

Technická Univerzita

Pedagogická fakulta

Katedra: Německého jazyka

Obor: Německý jazyk

Über die Bedeutung von Spielen für den Lernprozeß im Fremdsprachenunterricht

O významu her pro proces učení v hodinách
cizího jazyka

TUL-PF-KNJ-1995-ZP-3

Autor: Oldřich Petr & Jan Harant

Podpis:

Oldřich Petr *Jan Harant*

Vedoucí práce: Dipl.-Germ. Peter Lahl

Počet	stran	obrázků	příloh
	63	-	10

V Liberci dne 31. března 1995

Prohlášení o původnosti práce

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci (druhý díl) vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškerou použitou literaturu.

Ich versichere, daß ich meine Abschlußarbeit (Teil B) selbst ausgearbeitet und sämtlich benützte Literatur angegeben habe.

Liberec, 31. března 1995

Oldřich Petr

Oldřich Petr

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci (první díl) vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškerou použitou literaturu.

Ich versichere, daß ich meine Abschlußarbeit (Teil A) selbst ausgearbeitet und sämtlich benützte Literatur angegeben habe.

Liberec, 31. března 1995

Jan Harant

Jan Harant

Dank

Wir danken Herrn Peter Lahl für seine Hilfe und die wertvollen Ratschläge, die er uns beim Schreiben dieser Arbeit gegeben hat.

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Univerzitní knihovna
Voroněžská 1329, Liberec 1
PSC 461 17

V 82/95 Pb

*KNJ/NJ
63 s., 10 s. příl.*

Prohlášení k využívání výsledků ZP

Jsme si vědomi toho, že závěrečná práce je majetkem školy a že s ní nemůžeme sami bez svolení školy disponovat, a že závěrečná práce může být zapůjčena či objednána (kopie) za účelem využití jejího obsahu.

Bereme na vědomí, že po 5ti letech si můžeme závěrečnou práci vyžádat v Univerzitní knihovně Technické Univerzity v Liberci, kde je uložena.

Die Erklärung zur Verwendung der Ergebnissen von der Abschlußarbeit

Es ist uns bekannt, daß die Abschlußarbeit im Besitzt der Universität ist, daß wir mit der Abschlußarbeit ohne Erlaubnis der Universität nicht disponieren können, und daß die Abschlußarbeit zwecks der Verwendung ihres Inhaltes geborgt oder ihre Kopie bestellt werden kann.

Wir nehmen zur Kenntnis, daß wir nach 5 Jahren unsere Abschlußarbeit von der Universitätsbibliothek der Technischen Universität, wo sie eingeordnet ist, erbitten können.

Jméno a příjmení: Oldřich Petr

Adresa: Valdštejnská 2060, 43601 Litvínov 1

Podpis: 

Jméno a příjmení: Jan Harant

Adresa: Raisova 191, 55203 Česká Skalice

Podpis: 

Anotace

Učiteli cizích jazyků se nabízí vícero způsobů, jak správně vést výuku. Pro žáky je ovšem velmi důležitá motivace. Proto by se nemělo na ni zapomínat ani při hodinách cizích jazyků. Jedním ze způsobů, jak vzbudit v žácích motivaci, je výuka pomocí her. Tato práce by měla sloužit jako soubor her pro žáky učící se dva roky německý jazyk (1. díl) a pro žáky učící se tři až čtyři roky německý jazyk (2. díl).

Zusammenfassung

Für den Fremdsprachenlehrer bieten sich mehrere Möglichkeiten, den Unterricht zu gestalten. In erster Linie ist es wichtig, die Schüler zu motivieren. Spiele wirken im Fremdsprachenunterricht motivierend. Diese Arbeit ist eine Sammlung verschiedener Sprachspiele für Schüler, die seit zwei (1. Teil) beziehungsweise seit drei oder vier Jahren Deutsch lernen (2. Teil).

Résumé

Les professeurs de langue ont plusieurs possibilités d'enseigner une langue. Il est essentiel de motiver les élèves. Des jeux de langue sont toujours motivants. Ce travail présent est une collection de jeux de langue pour des élèves qui apprennent allemand depuis deux (1ère partie) ou trois/quatre ans (2ème partie).

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Problemstellung, Ziel der Arbeit	7
1.1 Einleitung (O.Petr).....	7
1.2 Einige Definitionen des Wortes "Spiel"	10
1.3 Der Lehrer als Spielleiter und Mitspieler (J.Harant).....	11
2. Teil A (Spiele für die niedere Stufe)	15
2.1 Spiele zum Üben der Buchstaben und der Zahlen	16
2.1.1 Wörter legen	16
2.1.2 Buchstabenspiel "Galgenmännchen"	17
2.1.3 Buchstabensalat	17
2.1.4 Nummernrufen	18
2.1.5 Längeschätzen	18
2.1.6 Zeitschätzen	19
2.1.7 Zahlen - Bingo	19
2.1.8 Buchstaben - Bingo	20
2.1.9 Lotteriespiele	20
2.2 Sprechspiele	21
2.2.1 Stille Post	21
2.2.2 Pudelmütze	22
2.3 Wettkampfspiele	22
2.3.1 Montagsmaler	23
2.3.2 Defekte Uhren	23
2.3.3 Hörtest	24
2.4 Bewegungsspiel	25
2.4.1 Hindernisslalom	25
2.5 Ratespiele	26
2.5.1 Rollentausch	26
2.5.2 Flüstern	27
2.6 Kettenspiel	28
2.6.1 Bäng - Bäng	29
2.7 Kommunikative Spiele	29
2.7.1 Namen und Adressen	30
2.7.2 Orte und Adressen	31
2.7.3 Telefonnummern	31
2.7.4 Zugangskünfte	32
2.7.5 Personen und Orte	32

3. Teil B (Spiele für die obere Stufe)	34
3.1 Interaktionsspiele	35
3.1.1 Namen lernen	36
3.1.2 Interview	36
3.1.3 Wenn Peter ein Tier wäre	36
3.1.4 Durchschnittsalter	37
3.1.5 Rätselspiel	38
3.1.6 Wer spricht zu wem ?	40
3.1.7 Sprecher ermutigen	41
3.2 Lernspiele	43
3.2.1 Kim	44
3.2.2 Eile mit Weile	44
3.2.3 Wörter herausfinden	45
3.2.4 Was ist es ?	46
3.2.5 Domino	46
3.2.6 Fremdkörper	47
3.2.7 Lautsprecher	48
3.2.8 Duett	48
3.2.9 Kettenspiel	49
3.2.10 Böse Sieben	49
3.2.11 Der blinde Zeichner	50
3.2.12 Grafissimo	50
3.2.13 Kofferpacken	51
3.2.14 Quiz	51
3.3 Rollenspiele	53
3.3.1 Spieglein an der Wand	53
3.3.2 Pantomime	54
3.3.3 Darstellungsformen	54
3.3.4 Situationsspiele	55
3.3.5 Tagesschau	55
3.3.6 Alle Lehrer fehlen	56
3.4 Planspiele	57
3.4.1 Wandzeitung	57
3.4.2 Standpunkte	58
4. Persönliche Erfahrungen über die Arbeit mit Spielen im Unterricht	59
4.1 Zum Teil A	59

4.2 Zum Teil B61

5. Literaturverzeichnis63

1. Problemstellung, Ziel der Arbeit

1.1 Einleitung

Spielen hat im Verständnis vieler Menschen ganz selbstverständlich etwas mit Lernen zu tun. Seit jeher werden auch im Unterricht gelegentlich Spiele verwendet. Mancher Lehrer verwendet sie als Belohnung, andere sehen darin einen willkommenen Lückenfüller, manch einer erwartet vom Spielerischen eine Verbesserung des Gruppenklimas, und einige Lehrer bieten Spiele an, um lernpsychologisch ungünstige Übungsformen zu vermeiden.

Die vorliegende Arbeit hat am meisten mit der letztgenannten Auffassung von der Rolle des Spielens im Unterricht zu tun, in aller Regel werden bei der Beschreibung der hier vorgestellten Spiele Unterrichtsziele genannt, auf die "spielend" hingearbeitet werden kann.

Sicher haben auch die anderen Absichten, die man bei der Verwendung von Spielen verfolgen mag, ihre Berechtigung. Die Tatsache, daß spielerische Lernformen selten von einer bestimmten Lektion in der Arbeit abhängig sind, lassen sie für spontan zu gestaltende Unterrichtsstunden geeignet erscheinen. Schließlich bietet die relative Freiheit des Umgangs miteinander, wie sie viele Spiele voraussetzen oder herbeiführen, Chancen für eine Verbesserung der sozialen Beziehungen in der Gruppe.

Die Frage ist allerdings, ob solche Vorteile wie "motivationsfördernd", "geeignet für spontane Unterrichtsgestaltung" und "gut für das Gruppenklima" nicht systematisch, regelmäßig und oft genutzt werden sollten. Warum sollte man nicht, wenn Übungen auch Spiele sein können, den Unterricht über weite Strecken motivierender, freier und freundlicher gestalten? Die Hauptaufgabe des Lehrens besteht im Erleichtern des Lernens. Lernspiele anzubieten, ist sicher eine Möglichkeit, dieser Aufgabe des Lernens gerecht zu werden.

Die Grenze zwischen Lernspielen und anderen (vernünftigen) Aufgaben und Arbeitsformen im Fremdsprachenunterricht ist nicht klar zu ziehen. Ein anderer Grund für die Unmöglichkeit, zwischen Spielen und anderen Übungsformen exakt zu unterscheiden, liegt in

der Unschärfe des Begriffs "Spiel" selbst. Jeder weiß Spiele zu nennen, aber keine wie auch immer geartete Definition paßt zu allem, was als Spiel zu betrachten ist. Wir versuchten in dieser Arbeit verschiedene Kriterien für die Auswahl von Lernspielen zu benennen (bzw. für die Berechtigung, eine Übung im Fremdsprachenunterricht als Spiel zu bezeichnen). Bei den meisten Spielen, die in dieser Spielsammlung vorgestellt werden, trifft einiges von den Bedingungen zu. Das ist wichtig; denn fast jeder Lehrer kennt die Peinlichkeit der Situation, die dann entsteht, wenn er ein "Spiel" angekündigt hat, das dann von den Lernenden durchaus nicht als solches empfunden wird. Wir zeigen in dieser Arbeit, wie man es einfach, klar und kurz machen kann, ohne daß die Spielregeln im Dunkeln bleiben.

Die hier vorliegende Arbeit versucht speziell den Anfangsunterricht zu berücksichtigen. Das heißt übrigens nicht, daß ein für Anfänger empfohlener Spieltyp nicht auch für Fortgeschrittene verwendbar wäre. Ähnlich flexibel sind viele Lernspiele auch verwendbar, was Alterstufen angeht.

Neben dem Aspekt der "Anwendungsfreundlichkeit" der Arbeit ist noch ein anderer hervorzuheben; da den meisten Lehrern viel zu wenig Zeit zur Unterrichtsvorbereitung zur Verfügung steht, benötigen sie Tips, wie man ohne aufwendige Materialproduktion zu vernünftiger Unterrichtsgestaltung kommt. Was Spiele betrifft, so ist es wichtig, oftmals auch ohne vorbereitete Karten, Spielfelder oder andere Requisiten auskommen zu können. Diese Arbeit soll hier eine Palette solcher zeitsparender Arbeitsformen bieten.

Wenn hier von Spiele"sammlung" die Rede ist, so könnte eine solche Arbeit schlicht aus den verfügbaren Quellen kompilieren, könnte aus dem Vorhandenen schöpfen und das Ganze wäre dann doch für den Unterricht nützlich. Es stimmt, daß die meisten Ideen für Lernspiele, wie sie auf den nach folgenden Seiten zu finden sind, schon irgendwo existieren (dann sind Quellen genannt).

Denn es kommt bei einer Zusammenstellung von Lernspielen für die Unterrichtspraxis vor allem auf die Auswahl, die Art und Anlage der Erklärungen und die Zuordnung von Spielen (zu Unterrichtszielen und -themen) an. Eine solche Arbeit kann nur jemand leisten, der auf einer umfangreichen Unterrichtspraxis

aufbauen kann.

In Rahmen unseres Studiums hatten wir die Gelegenheit, an einer Grundschule den Fremdsprachenunterricht zu führen. Wir versuchten einige Spiele aus dieser Sammlung mit den Schülern in den 5., 6., 7. und 8. Klassen auszuprobieren. Die Spiele, die wir mit den Schülern im Fremdsprachenunterricht gemacht haben, hatten sehr großen Erfolg, und die Schüler haben das Neue (die Grammatik) schneller und erfolgreicher begriffen.

Die hier vorliegende Arbeit besteht aus zwei Grundteilen. Den ersten Teil empfehlen wir für die niedere Stufe der Grundschulen (d.h. dritte, vierte und fünfte Klasse), und der zweite Teil ist für die obere Stufe (d.h. sechste, siebte, achte und neunte Klasse) gedacht.

Die Wahl der Spielarten hängt selbstverständlich von jedem Lehrer ab. Jeder Lehrer sollte gut wissen, welche Schüler er lehrt, ob leistungsstarke oder leistungsschwache.

Da die Auffassungen von Begriff Spiel sehr unterschiedlich sind, wurde im zweiten Teil der Problemstellung einige Definitionen gegeben.

1.2 Einige Definitionen des Wortes "Spiel"

Spiel, das - Beschäftigung zur Unterhaltung, zum Zeitvertreib, Tätigkeit ohne besonderen Sinn, ohne größere Anstrengung.

(Müller, Das Bedeutungswörterbuch 1985, S. 598)

Spiel: Die vielfältigen Erscheinungsformen, Funktionen, Entstehungsweisen und kulturellen Bedingtheiten menschlichen Sp.s haben eine terminologische Eingrenzung stets erschwert. Hinzu kommt, daß die Grenzen zwischen Sp., Sport und sogar beruflichen Tätigkeiten durchaus fließend sein können.

Folgende *Merkmale* scheinen nach heutigen Erkenntnissen Sp. zu kennzeichnen: 1. **Selbstbestimmtheit:** Spielerische Aktivitäten werden freiwillig begonnen und (in der Regel) auch freiwillig beendet. 2. **Zweckfreiheit:** Sp.e werden um ihrer selbst willen ausgeübt, sind intrinsisch motiviert und nicht von Zwängen oder externen Zwecken bestimmt. 3. **Realitätserfahrung:** Die Interaktion mit Sp.partnern oder -objekten stellt eine handelnde Auseinandersetzung mit der Realität dar. 4. **Quasirealität:** Sp.e unterscheiden sich von alltäglichen Lebensvollzügen, haben "Als-ob-Charakter", bilden aber gleichwohl eine Wirklichkeit für sich. 5. **Ichbeteiligung:** Trotz der Alltagsrealität haben Sp.e einen stark aktivierenden und emotionalen Einfluß auf die spielende Person. 6. **Aktivierungszirkel:** Charakteristisch für Sp.e ist ein periodischer Wechsel zwischen Spannung (Aktivierung) und Lösung (Entspannung). 7. **Positive Affektqualitäten:** Das Spielen wird vom Individuum als angenehm, spaßig, lustbetont erlebt und ist mit Angst weithin unvereinbar.

