

Das Sprachenspiel ¡NEW AMICI!™

(525 Karten: 420 Sprachkarten auf 3 Niveaus mit 4 Kategorien zzgl. 105 Quiz- und Rollenspielkarten, 1 Spielbrett, 4 Spielsteine, 1 Würfel, zweisprachiges Begleitheft einschl. Spielregeln & Mini-Atlas) Deutsch-Japanisch. Ismaning: Hueber (ISBN 978-3-19-609585-2, 36,95 € = ca. 7.600 \ bei Maruzen)

Vorgestellt von Guido Oebel (Saga und Kurume)

Einem Posting von Oliver Mayer aus Aichi Ende November letzten Jahres ist es zu verdanken, dass unsere Kollegenschaft auf das Sprachspiel von Lakki Patey aufmerksam gemacht wurde. Da ich ¡NEW AMICI! zwischenzeitlich selbst mit Erfolg im Unterricht eingesetzt habe und sich das Spiel bei meinen japanischen Studierenden großen Zuspruchs erfreut, möchte ich im Folgenden nochmals Spielregeln und -verlauf skizzieren, obwohl es bereits eingehend besprochen (vgl. Bruns & Eckert 2008; Michas Spiele-Forum o. J.; Schäfer-Strupp 2008; Weber 2005), und auch im Fernsehen vorgestellt wurde (vgl. 3sat 2008):

Das Spielfeld ist ellipsenartig mit drei Parcours bzw. für drei Schwierigkeitsgrade (gelbe Karten = Anfänger bis A1/2, orangefarbene Karten = weiter fortgeschrittene Anfänger bis A2 und rote Karten = „Experten“ bis B1; zusätzliche Karten für Quiz- und Rollenspiel = A1 bis B1) mit unterschiedlichen Themen angelegt:

- Anfängerniveau: Ordinal- und Kardinalzahlen, Zeitausdrücke, Personalpronomen, Basisverben, Adjektive und Nomen, Basisfragen und -antworten.

- Fortgeschrittene, d. h. Anfänger 2: Essen & Trinken, Verben und Verbkonjugationen im Präsens, erweiterter Alltagswortschatz, W-Fragen, Aussagesätze, Imperative.

- Experten, d. h. Anfänger 3: anspruchsvollere, spezifischere Themen aus Gesellschaft & Kultur, Vokabeln zu Themen wie Sport u. a., Fragen und Sätze, 2-Satz-Dialoge, Verbkonjugation in allen Zeiten (vgl. Bruns & Eckert 2008).

Es gibt drei Spielrunden: Bei der „Heimatrunde“ wird von der Fremdsprache (Deutsch) in die Muttersprache (Japanisch) übersetzt; dabei zieht der rechts sitzende Mitspieler die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und liest die Frage auf Deutsch vor. Gelingt die japanische Übersetzung, darf die Fragekarte behalten werden. Nach dem Gewinn von sieben Karten dreht man seinen Spielstein um und es geht weiter zur „Reise-runde“ mit Fragen in der umgekehrten Sprachenfolge. Ist auch dies geschafft, kommt der Spielstein in die Mitte und es folgt die Finalrunde, in der die Fragen bzw. Aufgaben aller bislang gesammelten Karten nochmals wiederholt werden. Falsch bzw. nicht übersetzte Karten gehen wieder ins Spiel zurück, so dass sich beim erneuten Auftauchen dieser Karte im weiteren Verlauf des Spiels i. d. R. ein positiver Wiederholungseffekt einstellt. Wer als erster fertig ist, hat gewonnen.

Neben den Fragefeldern gibt es noch Sonderfelder: Wer auf dem Jokerfeld landet, darf sich eine der vorerwähnten Fragekategorien aussuchen. Wer auf dem Ausrufezeichen zum Stehen kommt, beantwortet eine Frage zum Allgemeinwissen, wer hingegen auf ein Feld mit zwei Ausrufezeichen gerät, spielt mit einem anderen Spieler bestimmte Situationen auf Deutsch nach und muss z. B. die Frage nach dem Weg – etwa zum Bahnhof – beantworten. Wer auf den Raben kommt, darf eine Karte eines Mitspielers „stibitzen“ und muss diese richtig übersetzen; gelingt das, darf er sie behalten (vgl. Michas Spiele-Forum).

