

Mr.sci. Dženita Drljević
Fakultet humanističkih nauka
Univerzitet „Džemal Bijedić“ u Mostaru

Doc.dr. Sandina Herić
Fakultet humanističkih nauka
Univerzitet „Džemal Bijedić“ u Mostaru

UDK 371.382 :: [371.3 : 811.112.2]
DOI 10.57136/2744-2500.2023.18.18.125
Pregledni naučni rad

SPIEL IM DAF-UNTERRICHT

ZUSAMMENFASSUNG

Das Erlernen einer Fremdsprache und die Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten ist ein komplexer und mühsamer Prozess, der viel Übung erfordert. Neben dem Bewusstsein für die Notwendigkeit von Sprachkenntnissen erfordert er auch andere psycholinguistische Elemente wie Motivation und die Entwicklung positiver Einstellungen gegenüber der Sprache, Kultur und den Menschen, deren Muttersprache sie ist. Die Frage, die sich stellt, ist, wie man Schüler dazu ermutigen kann, in einer Fremdsprache zu kommunizieren und die Passivität zu durchbrechen, unabhängig von ihren sprachlichen und psychologischen Barrieren. In dem Versuch, diese Frage zu beantworten, zeigt die Arbeit eine Vielzahl von Sprachspielen auf, die unter Berücksichtigung kognitiver, emotionaler und sozialer Faktoren die Entwicklung von Sprechfähigkeiten erleichtern. Das Ziel ist es, die Möglichkeiten zur Unterstützung der Entwicklung von Sprechfähigkeiten durch den Einsatz von Spielen aufzuzeigen, die sich nicht auf die mechanische Übernahme von Satzmustern oder auf langweilige Wiederholungen und das Nachahmen von Lehrern beschränken. Durch die Teilnahme an den Spielen lernen die Schüler unbewusst Imitation und Wiederholung zu nutzen und verschiedene Strategien zu entwickeln, um miteinander zu kommunizieren, Fragen zu stellen, den Verlauf des Spiels zu verfolgen, Schlussfolgerungen auf der Grundlage von Beobachtungen anderer zu ziehen usw. Gleichzeitig lernen sie, im Wettbewerb zu stehen, während ihre Aktivitäten die Regeln des Spiels definieren und kontrollieren. Durch den Einsatz von Spielen im Deutschunterricht können wir die Schüler aktivieren und ihre Entwicklung beeinflussen. Spiele helfen den Schülern, ihre intellektuellen und taktischen Fähigkeiten zu verbessern, beeinflussen aber auch die Entwicklung des Gedächtnisses. Durch die Teilnahme am

Spiel verwenden die Schüler die Sprache für einen bestimmten Zweck und haben keine Probleme mit der Kommunikation in deutscher Sprache. Daher sind Spiele im Bildungsprozess eine unverzichtbare Technik und ein Mittel, weil sie in erster Linie zur Entwicklung kognitiver und sozial-emotionaler Fähigkeiten der Schüler beitragen.

Schlüsselwörter: Spiel, DaF-Unterricht, Vokabellernen, Wortschatz, Grammatik, Sprachfertigkeiten, Rechtschreibung, Kultur, Motivation.

