

Spiele zum Sprechen im B2- und B3- Deutschunterricht

Kandidatenarbeit
Germanische Philologie
Universität Oulu
Emma Kiviniemi
April 2019

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG	4
2 THEORIE ÜBER SPRACHLERNSPIELE.....	5
2.1 Zentrale Begriffe	5
2.2 Allgemeines über Sprachenlernen	6
2.3 Sprachlernstrategien	7
2.4 Was muss man beim Spielen beachten?	8
2.4.1 Vor dem Spiel.....	9
2.4.2 Während des Spiels.....	11
2.4.3 Nach dem Spiel.....	12
3 PRÄSENTATION DER LEHRWERKE UND FORSCHUNGSFRAGEN.....	13
4 RESULTATE	14
4.1 Buch 1 (Magazin.de 1)	14
4.2 Buch 2 (Magazin.de 5)	15
4.3 Buch 3 (Panorama Deutsch 1, Start)	20
4.4 Buch 4 (Panorama Deutsch 5).....	21
4.5 Zusammenfassung der Resultate	23
5 ZUSAMMENFASSUNG DER ARBEIT	25
QUELLENVERZEICHNIS.....	27

1 EINLEITUNG

Viele Lehrer wollen heutzutage das Sprechen in ihrem Unterricht mehr betonen und wollen die Lernenden anspornen, noch mehr zu sprechen. Fremdsprachen sind heute immer wichtiger und wenn man sie sprechen kann, öffnet es bestimmt viele Türen in der Zukunft. Man kann die Sprache und das Sprechen durch verschiedene Aufgaben üben, aber in dieser Analyse nähere ich mich dem Sprachenlernen von einer anderen Seite; ich will nämlich herausfinden, wie die Lernenden das Sprechen durch Spiele lernen können. In dieser qualitativen Analyse kläre ich, was für Spiele zum Sprechen es in den Büchern der Deutschschüler in den finnischen Schulen gibt. Das Ziel ist, einige Lehrbücher von den Lernenden, die die gymnasiale Oberstufe besuchen, zu analysieren und herauszufinden, welche Unterschiede es in Hinblick auf Anzahl und Qualität der Übungen zwischen den Büchern gibt.

In dieser Arbeit werden vier Lehrbücher behandelt, die zwischen den Jahren 2006 und 2017 veröffentlicht wurden. Ich habe zwei Buchserien gewählt: Magazin.de und Panorama Deutsch. Die Magazin.de-Bücher sind sowohl für das B2- als auch das B3-Niveau bestimmt. Die Bedeutung des B2- und B3-Niveaus wird deutlicher in den Kapiteln 2.1 und 3 erklärt. Von der Panorama Deutsch-Serie habe ich ein B2-Buch und ein B3-Buch gewählt.

Es gibt doch auch Spiele zum Hören, Lesen und Schreiben (Dauvillier, Lévy-Hillerich & Meese 2004, 88, 106), aber ich will mich vielmehr ausdrücklich auf die Spiele zum Sprechen konzentrieren, da es meiner Meinung nach wesentlich ist, dass die Deutschlernenden möglichst viel in den Lektionen sprechen. Will ein Lernender gute Sprachfähigkeiten haben, muss er natürlich auch diese oben erwähnten Fertigkeiten in einer Sprache beherrschen. Zu beachten ist auch, dass Sprechen und Hörverständnis sehr eng zusammenhängen. Ich werde aber nicht solche Spiele analysieren, die nur das Hörverständnis messen, sondern Spiele, bei denen die Lernenden selbst gesprochene Sprache produzieren müssen. Es ist allerdings nicht immer klar, wo die Grenze zwischen diesen beiden Spieltypen läuft.

Auch die Grenze zwischen mündlichen Aufgaben und Spielen zum Sprechen ist oft ganz vage. Deshalb ist es notwendig, dass die Kriterien für die Analyse der Spiele klar definiert werden. Nur die Aufgaben, die unter dem Titel „Spiele“ stehen, sind in dieser Analyse relevant. Bei den gewählten Spielen sollen die Spieler mündlich Sätze oder Phrasen formen.

Meine Forschungsfrage lautet demzufolge: „Was für Spiele zum Sprechen gibt es in den Büchern der B2- und B3-Studenten?“ (Weiters gibt es mehrere Fragen im Kapitel 3, auf die ich im Resultateteil antworten werde).

Zuerst werden in dieser Arbeit allgemein Sprachlernspiele betrachtet und im Folgenden werden einige wichtige Hauptbegriffe präsentiert. Im Kapitel 2.3 werden Strategien des Lernens und Anschauungen über einen möglichst idealen Lernprozess erklärt. Im folgenden Kapitel gebe ich einen Überblick über die Aspekte, worauf man beim Spielen achten muss. Die Kapitel 3 und 4 präsentieren die verwendeten Lehrwerke und die analysierten Spiele. Im Kapitel 4.5 werden die Resultate von meiner Analyse sowohl schriftlich als auch in Form von einer Tabelle präsentiert und am Ende fasse ich noch die wichtigsten Informationen der Arbeit zusammen.

2 THEORIE ÜBER SPRACHLERNSPIELE

2.1 Zentrale Begriffe

In diesem Kapitel werden einige wichtige Begriffe erklärt, die in dieser Arbeit vorkommen.

