Sprechintentionen	sich in Spielsituationen ausdrücken
Fertigkeiten	sprechen, lesen
Wortschatz	Körperteile
Material	Kärtchen, auf denen es jeweils den Anfang oder das Ende eines Wortes gibt

Spielbeschreibung

Die Schüler sitzen im Kreis. In der Mitte liegen auf dem Boden die gemischten Kärtchen. Jeder Teilnehmer nimmt eine Karte, dann sagt er laut, was auf der Karte steht. Jemand, der denkt, dass er die passende Karte hat, meldet sich und ergänzt.

(Quelle: Spiel, 1999, S. 123)

Das Spiel ermöglicht den Lernenden die Sprechfertigkeit zu üben. Außerdem kann man auch bei dem Spiel den Wortschatz zum Thema Körperteile festigen. Das Spiel hat einen positiven Einfluss auf das Unterrichtsklima.

Hän	de
Ohr	en
Fü	ße
Ha	are

Na	se
Fin	ger
Ar	me
Au	gen

- **Wohnung oder Straße?**

Fertigkeiten	lesen, sprechen
Wortschatz	Wohnung
Material	Karten, auf denen die Nomina geschrieben wurden, die zur Wohnung oder zur Straße gehören

Spielbeschreibung

An der Tafel gibt es in gemischter Reihenfolge Substantive, denen man auf der Straße und in der Wohnung begegnet. Die Schüler bereiten sich eine Tabelle vor. Dann müssen sie auswählen, welche Substantive zur Wohnung und welche zur Straße gehören und diese an der entsprechenden Stelle eintragen.

(Quelle: selbst erstelltes Material)

Das Spiel dient zur Übung des Leseverstehens sowie zur Festigung des Wortschatzes zum Thema Wohnung. Es wird bei diesem Spiel wenig

Vorbereitungsaufwand benötigt. Das Spiel ist für Kinder, Jugendliche oder Erwachsene im Anfängerunterricht geeignet.

der Tisch	die Laterne	die Blumen
der Baum	die Ampel	das Fenster
der Teller	die Lampe	das Auto
der Fernseher	das Bett	das Verkehrsschild

- **Es tut weh!**

Sprechintentionen	sich ausdrücken
Fertigkeiten	lesen, sprechen
Wortschatz	Körperteile
Material	die Karten mit verschiedenen Körperteilen

Spielbeschreibung

Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Ein Schüler wählt eine Karte und simuliert, dass er an diesem Körperteil Schmerzen hat: am Kopf, am Hals, an der Nase, am Ohr, am Auge, am Arm, an der Hand, am Bein, an der Brust, am Bauch. Die Schüler führen einen kurzen Dialog und müssen erraten, was dem anderen fehlt.

Z.B. sagt ein Schüler: „O weh!“

Der andere Schüler fragt: „Was ist denn los?“

- „Es tut weh!“
- „Tut der Fuß weh?“
- „Nein!“ usw.
-

Wer den Körperteil erraten hat, darf die nächste Bildkarte wählen.

(Quelle: selbst erstelltes Material)

Bei diesem Spiel werden die Sprechfertigkeit und der Wortschatz zum Thema Körperteile geübt. Das Spiel eignet sich sehr gut zur Auflockerung und Abwechslung des Unterrichts.

das Auge	die Hand
die Nase	der Kopf
der Zahn	das Bein
der Arm	das Ohr
der Hals	der Bauch

- **Verloren – gefunden**

Sprechintentionen	verlorene Gegenstände und Sachen beschreiben
Fertigkeiten	lesen, sprechen, hören
Grammatik	Perfekt
Wortschatz	Kleider
Material	Kärtchen mit Beschreibung der verlorenen Gegenstände und der gefundenen Sachen
Redemittel	Ich habe meine/ meinen/mein verloren. Wer hat gefunden? Ich habe eine gefunden. Hast du eine weiße...? Nein, eine schwarze.....

Spielbeschreibung

Die Schüler bekommen verschiedene Kärtchen. Eine Hälfte der Kärtchen enthält die Beschreibung der verlorenen Gegenstände (was wurde wann wo verloren). Die andere Hälfte enthält die Beschreibung der gefundenen Sachen.

Z.B. verloren: eine blaue Mütze, am Montag um 16 Uhr im Kaufhaus

gefunden: eine blaue Mütze, am Montag um 19 Uhr im Kaufhaus

verloren: eine weiße Bluse, gestern nach dem Unterricht, in der Bibliothek

gefunden: eine weiße Bluse, gestern um 15.30 im Treppenhaus der Bibliothek

Ein Schüler hat einen Gegenstand verloren und möchte erfahren, wer ihn gefunden hat. Die Schüler führen so lange Dialoge, bis alle ihre verlorenen Sachen gefunden haben. Z.B.:

A: Ich habe meine Bluse verloren. Wer hat sie gefunden?

B: Ich habe eine Bluse gefunden.

A: Hast du eine weiße Bluse gefunden?

B: Nein, eine schwarze.

usw.

(Quelle: Lohfert, 1991, S. 15)

Das Spiel lässt sich unterschiedliche Lernziele verbinden. Es werden Lese- und Hörverstehen gefestigt. Das Spiel ermöglicht auch das Üben des Perfekts. Bei diesem Spiel können die Lernenden den Wortschatz zum Thema Kleider üben. Die Schüler werden durch dieses Spiel sprachlich aktiv.

VERLOREN

eine weiße Bluse gestern nach dem Unterricht in der Bibliothek	eine rote Jacke heute Vormittag im Supermarkt
eine schwarze Bluse heute Morgen in der Schule	eine grüne Jacke am Samstag im Kaufhaus
50 Euro gestern um 10 Uhr im Lebensmittelgeschäft	ein Buch heute um 8 Uhr unterwegs zur Schule
eine Schultasche am Mittwoch um 10 Uhr in der Buchhandlung	eine blaue Mütze am Montag um 16 Uhr im Kaufhaus

GEFUNDEN

eine weiße Bluse gestern um 15.30 Uhr im Treppenhaus der Bibliothek	eine rote Jacke heute Vormittag im Supermarkt
eine schwarze Bluse heute um 9 Uhr im Musiksaal	eine grüne Jacke am Samstag in der Abteilung für Kinderbekleidung
50 Euro gestern um 10 Uhr an der Kassa im Lebensmittelgeschäft	ein Buch heute um 9 Uhr im Obst und Gemüse-Geschäft
eine Schultasche gestern um 15 Uhr in der Buchhandlung	eine blaue Mütze am Montag um 19 Uhr im Kaufhaus

- **Warum? – Weil ...**

Sprechintentionen	sich in Spielsituationen ausdrücken
Fertigkeiten	lesen, schreiben
Grammatik	Kausalsätze mit „weil“
Material	Kärtchen mit Hauptsätzen und Nebensätzen

Spielbeschreibung

Die Kärtchen mit Hauptsätzen und Nebensätzen sollen so aufgeteilt werden, dass einen Hauptsatz und einen Nebensatz zwei andere Schüler bekommen. Der Schüler,

der das Spiel beginnt, liest einen Satz laut vor. Die anderen Schüler kontrollieren, ob jemand von ihnen den richtigen Nebensatz hat. Wer die richtige Ergänzung des Satzes findet, liest sie vor z. B:

A: Ich fahre nach Dresden,

B:..... weil ich die Gemäldegalerie besichtigen möchte.

A: Peter geht zum Arzt,.....

B:.....weil er Fieber hat.

(Quelle: Spier, 1999, S. 113)

Bei diesem Spiel werden das Lese-, Hörverstehen sowie Kausalsätze mit „weil“ geübt. Das Spiel eignet sich sehr gut zur Wiederholung des Lernstoffs. Es ermöglicht die Aktivität der ganzen Klasse.

Ich fahre nach Dresden,...	...weil ich die Gemäldegalerie besichtigen möchte.
Ich habe meiner Mutter ein Geschenk gekauft,...	...weil sie heute Geburtstag hat.
Sie hat diesen Film zweimal gesehen,...	...weil er ihr sehr gut gefällt.
Mein Bruder muss heute früh aufstehen,...	...weil er pünktlich im Büro sein will.
Monika geht zur Post,...	...weil sie einen Brief aufgeben muss.
Wir freuen uns,...	...weil wir ein schönes Geschenk bekommen haben.
Er spricht gut Deutsch,...	...weil er fleißig gelernt hat.

