

„Zum Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht“

Lebia BOUHARKAT

Directeur de thèse: Prof. Dr. Aoussine SEDDIKI

Université Mohamed Ben Ahmed-Oran2

lbia_14@yahoo.com

Zusammenfassung

Das Sprachlernspiel ist ein wirkungsvolles Mittel beim Fremdsprachenlernen, es macht Spaß und führt zum motivierenden und intensiven Lernen und das hat auch KÖBELE in seiner Sammlung von 30 Lernspielen erläutert. Hierzu sagte er: „Spiele sind jedenfalls geeignet, die Motivation zu steigern“⁽¹⁾.

Gerade das Sprachlernspiel im Unterricht zeigt vielfältige Formen von Phantasie und Kreativität, es ist jedoch nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Lerner. Es zielt also auf ein mehrdimensionales und mehrperspektivisches Wirklichkeitsverständnis.

Verschiedene Spielarten spielen eine große Rolle beim Erwerb von Kenntnissen und Fertigkeiten und kompensieren teilweise den fehlenden Bezug zum Zielsprachenland, d.h. sie entwickeln die interkulturelle Kompetenz des Lerners. Sie können auch dazu beitragen, Sprachhemmungen zu überwinden, Regeln und Wortschatz besonders gut einzuüben.

Es ist auch festzuhalten, dass es in einem „spielgestützten“ Lernen darum geht, Bedeutungszusammenhänge der Realität zu erschließen und einen fremdkulturellen Kontext zu verstehen.

Die Schlüsselwörter: Spiel, Sprachlernspiel, Fremdsprachenunterricht

Abstract

The language learning game is an effective means of learning a foreign language, it is fun and leads to motivating and intensive learning and KÖBELE has also explained this in its collection of 30 learning games. He said: "Games are definitely suitable for increasing motivation" ().

The language learning game in the classroom in particular shows diverse forms of imagination and creativity, but it is not purposeless, but a targeted attempt to develop the social, creative, intellectual and aesthetic skills of the learners. So it aims at a multi-dimensional and multi-perspective understanding of reality.

Different types of play play a major role in acquiring knowledge and skills and partially compensate for the lack of reference to the target language country, i.e. they develop the learner's intercultural competence. They can also help to overcome language barriers and to practice rules and vocabulary particularly well.

It should also be noted that "game-based" learning is about opening up meaningful relationships in reality and understanding a foreign cultural context.

The keywords: game, language learning game, foreign language lesson

ملخص:

تعتبر الألعاب الفكرية وسيلة فعالة لتعلم لغة أجنبية ، فهي ممتعة وتؤدي إلى التعلم التحفيزي والمكثف وقد أوضحت KÖBELE هذا أيضاً في مجموعتها المكونة من 30 لعبة تعليمية حيث قال أن: "الألعاب بالتأكيد مناسبة لزيادة المحفزات".

تُظهر الألعاب الفكرية في الفصل الدراسي على وجه الخصوص أشكالاً متنوعة من الخيال والإبداع ، ولكنها ليست بلا هدف ، بل هي محاولة مستهدفة لتطوير المهارات الاجتماعية والإبداعية والفكرية والجمالية للمتعلمين. لذلك فهي تهدف إلى فهم متعدد للأبعاد ومتعدد لوجهات النظر للواقع.

كما تلعب أنواع اللعب المختلفة دوراً رئيسياً في اكتساب المعرفة والمهارات و تمكن المتعلم من التعرف على البلد المستهد ، أي أنها تطور كفاءة المتعلم بين الثقافات. يمكنهم أيضاً المساعدة في التغلب على حواجز اللغة وممارسة القواعد والمفردات بشكل جيد.

وتجدر الإشارة أيضاً إلى أن التعلم "القائم على اللعبة" يتعلق بفتح علاقات ذات مغزى في الواقع وفهم السياق الثقافي الأجنبي.

الكلمات المفتاحية: لعبة ، لعبة فكرية ، درس اللغة الأجنبية

Einführung

Spiele gibt es in allen Kulturen und schon seit Jahrtausenden. Deswegen erlaube ich mir zu schreiben, dass Spielen ein gesamtgesellschaftliches Phänomen ist. Nicht nur der Mensch spielt, sondern auch bei Tieren in der Natur kann man vom Spiel sprechen.

