

Spiele und Spielerisches

Zur Förderung der Gruppenintegration und zur Binnendifferenzierung

VON JÜRGEN SCHWECKENDIEK

Spiele sind ein wirkungsvolles Mittel beim Fremdsprachenlernen. Zwar gibt es viele Spielesammlungen, geeignete Spiel-Ideen für den Anfängerunterricht sind jedoch oft schwer zu finden. Dieser Beitrag enthält nicht nur Kriterien zur Auswahl von Spielen. Es werden auch einige einfache Spiele zu grammatischen Strukturen im Anfängerunterricht vorgestellt, die sich gut zur Binnendifferenzierung und zur Bildung von Lernstationen eignen.

Spiele sind seit geraumer Zeit beliebter Bestandteil in der Lehrerfortbildung. Manche Lernergruppen, besonders junge Erwachsene, sind geradezu süchtig danach. Allerdings soll es auch Gruppen geben, bei denen schon der Gedanke an Spielen im Unterricht abwegig erscheint. Es liegt auch manchmal an den Lehrenden, die sich nicht als „Animateure“ von Spielen in der Klasse vorstellen können oder solche Dinge als Kinkerlitzchen ablehnen.

Die Zögerlichen und Selbstkritischen, die erklären, Spiele seien einfach nicht ihre Sache, sollen zunächst durch fachliche Argumente zumindest ein bisschen verwirrt und verunsichert werden.

1. Der Trick mit den Spielen

Eine Situation, wie sie fast in jedem Anfängerunterricht vorkommt: Der Lehrer bzw. die Lehrerin arrangiert vor sich Gegenstände wie zu einem Stilleben und stellt dazu die Frage: „Wo liegt der Bleistift?“ – die erhoffte Antwort: „Der Bleistift (oder: Er) liegt (oder: ist) auf dem Tisch.“ Das Ganze dient als Vorspiel zur Einführung der Wechselpräpositionen mit *setzen, stellen, legen*, die dann an einem mitgebrachten Teddybär demonstriert werden („Wohin setze ich den Teddy?“/„Wo sitzt der Teddy?“). Das Verfahren ist bewährt, weil es den Unterschied

zwischen der Lage und der zielgerichteten Bewegung veranschaulicht, der in vielen Sprachen nicht gemacht wird und vielen Lernenden deshalb schwer fällt. So weit so gut!

„Wo ist der Bleistift?“ – „Er liegt auf dem Buch.“ Eine Situation, in der diese Sätze gesprochen werden ist zwar vorstellbar, aber doch eher selten. Ein Sprachunterricht aber, in dem der Bleistift für alle sichtbar auf dem Buch liegt, regrediert mit dieser offenkundig unsinnigen Frage auf das intellektuelle Niveau von Zweijährigen. Die Lernenden wenden sich dennoch nicht gelangweilt ab, weil sie die Frage so verstehen, wie sie im Grunde gemeint ist: „Wie kann man auf Deutsch die Lage dieses Bleistifts beschreiben?“

Diese Unterrichtssituation lässt sich durch einen kleinen Trick leicht ändern. Wenn die Lagebeschreibungen bereits relativ flüssig beantwortet werden, wird z.B. eine Freiwillige gesucht, die sich einen Moment umdrehen muss. Die Gegenstände werden auf dem Tisch neu arrangiert. Jetzt bekommt die Kandidatin einen Moment Zeit, sich die Gegenstände auf dem Tisch anzuschauen und einzuprägen. Dann soll sie sich wieder umdrehen, damit sie die Gegenstände nicht sehen kann und wird von der Lernergruppe gefragt: „Wo liegt das Buch?“ usw. Sie muss sich jetzt wie bei einem Memory oder Kim-Spiel auf ihre Erinnerung stützen, um die Frage zu beantworten.

Durch diesen einfachen Trick ist die eher fade Sprachübung in ein Spiel umgewandelt worden, das auch Muttersprachler fordert und ihnen Spaß machen könnte. Wenn die Kandidatin sich so auf ihr visuelles Gedächtnis konzentriert, wird ihr Bewusstsein automatisch von der sprachlichen Richtigkeit auf das Inhaltliche hin gelenkt. In dieser Situation gebraucht sie den Sprachstoff und die grammatische Struktur unterhalb ihrer Bewusstseinsschwelle gerade so wie Muttersprachler, denen die Grammatik, Morphologie und Syntax automatisch zu Gebote stehen, und die sich bei der Kommunikation auf das Inhaltliche konzentrieren.

2. Einsatz von Spielen im Unterrichtsverlauf

Für den Unterrichtsverlauf wird in der Regel folgende Phasierung vorgeschlagen:

- ▶ Vorwissen erschließen (Exploration)
- ▶ Sprachaufnahme (Textpräsentation)
- ▶ Sprache aneignen: Verstehenssicherung, Rekonstruktion
- ▶ Bewusstmachen der Regelmäßigkeit (Grammatik)
- ▶ Festigung des Stoffes durch reproduktive, stark gesteuerte Übungen
- ▶ danach teilproduktive, schwächer gesteuerte Übungen
- ▶ freie Anwendung des Stoffs

Die freie Anwendung des Stoffs kann z.B. ein Rollenspiel zu einer Alltagssituation im Lehrbuch sein, oder ein paralleler Kontext, in dem Formulierungen und Strukturen des behandelten Textes aufgenommen werden sollen. Die „freie Anwendung“ ist die „Stunde der Wahrheit“. Hier sollen die Lernenden zeigen, ob sie bereits hinreichend über den Stoff verfügen, gewissermaßen als Simulation des sprachlichen Ernstfalls außerhalb des Klassenraums. Bei diesem schulmäßigem Unterrichtsverlauf ist die Vorstellung implizit, dass die Lernenden erst den ganzen Lernprozess in kleinen aufeinander aufbauenden Lernschritten durchlaufen müssen, bevor von ihnen freies, selbständiges Sprechen mit einer gewissen Chance der Richtigkeit der Äußerungen verlangt werden darf. Die Erfahrung

lehrt aber, dass viele Lernende gar nicht so weit kommen, dass sie den (grammatischen) Stoff hinreichend beherrschen, und dass der Unterricht häufig bei den reproduktiven Übungen stecken bleibt. Hier besteht eine offensichtliche Diskrepanz zwischen den Forderungen der Fachdidaktik, die das Bedeutungslernen und das Prinzip „Inhalt vor Form“ propagiert, und der Unterrichtspraxis, bei der die formale Schulung oft drei Viertel der Unterrichtszeit beansprucht und das (freie) Anwenden zu wenig geübt wird.

