

Anwendung und Funktion von Spielen in DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen

Pavić, Tamara

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:737527>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-11**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

TAMARA PAVIĆ

DIPLOMSKI RAD

**ANWENDUNG UND FUNKTION VON
SPIELEN IM DAF-UNTERRICHT AN
KROATISCHEN GRUNDSCHULEN**

Zagreb, rujan 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE
(Zagreb)

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: Tamara Pavić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Anwendung und Funktion von Spielen
im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen

MENTOR: doc. dr. sc, Ana Šenjug Krleža

Zagreb, rujan 2019.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	
Zusammenfassung	
Sažetak	
EINLEITUNG.....	1
I. SPIEL ALS METHODISCHES PRINZIP	3
1. Spieldefinition.....	3
1.1. Spielen vs. Lernen	5
1.2. Warum spielend lernen.....	6
1.2.1. Funktion der Spiele	6
1.2.2. Didaktische Vor- und Nachteile.....	8
1.3. Was wird im Spiel gelernt?	9
1.3.1. Kognitive Lernziele.....	9
1.3.2. Affektive Lernziele	12
1.3.3. Psychomotorische Lernziele	15
2. Spiele im Fremdsprachenunterricht	18
2.1. Merkmale des Spiels	18
2.2. Kriterien zur Auswahl von Spielen im Fremdsprachenunterricht	20
2.3. Verlauf des Spiels.....	23
2.4. Probleme, die beim Spielen auftreten können.....	24
3. Einteilung von Spielen	27
3.1. Didaktische Spiele.....	27
3.2. Sprachlernspiele	29
3.2.1. Grammatikspiele	29
3.2.2. Wortschatzspiele	33
3.2.3. Aussprachspiele.....	34
3.3. Kreative Spiele	36
3.4. Bewegungsspiele.....	37
3.5. Interaktionsspiele.....	38

3.6. Planspiele.....	39
4. Übersicht der relevanten Untersuchungen im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht	41
II. UNTERSUCHUNG DES GEBRAUCHS DER SPIELE IM DAF-UNTERRICHT	43
1. Ziele und Hypothesen der Untersuchung.....	43
2. Instrumente und Verfahren	44
3. Ergebnisse der Untersuchung.....	46
3.1. Analyse der Unterrichtsbeobachtungen	46
3.2. Befragungen der Lehrpersonen	54
4. Schlussfolgerung und Implikationen für den DaF-Unterricht	60
LITERATURVERZEICHNIS	62
TABELLEN- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	66
Anhang 1	68
IZJAVA.....	69
Erklärung über die eigenständige Erstellung der Arbeit.....	69

Zusammenfassung

Eines der wichtigsten methodischen Prinzipien zum Fremdsprachenlernen ist das Spielen. Spielerische Aktivitäten ermöglichen einen dynamischen Unterricht und helfen den Schülern und Schülerinnen den Lerninhalt leichter zu beherrschen. Daher sind Spiele in kroatischen curricularen Dokumenten als wichtige Bestandteile des Fremdsprachenunterrichts hervorgehoben. Jedoch stellt sich die Frage, inwieweit die Lehrkräfte die Vorteile der Spiele wahrnehmen und ob sie das Potenzial solcher Aktivitäten im Unterricht ausnutzen.

Die vorliegende Diplomarbeit befasst sich daher mit der Problematik der Anwendung und Funktion von spielerischen Aktivitäten im Deutschunterricht. Das Ziel der Arbeit war zu untersuchen und zu beurteilen, inwieweit Spiele bzw. spielerische Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden. Dabei versuchten wir folgende Fragen zu beantworten: wozu werden Spiele in den Unterricht eingesetzt, welche sprachliche Elemente werden dabei geübt und in welcher Unterrichtsphase benutzt man Spiele. Die Untersuchung wurde an vier kroatischen Grundschulen durchgeführt. Dabei wurden zwei Verfahren benutzt: 1. Insgesamt 34 Deutschstunden wurden beobachtet und analysiert; 2. nach den Unterrichtsbeobachtungen wurden die Lehrpersonen (8) mit Hilfe eines halbstrukturierten Interviews befragt. Durch die Analyse der Ergebnisse wurde bewiesen, dass Spiele am meistens für die Wiederholung und/oder Einübung der Lerninhalte eingesetzt werden. Oft werden aber auch in der Einführungsphase Spiele zur Motivation der Schüler und Schülerinnen eingesetzt. Genauso hat sich erwiesen, dass man durch spielerische Aktivitäten am meisten den Wortschatz übt. Dabei benutzen jüngere Lehrkräfte spielerische Aktivitäten öfters im Unterricht.

Schlüsselwörter: Grundschule, Fremdsprachenunterricht, Spiele im DaF-Unterricht, Unterrichtsbeobachtung, Lehrerbefragung

Sažetak

Jedan od najvažnijih metodičkih principa za učenje stranih jezika je igra. Aktivnosti koje uključuju igru omogućuju dinamično podučavanje i pomažu učenicima da lakše ovladaju sadržajem učenja. Stoga su igre u hrvatskim nastavnim dokumentima istaknute kao važne komponente poučavanja stranog jezika. Međutim, postavlja se pitanje u kojoj mjeri učitelji doživljavaju prednosti igara i iskorištavaju li potencijal takvih aktivnosti u nastavi.

Ovaj se diplomski rad stoga bavi problemom primjene i funkcije igara u nastavi njemačkog jezika. Cilj rada je bio istražiti i procijeniti u kojoj mjeri se igre odnosno aktivnosti s igrama koriste u podučavanju stranih jezika. Pokušali smo odgovoriti na sljedeća pitanja: za što se koriste igre u nastavi, koji se jezični elementi pritom podučavaju odnosno razvijaju te u kojoj se fazi nastave koriste igre. Istraživanje je provedeno u četiri osnovne škole u Hrvatskoj. Pritom su korištene dvije metode: 1. opažana su i analizirana ukupno 34 sata njemačkog jezika; 2. nakon odgledanih sati intervjuirane su učiteljice (8) pomoću polustrukturiranog intervjua. Analiza rezultata je pokazala da se igre najčešće koriste za ponavljanje i/ili vježbanje nastavnog sadržaja. Međutim, igre se često koriste i u uvodnom dijelu sata kako bi se motivirali učenici. Također se pokazalo da se igre najčešće koriste za uvježbavanje vokabulara. Mladi učitelji pritom češće koriste igre u nastavi.

Ključne riječi: osnovna škola, nastava stranog jezika, igre u nastavi njemačkog kao stranog jezika, promatranje nastave, ispitivanje učitelja

EINLEITUNG

Das Fremdsprachenlernen wird heutzutage immer früher eingesetzt. Es fängt schon im Kindergarten an und bleibt ein integraler Bestandteil der Ausbildung sowohl in der Grundschule, Mittelschule als auch während des Studiums. In jeder dieser Schulstufe sollte man die Sprachsensibilität fördern, dies gilt vor allem bei den Vorschulkindern oder den Grundschulkindern, wenn man mit dem Fremdsprachenlernen erst beginnt. Deswegen sind durch lernpsychologische Rahmenbedingungen verschiedene methodische Prinzipien definiert, die man in dieser Anfangsstufe des Erlernens einer Fremdsprache einsetzen sollte. Eines der wichtigsten methodischen Prinzipien zum Fremdsprachenlernen ist das Spielen. Schon seit langem ist es bekannt, dass das Spiel ein Grundbedürfnis des Menschen ist. Deswegen ist es wichtig, spielerische Elemente in den Unterricht einzusetzen, denn Spiele sind beim Lernen, sowie beim Fremdsprachenlernen, ein wirkungsvolles Mittel zum Erfolg.

Spiele sind daher im kroatischen Lehrplan in den frühen Fremdsprachenunterricht integriert, denn das Sprechen und die Kommunikation stehen im Mittelpunkt des frühen Fremdsprachenlernens. Dies sollte mit Hilfe von Mimik, Gestik, Bewegung, Spielen und Liedern gefördert werden (vgl. Nastavni plan i program za osnovnu školu. NPIP. 2006, S. 79). Im Sekundarbereich liegt der Fokus mehr auf der Metasprache und auf einer ausgewogenen Entwicklung von den Fertigkeiten Sprechen und Hören, wobei Lesen und Schreiben nicht vernachlässigt werden (vgl. NPIP, 2006, S. 79). Auch im Curriculum für die Fremdsprache Deutsch in den Grundschulen und Gymnasien in der Republik Kroatien (Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Njemački jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, NN7/2019) fördert man einen Unterricht, der an das Kind orientiert ist. In einem schülerorientierten Unterricht haben die Schüler und Schülerinnen (im weiteren Text SuS) eine aktive Rolle in der Entwicklung und Ausbildung des eigenen Wissens, eigener Fertigkeiten und Werten. Dabei ist die Rolle der Lehrperson (im weiteren Text LP) eine anregende Umgebung herzustellen, wobei folgende Richtlinien berücksichtigt werden sollten: ganzheitliche Entwicklung und das Wohlfühlen der SuS, aktive Rolle der SuS beim Lernen, Verbindung mit den Erfahrungen der SuS, Förderung des komplexen Denkens und Anwendung des Gelernten, Offenheit zur Zusammenarbeit und Gemeinschaft, klare und hohe Erwartungen, Individualisierung, anregende und sichere Umgebung. (vgl. Nationales Rahmencurriculum für

Vorschulerziehung und -bildung und für die allgemeine Pflicht- und Mittelschulbildung, 2011, S. 6). Spiele im Unterricht bieten diese Möglichkeit, den Fremdsprachenunterricht schülerorientiert zu gestalten. Auf diese Art und Weise stehen die SuS mit ihrer individuellen Eigenartigkeit im Mittelpunkt des Unterrichts.

Doch nicht immer werden Spiele als eine Aktivität benutzt, wobei die SuS etwas lernen. Das Spiel wird sehr oft nur als Belohnung nach einer anstrengenden Arbeit im Unterricht benutzt. Nachdem die SuS zum Beispiel eine grammatische Einheit eingeübt haben, setzt die LP ein Spiel ein, das aber oft mit dieser grammatischen Einheit nichts zu tun hat. Man spielt nur um zu spielen, nicht um dabei etwas zu lernen. Oft wird das Spiel auch als Motivation am Anfang des Unterrichts benutzt, ohne dabei ein spezifisches Lernziel zu erreichen. Aber meiner Meinung nach, spielt das Spiel, besonders im Fremdsprachenunterricht, eine wichtige Rolle. Deshalb beschäftigt sich die vorliegende Diplomarbeit mit der Anwendung und Funktion von Spielen im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen.

Im theoretischen Teil der vorliegenden Diplomarbeit befasste ich mich mit der Definition von Spielen, mit der Grenze zwischen dem Spielen und dem Lernen, mit den Begründungen warum man spielend lernen soll und mit den didaktischen Vor- und Nachteilen eines Spiels. Darauf folgen Merkmale des Spiels im DaF-Unterricht, welche Kriterien man beim Spielauswahl beachten sollte, der Spielverlauf und Probleme, die beim Spielen auftreten können. In diesem Kapitel werden verschiedene Spielarten beschrieben und zu jeder Spielart wird auch ein konkretes Beispiel vorgestellt. Zuletzt wird eine Übersicht der relevanten Untersuchungen im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht vorgestellt.

Im zweiten Teil der Diplomarbeit wird die Untersuchung der Anwendung und Funktion von Spielen im DaF-Unterricht dargestellt. Das Untersuchungsdesign umfasste zwei Verfahren: 1. 34 Deutschstunden wurden beobachtet und analysiert; 2. nach den Unterrichtsbeobachtungen wurden die Lehrpersonen (8) mit Hilfe eines halbstrukturierten Interviews befragt. Nachdem das Untersuchungsdesign beschrieben wird, werden die Ergebnisse dargestellt und zwar in zwei umfangreichen Kapiteln – Analyse der Unterrichtsbeobachtungen und Lehrerbefragung. Zum Schluss werden die gestellten Hypothesen diskutiert, Ergebnisse zusammengefasst sowie die Implikationen für den Fremdsprachenunterricht thematisiert.

I. SPIEL ALS METHODISCHES PRINZIP

Im theoretischen Teil dieser Diplomarbeit wird zuerst der Begriff Spiel erklärt. Zu diesem Zweck beschäftigen wir uns mit verschiedenen Spieltheorien sowie mit der Grenze zwischen dem Spielen und dem Lernen. Anschließend werden die Argumente für den Einsatz von Spielen in den Unterricht diskutiert und die Lernziele, die man mit dem Spiel erreichen kann, näher erläutert.

1. Spieldefinition

Spiele sind offenbar ein Teil der menschlichen Existenz, denn sie sind schon jahrhundertlang in allen Kulturen bekannt. Dieser Fakt diente mehreren Spieltheoretikern als ein Spezifikum des Spiels. Huizinga (1939), der niederländische Kulturhistoriker, spricht vom Homo Ludens. Er bezeichnet den Menschen als einen spielenden Menschen. Röhrs beschreibt im Jahr 1981 das Spiel als ein Urphänomen des Lebens. Obwohl schon so früh versucht wurde, das Spiel zu definieren, sind erst seit dem 19. Jahrhundert in verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen sinnvolle Spieltheorien entstanden (vgl. Hansen und Wendt 1990, S.10). In der Literatur trifft man heute sehr oft Definitionen vom Spiel, die mit Hilfe von Merkmalen des Spiels definiert werden. Scheurl (1990) stellte eine Liste von „Wesensmerkmalen“ auf, die fast allen Spielformen gemeinsam sind. Im Kapitel 2.1. werden diese Wesensmerkmale näher dargestellt.

Es besteht also keine allgemeingültige Definition des Spiels. Der Begriff Spiel wird von jedem Menschen und von jeder Kultur unterschiedlich definiert. In der deutschen Sprache kann man den Begriff Spiel auf mehrere Bereiche anwenden. Das Wort *Spiel* kommt von dem althochdeutschen Wort „spilan“ und bedeutet eine leichte schwankende Bewegung (Lazarus 1883, S. 64; angeführt nach: Timonen 2008, S. 7). Nach Duden, dem größten Wörterbuch der deutschen Sprache, ist der Begriff Spiel folgenderweise definiert:

- a) „Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird; das Spielen
- b) Spiel, das nach festgelegten Regeln durchgeführt wird; Gesellschaftsspiel
- c) Spiel, bei dem der Erfolg vorwiegend vom Zufall abhängt und bei dem um Geld gespielt wird; Glücksspiel
- d) Spiel, für dessen Zielerreichung ein Gewinn ausgelobt ist
- e) nach bestimmten Regeln erfolgender sportlicher Wettkampf, bei dem zwei Parteien um den Sieg kämpfen („Spiel“ auf Duden online Wörterbuch)

Während die Definition aus dem Wörterbuch Duden nach bestimmten Einteilungen der Spiele vorgestellt ist, bezieht sich die Definition aus dem Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache mehr auf den Bereich wo man Spiele in der Freizeit benutzt:

- „etwas (eine Aktivität), dass man freiwillig ohne Zweck und zum Vergnügen macht (...)
- etwas, womit man sich (meist mit anderen) nach bestimmten Regeln, aber zum Spaß beschäftigt (unterhält) (Götz 2003, S. 954; angeführt nach: Timonen 2008, S. 7)“

Doch bis heute hat es nicht gelungen, eine einheitliche Definition des Spiels zu erstellen, denn jeder Mensch hat eine individuelle Definition vom Spiel, die sich während seines Lebens entwickelt hat und die sich auch noch immer verändern kann. Aber aus diesen oben genannten Definitionen, kann man schon vermuten, dass Spiele im Unterricht eine wichtige Rolle haben. Denn durch das Spielen lernen die SuS sich mit anderen zu unterhalten, Regeln zu folgen, motorisch aktiv zu sein und noch vieles mehr. Dieses Lernen während des Spiels ist meistens nicht bewusst, man bemerkt es erst nach einiger Zeit, wenn die LP das Wissen der SuS überprüft.

Aus allen diesen Definitionen, Zitaten und Beschreibungen von verschiedenen Autoren kann man feststellen, dass das Spiel zum Lernen führen kann und ebenfalls Lernen zum Spiel. Diese beiden Faktoren – Lernen und Spielen – sind wesentliche Bedürfnisse eines jeden Menschen. Im folgenden Kapitel werden diese Grenze und Verbindung zwischen dem Spiel und dem Lernen näher vorgestellt.

