

SPIELE

In gegenwärtigem Sprachunterricht gehören die Spiele zum festen Bestandteil, der von Lehrenden, Sprachlehrforschern und Lehrmaterialautoren vorgeschlagenen Arbeitsformen für den Fremdsprachenunterricht. Mit dem Einsatz von Spielen werden soziale, persönlichkeitsbildende, kommunikative Lernziele und je nach Spielart senso-motorische und gestisch-mimische Aspekte verfolgt. Mit der Hilfe von Sprachlernspielen werden bestimmte grammatische Phänomene, Wortschatz, landeskundliche und kulturelle Themen, Aussprache usw. trainiert oder erworben. Hierzu werden verschiedene Spieltypen eingesetzt, z. B. Kartenspiele, Brettspiele, Würfelspiele.

Im deutschsprachigen Raum stammen die ersten wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema grammatische Spiele von Löffler 1979, Klippel 1980, Kleppin 1980 und Steinhilber 1892. Von einem Boom auf dieses Thema kann man in den achtzig Jahren sprechen. Zu den bekanntesten Publikationen dieser Etappe gehören:

- Dreke/Lind: Wechselspiele
- Dauvillier: Im Sprachunterricht spielen? Aber ja
- Altemöller: Fragespiele
- Behme: Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht.
- Jan: Lernspielekartei

In den letzten Jahren orientiert sich die Fremdsprachendidaktik an autonomes Lernen, Lernzentriertheit, Lerntypenforschung und der Lerner steht mit seinen individuellen Bedürfnissen und Voraussetzungen im Mittelpunkt des Interesses. In dieser Etappe entstanden zum Thema Sprachlernspiele Publikationen wie:

- Kilp: Spiele für den Fremdsprachenunterricht
- Sanches/Sanz/Dreke: Spielend Deutsch lernen
- Dreke/Salgueiro: Wechselspiel Junior
- Piel: Sprache lernen mit Methode. 170 Sprachspiele für den Deutsch- und Fremdsprachenunterricht
- Rinvoluceri/Davis: 66 Grammatikspiele
- Pfau/Schmidt: 22 Brettspiele Deutsch als Fremdsprache
- Prange: 44 Sprechspiele für Deutsch als Fremdsprache
- Macedonia: Sprachspiele. Tipps & Ideen für zum Sprachenlernen.
- Koliander-Bayer/Faistauer: Spiele für den Fremdsprachenunterricht
- Wicke: Handeln und Sprechen im Deutschunterricht

Aspekte

„Spiele sind immer Ernst, wenn wirklich gespielt wird. Fußballspieler mit ihren Fans, die Kartenspieler im Wirtshaus, Kinder, die spielen- sie alle sind mit einem Ernst bei der Sache, denn sie im sogenannten Leben vermutlich nicht haben. Das Spiel ist also Ernst, wenn es Spiel ist.“¹

Und genau diese zwei Aspekte sind im Unterricht der Fremdsprache am wichtigsten: wenn die Sprachspiele von den Lernenden Ernst genommen und freiwillig gespielt werden, sind die Lernenden mit Ernst bei der Sache. Dadurch entsteht im Unterricht eine reale Kommunikation in der Fremdsprache. Das Spiel steht im Vordergrund und die Fremdsprache wird zum praktischen Mittel, um das Spiel zu spielen. Die Fremdsprache steht jetzt in der Rolle eines nötigen Kommunikationsmittels mit dessen Hilfe man sich über Aufgaben, Regeln und Ziele, Inhalte des Spieles zu verständigen kann. Das Sprachspiel wird im Fremdsprachenunterricht erfolgreich eingesetzt, wenn spezifische Lernziele damit verbunden werden.

In jedem Sprachlernspiel werden Aspekte wie ... beinhaltet:

- Spaß und Unterhaltung
- Kommunikation und Interaktion
- Wissen und Lernen
- Regeln und Ziel
- Wettbewerbscharakter
- Glücks- und Zufallsfaktor
- Freiheit des Spielers
- Zweckfreiheit
- Frei von Konsequenzen

Von manchen Lehrern werden die Sprachlernspiele auf die Funktion einer Belohnung, eines Pausen- oder Lückenfüllers eingesetzt, damit sie die Aufmerksamkeit der Schüler wecken können und sind kein fest integrierter Bestandteil, sondern eine fakultative, zusätzliche Offerte.