Jeder Mensch spielt, aber manchmal ist es schwer zu erkennen, wann die Menschen spielen oder etwas Anderes tun, z. B. arbeiten, lernen, nachdenken usw.

Das Spielen wird in der Freizeit, im Kindergarten und auch in der Primarstufe gefördert.

Dagegen soll in der Sekundarstufe gearbeitet aber nicht gespielt werden. Übersehen wird hierbei, dass das Spielen ein fester Bestandteil aller Schulformen sein sollte. So können die Spiele den Unterricht bereichern und verbessern.

Das Spiel gehört nicht nur zum Fremdsprachenunterricht (oder zum Unterricht im allgemein) sondern das Spiel begleitet uns durch das ganze Leben.

1. Das Spiel im Fremdsprachenunterricht

Die meisten Autoren, die sich mit dem Einsatz des (Lern-) Spiels im Fremdsprachenunterricht beschäftigt haben, sehen sich vor dem Problem, keine genaue und eindeutige Definition geben zu können und ziehen es vor, sich dieser durch eine Liste von Merkmalen anzunähern. Auch der Versuch, das Spiel über das zu definieren, was es nicht ist, also es durch seine Merkmale von anderen Tätigkeiten wie z.B. Arbeit oder im Unterricht vorkommende Übungsformen abzugrenzen, hat sich also nicht brauchbar erwiesen ⁽²⁾.

2.1 Spieldefinition

Bis heute ist es nicht gelungen, vollständig und eindeutig den Begriff "*Spiel*" zu definieren. Trotzdem gibt es viele Definitionsversuche, das Spiel zu beschreiben.

In der Literatur finden Sie selten eine so häufig gestellte und dabei so unzureichend beantwortete Frage wie "Was ist ein Spiel?"

Die neueren Autoren wie J. Lehman und K. Kleppin bemühen sich, auf diese Frage eine fachwissenschaftliche und zugleich erschöpfende Antwort zu geben.

"J. Lehmann definiert das Spiel als *eine Sequenz von Tätigkeiten*:

a) an der mindestens 2 Personen beteiligt sind,

- b) deren Verhalten teilweise durch ausdrücklich gesetzte oder zu setzende Regeln bestimmt wird,
- c) die einen allen bekannten und definierten Zielzustand zu erreichen versuchen, den sie nur durch Austauschhandeln erreichen können,
- d) in denen mindestens einige zentrale Gegenstände verwendet werden, die Substitute von anderen Gegenständen sind,
- e) deren Sequenzierung sich jedesmal im Detail unterscheidet,
- f) in denen ständig oder häufig für die anderen manifeste Entscheidungen unter Unsicherheit zu fällen sind, ohne die Bedrohung durch juristische, ökonomische oder formal soziale Folgen,
- g) die freiwillig fortgeführt werden“⁽³⁾

Inbar / Stoll 1976 fassen die meisten Definitionsversuche in der Literatur zusammen und liefern eine Definition, in der Spiel und spielerisches Verhalten beschrieben werden. Die Definition subsumiert die am häufigsten genannten Wesensmerkmale sowohl des Spiels als auch des spielerischen Verhaltens: „ Spiele und spielerisches Verhalten sind freiwillige Aktivitäten; ihr Zweck ist ausschließlich Spaß oder Vergnügen. Sie sind wesentlich unproduktiv; sie bestehen in der Auseinandersetzung mit einer Aufgabe oder einem Gegner; sie sind symbolische Aktivitäten und an Regeln gebunden; sie sind willkürlich geschaffene Situationen mit klarer Zeitlicher und räumlicher Abgrenzung von Aktivitäten des wirklichen Lebens“⁽⁴⁾.

2.2 Der Einsatz von Spielen im DaF- Unterricht

Bei der Beschäftigung mit dem Thema Sprachlernspiel lässt sich zwangsläufig die Frage stellen: Welche Lernziele lassen sich in einem Unterricht mit Spielen primär verfolgen?

