

**MINISTERIUM FÜR HOCH-UND MITTELFACHBILDUNG  
DER REPUBLIK USBEKISTAN  
SAMARKANDER STAATLICHES INSTITUT FÜR FREMDSPRACHEN  
FAKULTÄT FÜR ROMANISCH-GERMANISCHE SPRACHEN  
LEHRSTUHL FÜR DEUTSCHE SPRACHE UND LITERATUR**



**Hojiyeva Nafosatxon Ilhom qizi**

(Gruppe № 4.01)

**DER SPIELEINSATZ BEI DER ENTWICKLUNG DER  
SPRECHFERTIGKEIT IM DAF-UNTERRICHT**

5120100- Philologie und Sprachlehre (Deutsch)

**ABSCHLUSSQUALIFIKATIONSARBEIT**

Die Arbeit wurde im  
Lehrstuhl für deutsche Sprache  
und Literatur mit dem

Protokoll № 9 am 26 April  
2018 zur Verteidigung befohlen.

Lehrstuhlleiter: Doz. Begmatov M.B.

Wissenschaftliche Betreuerin:

Azimova N.SH.

Samarkand-2018

# **Inhaltsverzeichnis**

|                                                                                             |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>EINLEITUNG .....</b>                                                                     | <b>3</b>  |
| <b>Kapitel 1. Spiele im Allgemein.....</b>                                                  | <b>9</b>  |
| 1.1 Definition zum Wort „Spiel“ .....                                                       | 9         |
| 1.2 Warum spielt man eigentlich .....                                                       | 10        |
| 1.3 Die Grenze zwischen dem Spiel und dem Lernen.....                                       | 11        |
| 1.4 Was wird im Spiel gelernt.....                                                          | 12        |
| <b>Kapitel 2. Die Funktionen der Spiele im DaF- Unterricht, ihre Vor-und Nachteile.....</b> | <b>15</b> |
| 2.1 Funktionen des Spiels.....                                                              | 15        |
| 2.2. Vorteile des Spiels.....                                                               | 17        |
| 2.3 Nachteile des Spiels.....                                                               | 18        |
| 2.4 Die Spiele im Deutschunterricht.....                                                    | 22        |
| <b>Kapitel 3. Klassifikation der Spielen.....</b>                                           | <b>26</b> |
| 3.1 Arten der Spielen.....                                                                  | 26        |
| 3.2 Übersicht über die Sprechlernspiele.....                                                | 42        |
| <b>Die Zusammenfassung.....</b>                                                             | <b>61</b> |
| <b>LITERATURVERZEICHNIS.....</b>                                                            | <b>64</b> |

## **EINLEITUNG**

**„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,  
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“.**

(F.Schiller)

Heutzutage schenkt die Regierung eine große Aufmerksamkeit auf die Fremdsprachen und die Rolle der Fremdsprachen nehmen Zeit zur Zeit rasant zu. Ein Beispiel dafür kann auch das Gesetz des Präsidenten über Maßnahmen zur weiteren Verbesserung des Systems des Fremdsprachenunterrichts sein. Laut diesem Gesetz wird das Studium der Fremdsprachen, überwiegend der englischen Sprache, Schritt für Schritt auf dem gesamten Gebiet der Republik von den ersten Klassen der allgemeinbildenden Schulen in Form von Spielunterricht und Umgangsunterricht und beginnend mit der zweiten Klasse - mit der Beherrschung des Alphabets, Lesen und Grammatik, beginnen. Unterricht in bestimmten Fachrichtungen, insbesondere in technischen und internationalen Fachrichtungen, wird auch in Fremdsprachen durchgeführt.

**Aktualität des Themas.** Effektive Lehrmethoden sollen im Prozess des Unterrichts ein wichtiger Faktor für die Qualität der Bildung sein und Trainingsprozess der effizienten und effektiven Lehrer, um sicherzustellen, erfordert eine hohe technische Fähigkeit und Arbeit. Der Lehrer sollte das Verfahren in Übereinstimmung mit dem Alter und Interessen der Studierenden auskommen. Darüber hinaus müssen die Schüler auch ein Mitglied des Lehrprozesses werden. Das soll im Fremdsprachenunterricht für eine wichtige Aufgabe von traditionellen Methoden dienen. All diese Methoden fasst in einer Rede der Aktivitäten wie Hörverstehen, Sprechen, Lesen und Schreiben um.

Insbesondere bei den Schülern der einzigen Schulen sind noch nicht Lesen, Schreiben Fähigkeiten entwickelt. Aus diesem Grunde ist es wichtig, die vier Kompetenzen Hörverständnis, Leseverstehen, Schreibaktivitäten und Sprechen zu entwickeln.

**Neuigkeit der Erforschung.** Durch die Sprache der Musik in dem Prozess Musik durch Wort der Lehre, Gestik (Aktion) mit den Studenten erklärt. Die Studierenden können schnell die Bedeutung der Worte zu verstehen, um durchzukommen. In diesen und ähnlichen Methoden, Lehrprozess werden wir in der Lage sein, das gewünschte Ziel des Sprachunterrichts zu erreichen.

**Erforschungsgrad des Problems.** Der Teil bezieht sich auf eine Umfrage, in der 12 Lehrern vor 10 Jahren und heute die gleichen Fragen gestellt wurden. Aufgrund des Vergleichs der damals und heute gegebenen Antworten, konnte ich meine Fragen *“Werden die Spiele im Fremdsprachenunterricht heute als ein natürlicher Bestandteil wahrgenommen? Haben die Spiele ihre Rolle als Entwicklung der Sprechfertigkeit im Fremdspracheunterricht nach 10 Jahren geändert? Wie können Spiele den Fremdsprachenunterricht beeinflussen?”* belegen. Diese Fragen sollen mir behilflich sein, meine Hypothese **“Richtig ausgewählte Spiele können die Sprechfertigkeit der Fremdsprachelerner entwickeln helfen”** zu untermauern.

**Objekt der Erforschung.** Die innovative Technologie.

**Gegenstand der Erforschung.** Der Gebrauch der innovativen Technologie.

**Aufgaben der Erforschung.**

1. Alle Arten von Aktivitäten durch kommunikative Aufgaben zu lehren, um den Komplex zu verstehen;
2. Kommunikative Aufgaben entsprechen bei der Bildung ihres gegenseitigen Austausches von Studierenden, das Thema der Rede, die Bedürfnisse und Situationen;
3. Kommunikative Aufgaben und die Entwicklung der Studenten, Paare und Gruppen, die die Aktivitäten der Organisation zu erklären;
4. Kommunikative Aufgaben und jedes Wort und Satz in der jeweiligen Landessprache zu erklären, Verständnis der interessanten Aktivitäten zu lehren, die audio-visuellen Mittel, ekstralinguistik und emotionale Wirkung bereitzustellen; Eine Reihe von Fotos, Bilder, Objekte, Gesten, Bewegungen,

Perefrasa, Synonyme und Antonyme, wortbildende Anhänge, Aufgaben, Spiele, Musik und Lieder;

Die obigen Daten zeigen, dass die traditionellen Methoden im Prozess des Kurses verwendet werden.

**Methodologische Grundlage der Untersuchung.** Heute wird im Fremdsprachenunterricht auf die innovativen Technologien, verschiedene Methoden und Didaktik eine große Aufmerksamkeit geschenkt. Der Fremdsprachenunterricht, als Wissenschaft, soll heute seine eigenen Bedingungen bilden. Dies ist in erster Linie über die Bedeutung im Begriff der „**Methode**“ ist. Der Begriff „**Methode**“ wird verwendet, um zunächst eine bekannte Aktionen zu repräsentieren, so daß die Regel geändert werden sollte. Die Methode des Unterrichts bedeutet die Entwicklung der Fremdsprachen neu lernen, die Bereitstellung der Lehrerausbildung zu üben, die Schüler lernen, um sich aus der Summe der Aktivität zu gehen. Mit anderen Worten gesagt, auf die Methode der Lehrer die Schüler über die Umsetzung der Pläne, Ziele, pädagogischen Aktivitäten und Maßnahmen, die auf der Schaffung von Verständnis konzentriert; Fremdsprachenlehrer sollen in solchen Aktivitäten nicht vergessen, dass Kinder mit Sprachtraining, Orientierung aktivieren. „**Method**“, das Konzept von Konzepten, gibt es eine Vielzahl von Techniken, um die Mittel zu erhöhen. Zum Beispiel wird eine „**Methode**“ mündlich, schriftlich, Fotos, Grafiken, Sehhilfen. Und die sprachlichen und extralingvistik Werkzeuge zu erklären, können Methoden durchgeführt werden. Das Thema meiner Diplomarbeit habe ich bewusst aus folgendem Grund ausgewählt und zwar: Meiner Meinung nach gehört das Spiel nicht nur zum Fremdsprachenunterricht (oder zum Unterricht allgemein) sondern das Spiel begleitet uns durch das ganze Leben.

### **Material der Erforschung:**

1. Die moderne Bücher wie „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“, Behme H., „Sprachspielereien für Deutschlernende“, Bohn R, München 1989

2. Wörterbücher [Duden, D. Edmund, H. Küpper, G. Wahrig u.a.].

3. Web-Seiten.

**Ziel der vorliegenden Arbeit.** Das Ziel meiner Arbeit war es zu betonen, dass Spiele im Fremdsprachenunterricht eine wichtige Rolle spielen. Ich versuche die Hypothese zu belegen, dass die Lehrer sie längst als einen natürlichen Bestandteil des Unterrichts verwenden und verstehen. Ich bin sehr froh darüber, dass sich die Situation bis heute wesentlich verbessert hat und ich meinen Kollegen nur “Viel Spass beim Spielen“ wünschen kann.

Ziel des Fremdsprachenlehrens; Jeder Lehrer muß die grundlegenden Anweisungen der didaktischen und pädagogischen Prinzipien lehren. Der Fremdsprachenunterricht basiert in pädagogisch-didaktischen Prinzipien, wie Bildung, wissenschaftliche Prinzipien, ihre erzieherische Rolle auf. Alle diesen didaktischen Prinzipien, die die Grundlage des Unterrichts eine Fremdsprache ausgebildet werden. In der modernen Fremdsprachen, Technologie neuer Lehr- und wird der kommunikative Ansatz für das Erlernen von Fremdsprachen werden durch das System kommunizieren, nicht als kommunikative Aufgaben, sondern lingavodidaktik methodischen Rahmen der Grundsätze einer detaillierten Untersuchung der allgemeinen strategischen Prinzipien sind.

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 etc.

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 Thema meiner Diplomarbeit habe ich bewusst aus folgendem Grund ausgewählt und zwar: Meiner Meinung nach gehört das Spiel nicht nur zum Fremdsprachenunterricht (oder zum Unterricht allgemein) sondern das Spiel begleitet uns durch das ganze Leben.

Vor 25 Jahren, als ich die Grundschule besucht habe, wurde die russische Sprache als Pflichtfach unterrichtet. In dieser Zeit wurde der Unterricht von allen, die meist Fremdsprachenlehrern mit Methoden durchgeführt, die sich nicht im geringsten mit den Spielvorschlägen meiner Diplomarbeit vereinbaren lassen. Der Fremdspracheunterricht hat folgendermassen verlaufen:

- das Lesen des Textes

- neue Vokabeln

- neue Grammatik

und damit zusammenhängende Übungen

Damals war es praktisch unvorstellbar, diese Unterrichtsstereotypen zu ändern oder den Unterricht mit einem Spiel zu bereichern.

Das Jahr 1989 hat uns grosse Veränderungen nicht nur in der Gesellschaft sondern auch im Schulwesen, was den "BOOM" im Fremdsprachenunterricht und neue, kreative Unterrichtsmethoden betreffen, gebracht. Dazu haben auch viele Muttersprachler beigetragen, die neue Elemente z.B. Spiele, Projekte etc. im Unterricht eingeführt haben.

Ich als Lehrerin verteidige eindeutig die Anwendung der Spiele im Daf-Unterricht und in meiner Diplomarbeit bemühe ich mich nachzuweisen, warum Spiele zum festen Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts einen festen Bestandteil sein sollten.

**Theoretische Bedeutung der Untersuchung.** In dem theoretischen Teil versuche ich zu erklären, was man sich unter dem Begriff "Spiel" mit Hilfe verschiedener Spieltheorien vorstellen soll und warum die Spiele eine so wichtige Rolle im Daf-Unterricht spielen. Ausserdem ergänze ich diese Theorien mit konkreten Tipps für die Lehrer, wie zum Beispiel: Wann der

richtige Zeitpunkt für den Spieleinsatz ist, wie man die Spielregeln den Schülern erklären soll, worauf man bei der Spielauswahl achtet soll etc. Im theoretischen Teil befasste ich mich mit der Spieldefinition, verschiedenen Spieltheorien, den Gründen, warum die Spiele beim Spracherwerb helfen können und wie die Spielregeln den Schülern am besten erklärt werden sollten. Darauf folgen auch die Probleme, die beim Spielen auftreten können. Danach werde ich die Frage beantworten, warum man beim Spielen auch lernen kann und damit demonstriere ich, warum der Einsatz der Spiele in der Schule so wichtig ist. Anschliessend erwähne ich die Rolle des Lehrers beim Spielen und beschreibe die didaktischen Kriterien für die Spielpraxis. In dem letzten Kapitel des theoretischen Teils beschreibe ich verschiedene Spielarten und führe dazu ein paar konkrete Beispiele auf.

Die Lehrer führten ihre beliebtesten Spiele ein, welche ich später noch ausführlich in dem praktischen Teil beschreiben werde.

Zum Schluss kann ich ehrlich sagen, dass ich mich möglichst intensiv bemühe, spielerische Aktivitäten in meinen Stunden auszunutzen, um Kommunikationsfähigkeit, Kreativität oder Motivation bei den Schülern zu verbessern und hoffe, dass meine Diplomarbeit eine Inspiration für meine Kollegen und Kolleginnen sein wird.

**Struktur der Arbeit.** Einleitung, drei Kapitel, Zusammenfassung und Literaturverzeichnis.

# KAPITEL 1

## SPIELE IM ALLGEMEIN

### 1.1.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 versteht man unter dem Begriff „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" (H.Behme, 1992, S.11)

Und noch eine Aussage von H. Retter, dass das *"Spielen ein mehrperspektivisches Handlungssystem ist."* (nach H. Behme, 1992, S.11)

Diese zwei zugrundegelegten Spieldefinitionen sind im Vergleich zum Spielverständnis von den Transaktionsanalytikern nicht identisch, *"weil sie*

*das Spiel als das unbewusste, also durch “verdeckte Motive beherrschtes“ Tun des Menschen mit “Nutzeffekt” verstehen, das im Grunde unehrlich ist.“* (H.Behme, 1992, S.11). Ich habe hier drei unterschiedliche Aussagen zum Begriff “Spiel“ vorgelegt, um vorzuführen, wie sich die Spieldefinitionen voneinander unterscheiden.

