

Lernspiel als Sprech Anlass in DaF-Lehrwerken und im Sprachunterricht

اهمية اللعب التعليمي في كتاب و في درس اللغة الالمانية كلغة اجنبية

Le jeu éducatif comme support de conversation dans les manuels d'apprentissage de l'allemand et dans les cours de langue

Simulated dialog as a learning-game in textbooks for German as foreign language

Mohamed Nouah

الجزائر 2

Einführung

Seit Anfang der 90er Jahre ist in der Sprachdidaktik eine deutliche Hinwendung zur Unterrichtswirklichkeit zu erkennen. Dazu hat die Diskursanalyse im Sprachunterricht einen wichtigen Beitrag geleistet.

Die Diskursanalyse untersucht den Zusammenhang von sprachlichen Handeln und sprachlicher Form, sowie den Zusammenhang zwischen sprachlichem Handeln und gesellschaftlichen, insbesondere institutionellen Strukturen. Diskursanalyse bedeutet also die Untersuchung nicht nur der Sprechschwierigkeiten der Lernenden, sondern auch der Rahmenbedingungen bzw. Unterrichtsvoraussetzungen als Hauptfaktor zur Entwicklung der kommunikativen Kompetenz bei den Lernenden.

Darüber hinaus sollte der Lerner unter den unterschiedlichen Rahmenbedingungen des Fremdsprachenunterrichts verschiedene Lern- und besonders Übungsformen wie z.B. Lernspiel benutzen. Dies bedeutet, dass die Hauptfunktionen der Spielübungen darin bestehen, das rezeptive und produktive sprachkommunikative Können des Lernenden zu entwickeln und ihm zu helfen, bestimmte Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten anzueignen. Nebenbei bewirken Spiele meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.

1. Lernspiel im Fremdsprachenunterricht

Nach Funk und Koenig dienen Spiele vor allem zur Entwicklung des Verhaltens des einzelnen Lerners. Sie meinen, dass Spiele Kontakte in der Klasse erleichtern, Kreativität fördern, Angst und Hemmungen reduzieren.

Spiele können die Lernenden auf die Bewältigung der Realität vorbereiten. Außerdem fördern sie Konfliktbereitschaft und vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung.¹

Seinerseits ist Wagner der Auffassung, wie im Fach Deutsch als Fremdsprache gefordert wird, die Kommunikationsfähigkeit bzw. der mündliche Sprachgebrauch als Unterrichtsgegenstand zu berücksichtigen, nicht nur literarische Texte unterschiedlicher Gattungen und Stile angemessen vorzutragen, sondern auch Formen des Spiels sinnvoll einzusetzen. Der mündliche Sprachgebrauch erschöpft sich nicht in der Anwendung eines speziellen Vokabulars oder in der Befolgung bestimmter syntaktischer Muster, sondern ist als gemeinsames Handeln vom Sprecher und Zuhörer in Form von verschiedenen Übungsformen wie z.B. Spielübungen gegenwärtig.²

1.1. Zur Bedeutung des Begriffs "Lernspiel"

In der Psychopädagogik bedeutet „Lernen“ den absichtlichen (intentionales Lernen) und den beiläufigen Erwerb von neuen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Der Lernzuwachs kann sich auf geistigem, körperlichem, charakterlichem oder sozialem Gebiet ereignen.³ Der Lehrer versucht dazu im Unterricht Situationen anhand von verschiedenen Übungsformen wie z.B. Spielübungen zu schaffen, in denen der Lerner die Kenntnisse selber verarbeitet, vertieft und sie sich als Wissen aneignet, denn beim Spielen entwickeln sich die physischen, psychischen und sozialen Fähigkeiten der Lernenden im Umgang mit ihrer Umwelt.

Unter Lernspielen versteht man Spiele, die neben einer spielerischen Handlung und dem damit implizierten Lernen dem Spieler auch gezielt Wissen zu bestimmten Themen oder bestimmte Fertigkeiten und Kulturtechniken vermitteln. Sie werden in der Spielwissenschaft auch als didaktische Spiele bezeichnet.

Sprachlernspiele werden in der Literatur unter verschiedenen Oberbegriffen, nämlich (Unterrichtsspiel, Lernspiel oder didaktisches Spiel) eingeordnet. Steinhilber definiert das Sprachlernspiel als

„eine auf Erfahrung von Kompetenz gerichtete, lustvolle Aktivität, die der Informationssuche bzw.-verarbeitung dient und mit der subjektiv keine außerhalb dieser Aktivität liegenden Zwecke verfolgt werden“.⁴

1. Funk, H.: Grammatik lehren und lernen, Goethe- Institut, München, 1997.

2. Wagner, R.: Grundlagen der mündlichen Kommunikation, Bayerischer Verlag für Sprechwissenschaft, München, 1999, S. 12.

3. Zydati, W.: Kompetenzen und Fremdsprachenlernen. In: Hallet, W. (Hrsg.): Handbuch Fremdsprachendidaktik, Kallmeyer Verlag, Seelze, 2010, S. 59- 63.

4 Steinhilber, J.: Didaktik des Spiels im Fremdsprachenunterricht, Hirschgraben Verlag, Frankfurt am Main, 1982, S. 6.

Bohn und Schreiter betrachten Sprachlernspiele als Übungen mit spielhaften Handlungen, deren Inhalt sprachliche Aufgaben bilden und die vom Lehrenden mit einer konkreten Zielstellung als organische Bestandteile des Unterrichts eingesetzt werden. Die spielhaften Handlungen sind innerhalb dieser begrifflichen Festlegung naturgemäß das charakteristischste Merkmal der Lernspiele.⁵ In diesem Zusammenhang unterscheidet Zwickowits zwischen „Spiel mit Sprache“ und „Spiel durch Sprache“.

Lernspiel mit Sprache setzt sie besonders im Anfängerunterricht oder zum Einüben spezifischer Phänomene in fortgeschrittenen Gruppen ein. Lernspiele durch Sprache fördern einen intensiven Sprachgebrauch und deuten auf komplexere dialogische Situationen, in denen die Fremdsprache als Kommunikationsmittel zu spontanen Reaktionen der Gesprächspartner führt, hin. Die Lernenden sollten dazu vor Beginn des Spiels mit dem Material vertraut gemacht werden, sodass sie die Objekte und Farben benennen können. Wenn das Spiel zur konkreten Förderung bestimmter grammatischer Formen verwendet wird, können die Formen entweder vor oder nach dem Spiel besprochen werden, damit während des Spiels der Spaß ganz im Vordergrund steht.

Lernspiel durch Sprache: In diesem Spiel geht es um besondere Förderung der Fertigkeiten Hör- oder Leseverstehen, Sprechen und Schreiben. Dieses Spiel erfordert eine mögliche genaue Bildbeschreibung z.B. Foto, Zeichnung; ein Lerner beschreibt das Bild und die Anderen versuchen es zu zeichnen. Dieses Spiel kann auch in Partnerarbeit durchgeführt werden. Der Lehrer kopiert ein Bild zur behandelten Lektion zweimal, zwei Lerner bekommen jeweils ein Original und eine Fälschung und in kurzer Zeit müssen sie durch gegenseitiges Fragen (am besten sitzen sie Rücken an Rücken) herausfinden, was auf ihrem Bild fehlt und so können sie ihre Intelligenz entwickeln und am Unterrichtsteilnehmen.⁶

Die Psychologen und Pädagogen setzen sich oft mit der Frage auseinander, welchen Einfluss das Spiel auf menschliche Entwicklung im Allgemeinen hat und welche Wechselwirkungen im Besonderen mit der kognitiven Entwicklung in Beziehung stehen.