Beim Großteil der Lernspiele geht es bei – GRÄTZ (2001) – um die Entwicklung von Fragefähigkeit, d.h. die Lerner können sich äußern und Fragen stellen. Unterrichtsspiele haben eine wichtige Rolle auch beim Erwerb einer fremden Sprache, und zwar bei der Aktivierung von Sprachmaterialien, bei Ausfüllung von zeitlichen Lücken, bei der Motivationssteigerung und bei der Belohnung der Lerner für gute Mitarbeit.

Sie sind nicht nur Vergnügungs- und Unterhaltungsmittel, denn sie werden auch als methodische Hilfe eingesetzt, um verschiedene Ziele zu erreichen. Je nach Art des Spiels, z.B. durch die Karten- und Würfelspiele können die Lerner den Wortschatz

lernen und festigen. Die Kreis- und Singspiele ermöglichen die Einübung verschiedener Strukturen, durch Sketche und Theateraufführungen dürfen die Lerner sich frei ausdrücken und äußern.

Spiele können auch als entspannende Einlage zwischen Phasen ernster Arbeit und als lustvoller Bewegung benutzt. Um diese Ziele zu erreichen, sollten sie – wie es GRÄTZ (2001) meint– „Elemente der Spannung, Konkurrenz und eine Art Erneuerung in der Lehrer-Lerner und Lerner-Lerner Beziehungen enthalten, sie sollten auch Unklarheiten beseitigen“⁽⁵⁾. Die Unterrichtsspiele erfordern auch die Konzentration, das Denken und die Selbstständigkeit des Lerners.

Als weiter positiver Effekt des Spiels kann es die Kommunikationsfähigkeit in der Fremdsprache fördern, sowie landeskundliche Fakten oder literarisches Wissen vermitteln. Je sich einig die Spieler über das Spiel sind und keine Konflikte auftreten, desto länger wird die Zeit der Vergnügung, die die Situation des Spiels schafft.

Die Untersuchung im Bereich „Sprachlernspiele im FU“ beschränkt sich aber nicht nur auf seine Definition und Rolle, sondern auch auf andere theoretische Gesichtspunkte wie z.B. Spielstruktur, Spielorganisation, Spielarten usw.

2.3 Spiele und Sozialformen

Im Deutschunterricht gibt es verschiedene Formen des Lehrens und des Lernens. Diese Formen könnten in unterschiedlichen Gruppen abgespielt werden, nämlich im Frontalunterricht, allein in Einzelarbeit, in Partnerarbeit und in Klein- oder Großgruppenarbeit. Diese Arbeitsverfahren sind als Sozial - oder Kooperationsformen des Unterrichts bezeichnet; wo das Spiel ganz klar und konkret aussieht.

Im Frontalunterricht sind alle unterrichtlichen Aktivitäten nur von dem Lehrer durchgeführt und die Lernerbeiträge sind nicht sichtbar; das Spiel hier also hat keinen offenbaren Platz und die Lerner können nicht frei am Unterricht teilnehmen und nichts produzieren. Das könnte aber nicht ganz richtig und positiv sein, weil die Lerner gern spielen wollen. Beim Lernen gibt es z.B. Witze, die eine Lehre mitbringen. Der Lehrer erzählt diese Witze in der Lektionsstunde und die Lerner lachen, das ist aber nicht nur für das Lachen selbst, sondern vielmehr um einen Nutzen zu erhalten oder um eine Lehre zu erwerben..

Meistens kann die Einzelarbeit im Deutschunterricht nicht weggelassen werden, z.B. bei der Textvorbereitung liest der Lerner den Text still dann laut vor, inzwischen kontrolliert ihn der Lehrer, die Kontrolle ist also speziell für den Lerner selbst. Das gleiche Verfahren wird beim Spiel gebraucht; der Lehrer verlangt von den Lernern , dass Jeder für sich selbst spielt und hier lässt sich die Ausdrückfreiheit des Lerners fühlen, d.h. der Lerner darf sich ausdrücken oder etwas neues bringen, anderes

gesagt, er kann alle Lernhindernisse überschreiten. Es gibt Spiele, die für Einzelarbeit gelten, z.B. Bildergeschichte; da sollte der Lerner die Bilder zuerst verstehen, dann darüber eine Geschichte schreiben. Diese Geschichte kann lustig oder komisch sein, indem der Lerner mit seinem Gedanken spielt. Das Ziel dieses Verfahren ist aber nicht nur zu vergnügen, sondern auch vielmehr die Sprech- und auch die Schreibfertigkeit des Lerners zu entwickeln. Dazu kann man das Kreuzworträtsel hinzufügen, indem der Lerner seine Intelligenz und seine Klugheit verwendet, die unbekanntes Wörter zu finden.

