

Die Analyse und Bewertung der Sprachlernspiele in dem Lehrwerk ‘MOMENT MAL 1’ und ‘MOMENT MAL 2’

Emel Erim , - Arzu Aydemir Ümit , Ankara

Öz

“Moment Mal 1” ve “Moment Mal 2” adlı ders kitabı setinde yer alan eğitsel dil oyunlarının analizi ve değerlendirilmesi

Öğrenme sürecinin her aşamasında sosyal ve interaktif öğrenme ön planda yer almaktadır. Yabancı dil edinimi de hangi yaşta olursa olsun, sosyal ve interaktif öğrenme süreçleri gerektirir. Eğitsel dil oyunları, bu öğrenme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu oyunlar, iletişimsel ve kültürlerarası yaklaşımda olduğu gibi, alternatif yabancı dil eğitimi metodlarının kullanıldığı ders kitaplarında da öğretim materyali olarak kullanılmaktadır. Eğitsel dil oyunları, 1970'lerin ortalarına kadar iletişimsel yöntemlerde en üst düzeye ulaşmış olsa da yabancı dil öğretimindeki yerini günümüze kadar sürdürmüştür.

Bu çalışmanın amacı Almanca öğretiminde kullanılan “Moment Mal 1” ve “Moment Mal 2” adlı ders kitabı setinde yer alan eğitsel dil oyunlarını analiz etmek, onları özelliklerine ve kazandırdığı dilsel becerilere göre sınıflandırmak ve yabancı dil öğreniminde oyun faktörünün önemini ortaya koymaktır. Bunun için öncelikli olarak genel anlamda oyunun tanımı yapılmış ve eğitsel dil oyunlarının sınıflandırılmasına katkı sağlayan özellikleri üzerinde durulmuştur. Ayrıca eğitsel dil oyunlarının yabancı dil öğretimi içindeki yeri araştırılmıştır. Bu çalışmada ders kitabı analiz yöntemi kullanılmıştır. Almanca öğretiminde kullanılan “Moment Mal 1” ve “Moment Mal 2” ders kitabı setinde yer alan eğitsel dil oyunları bu yöntemle göre analiz edilmiştir. Bu ders kitabı setinde yer alan eğitsel dil oyunları genel oyun tanımından ve yabancı dil öğretimi amaçlarından yola çıkılarak hem özellikleri hem de geliştirdiği dilsel beceriler açısından sınıflandırılmıştır. Ayrıca Almancanın birinci yabancı dil olarak okutulduğu Anadolu liselerinde kitapta yer alan eğitsel dil oyunlarının uygulaması yapılmıştır.

Anahtar sözcükler: Almanca yabancı dil ders kitabı seti, yabancı dil öğretimi, eğitsel dil oyunları, “Moment Mal 1 ve 2” adlı Almanca ders kitabı setinde eğitsel dil oyunlarının yeri

Abstract

Das soziale und interaktive Lernen steht im Vordergrund des gesamten Lernprozesses. Auch der Erwerb einer Fremdsprache, egal in welchem Alter, verlangt soziale und interaktive Lernprozesse. Sprachlernspiele übernehmen in diesem Lernprozess eine wichtige Rolle. Diese Sprachlernspiele werden in dem kommunikativen, sowie interkulturellen Ansatz und in alternativen Methoden als Unterrichtsmaterial in den Lehrwerken benutzt. Obwohl Sprachlernspiele schon Mitte der 70er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts in kommunikativ orientierten Methoden ihren Höchstpunkt erreicht haben, ist das Interesse an ihrem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis heutzutage geblieben.

Ziel dieser Studie ist, die Sprachlernspiele in den, im deutschen Sprachunterricht verwendeten Lehrwerk "Moment Mal 1" und "Moment Mal 2" zu analysieren, sie nach ihren Eigenschaften und Sprachfertigkeiten zu klassifizieren und die Bedeutung des Spielfaktors im Fremdsprachenlernen hervorzuheben. Diesbezüglich ist eine generelle Definition des Spiels behandelt und seine Eigenschaften, die zur Klassifikation der Sprachlernspiele einen Beitrag geleistet haben, hervorgehoben worden. Außerdem ist der Stellenwert der Sprachlernspiele im Fremdsprachenunterricht erforscht worden. In dieser Studie wurde die Lehrwerkanalyse als Methode verwendet. Die Sprachlernspiele in dem, im Deutschunterricht benutzten Lehrwerk "Moment Mal 1" und "Moment Mal 2" wurden nach dieser Methode analysiert. Von der allgemeinen Spieldefinition und den Zielen des Fremdsprachenunterrichts

ausgehend wurden die Sprachlernspiele in diesem Lehrwerk sowohl nach ihren Eigenschaften, als auch bezüglich der Weiterförderung der Sprachfertigkeiten klassifiziert. Außerdem wurden die Sprachlernspiele aus diesem Lehrwerk in den Anadolu-Gymnasien, wo Deutsch als erste Fremdsprache gelehrt wird, ausgeübt.

Schlüsselwörter: Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache, Fremdsprachenunterricht, Sprachlernspiele, Stellenwert der Sprachlernspiele im DaF-Lehrwerk "Moment Mal 1 und 2"

1. Der Stellenwert der Spiele und Sprachlernspiele im Fremdsprachenunterricht

Das soziale und interaktive Lernen steht im Vordergrund des gesamten Lernprozesses. Auch der Erwerb einer Fremdsprache, egal in welchem Alter, verlangt soziale und interaktive Lernprozesse. Sprachlernspiele übernehmen in diesem Lernprozess eine wichtige Rolle. Diese Sprachlernspiele werden in dem kommunikativen, sowie interkulturellen Ansatz und in alternativen Methoden als Unterrichtsmaterial in den Lehrwerken benutzt. Obwohl Sprachlernspiele schon Mitte der 70er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts in kommunikativ orientierten Methoden ihren Höchstpunkt erreicht haben, ist das Interesse an ihrem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis heutzutage geblieben.

Es sind zahlreiche Theorien zu Spielen und ihrem Ursprung vorhanden und Spiele sind auch ein wichtiger Anhaltspunkt beim Lehren im Unterricht, bzw. Fremdsprachenunterricht geworden. Wie kann man das Spiel definieren? Das Spiel kann in vielen Varianten auftreten und deswegen ist es schwer, es präzise zu definieren und objektiv zu bestimmen. Was Spiel ist und was kein Spiel ist, lässt sich am besten über die Eigenschaften von Spielen abgrenzen. Die Wesensmerkmale des Spiels wurden von Hans Scheuerl (1979: 69) als Freiheit, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit aufgefasst.