Ich besuche euch,...	...weil ich morgen keinen Unterricht habe.
Peter geht zum Arzt,...	...weil er Fieber hat.
Ich gehe ins Geschäft,...	...weil ich einige Sachen kaufen will.

6.4. Ratespiele

- **Suchrätsel**

Fertigkeiten	lesen
Wortschatz	Körperteile
Material	Kopie des Suchrätsels

Spielbeschreibung

Jeder Schüler erhält eine Kopie des Suchrätsels und kennzeichnet mit farbigem Filzstift oder Ähnlichem die Wörter, die er innerhalb einer bestimmten Zeit findet. Alle arbeiten gleichzeitig, Paare können sich helfen. Für Anfänger sollte dem Suchrätsel eine Legende beigegeben werden.

(Quelle: Spier, 1999, S. 76)

Das Spiel dient zur Übung und Festigung des Wortschatzes zum Thema Körperteile. Es trainiert auch das Leseverstehen. Das Spiel ist sowie für Anfänger als auch für Fortgeschrittene geeignet. Das Spiel kann zur konzentrierten Aufmerksamkeit der Schüler und zu einer gesteigerten Aktivität im Unterricht beitragen.

K	M	Z	B	E	F	T	M	O	A	R	M
O	L	W	A	F	O	Z	U	T	S	F	A
P	N	Z	O	P	N	I	Z	R	T	O	G
F	I	N	G	E	R	N	T	E	L	T	E
A	K	N	I	T	F	P	M	A	H	B	N
B	D	H	P	S	C	H	U	L	T	E	R
O	H	R	A	K	E	F	D	H	U	I	N
G	C	M	E	L	L	B	O	G	E	N	S
L	A	Y	J	N	S	A	C	G	T	P	B
F	M	U	N	D	P	U	K	N	I	E	L
I	D	H	G	H	B	C	W	X	U	W	P
H	A	A	R	E	U	H	E	S	L	G	K

der KOPF

das BEIN

die SCHULTER

der ELLBOGEN

das KNIE

die ZEHEN

die HAARE

das OHR

der MUND

das AUGEN

der MAGEN

der ARM

der BAUCH

der FINGER

der HALS

- **Berufe raten**

Sprechintentionen	Über Arbeitsbedingungen in verschiedenen Berufen sprechen
Fertigkeiten	Sprechen, hören
Wortschatz	berufliche Tätigkeiten, Arbeitsbedingungen
Material	Zwei Fotokopien aller Berufe, die in einzelne Karten zerschnitten sind

Redemittel	<p>Arbeitest du im Freien?</p> <p style="padding-left: 40px;">in einem Büro?</p> <p style="padding-left: 40px;">in/bei...?</p> <p style="padding-left: 40px;">im Sitzen/im Stehen?</p> <p style="padding-left: 40px;">auch abends/nachts?</p> <p style="padding-left: 40px;">allein?</p> <p style="padding-left: 40px;">mit Kollegen/Kolleginnen?</p> <p>Verdienst du viel/wenig Geld?</p> <p>Hast du einen ruhigen/lauten Arbeitsplatz?</p> <p style="padding-left: 40px;">am Wochenende frei?</p> <p style="padding-left: 40px;">eine Berufsausbildung gemacht?</p> <p style="padding-left: 40px;">an der Universität studiert?</p>
------------	---

Spielbeschreibung

Jeder Mitspieler erhält eine Karte mit der gezeichneten Darstellung eines Berufes. Jeder Beruf ist zweimal vertreten. Die Mitspieler haben nun die Aufgabe, durch Herumfragen ihren Partner, der denselben Beruf ausübt, zu finden. Sie bewegen sie gleichzeitig frei im Raum und stellen sich gegenseitig Fragen, die jedoch so gestellt sein müssen, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können.

(Quelle Sanchez, 1997, S. 14)

Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem Lese- und Hörverstehen. Das Spiel dient ebenfalls zur Festigung des Wortschatzes zum Thema berufliche Tätigkeiten. Es werden auch komplexe Redemittel geübt. Es ist auch zu betonen, dass das Spiel die Aktivität der ganzen Klasse ermöglicht, auch der schwachen Schüler. Es wird auch geübt, sich im Raum zu bewegen und verschiedene Partner zu wählen. So wird die Kontaktbereitschaft entwickelt und kooperative Beziehungen werden unterstützt.

Zusammenfassung

Spiele können im Unterricht unterschiedlichen didaktischen Funktionen dienen. Was und warum man im Spiel lernt, hängt von der Art des Spiels ab.

Je nach Unterrichtssituation, Lehrerverhalten und Schüler kann man Sprechspiele wie zum Beispiel „Koffer packen“ oder „Die Hand hoch“ zur Einführung in ein Thema, zur Aufwärmung, Unterbrechung oder als Zwischenspiel, zur Zusammenfassung oder zur Wiederholung einsetzen.

Durch Sprechspiele gibt man Schülern Gelegenheit, mit anderen die Interaktion in bestimmten Situationen zu üben, wie zum Beispiel „Was fehlt Ihnen denn?“ oder „Freizeitplanung“. Sprachliche Fähigkeiten können verbessert, geübt und gestärkt werden und es kann eine gezielte Entwicklung sprachlicher Fertigkeiten erreicht werden.

Phasen des Übens und des Wiederholens haben im Prozess des Lernens einen hohen Stellenwert, sind für Schüler jedoch oft lästig. Das Üben, Festigen und Wiederholen eines bestimmten Lernstoffs (Verbformen, Präsens, Perfekt, Imperfekt) kann durch Spiele erleichtert und Langeweile verhindert werden. Hier eignen sich sehr gut Würfelspiele wie „Lukas, der Frosch“, „Liebe macht blind“ oder Ratespiele wie zum Beispiel „Suchrätsel“. Ratespiele bieten sich auch an, um den richtigen Einsatz von Entscheidungsfragen zu üben, z.B. „Berufe raten“. Der Spielablauf bei solchen spielerischen Aktivitäten ist sehr einfach strukturiert und auch hier wird fast kein Material und wenig Vorbereitungsaufwand benötigt.

Kartenspiele werden vorzugsweise im Anfängerunterricht eingesetzt, um – meist anhand von Bildvorlagen – Wortschatz und einfache Grammatikstrukturen einzuüben, z.B. „Paare finden“, „Wohnung oder Straße“ oder „Warum? – Weil...“.

In diesem Kapitel wollte ich zeigen, welches Lernziel, die von mir vorgestellten Spiele haben, welche Sprachbereiche und Fertigkeiten man durch diese Spiele entwickeln und festigen kann.

6.5. Unterrichtseinheiten

1. Unterrichtseinheit

Thema: Die Kleidungsstücke

- didaktische Ziele:
 - Wiederholung der verschiedenen Kleidungsstücke
 - Entwicklung der Sprech- und Hörfertigkeiten
 - Fähigkeit der richtigen Anpassung der Kleidung an das Wetter
 - Verwendung der Verben: anziehen, anhaben, tragen, umbinden

- didaktische Hilfsmittel: Bilder, Blatt mit Übungen

- didaktische Struktur des Unterrichts:

a. kurze Wiederholung

Die Schüler beantworten die Fragen des Lehrers:

„Was hast du heute an?“

„Was trägst du gern?“

„Was zieht dein Freund/ deine Freundin an?“

b. Einführung zum Thema

Die Schüler bekommen ein Bild (Das Deutschmobil 1, S. 118)

Der Lehrer stellt die Fragen:

„Was ist das?“ (ein Schrank)

„Wie ist der Schrank?“ (groß)

„Was gibt es im Schrank?“

Dann nennen die Schüler alle Kleidungsstücke, die sich im Schrank befinden. Die Schüler beschreiben diese kurz und schreiben eine Übung:

Was trägst du im Winter?

Was trägst du im Sommer?

c. Übungen und Spiele

Übung - Wer ist Herr Bott? (Wer? Wie? Was? 1 S. 51)

Es gibt fünf Bilder von Herrn Bott. Die Schüler müssen erraten, wo er ist. Dabei hilft ihnen eine kurze Beschreibung.

Übung - Was haben Markus und Inge an? (Wer? Wie? Was? 1 S. 50)

Es geht um Markus und Inge, die Kleidung brauchen. Die Schüler müssen ihre Kleidung richtig auswählen und sie anziehen.

- Ein Spiel: Personenbeschreibung (ca. 15 Min.)

Die Teilnehmer bilden Partnergruppen, die sich gegenüber sitzen. Jeder Partner bekommt das Bild einer Person. A bekommt den Auftrag, seine Person so genau zu beschreiben, dass B sie zeichnen kann.