1. Einführung

Spielen ist ein fester Bestandteil des Lebens, nicht nur von Kindern, sondern auch von Erwachsenen. Nach umfangreicher Recherche fällt auf, dass eine Reihe an wissenschaftlichen Schriften und Diskursen zum Thema und Definition des Spiels existiert. Das Spiel ist seit der Antike präsent und wir können es als das grundlegendste Element in unserem Leben betrachten. Es stellt einen Teil der allgemeinen Kultur dar und ist somit auf allen Ebenen der gesellschaftlichen Entwicklung vorzufinden. Hauser (2021:17) weist darauf hin, dass das Spiel bei den Griechen und Römern ebenfalls nicht vernachlässigt wurde. Plato (427–347 v. Chr.), Aristoteles (384–322 v. Chr.), Quintilian (35–97 n. Chr.) etc. und viele weitere sprachen dem Spiel eine bedeutende Rolle zu. Nach Christus finden sich aber kaum Zeugnisse zur Bedeutung des Spiels, wie Hauser auch (2021: 17) betont. Erst die großen religiösen und weltanschaulichen Bewegungen brachten den Wert des Spiels wieder vermehrt in den Vordergrund. Gedanken dieser Art finden sich bei Martin Luther (1483–1546), bei John Amos Comenius (1592–1670) und John Locke (1632– 1704), aber auch bei Rousseau (1712– 1778), der ein „zurück zur Natur“ empfahl, ähnlich bei Pestalozzi (1746– 1827), Fröbel (1782–1852), Maria Montessori (1870–1952). usw. (vgl. Hauser 2021: 18). Im 20. Jahrhundert waren vor allem die Auslegungen von Jean Piaget (1896–1980) und Lew Vygotsky (1896–1934) „mit dem Blick auf das Spiel als dem Lernen zuträgliche Tätigkeit“ (Hauser 2021:18) von Bedeutung.

2. Ein Definitionsversuch

Das Spiel ist ein Phänomen, das nicht vollständig durch nur eine Definition erfasst werden kann. Der Grund dafür könnte darin liegen, dass das Spiel von vielen Wissenschaftszweigen wie z.B. „der Pädagogik, der Psychologie und Philosophie, Politik-, Medien-, Kunst- Literatur- und Sportwissenschaft“ (Arlt 2020:9) als solches untersucht wird. Deshalb begnügen sich die meisten Autoren

damit, die Eigenschaften des Spiels zu bestimmen und zu systematisieren, um es von anderen Aktivitäten zu unterscheiden. Alle Definitionen haben aber eines gemeinsam: den Spaßfaktor. Dieser fehlt bei keiner Betrachtungsweise, wie auch Hauser (2021:16) behauptet. Der Autor stellt aber auch fest, dass es schwierig ist, eine allgemein zufriedenstellende Definition des Begriffs Spiel zu finden, weil es zu reich an Bedeutungen und Rollen in der Entwicklung eines Menschen ist. (vgl. Hauser 2021: 11 ff.) Es überwiegen unscharfe und unvollständige Definitionen, nichtsdestotrotz scheint uns die Definition von Wittgestein (1984, 279) am deutlichsten, die auch Hauser (2021: 12) anführt:

„Wie würden wir denn jemandem erklären, was ein Spiel ist? Ich glaube, wir werden ihm Spiele beschreiben, und wir könnten der Beschreibung hinzufügen: das und Ähnliches nennt man Spiele‘. Und wissen wir denn selbst mehr? Können wir etwa nur dem Andern nicht genau sagen, was ein Spiel ist. – Aber das ist nicht Unwissenheit. Wir kennen die Grenzen nicht, weil keine gezogen sind“. (Wittgestein 1984:279)

Schon aus diesem Zitat lässt sich erkennen, dass es gar nicht so leicht ist, den Begriff *Spiel* zu erklären. Es ist aber auch wichtig zu erwähnen, wie Hauser (2016: 16) behauptet, „ob eine Tätigkeit ein Spiel ist, kann also stets nur aus der Perspektive des Kindes entschieden werden.“

Eine Definition des Spiels, die auch sehr häufig in Publikationen zitiert wird, ist die von Johan Huizinga (1987), die wir an dieser Stelle auch anführen:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum von freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des »Anderssein« als das »gewöhnliche Leben«.

So definiert scheint der Begriff geeignet zu sein, alles zu umfassen, was wir bei Tieren, Kindern, erwachsenen Menschen Spiel nennen: Geschicklichkeits- und Kraftspiele, Verstandes- und Glücksspiele, Darstellungen und Aufführungen.“ (Huizinga, 1987: 37) Demnach ist das Spiel eine freie Aktivität, die in der Freizeit gespielt wird. Sie findet innerhalb bestimmter zeitlicher und räumlicher Grenzen statt, und was vor allem wichtig ist, dass sie wiederholt gespielt werden kann.