1.1. Spielen vs. Lernen

Schon in der Kindheit sind Spiele im Leben präsent. Sie sind nicht nur einbezogen, sondern es ist nichts Neues, dass Spiele auch das Lernen fördern können. Diese zwei Elemente – Spielen und Lernen – sind eine von den Grundbedürfnissen eines Menschen. Deswegen sollte man im Unterricht auf sie Rücksicht nehmen, denn:

Wenn Lernen Einatmen ist, so Spiel Ausatmen (...) Deshalb ist ein Unterricht, der nicht spielerische Elemente einschließt und sie entfaltet, inhuman, geht an den Bedürfnissen und Möglichkeiten der Schüler vorbei. (Timonen 2008, S. 14)

Dass spielen und lernen voneinander abhängen, ist schon bis heute mehrmals bewiesen. Dies erwähnen auch Mertens und Potthoff (2000, S. 7), denn sie sagen, dass „bereits im frühkindlichen Alter Kinder mit ihren kreativen Eigenschöpfungen ein Gespür für den spielerischen Umgang mit Sprache entwickeln. Sie werden auch in rhythmischen Bewegungsspielen mit ihren begleitenden Versen sichtbar und dienen als hervorragende Grundlage im Bereich der mündlichen Sprachgestaltung.“ Es ist also offenbar, dass Lernen und Spielen eng zusammengehören. Doch die Grenze zwischen dem Spiel und dem Lernen ist manchmal schwer zu definieren, denn:

- „Spiele fördern sowohl Konzentration, Denken, Empathie, Planen, Selbstständigkeit, Selbstverantwortlichkeit als auch Hör- und Sprechhandel
- jedes Spiel hat auch einen Übungswert, bzw. das Lernen wird als eine Art von Arbeit gesellschaftlich anerkannt
- alle Spiele sind wirklichkeits-, aktions-, lernstoff- und erfahrungsbezogen – sie verfolgen auch Lerneffekte
- Spiele wirken auf die Teilnehmer anregend und auch anstrengend
- Spiele fördern eine Zufriedenheit und eine Selbstbestätigung, die sich als Begleiterscheinung auch bei einer gelungenen Arbeitstätigkeit einstellt“ (Behme 1992, S. 10)

Durch Spiele werden also bestimmte Lehr- und Lernziele entwickelt, die mit den anderen Elementen des Unterrichts – Methoden, Materialien, Medien usw. eng verbunden sind. Alle diese Elemente sollten eingebunden werden, damit der Unterricht erfolgreich wird. Unterschiedliche Lehr- und Lernziele können im Spiel also erreicht werden. Obwohl das Spiel ein notwendiger Bestandteil im Unterricht nach vielen Theoretikern sein sollte, ist die Situation an den kroatischen Grundschulen nach meiner Erfahrung und nach den Berichten aus der Praxis noch immer nicht ideal. Dem Grunde nach wird im nächsten Kapitel erklärt warum man überhaupt spielend lernen sollte.

1.2. Warum spielend lernen

Spielerische Aktivitäten haben eine große Rolle bei der Entwicklung des Menschen. Nach Schmid-Schönbein (1978, S. 64; angeführt nach Maier 1991, S. 197) werden im Spiel „genaue Wahrnehmung, Aufmerksamkeitslenkung, Ausdauer und Gedächtnistraining, Zuordnung und Kategorisierung, Problemlösungsverhalten, Informationsbeschaffung, Deutung von Symbolen, Zeichen und Gesten, Überwindung von Egozentrismus und Ausgleich zwischen verschiedenen Interessen gelernt.“ Doch es ist wichtig, sich bewusst zu machen, dass beim Spiel nicht alle diese Merkmale gebraucht werden. Diese Merkmale werden je nach den Anforderungen, die das Spiel anbietet, gefördert.

Um näher erläutern zu können, warum spielendes Lernen im Fremdsprachenunterricht notwendig ist, werden in folgenden Kapiteln Funktionen des Spiels sowie didaktische Vor- und Nachteile des Spiels im Fremdsprachenunterricht näher dargestellt.

1.2.1. Funktion der Spiele

Es ist wichtig zu betonen, dass beim Spielen nicht nur eine Art der Intelligenz gebraucht wird, sondern man benutzt mehrere Arten von Intelligenz, die sich je nach den Anforderungen eines Spiels unterscheiden (vgl. Dvořáková 2011, S. 11). Daher hat jedes Spiel, das im Fremdsprachenunterricht eingesetzt wird, ihre Funktion. Döring und Ritter-Mamczek (1998, S. 259f; angeführt nach Kilp 2003, S. 96) nennen die wesentlichen Funktionen eines Spiels – Förderung der Motivation, emotionale Anregung, Herstellung einer Basis für den Lerntransfer, positiver Einfluss des

Unterrichtsgeschehens, Befreiung von Angst und Hemmungen, ganzheitliches Lernen und Förderung eines partnerschaftlichen Verhaltens.

Wenn man über die Motivation spricht, sind die SuS in der Regel für das Lernen nicht sehr motiviert, im Besonderen wenn es um das Lernen der Grammatik geht. In diesem Fall kann das Einsetzen von Spielen viel helfen, denn Spiele lockern den Unterricht auf und sie motivieren die SuS. Während des Spiels sind die SuS nicht völlig bewusst, dass sie dabei etwas lernen. Wenn die SuS für das Lernen motiviert sind, ist auch der ganze Lernprozess leichter und einfacher (Döring/Ritter-Mamczek 1998, S. 259f; angeführt nach Kilp 2003, S. 96).

Im Unterricht regt jede Tätigkeit, nicht nur Spiele, bei den SuS eine Emotion an. Diese emotionale Reaktion ist bei einigen Aktivitäten sehr offensichtlich und bei einigen weniger. Wenn wir über Spiele sprechen, ist diese emotionale Reaktion bei den SuS sehr sichtbar. Jede Tätigkeit oder Aktivität im Unterricht, die mit Freude gemacht wird, ist leichter auszuführen. So ist es auch mit dem Spielen. Alle SuS spielen gern und freuen sich darauf und wenn dabei noch unbewusst gelernt wird, ist auch der Lerntransfer leichter. Der Unterricht wird von jeder spielenden Aktivität positiv beeinflusst, weil das Spiel folgendes ermöglicht: Aktivität der SuS, die Sprechzeit der SuS wird erhöht und dabei tritt die LP mit seiner Aktivität zurück. Während die SuS spielen, befreien sie sich von Angst, Stress, Unsicherheit und ähnlichen negativen Emotionen. Deshalb können sich die SuS während des Spielens frei ausdrücken (ibid.).

Mithilfe von spielerischen Aktivitäten lernen die SuS mit allen Sinnen. Ganzheitliches Lernen bedeutet Lernen mit Kopf, Herz und Hand. Bei einem solchen Lernprozess werden bei den SuS alle Sinne angesprochen. Die SuS erleben kognitive, soziale und emotionale Erfahrungen und auf diese Art und Weise erleichtern sie sich das Lernen, weil alle Sinne einbezogen sind (ibid.).

Die SuS entwickeln durch Spiele auch das soziale Verhalten. Sie können im Spiel Konfliktbereitschaft, Empathie- und Kooperationsfähigkeit entwickeln. Während des Spiels vergessen die SuS leichter, dass sie etwas lernen und sie überwinden leichter die Angst, wenn sie etwas falsch machen oder sagen (ibid.).

Aufgrund all dieser Funktionen kann man sehen wie wichtig das Spiel für den Unterricht ist. Die Schüler lernen durch das Spielen Probleme zu lösen, machen neue soziale Erfahrungen, bauen ihre Hemmungen und Ängste ab, erleben positive Erfahrungen mit der Fremdsprache und lernen auch über sich selbst. Doch jede Tätigkeit im Unterricht hat seine Vor- und Nachteile.

1.2.2. Didaktische Vor- und Nachteile

Schon in den vorigern Kapiteln konnte man verschiedene **Vorteile** der Spiele herauslesen. Das Spielen entwickelt bei den SuS Motivation, Spaß, Kreativität und Selbständigkeit beim Lernen und fördert auch Kommunikation zwischen den SuS. „Spiele im Unterricht stärken das Vertrauen in das sprachliche Ausdrücken, die Lesetechnik, die Rechtschreibung und die Schrift der SuS“ (Adžamić 2017, S. 5). Doch genauso ist zu erwähnen, „dass spielerische Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht auch die Möglichkeit anbieten, die Unterrichtsstunde interessanter, bunter und lustiger zu gestalten“ (Rašková 2009, S. 28; vgl. Adžamić 2017, S. 5). Dadurch wird eine dynamische Unterrichtsstunde gestaltet und damit auch das Interesse für die deutsche Sprache bei den SuS erweckt. Doch der emotionale Bereich ist besonders bei ganz jungen Lernern wichtig. In diesem Bereich lernen die SuS „Regeln zu akzeptieren, sich in eine Gemeinschaft einzufügen, verlieren, sich und andere kennenlernen, Phantasie und Kreativität einzusetzen (vgl. Kilp 2003, S. 75).“

Spiele im Fremdsprachenunterricht haben nicht nur Vorteile. Man kann auch eine Reihe von Nachteilen feststellen und einige davon sind: „das Vorbereiten der Materialien für Spiele zu Hause, der Lärm der beim Spielen entsteht, schwächere SuS können den fortgeschrittenen SuS nicht folgen und räumliche und zeitliche Begrenzung im Unterricht für die Spiele“ (Adžmić 2017, S. 6). Die Vorbereitung der LP für die Spiele erfordert sehr viel Zeit, die aber nicht jede LP widmen will. Nicht nur Zeit, sondern es verlangt Kosten, die meistens die Lehrer bezahlen müssen. Der Lärm, der beim Spielen entsteht, könnte auch den anderen SuS bzw. Klassen stören. Neben den Nachteilen gibt es noch einige **Begrenzungen**, die vorkommen können. Dies sind zum Beispiel der Raum und die Zeit. Die meisten Lehrer verwenden nur Spiele, die zeitlich kurz dauern, damit sie von dem Unterricht nicht viel Zeit verbrauchen. Was die räumliche Begrenzung betrifft, haben nicht alle LP die Möglichkeit den Unterricht in einem adäquaten Raum zu gestalten.

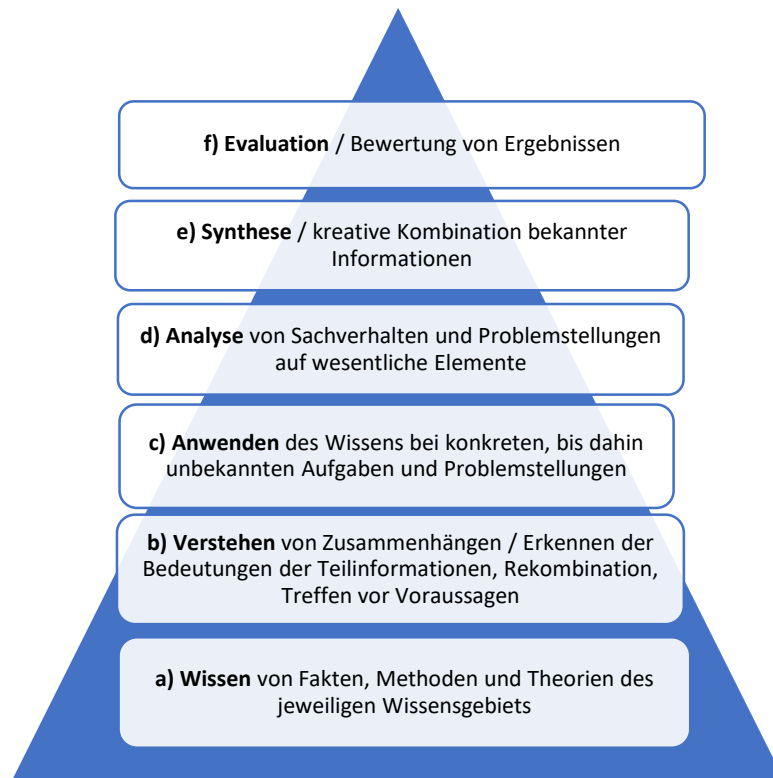
Man kann jedoch noch weitere positive und negative Faktoren dem Spielen im Unterricht zuordnen. Doch das Spiel ist von der Seite der SuS im Unterricht sehr beliebt, im Unterschied zu vielen anderen Übungen, die durchgeführt werden, weil Spiele in den Unterricht Entspannung bringen. Alle diese Vorteile, Nachteile und Begrenzungen sollte man beachten, aber trotzdem im Unterricht Raum für Spiele finden. Denn am wichtigsten ist es am Ende, dass die SuS Interesse für die deutsche Sprache haben und dass man sie zum Lernen motiviert.

1.3. Was wird im Spiel gelernt?

Bei der Vorbereitung einer Einheit oder eines Spiels ist es wichtig das Lernziel zu formulieren. Eckert und Klemm stellen fest, dass „in Spielen intellektuelle, sinnliche, motorische, kreative und soziopsychische Fähigkeiten, also unterschiedliche Arten von Intelligenz gebraucht und entwickelt werden bzw. trainiert, die je nach den Anforderungen des jeweiligen Spiels divergieren.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 55). Durch das Spielen erreichen die SuS verschiedene Typen von Lernzielen – kognitive, affektive und psychomotorische Lernziele. Diese Taxonomie von Lernzielen wurde in den 50er und 60er Jahren in den USA von Benjamin Bloom entwickelt. Diese Lernzieltaxonomie erleichtert die didaktische Gestaltung einer Unterrichtseinheit, somit auch das Einsetzen von Spielen. In folgenden Kapiteln werden diese drei Lernzielbereiche näher dargestellt.

1.3.1. Kognitive Lernziele

Zum Bereich der kognitiven Lernziele gehören Ziele, die mit dem Denken, Wissen und dem Problemlösen verbunden sind. Sie werden also „mit dem Kopf“ erarbeitet. Diese Ziele sollten im Unterricht so realisiert werden, dass sie einen Übergang vom einfachen und konkreten zu komplexen und abstrakten haben. Damit der Übergang erfolgreich durchgeführt wird, ist eine Einteilung der kognitiven Lernziele hilfreich.



Graphik 1. Schematische Darstellung der kognitiven Lernzieltaxonomie (vgl. Glameyer 2019)

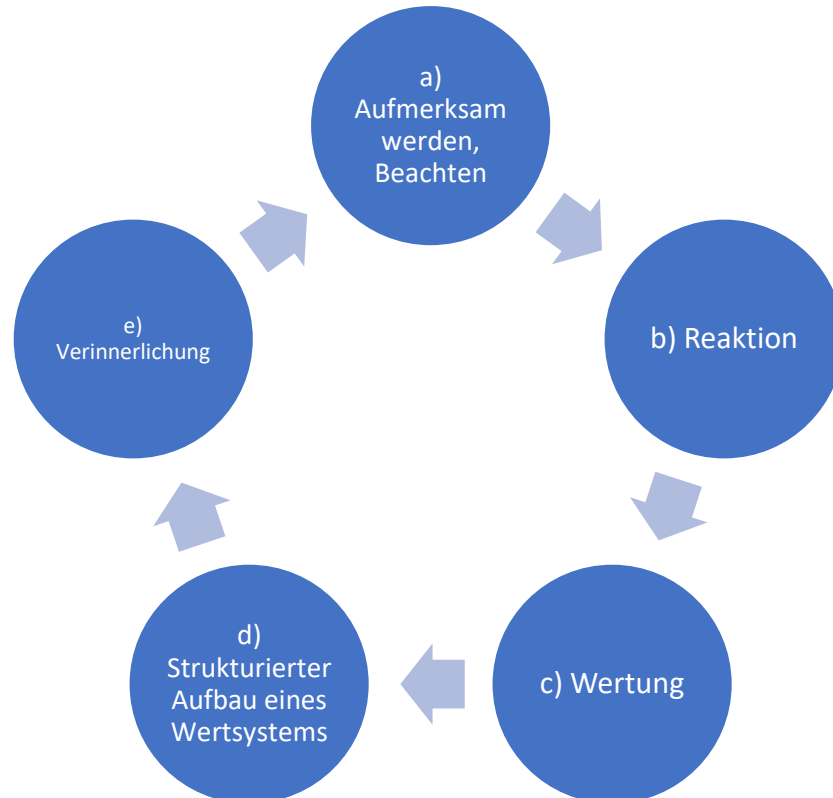
- a) Wissen von Fakten ist die erste Stufe der kognitiven Lernziele. Es betrifft das Kennen von und das Erinnern an bestimmte Informationen aus einem Themabereich, der in der Unterrichtsstunde bearbeitet wurde. Dazu gehört auch das Kennen von und das Erinnern an Methoden, wie mit den Informationen aus einem Themabereich gearbeitet werden kann und das Kennen von und Erinnern an gebräuchlichen Generalisierungen und Abstraktionen eines Themabereichs. Z.B., die SuS geben wieder, was sie vorher gelernt haben. Der Stoff musste auswendig gelernt oder geübt werden.
- b) In der zweiten Stufe der kognitiven Lernziele geht es um das Verstehen der Bedeutungen, die die einzelnen Informationen zusammen haben. In dieser Stufe sind die SuS fähig, einzelne Informationen in eigenen Sätzen zu transformieren, unbekannte Texte in Bezug auf einen bestimmten Inhalt zu interpretieren und Vorausbestimmungen zu treffen. Dies kann durch das Spiel im Unterricht durchgeführt werden. Z.B., die SuS sind in der Lage das Gelernte mit eigenen Worten zu erklären.