- Ein Spiel: „Ich packe meinen Koffer...“

Die Schüler sitzen im Kreis. Eine Person beginnt und sagt: „Ich packe meinen Koffer und packe (eine Bluse) hinein“. Die nächste Person wiederholt das und fügt ein neues Kleidungsstück hinzu.

z.B. „Ich packe meinen Koffer und lege eine Bluse und eine Jacke hinein.“

d. Zusammenfassung und Hausaufgabe

Ein Familienfoto aufkleben und die Kleidung aller Personen genau beschreiben.

2. Unterrichtseinheit

Thema: Was fehlt Ihnen denn?

- didaktische Ziele:
 - Wiederholung und Festigung verschiedener Körperteile
 - Entwicklung des Hörverstehens
 - Festigung der Personalpronomen in Dativ
 - Wörter und Wendungen: „Was fehlt Ihnen?“, „Es tut...weh“
 - Richtige Beschreibung der Gesundheitszustände

- didaktische Hilfsmittel: Eine Kasette mit dem Dialog „Beim Arzt“, Zettel mit Übungen, Spiele

- didaktische Struktur des Unterrichts:

a. Wiederholung der Körperteile

Ein Spiel: Die Hand hoch!

Der Lehrer nennt einige den Schülern schon bekannte Substantive, darunter auch Körperteile. Wenn ein Körperteil genannt wird, müssen die Schüler die Hand heben.

Substantive: Ball, Hund, Finger, Haus, Nase, Fenster, Fisch, Dach, Auge, Bauch, Kugelschreiber, Küche, Kopf, Wand, Fuß, Tür, Puppe, Zahn, Haar, Heft, Blume, Orange, Sofa, Hand, Käse, Ohr, Bein, Fisch, Knie, Saft, Arm usw.

Ein Spiel: Es tut weh! (10 Min.)

Material: Karten mit verschiedenen Körperteilen

Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Ein Schüler wählt eine Karte und simuliert, dass er an diesem Körperteil Schmerzen hat. Die Schüler führen einen kurzen Dialog. Sie müssen erraten, was ihm fehlt, z.B.:

„Was ist denn los?“

„Es tut weh“

„Tut der Fuß weh?“

„Nein/Ja“ usw.

Wer den richtigen Körperteil erraten hat, darf die nächste Bildkarte wählen.

b. Einführung zum Thema

Der Lehrer führt die Schüler in das Thema ein und sagt: „Herr Fischer hat Fieber und Schmerzen. Er ist krank und besucht den Arzt“.

Die Schüler hören den Dialog: „Was fehlt Ihnen denn?“ (Deutsch aktiv Neu S. 52).

Zweimal hören sie den Dialog nur, beim dritten Mal ergänzen sie den Dialog beim Hören.

c. Übungen und Spiele

Übung - Ergänze den Dialog!

A: Na, was..... Ihnen denn?

B: Mein..... tut weh!

A: Aha, der....., zeigen Sie bitte mal!

Ja, Ihr Hals ist..... Sagen Sie mal „A“!

B:Aaaaa!!!!

A: Tut die..... auch weh? Hier vorne?

B: Ja.

A: Haben Sie.....?

B: Etwas

A: Das ist eine Angina lacunaris.

B:.....

A: Das ist eine Entzündung. – Tun die..... auch weh?

B: Ja, das.....links.

Übung - Bilde bitte das Gespräch (Deutsch aktiv 1)

Giuseppe ist krank. Sabine kommt.

SABINE

1. Was fehlt dir?
2. Tut der Hals weh?
3. Hast du Fieber?
4. Tut die Brust weh?
5. Bist du krank?
6. Möchtest du ein Mineralwasser?

GIUSEPPE

- A) Nein, ich habe kein Fieber.
- B) Ich weiß nicht.
- C) Nein, lieber Tee.
- D) Nein, mein Kopf tut weh.
- E) Ja, und der Kopf auch.
- F) Mein Hals tut sehr weh.

- Ein Spiel „Was fehlt Ihnen?“

Es gibt Gruppen zu je sechs Personen. Drei Spieler übernehmen die Rolle des Arztes und drei die der Patienten. Jeder Patient geht von einem Arzt zum nächsten, schildert die Symptome, hört sich an, was die Ärzte empfehlen und entscheidet dann, welche Behandlung für seine Krankheit die beste zu sein scheint. Die Ärzte haben durch bestimmte Fragen dafür zu sorgen, dass ein Dialog entsteht. Das Spiel ist beendet, wenn jeder Patient jedem Arzt zugehört hat.

d. Zusammenfassung und Hausaufgabe

Zum Schluss fassen die Schüler alle Informationen aus dem Unterricht zusammen und bilden ein Assoziogramm.

Kopf



Die Hausaufgabe: „Ich bin krank“ – Schreib eine kurze Geschichte! Als Hausaufgabe müssen die Schüler eine Geschichte von ihrer Krankheit schreiben.

Es wurden von mir zwei Unterrichtseinheiten vorgestellt, in denen verschiedene Spiele eingesetzt werden. Mein Ziel war es hier zu zeigen, wie man einfache, unkomplizierte und kurze Spiele im Unterricht anwenden kann und wie man ein Thema oder einen Lernstoff nicht nur durch die Übung, sondern auch durch das Spiel wiederholen, festigen oder üben kann.

Die von mir ausgewählten Spiele benötigen wenig Vorbereitungsaufwand. Sie sind leicht herzustellen, durchzuführen und für die Schüler leicht zu verstehen.

Meiner Meinung nach, wenn das Spiel didaktisch richtig eingesetzt wird (Lernziel, Sprachniveau der Schüler usw.), kann es neben der Übung ein wichtiges Element des Fremdsprachenunterrichts sein.

7. Präsentation und Auswertung der Fragebögen

Im Rahmen meiner Diplomarbeit habe ich schriftliche Befragungen zum Thema „Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht“ durchgeführt. Ziel dieser Befragung war es, anhand einer Stichprobe aufzuzeigen, wie weit das Spiel im DaF-Unterricht als Unterrichtsmittel Anwendung findet, welche Meinungen über und Erfahrungen mit dem Spiel im Unterricht die Lehrer haben, welche Schwierigkeiten in der Praxis im Zusammenhang mit dieser Methode auftreten und wie die Schülerreaktionen aussehen. Vor allem interessant war für mich, welche Einstellungen die Lehrer zum Einsatz des Spiels im DaF-Unterricht haben.

Der Fragebogen enthält 14 Fragen, die aus offenen und geschlossenen Frageformulierungen bestehen. Die Fragen orientieren sich inhaltlich an dem Thema „Das Spiel und seine Anwendung im DaF-Unterricht“.

Die Befragung wurde mit 10 Deutschlehrern durchgeführt, die in verschiedenen Schultypen unterrichten. 2 Lehrer unterrichten Kinder in der Grundschule in Polen. 4 Lehrer unterrichten Jugendliche in den Allgemeinbildenden Oberschulen in Polen. 4 Lehrer unterrichten Erwachsene in den Sprachschulen in Wien.

Die Ergebnisse der Befragung werden in Tabellen dargestellt, die einen ersten Überblick über das Ergebnis liefern sollen. Anschließend werden die Antworten erklärt und interpretiert.

Frage 1

Wie lange sind Sie schon als Lehrer/Lehrerin tätig?

4 Personen – zwischen 1 Jahr und 4 Jahren

3 Personen – zwischen 8 und 13 Jahren

3 Personen – zwischen 15 und 20 Jahren

Diese Frage wurde gestellt, um herauszufinden, welche Einstellungen zum Thema „Spiel im Unterricht“ Junglehrer im Gegensatz zu älteren Lehrern haben und ob dabei die Erfahrung der Lehrer irgendeine Rolle spielt.

Im Laufe der Auswertung wurde herausgefunden, dass die alteingesessenen Lehrer der Anwendung des Spiels im Unterricht distanzierter gegenüberstehen als die Junglehrer. Diejenigen Lehrer, die bereits länger unterrichten, sind meist der Meinung, dass das Spiel zwar ein wichtiges Element des Unterrichts aber keine Unterrichtsmethode ist. Die Aussagen der Lehrer zeigen, dass der Einsatz von Spiel im Unterricht dabei hilft, einige sprachliche Strukturen besser zu verstehen.

Die Junglehrer haben meist eine positive Einstellung dem Spiel im Unterricht gegenüber und sind sogar davon begeistert.