2.1 Spiel im DaF – Unterricht

Im Prozess des Fremdsprachenlernens, insbesondere beim Wiederholen und Anwenden des Gelernten, spielen verschiedene Spiele eine wichtige Rolle. Sie

ermöglichen den Schülern, auf eine anregende und interessante Weise den Lehrstoff zu beherrschen, sei es beim Erlernen neuer Vokabeln, grammatischer Formen oder Konversationsübungen. Der Unterricht wird dynamischer, da er die Arbeit in Gruppen und Paaren fördert, und die Spielregeln erfordern oft eine Änderung des Sitzplatzes, eine andere Anordnung der Tische im Klassenzimmer und die Bewegung der Schüler durch den Raum. Die Auswahl an Spielen, die angewendet werden können, ist reichhaltig und vielfältig, und ein Spiel kann in mehreren Unterrichtseinheiten eingesetzt werden.

2.1.1 Einführungsspiel für die erste Deutschstunde

Dieses Spiel hat die Aufgabe, Schüler in der Schule oder Teilnehmer eines Deutschkurses zu entspannen, insbesondere diejenigen, die zum ersten Mal mit der deutschen Sprache in Berührung kommen. Es gehört zur Gruppe der dramapädagogischen Aktivitäten, die sehr einfach im Unterricht jeder Fremdsprache angewendet werden können.

Die Schüler und der Lehrer sitzen oder stehen im Kreis. Der Lehrer spricht auf eine melodiose und angenehme Weise ein imaginäres Objekt (Wesen, Erscheinung, Gegenstand) in der Mitte des Kreises an und verwendet dabei bestimmte Gesten. Die Schüler wiederholen dann auf die gleiche Weise die Worte und Bewegungen des Lehrers, während sie sich an dasselbe imaginäre Objekt wenden. Die Übung dauert 3-5 Minuten.

Zum Beispiel:

Lehrer (mit einem Lächeln und betonter Herzlichkeit): Hallo!

(Die Schüler wiederholen die Ansprache im Chor, auf die gleiche Weise, wie der Lehrer es getan hat)

Lehrer (fragend und mit einem Lächeln, während er auf das Objekt schaut):
Wer ist das?

(Die Schüler wiederholen die Worte, Mimik und Bewegungen des Lehrers)

Lehrer (überrascht, aber herzlich, mit einer Geste, als würde er die Katze streicheln): Das ist eine Katze.

(Die Schüler wiederholen die Worte und Bewegungen des Lehrers)

Lehrer: Sie ist aber sehr schön.

(Die Schüler wiederholen die Worte und Bewegungen des Lehrers)

Lehrer: Katze Mitzi will essen.

(Die Schüler wiederholen die Worte und Bewegungen des Lehrers)

Lehrer: Komm, hier ist Milch!

(Die Schüler wiederholen die Worte und Bewegungen des Lehrers)

Lehrer: Du bist eine gute Katze, tschüüü kleine Katze.
(Die Schüler wiederholen die Worte und Bewegungen des Lehrers).

Das Ziel der Übung ist es, eine angenehme, unterhaltsame und entspannte Atmosphäre zu schaffen, um Unbehagen und mögliche Ängste der Schüler zu beseitigen und den Schülern den ersten Kontakt mit dem Rhythmus, der Melodie und den Klängen der Fremdsprache zu ermöglichen.

(Vgl. Winklbauer, Sonja: *Dachl anders interpretiert-Dramapädagogische Aktivitäten charakteristisch und leicht*, Workshop im Rahmen der X. Bosnisch-herzegowinischen Deutschlehrertagung „DACHL im DaF-Unterricht“, Sarajevo, 11-12. Oktober 2019)

2.1.2 Vorstellungsspiel

Die Vorstellung ist eine einfache Übung, die im Unterricht angewendet werden kann, nachdem die Schüler grundlegende Kenntnisse gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen erworben haben. Sie eignet sich gut, um Teilnehmer auf einem neuen Sprachniveau kennenzulernen oder um bereits erworbenes sprachliches Wissen aus dem vorherigen Schuljahr zu wiederholen und Konversationsübungen in den ersten Stunden des neuen Schuljahres durchzuführen.