- c) Die dritte Stufe ist der zweiten Stufe sehr ähnlich. Sie unterscheidet sich nur darin, dass auf dieser Ebene das Wissen auf konkrete Sachen bezogen ist, bzw. das Gelernte können sie in neuen Situationen anwenden. Denn in der zweiten Stufe sind die SuS in der Lage das Gelernte nur mit eigenen Wörtern zu erklären. In dieser Stufe können die SuS in einer konkreten Situation erkennen, wie sie das Verstandene/Gelernte aus der zweiten Stufe hilfreich in einer Problemlösung einsetzen können. Z.B., die SuS wenden etwas Gelerntes in einer neuen Situation an. Diese Anwendungssituation ist bisher nicht vorgekommen.
- d) Die Voraussetzung für die vierte Stufe ist, dass man die Kenntnisse und Fertigkeiten der unteren Stufen erworben hat. Denn auf dieser Ebene geht es darum, dass man Situationen auf deren grundsätzliche Elemente analysiert. Die Beziehungen zwischen diesen grundsätzlichen Elementen sind in den Situationen wirksam. Z.B., die SuS können eine reale Situation in ihre Elemente zerlegen.
- e) Auf der Ebene der Synthese spielt die Kreativität eine wichtige Rolle. Die SuS sollten mit den vorhandenen Informationen neue kreative Kombinationen machen können. Z.B., aus verschiedenen Erfahrungen können die SuS eine neue Situation konstruieren.
- f) Die letzte Stufe beinhaltet alle Kompetenzen aus den unteren Stufen. Hier geht es darum, reflektierte bzw. begründete Werturteile treffen zu können. „Obwohl die Evaluation im kognitiven Bereich an letzter Stelle steht, ist es nicht notwendigerweise der letzte Schritt beim Denken oder beim Lösen eines Problems. Deswegen ist es möglich, dass der bewertende Prozess in einigen Situationen dem Erwerb neuen Wissens vorausgeht“ (Glameyer, 2019). Doch dabei spielen auch die affektiven Elemente eine wichtige Rolle. Z.B., die SuS sind in der Lage die neu entstandenen Situationen anhand von Kriterien zu bewerten und/oder überprüfen (vgl. Glameyer 2019)

Wie schon gesagt, werden kognitive Lernziele „mit dem Kopf“ erarbeitet. Dies geschieht auch während des Spielens. Die SuS sind fähig, dass Wissen in konkreten Situationen zu benutzen. Zum Beispiel bei einem Quiz-Spiel. Die SuS erinnern sich an den gelernten Inhalt und benutzen ihr Wissen im Quiz. Sie können auch ihr Wissen verstehen, anwenden, analysieren und am Ende entscheiden was die richtige Antwort im Quiz-Spiel ist. Doch man sollte nicht nur kognitive Lernziele im Unterricht erreichen, sondern auch affektive. Darüber mehr in folgendem Kapitel.

1.3.2. Affektive Lernziele

Affektive Lernziele stehen im Bereich der Erziehung und in der politischen Bildung im Vordergrund. Zu affektiven Lernzielen gehören Ziele, die mit den Gefühlen, den Einstellungen und den Werten verbunden sind. Sie werden also „mit dem Herz“ erarbeitet. Diese Ziele werden durch den Austausch, über die Reflexion und den praktischen Anwendungen geübt. Damit der Übergang von einer einfachen Beachtung bestimmter Phänomene bis zu komplexen verstanden wird, ist eine Einteilung der affektiven Lernziele hilfreich.



Graphik 2. Schematische Darstellung der affektiven Lernzieltaxonomie (vgl. Wydra 2002, angeführt nach Stangl 2019)

- a) In der ersten Stufe verursacht der Lerninhalt beim Lerner eine emotionale Reaktion, die seine Aufmerksamkeit bewirkt. Es gibt drei Arten von der Aufmerksamkeit:
- Der Lerner nimmt etwas zur Kenntnis, ohne dass er es genau beschreiben kann.
 - Der Lerner nimmt einen Reiz wahr und dabei hat er keine negative Haltung gegenüber diesem Reiz.
 - Der Lerner nimmt halb bewusst oder bewusst einen festgelegten Reiz aus einer Gruppe von verschiedenen Reizen wahr. (vgl. Wydra 2002, angeführt nach Stangl 2019)

Die SuS können also erkennen, dass bestimmte Sachen oder bestimmte Verhaltensweisen von anderen Mitmenschen bewertet werden.

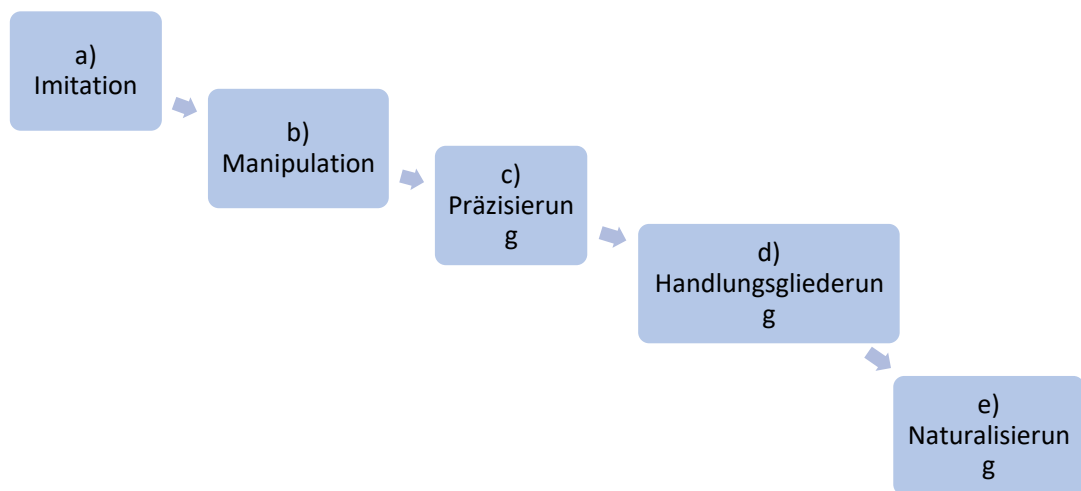
- b) Auf der zweiten Ebene wird beim Lerner aufgrund seiner emotionalen Reaktion ein Handlungsimpuls hervorgerufen, damit er sich näher mit dem Inhalt beschäftigt. Die Reaktion auf einen Inhalt / auf ein Thema geht durch drei Prozesse durch:
- Nachdem der Lernende seine Aufmerksamkeit auf eine Sache gelenkt hat, handelt er – diese Handlung ist noch nicht bewusst.
 - Der Lernende handelt freiwillig.
 - Das Handeln ruft bei dem Lernenden eine positive Emotion hervor, wie zum Beispiel Freude, Begeisterung, Vergnügen.
- c) Auf der dritten Ebene erfolgt die Evaluation. „Der Lerninhalt wird auf Basis des vorhandenen Wertesystems des Lerners emotional bewertet, ohne dass dies Einfluss auf die Einstellungen und Werteordnungen des Lerners hat (Richter, 2016)“. Die Wertung geht durch drei Phasen durch:
- Der Lernende ist bereit eine vorläufige Einstellung zu ändern, bzw. er glaubt an etwas, ohne dass dieses Glauben mit Gewissheit unterstützt ist.
 - Der Lernende identifiziert sich mit dem Wert, sodass er bereit ist, einen großen Zeitaufwand den Wert zu erhalten.
 - Der Lernende ist sehr viel mit dem Wert überzeugt und deshalb besteht eine echte Motivation, um ein bestimmtes Verhalten auszuführen. Dabei ist der Wert nach außen auch sichtbar und man versucht auch andere mit diesem Wert zu überzeugen.

- d) In der Phase des strukturierten Aufbaus eines Wertesystems wird der Lerninhalt durch den Lerner über das bereits vorhandene Wertesystem beurteilt und mit diesem abgeglichen. Dies folgt in zwei Phasen:
- Der Lernende versucht die grundlegenden Eigenschaften eines Wertes herauszufinden und zu begreifen, bzw. der Lernende ist in der Lage vom Einzelnen auf das Allgemeine zu schließen und er versucht eine Beziehung zwischen den bereits angenommenen Werten herzustellen.
 - In dieser Phase werden die oben verarbeiteten Werte von dem Lernenden in Ordnung gebracht – der Lernende bildet eine Reihenfolge von Zielen, die er in seinem Leben erreichen will.
- e) In der letzten Stufe der affektiven Lernziele hat der Lernende bereit ein umfassendes Wertesystem zu einem bestimmten Thema entwickelt, dass aktiv genutzt wird, eigene Handlungen und Tun zu bewerten und zu motivieren. Die letzte Stufe geht durch zwei Schritte durch:
- Der Lernende hat eine wesentliche Orientierung, die ihm in seiner komplexen Umgebung ermöglicht, sich für richtige Entscheidungen zu treffen.
 - Der Lernende hat sein eigenes Weltbild entwickelt und Lernziele in dieser Phase, sind Ziele der ganzen Erziehung eines Menschen (vgl. Stangl 2019).

Um affektive Lernziele bei den SuS zu erreichen, muss sich die LP am meisten bemühen. Affektive Lernziele sind mit Gefühlen, Einstellungen und Werten eng verbunden. Alle SuS handeln im Unterricht mit Emotionen, auch in Situationen wo man Spiele in den Unterricht einsetzt. Die meisten SuS haben eine positive emotionale Reaktion, wenn sie im Unterricht spielen. Dies ruft bei ihnen Freude, Begeisterung, Vergnügen, usw. hervor. Darüber hinaus können mit spielerischen Aktivitäten positive Einstellungen gegenüber der fremden Sprache und Kultur entwickelt werden, das Weltbild der Kinder bereichert werden aber auch spezifische Konfliktsituationen mit komplexen oder schwierigen Emotionen thematisiert werden. Besonders die affektive Komponente der interkulturellen Kompetenz kann im Fremdsprachenunterricht mithilfe der Spiele entwickelt werden. Nicht nur affektive, sondern auch psychomotorische Lernziele können mit spielerischen Aktivitäten entwickelt werden. Dies wird im folgenden Kapitel näher dargestellt.

1.3.3. Psychomotorische Lernziele

Psychomotorische Lernziele sind Lernziele, die den Wert auf eine muskuläre oder motorische Fertigkeit legen, bzw. auf eine Handlung, die neuromuskuläre Koordination erfordert. Diese Lernziele beziehen sich meistens auf die Handschrift und auf die Sprache, auf handwerkliche und technische Kurse. Damit der Übergang von der ersten Stufe (Imitation) bis zur letzten (Naturalisierung) erfolgreich durchgeführt wird, ist eine Einteilung der psychomotorischen Lernziele hilfreich.



Graphik 3. Schematische Darstellung der psychomotorischen Lernziele (vgl. Wydra 2002, angeführt nach Stangl 2019)

- a) In der Stufe der Imitation kann der Lernende vorgemachte Bewegungs- und Handlungsabläufe nachmachen. Dies wird durch zwei Phasen durchgeführt.
- Die Nachahmung ist am Anfang nur reproduktiv, wird von einem inneren Impuls zur Nachahmung der Handlung gesteuert, ist rein situativ und an die vorhergehende Demonstration gebunden.
 - Die zweite Phase ist die beobachtbare Ausführung einer Handlung zusammen mit der Fähigkeit, diese zu wiederholen.

- b) In der Phase der Manipulation kann der Lerner bestimmte Handlungsabläufe mittels verbaler Anweisung vollziehen, bzw. er kann Anweisungen befolgen, selektive Handlungen ausführen und den Handlungsablauf mit fortschreitender Übung festigen. Dies wird durch drei Phasen durchgeführt:
- Der Lernende ist in der Lage, eine Handlung aufgrund einer Instruktion auszuführen.
 - In der zweiten Phase fängt der Lernende zwischen mehreren Handlungen zu differenzieren und das gehörige Verhalten auszuwählen.
 - Nach ausreichender Übung des ausgewählten Handlungsmuster kommt es zur Festigung eines Handlungsablaufes. Diese Handlungen werden sicher, aber noch immer bewusst kontrolliert ausgeübt.
- c) Auf der Stufe der Präzisierung beginnt sich der Lerner schon vom Bewegungsmodell zu lösen und er kann die Handlungen selbstständig ausführen. Hier werden die Genauigkeit und die Maßverhältnisse beim Reproduzieren bedeutsam, bzw. der Lerner wird vom Modell unabhängig. Dies läuft durch zwei Phasen durch:
- Das Ausführen der Handlungen erreicht hier ein höheres Niveau der Verfeinerung. Es werden Maßverhältnisse, Genauigkeit und Exaktheit der ausgeführten Handlungen bedeutsam.
 - Der Lernende ist von dem ursprünglichen Vorbild unabhängig. Die Verhaltensabfolgen werden vom Lerner selbst reguliert.
- d) Bei der Handlungsgliederung kann der Lerner eine Handlung in Abfolgen gliedern und strukturieren, damit er sie miteinander harmonisiert. Dies verfolgt in drei Phasen:
- Die erste Phase hat zum Ziel eine Abfolge von Handlungen zu koordinieren, indem eine geeignete Abfolge und ein harmonisches Zusammenwirken mehrerer Handlungen hergestellt wird.
 - Hier ist eine ganze Reihe von Handlungen auszuführen und dabei verschiedene Körperpartien zu beanspruchen. Der Lernenden gelangt in dieser Phase dazu, dass er diese Handlungen strukturieren kann.
 - Der Lernende ist im Stande eine Reihe von Handlungen gleichzeitig und in einer Aufeinanderfolge auszuführen. Damit wird eine gewünschte Übereinstimmung oder ein Gleichklang hergestellt.

- e) In der letzten Phase kann der Lernende die Handlung automatisiert durchführen und muss nicht mehr bewusst darüber nachdenken während er sie ausführt. Hier wird der höchste Grad der Handlungsfertigkeit beherrscht. Sie verfolgt in zwei Phasen:
- Die Handlung wird zur Routine, sodass sie jetzt eine automatisierte und von sich selbst ablaufende Reaktionsfolge übergeht.
 - Die Handlung wird hier unbewusst ausgeführt, bzw. der Lerner weiß nicht, dass die Handlung abläuft, bis er nicht gestört wird (vgl. Wydra 2002, angeführt nach Stangl 2019)

Psychomotorische Lernziele sind mit motorischen Fertigkeiten verbunden. Diese motorischen Fertigkeiten werden immer komplexer. Darüber hinaus muss betont werden, dass die motorische Entwicklung die sprachlichen Leistungen positiv beeinflusst. Im Fremdsprachenunterricht ist das Aneignen und Einüben von Redemitteln besonders effektiv, wenn es mit der Bewegung verbunden wird (Schiffler, 2012). Daher sind Spiele, bei denen die motorische Entwicklung gefördert wird, nicht nur für das Erreichen der psychomotorischen Lernziele nützlich, sondern auch für den Erwerb bestimmter sprachlicher Kenntnisse und Fertigkeiten.

Die kognitiven, affektiven und psychomotorischen Lernziele sind bei allen methodischen Prinzipien vorhanden – genauso beim spielerischen Lernen. Diese oben genannten Lernziele erreichen die SuS indem sie bestimmte Aktivitäten/Tätigkeiten ausführen. Doch die Lernziele sollten der Zielgruppe angemessen werden, was aber nicht immer einfach ist. Für jedes Spiel, das man in den Unterricht einsetzen will, sollte man genau wissen was man bei den SuS erreichen will, bzw. welche Lernziele bestimmtes Spiel fördert. Im folgenden Kapitel werden Spiele im Fremdsprachenunterricht näher angesprochen.

2. Spiele im Fremdsprachenunterricht

Das Spielen ist im Fremdsprachenunterricht, bzw. beim Fremdsprachenlernen ein wirkungsvolles Mittel. Am Spiel ist der ganze Mensch beteiligt, bzw. es wird aktiv gehandelt und mit allen Sinnen gelernt. Es gibt sechs Faktoren, die für ein Spiel im Fremdsprachenunterricht wichtig sind. Im Folgenden werden diese sechs Faktoren vorgestellt.

2.1. Merkmale des Spiels

Es gibt keine einheitliche Definition des Spiels, die das Gemeinsame in allen Spielen definieren könnte. Aber man kann einige Merkmale herausziehen, die nahezu allen bekannten Spielen gemeinsam sind. Huizinga nennt diese zentralen Merkmale, indem er das Spiel folgendermaßen definiert (1981, S. 37., angeführt nach Eckert & Klemm 1998, S. 17):

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben. (Huizinga, 1981, S. 37, angeführt nach Eckert & Klemm 1998, S. 17)

Neben Scheuerl identifizieren ähnliche Merkmale der Spiele auch Kruk (2010), Kilp (2003) und Eckert und Klemm (1998). Das sind Freiheit, Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit. Diese werden im folgenden Text näher behandelt.

1. Das Moment der Freiheit – Das Spiel ist frei von der „Arbeit, Problemen, Sorgen und den Kampf ums Dasein“ (Kruk 2010, S. 18). Dieses Merkmal wird als Freiheit von Zwecken verstanden. Für die SuS sollte das Spiel frei von Befehlen der Erwachsenen sein. Die SuS sollten selbst bestimmen wann und wie lange sie spielen wollen. Doch in diesem Moment wird das Lernen nicht ausgeschlossen. Es wird nur eine höhere Anforderung an das Spielen und nicht an das Lernen gestellt.