Das Entscheidende bei der Verwandlung einer sprachlich-formalen Übung in ein Spiel liegt nun darin, dass die Aufmerksamkeit von der sprachlichen Form, die während der Phase der Sprachaneignung im Mittelpunkt steht, auf das Inhaltliche gelenkt wird, was für die Anwendungsphase charakteristisch ist. Der frühzeitige Einsatz eines Spiels bedeutet also, dass der Lernweg abgekürzt wird und eine Anwendungsphase auf der Schwierigkeitsstufe einer reproduktiven, stark gesteuerten Übung stattfindet. Auf diese Weise wird der Logik des Unterrichtsmodells ein Schnippchen geschlagen.

Wir sollten also versuchen, möglichst viele sprachliche Übungen in solche Spiele zu verwandeln oder sie an deren Stelle zu setzen.

3. Widerstände überwinden

Die Einwände gegen Spiele halten sich hartnäckig. Sie kommen wohl vorwiegend aus Erfahrungen mit akademisch gebildeten Lernenden, die traditionell eher kognitive Methoden gewohnt sind oder sehr weit Fortgeschrittenen, obwohl es gerade für sie anspruchsvolle spielerische Formen wie z.B. die Simulation und das Planspiel gäbe. Andere Gründe gelten für Jugendliche, die sich oft nicht vor der Gruppe exponieren wollen.

Trotzdem darf man hinter Einwänden wie „Meine Schüler lehnen Spiele ab“ oder „Wir müssen mit dem Lehrstoff durchkommen und für Spiele bleibt keine Zeit“ die traditionelle Auffassung von der Lehrerrolle vermuten, einer Lehrkraft also, die immer im Mittelpunkt steht und den Unterricht vorwiegend im Frontalunterricht leitet.

Um sich und den Lernenden die Scheu vor Spielen zu nehmen, sollte man vielleicht besser von spielerischen Aktivitäten statt von Spielen sprechen und sich wie bei der Wahl von Kleidungsstücken diejenigen herausuchen, die zu einem passen und zu denen man stehen kann. Lehrende und Lernende sollten sich dabei besonders am Anfang nicht überfordern, sondern die Erfahrung machen, dass

Für einen „sanften Einstieg“ in spielerische Aktivitäten bieten sich besonders die folgenden Sammlungen an:

Dreke, Michael/Lind, Wolfgang: Wechselspiel. Interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht. München/Berlin: Langenscheidt 1992.

Lohfert, Walter: Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache.

Ismaning: Hueber Verlag 1987.

Behme, Helga: Miteinander Reden lernen. Sprechspiele im Unterricht. München: iudicium 1985.

„Wechselspiel“ bietet so genannte „Information-gap“-Übungen, d.h. Übungen, bei denen eine echte Informationslücke besteht: Partner A fragt Partner B nach Informationen, die B auf seinem Blatt hat und umgekehrt. Ein Teil von Lohferts kommunikativen Spielen basiert auf dem „interaktionalen“ Lernen, einem lernerzentrierten Übungsverfahren, das weiter unten mit dem Spiel „Reich, aber nicht wohlhabend“ vorgestellt wird. Bei Behme eignen sich anfangs besonders die „Einwortspiele“: Der geringe Wortschatz von Anfängern muss nach unterschiedlichen Kategorien geordnet werden (z.B.: Was kann man für 1 DM alles kaufen? oder: Was ist kurz? groß? lang?) Auf diese Weise werden Begriffe im Gehirn besser vernetzt, um das Behalten zu fördern.

solche Aktivitäten nicht nur eine willkommene Abwechslung sind und sogar Spaß machen können, sondern eine besonders intensive und anspruchsvolle Art des Übens und Lernens sind. Der Übergang von Übungen zu Spielen ist ohnehin fließend.

Wenn unsere Überlegungen richtig sind und Spiele die beschriebenen Vorzüge besitzen (siehe auch Punkt 3), sollten sie einen festen Platz und eine Funktion im Übungsablauf erhalten. Wenn sie nur zur „Belohnung“ nach anstrengender Arbeit oder als „Füller“ am Ende der Stunde eingesetzt werden oder beliebig und ohne präzises Lernziel, werden die „ernsthaften“ Lerner sie auch nicht schätzen lernen.

4. Weitere Vorzüge von Spielen

Dass die Sprechzeit der Lernenden bei Spielen erhöht wird, und die Übungszeit damit intensiver genutzt wird, wird häufig betont. Wichtig dabei ist vor allem, dass die Dominanz der Lehrkraft wenigstens zeitweise außer Kraft gesetzt wird.

Im Unterricht sind asymmetrische Kommunikationssituationen vorgegeben, in denen die Gesprächsteilnehmer nicht gleichberechtigt sind. Die Lehrkraft bestimmt, worüber gesprochen wird, wer etwas sagen soll, nur sie darf jederzeit unterbrechen, sie bestimmt sogar, wann das Fragenstellen geübt werden muss. Die Kursteilnehmer üben also in der Regel nicht, ein Gespräch in der Fremdsprache nach ihren eigenen Intentionen zu lenken, die Initiative zu ergreifen, wann und wie man sich in ein Gespräch einbringt usw., wie es unter gleichberechtigten Gesprächspartnern üblich ist. Die Regeln des Spiels jedoch heben die besonderen Kommunikationsregeln des Unterrichts für eine Weile auf, im Spiel ist eine ganz natürlich Alltagsituation direkt gegeben und braucht nicht künstlich durch Übernahme von Rollen erzeugt zu werden. Die Lernenden sprechen also nicht als mehr oder weniger defektive Muttersprachler, sondern als sie selbst.