Trotzdem ist es nicht immer leicht, objektiv zu bestimmen, ob eine Aktivität ein Spiel ist oder nicht. Man braucht auch einen Rahmen, um ausgewählte Aktivitäten als Spiele zu bezeichnen. Nach den verschiedenen Definitionen ist es auch möglich, die Merkmale des Spiels noch durch Phantasie (Kolb 1990: 327), Aktivität (Kolb 1990: 151) und Spielfreude (Klippel 1998: 8) zu ergänzen.

Außerdem kann man Bewegung und Rhythmus, Informationsgefälle, Glück und Zufallswahl, Findigkeit und Reaktionsschnelligkeit, Nachdenken und Sortieren, Miteinander-Gegeneinander sein, Beobachtung und Gedächtnis, Spaß und "Quatsch" (Fantasie und Kreativität), Rollen und Simulation, Spaß und Geselligkeit auch zu den Merkmalen der Spiele zählen.

Weil es keine allgemeingültige Definition für Spiele gibt, gibt es auch kein in sich stimmiges, theoretisch befriedigendes Klassifikationsschema für die Fülle der heute bekannten und gebräuchlichen Spielformen (vgl. Scheuerl 1985: 611). Aber trotzdem ist das kein Problem, denn der Begriff 'Spielen' bietet eine breite Auswahl für sinnliches und ganzheitliches Lernen.

Nach Hilbert Meyer sind im Hinblick auf die unterschiedlich strukturierten Spielgegenstände und die unterschiedlichen Spielzwecke folgende drei Großbereiche zu unterscheiden:

- Simulationsspiele als regelgeleitete, absichtsvolle Simulation von Konflikten und Entscheidungsprozessen;
- Interaktionsspiele als eine an Spannung, Spaß und Erholung orientierte spielerische Auseinandersetzung mit den Spielpartnern;
- Szenisches Spiel als körperbezogene ästhetische Darstellung einer symbolisch vermittelten Wirklichkeit. (Meyer 1987: 346)

»Simulation«, »Interaktion«, »Szene« sind Oberbegriffe, die eigentlich nicht voneinander getrennt behandelt werden sollten. Denn man sollte nicht denken, dass nur bei den Interaktionsspielen Interaktion im Spiel sei oder als ob nur in Simulationsspielen simuliert würde. Simulation, Interaktion und Inszenierung sind für alle Spiele von gleicher Bedeutung.

- Rollen- und Planspiele haben die größte Nähe zum regulären Unterricht. Sie dienen der Arbeit an Haltungen und dem Entscheidungstraining. [...]
 - Interaktions- und Gesellschaftsspiele [...] können entscheidende Impulse zur Entwicklung der Klassengemeinschaft liefern, und sie fördern das soziale Lernen.
 - Szenisches Spiel und Theater [...] kann als lustvolles, auf die Aufführung mit Publikum zielendes Spielen den lehrgangsmäßig organisierten Unterricht in den Fächern ergänzen, [...]
- (Meyer 1987: 347)

Es gibt überhaupt keine Spiele ohne Spielregeln – nur der Grad, in dem die Spieler vor oder während des Spielens die Regeln variieren oder neue Regeln erfinden können, ist unterschiedlich ausgeprägt. Viele Lerner sehnen sich sogar nach möglichst eindeutigen Spielregeln, weil sie ihnen das Gefühl der Sicherheit und Berechenbarkeit des Spielverlaufs geben. Gerade dann, wenn Lehrer und Lerner wenige Spielererfahrungen haben, werden sie leicht überfordert, wenn gleich zu Beginn sehr offene und kreativ auszugestaltende Spielregeln vereinbart werden.

In der wissenschaftlichen Literatur sind verschiedene Begriffe wie das Lern-, Unterrichts- bzw. didaktisches Spiel vorzufinden. Dabei sollte festgestellt werden, ob eine solche Unterscheidung bedeutend ist. Während Elke Stellfeld (1995: 59 ff.) sich als Begriff für das Unterrichtsspiel entscheidet, ist eine solche Differenzierung bei anderen Autoren kaum zu finden.

Die Sprachwissenschaftler gehen bei der Definition des Sprachlernspiels von recht verschiedenen Ansätzen aus und versuchen Kriterien anzugeben, die für ein Sprachlernspiel zutreffend sein sollten. Dabei wird zwischen dem klassischen Spielbegriff und Sprachlernspiel unterschieden, weil ein Sprachlernspiel letztlich eine Übung ist. Deswegen muss betont werden, dass Spielen im Unterricht nicht zweckfrei ist, sondern zielgerichtet und dass man dadurch versucht, die sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler zu entwickeln.

Auch im Fremdsprachenunterricht spielt der Einsatz von Sprachlernspielen eine effektive und bedeutende Rolle. Obwohl sie schon Mitte der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts in kommunikativ orientierten Methoden ihren Höchstpunkt erreicht haben, ist das Interesse an ihrem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis heutzutage geblieben. Anstelle traditioneller und konventioneller Unterrichtsmethoden gibt es in der Fremdsprachenvermittlung einen Bedarf an innovativen Unterrichtsmethoden. Anstatt üblich strukturorientierte Aktivitäten wie z.B. Grammatikübungen einzusetzen, ist es

möglich, die Sprache auch als Spielmaterial zu benutzen. DaF-Lerner können aus dem Einsetzen von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht großen Nutzen ziehen, da die Sprachlernspiele für die Stimulation aller Sinnesorgane grundlegend sind und auf diese Weise zum ganzheitlichen Lernen beitragen.

Lehrer, die im Unterricht spielen wollen, um den Schülern das Lernen beizubringen, sollten auch auf die Didaktisierung des Spielens achten. Eine Spieldidaktik sollte die Bedingungen für den Spieleinsatz gründlich analysieren, die Lernvoraussetzungen der Schüler feststellen und den Zweck des Spiels in der Schule reflektieren.

Die folgenden Kriterien von Göbel beziehen jede Art von Spiel wie Karten-, Würfel-, Reaktions- oder Wortspiel ein.