ORTWIN u.a. meinen, dass die Partnerarbeit die effektive Sozialform ist und dass Partnerarbeit „eine effektive Sozialform ist.“⁽⁶⁾

In diesen Kooperationsformen des Unterrichts spielen die Lerner zu zweit, sie diktieren sich einander einen Text dann verwechseln sie sich diesen Text und lesen es vor, in diesem Text behandeln sie ein Thema, indem sie ihre Fehler des mündlichen und des schriftlichen Ausdrucks verbessern könnten. Beim Rollenspiel simulieren die Lerner eine Situation, sie sind z.B. in einem Warenhaus; ein Lerner übernimmt die Rolle des Verkäufers und der andere übernimmt die Rolle eines Käufers und sie spielen nach. Eine Geschichte weiter zu erzählen könnte im Unterricht zugesetzt werden, ein Lerner fängt mit der Erzählung an und der Andere beendet sie. Die Lerner sind hier aktiv und könnten frei mit ihren Gedanken und Ausdrücke spielen, indem sie ihre Ängste und Schwäche vermeiden.

Es gibt sowohl kleine als auch große Gruppenarbeit. Das ist eine Sozialform, die aus mehreren Lernern besteht. Im Unterricht hat sowohl die arbeitsebene als auch die arbeitsteilige Gruppenarbeit ihren Platz, d.h. diese Arbeitsgruppe hat die gleichen und auch die unterschiedlichen Aufgaben. Dasselbe Verfahren ist beim Spiel, es wird zwischen den Lernern geteilt, d.h. jeder Lerner nimmt einen Teil und spielt ab. Die Lerner verfassen z.B. in Kleingruppen Inserate, der erste Lerner schreibt etwas oben auf ein Blattpapier und zwar eine Person, einen Gegenstand oder ein Tier, er faltet das Papier um. Der zweite Lerner hat keine Idee darüber, er gibt einen Vorschlag an und schreibt ihn, dann faltet er das Papier auch um, weiterer Lerner tut es ihm gleich und der letzte Lerner notiert den Zweck des Inserates und am Ende dieses Spiels wird das Papier auseinander gefaltet und nach Kenntnisnahmen einer anderen Gruppe gegeben, die auf das Inserat schriftlich antwortet.

Das Spiel im Plenum ist eine Arbeitsform, wobei die ganze Klasse an dem Spiel teilnimmt. In dieser Form des Unterrichts sind alle Lerner aktiv und könnten sich frei äußern in dem sie z.B. eine Geschichte oder ein Gedicht beenden; ein Lerner sagt oder schreibt einen Satz, der andere macht weiter und das geht bis zum letzten Lerner der Klasse.