Wohingegen “Spiel im Unterricht“ eher als didaktisches Spiel bezeichnet werden kann und es sollte den Lernprozess variieren und beschleunigen. Der Spielzweck liegt im Üben und Wiederholen sowohl von neuen als auch schon vorhandenen Kenntnissen anhand von z.B. Zahlenbildern, Ziffern, Bildern, Symbolen etc. Dabei lernt man viel Neues und wiederholt gleichzeitig bereits Gelerntes.

*“Auch ein freier, spontaner Unterricht mit dem Ziel sich zu unterhalten kann als ein Teil des didaktischen Spiels angesehen werden. Für H. Rettner ist ebenfalls das Lernspiel der Versuch einer gezielten Kombination von motivierendem Spielerleben und lerneffektiven Inhalten“.* (H. Behme, 1992, S.11)

## **1.2. Warum spielt man eigentlich?**

Ähnlich schwierig wie die Definition des Begriffs “Spiel“ finde ich die Erklärung “Warum der Mensch spielt“. Trotzdem versuche ich ein paar wichtige Gründe, warum der Mensch spielt, meiner Ansicht nach, zu erwähnen.

Nach dem Buch “Principles of Psychology” aus dem Jahre 1855 von Herbert Spencer, sind alle Aktivitäten und Energien eines Lebewesens zweckgebunden. Sie dienen der Aufrechterhaltung des organischen Gleichgewichts und der Arterhaltung. Da höhere Lebewesen ihre Kraft hierfür nicht mehr ausschließlich benötigen, haben sie einen Kraftüberschuß, den sie mit Hilfe des Spiels abbauen (Pfeifer, 1990, S.82)

Während des Spiels können sich ermüdete Systeme ausruhen und der Mensch sammelt neue Kräfte für weitere Arbeit.

Denn im Spiel fühlt man *“... sich optimal beansprucht, der Handlungsablauf geht glatt und flüssig vonstatten, die Konzentration erfolgt von selbst, das Zeiterleben wird weitgehend ausgeschaltet, und man erlebt sich nicht mehr abgehoben von der Tätigkeit, sondern geht in ihr auf.”* (Oerter, 1995, S.251).

Das Spielen ist sinnvoll, sogar lebensnotwendig für die ganzheitliche Entwicklung des Menschen. Das Spielen dient unter anderem der Selbstausbildung. Im Spiel, zum Beispiel in einem Rollenspiel, kann man Selbstdisziplin, soziale Kompetenz erlernen und eigene Fähigkeiten festigen ohne negative Konsequenzen für das spätere Leben.

*“Nach dem Motivationspsychologen Heckhausen bezieht das Spiel seinen besonderen Reiz durch den Aktivierungszirkel, den ständigen Wechsel von Spannung, Abbau der Spannung, Spannung, Abbau der Spannung, Spannung usw.”* (Oerter, 1995, S. 262 - 263)([www.spielunterricht.de](http://www.spielunterricht.de))

### **1.3. Die Grenze zwischen dem Spiel und dem Lernen**

Spiele contra Lernen, Lernen contra Spiele – seit jeher einem sehr intensiv diskutierten Thema in der Spielpädagogik. Die Grenze zwischen dem Spiel und dem Lernen ist meiner Meinung nach schwer definierbar, denn:

*“- derartige Spiele erfordern z.B. auch Konzentration, Denken, Regeln, Planen, Empathie, Ambiguität, Selbstständigkeit, Disziplin, Selbst – und Mitverantwortlichkeit sowie Hör- und Sprechhandel*

*- solche Spiele haben zudem Übungswert, und Üben bzw. Lernen wird als eine Art von Arbeit gesellschaftlich anerkannt*

*- alle Spiele verfolgen und verzeichnen Lerneffekte, da sie wirklichkeits-, lernstoff-, aktions- und erfahrungsbezogen sind*

*- diese Spiele wirken anstrengend, aber auch anregend auf die Teilnehmer*

*- die Spiele fördern die Selbstbestätigung und Zufriedenheit, die sich als*

*Begleiterscheinungen auch bei einer gelungenen und akzeptierten Arbeitstätigkeit einstellen“ (H.Behme, 1992, S.10)*

Das Ziel der Spielpädagogik ist, dass seit jeher Spielen und Lernen miteinander verbunden wird, um humane und effektivere Unterrichtsmethoden zu erreichen. Es wurde Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher ( 1768 – 1834 ) bewusst, dass fast jede Spielart bestimmte Fähigkeiten entwickelt.

Obwohl die Theoretiker die Verwendung von Spielen als einen festen Bestandteil des Unterrichts bevorzugen, stelle ich fest, dass die Situation an den Schulen noch nicht ideal ist, da die Lehrer diese Möglichkeiten für eine abwechslungsreichere Unterrichtsgestaltung eher häufiger in Fächern wie Sport, Musik und in den letzten Tagen vor Weihnachten oder vor den Ferien anwenden.

Leider ist es noch nicht bei allen Lehrern ankommen, Spiele als wichtigen pädagogischen Aspekt zu integrieren.

#### **1.4. Was wird im Spiel gelernt**

*“Spielen als freie, selbstzweckliche Tätigkeit löst sich nur dem momentanen Anschein nach in Nichts auf. Die verbreitete Meinung, es sei unproduktive Aktivität, erweist sich bei wissenschaftlicher Betrachtung als unzureichend. Obwohl zunächst unbeabsichtigt, zeitigt Spielen früher oder später greifbare Effekte. [...] Da beim Spielen die Tätigkeit selbst interessiert, weniger ihr eng umschriebener Zweck, ist das erworbene Wissen auch entsprechend strukturiert. Es ist eher verlaufs- statt ereignisbezogen, eher dynamisch als statisch-unveränderlich” (Kauke 1992: 128).*

Es ist wichtig, sich bewusst zu machen, dass beim Spielen verschiedene Arten von Intelligenz gebraucht und trainiert beziehungsweise entwickelt werden, die sich je nach den Anforderungen des Spieles unterscheiden. Der Fremdspracheunterricht bietet uns folgende Lernmöglichkeiten in didaktischen Spielen von wichtiger Bedeutung:

*“Sensibilisierung für und Übung und Anwendung von Unterrichts- bzw. Spielinhalten und -themen, kognitive (intellektuelle) sowie affektive (emotionale, sinnliche) Lernmöglichkeiten und interkulturelle Lernerfahrungen.”*(www.ludolingua.de)

Eine sprachliche Kommunikation findet immer beim Spielen statt. Nun gilt es zu unterscheiden, wann sie abläuft, d.h. vor dem Spiel (als Regelerklärung oder umfangreiches Aushandeln der Rollen), während (werden verschiedene Aufgaben, Rollen etc. erfüllt) und nach dem Spiel (als eine reflektierende Diskussion)

*“In Spielen wird nicht kontextlos, sondern personenbezogen und inhaltsorientiert kommuniziert. Dadurch wird erstens sprachliches Handeln in einem sozialen und personalen Kontext miteinander bestimmten Absicht (z.B. eine Rolle darzustellen) ermöglicht.”* (www.ludolingua.de)

Diese sprachlichen Handlungen prägen sich wirkungsvoller ins Gedächtnis ein und an erlebte situationsabhängige Lerninhalte erinnert man sich leichter und sind jederzeit wieder abrufbar. Zum Einen erfahren wir beim Spielen mehr über uns selbst und zum Anderem können die anderen Mitspieler Probleme, welche im Klasseverbund entstanden sind, mit Humor überwinden.

*“Für interkulturelle Kompetenz benötigt man als “Handwerkszeug” eine ausreichende nonverbale Wahrnehmungsfähigkeit “* (vgl. C. Müller 1995: 43). Erlebnisse werden im Spiel in Gestalten, Symbolen und Gefühlen lebendig bewältigt, z.B. kultur- und persönlichkeitspezifische Mimik und Gestik werden beim Spiel vermittelt.

Das Spiel dient nicht nur der Kenntnissevermittlung sondern bietet auch die Möglichkeit personaler Begegnung. Im Spiel gliedern sich soziale und geistige Verbindungen, d.h. die Schüler können sich näher sein, wenn das Spiel gelingt und alle hatten Spaß daran oder jeder kann seine eigene Identität darstellen.

Was die Kulturfunktion des Spieles betrifft, können sowohl Unterschiede als auch Vorurteile zum Thema des Spiels auftreten.

Die Spiele befördern Werte und Normen, z.B. ein Kind in *“Mensch – ärgere – dich – nicht”* weiss, dass es nach einer sechs noch mal würfeln kann. Nur einer kann im Spiel gewinnen und die anderen müssen lernen zu verlieren. *“Das Kind bekommt also in einem Spiel eine Anzahl von Werten und bzw. Normen einer konkurrenzorientierten Gesellschaft “spielerisch” vermittelt.”*  
([www.ludolingua.de](http://www.ludolingua.de))

## KAPITEL 2

# DIE FUNKTIONEN DER SPIELE IM DAF- UNTERRICHT, IHRE VOR- UND NACHTEILE

### 2.2. Funktionen des Spiels

Wenn die Schüler spielen, bedeutet es überhaupt nicht, dass sie nichts lernen und, dass das Spiel nur eine Erholungsfunktion hätte. Das Spiel hat auch seine Bedeutung und erfüllt dabei einige Funktionen.

1. **Motivierungsfunktion** – durch das Spielen sind die Schüler motiviert und sind leichter bereit mitzuarbeiten;
2. **Aktivierungsfunktion** – das Spiel hebt die Aufmerksamkeit und Konzentration, übt das Gedächtnis und das Vorstellungsvermögen;
3. **Sozialfunktion** – im Spiel formen sich verschiedene Gruppen. Die Kinder nehmen miteinander Kontakte auf;
4. **Schöpferische Funktion** – das Spiel entwickelt schöpferische Überlegungen, kombinatorische Fähigkeiten und Fähigkeiten des Suchens nach neuen Strategien;
5. **Erholungsfunktion** – beim Spielen kommt es zur spontanen Aktivität ohne Stress;
6. **Erkenntnisfunktion** – durch spielerische Aktivität gewinnen die Schüler neue Erkenntnisse;
7. **Funktion der Einüben** – durch das Spielen kann der Lehrer schon durchgenommenen Lehrstoff einüben;
8. **Bewegungsfunktion** – ist damit verbunden, dass die Schüler nicht nur in der Bank sitzen müssen;
9. **Diagnostische Funktion** – durch das Spiel kann der Lehrer bei dem Schülern einige Mängel aufdecken;
10. **Therapeutische Funktion**

Ich habe hier einige Funktionen erwähnt, die spielerische Aktivität mitbringt. Dabei habe ich meine Kenntnisse ausgenutzt, die ich während meines Studiums gewonnen habe.

Das Spiel geht immer von einer bestimmten Idee aus und führt zu einem bestimmten Ziel. Der Verlauf des Spiels ist offen, auf Grund verschiedenen Veränderungen. Das Spiel, spielt sich im Hier und Jetzt ab. Die Spieler bringen eigene Aktivität und Emotionalität ins Spiel. Charakteristisch für das Spiel ist ein Wechsel von Spannung und Entspannung. Das Spiel macht Spaß.

Im Laufe des Spiels vermeidet man die Angst und die Verspannung.

Die Spieler sollten bestimmte Regeln berücksichtigen.

Die Autoren Horst Schaub und Karl G. Zenke führen in ihrem Werk-Wörterbuch zur Pädagogik folgende Merkmale an:

„...Das Spiel erfolgt freiwillig, selbstbestimmt und zweckfrei um seiner selbst willen und frei von äußeren Zwängen. Es findet losgelöst vom Ernst des Alltags statt und aktiviert Phantasievorstellungen. Es ermöglicht in der handelnden Auseinandersetzung mit Mitspielern und Objekten Realitätserfahrungen und die Verarbeitung von Alltagsproblemen...“

(Schaub, Zenke, 1995. S.328)

In dieser Interaktion verlaufen viele Lernvorgänge, die für die sozialen, kognitiven und psychomotorischen Entwicklungen sehr wichtig sind.

Also wir können die wichtigsten Wesenmerkmale in einigen Punkte zusammenfassen:

- im Spiel wird vor allem das gewöhnliche Leben gezeigt;
- das Spiel stellt Freiheit von äußerem Zwang dar;
- das Spiel bringt Spannung und Entspannung;
- das Spiel ist offen und regelhaft;
- der Schüler (der Spieler) beginnt mit dem Spiel freiwillig und kann zugleich das Spiel freiwillig verlassen;

- das Erlebnis aus dem Spiel bringt Spaß und Freude;
- im Verlauf des Spiels kann man verschiedene Hindernisse treffen, die man überwinden kann;
- das Spiel wird von Zufall, Glück, Chance begleitet;
- einerseits brigt das Spiel eine Ausgelassenheit, andererseits muss es aber ernst genommen werden;
- das Spiel füllt eine Problemlösungsfunktion.

## **2.2. Vorteile des Spiels**

Die Schüler empfangen das Spiel im Unterricht sehr herzlich. Als ich mich an meine Schulzeit erinnere, wenn die Lehrerin uns mitgeteilt hat, dass wir ein Spiel spielen werden, waren alle begeistert und in Euphorie. Also zu den Vorteilen gehört:

- das Spiel entwickelt die Phantasie und das Interessen der Kinder.
- durch das Spielen sind die Schüler aktiviert und motiviert. Das Spielen macht die Atmosphäre in der Klasse frei.
- beim Spielen ist die Konzentration der Schüler auf dem höheren Grad, nicht so bei den Aufgaben, die sie strikt erfüllen müssen.
- mit dem Spielen fällt Stress von den Kindern.
- beim Spielen arbeiten die Kinder selbst, sie brauchen Lehrerhilfe nur selten. Manchmal ist der Lehrer auch Mitspieler der Kinder.
- die Schüler, die beim Lernen schwächer sind, fühlen beim Spielen nicht so große Unterschieden zwischen ihnen und anderen Mitschülern.