- a- das Spiel hat einen vom Lernziel verschiedenen (Spiel-)Zweck in sich
 - b- das Spiel enthält Elemente der Spannung (des Zufalls) und macht Spaß
 - c- das Spiel folgt Regeln
 - d- das Spiel enthält Konkurrenz-Elemente [...]
 - e- das Spiel fördert das sanktionsfreie Mitwirken vieler/aller Teilnehmer
 - f- das Spiel verändert die Lehrer-Schüler- und die Schüler-Schüler-Beziehung gegenüber der sonstigen Unterrichtssituation.
- (In: Wegener/Krumm 1982: 192; zitiert nach Göbel 1979)

Die Punkte b und c stimmen mit der klassischen Definition des Spiels überein, aber bei Punkt f ist eindeutig festzustellen, dass es sich um die Funktion eines Sprachlernspiels handelt.

Klippel (1998: 4), die eine ähnliche Meinung zum didaktischen Spiel hat, hebt besonders zwei Ziele hervor, die solche Spiele haben: Spielziel und Lernziel. Dabei sollte nach ihr das Lernziel in einem sinnvollen Verhältnis zum Aufwand des Spieles stehen, damit auch wirklich etwas gelernt wird. Das Sprachlernspiel soll ein Lernziel in sich bergen.

In diesem Zusammenhang verweist Stellfeld (1995: 63) auf den Doppelcharakter, den die didaktischen Spiele haben. Einerseits ist das Spiel ein Spiel, andererseits ist die Beschäftigung mit dem Spiel aber auch ein Lehr- und Lernprozess. Wichtig ist dabei noch anzumerken, dass es zwei ineinanderfließende Aneignungsformen im didaktischen Spiel gibt:

Bei der indirekten Aneignung von Wissen und Können steht die Spielhandlung im Vordergrund und der Aneignungsprozess läuft als Nebenprozess ab. Wird die Spieltätigkeit von der Lerntätigkeit elementar durchdrungen, findet ein direkter Aneignungsprozess statt. (Stellfeld 1995: 63)

Die Beziehung zwischen Lernen und Spielen kann durch Begriffe wie "spielendes Lernen" bzw. "lernendes Spielen" auf verschiedene Weisen erörtert werden. Beim spielenden Lernen steht das Lernen im Vordergrund und der Lernstoff ist in Form eines Spiels dargeboten. Dabei beabsichtigt man das Lernen zu erleichtern, während beim "lernenden Spielen" das Lernen nicht im Vordergrund steht und das Lernziel den Schülern nicht bewusst sein soll.

Der Lehrer sollte vor Beginn mit einem Sprachlernspiel bzw. Unterrichtsspiel folgende Fragen beantworten können:

- a- Warum will ich mit meinen Schülern spielen? Welche kognitiven, sozialen und emotionalen Ziele sollten verfolgt werden?
- b- Welche Interessen könnten die Schüler am Spiel haben? Entspricht das ausgewählte Spiel der Interessenlage dieser Altersstufe?
- c- Welche Vorkenntnisse und welche Erfahrungen könnten die Schüler einbringen?
- d- Wie lauten die Spielregeln? Sind die Spielregeln einigen oder allen Schülern bekannt/unbekannt? Dürfen die Spielregeln während des Spiels verändert werden?
- e- Wer ist Spielleiter?
- f- Müssen die Spielgruppen vor Spielbeginn bestimmt werden? Wer macht das? Und nach welchen Kriterien?
- g- Welche Spielmaterialien, Geräte müssen besorgt werden?

Unter der Beachtung der oben genannten Anhaltspunkte für die Lernziele der Sprachlernspiele sind verschiedene Spieltypen zu unterscheiden, und sie sind nach ihrem Komplexitätsgrad und nach unterschiedlichen und speziellen Lernzielen zu zuordnen. Es ist auch möglich die Lernziele für einzelne Spiele zu verändern oder sie untereinander zu kombinieren. Sie beziehen sich u.a. auch auf Teilbereiche des sprachlichen Systems-Fertigkeiten und Aktivitäten in unterschiedlichen Unterrichtsphasen.

Ein wichtiger Anhaltspunkt aus kommunikativer Sicht ist auch die Spielform, indem sie von lehrergelenkten Sprachlernspielen zu schülerorientierten Interaktionsspielen führt (vgl. Renate Löffler/F. Klippel 2016:146).

Die Sprachlernspiele kann man im DaF-Unterricht nach den Teilkompetenzen Wortschatz, Grammatik, Sprach- bzw. Sprechfertigkeit, Phonetik, Dolmetschen und Übersetzen, Landeskunde und interkulturelles Lernen gruppieren.

2. Die Klassifikation der Sprachlernspiele

Nach Klippel (1998: 12) sind die vorhandenen Klassifikationsdefinitionen der Sprachlernspiele nicht ausreichend, da es keine konkrete Definition und Klassifikation für das Spiel gibt, ist auch keine Klassifikation für das Sprachlernspiel vorhanden.

Stellfeld (1995: 87) dagegen verbindet den spieltheoretischen mit einem fremdsprachendidaktischen Klassifikationsansatz. Demnach können Spiele theoretisch nach Spielart, Spielstruktur sowie Spielorganisation differenziert werden. Er ist der Meinung, dass im Unterricht zwei Spielarten von besonderer Bedeutung sind, nämlich als erstes das Rollenspiel, und als zweites das Lernspiel im engeren Sinn. Zum Lernspiel gehören Spiele, die die Grundfertigkeiten, wie Lesen, Hören, Sprechen und Schreiben beanspruchen. Zu den Lernspielen gehören zudem noch folgende Spiele: Rate-, Assoziations- und Singspiele. "Die Spielstruktur ist gekennzeichnet durch die

einzelnen Strukturelemente des Spiels, wie Spielregel, Spielziel, Spielhandlung [...] und das Spielmaterial.” (vgl. Stellfeld 1995: 87)

Hier sollte man eine zweifache Kategorisierung treffen, denn hier handelt es sich um einen “Grad der Verregelung”. Zum einen gibt es “hochverregelte” Spiele. Das sind dann Spiele, die ohne ihre eigenen Regeln nicht zu spielen wären. Zum anderen jedoch gibt es Spiele, die weniger “verregelt” sind, hier handelt es sich dann um Spiele, die dem Spieler einen weiten Handlungsfreiraum bieten. Spielziel ist im Göbelschen Sinne zu verstehen und meint nicht das Lernziel. Nach Göbel also kann das Spielziel Erholung, Spannung, Entscheidungstraining oder je nachdem, welches Ziel der Spieler anstrebt, sein. (vgl. Stellfeld 1995: 89ff.)