(Eberle, Die Pädagogik 1989, S. 352)

Spiel - zweckfreie, zwanglose, frei gewählte Tätigkeit, Beschäftigung aus Freude an ihr selbst, zur Unterhaltung, zur Entspannung u. zum Zeitvertreib.

(Wahrig, Deutsches Wörterbuch 1983, S. 839)

1.3 Der Lehrer als Spielleiter und Mitspieler

Die Rolle von Lehrerinnen und Lehrern verändert sich, wenn sie Spiel als Unterrichtsmethode nutzen und wenn sie sogar selbst mitspielen. Detaillierte didaktische Hinweise und spielpädagogische Tips helfen dabei, den Spielspaß und die Erwartungen an Unterricht zusammenzubringen.

Spielen ist ein zwischenmenschliches Abenteuer. Beim Spielen können wir die kleinen Unsicherheiten und großen Unklarheiten unserer Berufsrolle nicht so geschickt wie hinter einem vorführbereiten FWU-Film verbergen. Beim Spiel in der Schule spielt eine nicht exakt kalkulierbare Größe mit: unsere Gefühle und Sympathien, die Beziehung zur Klasse und zu einzelnen Schülern. Beim Spiel ist der ganze Mensch beteiligt. Spielerische Aktivitäten verunsichern die Lehrerrolle, die Fachdidaktik und die Kollegen.

Aber das Risiko lohnt sich in mehrfacher Hinsicht! Der Unterricht wird abwechslungsreicher, macht den Schülern mehr Spaß. Die Lehrer können (vor allem beim Mitspielen) auch die Teile ihrer Persönlichkeit "ins Spiel bringen", die bei der Wissen vermittelnden Lehrerrolle sonst eher außen vor bleiben müssen. Sie bekommen eine ganz andere, intensive Beziehung zu Ihren Schülern. Aber sich auf Beziehungen nicht nur formaler Art einzustellen, bleibt riskant.

Einige Hinweise zur Risiko-Minimierung:

- Eine gute Vorbereitung auf die Spielsituation nimmt am besten die methodische Unsicherheit: alle Materialien bereithalten, einige Reservespiele im Kopf haben, und in Gedanken vorher noch mal die Spielregelpunkte durchgehen, die der Lehrer am Anfang erwähnen will. Vor allem das gedankliche Durchspielen vorher - auch wenn die Klasse in einzelnen Situationen dann doch ganz unerwartet reagieren sollte - hilft ungemein.
- Nützlich ist es auch, sich vorher Möglichkeiten zu überlegen, wie Eigenaktivität der Gruppe herausgefordert werden kann: Spielalternativen zur Wahl stellen, an die stilleren Schüler Spielrollen verteilen, Kleingruppenphasen einschieben, die Schüler nach Ideen für Spielvarianten fragen.

- Sich überlegen, welche Schüler ich nicht so mag und welche mich nicht so gut leiden können. Dann sich vornehmen, besonders mal mit diesen Schülern zusammen zu spielen. Sie werden plötzlich an ihnen ganz neue Seiten entdecken.

Im folgenden sollen fünf Handlungsbereiche rund um das Spiel in der Schule aufgezeigt werden.

1. Das Auswählen der Spielvorschläge

Eigentlich ist die Sache ganz einfach: Richtig ausgewählt hat der Lehrer ein Spiel dann, wenn es seine pädagogische Absicht verwirklicht, wenn es zu der spezifisch zusammengesetzten Klasse paßt und wenn es schließlich auch noch der Schulsituation entspricht.

Die Absicht und seine pädagogische Ziele kennt der Lehrer. Die Schüler, ihr Alter, ihre Vorlieben und ihre Schwierigkeiten und die Zusammensetzung sowie die Anzahl kennt er meistens auch. Mit der Situation wird es schwieriger. Er weiß oft nicht, was mit der Klasse vorher passiert ist: ob sie ausgeruht und konzentriert oder vielleicht albern und in Tobestimmung ist. Oft muß man deshalb das vorher schön ausgesuchte Spielprogramm spontan umstellen. Bei alledem hilft ein breites Spielerepertoire. Und das kann man sich leider nicht einfach anlesen wie so manches Fachwissen.

Besonders wichtig ist der Aufbau einer Spielkette: also die Reihenfolge, in der die Spiele zusammengestellt werden. Der Einstieg darf keinerlei Wettkampfcharakter haben, die Schüler nicht dem Blamier-Risiko aussetzen, und er darf nicht Ausscheiden einzelner Schüler führen.

Als Abschluß einer Stunde sollte wieder ein aktionsreiches Spiel mit allen sein.

2. Die Spiele erklären und anleiten

Eigentlich selbstverständlich, daß man ein Spiel in kurzen und gutverständlichen Sätzen erklärt. Wenn die Spielgruppe dabei im Kreis oder Halbkreis sitzt, erreicht man für die Erklärung am ehesten die nötige Ruhe.

Sehr hilfreich ist es, wenn man sich in kritischen

Situationen (der Lehrer ist nicht so gut vorbereitet oder hat wenig Lust zum Spielen) auf Ideen und Vorschläge der Klasse verlassen kann. Das klappt natürlich nur, wenn man mit dieser Schülergruppe schon oft gespielt hat und Spielen für den Lehrer eine gewohnte, fast alltägliche Unterrichtsmethode ist.

3. Das Eingreifen im Spiel

Lehrer, die von außen ins Spiel eingreifen, um zu animieren oder um Prozesse pädagogisch wertvoll zu gestalten, kommen mir immer ein wenig wie ein Zirkusdirektor vor, der aber nie selbst am Trapez hing. Der Lehrer sollte das Spiel, die Mitspieler, die ganze Klasse spüren, indem er selbst, so oft es irgendwie geht, mitspielt! Es braucht Übung, dabei die Übersicht zu behalten: im Spiel zu sein und gleichzeitig über der Situation beobachtend zu stehen.

Zum Eingreifen selbst: Wie intensiv, wann und in welchen Fällen soll der Lehrer als Spielleiter eingreifen? Sollen die Schüler sich austoben können, dann ist möglichst sparsames Eingreifen sinnvoll. Möchten wir aber, daß die Schüler bestimmte soziale Verhaltensweisen im Spiel üben, unsere Interaktion und Beziehungen regeln und diskutieren lernen, dann werden wir öfter auf die vereinbarten Spielregeln hinweisen müssen.

4. Mit Störungen und Problemen umgehen

Es gibt Störungen und "Störungen". Die tatsächlichen Störungen sind zumeist Spielunterbrechungen, die von außen kommen, nicht von den Schülern. Es klingelt zur Pause, und wir sind noch mitten in einem schönen, ruhigen Entspannungsspiel.

Dann gibt es aber eine Reihe von Problemen, die vom Spielleiter als "Störungen" wahrgenommen werden könnten: Einige wollen - egal, was vorgeschlagen wird - nicht mitspielen. Das kann sehr viele verschiedene Ursachen haben. Mag sein, daß diesen Schülern Spiel schon als eine zu "kindische" Beschäftigung vorkommt. Es kann auch sein, daß sie keine positive Beziehung zu demjenigen haben, der die Spielidee vorgeschlagen hat. Oder sie wollen sich nicht an einer gemeinsamen Aktivität beteiligen.

5. Spielstunden auswerten

Der Schweizer Schriftsteller Max Frisch hat einmal Erfahrungen als Einfälle zu Erlebnissen definiert. Beim Spielen haben die Schüler eine Menge Erlebnisse. Zu Erfahrungen werden diese Erlebnisse erst, wenn sie auch ins Bewußtsein gehoben werden, am ehesten geschieht das durch Reden. Ein Kreisgespräch über die gemachten Spiele wird jedoch nur stereotype Antworten hervorbringen, wenn man es mit der Frage "Hat es Spaß gemacht?" beginnt. Ein anderer Vorschlag erscheint sinnvoller: Wir schreiben alle Spiele untereinander nochmal an die Tafel, und jeder kann einen Stern für sein bestes Spiel und eine Zitrone für das schlechteste dieser Stunde dahintermalen. Wir können dann diskutieren, warum bestimmte Spiele besonders beliebt sind und ob die unbeliebten trotzdem etwas "bewirkt" haben.

1. Spielregeln
2. Spielregeln
3. Spielregeln
4. Spielregeln
5. Spielregeln
6. Spielregeln
7. Spielregeln

2. Teil A (Spiele für die niedrigere Stufe)

Der erste Teil dieser Arbeit befaßt sich mit den Spielarten, die für die Schüler, die sich erst ein oder zwei Jahre mit der deutschen Sprache beschäftigen, geeignet sind. Die Spiele sind in diesem Teil (A) nach Zahlen gegliedert, und zwar:

1. Spiele zum Üben der Buchstaben und der Zahlen
2. Sprechspiele
3. Wettkampfspiel
4. Bewegungsspiel
5. Ratespiel
6. Kettenspiel
7. Kommunikative Spiele

2.1. Spielen zum Üben der Buchstaben und der Zahlen

Die Spiele zum Üben der Buchstaben und der Zahlen sollten gleich am Anfang eines Fremdsprachenlernens verwendet werden. Das Üben der Alphabetfolge und der Buchstaben und Zahlen hat mehrere Gründe:

A. Das Kennen der Alphabetfolge ist nötig für:

- Das Suchen eines unbekanntes Wortes in einem Wörterbuch,
- Das Heraussuchen einer Telefonnummer im Telefonbuch,
- Das Finden einer Stadt im Inhaltverzeichnis einer Landkarte,
- Das Buchstabieren von eigenen Namen und anderen Angaben, wie z.B. Geburtsort, Adresse.

B. Das gute Beherrschen der Zahlen ist wichtig beim Einkaufen, Mitteilen der Telefonnummern, Geburtsdaten usw.

Mit folgenden Spielen kann man die Buchstaben üben (s. Spiele 1.1. - 1.3., 1.8.) und die Zahlen üben (s. Spiele 1.4. - 1.7., 1.9.).

2.1.1. Wörter legen

Ziel: Üben des Schreibens von Druckbuchstaben

Material: Pro Spieler ca. 15-25 quadratische Blankokärtchen aus Papier, pro Spieler ein Stift

Verlauf: Die Gruppe sitzt um einen Tisch. Jeder Mitspieler erhält 15-25 Blankokärtchen und einen Stift. Der Lehrer beginnt. Er schreibt die Buchstaben eines den Teilnehmern bekannten Wortes einzeln auf seine Kärtchen und legt das Wort senkrecht oder waagerecht in der Mitte des Tisches aus. Der nächste Spieler schreibt ebenfalls ein Wort mit seinen Buchstaben auf seine Kärtchen, jedoch muß er sein Wort an das zuerst ausgelegte Wort waagerecht bzw. senkrecht anlegen können. Usw.

2.1.2. Buchstabenspiel "Galgenmännchen"

Ziel: Üben der Namen der Buchstaben und des Schreibens von Druckbuchstaben

Material: Tafel, Kreide

Verlauf: Der Lehrer oder ein Spieler denkt sich ein Wort aus. Er schreibt den ersten Buchstaben an die Tafel, die folgenden ersetzt er durch Striche. Das Wort sollte wiederum allen Teilnehmern aus dem vorangegangenen Unterricht bekannt sein. Dies ist vor allem bei der Einführung dieses Spiels wichtig. Daneben wird ein Galgen gezeichnet.

Reihum sollen die Mitspieler die Buchstaben des gesuchten Wortes erraten. Richtig genannte Buchstaben werden an ihrem Platz auf dem entsprechenden Strich eingetragen. Für jeden Falschen Buchstaben wird ein Strich, Kreis oder Punkt des Galgenmännchens gezeichnet. Das Galgenmännchen wird solange vervollständigt, bis das Wort gefunden ist.

Wer den letzten Buchstaben des gesuchten Wortes herausgefunden hat bzw. wer es vorher geraten hat, geht als nächster an die Tafel und gibt ein Wort zum Raten auf.

2.1.3. Buchstabensalat

Ziel: Üben des Schreibens von Druckbuchstaben, Wortschatzwiederholung

Material: Papier und Stift für jeden Teilnehmer, Tafel und Kreide

Verlauf: Der Lehrer sagt die Buchstaben eines bekannten Wortes durcheinander an. Die Teilnehmer schreiben die Buchstaben auf. Wer als erster das Wort gefunden hat, schreibt es an der Tafel an.

Ist diese Übungsform eingeführt, so kann sich jeder Teilnehmer ein Wort ausdenken. Wer das vorherige Wort als erster gefunden hat, darf seines durcheinander buchstabieren.

2.1.4. Nummernrufen (Ein Bewegungsspiel für Kinder- und Jugendli- chenkurse)

Ziel: Zahlen im niedrigen Bereich üben

Material: keins

Verlauf: Die Spieler sitzen im Halbkreis, ohne Tisch. Durch Durchzählen erhält jeder eine Nummer. Der Lehrer beginnt. Er ruft eine Nummer. Der Mitspieler mit dieser Nummer reagiert, indem er eine andere Nummer aufruft. Wer nicht oder falsch reagiert, muß ans Ende des Halbkreises. Dadurch gerät die bisherige Sitzordnung durcheinander und es muß neu durchgezählt werden.

Variante: Lebendiger wird dieses Spiel, wenn es von rhythmischem Händeklatschen und "Schnipsen" im Vierertakt begleitet wird:

1. Alle Spieler schlagen im Takt mit beiden Händen auf die Oberschenkel.
2. Alle Spieler Klatschen im Takt in die Hände.
3. Alle Spieler schnipsen mit Mittelfinger und Daumen der rechten Hand.
Der Spieler, der gerade dran ist, ruft dabei seine eigene Zahl.
4. Alle Spieler schnipsen mit dem Mittelfinger und Daumen der linken Hand. Derselbe Spieler ruft dabei die Zahl eines anderen Mitspielers auf.

Beim nächsten "Vierertakt" muß wiederum der aufgerufene Spieler zuerst seine eigene Nummer und dann die eines dritten Spielers beim Schnipsen aufrufen.