Ein oft unterschätztes Argument für Spiele sind ihre emotionalen und affektiven Qualitäten. Wenn das Eis erst einmal gebrochen ist, lassen sich erwachsene Lernende gerne zu Pantomimen und sogar zu Bewegungsspielen verleiten. Die Atmosphäre in der Gruppe wird entspannter, das Lernen mit den Sinnen hat alle lernpsychologischen Vorteile für sich. Auch können sich die Lernenden im Spiel als „ganze“ Persönlichkeiten mit oft verborgenen Talenten kennen lernen. Wenn sie sich gegenseitig besser wahrnehmen, steigert dies das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe

Weitere Spielesammlungen für den Anfängerunterricht:

- Göbel, Richard: Lernen mit Spielen. Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern: Pädagog. Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschulverbands: Frankfurt, Bonn 1979.
- Prange, Lisa: 44 Sprechspiele für Deutsch als Fremdsprache. Ismaning: Hueber 1993.
- Sánchez, Juan u.a.: Spielend Deutsch lernen. Interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene. München/Berlin: Langenscheidt 1997.
- Schmitt, Udo: Buchstabensalat. 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache. Verlag für Deutsch: München 1981.
- Spier, Anne: Mit Spielen Deutsch lernen. Frankfurt: Scriptor 1981.

Einige dieser Sammlungen sind ja schon Anfang der 80er-Jahre erschienen; das weist auf die Verbindung zum kommunikativen Ansatz in der Fremdsprachendidaktik, der die Vorzüge von Spielen entdeckte. Sie bieten Spielideen in schon fast verwirrend großer Zahl an. Sucht man aber Spiele, die zu einer bestimmten Unterrichtssituation oder zu dem Grammatikpensum passen, wird die Auswahl erheblich schwieriger. Es gelingt z.B. nicht, beliebig und lückenlos zu jeder Struktur im Lehrbuch das passende Spiel zu finden, so dass die Gefahr mit dem Spielen zu übertreiben, relativ gering erscheint.



(integrationsfördernde Wirkung von Spielen). Dies ist nicht nur für das Lernklima gut, sondern nützt auch dem „Ruf“ des Deutschunterrichts ganz allgemein. (Deutsch als Wahlfach hat gute Werbung nötig!)

5. Kriterien zur Auswahl von Spielen

Im Folgenden (S. 12/13) werden sechs Kriterien für die Auswahl von Spielen genannt und am Beispiel des Spiels „Quartett“ erläutert.


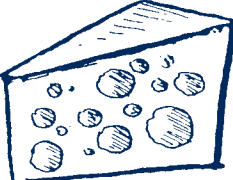
In Deutschland spielen alle Kinder Quartett, und zwar mit den verschiedensten Inhalten. Sie lernen damit die Namen von Komponisten oder Erfindern, von Blumen oder Singvögeln, Hauptstädten oder Flüssen. Das Quartett ist vielleicht nicht überall bekannt, deshalb wird die Spielidee hier kurz erklärt. Dazu drucken wir auf den beiden folgenden Seiten ein Beispiel ab*.

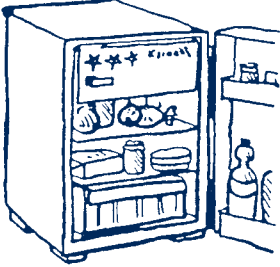

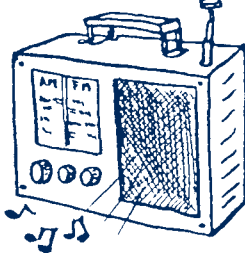
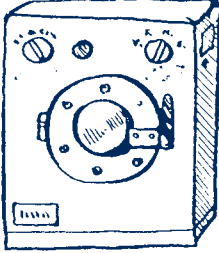
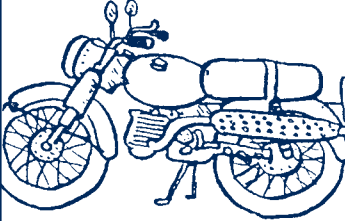
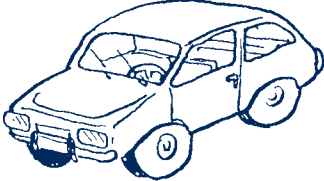

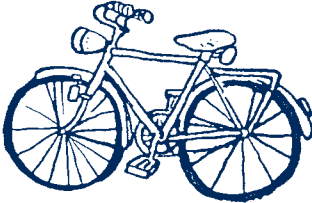



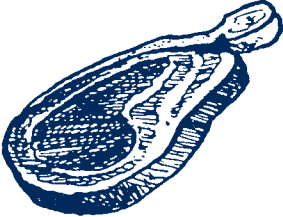
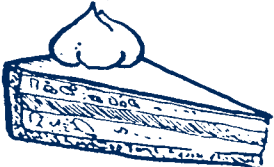

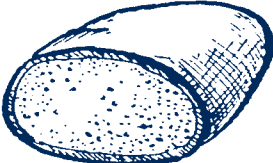

Das Quartett: Spielverlauf

Vier Karten mit verschiedenen Gegenständen (oder Getränken oder Städten oder Komponisten oder ...) gehören unter einem Oberbegriff zu einem Quartett, z.B. Milch, Tee, Kaffee, Limonade (Getränke). Ein Spiel besteht aus mehreren solcher Quartetts (z.B. 6-8 Quartetts = 24 oder 32 Karten).