B2-Sprache ist die Sprache, die man freiwillig in der Sekundarstufe 1 anfängt. *B3-Sprache* lernt man auch freiwillig, aber erst in der gymnasialen Oberstufe. (Suomen kieltenopettajien liitto)

Sozialform ist der Begriff für die Anzahl von Spieler bei einer gewissen Aufgabe. Genauer bedeutet das die Form der Zusammenarbeit, ob die Lernenden allein, paarweise oder in Gruppen spielen (Dauvillier et al. 2004, 39).

Jedes Spiel muss ein *Lernziel* haben. Das bedeutet, dass man verschiedene Ergebnisse beim Spiel erreichen will, zum Beispiel Kenntnisse, Fertigkeiten und Haltungen (Bimmel et al. 2003, 31). Grammatik, Wortschatz oder Kommunikationsfähigkeit sind konkrete Beispiele für ein Lernziel. Das Ziel des jeweiligen Spiels soll unbedingt mit den Lerninhalten eng verbunden sein (Dauvillier et al. 2004, 10).

In dieser Analyse wird das Wort *Sprachlernspiele* verwendet. Bei diesem Wort verbinden sich Spiele, die von Muttersprachlern gespielt werden, und solche, die von Lehrern für den Fremdsprachenerwerb adaptiert werden (Dauvillier et al. 2004, 18).

Alle Spiele brauchen auch ein *Spielziel*. Das ist der Zweck des Spiels, also was die Spieler machen sollen, sodass sie gewinnen können oder die besten möglichen Ergebnisse erreichen können.

Spielleiter bezeichnet die Person, die die Spielsituation überwacht. Ganz oft ist der Lehrer der Spielleiter.

2.2 Allgemeines über Sprachenlernen

Die Ziele des Fremdsprachenunterrichts in der finnischen gymnasialen Oberstufe sind vielseitig; der Lernende kann seine Sprachkenntnis schöpferisch verwenden, er kann seine Lernstrategien anpassen, er versteht die Bedeutung der Sprachbeherrschung und er kann sein eigenes Können beurteilen (Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015, 107).

Das Lernen soll die Lernenden motivieren und auch Spaß machen (Dauvillier et al., 2004, 24). Die Lernenden müssen zuerst einen Bedarf für die Sprache haben, bevor sie sie lernen werden. Wenn sie begreifen, dass ein Wort oder einige Strukturen für sie nützlich sind, entweder jetzt oder in der Zukunft, lernen sie sie effektiver. (Greenall 1984, 7) Die Lernenden sollen also Motivation haben. Viele Sachen können einen Lernenden beim Sprachenlernen motivieren, zum Beispiel, wenn er die Möglichkeit hat, ein Spiel zu gewinnen. Beim Spielen soll er richtige Wörter verwenden und in diesem Fall motiviert ihn der Sieg beim Spiel. (Greenall 1984, 7) Die Lernenden erfahren die Bedeutung der Sprache wahrscheinlich besser, wenn sie sie beim Spielen verwenden, als wenn sie die Sprache in einer konventionellen Aufgabe benutzen. (Wright, Betteridge & Buckby 1979, 1f)

Die Lernenden sind niemals zu alt, um zu spielen, das heißt, dass man nicht nur mit Kindern spielt und es keine Altersgrenze beim Spielen gibt. Wenn die Lernenden nur selbst Spaß am Spielen haben und die Lernziele des jeweiligen Spiels mit dem Lehrer definieren, kann man mit ihnen spielen.

Ein problematischer Aspekt beim Spielen ist jedoch die Zeitorganisation. Einige Lehrer sagen, dass sie keine Zeit haben, um zu spielen. Wie Übungen und Aufgaben, gehören

Sprachlernspiele auch zum Fremdsprachenunterricht. (Dauvillier et al. 2004, 9f) Es ist verständlich, dass es viel zu tun während der Lektionen gibt. Aber wenn man Sprachlernspiele ausprobiert, ist es möglich, dass das Spielen für die Klasse eigentlich eine gute Weise ist zu lernen, zumindest für einige Lernende. Wesentlich ist, dass man ein Gleichgewicht zwischen intensivem Üben und mehr entspannender Arbeit hält. Nur wenige Lernenden können sich lange Zeit, ohne den Wechsel des Tempos konzentrieren und noch weniger ziehen Nutzen aus der intensiven Weise auf lange Sicht. (Greenall 1984, 6) Deshalb ist es wichtig, dass der Lehrer einige Aktivitäten, z. B. Spiele, ausarbeiten könnte, falls die Lernenden in der Klasse müde oder unruhig sind.

Die Sprachlernspiele sollen das Verstehen und den Gebrauch der fremden Sprache optimieren (Dauvillier et al. 2004, 20). Mit Hilfe der Sprachlernspiele können die Lernenden beispielsweise Grammatik, Lexik oder Phonetik üben. Die Lernziele der jeweiligen Spiele sollen immer eng mit den Lerninhalten zusammenhängen (Dauvillier et al. 2004, 10).

