

## **DIE ROLLE DES SPIELS IM SPRACHUNTERRICHT**

RODICA TEODORA BIRIŞ

### **Einführung**

Wir lernen nicht nur für eine ferne Zukunft, sondern wenden die deutsche Sprache in vielfältigen Zusammenhängen direkt an. Der Lehrer wird von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren, befreit. Die Rolle und Funktion der Mitschüler und des Lehrers wandeln sich ständig. In heterogenen Leistungsgruppen erfüllen die Spiele eine kompensatorische Funktion und leisten Differenzierungsarbeit. Auch schwächere Schüler können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen. In Großgruppen führen die Spiele zu einer Verstärkung der kommunikativen Fähigkeiten und gewährleisten auch die aktive Teilnahme vieler Schüler am Unterrichtsgeschehen. Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.

### **Spiele und die Persönlichkeit der Schüler**

Das Spiel:

- entwickelt das Verhalten des Schülers;
- erleichtert Kontakte in der Klasse;
- fördert Kooperationsbereitschaft;
- fördert Empathiefähigkeit, d.h. die Fähigkeit, sich in die Rollen anderer zu versetzen;
- fördert Kreativität;
- reduziert Angst und Hemmungen;
- kann die Schüler auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollenspiel);
- fördert Konfliktbereitschaft;
- vermittelt zwischen eigener und fremder Erfahrung.

### **Die Rolle des Spiels in der Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Deutschunterricht**

Das Spiel:

- entwickelt Kommunikationsfähigkeit;
- kann zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden;
- entwickelt teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich.

Spielerisch Grammatik lernen:

Die Konzentration der Linguistik auf die gesprochene Sprache der geschriebenen gegenüber bedeutet, dass der Dialog die vorwiegende, oft die einzige Textsorte in den Lehrbüchern ist. Für die beschreibende Sprachwissenschaft ist die Substitution ein wichtiges Analyseinstrument. Durch das Ersetzen eines Wortes kann man seine Merkmale im Vergleich zu anderen Wörtern bestimmen. Folgender *Übungstyp* wird oft verwendet:

Das Haus / besteht / aus / rotem / Sandstein.

Das Denkmal / ist / ... / ... / ... .

In der psychologischen Forschung gewinnt seit den 30er Jahren eine Richtung an Bedeutung, die die Auffassung vertritt, dass Sprache nicht durch Einsicht und Regelanwendung erworben wird, sondern durch Nachahmung, durch Verallgemeinerung bzw. durch Unterscheidung.

Der Behaviorismus hat Konsequenzen für den Fremdsprachenunterricht. Nicht Regelerkenntnis und Regelanwendung sollten trainiert werden, sondern Reiz-Reaktionsketten sprachlichen Verhaltens, d.h. der Lehrer setzt Impulse, die Schüler reagieren. Die Impulse können dabei aus Bildern, Sätzen vom Tonband oder aus akustischen Signalen bestehen. Ist die Reiz-Reaktions-Verbindung hergestellt, genügen gelegentliche „Intervallverstärker“, um das gewünschte Sprachverhalten aufrecht zu erhalten. Das Aufbauen deutschsprachlicher Kompetenz ist damit in einem Verhaltens-Trainingsprogramm festzuschreiben. Dieses definiert die Ziele des Spracherwerbs und legt Stufen auf diesem Weg fest.

Der Vorteil des audiolingualen/audi-visuellen Deutschunterrichts liegt vor allem in der Tatsache, dass die Schüler sehr schnell, auch ohne Kenntnisse komplizierter Regeln, im Anfangsunterricht korrekte Sätze produzieren können. Das heißt, die Schüler imitieren Sätze. Auch komplizierte Strukturen können durch die Wahl von Übungsformen, die keine grammatische Regelkenntnis voraussetzen, vom Lehrer rasch angewendet, d.h. nachgesprochen und abgewandelt werden. Außerdem führt das multimediale Materialangebot zu einem abwechslungsreichen Unterricht. Die grammatische Struktur wird nicht ohne Grund eingeführt und geübt. Sie zeigt den Schülern wie eine Struktur gebildet wird und wozu wir die gelernte Struktur brauchen, in welchem Kontext wir sie verändern.