Die Sprachlernspiele, betreffend der Spielmaterialien sind in zwei Aspekten zu betrachten: die mit und die ohne zusätzliche Hilfen, wobei Spiele ohne weitere Hilfen dem Fremdsprachenunterricht angeglichen sind. “Die Spielorganisation [...] charakterisiert, wie das jeweilige Spiel [...] hinsichtlich der Sozialform und Interaktionsform durchzuführen ist.” (Stellfeld 1995: 87f.)

Im Fremdsprachenunterricht müssen die Spiele nach den entsprechenden Sozialformen gegliedert werden, das heißt der Zielgruppe entsprechend eingeteilt werden. Hier handelt es sich dann um gruppenorientierte oder Paaren orientierte Spiele. Im Fremdsprachenunterricht gibt es zum Teil eine kooperative Sozialform, in der die Spieler miteinander spielen, wenn das nicht der Fall ist, dann handelt es sich um einen Wettstreit. Bei Konkurrenzspielen erhält der Leistungsvergleich zwischen den Spielgegnern eine wesentliche Bedeutung (vgl. Stellfeld 1995: 92f.).

Fremdsprachendidaktisch betrachtet Stellfeld drei Klassifikationsaspekte für Sprachlernspiele bzw. Unterrichtsspiele als entscheidend.

1. Sprache lässt sich als System und Tätigkeit auffassen.
 2. Spiele lassen sich nach dem Verhältnis zur Kommunikation einteilen.
 3. Spiele weisen auch eine oder mehrere didaktisch-methodische Funktionen auf.
- (Vgl. Stellfeld 1995: 102 ff.)

Nach Stellfeld lassen sich Sprachlernspiele nach dieser von ihr verfolgten Grundlage, der spieltheoretischen und dem fremdsprachendidaktischen Ansatz her klassifizieren.

In dieser Studie wurde die von Meyer (1987: 346) definierte allgemeine Klassifizierung von Spielen als Simulationsspiele, Interaktionsspiele und szenisches Spiel akzeptiert. Die Sprachlernspiele in dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” wurden nach dieser Einteilung klassifiziert und analysiert.

3. Zur Konzeption und Struktur des Lehrwerks “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2”

Das Lehrwerk “Moment Mal” ist ein drei bändiges Grundstufenlehrwerk für Erwachsene und Kinder und führt in drei Stufen zum Zertifikat Deutsch. In der Mitte des zweiten Bandes wird der Grundbaustein (das Niveau A2) erreicht. In Band 3 dieses Lehrwerks werden die Grundstufenkenntnisse wiederholt und vertieft. Der letzte Band des Lehrwerks bereitet gezielt auf das Zertifikat Deutsch vor.

“Moment Mal” ist ein kommunikativ und interkulturell aufgebautes DaF-Lehrwerk, in dem die offene Aufgabenstellung eine Kommunikation von Anfang an ermöglicht. Die Aussprache wird systematisch trainiert und die Sprechfertigkeit wird durch die kreative Wortschatzarbeit entwickelt. Die Lebenswirklichkeit von allen deutschsprachigen Ländern wird thematisiert, welches einen Beitrag für die Informationen über die Landeskunde bietet.

Die Grammatikdarstellung im Lehrwerk hilft mit visuellen Mitteln schwierige Zusammenhänge transparent darzustellen. Häufige Lerntipps und Lernstrategien ermöglichen dem Schüler selbstständig zu lernen. Durch Redemittelkästchen in den einzelnen Kapiteln verläuft der Unterricht interaktiv. Die Kapitel sind kurz und übersichtlich aufgebaut, in jedem Kapitel werden alle vier Fertigkeiten des Fremdsprachenunterrichts berücksichtigt. Simulationsspiele, Interaktionsspiele und Szenenspiele sind die Spielkategorien in dem DaF-Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2”. In diesem Lehrwerk sind viele Dialogübungen vorhanden, die in Partnerarbeit inszeniert werden können. Außerdem bietet dieses Lehrwerk spielerische Darstellungen an, die von den Schülern realisiert werden sollten.

In dieser Arbeit wurden Lehrbuch 1, Arbeitsbuch 1, Lehrbuch 2, Arbeitsbuch 2 und die jeweiligen Lehrerhandbücher, Lehrerhandbuch 1 und Lehrerhandbuch 2 von “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” hinsichtlich des Themas Sprachlernspiele behandelt. Einer der Gründe, weshalb dieses Lehrwerk als Forschungsgegenstand gewählt wurde, ist ihr inhaltlicher und thematischer Aufbau. Einen weiteren Grund bildet die bedeutende Rolle der Sprachlernspiele in diesem Lehrwerk, worin durch Simulationsspiele, Interaktionsspiele und Szenenspiele die Grammatik, der Wortschatz, die sprachlichen Fertigkeiten und die interkulturelle Kompetenz vermittelt wird.

4. Die Klassifikation und Bearbeitung der Sprachlernspiele in dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2”

In dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” sind insgesamt 28 Sprachlernspiele festzustellen, die die Eigenschaften der Simulationsspiele, Interaktionsspiele und Szenenspiele vorweisen. Diese Spielkategorien dienen in diesem Lehrwerk zur Grammatik-, Wortschatz-, Fertigkeitsvermittlung und zur interkulturellen Kompetenz. In dieser Arbeit wurde für die Vermittlung dieser Eigenschaften je ein Beispiel ausgewählt. Sie wurden zuerst analysiert und es wurde auch beschrieben, wie sie im Unterricht bearbeitet wurden.

Simulationsspiele

Die Lernziele des Simulationsspiels bzw. des Rollenspiels sind kognitiv, affektiv und sozial. Die Schüler sollen in der Fremdsprache phonetisch und intonatorisch korrekt sprechen; die Zielsprache kontextgerecht anwenden, deswegen haben die Simulationsspiele eine kognitive Funktion. Sie sind auch affektiv, weil durch Freude und Spaß die Sprachhemmungen abgebaut werden. Die Lernziele der Simulationsspiele sind auch sozial, da sie gemeinsam mit anderen Schülern gespielt werden.

Von den dreizehn Simulationsspielen in dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” dienen vier Übungen zur Grammatikvermittlung, drei Übungen zur Erweiterung des Wortschatzes, vier Übungen zur Fertigkeitsvermittlung und zwei Übungen zur interkulturellen Kompetenzvermittlung.

Folgende Übungen aus dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” sind Beispiele für die Simulationsspiele bezüglich der Grammatik-, Fertigkeitsvermittlung und interkulturellen Kompetenz.