2.1.5. Längeschätzen

Ziel: Üben der Zahlen von 1-100 oder darüber; Üben der Längenmaße

Material: Zentimetermaß, diverse mitgebrachte oder im Unterrichtsraum vorhandene Gegenstände

Verlauf: Der Lehrer zeigt einen Gegenstand, z.B. einen Bleistift und sagt: "Ich schätze, dieser Bleistift ist 50 cm lang." Besonders bei Kinderkursen, aber auch bei Erwachsenen, ist es besser, mit einem weniger langweiligen Gegenstand, z.B. einem Stofftier oder einer Blume anzufangen. Der Lehrer kann auch eine

ganz unrealistische Zahl sagen, um die Teilnehmer zum Widerspruch zu provozieren. Dann sagt jeder Teilnehmer seine Schätzung. Die geschätzten Zahlen können an der Tafel notiert werden.

Anschließend wird der Gegenstand von einem Teilnehmer gemessen. Wer ist der richtigen Länge am nächsten gekommen?

In den nächsten Runden suchen sich die Teilnehmer selbst die Gegenstände aus, die sie schätzen wollen.

Geeignet zum Schätzen ist auch die Körpergröße der Teilnehmer, sowie die Höhe, Breite und Tiefe geeigneter Gegenstände im Unterrichtsraum, wie z.B. Tische, Schränke, Fenster, Türen, der Raum selbst.

2.1.6. Zeitschätzen

Ziel: Üben der Zahlen von 1 bis 60

Material: eine Uhr mit Sekundenzeiger oder eine Stoppuhr

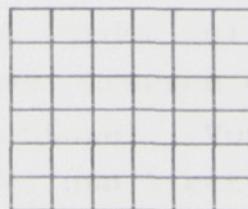
Verlauf: Nach einem Signal läuft eine Zeitspanne ab, die vom Lehrer oder einem Mitspieler auf der Uhr gemessen wird. Die Mitspieler schätzen, wieviel Zeit (Sekunden) vergangen sind.

2.1.7. Zahlen-Bingo

Ziel: Üben der Zahlen aus einem bestimmten Bereich unter 100, z.B. von 0 bis 20 oder von 0 bis 50 usw.

Material: für jeden Mitspieler Papier und Stift; für den Spielleiter ein Ansageblatt (s. Fotokopievorlage in der Beilage, Seite 1)

Verlauf: Jeder Mitspieler zeichnet sich ein Quadrat mit 36 Feldern auf (an der Tafel vormachen!):



In den Kästchen trägt nun jeder Spieler für sich 36 Zahlen, die in dem zu übenden Bereich liegen, ein:

Tafel: siehe vorher

Beispiel: 36 Zahlen aus dem Bereich 0-99

Vor dem eigentlichen Spielbeginn kurz nachschauen, ob alle die Kästchen richtig ausgefüllt haben!

Der Spielleiter - beim ersten Mal der Lehrer, später ein Teilnehmer - sagt nun die Zahlen in bunter Reihenfolge an. Dabei kreuzt er sie für sich auf dem Ansageblatt durch, damit er die Übersicht behält, welche er schon aufgerufen hat.

Wenn ein Mitspieler die angesagte Zahl in seinen Kästchen hat, so kreuzt er diese Zahl durch. Der Spieler, der zuerst alle Zahlen in seinen Kästchen hat durchkreuzen können, ruft "Bingo!" und ist Sieger. Er liest seine neun Zahlen noch einmal vor.

2.1.8. Buchstaben-Bingo

Ziel: Üben der Buchstaben

Material: siehe Zahlen-Bingo

Verlauf: siehe Zahlen-Bingo, nur, daß statt der Zahlen neun Buchstaben aus dem Alphabet eingetragen werden.

2.1.9. Lotteriespiele

Ziel: Zahlen aus einem bestimmten Bereich üben

Material: Eine Anzahl von Losen (mindestens ebensoviel, wie es Mitspieler gibt). Die Lose bestehen aus Kärtchen oder Zetteln, auf denen beliebige ein-, zwei- oder dreistellige Zahlen stehen - je nachdem, welcher Bereich geübt werden soll.

Verlauf: Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. In der Mitte liegen alle Lose in einem Stapel. Von jeder Mannschaft nimmt ein Spieler ein Los vom Stapel und liest die daraufstehende Zahl vor. Wer die höhere Zahl gezogen hat, notiert diese an der

Tafel als Punkte für seine Mannschaft. Die Mannschaft mit der höheren Punktezahl ist am Ende Sieger.

Quelle: nach Anne Spier: Mit Spielen Deutsch lernen

2.2. Sprechspiele

Um sich in deutschsprachigen Ländern gut zu verständigen, ist unter anderen Aspekten auch die Aussprache wichtig. Bei einer schlechten Aussprache können Unstimmigkeiten eintreten, z.B. können - kennen, Tür - Tier, usw. Sprechspiele dienen auch der Schulung der Aussprache, damit Unstimmigkeiten gar nicht auftreten. Wichtig ist auch, daß der Lehrer auch die Unterschiede zur Muttersprache erwähnt und gleich ein paar Beispiele gibt.

Zum Üben der Aussprache eignen sich eigentlich auch alle deutschen Sprechspiele. Das Problem besteht nur darin, daß die Übungen manchmal Wortmaterial enthalten, das von der Alltagssprache sehr abweicht. Diese Sprechspiele sollte man in den ersten Jahren, des Deutschunterrichts nicht verwenden. Besser sind deshalb solche Sprechspiele, in denen man von Realia ausgeht (Städtenamen, Straßennamen usw.). Für Kinder sind auch Abzählreime und Singspiele gut geeignet.

2.2.1. Stille Post

Ziel: Ausspracheschulung; Hörschulung

Material: keins

Verlauf: Der Lehrer oder ein Teilnehmer denkt sich einen (bei Anfängern nicht zu langen) Satz aus. Er flüstert ihn seinem Nachbarn ins Ohr. Dieser flüstert ihn seinerseits seinem rechten Nachbarn ins Ohr usw. Der letzte Mitspieler in der Reihe sagt ihn laut. Was ist aus dem ursprünglichen Satz geworden?

2.2.2. Pudelmütze (Ein Sprechspiel für Kinder)

Ziel: Ausspracheschulung

Material: Eine Pudelmütze oder ähnlicher Gegenstand, evtl. Pfänder.

Verlauf: Die Kinder sitzen im Kreis. Der Lehrer gibt die Mütze seinem rechten Nachbarn und sagt dabei einen Satz. Das Kind wiederholt den Satz und reicht die Mütze weiter. Wenn Satz und Mütze wieder beim Lehrer angekommen sind, beginnt eine neue Runde. Wer sich verspricht, sollte den Satz noch einmal sagen und evtl. ein Pfand zahlen.

Die Sätze können entweder spontan entstehen oder sich auf spezielle Schwierigkeiten (grammatische oder artikulatorische) der Kinder beziehen.

Quelle: Anne Spier: Mit Spielen Deutsch lernen

2.3. Wettkampfspiele

Wollen Sie in ihrer Klasse Spannung schaffen? Dann nehmen Sie die Wettkampfsspiele zur Hilfe. Die Wettkampfsspiele machen den Unterricht spannend und erhöhen die Motivation der Schüler. Die Schüler, besonders in der fünften und sechsten Klasse, wollen immer kämpfen und die Wettkampfsspiele verlaufen ganz ohne Probleme.

Die Spiele können sowohl unterschiedlicher Art sein, als auch einen unterschiedlichen Verlauf haben. Die Schüler können entweder in Gruppen oder einzeln arbeiten. Die Gruppen können auch unterschiedlicher Größe sein. Aber um alle Schüler am Spiel aktiv zu beteiligen, ist immer günstiger, daß die Gruppen möglichst klein sind.

Es ist auch wichtig, daß kein Wettkampfspiel am Anfang des Unterrichts auftaucht, da die Konzentration der Schüler noch nicht hoch ist, und man sollte auch erst die Vorkenntnisse aktivieren. Es ist also günstiger, den Unterricht mit einem Wettkampfspiel zu beenden.

Ich habe drei Spiele aufgeschrieben, mit denen Wortschatz gefestigt wird (3.1.), Grammatik (3.2.) und Hörverständnis geübt wird (3.3.).

2.3.1. Montagsmaler

Ziel: Spontanes Beschreiben/Definieren. Wortschatz festigen.

Material: Kleine Zettel mit Wörtern aus dem bekannten Wortschatz vorbereiten.

Verlauf: Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Abwechselnd geht ein Schüler aus jedem Team nach vorne, erhält vom Lehrer einen Zettel, auf dem ein Wort steht, und versucht, dieses Wort an der Tafel durch eine kleine Zeichnung darzustellen. Sobald der Schüler zu zeichnen beginnt, rufen die übrigen Schüler laut alle Wörter, die ihnen im Zusammenhang mit der Zeichnung einfallen. Das Team des Schülers, der zuerst das richtige Wort gerufen hat, erhält einen Punkt. Der an der Tafel zeichnende Schüler und der Lehrer dürfen keine verbalen Hilfestellungen geben, sie können aber durch Mimik, Gestik und Zeichensprache signalisieren, ob sich die Zurufe in die richtige Richtung bewegen.

2.3.2. Defekte Uhren

Ziel: Uhrzeitangaben üben

Material: keins

Verlauf: Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt, die "Lahmen" und die "Fixen". Die Uhr der "Lahmen" geht immer nach, die der "Fixen" immer vor.

Der Lehrer gibt eine Uhrzeit vor, die "Lahmen" müssen jetzt eine andere/frühere Uhrzeit angeben, da ihre Uhr ja nachgeht.

Haben die "Lahmen" eine entsprechende Zeit genannt, müssen die "Fixen" eine Zeitangebe machen, die genau die gleiche Differenz zur ursprünglich vom Lehrer genannten Zeit aufweist, aber es muß die spätere Zeit sein, da ihre Uhr ja vorgeht.

Beispiel:

L: "Es ist zwanzig nach 12."

"Lahme": "Auf meiner/unsere Uhr ist es zehn nach 12."
(Die Differenz beträgt 10 Minuten, also muß die Uhr der "Fixen" 10 Minuten vorgehen!)

"Fixe": "Auf meiner/unsere Uhr ist es halb eins."

Der Lehrer gibt immer eine Zeitangabe vor, abwechselnd kommen dann die Teams zuerst dran. An der Tafel werden für die beiden Teams für jede korrekte Uhrzeitangabe Punkte angeschrieben. Innerhalb der Teams sollten alle Schüler abwechselnd drankommen.

2.3.3. Hörtest

Ziele: Konzentrationsübung zum Hörverständnis

Material: keins

Verlauf: Die Klasse wird in Kleingruppen von je 2-4 Teilnehmern aufgeteilt. Jede Gruppe stellt eine Liste von 5-10 (Vorgabe machen!) mehrsilbigen Wörtern aus dem bekannten Wortschatz zusammen, die Silbenzahl richtet sich nach der Gruppengröße (eine Kleingruppe von 3 Schülern muß also dreisilbige Wörter sammeln). Ist die Wortliste zusammengestellt, übt jede Gruppe leise für sich, die Wörter nacheinander so vorzustellen, daß jedes Gruppenmitglied eine Silbe übernimmt und alle Silben des Wortes gleichzeitig ausgesprochen werden.

Dann trägt die erste Gruppe ihre Wörter in der beschriebenen Art laut vor, die anderen Gruppen müssen versuchen, das jeweilige Wort zu erraten. Dabei hat jede der ratenden Gruppen nur einen Rateversuch, für ein richtig geratenes Wort erhält die Gruppe 1 Punkt (Gruppenreihenfolge bei den Rateversuchen variieren!). Anschließend ist die nächste Gruppe mit dem Vortrag ihrer Wörter an der Reihe usw.

Variation: Um Wiederholungen zu vermeiden, kann der Lehrer bei Gruppen mit sehr beschränktem Wortschatz auch entsprechende Wortlisten vorbereiten. Statt direkt bei jedem Wort raten zu lassen, können die Gruppen auch ihre Vermutungen aufschreiben; erst anschließend werden dann die Ergebnisse verglichen und die Punkte verteilt. Dadurch verläuft das Spiel ruhiger, Streitigkeiten um richtig/falsch und die Punkte werden vermieden.

Hinweis: Die Gruppengröße von 4 Schülern sollte möglichst nicht überschritten werden, da sonst die Aufgabe zu schwer wird. Zu Beginn in der Gesamtgruppe das gleichzeitige Aussprechen der Silben eines Wortes üben.

Quelle: T. Friedrich: Lernspielkartei

2.4. Bewegungsspiel

Die Bewegungsspiele dienen vor allem zur Auflockerung der Schüler, zur Förderung der Kommunikation und Interaktion in der Gruppe. Sie sind eher für jüngere Kinder geeignet als für Erwachsene. Die Kinder lieben Bewegung und sie brauchen auch Bewegung. Deshalb ist es also gut, ab und zu ein Bewegungsspiel in den Lernprozeß einzuordnen.

2.4.1. Hindernisslalom

Ziel: Richtungsangaben machen

Material: Schals/Tücher zum Verbinden der Augen mitbringen.

Verlauf: Lehrer bittet 4-5 Schüler, vor die Tür zu gehen. Mit den anderen Schülern baut der Lehrer mit Hilfe von Stühlen, Taschen, Büchern usw. einen Hindernisslalom auf. Dann geht ein Schüler hinaus, sucht sich einen Partner und verbindet ihm die Augen; er muß nun sein "Opfer" durch den Slalom lotsen, wobei nur sprachliche Orientierungshilfen und Richtungsangaben erlaubt sind; Anfassen ist verboten.

Variation:

1. Kann bei entsprechend großem Unterrichtsraum bzw. bei großer Schüler-Anzahl als Wettkampf zwischen zwei Teams durchgeführt werden; Sieger ist, wer die meisten Schüler fehlerfrei bzw. in der kürzesten Zeit durch den Slalom gelotst hat.

2. "Versteckter Gegenstand": ein Gegenstand wird im Raum versteckt, die Gruppe dirigiert einen oder mehrere Schüler durch entsprechende Anweisungen, bis sie den Gegenstand gefunden haben; auch in Kleingruppen-/Paararbeit möglich. Hierbei nicht Augen

verbinden!

Quelle: T. Friedrich: Lernspielkartei

2.5. Ratespiele

Die Ratespiele können viele grammatische Ziele haben. Vor allem in Verbindung mit festgelegten Frageformeln. Die Ratespiele können auch durch ähnliche, aber weniger attraktive, Reihenübungen ersetzt werden.

Der Verlauf solcher Spiele hat zwei Varianten:

A. In dem ersten Spiel, das ich ausgewählt habe, spielt einer gegen alle. Das heißt: ein Schüler schreibt auf einen Zettel eine Beschreibung von einem Mitschüler und die anderen raten, wen er beschrieben hat.