- das Spiel ermöglicht aktives, kreatives und selbstständiges Lernen.
- durch das Spielen können sich die Kinder reale Situationen ausprobieren, können eigene Erfahrungen benutzen.
- der Schüler muss sich auf sich selbst verlassen und muss selbst handeln.
- durch das Spiel lernen die Kinder, bestimmte Regeln einzuhalten und auf bestimmte Situationen angemessen zu reagieren.

### **2.3. Nachteile des Spiels**

Beim ersten Anblick kann es scheinen, dass das Spiel keine Nachteile hat, aber es stimmt nicht.

Spiele, die in Lehrbüchern angeboten sind, sind den Schülern meistens schon bekannt und nicht mehr so interessant. Deshalb ist es besser selbst Spiele herzustellen. Man kann schon vorhandene Spiele ausarbeiten und dem Thema anpassen. Es ist schon seit langem bekannt, dass man am besten etwas behält, wenn man es in der Hand hatte oder wenn es visuell dargestellt worden ist. Demnach sind selbstgemachte Spiele meistens Realien, die die Kinder sehen oder anfassen.

Am leichtesten eignet man sich eine Sprache, als kleines Kind an, egal ob es um die Muttersprache oder eine Fremdsprache geht.

Selbsterstellte Spiele wecken bei den Schülern Neugier und großes Interesse. Die Schüler setzen sich dadurch intensiver und wirksamer mit dem Stoff im Fremdsprachenunterricht auseinander. Sie trauen sich dementsprechend neue Situationen, d.h. den neuen Stoff eher zu und suchen nach Lösungen, das zum unbewussten Lernen führt. Die Schüler lernen die Fremdsprache auf eine natürliche Weise.

Wie schon erwähnt, steigt das Interesse der Schüler und wenn sie dabei noch selber Wirken können, bekommt das Spiel einen Sinn und bleibt infolgedessen besser im Gedächtnis aufbewahrt. Wenn z.B. ein Schüler neue Wörter lernen muss und diese dabei anfassen oder sehen kann, bleiben sie besser und schneller behalten.

Denn nach Gudjons (1994:7f.) behalten wir 20% von dem was wir hören, 30% von dem was wir sehen, 80% von dem was wir selbst formulieren, 90% von dem was wir selbst tun.

Wenn im Spiel als wichtigstes Element ein Schüler auftritt, der selbst handeln soll, ist das Spiel sehr gut geeignet, um Wissen zu erlernen. Deshalb sollte man Spiele öfter selbst erstellen und den Schülern mitbringen und sie spielend lernen lassen, vor allem in Grundschulen.

Jedoch man kann merken, dass in den Schulen besonders der Frontalunterricht dominiert. Demgemäß sollte der Lehrerzentrierte Unterricht einigermaßen reduziert werden.

Funk und Koenig (1991: 113) behaupten, dass trotz dieser langen Liste von positiven Merkmalen, die mit dem Einsatz von Spielen verbunden sind, „das Spiel in der Unterrichtspraxis oft immer noch ein Schattendasein als „Lückenfüller“, „Vertretungsaktivität“, „Bonbon vor dem Ferienbeginn“ etc. führt. Dass Spielen im Fremdsprachenunterricht auch sehr wohl Lernen sein kann und das Lernen nichts an Effektivität verliert, wenn es spielerisch geschieht, haben die praktischen Beispiele gezeigt.“

Möchte man ein bestimmtes Thema schnell wiederholen oder Einüben, kann man hier ein Spiel nicht einsetzen, denn die Praxis hat gezeigt, dass Spiele immer mehr Zeit erfordern, als erwartet. Außerdem kommt das Problem mit der Schüleranzahl dazu. Man weiß nie wie viele Schüler in den Unterricht kommen und ob die Gruppengrößen ausreichend sein wird, um das Spiel zu verwenden. Es kann auch dazu kommen, dass sich die Grundschüler beleidigt fühlen, wenn sie jedes Mal das Spiel verloren haben. Und zu Letzt kommt auch die Zeit der LehrerInnen in Frage. Die Lehrer haben nicht immer ausreichend Zeit und

Ideen, um ein entsprechendes Spiel zu erstellen. Ab und zu kann es auch vorkommen, dass man mit der Herstellung des Spiels beginnt und es fehlt einem ein bestimmtes Material, das man Momentan nicht hat, wobei das Spiel vielleicht ins Wasser fällt.

### **Probleme, die beim Spielen auftreten**

Nachdem Argumente für den Einsatz des selbsterstellten Spieles dargelegt worden sind, werden auch mögliche Probleme bei der Durchführung angesprochen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass es mehrere Probleme beim Spielen gibt, als beim erstellen.

Man sollte Spiele im Unterricht vermeiden, die der Lehrer selber nicht sicher ist richtig erstellt zu haben oder bei der Anwendung zweifelt, ebenfalls gilt das gleiche für komplizierte Spiele, „die viele Regeln und längere Erklärungen brauchen und Spiele, die die Schüler überfordern oder frustrieren und jene, wo das Sprachniveau nicht ausreichend für dieses Spiel ist.

### **Endlose Erklärung der Regeln**

Es ist bekannt, dass man meistens, wenn man ein Spiel spielen möchte und die Regelerklärung sich auf zwei Seiten erstreckt, man schon vor dem Spielbeginn die Lust dazu verliert. Daher werden die Spielregeln als einfache, klare und kurze Erklärungen statt lange Regelmonologe für die Schüler empfohlen. Empfehlenswert wäre an dieser Stelle, Spiele durch Vormachen einzuführen.<sup>21</sup>

### **Disziplinschwierigkeiten der Schüler**

Der Lehrer übernimmt in der Spielsituation eher die Rolle des Beraters und Vermittlers. Auf eventuelle Disziplinschwierigkeiten muss man sich vorbereiten. Einige Schüler können die Regeln eines Spiels einfach nicht

akzeptieren und sie wollen nach ihren eigenen Regeln spielen. Empfehlenswert ist dabei, erst mit kurzen Spielen zu beginnen, um die Schüler an das Spielen gewöhnen zu können und nachher mit Spielen, die zahlreiche methodische Kompetenzen verlangen, fortzusetzen.

### **Großer Zeitaufwand**

Die Bearbeitung eines Themas mit einem selbsthergestellten Spiel nimmt in der Regel mehr Zeit in Anspruch als die Erklärung eines Themas beim Frontalunterricht. “ Ebenso benötigt das Erklären der Spielregeln, die gerade bei den höheren Spiel Formen notwendig sind, sehr viel Zeit. Dieser Aufwand zahlt sich auch erst nach einem längeren Zeitraum aus, bis die Schüler gelernt haben, diese Spielregeln selbständig anzuwenden.” <sup>23</sup>

Nicht nur das, der Lehrer muss Ideen haben oder finden, um zum bestimmten Thema ein passendes Spiel zu erstellen.

### **Lärm**

Das Spielen im Unterricht ist in der Regel lärmintensiver als beim Frontalunterricht und das kann andere Klassen beim Unterricht stören.

### **Höhere Kosten**

Spielmaterialien stellen einen kostenintensiven Ausgabenteil dar und der Lehrer muss sich Zeit nehmen, ein geeignetes Material auszuwählen. Doch jede Mühe lohnt sich aus, deshalb sollte man wegen etwas ungewohnten Kosten, das Spiel nicht aus dem Spiel lassen.

### **Psychische Belastung**

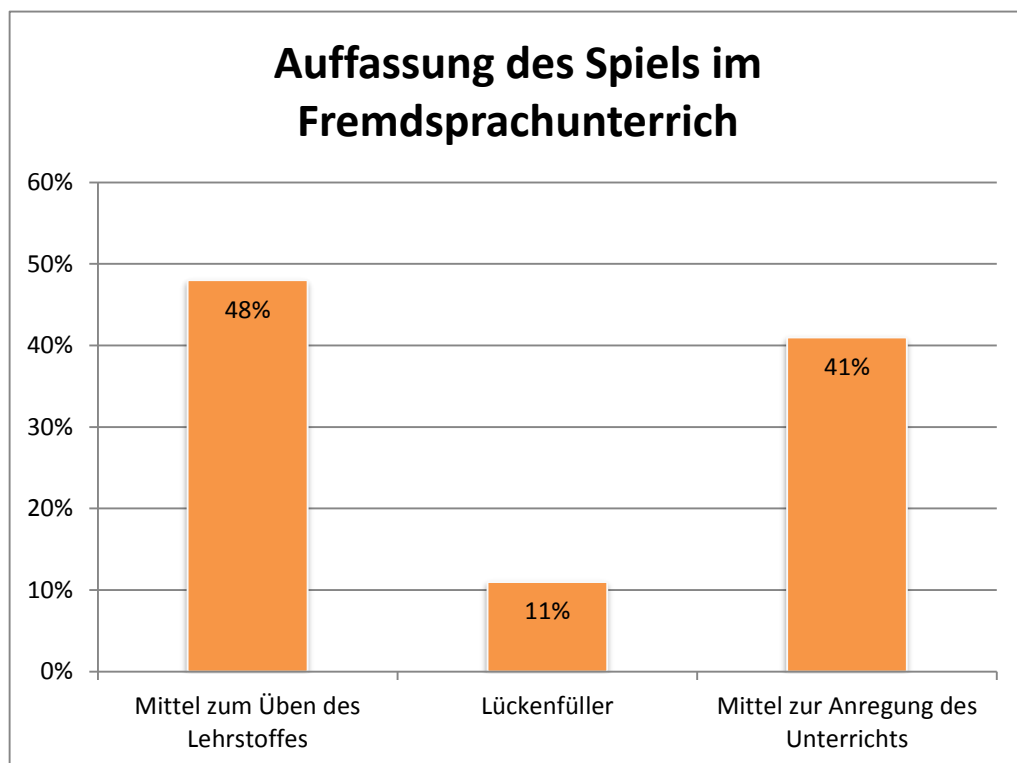
Das betrifft vor allem schwache Schüler. Häufig kommt es dazu, dass sie bei der Bildung von Gruppen nicht ausgewählt werden. Das kann zu Frustrationen führen. Die Lehrer müssen solche Situationen vermeiden und schwache Schüler mit geeigneten Spielen, bei denen sie erfolgreich sein können, unterstützen.

## 2.4. Die Spiele im Deutschunterricht

Spiele im Deutschunterricht sind sehr beliebt, besonders bei den Schülern.

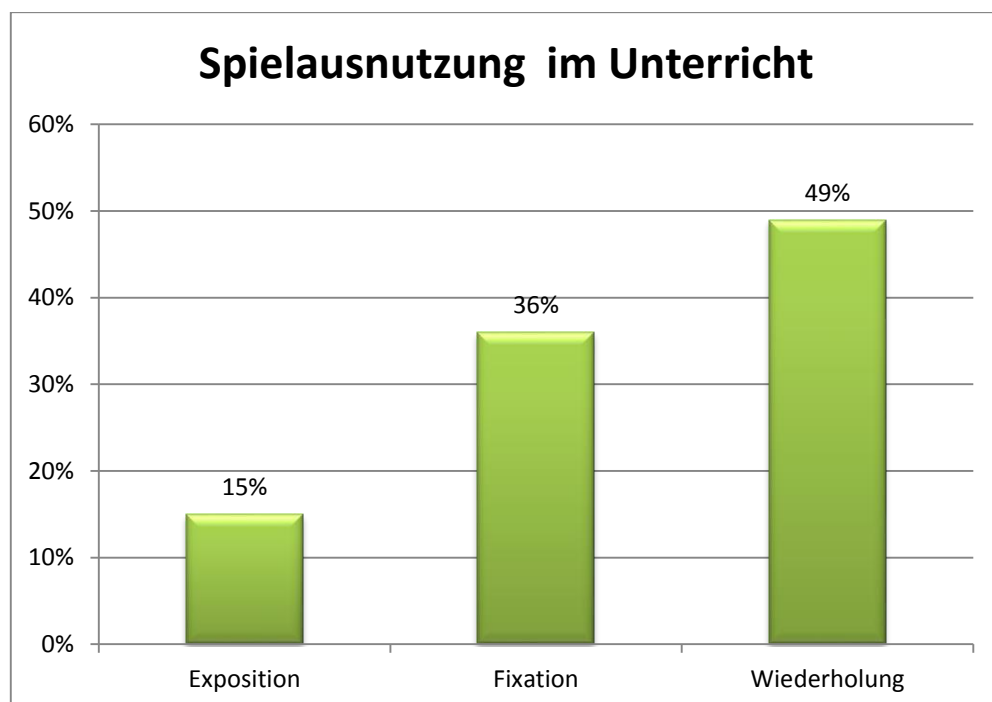
Sie sollten nicht zur Erleichterung der Stunde dienen, auch sollten sie überhaupt nicht als Pausenfüller oder als Belohnung eingesetzt werden. Oder sogar nur wenn am Ende der Stunde noch ein paar Minuten bleiben.

Ich habe meine Kollegen gefragt, wie sie das Spiel im Deutschunterricht verstehen, ob es nur ein passendes Mittel zum Üben des Lehrstoffes ist oder ein Lückenfüller oder das Mittel zur Anregung des Unterrichts. Die Ansichten der Befragten sind folgend:

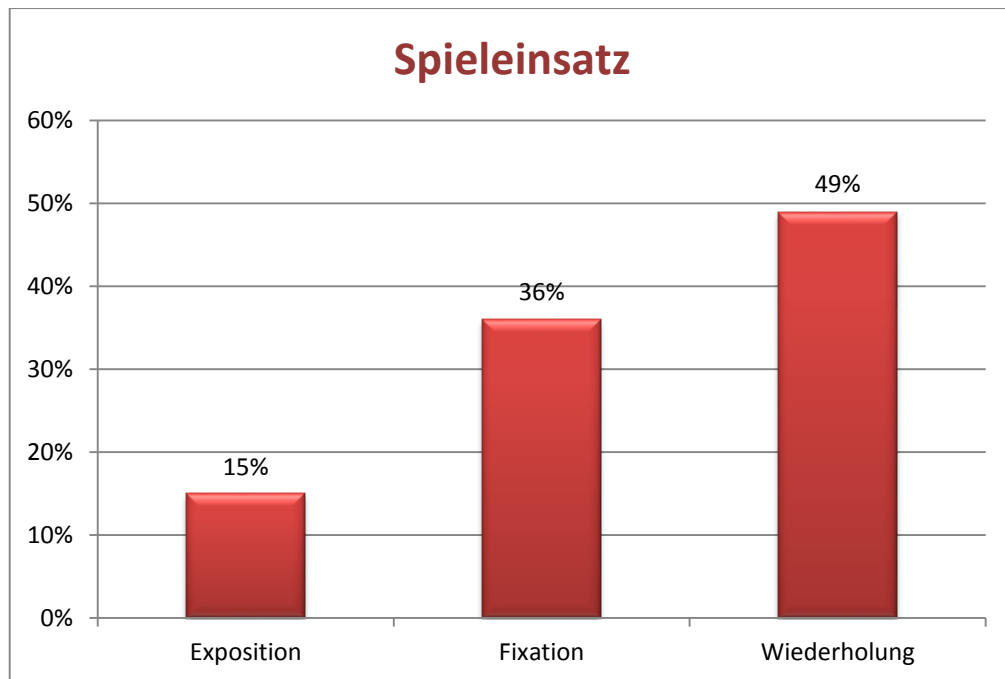


Spiele im Unterricht sind das beste Mittel, das die Schaffung der authentischen Kommunikationssituationen im Klassenzimmer ermöglicht: zum Beispiel bei der Einführung, der Verarbeitung und der Anwendung von Themen, zum Einüben von Wortschatz, Grammatik und Strukturen, zum Fertiglern, zum orientierenden und interkulturellen Lernen. Manchmal ist es ganz schwierig, dass passende Spiel für einen konkreten Zweck zu finden.