Übung zur Grammatikvermittlung

Beispiel: Dialogspiel



Abb. 3.1: Moment Mal LB 1, S. 14

Analyse

Dieses Beispiel handelt von einer Situation in einem Café. Zwei Freundinnen Milena und Beatrix treffen sich in einem Café und möchten etwas essen und trinken. Nachdem Milena und Beatrix sich die Speisekarte anschauen, geben sie eine Bestellung auf. Diese Situation ist bildlich im Lehrwerk dargestellt. Die Speisekarte ist ebenfalls abgebildet.

Unterrichtspraxis

Die Schüler schauen sich das Bild zu dieser Situation an, analysieren die Speisekarte und versuchen die abgebildete Dialogsituation fortzusetzen. Dabei lernen sie eine Speisekarte zu lesen. Fragen, die zu einer Bestellung wie “Was möchten Sie?” – “Möchten Sie Tee oder Kaffee?” werden in der Klasse gegenseitig geübt. In kleinen dreier Gruppen simulieren die Schüler diese Café-Situation. Zwei Schüler suchen sich aus der Bestellkarte verschiedene Getränke und Speisen aus, dabei fragen sie sich

gegenseitig “Was trinkst du?” “Möchtest du Kaffee oder Tee?” Der dritte Dialogpartner ist in der Rolle des Kellners, er stellt die Fragen, die hier geübt werden sollen. Er benutzt die Sie-Form. Durch das gegenseitige Dialogspiel der Freunde werden die Sätze und Fragen in der Du-Form angewandt.

Doch der Kellner, also der Schüler in der Rolle des Kellners, spricht in der Sie-Form. Den Schülern wird somit die Fragestellung in der Du- und Sie-Form spielerisch anvertraut. Das Ziel dieser Aufgabe ist es, die positive und negative Satzfrage anzuwenden. Das wird anhand des Beispiels mit dem selbständigen Dialogspiel der Schüler geübt.

Übung zur Fertigkeitsvermittlung

Beispiel: Rollenspiel

A12 4 „Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen ...“

①

- Guten Tag!
- Guten Tag, wo kann ich hier Geld wechseln, bitte?
- Da vorne links.
- Nehmen die auch Scheck!
- Aber sicher, das ist gar kein Problem, ...

②

- Guten Tag, was kostet denn eine Postkarte nach Griechenland?
- Moment mal, ... Griechenland: 80 Pfennig.
- Und ein Brief?
- Eine Mark.
- Geben Sie mir bitte fünf Marken zu 80 Pfennig und sieben zu einer Mark.
- So, das macht dann genau 11 Mark.
- Oh, danke. Und können Sie mir sagen, wo ich telefonieren kann?

③

- Guten Abend.
- Guten Abend. Was kann ich für Sie tun?
- Mir ist der Geldbeutel gestohlen worden.
- Ah! Und wann ist das passiert?
- So vor einer Stunde.
- Und wo war das?
- Ich saß in einem Café und wollte zahlen, da war er weg.
- Ah, weg war er! Und wie viele er denn etwa an, der Geldbeutel?

④

- Guten Tag, Ihre Papiere bitte!
- Moment, hier bitte.
- Haben Sie Waren bei sich?
- Wie bitte?
- Ich hab Sie gefragt, ob Sie etwas zu verkaufen haben?
- Ach so, ja, natürlich, ah, wir haben ...
- Fahren Sie doch bitte hier rechts raus.

A13

Haben Sie unterwegs auch schon etwas beschaffen? Können Sie uns erzählen Sie eine Geschichte aus ...

A12 Ermächtigung, wo kann ich hier (Geld) wechseln? Nehmen Sie auch Scheck! Was kostet eine Postkarte / ein Brief nach ...? Können Sie mir bitte sagen, ob/wo/wem ...? Mir ist ... gestohlen worden. / Ich habe ... verloren.

A13 Ich war mal in ... Da fragte mich der Beamte, warum/ob ich ... Da habe ich ... Ich habe (natürlich) nicht benutzt/gesehen, wie ... Der Beamte fragte mich, ob ich ... Da habe ich ihm gesagt, dass ... Ich habe ihn geantwortet ...

The image shows a page from a German language textbook. It contains four dialog scenarios (A12 4) and one scenario (A13) related to travel. Each scenario includes a list of possible dialog lines with radio buttons for selection. There are also illustrations: a bank sign for 'GOLD ANKAUF', two postage stamps (100 and 80 Pfennig), a man at a police desk, and a man at a customs desk. At the bottom, there are instructions for role-play activities.

Abb. 3.8: Moment Mal, LB 2, S. 42

Analyse

In A 12 und A 13 werden verschiedene Situationen, die jemandem auf einer Reise passieren können dargestellt. Also alles, was jemandem unterwegs, auf der Post, auf der Bank, bei der Polizei, an dem Zoll passieren kann, wird in den obigen Dialogbeispielen dargestellt. Dementsprechend erfinden die Schüler ähnliche Geschichten, die sie im Unterricht vorspielen. Sie können sich mit Gestik und Mimik ausdrücken.

Unterrichtspraxis

Die Schüler hören sich die Dialoge auf CD an, was in verschiedenen Situationen unterwegs passiert und vervollständigen dann die entsprechende Situation. Im zweiten Teil erzählen sie entweder etwas Erlebtes in der ähnlichen Situation oder sie erfinden dementsprechende Situationen, und spielen diese Situation in der Klasse vor. Den Schülern wird somit die Fertigkeit des freien sprachlichen Ausdrucks anhand der Dialogspiele erlebter oder erfundener Situationen vermittelt, wobei sie auch den nonverbalen Ausdruck der Gestik und Mimik anwenden. Diese letztere Anwendung der Gestik und Mimik zeigt, dass die Schüler mit Hilfe dieser Dialog- und Rollenspiele Hemmungen zum sprachlichen Ausdruck abbauen.