Spielen ist ein zeitlich begrenztes Probehandeln in einem geschützten Raum. Dabei können die Lernenden:

5 Bohn, R.: Sprachlernspiele. In: Henrici, G. u.a. (Hrsg.): Einführung in die Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache, Schneider Verlag, Hohengehren, 1996, S. 167.

6 Heyd, G.: Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache“, Diesterweg Verlag, Frankfurt am Main, 1991, S. 151.

- eine inhaltlich und strukturell komplexe Situation erfassen und sich in dieser Situation adäquat handelnd bewegen, d.h. problembewusst und problemlösend agieren ;
- auf Grundlage einer Sachanalyse Entscheidungen treffen ;
- strategisches, taktisches, logisches und logistisches Denken entwickeln ;
- sich über längere Zeit auf eine Sache konzentrieren und stringent auf ein Ziel hinarbeiten ;
- Regeln akzeptieren und sich in dem durch sie vorgegebenen Rahmen adäquat bewegen ;
- den eigenen Interessen entsprechend oder sachlichen Anforderungen folgend verändern ;
- mit Konkurrenzdruck und Konfliktsituationen umgehen ;
- mit einer Gewinnsituation bzw. Überlegenheitssituation gegenüber anderen sozialverträglich umgehen ;
- andere Personen in einer zeitlich begrenzten, inhaltlich klar umrissene Konstellation als Gegenspieler begreifen.⁷

Das Spiel selbst trägt dazu bei, Gelerntes zu vertiefen und zu sichern. Der Spielprozess wirkt auf das Erlernte zurück, d.h., dass Erlerntes vor allem trainiert, gefestigt und geübt wird und somit später schneller zur Verfügung steht. Im Gegensatz zum unbewussten Lernen vor dem Spiel, was allgemein der Spielfähigkeit dient, handelt es sich hier um Spiel, das bewusst dem Lernen dient. Somit ist das Spiel nicht mehr dem Selbstweckzugeordnet, sondern dient «außerspielerischen Zwecken» und wird damit zum Hilfsmittel. Der Bildungscharakter von Spiel besteht insbesondere in der Möglichkeit, im Spiel Ursache und Wirkung kennen zu lernen.⁸

1.2. Rolle des Lernspiels im Fremdsprachenunterricht

Spielen ist kein bloßer Zeitvertreib, denn in Spielsituationen bauen die Lernenden alle grundlegenden Fähigkeiten auf, die sie später für eine aktive und selbstbestimmte Lebensgestaltung brauchen. Spielen ist neben dem Lernen die pädagogisch bedeutsamste Tätigkeit des Menschen. Darüber hinaus wird Sprachspiel vor allem als eine sprachliche Äußerung verstanden, die innerhalb einer bestimmten Verwendungssituation auftritt.⁹

⁷ Vgl. Fritz, J., 1991, S. 131- 137.

⁸ Hoffmann, S. u.a.: Zur Förderung der Sprachentwicklung, 1.Auf, Europa-Lehrmittel Verlag, Haan- Gruiten, 2011, S. 51-64.

⁹ Klippel, F.: Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im FSU, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1980, S. 70- 76.

Erste Versuche der Begründung einer Theorie der Unterrichtssprache sind von Loch (1966- 1970) unternommen und von Schorb (1969) und Priesemann (1971) weiter geführt worden.¹⁰

Loch hat im Anschluss an die Entfaltung der These, dass der Sprachbegriff ein pädagogischer Grundbegriff sei, vier universale didaktisch-pädagogische Funktionen (operative, instruktive, kommunikative und emanzipierte Funktionen) der Sprache in der Erziehung und den Unterrichtsprozessen herausgearbeitet. Er ist der Auffassung, die operative und die instruktiven Funktionen sind im Zusammenhang mit der Vermittlung und der Aneignung der kulturellen Gegenstände wirksam. Die kommunikativen und die emanzipierten Funktionen dagegen werden als wirksam in den sozialen Beziehungen der an Unterrichtsprozessen beteiligten Subjekte angesehen:

Bei der in jedem Erziehungsprozess notwendigen demonstrativen Reproduktion eines Kulturobjekts fungiert die Sprache operativ, im Zusammenhang des Lernens fungiert und wirkt die Sprache instruktiv, bei der faktischen Interaktion von Lernenden und Lehrenden ist ihre Leistung kommunikativ, dabei wird die instruktive Funktion der Sprache sozial, weil die Lehrenden sie den Lernenden vorgeben bzw. bekräftigend zurückgeben.¹¹

Seinerseits sieht Schorb, dass Unterricht und Sprache einen Zusammenhang bilden:

1. Der Unterricht selbst ist eine Sprache, nämlich eine Form kultureller und gesellschaftlicher Kommunikation.
2. Sprache ist das Hauptinstrument, das einen organisierten Unterricht ermöglicht.
3. Unterricht kann die Sprache selbst zum Gegenstand haben.
4. Es entsteht in der organisierten Schularbeit eine eigene Bereichssprache, die Unterrichtssprache.¹²

In der Fremdsprachendidaktik ist die Sprache sowohl als Lerngegenstand als auch als Vermittlungsmedium thematisiert worden. Als Lerngegenstand wird die Sprache mit FSU als methodische Tätigkeit mit verschiedenen Formen des Unterrichtsgesprächs in Verbindung gebracht. Darunter versteht man Sprachunterricht als Prozess, der durch das Verhalten von Interaktionen mit

10 Lüders, M.: Unterricht als Sprachspiel, Julius Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn, 2003, S. 90.
11; Loch, W.: Sprachtheorie. In: Speck, J. u.a. (Hrsg.): Handbuch der pädagogischen Grundbegriffe, München, 1970, S. 494.

12 Schorb, A.: Unterricht und Sprache. Vier Formen des Zusammenhangs. In: Hoffe, W. L. (Hrsg.): Sprachpädagogik - Literaturpädagogik, Moritz Diesterweg Verlag, Frankfurt am Main, 1974, S. 84.

der Umwelt oder Reaktionen auf eine Situation relativ dauerhaft entsteht und verändert wird. In dieser Hinsicht erwähnt Heyd noch:

Im Spiel können solche Situationen vorweggenommen werden. Der Lerner übt sich hier in sprachliche und gesellschaftliche Verhaltensstrategien ein, bringt seine Erfahrungen ein, sammelt neu. Er probiert die Wirkungsweise seiner Kommunikationsfähigkeit aus, ohne Sanktionen befürchten zu müssen.¹³

Daraus kann gesagt werden, dass ein Großteil der kognitiven Entwicklung bei dem Lerner durch Spielen stattfindet. Das Sprechen einer Sprache soll dazu wie das Spielen eines Spiels sein, d.h. in dem Unterricht soll der Lerner die Sprechmöglichkeit haben und vom Lehrer motiviert werden, um seine Begabung und Fähigkeit zu zeigen. Mündlicher Sprachgebrauch ist also der zentrale Bereich im Deutschunterricht, denn die Kommunikation ermöglicht den Lernenden die Interaktion untereinander und den Austausch über Werte, Ziele und Aufgaben. Des Weiteren verleiht die Mündlichkeit den Lernenden Äußerungsmöglichkeiten für ihre Gefühle, Gedanken und Eindrücke. In diesem Rahmen sagt Mertens sinngemäß:

Grundlegendes Ziel der Spiele im Mündlichen ist es, die Kommunikationsfähigkeit der Kinder zu erweitern. Handlungen, die dieser Zielsetzung entsprechen, können den Kindern bewusst gemacht werden. Durch die Lenkung auf eine bestimmte sprecherische Fähigkeit können die Kinder in einem Schonraum diese trainieren, sie spielerisch variieren und für sich selbst oder mit anderen reflektieren.¹⁴

So wird der effektive Zusammenhang von Lernen und Spielen deutlich, dass beim Spiel auch für die Lernenden unbewusst-kommunikative Fähigkeiten trainiert werden können. Das entspricht durchaus der Meinung von Lüders, der dazu schreibt:

Empirisch stützt sich die Sprachspieltheorie des Unterrichts zum Teil auf die frühe noch behavioristisch ausgerichtete Interaktionsforschung zur Lehrer-Schüler-Interaktion, vor allem aber auf diskursanalytische Untersuchungen zur Unterrichtssprache.¹⁵

13 Heyd, G.: Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache, Moritz Diesterweg Verlag, Frankfurt am Main, 1990, S. 153.

14 Mertens, E.: Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht, Cornelsen Verlag, Berlin, 2004, S. 19.

15 Lüders, M.: Die Sprachspieltheorie des Unterrichts. In: Meseth, W. (Hrsg.): Unterrichtstheorien in Forschung und Lehre, Klinkhardt Verlag, Badheilbrunn, 2011, S. 175.

1.3. Formen und Ziele des Lernspiels im Fremdsprachenunterricht

Als besonders geeignet für den konkreten pädagogischen Umgang mit dem Lernspiel erscheinen folgende Bestimmungstücke von Einsiedler:

Wir verstehen unter Lernspiel eine Handlung oder eine Geschehniskette oder eine Empfindung, - (1) die intrinsisch motiviert ist / durch freie Wahl zustande kommt, - (2) die stärker auf den Spielprozess als auf ein Spielergebnis gerichtet ist (Mittel-vor-Zweck), - (3) die von positiven Emotionen begleitet ist und - (4) die im Sinne eines So-tun-als-ob von realen Lebensvollzügen abgesetzt.¹⁶

Darüber hinaus spielen die angewandten Spielarten im Unterricht eine wichtigste Rolle, denn sie helfen den Lernern sehr bei der Lautstärke, bei dem Sprechtempo und auch bei der Sprechmelodie. Nach Mátyás sind die „Spielarten einerseits durch den Handlungsfreiraum des Spielteilnehmers, andererseits durch den Anteil sprachlicher Interaktion charakterisiert.“ Ferner vertritt er den Standpunkt, dass im Unterricht zwei Spielarten ihren Platz finden: die erste Spielart ist das Lernspiel und die andere ist das Rollenspiel.¹⁷

Das Lernspiel wird dabei verstanden als ein Spiel, wobei die Lerner die Grundfertigkeiten wie Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen fördern könnten. Zu dieser Art des Spiels hat Stellfeld drei Klassifikationsaspekte hinzugefügt, nämlich; Sprache als Tätigkeit, Spiele als Teil der Kommunikation und Spiele, die eine oder mehrere didaktisch-methodische Funktion aufweisen.

- Sprache als Tätigkeit: Sprachliche Fertigkeiten wie Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen sind Tätigkeiten, sie sind Elemente der Sprache (Orthographie, Phonetik, Lexik usw.).
- Spiele als Teil der Kommunikation: Es gibt Spiele, die Deklinations- oder Wortbildungsübungen enthalten, sie werden als „nichtkommunikative“ genannt; daneben gibt es Spiele, die sich komplexen Sprachstrukturen widmen, sie heißen „vorkommunikative Spiele“.
- Spiele, die eine oder mehrere didaktisch-methodische Funktionen aufweisen: Im Unterricht hat das Spiel eine wesentliche Rolle, es dient dem Lerner gut zu verstehen, also es könnte als Verständigungsmittel bezeichnet werden. Einige Didaktiker (Stellfeld, Kleppin, Klippel u.a.) betrachten das Spiel als Einführung in den Sprachstoff, als Festigung

¹⁶ Einsiedler, W.: Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels, Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn 1999, S. 17.

¹⁷ Matyas, E.: Sprachlernspiele im DaF- Unterricht, Universität Jyväskylä, Finnland, 2009, S.104.

von sprachlichen Kenntnissen, als Anwendungen im Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben, als Reaktivierung von sprachlichen Kenntnissen und als Systematisierung und Automatisierung von Sprachabläufen.¹⁸

Das Rollenspiel ist ein Spiel, bei dem die Lerner miteinander spielen und Rollen wechseln können; es ist ein partnerbezogenes, sprachliches Handeln, das die Möglichkeit, Phantasie und Arbeitsfreude zu aktivieren. Die Lerner wählen ihre Partner aus, um mit ihnen über etwas Bestimmtes zu diskutieren. Sie nehmen z.B. eine Alltagssituation und spielen nach und so können sie miteinander in der Klasse spielend lernen.

Beim Rollenspiel verlangt der Lehrer von den Lernern, die Rolle eines anderen zu übernehmen. Im Gegensatz zur Simulation, die meist eine wahrscheinliche aufgaben-orientierte Aktivität ist, wobei sie (d.h. die Lerner) sich selbst darstellen könnten. Sie haben aber die Möglichkeit durch das Rollenspiel ihre Sprache flüssig und schnell zu verbessern, besonders in der Situation von Kleingruppenarbeit. Die Lerner übernehmen Rollen im Spiel, um ihre Alltagssituationen zu repräsentieren, sie dürften auch ihre Phantasie und Arbeitsfreude fördern und aktiv machen. Ihnen ist es aber schwer, die gelernten sprachlichen Mittel auch in der Realität außerhalb des Unterrichts zu verwenden. Es fehlt ihnen an Lernspielmaterialien. Es gibt auch andere Schwierigkeiten, die die Lerner beim Rollenspiel behindern, z.B. die Schüchternheit, sie schämen sich besonders, wenn sie fremdsprachlich (in der Fremdsprache) schwach sind. Es könnte dabei zwischen zwei Typen des Rollenspiels unterschieden werden: das offene- und das geschlossene Rollenspiel.¹⁹

Das offene Rollenspiel: Hier geht es um eine offene Situation; die Lerner könnten spontane Rollen durchführen, sie könnten auch selbst Situationen schaffen und Letztere durch Spielen realisieren, die Lösungen einiger aktueller Probleme werden unter den Lernern in der Klasse diskutiert.

Das geschlossene Rollenspiel: Das ist ein Spiel, wo es Regeln gibt und der Lerner nach diesen Regeln spielen soll, es ist geplant. Diese Art von Spiel knüpft an eine offene Situation ein, die Lerner müssen nur imitieren und erproben, sie könnten ihre Gedanken nicht mehr frei ausdrücken. Durch das Rollenspiel lernen die Lernenden sich ihren Absichten gegenüber zu äußern, sowie Partner und Situation zu berücksichtigen, die Lerner können mit einander sprechen, spielen und sich unterhalten, sie haben auch die Möglichkeit ihre Aussprache, Lexik und Grammatik zu reflektieren und zu entwickeln.