Als ich mich an meine Schulzeit erinnerte, hatten wir Spiele nur bei den besonderen Gelegenheiten – zum Beispiel kurz vor Weihnachten oder dann am Ende des Schuljahres. Heute hat sich die Lehrmeinung verändert, und die Spiele haben eine unvertretbare Pozition. Es hat mich interessiert, wie oft die Lehrer die Spiele in den Deutschunterricht einsetzen. Die Praktikanten, die meinen Fragenbogen bearbeitet haben, haben den Unterricht beobachtet und haben festgestellt, das die Spiele zwar oft eingesetzt wurden, aber unregelmäßig.



Weiter hat mich interessiert, in welcher Phase es am besten wäre, die Spiele im Unterricht einzusetzen. Die Befragten halten den Spieleinsatz für wichtig vor allem bei der Wiederholung.



Bevor der Lehrer die Spiele im Unterricht einsetzt, sollte er einige Aspekte in Betracht nehmen. Es handelt sich um:

- das Alter der Lernenden – einige Lehrer denken, dass der Spieleinsatz bei den Schülern der achten Klassen und noch älteren Lernenden unmöglich und ungeeignet ist. Das ist aber ein großer Irrtum, für Spielen ist niemand zu alt, das gilt am meisten beim Fremdsprachenunterricht.

- Klassengröße/ Spielorganisation – den Spielern sollte eine angemessene Gruppe

sein, das gilt nicht nur beim Spielen, sondern auch beim ganzem

Fremdsprachenunterricht. Wenn es eine große Gruppe im

Fremdsprachenunterricht gibt, ist es nötig, die Gruppe in zwei oder mehrere Kleingruppen zu teilen.

- Zeitorganisation/ Zeitmangel – es ist wichtig, sich Zeit für Spiele zu finden. Es ist klar, dass es manchmal nicht gelingt, die Spiele jede Stunde einzusetzen. Trotzdem sollten wir die Spiele nicht vergessen.

- Lehrinhalte/ Lernziele – die einzelnen Spiele können sich durch ihre Inhalte ändern. Es ist davon abhängig, an welche Bereiche die Spiele orientiert sind. Das heißt entweder auf einzelne Fertigkeiten (wie z.B. Hören, Sprechen,

Lesen,...) oder auf Teilbereiche des sprachlichen Systems (wie z.B. Morphologie, Lexik, Syntax,...).

Der Lehrer muss sich dessen bewußt sein, welches Ziel durch das Spiel erreicht werden soll.

- Motivation/ Spielfreude – die Spiele bringen Spaß und Freude. Dadurch sind die Kinder mehr am Lernen motiviert.

## **KLASSIFIKATION VON SPIELEN IM DEUTSCHUNTERRICHT**

### **3.1. Arten der Spielen**

Auch diese Einteilung ist nicht in der Literatur gleichmäßig. Die Autoren klasifizieren die Spiele nach ihrer Meinung. Es gibt viele Klasifikationsversuche. Wir können aber einige gemeinsame Punkte in verschiedenen Einteilungen beobachten.

Anne Spier (1981) teilt die Spiele in neun Gruppen nach der Art ihrer Realisation:

- 1) Kartenspiele: Domino, Quartett, Trio, Memory,...
- 2) Würfelspiele: Deklinationswürfel,...
- 3) Brettspiele: Stadtplanspiel, Mensch ärgere dich nicht, Schlangen und Leitern
- 4) Erinnerungsspiele: Kim-Spiele: Tast-Kim, Bild-Kim usw.
- 5) Schreib- und Zeichenspiele: Visuelles Diktat, Zuordnen, Schreiben, Schlangensatz, Wortdomino, Silbenrätsel, Warum-Weil-Spiel.
- 6) Bewegungs- und Auflockerungsspiele: Ballspiel, Reisespiel, Besenspiel, Mein rechter Platz ist leer, Auftragsspiel, Verwandtschaftspiel, Schatzsuche usw.
- 7) Dialogspiele und Verhandlungsspiele: Wohin kann ich gehen? Ratschläge, Terminkalender, Optimist und Pessimist usw.
- 8) Ratespiele: Versteckspiele, Rätsel, Kreuzworträtsel, Lotto, Puzzle usw.
- 9) Pantomimespiele: Gruppen- und Partnerpantomime, Verbenpantomime, Berufe usw.

(vgl. Spier, 1981. S.23 )

Didaktische Spiele sind auf ein bestimmtes Lernziel ( Sprache, Kultur, Inhalte, Konzentration, Erholung ) orientiert.

*“Immer dann, wenn im Rahmen von Bildungseinrichtungen unter Berücksichtigung der Gruppenstruktur,-vorverfahren und Rahmenbedingungen versucht wird, Spiele zielorientiert so einzusetzen, dass alle Beteiligten daran Spass haben, kann von didaktischen bzw. Didaktisch verwendeten Spielen gesprochen werden.” (www.ludolingua.de , S. 75)*

- beinhalten Planung, Regeln, Auswertbarkeit.
- sind auf deutliche sprachliche Zielsetzung orientiert.
- sie dienen vor allem der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und Sprachfertigkeiten (sprechen, hören, 22essen, schreiben)
- “ Sie sind meist hochreguliert, d.h. haben recht starre Regeln und ein enges Spektrum an “richtigen“ Verhaltensweisen.” (www.ludolingua.de)
- Man muss aber bei den engen Regeln aufpassen, dass das Spiel nicht zur Übung mutiert.

Um einen spielerischen Charakter zu haben, empfiehlt man mehr Bewegungsfreiheit während dem Spiel.

Zu den Sprachlernspielen gehören z.B.

- Brett-, Karten-, Würfelspiele (z.B. Domino, Bingo, Bilderlotto,Memory)
- Rate- Kombiner- und Erinnerungsspiele (z.B. Persönlichkeiten, Berufe, Gegenstände, Situationen..)
- Sprech-, Lese- und Schreisspiele (z.B. Wort -, Satz-, Assoziationsketten, Briefpuzzle, Rätsel )
- Diskussions- Entscheidungsspiele (z.B. “ Was – wäre – wenn – Spiel”)
- Reaktionsspiele (z.B. “Klatschrhythmuspiel” - wenn man Präpositionen, Imperativ hört, klatscht man.)

*“In kreativen Spielen ist es nicht das Ziel, Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas “richtig” zu machen, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas Neues zu schaffen.” (www.ludolingua.de)*

– Betont werden der Umgang mit der Sprache, kreatives Schreiben, creative Geschichtenerzähl- und Malspiele sowie die Improvisation.

- Sie fördern Teamarbeit, Beobachtungs- und Ausdrucksqualitäten.

Ich erwähne ein kreatives aber unbekanntes Beispiel, sog. “Akrostichon”

*“Das “Akrostichon” ist eine einfache spielerische Methode aus dem “Kreativen Schreiben”, das u.a. zum Kennenlernen der Gruppe in der ersten Stunde geeignet ist: Der Vorname (evt. auch Nachname) wird untereinander auf ein Blatt Papier geschrieben. Zu jedem Buchstaben wird ein neues Wort gebildet ( zum eigenen Namen oder die Zettel werden reihum gegeben und jeder schreibt eine spontane Assoziation pro Zettel hinter einen Buchstaben). Mit diesen Wörtern wird dann ein kleiner Text geschrieben.”* (www.ludolingua.de, S.77)

Ich habe dieses Spiel bei den Fortgeschrittenen probiert und sie haben sich dabei richtig amüsiert, witzige kleine Texte gebildet und auch ich hatte Spass daran. Ich kann jedem Kollegen dieses Spiel nur empfehlen.

- J emand
- O range
- A nanas
- N achbar
- N ächste

*“Jemand mag weder Orangen noch Ananas. Zum Beispiel mein Nachbar, der hasst alles Obst. Vielleicht versucht er Bananen nächste Woche zu essen.”* (www.ludolingua.de)

Die meisten Spielbeschreibungen, die ich schon erwähnt habe, erfordern kognitive Fähigkeiten, d.h. im Sitzen am Tisch spielen. Es gibt aber mehrere Gründe, im Unterricht körperliche Bewegung zu berücksichtigen. Im Unterricht bewegt sich vor allem der Lehrer aber die Schüler dagegen sitzen auf ihren unergonomischen Stühlen meistens die ganze Stunde lang bis zur Pause.

*“Abgesehen von einem gesünderen Umgang mit dem Körper im Unterricht, hängt das Lernen, das Erfahren, das Entwickeln von Ideen und Lösungen mit Beweglichkeit zusammen. Die Sprache verdeutlicht den*

*Zusammenhang zwischen körperlichem und geistigem Verhalten.”*  
([www.ludolingua.de](http://www.ludolingua.de))

Dabei reichen aber schon die Kleinigkeiten, z.B. Sitzordnung zu wechseln, die Stellung von Tischen und Stühlen zu ändern oder bei schönem Wetter den Unterricht unter freiem Himmel zu führen etc. Die Verbindung zwischen dem Körper und dem Gedächtnis erklärt ausführlich Bräuers “Theorie der Körperweisheit“ (body wisdom)

*“(Körper) Gefühl (felt sense) und die damit verbundenen Vorstellungen und Erinnerungen können in der Konfrontation mit einem bestimmten Problem oder Sachverhalt neue Einsichten/Kenntnisse hervorbringen. Dieses Zusammenspiel von Intuition und Kognition kreiert Wissen, das auf Grund seiner persönlichen Bedeutsamkeit Qualitäten aufweist, die weit über die von Kenntnissen hinausreichen, welche auf vorrangig kognitivem Wege entstanden sind.”* (Bräuer, 1995, S.18)

Aus dieser Theorie geht hervor, dass der Körper unter anderem Träger der Sprache ist und wie wichtig seine Einbindung in den Unterricht ist.

Die Intensität der Körpersprache betonen wir mit der Spiel- und Theaterpädagogik. Ich hoffe, auch ein paar Spielideen in meinem Praxisteil anzubieten. In diesen Spielen geht es vor allem um die Wechselbeziehungen zwischen Personen, wo mehrere Fähigkeiten gefordert werden.

Im Mittelpunkt steht das “Miteinanderumgehen” d.h. Gefühle anderer Menschen berücksichtigen, verschiedene Reaktionen/Positionen ausprobieren, sich im Kollektiv durchsetzen oder zusammenarbeiten, Körpersignale verstehen etc.

“Interaktionsspiele können Bewegungs- und Sensibilisierungsübungen, Kennenlern-, Ausdrucks und Kooperationsspiele sein. “ ( [www.ludolingua.de](http://www.ludolingua.de) )  
“Die Chancen dieser Spiele liegen darin, dass sie durch Selbsterfahrung zur Verbesserung der Selbst- und Fremdwahrnehmung führen.“ (Rademacher, 1991a: S, 46)

Im Unterricht können sie in folgenden Situationen verwendet werden:

- zum Kennenlernen
- zur Entspannung, zur Konzentrationssteigerung
- zur Planung und Reflexion der Gruppenarbeit
- zum Abbau des stereotypen Verhaltens
- zur Vorbereitung des Theaterspiels

Die Spielregel von Interaktionsspielen können während des Spiels nach Bedarf der Schüler verändert werden. Es gibt keine Sieger und Verlierer. Alle Beteiligten sollten ihre Fehler in der Zielsprache verbessern. Deswegen gibt es keine Konkurrenz zwischen den Schülern. Die Schüler entscheiden selbst, was sie ins Spiel nach eigener Einschätzung einbringen möchten. Als Beispiel nenne ich das Spiel "ZAUBERHASEL":

Es ist ein gespieltes Blindenspiel : der Blinde folgt den Anweisungen eines Schülers oder der Gruppe. Das Ziel ist das Üben eines bestimmten Wortschatzes (rechts, links, langsam, schnell..)

- sie sind eher Arbeitsformen, die aber einen spielerischen Charakter haben
- sie simulieren und reflektieren die Entscheidungen in den Konfliktfällen
- die Schüler versuchen sich zu benehmen und zu handeln wie jene Person, die ihnen klar beschrieben wurde
- die persönliche Handlungsfreiheit ist wegen der engen Regel im Gegensatz zu Rollenspielen begrenzt "Lernziele, wie z.B. das Erkennen gesellschaftlicher Regeln und ihrer Veränderungsmöglichkeiten, können sowohl dadurch als auch durch die unschwellige Vermittlung bestimmter Werte und Normen verhindert werden." (Kraft in Klippel 1980: 100)
- der Spielverlauf und die Kommunikationsstruktur sind aber offen.