Die Karten werden gemischt an die Spieler ausgegeben. Spieler 1 hat z.B. von einem Quartett 2 Karten und braucht noch Nr. 3 und 4. (Die fehlenden Begriffe stehen auf seinen Karten.) Er fragt Spieler 2: „Hast du das Fahrrad?“ Wenn dieser die Karte hat, muss er sie dem Spieler 1 geben, wenn nicht, ist Spieler 2 mit Fragen an der Reihe. Hat jemand ein Quartett beisammen, darf es abgelegt werden. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Quartette hat.



<p>Die Orange Die Birne Die Zitrone</p>  <p>Der Apfel</p>	<p>Der Apfel Die Birne Die Zitrone</p>  <p>Die Orange</p>	<p>Der Apfel Die Orange Die Zitrone</p>  <p>Die Birne</p>	<p>Der Apfel Die Orange Die Birne</p>  <p>Die Zitrone</p>
<p>Die Butter Der Joghurt Die Milch</p>  <p>Der Käse</p>	<p>Der Käse Der Joghurt Die Milch</p>  <p>Die Butter</p>	<p>Der Käse Die Butter Die Milch</p>  <p>Der Joghurt</p>	<p>Der Käse Die Butter Der Joghurt</p>  <p>Die Milch</p>
<p>Die Zange Der Schraubendreher Die Säge</p>  <p>Der Hammer</p>	<p>Die Zange Der Schraubendreher Die Säge</p>  <p>Die Zange</p>	<p>Der Hammer Die Zange Die Säge</p>  <p>Der Schraubendreher</p>	<p>Der Hammer Die Zange Der Schraubendreher</p>  <p>Die Säge</p>
<p>Der Korkenzieher Die Schere Der Flaschenöffner</p>  <p>Der Büchsenöffner</p>	<p>Der Büchsenöffner Die Schere Der Flaschenöffner</p>  <p>Der Korkenzieher</p>	<p>Der Büchsenöffner Der Korkenzieher Der Flaschenöffner</p>  <p>Die Schere</p>	<p>Der Büchsenöffner Der Korkenzieher Die Schere</p>  <p>Der Flaschenöffner</p>

<p>Der Fernseher Das Radio Die Waschmaschine</p>  <p>Der Kühlschrank</p>	<p>Der Kühlschrank Das Radio Die Waschmaschine</p>  <p>Der Fernseher</p>	<p>Der Fernseher Der Kühlschrank Die Waschmaschine</p>  <p>Das Radio</p>	<p>Der Fernseher Der Kühlschrank Das Radio</p>  <p>Die Waschmaschine</p>
<p>Das Auto Das Fahrrad Die Straßenbahn</p>  <p>Das Motorrad</p>	<p>Das Fahrrad Das Motorrad Die Straßenbahn</p>  <p>Das Auto</p>	<p>Das Auto Das Fahrrad Das Motorrad</p>  <p>Die Straßenbahn</p>	<p>Das Auto Das Motorrad Die Straßenbahn</p>  <p>Das Fahrrad</p>
<p>Der Schinken Der Braten Das Kotelett</p>  <p>Die Wurst</p>	<p>Die Wurst Der Braten Das Kotelett</p>  <p>Der Schinken</p>	<p>Die Wurst Der Schinken Das Kotelett</p>  <p>Der Braten</p>	<p>Die Wurst Der Schinken Der Braten</p>  <p>Das Kotelett</p>
<p>Das Brötchen Das Brot Die Brezel</p>  <p>Der Kuchen</p>	<p>Der Kuchen Das Brot Die Brezel</p>  <p>Das Brötchen</p>	<p>Der Kuchen Das Brötchen Die Brezel</p>  <p>Das Brot</p>	<p>Der Kuchen Das Brötchen Das Brot</p>  <p>Die Brezel</p>

Kriterium 1: Welches Lernziel hat das Spiel und welche Fertigkeiten hilft das Spiel zu entwickeln? (Grammatik, Wortschatz, landeskundliche Kenntnisse, Üben des Hörverständnisses und der Sprechfertigkeit, soziale Kompetenz)

Die kommerziell erhältlichen Quartette sind für Deutschlernende weniger geeignet. Für sie sind Wörter aus dem Grundwortschatz, passend zu den Lehrbuchlektionen, wichtiger. Beim Quartett ist das Bild des Begriffs auf der Spielkarte abgebildet, deshalb stört auch ein gelegentliches neues oder vergessenes Wort nicht. Neben dem Wortschatz-Lernen ist das Einüben des Akkusativs ein wichtiges Lernziel beim Quartett: „Peter, hast du den Joghurt?“ – „Nein, leider nicht.“ – „Nadja, hast du das Brot?“

Kriterium 2: Passt das Lernspiel in den Unterrichtsablauf? (Progression)

Die gewünschte Struktur, die zur Hilfe während des Spiels an der Tafel oder auf einem Wandplakat steht, ist schon geübt worden. Das Spiel passt in den Unterrichtsablauf, wenn schon eine gewisse Geläufigkeit erreicht ist. Trotzdem ist die freie Anwendung dieser einfachen Struktur eine große Herausforderung für die Lernenden. Die Konzentration auf das Inhaltliche wird aller Erfahrung nach bewirken, dass die schon erreichte formale Sicherheit verloren geht und viele Fehler gemacht werden. Das zeigt, dass die richtige Form noch nicht genügend internalisiert ist.



Kriterium 3: Welches sind die affektiven Vorzüge des Spiels?

Im Spiel möchte jeder und jede gern gewinnen. Doch das Gewinnen hängt hier nicht so sehr von der Sprachkompetenz, sondern vom guten Gedächtnis und dem Zufall ab. So können eventuell auch andere Lernende als die mit der besten Sprachkompetenz sich hervortun. Da jeder Spieler gleich viele Karten hat, sind alle gleichmäßig an der Interaktion beteiligt.

Kriterium 4: Ist das Spiel leicht herzustellen, leicht zu verstehen und durchzuführen?