B. In dem zweiten Spiel (5.2.) spielen alle gegen einen. Das heißt: ein Schüler mit verbundenen Augen rät nach der Stimme eines Mitschülers dessen Namen.

Die Antworten, bei den Ratespielen, können entweder "ja" und "nein" lauten oder man kann mit ganzen Sätzen antworten.

2.5.1. Rollentausch

Ziel: Vergleichen und Beschreiben

Material: Kleine Zettel mitbringen sowie (für schwächere Gruppen) eventuell Kopien eines Arbeitsblattes mit möglichen Vergleichen in "Skelettform" z.B.

- Ich bin größer als
- Ich bin nicht so ... wie
- Ich habe ... als/wie ... etc.

Verlauf: Jeder Schüler erhält einen Zettel und schreibt darauf seinen Namen. Der Lehrer sammelt die Zettel ein und verteilt sie neu; dabei sollte kein Schüler seinen eigenen Namenszettel erhalten.

Damit hat jeder Schüler eine neue Identität, die er vor seinen Nachbarn geheimhalten muß. In der "Ich-Form" fertigt jetzt jeder

Schüler eine Beschreibung an, wobei er "sich" mit den anderen Schülern vergleicht.

Beispiel:

- Ich bin größer als Peter, aber kleiner als Birgit.
- Mein Haar ist heller als das von Klaus.
- Meine Schuhe sind flacher als Monikas Schuhe.
- Ich bin älter als Doris, aber jünger als Monika usw.

Danach werden die Beschreibungen reihum vorgelesen, die Gruppe muß raten, welcher Schüler jeweils gemeint ist.

Variationen:

1. Die Beschreibungen werden hintereinander vorgelesen; die Schüler behalten ihre Vermutungen jedoch für sich und machen sich nur Notizen. Beim anschließenden Vergleich in Kleingruppen oder im Plenum treten dann erfahrungsgemäß häufiger Differenzen auf - dies ist Anlaß für weitere Diskussionen.

2. Keine Vergleiche, die sich auf die äußere Erscheinung beziehen, sondern Charakterisierung durch Sätze mit Häufigkeitsadverbien (z.B. "Ich komme nie zu spät.", "Ich spiele oft Tennis.", "Ich weiß immer eine Antwort." etc.)

3. Ohne Austausch von Namenszetteln: jeder schreibt über sich selbst, der Lehrer sammelt die Zettel ein und liest die Beschreibungen vor, die Gruppe muß den Beschriebenen erraten. In dieser Variation sind die Beschreibungen meist ehrlicher und direkter, das gruppendynamische Element erhält größeres Gewicht.

2.5.2. Flüstern

Ziel: Konzentration- und Diskriminationsübung zum Hörverstehen

Material: Schal/Tuch zum Augenverbinden mitbringen.

Verlauf: Die Schüler stehen im Kreis, ein Schüler kommt als Rater in die Mitte, ihm werden die Augen verbunden. Dann wechseln die anderen Schüler ihre Plätze im Kreis. Der Rater zeigt jetzt mit ausgestrecktem Arm in irgendeine Richtung (und damit auf einen der Schüler im Kreis) und stellt eine von ihm selbst bestimmte kurze Frage, z.B. "Wieviel Uhr ist es?", "Bist du müde?" oder auch "Wie heißt du?". Der angesprochene Schüler flüstert daraufhin eine kurze Antwort, z.B. "Halb sieben.", "Nein" oder

"Rumpelstilzchen.". Der Rater muß jetzt herausfinden, wer geflüstert hat. Rät er falsch, muß er weitermachen und an jemand anderen eine neue Frage stellen; rät er richtig, übernimmt der "entlarvte" Schüler die Rolle des Raters.

Variationen: Bei Anfängern kann das Spiel auf eine Standardfrage und-antwort beschränkt werden, z.B. "Wie heißt du?"/"Wer bist du?"/"Wie ist dein Name?" usw.

Bei fortgeschrittenen Gruppen kann die Regel eingeführt werden, daß alle Fragen "flüsternd" wahrheitsgetreu, aber so knapp wie möglich beantwortet werden sollen. (Dabei darf dann natürlich nicht nach dem Namen gefragt werden.)

Quelle: T. Friedrich: Lernspielkartei

2.6. Kettenspiel

Der Vorteil von diesen Spielen ist der, daß alle Schüler am Spiel teilnehmen müssen. Bei diesen Spielen muß die ganze Gruppe auf das Thema konzentriert sein.

Es gibt viele Kettenspiele, aber die sind meistens eher für solche Schüler geeignet, die die deutsche Sprache schon mehr als zwei Jahre lernen, da dabei schon ein größerer Wortschatz erforderlich ist. Das sind zum Beispiel die Assoziationsspiele, bei denen eine Wortkette gebildet wird (HIMMEL - FLUGZEUG - REISEN - MEER - FISCH - ESSEN - usw.) oder Wortketten mit zusammengesetzten Wörtern (WORTKETTE - KETTENSPIEL - SPIELZEUG - ZEUGMEISTER - MEISTERSCHAFT - usw.). Bei solchen Spielen wird der Wortschatz aktiviert bzw. erweitert.

Bei dem Spiel Bäng-Bäng werden sowohl die Zahlen geübt, als auch die Schüler zur Aufmerksamkeit gezwungen.

2.6.1. Bäng - Bäng

Ziel: Zahlen üben

Material: keins

Verlauf: Der Lehrer legt eine "verbotene Zahl" fest, z.B. "4". Diese Zahl, alle ihre Mehrfachen (bei "4" also "8,12,16,20,24 usw.") sowie alle Kombinationen, die die verbotene Zahl enthalten (bei "4" also 14,34,41,42,43 etc.) dürfen nicht genannt werden, sondern werden durch "Bäng" ersetzt.

Dann wird reihum schnell gezählt (von 1 bis 100 oder 200). Wer statt "Bäng" eine "verbotene Zahl" nennt, scheidet aus. Sieger ist, wer bis zum Schluß durchhält.

Beispiel zum Zählen - die "verbotene Zahl" ist "4":

eins, zwei, drei, Bäng, fünf, sechs, sieben, Bäng, neun, zehn, elf, Bäng, dreizehn, vierzehn (Fehler, Schüler scheidet aus!), fünfzehn, Bäng, siebzehn, achtzehn, neununddreißig, Bäng, Bäng, Bäng, Bäng, Bäng-Bäng (=44) usw.

Quelle: T. Friedrich: Lernspielkartei

2.7. Kommunikative Spiele

Kommunikative Spiele sind eher ein Hilfsmittel, um den Lernprozeß leichter zu machen. Sie sind keine richtigen Spiele, mit denen Schüler viel Spaß erleben. Sie sind aber sehr gut für die Übungsphase geeignet, in der man die neu erlernte Grammatik üben soll. Sie ersetzen die trockenen Reihenübungen und haben auch eine größere Wirkung, da die Schüler nicht wissen, wann sie dran sein werden. Sie erleichtern auch die Kommunikation, weil die Schüler vor sich ein Sprachskelett, nach dem sie sprechen können, haben. Manche Schüler wissen nämlich vor dem Gespräch nicht, worüber sie sprechen sollen. So haben sie entweder ein Muster oder einige Fragen, auf die sie antworten können, vor sich liegen.

In meinen ausgewählten kommunikativen Spielen habe ich immer als erstes das Ziel des Spiels aufgeschrieben, das heißt also, die zu

übende Grammatik. Das ist z.B. die Verwendung von Modalverben, die richtige Satzbildung, die richtige Verwendung von Präpositionen oder Artikeln usw. Als zweites steht immer das Material, das zum Spiel nötig ist. Das sind vor allem die Hilfsvorlagen für das Gespräch, die jeder Schüler bekommen sollte.

2.7.1. Namen und Adressen

Ziel: Ergänzungsfragen: wie? wo?

Modalverb: können

Präpositionen: in, an (mit Dativ)

Material: Formular: Teilnehmerliste (s. Beilage Seite 2)

Karten: Adressen (s. Beilage Seite 3)

Schreibgerät

Verlauf: Einen möglichst offenen Spielplatz schaffen ("Cocktailparty")! Jeder Spieler bekommt eine Liste und eine Karte, auf der eine Adresse mit Telefonnummer steht.

Die Aufgabe: Jeder Spieler soll eine Teilnehmerliste anfertigen. Dazu muß er jeden anderen Spieler befragen. Die Adressenkarte dürfen nicht vorgezeigt werden. Gewonnen hat, wer am schnellsten "durchgekommen" ist. Zur Spielregel gehört, daß die Listen leserlich sind.

Vor dem Spiel sollten Schreibunterlagen besorgt werden.

Redemittel: Wie heißt du?

Wie ist dein Name?

Kannst du das buchstabieren?

Wo wohnst du?

Wie heißt die Straße?

Welche Nummer?

Und die Telefonnummer?

2.7.2. Orte und Adressen

Ziel: Ergänzungsfrage: wo?

Präpositionen: in, an (mit Dativ)

Zahlenangaben; bestimmter Artikel

Material: Karten mit Orten (s. Beilage Seite 4A); Karten mit Orten und Adressen (s. Beilage Seite 4B)

Verlauf: Zwei Großgruppen A und B bilden, die sich gegenüber sitzen. Gruppe A bekommt die Karten mit den Orten, B die Karten mit Orten und Adressen

Auftrag: A fragt nach der Adresse und B antwortet.

Gruppe A kann rückfragen und B wiederholt. Rollentausch nach einem Durchgang.

Redemittel: Wo ist der/die/das ?

Der/die/das ... ist in derstraße.

imweg.

amplatz.

in dergasse.

Wie bitte? Wie war das bitte?

Anmerkung: Die Redemittel können an den Stand der Klasse angepaßt werden: z.B. "Ich muß zur Volkshochschule. Können Sie mir vielleicht sagen, wo die ist?". Schnellere Lerner können auch sagen, warum sie z.B. zur Volkshochschule wollen.

2.7.3. Telefonnummern

Ziel: Ergänzungsfragen: wie?

Zahlen von 1-9

Possessivpronomen: dein/ihr

Material: Karten mit verschiedenen Telefonnummern (s. Beilage Seite 5)

Verlauf: Jeder Spieler im Plenum bekommt mindestens eine Karte mit einer Telefonnummer. Der Spielleiter fragt zuerst einen ersten Spieler. Der antwortet und fragt dann einen anderen Spieler, usw. Jeder Spieler notiert alle von ihm erfragten Telefonnummer.

Redemittel: Wie ist deine/Ihre Telefonnummer?

Auftrag: A: Wie war das bitte? Wie bitte?

Bitte: Bitte langsam!

Anmerkungen: Zur Kontrolle werden die notierten Telefonnummern auf dem Spielblatt miteinander verglichen.

2.7.4. Zugauskünfte

Ziel: Ergänzungsfragen: wo? wann?

Verben: Trennbare Verben, Uhrzeiten, Zahlen,

Präpositionen: um, aus, von, nach

Material: Karten mit Städtenamen (s. Beilage Seite 6A); Karten mit Städtenamen, Uhrzeiten und Gleisnummern

Verlauf: Zwei Großgruppen A und B bilden, die sich gegenüber sitzen. Gruppe A bekommt die Karten mit den Städten, B die Karten mit Uhrzeiten und Gleisen.

Auftrag: A fragt B. A fragt bei Bedarf zurück und notiert die Auskünfte. Am Ende des Spiels Vergleich der Uhrzeiten und Gleisnummern. Dann Rollentausch.

Redemittel: Wann kommt der Zug aus ... an?

Wann fährt der Zug nach ... ab?

Welches Gleis?

Von Gleis ...

Wie bitte? Wie war das?

Anmerkung: Das Spiel wird einfacher, wenn entweder nur Abfahrtszeiten oder Ankunftszeiten erfragt werden. Später können echte Fahrpläne benutzt werden.

2.7.5. Personen und Orte

Ziel: Fragen: wo? was?

Verben: Präsens, bestimmter Artikel

Präpositionen: in (mit Dativ)

Material: Karten mit Namen (s. Beilage Seite 7A); Karten mit Orten (s. Beilage Seite 7B)

Verlauf: Zwei Großgruppen A und B bilden, die sich gegenüber sitzen. Gruppe A bekommt die Karten mit den Namen, B die Karten

mit den Orten.

Auftrag: A fragt und B antwortet, indem er seine Karte benutzt.
Rollenwechsel nach einem Durchgang.

Redemittel: Wo ist ... ?

Der/die ist im/in der

Er/sie kauft (kauft ein).

Er/sie

Anmerkung: Spieler der Gruppe B brauchen evtl. eine Vorbereitungszeit. Die Redemittel können an den Stand der Klasse angepaßt werden: "Sag mal, weißt du, wo Hans geblieben ist?"
"Ich glaube, der ist im Büro."

Quelle: W. Lohfert: Kommunikative Spiele für DaF

3. Teil B (Spiele für die obere Stufe)

Der zweite Teil dieser Arbeit befaßt sich mit solchen Spielarten, die für die Schüler, die sich schon mit der deutschen Sprache ein, zwei oder mehr Jahre beschäftigen, empfehlenswert sind. Die Spielarten die für die Schüler - Anfänger geeignet sind, befinden sich im ersten Teil dieser Arbeit. Im Teil B sind die verschiedenen Spielarten alphabetisch geordnet und zwar:

- A/ Interaktionsspiele
- B/ Lernspiele
- C/ Rollenspiele
- D/ Planspiele

3.1 Interaktionsspiele

Ein Klassenraum voller junger Menschen ist nicht unbedingt eine Gruppe. Wenn sich die einzelnen Schüler nicht wohl fühlen miteinander, wagen sie es oft nicht, viel zu sagen - aus Angst, sich lächerlich zu machen, oder aus Schüchternheit. Normalerweise konkurrieren sie verbissen miteinander. Wenn man ihnen die Möglichkeit gibt, miteinander zu kooperieren, sind ihre Bemühungen häufig uneffektiv, weil ihnen die notwendigen Fähigkeiten fehlen, um miteinander zu arbeiten.

Um eine Gruppe zu werden, muß dieser Klassenraum voller Individuen bestimmte Wandlungen durchmachen. Sie müssen zu einer Gruppe reifen. Manchmal entwickelt sich eine Klasse zu einer Gruppe. Manchmal findet diese Entwicklung ganz glatt und mühelos statt: eine Klasse wird fast wie durch Zauberei zu einer effektiven Arbeitsgemeinschaft.

Die meisten Klassen entwickeln sich jedoch niemals zu Gruppen. Es ereignet sich einfach nichts, woran sie reifen könnten. Sie bleiben eine Ansammlung von Individuen, denen die notwendigen Einstellungen und Fähigkeiten fehlen, um effektiv miteinander zu arbeiten. Die Folge davon ist, daß Klassendiskussionen selten gelingen und Gruppenobjekte kläglich scheitern. Die Schüler lehnen Gruppenarbeit ab. Niemand von ihnen fühlt sich dabei wohl, jeden Tag mit den anderen zusammenzusein.