Jeder Schüler wählt einen Gegenstand aus, der ihm gehört, und spricht in der ersten Person Singular, indem er in die Rolle des gewählten Gegenstands schlüpft, der seinen Besitzer repräsentiert.

Zum Beispiel: Ich bin Selmas Rucksack. Manchmal bin ich sehr schwer, weil Selma viele Bücher zur Schule trägt. Manchmal habe ich auch Bücher und ein Käsebrot drin. Selma liebt Käse. Außerdem trinke ich gerne Orangensaft.

Je höher das Sprachniveau ist und je komplexer die Beschreibung des „Besitzers“ des Gegenstands wird, desto mehr syntaktisch anspruchsvolle Sätze, verschiedene Zeitformen, Wortschatz und Phrasen entsprechend dem erreichten Niveau der deutschen Sprache werden verwendet.

Das Ziel der Übung ist, dass die Schüler und Kursteilnehmer, im Rahmen der Informationen, die sie über sich selbst preisgeben möchten, die bis zu diesem Zeitpunkt erlernten sprachlichen Strukturen und den Wortschatz wiederholen und auf eine etwas andere Weise voneinander lernen.

(Vgl. Winklbauer, Sonja: *Dachl anders interpretiert - Dramapädagogische Aktivitäten charakteristisch und leicht*, Workshop im Rahmen der X. Bosnisch-herzegowinischen Deutschlehrertagung „DACHL im DaF-Unterricht“, Sarajevo, 11.-12. Oktober 2019)

2.1.3 Assoziationen

Ein Spiel, das zur Wiederholung von Vokabeln geeignet ist. Die Klasse wird in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt, was von der Anzahl der Schüler oder Teilnehmern abhängt. Jede Gruppe bekommt den gleichen Begriff, zu dem mindestens zehn Schlüsselwörter aufgeschrieben werden sollten. Die Abstraktheit des Begriffs ist vom Sprachniveau abhängig. Die Gruppe, die die meisten Assoziationen aufgeschrieben hat, gewinnt das Spiel.

Zum Beispiel:

Begriffe: Küche, Reise, Ausland, Toleranz usw.

Ausland: reisen, fern, fremde Länder, Gastarbeiter, Touristen, freundlich, Fremdsprache, Geld verdienen, studieren, Heimweh, internationales Essen, andere Sitten....

Das Ziel des Spiels ist es, schon erlernte Vokabeln zu wiederholen, Schüler und Kursteilnehmer zur Gruppenarbeit zu motivieren, Lernatmosphäre zu lockern und gemütlicher zu machen.

Das Spiel ist für jede Sprachstufe geeignet.

2.1.4 Pro und Contra

Die Schüler oder Kursteilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe bekommt das gleiche Thema. Eine Gruppe sollte Argumente, die dafür, die andere die dagegen sprechen, finden. Beide Gruppen haben je 15-25 Minuten Zeit, um ihre PRO und CONTRA Argumente zu besprechen. Dabei sollten sie ihre Argumentation so formulieren, dass sie aus einer Behauptung, einer Begründung und einem Beispiel besteht. Dieses Spiel eignet sich am besten für die Schüler in höheren Schulklassen, sowie für Kursteilnehmer auf den Stufen B2-C2.

Das Ziel des Spiels ist es, argumentieren einzuüben, sich klar und detailliert zu einem bestimmten Thema zu äußern, komplexe grammatische Strukturen einzuwenden, und dadurch die Kommunikationsfertigkeiten zu verbessern.

2.1.5 Laufdiktat

Schüler oder Kursteilnehmer werden in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt, je nach Anzahl der Schüler/Kursteilnehmer. Jede Gruppe bekommt eine Textvorlage. Die Textvorlagen sind für beide Gruppen gleich. Der Text besteht aus so vielen Sätzen, wie viele es Schüler in den Gruppen gibt. Die Vorlagen befinden sich auf

den hinteren Tischen im Klassenzimmer, die Gruppen stehen um zwei Tische vor der Tafel. Je ein Schüler aus jeder Gruppe läuft zur Textvorlage seiner Gruppe, liest den ersten Satz, versucht ihn sich einzuprägen, läuft zu seinem Tisch zurück, schreibt den Satz auf. Dann läuft der zweite Schüler, liest seinen Satz, kehrt zum Tisch zurück, schreibt seinen Satz auf. Die Sätze sollen nicht laut vor sich gelesen werden. Der Vorgang wiederholt sich, bis jeder Schüler seinen Satz aufgeschrieben hat. Gewonnen hat die Gruppe, die die wenigsten Rechtschreibfehler und so gut wie möglich vollständige Sätze hat.