Die Herstellung von vier Ausführungen des Spiels für eine Gruppe von 20 ist relativ arbeitsaufwendig und übersteigt die Zeit für die normale Unterrichtsvorbereitung. Das lässt sich dadurch rechtfertigen, dass für weitere Wiederholungen, wenn das Spiel einmal hergestellt ist, keine Vorbereitung mehr nötig ist. Obwohl die Spielregeln nicht schwer sind, sind sie doch relativ schwer zu erklären. Am besten werden zunächst die Karten offen gezeigt und die Begriffe geklärt. Wenn die erste Runde mit offenen Karten gespielt wird und die verlangte Struktur für alle sichtbar an der Tafel steht, sollten die Schwierigkeiten zu meistern sein. Wenn zu Anfang nur drei Spieler beteiligt sind, wird das Spiel sehr vereinfacht, weil die Erfolgchancen beim Fragen jeweils 50% sind.

Wenn alle die Spielregeln kennen, eignet sich das Quartett zur Wiederholung und besonders als Aktivität zur Binnendifferenzierung, wenn z.B. eine Gruppe die Wiederholung des Stoffs nicht benötigt. In diesem Fall wären Quartette mit anderen zu lernenden Begriffen eine gute Abwechslung.

Kriterium 5: Ist das Spiel angemessen für das Niveau der Teilnehmer, für ihr Alter und ihre Reife?

Von der Spiel-Idee her kommt das Quartett „Kartenspieler“ entgegen. Die Erfahrung zeigt, dass erwachsene Teilnehmer selbst hergestellte Materialien, die in der Regel großformatiger sind, eher als Lernhilfe akzeptieren als kommerzielle Spiele für Kinder.

Kriterium 6: Wie viel Zeit wird für das Lernspiel benötigt? Lohnt es sich?

Das Quartett ist eine großartige Akkusativübung. Wenn die Lernenden das Spiel nicht kennen, sind für das Erklären und Verstehen der Spielregeln etwa 30 Minuten anzusetzen. Dann dauert es einige Runden, bis die Spieler mit dem Spiel vertraut sind, die Regeln und die sprachlichen Probleme meistern und das Spiel anfängt, Spaß zu machen. Es lohnt also nur, wenn häufiger damit geübt wird.

6. Weitere spielerische Aktivitäten zum Einüben von grammatischen Strukturen

Reich, aber nicht wohlhabend

TN = Teilnehmer

Ziel: lernerzentriertes Üben (interaktionales Lernen) für Anfänger

Material: Karten mit Bildern von z.T. kuriosen Gegenständen des täglichen Bedarfs

Zeit: jeweils 20 Minuten

Lernniveau: 1, d.h. Anfänger

Grammatik: Akkusativ mit unbestimmtem Artikel, Personalpronomen, Possessivpronomen

Alter: beliebig

Sonstiges: Gegenstände des täglichen Gebrauchs, nach denen es Spaß machen könnte zu fragen, wie z.B.: Fahrrad, Rucksack, Hammer, Sonnenbrille, Topfpflanze, Regenschirm, Führerschein, Bügeleisen, Handy, Skateboard, Kassettenrecorder, Radio, Lederjacke, Kopftuch, Computer usw.

Redemittel:

- a) Hast du eine Katze? - Nein, ich habe keine (Katze).
einen Regenschirm? - Ja, ich habe einen Regenschirm.
ein Haus? - Nein, ich habe keins. (usw.)
- b) Hast du mein Radio? - Nein, das habe ich nicht.
oder: Nein, ich habe es nicht.
meine Schlüssel? - Ja, die habe ich.
oder: Ja, ich habe sie. (usw.)

Spielverlauf: a) Die TN sitzen im Kreis, die Namen der Gegenstände werden kurz über die Bilder erklärt (sie stehen mit Artikel auf der Rückseite). Jede/r erhält eine Karte, das Strukturmuster wird zur Unterstützung an die Tafel geschrieben. In der ersten Runde darf jede/r nur einmal fragen, anschließend so oft, bis TN gefunden sind, die den Gegenstand besitzen. Als Variation oder zur Wiederholung können alle aufstehen und durcheinandergangen und fragen (Cocktailparty). Die Namen möglichst vieler Besitzer werden aufgeschrieben und in einer neuen Runde wird berichtet, wer welchen Gegenstand besitzt (X und

Y haben einen Kassettenrecorder. usw.)

b) Karten mit Gegenständen austeilen wie oben, kurz ein und kein wiederholen wie oben, dann Karten wegnehmen, mischen und verdeckt austeilen. Jede/r darf nur die neue Karte sehen, nicht die des Nachbarn. (Natürlich könnte man dies auch mit eigenen Gegenständen der TN machen, die man ihnen wegnimmt.) Die TN fragen: „Peter, hast du meine Tasche?“ – „Nein, die habe ich nicht.“ (oder: „Nein, ich habe sie nicht.“), bis jede/r seinen früheren Gegenstand ausfindig gemacht hat. Weitere mögliche Runde: „Maria, ich möchte mein Radio zurück.“ „Hier ist es.“ usw., dabei Karten zurückgeben lassen, bis alle ihre ursprünglichen Gegenstände haben.

Kommentar: Dieses lernerzentrierte, interaktionale Spiel lässt sich auf viele verschiedene Strukturen anwenden: Wenn man Tätigkeiten wie tanzen, Fußball spielen, ein Fahrrad reparieren usw. auf je eine Karte schreibt, kann man z.B. in der selben Weise Modalverben üben: „Kannst du ...?“ – „Ja, sehr gut.“, (nicht so gut, überhaupt nicht usw.). (Weitere Ideen bei Lohfert, Kommunikative Spiele) Bei vielen Spielen stellt sich die Frage: Kurzantworten oder vollständiger Satz. Im Spiel „Reich, aber nicht wohlhabend“ werden Personalpronomen geübt. Dabei sollte die Kurzantwort „Ja“ oder „Nein“ zwar als angemessen bestätigt werden, dennoch halte ich es hier für vertretbar, auf der ausführlichen Antwort (zu Übungszwecken) zu bestehen, da es sich bei den Personalpronomen um ein schwieriges Grammatikthema handelt, das viel Übungszeit benötigt und für das man nicht leicht einfache Übungen findet. Bei den Modalverben ist das erheblich leichter, auch spricht die größere persönliche Betroffenheit für die sprechüblichere Variante. Man sollte dann mehr Wert auf die inhaltlichen Differenzierungsmöglichkeiten in der Antwort legen: „Nein, überhaupt nicht.“/ „Ja, ein bisschen“ usw.)