Übung zur interkulturellen Kompetenzvermittlung

Beispiel: Telefonauskunft

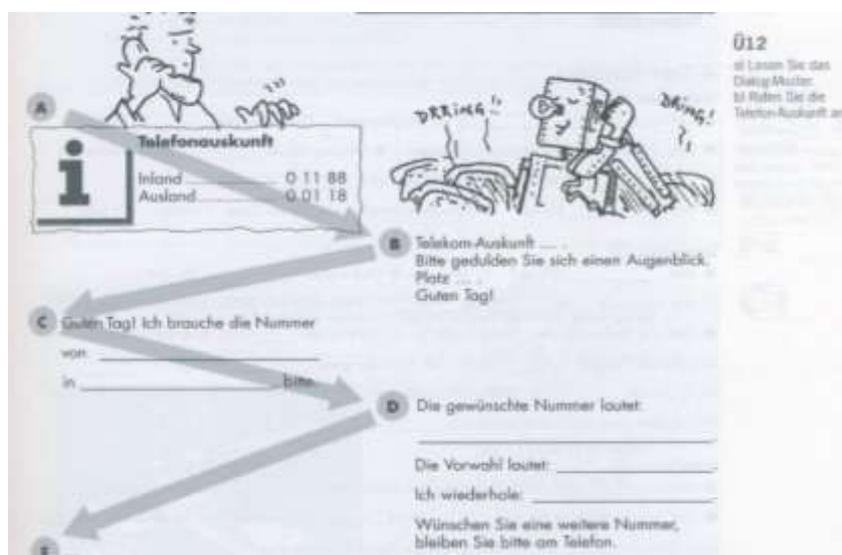


Abb. 3.13: Moment Mal AB. 1, S.27 Ü. 12

Analyse

Das Thema dieses Dialogs ist, ein Telefongespräch zu führen. Es handelt sich dabei über Telefonnummern von Orten und Personen, wobei landeskundliche Informationen anhand der Vorwahlnummern und der Auskunftsnnummern angegeben werden. Auf die Aussprache der Zahlen wird dabei besonders geachtet.

Unterrichtspraxis

Die Schüler lernen sich nach einer Telefonnummer zu informieren. Sie spielen in zweier Gruppen ein Telefongespräch. Dabei verwenden sie ihre eigenen Handys, so dass die Situation wirklichkeitsgetreu in der Klasse vor ihren Klassenkameraden gespielt wird. Der Gebrauch der Handys wird zu einer extra Motivation für die Schüler. Hemmungen vor der Gruppe zu sprechen werden minimalisiert. Während des Dialogspiels über die Telefonauskunft achten die Schüler auf die Aussprache von Vorwahlnummern und Telefonnummern. Durch diese Informationen erhalten die Schüler landeskundliche Informationen über die Vorwahlnummern der Orte.

Interaktionsspiele

Im DaF-Unterricht drücken die Schüler durch die Interaktionsspiele ihre Gefühle, Gedanken, ihre Neugier, ihren Spieltrieb und ihre Kenntnisse im Lernverfahren aus. Im Fremdsprachenunterricht fällt es den Schülern auf diese Art und Weise einfacher, sich den Ausdrucksregeln der Zielsprache gemäß zu verhalten.

Spielerische Elemente erhöhen die Lernmotivation bei der Fremdsprachenvermittlung, sie fördern die Kreativität und die Aktivität der Lernenden. Spiele wirken anregend, machen Spaß und dienen zur Vorentlastung bzw. Einübung der Lernstoffe. Durch Freude am Spiel überwinden die Schüler Barrieren im Lernprozess einer Fremdsprache. Von den sieben Interaktionsspielen im Lehrwerk "Moment Mal 1" und "Moment Mal 2" dient eine Übung zur Grammatikvermittlung. Zwei Übungen dienen zur Erweiterung des Wortschatzes, eine Übung zur Fertigkeitenvermittlung und drei Übungen zur interkulturellen Kompetenzvermittlung.

Folgende Übungen aus dem Lehrwerk "Moment Mal 1" und "Moment Mal 2" sind Beispiele für die Interaktionsspiele bezüglich der Wortschatzvermittlung und interkulturellen Kompetenz.

Übung zur Wortschatzvermittlung

Beispiel: Wortschatzspiel "Kunst"

Abb. 3.15: Moment Mal, LB 2, S. 95

Analyse

“Erzählen Sie etwas über ...” ist ein Würfelspiel über Kunst, das in kleinen Gruppen gespielt wird. Es dient zur Vermittlung des Wortschatzes. Die vier Abbildungen gehören auch zum Erklärungsteil.

Unterrichtspraxis

Das Spiel verläuft folgenderweise: Die Klasse wird in kleine Gruppen aufgeteilt, jede Gruppe spielt mit einer Spielvorlage und einem Würfel. Die Schüler würfeln, und erzählen dann darüber, in welcher Situation ihre Spielfigur sich befindet. Die Antworten sind vollkommen situationsbedingt und zum Teil persönlich. Die Schüler erweitern durch dieses Gruppenspiel ihre Wortschatzkenntnisse über Kunst. Sie drücken sich während des Würfelspiels in eigenen Sätzen über die jeweilige Situation aus. Sieger ist der, der zuerst das Ziel erreicht. Solche Spiele bringen Teilnahmelust für alle Schüler in der Klasse.

Übung zur interkulturellen Kompetenzvermittlung

Beispiel: Internationale Ortsbeschreibung

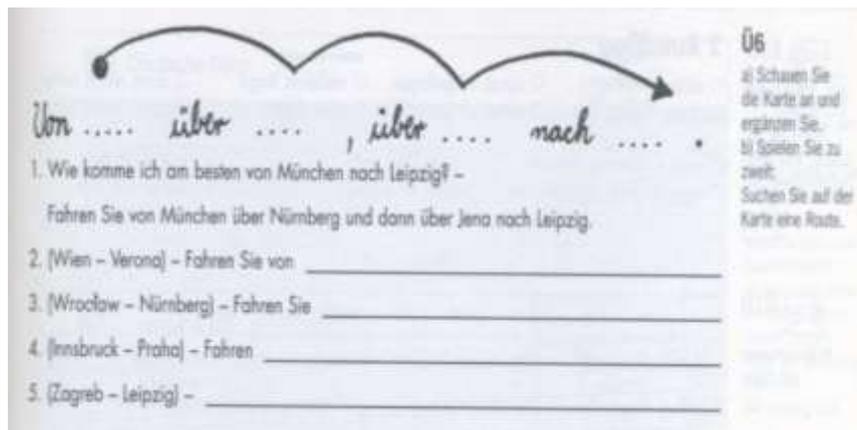


Abb. 3.19: Moment Mal AB. 1, S. 101 Ü 6

Analyse

Diese Übung verlangt die Arbeit mit einer Landkarte. Mit dieser Übung lernen die Schüler die Orientierung zwischen verschiedenen Städten in Europa.