2. Das Moment der inneren Unendlichkeit – Das Spiel sucht „Ewigkeit“ und es verläuft immer wieder von vorne. Spiele haben also eine Eigendynamik und sind endlos spielbar – das Spiel will sich in der Zeit ausdehnen. Wenn die SuS ein Spiel beenden, ist das ein äußerer Grund, der dazu führte. Doch jedes Ende sucht einen neuen Anfang.
3. Das Moment der Scheinhaftigkeit – Die innere Unendlichkeit kann man als scheinhaft beschreiben, denn das Spiel kann man als eine aus Spielmaterialien und Phantasie aufgebaute Welt beschreiben (vgl. Kilp 2003, S. 72). Diese Freiheit des Spiels findet in einer „scheinhaften“ Ebene statt. Es ist sehr schwer diese Scheinwelt mit der Realität zu verbinden. Das Spiel ist eine Ebene des Als-ob, der „Fiktion“. Spiele sind also keine Realität, sondern sie bilden eine eigene Sprachwelt im Jetzt (vgl. Timonen 2008, S. 13).
4. Das Moment der Ambivalenz – In diesem Moment lebt das Spiel im Wechsel zwischen zwei Seiten. Es ist in gleichem Maß „Vertrautes und Fremdes, Bekanntes und Unbekanntes, Erwartetes und Unerwartetes, Spannung und Entspannung“ (Kilp 2003, S. 72).
5. Das Moment der Geschlossenheit – Das Spiel ist immer einerseits begrenzt, es findet immer zwischen Grenzen statt, wie zum Beispiel Spielregel. Das Spiel funktioniert also nach bestimmten Regeln. Diese Spielregeln gelten für alle Mitspieler und werden auch von ihnen anerkannt. Diese Gestalt des Spiels gibt ihm diesen Moment der Geschlossenheit.
6. Das Moment der Gegenwärtigkeit – Dieses Moment zeigt das Herausheben der Spieler aus dem Zeitgefüge (vgl. Kilp 2003, S. 72). Das Spiel hat keine Verbindung zwischen der Zukunft und der Vergangenheit. Dies muss auch so sein, wenn das Spiel eine „innere Unendlichkeit“ besitzt. Doch man sollte es nicht mit dem Alltagsverständnis von „Ewigkeit“ verwechseln.

Darüber hinaus haben Spiele im Fremdsprachenunterricht weitere spezifische Merkmale. Sie bringen die fremde Welt ins Klassenzimmer, indem die fremde Sprache in quasi natürlichen Situationen gebraucht wird. Doch die Auswahl der Spiele, die im Fremdsprachenunterricht benutzt wird, ist immer schwer. Im nächsten Kapitel werden Kriterien zur Auswahl der Spiele näher angesprochen.

2.2. Kriterien zur Auswahl von Spielen im Fremdsprachenunterricht

Nicht jedes Spiel ist für jedes Kind oder jede Gruppe geeignet. Im folgenden Kapitel werden einige Kriterien angesprochen, die wichtig bei der Auswahl von Spielen sind. Nach Dauvillier und Levy-Hillerich (2004, S. 9) sind die folgenden Kriterien wichtig:

1. Das Alter der Lernenden bestimmt auch die Art des Spiels

Man stellt sich die Frage, ob man mit zum Beispiel 15-jährigen noch spielen kann. Hinter dem Wort *noch* versteckt sich die Vorstellung, dass die SuS zu alt sind. „Für den Einsatz von Spielen jedoch gibt es keine Altersgrenze – vorausgesetzt, Sie selbst haben Spaß am Spielen, definieren für sich und Ihre Lernenden die Zielsetzung der Spiele und verdeutlichen, was beim Spielen gelernt werden soll“ (Dauvillier, Levy-Hillerich, 2004, S. 9)

2. Die Klassengröße bestimmt die Spielorganisation

Wenn man sich für den Unterricht vorbereitet, in dem man Spiele einsetzen will, kommt auch das Problem der Klassengröße vor. Wie kann man in einer Gruppe von 20-25 Lerner ein Spiel organisieren. Abhängig vom Spieltyp kann man verschiedene Sozialformen dabei anwenden. Es können Sozialformen, wie zum Beispiel Partnerarbeit sein, oder eine Teilung der ganzen Klasse in kleinere Gruppen. Doch den Lernern sollten diese Sozialformen bekannt sein (vgl. Dauvillier, Levy-Hillerich, 2004, S. 9).

3. Die Zeitororganisation ist ein wichtiges Kriterium beim Einsetzen des Spiels

Man hört oft das Argument: „Wir haben keine Zeit fürs Spielen“. Doch dahinter steckt auch der Satz, dass beim Spielen nicht gelernt wird – aber das stimmt nicht. Spiele sollten Spaß machen und den Unterricht in einer angenehmen Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit – und Notendruck (vgl. Dauvillier, Levy-Hillerich, 2004, S. 10). Jedoch sollten Spiele auch ein Lernziel haben und nicht nur als Spaß dienen.

4. Die Lerninhalte und die Ziele einzelner Spiele sind eng verbunden

Ziele einzelner Spiele können auf verschiedene Kriterien gerichtet werden. Einige Spiele können sich auf einzelne Fertigkeiten – Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben – beziehen oder auch auf Teilbereiche des sprachlichen Systems – Phonetik, Lexik, Morphologie, Syntax und Pragmatik (vgl. Dauvillier, Levy-Hillerich, 2004, S. 10). Spiele sind also nicht eingeschränkt. Die Lerninhalte und die Ziele einzelner Spiele sind sehr eng verbunden.

5. Die Motivation und die Spielfreude erhöhen den Lernerfolg

Den Lernerfolg erhöht eine emotionale Beteiligung. Zur emotionalen Beteiligung gehört auch die Motivation, die ein Charakteristikum von Spielen ist. „Auch aus heutiger Sicht ist die Verknüpfung von Affekt und Informationsverarbeitung außerordentlich bedeutend, da affektbesetzte Gedächtnisinhalte weit eher langfristig abgespeichert und wieder erinnert werden als andere“ (Markowitsch 2002, S. 39, angeführt nach Dauvillier, Levy-Hillerich, 2004, S. 10). Aus eigenen Erfahrungen kann man festlegen, dass bestimmte Inhalte länger gespeichert werden, wenn man sie mit Emotionen lernt.

Andererseits stellt sich Schweckendiek (2001, S. 14) sechs Fragen als Kriterien, die für die Auswahl von Spielen wichtig sind:

1. Welches Lernziel hat das Spiel und welche Fertigkeiten hilft das Spiel zu entwickeln?

Damit das Spiel in den Fremdsprachenunterricht bzw. allgemein in den Unterricht erfolgreich eingesetzt wird, ist es wichtig, dass die LP das Lernziel gut kennt. Wie bei Dauvillier und Levy-Hillerich können im Spiel verschiedene Fertigkeiten oder Teilbereiche des sprachlichen Systems gefördert werden.

2. Passt das Lernziel in den Unterrichtsverlauf hinein? (Progression)

Die Fertigkeit oder die Teilbereiche des sprachlichen Systems, die im Spiel entwickelt werden wollen, sollten schon im Voraus zu einem gewissen Grad automatisiert sein. Wird dies nicht zu Automatisierung geführt, wird von den Lernern während des Spielens zu viel verlangt. Die Lernziele sollten also der Zielgruppe angemessen sein und die SuS nicht überfordern.

3. Welches sind die affektiven Vorzüge des Spiels?

Bei Auswahl des Spiels, ist es wichtig sich zu überlegen, ob alle Lerner, auch die Lerner mit schwächerer Sprachkompetenz, gute Ergebnisse erreichen können. Es ist auch wichtig, dass sich alle Lerner gleichmäßig an der Interaktion im Spiel beteiligen können. Dabei soll man aber an die Sozialform achten, denn in einer Großgruppe geht das oft ohne Schwierigkeiten nicht.

4. Ist das Spiel leicht herzustellen, leicht zu verstehen und durchzuführen?

Wenn das Spiel zum ersten Mal durchgeführt wird, braucht man für die Vorbereitung viel Zeit. Es müssen die Spielregeln deutlich erklärt werden und müssen ein paar Spielgänge durchgeführt werden, damit das Spiel fließend wird.

5. Ist das Spiel angemessen für das Niveau der Teilnehmer, für ihr Alter und ihre Interessen?

Jeder Lerner hat seine eigenen spezifische Voraussetzungen und Ausprägungen und deshalb muss jedes Spiel an die entsprechende Adressatengruppe angepasst werden. Nicht alle SuS spielen jedes Spiel gern und deshalb sollten die Lerner auch die Möglichkeit haben, die Auswahl und die Art und Weise der Durchführung spielerischer Aktivitäten zu beeinflussen. Man sollte das insgesamt Spielverfahren mit den Lernern zusammen besprechen. Dabei entwickelt sich auch die Autonomie der Lerner.

6. Wie viel Zeit wird für das Lernspiel benötigt? Lohnt es sich?

Wie schon oben erwähnt wurde, nimmt die erste Spieldurchführung viel Zeit in Anspruch. Deshalb hat es keinen Sinn, ein Spiel auswählen, dass man nur einmal durchführen wird. Doch es ist wichtig, dass man für jedes Spiel genug Zeit reserviert.

Die oben genannten Kriterien von Dauvillier und Levy-Hillerich (2004) und Schweckediek (2001) sind nur die wichtigsten Kriterien für die Auswahl der Spiele im Fremdsprachenunterricht. „Eine didaktische Begründung und ein Bezug zum Inhalt, zum Lernstoff müsste immer deutlich sei.“ (Timonen 2008, S. 28) Man sollte aber hier auch betonen, dass das Spiel in einem sinnvollen Wechsel und Rhythmus in den Fremdsprachenunterricht einbezogen werden sollte. Doch das Spiel sollte nicht zu häufig im Unterricht vortreten.

2.3. Verlauf des Spiels

Um ein Spiel erfolgreich im Unterricht durchzuführen, ist es wichtig, dass man einen Spielverlauf verfolgt. Dabei sollte man sechs Elemente (vgl. Dvorakova, 2011, S.28) beachten:

Der Spielanfang – Die LP sollte die SuS freundlich und mit Begeisterung zum Spiel einladen.

Die Spielerklärung – Die Spielregeln sollten einfach und klar erklärt werden. Wünschenswert ist es mit eigenen Wörtern zu erklären und dabei auch Mimik und Gestik zu benutzen. Es reicht auch nur wenn einige SuS die Spielregeln verstanden haben, die dann den anderen SuS es vormachen oder zusätzlich erklären werden.

Die Spieldynamik – Die LP sollte gut auf die Zeit achten. Das Spiel sollte nicht zu kurz, aber auch nicht zu lange dauern. Wenn das Spiel zu lange dauert, beginnt es den Lerner langweilig zu sein. In solchen Situationen sollte die LP reagieren und das Spiel abbrechen. Während des Spiels sollte die LP die grammatischen Fehler bei den SuS möglichst wenig korrigieren, weil zu häufiges Korrigieren die Dynamik des Spiels stören kann.

Dauer und Kreativität eines Spieles - Je mehr Spielerfahrung die LP hat, desto besser kann sie die Zeitspanne einschätzen und die Spielart für die Gruppe wählen. Einige Spiele verlaufen schneller als man gedacht hat und einige sind kreativer und spannender und nehmen deshalb mehr Zeit in Anspruch. Deswegen ist die Spielerfahrung der LP hier sehr wichtig.

Die Akzeptanz – Die Lerner sollten wissen warum sie jetzt spielen, damit man von ihnen eine bessere Akzeptanz erreichen kann. Die Akzeptanz wird erreichbar, wenn sich die Lerner gleich vom Anfang des Unterrichts an Spiele gewöhnen, als später, wenn sie sich an den Unterrichtsstil ohne Spiele gewöhnt haben. Doch man sollte in Rücksicht nehmen, dass man niemanden zum Spielen zwingen kann, denn die Freiwilligkeit ist ein Grundmerkmal des Spiels.

Das Feedback – Die LP sollte von den SuS in ihrem Unterricht ein Feedback bekommen. Feedback kann also durch mehrere Arten der LP gegeben werden – durch mündliche Kommunikation, durch das Zuschauen der LP während des Spielens, durch eine kleine Überprüfung, usw. Es ist aber nicht notwendig nach jedem Spiel mündlich zu kommentieren, denn man sieht schon beim Spiel gut, ob es den Lernern Spaß gemacht hat.

2.4. Probleme, die beim Spielen auftreten können

Nachdem ich in vorigeren Kapitel Argumente für den Einsatz des Spiels angeführt habe, werden in diesem Kapitel auch mögliche Probleme, die bei der Durchführung eines Spiels auftreten können, dargestellt. Es werden nur die häufigsten Probleme näher beschrieben und diese betreffen Regelerklärung, Disziplin, Zeit, Lärm und Kosten (vgl. Dvorakova, 2011, S. 15).

1. Langatmige Regelerklärung

Langatmige Regelerklärungen können die Lerner erschöpfen. Die LP sollte klare, kurze und einfache Erklärungen geben oder durch das Vormachen Spiele einführen.

2. Disziplinschwierigkeiten der Schüler

Die LP sollte in jeder Spielsituation die Rolle des Vermittlers und Beraters übernehmen. Dabei sollte sich die LP auf die eventuellen Disziplinschwierigkeiten mit den SuS vorbereiten. Besonders sollte sich die LP auf die Situationen vorbereiten, in denen die Schüler mit der „Freiheit“ beim Spielen nicht umgehen können.

3. Begriffe nicht nur vorstellen, sondern auch erklären

Damit die SuS bestimmte Gegenstände oder Begriffe verstehen können, ist es notwendig, dass die Lerner auch eine Erklärung bekommen. Denn ein Unterricht wo nur Spiele benutzt werden, ist genauso nicht sinnvoll wie ein Unterricht, wo nur das Sprechen, bzw. die Wörter im Mittelpunkt stehen. Alle Lerninhalte sollten den SuS auf mehrere Arten erklärt werden – mit Hilfe von Spielen, durch mündliche Erklärung, selbstentdeckendes Lernen, usw.

4. Ein größerer Zeitaufwand

Wenn man ein Thema durch das Spielen bearbeiten will, nimmt es mehr Zeit in Anspruch als die Erklärung dieses Themas durch den Frontalunterricht. Dieser Zeitaufwand wird sich nach einer längeren Zeit verkleinern, bis die SuS lernen, die Spielregeln selbstständig im Unterricht anzuwenden.

5. Lärm

Der Unterricht ist lärmintensiver, wenn man Spiele im Unterricht benutzt, als beim Frontalunterricht. Dieser Lärm kann auch die anderen Klassen beim Unterricht stören. In solchen Situationen sollte die LP reagieren und das Spiel abbrechen, wenn die Situation nicht leiser wird.

6. Höhere Kosten

Die Spielmaterialien, als auch die Lernmaterialien, stellen einen kostbaren Ausgabenteil dar. Dabei muss sich die LP auch Zeit nehmen, um ein entsprechendes Material auszuwählen oder herzustellen.

Alle diese Probleme kann man bewältigen und dabei spielt die Spielerfahrung der LP eine wichtige Rolle. Je mehr Erfahrung die LP hat, desto weniger werden Probleme beim Spielen auftreten. Man sollte auch darauf achten, dass das Spiel den SuS Freude macht und positive Emotionen bei ihnen auswirkt. Deshalb sollte sich die LP bemühen, alle Probleme zu bewältigen um den Unterricht schülerorientiert zu gestalten.

Jede LP sollte auf Probleme, die beim Spielen auftreten können, achten. Es ist wichtig, dass die SuS während des Spiels nicht gestört werden. Sie sollten auch nicht die Motivation während der Spielerklärung verlieren, jedoch sollten sie alles verstehen was von ihnen im Spiel verlangt wird. Doch am wichtigsten ist es, dass man Spiele nicht zu oft im Unterricht benutzt, sondern in einem sinnvollen Wechsel und Rhythmus. Im folgenden Kapitel wird eine Einteilung von Spielen näher dargestellt, die der LP helfen kann einen wechselreichen Unterricht zu gestalten.

3. Einteilung von Spielen

Es ist nicht leicht Spiele einzuteilen, denn die Grenze zwischen Spielarten bzw. Spielkategorien ist sehr fließend. Einige Forscher finden nicht notwendig, Spiele zu kategorisieren. Kleppin (1995, S. 221) will keine Unterscheidung zwischen Spielarten machen, weil ein solcher Abgrenzungsversuch keine Information darüber geben würde, zu welchen Unterrichtszwecken die unterschiedlichen Spielarten eingesetzt werden. Andererseits finden viele Forscher die Spielkategorisierung als etwas Nützliches. Rixon (1981, S. 22) unterscheidet zwei Arten von Spielen – code-control games und communication games, während Glöckel (1990, S. 146-149) zwischen das Spielen in der Schule und methodisch geleitetes Spiel unterscheidet. Unter dem Begriff das Spielen in der Schule befinden sich folgende Spiele: freies Spielen, Interaktionsspiele, Lernspiele und musisches Tun. Zu der Kategorie methodisch geleitetes Spiel gehören Bewegungsspiele, Rollenspiele, Szenisches Spiel und Planspiel. Doch es wäre nicht sinnvoll, im Rahmen dieser Diplomarbeit, alle diese verschiedenen Spielabgrenzungen zu präsentieren. Daher fokussiert sich die vorliegende Arbeit auf die Einteilung von Spielen nach Eckert und Klemm (1998), da sie für den Fremdsprachenunterricht relevant ist. Sie haben die Spiele nach ihrem Funktionsbereich eingeteilt: didaktische Spiele, Sprachlernspiele, kreative Spiele, Bewegungsspiele, Interaktionsspiele und Planspiele. In folgenden Kapiteln wird jede diese Einteilung näher vorgestellt und dazu ein Beispiel vorgegeben.