Zu zweit ein Bild malen

Ziel: nonverbales Kennenlernen

Material: DIN A 3 Bögen, dicke Filzmarker

Zeit: 10 – 30 Min.

Sozialform: Partnerübung und Großgruppe; fördert die Integration in der Gruppe

Lernniveau: beliebig

Grammatik: –

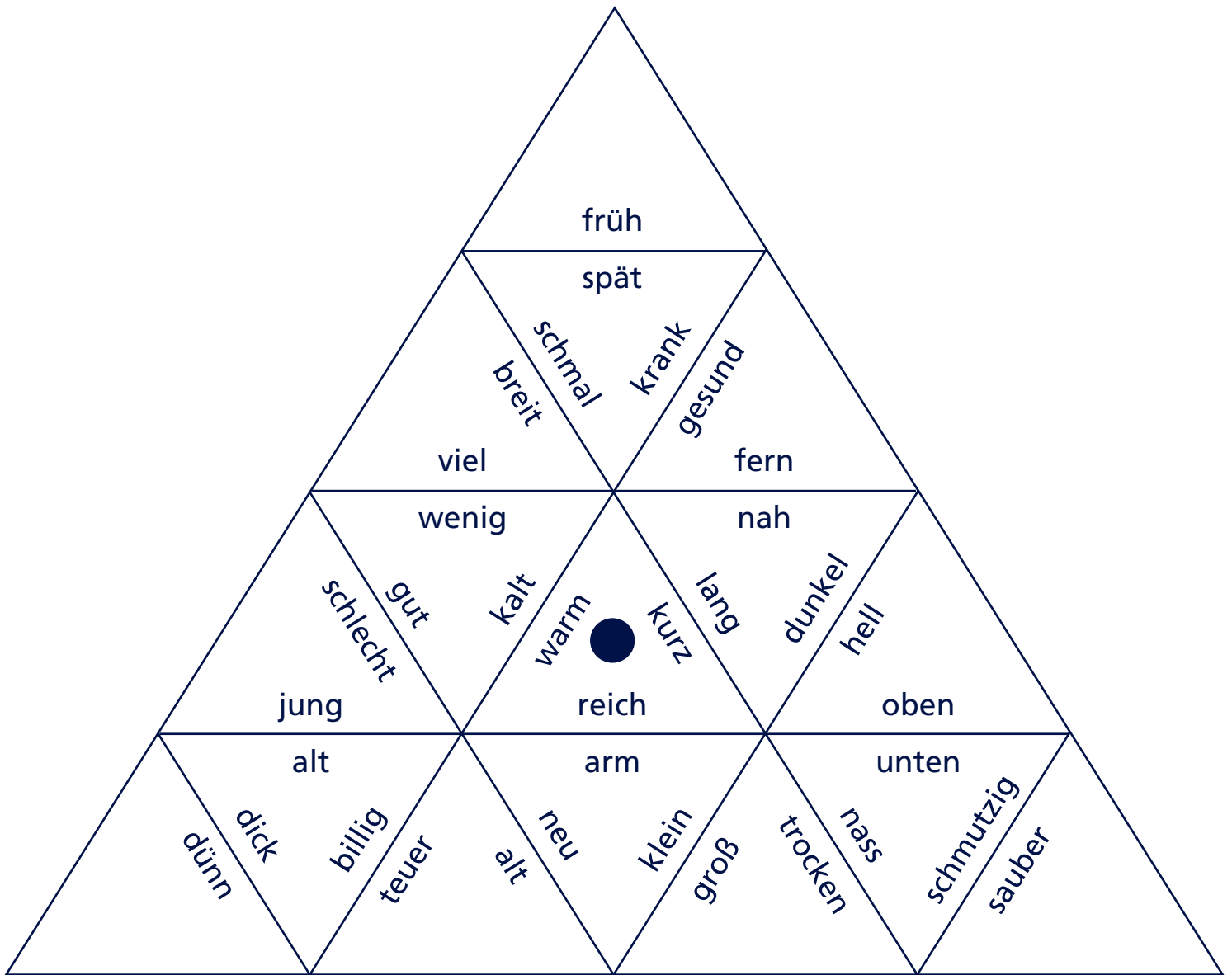
Alter: beliebig

Redemittel: Bilddiktat, Voraussetzung sind einfache Lageangaben

Spielverlauf: Die TN dürfen sich einen Partner suchen, mit dem sie „arbeiten“ wollen (möglichst nicht die üblichen, „festen“ Partner zulassen, sondern Partner wählen lassen, die nicht so miteinander vertraut sind). Sie erhalten zu zweit je ein Blatt und einen Stift und sollen gemeinsam nach den Vorgaben des Lehrers ein Bild malen. Dazu muss der Stift zu zweit angefasst werden, sprechen ist verboten. Die Lehrkraft diktiert etwa so: „In der Mitte steht ein Haus. Links von dem Haus steht ein Baum, ein Mann und ein Hund stehen vor dem Baum. Oben auf dem Baum sitzt ein Vogel. Rechts von dem Haus steht ein Auto. Man

sieht hinten die Berge und die Sonne scheint. Fertig! Bitte zu zweit eure beiden Namen auf das Bild schreiben.“ Die Bilder werden ausgestellt. Das weitere Vorgehen hängt vom Sprachniveau der Gruppe ab: Welches ist das schönste Bild? Warum? Wer hat „gemogelt“? Welche Gruppe hat unterschiedliche Meinungen gehabt? Wie waren die Erfahrungen in den einzelnen Gruppen? Wart ihr gleichberechtigt? Wer hat geführt? Wer war passiv? Was habt ihr über euren Partner gelernt? Usw.