Unterrichtspraxis

Die Schüler suchen sich auf der Karte eine Route, die bereits in der Übung angegeben ist, aus und spielen dann zu zweit diese Situation. Dadurch erhalten sie landeskundliche Informationen über das Land der Zielsprache. Die Beschreibung der Route erfordert die Erwähnung der weiteren Städte, über die Informationen erteilt werden. Neben der interkulturellen Vermittlung der Städte und Länder, enthält diese Übung auch eine Vermittlung der Grammatik. Der Gebrauch der Präpositionen während der Wegbeschreibung dient auch zur grammatikalischen Vermittlung dieser Übung.

Szenenspiele

In Szenenspielen werden sprachliche und kognitive Lernprozesse stets in emotionales Erleben, in Körpersprache und effektives Handeln umgesetzt. So geht Ruth Huber (2003) z.B. davon aus, dass in einem an der Kunstform Drama/ Theater orientierten DaF-Unterricht “sprachliche und kognitive Lernprozesse stets in emotionales Erleben, in Körpersprache und effektives Handeln eingebettet sind” und “Teilfähigkeiten des freien Ausdrucks wie natürlicher Sprechfluss, Prosodie, Mimik und Gestik, als integriertes Ganzes durch ihr Zusammenspiel im Theater gesamthaft entwickelt, manchmal dauerhaft erworben” werden können.

Von den acht Szenenspielen in dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” dienen zwei Übungen zur Grammatikvermittlung, zwei Übungen zur Erweiterung des Wortschatzes, drei Übungen zur Fertigkeitsvermittlung und eine Übung dient zur interkulturellen Kompetenzvermittlung. Folgende Übungen aus dem Lehrwerk “Moment Mal 1” und “Moment Mal 2” sind Beispiele für die Simulationsspiele bezüglich der Grammatik- und Fertigkeitsvermittlung.

Übung zur Grammatikvermittlung

Beispiel: Einkaufsszene

4 Kleider machen Leute

A10

☉

- Guck mal, der Rock!
- Welchen Rock meinst du – den roten!
- Ja, den roten. – Meinst du, der sieht mir!
- Bestimmt!
- Aber der passt doch nicht zu meinem grünen T-Shirt!
- Stimmt, das hast du Recht.
- Und der ist!
- Der ist mir zu breit!
- Aber was hältst du von dem langen schwarzen?
- Ach, ich weiß nicht ...
- Also, den find ich echt gut!

A10

Einkaufsgespräche können

☉ Hören und lesen Sie den Dialog ☉
Sprechen Sie
Gruppenszenen.

4120 – 025

A11

☉ Hören und lesen Sie den Dialog ☉
Sprechen Sie
Gruppenszenen.

A11

☉ Was trägt Sie gern? Was nicht?
☉ Was/Wie trägt man bei bestimmten Anlässen?
Diskutieren Sie.
4120 – 026

A10 Gefällt Ihnen der/dies/die ... ?

- D... ist sehr schön/süßsch/super/toll! ...!
- D... finde ich nicht besonders! ...
- Bestimmt! / Nicht so gut.
- Ich denke schon. / Ich finde nicht.
- Auf jeden Fall! / Sehr gut!
- Danke, ich möchte mich nur umsehen.
- Eine rote! / ...
- Ich besuche/möchte ...

A11 Zu Hause / Bei der Arbeit / In der Freizeit trage ich gerne / am liebsten / oft ...
Bei uns tragen Frauen/Männer meistens ... Bei uns trägt man auf einem Fest / ...

Abb. 3.21: Moment Mal, LB 2, S. 9

Analyse

In diesem Beispiel sind Dialoge vorhanden, die verschiedene Einkaufsszenen beinhalten. Diese Dialoge werden den Schülern zuerst auf CD vorgespielt.

Unterrichtspraxis

Die Schüler hören zuerst auf der CD zwei Einkaufsdialoge, nach diesen Beispielen spielen sie in Partnerarbeit die Einkaufsszenen nach. Grammatikalisch werden Haupt- und Nebensatzverbindungen sowie Haupt- und Teilsatzverbindungen gebraucht. Die Definitionsfragen "Welch...? – Was für ein ...?" sind bestimmend für die Dialoge, die von den Schülern häufig gebraucht werden. Die Inszenierung einer Einkaufssituation aus dem Alltag motiviert die Schüler grammatikalisch richtige Sätze zu bilden. Dieses Dialogspiel führt dazu, dass die Schüler in der Klasse szenische Darstellungen wirklichkeitstreu vorführen.

Übung zur Fertigkeitsvermittlung

Beispiel: Bild-Ton-Geschichte



Abb. 3.27: Moment Mal AB. 1, S.139 Ü.22

Analyse

Dieses Projekt dient dazu, um eine Bild-Ton-Geschichte zu erstellen und in der Klasse vorzuspielen.

Unterrichtspraxis

Die Klasse wird in acht Gruppen geteilt. Jede Gruppe wählt ein Bild aus dem Lehrbuch aus den Seiten 92 und 93 aus. Zuerst lesen sie den angegebenen Text zu den Bildern laut und dramatisch vor, die Lerner machen zu jeder Situation entsprechende Geräusche und Bewegungen. Jede Gruppe spielt vor ihren Klassenkameraden ein Bild und den Text dazu vor. Diese Inszenierung motiviert die Lerner.

6. Zusammenfassung

Von den Beispielen ausgehend kann man feststellen, dass beim Erwerb einer Fremdsprache soziale und interaktive Lernprozesse eine wichtige Rolle spielen. Im allgemeinen Lernprozess nehmen Spiele von der Kindheit aus einen wichtigen Platz ein. Bei der Fremdsprachenvermittlung werden auf diese Prozesse besonders Acht gegeben. In den neueren Methoden der Fremdsprachendidaktik wird das Lernen durch die aktive Beteiligung des Schülers gefördert. Die Spiele sind keine Lückenfüller für den Unterricht, sondern sie werden lernzielbezogen im Unterricht angewendet.

Kommunikative Unterrichtsmethoden beinhalten viele interaktive und interkulturelle Unterrichtsansätze. Der Unterschied zwischen einem Spiel und Sprachlernspiel bzw. Unterrichtsspiel liegt darin, dass es die Lehrer-Schüler- und die Schüler-Schülerbeziehung gegenüber der sonstigen Unterrichtssituation verändert und ein Lernziel beinhaltet. Also das Sprachlernspiel ist einerseits ein Spiel, andererseits ist es aber auch ein Lehr- und Lernprozess.