3.1. Didaktische Spiele

„Didaktische Spiele (bzw. Lernspiele) sind auf ein bestimmtes Lernziel hin orientierte Spiele.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 75; angeführt nach: Timonen 2004, S. 29) Didaktische Spiele sind also Spiele, bei denen die SuS Lernerfahrungen machen können. Bei solchen Spielen werden Konzentrationsfähigkeit, Augen – Hand – Koordination und Ausdauer gefördert. Der Begriff „didaktisches Spiel“ kann sehr breit verwendet werden, denn fast jedes Spiel, das im Unterricht benutzt wird, enthält mindestens ein Lernziel. Die Lernziele können auf die Sprache, Kultur, Lerninhalte, Konzentration oder Erholung orientiert sein. Weil der Begriff „didaktische Spiele“ nicht am präzisesten ist, wird nach obiger Definition unter dem Begriff „didaktische

Spiele“ folgendes gemeint – von Spielen wo man Dinge nach ihren Merkmalen, wie Farbe, Form und Größe sortiert, bis zu Spielen wo die SuS in der Lage sind, die Regeln des Spiels und den Spielverlauf bis zu Ende folgen können.

BEISPIEL: Ballonspiel

Adaptiert nach: https://www.mehr-bewegung-in-die-schule.de/05107_ballonspiel.PDF

THEMA	Körperteile
ZIELGRUPPE	1. – 4. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Sensibilität für eigene Körperteile fördern; Körperteile erkennen und benutzen
DAUER	ca. 10 Minuten
MATERIALIEN	/
SOZIALFORM	Frontalunterricht

Spielerklärung: Alle Kinder nehmen an einem beliebigen Platz eine entspannte Haltung ein. Die SuS können sich setzen oder sich auch mit dem Oberkörper auf den Schultisch legen. Die SuS stellen sich vor, dass sie Ballons sind, ganz ohne Luft, die erschläfft herumliegen. Die LP ist eine „Luftpumpe“ und sie pustet langsam verschieden Körperteile auf:

- Zuerst die linke Hand, dann die rechte Hand, den Unterarm und den ganzen Arm
- Dann den linken Fuß, den rechten Fuß, das linke Bein und dann das rechte Bein
- Zum Schluss den Kopf, den Hals und den Brustkorb

Die entsprechenden Körperteile spannen sich dabei. Sie fangen sich an langsam zu heben und zu schweben. Zum Schluss sind alle „Ballons“ aufgeblasen und sie „schweben“ ruhig kreuz und quer durch das Klassenzimmer.

3.2. Sprachlernspiele

„Unter Sprachlernspielen werden Spiele zusammengefasst, die eine deutliche sprachliche Zielsetzung haben. Sie dienen zuerst dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten – Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 75; angeführt nach: Timonen 2004, S. 30) Dies bedeutet, dass Sprachlernspiele als Lernziel den Spracherwerb haben. Sprachlernspiele haben meistens sehr genaue Regeln und einen eigenen Kreis der Verhaltensweisen. Auch der Verlauf des Spiels ist meistens schon vorgegeben. „Je weniger der Lerncharakter eines Spiels heraustritt, desto eher können Spaß und Freude im Spiel entstehen (...) desto intensiver und nachhaltiger wirken die durch das Spiel angeregten Lernprozesse.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 75; angeführt nach: Timonen 2004, S. 30) Damit wird gemeint, dass ein motivierendes Erleben des Spiels und Lerninhalte die wissenswert sind zu einem wirkungsvollen Sprachlernspiel gehören. Lerninhalte können sich auf die Bereiche Grammatik, Wortschatz und Aussprache fokussieren. Diese werden im Folgenden näher dargestellt.

3.2.1. Grammatikspiele

BEISPIEL: Verben-Duell

Adaptiert nach: <https://www.hueber.de/media/36/idn1-108-e.pdf>

THEMA	Verbkonjugation im Präsens
ZIELGRUPPE	5.und 6. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Die Verbkonjugation im Präsens üben, insbesondere die der trennbaren Verben
DAUER	ca. 30-40 Minuten
MATERIALIEN	Spielplan (Kopiervorlage), Lösungsblatt, Würfel, Spielfiguren
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die LP bildet Gruppen mit je 4 SuS in einer Gruppe (Zweierteams). Von der Klassengröße hängt es ab, wie viele Gruppen es geben wird. Jede Gruppe bekommt einen Spielplan, ein Lösungsblatt, einen Würfel und 12 Spielfiguren (jeweils 6 einer Farbe). Alle SuS stellen ihre eigenen Figuren auf die 6 Pronomenfelder an einem Ende des Spielplans. SuS würfeln abwechselnd und bewegen ihre Figur um die gewürfelte Zahl nach vorne. Damit man mit der Figur auf diesem Feld stehen bleiben darf, müssen die SuS das am Rand stehende Verb in der richtigen Personalform konjugieren. Wenn die SuS die Form nicht richtig bilden, müssen sie zum nächsten freien Feld zurück und die dort verlangte Verbform nennen. Wenn auch diese Form nicht korrekt ist, müssen sie wiederum zum nächsten freien Feld zurück, aber brauchen keine Form mehr zu bilden. Wenn ein SuS beim Würfeln auf ein Feld kommt, auf dem schon eine gegnerische Figur steht, und wenn er die richtige Verbform nennen kann, muss die gegnerische Figur zurück an den Start. Der Gewinner ist der, dem es zuerst gelingt seine 6 Spielfiguren von der einen Seite zur anderen zu bringen.

	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	
anfangen							anfangen
essen							essen
aussteigen							aussteigen
fernsehen							fernsehen
einkaufen							einkaufen
mitbringen							mitbringen
zuhören							zuhören
dürfen							dürfen
zumachen							zumachen
sehen							sehen
anrufen							anrufen
mitkommen							mitkommen
sein							sein
einsteigen							einsteigen
nehmen							nehmen
aufmachen							aufmachen
	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	

Spielplan

	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	
anfangen	Fange an	Fängst an	Fängt an	Fangen an	Fangt an	Fangen an	anfangen
essen	Esse	Isst	Isst	Essen	Esst	Essen	essen
aussteigen	Steige aus	Steigst aus	Steigt aus	Steigen aus	Steigt aus	Steigen aus	aussteigen
fernsehen	Sehe fern	Siehst fern	Sieht fern	Sehen fern	Seht fern	Sehen fern	fernsehen
einkaufen	Kaufe ein	Kaufst ein	Kauft ein	Kaufen ein	Kauft ein	Kaufen ein	einkaufen
mitbringen	Bringe mit	Bringst mit	Bringt mit	Bringen mit	Bringt mit	Bringen mit	mitbringen
zuhören	Höre zu	Hörst zu	Hört zu	Hören zu	Hört zu	Hören zu	zuhören
dürfen	Darf	Darfst	Darf	Dürfen	Dürft	Dürfen	dürfen
zumachen	Mache zu	Machst zu	Macht zu	Machen zu	Macht zu	Machen zu	zumachen
sehen	Sehe	Siehst	Sieht	Sehen	Seht	Sehen	sehen
anrufen	Rufe an	Rufst an	Ruft an	Rufen an	Ruft an	Rufen an	anrufen
mitkommen	Komme mit	Kommst mit	Kommt mit	Kommen mit	Kommt mit	Kommen mit	mitkommen
sein	Bin	Bist	Ist	Sind	Seid	Sind	sein
einsteigen	Steige ein	Steigst ein	Steigt ein	Steigen ein	Steigt ein	Steigen ein	einsteigen
nehmen	Nehme	Nimmst	Nimmt	Nehmen	Nehmt	Nehmen	nehmen
aufmachen	Mache auf	Machst auf	Macht auf	Machen auf	Macht auf	Machen auf	aufmachen
	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	

Lösungsblatt

3.2.2. Wortschatzspiele

BEISPIEL: Koffer packen

Adaptiert nach: <https://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-6.htm>

THEMA	Kleidung
ZIELGRUPPE	4.bis 8. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Wortschatz zum Thema Kleidung einüben; Akkusativ
DAUER	10 Minuten
MATERIALIEN	Bildkarten zum Thema Kleidung
SOZIALFORM	Im Kreis

Spielerklärung: Bevor man mit dem Spiel anfängt, sollte die LP mit den SuS noch einmal den Wortschatz zum Thema Kleidung (mit Hilfe von Bildkarten) wiederholen. Zu Beginn setzen sich alle SuS in einen Kreis und es wird mündlich bestimmt, wer beginnt, oder man würfelt. Der erste Spieler fängt mit nächsten Wörtern an: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit“. Dabei wählt der Spieler oder die Spielerin ein Kleidungsstück, welches man so auf Reisen mitnimmt – z.B.: eine Jacke. Der nächste Spieler nimmt den Satz auf und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Jacke mit und einen Rock“. Er wählt selbständig was er mitnehmen will. Und so folgt der Satz immer weiter und weiter mit immer mehr Kleidungsstücke. So wird es immer schwerer und dabei ist es ganz wichtig genau zuzuhören und mitzudenken. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler einen der genannten Kleidungsstücke auslässt, bzw. der Spieler scheidet aus. Die anderen SuS spielen so lange weiter, bis der letzte Spieler übrig ist.

3.2.3. Aussprachespiele



















BEISPIEL: Lesedomino

Adaptiert nach:

https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf

THEMA	Meine Sachen
ZIELGRUPPE	4.bis 8. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Namen von Gegenständen beim Hören verstehen, Aussprache üben
DAUER	10 Minuten
MATERIALIEN	Spielkarten
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die LP teilt die SuS in Gruppen mit je 3 Personen und verteilt die Spielkarten jeder Gruppe. Die Spieler mischen die Spielkarten und verteilen sie gleichmäßig untereinander. Das Spiel kann mit dem jüngsten oder ältesten Spieler anfangen. Der erste Spieler liest den Satz von der Spielkarte vor (Ich habe eine ... Ich brauche eine ...). Der Spieler, der die gewünschte Sache hat, stellt seine Spielkarte daneben und liest den nächsten vor, aber von seiner Spielkarte. So wird weitergespielt, bis alle Spielkarten in einer Reihenfolge abgelegt sind.

<p>Ich habe eine Sonnenbrille.</p> 	<p>Ich habe einen Kuli.</p> 	<p>Ich habe eine Tasche.</p> 	<p>Ich habe ein Glas.</p> 	<p>Ich habe ein Messer.</p> 	<p>Ich habe einen Rasierer.</p> 
<p>Ich brauche einen Kuli.</p>	<p>Ich brauche eine Tasche.</p>	<p>Ich brauche eine Uhr.</p>	<p>Ich brauche ein Messer.</p>	<p>Ich brauche einen Rasierer.</p>	<p>Ich brauche einen Schlafsack.</p>
<p>Ich habe eine Uhr.</p> 	<p>Ich habe einen Bleistift.</p> 	<p>Ich habe einen Rucksack.</p> 	<p>Ich habe einen Schlafsack.</p> 	<p>Ich habe eine Kamera.</p> 	<p>Ich habe einen Topf.</p> 
<p>Ich brauche einen Bleistift.</p>	<p>Ich brauche einen Rucksack.</p>	<p>Ich brauche ein Handy.</p>	<p>Ich brauche eine Kamera.</p>	<p>Ich brauche einen Topf.</p>	<p>Ich brauche einen Teller.</p>
<p>Ich habe ein Handy.</p> 	<p>Ich habe einen Pass.</p> 	<p>Ich habe einen Kopfhörer.</p> 	<p>Ich habe einen Teller.</p> 	<p>Ich habe eine Decke.</p> 	<p>Ich habe eine Lampe.</p> 
<p>Ich brauche einen Pass.</p>	<p>Ich brauche einen Kopfhörer.</p>	<p>Ich brauche ein Glas.</p>	<p>Ich brauche eine Decke.</p>	<p>Ich brauche eine Lampe.</p>	<p>Ich brauche einen Computer.</p>

<p>Ich habe einen Computer.</p> 	<p>Ich habe eine Brille.</p> 	<p>Ich habe eine Gabel.</p> 
<p>Ich brauche eine Brille.</p>	<p>Ich brauche eine Gabel.</p>	<p>Ich brauche einen Löffel.</p>
<p>Ich habe einen Löffel.</p> 	<p>Ich habe ein Buch.</p> 	<p>Ich habe ein Heft.</p> 
<p>Ich brauche ein Buch.</p>	<p>Ich brauche ein Heft.</p>	<p>Ich brauche eine Schere.</p>
<p>Ich habe eine Schere.</p> 	<p>Ich habe eine Zahnbürste.</p> 	<p>Ich habe eine Tasse.</p> 
<p>Ich brauche eine Zahnbürste.</p>	<p>Ich brauche eine Tasse.</p>	<p>Ich brauche gar nichts.</p>

Spielkarten

3.3. Kreative Spiele

„In kreativen Spielen ist es nicht das Ziel, Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas „richtig“ zu machen, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas Neues zu schaffen.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 77; angeführt nach: Timonen 2008, S. 31) Bei den kreativen Spielen steht also der produktive Umgang mit dem sprachlichen Material im Vordergrund. Dazu zählen Formen von Spielen, wie zum Beispiel: kreatives Schreiben, kreative Geschichtenerzählspiele, darstellendes Improvisieren, usw. Solche Spiele erwecken die Erfindungsgabe, sensibilisieren für Beobachtungs- und Ausdrucksqualitäten und fördern die Gruppenarbeit. (vgl. Eckert, Klemm, 1998, S. 77; angeführt nach: Timonen 2008, S. 31)

BEISPIEL: Akrostichon

Adaptiert nach: <https://wortwuchs.net/akrostichon/>

THEMA	Themen aus der 1. und 2. Klasse
ZIELGRUPPE	2.Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Gedankensammlung zum Gelernten selbstständig erstellen; ein Akrostichon dazu schreiben
DAUER	10-15 Minuten
MATERIALIEN	Blatt und Stift
SOZIALFORM	Frontalunterricht und Einzelarbeit

Spielerklärung: Zuerst stellt die LP den SuS die Frage, was sie alles bis jetzt gelernt haben, bzw. welche Themen haben sie bearbeitet. Die SuS schreiben das Brainstorming an die Tafel auf. Danach nehmen alle SuS ein Blatt Papier und einen Stift und schreiben ihre Namen auf das Blatt auf. Aber die Buchstaben schreiben sie untereinander auf. Die SuS haben die Aufgabe so viel wie mögliche Wörter aufzuschreiben, die mit dem Buchstaben aus ihrem Namen anfangen. Am Ende, wenn alle SuS fertig sind, wird das Akrostichon vorgelesen.

3.4. Bewegungsspiele

Für den Fremdsprachenunterricht werden am meisten Sprachlernspiele, die oben beschrieben sind, benutzt. Diese Spiele werden sehr oft am Tisch gespielt, wobei sich die SuS sehr wenig bewegen. Doch es wäre gut in den Unterricht auch körperliche Bewegungen zu fördern. Die LP bewegt sich am meisten im Unterricht – sie geht von der Tafel zum Stuhl, sie spaziert durch die Klasse, benutzt Mimik und Gestik – und dabei sitzen die SuS auf ihren Stühlen. Doch nach Eckert und Klemm (1998, S. 77; angeführt nach: Timonen 2008, S. 31) lernen die SuS auch mit dem Körper und sie nennen es „Körpergedächtnis“. Dieses Körpergedächtnis dient als Mittel, dass das Erinnern erleichtert. Darum sollte man die Spiele, bei denen sich die SuS bewegen, nicht aus der Unterrichtsstunde ausschließen.

BEISPIEL: ABC-Schlange

Adaptiert nach:

<https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/unterrichten/bewegungsspiele-konzentration/>

THEMA	Das deutsche Alphabet mit Wörtern
ZIELGRUPPE	3.Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Das deutsche Alphabet einüben; den gelernten Wortschatz festigen
DAUER	10 Minuten
MATERIALIEN	/
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die LP bildet in der Klasse zwei Gruppen und sie stellen sich hintereinander. Der letzte Spieler in der Reihe ruft laut ein Wort mit A und läuft nach vorne. Wenn er nach vorne kommt und steht, kann der letzte Spieler aus der Reihe mit dem Buchstaben B fortsetzen. So läuft das Spiel weiter. Gewonnen hat die Mannschaft, dessen Spieler nach dem Nennen eines Wortes mit dem Buchstaben Z an der Schlange steht.

3.5. Interaktionsspiele

Bei den Interaktionsspielen sind im Zentrum die Wechselbeziehungen zwischen zwei oder mehreren Personen, wobei mehrere Fähigkeiten zum Ausdruck kommen können. Im Mittelpunkt sind also Emotionen, beziehungsweise, dass man Gefühle anderer Menschen berücksichtigt, dass man mehrere Emotionsreaktionen erlebt, dass man mit dem Kollektiv zusammenarbeiten kann, usw. Solche Spiele können als ein Instrument im Unterricht eingesetzt werden, damit die SuS „bestimmte soziale Aspekte wie Kommunikation, Vertrauen, Teambildung, Kooperation oder gruppenspezifische Prozesse“ (Interaktionsspiele im Klassenzimmer, <https://berufsbildendeschule.bildung-rp.de>) kennenlernen und erfahrbar machen.