18 Beghdadi, F.: Zur Entwicklung der Sprechfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache, Magisterarbeit, Oran, 1999, S. 67.

19 Beghdadi, F.: Zur Entwicklung der Sprechfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache, Magisterarbeit, Oran, 1999, S. 68

Seinerseits hat Walter die Lernspiele je nach ihrer Zielstruktur/ Intention in drei Typen eingestuft:

- Spieltyp 1 : Spiele zur Förderung des Problemlösungsverhaltens wie z.B. Objektspiele (Kartenspiele) und Ratespiele (Fragen und Antworten) .
- Spieltyp 2 : Spiele zur Förderung von Übungsverhalten wie z.B. Übungsspiele.
- Spieltyp 3 : Spiele zur Förderung von Selbstkompetenz und sozialverhalten wie z.B. Rollenspiele/ Interaktionsspiele.²⁰

2. Lernspiel in DaF-Lehrwerken

Neuner definiert das Lehrwerk als ein visuelles komplexes und gebundenes Lehr- und Lernmittel in einer Buchform, in der die bestimmten Fachthemen und die Bereiche des benannten Faches methodisch eingeordnet und so didaktisch gestaltet sind, dass sie das Lernen ermöglichen. Er sagt dazu:

Im Lehrwerke finden wir (...) die wichtigsten Elemente einer bestimmten fachdidaktischen und methodischen Konzeption gebündelt und veranschaulicht vor.²¹

Nach der kommunikativen Wende in der Fremdsprachendidaktik wurde der Anspruch erhoben, die Lernenden zu befähigen, auf authentische Situationen und Rollen zu identifizieren, die sie selbst nicht erlebt haben. Dies hatte zum Ergebnis, dass der DaF- Unterricht in den 70er Jahren selbst als Kommunikationsanlass zur Entwicklung bzw. Verbesserung der kommunikativen Kompetenz bei den Lernenden entdeckt wurde. Voraussetzungen für effektives Sprechen sind die Sprechanlässe, die in verschiedenen Formen wie z.B. Sprechlernspielen dargestellt sind

2.1. Ziele der Sprechlernspiele in DaF-Lehrwerken

In dem Fremdsprachenunterricht wird heute im Gegensatz zu früheren Konzepten des Fremdsprachenunterrichts Wert auf das Kennenlernen der entsprechenden Zielkultur(en) gelegt. Es wird das kritische Auseinandersetzen mit Eigen- und Fremdkultur angeregt, um ein Verständnis eventuell verschiedener Werte und Normen zu erzielen. Weiterhin wird der Fremdsprachenunterricht als „Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung der Lernenden angesehen.

20 Walter, G.: Spiel und Spielpraxis in der Grundschule, Auer Verlag, Donauwörth, 1993, S. 178.

21 Neuner, G.: Lehrwerkforschung - Lehrwerkkritik. In: Neuner, G. u.a. (Hrsg.): Zur Analyse, Begutachtung und Entwicklung von Lehrwerken, Langenscheidt Verlag, Berlin und München, 1996, S. 8.

Charakteristisch für den DaF-Unterricht, wie für jeden Fachunterricht, ist auch die Überschneidung fachimmanenter (inhaltlicher) Zielsetzungen mit den pädagogischen Zielen, die für das Lernen kennzeichnend sind. Kommunikationsprozesse müssen dabei nach Neuner in zwei verschiedenen Dimensionen untersucht werden, nämlich:

1. Wie wird die Lernenden „Stoff“ vermittelt? (inhaltlich-methodischer Aspekt).
2. Welche Rolle spielt das Verhältnis von Lehrer und Lernenden im Lernprozess (Bezugsaspekt pädagogischer Art).²²

Da die im DaF-Unterricht erworbenen Kenntnisse, Fertigkeiten und Einstellungen den Lerner in die Lage versetzen sollen, diejenigen Situationen der Realität zu meistern, in denen er die Fremdsprache braucht, muss die Frage nach dem Transfer, d.h. nach der Übertragbarkeit, der im Sprachunterricht „durchgespielt“ Situationen und der Anwendbarkeit der erlernten sprachlichen Mittel gestellt werden.

Das bedeutet, dass die Sprachlernspiele als Hilfsmittel zur Übung der vielfältigen Fertigkeiten betrachtet werden können, denn sie beziehen sich auf diese Grundpunkte: - Teilbereiche des sprachlichen Systems;

- Fertigkeiten;
- Aktivitäten in verschiedenen Unterrichtsphasen (Festigen, Anwenden, Wiederholen des Gelernten, aber auch Erarbeiten neuen Sprachmaterials);
- Antizipation von Situationen, in die Lerner kommen könnten, Ausprobieren alternativer Handlungsmöglichkeiten und dadurch Veranstaltung realer Situationen ;
- Positive Einstellung zur Fremdsprache durch Spaß im Unterricht;
- Außerschulische Faktoren wie soziale Verhaltensweisen und situationsgemessenes Verhalten in der Fremdsprache.²³

Kleppin, die sich ausführlich mit dem Sprachlernspiel befasst hat, definiert das Rollenspiel wie folgt:

Rollenspiel wird unter pädagogischem und didaktischem Aspekt in der Regel auf soziales Lernen bezogen und ist insofern als

22 Neuner, G.: Soziolinguistische und pädagogische Dimension des Rollenspiels im fremdsprachlichen Unterricht. In: Faber, H. (Hrsg.): Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht, Goethe- Institut, München, 1977, S. 26- 27.

23 Kleppin, K.: Sprach - und Sprechlernspiele. In: Bausch, K, R. u.a. (Hrsg.): Handbuch FSU, Francke Verlag, Tübingen und Basel, 1995, S. 221.

soziales Rollenspiel zu verstehen, wenn es auch in ganz unterschiedlichen Lernbereichen eingesetzt wird.²⁴

Daraus kommt deutlich hervor, dass Rollenspiele im Lehrwerk als Vorbereitungen und Simulationen einzubauen sind. Das bedeutet, dass Sprechen beim Rollenspiel als eine Form des sozialen Handelns gilt. Dies wird bei Kochan im folgenden Zitat erklärt:

Im gleichen Maße, in dem sich der Deutschunterricht an einem kommunikativen Begriff von Sprache zu orientieren begann, erlangte eine Spielform besondere Bedeutung, in der Sprechen als Form sozialen Handelns geübt werden kann : das Rollenspiel.²⁵

1. Seinerseits konzentriert sich Krappmann in seinen didaktischen Forschungen auf das Rollenspiel als Lernform und resümiert seine Ziele und Funktionen wie folgt:
2. Empathie - die Fähigkeit sich in anderen hineinzuversetzen, um ihre Probleme und Erwartungen einschätzen zu können.
3. Rollendistanz - Fähigkeit, übernommene Rollen kritisch reflektieren und revidieren zu können.
4. Ambiguitätstoleranz - Fähigkeit, die zwischen Rollenpartnern oft divergierenden Erwartungen (verschiedene Werte Rolleninterpretation übergehen) ertragen können.
1. Kommunikative Kompetenz - Fähigkeit, um die selbständige Rolleninterpretation überzeugend sprachlich zu verwirklichen.²⁶

2.2. Analysekriterien von Lehrwerken unter dem Aspekt "Lernspiel"

Eine Analyse ist eine systematische Untersuchung, bei der das untersuchte Objekt in seine Bestandteile zerlegt wird und diese anschließend geordnet, untersucht und ausgewertet werden.