Wir haben darum bei unserer Spielauswahl folgende Schwerpunkte gesetzt:

- gegenseitiges Kennenlernen der Klassenmitglieder
- der Lehrer sieht, "wo" die Schüler emotional stehen und was ihre Erwartungen sind
- Förderung der Kooperationsbereitschaft
- Technik "Sprecher ermutigen" lernen
- selbstständiges Arbeiten in Schüler-Gruppen

Die Spiele sind so geordnet, daß sie nacheinander durchgeführt einen sinnvollen Aufbau ergeben.

3.1.1 NAMEN LERNEN

Spielablauf:

Die Schüler sitzen im Kreis und werfen einander einen Ball zu. Der Fänger nennt jeweils seinen Namen. Der Werfer nennt den Namen des Fängers. Der Fänger nennt den Namen des Werfers. Sie sitzen weiterhin im Kreis. In der Mitte steht ein Teilnehmer mit einem Ball. Dieser Ball wird nun zu einem Sitzenden geworfen, der ganz schnell den Namen des rechten und dann den des linken Nachbarn sagen muß. Kann er dies nicht, muß er in die Mitte, kann er es, darf er den Ball zurückwerfen. Wenn der Schüler in der Mitte den Ball hochwirft, müssen alle ihre Plätze wechseln, wobei der Schüler in der Mitte auch einen Platz erkämpfen kann, so daß ein anderer weitermacht. Wenn ein Punkt genügend lang durchgespielt wurde, geht es weiter zum nächsten.

3.1.2 INTERVIEW

Spielablauf:

Jeder Schüler soll sich einen Klassenkameraden aussuchen, den er nicht gut kennt. Die Partner interviewen sich gegenseitig, um sich besser kennenzulernen. Der Lehrer kann unter Umständen eine gewisse Struktur einbringen, indem er z.B. vorschlägt, daß jeder Partner fünf Dinge über den andern herausbekommen soll, die von Äußerlichkeiten nicht ohne weiteres abzuleiten sind. Oder er soll danach fragen, was der Partner in seiner Freizeit gern unternimmt. Nach ca. 10 Minuten sollen die Partner sich gegenseitig vor der Klasse vorstellen, indem sie darüber berichten, was sie übereinander erfahren haben.

3.1.3 WENN PETER EIN TIER WÄRE

Spielablauf:

Die Klasse sitzt im Kreis, ein Schüler wird hinausgeschickt. Währenddessen einigt sich die Klasse auf einen Schüler, der erraten werden soll. Der wartende Schüler wird hereingerufen und

fragt jetzt die Klasse: Wenn der Gesuchte ein Tier wäre, welches würde er sein? (Jeder Schüler antwortet reihum) - Wenn der Gesuchte ein Haus wäre, was für eines würde er sein? (Antwort reihum). Nach jeder Fragerunde darf der Schüler einen Rateversuch machen, wenn dieser nicht trifft, wird eine weitere Runde angeschlossen. Der Schüler kann zwischen mehreren Leitfragen wählen, er soll entscheiden, welche er für seine jeweilige Runde benützt. Es empfiehlt sich, leichte und schwierige Vergleiche zu kombinieren, um die Klasse nicht zu überfordern. Anregungen für Fragen stehen an der Wandtafel: Tier, Pflanze, Zeitschrift, historische Person, Landschaft, Speise, Getränk, Möbelstück,....oder z.B. Wenn er von einem Kollegen angebrüllt würde, würde er..... Wenn er in einer Prüfung versagen würde, würde er.....

Die erratene Person nimmt Stellung und stellt Rückfragen. Warum glaubt ihr, daß ich ein großes Tier sei?

3.1.4 DURCHSCHNITTSALTER

Spielablauf:

Die Schüler setzen sich in einen Kreis. Anweisung durch den Lehrer (nicht im Kreis): "Ich gebe Euch eine Aufgabe, die Ihr als Gruppe lösen sollt, um zu sehen, wie gut und schnell Ihr zusammenarbeiten könnt. Ihr sollt von den Mitgliedern dieser Klasse das Durchschnittsalter ausrechnen. Ihr müßt als Gruppe zusammenarbeiten, und die Gruppe muß sich auf eine Antwort einigen. Wählt einen Schüler aus, der sie mir vorlegt."

Der Lehrer entfernt sich dann etwas vom Kreis und beobachtet die Gruppe, jedoch ohne mit den Schülern zu sprechen. Der Lehrer kann, je nach Stand der Klasse, den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe bestimmen, indem er angibt, wie genau das Durchschnittsalter ausgerechnet werden muß:

- in Jahren
- in Monaten
- in Wochen
- in Tagen

Auswertung:

- Wo Prüfung des Ergebnisses. Klassendiskussion mit z.B. folgenden Auswertungsfragen:
- Welche organisatorischen Probleme hattet Ihr?
- Was hat die Lösungsfindung verzögert?
- Brauchtet Ihr einen Gruppenleiter?
- Hat irjendjemand die Funktion des Leiters übernommen?
- Wie wurde der Leiter gewählt?
- Wofür waren die einzelnen Gruppenmitglieder bei der Lösungsfindung verantwortlich?
- Wie könnte die Gruppe das Problem beim nächsten Mal effektiver lösen?

Hinweis

Weiterführendes Spiel: RÄTSELSPIEL

3.1.5 RÄTSELSPIEL

Spielablauf:

Die Klasse sitzt im Kreis. Jeder Schüler erhält eine Schlüsselinformation, die zur Lösung eines Rätsels beiträgt (auf Zettel). Die Aufgabe der Klasse besteht nun darin, die Informationen nach ihrer Nützlichkeit hin zu ordnen und zusammen zu einer richtigen Antwort zu kommen. Die Schüler dürfen über die Informationen auf ihren Karten sprechen, aber sie dürfen sie nicht jemand anderem zeigen. Der Lehrer legt eine bestimmte Zeit fest, in welcher das Rätsel gelöst werden soll. Der Lehrer beobachtet das Schüler-Verhalten von außen, ohne einzuschreiten.

1. Variante:

Jeder Schüler erhält mehr als eine Information.

2. Variante:

Gruppen innerhalb der Klasse lösen das gleiche Rätsel (Vergleichsmöglichkeit).

Auswertung:

Der Lehrer leitet ein Gespräch zu folgenden Fragen:

- Auf welche Weise habt ihr bei der Organisation Zeit verloren?
- Wodurch habt ihr verhindert, daß alle zur gleichen Zeit reden?
- Hattet ihr damit Probleme, daß einige ihre Schlüsselinformationen nicht weitergaben?
- Waren alle Schüler an der Lösung des Problems beteiligt?
- Was hättet ihr tun können, um sicher zu sein, daß alle Informationen ausgetauscht wurden?
- Hat jemand die Schlüsselinformation der anderen übergangen?
- usw.

Hinweis:

* Als Vorübung: DURCHSCHNITTSALTER

Der Lehrer kann die Informationen selber zusammenstellen.

Beispiele:

* 1. Biologie / Zähne: Frage: Welcher Zahn schmerzt Hans?

Informationen:

- * Die unteren Zähne schmerzen nicht.
- * Zuhinterst sind 3 hintere Backenzähne.
- * Der schmerzende Zahn ist in der linken Gebißhälfte.
- * Vor den Backenzähnen gibt es einen Eckzahn.
- * Nach den hinteren Backenzähnen folgen 2 vordere Backenzähne.
- * Links oben ist ein vorderer Backenzahn braun.
- * Nach dem Eckzahn folgen 2 Schneidezähne bis zur Mitte des Gebisses.
- * Der 7. Zahn von hinten schmerzt.

(Spiel für 8 Schüler. Bei mehr Schülern kann der Lehrer weitere Informationen erfinden. Lösung: Der obere, linke, seitliche Schneidezahn schmerzt.)

* 2. Wer ist der Dieb? Einleitung: Am Freitag um 10 Uhr wurde Martin das Portemonnaie aus der Turnhallegarderobe gestohlen. Wer war der Dieb?

Informationen:

- * Grün ist die Lieblingsfarbe von Felix.
- * Markus war am Freitag krank zu Hause.
- * Peter war am Freitag den ganzen Tag mit Markus zusammen.
- * Felix hat den Schülerschein von Martin in der Tasche.
- * Jener, der aufs WC ging, war kleiner als 1,60 m.

- x Der Dieb hatte ein blaues Unterhemd.
- x Felix, Hans, Kurt, Peter und Rolf sind die einzigen Fans der italienischen Fußball-Nationalmannschaft.
- x Hans ist verschlafen und kam erst um 11 Uhr in die Schule.
- x Der Klassenchef ist nicht der Dieb.
- x Als Diebe kommen nur Felix, Hans, Rolf, Markus, Kurt, Peter und Christoph in Frage.
- x Christoph mag Martin nicht.
- x Nur die Fans der italienischen Fußball-Nationalmannschaft, sowie Christoph tragen ein blaues Unterhemd.
- x Der Dieb trug grüne Socken.
- x Die Schüler mit blauen Unterhemd sind größer als 1,60 m.
- x Felix ist Klassenchef und mußte alle Schülerscheine einsammeln.
- x Kurt ging an Freitag während der Turnstunde aufs WC.
- x Der einzige Nicht-Fan der italienischen Fußball-Nationalmannschaft mit blauem Unterhemd hat rote Socken.
- x Markus gab am Samstag außergewöhnlich viel Geld für Süßwaren aus.

3 Wie lautet der Text?: Der Lehrer schneidet einen Text in einzelne Sätze und verteilt diese unter den Schülern. Die Schüler sollen die Sätze nun so ordnen, daß wieder ein sinnvoller Text entsteht.

3.1.6 VER SPRICHT ZU WEM ?

Spielablauf:

Der Lehrer informiert die Klasse, daß zwei Schüler für eine kurze Zeit die Unterhaltung der übrigen beobachten sollen. Er fragt dann nach zwei Freiwilligen, die diese Aufgabe übernehmen und gibt ihnen einen großen Bogen Papier und zwei Filzschreiber. Die Beobachter malen einen großen Kreis auf das Papier und schreiben an seinen Rand die Namen der Teilnehmer in der entsprechenden Sitzordnung. Die Beobachter sollen sich dann außerhalb des Kreises setzen und die Interaktionen zwischen den

anderen feststellen, indem sie jeweils einen Pfeil vom Namen des Sprechenden zum Angesprochenen malen. Gesprächsbeiträge, die an die ganze Gruppe gerichtet sind, enden als Pfeil in der Mitte.

Je mehr Pfeile im Verlauf der Diskussion gemalt werden, desto klarer wird ersichtlich, wer am meisten spricht, wer am häufigsten angesprochen wird etc. Schweigende Teilnehmer werden ebenso deutlich sichtbar. Während die Klasse ca. 20 Minuten lang diskutiert, werden so alle Kommunikationsvorgänge durch Pfeile festgehalten.

Der Lehrer führt die 20 Minuten zu Ende und weist die

Hinweise:

Es besteht die Gefahr, daß sich das Spiel lähmend auf die Gruppenentwicklung auswirkt, weil etwas festgehalten wird, was eigentlich nicht festgehalten werden sollte. Z.B. wird ein Schüler, der an diesem Tag nicht viel spricht, unter Umständen zum Wenigsprecher gestempelt. D.h., um schwerwiegende Mißdeutungen zu vermeiden, müssen sich nicht nur der Lehrer, sondern auch die Schüler bewußt sein, daß es sich nur um eine gestochene scharfe Momentaufnahme der Gesprächsstruktur handelt. Interessant ist eine wiederholte Anwendung dieses Spieles. (Vergleiche)

- Wie oft hat er gesprochen?
- Als der Sprecher sprach, unterbrachen wir ihn (z. B. durch problematisches Verhalten, um den Sprecher zu verwirren).
- Versucht, die Aufmerksamkeit zu lenken, so daß es nicht mehr um den Sprecher geht?

3.1.7 SPRECHER ERMUTIGEN

Spielablauf:

Die Klasse erarbeitet an der Wandtafel Möglichkeiten, wie jemand eine Person in hilfreicher Weise unterstützen kann; d.h. wie man jemanden zum Sprechen und Weitersprechen ermutigen kann. Diese Liste könnte folgende Punkte enthalten:

- Den Sprechenden direkt ansehen.
- Nicken, um zu zeigen, daß man zuhört.
- Pausen "ertragen können", anstatt sofort selbst zu antworten.
- Fragen stellen, die den Sprecher dazu veranlassen, verschiedene Dinge detaillierter zu erklären.

Anschließend wird die Klasse in 2-er Gruppen aufgeteilt. Der Lehrer gibt folgende Anweisungen:- Einer von Euch ist der Sprecher und der andere der Ermutigende. Der Sprecher soll möglichst detailliert z.B. folgende Frage beantworten: "Welche Eigenschaften schätzt du an deinem Freund am meisten?" Der Ermutigende soll die Verhaltensweisen anwenden, die wir an der Tafel aufgelistet haben, um den anderen durch dieses Eingehen auf ihn zu ermutern. Der Lehrer unterbricht nach fünf Minuten. Der Ermutigende soll dann sehen, ob er es geschafft hat, daß sein Sprecher tatsächlich die ganze Zeit über geredet hat.

Der Lehrer stoppt nach 5 Minuten das Gespräch und weist die jeweiligen Gesprächspartner an, Fragen zu diskutieren, die etwa so aussehen könnten:

- Als du der Sprecher warst, hattest du das Gefühl, daß der Ermutigende ernsthaft an dem interessiert war, was du zu sagen hattest?
- Welches Verhalten des Ermutigenden hat dich dazu gebracht, weiterreden zu wollen?
- Welches Verhalten des Ermutigenden hat dich davon abgebracht, mehr zu reden?
- Hat der Ermutigende irgendwann einmal angefangen, über sich selbst zu sprechen?
- Als du der Ermutigende warst, inwiefern war es für dich problematisch, den Sprecher zum Weiterreden zu bewegen?
- Warst du versucht, das Gespräch an dich zu reißen, so daß es sich auf dich statt auf den Sprecher konzentrierte?
- Welche Techniken scheinen dir bei der Ermutigung des Sprechers von Nutzen zu sein?

Danach sollen alle Schüler die Rollen tauschen und die Übung wiederholen.

