

Jürgen Donnerstag  
Annelie Knapp-Potthoff  
(Hrsg.)

# **Kongreßdokumentation der 10. Arbeitstagung der Fremdsprachendidaktiker**

## INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort .....	11
<i>Kongreßeröffnung</i>	
Wolfgang Butzkamm (Aachen): Eröffnungsansprache .....	13
Werner Hüllen (Essen): Der Umgang mit fremden Sprachen innerhalb und außerhalb der Schule .....	17
<i>Berichte aus den Arbeitsgemeinschaften</i>	
AG 1: Deutsch als Fremdsprache: Probleme der Sprachstandsbestimmung/ Didaktik der Fachsprache. (Hans H. Reich, Landau) .....	29
AG 2: Englischunterricht an Hauptschulen – fachdidaktische und bildungspolitische Probleme. (Gertrud Walter, Erlangen-Nürnberg) .....	37
AG 3: Fremdsprachenunterricht an berufsbildenden Schulen. (Gerd Egloff, Darmstadt) .....	51
AG 4: Grundfragen der empirischen Fremdsprachenforschung: Prozeß- und Interaktionsanalysen. (Helmut J. Vollmer, Osnabrück) .....	57
AG 5: Der “Humanistic Approach”/ Interaktive Verfahren. (Rupprecht S. Baur, Bochum) .....	75
AG 6: Landeskunde: Stereotypen – schädlich – unvermeidlich – nützlich? (Jean Firges / Hartmut Melenk, Ludwigsburg) .....	97
AG 7: Motivation und Einstellungsänderung im Fremdsprachenunterricht. (Gisela Hermann, Osnabrück) .....	115
AG 8: Prinzip der Einsprachigkeit / Rolle der Muttersprache (Berichterstatter: Wolfgang Butzkamm / Stefan Eschbach, Aachen) .....	133
AG 9: Spiele im Fremdsprachenunterricht (Renate Löffler, Reutlingen / Friederike Klippel, Dortmund) .....	143
AG 10: Text- oder leserzentrierter Literaturunterricht? (Wilfried Brusck, Hamburg) .....	157

## ***Sektionsvorträge***

<b>Rupprecht S. Baur / Peter Grzybek (Bochum): Neuropsychologische Grundlagen des Fremdsprachenerwerbs</b>	<b>173</b>
<b>Ingrid Dietrich (Duisburg): Freinet-Techniken im Deutschunterricht als Zweitsprache mit türkischen Kindern</b>	<b>183</b>
<b>Jürgen Donnerstag (Aachen): Lesestrategien im Literaturunterricht</b>	<b>197</b>
<b>Horst Groene (Kiel): Mediale Literatur im Englischunterricht der Sekundarstufe II</b>	<b>207</b>
<b>Lawrence Guntner (Braunschweig): Emancipatory Foreign Language Teaching and a Feminist Didactic of Literature</b>	<b>217</b>
<b>Karlheinz Hellwig (Hannover): “Vor-didaktische” Analyse von Rätseln als einem Beispiel für Einfache Formen der englischen Literatur</b>	<b>225</b>
<b>Frank G. Königs (Bochum): Normen im gesteuerten Fremdsprachenerwerb: Möglichkeiten der Analyse</b>	<b>237</b>
<b>Jürgen Kramer (Bielefeld): “It’s Just Common Sense” – Cultural Studies im Englischunterricht der Sekundarstufe II</b>	<b>249</b>
<b>Günter Nold / Peter Dines (Ludwigsburg): Lernerfolg im Fremdsprachenunterricht – Spracherwerbsforschung zwischen Empirie und theoretischer Modellbildung</b>	<b>259</b>
<b>Christel Roemer (Aachen): Modell eines fachbezogenen Französischunterrichts</b>	<b>271</b>
<b>Gisela Schmid-Schönbein (Aachen): Veränderungen im Selbstkonzept “versagender” Englischlerner bei Einsatz von remedialen Lehren</b>	<b>279</b>
<b>Inge C. Schwerdtfeger (Bochum) / Regine Mainka-Tersteegen (München): Neue Filme für den französischen Anfangsunterricht</b>	<b>291</b>
<b>Helmut Stiefenhöfer (Bielefeld): Lesen als Handlung – Didaktisch-methodische Überlegungen zur fremdsprachlichen Lesefähigkeit</b>	<b>299</b>
<b>Günther Zimmermann (Braunschweig): Usancen und Einstellungen von Lehrern im Grammatikunterricht</b>	<b>309</b>

**Wolfgang Zydati (Berlin):  
Die Textsortentypologie als ein Kriterium der Spracherwerbsprogression  
im Fremdsprachenunterricht . . . . . 315**

**Manifest  
zur Fremdsprachendidaktik und ihrer gegenwrtigen Lage . . . . . 325**

## AG 9:

***Spiele im Fremdsprachenunterricht***

Renate Löffler (Reutlingen)  
Friederike Klippel (Dortmund)

**Kurzdarstellung:**

Ausgehend von der konkreten Frage: Warum spielen im FU? sollen in dieser AG unterschiedliche Ansätze und eine Reihe von teils vertrauteren, teils neuen Spielformen im FU vorgestellt, gemeinsam erfahren, erprobt und diskutiert werden.