Der Spielverlauf unterscheidet drei Phasen:

1. die Vorbereitungsphase: die Erklärung des Problems, der Spielregel, des Ziels, die Rollenvorgabe und -verteilung
2. die Spielphase: die Schüler handeln in Gruppen den Spielregeln zufolge

3. die Auswertungsphase: der Spielverlauf, die Fehler, ...werden besprochen

Der pädagogische Nutzen liegt nach Baer in der *“Vermittlung einer differenzierten Kenntnis gesellschaftlicher Strukturen (z.B. Handlungsmotive, Machtinstrumentarien, Medien), Interaktionen und Handlungsmöglichkeiten Übung alternativen Denkens und Handelns im Schonraum ( Simulation von Realität ohne tatsächliche Sanktionen) Stärkung der eigenen Interessendurchsetzungsfähigkeit durch reflektiertes Probehandeln Erfahrung der Chancen und Grenzen von politischer Veränderung in dieser Gesellschaft ( Baer 1995: 19 ) und in der Schulung von*

- *Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit in Teamwork*
- *unterschiedlichen Interaktionstechniken (Gespräch, Debatte, Vortrag, Schriftverkehr, Protokoll) und der Nutzung von Medien (Zeitung, Bibliotheken, Film etc.)*
- *Toleranz gegenüber anderen Meinungen*
- *demokratischen Verhaltensweisen” (Neumann-Mayer 1995: S, 20)*

Die Planspiele erfordern eine präzise Vorbereitung durch den Lehrer, organisatorisches Talent und ausreichend Zeit. Das Thema sollte der Realität entsprechen. Die Sprachprobleme können in den Spielpausen besprochen werden.

*“Erkundungsspiele sind Spiele, in denen – möglichst nach Spielregeln, die Spass und Spannung versprechen – etwas Unbekanntes gesucht, gefunden, beobachtet und erforscht wird. Die Erfüllung von Aufgaben zu einem Thema bzw. einer noch unbekannten Gegend stehen im Vordergrund. Die Spieler werden zu Forschern bzw. Detektiven. Gefragt sind hierbei Bewegung, Orientierung, Kooperation und Kommunikation.”(www.ludolingua.de)*

Die Beispiele für Erkundungsspiele:

- Orientierungsaufgaben (den Weg zur Post oder einen Mechaniker finden)
- Suchaufgaben (Ausweis verloren – was soll ich tun?)

- Sammelaufgaben (bestimmte Materialien/Gegenstände sammeln und mitbringen)
- Geschicklichkeitsaufgaben (welche Gruppe/der Schüler findet am schnellsten ein buntes Handtuch in der Schule)
- kreative Aufgaben (z.B. eine Fotocollage, Video, ein Gedicht... produzieren)

Die Erkundungsspiele können sowohl in dem Klassenraum als auch draussen (in der Stadt, im Schulgelände...) stattfinden. ([www.ludolingua.de](http://www.ludolingua.de))

- Jeder von Ihnen hat schon eine Menge von Spielen in seiner Kindheit, mit Freunden, auf Schulseminaren gespielt. Machen Sie sich eine eigene Spielbiographie zum späteren Nachschlagen.
- Sie können bei ihren Kollegen nach Spielideen fragen.
- Oder auf Internetseiten, in Büchern und Zeitschriften nach Spielideen suchen.
- Nicht jedes Spiel ist für ihr Unterrichtsthema, die Regeln und Prinzipien kann man beibehalten und der Inhalt kann ausgetauscht werden. Eigene Spiele zu erfinden, dass Spaß macht!

Welche Spiele nicht:

- die Spiele, die du nicht verstehst und magst.
- Komplizierte Spiele, die viele Regeln und längere Erklärungen brauchen
- die Spiele, die die Schüler überfordern oder frustrieren und jene, wo ihr Sprachniveau nicht ausreichend für dieses Spiel ist.

Spielvorbereitung:

- der Lehrer durchgeht zuerst das Spiel im Geiste durch und überlegt, wie das alles (die Regel, die Zeitspanne, die Schülerzahl etc.) zusammen funktioniert.
- Der Lehrer besorgt geeignetes Material oder herstellt eigenes Spielmaterial her.
- Die Räumlichkeiten müssen entsprechend für das Spiel umgestaltet werden (Tische, Stühle umbauen)

Erläutern Sie die Regeln einfach und klar, am besten mit eigenen Wörtern, weil die Spielerklärungen in den Büchern oft komplizierter sind. Es ist auch möglich, dass die Schüler die Regeln erstmal nicht verstehen. Dann versuchen Sie mit vielleicht weniger Worten nicht alle Regeln auf einmal mit Hilfe der Mimik, Gestik zu erklären. Manchmal kommt es vor, dass nicht jeder vor dem Spielbeginn alles verstanden hat. Es reicht, wenn einige Schüler das Spiel verstanden haben und diese können dann die anderen durch Vormachen/-spielen in das Spiel miteinbeziehen.

Greifen Sie in das Spiel erst dann ein, wenn Probleme auftreten, ansonsten verhalten Sie sich lediglich als aussenstehender Beobachter!

Wenn man zu lange spielt, wird das Spiel langweilig und der Spieleffekt, den man erreichen wollte, geht verloren. (Besser: KURZ UND KNACKIG!)

Nutzen Sie den Spannungsbogen für die nächste Unterrichtseinheit ( Grammatik, Übungen.. ) aus.

Korrigieren Sie grammatikalische Fehler im Spiel möglichst nicht, weil häufige Korrekturen das Spiel lähmen und die Dynamik des Spiels damit gestört wird. Wenn Sie merken, dass sich die Schüler während des Spieles langweilen oder mehrere sich nicht wohlfühlen, verkürzen Sie oder sogar brechen Sie das Spiel ab. Irgendwie reagieren Sie darauf. Die Spieldauer kann man oft nicht einschätzen. Einige Spiele verlaufen schneller als man dachte und andere sind spannender und kreativer und nehmen mehr Zeit in Anspruch als vorher geplant. Je mehr Spielerfahrungen der Lehrer hat, desto besser kann er die Zeitspanne einschätzen.

Ausserdem ist es ziemlich wichtig zu wissen, welche Spielarten jede Gruppe (Klasse) gerne spielt und welche nicht. Das kann der Lehrer nach ein paar Spielproben ganz leicht und schnell herausfinden.

Häufig wird das Lernen von den Schülern mit der Arbeit und Anstrengung verbunden. Man kann auch spielerisch und mit Spass sehr viel lernen.

*“Spiele erlangen eine grössere Legitimation, wenn es ersichtlich ist, dass damit gelernt wird, wenn sie also thematisch auf Unterrichtsinhalte abgestimmt sind bzw. es klar ist, dass sie etwas mit Spracherwerb zu tun haben.” (www.ludolingua.de)*

Um das Ziel des Spieles (z.B. Entspannung, Konzentration etc.) und von den Schülern eine bessere Akzeptanz zu erreichen, erklären Sie ihnen kurz und logisch, warum sie das jetzt spielen. Wenn Sie gleich zu Beginn bei den Anfängern das Spielen als natürlichen Bestandteil in den Unterricht integrieren, werden die Schüler selbständiger zusammenarbeiten und spielen als später wenn sie sich erstmal an den Unterrichtsstil ohne Spiele gewöhnt haben. Machen Sie sich daraus ein Ritual, immer wieder zu Beginn oder zum Schluss in die Unterrichtsstunde zu integrieren.

Als Grundregel gilt aber: Wenn der Lehrer spielt, weil er glaubt, dass das methodisch für die Gruppe gut sei, aber er selbst keinen Spass daran findet, sollte der Lehrer lieber bei den Methoden bleiben, mit denen er sich besser anfreuen kann und die ihm besser liegen.

Es handelt sich um 7 vollständige Fragen, bei ihnen man klare und umfassende Antworten erwartet.

- 1) Benutzen Sie während des Unterrichts spielerische Aktivitäten?
- 2) Wenn Sie die Frage Nummer 1 mit „Ja“ beantwortet haben, nennen Sie bitte ein paar Beispiele dieser alternativen Verfahren.
- 3) Verwenden Sie oben genannte Spiele bei jeder Unterrichtsstunde?
- 4) Wie oft benutzen Sie solche Spiele?
  - a) 2x – 3x pro Woche
  - b) 1x pro Woche
  - c) 1x in 2 Wochen
  - d) 1x in 3 Wochen / Monat
- 5) Wie lange dauert dieses Verfahren ( im Durchschnitt )?
  - a) 10 Minuten
  - b) 15 Minuten

c) 20 Minuten

d) die ganze Stunde

6) Legen Sie Wert auf solche Lernmethoden im Unterricht? JA – NEIN

7) Mit „Ja,, Antwort an der Frage Nummer 6 erläutern Sie bitte die Vorteile dieses Verfahrens?

Benutzen Sie während des Unterrichts spielerische Aktivitäten?

| Das Jahr 1997 | Anzahl der Antworten Anteil in % |
|---------------|----------------------------------|
| Antworten     | 10 55%                           |
| ja            | 5 28%                            |
| nein          | 3 17%                            |
| Sehr wenig    | 0 0%                             |
| Ab und zu     |                                  |

Über die Antwort war ich positiv überrascht, weil jeder von den Lehrer/innen Spiele benutzt, auch jener Kollege, der sich noch vor 10 Jahren absolute gegen Spiele im Fremdsprachenunterricht ausgesprochen hat. Er war damals der Meinung, dass er schon 25 Jahre Unterrichtserfahrung hat und sein Unterricht bedarf keine Veränderung. Der Grund dafür war, dass die aktuellen Fremdsprachen-Lehrbücher automatisch alle schon Spiele im methodischen Teil beinhalten.

Wenn Sie die Frage Nummer 1 mit „Ja,, beantwortet haben, nennen Sie bitte ein paar Beispiele dieser alternativen Verfahren.

Genannte Spielarten Anzahl der Antworten 1997 Anzahl der Antworten 2011

- Kartenspiele 2 1
- Rollenspiele 0 4
- Memospiele 0 1
- Kimspiele 0 1
- Schreib-Zeichenspiele 1 2

- Bewegungsspiele 5 2
- Ratespiele 8 3
- Dialogspiele 4 3
- Dominospiele 3 0
- Kettenspiele 6 3
- Pantomimespiele 3 1

Bei dieser Frage habe ich meine Kollegen gebeten, mir die beliebtesten Spiele sowohl spielerische Tipps und Tricks, welche bei den Schülern am besten ankamen, zu nennen, die ich dann im praktischen Teil meiner Diplomarbeit ausführlich (einige mit Bildern) beschrieben habe. Einige der Spiele sind mir bekannt und andere dagegen waren für mich völlig neu. Im Gegensatz zu 1997, wo Ratespiele und Kettenspiele dominierten, sind es heute in erster Linie Rollenspiele. Das liegt daran, dass man heute versucht, den Schülern Alltagssituationen (Supermarkt, Restaurant, Wegbeschreibungen etc.) im Spiel näher zu bringen. Ein grösseres Spielespektrum führt heute auch zu einem abwechslungsreicheren Spieleinsatz. Darüber habe ich mich sehr gefreut, weil ich aus eigener Erfahrung weiss, dass das den Unterricht auflockert und Schüler wie Lehrer daran mehr Spass und Freude haben. In dem praktischen Teil versuche ich ausführlich die oben genannten Spiele zu beschreiben, d.h. das Lernziel, die Lerngruppe, der Verlauf und die Lehrmaterialien.

Die Antworten auf die Frage Nummer 3:

Verwenden Sie die oben genannten Spiele bei jeder Unterrichtsstunde?

Das Jahr 1997

| Antworten | Anzahl der Antworten | Anteil in % |
|-----------|----------------------|-------------|
| ja        | 0                    | 0%          |
| nein      | 18                   | 100%        |

Das Jahr 2011

| Antworten | Anzahl der Antworten | Anteil in % |
|-----------|----------------------|-------------|
| ja        | 2                    | 11%         |

nein 16 89%

Hier hat mich interessiert, ob die genannt Spielbeispiele bei jeder Unterrichtsstunde mit den Schülern gespielt wurden. Ich muss zugeben, dass ich hier die gleiche Antwort (diese lautete damals „Nein „) erwartet habe, weil ich meiner Erfahrung zufolge weiss, dass es wegen der Spiellänge beziehungsweise des Unterrichtsthemas nicht in jeder Stunde zu realisieren ist. In diesem Falle habe ich mich aber völlig geirrt. Zwei der Befragten haben mir erklärt, dass dies doch möglich ist, nur das erfordert mehr Energie und Engagement des Lehrers. Diese beiden Lehrer bemühen sich wirklich für jede Stunde zumindest ein kurzes Spiel für die Schüler vorzubereiten. Laut ihren Worten geht das selbstverständlich, sogar vor oder nach einem schriftlichen Test, um die Atmosphäre in der Klasse aufzulockern. Dank dieser Umfrage begann ich mehr darüber nachzudenken und habe mir vorgenommen, ihrem Beispiel zu folgen.

Wie oft benutzen Sie solche Spiele?

Das Jahr 1997

Antworten Anzahl der Antworten Anteil in %

|                          |   |     |
|--------------------------|---|-----|
| 2-3x pro Woche           | 1 | 7%  |
| 1x pro Woche             | 5 | 33% |
| 1x in 2 Wochen           | 5 | 33% |
| 1x in 3 Wochen/<br>Monat | 4 | 27% |

Das Jahr 2011

Antworten Anzahl der Antworten Anteil in %

|                       |    |     |
|-----------------------|----|-----|
| 2-3x pro Woche        | 12 | 67% |
| 1x pro Woche          | 4  | 22% |
| 1x in 2 Wochen        | 1  | 5%  |
| 1x in 3 Wochen/ Monat | 1  | 6%  |

Auf diese Frage habe ich mir keinen so grossen Unterschied (fast 60% Verbesserung) vorgestellt. Damit sollte bei den Lehrern festgestellt

werden, wie oft sie Spiele im Unterricht anwenden. 66% aller Befragten äusserten sich bei der Frage nach der Spielhäufigkeit 2 – 3x pro Woche, im Vergleich zum Jahre 1997 waren es nur 7%. Das ist meiner Ansicht nach ein positiver Fortschritt für den Fremdsprachenunterricht und es wäre gut, wenn es zu der Situation wie bei den zwei oben genannten Lehrern kommen würde, dass ein Spiel ganz gewöhnlich im Fremdsprachenunterricht in jeder Stunde gespielt wird.

Die Antworten auf die Frage Nummer 5:

Wie lange dauert dieses Verfahren (im Durchschnitt) ?