Quelle: leicht geändert nach: Vopel, K.W., Interaktionsspiele

3.2 Lernspiele

Ich glaube, daß die meisten Lehrer den didaktischen und pädagogischen Wert von Lernspielen sehen. Viele Lehrer werden aber davon abgehalten, Lernspiele zu machen, weil sie glauben, daß man mit einem Lernspiel zu viel Zeit verliert, zumal der Lehrplan nicht unbedingt knapp an Stoff bemessen ist. Die Erfahrungen, die ich jetzt in kurzer Zeit gesammelt habe, haben gezeigt, daß ein gezielter Einsatz von Lernspielen so motivierend auf die Schüler wirkt, daß man vor allem in einer Repetitions- und Festigungsphase in kürzerer Zeit viel mehr Stoff durcharbeiten kann. Auch gehen die Schüler - ganz beiläufig - bei den meisten Lernspielen noch wichtige Richtziele des Lehrplans an: z.B. Kooperation, Gedächtnisschulung, Begriffsverständnis, genaues Zuhören, Konzentrationsfähigkeit, Beobachtungsgabe, Sprachfertigkeit,.....

Bei der Auswahl der Spiele, habe ich mir Gedanken zum Konkurrenzlernen gemacht. Die meisten Spiele sind so ausgewählt oder verändert worden, daß das Konkurrenzdenken im Hintergrund steht. Beim Lernen soll ja nicht das Über-den-andern-triumphieren wichtig sein, sondern vor allem die Freude am persönlichen Lernfortschritt. Ich habe darum Spiele aufgenommen:

- für Gruppen
 - bei denen auch Glück eine wichtige Rolle spielt
 - die verschieden gelagerte Fertigkeiten fordern
 - bei welchen die Klasse versucht, etwas herauszufinden
- usw.

Trotzdem glaube ich, daß Konkurrenz nicht vollständig eliminiert werden darf, da das Spiel eine Chance bieten kann, persönliches Konkurrenzverhalten zu hinterfragen, vor allem, wenn dieses Verhalten von Schülern während des Spiels nachher vom Lehrer als Diskussionsgrundlage genutzt wird. Auch glaube ich, daß je nach Gewichtung des Lehrers jedes Spiel mit mehr oder weniger "Kampf gegeneinander" gespielt wird.

3.2.1 KIM

Spielablauf:

Mehrere Gegenstände werden eine gewisse Zeit betrachtet. Die Schüler müssen sich möglichst viele davon merken. Die Gegenstände werden nun aus dem Blickfeld der Schüler genommen (abdecken). Die Schüler sollen alle Gegenstände aufschreiben, die sie sich merken konnten. Oder die Klasse findet zusammen alle Gegenstände mündlich heraus.

1. Variante: Mehrere Gegenstände werden einzeln nacheinander kurz gezeigt.
2. Variante: Ohne daß die Schüler es sehen können, werden einzelne Gegenstände weggenommen.
Wer erkennt, was fehlt?
3. Variante: Gegenstände werden auf bestimmte Felder verteilt (Schachbrett auf Moltonwand). Schüler merkt sich, wo welcher Gegenstand liegt. Gegenstände werden unverteilt oder weggenommen. Schüler stellt die alte Ordnung wieder her (im Heft).
4. Variante: Gegenstände werden im Kreis herumgegeben. Schüler ertasten sie blind.
5. Variante: Der Lehrer klopft mit einem Stab auf verschiedene Materialien (Holz, Lehm, Eisen, usw.). Schüler schreiben auf, was es sein könnte. Zuerst klassisches Kim (Gegenstände zuerst zeigen). Lehrer geht hinter die Klasse und läßt die Gegenstände in beliebiger Reihenfolge, die sich die Schüler merken müssen, fallen (Gegenstände aussuchen, deren Fallgeräusche unterschiedlich sind). Wer hat am meisten Punkte?

3.2.2 EILE MIT WEILE

Spielablauf: (für die Arbeit mit einem Text)

Die Fragekarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die bekannten Spielregeln des "Eile mit Weile"

werden beibehalten. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:
Kommt ein Schüler auf ein Fragefeld (Bank), so muß er eine Fragekarte aufdecken, vorlesen und beantworten (falls er nicht eine Glückskarte gezogen hat). Über die Richtigkeit der Antwort entscheidet die Gruppe selbst. Wenn sie die Antwort als richtig bewertet, kann der Schüler zwischen den folgenden drei Möglichkeiten nach eigenem Belieben wählen:

- Er kann 6 Felder vorrücken,
- bis zur nächsten Spielrunde auf der Bank sitzen bleiben,
- er kann 6 Felder zurückgehen.

Beim Vorrücken oder Zurückgehen kann er auch heimschicken. Eine gezogene Glückskarte entspricht einer richtigen Antwort. Ist sich die Gruppe bei der Bewertung einer Antwort nicht einig, muß in Büchern nachgeschlagen oder der Lehrer gefragt werden.

Die Antworten sind auf drei Schwierigkeitsgraden gegeben:

1. Variante: 3 Fragekartenhäufchen mit 3 Schwierigkeitsgraden.
Die Schüler dürfen selber wählen, von welchem Häufchen sie die Karte nehmen. Bei den schwierigeren Fragen kann der Schüler mehr Felder vorrücken bzw. zurückgehen.

2. Variante: Um schwächere Schüler zu fördern, können auf den einfachsten Fragekarten noch zusätzlich 2 Informationen zum Stoff notiert sein, die später helfen, eine schwierige Frage zu beantworten. Beim mittleren Schwierigkeitsgrad gibt es dann noch eine Zusatzinformation.

3. Variante: Die Schüler der nach vorne kommt, erklärt und

3.2.3 WÖRTER HERAUSFINDEN

Spielablauf: (für die Wiederholung neuen Wortschatzes)

Der Lehrer (bzw. der Schüler) liest Definition eines Begriffes. Aufgrund dieser Definition sollen die Schüler nun das betreffende Wort herausfinden.

2 Mannschaften: Wenn ein Schüler der Mannschaft A als erster zum Zug kommt und seine Antwort falsch ist, ist Mannschaft B am Zug und kann sich während einer limitierten Zeit (z.B. eine Min.) in Ruhe die Antwort überlegen. Ist auch diese Antwort falsch, so

ist wieder Mannschaft A am Zug, usw. Nach mehrmaligem vergeblichen Raten gibt der Lehrer Hilfe: z.B. Zusatzhinweise oder Anfangsbuchstaben.

Variante: Als Vereinfachung können die gesuchten Begriffe, getrennt gemischt mit falschen, an der Wandtafel notiert sein.

3.2.4 WAS IS ES ?

Spielablauf:

Ein Schüler kommt nach vorn und zieht aus einer Schachtel einen Zettel. Auf dem Zettel steht ein Wort (z.B. s Buch). Durch geschicktes Fragen sollen die Mitschüler das Wort herausfinden. Die Antwort darf nur mit "ja" oder "nein" gegeben werden. Derjenige Schüler, der das Wort herausfindet, kommt als nächster nach vorn, um einen Zettel zu ziehen.

1. Variante: Bei "ja"-Antwort darf der gleiche Schüler weiterfragen.

2. Variante: Die Klasse wird in 3 Gruppen aufgeteilt. Jede einzelne Gruppe spielt nach den Regeln des Fernsehquiz "Was bin ich". (feste Reihenfolge; bei "ja"-Antworten darf der gleiche Schüler weiterfragen; Ziel: Die Gruppe findet den Begriff mit weniger als 10 "nein"-Antworten heraus)

3. Variante: Der Schüler, der nach vorn kommt, erklärt und umschreibt den Begriff. Die andern erraten den Begriff, ohne Fragen zu stellen.

3.2.5 DOMINO

Spielablauf:

Das Spiel besteht aus 36 Steinen. 25 enthalten links eine Antwort und rechts eine Frage. 8 Steine sind nur linksseitig mit einer Antwort versehen. Die rechte Seite ist frei (Endsteine).

Bei 3 Steinen ist nur auf der rechten Seite eine Frage notiert (Eröffnungssteine). Die Fragen der Eröffnungssteine sind so gestellt, daß im Spiel jeweils 2 Antworten angelegt werden können.

Spielregeln: Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und durchgemischt. Jeder Spieler nimmt sich nun entsprechend der Spielerzahl so viele Steine, daß diese gleichmäßig verteilt sind. Durch Los wird ermittelt, welcher Spieler beginnt. Die weitere Reihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn. Das Spiel kann nur durch Herauslegen eines Eröffnungssteines begonnen werden. Hat der erste Spieler keinen derartigen Stein, geht das Eröffnungsrecht auf den nächsten Spieler über usw. Nacheinander kann nun jeder Spieler jeweils einen Stein anlegen. Die Kontrolle, ob die richtige Antwort an die entsprechende Frage gelegt wurde, erfolgt durch die Gruppe.

Hat ein Spieler nicht den zur Frage entsprechenden Stein, kann er auch einen weiteren Eröffnungsstein anlegen. Ist auch diese Möglichkeit nicht gegeben, muß er solange aussetzen, bis er wieder anlegen kann. Die Endsteine bilden normalerweise das letzte Glied in einer Kette. Dieser Kettenabbruch kann im Spiel nur noch durch das Anlegen eines Eröffnungssteines verhindert werden, der dann neue Spielmöglichkeiten schafft. Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst alle Steine anlegen konnte oder, wenn keiner der Spieler mehr anlegen kann, derjenige, der die wenigsten Steine übrigbehalten hat.

Variante: (siehe Beilage 8)

3.2.6 FREMDKÖRPER

Spielablauf:

Die Schüler erhalten Listen mit Begriffen zu einem bestimmten Oberbegriff (evtl. usw. Listen auf Hellraumprojektor-Folien). In jeder Liste sind 2 oder 3 Begriffe eingeschmuggelt, die nicht dazugehören. Bsp.: Liste der Kleidungsstücke:

Hemd - Sakko - Socken - Pullover - Mantel - Tasche - Schlüssel.

Die Schüler finden nun einzeln oder in Gruppen die Fremdkörper heraus.

Variante: Die Schüler bilden Parteien, die sich gegenseitig selbst solche Aufgaben stellen.

3.2.7 LAUTSPRECHER

Spielablauf:

Die Schüler-Gruppen bestimmen ihren Lautsprecher. Die anderen scharen sich möglichst um ihn, um ihn leise beraten zu können. Der Lehrer ruft einen Oberbegriff und die Lautsprecher der Gruppen müssen nun nacheinander bzw. im Wechsel (es beginnt jeweils eine andere Gruppe) einen richtigen Begriff dazu sagen, bis eine Gruppe kein weiteres Wort mehr findet (während der Lehrer bis 10 zählt) oder einen Begriff nennt, der nicht zum verlangten Oberbegriff paßt, oder der schon einmal genannt worden ist. Die Gruppe, die keinen neuen Begriff mehr weiß, bekommt einen Minuspunkt. Gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Minuspunkten. Die Lautsprecher werden regelmäßig gewechselt, so daß möglichst jeder Schüler einmal diese Funktion hatte.

3.2.8 DUETT

Spielablauf:

Je eine 3er-Gruppe spielt das Duett mit einem "fremden" Kartenset. Nachdem gemischt wurde, erhält jeder Schüler 6 Karten. Hat ein Schüler zwei entsprechende Karten, kann er sie offen ablegen. Die anderen Schüler kontrollieren. Hat er falsch abgelegt, nimmt er die Karten wieder auf. Die Schüler geben einander im Uhrzeigersinn gleichzeitig eine Karte weiter und suchen wieder nach 2 entsprechenden, usw. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.

1. Variante: Anstatt die Karten weiterzugeben, kann gezogen

werden.

2. Variante: Einen "schwarzen Peter" dazunehmen und die Karten ziehen lassen. Verloren hat der Schüler, welcher am Schluß den schwarzen Peter in der Hand hat.

3. Variante: Memory: Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch, Abwechslungsweise decken die Schüler 2 Karten auf. Entsprechen sich diese, darf sie der Schüler (der sie aufgedeckt hat) zu sich nehmen und 2 weitere Karten aufdecken. Andernfalls legt er sie wieder verdeckt an die alte Stelle zurück und der nächste Schüler ist am Zug. usw. Gewonnen hat, wer am Schluß am meisten Paare gesammelt hat.

(siehe Beilage 9,10)

3.2.9 KETTENSPIEL

Spielablauf: (Leseübung)

Die Klasse wird durchnummeriert. Der erste Schüler beginnt den Text zu lesen, der allen Schülern ausgeteilt wurde. Liest er den ersten Satz korrekt, kommt der zweite Schüler mit dem nächsten Satz an die Reihe, usw. Bei jedem Fehler versucht der nächste Schüler den gleichen Satz korrekt zu lesen. Es wird die Zeit (T1) gemessen, die die Klasse braucht um den Text durchzulesen. Nun üben die Schüler den Text lesen. Die Klasse spielt dann eine 2. Runde. Wieder wird die Zeit (T2) gemessen und verglichen, wieviel Zeit die Klasse gutgemacht hat. Evtl. können weitere Versuche gemacht werden.

3.2.10 BÖSE SIEBEN

Spielablauf: (Zahlen lernen)

Es wird im Kreis herum gezählt. Jeder sagt eine Zahl. Nicht gesagt werden dürfen alle Zahlen, die eine 7 als Ziffer enthalten oder durch 7 teilbar sind. Sie werden durch "Böse" ersetzt. Also: Statt 7, 14, 17, 21, wird "Böse" gesagt. Macht einer einen

Fehler, beginnt der nächste von vorn. Mit Klatschen wird der Takt angegeben.

1. Variante: Nach einem Fehler wird nicht wieder von vorn begonnen.

2. Variante: 2 Gruppen: Macht die erste Gruppe einen Fehler, kommt die zweite Gruppe an die Reihe.

3.2.11 DER BLINDE ZEICHNER

Spielablauf:

Der Lehrer deckt eine vorbereitete Zeichnung auf, die alle anwesenden Schüler, außer dem Zeichner, sehen können. Die Klasse hat ca. 5 Min. Zeit, den Zeichner so zu informieren, daß er die Zeichnung gleichzeitig an der Wandtafel möglichst genau nachvollziehen kann. Vergleichen der Zeichnungen - Diskussion über das Ergebnis.

1. Variante: 2 Zeichner

2. Variante: Je mit Parallelklassen das gleiche Spiel.

3. Variante: Die Zeichnung wird nur kurz gezeigt. Die Schüler informieren den Zeichner aus dem Gedächtnis.

3.2.12 GRAFISSIMO

Spielablauf:

Aufteilung in 2 (3) Gruppen. Abwechselnd schicken die Gruppen einen Schüler nach vorn. Dieser erhält vom Lehrer einen Begriff auf einem Kärtchen oder zugeflüstert. Er versucht nun, möglichst schnell und klar den Begriff zu skizzieren. Diejenige Gruppe, die den Begriff zuerst gerufen hat, erhält einen Punkt. Wurde der Begriff innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 10 Min.) herausgefunden, erhält die Gruppe des Zeichners einen Zusatzpunkt.