Das geplante Lernspiel im Unterricht ist immer noch die Ausnahme. Der Unterricht wird mit Hilfe von spielerischen Übungen bereichert und hat als Ziel die Grammatik zu üben, zu festigen und anzuwenden. Spielprinzipien können wir variieren und den Möglichkeiten der Klasse anpassen. Das Lernen und verstehen einer Spielanleitung reicht als Vorbereitung für ein Lernspiel im Unterricht nicht aus. Deshalb sollen wir Spiele nicht einfach nur lesen, sondern im Hinblick auf den Unterricht durchdenken, anpassen und spielen. Einige Beispiele:

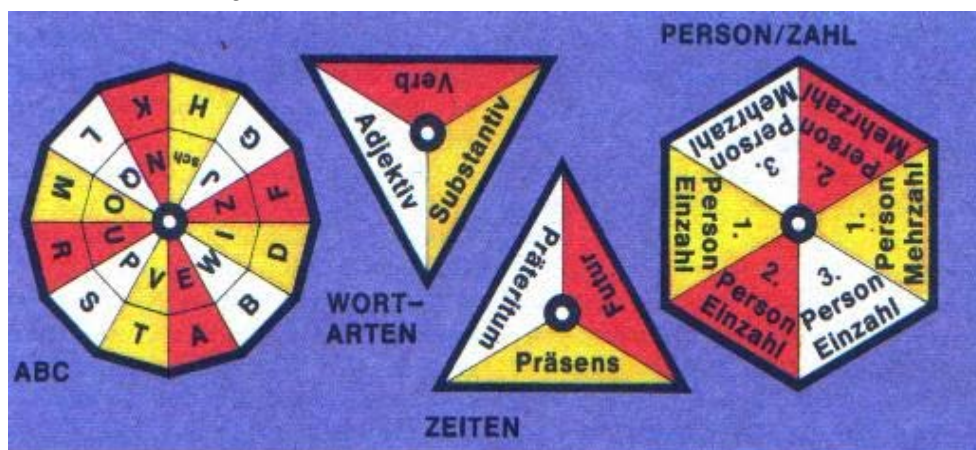
\* Wörtersuche

Suche sechs Wörter aus dem Buchstabengitter und male sie bunt an wie im Beispiel.

W	S	U	S	O	M	M	E	R	U	S	U	S
A	B	R	L	S	R	J	U	I	S	E	S	C
S	C	Q	U	A	K	E	N	F	O	E	U	H
S	O	R	S	S	L	U	L	U	J	R	S	U
E	S	U	S	C	H	W	I	M	M	E	N	H
R	R	N	E	O	H	R	A	F	A	R	J	A

\* Schreibspiele

Schreibspiele sind vielfältig. Je nach ihrem Inhalt sollen sie vor allem Aufmerksamkeit, Konzentration, Denk- und Reaktionsvermögen, Kombinationsfähigkeit und zielstrebiges, zügiges Arbeiten fördern. Infolge des geringen Materialbedarfs sind sie rasch einsetzbar. Lustbetonte Spielhandlungen regen die Schüler zum selbstständigen Spiel an.

\* Der Kreisel sagt an!

In der Spielidee den Tabellenspielen ähnlich, wird hier die Aufgabenstellung durch Kreisel gegeben. Sie können aus fester Pappe hergestellt werden. Zum Drehen wird ein 8 cm langes angespitztes Rundstäbchen (Zahnstocher) genommen. Der Spielinhalt wird dadurch bestimmt, welche Kreisel benutzt werden.

\* Variante: Wortarten

Jeder Spieler fertigt sich eine Tabelle mit Wortarten-Spalten an.

Buchstabe	Namenwort (Substantiv)	Tunwort (Verb)	Wiewort (Adjektiv)	Punkte
B	Bogen	bauen	bunt	

Die beiden Kreisel „Abc“ und „Wortarten“ werden gleichzeitig gedreht. Nach ihren Angaben (z.B. Verb, Buchstaben P und S) überlegen alle Mitspieler zwei Verben (putzen, schlafen) und schreiben sie in ihre Tabelle. Eventuell kann das Aufsuchen der Wörterliste verlangt werden. Die Kontrolle erfolgt durch Ansagen und wird mit Punkten bewertet. Für jedes Wort, das nur einmal vorhanden ist, erhält der Spieler 10 Punkte. Haben mehrere Spieler das gleiche Wort aufgeschrieben, erhalten sie dafür 5 Punkte. Falsche Angaben werden nicht bewertet (oder wenn vereinbart mit Punkteabzug). Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erhält.

\* Variante: Sätze bilden

Jeder Spieler erhält 10 Spielmarken. Nach den Angaben der Kreisel „Person/Zahl“ und „Zeiten“ (1. Person Einzahl) schreibt jeder Mitspieler einen Satz auf. Das Verb setzt er nach eigener Wahl. (Ich werde kontrollieren.). Ergibt sich bei der Kontrolle, bei der jeder seinen Satz ansagt, dass er fehlerhaft ist, legt der Spieler eine Spielmarke in die Mitte. Sieger ist, wer nach Beendigung des Spiels noch die meisten Spielmarken besitzt. Er hat die wenigsten Fehler gemacht. Da, bei diesen Spielen, manchmal die Lösungszeiten zwischen den Mitspielern stark voneinander abweichen, können auch jeweils zwei Spieler gemeinsam die Aufgabe lösen.