¹ zitiert von Jentges, S., 2007, S. 20

Lernziele und Effekte

Das Nutzen und der Einsatz von Sprachspielen im Fremdsprachenunterricht eröffnet zahlreiche Sprechanlässe und erzielt positive Lernerfolge. Die Schüler haben die Möglichkeit sich mündlich oder schriftlich, produktiv oder reproduktiv in der Fremdsprache zu äußern. Es entsteht auch ein subjektives Bedürfnis nach Kommunikation in der fremden Sprache. Die Schüler erleben während des Spiels viele authentische Situationen. Sehr wichtiges Lernziel ist der Abbau von Sprachhemmungen und die Verbesserung von Sprechgeläufigkeit durch Kommunikationsfähigkeit. Spiele sollen vor allem eine angstlose Atmosphäre in den Unterricht bringen und Spaß machen. Dadurch erreicht man einen Unterricht frei von Zeit- und Notendruck und reich an Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation.

Hier werden auch drei wichtige Bereiche der erwarteten Effekte verfolgt: der kognitive, der soziale und der affektive Bereich. Aufmerksamkeit, problemlösendes und divergierendes Denken, Beobachtungs-, Wahrnehmungs-, Konzentrations-, Entscheidungs-, Erinnerungsfähigkeit, Erweiterung des Vorstellungs- und Erfahrungshorizontes, Entwicklung von Flexibilität, Kreativität, Originalität, planendes und logisches Denken gelten als Wahrzeichen des kognitiven Bereichs. Im sozialen Bereich werden soziale Sensibilität, Konflikt-, Kompromiss-, Kooperationsbereitschaft, flexibles Rollenverhalten, Empathiefähigkeit, Ambiguitätstoleranz genannt. Im dritten Bereich, dem affektiven Bereich treten im Vordergrund extrinsische Motivation (Spiel zu Entspannung, Auflockerung, Belohnung, Stimulus für neue Lernanstrengungen), sozialbezogene Motivation, intrinsische Motivation, Leistungsmotivation, Erfüllen des Bedürfnisses nach emotional befriedigender Lernsituation, positive Beeinflussung der Einstellung des Schülers zum Unterricht auf.²

Zu den beliebtesten und oft benutzten grammatischen Spielen im Unterricht gehören vor allem:

- Wörtersuche
- Ungewöhnliche Schreib- und Sprechanlässe
- Fehlerkorrektur als Spiel
- Ratespiel/ Wettbewerb
- Spiele mit Karten/ Wörter verbinden
- Memory-Spiel

² vgl. Jentges, S., 2007, S. 1-36

vgl. Dauvillier, Ch. / Hillerich-Levy, D., 2004, S. 131

- Domino
- Quartette
- Würfelgesteuerte Kartenspiele
- Kim-Spiele

Die oben erwähnten spielerischen Vorschläge werden im praktischen Teil der Diplomarbeit näher bearbeitet.

Zusammenfassung der Spielvorschläge

Der spielerische Aspekt ist beim Lernen, Üben und Festigen der grammatischen Strukturen sehr wichtig, weil die motivierende Kraft von Spielen unbestritten ist. Die Kenntnisse der Schüler, die sie spielerisch erworben haben, werden länger und besser behalten. Das Lernen spielt sich schneller und effektiver ab. Beim Spielen wird nicht nur die Persönlichkeit der Schüler, sondern auch die Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache entwickelt. Spiele verstärken die Motivation und positive Einstellung zum Fach. Das Lernen verliert nichts an Effektivität, wenn es spielerisch geschieht.

Bei den Schülern wird Kooperationsbereitschaft, Konfliktbereitschaft, Empathiefähigkeit gefördert. Angst und Hemmungen werden reduziert. Die Kontakte in der Klasse werden erleichtert. Das Verhalten des einzelnen Schülers wird entwickelt. Spiele können die Schüler auch auf die Bewältigung der Realität vorbereiten.

Die Unterrichtsstunde wird für die Schüler interessanter, macht ihnen viel Spaß. Die Fremdsprache wird in vielfältigen Zusammenhängen direkt angewendet, die Rolle des Lehrers und der Schüler wendet sich, der Lehrer ist von der Notwendigkeit ständig zu korrigieren, befreit. Die Spiele haben eine kompensatorische Funktion, auch die schwächeren Schüler können mitüben und mitspielen. Es wird die Kommunikationsfähigkeit und alle vier Fertigkeiten entwickelt.³

³ vgl. Funk, H. / Koenig, M., 1991, S. 94 -113