Kommentar: Für das Überprüfen der Lagebezeichnungen und Präpositionen mit dem Dativ ist der Aufwand sehr groß. Aber die TN lernen sich nonverbal auf sehr direkte Weise kennen, ohne dass bei Anfängern viel darüber gesprochen werden müsste – eine schöne und lustige Erfahrung gerade für Anfänger im Fremdsprachenunterricht. Für Fortgeschrittene ist es dagegen eine Gelegenheit, ausführlich die gegenseitigen Wahrnehmungen zu beschreiben. Die Übung kann eine heilsame Sensibilisierung bewirken, wenn z.B. zwei zur Dominanz Neigende oder zwei Passivere zusammengespannt sind, die miteinander „kämpfen“ oder sich über die Führungsrolle (im wahrsten Sinne des Wortes) einig werden müssen.



Kopiervorlage

Pyramidenpuzzle mit Gegensätzen

Ziel: Wortschatzübung zu den Adjektiven

Material: siehe Kopiervorlage

Zeit: 15 Min.

Sozialform: Einzel-, Partner- und Kleingruppenarbeit

Lernniveau: 1, d.h. Anfänger

Grammatik: –

Alter: beliebig

Sonstiges: Das Blatt wird in der gewünschten Anzahl auf unterschiedliche farbige Blätter kopiert und laminiert, wenn möglich. Zur Selbstkontrolle ist ein verkleinertes Blatt als „Spickzettel“ oder Lösungsblatt gefaltet vorzusehen (die leere Umrissform wäre eine etwas schwierige Alternative).

Anschließend werden die Puzzleteile ausgeschnitten und in einem beschrifteten Briefumschlag aufbewahrt.

Spielverlauf: Der Briefumschlag wird ausgegeben oder -gewählt. Er enthält z.B. Puzzles für zwei Gruppen und den Lösungszettel. Es kann in Einzel- und Partnerarbeit oder 3er-Gruppen gearbeitet werden. In der Gruppe werden gleich viele Dreiecke untereinander verteilt. Wer das Teil mit dem schwarzen Punkt hat, fängt an – es bezeichnet die Mitte und eignet sich zum Anlegen. Der Spickzettel oder die leere Umrissform werden bei Bedarf konsultiert, müssen aber jeweils zurückgelegt und an einer festen Stelle deponiert werden, damit auch die andere Gruppe Zugang hat.

hatte		hatte		hatte
hatte	wir	hatten	du	hattest
	du		ich	
hattest		hatte		hatte
hatten	ihr	hattet	sie	hatten
	er		wir	
hatte		hatten		hattet
hatten	ich	hatte	wir	hatten
	wir		ich	
				ih

war		war		war
war	wir	waren	du	warst
	du		ich	
warst		war		waren
waren	ihr	wart	Sie	waren
	er		wir	
war		waren		wart
waren	ich	war	wir	waren
	wir		ich	
				ih



7. Lernstationen mit Spielen für die Binnendifferenzierung

Jede Lernergruppe ist heterogen und die Lehrenden gehen mehr oder weniger bewusst damit um. Im mündlichen Unterricht sollen die Stärkeren die anderen „mitziehen“, indem sie bei schwierigen Fragen als erste gefragt werden und die „Stärkereren“ fungieren z.B. als Hilfslehrer bei der Gruppenarbeit. Im Schriftlichen funktioniert diese latente Differenzierung nicht mehr ganz so unauffällig, wenn z.B. ein Teil der Klasse auf Wunsch ein extra Blatt mit zusätzlichen Hilfestellungen bekommt (z.B. einen Schüttelkasten mit den Lösungswörtern). Häufig kommt es auch zur Aufteilung der Gruppe mithilfe unterschiedlicher Aufgaben, wenn Teile der Klasse den Anschluss verlieren und andere deutliche Zeichen geben, dass sie sich langweilen.

In dieser Situation und vielleicht in der nahen Zukunft könnten einige Computerplätze mit den passenden Programmen diese Teilnehmer kurzfristig beschäftigen, während man mit den anderen den Stoff wiederholt. Aber auch spielerische Lernaktivitäten, mit denen sich Kleingruppen selbstständig für eine Weile beschäftigen, können hier gute Dienste leisten.

Wir möchten hier für die Arbeit in Lernstationen plädieren. Lernstationen sind Schritte in Richtung Freiarbeit und offener Unterricht, die aus der Reformpädagogik um Freinet und Montessori bekannt

sind, im Fremdsprachunterricht dagegen weniger eingesetzt werden. Freiarbeit bedeutet die Auflösung des Unterrichts in eine Reihe von Lernstationen, die die TN nach eigener Wahl rotierend und nach und nach bearbeiten. Die bearbeitete Station wird auf dem „Wochenplan“ vermerkt und von den TN auch bewertet.

Wer den Weg über die Lernstationen zur Freiarbeit einschlägt, wird feststellen, dass aus der anfangs durch die Notlage erzwungenen Entscheidung zur Binnendifferenzierung pädagogische Vorteile erwachsen. Es werden Kompetenzen gefördert, die sonst im Unterricht häufig zu kurz kommen.

Als Vorzüge der Freiarbeit in Lernstationen sind zu nennen:

- ▶ Die Lerner **wählen frei aus**, was sie machen wollen.
- ▶ Sie **bestimmen Tempo, Reihenfolge und mit wem** sie arbeiten wollen.
- ▶ Sie finden ihren **eigenen Arbeitsrhythmus**.
- ▶ Sie arbeiten **ohne Druck**.
- ▶ Sie **kontrollieren sich selbst**.
- ▶ Sie lernen **sich selbst einzuschätzen**.
- ▶ Sie übernehmen **Verantwortung für ihr eigenes Lernen**.
- ▶ Sie lassen sich **helfen** und helfen selbst.