\* Fehlerversteigerung

Jede Gruppe bekommt ein Arbeitsblatt, worauf 10 falsche und 5 richtige Sätze geschrieben sind. Jede Gruppe hat 50 Lei zur Verfügung. Die Sätze werden der Reihe nach laut vorgelesen und versteigert. Die Schüler achten dabei auf Rechtschreibfehler und Grammatikfehler. Gewinner ist, wer die meisten richtigen Sätze hat.

Versteigerung	Bezahlt	Rest
1. Gestern ich war im Kino.	8 Lei	42 Lei
2. Meine Katze ist lieb.	12 Lei	30 Lei
3. Warum Hast du mich nicht angerufen?	...	...
4. ...	...	...

\* Fragenraten

Ein Schüler flüstert seinem Nachbarn eine Frage ins Ohr. Der Nachbar antwortet laut auf die Frage. Die anderen Schüler müssen erraten was der erste Schüler gefragt hat.

1. Schüler: Was hast du heute gegessen?
2. Schüler: Eine Banane.
- Klasse: ... .

\* Kartenspiele : Was gehört zusammen?

Es werden Spielkarten, auf denen bekannte Einzelbegriffe geschrieben sind, benötigt.

Es eignen sich besonders gut Begriffe aus dem Umweltkundeunterricht.

- z.B.: Niederschläge: Regen, Schnee, Hagel, Reif;  
 Laubbäume: Birke, Kastanie, Eiche, Buche;  
 Nadelbäume: Tanne, Kiefer, Fichte, Eibe;  
 Kreisstädte: Arad, Ineu, Curtici, Pankota;  
 Flüsse: Marosch, Alt, Kreisch, Somesch.

Zu einem Oberbegriff können mehrere Einzelbegriffe vorhanden sein, jedoch muss es stets eine gerade Anzahl sein, damit die Paarbildung möglich ist. Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum haben die Mitspieler zwei Karten auf. Sie lesen die Begriffe vor. Können beide Karten einem gemeinsamen Oberbegriff zugeordnet werden und findet der Spieler diesen Begriff, darf er beide Karten als Paar ablegen und erneut zwei Karten aufdecken. Das geschieht so lange, bis der Spieler für die aufgedeckten Karten kei-

nen Oberbegriff findet. Diese Karten werden verdeckt zurückgelegt und der nächste setzt das Spiel fort. Wer die meisten Paare hat, ist Sieger.

\* *Memory*

Die Schüler werden in Gruppen aufgeteilt, in jeder Gruppe sind 6 Schüler. Nun geht es darum Paare zu finden, indem der erste Spieler zwei Kärtchen aufdeckt, diese den Mitspielern zeigt und wieder verdeckt auf den gleichen Platz legt. Alle müssen versuchen sich den Platz dieser Kärtchen zu merken. Dies geschieht nun so lange, bis ein Schüler ein Paar aufdeckt. Er darf es behalten. Deckt er zwei Karten auf, die nicht zusammen passen, so muss er sie wieder verdeckt auf den Tisch legen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

z.B.: – Satzergänzung      

Ich komme aus ...
-------------------

Berlin
--------

  
– Fragen – Antworten      

Wo liegt die Brille?
----------------------

Auf dem Tisch.
----------------

## Literatur

FLICK 2007

FLICK, Katharina: *Der Rätselsack*. Lichtenau, AOL-Verlag, 2007.

GÖBEL 1999

GÖBEL, Richard: *Lernen mit Spielen. Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Kindern*. Frankfurt–Bonn, Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschulverbandes, 1999.

KNEIP 1992

KNEIP, Winfried: Otto mopst. *Spiele mit Sprache*. Mülheim, Verlag an der Ruhr, 1992.

MOSLER–HERHOLZ2001

MOSLER, Bettina–HERHOLZ, Gerd: *Die Musenkusmischmaschine. 128 Schreibspiele für Schulen und Schreibwerkstätten*. Essen, Neue Deutsche Schule, 2001.

RAMOR 1994

RAMOR, Helmut: *Bilderkreuzworträtsel. 29 Bilderkreuzworträtsel mit Lehrer Innenhilfen*. Lichtenau, AOL-Verlag, 1994.

RAUER–SALZENBERG 2003

RAUER, Christiane–SALZENBERG Manuel: *Sprachlernspiele im Unterricht mit Menschen, die Deutsch als zweite Sprache lernen*. WIS-Materialien, 8/2003.

SCHULZE 1994

SCHULZE, Eberhard: *Rätselsprache und Sprachrätsel*. Mülheim, Verlag an der Ruhr, 1994.

SPIER 1981

SPIER, Anne: *Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. Königstein/Ts., Scriptor, 1981.