Die zweisprachigen Spielkarten sind mit einer eigens entwickelten Lautschrift versehen, was einerseits

für in Lautschrift Geübte recht gewöhnungsbedürftig ist; andererseits hat diese „eigenartige“ alphabetische Umschrift insbesondere bei unseren Deutschlernenden den Vorteil, dass ihre überstrapazierten Katakana-Transkriptionen zwangsläufig in den Hintergrund gedrängt werden. Trotz dieser auf den ersten Blick unkomplizierten Art, die Lernenden mit dem Deutschen als 2. Fremdsprache vertraut zu machen, dürfen zwei Nachteile nicht übersehen werden: Zum einen werden unsere Deutschlernenden u. U. dazu verleitet, sich eine „falsche“ Schreibweise anzugewöhnen, zum anderen ist diese Art Lautschrift recht grob (vgl. Weber 2005).

Insgesamt eignet sich ¡NEW AMICI! gut als Abwechslung und gleichzeitig Ergänzung zum normalen Deutschunterricht, da der vorhandene Wortschatz gefestigt und erweitert wird und die Aussprache und Kommunikationsfähigkeit geübt werden. Zwar beschränken sich die landeskundlichen Informationen weitestgehend auf geographische Fragen, dennoch halte ich dies für einen guten Einstieg in die Landeskunde des Zielsprachenlandes, mit dem Potenzial, von dort aus im weiteren Unterricht zu kulturellen Fragestellungen überzuleiten. Aufgrund der Vielzahl von Spielkarten bietet sich der mehrmalige Spieleinsatz an, ohne dabei Gefahr zu laufen, langweilig zu werden. Dadurch, dass man eigentlich immer an der Reihe ist – oder zumindest für sich mitraten will, auch wenn man gar nicht am Zug ist – hat das Spiel keine Längen. Dabei ist die Interaktion recht intensiv, denn zwei Spieler sind ständig an der Reihe, während die übrigen Mitspieler darauf achten, dass es keine Fehler gibt. Das m. E. am besten Gelingene an ¡NEW AMICI! ist der Umstand, dass Lernende unterschiedlicher Progression gleichzeitig mit- bzw. gegeneinander spielen können, und dies bei gleicher Gewinnchance – etwa vergleichbar dem Handicap beim Golf.

Wird nach den Regeln gespielt, beträgt die Spieldau-

er zwischen 60 und 120 Minuten für einen Durchgang, das differiert je nachdem, wie treffend die einzelnen Spiel- bzw. Sprachniveaus gewählt werden und ob ein Zeitlimit für die Beantwortung der Fragen besteht. Meine durchweg positive Erfahrung deckt sich mit der von Oliver Mayer: Auch meinen Studierenden macht ¡NEW AMICI! viel Spaß, dabei eignet es sich am besten für Einsätze in Kleingruppen. Ich empfehle das Spiel als lohnende Einmal-Investition: Es ist eine garantiert willkommene Abwechslung mit nachhaltigem Deutschlern-effekt unter unseren DaF-Lernern.

Das Spiel ist in den verfügbaren Sprachkombinationen sehr übersichtlich auf der Verlags-HP dargestellt; die genauen Spielregeln u. a. für die deutsch-japanische Spielversion können heruntergeladen werden unter:

<http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/rules-DEU-JAP-DEU.pdf>

Überdies sind deutsche Hörproben unter <http://newamici.com> abrufbar.

Literatur

Bruns, Angélique & Felicitas Eckert (2008): Rezension zu „¡New Amici!“ auf www.ludolingua.de, abrufbar unter: <http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2008/03/new-amici.pdf>.

Mayer, Oliver (2008): *New Amici Spiel von Hueber*. Posting an e-forum v. 25. Nov. 2008.

Michas Spiele-Forum (o.J.): Test und Spielkritik für das Sprachlernspiel/Brettspiel ¡New Amici!, online abrufbar unter: http://www.michas-spielmitmir.de/spieletests.php?id=new_amici.