Die Sprachlernspiele helfen den Lehrern, solche Kontexte zu schaffen, in denen die Sprache nützlich und bedeutsam ist. Die Qualität der Aufgabe ist demnach wesentlich. Wenn man bemerkt, dass die Sprachlernspiele wirklich gutes Üben bieten, sollen sie als ein normaler Teil des Unterrichts aufgenommen werden. (Wright et al. 1979, 1-2)

2.3 Sprachlernstrategien

Das wichtigste beim Lernen ist, lernen zu lernen (Nisbet & Shucksmith 1986, vii). Sprache zu lernen ist schwierig. Der Lernende muss sich wirklich anstrengen, um zu verstehen, korrekt zu wiederholen oder die Sprache in Gesprächen oder in der schriftlichen Form zu verwenden. Anstrengung wird deswegen die ganze Zeit gefordert und sie muss für viele Jahren aufrecht erhalten werden. (Wright et al., 1979, 1)

Die wichtigste Kenntnis ist die Selbstkenntnis. Das bedeutet, dass der Lernende selbst oder mit Hilfe des Lehrers herausfinden muss, welche Lernstrategien für ihn die besten sind. Fähigkeiten und Strategien sollen so gelernt werden, dass sie auch bei neuen Problemen und Situationen anwendbar sind. Die angemessene Strategie wählen zu können und sie bei Bedarf anpassen zu können, ist ein wichtiger Teil des guten Lernens. (Nisbet & Shucksmith 1986, vii)

Der Lehrplan der gymnasialen Oberstufe (Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015) rät auch, die passenden Strategien zu suchen. Man muss die Lernenden anspornen, sich lebenslange Sprachfähigkeiten anzueignen, indem eine passende Weise für das Sprachenlernen und für Selbstreflektion gefunden werden. Der Sprachunterricht der gymnasialen Oberstufe gründet sich auf die umfassende Vorstellung von der geschriebenen und gesprochenen Sprache (Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015, 107).

Beim effektiven Lernen geht es nicht nur um das Alter, Erfahrungen oder Intelligenz. Einige Personen sind kompetenter als andere und können die passenden Prozeduren in richtigen Situationen verwenden. Man kann nicht nur eine und dieselbe Strategie in jeder Situation verwenden, sondern viele Kompetenzen setzen verschiedene Weisen des Lernens voraus. Wenn man lernen will, zu lernen, muss man die mentalen Prozesse in das Bewusstsein bringen. (Nisbet & Shucksmith 1968, 5-7) Die Sprachlernspiele und das Sprechen sind natürlich nur ein paar Bereiche, bei denen man diese kognitiven Fähigkeiten anwenden kann.

Es gibt jedoch viele verschiedene Weisen, am besten zu lernen und man kann verschiedene Lerntypen unterscheiden. Bei den Spielen vereinigen sich fast alle die Lernertypen. „Die Ausprägung solcher Lerntypen hat unter anderem mit der Wahrnehmung der Welt durch unsere Sinne und mit der Arbeits- und Wirkungsweise bestimmter Regionen und Funktionen des Gehirns zu tun“ (Bimmel et al. 2003, 22). Einige von den Hauptlernertypen sind der visuelle Typ, der am besten durch Sehen lernt, der auditive Typ, der am besten durch Hören lernt, der haptische Typ, der besonders durch den Tastsinn lernt, der verbale Typ, der durch Lesen lernt und der interaktionsorientierte Typ, der durch Tätigkeit, sozialen Kontakt und Gespräch lernt (ebda). Beim Spielen gibt es etwas für jeden, da es grenzenlose Möglichkeiten bei der Planung des Spiels gibt.

2.4 Was muss man beim Spielen beachten?

Wenn der Lehrer mit den Lernenden spielen will, ist es erforderlich, sich gut vorzubereiten. Sind die Sprachlernspiele und ihre Verwendung für den Lehrer nicht bekannt, lohnt es sich, die Spiele langsam zu einem Teil des Unterrichts zu machen (Wright et al. 1979, 3). Die Vorbereitung des Spiels kann manchmal ziemlich lang dauern,

aber es ist wert, sorgfältig zu sein, weil die Spiele die Lernenden motivieren können, neue oder alte Sachen zu lernen.

2.4.1 Vor dem Spiel

Zuerst muss der Spielleiter das Spiel wählen und dabei zum Beispiel die Zeitorganisation, die Größe der Gruppe und das Niveau der Lernenden berücksichtigen (Greenall 1984, 8). Es ist wichtig im Voraus zu beschließen, ob das Spiel als Wettbewerb gespielt wird oder nicht. Bei Wettbewerben gibt es immer Gewinner und Verlierer und daher muss man genau die Kriterien für den Sieg festlegen (Dauvillier et al. 2004, 31).

Wenn der Lehrer das Spiel zu einem Wettbewerb machen will, steigert es das Konzentrationsniveau, das heißt, man will das Spiel bestimmt gewinnen. Es ist jedoch nicht der Zweck, dass jemand das individuelle Gefühl eines Misserfolgs bekommt. Das kann passieren, wenn man zu zweit oder in einer Kleingruppe spielt. Beim Spielen trainieren die Lernenden jedoch ihre Konzentrationsfähigkeit. (Dauvillier et al. 2004, 24, 33)

Beim Spielen können auch einige Probleme auftreten, und deswegen muss der Lehrer seine Aufmerksamkeit auf sie richten. Wright (1979) stellt auch einen wesentlichen Aspekt vor: Wenn man mit den Lernenden spielt, soll man die Gruppe oder Paare so bilden, dass die Lernenden mit denselben sprachlichen Fähigkeiten in derselben Gruppe sind. Anders kann der schwächere Spieler „aufgeben“ und der bessere kann einen falschen Eindruck von sich selbst entwickeln. Im Falle, dass einige Lernenden gar nicht teilnehmen wollen, können sie zum Beispiel als Schiedsrichter tätig sein. (Wright et al. 1979, 3) Greenall (1984) ist demgegenüber der Meinung, dass man ausdrücklich Lernenden von verschiedenen Fähigkeitsniveaus in dieselben Gruppen setzen sollte. Der Grund dafür ist, dass dann alle Gruppen ziemlich gleichzeitig fertig sind und man wird nicht durch unnötigen Lärm gestört. (Greenall 1984, 9)