Wir gehen davon aus, daß die notwendige und anstehende spieldidaktische Reflexion und Diskussion im Anschluß an die eigene und gemeinsame Spielerfahrung der AG-Teilnehmer stattfinden sollte. Aus dieser Überlegung folgt die Organisation der AG in Plenum und Gruppen, wobei die Kleingruppen evtl. arbeitsteilig unterschiedliche vorgestellte Spiele ausbauen, erproben und ihre Spielerfahrung ins Plenum einbringen, wo dann in der fachdidaktischen Diskussion Stellenwert, Integrationsmöglichkeiten und didaktischer Ort der Spiele diskutiert werden soll. Dabei soll die breite Skala und die Vielfalt der Spielerfahrungen in ihrer eigenen Praxis durch die AG-Teilnehmer eingebracht werden können.

Einige grundlegende Informationen werden im Verlauf der AG in Kurzreferaten eingebracht.

**I. Renate Löffler (Reutlingen):****BERICHT ÜBER DEN VERLAUF DER AG**

In der *Einleitung* sollten den Teilnehmern zu Beginn die Vorstellungen des Teams zur Durchführung der AG (vgl. Kurzdarstellung!) und die Methode des Vorgehens auf den beiden Ebenen der Selbsterfahrung und der Reflexion und didaktischen Umsetzung des Erfahrenen verdeutlicht werden.

Der geplante Einstieg über ein gemeinsam durchgeführtes *Warming-up* wurde von den Teilnehmern positiv aufgenommen, und wir begannen mit einer Variante des Warming-ups.

***Partner-Interview:***

- Jeder Teilnehmer erhält ein Ansteckkärtchen, auf das er ein Bildsymbol zeichnen soll, über das er mit einem Partner aus dem Kreis Kontakt aufnehmen will.

# AG: SPIELE IM FREMDSPRACHEN- UNTERRICHT

**Tag 1**

Dienstag  
11. Okt. 83

ZEIT	THEMATISCHER SCHWERPUNKT		LEITUNG/ REFERAT
	THEORIE	PRAXIS	
14.00	Begrüßung und "warming-up"  Arten und Funktionen von "warming-up" Übungen	Partner-Interviews Partner-Vorstellung	LÖPFLER
14.40	Warum spielen im Fremdsprachenunterricht?  Funktionen und Integration von Spielen im Fremdsprachenunterricht	Von der Übung zum Spiel	KLI PPEL
15.30	Kommunikative Spielformen  Kommunikatives Spiel im Englischunterricht	Durchführung eines kommunikativen Sprachlernspiels	KUNTZE LÖPFLER
16.20	Spielerische Verfahren zur Gruppenbildung	Bildung von Kleingruppen	KUNTZE
16.30	Selbständige Entwicklung neuer Spiele	Gruppenarbeit zum Entwerfen eines Brettspiels	KLI PPEL
17.20	Feedback und Ausblick	"Blitzlicht"	LÖPFLER
17.30			
14.00	Begrüßung und Darstellung der Zwischenergebnisse		LÖPFLER
14.10	Spielerprobung und -diskussion	Durchführung und Analyse der am Vortag entwickelten Brettspiele	KLI PPEL
14.40	Spielleitung  Funktionen und Aufgaben des Spielleiters (Erläuterung der Regeln, Korrekturverhalten bei Verwendung der Muttersprache und Fehlern)		LÖPFLER
15.00	Simulationsspiele  Möglichkeiten des Einsatzes von Simulationsspielen	Durchführung eines Simulationsspiels	CASS und KANE
15.40	Schlußdiskussion		LÖPFLER und KLI PPEL
16.00			

**Tag 2**

Mittwoch  
12. Okt. 83

- Alle Teilnehmer bewegen sich mit angesteckten Kärtchen frei im Raum und nehmen Blickkontakt untereinander auf; suchen sich dann einen Gesprächspartner, mit dem sie sich unterhalten und den sie nachher der Gruppe vorstellen.
- Im Kreis zurück stellen die Partner einander dem Plenum vor.

Nach Abschluß des Spiels wurde das *Feedback* in zwei Phasen strukturiert:

- 1) Subjektive Eindrücke und Wahrnehmungen (positiv – negativ).
- 2) Übertragung in eine Unterrichtssituation: Möglichkeiten – Probleme – Varianten.

Bei 1) ergaben sich wichtige Hinweise: z.B. die Lenkung des Gesprächs über die Wahl des Symbols, oder die Selektion der Information bei der Vorstellung.

