

**Zum Einsatz des Sprachlernspiels
im Fremdsprachenunterricht**

Lebia Bouharkat ¹¹

1 (University Oran), lb14@yahoo.com

Dr. Karima Bouhalouan²

2 (University Oran), karimabouhalouan@yahoo.de

| | | |
|-----------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
| Sending :24/05/2021 date | Acceptance date :10/06/2021 | date of :28/12/2021 publication |
|-----------------------------|--------------------------------|------------------------------------|

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.

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, Learn, Learn of foreign languages.

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 .

¹ Lebia Bouharkat, lb14@yahoo.com

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 دورًا رئيسيًا في اكتساب المعرفة والمهارات و تمكن المتعلم من التعرف على البلد المستهدف ، أي أنها تطور كفاءة المتعلم بين الثقافات. يمكنهم أيضًا المساعدة في التغلب على حواجز اللغة وممارسة القواعد والمفردات بشكل جيد.

وتجدر الإشارة أيضًا 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. تعلم، تعلم اللغات الأجنبية

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.

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, Lernen, Fremdsprachenlernen

1. Einführung

Derzeit ist es in der fachdidaktischen Diskussion zu einem Gemeinplatz geworden, dass die vier sprachkommunikativen Fertigkeiten: *Hören*, *Sprechen*, *Lesen* und *Schreiben* simultan entwickelt werden sollten. Was braucht der Lerner aber um sich diese Fertigkeiten anzueignen? Wie kann er sie fördern?

Neben den vielen Lernmaßnahmen, die in einer Unterrichtsstunde registriert werden können: Fragen stellen, beantworten, vorlesen, anschreiben usw. sollte der Lerner unter den unterschiedlichen Rahmenbedingungen des

Fremdsprachenunterrichts (FSU) verschiedene Lern- und besonders Übungsformen benutzen, denn das Ziel des FSUs, die Lerner zu kommunikativer Sprachrezeption und -produktion zu führen, ist nur durch kontinuierliches Üben zu erreichen. Dadurch könnte verstanden werden, dass die generellen Funktionen der Übungen darin bestehen, das rezeptive und produktive sprachkommunikative Können des Lerners zu entwickeln und ihm zu helfen, bestimmte Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten anzueignen.

Die Übungen wie das Erzählen, das Gespräch, die Diskussion und das Sprachlernspiel als besondere Übungsform sind deshalb keine zusätzliche Hilfe, die der Lehrer schwächeren Lernenden anbietet, sondern sie stehen im Mittelpunkt jedes Lehrgangs und auch bei Anlass des vorliegenden Beitrags meiner Reflexion.

Nicht nur in der Fachliteratur, sondern auch im Unterricht ist das Sprachlernspiel nur stiefmütterlich behandelt und im Lehrwerk als banale Übungsform betrachtet, obwohl es Konzentration, Denken, Regeln, Planen, Empathie und Selbständigkeit des Lerners erfordert.

Der Gebrauch einer fremden Sprache als Mittel der Verständigung setzt einen hohen Automatisierungsgrad in der Verwendung von Sprachmitteln und Sprachformen voraus. Diese Automatisierung ist nur erreichbar, wenn die sprachlichen Strukturen auf der Grundlage zweckmäßiger Übungen systematisch und intensiv geübt werden.

2. Sprachlernspiel 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 ⁽¹⁾.

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“⁽²⁾

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“⁽³⁾.

2.2 Lernziele des Sprachlernspiels im Fremdsprachenunterricht

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 – laut GRÄTZ (2001) – um „die Entwicklung von Fragefähigkeit“⁽⁴⁾, d.h. die Lerner können sich äußern und können 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 FSU“ beschränkt sich aber nicht nur auf seine Definition und Rolle, sondern auch auf andere theoretische Gesichtspunkte wie z.B. Spielstruktur, Spielorganisation, Spielarten usw.

Wie kann sich der Lerner durch Sprachlernspiele im algerischen DaF-Unterricht stattfinden unter Berücksichtigung der kulturellen, spezifischen Gegebenheiten? Die interkulturellen Erschließungsstrategien erweisen sich im Bereich der Kultur und Sprachforschung relevant und können auch die Lernenden zum Sprachlernen motivieren. Saija Timonem weist darauf hin, dass in jeder Gesellschaft gibt es Spielformen, die dazu dienen, sich die Wirklichkeit anzueignen, wichtige Lebenssituationen einzuüben und mit Problemen der jeweiligen Gesellschaft vertraut zu werden. Spiele gehören also untrennbar zu unserer Kultur

Es ist eine Tatsache, dass es in einem algerischen DaF- Unterricht die vier sprachkommunikativen Fertigkeiten: Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben simultan entwickelt werden sollten. Was braucht der Lerner aber um sich diese Fertigkeiten anzueignen? Wie kann er sie fördern? Neben den vielen Lernmaßnahmen, die in einer Unterrichtsstunde registriert werden können: Fragen stellen, beantworten, vorlesen, anschreiben usw. sollte der Lerner unter den unterschiedlichen Rahmenbedingungen des FSUs verschiedene Lern- und besonders Übungsformen benutzen, denn das Ziel des FSUs, die Lerner zu kommunikativer Sprachrezeption und -produktion zu führen, ist nur durch kontinuierliches Üben zu erreichen. Das Sprachlernspiel ist eine der beliebten Arbeitsformen beim Erlernen einer Fremdsprache. Spielend können echte Situationen vorbereitet werden. - Dies gilt für Deutsch als Fremdsprache (DaF) ebenso wie für andere Fremdsprachen.