Schäfer-Strupp, Petra (2008): Filmbeitrag in der vivo-Sendung v. 17. Mai 2008 auf 3sat, online abrufbar unter:

http://www.3sat.de/webtv/?vivo_080516_onrep_newamici.rm.

Weber, Michael (2005): Rezension zu „New Amici!“, auf *Reich der Spiele*, online abrufbar unter: <http://www.reich-der-spiele.com/kritiken/NewAmici>.

3sat (2008): *Schnell mal eine Runde Spanisch. Mit dem Brettspiel New Amici machen unterschiedliche Sprachen so richtig Spass*, online abrufbar unter: <http://www.3sat.de/dynamic/sitegen/bin/sitegen.php?tab=2&source=/vivo/121815/index.html>.

Deutsche Chatforen.

Ein Segen für den Unterricht?

Gedankenspiele von Davide Orlando
(Reitaku, Keio, Dokkyo)

Gerade im heutigen Medienzeitalter wird man zuweilen mit spannenden neuen Wortkreationen konfrontiert, die uns ohne Weiteres den Spielraum offenbaren, den uns die deutsche Sprache bietet – im positiven wie im negativen Sinne. Die zur Zeit populärste Form der Kommunikation im Internet ist dabei das Chatten. Zu jedem erdenklichen Thema werden Threads eröffnet, in denen die Chatter oder Community Members ihre Meinungen äußern können. Wegen des breiten Inhaltsspektrums bieten sich diese Foren nahezu idealtypisch für den Unterricht an. Durch den authentischen Kontext des Internets können verschiedene, nicht gefilterte Ansichten zu einem im Unterricht behandelten Themengebiet im Kurs gegenübergestellt und diskutiert werden.

So weit, so gut. Von diesem Gesichtspunkt aus gesehen stellen diese Foren einen Segen für die Lehrkörper dar, aber bei näherer Betrachtung “findze haufn fehler *wuerge* wie bei unsern studis kannze klappeaufreissen- undschreien *heul*. abba wie kannze dat denn nu gebrauchn?”.

1. Parallele Welten

Ellipsen, Assimilationen an die gesprochene Sprache, konsequente Kleinschreibung, durchgehend falsche Konjugation und Deklination, Nichtbeachtung der Präpositionalpronomen, verenglischte Begriffe, kopfzerbrechende Wortstellungen und und und ...

Nein, weit gefehlt! Es handelt sich hierbei nicht um eine Auflistung der am häufigsten vorkommenden Fehler unserer Studierenden, sondern um kennzeichnende Merkmale einer Schriftsprache, die sich in den meisten Chatforen der Jugendlichen durchzusetzen scheint. Ungeachtet dessen wird diese Chatsprache aber als neue, zuweilen gar, hört hört!, kreative Form der Kommunikation angesehen.

Diese mit Emotikons (:o), Asterixen (*sauf*) und Inflektivkonstruktionen mit oder ohne Verb (*in Meer spring; *in Meer**) durchsetzte Kommunikationsform unterwirft sich nicht “den” Regeln des normgerechten Sprachgebrauchs, sondern lehnt sich eher an die Comic-, Kinder- und Alltagssprache an. Vor allem den eigenen Gefühlen soll dadurch Nachdruck geleistet werden, der richtige Gebrauch grammatikalischer Strukturen erscheint den meisten dabei nur zweitrangig oder störend. **(1)**

Seit dem Sommersemester 2008 begegnen mir auch in meinen Kursen in schöner Regelmäßigkeit überaus *kreative, eigenwillige* Wörter und Satzkonstruktionen – auch wenn diese eher ungewollt entstehen. So verzieren stellenweise smileys oder als Emotikon-Ersatz eingefügte kleinere Zeichnungen die Hausaufgaben, die somit manchmal einen eher mangahaften Charakter einnehmen. Betrachtet man die grammatikalischen Unstimmigkeiten, die so manche Ausarbeitungen der japanischen Studierenden aufweisen, dann lassen sich durchaus Parallelen zur jugendlichen Websprache erkennen.