Einer von den vielen wichtigen zu beachtenden Faktoren ist die Klassengröße. Falls es zum Beispiel 20, 30 oder sogar mehr Lernenden in einer Gruppe gibt, entsteht das Problem, dass die Sprachlernspiele ganz schwierig zu organisieren sind. Da muss man passende Sozialformen benutzen. Gibt es viele Lernenden, kann der Lehrer die Gruppe halbieren, Kleingruppen formen oder Paare bilden. (Dauvillier et al. 2004, 9) Die Wahl der Sozialformen hängt stark von dem Spieltyp ab; manchmal ist es nicht empfehlenswert, 15 Paare aus einer Gruppe zu bilden, während in einer Gruppe von 10

Lernenden es nicht immer sinnvoll ist, Kleingruppen zu bilden. Wenn der Spielleiter will, dass die Klasse Kleingruppen formt, soll er sie sofort bitten, das zu machen. Das reduziert die entstehende Verwirrung, die nach der Regelvorgabe entsteht.

Wenn es nur möglich ist, sollen die Lernenden Kleingruppen bilden. Je kleinere Gruppen, desto größere Möglichkeiten hat jeder Spieler zu sprechen. (Greenall 1984, 9) Wenn die Spieler paarweise oder in Gruppen spielen, lernen sie auch soziale Fähigkeiten (Dauvillier et al. 2004, 25). Beim Spielen lernen die Spieler die Bedeutung der Zusammenarbeit und wenn es problematische Situationen gibt, müssen sie auch Konflikte zusammen lösen. Diese Fähigkeiten sind auch wesentlich später im Arbeitsleben. Die Paararbeit ist leichter und schneller zu organisieren und ist besser für die schüchterneren Lernenden (Wright 1979, 4).

Wenn man die Spiele im Voraus plant, muss man den Zweck, das heißt, das Lernziel des Spiels genau bestimmen. Bei den Spielen zum Sprechen kann es oft um schon gelernten Stoff, wie grammatische Regeln, gehen. Die Aufgaben können auch die mündlichen Fähigkeiten betonen. Diese können um alltägliche Diskussionen gehen, die Fertigkeiten für die Situationen der Zukunft bieten.

Die Regeln müssen für alle Spieler klar sein. „Spiele haben Regeln und diese müssen fest vereinbart werden. – Spielregeln sind also nicht abstrakt vorhanden, sondern sollten gemeinsam festgelegt werden.“ (Dauvillier et al. 2004, 32) Je größer die Gruppe, desto genauer muss man die Regeln durchgehen. Die Lernenden können die Regeln selbst vor dem Spiel lesen, sie können gemeinsam gelesen und auch wiederholt werden oder der Lehrer kann die Regeln in der Muttersprache deutlicher erklären. (Dauvillier et al. 2004, 32) Wenn der Spielleiter die Regeln liest, soll er eine kurze Pause zwischen jedem Teil der Regeln halten, so dass die Lernenden alles sicher verstehen. Es spielt keine Rolle, wie einfach die Regelvorgabe ist, es gibt jedoch wahrscheinlich immer eine Gruppe, die sich nicht an die Regeln hält. (Greenall 1984, 8f)

Man darf die Regeln nicht während des Spiels verändern. Damit der Spielleiter die Regel deutlich erklären kann, könnte er das Spiel selbst vor der Lektion durchspielen. Wichtig ist zu wissen, wer das Spiel beginnt, wie und was die Spieler tun müssen, um das Spiel zu Ende zu spielen, und wann das Spiel beendet ist. (Dauvillier et al. 2004, 32, 83f) Der Lehrer kann die Lernenden nicht bitten, solche Sachen zu machen, die er selbst nicht machen kann (Greenall 1984, 8).

Beim Spielen muss man darauf vorbereitet sein, dass immer etwas schief gehen kann. Es kann unterschiedliche Störfaktoren geben, beispielsweise viel Lärm. Manchmal kann der Lärm so stark sein, dass er Nachbarklassen stören kann. Deshalb wäre es sinnvoll, den Kollegen im Voraus zu erzählen, dass man in der benachbarten Klasse heute spielt. (Dauvillier et al. 2004, 10)

2.4.2 Während des Spiels

Die Spieler sollen wissen, dass sie nicht benotet werden, wenn sie möglicherweise Fehler beim Spielen machen. Die Lernumgebung soll entspannt sein, so dass die Lernenden die fremde Sprache angstfrei verwenden können. (Dauvillier et al. 2004, 40) Je besser der Lernende die Grammatik der Zielsprache beherrscht, desto fließender ist auch seine Kommunikation. Die Grammatik muss jedoch nicht völlig perfekt sein, damit die Kommunikation glückt. Der Lehrer muss im Voraus betonen, dass gewisse Fehler eher toleriert werden als andere. Die Grundregel ist, dass das Lernziel des Spiels das Kriterium für die Korrektur bildet. Wenn es bei dem Spiel zum Beispiel um Grammatik geht, ist es wichtig, dass das Sprechen grammatisch korrekt ist. (Schatz 2006, 19, 160)

Der Lehrer soll während des Spiels zuerst kurz in dem Klassenzimmer herumgehen und bei jeder Gruppe kontrollieren, dass alle die Regel sicher verstanden haben. Später soll der Lehrer einen neuen Rundgang machen und dann den Lernenden mit möglichen Problemen oder Fragen helfen. (Greenall 1984, 9)