A) sagt: z.B. Es war ein kleiner Affe,

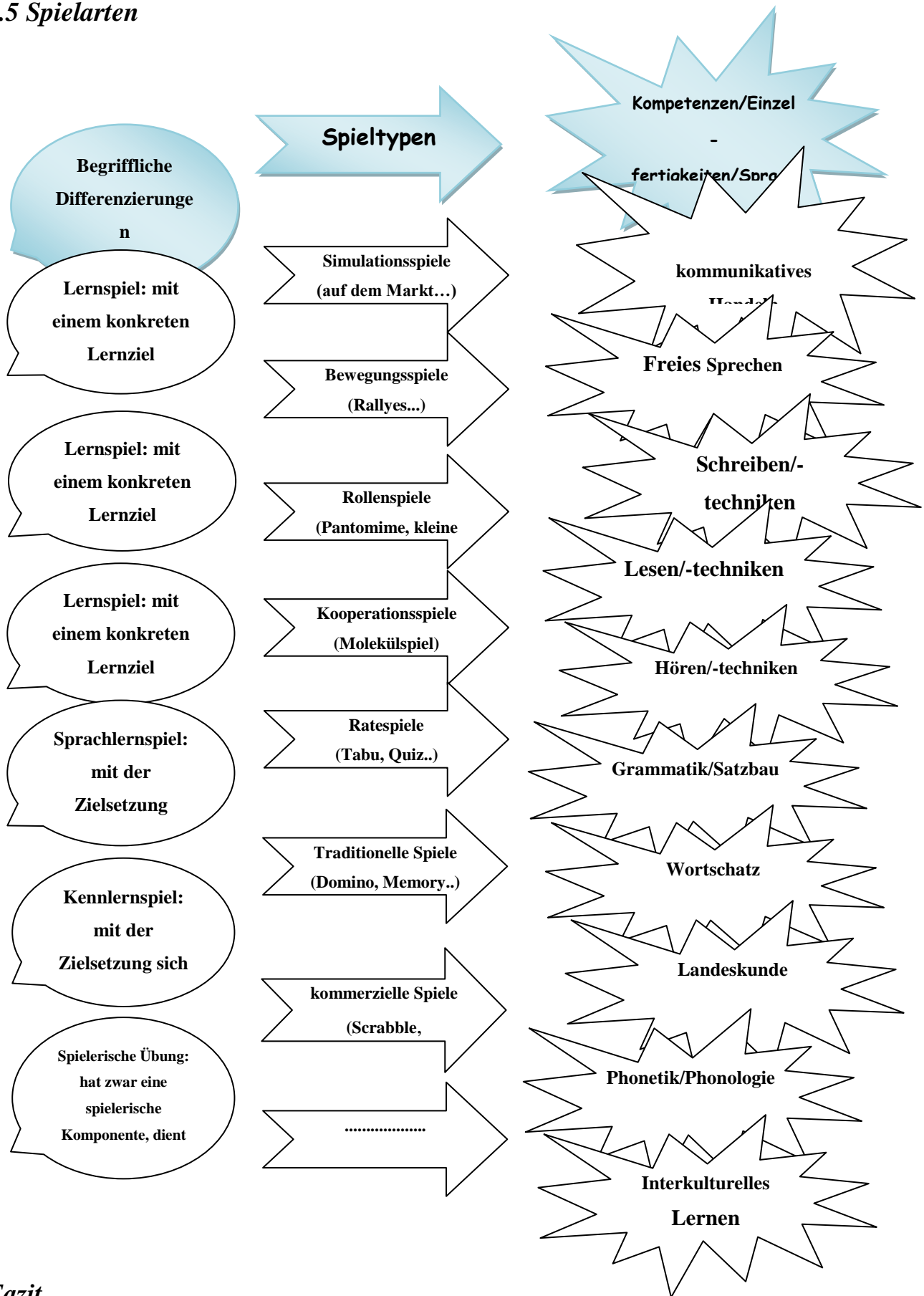
B) sagt: z.B. Der trank so gerne Kaffee.

C) sagt: z.B. Der Kaffee ist schwarz usw.

2.4 Rolle des Lehrers beim Spiel

Die Rolle des Lehrers beim Spiel ist nach MOHR (1979) „eine ganz andere als in einem normalen herkömmlichen Fremdsprachenunterricht“⁽⁷⁾, d.h. der Lehrer hat eine andere Tätigkeit im Vergleich zum normalen Unterricht, in dem er nur eine korrigierende, bewertende und eine disziplinierende Aufgabe hat. Im FSU soll der Lehrer seine Lerner dazu veranlassen, dass sie selber ihre Übungen und ihre Hausaufgaben bewerten und ihre Fehler korrigieren. Hierzu schreibt MOHR weiter (1979): „Wenn das Spiel aber nicht nur als leicht verkleidete Form des Übens bestimmter Wörter und Struktur- und Wortschatzbeherrschung, sondern als wichtige kommunikative Tätigkeit betrachtet wurde, dann verändert sich auch die Rolle des Lehrers; er könnte nur Berater, Vertrauensperson, Schlichter und Helfer bei Lernerkonflikten sein.“ Er ratet die Lerner z.B. das und das zu machen, er hilft ihnen die Rolle zwischen Einander zu verteilen usw.