Frage 2

Halten Sie den Einsatz von Spielen im Unterricht für sinnvoll? Begründen Sie Ihre Meinung.

ja	nein
<p>9 Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiele sind immer wieder motivierend • Mit Spielen werden Fertigkeiten vertieft • Spiele fördern die Aktivität der Schüler • Spiele dienen zur Auflockerung und Abwechslung des Unterrichts • Spiele fördern die Motivation zum Gebrauch der Fremdsprache • Spiele ermöglichen die intellektuelle Entwicklung der Schüler • Spiele helfen bei verschiedenen 	<p>1 Lehrer</p> <p>Der Einsatz von Spielen im Unterricht hängt davon ab, mit welcher Gruppe man arbeitet (Kinder oder Erwachsene).</p>

<p>Aufgaben (Wiederholung, Einführung neuen Materials, Zusammenfassung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man lernt am leichtesten beim Spielen, weil es schwer zu merken ist, wann man die Inhalte mitbekommt • Spiele helfen, das Gruppenklima zu verbessern 	
---	--

Neun der zehn befragten Lehrer sind der Meinung, dass der Einsatz von Spielen im Unterricht sinnvoll ist. Nur eine Lehrperson war dagegen.

Die Mehrheit der Befragten ist für den Einsatz des Spiels im Unterricht, weil es einen positiven Einfluss auf den Unterricht und den Lernprozess hat. Einer der befragten Lehrer war nicht ganz davon überzeugt. Er ist der Meinung, dass der Spieleinsatz nicht mit jeder Gruppe (Kinder oder Erwachsene) sinnvoll ist und Spiele sich eigentlich nicht für Erwachsene eignen.

Frage 3

Setzen Sie Spiele in Ihrem Unterricht ein und wenn ja, welche?

ja	nein
<p>9 Lehrer</p> <p>Am häufigsten verwendete Spiele im Unterricht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brettspiele • Dialogspiele • Ratespiele • Dominospiele • Theaterspiele • Erinnerungsspiele • Sprechspiele 	<p>1 Lehrer</p>

Zu den am häufigsten im Unterricht verwendeten Spielen gehören Brett-, Dialog-, Rate-, Domino-, Theater-, Erinnerungs- und Sprechspiele. Ein der befragten Lehrer ist überhaupt gegen die Anwendung von Spielen im Unterricht.

Aus den Antworten geht hervor, dass die Mehrheit der befragten Lehrkräfte verschiedene Spieleformen im Unterricht verwendet. Nur eine Lehrperson setzte keine Spiele ein.

Frage 4

Wann und wie setzen Sie Spiele im Unterricht ein?

zur Motivation	zur Motivation; zum Abschluss des Unterrichts	zur Motivation; als Belohnung	als Unterbrechung des Lehrstoffes	zur Motivation; zum Abschluss des Unterrichts; als Belohnung; als Unterbrechung des Lehrstoffes
3 Lehrer	1 Lehrer	1 Lehrer	1 Lehrer	3 Lehrer

Die nächste Antwortkategorie stellt das Ziel des Einsatzes von Spielen im Unterricht dar. Drei von zehn der befragten Personen verwenden Spiele vor allem zur Motivation der Schüler. Von weiteren drei befragten Personen wird angegeben, dass sie Spiele für unterschiedliche Ziele verwenden: zur Motivation, zum Abschluss des Unterrichts, als Belohnung nach einer anstrengenden Phase des Lernens oder als Unterbrechung des Lehrstoffes. Zwei der Befragten setzen Spiele zur Motivation sowie zum Abschluss des Unterrichts und als Belohnung ein. Eine weitere Person verwendet Spiele nur als Unterbrechung des Lehrstoffes. Ein Lehrer gab an, dass er gar keine Spiele im Unterricht einsetzt.

Die Ergebnisse zeigen, dass das Spiel für die meisten Lehrer ein integraler Bestandteil des Unterrichts ist. Sie verwenden Spiele zu verschiedenen Zielen, aber

vor allem zur Motivation der Schüler. Spiele machen Spaß, und alles, was Spaß macht, motiviert.

Frage 5

Wie reagieren die Schüler auf die spielerischen Aktivitäten im Unterricht?

begeistert und motiviert	positiv aber ohne Begeisterung	ohne Spaß daran
3 Lehrer	6 Lehrer	1 Lehrer

Der Großteil der Befragten – sechs der zehn Personen – gab an, dass die Schüler positive Reaktionen auf Spiele zeigen, jedoch keine Begeisterung. Drei der Personen gaben an, dass die Schüler begeistert und motiviert sind.

Einer der befragten Lehrer vermerkte, dass die Spiele den Schülern keinen Spaß machten. Dieser Lehrer gab an, dass er schon Lernende erlebte, die mit Spielen nichts anzufangen wussten und denen der spontane Gebrauch der Sprache Angst bereitete. Eine der befragten Personen gab keine Antwort an.

Die Aussagen zeigen, dass die Schüler meistens positiv auf Spiele reagieren. Sie betrachten das Spiel als eine von vielen Aufgaben im Unterricht. Ein der befragten Lehrer gab an, dass es aber auch Schüler gibt, die nicht spielen wollen. Vielleicht handelt es sich hier um die Scheu oder Angst vor Neuem. Meiner Meinung wichtig ist es, dass jedes Spiel vom Lehrer eine sehr gute Vorbereitung erfordert, um die Erwartungen von allen zu erfüllen.

Frage 6

Konzentrieren sich die Schüler auf das Spiel oder nutzen sie es als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeiten?

sie konzentrieren sich auf das Spiel	sie nutzen es als Ablenkung
5 Lehrer	4 Lehrer

Fünf der befragten Personen gaben an, dass die Schüler sich am meisten auf das Spiel konzentrieren. Vier der Befragten gaben an, dass viele Schüler das Spiel als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeiten nutzen. Eine Person gab keine Antwort an.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Schüler sich meistens auf das Spiel konzentrieren. Weniger Schüler nutzen es als Ablenkung. Meiner Meinung nach, wie die Schüler Spiele im Unterricht betrachten, kann unter anderem von der Organisation des Unterrichts oder von der Art des Spiels abhängen.

Frage 7

Sehen Sie im Einsatz von Spielen einen Erfolg für Ihren Unterricht?

ja	nein
8 Lehrer	-

Acht der befragten Lehrer sehen im Einsatz von Spielen im Unterricht einen Erfolg. Einer der Lehrer vermerkt, dass er den Erfolg vor allem im Bereich der Lexik sieht. Zwei Personen gaben keine Antwort an.

Die Spielanwendung im Unterricht hat auf jeden Fall viele Vorteile. Spiele haben meistens einen positiven Einfluss auf das Unterrichtsklima, deswegen können sie einen Erfolg bringen.

Frage 8

Wie häufig sollte man Spiele im Unterricht einsetzen?

ab und zu	1 oder 2 mal pro Woche	1 mal pro Kapitel	Keine Meinung
3 Lehrer	2 Lehrer	3 Lehrer	2 Lehrer

Drei der befragten Personen gaben an, dass man Spiele im Unterricht einsetzen sollte. Zwei der Befragten sind der Meinung, dass die Lehrer Spiele ein- oder zweimal pro Woche verwenden sollten. Drei der befragten Lehrer glauben, dass man die Spiele einmal pro Kapitel anwenden sollte. Zwei der Personen meinen, es gäbe keine Regel dafür, wie oft Spiele eingesetzt werden sollten. Sie sagen, der Spieleinsatz hänge von den Bedürfnissen der Schüler, den Möglichkeiten und dem Material ab.

Aus den Aussagen geht hervor, dass die befragten Lehrer Spiele im Unterricht gern verwenden, aber nicht zu oft, das heißt ab und zu oder 1 mal pro Kapitel. Wie oft man Spiele im Unterricht einsetzen soll, hängt auch davon ab, was für eine Art von Spiel es ist, und welche Themen im Unterricht behandelt werden.

Frage 9

Was sollte die Lehrkraft bei der Planung eines Spiels berücksichtigen?

Hier wurden folgende Angaben gemacht:

- Klassengröße: Es sollte eine angemessen große Gruppe sein.
- Zeitorganisation: Es ist wichtig, Zeit für Spiele zu finden.
- Lernziel: Der Lehrer muss sich bewusst sein, welches Ziel durch das Spiel erreicht werden soll.
- Die Regeln sollen gut erklärt und das Spiel der Gruppendynamik angepasst werden können.
- Das Niveau der Schüler soll berücksichtigt werden.
- Alter der Lernenden: Handelt es sich um Kinder oder um Erwachsene?
- Die Übungen sollen nach ihrem Schwierigkeitsgrad abgestuft werden.
- Das Spiel soll nicht als gesonderte Unterrichtsform angesehen werden.