Das Ziel des Spiels ist es, Rechtschreibfertigkeiten der Schüler/Kursteilnehmer zu verbessern.

2.1.6 Berichterstattung

Die Schüler werden in Zweiergruppen aufgeteilt. Jeweils ein Partner hält ein 2-minütiges Referat über ein Thema (Urlaubspläne, Berufspläne, Familienleben, Freizeitaktivitäten, ...). Er hat zwei Minuten Vorbereitungszeit. Der zweite Partner soll aufmerksam zuhören und keine Notizen machen. Nach zwei Minuten wird die Zeit gestoppt und die Paare bilden eine Vierergruppe mit einem anderen Paar. „Zuhörer“ berichten, was sie gehört haben. Der Partner, der über das Thema gesprochen hat, kann Informationen, die vom Berichtersteller vergessen worden sind, ergänzen. Dann werden die ursprünglichen Gruppen wieder gebildet und die Partner vertauschen die Rollen, damit jeder Schüler die Gelegenheit bekommt, zum vorgegebenen Thema etwas zu erzählen. Das Ziel des Spiels ist es, Hör- und Sprechfertigkeiten der Schüler/Kursteilnehmer zu verbessern.

(Vgl. 66 *Grammatikspiele Deutsch (DaF)*; herausgegeben von Mario Rinvolucris und Paul Davis)

3. Schlusswort

Spielen ist ein wesentlicher Bestandteil des Lebens, nicht nur von Kindern, sondern auch von Erwachsenen. Der Ursprung des Spiels reicht bis in die Antike zurück und hat im Laufe der Geschichte in verschiedenen Kulturen und religiösen Bewegungen an Bedeutung gewonnen. Dennoch bleibt eine eindeutige Definition des Spiels schwierig, da es reich an Bedeutungen und Rollen in der menschlichen Entwicklung ist. Eine zentrale Gemeinsamkeit in den verschiedenen Definitionen ist jedoch der Spaßfaktor.

Im Fremdsprachenunterricht spielen Spiele eine wichtige Rolle, um Schülern auf unterhaltsame Weise beim Lernen zu helfen. Sie fördern die Kommunikation, Gruppenarbeit und den Einsatz erlernter Fähigkeiten. In diesem Artikel wurden verschiedene Spiele vorgestellt, darunter Einführungsspiele für den ersten Deutschunterricht, Vorstellungsspiele, Assoziationsspiele, Pro-und-Contra-Spiele, Laufdiktate und Berichterstattungsspiele, die je nach Sprachniveau und Lernzielen ausgewählt werden können. In erster Linie dienen sie dazu, verschiedene Aspekte des Sprachlernens im DaF-Unterricht zu fördern, darunter Wortschatz, Grammatik, mündliche Kommunikation, Hörverständnis, Schreibfertigkeiten und kulturelles Verständnis. Sie sind effektive Methoden, um den Unterricht interaktiv und motivierend zu gestalten.

Insgesamt zeigt sich, dass Spiele im DaF-Unterricht eine effektive Methode sind, um das Lernen unterhaltsam und interaktiv zu gestalten und gleichzeitig die Sprachkompetenz der Schüler zu fördern. Spielen ist nicht nur eine Freizeitaktivität, sondern auch eine lehrreiche und motivierende Ressource im Bildungsprozess.