BEISPIEL: Zauberhasel

Adaptiert nach: <https://www.youngstarswiki.org/wiki/blindenspiel.html>

THEMA	Orientierung im Raum
ZIELGRUPPE	1.-4. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Verben und Richtungen zur Orientierung im Raum einüben
DAUER	15-20 Minuten
MATERIALIEN	/
SOZIALFORM	Im Kreis

Spielerklärung: Alle SuS stehen rundherum in der Klasse. Die LP wählt einen Spieler, dem die Augen verbunden werden. Dieser Spieler steht in der Mitte der Klasse, dreht sich drei Mal um und hat die Aufgabe einen Spieler zu fangen. Dabei helfen ihm die anderen SuS mit den Verben und Richtungen zur Orientierung – rechts, links, geradeaus, langsam, schnell, usw. Natürlich dürfen sich die Spieler, die sich in der Klasse verteilt haben, nicht bewegen. Hat der Spieler mit verbundenen Augen jemanden berührt, geht er in die Mitte und jetzt werden seine Augen verbunden.

3.6. Planspiele

Planspiele haben Elemente aller bisher beschriebenen Spielarten, aber sie sind eher eine Arbeitsform, die aber einen spielerischen Charakter hat. Bei ihnen simulieren und reflektieren die SuS ihre Entscheidungen in den Konfliktsituationen. Die SuS versuchen in einer Konfliktsituation so zu handeln, wie ihnen die LP bevor erklärt hat und wie sie gelernt haben. Wegen den engen Regeln sind die SuS begrenzt ihre persönliche Handlungsfreiheit zu benutzen. Doch deshalb sind die Kommunikation und der Spielverlauf sehr offen. Um ein solches Spiel durchzuführen, ist es notwendig, dass sich die LP präzise vorbereitet, dass die LP ein organisatorisches Talent hat und dass man genügend Zeit hat (vgl. Dvorakova 2011, S. 26). Aber am wichtigsten ist, dass das Thema den SuS nahe ist und der Realität entspricht.

BEISPIEL: Erfinder-Wettbewerb

Adaptiert nach:

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1>

THEMA	Umwelt, Technik
ZIELGRUPPE	8.Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Stärkung der Kommunikationsfähigkeit; Schulung und Festigung der sprachlichen Sicherheit bei Präsentationen
DAUER	40 Minuten
MATERIALIEN	Papier, Stifte, Zeitschriften/Bilder
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die LP weist auf den Bedarf an neuartigen Produkten hin. Als Beispiel eines Produkts kann ein Zeitungsabschnitt/Foto eines Multifunktionsapparates oder eines ähnlichen Objekts dienen. In einem offenen Gespräch in der Klasse werden von den SuS Argumente für die Funktionalität zukünftiger Produkte gefunden und von der LP schriftlich an die Tafel festgehalten. Der Wettbewerb kann beginnen. Die LP teilt die SuS in Arbeitsgruppen (4-5 SuS) ein und die Arbeitsmaterialien werden ausgeteilt. Die SuS beraten sich in ihren Gruppen

und finden jeweils ein geeignetes Fantasieprodukt. Für dies wird ein Werbeplakat entworfen. Nachdem alle Gruppen fertig sind, kommen die SuS zur Produktvorstellung zurück ins Plenum. Einzelne Gruppen stellen ihr jeweiliges Produkt der Klasse vor und beantworten die Fragen zum Produkt der anderen SuS. Abschließend werden die Präsentationsergebnisse ausgeteilt. Alle Produkte werden von der LP gewürdigt.

Obwohl Spiele als eine Lernmethode sehr oft unterschätzt werden, zeigen die oben genannten Beispiele von Spielen, dass man Spiele für ein breites Repertoire von Lernsituationen einsetzen kann. Dies zeigt auch, dass das Lernen nicht an seiner Effektivität verliert, wenn es spielerisch im Unterricht durchgeführt wird. Um zu erklären warum wir eine Untersuchung zu diesem Thema durchgeführt haben, wird im folgenden Kapitel eine Übersicht der relevanten Untersuchungen im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht dargestellt.

4. Übersicht der relevanten Untersuchungen im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht

Mehrere glottodidaktische Studien haben sich mit den Spielen im Fremdsprachenunterricht befasst. So hat z.B. Dvorakova (2011) den Stellenwert der didaktischen Spiele beim Fremdsprachenlernen untersucht. Das Ziel der Untersuchung war zu erkennen und zu vergleichen ob das Spiel einen natürlichen Bestandteil im Unterricht vorstellt, welche Bedeutung die befragten Lehrer dieser alternativen Lernmethode beimessen, wie oft und welche Spiele sie für die SuS am liebsten vorbereiten. Eine ähnliche Untersuchung wurde vor 14 Jahre durchgeführt und die Autorin hat die Ergebnisse beider Studien verglichen, um herauszufinden wie sich die Situation nach dieser Zeitperiode verändert hat. Die Untersuchung hat gezeigt, dass sich die LP der Wichtigkeit der Spiele bewusster sind als vor 14 Jahren und dass sie sie in ihrem Unterricht benutzen. Es hat sich auch gezeigt, dass die LP Spiele als einen qualitativen Faktor des Fremdsprachenunterrichts wahrnehmen.

Nikčević-Milković, Rukavina und Galić (2011) führten eine Untersuchung mit dem Thema „Nutzung und Effektivität des Spiels im Unterricht an Grundschulen“ durch. Das Ziel der Untersuchung war herauszufinden welche Spiele im Unterricht benutzt werden und zu welchem Zweck man sie einsetzt. Weiterhin wollte man herausfinden, ob es Unterschiede bei den Befragten hinsichtlich Wohnortes (Stadt/Land), Alter und Ausbildung gibt. An der Untersuchung haben 66 LP teilgenommen. Die Untersuchung bestätigte die Nutzung und Effektivität des Spiels im Unterricht. Die LP benutzen Spiele meistens mehrmals in der Woche und SuS mögen am meisten Assoziationsspiele und Spiele mit einem Wettbewerbscharakter.

Timonen (2008) machte eine Untersuchung zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber. Sie wollte herausfinden, was für Einstellungen die finnischen Fremdsprachenlehrer zu Spielen haben, bzw. wie oft sie Spiele im Unterricht benutzen oder nicht benutzen, was für Spiele sie bevorzugen, wie Spiele in Lehrmaterialien berücksichtigt werden und wie das Spielen die Lehrerrolle beeinflussen kann. Die Untersuchung wurde mit Hilfe eines Fragebogens durchgeführt an ungefähr 600 Fremdsprachenlehrer aus Pirkanmaa. Aufgrund der

Antworten wurde festgestellt, dass obwohl die Befragten den Spielen im Allgemein positiv gegenüber stehen sogar 53% Spiele nur einmal monatlich oder seltener im Unterricht einsetzen.

In Kroatien gibt es wenige Studien, die sich mit dem Thema Spiele im Bereich DaF befassen. Dies betrifft vor allem Studien, die sich auf die Häufigkeit der Anwendung der Spiele sowie auf die präferierten Spielarten fokussieren. Daher wurde im Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit eine Untersuchung im grundschulischen DaF-Unterricht durchgeführt, um herauszufinden wie oft kroatische Deutschlehrer spielerische Aktivitäten in ihrem Unterricht einsetzen und zu welchen Zwecken solche Aktivitäten benutzt werden. Die Ziele, Hypothesen, Verfahren und die Ergebnisse der Studie werden in weiterem Kapitel dargestellt.

II. UNTERSUCHUNG DES GEBRAUCHS DER SPIELE IM DAF-UNTERRICHT

Im theoretischen Teil wurde festgestellt, dass das Spielen ein wirkungsvolles Mittel beim Spracherwerb sein kann. Die Rolle der LP ist aber äußerst wichtig, denn die LP ist immer die, die letztendlich über die Unterrichtsmethode entscheidet. In dieser Untersuchung wollten wir herausfinden wie Spiele im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen benutzt werden.

1. Ziele und Hypothesen der Untersuchung

Im Fokus dieser Untersuchung steht die Analyse des Unterrichtsgeschehens in Klassen 1.-8. an vier Grundschulen in Kroatien. Dabei wurden folgende Forschungsfragen gestellt: welche Spiele werden benutzt, wozu werden Spiele benutzt, welche sprachliche Elemente werden durch spielerische Aktivitäten geübt, wann werden Spiele benutzt (in welcher Phase des Unterrichts) und wie lange dauert jedes Spiel, bzw. welchen Anteil des Unterrichts machen spielerische Aktivitäten aus. Ausgehend von dieser Zielsetzung wurden folgende 4 Hypothesen gestellt:

H.1 Im Sekundarbereich verwendet man seltener Spiele im Deutschunterricht als im Primarbereich.

H.2 Spiele werden meistens in der Einführungsphase zur Motivation der SuS eingesetzt.

H.3 Durch Spiele wird meistens der Wortschatz geübt.

H.4 Jüngere Lehrer benutzen Spiele häufiger im Fremdsprachenunterricht als ältere Lehrer.

Um die vorliegenden Hypothesen zu bestätigen oder zu dementieren, besuchte ich vier kroatische Grundschulen, an denen ich den Fremdsprachenunterricht Deutsch beobachtete. Mit den LP wurde nach der Untersuchung ein Interview durchgeführt. Daher werden im folgenden Kapitel die zwei Untersuchungsinstrumente beschrieben.

2. Instrumente und Verfahren

Das Untersuchungsdesign umfasste drei Instrumente: das Unterrichtsprotokoll, den Beobachtungsbogen und das halbstrukturierte Interview. Die Untersuchung wurde in drei Schritte durchgeführt. In der ersten Phase wurden Stunden beobachtet und protokolliert. Danach wurde jede Stunde in Bezug auf die spielerischen Aktivitäten analysiert. Anschließend wurden die LP, die die beobachteten Stunden gehalten haben, befragt, um weitere Einsichten in den Einsatz und Funktion der Spiele in ihrem Unterricht zu erlangen. Diese drei Schritte werden im Folgenden näher erläutert.

Das Unterrichtsprotokoll gibt einen Einblick in den Unterrichtsverlauf und bietet dem Beobachter eine Möglichkeit, die Interaktion zwischen den SuS und der LP sowie die Atmosphäre wahrzunehmen. Im Unterrichtsprotokoll wurde das ganze Unterrichtsgeschehen dokumentiert (Anhang 1). Der Fremdsprachenunterricht wurde an vier kroatischen Grundschulen, von der ersten bis zur achten Klasse, beobachtet. Davon wurden vier Stunden in den ersten, zweiten, dritten, vierten, fünften und siebten Klassen beobachtet, und fünf Stunden in der sechsten und achten Klasse – insgesamt 34 Stunden. In der folgenden Tabelle wird die konkrete Anzahl der Stunden und Klassen gezeigt.

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Stundenanzahl in jeder Klasse

Klasse	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Stundenanzahl	4	4	4	4	4	5	4	5

Der Beobachtungsbogen wurde nach der Analyse eines jeden Unterrichtsprotokolls ausgefüllt. Er fokussierte sich auf ganz spezifische Fragen, die die eingesetzten Spiele in der jeweiligen Stunde betreffen (Tabelle 2). Wir wollten herausfinden welche Spiele im Unterricht benutzt werden, mit welchem Zweck sie die LP einsetzen (Motivation, Wiederholung, Entspannung, Übung), welche sprachlichen Kenntnisse und Fähigkeiten dabei gefördert werden (Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen), in welcher Unterrichtsphase man sie einsetzt (Einführung, Hauptteil, Schlussteil) und wie lange diese Aktivitäten dauern.

Tabelle 2. Tabellarische Darstellung des Beobachtungsprotokolls

Klasse:					
Anzahl der Spiele	Spielerische Aktivität (Name/Titel)	Unterrichtsphase	Zweck	Sprachliche Fertigkeiten / Kenntnisse	Dauer von – bis (insgesamt Min.)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Nach dem Beobachten und Analysieren der Stunden wurde mit den LP ein halbstrukturiertes Interview geführt. Mit diesem Interview wollten wir tiefere Einsichten in die Meinungen und Unterrichtspraxis der LP hinsichtlich der Spiele im Deutschunterricht erlangen. Das Interview wurde mit den LP aus diesbezüglichen Grundschulen mündlich durchgeführt. Es wurden acht Lehrerinnen befragt. In dem Interview wurden folgende Fragen den LP gestellt:

- Alter? Geschlecht? Dienstzeit?
- Benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht? Wenn ja, welche?
- Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?
- Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität?
- Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?
- Haben Spiele Vorteile oder Nachteile? Wenn ja, welche?

Die Ergebnisse der Untersuchung werden im folgenden Kapitel dargestellt. Zuerst wird die Analyse der beobachteten Stunden präsentiert und anschließend die Interviews mit den LP.

3. Ergebnisse der Untersuchung

Die Ergebnisse der Unterrichtsbeobachtungen werden in Tabellen dargestellt, die den ersten Überblick über die Untersuchungsergebnisse geben sollen. Anschließend werden alle Tabellen bzw. Beobachtungen interpretiert und erklärt.

3.1. Analyse der Unterrichtsbeobachtungen

Zuerst wollten wir herausfinden, welche spielerische Aktivitäten die LP im Fremdsprachenunterricht präferieren. Die Tabelle 3 zeigt welche Spiele in welchen Klassen eingesetzt wurden.

Tabelle 3. Spiele im Fremdsprachenunterricht nach Klassen

Welche Spiele werden im Unterricht benutzt?	
1. Klasse	Kimspiel, Warm-kalt Spiel, Fliegenklatsche-Spiel, Laut-leise Spiel
2. Klasse	Bingo, Tastenspiel, Kennenlernenspiel mit dem Ball, Kimspiel, Ratespiel, Fliegenklatsche-Spiel
3. Klasse	Puzzle Spiel, Kimspiel, Bombenspiel, Memory, Bingo, Fliegenklatsche-Spiel, Pantomime
4. Klasse	Bombenspiel, Arbeitsblattspiel, Körperteilespiel, Quartett, Der-die-das Spiel, Einkaufen Spiel, Blitzspiel
5. Klasse	Zahnpasta Spiel, Detektivspiel, 4-Ecken Spiel, Bombenspiel, Schiffe versenken, Brettspiel
6. Klasse	Memory, Autogramm jagd, Tic-tac-toe, Der-die-das Spiel, Dativspiel
7. Klasse	Brettspiel, Koffer packen
8. Klasse	Koffer packen, Offen/geschlossen

Aus der Tabelle 3 kann man sehen, dass zu den häufigsten Spielen im Unterricht folgende Spiele gehören: Kimspiel, Bombenspiel und Fliegenklatsche-Spiel. Diese drei Spiele sind bei den Kindern sehr beliebt, weil sie Spannungsmomente beinhalten. Außerdem sind diese Spiele auch bei den LP oft präferiert, weil sie keine besondere Vorbereitung seitens der LP benötigen, sie nehmen nicht viel Zeit in Anspruch und sind sehr effektiv beim Einüben und Wiederholen des Wortschatzes. Doch aus allen Unterrichtsbeobachtungen kann man sehen, dass verschiedene Spielformen und Spielarten im Unterricht verwendet werden. Einige dieser Spiele waren mir bekannt und andere Spiele dagegen völlig neu. Meiner Meinung nach liegt dies daran, dass man heutzutage versucht, den SuS Alltagssituationen durch Spiele näher zu bringen. Daher wählt man oft Spiele, die den Kindern schon aus ihrem Alltag bekannt sind, z. B.: Puzzle Spiele, Memory, verschiedene Brettspiele, usw. Oft werden aber in einer Stunde mehrere Spiele, die kurz dauern, kombiniert (Tabelle 4).

Tabelle 4. Dauer der Spiele

Wie lange dauerte jedes Spiel?	
4-6 Minuten	Kimspiel, Warm-kalt Spiel, Fliegenklatsche-Spiel, Körperteilspiel, Blitzspiel, Zahnpasta Spiel, 4-Ecken Spiel, Bombenspiel, Dativspiel, Laut-leise Spiel, Koffer packen
7-10 Minuten	Warm/kalt, Kennenlernenspiel mit dem Ball, Ratespiel, Bingo, Kimspiel, Fliegenklatsche-Spiel, Puzzle Spiel, Memory, Der-die-das Spiel, Detektivspiel, Schiffe versenken, Tic-tac-toe, Koffer packen, Pantomime, Offen/geschlossen Spiel
11-15 Minuten	Tastenspiel, Quartett, Einkaufen Spiel, Autogramm jagd
30-35 Minuten	Arbeitsblattspiel, Brettspiel
36-40 Minuten	Brettspiel

In der Tabelle 4 ist es ersichtlich, dass die meisten Spiele im Unterricht 7 bis 10 Minuten dauern. Meiner Meinung nach, haben die LP heutzutage die Tendenz, dass eher häufiger aber deshalb kürzer im Unterricht gespielt wird. Diese Tabelle wurde nicht nach Klassen eingeteilt, denn alle Spiele, die in mehreren Klassen benutzt wurden, dauerten zeitlich sehr ähnlich. Das Arbeitsblattspiel und das Brettspiel wurden ausgenommen länger gespielt, weil sie als Wiederholung einer größeren Einheit dienten.

Um eine genauere Einsicht in die Präsenz der Spiele im Unterricht zu erlangen, haben wir die Unterrichtszeit, die die Spiele in Anspruch nehmen, analysiert. Daher wurde die Dauer aller spielerischen Aktivitäten in Parallelklassen zusammengerechnet (Tabelle 5).