Bei 2) kamen Vorschläge für verschiedene Lernstufen. Kritik zur Kommunikationssituation: sie ist nur authentisch bei neu zusammentretenden Gruppen.

Im Anschluß an die Feedbackphase wurden mehrere Warming-ups vorgestellt und nach ihrer Funktion befragt:

*Warming-ups* haben eine wichtige Funktion in der Hinführung zum Spielen, sowohl grundsätzlich wie auch bei jedem einzelnen Spielvorhaben.

Sie helfen und ermöglichen es

- festgefahrene Verhaltensweisen zu lockern
- die Körper der Spieler und die Gruppenatmosphäre zu entkrampfen und anzuregen
- die Angst abzubauen und Scheu abzulegen
- eine Phase des Beschnuppens zu bieten
- allmählich ein Gruppengefühl zu entwickeln.

Es gibt eine Reihe von *Strukturelementen*, die diese Funktion der Warming-ups unterstützen. Die Kenntnis dieser Elemente ermöglicht es dem Spielleiter, eigene Warming-ups für die speziellen Bedürfnisse seiner Gruppen zu entwerfen. Wesentliche Elemente sind

- die Kreisform, die Geborgenheit vermittelt
- freie oder gelenkte Bewegung aller Spieler im Raum
- gleiche Aufträge an alle Spieler nacheinander
- gemeinsame Aktivitäten
- festgelegte Reihenfolge

*Einige Beispiele:*

Walking Around; Back to Back; Kim's Game; Chinese Whispers; Throwing Faces; Commands; Pantomimes; The Seat on my Left; Interview (aus Löffler/Kuntze 1980)

### **M. Kuntze: Kommunikative Merkmale von Sprachspielen**

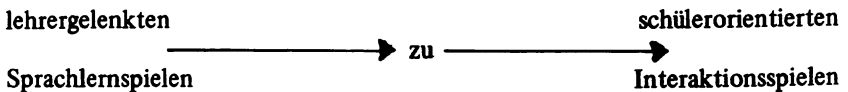
In seinem Beitrag zu den Spielvoraussetzungen und den kommunikativen Merkmalen von Sprachspielen ging W.-M. Kuntze vor allem auf stark gelenkte und offenere, weniger reglementierte Sprachspiele ein. Jeweils belegt durch konkrete Beispiele

nannte er folgende sieben besonders wichtige Voraussetzungen und kommunikative Elemente:

1. Die intendierten Ziele sollen klar umrissen und konkret sein;
2. Die Aktivierungszirkel sollen möglichst kurz sein (häufiges "Drankommen");
3. Beachtung der optimalen Passung der Schwierigkeit;
4. Berücksichtigung unterschiedlicher Motivations- und Spannungssteigerungselemente (Wettbewerb, Zufall, Kreis);
5. Verwirklichung des potentiellen Interaktionsteils ('spielsteuernde Kommunikationselemente'<sup>1)</sup>);
6. Situation, Redeabsicht und Redemittel müssen zueinander passen und dem sprachlichen Können der Schüler, bzw. den Zielen angemessen sein;
7. Die zu spielenden Rollen können realistisch oder fiktiv sein. Eine Steigerungsmöglichkeit, im Sinne der Reflexion der eigenen Spielhaltung, ist wünschenswert.

Gesondert ging Kuntze anschließend auf die möglichen Rollen ein, die vom Lehrer an eine Handpuppe delegiert werden könnten<sup>2</sup>. Als besonderes kommunikatives Merkmal dieses Spielsonderfalles gilt das ausschließliche Fremdsprachensprechen der Puppe.

Nach dem Beitrag zu den kommunikativen Merkmalen von Sprachspielen wurde eine Spielform gewählt, die in der Progression von



bereits im Bereich des produktiven Sprechverhaltens liegt:

*Dialogues* (als kommunikatives Sprachspiel):

Sechs verschiedene Situationen mit jeweils zwei Partnern werden dabei stichwortartig vorgegeben, nachdem die Grundsituation nach *Redeabsichten* und dafür gültigen *Redemitteln* erarbeitet worden ist:

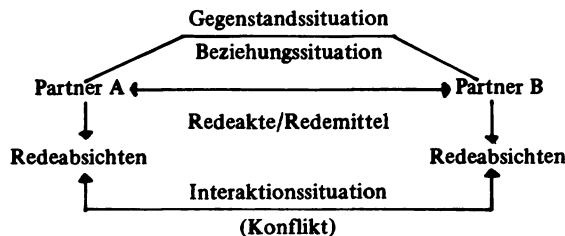
1. You want to borrow a book/record/blouse from your boy-/girlfriend that is very precious to him/her. What is going to happen?
2. Mary and Liz want to go to the cinema together. Each of them wants to see one particular film, unfortunately not the same one. Which film will they see?
3. Peter/Diane wants to take back a pullover he/she has just bought because there is something wrong with it. What is happening in the shop?
4. Fred and John are working on a project together. Fred feels that he is doing the main job and he complains to John about this.
5. Anne and David have arranged to meet at the station (or any other place) at six p.m.. David (or Anne) is 20 minutes late for the meeting.
6. Mike and Kevin (Gill and Sue) are planing their holidays together. One of them wants to go to the seaside, the other one wants to go mountaineering. What will they do?