Zwei der Befragten gaben keine Antwort an.

Die Aussagen zeigen, dass es bei der Planung oder Durchführung eines Spiels im Unterricht viele Aspekte berücksichtigt werden müssen, um das Ziel zu erreichen.

Frage 10

Sehen Sie Schwierigkeiten im Einsatz von Spielen im Unterricht und wenn ja, welche?

ja	nein
6 Lehrer <ul style="list-style-type: none">• Zeitmangel• zu wenig Platz im Raum für Bewegungsspiele• Die Lernenden haben manchmal keine Lust aufs Spielen• Spiele können manchmal als Aufgaben und Tätigkeiten außersystematischer Arbeit im Unterricht betrachtet werden• Die Lernenden sind eher konservativen grammatikorientierten Sprachunterricht gewohnt• Während des Spiels kann ein Wettstreit entstehen• Unterschiedliches Sprachniveau der Schüler• Disziplinschwierigkeiten der Schüler	4 Lehrer

Sechs der Befragten sehen einige Schwierigkeiten im Einsatz von Spielen im Unterricht. Vier Lehrer sehen keine Schwierigkeiten. Eine Person gab keine Antwort an.

Die Aussagen zeigen, dass die Spielanwendung nicht immer ohne Probleme abläuft. Um einige Probleme zu vermeiden, wie ich schon erwähnt habe, muss der Lehrer die Durchführung des Spiels genau vorbereiten, dabei sind auch verschiedene Aspekte zu berücksichtigen (Klassengröße, Lernziel, Sprachniveau usw.).

Frage 11

Spielerische Aktivitäten im Unterricht sind für Sie:

- eine notwendige Unterrichtskomponente
- keine „ordentliche“ Unterrichtsmethode

eine notwendige Unterrichtskomponente	keine „ordentliche“ Unterrichtsmethode
<p>7 Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiele gehören genauso zum Fremdsprachenlernen dazu wie Grammatik-Übungen, Lückentexte, Hörtexte usw. • Schüler lernen bei Spielen, das Gelernte in einem aktuellen Situationskontext aktiv anzuwenden • Spiele ermöglichen den lustvollen Umgang mit Sprache, auch mit der fremden Sprache • Spiele sind besonders wichtig, wenn man mit Kleinkindern arbeitet • Spiele fördern die Lernbereitschaft • Spiele helfen bei verschiedenen Aufgaben im Unterricht 	<p>3 Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • es gibt Schüler, die keine Spiele im Unterricht wollen

Sieben der befragten Lehrer gaben an, dass das Spiel eine notwendige Unterrichtskomponente ist. Für drei der Personen ist das Spiel keine „ordentliche“ Unterrichtsmethode.

Die Meinungen der befragten Personen sind unterschiedlich. Vielleicht geht es hier um die Bedeutung des Spiels für den Lehrer. Für die meisten Lehrer sind Spiele ein wichtiges Element des Unterrichts. Aber für diejenigen Lehrer, die Spiele ganz selten im Unterricht verwenden, sind sie keine Unterrichtsmethode.

Frage 12

Woher nehmen Sie Materialien und Ideen für Spiele im Ihrem Unterricht?

selbst erstellte Materialien	selbst erstellte Materialien; Spielesammlungen	selbst erstellte Materialien; Lehrbuch; Spielesammlungen	Lehrbuch; Spielesammlungen
2 Lehrer	5 Lehrer	1 Lehrer	1 Lehrer

Bei dieser Frage gaben zwei der Befragten an, dass sie für die Spielplanung vor allem selbst erstellte Materialien verwenden. Fünf Personen nehmen Ideen für Spiele von selbst erstellten Materialien und Spielesammlungen. Eine der befragten Personen verwendet selbst erstellte Materialien, das Lehrbuch und eine Spielesammlung. Eine weitere Person gab an, dass sie Ideen für Spiele von Spielesammlungen und aus dem Lehrbuch nimmt. Ein Lehrer gab keine Antwort an. Es hat mich interessiert, welche Materialien die Lehrer zur Planung und zur Durchführung des Spiels verwenden. Die befragten Lehrer greifen auf verschiedene Quellen zurück.

Frage 13

Welche sprachlichen Elemente üben die Schüler in Ihrem Unterricht hauptsächlich durch die Spiele?

Grammatik Wortschatz Sprechen Lesen Schreiben Hören	Grammatik Wortschatz Sprechen Schreiben Hören	Grammatik Wortschatz	Grammatik Wortschatz Sprechen
2 Lehrer	1 Lehrer	2 Lehrer	3 Lehrer

Zwei Personen haben bei der Beantwortung dieser Frage angegeben, dass folgende sprachliche Elemente durch die Spiele geübt werden: Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Lesen, Schreiben, Hören. Eine der befragten Personen gab an, dass die Schüler durch die Spiele vor allem Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Schreiben und Hören üben. Zwei der Lehrer verwenden Spiele zum Üben der Grammatik und Wortschatz. Drei der befragten Lehrer setzen Spiele im Unterricht ein, um vor allem Grammatik, Wortschatz und Sprechen zu üben. Zwei der Befragten gaben keine Antwort an.

Bei dieser Frage wollte ich wissen, welche sprachlichen Elemente am meisten geübt werden. Die Ergebnisse zeigen, dass Spiele sehr hilfreich bei der Festigung der Sprachfertigkeiten sind. Sie eignen sich auch sehr gut zur Übung von grammatischen Strukturen oder des Wortschatzes.

Frage 14

Was wollen Sie in Ihrem Unterricht durch den Einsatz von Spielen erreichen?

Lernschwierigkeiten abbauen	Selbstbewusstsein der Schüler stärken	Lernschwierigkeiten abbauen; Selbstbewusstsein der Schüler stärken
2 Lehrer	1 Lehrer	6 Lehrer

Bei dieser Frage gaben zwei der befragten Lehrer an, dass sie durch den Spieleinsatz vor allem Lernschwierigkeiten abbauen möchten. Einer der Lehrer verwendet Spiele im Unterricht vor allem dazu, das Selbstbewusstsein der Schüler zu stärken. Sechs der Befragten setzen Spiele ein, um Lernschwierigkeiten abzubauen und das Selbstbewusstsein der Schüler zu stärken. Eine Person gab keine Antwort.

Die meisten Lehrer wollen durch den Spieleinsatz im Unterricht Lernschwierigkeiten abbauen und dadurch Selbstbewusstsein der Schüler stärken.

Zusammenfassung

Ziel meiner Befragung war es, anhand einer Stichprobe aufzuzeigen, wie Lehrer die spielerischen Aktivitäten im Unterricht verstehen, welche Einstellung sie zur Anwendung der didaktischen Spiele haben und in welchem Ausmaß das Spiel im Unterricht eingesetzt wird. Um oben genannte Aspekte zu analysieren, habe ich folgende Fragen gestellt:

- Wie lange sind Sie schon als Lehrer/Lehrerin tätig?
- Halten Sie den Einsatz von Spielen im Unterricht für sinnvoll?
- Setzen Sie Spiele in Ihrem Unterricht ein und wenn ja, welche?
- Wann und wie setzen Sie Spiele im Unterricht ein?
- Wie reagieren die Schüler auf die spielerischen Aktivitäten im Unterricht?
- Konzentrieren sich die Schüler auf das Spiel oder nutzen sie es als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeiten?
- Sehen Sie im Einsatz von Spielen einen Erfolg für Ihren Unterricht?
- Wie häufig sollte man Spiele im Unterricht einsetzen?
- Was sollte die Lehrkraft bei der Planung eines Spiels berücksichtigen?
- Sehen Sie Schwierigkeiten im Einsatz von Spielen im Unterricht und wenn ja, welche?
- Spielerische Aktivitäten im Unterricht sind für Sie: Eine notwendige Unterrichtskomponente/keine „ordentliche“ Unterrichtsmethode
- Woher nehmen Sie Materialien und Ideen für Spiele im Ihrem Unterricht?
- Welche sprachlichen Elemente üben die Schüler in Ihrem Unterricht hauptsächlich durch die Spiele?
- Was wollen Sie in Ihrem Unterricht durch den Einsatz von Spielen erreichen?

Der Großteil der Lehrer äußert sich positiv zu spielerischen Aktivitäten im Unterricht, vor allem Junglehrer zeigen eine große Begeisterung.