Nach Brill braucht jede DaF-Lehrwerkanalyse einen bestimmten Kriterienkatalog bzw. bestimmte Kriterien, die mindestens zwei Funktionen erfüllen ; zum einen versuchen sie die Beurteilung von Lehrwerken stärker zu objektivieren und zum anderen den Entscheidungsprozess transparent und einseitig zu machen.²⁷

24 Kleppin, K.: Das Sprachlernspiel im FSU. Untersuchungen zum Lehrer- und Lernerverhalten in Sprachlernspielen, Gunter Narr Verlag, Tübingen, 1980, S. 265.

25 Kochan, D.: Sprache und Kommunikative Kompetenz, Klett Verlag, Stuttgart, 1974, S. 252.

26 Krappmann, L.: Lernen durch Rollenspiel. In: Klewitz, M. (Hrsg.): Kindertheater und Interaktionspädagogik, Klett Verlag, Stuttgart, 1972, S. 37.

27 Brill, L. M.: Lehrwerke, Lehrwerkgenerationen und die Methodendiskussion im Fach Deutsch als Fremdsprache, Schaker Verlag, Aachen, 2005, S. 29.

Daher wäre es besser, folgende Analysekriterien einzusetzen:

1. Fragestellung:
 - Sind Übungen eindeutig?
 - In welcher Sprache sind sie formuliert?
 - Wie werden die Lernenden angesprochen (Du / Sie / Anrede)?
2. Fertigkeiten:
 - Ob alle vier Fertigkeiten in ausgewogenem Verhältnis geübt werden?
3. Übungstypen:
 - Ob die Übungen eine schrittweise Einübung nach dem Muster ermöglichen?
 - Verstehen (Hören – Lesen) ?
 - Reproduzieren (Sprechen – Schreiben) ?
 - Sprechen und Schreiben in vorgegebenen Rollen und Situationen ? - freie Äußerung (mündlich und schriftlich)?
4. Übungsformen:
 - Variieren die Übungsformen?
 - Werden kreative Übungen betont, z.B. altersgerechte Spielübungen?
 - Fördern die Übungen selbständige Arbeiten und selbständiges Lernen?
5. Differenzierung:
 - Ob es genügend und verschiedene Übungen gibt, um die Differenzierung innerhalb heterogener Gruppe zu ermöglichen?
6. Wiederholung
 - Ob es systematische Wiederholungen gibt, um das Lernen leichter zu machen?
7. Sprachlicher und thematischer Zusammenhang:
 - Ob es ein sprachlicher und thematischer Zusammenhang zwischen Textteil, Grammatik und Übung besteht?²⁸

2.3. Lernspiel im Lehrwerk “Studio d” als Fallbeispiel

Das DaF-Lehrwerk „Studio d“ ist ein kompetenzorientiertes Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache von Hermann Funk, Christina Kuhn, Silke Demme sowie Oliver Bayerlein, Britta Winzler und Carla Christiany. Dieses Lehrwerk orientiert sich an den Niveaustufen A1 und B1 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens.

In Algerien bzw. an der Universität Alger 2 wird dieses Lehrwerk von den meisten Deutschlehrern im Sprachunterricht verwendet. In dieser empirischen

28 Neuner, G.: Lehrwerkbegutachtung und Lehrwerkkritik. In: Neuner, G. u.a. (Hrsg.): Zur Analyse, Begutachtung und Entwicklung von Lehrwerken, Langenscheidt Verlag, Berlin und München, 1996, S. 100- 133.

Studie versuchen wir zu zeigen, ob das Lernspiel als Sprech Anlass im Lehrwerk „*Studio d*“ gilt.

Angefangen mit der ersten Lektion, die sich auf „Sprachen und Biografien“ bezieht, findet man nur eine einzige Spielübung auf S. 14. Es handelt sich um einen schwierigen Satz schnell und ohne Fehler zu wiederholen, um Spaß im Unterricht auszulösen.

Die zweite Lektion „*Familienalbum*“ umfasst auch keine vielfältigen Spielübungen. Trotzdem findet man Übung 5 auf S. 29, in der die Lernenden aufgefordert sind, ihre Eindrücke bezüglich des Stellenwerts der Kinder in der Familie zu äußern.

Auch in der dritten Lektion „Reisen und Mobilität“ bemerkt man keine Vielfalt von Rollenspielen. Trotzdem findet man Übung 2 auf S. 43. Es geht um das Sprachfeld eines bestimmten Wortes zu sammeln.

In der vierten Lektion „Aktiv in der Freizeit“ gibt es auch eine einzige Spielübung bzw. Übung 2 auf S. 67. In diesem Rollenspiel lesen einige Lernende den behandelten Text laut und markieren dabei ein Gefühl. Die anderen raten im Kurs und dann hören sie zusammen die CD.

Die fünfte Lektion „Medien“ enthält nur eine einzige Spielübung als Projekt, nämlich Übung 8 auf S. 81. In diesem Rollenspiel inszenieren die Lernenden einen Flohmarkt im Kurs, um verschiedene Sachen zu kaufen und zu verkaufen.

Eindeutig entspricht Übung 8 unter dem Titel „Mit der Familie/ mit Freunden im Restaurant“ S. 91, die zu der sechsten Lektion „*Ausgehen*“ gehört, teilweise dem Kriterium. Es geht nämlich um einige Freunde, die zusammen ins Restaurant gehen. Die Lernenden sind dabei aufgefordert, diese Rolle zu spielen.

In der siebten Lektion „Zu Hause“ geht es in der Spielübung 3 unter dem Titel „Nach einer Wohnung fragen“ S. 117 darum, eine Wohnung zu suchen. Da versuchen einige Lernende Fragen zu stellen und die anderen darauf zu antworten.

Die achte Lektion, die sich mit dem Thema „Kultur erleben“ auseinandersetzt, umfasst auch keine vielfältigen Spielübungen. In den meisten behandelten Übungen handelt es sich darum, ein Gespräch über die deutschen Kultur Aspekte (Alltag, Gebräuche, Traditionen und Kleidung) in der Vergangenheit und in der Gegenwart zu führen.

Vielfältige Rollenspiele bemerkt man nicht in der neunten Lektion „Arbeitswelten“. In dieser Lektion gibt es nur Übung 2 auf S. 146, in der die Lernenden zuerst die behandelten Aussagen lesen, dann wählen sie eine Rollenkarte aus und üben sie miteinander einige Dialoge.

In der letzten Lektion „Feste und Geschenke“ findet man auch nur Übung 3 auf S. 168. Es geht um einen Freund, der seinem Kolleg ein Geschenk verschenken möchte, aber er möchte seinem Nachbarn die Geschenkidee ins Ohr flüsteren.