Der vorliegende Beitrag wirft auch eine Fülle von Fragen; warum im Spiel gelernt wird?, welche Merkmale hat das Spiel? und wie Lehrer Spiele bewusst im Unterricht einsetzen können?. Daher ist es auch nötig, zunächst eine Bestandsaufnahme zu machen, um Probleme bzw. Defizite aufzuzeigen und zu erkennen und um neue Vorschläge zur Realisierung und Verbesserung des Deutschunterrichts für die Studierende durch Sprachlernspiele, sowie neue didaktische Konzeptionen formulieren zu können.

3. Lernen mit- und Lernen durch Sprache

In Anlehnung an HEYD (1991, 151 ff.) unterscheidet ZWITKOWITS zwischen „Spiele **mit** Sprache“ und „Spiele **durch** Sprache“. ⁽⁶⁾ Lernspiele **mit** Sprache setzen sie besonders im Anfängerunterricht oder zum Einüben spezifischer Phänomene in fortgeschrittenen Gruppen ein. Lernspiele **durch** Sprache fördern einen intensiven Sprachgebrauch und bieten auf komplexeren dialogischen Situationen vor, in denen die Fremdsprache als Kommunikationsmittel zu spontanen Reaktionen der Gesprächspartner führt.

3.a Lernspiele mit Sprache

Das Ziel dieses Spiels besteht darin, den Wortschatz, Syntax und die Rechtschreibung des Lerners zu fördern. Dieses Spiel stellt eine lustige Variante zur Verbesserung der Artikel dar. Der Kurs wird in drei Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe vertritt einen Artikel. Der Spielleiter nennt ein Substantiv, die Gruppe mit dem passenden Artikel muss aufstehen. Wer beim falschen Artikel aufsteht bzw. beim richtigen sitzen bleibt, scheidet aus. Gewonnen hat schließlich die Gruppe, bei der am Schluss die meisten übrig bleiben. Hier geht es darum, die Wortstellung im Satz spielerisch zu üben. Mehrere Lernergruppen erhalten einen Umschlag mit Wortkarten, diese müssen sie auf dem Tisch in die richtige Reihenfolge bringen.

3.b Lernspiele 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 zeichnen es. Dabei sollen die Präposition mit Dativ geübt werden. 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 Unterricht frei teilnehmen.

4. Die 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 FU 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., er sollte aber auch auf ihr Alter und ihre Lernstufe achten MOHR (1979, S.127). Beim Spiel geht es in erster Linie um die Verständlichkeit des Lerners, über diese Verständlichkeit entscheidet nicht nur der Lehrer allein, sondern auch die jeweiligen Adressaten einer Äußerung, d.h. diese Verständlichkeit ist nicht die Aufgabe nur des Lehrers, sondern auch des Adressaten selbst. Der Lehrer könnte auf den Übungseffekt des Spielens selbst, auf das Lernen durch Nachmachen und Zuhören, vertrauen.

5. Zum Einsatz des Spiels

Die Durchführung eines Spiels erfordert nach dem Konzept von RAABE (1974, S. 5)⁽⁸⁾ nur einen kleinen Teil der Unterrichtszeit für eine Spieleinheit. Eine Spieleinheit sollte in der Regel drei Phasen umfassen: die Vorbereitungsphase, die Spielphase und die Auswertungsphase.

5.a Die Vorbereitungsphase

Diese Phase ist abhängig vom sprachlichen Niveau der Gruppe, d.h. die Spiele sollten zielgruppenspezifisch sein und aus notwendigem lexikalischem Material bestehen, z.B. Schlüsselwörter und schwere syntaktische Formen werden in dieser Phase eingeführt und falls erforderlich anhand von Texten geübt. Im Verlauf der ersten Phase werden die Spielregeln erläutert und diskutiert. Jedes Gruppenmitglied muss am Ende der Einführungsphase die Spielregeln verstanden haben und das erforderliche Material zur Spieldurchführung kennen.