Variante: Wettbewerb unter Parallelklassen. Die Klassen erhalten die gleiche Begriffsliste. Zeit stoppen.

3.2.13 KOFFERPACKEN

Spielablauf:

Beispiel: Der erste Schüler sagt: "Ich heiße Toni". Der zweite Schüler wiederholt den ersten Satz und bringt einen neuen Satz. Also: "Er heißt Toni, und ich heiße Peter und mache gern Sport." Der dritte Schüler wiederholt alles und geht weiter. Jeder Schüler wiederholt die ganze Reihe und bringt zusätzlich etwas Neues. Wenn ein Schüler nicht weiterkommt, hilft ihm der letzte Sprecher.

Variante: Jeder Schüler kann ein Nomen und ein Adjektiv bringen. Alle Schüler denken intensiv mit.

3.2.14 QUIZ

Spielablauf:

Vorbereitung: Der Lehrer bereitet eine Folie mit festem Punkteraster vor. Zu jedem Punktekästchen werden eine oder mehrere Fragen vorbereitet, die sich auf das der Spalte entsprechende Stoffgebiet beziehen, aber auch Scherzfragen sein dürfen.

Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein Startkapital von 500 Punkten. Die Führung der einzelnen Punktekonten übernimmt der Quizmeister selbst. Das Punkteraster mit 5 verschiedenen Gebieten wird auf eine Leinwand projiziert. Jede Gruppe zieht eine Nummer (1, 2, 3,), durch die die Reihenfolge im Spiel festgelegt wird. Die erste Gruppe beginnt, indem sie ein Kästchen aus dem Raster aufruft. Der Quizmeister kreuzt dieses Kästchen durch, sucht auf seiner Liste die entsprechende Frage und liest sie vor. Gibt die Gruppe in einer festgelegten Zeitspanne (1 Min.) eine richtige Antwort, so erhöht sich ihr Punktestand um die dem Kästchen entsprechende Punktzahl. Falsche Antwort oder Zeitüberschreitungen führen zu einem ebensogroßen Punkteverlust und geben zunächst der nächstfolgenden Gruppe das Antwortrecht, wodurch diese ebenfalls ihren Punktestand verbessern, aber auch verschlechtern kann. Hat diese Gruppe auf eine Antwort verzichtet oder gab sie eine falsche Antwort, kommt

Die nächste Gruppe an die Reihe, usw. Findet keine Gruppe die
Lösung, so gibt sie der Quizmeister bekannt. Nach Gruppe 1 kommt
Gruppe 2 an die Reihe und ruft ein nicht angekreuztes Kästchen
auf. Bei Risiko- und Glücks-Fragen hat nur die Gruppe, die gerade
am Zug ist, ein Antwortrecht. Risikofragen: Die Gruppe muß eine
beliebige Punktzahl (nicht höher als der augenblickliche
Punktestand) als Einsatz angeben. Diese Punktzahl kann gewonnen
oder verloren werden. Glücksfragen: Mit einer richtigen Antwort
gewinnt die Gruppe 500 Punkte, eine falsche Antwort hat keine
Konsequenzen. Ein Joker wird mit 100 Punkten belohnt. Sobald alle
Kästchen des Rasters aufgerufen sind, oder eine festgelegte Zeit
vorüber ist, endet das Spiel. Die Gruppe mit dem höchsten
Punktestand ist Sieger.

Quelle: leicht geändert nach: Kelber, M., Schwalbacher Spiel-
kartei

3 Rollenspiele

Die Schule hat den Auftrag, Menschen ganzheitlich zu bilden. Dazu kann das Rollenspiel einen wesentlichen Beitrag leisten. Seine spielerischen Vorgänge sind auf menschliche Beziehungen und auf die realen Verhältnisse ausgerichtet. Während auf Berufsbühnen die Aufführung das einzige Ziel darstellt, gehört bei den Schüleraufführungen der Gestaltungsprozeß zum Hauptanliegen der Theaterarbeit. Diese Rollenspielesammlung enthält denn auch vor allem Übungen, die erst fürs eigentliche Schulspiel vorbereiten. Sie sind auch als kurze Auflockerung innerhalb einer "normalen" Schulstunde geeignet. Vielleicht läßt sich dabei der eine oder andere Schüler fürs Schulspiel begeistern! Der Lehrer spielt nicht den Regisseur, sondern er betätigt sich als Berater und Vermittler. Das mitbestimmende Denken und Tun befähigt die Schüler, im Spiel und auch in der späteren Lebensrealität eigene, neue Ideen und Gruppeninteressen vorzubringen und durchzusetzen und Veränderungen für möglich zu halten.

3.3.1 SPIEGLEIN AN DER WAND

Spielablauf:

Je 2 Schüler - ein "Spiegelbenutzer" und ein "Spiegelbild"-Spieler - spielen zusammen. Der "Benutzer" sucht sich ein Thema aus der Liste aus, überlegt sich eine kurze Handlung dazu und spielt diese pantomimisch vor. Das Spiegelbild steht/sitzt seinem Partner im Abstand von einem Meter gegenüber und versucht, alle Bewegungen möglichst genau, spiegelbildlich nachzuvollziehen.

Spielvorschläge:

Zähne putzen, kämmen, mit Schaum rasieren, abwaschen, Autofahren, Plakate kleben, Brief schreiben, usw..

Variante: Statt die Bewegungen an eine bestimmte Situation zu binden, versucht der "Spiegelbenutzer" jeweils beliebige, möglichst originelle, weitausholende, aber lang-

same Bewegungen vorzuzeigen. Der Rollenwechsel erfolgt nun fließend 2 - 3 mal innerhalb von 5 Minuten, indem nach und nach jeder die Aufgabe des Partners übernimmt.

3.2 PANTOMIME

Spielablauf:

3 Schüler ziehen ein Kärtchen mit einem Beruf darauf. Dann geht einer nach dem andern nach vorn und stellt "seinen" Beruf pantomimisch dar. Die anderen Schüler schauen zu und versuchen, den Beruf zu erraten.

Vorschläge für Berufe:

Buchbinder, Schmied, Krankenwagenfahrer, Plakatkleber, Pizzabäcker, Ballonpilot, Bootsvermieter, Klavierstimmer, Schaufensterdekorateur, usw. .

1. Variante: Die Schüler stellen ihren Wunschberuf dar.

2. Variante: Die Schüler stellen ihr Hobby dar.

3. Variante: Die Schüler stellen Tiere dar.

3.3.3 DARSTELLUNGSFORMEN

Spielablauf:

Ein Schüler jeder Gruppe zieht beim Lehrer ein Kärtchen, auf dem steht, ob die Gruppe eine Komödie, eine Operette, ein Märchenspiel, eine Tragödie, eine Pantomime oder sonst eine Darstellungsform spielen soll. Anhand des Kärtchens und der 3 Requisiten bereiten die Gruppen ihre Vorführung innerhalb von 10-15 Minuten vor. Die kurzen (5-8 Min.), frei erfundenen Szenen werden danach von jeder Gruppe vorgetragen. Wird die Spielform deutlich? Typische Grundmuster der verschiedenen Darstellungsformen sollten vorher besprochen werden. Einzelne Szenen können nach der Diskussion nochmals gespielt werden.

3.3.4 SITUATIONSSPIELE

Spielablauf:

Die Klasse teilt sich in Zweiergruppen auf, von denen jede ein Kärtchen mit einer Spielsituation darauf zieht. Sie haben 2 Minuten Zeit, das Spiel vorzubereiten (das erste Mal etwas länger). Nachher spielen die Gruppen ihr Stück vor.

Situationsvorschläge:

- Ein Schaffner erwischt einen Fahrgast, der keine gültige Fahrkarte vorweisen kann.
 - Eine Person schläft in einem Zimmer, in das wenig später ein Einbrecher kommt.
 - Ein Kunde kommt in einen Laden, um für jemanden ein Geschenk einzukaufen.
 - Zwei Fischer sind gleichzeitig am Fischen, doch während der eine kaum je den Köder auswechseln muß, zieht der andere einen Fisch nach dem anderen aus dem Wasser.
 - Jemand kommt mit seinem kranken Tier zum Arzt in die Praxis.
- Die Kärtchen können mit den Schülern zusammen hergestellt werden.

3.3.5 TAGESSCHAU

Spielablauf:

Schüler-Gruppen bereiten gegen Ende eines Tages (oder Woche) eine kurze Zusammenstellung der nach ihrer Sicht wichtigen Ereignisse vor. Diese können sich auf äußere, organisatorische Dinge, Erlebnisse, inhaltliche Themen, Konflikte, besondere Freuden und Beobachtungen zum Verhalten einzelner Teilnehmer beziehen. - In der Darstellung der Tagesschau sitzen neben dem Sprecher die Berichterstatter zu einzelnen Dingen und berichten. Auch Bilder, Wandzeitungen mit stilisierten Zeichnungen usw. können "eingebildet" werden. Steht eine Video-Anlage zur Verfügung, kann die Tagesschau vorher z.B. auch mit Interviews aufgezeichnet und zu einem verabredeten Zeitpunkt über den Monitor "gesendet" werden.

Variante: Wie in der "Spätausgabe" der Tagesschau gibt es auch einen Kommentar, der zu einzelnen Ereignissen oder zum Tagesgeschehen Stellung nimmt. Die Tagesschau wird anschließend von der Klasse diskutiert, wobei sowohl die Sicht der Produzenten als auch die berichteten Ereignisse und darüber hinaus die Einschätzung der anderen Klassenmitglieder zur Sprache kommen sollen.

3.3.6 ALLE LEHRER FEHLEN

Spielablauf:

Die Gruppen betreten lustlos und auf Lehrer schimpfend das Schulhaus. Am Anschlagbrett sehen sie, daß alle Lehrer fehlen ("Der Direktor ist in seiner Papierflut ertrunken" etc.). Den Text haben die Schüler vorher kurz aufgeschrieben. Zuerst werden einige Proben ohne Text gemacht, dann wird das Stück mehrfach aufgenommen, zusammengeschnitten und nachvertont.

Quelle: leicht geändert nach: Orlick, T., Neue kooperative Spiele

3.4.1 VERURTEILT

Spielablauf:

Jeder Schüler bekommt eine Karte, die er ein wenig vielleicht schuldig oder schuldig befunden, der dritte Fußballtrainer, der die Spieler nicht mehr...

Die alle beschreiben... (Text ist hier sehr undeutlich)

3.4 Planspiele

Eine ausführliche Darstellung der Technik des Planspielles ist innerhalb dieser Arbeit aus Zeitgründen nicht möglich. Es gibt inzwischen zahlreiche Praxisbeispiele und leicht verständliche Anleitungen zum Entwerfen und Durchführen von Planspielen, auf die hier verwiesen werden kann, (z.B. J. Lehmann: Simulations und Planspiele in der Schule, 1977, usw.).

Die folgende Beschreibung eines Planspielgerüsts soll einmal diejenigen zur näheren Beschäftigung mit diesem sehr nützlichen Verfahren anregen, die noch keine Planspielerfahrung haben, und zum andern zur Konstruktion von Planspielen ein grobes Raster mit schneller Orientierungsmöglichkeit anbieten.

Die Durchführung des Planspiels

1. Einführung der Mitspieler in das Planspiel, Aushändigung von Unterlagen.
2. Wahl und Festlegen von Rollen, "starke" Spieler nicht in bestimmten Gruppen häufen.
Selbstwahl oder Zuteilung. Verteilung der Spielutensilien.
3. Die Spieler machen sich mit den Handlungsanweisungen für ihre Gruppe und gegebenenfalls den Rollenanweisungen für ihre Person vertraut. Die Gruppen finden sich zusammen.
Das Planspiel beginnt.
4. Ablauf des Planspielles durch Initiativen der Gruppen.
5. Beendigung oder Abbruch des Planspiels.

3.4.1 WANDZEITUNG

Spielablauf:

Jeder Schüler sucht sich eine Rolle aus. Der eine ist vielleicht Schuhmacher, der zweite Kaminfeger, der dritte Fußballtrainer, die vierte Krankenschwester, die fünfte Köchin,...

Sie alle beobachten nun gemeinsam irgendein kleines Ereignis: z.B. vom Fenster aus. Zwei Schüler könnten auch eine kurze Pantomime

spielen, die einen Vorgang dargestellt. Danach schreibt jeder einen subjektiven Bericht von seinem Standpunkt aus. Dem des Schumachers, der Krankenschwester,

Nach etwa 10 Minuten werden diese Berichte reihum vorgelesen und dann an die Wand zu einer "Wandzeitung" zusammengestellt.

3.4.2 STANDPUNKTE

Spielablauf:

Es geht darum, ein Märchen, eine Sage, eine Begebenheit von verschiedenen Standpunkten aus zu erzählen. Das Thema kann vom Lehrer vorgegeben oder auch von den Schülern ausgewählt werden. Bsp. Das Märchen vom Rotkäppchen soll aus der Perspektive des Wolfs (oder der Großmutter, des Jägers,....) erzählt werden. Eventuell bekommen die Schüler Zeit, sich gemeinsam vorzubereiten. Sie können Stichworte notieren, die ihnen wichtig erscheinen. Dann wird die neue Märchenfassung erzählt, indem jeder Schüler einen Satz formuliert. Es ist wichtig, daß man dabei erfährt, daß der Wolf von der Richtigkeit seiner Handlung überzeugt ist.

Steigerung: Je nach Thema werden verschiedene Parteien gebildet.

Z.B. bei folgender Begebenheit: Ein Radfahrer fährt in Richtung Fußgängerstreifen. Ein Fußgänger steht vor dem Fußgängerstreifen.

Der erste Schüler vertritt den Fußgänger und sagt: "Dieser Radfahrer kommt schnell. Könnte er wohl noch bremsen?"

Der zweite Schüler vertritt den Radfahrer und sagt: "Hoffentlich wartet der Fußgänger. Meine Bremsen sind auch nicht mehr so, wie sie sein sollten."

Der dritte Schüler vertritt den Fußgänger und sagt: "Der kann schon bremsen. Ich gehe über den Streifen."

Quelle: leicht geändert nach: Elias, J., Schultheater. Spielversuche

4. Persönliche Erfahrungen in der Arbeit mit Spielen im Unterricht

4.1. Zum Teil A

Im fünften Semester hatte ich die Möglichkeit, einige Spiele bei unserem Praktikum auszuprobieren. Und diese Möglichkeit hatte ich auch selbstverständlich ausgenutzt. Ich unterrichtete vor allem in der fünften und sechsten Klasse und konnte also sehr gut die Spiele verwenden, die ich für diese Arbeit gesammelt hatte. Aber nicht alle Spiele, die ich mit den Schülern spielte, befinden sich in dieser Arbeit und ich hatte auch nicht alle Spiele, die hier erwähnt sind, ausprobiert. Dazu hätte ich deutlich mehr Zeit in dem Praktikum gebraucht. Ich wählte nur die Spiele, die den Schülern Spaß machten, die, die eine angenehme Veränderung im Lernprozeß waren, und die, bei denen ich mir dachte, daß sie eine angenehme Veränderung gewesen wären.