- Daraus kann erschlossen werden, dass Lernspiel als Sprech Anlass in dem Lehrwerk „Studio d“ nicht mehr berücksichtigt wurde.
- In diesem Fall sind die Lehrer aufgefordert, selbständig neue Spielübungsformen auszuwählen und sie im Unterricht methodisch zu praktizieren, um die Lernenden zu motivieren und um eine Kommunikationsatmosphäre zu schaffen. Das bedeutet, dass nicht irgendwelche Spiele im DaF-Unterricht einzusetzen sind, sondern, die sich nach der Zielsetzung des Unterrichts richten. Einige Bedingungen sollten auch in Rücksicht genommen werden.
- Lernspiele, die motivierend bzw. anregend sind, deshalb sollten die behandelten Spielthemen mit der Alltagssituation der Lernenden übereinstimmen, d.h. die Auswahl von aktuellen Themen ist von großer Bedeutung.
- Die Konzentration auf das Lernziel mehr als auf das Spielergebnis, denn Lernspiel ist keine Spielerei, sondern es ist eine Lehr- und Lernstrategie.
- Vorbereitung und Bereitstellung der notwendigen Spielmaterialien, denn es ist unmöglich z.B. ein Kartenspiel ohne Karten zu führen.
- Lehrmotivation, d.h. der Lehrer selbst sollte im Unterricht spielmotiviert sein, denn Fachwissen allein macht noch keinen Lehrer.
- Der Lehrer braucht auch eine Spielkompetenz, d.h. er sollte über ein möglichst- großes Repertoire an Spielen verfügen, um flexibel auf Interessen der Lerner und situative Bedingungen eingehen zu können, denn die Lernenden brauchen oft Anregung, Hilfe und Anleitung des Lehrers (zündende Idee).

3. Lernspiel im DaF-Unterricht in Algerien

Grundlegende Aufgabe des Fremdsprachenunterrichts ist es, die Lerner dazu zu befähigen, in der Fremdsprache zu kommunizieren und nicht nur grammatisch korrekte Sätze bilden zu können. Die Lerner müssen vor allem in der Lage sein, sie adäquat gebrauchen zu können. Sprechen wird von modernen linguistischen Richtungen als eine Form des sozialen Handelns begriffen und die Psycholinguistik untersucht Sprechen als ein Teil des menschlichen Handelns.

Obwohl das Spiel schon Mitte der 70er Jahre in der kommunikativ orientierten Methode seinen Schwung erlebt hat, hat es in den letzten Jahrzehnten ständig an Beliebtheit gewonnen. Weiter davon bleibt das Interesse an seinem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis zum heutigen Tag erhalten. Der Sinn des Sprachlernspiels im Sprachunterricht besteht darin, dass man Sprache gebrauchen und im Gebrauch lernen kann. Um diese Idee zu verdeutlichen, sollte das Verhältnis des Lernspiels zum Fremdspracherwerb erklärt werden.

3.1. Analysekriterien des DaF-Unterrichts unter dem Aspekt “Lernspiel”

Zum Wissen, ob das praktizierte Lernspiel im DaF-Unterricht sinnvoll ist und den universalen Kriterien entspricht, sollten - unserer Meinung nach - die folgenden Fragen beantwortet werden.

- Sind die gestellten spielerischen Übungstypen vielfältig und gezielt?
- Darunter versteht man, dass die bei der Auswahl der Spielübungen einige Kriterien berücksichtigt werden sollten, um die mündliche Kommunikation vorbereiten, aufbauen, strukturieren und simulieren zu können.
- Entsprechen diese spielerischen Übungstypen dem Niveau der Lernenden?
- Das bedeutet, dass zur Praxis des Lernspiels im Unterricht die Fähigkeiten und Kompetenzen der Lernenden berücksichtigt werden sollten, damit die Lernenden den Inhalt und das Ziel der Spielübung verstehen können.
- Können die Lerner ihre sprachlichen sowie ihre wissenschaftlichen Kenntnisse bei diesen spielerischen Übungstypen zum Ausdruck bringen?
- In dieser Hinsicht sollten die gestellten spielerischen Übungstypen motivierend sein, um die Lernenden zur Diskussion bzw. zur Teilnahme am Unterricht anzuregen.
- Bringen diese spielerischen Übungstypen eine gewisse Motivation für die Lerner?
- Dies bezieht sich auf die Relevanz der gestellten spielerischen Übungstypen, d.h. die Spielübungen sollten sich auf Ausbildung aktiver Kommunikationsfähigkeit der Lernenden abzielen.
- Sind diese zur Verfügung gestellten spielerischen Übungstypen eine Art von Hilfe für den Lernprozess der Lerner, um eine Fremdsprache zu erlernen?

- Dabei sollten bestimmte bzw. nützliche Spielübungen im Unterricht praktiziert werden, durch die die Lernenden ihre Spracherkenntnisse erweitern können.
- Werden die grammatischen Schwerpunkte während dieser spielerischen Übungstypen behandelt?
- Dies betrifft die Auswahl und die Praxis der Grammatikspielübungen im Unterricht wie z.B. das Dominospiel zum Vertiefen von Nebensätzen mit der Konjugation „weil“.
- Helfen diese spielerischen Übungstypen den Lernenden, um ihre Sprechfähigkeit zu entwickeln?
- Dies bedeutet, dass im Unterricht verschiedene Rollenspiele praktiziert werden sollten, damit die die Lernenden frei sprechen können und um eine Sympathie zwischen den Gesprächspartnern zu erzeugen.²⁹

3.2. Lernspiel im DaF-Unterricht an der Universität Algier

Um den Zustand des Lernspiels als Motivierungstechnik im DaF-Unterricht zur Förderung der Teilkompetenzen bei den Studierenden zu untersuchen, versuchen wir die erzielten Ergebnisse einer Lehrerbefragung auszuwerten. Dieser Fragebogen umfasst einige (5) offene Fragen, die an einige (10) Deutschlehrer an der Universität Algier (2019-2020) gerichtet wurden.

- Angefangen mit der ersten Frage nach der Definition bzw. Bedeutung des Begriffs Lernspiel kann festgestellt werden, dass dieser Begriff bei den meisten Lehrenden bekannt ist. Sie wissen, dass Lernspiel als Motivierungstechnik zum Lehren und Lernen einer bestimmten Fremdsprache gilt.
- Bezüglich der zweiten Frage nach der Wichtigkeit des Lernspiels im Unterricht sind die meisten Befragten darüber einig, dass Lernspiele vor allem die Möglichkeit bieten, den Studierenden nochmal einen anderen Zugang zum Lernstoff zu ermöglichen, denn wer merkt sich schon ohne große Mühe die ganzen Vokabeln und Begriffe, die der Studierende im Unterricht jeden Tag lernt und erwirbt?
- Die dritte Frage bezieht sich auf die Motivation der Studierenden zum Lernspiel, d.h. ob sie gern innerhalb des Unterrichts mit der Sprache spielen möchten. Die meisten Befragten behaupten, dass die Studierenden oft spielmotiviert sind, damit sie mit Spaß lernen und um den Unterricht gut zu verstehen. Außerdem können sie sich ganz frei beim Spiel äußern.

²⁹ Vgl. Kleppin, K., 1995, S. 222 .