Es ist wichtig, darauf zu achten, wie viel der Lehrer sich eigentlich in das Spiel einmischen kann. Wesentlich ist, sich zu erinnern, dass der Lehrer nicht das Spielgeschehen stören darf. Er soll auf alle Gruppen hören und sie auf die möglichen Fehler hinweisen, über die nach dem Spiel diskutiert wird. (Dauvillier et al. 2004, 41)

Wie schon erwähnt, sollen die Gruppen ziemlich gleichzeitig Schluss machen. Wenn eine Gruppe fertig ist und eine andere noch ihre Aufgabe macht, erlahmt sicher ihre Konzentration, wenn andere noch sprechen. Wie ebenfalls schon erwähnt, kann man das vermeiden, indem man die Gruppen mischt, so dass es Lernenden aus unterschiedlichen Niveaus in jeder Gruppe gibt. (Greenall 1984, 9)

2.4.3 Nach dem Spiel

Nach dem Spiel ist es wichtig, gemeinsam zu reflektieren, ob zum Beispiel die Regeln einfach genug waren, ob sie verständlich erklärt wurden und ob das Sprachmaterial zu umfangreich war (Dauvillier et al. 2004, 85).

Wenn Würfel oder Spielsteine gebraucht werden, muss der Spielleiter überprüfen, dass alle Teile aufgehoben sind. Wenn man eben während des Spiels die fehlenden Gegenstände merkt, stört es das Spiel oder im schlimmsten Fall ist es unmöglich, das Spiel überhaupt zu spielen.

Wenn es Probleme mit Grammatik gegeben hat, lohnt es sich, über sie erst nach dem Spiel zusammen zu diskutieren (Dauvillier et al. 2004, 41). Der Lehrer kann Notizen während des Spiels machen, damit er sich erinnert, welche Sachen oder Wörter am meisten Schwierigkeiten verursacht haben. Es ist jedoch nicht zweckmäßig, alle Fehler zu korrigieren, sondern nur die, die systematisch oder ständig vorkommen (Dauvillier et al. 2004, 41).

Wenn es Probleme mit dem Spiellauf gegeben hat, muss der Lehrer darüber nachdenken, warum etwas schiefgegangen ist. Fehler sind nicht schlimm, solange man aus ihnen lernt. Es lohnt sich jedoch, die Ursachen des Missglückens zu suchen. Die Vorbereitung ist vielleicht nicht erfolgreich gewesen, die Regeln sind unverständlich geblieben oder die Spielwahl selbst war nur zu schlecht. (Dauvillier et al. 2004, 78) Wenn der Lehrer dasselbe Spiel später in der Zukunft spielt, kann er versuchen, dieselben Probleme zu vermeiden und dann läuft das Spiel hoffentlich besser. Für die Lernenden ist es auch wichtig, dass das Spiel fließend ist. Dadurch brauchen sie sich nicht, auf unnötige Konflikte zu konzentrieren.

Nach dem Spiel müssen alle verwendeten Materialien wieder eingesammelt werden, damit es genug Würfel oder Karten für das nächste Mal gibt. Wenn die Spieler in Gruppen gespielt haben, sollen alle Gruppen ihr eigenes Spiel einsammeln. Das Spiel ist früh genug zu beenden, sodass genug Zeit zum Aufräumen bleibt. (Dauvillier et al. 2004, 87)

Ist das Spiel reibungslos gewesen, wollen die Lernenden dasselbe Spiel immer wieder spielen (Dauvillier et al. 2004, 85), wie auch das folgende Zitat von Dauvillier (2004) zeigt:

Mit wachsender Erfahrung in der Spielpraxis werden Ihnen immer wieder Verbesserungen einfallen, die dazu führen, dass Sie schnell und oft zu einem Spiel greifen – zu Ihrer eigenen Freude und der Freude Ihrer Lernenden. (Dauvillier et al. 2004, 87)

3 PRÄSENTATION DER LEHRWERKE UND FORSCHUNGSFRAGEN

In dieser Arbeit werden vier verschiedene Übungsbücher analysiert. Alle Bücher sind für die Deutschlernenden der gymnasialen Oberstufe bestimmt.

Für diese Arbeit wurden zwei Buchserien gewählt: Panorama Deutsch und Magazin.de. Von Panorama Deutsch wird das Kurs 1-Buch für die B3-Sprache und das Kurs 5-Buch für die B2-Sprache analysiert. Die Magazin.de-Kurse 1 und 5-Bücher sind sowohl für die B2- als auch für B3-Sprache bestimmt.

Wie früher erwähnt, fängt die B2-Sprache in der Sekundarstufe 1 und die B3-Sprache in der gymnasialen Oberstufe an (vgl. Suomen kieltenopettajien liitto). Das bedeutet, dass das Magazin.de 1-Buch für die achte Klasse in der Sekundarstufe 1 als Kurs 1-Buch geeignet ist. Dasselbe Buch verwendet man auch in der gymnasialen Oberstufe als Kurs 1-Buch. Das Magazin.de 5-Buch ist für die achte Klasse in der Sekundarstufe 1 als Kurs 3 bestimmt. In der gymnasialen Oberstufe ist es das Kurs 5-Buch.

Ich vergleiche die Anzahl und die Eigenschaften der Spiele zwischen den Serien und Kursen. Vor jedem Spiel werden die Regeln kurz erklärt. In den Büchern werden sie natürlich auf Finnisch beschrieben und deswegen wählte ich, sie auf Deutsch zu übersetzen.