Tabelle 5. Tabellarische Darstellung der verbrauchten Zeit an Spiele im Unterricht in jeder Klasse

Klasse	Dauer insgesamt (min.)	% Dauer insgesamt	Insgesamt im Primar- und Sekundarbereich (%)
1. Klasse	42 Minuten	23,33%	33,33%
2. Klasse	47 Minuten	26,11%	
3. Klasse	74 Minuten	41,11%	
4. Klasse	77 Minuten	42,77%	
5. Klasse	66 Minuten	36,66%	29,25%
6. Klasse	42 Minuten	18,66%	
7. Klasse	116 Minuten	64,44%	
8. Klasse	13 Minuten	5,77%	

In den Klassen 1 bis 4 sowie in den Klassen 5 und 7 wurden jeweils 4 Stunden (180 Minuten) analysiert; in der sechsten und achten Klasse wurden 5 Stunden beobachtet (225 Minuten). Aus der gesamten Zeit des Unterrichts wurde der Anteil der Zeit berechnet, der den Spielen gewidmet wurde. Aus der Tabelle 5 ist es also sichtbar,

dass im Primarbereich öfters Spiele in den Unterricht eingesetzt werden, als in dem Sekundarbereich. Außerdem ist das Repertoire der Spiele, die im Deutschunterricht benutzt werden, größer im Primarbereich als im Sekundarbereich (siehe Tabelle 5). Damit wurde die erste Hypothese bestätigt – im Sekundarbereich verwendet man seltener Spiele im Deutschunterricht als im Primarbereich.

Weiterhin interessierte uns, zu welchem Zweck spielerische Aktivitäten eingesetzt werden. In den analysierten Stunden wurden Spiele als Mittel zur Steigerung der Motivation, als Entspannung nach einer intensiven Aktivität in Einzelarbeit und als Einübung und Wiederholung von Lerninhalten (Tabelle 6) benutzt.

Tabelle 6. Zweck der Spiele im Fremdsprachenunterricht

Wozu werden Spiele benutzt? (Motivation, Wiederholung, Entspannung, Übung)	
1. Klasse	Wiederholung, Übung
2. Klasse	Entspannung, Wiederholung, Motivation
3. Klasse	Motivation, Übung, Wiederholung, Entspannung
4. Klasse	Motivation, Wiederholung, Übung
5. Klasse	Entspannung, Übung, Wiederholung
6. Klasse	Übung, Motivation, Entspannung, Wiederholung
7. Klasse	Wiederholung, Übung
8. Klasse	Entspannung, Übung

Die Ergebnisse zeigen, dass Spiele zwar zu verschiedenen Zielen, aber vor allem zur Wiederholung und Übung eingesetzt werden. Meiner Meinung nach, benutzen LP spielerische Aktivitäten meistens für Wiederholung und Einübung, weil sie auf diese Art und Weise einen umfassenderen Inhalt bearbeiten können. Zur Motivation und Entspannung wurden am meisten Fliegenklatsche-Spiel, Bingo und Bombenspiel eingesetzt. Für Wiederholung und Übung benutzen LP meisten Kimspiel, Tastenspiel, Pantomime, Memory, Puzzle Spiel, Brettspiel, Quartett und Arbeitsblattspiel. In fast

allen Klassen werden Spiele zur Motivation, Entspannung, Wiederholung und Übung eingesetzt, außer in der ersten, siebten und achten Klasse. In diesen drei Klassen sind Motivation und Entspannung nicht dabei. Nach meiner Meinung sollte man besonders in der ersten Klasse Spiele benutzen, die die SuS motivieren werden. In den siebten und achten Klasse benutzen LP keine Spiele, was man dem umfangreichen Grammatiklernen zuschreiben könnte.

Tabelle 7. Benutzung von Spielen bezogen auf die Unterrichtsphase

Wann wurden Spiele benutzt? (Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil)	
1. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
2. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil
3. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
4. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
5. Klasse	Hauptteil, Schlussteil
6. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
7. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil
8. Klasse	Einführungsphase, Schlussteil

Wir wollten ebenso herausfinden in welcher Unterrichtsphase am meisten gespielt wird. Aus der Tabelle 7 ist ersichtlich, dass Spiele in allen Phasen des Unterrichts eingesetzt werden. In der Einführungsphase wurden Spiele mit einer kürzeren Dauer eingesetzt, z. B.: Bombenspiel, Bingo, Blitzspiel, Fliegenklatsche-Spiel, Warm/kalt Spiel, usw. Im Hauptteil benutzen LP spielerische Aktivitäten, die eine längere Zeit verlangten, z. B.: Einkaufen Spiel, Arbeitsblattspiel, Brettspiel, Quartett, usw. Im Schlussteil wurden spielerische Aktivitäten wie in der Einführung, mit einer kürzeren Dauer, eingesetzt, z. B.: 4-Ecken Spiel, Tic-Tac-Toe, Koffer packen, Warm/kalt Spiel, Laut/leise Spiel usw. Jedoch interessierte uns auch die Anzahl der spielerischen Aktivitäten pro Phase. Nach meiner Hypothese werden Spiele am meistens in der

Einführungsphase zur Motivation der SuS eingesetzt. Die folgende Tabelle zeigt die Ergebnisse zu meiner zweiten Hypothese.

Tabelle 8. Tabellarische Darstellung wozu Spiele in der Einführungsphase eingesetzt werden

Klasse	Anzahl der Spiele in der Einführungsphase	Anzahl der Spiele, die für die Motivation der SuS eingesetzt wurde	Anzahl der Spiele, die für andere Zwecke (Wiederholung, Übung, usw.) eingesetzt werden	Anzahl der Spiele insgesamt
1. Klasse	3	-	3	8
2. Klasse	3	1	2	6
3. Klasse	3	1	2	11
4. Klasse	3	2	1	7
5. Klasse	-	-	-	6
6. Klasse	1	1	-	5
7. Klasse	1	-	1	4
8. Klasse	1	-	1	2

Hiermit kann man sehen, dass nur in vier Klassen Spiele in der Einführungsphase zur Motivation der SuS eingesetzt wurde, während andere spielerische Aktivitäten in der Einführungsphase meistens zur Wiederholung eingesetzt werden. Damit ist meine zweite Hypothese teilweise bestätigt. Man sollte meiner Meinung nach in den Unterricht mehr Spiele einsetzen, die die SuS für den Fremdsprachenunterricht motivieren werden.

Weiterhin interessierte uns welche sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnissen durch Spiele am häufigsten geübt wird. Anhand der Tabelle 9 ist es sichtbar, welche sprachlichen Fertigkeiten bzw. Kenntnisse durch spielerische Aktivitäten am meisten gefördert werden.

Tabelle 9. Tabellarische Darstellung der sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse, die durch spielerische Aktivitäten geübt werden

Welche sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse werden durch spielerische Aktivitäten geübt? (Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen)	
1. Klasse	Wortschatz, Sprechen
2. Klasse	Sprechen, Aussprache, Wortschatz
3. Klasse	Wortschatz, Sprechen, Aussprache
4. Klasse	Wortschatz, Schreiben, Lesen, Sprechen
5. Klasse	Wortschatz, Sprechen, Grammatik, Aussprache
6. Klasse	Grammatik, Sprechen
7. Klasse	Grammatik, Sprechen, Wortschatz
8. Klasse	Grammatik, Sprechen

Für den Wortschatz wurden fast alle Spiele benutzt, während für Grammatik das Spiel Koffer packen und das Brettspiel dienten. Die Fertigkeit Sprechen wurde durch folgende spielerische Aktivitäten geübt: Kimspiel, Fliegenklatsche-Spiel, Warm/kalt Spiel, Quartett, usw. Durch diese Spiele wurde auch die Aussprache geübt. Die Fertigkeiten Lesen und Schreiben wurden durch das Arbeitsblattspiel geübt. Das Hören, bzw. die Fertigkeit Hören wurde durch keine Spiele in den beobachteten Stunden geübt. Außerdem eignen sich Spiele auch sehr gut zur Übung und Wiederholung von Grammatik und Wortschatz. Die Sprachfertigkeit Sprechen zieht sich durch alle Klassen durch, sowie der Wortschatz, während Grammatik erst ab der fünften Klasse vorkommt.

Da der Wortschatz in sehr vielen spielerischen Aktivitäten vorkommt, wollten wir herausfinden, in welchem Ausmaß das Vokabular durch Spiele gefördert wird (Tabelle 10).

Tabelle 10. Tabellarische Darstellung der Zeit, die an Wortschatz verbracht wurde

Klasse	Verbrachte Zeit an Spiele	% der verwendeten Zeit an Wortschatz	% der verwendeten Zeit an andere sprachliche Fertigkeiten / Kenntnisse
1. Klasse	42 Minuten	100%	0%
2. Klasse	47 Minuten	70,21%	29,79%
3. Klasse	74 Minuten	100%	0%
4. Klasse	77 Minuten	85,71%	14,29%
5. Klasse	66 Minuten	81,81%	18,19%
6. Klasse	42 Minuten	0%	100%
7. Klasse	116 Minuten	93,96%	6,04%
8. Klasse	13 Minuten	0%	100%

Anhand der Ergebnisse ist die dritte Hypothese auch bestätigt – durch Spiele wird meistens der Wortschatz geübt. In fast allen Klassen werden Spiele mehr als 80% für den Wortschatz eingesetzt, nur in der sechsten und achten Klasse wurden Spiele nicht für den Wortschatz benutzt. In diesen zwei Klassen wird am meistens Grammatik geübt. Nach der Analyse der Unterrichtsprotokolle, wurde festgestellt, dass alle Spiele in diesen zwei Klassen für Grammatik und die Fertigkeit Sprechen eingesetzt wurden. Weil man in den Schulen sehr viel mit dem Wortschatz arbeitet, sind die Ergebnisse meiner Meinung nach auch real. Doch Spiele sind in dem Unterricht nicht nur für den Wortschatz eingesetzt, sondern auch für andere sprachliche Fertigkeiten und/oder Kenntnisse.

Nachdem die Ergebnisse der Analyse der beobachteten Stunden präsentiert wurden, werden im nächsten Kapitel die Ergebnisse der Lehrerbefragungen dargestellt.

3.2. Befragungen der Lehrpersonen

Das Interview hatte offene Fragen und die LP hatten die Möglichkeit, ihre eigene Meinung zum Ausdruck zu bringen. Dabei wurde auf folgende Schwerpunkte eingegangen: Arten der Spiele und ihre Dauer, Häufigkeit der Benutzung und perzipierten Vor- und Nachteile.

Die Durchführung des Interviews war mit den LP unproblematisch. Die LP waren kooperativ und die Antworten waren ausführlich und sehr unterschiedlich. Alle LP, die befragt wurden sind Lehrerinnen, es gab leider keinen Lehrer zwischen den Befragten. Die jüngste Lehrerin ist 22 Jahre alt und die älteste Lehrerin 53 Jahre alt. Das Durchschnittsalter ist 36 Jahre. Dabei waren alle Altersgruppen vertreten. Es gab drei Lehrerinnen zwischen dem Alter 26-30, drei Lehrerinnen zwischen 31 und 40 Jahre und je eine Lehrerin zwischen 41 und 50 Jahre und 51 bis 53 Jahre. Die LP, die befragt wurden, sind im Durchschnitt fast 9 Jahre tätig. Fünf Lehrerinnen sind bis 10 Jahre tätig, zwei Lehrerinnen sind von 10 bis 20 Jahren tätig und eine Lehrerin von 21 bis 30 Jahren.

Da ich nur eine relativ geringe Anzahl der Stunden gesehen habe, wollte ich herausfinden, welche weitere spielerische Aktivitäten im Unterricht benutzt werden. Alle Befragten antworteten positiv auf diese Frage, bzw. alle befragte LP benutzen spielerische Aktivitäten im Unterricht. Unten in der Tabelle 11 sieht man die Liste der Spiele, die die LP im Interview genannt haben.

Tabelle 11. Liste der spielerischen Aktivitäten die im Unterricht benutzt werden

Spielerische Aktivitäten die im Unterricht benutzt werden	
Tic-tac-toe	Tastenspiel
Bingo	Memory
Kimspiel	Bombenspiel
Blitzspiel	Rollenspiele
Domino	Ratespiele
Bumspiel	Ballspiele
Wettbewerbspiele	Schiffe versenken
Mensch ärgere dich nicht	Warm-kalt Spiel
Detektivspiel	Paare suchen
Brettspiele	Spiele die mit Körperbewegung verbunden sind

Weil ich mit den Unterrichtsbeobachtungen begrenzt war, habe ich nicht alle diese Spiele im Fremdsprachenunterricht gesehen. Die meisten davon kenne ich schon aus der Schulzeit oder habe in Hospitationen gesehen, aber einigen, wie zum Beispiel Mensch ärgere dich nicht, habe ich im Fremdsprachenunterricht nicht begegnet. Die Lehrerinnen benutzten während meiner Hospitation meistens Spiele die man nicht lange vorbereiten musste, die kürzer dauerten, für die man wenig Materialien brauchte und die den SuS interessant und motivierend waren.

Die zweite Frage lautete wie oft Spiele im Unterricht benutzt werden (Tabelle 12). 50% der Befragten setzt Spiele jede Unterrichtsstunde ein. Zwei Lehrerinnen spielen mit den SuS einmal pro Woche und zwei Lehrerinnen alle zwei Wochen.

Tabelle 12. Häufigkeit der Anwendung der Spiele

Alter (Anzahl der Befragten)	Wie oft werden Spiele in den Unterricht eingesetzt?
26-30 (3)	Einmal pro Woche; jede zwei Wochen
31-40 (3)	Jede Stunde; jede zwei Wochen
41-50 (1)	Jede Stunde
51-53 (1)	Fast jede Stunde

Weiterhin wollte ich herausfinden wie lange im Durchschnitt eine spielerische Aktivität dauert, die die LP im Unterricht benutzen. Drei von acht Befragten setzen spielerische Aktivitäten von 5-10 Minuten in den Unterricht ein. Bei einer Lehrerin, die Spiele jede zwei Wochen einsetzt, dauert das Spiel meistens eine ganze Unterrichtsstunde. Bei jeder Lehrerin hängt die Zeit von der Klasse ab, was sie von den Themen bearbeiten und welchen Umfang des Inhaltes sie bearbeiten. Lehrerinnen, bei denen Spiele fast jede Unterrichtsstunde eingesetzt werden, benutzen mehrmals Spiele im Unterricht, aber dann dauern diese spielerischen Aktivitäten auch kürzer.

Die sechste Frage bezieht sich auf die Zwecke wofür spielerische Aktivitäten im Unterricht eingesetzt werden. Obwohl die Antworten nicht sehr umfangreich waren, wurden trotzdem viele Aspekte in den Antworten genannt. Von acht Befragten benutzen nur drei Lehrerinnen spielerische Aktivitäten für Motivation, Entspannung, Wiederholung und Übung. Drei von Befragten setzen spielerische Aktivitäten in den Unterricht nur für Wiederholung und Übung ein. Eine Lehrerin benutzt spielerische Aktivitäten zur Motivation und Entspannung der SuS und eine Lehrerin zur Belohnung der SuS. Die Tabelle unten zeigt die häufigsten Gründe, die erwähnt wurden.

Tabelle 13. Wofür benutzen LP spielerische Aktivitäten im Unterricht

Wofür werden spielerische Aktivitäten im Unterricht benutzt?	Zahl	% der Befragten (8)
Motivation, Entspannung	1	12,5%
Wiederholung, Übung	3	37,5%
Motivation, Entspannung, Wiederholung, Übung	3	37,5%
Belohnung	1	12,5%

Die letzte Frage fokussierte sich auf die perzipierten Vor- und Nachteile der Spiele. Für 62,5% der Befragten haben Spiele Vorteile sowie Nachteile. Nur 3 Lehrerinnen sind der Meinung, dass spielerische Aktivitäten im Unterricht nur Vorteile haben.

Die folgende Tabelle zeigt die Antworten, was für Vorteile Spiele im Unterricht haben. Fast alle Lehrerinnen nennen als Vorteil das unbewusste Lernen sowie die Tatsache, dass Spiele gut für die Wiederholung im Unterricht sind.

Tabelle 14. Gründe warum Spiele ein Vorteil im Unterricht sind

Vorteile	Zahl	% der Befragten (8)
Gut für Wiederholung; unbewusstes Lernen	6	75%
Auflockerung; vielseitiger Unterricht	1	12,5%
Selbstsicherheit und Stärkung der Gemeinschaft	1	12,5%

Die folgende Tabelle zeigt die Antworten, was für Nachteile Spiele im Unterricht haben. 60% der Befragten nennt den Streit zwischen den SuS als einen großen Nachteil der Spiele im Unterricht. Dies wurde von den Lehrerinnen auch erklärt. Nämlich, heutzutage kennen die SuS nur Spiele wo ein Wettbewerb stattfindet. Deshalb sind sie gewöhnt immer zu gewinnen. Doch wenn die SuS im Unterricht im Spiel nicht gewinnen, fangen sie zwischen einander zu streiten. Andererseits mögen die SuS Spiele mit einem Wettbewerbscharakter. Aber wenn sie anfangen zu streiten, wird das Spiel abgebrochen. Was den Zeitmangel betrifft, erklärten die LP, dass es in den Lehrwerken zu viele Themen gibt und dass man daher nicht viel Zeit zum Spielen hat. Auch die Vorbereitung für spielerische Aktivitäten im Unterricht nimmt den LP viel Zeit. SuS brauchen Dynamik im Unterricht und das der Unterricht bzw. spielerische Aktivitäten sehr verschiedenartig sind. Deshalb sind Spiele für eine LP ein Nachteil, denn um einen dynamischen Unterricht zu gestalten, braucht man auch Zeit.