- Was die vierte Frage angeht, so kann man feststellen, dass die meisten Befragten beim Lernspiel die Gruppenarbeit bevorzugen, damit die Studierenden miteinander Ideen und Erfahrungen austauschen können.
- Bezüglich der Praxis des Lernspiels im Sprachunterricht als fünfte Frage ist zu bemerken, dass Lernspiel als nützliches Verfahren nicht mehr an der Universität Algier praktiziert wird. In dieser Hinsicht unterscheidet man zwei Lehrerkategorien, die verschiedene Eindrücke über Lernspiel haben. Die erste Lehrerkategorie bzw. die meisten Befragten unterstützen die Vielfalt der Spielübungen im Unterricht als eines der Hauptfaktoren zur Entwicklung der Teilkompetenzen der Lernenden. Diese Lehrerkategorie sieht, dass durch Lernspiel die Lernenden Ideen und Erfahrungen miteinander austauschen und ihre Lernfähigkeiten selbständig auswerten können. Deshalb versuchen sie oft im Unterricht verschiedene Spielarten je nach der Situation und dem Ziel zu praktizieren.

Dagegen sind einige Befragten bzw. Lehrer der Meinung, dass Lernspiel als Zeitverlust und Anlass für Schwatzen gilt. Überdies erschweren jene Lernspielformen die existierenden Rahmenbedingungen, ihrer Meinung nach, wie die festgeschraubten Stühle und Tische in der Klasse das Lernspiel in Form von Gruppenarbeit.

- Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Lernspiel wirklich als nützliche Lehr- und Lernstrategie zum Fremdsprachenerwerb betrachtet wird, aber die Lehrkultur, Lehrmotivation und Lehrsituation bleiben immer Voraussetzungen, um dieses Ziel optimal zu erreichen.

3.3. Qualifizierungshinweise des Lernspiels an der Universität

1. Sprachlernspiele müssen einen Spannungsbogen enthalten. Das bedeutet, dass es beim Spielen einen Wechsel zwischen dem Anwachsen und Nachlassen der Spieltension geben muss, weil dadurch die Spielenden zur Fortsetzung oder Wiederholung des Spiels motiviert werden.
2. Sprachlernspiele müssen so konzipiert sein, dass sie zur Lust an der Erfindung, am Entdecken, am Darstellen und an der konkreten Betätigung anregen. Beim Spielen fühlen sich auch die schwachen und zurückhaltenden Schüler zum Sich-Äußern sicherer, weil es da auch für sie eine Möglichkeit zum Gewinnen gibt, entweder durch Zufall, oder dadurch, dass in Sprachlernspielen oft nicht nur sprachliche Fähigkeiten, sondern auch andere Fähigkeiten, wie z.B. Weltwissen oder ein gutes Gedächtnis erforderlich sind. Durch Erfolgserlebnisse in der

Spielsituation kann die Freude am Gebrauch der Sprache geweckt werden und sich eine positive Einstellung der zu lernenden Sprache gegenüber entwickeln.

3. Sprachlernspiele müssen offen sein, d.h. ihr Ausgang und die konkrete Ausgestaltung dürfen nicht vorgeschrieben werden, denn der offene Ausgang des Spiels trägt zur Entstehung von Spannung im Spiel bei. Wird der Spielausgang zu früh offensichtlich, dann verliert das Spiel seinen Reiz und die Spielfreude kann völlig verschwinden. Der Grad an Offenheit in der Ausgestaltung des Spiels kann aber in den verschiedenen Spieltypen unterschiedlich sein.
4. Sprachlernspiele können Wettbewerbscharakter haben und müssen dann Gewinn- und Verlierkriterien besitzen; das Spielziel kann aber auch allein durch Kooperation mit anderen zu erreichen sein. Die Befürworter der Kooperationsspiele behaupten, dass Spiele sich nicht nur für Aneignung von sprachlichen Fertigkeiten, sondern auch für Trainieren des Sozialverhaltens empfehlen lassen. Kooperationsspiele haben einen „gruppendynamischen“ Effekt und tragen zum Herstellen einer Beziehungsebene und einer Kooperationsbereitschaft im Unterricht bei, besonders wenn Lernerfolge Resultat gemeinsamer Anstrengung und gegenseitiger Hilfe sind und bei der Evaluation das Produkt der Gruppe und nicht die Leistung des Einzelnen beurteilt wird. Auf der anderen Seite sind Wettbewerbsspiele von Konkurrenz bestimmt, was das soziale Gefüge der Klasse belasten kann.
5. Vor dem Einsatz des Spiels im Fremdsprachenunterricht trägt der Lehrer die Verantwortung für die Spielauswahl, den Zeitplan, die Vorbereitung, die Einführung und die eventuelle Gruppeneinteilung. Während des Spielverlaufs gibt es für den Lehrer drei Alternativen :
 - mitzuspielen,
 - die Rolle der Service-Station für die Spielenden zu übernehmen
 - oder das Spiel einfach zu beobachten.

Schlussfolgerung

Im Fremdsprachenunterricht können Lernspiele praktische Erfahrungen ersetzen und indirekte Lerneffekte erbringen. Sie dienen dazu, Fertigkeiten zu vervollkommen und zu erhalten. Spiele tragen auch dazu bei, Informationen, die eventuell auf eine mögliche spätere Verwertung ausgerichtet sind, zu gewinnen und zu speichern. Außerdem wecken sie positive Emotionen, fordern

Flexibilität und bei ihnen geht das Mittel vor dem Zweck, d.h. der Spielprozess ist wichtiger als das Spielprodukt selbst.

Spiele können durch ihre Vielseitigkeit lernzielorientiert gestaltet werden. Spiele unterstützen den kognitiven, affektiven und psychomotorischen Lernerfolg und Lerntransfer durch Simulation und Schaffung von Realitäten. Spiele sind ganzheitlich angelegt, fördern systemisches Denken und regen Fantasie und Kreativität an.

Das Sprachlernspiel ist eines der wichtigsten Unterrichtsmittel, die den Lernern helfen, eine Fremdsprache zu erwerben, weil die Lerner gern spielen wollen und dadurch das schon Gelernte (Wortschatz, Grammatikstrukturen, Aussprache etc.) beibehalten können. Es beschränkt sich nicht nur auf bestimmte Fächer wie „Mündlicher / Schriftlicher Ausdruck“, sondern es könnte sich auch in anderen Fächern befinden.

Im Literaturunterricht können die Lernenden einen Schriftsteller oder einen Dichter durch ein Spiel kennenlernen, indem sie z.B. Wörter und Sätze ausschneiden und anordnen, die über seine Herkunft oder sein Leben sprechen.

In der Übersetzungsstunde sollten die Lernenden auch eine bestimmte Freiheit haben, sich auszudrücken. Sie können ein Wort oder einen Satz durch Gegenteile, Synonyme, durch Beispiele, durch Vergleich mit anderen Sprachen usw. übersetzen.

Im Spiel können Verhaltensweisen erprobt, nachgeahmt, wiederholt und eingeübt werden. Spielendes Lernen ist nicht eine unvollkommene Vorform des eigentlichen Lernens, sondern dessen letzter Gipfel. Aus diesem sollten die Lehrer und die Lernenden erfassen, dass Spiel als Kunst, Lerntheorie und Lernkultur betrachtet wird.