Das erste Spiel, das ich beim Unterricht verwendete, war das Spiel "Nummernrufen" aus der ersten Gruppe "Spiele zum Üben der Buchstaben und der Zahlen". Ich wählte mir die Variante 1. Beim Aufrufen der eigenen Zahl klatschten die Schüler im Takt in die Hände und beim Aufrufen der Zahl eines Mitschülers klatschten die Schüler im Takt auf die Oberschenkel. Dieses Spiel verwendete ich in der fünften Klasse und zwar nachdem, was die Schüler die Zahlen von eins bis zwanzig lernten. Ich muß sagen, daß dieses Spiel sehr viel Spaß machte und die Schüler wollten es auch in den nächsten Stunden spielen. Ich fragte die Schüler nicht, ob ihnen das Spiel Spaß machte, aber nach der Reaktion, daß sie das Spiel noch in den weiteren Unterrichtsstunden spielen wollten, traf ich, nach meiner Meinung, mit "Nummernrufen" die richtige Wahl. Die Lehrerin fragte ich auch nicht, wie ihr das Spiel gefiel, aber sie benutzte später das Spiel auch in ihren Unterrichtsstunden.

Das zweite Spiel, das ich während des Praktikums benutzte, war der "Hörtest" aus der dritten Gruppe "Wettkampfspiele". Es war in der sechsten Klasse. Die Verwendung dieses Spieles hatte kein bestimmtes Ziel im Bereich der Grammatik. Ich wollte nur mit

diesem Spiel das Hörverständnis der Schüler verbessern und den Lernprozeß ein bißchen lustiger machen. Mit diesem Spiel war es am Anfang nicht so einfach. Ich teilte die Schüler in Gruppen, jede mit drei Schülern, ein und sie bildeten dreisilbige Wörter. Zuerst konnten die Schüler keine Wörter bilden, weil sie nicht richtig verstanden hatten, aber in den nächsten Stunden verstanden die Schüler immer mehr und mehr und ich konnte die einzelnen Gruppen vergrößern bis auf fünf Mitglieder. Dann hat das Spiel erst richtig Spaß gemacht. Ich mußte aber das Spiel erst am Ende der Stunde verwenden, wenn die Schüler schon richtig "warm" waren.

Ich habe selbstverständlich auch andere Spiele ausprobiert und bis auf ein einziges waren sie ein wirklicher Beitrag zum Verbessern des Unterrichts. Die Spiele, mit denen ich keinen großen Erfolg hatte, waren solche Spiele, bei denen die Schüler sehr lange Sätze bilden mußten und bei denen die Voraussetzungen an den Wortschatz zu hoch waren. Solche Spiele sind eher für ältere Schüler, die schon mehr als zwei Jahre eine Fremdsprache lernen, geeignet.

Bisher schrieb ich vor allem nur über die Unterhaltungsseite der Spiele. Mit der war ich zufrieden. Aber bei den Spielen sollten die Schüler auch etwas dazu lernen, was auch direkt die deutsche Sprache betrifft. Das heißt z.B. bestimmte grammatische Erscheinungen, Hör- und Leseverstehen usw.. Wenn ich also noch einmal die zwei Spiele, die ich schon oben erwähnte, benutze, muß ich konstatieren, daß auch in diesem Bereich die Spiele ein großer Beitrag zu dem Lernprozeß waren. Beim Spiel "Nummernrufen" lernten die Schüler die Zahlen von 0 bis 20 schnell zu verwenden, und gerade die Schnelligkeit beim Zahlenverstehen kann man später in praktischem Gebrauch sehr gut ausnutzen, um sich in deutschsprachigen Ländern zu verstehen. Das zweite Spiel diente vor allem dem Hörverständnis. Diese Aufgabe hat das Spiel auch gelöst. Wie ich schon oben erwähnte, hatten sich die Gruppen von 3 auf 5 Schüler vergrößert und das bestätigt auch ein verbessertes Hörverstehen. Die Behauptung, daß die Spiele auch dem Lernen dienen sollten, kann ich nach meinem Praktikum auch bestätigen und auch von dieser Bedeutungsseite der Spiele die Verwendung empfehlen.

Allgemein kann ich die Spiele im Fremdsprachenunterricht nur empfehlen. Sie machen den Unterricht spannend, erhöhen die Motivation der Schüler, die haben auch mehr Spaß davon, sie sind lebendiger und aktiver, und der Lehrer hat dann auch mehr Lust zu unterrichten.

4.2 Zum Teil B

Während meines Studiums an der Pädagogischen Fakultät in Liberec hatte ich mehrmals Gelegenheit an einer Grundschule den Deutschunterricht zu führen. Deshalb habe ich auch das Thema "Über die Bedeutung von Spielen für den Lernprozeß im Fremdsprachenunterricht" als Thema meiner Abschlußarbeit gewählt. Ich habe für diese Arbeit viele Spielarten ausgewählt. Bei jedem Praktikum habe ich dann einige Spiele ausprobiert. Zusammenfassend kann ich sagen, daß ich nicht nur bei den Schülern, sondern auch bei dem Mentor einen großen Erfolg hatte. Natürlich war mein Erfolg nicht bei jedem Spiel so groß, aber damit habe ich gerechnet. Wenn ich sah, daß ich nicht so erfolgreich war, habe ich mit dem Mentor und selbstverständlich auch mit den Schülern darüber diskutiert. Vor allem interessierte ich mich dafür, was die Schüler beim Spielen gut, sinnvoll und spaßig fanden.

Ich möchte hier nur kurz beschreiben, mit welchen Problemen ich mich bei der Vorbereitung und bei der Durchführung der ausgewählten Spiele beschäftigt habe.

Ich habe vorwiegend mit einer siebenten und achten Klasse gearbeitet. Bei jeder Vorbereitung des Spiels muß man immer gut überlegen, mit welchen Schülern man arbeitet, ob mit leistungsstarken oder leistungsschwachen. Das, was ich festgestellt habe, ist, daß in jeder Klasse leistungsstarke und leistungsschwache Schüler sind. Das muß man wissen vor allem beim Einteilen der Schüler in Gruppen. Der Leistungsstand jeder Gruppe sollte gleich sein.

Jedes Spiel ist in dieser Abschlußarbeit (Teil B) für eine ganze

Stunde (45 Minuten) vorbereitet. Die Spiele, die erfolgreich waren, mußte ich mit den Schülern mehrmals machen. Mein Hauptziel war die Erweiterung des Wortschatzes der Schüler im Unterricht. Ich wollte feststellen, ob die Schüler sich beim Spielen die neuen Wörter besser und schneller merken. Zusammenfassend kann man sagen, daß die neuen Wörter beim Spielen öfter wiederholt werden, als bei der Arbeit mit dem Lehrbuch. Natürlich habe ich auch eine kleine Kontrolle gemacht, ob die Schüler wirklich die neuen Wörter gut beherrschen und zwar gleich am Ende der Stunde und dann noch einmal am Anfang der nächsten Stunde. Nicht nur ich, sondern auch mein Mentor waren angenehm überrascht. Der Erfolg war beim Spielen größer als bei der Arbeit mit den Lehrbüchern.

Es handelt sich um die Spiele **Kim**, **Wörter herausfinden**, **Domino**, **Lautsprecher**, **Pantomime**, **Namen lernen** und **Rätselspiel**. Ich habe diese Spiele genauso vorbereitet, wie es in den Spielabläufen steht. Die Schüler haben in Gruppen gearbeitet (jede Gruppe 4 bis 5 Schüler). Der Mentor mußte selbst konstatieren, daß der Unterricht effektiver war, daß die Schüler mehr gearbeitet haben und daß die Atmosphäre in der Klasse besser war.

Die Motivation der Schüler ist beim Lernen das Wichtigste. Wenn die Schüler zum Beispiel schon einen Tag vorher wissen, daß sie in der nächsten Stunde etwas ganz anderes machen werden (Spielform des Unterrichts), arbeiten sie dann ohne Angst und jeder Schüler zwingt sich selbst, anderen seine Kenntnisse zu zeigen. Niemals darf der Lehrer eine schlechte Zensur androhen. Dann würde die Motivation ganz weg sein, und die Schüler würden wieder Angst bekommen.

Zum Schluß möchte ich sagen, daß die Spiele, die ich ausprobiert habe, für den Deutschunterricht wirklich geeignet sind. Die Spiele, die im Teil B ausgewählt sind, kann ich nur für die Schüler empfehlen, die sich mit der deutschen Sprache schon mehrere Jahre beschäftigen und selbstverständlich für die Schüler, die zugleich keine grundsätzlichen Probleme mit der Sprache haben.

5. Literaturverzeichnis

- Bednarik, Rossi: Mein erstes Deutschbuch.
Wien: J & V Schulbuchverlag GmbH, 1977.
- Bohn, Rainer: Sprachspielereien für Deutschlernende.
Leipzig: Langenscheidt - Verlag Enzyklopädie, 1989.
- Dreke, Michael: Wechselspiel.
Berlin, München: Langenscheidt KG, 1986.
- Eberle, Gerhard: Die Pädagogik.
Mannheim: Meyers Lexikonverlag, 1989.
- Elias, Joachen: Schultheater. Spielversuche.
Hamburg: Comeniusverlag, 1978.
- Göbel, Richard: Deutsch mit Fortgeschrittenen.
Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH&Co, 1983.
- Hölscher, Petra: Einstiegskurs Deutsch.
Donauwörth: Verlag Ludwig Auer, 1992.
- Kelber, Michael: Schwalbacher Spielkartei.
Maggingen: Matthias - Grünwald - Verlag, 1985.
- Lohfert, Walter: Kommunikative Spiele für DaF.
Ismaning: Max Heuber Verlag, 1982.
- Müller, Wolfgang: Das Bedeutungswörterbuch.
Mannheim: Meyers Lexikonverlag, 1985.
- Orlick, Thomas: Neue kooperative Spiele.
Zürich: Beltz Verlag, 1985.
- Spier, Anne: Mit Spielen Deutsch lernen.
Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH&Co, 1981.

Thorsten, Friedrich: Lernspielkartei.

Ismaning: Max Heuber Verlag, 1985.

Vopel, K. Wolfgang: Interaktionsspiele (Teil 1).

Hamburg: ISKO - Presse, 1981.

Wahrig, Gerhard: Deutsches Wörterbuch.

Stuttgart: Deutsche Verlags - Anstalt GmbH, 1983.

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP

ZAHLEN-BINGO

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	42	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

BUCHSTABEN-BINGO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z		Ä	Ö	Ü

GROSS- UND KLEINBUCHSTABENBINGO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		

Teilnehmerliste

	Name	Adresse	Telefon
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

Knesebeckstraße 38 Tel: 80 36 27	Leibnitzplatz 95 Tel: 38 59 88
Adenauerplatz 7 a Tel: 76 34 12	Messeallee 35 Tel: 34 27 63
Merkelstraße 4 Tel: 23 54 66	Universitätsstraße Tel: 54 76 18
Nachtigallenweg 123 Tel: 35 41 98	Poststraße 24 Tel: 88 33 12
Schillerplatz 3 Tel: 12 45 69	Siemensallee 31 Tel: 63 18 91
Stennerstraße 4 Tel: 12 45 69	Ursulinenweg 67 Tel: 27 63 18 2
Garlopstraße 2 Tel: 55 23 44	Goethestraße 12 Tel: 12 47 39
Käthe-Kollwitz-Straße 15 Tel: 36 83 12	Herrengasse 17 Tel: 93 28 16
Hafenstraße 58 Tel: 2 34 67 29	Residenzplatz 2 Tel: 76 38 29

A

B

Humboldtschule

Universität

Parkapotheke

Kaufhaus Ott

Hotel "Stern"

Praxis Dr. Zug

Reisebüro Kurz

Rathaus

Arbeitsamt

Volkshochschule

Landstraße 85

Humboldtschule

Goetheplatz 57

Universität

Hauptstraße 98

Parkapotheke

Ringpromenade 1

Kaufhaus Ott

Schloßgasse 13

Hotel "Stern"

Viesenweg 116

Praxis Dr. Zug

Opernplatz 6

Reisebüro Kurz

Marktplatz 4

Rathaus

Bahnhofstraße 2

Arbeitsamt

Schulweg 45

Volkshochschule

Telefonnummern

9 1 2 3 5 4	2 4 6 8 9 1
4 2 5 9 0	3 5 9 0 1 1
1 4 5 5 7 9 0	2 4 6 6 8 0
3 5 3 2 8 9	4 1 1 1 2 3 7
3 5 3 2 2 3	5 6 3 2 1 9
8 3 5 9 0 1	1 2 3 5 3 6
7 8 3 2 5 5	8 6 9 0
2 4 6 7 0 1	7 7 9 0 3 4
6 9 0 4 3 3	2 5 7 8 9 0
5 6 8 9 4	8 7 5 2 3 1 9

A

B

Kiel	Kiel Gleis 3	6.12
Bremen	Bremen Gleis 13	7.01
Hannover	Hannover Gleis 17	8.54
Bonn	Bonn Gleis 5	9.45
Düsseldorf	Düsseldorf Gleis 12	10.03
Frankfurt	Frankfurt Gleis 18	12.39
Berlin	Berlin Gleis 23	13.19
Hamburg	Hamburg Gleis 9	17.38
Köln	Köln Gleis 2 a	21.17
München	München Gleis 14	23.22

A

B

Susanne	Schule
Andreas	Universität
Fräulein Groß	Büro
Herr Müller	Sportplatz
Frau Schön	Garten
Martin	Diskotheek
Peter	Theater
Nicole	Badezimmer
Fräulein Klein	Schweiz
Herr Huber	München

der	Auto	das	Puppe	die	Buch
-----	------	-----	-------	-----	------

das
Junge

der
Radio

das
Heft

die	Uhr	das	Mädchen	das
Tisch				

die Hose

der Mantel

die Mütze

das Hemd

der Anorak

der Pullover

die Jacke

die Bluse

der Rock

der Strumpf

die Schere

das Lineal

das Heft

das Buch

der Radiergummi

der Spitzer

der Bleistift

der Füller

das
Federmäppchen

die Schultasche

die Lehrerin

der Lehrer

die Schülerin

der Stuhl

die Tafel

das Fenster

der Schwamm

der Schüler

der Tisch

die Kreide

die Tür

der Papierkorb