Dazu wurden einige grundsätzliche Erläuterungen zur "*Situation*" im kommunikativen Spiel gegeben:



Als "gute" Themen für Rollenspiele erweisen sich Situationen, in denen Bedürfnis gegen Bedürfnis oder Wunsch gegen Wunsch stehen, wo jedoch auch eine Lösung gefunden werden *muß*. Dabei würde Durchsetzung der einen Niederlage der anderen Seite bedeuten, so daß meist ein (wie immer gearteter) Kompromiß angestrebt werden wird.

Hier die an der "Situation" beteiligten Konstituenten, die als entscheidende Spielfaktoren berücksichtigt werden müssen, da sie den Interaktionsverlauf entscheidend beeinflussen:



Die Faktoren Konflikt, Gegenstandssituation, Partner, Beziehungssituation sollen vor dem Spiel durch Spielleiter oder durch die Spieler selbst definiert werden.

Ein wesentlicher Teil der Einstimmung für die Spieler ist aber auch der Einstieg in die Konfliktsituation über die darin entstehenden Redeabsichten (Identifikation mit den Sprechern):

Im Beispiel "Dialogues" ist folgende Zuordnung von Redeabsichten und Redemittel denkbar:

**Redeabsichten (language needs):**

Wunsch/Bitte äußern

Absicht äußern

Vorschläge machen

Zustimmung/Ablehnung  
äußern

Zustimmung suchen/  
überzeugen

**Redemittel (language acts):**

– I would like to . . .

– Could you please . . .

– I want to . . .

– I am going to . . . I will . . .

– Let's . . . I feel we should . . .

– It seems better to . . .

– Good idea. Fine. I agree.

– I don't mind. If you like.

– I don't agree. I'm not so happy  
about that.

– Well, shall we choose . . .  
then?

– Don't you think we could . . .

– It might be a good idea . . .

– Do you agree?

– All right then?

Wesentlich ist dabei nicht ein *erschöpfendes Angebot* an Redemitteln, sondern die *Möglichkeit des Auswählens* durch den Spieler.

Die Anforderungen des oben vorgestellten Spiels waren den Teilnehmern eher zu einfach. In der *Feedbackphase* wurde kritisch vermerkt, daß die gewählten Situa-

tionen allzu realistisch seien, also keinen Raum lassen für Absurdes, Humorvolles, Phantastisches, das eher anregen könnte zu produktivem Sprechverhalten.

Im Anschluß daran kamen von M. Kuntze einige Vorschläge zur *Gruppenbildung*:

In einem zweiten Kurzreferat stellte Kuntze theoretisch und praktisch Möglichkeiten zur (spielerischen) Gruppenbildung vor. Noch vor der Entscheidung für eine bestimmte Gruppenbildungsmethode muß der Spielleiter sich im klaren sein über: den Grund zur Gruppenbildung (Selbstzweck, bestimmtes Spiel o.ä.), die gewünschte Gruppengröße, die Gruppenzusammensetzung (gesteuert, ungesteuert) und den Zeitfaktor.

Folgende Wege zur Gruppenbildung wurden vorgestellt:

1. ABZÄHLEN: beliebige Gruppengröße, steuerbar;
2. 'WINDOW – DOOR – HAIRCOLOUR . . . GROUP': z.B. Bildung von zwei Teams, ungesteuert;
3. BINDFADENKNÄUEL: Paarbildung, ungesteuert;
4. POSTKARTEN ZERSCHNEIDEN: z.B. 4er Gruppen, ungesteuert;<sup>3</sup>
5. 'ATOMS': beliebige Gruppengröße, ungesteuert;<sup>4</sup>
6. FARB- ODER NUMMERNKÄRTCHEN:
  - a) jede gewünschte Gruppengröße kann angestrebt werden;
  - b) die Gruppenzusammensetzung ist unter verschiedenen Aspekten steuerbar:
    - gute und weniger gute Schüler mischen
    - zwei Jungs und zwei Mädchen werden zusammengetan (z.B. Vater, Mutter, Sohn, Tochter)
    - bestimmte Karten erhalten bestimmte Schüler (für ausgewählte Rollen)
  - c) mit dieser Technik ist auch planbar, welche Gruppe nach der Vorbereitungsphase mit dem Vorspielen beginnt. Vor allem in der letztgenannten Gruppenbildungsmöglichkeit liegt noch weiteres Differenzierungspotential.