Das Jahr 1997

Die Zeit Anzahl der antworten Anteil in %

|                  |   |     |
|------------------|---|-----|
| 10 Minuten       | 0 | 0%  |
| 15 Minuten       | 1 | 7%  |
| 20 Minuten       | 9 | 64% |
| Die ganze Stunde | 4 | 29% |

Das Jahr 2011

Die Zeit Anzahl der Antworten Anteil in %

|                  |    |     |
|------------------|----|-----|
| 10 Minuten       | 8  | 40% |
| 15 Minuten       | 0  | 0%  |
| 20 Minuten       | 12 | 60% |
| Die ganze Stunde | 0  | 0%  |

Hier zeigt sich, dass weniger als die Hälfte der Respondenten (40%) jeweils nur 10 Minuten mit dem Spiel verbracht haben. Dem gegenüber hat im Jahre 1997 niemand ein Spiel mit lediglich 10 Minuten Spieldauer erwähnt. Bemerkenswert ist der Unterschied bei der Variante 20 Minuten-Spiele, wo im Jahre 1997 die Mehrheit von 64% sich dafür ausgesprochen hat. Im Vergleich dazu ist 2011 eine leicht abfallende Tendenz (also nur noch 60%) zu beobachten. Ins Auge springt auch der Unterschied bei der Angabe „ganze Stunde Spieldauer, wo etwa ein Drittel aller Lehrer im Jahre 1997 angab, dass sie mit dem Spiel (den Spielen) eine ganze Unterrichtsstunde verbracht haben.

Im Jahre 2011 widmet sich niemand von den befragten Lehrern den Spielen, die eine ganze volle Unterrichtsstunde dauern. Aus meiner Statistik geht hervor, dass die Tendenz der Lehrer heutzutage diejenige ist, dass eher öfter aber dafür kürzer im Unterricht gespielt wird.

#### Die Antworten auf die Frage Nummer 6

Legen Sie Wert auf solche Lernmethoden im Unterricht?

Das Jahr 1997

| Antworten | Anzahl der Antworten | Anteil in % |
|-----------|----------------------|-------------|
|-----------|----------------------|-------------|

|    |    |     |
|----|----|-----|
| ja | 12 | 67% |
|----|----|-----|

|      |   |     |
|------|---|-----|
| nein | 6 | 33% |
|------|---|-----|

Das Jahr 2011

| Antworten | Anzahl der Antworten | Anteil in % |
|-----------|----------------------|-------------|
|-----------|----------------------|-------------|

|    |    |      |
|----|----|------|
| ja | 18 | 100% |
|----|----|------|

|      |   |    |
|------|---|----|
| nein | 0 | 0% |
|------|---|----|

Dazu hat mich besonders interessiert, ob die Lehrer dem Spielen allgemein eine Bedeutung zuschreiben. Wenn man die Angaben im Jahre 1997 mit denen von 2011 vergleicht, ist festzuhalten, dass heutzutage alle Lehrer/innen vom Spielen im Fremdsprachenunterricht begeistert sind und dass heute nach 14 Jahren in diesem Bereich eine positive Entwicklung stattgefunden hat.

#### Die Antworten auf die Frage Nummer 7

Mit „Ja“ Antwort an der Frage Nummer 6 erläutern Sie bitte die Vorteile dieses Verfahrens?

In Bezug auf die Frage Nummer 6 war ich hier auf die Antworten gespannt. Ich habe die Befragten gebeten, mir auf diese Frage ein paar Gründe stichpunktartig aufzuschreiben, welche Vorteile Spiele haben und warum sie überhaupt Wert darauf legen. Alle unten genannten Stichpunkte der Lehrer/innen habe ich wörtlich zitiert und ihre Argumente aus beiden Befragungen (1997 und 2011) sind annähernd gleich geblieben.

### Das Jahr 1997

- entspannteres Klima in der Klasse
- Steigerung der Motivation und des Selbstvertrauens der Lernenden
- das Gelernte wird einprägsamer, es steigert den Lerneffekt
- Spiele mit Wettkampfcharakter motivieren die Schüler
- die Schüler werden zur Kreativität angeregt und die Spiele unterschätzen die

### Phantasie der Schüler

- sie unterstützen die Zusammenarbeit unter den Schülern -
- es macht Spaß, unbewusst lernen sie etwas Neues und wiederholen die schon erworbene Kenntnisse
- Grundlagen der Fremdsprache werden schneller erlernt
- Spiele gestalten den Unterricht abwechslungsreicher
- sie wecken Interesse an und Neugier auf die Fremdsprache.”

### Das Jahr 2011

- unterhaltsamere Unterrichtsform
- das Gelernte wird einprägsamer (Wortschatzes, Grammatik, Redewendungen etc.)
- sie lernen und wiederholen mit mehr Spaß
- das Spiel stellt eine gute Gelegenheit zur Zusammenarbeit vor
- sie lernen sich selbst besser einzuschätzen
- lockere und positive Atmosphäre
- sie fördern den Konkurrenzkampf untereinander
- leichteres Merken des Lernstoffes
- die Spiele lockern den Unterricht auf
- direkte Überprüfung der erworbenen Kenntnissen auf eine unterhaltsame Form
- indirekte, spielerische Anwendung des Wortschatzes und der Grammatik
- durch Spiele wird das Lernen nicht als „Arbeit“,
- sie erleben reale Situationen im Spiel

- spielerische Situationen fördern das individuelle Verhalten
- Stress und Druck werden aus der Unterrichtsstunde herausgenommen
- die Hemmschwällen werden abgebaut
- die Entwicklung und Unterstützung der Sprachkommunikation.“

### 3.2. Übersicht über die Spiele

| <b>Spiel<br/>Nr.</b> | <b>Thema</b>          | <b>Sprechintention</b>                                      | <b>Grammatik/Wortschatz</b>       |
|----------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>1</b>             | Wohnungseinrichtung   | Möbelstücke<br>lokalisieren                                 | Wechselpräpositionen/<br>Möbel    |
| <b>2</b>             | Person identifizieren | eine<br>Persönlichkeit\<br>Sache<br>identifizieren          | Fragesätze/Vergangenheit          |
| <b>3</b>             | Würfelspiel           | über verschiedene<br>Bereiche sprechen                      | Präsens                           |
| <b>4</b>             | Bildbestimmung        | über ein Bild<br>sprechen                                   | Wechselpräpositionen,<br>Präsens  |
| <b>5</b>             | Detektivspiel         | genauere<br>Angaben zu<br>einzelnen<br>Personen<br>gewinnen | Vergangenheitsformen              |
| <b>6</b>             | Freizeit              | über Pläne<br>sprechen                                      | Konjunktivformen                  |
| <b>7</b>             | Wohnhaus              | Personen<br>unterscheiden                                   | Ordinalzahlen/<br>Relativpronomen |

|           |                          |                                |                                                      |
|-----------|--------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------|
| <b>8</b>  | Suche nach Unterschieden | über die Unterschiede sprechen | Wechselpräpositionen                                 |
| <b>9</b>  | Schatzinsel              | Wegbeschreibung                | Himmelsrichtungen,<br>geographische<br>Bezeichnungen |
| <b>10</b> | Frage nach Frage         | spontanes Sprechen             | Fragenbildung                                        |

## 1. RICHTE DIR DEIN WOHNZIMMER EIN!

**Ziel:** Formulierung von Fragen Wiederholung des Wortschatzes  
Wechselpräpositionen

**Lehrmittel:** Vorlagen (Anlage N.1)

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Redemittel:** Schüler A: Wohin hast du das Bett gestellt? / Wo steht das Bett?

Schüler B: Ich habe es... gestellt. / Es steht...

### Benötigter Wortschatz:

|             |             |                     |
|-------------|-------------|---------------------|
| das Fenster | das Regal   | die Lampe das Sofa  |
| der Tisch   | das Bett    | das Bild der Sessel |
| der Teppich | der Schrank | die Pflanze die Tür |
| das Radio   | die Gitarre | der Fernseher       |

### Durchführung:

Die Schüler bilden Paare. Beide Spieler bekommen eine Vorlage mit dem leeren Wohnzimmer und eine Vorlage, auf der ein Wohnzimmer und Möbelstücke sind. Diese Möbelstücke sollen die Schüler beliebig in eine Vorlage malen. Eine Vorlage bleibt also leer. Der Nachbar darf nicht sehen, wohin die Möbelstücke vom Partner gemalt wurden. Wenn sie fertig sind, beginnt das Spiel. Ein Spieler nimmt die leere Vorlage und stellt dem Partner Fragen zum Bild, z.B. Wo steht das Bett? Der Gegner antwortet, z.B. Das Bett steht unter dem Fenster. Der Spieler, der die Frage gestellt hat, muss das Bett im Wohnzimmer malen. Und so setzen sie fort. Wenn das Bild fertig ist, vergleichen sie ihre Bilder, ob sie übereinstimmend sind. Dann wechseln sie sich einander und Schüler B malt das Bild.

**Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- in leeren Vorlagen die Möbelstücke malen
- Fragen stellen
- nach Antworten von dem Partner die Möbelstücke malen

**Ähnliche Variante:**

Wenn die Schüler nicht bildkünstlerisch geschickt sind, kann der Lehrer die einzelne Möbelstücke ausschneiden. So können die Schüler mit den Möbelstücken beliebig bewegen und können Architekten spielen. Schüler A kann sich das Wohnzimmer einrichten und Schüler B kann es raten, z.B. „Ich würde das Bett lieber unter die Fenster stellen“. So können sie es gegenseitig raten.

Oder den Schülern können zwei Bilder zur Verfügung stehen. Auf einem Bild kann ein tschechisches und auf dem anderen Bild ein deutsches Wohnzimmer sein. Die Schüler müssen z.B. Unterschiede suchen.

## **2. WAS ODER WER BIN ICH?**

|                    |                                                                                                                       |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ziel:</b>       | Formulierung von Fragen, Fragen stellen,<br>Wiederholung von Perfekt<br>Fakten behalten<br>Konzentration traininieren |
| <b>Sozialform:</b> | Gruppenarbeit                                                                                                         |

### **Durchführung:**

Von jeder Gruppe wird ein Schüler gewählt, der sich einen Gegenstand oder eine

Person ausdenkt. Die anderen Mitspieler, die mit ihm in der Gruppe sind, stellen ihm

die Fragen, z.B. Bist du eine Sache? Bist du eine Person? Auf diese Fragen antwortet

der gewählte Schüler nur Ja/ Nein. Wer nach den gewonnen Angaben die Person oder

den Gegenstand erkennt, beginnt das Spiel vom Anfang an.

So stellen wir fest, welche Gruppe schneller ist und so gewinnt.

### **Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- jemand denkt an eine Person oder Sache
- andere stellen Fragen, auf die der gewählte Schüler mit Ja oder Nein antworten soll.

### **Anmerkung:**

Dieses Spiel kann bei den Schülern, die erst mit der Fremdsprache beginnen, aber auch bei den Fortgeschrittenen eingesetzt werden. Bei den kleinen Schülern können wir mit einfachen Begriffen beginnen, z.B. mit einem Gegenstand, der

sich in der Klasse befindet oder mit einem Tier. Bei den fortgeschrittenen Schülern sind unbegrenzte Möglichkeiten bei diesem Spieleinsatz. Es wäre geeignet, wenn der Lehrer dieses Spiel beginnt und so kann er zeigen, wie die Schüler beim Spiel fortschreiten sollen. Dabei sollte eine Persönlichkeit gewählt werden, die allen Schülern bekannt ist. Jeder Schüler konnte einen Vorschlag geben, denn andere erraten sollen.

### **Ähnliche Variante:**

**Lehrmittel:** Zettel mit dem Namen von berühmten Persönlichkeiten,  
Klebstoff

### **Durchführung:**

Jeder Schüler bekommt einen Zettel, der ihm auf den Rücken geklebt wird. Die Schüler können sich im Raum bewegen, dabei sehen die anderen den Namen, den der

Schüler auf dem Rücken hat. Der Schüler, der einen Namen auf dem Rücken hat, muss durch Fragen feststellen, welche Persönlichkeit er darstellt. Z.B. „Habe ich in Europa gelebt? Bin ich ein Schauspieler?“ und die anderen antworten nur Ja oder Nein.

Die gewählten Persönlichkeiten müssen alle Schüler kennen.

### 3. WÜRFELSPIEL

- Ziel:** Wiederholung von Wortschatz  
Üben des Sprechens
- Sozialform:** Gruppenarbeit (jede Gruppe 3 – 6 Spieler)
- Lehrmittel:** Vorlage N.2, ein Würfel für jede Gruppe, Streichhölzer, Papier und etwas zum Schreiben

#### **Durchführung:**

Der erste Spieler würfelt und nach der gewürfelten Nummer wählt er eine Frage aus der Spalte und liest sie vor. Die anderen Mitspieler haben dann zwei Minuten Zeit, um sich so viele Antworten wie möglich zu notieren. Sie sollten ganze Sätze bilden. Wer nichts findet, scheidet für diese Runde aus.

Nach Ablauf der Zeit werden alle Antworten vorgelesen. Die Gruppe darf über die Vorschläge diskutieren und kann sie ablehnen, wenn sie nicht passen. Dabei entscheidet die Mehrheit. Wer die meisten richtigen Antworten gefunden hat, bekommt ein Streichholz und darf als Nächster würfeln. Wenn jemand die Sechs (Joker) würfelt oder wenn eine Frage schon beantwortet wurde, kann er sich eine andere beliebige Frage aussuchen. Jede Frage kann nur einmal gestellt werden.

Der Gewinner ist der, der die meisten Streichhölzer hat.

### **Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- der Schüler würfelt
- dann wählt er eine Frage aus der Spalte
- die Gruppe formuliert Antworten
- Diskussion über Antworten

#### **4. BILDBESTIMMUNG**

|                    |                                                          |
|--------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Ziel:</b>       | spontanes Sprechen über das Bild<br>Wechselpräpositionen |
| <b>Sozialform:</b> | Gruppenarbeit ( 2 oder 3 Gruppen )                       |
| <b>Lehrmittel:</b> | verschiedene Bilder aus Zeitungen oder Zeitschriften     |

#### **Durchführung:**

Der Lehrer teilt die Klasse in 2 oder 3 Gruppen (je nach Schüleranzahl). Auf den Tisch verteilt der Lehrer die Bilder. Die Schüler dürfen sie nicht sehen.

Es ist besser, wenn der Lehrer jeden Spieler in der Gruppe eine Nummer gibt, z.B. Spieler 1, Spieler 2,...

Jeder Spieler Nummer 1 kommt zu dem Tisch und der Lehrer zeigt jedem ein Bild.

Dieses Bild muss der Spieler seiner Gruppe beschreiben. Die anderen Mitspieler der Gruppe sehen natürlich das Bild nicht.

Der Spieler 1 geht von dem Tisch weg und damit verlässt er die Gruppe. Der Lehrer mischt die Bilder. Nach der Beschreibung kommt Spieler Nummer 2 zum Tisch und muss das passende Bild finden. Dabei kann Spieler Nummer 2 zusätzliche Informationen vom Spieler 1 gewinnen.