2.5 Spielarten



Fazit

Der Einsatz von Spielen muss den Lernern natürlich transparent vermittelt werden. So sollten sich Lehrende mit den Lerngewohnheiten der Lerner vorab vertraut machen. Lerner, besonders in der Erwachsenenbildung, sind oftmals lehrerzentrierte Unterrichtsformen (Frontalunterricht) gewohnt und ziehen zunächst den konventionellen Unterricht einer offenen Unterrichtsform vor. Spielen erscheint vielen im ersten Moment wenig effizient und wird pauschal abgelehnt. Deshalb ist es so wichtig, dass man die Motive für die Wahl eines Spiels und dessen Funktion zunächst darlegt, bzw. anschließend in der Gruppe reflektiert.

Ein Spiel wird auch von den Lernern abgelehnt, wenn die Spielregeln zu kompliziert sind, oder unpräzise oder nicht ausreichend vermittelt werden. In jedem Fall sollte auf Spiele verzichtet werden, die für eine Lernergruppe ungeeignet erscheinen, weil Lerner es beispielsweise zu kindisch empfinden oder die Lerner keinen Zugang zu Thema finden.

Am Ende dieses Beitrags ist es festzustellen, dass die wichtige Funktion von Spielen im DaF-Unterricht unbestritten bleibt. Spielen bietet die Möglichkeit eines interaktiv-kommunikativen und ganzheitlichen, eigenverantwortlichen Lernens.

Fussnoten:

⁽¹⁾ W., Köbele: „ Spiele im Konversationsunterricht“. Eine Sammlung von 30 Lernspielen. Zagreb 1981 (Manuskript) in: Ronald, Grätz: „von Spielen- Leben- Lernen“ in: Klett International: „Fremdsprache Deutsch – Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe Institut 2001, S.6

⁽²⁾ Kleppin, K. : „Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht“, Tübingen 1980, S.9 f.

⁽³⁾ BEHME, H. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. München: Iudicium - Verlag, 1988. S.11 ISBN 3-89-129-104-3

⁽⁴⁾ Inbar, M. ; Stoll, C.S.: „Spiele und Lernen“. In: Lehmann, J., Portele, G. (Hrsg.), Simulationsspiele in der Erziehung, Basel 1976. S.139

⁽⁵⁾ Grätz, R. (2001) : „vom Spielen, Leben, Lernen“ [in]: Klett International:“ Fremdsprache Deutsch- Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25. Goethe-Institut, S.6

⁽⁶⁾ Beinsbart, O./ Marenbach, D.: „Einführung in die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur“ Ludwig Auer Donauwörth 1975, S.235

⁽⁷⁾ Peter, Mohr: „ Zur Didaktik des Spielens im kommunikativen Englischunterricht“, S.127 in: „Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht“, München 1979

Literaturverzeichnis

- BEHME, H. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. München: Iudicium - Verlag, 1988
- Beinsbart, O./ Marenbach, D.: „Einführung in die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur“ Ludwig Auer Donauwörth 1975
- Grätz, R. (2001) : „vom Spielen, Leben, Lernen“ [in]: Klett International: „Fremdsprache Deutsch- Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25. Goethe-Institut
- Inbar, M. ; Stoll, C.S.: „Spiele und Lernen“. In: Lehmann, J., Portele, G. (Hrsg.), Simulationsspiele in der Erziehung, Basel 1976
- Kleppin, K. : „Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht“, Tübingen 1980
- Peter, Mohr: „ Zur Didaktik des Spielens im kommunikativen Englischunterricht“ in: „Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht“, München 1979
- W., Köbele: „ Spiele im Konversationsunterricht“. Eine Sammlung von 30 Lernspielen. Zagreb 1981 (Manuskript) in: Ronald, Grätz: „von Spielen- Leben- Lernen“ in: Klett International: „Fremdsprache Deutsch – Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe Institut 2001