Die Überlegungen zu den Funktionen des Spielleiters mußten aus Zeitmangel sehr knapp gehalten werden. Zunächst stellte R. Löffler ausgewählte Möglichkeiten zur Gestaltung von Gesprächs- und Diskussionsformen vor:

### 1. *Streitgespräch mit Gruppenschutz*

2 (3) unterschiedliche Positionen werden je durch einen "Meinungsvertreter" und die ihn umgebende "Meinungsgruppe" vertreten. In vorher angegebenen Zeitabständen finden "Beratungspausen" innerhalb der Gruppen und Wechsel der Meinungsvertreter statt.

### 2. *"Fishbowl"*

Im Innern eines Kreises diskutieren 2-4 Teilnehmer. Tn aus dem Außenkreis können beliebig oft die zwischen den Diskutierenden stehenden leeren Stühle aufsuchen, eine Aussage machen und wieder in den Außenkreis zurückkehren.

### 3. *"Kugellager"*

Tn sitzen in zwei Kreisen, wobei je 2 Tn einander zugewandt sitzen. Ein Kreis wandert nach ca. 5-10 Min. im Uhrzeigersinn weiter, usw.

#### 4. *Brainstorming*

Zettel mit Ideen werden an die Wand geheftet, danach von allen betrachtet und mit Markierungspunkten versehen. Wichtig sind vorher vereinbarte Beurteilungsgesichtspunkte.

#### 5. *“Methode 66”*

Es werden spontan Gruppen zu 6 Tn gebildet, die sich für 6 Min. in verschiedenen Bereichen desselben Raumes besprechen. Danach bringen alle Gruppen ihre Ergebnisse in das Plenum ein. Beliebig mit veränderter Gruppenaufgabe fortführbar.

#### 6. *“Meinungsmarkt”*

Gruppen zu je 6 Tn arbeiten für 15-20 Min. an einem Thema (parallel oder arbeitsteilig), fertigen dann dazu ein Thesenpapier oder Plakat und erläutern dies vor dem Plenum. Dann gehen alle Tn reihum und vermerken Ideen, Kritik oder Ergänzendes auf den an die Wand gehefteten Plakaten. Nun gehen die Gruppen in die Revision ihres jeweiligen Papiers, das dann noch einmal dem Plenum vorgestellt werden kann.

#### 7. *“Atome – Moleküle”*

Zu einem Problem unterhalten sich zunächst je zwei Tn; nach einer vereinbarten Zeit treffen sich zunächst je zwei Paare zu Vierergruppen, dann je zwei Vierer- zu Achtergruppen, die sich immer zum selben Thema äußern und auf der Gruppenebene zusammenfinden. Schließlich Zusammenfassen im Plenum.

Anschließend entwickelte sich aus zusammengetragenen Erfahrungen der Teilnehmer eine Plenumsdiskussion um folgende Punkte:

- Funktion der Regeln im Spiel: Soll man sie vorgeben– Wie vorgeben? Wie können sie verändert werden?
- Korrektur der Fehler: Wann? Welche Möglichkeiten gibt es?
- Wie können die Bedürfnisse der jeweiligen Lernergruppe durch den Spielleiter berücksichtigt werden?

Diese Abschlußdiskussion machte die vielfältigen Erfahrungen der Teilnehmer in einem weiten Feld deutlich, das von der Primarstufe über Sekundarstufe I und II, über Sonderschule bis hin zur Erwachsenenbildung reichte. Es wurden dabei sehr unterschiedliche, ja gegensätzliche Situationen und Lernbedürfnisse und demnach auch Verhaltensmöglichkeiten der jeweiligen Spielleiter deutlich.

### **Anmerkungen**

(Die Literaturverweise beziehen sich auf das Literaturverzeichnis am Ende des Beitrags.)

- 1 Löffler/Kuntze 1980: 28 ff.
- 2 Siehe dazu ausführlich: Löffler 1981: 77 ff. und Löffler/Kuntze 1980: 96 f.
- 3 Löffler/Kuntze 1980: 114 ff.
- 4 Löffler/Kuntze 1980: 44 ff.