Literaturverzeichnis

- Bohn, Rainer. 1996. « Sprachlernspiele ». In : Henrici, G. u.a. (Hrsg.) : Einführung in die Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache. München : Walter de Gruyter.
- Brill, Lilli- Marlen. 2005 « Lehrwerke, Lehrwerkgenerationen und die Methodendiskussion im Fach Deutsch als Fremdsprache ». Aachen : Schaker.
- Einsiedler, W. 1999. « Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels ». Bad Heilbrunn : Klinkhardt.
- Fritz, Jürgen. 1991. « Theorie und Pädagogik des Spiels ». München : Juventa.
- Heyd, Gerhard. 1991. « Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache ». Frankfurt am Main : Diesterweg.
- Hoffmann, Susanne. 2011. « Zur Forderung der Sprachentwicklung ». Haan : Europa-Lehrmittel.

Mohamed Nouah - Alger 2 - Lernspiel als Sprechanlass in DaF-Lehrwerken und im Sprachunterricht

- Krappmann, Lothar. 1972. « Lernen durch Rollenspiel ». In : Klewitz, M. (Hrsg.) : Kindertheater und Interaktionspädagogik. Stuttgart : Klett.
- Kleppin, Karina. 1995. « Sprach - und Sprechlernspiele ». In : Bausch, K, R. u.a. (Hrsg.) : Handbuch Fremdsprachenunterricht. Tübingen und Basel : Francke.
- Klippel, Friederike. 1980. « Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lerneinsatzes im FSU ». Frankfurt am Main : Peter Lang.
- Kochan, Detlef. 1974. « Sprache und Kommunikative Kompetenz ». Stuttgart : Klett.
- Lüders, Manfred. 2003. « Unterricht als Sprachspiel ». Bad Heilbrunn : Klinkhardt.
- Loch, Wolfgang. 1970. « Sprachtheorie ». In : Speck, J. u.a. (Hrsg.) : Handbuch der pädagogischen Grundbegriffe. München : Kösel.
- Matyas, Emese. 2009. « Sprachlernspiele im DaF- Unterricht ». Finnland : Universität Jyväskylä.
- Mertens, Eva. 2004. « Lern - und Sprachspiele im Deutschunterricht ». Berlin : Cornelsen.
- Neuner, Gerhard. 1977. « Soziolinguistische und pädagogische Dimension des Rollenspiels im fremdsprachlichen Unterricht ». In : Faber, H. (Hrsg.) : Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht. München : Goethe- Institut.
- Neuner, Gerhard. 1996. « Lehrwerksforschung - Lehrwerkkritik ». In : Neuner, G. u.a. (Hrsg.) : Zur Analyse, Begutachtung und Entwicklung von Lehrwerken. Berlin und München : Langenscheidt.
- Schorb, Alfons. 1974 « Unterricht und Sprache. Vier Formen des Zusammenhangs ». In : Hoffe, W. L. (Hrsg.) : Sprachpädagogik – Literaturpädagogik. Frankfurt am Main : Diesterweg.
- Steinhilber, Jürgen. 1982. « Didaktik des Spiels im Fremdsprachenunterricht ». Frankfurt am Main : Hirschgraben.
- Wagner, Roland. 1999. « Grundlagen der mündlichen Kommunikation ». München : Bayerischer Verlag für Sprechwissenschaft.
- Walter, Günter. 1993. « Spiel und Spielpraxis in der Grundschule ». Donauwörth : Auer.
- Zydatiŕ, Wolfgang. 2010. « Kompetenzen und Fremdsprachenlernen ». In : Hallet, W. (Hrsg.) : Handbuch Fremdsprachendidaktik. Seelze : Kallmeyer.

Zusammenfassung

Obwohl das Lernspiel schon Mitte der 70er Jahre in der kommunikativ orientierten Methode seinen Schwung erlebt hat, bleibt das Interesse an seinem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis heute erhalten. Das Spielen macht zwar Spaß, aber das bedeutet nicht nur entspannte Atmosphäre, sondern auch eine erfolgreiche Lernanstrengung. Spiel hat eine wichtigste Rolle beim Lehr- und Lernprozess, um eine Fremdsprache zu erwerben, die Erkenntnisse des Lernenden zu erweitern, die Grundfertigkeiten zu beherrschen, Diskursfähigkeit zu verbessern und um die Teilkompetenzen bei den Lernenden zu fördern. Der Einsatz einer spielerischen Methode ist abhängig im Vordergrund von dem Lehrer. Er darf nicht nur die Methode beherrschen, sondern sollte sich damit identifizieren. Darüber hinaus sollte er erfassen, dass Lernspiel keine Spielerei ist, sondern es gilt als moderne Lernkunst, Lerntheorie und Lernkultur.

Schlüsselwörter

Lernen, Spiel, Lernziel, Lehrmethode, Lehrkultur

المخلص

يهدف هذا المقال إلى تبين دور اللعب كتقنية تعليمية في درس اللغة الأجنبية. فرغم التطرق لهذا الموضوع في النظرية التواصلية خلال سنوات السبعينيات، إلا أن الجدل حول مدى نجاعة هذه التقنية وكيفية استخدامها في درس اللغة الأجنبية لا يزال قائماً إلى يومنا هذا. كون اللعب ليس مرحاً فحسب، بل أيضاً محفزاً تعليمياً.

يحظى اللعب بأهمية بالغة في مجال التعليم والتعلم، بغية توسيع المعارف والمكتسبات وتطوير المهارات وتحسين مختلف الكفاءات لدى المتعلم. غير أن تحقيق هذا المسعى يبقى مرهوناً بالمنهجية الترفيهية للمعلم وقابليته لألعاب التسلية، لذا يتوجب عليه فهم اللعب على أساس أنه فن وعلم وثقافة.

كلمات مفتاحية

التعلم، اللعب، الهدف التعليمي، طريقة التعليم، ثقافة التعليم.

Résumé

Bien que le jeu éducatif a déjà connu son essor dans la méthode communicationnelle au milieu des années 1970, l'intérêt pour son utilisation dans les cours de langues étrangères persiste à ce jour. Jouer est amusant, mais cela signifie non seulement une atmosphère détendue, mais aussi un effort d'apprentissage réussi.

Le jeu a un rôle primordial dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. Il contribue à l'acquisition d'une langue étrangère, au développement des connaissances de l'apprenant, à l'amélioration des compétences discursives et à leur promotion. L'utilisation d'une méthode ludique dépend principalement de l'enseignant qui doit non seulement maîtriser la méthode, mais s'identifier à elle. En outre, il doit comprendre que les jeux d'apprentissage ne sont pas un gadget, mais sont considérés comme un art moderne, une théorie et une culture d'apprentissage.

Mots-clés

Apprentissage, jeu, objectifs de l'apprentissage, méthode, culture de l'enseignement.

Abstract

Although educational play already had its rise in the communicative method in the mid-1970s, the interest in its use in foreign language courses persists to this day. Playing is fun, but it means not only a relaxed atmosphere, but also a successful learning effort.

Play has an important role in the teaching and learning process. It contributes to the acquisition of a foreign language, the development of the learner's knowledge, the improvement of discourse skills and their promotion. The use of a playful method depends mainly on the teacher, who must not only master the method but also identify

Mohamed Nouah - Alger 2 - Lernspiel als Sprechanlass in DaF-Lehrwerken und im Sprachunterricht

with it. Furthermore, he/she must understand that learning games are not a gadget, but are considered a modern art, a theory and a culture of learning.

Keywords

Learning, game, learning objective, teaching method, teaching culture