Es muss nicht extra betont werden: Kompetenzen wie Selbstständigkeit, Teamfähigkeit, Initiative, gute Selbsteinschätzung und Verantwortung für das eigene (lebenslange) Lernen sind Schlüsselqualifikationen, die später im beruflichen Leben von Arbeitgebern hoch bewertet werden. Um so schöner, wenn man im Fremdsprachenunterricht mit spielerischen Aktivitäten auf solche Anforderungen vorbereiten und solche Kompetenzen fördern kann.

Anforderungen an die Materialien, die in Lernstationen eingesetzt werden:

Wer Erfahrung mit Leistungsgruppen im Unterricht hat, weiß um die Gefahr, dass die Unterschiede sich noch vergrößern und der Graben nicht zugeschüttet sondern vertieft wird. Deshalb sollte man sich an die Regel halten, Bekanntes üben oder wiederholen zu lassen und in anderen Zusammenhängen zu vertiefen. Dafür werden Materialien benötigt, die von der Gruppe selbstständig bearbeitet werden können, die gegebenenfalls ohne allzu große Mühe an den Unterrichtsstoff angepasst werden können und motivierend sind. Zum Wiederholen und Festigen von Wortschatz und Strukturen eignen sich hier Memorys, Dominos, Puzzles, Kreuzworträtsel und auch Würfelspiele.

Folgende Gesichtspunkte sind bei der Auswahl und beim Herstellen von Materialien zu beachten:

- ▶ Die Spielidee soll leicht anpassbar und variabel sein je nach Stoff und Schwierigkeitsgrad.
- ▶ Das Material soll für die TN attraktiv sein, auch unter ästhetischen Gesichtspunkten, so dass sie sich gern selbstständig damit beschäftigen.
- ▶ Es soll inhaltlich gut strukturiert und graphisch übersichtlich sein.
- ▶ Es soll dem Leistungsvermögen der TN entsprechen: Bekanntes üben, in anderen Zusammenhängen vertiefen.
- ▶ Es soll selbstständige Kontrolle durch die TN erlauben.
- ▶ Es soll für den Lehrer gut handhabbar sein: kopierbar, gut zu archivieren, gut zu transportieren.

Ein Beispiel: Ein Quartett, das zweifach auf farbiges Papier kopiert und laminiert wird – sofern ein solches Laminiergerät zur Verfügung steht – stellt eine

attraktive Beschäftigung für zwei Gruppen dar, während der andere Teil der Klasse – wenn es sein muss im selben Raum – sich, eventuell unter Anleitung der Lehrkraft, mit einem anderen Stoff beschäftigt.

Literaturhinweise zu Binnendifferenzierung und Lernstationen:

Eggers, Dietrich (Hrsg.): Heterogenität – Chance oder Risiko? (Reihe: Erwachsenengemäßes Lehren oder Lernen einer Fremdsprache – Sprachandragogik) Bd. 29, Johannes Gutenberg-Universität Mainz: Mainz 1989.

Göbel, Richard: Kooperative Binnendifferenzierung im Fremdsprachenunterricht, 2. bearb. Aufl. Verlag Manfred Werkmeister: Mainz 1986.

Hölscher, Petra/Rabitsch, Ernst (Hrsg.): Methodenbaukasten Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Cornelsen Scriptor: Frankfurt/M. 1993.

Schwerdtfeger, Inge-Christine: Gruppenarbeit und innere Differenzierung. Fernstudieneinheit Erprobungsfassung 8/98. Goethe-Institut/Langenscheidt Verlag: München 1998.

Paleit, Dagmar. Themen neu 2. Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache. Spiele, Bilder, Vorlagen zum Kopieren. Hueber: Ismaning 1999.

* Die Zeichnungen zu dem Quartett stammen aus: Lohfert, Walter/Scherling, Theo: Wörter – Bilder – Situationen. Zu 20 Sachfeldern für die Grundstufe Deutsch als Fremdsprache. Berlin/München: Langenscheidt 1983.

Anmerkung zum „Quadratpuzzle zum Präteritum“ (S. 17):

Das Spiel funktioniert wie das „Pyramidenpuzzle“ (S. 16); die Formen, die zueinander passen, müssen angelegt werden. Das Spiel kann bei Einführen des Präteritums der Verben „sein“ und „haben“ gespielt werden. Die Vorbereitung des Spiels und der Spielverlauf sind wie auf S. 16 beim „Pyramidenpuzzle“ beschrieben.

Zur Adaption und Produktion von Lernspielen

Tipps von Christiane Krämer-Hus-Hus

Bei der konkreten Unterrichtsvorbereitung stehen die Lehrenden häufig vor der Notwendigkeit, vorliegende Spiele für den eigenen Unterrichtskontext adaptieren zu müssen. So entspricht beispielsweise der für das Spiel vorausgesetzte Wortschatz oft nicht dem Wissensstand der Lerngruppe, so dass das Spiel nicht problemlos eingesetzt werden kann.

Folgende Vorgehensweisen haben sich bewährt:

- ▶ Formulieren Sie die Spielregeln möglichst schriftlich und sprachlich möglichst einfach.
- ▶ Lassen Sie das Spiel zuerst von jemandem ausprobieren, der die „Lösung“ nicht kennt.
- ▶ Planen Sie sehr sorgfältig das Format: Wie groß sollen die Spielkärtchen oder das Spielbrett sein? Wie viele Kärtchen soll es geben? Sollten die Kärtchen plastifiziert werden? usw.
- ▶ Kontrollieren Sie, ob die sprachlichen Teile auch wirklich sprechüblich sind.
- ▶ Prüfen Sie, ob ein Spiel, das einem bestimmten Lehrbuchkapitel zugeordnet ist, ggf. auch Themenvarianten ermöglicht (Mehrfachverwertung des Spiele-Musters).
- ▶ Werten Sie nach dem Spiel aus, ob die Regeln des Spiels das Sprachlernen und die Motivation gefördert haben.