## II. Friederike Klippel (Dortmund):

### FUNKTIONEN UND INTEGRATION VON SPIELEN IM FREMDSPRACHEN-UNTERRICHT

Bisher sind Spiele im Fremdsprachenunterricht traditionellerweise als Mittel der Auflockerung und Motivation vorwiegend im Anfangsunterricht und in der Hauptschule eingesetzt worden. Diese Art der Verwendung hat zwar gelegentlich ihre Berechtigung, doch ist es für einen effektiveren Spieleinsatz wesentlich, die Möglichkeiten der dem Spiel eigenen Lernsituationen gezielt zu nutzen, um den Spielern angenehmes und ertragreiches Üben der Fremdsprache zu ermöglichen. Die in jedem Spiel gegebenen Merkmale – der Spannungsbogen zwischen Anspannung und Entspannung, die Zweckfreiheit, die Gegenwärtigkeit, die Quasi-Realität und die Spielfreude (vgl. dazu ausführlich Heckhausen und Scheuerl) – lösen bei den Spielteilnehmern einen psychischen Zustand aus, der dem Lernen sehr förderlich ist. Für viele Schüler bedeutet Lernen im Spiel das Lernen im entspannten Feld, in dem sie frei von Ängsten und Hemmungen der normalen Unterrichtssituation agieren und experimentieren können. Damit diese spielerische Stimmung erhalten bleibt, muß das Spiel von den unterrichtsüblichen Konsequenzen, wie Benotung, Leistungsüberprüfung, Disziplinierung, frei bleiben. Das heißt jedoch nicht, daß Spielen regel- und ziellos ist. Auf die Einhaltung der von allen zu Spielbeginn akzeptierten Spielregeln werden die Spieler selbst dringen, damit ihr Spiel erfolgreich durchgeführt werden kann. Neben den genannten allgemeinen Spielmerkmalen gibt es vier weitere Variablen, die sowohl die Spielqualität als auch die Lernmöglichkeiten eines Spiels bestimmen: Wettbewerb und Kooperation sowie Können und Zufall. Wettbewerbspiele, in denen allein das Können der Spielteilnehmer entscheidend ist, kommen herkömmlichen Übungssituationen relativ nahe und werden sicher nicht von allen Spielteilnehmern als echte Spiele empfunden. Die günstigsten Lernbedingungen finden sich in der Regel in solchen Spielen, die alle vier Elemente in etwa gleicher Ausprägung enthalten.

Ist das Spiel in seiner Globalfunktion als Lernsituation des Fremdsprachenunterrichts anerkannt, so führt die Detailanalyse der Lernvoraussetzungen und Übungsmöglichkeiten einzelner Spiele zu einem lernzielbezogenen und didaktisch begründeten Einsatz. Dieser liegt in der Regel in den Übungs-, Anwendungs- und Transferphasen des Unterrichts, wenn neu eingeführtes oder zu wiederholendes Sprachmaterial geübt und produktiv gebraucht wird. Die sprachlichen Inhalte von Fremdsprachenlernspielen können allen Teilbereichen der Sprache (Phonetik, Lexik, Grammatik, Pragmatik), jeder Komplexitätsebene, z.B. der Laut-, Wort-, Satz- oder Textebene, sowie den unterschiedlichen Könnensstufen (imitativer, reproduktiver oder produktiver Sprachgebrauch) entnommen sein. Neben den rein sprachbezogenen Spielen gibt es solche zur Landeskunde und zur Arbeit mit Texten. Grundsätzlich sind Spiele für Fremdsprachenlernende jeden Alters und Lernstandes geeignet, doch sollte auch die Spielauswahl unter diesem Aspekt mit dem Blick auf eine bestimmte Lerngruppe vorgenommen werden.

Eine lernzieladäquate und gruppenbezogene Berücksichtigung von Spielen im Fremdsprachenunterricht trägt nicht nur dazu bei, den Lernenden vielfältige Übungsmöglichkeiten zu präsentieren, sie verschafft ihnen auch vermehrt Gelegen-

heit, die fremde Sprache in anregenden Situationen kommunikativ und kreativ zu verwenden. Darüber hinaus führen Spiele oftmals zu einer Verbesserung des Lernklimas und der Gruppenatmosphäre. Spiele sollen andere Unterrichtsformen nicht ersetzen, sie können jedoch das methodische Repertoire bereichern und den Fremdsprachenunterricht dadurch für Lehrende und Lernende effektiver und fröhlicher gestalten.

### Literatur

- Heckhausen, Heinz: "Entwurf einer Psychologie des Spielens", in Flitner, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München: Piper 1973
- Klippel, Friederike: *Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht*. Frankfurt: Lang 1980
- Klippel, Friederike: *Lernspiele im Englischunterricht*. Mit 50 Spielvorschlägen. Paderborn: Schöningh 1980
- Löffler, Renate: *Spiele im Englischunterricht*. Vom lehrergelenkten Lernspiel zum schülerorientierten Rollenspiel. München: Urban & Schwarzenberg 1979
- Scheuerl, Hans: *Das Spiel*. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim und Basel: Beltz 1954.

### III. Friederike Klippel (Dortmund):

#### ENTWICKLUNG NEUER SPIELE

Obwohl es eine große Anzahl von Spielesammlungen für den Fremdsprachenunterricht gibt, wird es nicht immer möglich sein, Spiele zu finden, die für die sprachlichen oder sozialen Bedürfnisse einer bestimmten Lerngruppe maßgeschneidert sind. In vielen Fällen lassen sich dazu bereits bekannte Spiele abwandeln; manchmal ist es jedoch einfacher, einen Spielrahmen mit neuen Inhalten zu füllen und somit ein neues Spiel zu "erfinden".