5.b Die Spielphase

Die Gruppe führt das Spiel möglichst in eigener Regie durch und der Lehrer beschränkt sich auf Unterrichts- und Sprachbeobachtung. Der Spielverlauf kann z.B. auf Tonbandgerät aufgenommen werden

5.c Auswertungsphase

Diese Phase kann von den beiden ersten zeitlich getrennt werden. Der Lehrer wählt anhand seiner Unterrichtsbeobachtung bestimmte Fehler aus und die Lerner diskutieren ihre eigene Sprachproduktion und ihre Fehler, sie werden dabei für ihre individuelle Sprache sensibilisiert. „Im Anschluss an die Diskussion der fehlerhaften Äußerungen – so meint auch RAABE (1974, S. 5) – können Grammatik- und Wortschatzübungen die diskutierten Bereiche vertiefen. Sprach- und lerntheoretischer Ausgangspunkt für ein solches Vorgehen bildet die Theorie der Interimsprache“⁽⁹⁾

6. Spielarten

Spielarten helfen den Lernern sehr bei der Lautstärke, bei dem Sprechtempo und auch bei der Sprechmelodie. Nach STELLFELD sind die „Spielarten einerseits durch den Handlungsfreiraum des Spielteilnehmers, andererseits durch den Anteil sprachlicher Interaktion charakterisiert.“ Ferner vertritt STELLFELD den Standpunkt, dass „im Unterricht zwei Spielarten ihren

Platz finden: die erste Spielart ist das Lernspiel und die andere ist das Rollenspiel.“

Das Lernspiel ist 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 Funktion aufweisen

Im Unterricht hat das Spiel eine wesentliche Rolle, es dient dem Lerner gut zu verstehen, also es könnte als Verständigungsmittel bezeichnet werden. STELLFELD, KLEPPIN, KLIPPEL u.a. betrachten das Spiel als „Einführung in den Sprachstoff, als Festigung von sprachlichen Kenntnissen, als Anwendungen im Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben, als Reaktivierung von sprachlichen Kenntnissen und als Systematisierung und Automatisierung von Sprachabläufen.“

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. ADLER und DETLEF haben festgestellt, dass das Rollenspiel als soziales und sprachliches Lernen auf Bewältigung von der Realität im Unterricht vorbereiten soll ⁽¹⁰⁾.

Beim Rollenspiel verlangt der Lehrer von den Lernern, die Rolle eines anderen zu übernehmen. Im Gegensatz zur Simulation, die meist eine wahrscheinliche Aufgabenorientierte 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 laut BEGHADADI (1999, S. 68) zwischen zwei Typen des Rollenspiels werden: das offene- und das geschlossene Rollenspiel.

Das offene Rollenspiel

Hier geht es um eine offene Situation aus; die Lerner könnten spontanen Rollen durchführen, sie könnten auch selbst Situationen schaffen und durch Spielen realisieren, die Lösungen einigen aktuellen Probleme werden unter den Lernern in der Klasse diskutiert.

Das geschlossene Rollenspiel

Das ist ein Spiel, wo es Regeln gibt und der Lerner soll nach diesen Regeln spielen, es ist geplant. Diese Art vom 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 Schüler sich ihren Absichten gegenüber zu äußern, sowie Partner und Situation zu berücksichtigen“⁽¹¹⁾, die Lerner können mit einander frei sprechen, spielen und sich unterhalten, sie haben auch die Möglichkeit ihre Aussprache, Lexik und Grammatik zu reflektieren und zu entwickeln.

7. 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“⁽¹²⁾.

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 haben 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.

8. Literaturverzeichnis

Beghdadi, Fatima : „Zur Entwicklung der Sprechfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache“, Oran 1999

- BEHME, H. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. München: Iudicium - Verlag, 1988
- Getraude, H. „Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache“. Frankfurt am Main: Diesterweg 1991, 2. Aufl.S.151 ff. In: Klett International: „Fremdsprache Deutsch – Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe Institut 2001
- Grätz, R.: „vom Spielen, Leben, Lernen“ in: Klett International:“ Fremdsprache Deutsch- Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe-Institut 2001
- 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“, S.127 in: „Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht“, München 1979
- Raabe, H.: „ Interimsprache und kontrastive Analyse, Regenberg 1974
- 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

⁽¹⁾ Kleppin, K. : „Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht“, Tübingen 1980, S.9 f.

⁽²⁾ BEHME, H. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. München: Iudicium - Verlag, 1988. S.11 ISBN 3-89-129-104-3

⁽³⁾ Inbar, M. ; Stoll, C.S.: „Spiele und Lernen“. In: Lehmann, J., Portele, G. (Hrsg.), Simulationsspiele in der Erziehung, Basel 1976. S.139

⁽⁴⁾ Grätz, R.: „vom Spielen, Leben, Lernen“ in: Klett International:“ Fremdsprache Deutsch- Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe-Institut 2001, S.6

⁽⁵⁾ Vgl. Grätz, R. 2001, S.6

⁽⁶⁾ Vgl. Getraude, H. „Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache“. Frankfurt am Main: Diesterweg 1991, 2. Aufl.S.151 ff. In: Klett International: „Fremdsprache Deutsch – Spielen- Denken- Handeln“ Heft 25, Goethe Institut 2001, S.46

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

⁽⁸⁾ Raabe, H.: „ Interimsprache und kontrastive Analyse, Regenberg 1974, S.5

⁽⁹⁾ Vgl. H. Raabe: „ Interimsprache und kontrastive Analyse, Regenberg 1974, S.5

⁽¹⁰⁾ Beghdadi, Fatima : „Zur Entwicklung der Sprechfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache“, Oran 1999, S.67

⁽¹¹⁾ Vgl. Beghdadi, Fatima 1999, S.68

¹²⁾ 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