Tabelle 15. Gründe warum Spiele ein Nachteil im Unterricht sind

Nachteile	Zahl	% der Befragten (5)
Streit zwischen SuS	3	60%
Zeitmangel	1	20%
Nimmt viel Zeit bei der Vorbereitung	1	20%

Zuletzt wollten wir die Befragten hinsichtlich ihres Alters vergleichen. Nämlich, die 4. Hypothese ging davon aus, dass die jüngeren LP öfter spielerische Aktivitäten im Unterricht einsetzen. Jedoch haben die jüngeren LP in Interviews behauptet, dass sie Spiele einmal pro Woche einsetzen, während ältere Befragten erklärt haben, dass sie solche Aktivitäten jede Stunde einsetzen (Tabelle 12). Wir wollten herausfinden, ob dies mit ihrer tatsächlichen Unterrichtspraxis übereinstimmt. Daher haben wir für jede Altersgruppe, ausgehend von der Analyse der beobachteten Stunden, die Anzahl der spielerischen Aktivitäten sowie den Anteil der Unterrichtszeit für die Spiele berechnet (Tabelle 16).

Tabelle 16. Tabellarische Darstellung des Alters und der Anzahl der spielerischen Aktivitäten und des Anteils der Unterrichtszeit

Alter	Lehrpersonen	Anzahl der spielerischen Aktivitäten	Unterrichtszeit (%)	Durchschnittlich % nach dem Alter
26-30 Jahre	LP1	11	41,11 %	53,73%
	LP2	5	84,44%	
	LP3	5	44,44%	
31-40 Jahre	LP4	6	41,11%	20,92%
	LP5	1	3,33%	
	LP6	6	25,92%	
41-50 Jahre	LP7	2	23,33%	23,33%
51-53 Jahre	LP8	13	19,01%	19,01%

Aus der Tabelle 16 kann man sehen, dass meine vierte Hypothese, dass jüngere Lehrer öfter spielerische Aktivitäten benutzen als ältere bestätigt wurde. Die Antworten zeigen, dass ältere Lehrerinnen (41-53) nur ca. 20 % der beobachteten Unterrichtszeit an spielerische Aktivitäten verwendet haben. Jüngere Lehrerinnen (26-40) setzen spielerische Aktivitäten fast 50% in den Unterricht ein. Solche Ergebnisse wurden auch erwartet, denn jüngere Lehrerinnen haben erst angefangen zu arbeiten und sind

deshalb mehr motiviert als die älteren Lehrerinnen. Diese Ergebnisse sind aber nicht im Einklang mit den Interviews. Dies bezieht sich vielleicht darauf, dass ältere LP ihren eigenen Unterricht nicht real einschätzen oder perzipieren sie Spiele im Unterricht anders als jüngere LP.

Aus den Unterrichtsbeobachtungen und den Interviews bekam ich interessante Ergebnisse und nicht alle meine Hypothesen wurden bestätigt. Anhand der Unterrichtsbeobachtungen konnte meine erste These (im Sekundarbereich verwendet man seltener Spiele im Deutschunterricht als im Primarbereich) bestätigt werden. Man bekam das Resultat, dass im Primarbereich im Durchschnitt 33,33% der Unterrichtszeit spielerische Aktivitäten ausmachen, während im Sekundarbereich 29,25% der Zeit den Spielen gewidmet wird. Darüber hinaus wird im Primarbereich ein breiteres Repertoire der Spiele benutzt. Damit kann man sehen, dass in den höheren Klassen (5-8 Klasse) Spiele seltener eingesetzt wurden. Anhand der weiteren Ergebnisse aus den Unterrichtsbeobachtungen, wurde die zweite Hypothese (Spiele werden meistens in der Einführungsphase zur Motivation der SuS eingesetzt) nicht eindeutig bestätigt. Die Ergebnisse zeigen, dass in den meisten Klassen Spiele zur Wiederholung und Übung eingesetzt wurden. Nur in 50% der Klassen werden Spiele zur Motivation der SuS eingesetzt. Durch die Analyse der Ergebnisse zur dritten Hypothese wurde bestätigt, dass durch Spiele meistens der Wortschatz geübt wird. Nach der Analyse der Unterrichtsbeobachtungen, kam ich zum Ergebnis, dass Spiele in fast allen Klassen zu mehr als 80% zum Einüben des Wortschatzes eingesetzt werden. Nur zwei Klassen, und zwar zwei Klassen aus dem Sekundarbereich, benutzen spielerische Aktivitäten nicht zum Einüben des Wortschatzes. Durch die Analyse des halbstrukturierten Interviews wurde die vierte Hypothese (Jüngere Lehrer benutzen Spiele häufiger im Fremdsprachenunterricht als ältere Lehrer) nicht bestätigt, aber nach der Analyse der beobachteten Stunden wurde festgestellt, dass jüngere Lehrerinnen spielerische Aktivitäten öfters im Unterricht benutzen, als ältere Lehrerinnen.

4. Schlussfolgerung und Implikationen für den DaF-Unterricht

Das Spiel ist ein Urphänomen und heutzutage wird in jeder Gesellschaft jeden Tag gespielt. Nicht nur Kinder, sondern Menschen jeden Alters spielen heute. Spiele beeinflussen positiv die kindliche Entwicklung und sind ebenso beim Lernen unterschiedlicher Inhalte äußerst effektiv. Daher sollten sie auch ihren festen Platz im DaF-Unterricht finden. Ob dies in den kroatischen Grundschulen auch der Fall ist, wollte man mit dieser Diplomarbeit herausfinden.

Wie schon betont und mit dieser Untersuchung bestätigt, werden Spiele seltener in den Sekundarbereich eingesetzt als in den Primarbereich. Die positiven Effekte der Spiele sind jedoch den LP bekannt. Daher wäre es interessant herauszufinden, warum LP im Sekundarbereich seltener spielerische Aktivitäten einsetzen als LP im Primarbereich. Genauso wurde durch die Untersuchung bestätigt, dass ältere LP seltener spielerische Aktivitäten im Unterricht benutzen als jüngere LP. Durch die Untersuchung wurde auch bewiesen, dass mit Hilfe der Spiele meistens der Wortschatz mit den SuS geübt wird. Meiner Meinung nach ist das so, weil es leichter ist Spiele für das Einüben des Wortschatzes einzusetzen, als für Grammatik oder Aussprache. In der vorliegenden Untersuchung wurde herausgefunden, dass die Fertigkeiten Hören und Lesen in den spielerischen Aktivitäten sehr zurückgesetzt sind. Daher wäre es gut, eine Untersuchung an die LP zu richten, um dabei herausfinden zu können, warum Spiele am meisten auf den Wortschatz fokussiert sind und auch warum die Fertigkeiten Hören und Lesen durch spielerische Aktivitäten nicht geübt werden.

Spiele ermöglichen uns, den Fremdsprachenunterricht dynamischer zu konstruieren, das Klima in der Klasse positiv zu halten und dass wir den SuS die Schultage entspannter machen. SuS können mit Hilfe von Spielen ihr Selbstvertrauen bilden und auch die Angst vor dem Sprechen bewältigen. Spiele helfen auch bei der Sozialisation in der Klasse und bei kooperativer Arbeit mit den Mitschülern. Für eine weitere Untersuchung könnte man ein Interview mit den SuS machen. Dabei könnte man herausfinden in wie weit sie spielerische Aktivitäten im Unterricht mögen und was für spielerische Aktivitäten das sind.

Hiermit will ich keinesfalls sagen, dass im Unterricht ausschließlich Spiele eingesetzt werden sollten. Ich will nur darauf hinweisen, dass es sehr wichtig ist, dass man in dem DaF-Unterricht, und in allen anderen Unterrichtsstunden, verschiedene methodische Prinzipien anwenden sollte. Spiele können nur dabei helfen, dass sich der Unterricht mehr an die Bedürfnisse der SuS orientiert. Damit kann sich die Situation an kroatischen Grundschulen sicherlich verbessern – wenn Spiele didaktisch richtig und zu guter Zeit eingesetzt werden.

LITERATURVERZEICHNIS

Adžamić, Matia (2017): *Jezične igre na višim stupnjevima učenja njemačkoga kao stranog jezika.*

<https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A2465/datastream/PDF/view>,

abgerufen am 22. 8. 2019

Behme, Helma (1992): *Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht.* München: Iudicium-Verlag.

Benjamin Lochmann New Media GmbH (o. J.) *Lernspiel 9. Kofferpacken.*

<https://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-6.htm>, abgerufen am 22. 8. 2019

Bibliographisches Institut GmbH (2019).

<https://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>, abgerufen am 9. 10. 2018

Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh

Winklers GmbH (2016): *Bewegungsspiele im Unterricht – Konzentration fördern.*

<https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/unterrichten/bewegungsspiele-konzentration/>, abgerufen am 22. 8. 2019

Bund, Marion (2019): *Interaktionsspiele im Klassenzimmer.* Bildungsserver Rheinland-Pfalz. <https://berufsbildendeschule.bildung-rp.de>), abgerufen am 22. 8. 2019

Dauvillier, Christa; Levy-Hillerich, Dorothea (2004): *Spiele im Deutschunterricht.* München: Goethe Institut.

Duckstein, Barbara (2009): *Ideen. Der Krimi fängt gleich an.* Hueber Verlag.

<https://www.hueber.de/media/36/idn1-108-e.pdf>, abgerufen am 22. 8. 2019

Dvořáková, Dana (2007): *Spiele im Deutschunterricht.*

https://is.muni.cz/th/jc3bw/diplom._prace.pdf?so=nx, abgerufen am 12. 4. 2019

Dvořáková, Gabriela (2011): *Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht.*

https://is.muni.cz/th/363409/pedf_m/Diplomarbeit.pdf, abgerufen am 12. 4. 2019

Eckert, Felicitas; Klemm, Sabine (1998): *WIR WOLLEN SPIELEN! Spiel- und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und*

Kulturbörse TU Berlin. *Luddinga. Spielen im Fremdsprachenunterricht*. Diplomarbeit am FB2: Erziehungswissenschaften der Technischen Universität Berlin.

Geldschläger, Jonas (o. J.): *Akrostichon*. <https://wortwuchs.net/akrostichon/>, abgerufen am 22. 8. 2019

Glameyer, Christian (2019): Typen und Stufen von Lernzielen. Bochum <https://dbs-lin.ruhr-uni-bochum.de/lehreladen/planung-durchfuehrung-kompetenzorientierter-lehre/lehr-und-lernziele/typen-und-stufen/>, abgerufen am 12. 4. 2019

Glöckel, Hans (1990): *Vom Unterricht*. Klinkhardt: Bad Heilbrunn/Obb.

Hansen, M.; Wendt, M. (1990): *Sprachlernspiele. Grundlagen und annotierte Auswahlbibliographie unter besonderer Berücksichtigung des Französischunterrichts. Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik*. Tübingen: Narr.

Mehr Bewegung in die Schule – Anregungen für eine Bewegte Schulkultur. https://www.mehr-bewegung-in-die-schule.de/05107_ballonspiel.PDF, abgerufen am 22. 8. 2019

Youngstarswiki.org. <https://www.youngstarswiki.org/wiki/blindenspiel.html>, abgerufen am 22. 8. 2019

Kilp, Elóide (2003): *Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik*. Tübingen: Stauffenburg Verlag Brigitte Narr GmbH.

Kleppin, Karin (1995): *Sprach- und Sprachlernspiele*. In: Baush/Chirst/Krumm (Hrsg.) (1995): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 3. Auflage. Francke: Tübingen.

Kruk, Agnieszka (2010): *Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht*. http://othes.univie.ac.at/11695/1/2010-10-12_0207017.pdf, abgerufen am 9. 10. 2018

Maier, Wolfgang (1991): *Fremdsprachen in der Grundschule: Eine Einführung in ihre Didaktik und Methodik*. Berlin: Langenscheidt

Mertens, Eva; Potthoff, Ulrike (2000): *Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht*. Frankfurt: Cornelsen-Scriptor.

Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje. *Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa*, (2011). Dostupno na http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf

Nastavni plan i program za osnovnu školu. *Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa*, (2006). Dostupno na https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelj/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006_.pdf

Nikčević-Milković, Anela; Rukavina, Maja; Galić, Maja (2011): *Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi*. *Život i škola* (2011) br. 25, str. 108-121.

Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Njemački jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, *Narodne novine* 7/2019. Dostupno na https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_141.html

Richter, Lars (2019): *Taxonomie der Lernstufen nach Benjamin Bloom*. <https://flowwork.rocks/taxonomie-der-lernstufen-nach-benjamin-bloom/>, abgerufen am 16. 5. 2019

Rixon, Shelagh (1981): *How to use games in language teaching*. Macmillan: London.

Röhrs, H. (1981): *Das Spiel – ein Urphänomen des Lebens*. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft.

Schiffler, Ludger (2012): *Effektiver Fremdsprachenunterricht: Bewegung – Visualisierung – Entspannung*. Narr Francke Attempto Verlag. https://books.google.hr/books/about/Effektiver_Fremdsprachenunterricht.html?id=s77nQAACAAJ&redir_esc=y

Scheuerl, Hans (1954): *Das Spiel*. Weinheim/Basel. Neuausgabe 1979. S. 68-105

Schweckendiek, Jürgen (2001): *Spiele und Spielerisches. Zur Förderung der Gruppenintegration und zur Binnendifferenzierung*. https://www.hueber.de/media/36/FSD_25_2001-S9-19.pdf, abgerufen am 16. 5. 2019

Stangl, W. (2019): *Arbeitsblätter Stangl-Taller*. Dostupno na: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNZIELE/>

Szklenar, Judit (o. J.): *Handreichung. Sprachlernspiele Deutsch für den Anfang. Spielen. Lernen. Verstehen.* Gothe Institut.

https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf,

abgerufen am 22. 8. 2019

Timonen, Saija (2008): *Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht: Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber.*

<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1>,

abgerufen am 22. 8. 2019

TABELLEN- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Stundenanzahl in jeder Klasse

Tabelle 2. Tabellarische Darstellung des Beobachtungsprotokolls

Tabelle 3. Spiele im Fremdsprachenunterricht nach Klassen

Tabelle 4. Dauer der Spiele

Tabelle 5. Tabellarische Darstellung der verbrauchten Zeit an Spiele im Unterricht in jeder Klasse

Tabelle 6. Zweck der Spiele im Fremdsprachenunterricht

Tabelle 7. Benutzung von Spielen bezogen auf die Unterrichtsphase

Tabelle 8. Tabellarische Darstellung wozu Spiele in der Einführungsphase eingesetzt werden

Tabelle 9. Tabellarische Darstellung der sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse, die durch spielerische Aktivitäten geübt werden

Tabelle 10. Tabellarische Darstellung der Zeit, die an Wortschatz verbracht wurde

Tabelle 11. Liste der spielerischen Aktivitäten die im Unterricht benutzt werden

Tabelle 12. Häufigkeit der Anwendung der Spiele

Tabelle 13. Wofür benutzen LP spielerische Aktivitäten im Unterricht

Tabelle 14. Gründe warum Spiele ein Vorteil im Unterricht sind

Tabelle 15. Gründe warum Spiele ein Nachteil im Unterricht sind

Tabelle 16. Tabellarische Darstellung des Alters und der Anzahl der spielerischen Aktivitäten und des Anteils der Unterrichtszeit

Graphiken

Graphik 1. Schematische Darstellung der kognitiven Lernzieltaxonomie (vgl. Glameyer 2019, <https://dbs-lin.ruhr-uni-bochum.de/lehreladen/planung-durchfuehrung-kompetenzorientierter-lehre/lehr-und-lernziele/typen-und-stufen/>)

Graphik 2. Schematische Darstellung der affektiven Lernzieltaxonomie (vgl. Stangl, 2019, <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNZIELE/>)

Graphik 3. Schematische Darstellung der psychomotorischen Lernziele (vgl. Stangl, 2019, <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNZIELE/>)

Anhang 1

UNTERRICHTSPROTOKOLL

Lehrkraft:

Klasse:

Lernjahr:

Datum:

Thema:

Phase / Lernziel / Lernschritte / Dauer	Interaktion	Sozialform / Hilfsmittel / Medien	Bemerkungen
1. Einführungsphase			
2. Hauptteil			
3. Schlussteil			

IZJAVA

Kojom izjavljujem da sam diplomski rad s naslovom ANWENDUNG UND FUNKTION VON SPIELEN IM DAF-UNTERRICHT izradila samostalno pod mentorstvom doc. dr. sc. Ana Šenjug Krleža. U radu sam primijenila metodologiju znanstvenoistraživačkog rada i koristila literaturu koja je navedena na kraju diplomskog rada. Tuđe spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti koje sam izravno ili parafrazirajući navela u diplomskom radu na uobičajen, standardan način citirala sam i povezala s korištenim bibliografskim jedinicama.

(Mjesto i datum)

(Potpis)

Erklärung über die eigenständige Erstellung der Arbeit

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht.

(Ort und Datum)

(Unterschrift)