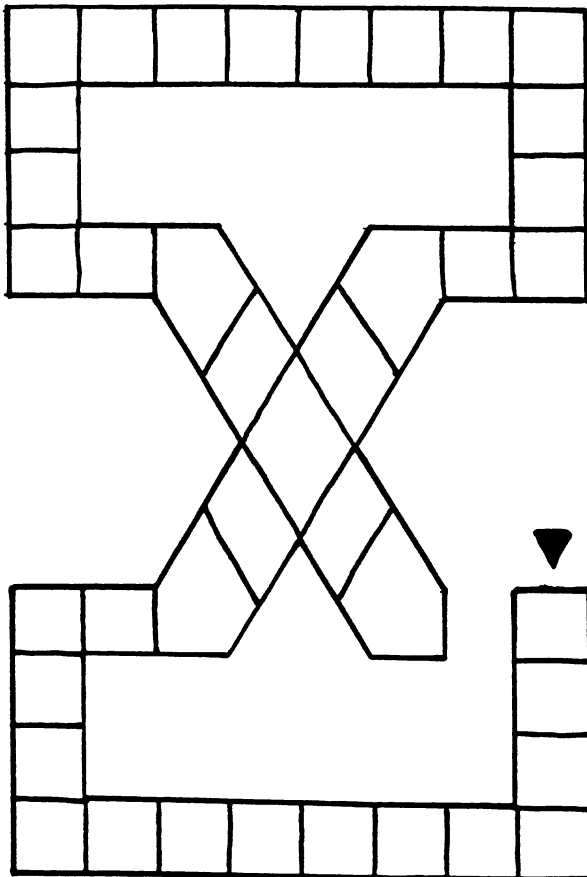
Die Teilnehmer der AG "Spiele im Fremdsprachenunterricht" erhielten den unten abgedruckten Brettspielplan sowie Spielsteine, Würfel und Blanko-Kärtchen mit der Auflage, damit ein Spiel zu gestalten, das in einer ihnen bekannten Lerngruppe Verwendung finden könnte. Die von den einzelnen Arbeitsgruppen skizzierten Lösungen zeigen deutlich, wie vielseitig sich ein solcher Spielplan einsetzen läßt, zumal bei weitem nicht alle Möglichkeiten der inhaltlichen Ausrichtung (z.B. Spiel zur Formenlehre, zur Aussprache, zur Wortschatzwiederholung) ausgenutzt wurden. Zudem läßt sich der Spielplan selbst durch wenige Striche so verändern, daß beispielsweise eine Endlosschleife oder verschiedenfarbig kodierte Felder entstehen, was weitere Spielvarianten gestattet.

Spielvorschläge der Arbeitsgruppen:

1. Landeskunde-Spiel, das die Spielteilnehmer auf eine Englandrundfahrt vorbereiten helfen soll. Die einzelnen Spielfelder enthalten Aufträge sprachlicher Art oder Fragen zum Alltagsleben in England, die von den jeweils auf diesem

Feld sitzenden Spielteilnehmer beantwortet werden müssen. Einige Spielfelder sind frei, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen.

2. **Einrichtung eines Raumes.** Jeder Spielteilnehmer erhält den Grundrißplan eines Zimmers (oder Hauses). Zusätzlich zum farblich kodierten Spielplan gibt es zwei verschiedenfarbige Stapel Ereigniskarten. Die Karten der ersten Sorte enthalten Aufträge, wie Möbelstücke aufgestellt werden sollen, die anderen Karten Bezeichnungen von Einrichtungsgegenständen. Trifft ein Spieler auf ein Feld in der "Möbelkartenfarbe", so nimmt er sich ein Möbelstück; die nächste Auftragskarte sagt ihm, wie er es plazieren muß. Da sich bei dieser Art des Spiels eher seltsam eingerichtete Räume ergeben, bieten die Spielergebnisse weitere Sprechanlässe in reichem Ausmaß.
3. **Assoziationsspiel.** Jedes der Felder des Spielplans trägt die zeichnerische Darstellung eines Gegenstandes des täglichen Lebens. Auf den Kärtchen sind unterschiedliche Situationen aufgeführt, wie Geburtstag, Beinbruch, Besuch eines Kochkurses etc. Die Spielteilnehmer müssen nun sinnvolle oder witzige Verbindungen zwischen dem Gegenstand auf dem von ihnen besetzten Spielfeld und dem Ereignis der gezogenen Karte herstellen.
4. **Handlungsspiel.** Die Ereigniskarten enthalten Aufträge zur sprachlichen und nichtsprachlichen Bewältigung, wie z.B. "mime somebody eating a lemon", "draw a pig with your eyes closed", "tell us what you did yesterday".



## Literatur

Some sources of values exercises:

Simon, Sidney B./Howe, L.W./Kirschenbaum, H.: *Values Clarification. A Handbook of Practical Strategies for Teachers and Students (A and W Visual Library, New York, 1978).*

Simon, Sidney B.: *Meeting Yourself Halfway. 31 Values Clarification Strategies for Daily Living (Wiler, Ill. Argus Communications, 1979).*

Moskowitz, Gertrude: *Caring and Sharing in the Foreign Language Class (Newbury House, Rowley, Mass., 1978).*

Games can be obtained from: E.M.I. Box 4272, Madison, Wis. 53711, U.S.A.