Im Laufe der Auswertung wurde herausgefunden, dass die alteingesessenen Lehrer der Anwendung des Spiels im Unterricht distanzierter gegenüberstehen als die Junglehrer. Diejenigen Personen, die den Lehrberuf schon länger ausüben, sind

meist der Meinung, dass das Spiel zwar ein wichtiges Element des Unterrichts ist, diesen jedoch nicht ersetzen kann.

Die Aussagen der Mehrheit der befragten Lehrkräfte zeigen, dass die Anwendung von Spielen im Unterricht auf jeden Fall sinnvoll ist:

- Spiele sind immer wieder motivierend
- Mit Spielen werden Fertigkeiten vertieft
- Spiele fördern die Aktivität der Schüler
- Spiele dienen der Abwechslung und der Auflockerung des Unterrichts
- Spiele fördern die Motivation zum Gebrauch der Fremdsprache
- Spiele fördern die intellektuelle Entwicklung der Schüler
- Spiele helfen bei verschiedenen Aufgaben (Wiederholung, Einführung neuen Materials, Zusammenfassung)
- Man lernt am leichtesten beim Spielen, weil es schwer zu merken ist, wann man die Inhalte mitbekommt
- Spiele helfen, das Gruppenklima verbessern

Das Hauptziel der Spielanwendung im Unterricht ist für die meisten der Befragten die Motivierung der Schüler. Die Lehrer meinen, dass das aktive Handeln der Schüler im Spiel die Lernmotivation positiv beeinflussen könne sowie die Ausbildung von Lernprozessen ermögliche. Für drei der Befragten ist die Motivation nicht das einzige Ziel: Sie verwenden Spiele auch zum Abschluss des Unterrichts, als Belohnung nach einer anstrengenden Phase des Lernens oder als Unterbrechung des Lehrstoffes.

Zu den von den Lehrern am häufigsten verwendeten Spielen gehören in erste Linie Brett-, Dialog-, Rate-, Domino-, Theater-, Erinnerungs- und Sprechspiele.

Mich hat auch interessiert, wie häufig man Spiele im Unterricht einsetzen sollte. Dazu gibt es jedoch keine eindeutigen Aussagen. Die Mehrheit der Lehrer gab an, dass man Spiel nicht so oft anwenden sollte, das heißt ab und zu oder einmal pro Kapitel. Die Lehrer merkten an, dass die Häufigkeit der Spielanwendung davon abhängen könnte, wie die Schüler reagieren, ob sie gerne spielen wollen oder ob ihnen der spontane Gebrauch der Sprache eher Angst bereitet.

Bei der Befragung sollten sich die Lehrkräfte auch zu den Reaktionen ihrer Schüler auf das Spiel im Unterricht äußern. Die Ergebnisse zeigen, dass die Schüler meist positiv aber ohne Begeisterung auf die spielerischen Aktivitäten reagieren.

Ein weiterer Aspekt der Untersuchung widmete sich der Frage, ob sich die Schüler auf das Spiel konzentrieren oder ob sie es als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeit nutzen. Aus den Antworten geht hervor, dass sich die Schüler meist auf das Spiel konzentrieren. Vier der befragten Lehrer gaben an, dass in ihren Unterricht viele Schüler das Spiel als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeiten nutzen. Ob die Schüler sich auf das Spiel konzentrieren oder ob sie es zur Auflockerung des Unterrichts benutzen: wichtig ist, dass die Lehrkraft darauf achten, dass die Schüler das Spiel als eine von vielen Aufgaben im Unterricht und nicht als etwas Besonderes betrachten.

Der Großteil der Befragten sieht einen Erfolg im Einsatz von Spielen im Unterricht. Zusätzliche gemachte Angaben beinhalten Punkte wie die folgenden:

- Die Motivation der Schüler steigt, sie sind entspannt und zufrieden.
- Das Spiel eignet sich zur Vertiefung und Automatisierung sprachlicher Strukturen und zur Abwechslung im Unterricht.
- Es bringt Erfolge im Bereich der Lexik.
- Es fördert die Entwicklung der Kommunikation in der Gruppe.
- Es verbessert die Zusammenarbeit.

Einer der Lehrer bemerkt, dass einige Elemente des Lehrstoffs (Grammatik) genau erklärt werden müssen und Spiele das nicht ermöglichen. Deswegen seien Spiele in manchen Fällen keine gute Methode.

Die nächste Antwortkategorie widmet sich der Planung des Spiels im Unterricht und dem, was die Lehrkraft dabei berücksichtigen muss. Die Ergebnisse sind insofern nicht sehr aussagekräftig, weil es sich um subjektive Einschätzungen der Lehrpersonen handelt.

Hier wurden folgende Aussagen gemacht:

- Klassengröße: Es sollte eine angemessen große Gruppe sein.
- Zeitorganisation: Es ist wichtig, Zeit für Spiele zu finden.
- Lernziel: Der Lehrer muss sich bewusst sein, welches Ziel durch das Spiel erreicht werden soll.

- Die Regeln sollen gut erklärt und das Spiel der Gruppendynamik angepasst werden können
- Das Niveau der Schüler soll berücksichtigt werden.
- Alter der Lernenden: Handelt es sich um Kinder oder um Erwachsene?
- Die Übungen sollen nach ihrem Schwierigkeitsgrad abgestuft werden.
- Das Spiel soll nicht als gesonderte Unterrichtsform angesehen werden

Bei der Anwendung von Spielen im Unterricht gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Probleme und Schwierigkeiten. Folgende Angaben wurden der Kategorie „Schwierigkeiten im Einsatz von Spielen im Unterricht“ zugeordnet:

- Zeitmangel
- zu wenig Platz im Raum bei Bewegungsspielen
- Die Lernenden haben manchmal keine Lust aufs Spielen.
- Spiele können als Aufgaben und Tätigkeiten außersystematischer Arbeit im Unterricht betrachtet werden.
- Die Lernenden sind eher konservativen grammatikorientierten Sprachunterricht gewohnt.
- Während des Spiels kann ein Wettstreit entstehen.
- Unterschiedliches Sprachniveau der Schüler

Weiters hat mich interessiert, ob spielerische Aktivitäten im Unterricht für die Lehrer eine notwendige Unterrichtskomponente oder keine „ordentliche“ Methode sind. Die Ergebnisse zeigen, dass für die Mehrheit der befragten Lehrer Spiele eine wichtige Komponente des Unterrichts sind:

- Spiele gehören zum Fremdsprachenlernen genauso dazu wie Grammatik-Übungen, Lückentexte, Hörtexte usw.
- Schüler lernen bei Spielen das Gelernte in einem aktuellen Situationskontext aktiv anzuwenden.
- Spiele ermöglichen den lustvollen Umgang mit Sprache, auch mit der fremden Sprache.
- Spiele sind besonders wichtig wenn man mit Kleinkindern arbeitet.
- Spiele fördern die Lernbereitschaft.

- Spiele helfen bei verschiedenen Aufgaben im Unterricht.

Für drei der befragten Personen stellen spielerische Aktivitäten keine „ordentliche“ Methode dar:

- Es gibt Schüler, die einfach keine Spiele im Unterricht wollen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der untersucht wurde, sind sprachliche Strukturen. Zu den am häufigsten geübten Sprachbereichen gehören Grammatik, Wortschatz und Sprechen.

Die befragten Lehrer wollen durch den Spieleinsatz im Unterricht vor allem Lernschwierigkeiten abbauen und das Selbstbewusstsein der Schüler stärken.

Einige Antworten der befragten Lehrkräfte überraschten mich ein wenig. Einer der befragten Lehrer hat eine negative Einstellung zur Spielanwendung im Unterricht, er ist ganz dagegen. Seiner Meinung nach kann durch den Spieleinsatz im Unterricht zwischen den Schülern ein Wettstreit entstehen. Das Lernziel würde meist nicht erreicht. Der Lehrer müsse sich auch auf Disziplinschwierigkeiten der Schüler vorbereiten, weil nicht alle Schüler mit Spielsituationen vertraut seien.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die befragten Lehrer das Spiel nicht als gesonderte Unterrichtsform sehen. Sie setzen Spiele im Unterricht zwar gern ein, aber nicht zu oft, weil das Spiel den Unterricht bereichern und nicht ersetzen soll. Spiele bieten sich dann sehr gut an, wenn die Themen oder Aufgaben nicht zu kompliziert sind.