IGRA U NASTAVI NJEMAČKOG JEZIKA

SAŽETAK

Učenje stranog jezika i razvoj komunikacijskih kompetencija je složen i mučan proces, koji zahtijeva mnogo vježbe i koji, osim svijesti o potrebi poznavanja jezika, zahtijeva i druge psiholingvističke elemente kao što su motivacija, razvijanje pozitivnih stavova prema jeziku, kulturi i narodima kojima je to maternji jezik. Pitanje koje se u radu postavlja jeste kako potaknuti učenike na komunikaciju na stranom jeziku i razbiti pasivnost bez obzira na njihove jezičke i psihološke barijere. U pokušaju da se odgovori na to pitanje, u radu se ukazuje na niz jezičkih igara, koje uzimajući u obzir kognitivne, emocionalne i društvene čimbenike, olakšavaju razvoj govornih vještina. Cilj rada je ukazati na mogućnosti podrške razvoju govornih vještina kroz upotrebu igara koje nisu ograničene samo na mehanička usvajanja rečeničnih obrazaca ili leksike, ili pak zamorna ponavljanja i imitiranja nastavnika. Sudjelovanjem u igrama, učenici proces imitiranja i ponavljanja obavljaju nesvjesno i uče koristiti različite strategije npr. komuniciraju jedni s drugima, uče postavljati pitanja, prate tok igre, zaključuju na temelju promatranja drugih i sl. Istovremeno oni uče da se natječu, dok se njihove aktivnosti definiraju i kontroliraju pravilima

igre. Korištenjem igara u nastavi njemačkog jezika u mogućnosti smo aktivirati učenike i utjecati na njihov razvoj. Igre pomažu učenicima u poboljšanju njihovih intelektualnih i taktičkih sposobnosti, ali one također utječu na razvijanje pamćenja. Sudjelovanjem u igri učenici se koriste jezikom za određenu namjenu i nemaju problema s motivacijom i komunikacijom na njemačkom jeziku. Stoga, igre u obrazovnom procesu predstavljaju nezamjenjivu tehniku i sredstvo, jer prvenstveno pridonose razvoju kognitivnih i socio-emocionalnih sposobnosti učenika.

Ključne riječi: igra, njemački jezik, učenje stranog jezika, motivacija, interakcija, kultura.

Literaturverzeichnis

- Beermann, S. (2023). Spiele für Workshops und Seminare. 4. Auflage. Freiburg im Breisgau. Verlag Haufe.
- Bürgi, L., Amberg, L. (Hrsg.) (2023). Kompetenzorientierte Spielsituationen. Planen, gestalten, begleiten, dokumentieren. 1. Auflage. Hep Verlag.
- Gehring, W.: Fremdsprache Deutsch (DaF/DaZ) unterrichten: eine kompetenzorientierte Methodik, 2., aktualisierte Auflage, Bad Heilbrunn. Verlag Julius Klinkhardt.
- Goethe-Institut e.V.; Redaktion Beate Widlok; in Zusammenarbeit mit Luiza Ciepielewska-Kaczmarek [und vier weiteren]. (2016). So lernen Kinder erfolgreich Deutsch. International erprobte Konzepte für den DaF/DaZ-Unterricht. Berlin. Erich Schmidt Verlag.
- Hauser, B. (2016). Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. Stuttgart. Kohlhammer Verlag.
- Hauser, B. (2021). Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens. Bad Heilbrunn. Verlag Julius Klinkhardt.
- Heimlich, U. (2023). Einführung in die Spielpädagogik. 4. aktualisierte Auflage. Bad Heilbrunn. Verlag Julius Klinkhardt.
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg: Rowolth Taschenbuch Verlag.
- Rinvolutri, M., Davis P., Huter, B. (Hrsg.). (1999). 66 Grammatikspiele Deutsch als Fremdsprache. Klett Verlag.
- Schindler, K. (2023). Deutschdidaktik und Geschlecht. Konzepte und Materialien für den Unterricht. 1. Auflage. Bielefeld. Verlag wbv.

Winklbauer, S. (11.-12. Oktober 2019). Dachl anders interpretiert - Dramapädagogische Aktivitäten charakteristisch und leicht, Workshop im Rahmen der X. Bosnisch-herzegowinischen Deutschlehrertagung „DACHL im DaF-Unterricht“, Sarajevo.