## Literaturliste zur AG 9: Spiele im Fremdsprachenunterricht

Bloom, J./Blaich, E.: *Lernspiele und Arbeitsmittel im Englischunterricht. Berlin und Bielefeld: Cornelson, 1970 (1. Aufl. 1962)*

Byrne, D./Rixon, S.: *Communication Games. British Council ELT, Guide 1. Windsor: NEFER, 1979.*

Carrier, M.: *The Centre for British Teachers, Take 5. Games and Activities for the Language Learner. London: Harrap, 1980.*

Chamberlin, A./Sternberg, K.: *Play and Practise! Graded Games for English Language Teaching. London: Murray; Stuttgart: Klett, 1976.*

Dorry, G.N.: *Games for Second Language Learning. New York: McGraw-Hill, 1966.*

Edmundson, J.: *The Best Party Games. London, rev. ed., 1968.*

Gibbs, G.I. (ed.): *Handbook for Games and Simulation Exercises. London, 1974.*

Göbel, R.: *Lernen mit Spielen. Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern. Frankfurt: Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschul-Verbandes, 1979.*

Gressmann, L.: *Puzzles & Games. Lernspiele für die Englischstunde. München: Oldenbourg, 1979.*

Harris, P.: *Play the Role. 100 Role Plays. Stuttgart, 1980.*

Herbert, D./Sturtridge, G.: *Simulations. British Council ELT Guide 2. London: British Council, 1979.*

Hill, L.A./Fielden, R.D.S.: *English Language Teaching Games for Adult Students. Book 1 Elementary, Book 2 Advanced. London: Evans, 1974.*

Johnston, R./Carlisle, B.: *Take 5. Games and Activities for the Language Teacher. The Centre for British Teachers Ltd., 1978. (Erprobungsfassung. Endgültige Ausgabe siehe unter Carrier)*

Klippel, F.: *Lernspiele im Englischunterricht. Mit 50 Spielvorschlägen. ISL 34, Paderborn, 1980.*

Klippel, F.: "Spiel mit Ziel. Lernspiele im Englischunterricht", in: *Praxis des neusprachlichen Unterrichts* 27, 1980, 127-134.

Klippel, F.: "Which Games? Ein Überblick über Spielesammlungen für den Englischunterricht", in: *Praxis des neusprachlichen Unterrichts* 30, 1983, 417-425.

Klippel, F.: *IDEAS, Übungsvorschläge und Arbeitsblätter für einen aktiven Englischunterricht. Dortmund: Lensing, 1983.*

Lee, W.R.: *Language Teaching Games and Contests. London: Oxford University Press, 1965 (überarbeitete zweite Auflage 1979)*

Löffler, R.: *Spiele im Englischunterricht. Vom lehrergelenkten Lernspiel zum schülerorientierten Rollenspiel. München: Urban und Schwarzenberg, 1981.*

Löffler, R.: "Spiele im Englischunterricht – auch bei erwachsenen Lernern?" in: *Zielsprache Englisch* H. 3, 1983, 1-7.

- Löffler, R./Kuntze, W.-M.: Spiele im Englischunterricht II. München: Urban und Schwarzenberg, 1980.
- Macht, K. u.a.: Das darstellende Spiel im Englischunterricht. Ansbach: Prögel, 1978.
- Mohr, P. (Bearb.): Spielen im kommunikativen Englischunterricht. Fulda: Hessisches Institut für Lehrerfortbildung, 1978.
- Mundschau, H.: Lernspiele für den neusprachlichen Unterricht. München: Manz, 1974 (4. Aufl. 1981).
- Nickel, H.W.: Das Rollenspielbuch. Hilfen für Spielleiter. Heft 9. Recklinghausen, 1972.
- Orlick, T.: Kooperative Spiele. Herausforderung ohne Konkurrenz. Beltz, Weinheim, 1982.
- Sibler, H.P. u.a.: Spiele ohne Sieger, Ravensburg, 1976.
- Wagner, J.: Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. Materialien Deutsch als Fremdsprache Heft 10. Regensburg: Arbeitskreis Deutsch als Fremdsprache beim DAAD, 1977.
- Wacyn-Jones, P.: Act English! Role Plays. 2 Bände. München: Hueber, 1983.
- Werthmüller, H.: Themenzentriertes Theater: Kaktus-Basismappe, Schweizerische Informationsstelle Schulspiel. Zürich, 1978.
- Wright, A./Bettridge, D./Buckby, M.: Games für Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 1979 (dt. Ausgabe: Kommunikative Lernspiele für den Englischunterricht. Aus dem Englischen übertragen und bearbeitet von R. Freudenstein. München: Hueber, 1982).