8. Schlussfolgerungen

In jeder Gesellschaft wird jeden Tag gespielt, sowohl von Kindern als auch von Menschen jeden Alters. Das Spiel ist ein Urphänomen, das schwer erklärt werden kann; es hat eine Erholungsfunktion, kann aber auch der Selbstausbildung dienen.

In dieser Arbeit habe ich mich anhand der mir zugänglichen Fachliteratur mit dem Spiel im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht beschäftigt. Gerade heutzutage, wo Schulangst, Stress und Leistungsdruck die Schule bestimmen, sollte das Spiel seinen fixen Platz im Unterricht haben.

Diese Arbeit sollte in erster Linie bestimmen, wie weit das Spiel im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht Anwendung findet und seine dortige Rolle hervorheben.

Die große Bedeutung des Spiels für die Menschen zeigt sich auch an der langen Geschichte des Spiels, die am Anfang der Arbeit behandelt wurde.

Im darauffolgenden Kapitel wurde erklärt, was unter dem Begriff „Spiel“ verstanden wird.

Weiter habe ich mich mit der Frage befasst, warum spielend gelernt werden soll. Dabei wurde festgestellt, dass Spiele die Motivation verstärken und zu einer aktiven Beteiligung der Schüler am Unterricht führen. Das wichtigste Merkmal dabei ist, dass das Spiel eine kommunikative Interaktion schaffen und zur Entwicklung aller Sprachfertigkeiten führen kann.

Die Durchführung des Spiels im Unterricht läuft nicht immer ohne Probleme ab. Im Kapitel 5 wurde daher auf Schwierigkeiten und Probleme im Zusammenhang mit spielerischen Elementen im Unterricht eingegangen.

Die Schüler reagieren meistens positiv auf Spiele. Sie betrachten das Spiel als eine von vielen Aufgaben im Unterricht. Es gibt aber auch Schüler, die nicht spielen wollen. Vielleicht handelt es sich hier um die Scheu oder Angst vor Neuem. In diesem Fall kann der Lehrer mit dem Schüler ins Gespräch kommen und den Kummer aufklären. Der Schüler könnte auch selbst zum Vorschlagen eines Spiels aufgefordert werden. Der Lehrer kann auch mit dem Rest der Klasse das Spiel beginnen, in der Hoffnung, dass der Schüler später zur Gruppe stoßen will. Meiner

Meinung wichtig ist es, dass jedes Spiel vom Lehrer eine sehr gute Vorbereitung erfordert, um die Erwartungen von allen zu erfüllen.

Im Kapitel 6 wurden zahlreiche Beispiele für spielerische Aktivitäten vorgestellt, die zum Teil aus Spielesammlungen gewählt wurden; einige von ihnen wurden von mir selbst vorbereitet. Ich habe mich mit Sprech-, Würfel-, Karten-, und Ratespiel beschäftigt. Diese Spiele eignen sich zu verschiedenen Lernzielen. Sprechspiele bieten die Möglichkeit, ins Gespräch miteinander zu kommen. Sie eignen sich also sehr gut, die Sprechfertigkeit zu üben. Würfel-, oder Ratespiele bieten sich an, um verschiedene Grammatikstrukturen zu üben. Kartenspiele können sich zur Festigung des Wortschatzes eignen.

Am Ende dieses Kapitels wurden auch Unterrichtsentwürfe vorgestellt, in denen verschiedene Spiele eingesetzt werden.

Bestimmte Phasen des Lernens einer Fremdsprache wie Üben, Festigen oder Wiederholen haben in der Schule einen hohen Stellenwert, sind aber für die Schüler oft lästig. Bei einzelnen Elementen eines Lernstoffes können durch Spiele die Anstrengungen erleichtert und Langeweile verhindert werden.

Das Spiel im Fremdsprachenunterricht einzusetzen, ermöglicht den Schülern, die Sprache mit Freude zu erlernen und führt zu einem besseren Lernerfolg. Spiele beeinflussen das Verhalten und die Einstellung auch in außerunterrichtlichen Situationen. Daraus kann der Schluss gezogen werden, dass Spiele helfen, die außerunterrichtliche Realität zu verarbeiten und auf sie vorzubereiten. Diese Funktion ist vor allem in Rollenspielen zu beobachten, in denen die Schüler in unterschiedlichen Situationen eigene Rollen übernehmen. Dabei haben sie die Möglichkeit, sprachliche Verhaltensweisen und Reaktionen auszuprobieren.

Es soll auch betont werden, dass nicht immer gespielt werden kann. Das Spiel kann den Unterricht bereichern, nicht jedoch ersetzen. Spielerische Aktivitäten können einen regulären Lehrbuchlehrgang auf keinen Fall ganz ablösen.

Die befragten Lehrer wiesen auf einen wichtigen Aspekt hin, nämlich dass die Spiele im Unterricht nicht als etwas Besonderes herausgestellt werden dürfen.

Die spielerischen Aktivitäten sollten stattdessen als selbstverständlicher Baustein des Unterrichts im Unterrichtsgeschehen immer wiederkehren.

Spiele können im Unterricht eingesetzt werden, wenn man eine neue Struktur einführt, um herauszufinden, welche Kenntnisse bereits vorhanden sind, oder nachdem der Lehrer eine neue Struktur eingeführt hat, um festzustellen, wie viel die Lernenden behalten haben. Spiele eignen sich auch sehr gut zur Wiederholung eines bestimmten Bereichs.

Ich will mit dieser Arbeit keinesfalls zeigen, dass Unterricht nur durch den Einsatz von Spielen abgehalten werden soll, sondern darauf hinweisen, dass es wichtig ist, verschiedene Lehrformen anzubieten. Das Spiel kann dabei helfen, Schule offener und mehr an den Bedürfnissen der Schüler orientiert zu gestalten.

Wenn Spiele zur rechten Zeit und didaktisch richtig eingesetzt werden, verbessern sie sicherlich die Aufnahme des Lernstoffes.

Abstract

In dieser Arbeit habe ich mich anhand der mir zugänglichen Fachliteratur mit dem Spiel im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht beschäftigt.

Diese Arbeit sollte in erster Linie bestimmen, wie weit das Spiel im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht Anwendung findet und seine dortige Rolle hervorheben.

Das Spiel im Fremdsprachenunterricht einzusetzen, ermöglicht den Schülern, die Sprache mit Freude zu erlernen und führt zu einem besseren Lernerfolg. Spiele beeinflussen das Verhalten und die Einstellung auch in außerunterrichtlichen Situationen. Daraus kann der Schluss gezogen werden, dass Spiele helfen, die außerunterrichtliche Realität zu verarbeiten und auf sie vorzubereiten.

Es soll auch betont werden, dass nicht immer gespielt werden kann. Das Spiel kann den Unterricht bereichern, nicht jedoch ersetzen. Spielerische Aktivitäten können einen regulären Lehrbuchlehrgang auf keinen Fall ganz ablösen.

Die befragten Lehrer wiesen auf einen wichtigen Aspekt hin, nämlich dass die Spiele im Unterricht nicht als etwas Besonderes herausgestellt werden dürfen.

Die spielerischen Aktivitäten sollten stattdessen als selbstverständlicher Baustein des Unterrichts im Unterrichtsgeschehen immer wiederkehren.

Ich will mit dieser Arbeit keinesfalls zeigen, dass Unterricht nur durch den Einsatz von Spielen abgehalten werden soll, sondern darauf hinweisen, dass es wichtig ist, verschiedene Lehrformen anzubieten. Das Spiel kann dabei helfen, Schule offener und mehr an den Bedürfnissen der Schüler orientiert zu gestalten.

9. Literaturverzeichnis

- Behme, Helma: Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht. 4., unveränderliche Auflage; Ludicum Verlag; München 1992.
- Dauvillier, Christa/ Dorothea Lévy-Hillerich: Spiele im Deutschunterricht. Fernstudieneinheit 28. München: Langenscheidt, 2004.
- Ehnert, Rolf: Zum Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht Deutsch. In: Alois Wierlacher (Hrsg.): Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache. Bd. 8. Heidelberg: Groos, 1982.
- Flitner, Andreas: Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. Serie Piper Band 22; Piper Verlag; München und Zürich 1992.
- Groos, Karl: Das Spiel. Zwei Vorträge von Karl Groos. I. Der Lebenswert des Spiels. 2. Auflage, II. Das Spiel als Katharsis. Verlag von Gustav Fischer; Jena 1922.
- Hoppe, Hans: Spiel im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht. Begründungen und Kriterien für die fächerspezifische Spielauswahl und –verwendung. In: Josef Kreuzer (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Bd. 2: Das Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich. Düsseldorf; Schwann, 1983.
- Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt; Reinbeck bei Hamburg 1987.
- Kaiser, Franz-Josef/ Kaminski, Hans: Methodik des Ökonomie – Unterrichts. Grundlagen eines handlungsorientierten Lernkonzepts mit Beispielen. Klinkhardt; Heilbrunn 1994.
- Kant, Immanuel: Über Pädagogik. Herausgegeben von D. Friedrich Theodor Rink; Nicolovius; Königsberg 1803.