Damit es leichter ist, der Analyse zu folgen, werden alle Bücher nummeriert:

Buch 1: Pia-Helena Bär, Ines Paul, Ritva Tolvanen, Heidi Äijälä 2015: Magazine.de 1. B2 und B3. Otavan kirjapaino Oy: Keuruu.

Buch 2: Pia-Helena Bär, Christian Busse, Ritva Tolvanen, Heidi Östring 2017: Magazin.de 5. B2 und B3. Otavan Kirjapaino Oy.

Buch 3: Anna Aro, Christian Busse, Niina Ikonen, Pirjo Jaakamo 2009: Panorama Deutsch Start, Übungen, B3. Otavan Kirjapaino Oy: Keuruu.

Buch 4: Christian Busse, Pirjo Jaakamo, Annemari Vainionpää, Pirkko Vilenius-Virtanen: 2006: Panorama Deutsch 5, Übungen. B2. Otavan Kirjapaino Oy: Keuruu.

Die Fragen, auf die ich in diesem Teil zu antworten versuche, sind:

Was ist die Sozialform des Spiels?

Was ist der Spieltyp?

Was ist das Spielziel?

Was ist das Lernziel?

Welche Sachen können möglicherweise schief gehen?

Welche Sachen muss man berücksichtigen vor, während und nach dem Spiel?

Gibt es mengenmäßige Unterschiede zwischen den Kursen und Serien?

4 RESULTATE

Bei jedem Spiel wird ein kurzer Überblick aus theoretischer Sicht genommen und im Kapitel 4.5 werden die Informationen von allen Spielen zusammengefasst. Die Bücher beinhalten viele Sprachlernspiele, aber sie betonen nicht alle das Sprechen in erster Linie. Aus diesem Grund ist es insofern problematisch, die gewählten Spiele absolut zu definieren. Ich habe dennoch nur solche Spiele gewählt, bei denen die Lernenden wirklich die Sprache mündlich verwenden und selbst produzieren sollen. Dabei gibt es aber auch oft andere Ziele, wie z.B. Grammatik zu lernen. Zuerst werden die Regeln der einzelnen Spiele kurz erklärt und danach wird auf die obigen Fragen geantwortet. Am Ende des Kapitels 4.5 gibt es eine Tabelle, in der ich die wichtigsten Resultate zusammengefasst habe.

4.1 Buch 1 (Magazin.de 1)

In diesem Buch gibt es mehrere Spiele aber nur eines, das die Kriterien für diese Analyse erfüllt. Das Spiel auf der Seite 34 spielen die Lernenden in Kleingruppen von 3-4 Personen. Ein Spieler wählt eine von den sieben Figuren, die im Voraus definierte Eigenschaften haben. Er darf nicht seine Wahl den anderen Mitspielern sagen. Alle

Spieler sehen jedoch die aufgelisteten Eigenschaften der Figuren. Die anderen in der Gruppe müssen aufgrund der Liste Fragen stellen und gleichzeitig herausfinden, wer die in Frage kommende Figur ist. Die Fragen dürfen nur ja/nein-Fragen sein. Der, der zuerst die richtige Figur errät, bekommt einen Punkt.

Das Spielziel dieses Ratespiels ist, korrekte Fragen zu stellen und den Namen der Figur zu erraten. Die Lernziele sind, Fragen mit der richtigen Wortstellung zu formulieren und neue Adjektive zu lernen, das heißt Grammatik und Wortschatz.

Wenn die Lernenden dieses Spiel in Kleingruppen spielen, sollen die Gruppen sofort am Anfang gebildet werden. Damit gibt es keinen Trubel, wenn der Lehrer die Regel erklärt hat und dann erst alle Lernenden ihre Gruppe suchen. Alle Gruppen sollten auf demselben Fähigkeitsniveau sein, wenn es nur möglich ist, so dass sie möglichst gleichzeitig Schluss machen können. (vgl. Greenall 1984, 9)

Wenn die besten Lernenden in derselben Gruppe sind, sind sie wahrscheinlich viel früher fertig und beginnen, miteinander zu diskutieren. Wenn dagegen eine oder mehrere Gruppen langsamer als die anderen sind, verlieren die schnelleren Gruppen sicher ihre Konzentrationsfähigkeit, weil es zu lang dauert. (vgl. Greenall 1948, 9) Umgekehrt kann es auch passieren, dass die langsameren Gruppen Konzentrationsprobleme haben, weil es zu viel Lärm in dem Klassenraum gibt.

Es gibt sechs verschiedene Figuralternativen in der Aufgabe, was bedeutet, dass ein Spieler ungefähr zweimal eine Figur wählen darf. Es ist nicht sinnvoll, die gleiche Figur zweimal zu wählen, weil da die Idee des Ratespiels verloren geht, und wenn nur eine Figur übrig ist, ist es nicht schwierig, ihren Namen zu raten.

4.2 Buch 2 (Magazin.de 5)

In diesem Buch gibt es mehrere Spiele. Ich nenne die Spiele Spiel 1, Spiel 2 und so weiter, weil sie eigentlich keinen Namen haben.

Spiel 1

Dieses Würfelspiel auf der Seite 14 spielt man paarweise. Das Prinzip ist, Sätze zu bauen. Ein Spieler soll zweimal würfeln und die erste Zahl zeigt das Personalpronomen und die

andere Zahl das Verb und das Objekt. Der Spieler muss diese Wörter verbinden und das Verb richtig konjugieren. Eine Regel ist noch, dass die Spieler nur Perfektformen verwenden müssen. Auf dem Spielbrett gibt es auch Felder, auf denen die Spieler Fragen formen sollen.