Um kommunikative Fähigkeiten im Fremdsprachenunterricht zu vermitteln und zu fördern, setzt man im Unterricht Spiele als Übungsverfahren ein, die alle vier Fertigkeiten zielen. Spiele dienen zur Einschleifung von sprachlichen Mitteln, zur Auflockerung des Unterrichts, zur Motivationssteigerung oder zum Leistungswettkampf in der Klasse.

Sprachlernspiele geben durch die Förderung der Kommunikationsfähigkeit den Schülern die Möglichkeit, alltägliche Situationen zu simulieren. Die Aktivitäten im Klassenzimmer gehen mit dem Einsatz von Sprachlernspielen weit über die Vermittlung von Grammatik und bloßer Textarbeit hinaus, und die Schüler behalten den gelernten Stoff länger als beim traditionell analytischen Lernen. Zur Förderung des ganzheitlichen Lernens setzen DaF-Lehrer Sprachlernspiele im Unterricht ein und in einer solchen Situation ist der DaF-Lehrer zugleich Lehrer und Spielpartner für die Schüler in der Klasse.

Es wurde von verschiedenen Sprachwissenschaftlern versucht, die Sprachlernspiele zu klassifizieren, aber eine einheitliche Klassifikation ist nicht vorhanden. In dieser Studie wurde die allgemeine Spielklassifikation als Basis genommen und die Sprachlernspiele aus dem Lehrwerk "Moment Mal 1" und "Moment Mal 2" als Simulationsspiele bzw. als Rollenspiele, als Interaktionsspiele und als Szenenspiele klassifiziert, und diese Spielkategorien dienen in diesem Lehrwerk zur Grammatik-, Wortschatz-, Fertigkeitsvermittlung und zur interkulturellen Kompetenz.

Simulationsspiele bzw. die Rollenspiele, deren Lernziele kognitiv, affektiv und sozial sind, nehmen in diesem Lehrwerk den größten Platz ein. Durch diese Rollenspiele können die Schüler phonetisch korrekt sprechen, und echte Kommunikationssituationen erstellen, die Zielsprache kontextgerecht anwenden und ihre Sprachhemmungen abbauen.

Durch die Interaktionsspiele können die Schüler ihre Gefühle, Gedanken, ihre Neugier, ihren Spieltrieb und ihre Kenntnisse im Lernverfahren ausdrücken. Die Lernmotivation der Schüler wird durch die spielerischen Elemente gesteigert. Die

Kreativität und Aktivität der Schüler wird somit erhöht. Das Einsetzen der Spiele dient zur Vorentlastung und Einübung der Lernstoffe. Die Schüler haben Freude am Spiel und bauen sämtliche Barrieren im Lernprozess der Fremdsprache ab.

Durch die Szenenspiele können die Schüler sprachliche und kognitive Lernprozesse stets in emotionales Erleben, in Körpersprache und effektives Handeln umsetzen. Die Schüler haben damit die Möglichkeit, einen freien Ausdruck des natürlichen Sprechflusses, der Mimik und Gestik anzuwenden. Die Handlungsbereiche, die von den Schülern theatralisch dargestellt werden, haben einen längeren bzw. dauerhaften Erwerb gezeigt.

Von der Lehrwerkanalyse bezüglich der Sprachlernspiele ausgehend kann man darauf hinweisen, dass die Anwendung der Sprachlernspiele im Fremdsprachenunterricht den Schülern einen freien schriftlichen und mündlichen Ausdruck schaffen, den Grammatikinhalt des Unterrichtsstoffes besser vermitteln, einen wichtigen Beitrag zur Erweiterung des Wortschatzes leisten und das landeskundliche Wissen der Schüler permanent erweitern. Außerdem motivieren sie die Schüler, bauen ihre Sprachhemmungen ab und fördern ihre Kreativität.

Literaturverzeichnis

- Ehnert, Rolf** (1982): "Zum Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht Deutsch", in: *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache* 8, München, S. 204-211.
- Häublein, G., Müller, M., Rusch, P., Scherling, T., Wertenschlag, L.** (1998): *Memo, Wortschatz- und Fertigkeitstraining zum Zertifikat Deutsch als Fremdsprache, Lehr- und Übungsbuch*, Langenscheidt, Berlin.
- Huber, Ruth** (2003): *Im Haus der Sprache wohnen. Wahrnehmung und Theater im Fremdsprachenunterricht*, Tübingen.
- Kleppin, Karin** (1980): *Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht: Untersuchungen zum Lehrer- und Lernerverhalten in Sprachlernspielen*, Tübingen.
- Kleppin, Karin** (1995): "Sprach- und Sprachlernspiele", in: Bausch/ Christ/ Krumm (Hg.): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 3. Aufl., Tübingen. S. 220-223.
- Klippel, Friederike** (1998): "Spielen im Englischunterricht", in: *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch* 35, S. 4-13.
- Kolb, Michael** (1990): *Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel. Schriften der Deutschen Sporthochschule* 24, Sankt Augustin.
- Lemcke, C., Müller, M., Rusch, P., Scherling, T., Schmidt, R., Wertenschlag, L., Wilms, H.** (2000): *Moment Mal, Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache*. Lehrbuch 1, Berlin und München.
- Lemcke, C., Müller, M., Rusch, P., Scherling, T., Schmidt, R., Wertenschlag, L., Wilms, H.** (2000): *Moment Mal, Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache*. Arbeitsbuch 1, Berlin und München.
- Löffler, Renate, Klippel, Friederike** (2016): "Spiele im Fremdsprachenunterricht" in: Donnerstag, Jürgen / Knapp-Potthoff, Annelie (Hg.): *Kongreßdokumentation der 10. Arbeitstagung der Fremdsprachendidaktiker*, Tübingen, S. 143-157.
- Meyer, Hilbert** (1987): *Unterrichtsmethoden II: Praxisband*, Frankfurt am Main.
- Scheuerl, Hans** (1973): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, 9. Aufl. Weinheim, Basel.
- Scheuerl, Hans** (1985): *Spiel. Enzyklopädie Erziehungswissenschaft*. Band 4, Otto, Gunther und Schultz, Wolfgang (Hg.) Methoden und Medien der Erziehung im Unterricht, Stuttgart.

Stellfeld, Elke (1995): *Zu Schreibspielen als Schreiblernspielen im Fremdsprachenunterricht des mittleren Schulalters* (Dissertation). Magdeburg.

Wegener, H.& Krumm, H-J. (1982): "Spiele- Sprachspiele- Sprachlernspiele: Thesen zur Funktion des Spielens im Deutschunterricht für Ausländer", in: *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache* 8, München, S.189-203