Wenn sich der Spieler Nummer 2 dessen bewußt ist, dass es sich um das richtige Bild handelt, kommt er zu seiner Gruppe und alle verständigen sich darüber, ob es die Endwahl ist. Dann zeigen sie das Bild dem Lehrer.

Wenn das Bild richtig ist, bekommt Spieler Nummer 2 das andere Bild, das er den anderen Mitspieler beschreiben soll und so setzt es sich fort.

Welche Gruppe schneller fertig ist, die gewinnt.

## 5. DETEKTIVSPIEL

**Ziel:** eigene Überzeugung formulieren Vergangenheitsformen  
Konzentration üben

**Sozialform:** Gruppenarbeit (4, 6 oder 8 Personen)

**Lehrmittel:** Rollenkarten (Vorlage Nr.3) , Notizzettel für die Spieler

### **Durchführung:**

Jeder Spieler erhält eine Rollenkarte und damit übernimmt er eine Rolle. Er stellt Fragen und damit versucht er möglichst schnell die Person, die auf der Karte beschreiben ist, zu finden und fünf Eigenschaften der Person zu erfahren. Dabei können sich die Spieler in der Klasse bewegen. Wenn ein Spieler sein Ziel erreicht, endet das Spiel. Der Spieler nennt die Person und fünf ihrer Eigenschaften. Wenn sie nicht vollständig oder falsch sind, geht das Spiel weiter.

Der Lehrer kann dieses Spiel folgend beginnen:

„Sie sind auf einer Party und haben als Detektiv die Aufgabe, eine bestimmte Person zu finden und fünf wichtige Details über sie zu erfahren. Sprechen Sie mit allen Gästen und stellen Sie Fragen! Wenn Sie möchten, können Sie sich Notizen machen.“

### **Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- nach der Karte Fragen stellen
- danach die Person finden, die wir suchen

(vgl. <http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/lag1-spiele-tk02.pdf>)

### **Ähnliche Variante:**

**Durchführung:**

Der Lehrer schafft einen fiktiven Fall, z.B. einen Fahrraddiebstahl. Dieser Diebstahl muss untersucht werden. Den Schülern werden die Rollen aufgeteilt. An diesem Fall sind Untersucher (Polizei), der Beschädigte, der Dieb und die Nachbarn beteiligt.

Der Lehrer beginnt die Geschichte folgend:

„... Peter K. hat der Polizei angemeldet, dass jemand ihm sein Farrad gestohlen hat. Er hat es im Hof in einem Schuppen gelagert...“

Der Fall muss erklärt werden. Zuerst muss der Diebstahl angemeldet werden. Dann beginnt der Untersucher zu untersuchen, er fragt den Beschädigten, die Nachbarn und den verdächtigen Täter. Bei diesen Spieltypen kann der Lehrer sich verschiedene mögliche Situationen ausdenken. Diese Detektivspiele locken die Schüler durch ihren Inhalt.

## 6. WANN TREFFEN WIR UNS?

**Ziel:** Vorschläge machen/ ablehnen oder annehmen  
Konjunktivformen  
Wiederholung von Uhrzeiten und Wochentagen

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Lehrmittel:** Vorlage Nummer 4, etwas zum Schreiben

**Redemittel:** „Hast du am ... um ... Uhr Zeit?“  
„Können wir am ... um ... Uhr ins Kino gehen?“  
„Hast du am... um ... Uhr etwas vor?“  
„Nein, da kann ich nicht. Da muss ich...“  
„Nein, da kann ich nicht. Da will ich ...“

### **Wortschatz:**

|                      |                   |                                  |
|----------------------|-------------------|----------------------------------|
| zum Friseur gehen    | ins Theater gehen | Englischunterricht haben         |
| Volleyball spielen   | zum Arzt gehen    | Tennis/Volleybal/Bowling spielen |
| ein Treffen haben    | zu Besuch gehen   | einen Ausflug machen             |
| ins Konzert gehen    | tanzen gehen      | eine Ausstellung besuchen        |
| ins Schwimmbad gehen |                   |                                  |

### **Durchführung:**

Die Schüler bilden die Paare. Jeder Spieler bekommt eine Vorlage – einen persönlichen Wochenplan. Zweck des Spiels ist, sich mit dem Mitspieler einen Kinobesuch zu verabreden.

Ein Mitspieler beginnt, indem er ein Treffen -Vorschlägt. Dabei muss er seine schon verabredeten Termine berücksichtigen. Der angesprochene Mitspieler muss in seinem Wochenplan feststellen, ob der vorgeschlagene Termin für ihn passend wäre. Entweder passt ihnen dieser Termin und die Verabredung tragen beide in ihre leeren Wochenpläne ein oder passt der Termin nicht. Dann müssen sie einen neuen Termin suchen, mit dem beide einverstanden sind.

Das Spiel ist beendet, wenn der Kinobesuch verabredet wird.

Während des Spiels sollten sich die Schüler Notizen machen, was der Partner vorhat. Zum Schluss können alle Teilnehmer erzählen, welche Verabredungen sie für die nächste Woche vorhaben.

### **Zusammenfassung des Spielsverlaufs:**

- aufgrund deines Wochenplanes Vorschläge machen, wann der Partner Zeit hat
- in deinen Wochenplan die Aktivitäten von Partner eintragen

(vgl. Dreke, Lind. 1986. S.53)

## 7. WOHNHAUS

**Ziel:** genauere Informationen zu einzelnen Bewohnern gewinnen

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Lehrmittel:** Vorlage Nummer 5

**Redemittel:** Wer wohnt im Haus Nummer X?

Wie alt ist sie/er?

Woher stammt sie/er?

Hat sie/er ein Tier?

Wofür interessiert er/ sie sich?

Da wohnt der/ die/ das...

### **Durchführung:**

Der Lehrer kann dieses Spiel folgend beginnen: „In dieser Straße in Berlin wohnen vier Freunde aus verschiedenen Ländern. Was weißt du über die Jungen und Mädchen?“.

Der Schüler arbeitet mit seinem Partner zusammen. Jeder bekommt eine leere Vorlage und jedem von ihnen stehen Informationen über einige Bewohner zur Verfügung. Die Partner simulieren ein Gespräch über die Bewohner eines Hauses. Jeder der Spieler kann etwas über einige Bewohner sagen. Dabei muss der Schüler 1 vom Schüler 2 befragt werden.

Jeder Mitspieler hat Informationen, die dem anderem fehlen. Nach jeder Antwort vom Mitspieler ordnet Schüler 1 die Angaben den entsprechenden Fenstern zu.

Das Spiel endet, wenn alle Angaben einem Fenster zugeordnet sind.

### **Schüler 1:**

In Haus Nr. 29 wohnt Suchra. Sie ist 15 Jahre alt.

Der Junge mit dem Hund heißt Murod und spielt Fußball.

Laylo ist zwei Jahre jünger als Suchra..

Neben Murod wohnt ein Mädchen aus der Türkei.

Das Mädchen aus Polen spielt gern Gitarre.

Der Junge aus Deutschland hat eine Katze. Er spielt Tennis.

Das Mädchen in Haus Nr. 25 heißt Laylo.

### **Schüler 2:**

Das 15-jährige Mädchen kommt aus Polen.

Neben Magda wohnt ein Junge aus Italien. Er hat einen Hund.

Philipp wohnt in Haus Nr. 31.

Mario ist ein Jahr jünger als Magda.

Zwei Kinder haben keine Haustiere.

Philipp ist 13 Jahre alt und kommt aus Deutschland.

Das Mädchen in Haus Nr. 25 zeichnet gern.

Zusammenfassung des Spielsverlauf:

- den Partner Fragen stellen
- fehlende Informationen feststellen
- diese Informationen dem entsprechenden Fenster zuordnen

## 8. FINDE DIE UNTERSCHIEDE

|                    |                                                                                                                             |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ziel:</b>       | Wiederholung von Präpositionen<br>selbständiges individuelles Sprechen<br>Herausarbeiten der Unterschiede in Illustrationen |
| <b>Sozialform:</b> | Einzelarbeit                                                                                                                |
| <b>Lehrmittel:</b> | Vorlage Nr. 6                                                                                                               |

|                    |                                                                                                                 |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Redemittel:</b> | „Auf dem einen Bild sind...“<br>„Auf dem Bild A gibt es ...“<br>„Auf dem anderen Bild ...“<br>„Bild B zeigt...“ |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### **Durchführung:**

Jeder Schüler bekommt eine Vorlage mit den beiden Zeichnungen. Bei der Arbeit sucht er die einzelnen Unterschiede zwischen den beiden Zeichnungen. Diese Unterschiede beschreibt er dann vor der ganzen Klasse.

Es ist möglich, dieses Spiel als Hausaufgabe zu benutzen oder als Arbeit im Unterricht. Dann können die Schüler so schnell wie möglich die Unterschiede suchen. Gewinner ist der, wer alle Unterschiede am schnellsten gefunden hat und sie beschreiben kann.

Diese Zeichnungen kann der Lehrer weiter benutzen, z.B. die Schüler können sich eine Geschichte ausdenken.

(Wicke, 1995. S.30)

## 9. SCHATZINSEL

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ziel:</b>       | Wegbeschreibung<br>Wiederholung von geographischen Bezeichnungen<br>(Himmelsrichtungen)                                                                                                                                                                                               |
| <b>Sozialform:</b> | Gruppenarbeit (zu 4 Personen)                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Lehrmittel:</b> | Vorlage Nr. 7                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Redemittel:</b> | „Der Weg führt zuerst vom Schiff zu....“<br>„Der Weg führt jetzt am ... vorbei.“<br>„Es geht los beim Schiff in/ bei...“<br>„Nun geht es eine Weile an ..... entlang.“<br>„Jetzt geht es ein Stück nach....“<br>„Zum Schluss führt der Weg zu...“<br>„Dort ist der Schatz vergraben.“ |

### **Durchführung:**

Jeder Mitglieder der Gruppe bekommt eine der vier Vorlage, so stehen jeder Gruppe alle vier Vorlagen zur Verfügung. Niemand aus der Gruppe darf seine Karte anderen Mitspielern zeigen, weil auf jeder Karte ein anderer Weg zum Schatz eingezeichnet ist.

Der Lehrer beginnt das Spiel mit den Worten: „Es war einmal ein gefürchteter Pirat mit Namen Halbboh. Der häufte im Laufe seiner anstrengenden Piratentätigkeit gewaltige Schätze an. Bevor er starb, versteckte er seinen Schatz auf einer Insel. Es gibt vier Schatzkarten, die den Weg zum Schatz beschreiben, aber alle vier Karten sind falsch.“

Trotzdem sind alle Spieler nötigt, um zu erfahren, wo der Schatz wirklich liegt. Um die Stelle zu finde, muss jedes Gruppenmitglied den anderen Gruppenmitglieder beschreiben, wo der Weg auf seiner Karte entlagführt. Die anderen drei zeichnen den beschriebenen Weg auf ihren Karten so genau wie möglich. Der Schatz befindet sich dort, wo alle vier Wege sich kreuzen.

Ausgangspunkt aller vier Wege ist jeweils eins der vier Schiffe. Der Endpunkt aller Wege ist jeweils mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Die Gruppe, die als erste entdeckt, wo sich die vier Wege kreuzen, die hat den Schatz entdeckt.

### **Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- nach der Karte den Weg beschreiben
- versuchen, den Schatz zu finden

## **10. FRAGE NACH FRAGE**

**Ziel:** Wiederholung von verschiedenen grammatischen Erscheinungen

**Sozialform:** die Klasse in 2 Gruppen geteilt

### **Durchführung:**

Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt. Von jeder Gruppe wird ein Schüler (Schüler 1)

gewählt, der das Spiel beginnt. Ein anderer Schüler (Schüler 2) aus der Gruppe flüstert ihm (dem Schüler 1) eine Frage ins Ohr.

Auf diese Frage antwortet Schüler 1 laut, z.B. „Grün“. Die Mitglieder der zweiten Gruppe müssen raten, wie die Frage lautete. Sie führen alle möglichen Fragen, z.B. „Was ist deine Lieblingsfarbe? Welche Farbe hat deine Bluse?...usw. Wer die richtige Frage errätet, ist an der Reihe und seine Gruppe gewinnt einen Punkt.

Und die zweite Gruppe muss die Frage erraten.

### **Zusammenfassung des Spielverlaufs:**

- der gewählte Schüler flüstert einem anderen Schüler eine Frage
- der andere Schüler antwortet laut auf die Frage
- andere versuchen, die richtige Frage zu finden.

## Die Zusammenfassung

Wie ich schon in dem theoretischen Teil gezeigt habe, ist das Spielen ein gesamtgesellschaftliches Phänomen, das z.B. eine Erholungsfunktion besitzt, Sehnsüchte befriedigt, Selbsteinschätzung fördert und vieles mehr. Unsere Aufgabe (der Lehrer) ist es, die Schüler möglichst gut auf die Zukunft vorzubereiten und dabei stehen uns viele Methoden zur Verfügung. Heute ist der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht gängige Praxis, denn Spiele machen Spass und wenn sie zum passenden Zeitpunkt didaktisch richtig und vernünftig eingesetzt werden, verbessern und erleichtern sie den Schülern den Erwerb der Fremdsprache.

In meinem Forschungsteil habe ich folgende drei Fragen gestellt:

*“Werden die Spiele im Fremdsprachenunterricht heute als ein natürlicher Bestandteil wahrgenommen? Haben die Spiele ihre Rolle als Entwicklung der Sprechfertigkeit im Fremdspracheunterricht nach 10 Jahren geändert? Wie können Spiele den Fremdsprachenunterricht beeinflussen?”*

... mit der Hoffnung, dass sie mir helfen können, meine Hypothese: “Spiele sind heute ein fester Bestandteil als Entwicklung der Sprechfertigkeit im Fremdsprachenunterricht” zu bestätigen.

Ich bin sehr froh, dass sich diese Tatsache aufgrund meiner Umfrage bestätigt hat und freue mich hierbei darüber, dass sich bei allen Fragen die Ergebnisse zum Positiven verbessert haben und somit kann ich die Zusammenfassung mit einem guten Ende abschliessen.