Lernziele sind, Konjugation zu üben, Perfektformen zu bilden und Fragen zu formulieren, anders gesagt Grammatik. Bei diesem Spiel können die Spieler auch mündlich freies Sprechen lernen. Wie gesagt, soll man dieses Spiel paarweise spielen. Wenn man zu zweit spielt, ist die Wahrscheinlichkeit kleiner, dass die beiden Spieler dieselbe Zahlen werfen und dieselben Wörter benutzen müssen.

Wenn die Klasse groß ist, soll der Lehrer sicher machen, dass alle Paare die Möglichkeit haben, ihre Antworten zu überprüfen. Eine gute Alternative wäre, dass alle Paare ihre eigenen Zettel mit den richtigen Antworten haben. Da entsteht jedoch möglicherweise das Problem, dass die Spieler die Antworten im Voraus lesen und dadurch lernen sie natürlich nichts. Nach dem Spiel soll der Lehrer mögliche Unklarheiten mit den Lernenden durchgehen (vgl. Dauvillier et al. 2004, 41).

Während des Spiels soll der Lehrer in dem Klassenzimmer herum gehen und auf die Fragen der Spieler antworten. Wenn der Lehrer einer Gruppe hilft, wäre es gut, dass es einen übrigen Stuhl für ihn gibt. So kann er der Arbeit der Spieler komfortabler und dem Spiel auch auf demselben Niveau wie die Lernenden folgen. (vgl. Greenall 1984, 9)

Bei diesem Spiel gibt es mehrere Möglichkeiten, unterschiedliche Sätze zu bilden. Es ist daher nicht sinnvoll, dass der Lehrer alle die korrekten und möglichen Antworten nach dem Spiel sagt. Er kann außerdem natürlich nicht allen Gruppen gleichzeitig zuhören und ihre Fehler korrigieren. Er könnte beispielsweise nur die korrekten Konjugationsformen zwischen dem Verb und dem Pronomen zeigen.

Spiel 2

Das nächste Spiel auf der Seite 18 ist auch ein Würfelspiel, das man paarweise spielt. Die Spieler müssen zweimal würfeln. Die erste Zahl zeigt eine Jahreszahl, die man in seiner Frage benutzen muss (Was mache ich im Jahr X?). Die andere Zahl zeigt die im Voraus gegebene Antwort, die das Paar verwenden muss, natürlich in der richtigen Form. Hier ist ein Beispiel, das im Buch steht; der erste Spieler würfelt fünf, was das Jahr 2084

bedeutet. Der andere Spieler würfelt auch fünf, was wiederum bedeutet „in Japan heiraten“. Die Frage ist demnach: „Was mache ich (im Jahr) 2084?“ und die Antwort lautet: „Du heiratest in Japan!“

Auf derselben Seite gibt es einige Ratschläge, die nützlich bei dem Spiel sind. Sie sind auch ein Teil des Lernziels; der Spieler lernt Jahreszahlen zu lesen und zu sprechen und auch die richtige Zeitform zu benutzen. Es wird auch im Buch mitgeteilt, dass die Spieler in diesem Fall Präsens benutzen sollen, weil man über die Zukunft redet.

Alle anderen Zahlen haben im Voraus gegebene Jahreszahlen oder Antworten, aber würfelt ein Spieler sechs, darf er selbst entscheiden, welche Jahreszahl oder welche Antwort er benutzen will. Bei diesen freien und kreativen Aufgaben lernt der Lernende seinen Lernprozess mehr selbst zu bestimmen, so dass er mit der Fremdsprache selbstständiger handeln und das früher Gelernte erweitern und umgestalten kann (vgl. Dauvillier et al. 2004, 15-16). Die Lernenden können bedeutungsvolle und echte Äußerungen selbst produzieren, ohne den Lehrer und ohne die Lehrwerke (vgl. Greenall 1984, 6).

Viele Lernenden finden die Sprachlernspiele lustig und schön, aber wenn sie etwas beim Spielen lernen wollen, sollen sie Motivation haben. Wie vorher gesagt, müssen die Lernenden für die Sprache zuerst einen Bedarf haben, bevor sie sie lernen werden. Wenn sie bemerken, dass eine Struktur oder ein Wort nützlich für sie ist, ist es für sie leichter sie anzueignen. Beim Spielen brauchen die Lernenden gewisse Strukturen und Wörter, um ein Spiel zu gewinnen, und das kann ihre Motivation heben. (vgl. Greenall 1984, 7) Wenn ein Wort wichtig für die Erreichung eines gewissen Ziels ist, vergessen sie das Wort nicht so schnell (vgl. Schatz 2006, 11). Jahreszeiten sind wesentlich zu erinnern und bei diesem Spiel müssen die Spieler sie ständig aussprechen. Deswegen sind Sprachlernspiele eine gute Weise, beispielsweise Wortschatz zu üben.

Spiel 3

Dieses Spiel ist auf der Seite 62 zu finden. Man spielt mit dem Partner. Es gibt ein Spielbrett, wo es 16 unterschiedliche Felder gibt. Auf jedem Feld gibt es einen Ausdruck, den man mündlich übersetzen muss. Es gibt sowohl finnische Ausdrücke als auch deutsche. Auf dem Spielbrett gibt es vier Niveaus, auf denen man Punkte sammelt. Es ist möglich, ein, zwei, drei oder vier Punkte zu bekommen. Wenn man den Ausdruck

übersetzen kann, bekommt man so viele Punkte, wie das Feld zeigt. Der, der zuerst 20 Punkte bekommt, ist der Sieger. Man darf ein Feld nur einmal übersetzen.