- Kleppin, Karin: Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht. Untersuchungen zum Lehrer- und Lernenverhalten in Sprachlernspielen. Tübingen 1980.
- Kleppin, Karin: Sprach- und Sprachlernspiele. In: Bausch/ Christ/ Krumm (Hrsg.): Handbuch Fremdsprachenunterricht. 5. Auflage; Tübingen 2007, S. 263 - 266.
- Klippert, Heinz: Planspiele: Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Beltz Verlag; Weinheim/Basel 1996.
- Koenig, Michael: Nachdenken über Spiele. Ein Plädoyer für die spielerische Umgestaltung von Lernaktivitäten im Fremdsprachenunterricht. In: Babylonia 1/03; 2003; auf: <http://www.babylonia-ti.ch/BABY103/PDF/koen.pdf> (15.03.2010)
- Lohfert, Walter: Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache: Spielpläne und Materialien für die Grundstufe. 1. Auflage; Hueber; München 1991.
- Portmann, Adolf: Das Spiel als gestaltete Zeit. In: Flitner, Andreas: Das Kinderspiel. Serie Piper; München 1988, S. 55 - 60.
- Sánchez Benito, Juana/ Sanz, Carlos/ Drecke, Michael: Spielend Deutsch lernen: interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene. Langenscheidt; Berlin und München 1997.
- Scheuerl, Hans (Hrsg.): Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Band 1. Beltz Verlag; Weinheim und Basel 1990.
- Scheuerl, Hans (Hrsg.): Das Spiel . Theorien des Spiels. Band 2. Beltz Verlag; Weinheim und Basel 1991.

- Spier, Anne: Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. 10. , aktualisierte Auflage; Cornelsen-Scriptor Verlag; Berlin 1999.
- Walter, Günter: Spiel und Spielpraxis in der Grundschule. Reihe Innovation und Konzeption. Ludwig Auer GmbH; Donauwörth 1993.
- Wegener, Heide/ Hans-Jürgen Krumm: Spiele – Sprachspiele – Sprachlernspiele. Thesen zur Funktion des Spielens im Deutschunterricht für Ausländer. In: Alois Wieracher (Hrsg.): Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache. Bd. 8. Heidelberg: Groos, 1982, S. 189 - 202.

Lehrwerke

- Das Deutschmobil. Deutsch als Fremdsprache für Kinder. Lehrbuch 1; Douvitsas-Gamst, Jutta; Xanthos, Eleftherios; Xanthos-Kretzschmer, Sigrid; Klett Edition Deutsch; München 1989.
- Deutsch aktiv Neu. Ein Lehrwerk für Erwachsene. Lehrbuch GS 1. Neuner, Gerd; Scherling, Theo; Schmidt, Reiner; Wilms Heinz; Langenscheidt; Berlin und München 1990.
- Wer? Wie? Was? 1: Seeger, Harald; Warszawski Dom Wydawniczy, 1995.

Anhang

Fragebogen „Das Spiel und seine Anwendung im DaF-Unterricht“

1. Wie lange sind Sie schon als Lehrer/Lehrerin tätig? Jak długo pracuje Pan/Pani jako nauczyciel/nauczycielka?

.....
.....
.....

2. Halten Sie den Einsatz von Spielen im Unterricht für sinnvoll? Begründen Sie Ihre Meinung. Czy zastosowanie gier dydaktycznych na lekcji uważa Pan/Pani za sensowne? Proszę uzasadnić swoje zdanie.

.....
.....
.....

3. Setzen Sie Spiele in Ihrem Unterricht ein und wenn ja, welche? Czy stosuje Pan/Pani gry dydaktyczne na lekcji? Jeśli tak, jakie?

.....
.....
.....

4. Wann und wie setzten Sie Spiele im Unterricht ein? Kiedy i w jaki sposób stosuje Pan/Pani gry na lekcji?

- a. zur Motivation; jako motywacja uczniów
- b. zum Abschluss des Unterrichts; na zakończenie lekcji

- c. als Belohnung nach einer anstrengenden Phase des Lernens; jako nagroda po zakończonej nauce
- d. als Unterbrechung des Lehrstoffes; jako przerwa w nauce
- e.

**5. Wie reagieren die Schüler auf die spielerischen Aktivitäten im Unterricht?
Jak reagują uczniowie na zastosowanie gier na lekcji?**

- a. begeistert und motiviert; z entuzjazmem i motywacją
- b. positiv, aber ohne Begeisterung; pozytywnie, ale bez entuzjazmu
- c. ohne Spaß daran; nie wykazują zadowolenia

6. Konzentrieren sich die Schüler auf das Spiel oder nutzen sie es als Ablenkung für unterrichtsfremde Tätigkeiten? Czy uczniowie koncentrują się na danej grze w czasie lekcji, czy traktują to raczej jako przerwę, chwilowy relaks od nauki?

.....

.....

.....

7. Sehen Sie im Einsatz von Spielen einen Erfolg für Ihren Unterricht? Czy stosowanie gier na Pani/Pana lekcji przynosi pozytywne skutki?

.....

.....

.....

8. Wie häufig sollte man Spiele im Unterricht einsetzen? Jak często powinno stosować się gry na lekcji?

- a. ab und zu; od czasu do czasu
- b. 1 oder 2 mal pro Woche; 1 lub 2 razy w tygodniu
- c. 1 mal pro Kapitel; raz na jeden rozdział
- d.

9. Was sollte die Lehrkraft bei der Planung eines Spiels berücksichtigen? Na co powinien zwrócić uwagę nauczyciel planując zastosować gry na swojej lekcji?

.....

.....

.....

10. Sehen Sie Schwierigkeiten im Einsatz von Spielen im Unterricht und wenn ja, welche? Czy widzi Pan/Pani jakiegokolwiek trudności w zastosowaniu gier na lekcji? Jeśli tak, jakie?

.....

.....

.....

11. Spielerische Aktivitäten im Unterricht sind für Sie: Gry na lekcji są dla Pana/Pani:

- eine notwendige Unterrichtskomponente
- keine „ordentliche“ Unterrichtsmethode

Bitte begründen Sie Ihre Meinung: Proszę uzasadnić swoje zdanie:

.....

.....

.....

12. Woher nehmen Sie Materialien und Ideen für Spiele in Ihrem Unterricht? Skąd bierze Pan/Pani materiały oraz pomysły na zastosowanie gier na lekcji?

- a. selbst erstellte Materialien; własne materiały
- b. Lehrbuch; podręcznik
- c. Spielesammlungen; zbiór gier
- d.

13. Welche sprachlichen Elemente üben die Schüler in Ihrem Unterricht hauptsächlich durch die Spiele? Jakie elementy językowe ćwiczą uczniowie poprzez gry najczęściej na Pana/Pani lekcji?

- a. Grammatik; gramatyka
- b. Wortschatz; słownictwo
- c. Sprechen; mówienie
- d. Lesen; czytanie
- e. Schreiben; pisanie
- f. Hören; słuchanie
- g.

14. Was wollen Sie in Ihrem Unterricht durch den Einsatz von Spielen erreichen? Co chciałby Pan/ chciałaby Pani osiągnąć stosując gry na lekcji?

- a. Lernschwierigkeiten abbauen; zmniejszyć trudności uczniów w nauce
- b. Selbstbewusstsein der Schüler stärken; poprawić pewność i wiarę w siebie uczniów
- c.

Herzlichen Dank für Ihre Mitarbeit und Ihre Zeit

Lebenslauf

Familienname	Kruk
Vorname	Agnieszka
Geburtsdatum	31.07.1982
Geburtsort	Polen
Staatsangehörigkeit	Polen
Matrikelnummer	0207017
Studienrichtung	Deutsche Philologie
Ausbildung	

1989 – 1997 Volksschule in Rawa Mazowiecka

1997 – 2001 Allgemeinbildende Oberschule in
Skierniewice

Mai 2001 Matura

2002 – 2007 Translationswissenschaft an der
Universität Wien

2007 – 2010 Deutsche Philologie an der Universität
Wien