Zum Schluss erlauben Sie mir eine kleine Anmerkung. Meine Diplomarbeit behandelt die Vorteile der innovativen Technologien im DaF-Unterricht aber damit wollte ich nicht sagen, dass man in der Schule nur spielen sollte, sondern auch das Sachwissen und die Fakten für das Verständnis genauso wichtig sind, wie das Spielen. Nach dem Motto von Kant: „Gedanken ohne Inhalt sind leer, Anschauungen ohne Begriffe sind blind.“

In dem praktischen Teil habe ich vor, mich ausführlich mit den Spielen, die am häufigsten von meinen befragten Kollegen/innen beschrieben wurden, zu

befassen. Bei den Spielen, die für mich völlig neu waren, musste ich meine Kollegen/innen um die Beschreibung der Spiele bitten. Damit mein praktischer Teil allen Lesern und Kollegen helfen kann, nenne ich zu jedem Spiel Lernziele, Lerngruppe (das Niveau der Lernenden), Lehrmittel, Verlauf und ihre Vorbereitung. Bis jetzt hat sich meine Diplomarbeit eher mit der Theorie befasst, aber die Theorie selbst reicht nicht, wenn sie nicht in der Praxis eingeführt wird.

Vor einigen Jahren, als ich an einer Konferenz teilgenommen habe, habe ich mich mit einem ähnlichen Thema beschäftigt und dieselben Fragen wie jetzt den Lehrern und Praktikanten gestellt. Ich habe nun dank meiner Diplomarbeit die einmalige Gelegenheit, die gleichen Fragen den selben Lehrern erneut zu stellen, um zu vergleichen, wie sich die Situationen bei ihnen verändert hat.

Bei dieser Gelegenheit habe ich 12 Lehrer/innen in College beim Institut für Landwirtschaft und am Lyzeum an der Samarkander Universität befragt. Dabei handelte es sich um die Fremdsprachenlehrer/innen von unterschiedlichem Alter und der Länge der Berufspraxis, die Deutsch oder Englisch unterrichten. Ich habe sie um ihre Meinungen gebeten.

Für diesen Fall habe ich dieselbe Umfrage wie vor 3 Jahren benutzt, die sich aus 7 Fragen zusammensetzt. Das Ziel dieser Umfrage ist zu erkennen und anschliessend zu vergleichen:

- ob das Spiel einen natürlichen Bestandteil in ihrem Unterricht als Entwicklung der Sprechfertigkeit vorstellt
- welche Bedeutung die befragten Lehrer auf diese alternative Lernmethode legen
- wie oft und welche Spiele sie für die Schüler am liebsten vorbereiten
- wie sich die Situation nach 10 Jahren bei ihnen verändert hat.

Zu Beginn meiner Arbeit habe ich diese drei Fragen hinsichtlich meiner Untersuchung gestellt:

*“Werden die Spiele im Fremdsprachenunterricht heute als ein natürlicher Bestandteil wahrgenommen? Haben die Spiele ihre Rolle als Entwicklung der Sprechfertigkeit im Fremdspracheunterricht nach 10 Jahren geändert? Wie können Spiele den Fremdsprachenunterricht beeinflussen?”*

Meine Umfrage und die daraus resultierenden Ergebnisse sollen dazu beitragen, meine gestellte Hypothese ” Spiele sind heute ein fester Bestandteil im Fremdsprachenunterricht als Entwicklung der Sprechfertigkeit.” zu bestätigen. Zum Schluss möchte ich allen Befragten für ihre Meinungen und aufrichtigen Antworten danken, auch wenn ich nicht immer damit einverstanden war. Ich bin überzeugt, dass die Mehrheit meiner Kollegen, die Spiele regelmässig in ihren Unterricht einsetzen oder zumindest meine genannten Spielen schon mal ausprobiert hat und wenn nicht, dann kann ich wenigstens mit meinem Beitrag neue Spiele oder Spielvarianten hinzufügen. Zum Schluss wünsche ich allen Kollegen alles Gute beim Spielen, viel Energie, Geduld, Erfolg und natürlich viel Spass!

## LITERATURVERZEICHNIS

1. Karimov I. A. ning 10 dekabr 2012 yildagi “Chet tillarni o‘rganish tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PQ – 1875 sonli Qarori. “Xalq so‘zi”gazetasi.
2. Мирзияев Ш. М. Еркин ва фаровон демократик Ўзбекистон давлатини биргаликда барпо етамиз. – Тошкент: Ўзбекистон, 2016. – Б.56
3. Мирзияев Ш. М. Буюк келажакимизни мард ва олийжаноб халқимиз билан бирга қурамыз. – Тошкент : Ўзбекистон, 2017. – Б.488
4. Мирзияев Ш. М. Миллий тараққиёт йўлимизни қатъият билан давом еттириб, янги босқичга кўтарамиз. – Тошкент: Ўзбекистон, 2017. – Б.592
5. БЕHME, H. Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht. München: Iudicium - Verlag, 1988.
6. Bohn, R. - Schreiter, I. Sprachspielereien für Deutschlernende, Verlag Enzyklopedie, Leipzig, Berlin, München 1989
7. Dauvillier CH., Spiele im Deutschunterricht, 2004 Goethe Institut , München
8. Methoden-Kiste, Lothar Scholz, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2012
9. Die KIKUS – Methode, Deutsch als Fremdsprache, München 2012
10. DREKE, M. Spielend Deutsch lernen. Berlin: Langenscheidt KG, 1997
11. Duden, Die deutsche Rechtschreibung, Mannheim 2006
12. Duden, Die Grammatik, Mannheim 2006
13. Guenter Gerngross, Grammatik kreativ, Langenscheidt Berlin 1999
14. Rainer E., Herz oder Pistole, Kommunikatives für den Unterricht, Donauwörth 2011
11. Juana Sanchez, Spielend Deutsch lernen, Langenscheidt Berlin 1997
12. Michael Dreke, Wortschatz und Grammatik, Langenscheidt Berlin 2004
13. Michael Dreke, Wechselspiel, Langenscheidt Berlin 2000

14. Scherling T., Mit Bildern lernen, Langenscheidt Berlin 1992
15. Wolfgang Rug, 50 praktische Tipps zum Deutschlernen, Stuttgart 2010
16. Werner Boenzli, Grammatikalische Liebeslieder, Ismaning Deutschland 2011
17. Unterrichtsrezepte, Deutsch als Fremdsprache, Stuttgart, 2009
18. Wahrig, Grosswörterbuch Deutsch als Fremdsprache, München 2008
15. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др.  
Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. М., 2001.
16. Басов М.Я. Избранные психологические произведения. М., Педагогика, 1975.
17. Берн Э. Люди, которые играют в игры. - Мн.: Современный литератор, 2004.
18. Блонский П.П. Педология. М., 1934.
19. Быков А.К. Методы активного социально-психологического обучения: учеб. Пособие. - М.: Сфера, 2005.
20. Венгер Л.А. Игра как вид деятельности // Вопр. псих. №3.
21. Вербитский А.А., Борисова Н.В. "Методологические рекомендации по проведению деловых игр", М., 2000.
22. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
23. Гашкова В.П. Ролевые игры и задания на уроках английского языка в 4 классе // Иностранные языки в школе. - 1985.
24. Гроос К. Душевная жизнь ребенка / Пер. с нем. Киев, 1916, с. 70-71.
25. Дзагания Н. Б. Урок-телемост "Москва- Лондон". Иностранные языки в школе, 2009 г. № 2.
26. Дианова Е.М., Костина Л.Т. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. - 1988. - №3. - С.90-92.
27. Димент Л. Г. Организация игр на уроке // Иностранные языки в школе, 1987. № 3.

28. Доборович В.А., Дегтярь И.Г. Об использовании ролевой игры в работе клуба страноведения // Иностранные языки в школе. – 1987. – №6. – С.69-70.
29. Жичкина А. Значимость игры в развитии человека // Дошкольное воспитание - 2002.- № 4.
30. Запорожец А.В. Игра и развитие ребенка / В кн. «Психология и педагогика игры дошкольника». – М.: Просвещение, 1966.
31. Игровое моделирование: методология и практика. - СПб. Рук. Ладенко И.С., Новосибирск: Наука, 1987.
32. Игровое моделирование: методология и практика./ Сб.п.рук. Ладенко И.С. - Новосибирск: Наука, 1987.
33. Игры - обучение, тренинг, досуг./ Под ред. Петрусинского В.В.. – М., 2004.
34. Калаева Г. Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи учебных языковых игр // Иностранные языки в школе, 2005. № 6.
35. Калимулина О.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи // Иностранные языки в школе. – 2003. – №3.
36. Китайгородская Г. А.,Бухбиндер В.А. Методика интенсивного обучения иностранному языку. Киев, 1988г.
37. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки. – 1989. – №4. – С.14-16.

## **Internetseiten**

<http://www.wikipedia.de>

[http://www.hueber.de/seite/downloads\\_spiele\\_daf](http://www.hueber.de/seite/downloads_spiele_daf)

<http://www.spielunterricht.de/siu04.htm>

<http://ludolingua.de/spielen-im-unterricht/>

<http://www.nausnitz.de/schule001/schule010/schule013.html>

**Rezension**  
**für Abschlussqualifikationsarbeit der Studentin der Samarkander**  
**Staatlichen Hochschule für Fremdsprachen Fakultät für romanisch- germanische**  
**Sprachen Nafosat Hojiyeva zum Thema " Spieleinsatz bei der Entwicklung der**  
**Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht „**

Heutzutage schenkt die Regierung eine große Aufmerksamkeit auf die Fremdsprachen und die Rolle der Fremdsprachen nehmen Zeit zur Zeit rasant zu. Ein Beispiel dafür kann auch das Gesetz des Präsidenten über Maßnahmen zur weiteren Verbesserung des Systems des Fremdsprachenunterrichts sein. Effektive Lehrmethoden sollen im Prozess des Unterrichts ein wichtiger Faktor für die Qualität der Bildung sein und Trainingsprozess der effizienten und effektiven Lehrer, um sicherzustellen, erfordert eine hohe technische Fähigkeit und Arbeit. Das soll im Fremdsprachenunterricht für eine wichtige Aufgabe von traditionellen Methoden dienen. All diese Methoden fasst in einer Rede der Aktivitäten wie Hörverstehen, Sprechen, Lesen und Schreiben um.

Diese Abschlussqualifikationsarbeit ist auch obengenannten Problemen gewidmet und der Autor der Forschung hat in diesem Bereich einige Leistungen erzielt. Die Arbeit besteht aus Einleitung, drei Kapiteln, den Schlussfolgerungen und Literaturverzeichnis.

Erster Kapitel heißt "Spiele im Allgemein" und da sind allgemeine Information über die Spiele, Definition zum Wort "Spiel" und andere wichtige Informationen gegeben.

Im zweiten Kapitel " Die Funktionen der Spiele im DaF- Unterricht, ihre Vor- und Nachteile" wurden die Funktionen der Spiele, ihre Nach- und Vorteile gründlich analysiert.

Im dritten Kapitel wurde man über verschiedene Arten der Spiele, vor allem über Sprechlernspiele gesprochen. Danach macht man Übersicht über die Sprechlernspiele, wie sie durchgeführt werden usw.

Allgemeine Bemerkungen spiegeln in den Schlussfolgerungen wider. Merkwürdig ist, dass der Autor eigene Stellungnahme zu jeder Analyse hat. Für die Forschung hat der Autor die Literatur auf Deutsch, Russisch und andere Fremdsprachen benutzt. Analyse zeigen, dass der Autor genügend theoretische Kenntnisse um dieses Problem zu beheben hat.

Also, N. Hojiyeva hat verantwortungsvoll die Abschlussqualifikationsarbeit bis zur Ende geschrieben und der Untersuchungsziele, die sie vor sich gestellt hat erreicht. So ist die Abschlussqualifikationsarbeit in voller Übereinstimmung mit den Anforderungen derartiger Arbeit und kann zur Verteidigung empfohlen werden.

Rezensent



dots.Primov.B.Y.

NING IMZOSIN  
SDIQLAYMAN

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die in der Arbeit gestellten Aufgaben erfolgreich gelöst wurden und das Ziel der Untersuchung im Ganzen erreicht ist. Die Ergebnisse der Untersuchung können in den späteren Untersuchungen als Grundlage für weitere Erforschungen dieses Problems dienen. Ungeachtet einiger technischen Fehler (wie Orthographie, Interpunktion z.B.) entspricht die Abschlussarbeit von Hojieva Nafosat den Anforderungen einer Arbeit in dieser Art, und kann positiv eingeschätzt werden.

Wiss. Betreuerin



Asimova N.SH  
IASDIQLAYMAN.  
SamDCHTI KADRLAR  
60' UMI BOSHLIQ

## ÄUSSERUNG

für Abschlussqualifikationsarbeit der Studentin der Samarkander Staatlichen Hochschule für Fremdsprachen Fakultät für romanisch- germanische Sprachen Hojieva Nafosat zum Thema „Der Spieleinsatz bei der Entwicklung der Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht“

Der Beschluss des ersten Präsidenten der Republik Usbekistan I.A.Karimov Am 10. Dezember 2012 „Über die Maßnahmen zur Verbesserung des Erlernens der Fremdsprachen“ war die konsequente Fortdauer der Bildungsreformen. Das Hauptziel dieser Anordnung ist das Fremdsprachenlehren der Jugend durch die modernen pädagogischen Technologien des Fremdsprachenlernens, die Vorbereitung der perfekt sprechenden Fachleuten in der Fremdsprache, dabei sind die Bedingungen und Möglichkeiten für die Entwicklung der internationalen Mitwirkung und Beziehung zur Benutzung der Leistungen der Zivilisation und der Informationssystemen der Welt. Die Durchsetzung dieses Zieles verlangt die Anpassung des Lehrsystems der Fremdsprache nach Zeitverlangen, die Anwendung der neuen, pädagogischen Technologien im Fremdsprachenunterricht.

Heutzutage lernen in unserem Land mehr und mehr Leute, besonders die Jugendliche, einige Fremdsprachen, wie Englisch, Deutsch, Spanisch, Russisch mit Interesse. Sie können ihre Kenntnisse in dem sprachlichen Bereich verbessern – sie lernen neue Vokabeln, es verhilft ihnen zu flüssigerem Lesen auf Deutsch. Studenten auch eine gute Möglichkeit, Deutsch näher kennenzulernen.

Die vorliegende Abschlussqualifikationsarbeit beschäftigt sich mit einem aus heutigem Standpunkt sehr interessantem Thema, und zwar mit dem Gebrauch des Spiels im DaF- Unterricht.

Die Neuigkeit dieser Arbeit ist darin der Einsatz der Spiele im Deutschunterricht zu haben, weil die Arbeit mit Spiele noch keinen angemessenen Platz in den Lehrplänen findet.