Die Lernziele sind Wortschatz und Grammatik. Bei diesem Spiel gibt es auch deutschsprachige Ausdrücke, die man ins Finnische übersetzen soll, aber Übersetzen ist in diesem Fall kein Lernziel. In dieser Analyse ist es relevant, Deutsch selbst zu produzieren. Das Spielziel ist die Sätze korrekt mündlich zu übersetzen und 20 Punkte zu bekommen.

Ein Problem bei diesem Spiel ist, dass die Spieler nicht die korrekten Antworten wissen. Sie können nicht sicher sein, ob sie die Ausdrücke korrekt übersetzt haben. Dadurch können leicht Uneinigkeiten entstehen. Der Lehrer kann auch nicht allen Paaren gleichzeitig helfen. Eine gute Möglichkeit wäre, das Spiel zu spielen und danach darüber zusammen zu diskutieren (vgl. Dauvillier et al. 2004, 85). Wenn viele Lernenden sagen, dass das Spiel oder die Regeln schlecht oder schwierig sind, ist es am vernünftigsten, dass man das Spiel nicht mehr spielt. Wenn aber die Regeln nur unklar sind, kann die ganze Klasse bessere Regeln zusammen erfinden.

Spiel 4

Beim Spiel 4 auf der Seite 114 lernt man Wortschatz und Strukturen. Es gibt ein Bild von einem Fußballplatz, wo es insgesamt sieben Niveaus, das heißt, Linien gibt. Die Spieler fangen in der Mitte an. Das Spielziel ist, abwechselnd den gegebenen Satz auf Deutsch zu übersetzen. Wenn der Spieler erfolgreich ist, darf er zu der nächsten Linie in Richtung Tor des Gegners steigen. Wenn er nicht Erfolg hat, muss er zurückgehen. Der Spieler bekommt einen Punkt, wenn er auf der Ziellinie des Gegners ankommt. Er muss jedoch auf sein eigenes Tor aufpassen, also er darf nicht zu viele falsche Antworten geben.

Die Sozialform ist in den Regeln nicht genau bestimmt, aber man muss natürlich zumindest paarweise spielen. Das Lernziel des Spiels ist, den früher gelernten Wortschatz zu üben und Strukturen richtig zu benutzen.

Die Regeln des Spiels sagen, dass die Spieler die richtigen Antworten von dem Lehrer bekommen können, wenn notwendig. Einige Sätze sind ganz lang und es wäre sinnvoll, dass zumindest die Antworten der schwierigsten Sätze nach dem Spiel zusammen diskutiert werden. Nach dem Spiel soll der Lehrer auch auf einige oft vorgekommene

Fehler hinweisen. Er kann Notizen machen, damit er sich an diese wichtigsten Fehler erinnert. (vgl. Dauvillier et al., 2004, 41)

Spiel 5

Beim Spiel 5 auf der Seite 143 gibt es dieselbe Idee wie bei dem Spielformat Schlangen und Leitern, aber in diesem Spiel gibt es Schneelawinen, die einen Spieler nach unten senken, und Skilifts, die einen Spieler nach oben heben. Es gibt 20 Felder und man beginnt natürlich auf Feld 1. Ein Spieler würfelt und geht weiter. Er muss immer einen Satz auf Deutsch oder auf Finnisch übersetzen, der auf dem betreffenden Feld steht. Wenn man nicht die Antwort auf dem Lawinenfeld weiß, treibt man mit der Lawine nach unten. Wenn man Erfolg mit der Übersetzung auf dem Skiliftfeld hat, darf man nach oben mit dem Lift gehen. Auf den Feldern, wo es keine Lawinen oder Skilifts gibt, passiert nichts, obwohl der Spieler die Antwort nicht weiß. Kann er den Satz übersetzen, darf er weiter gehen.

Das Spielziel ist, möglichst schnell das Ziel zu erreichen. Bei diesem Spiel soll man ein fähiger Übersetzer sein, um das beste mögliche Resultat zu bekommen. Das Lernziel ist natürlich, die Sätze korrekt zu übersetzen und fremde Wörter und Strukturen zu lernen. Die Sozialform des Spiels wird schon in den Regeln festgestellt und in diesem Fall ist es sinnvoll, in einer Kleingruppe mit vier Spielern zu spielen. Die Wahl der Sozialform hängt jedoch immer von der Klassengröße und dem Spiel ab (vgl. Dauvillier et al. 2004, 9).

Je größer die Gruppe, desto ausführlicher soll der Spielleiter die Regeln festlegen. (vgl. Dauvillier et al. 2004, 32). Bei diesem Spiel gibt es viele Regeln, so es ist wichtig, dass alle Spieler wissen, was sie machen sollen, wenn sie auf ein Lawinenfeld kommen. Es ist wahrscheinlich, dass die Lernenden einige Variationen von diesem Spiel schon früher gespielt haben. Das bedeutet, dass sie vielleicht ihre eigenen, unterschiedlichen Regeln und Erfahrungen mit dem Spiel haben. Deshalb ist es notwendig, dass die Spielregeln gemeinsam bestimmt werden. (vgl. Dauvillier et al. 2004, 32)

Es muss nicht immer so gehen, dass der Spielleiter die Regeln vorliest und die Lernenden zuhören. Andere Möglichkeiten gibt es auch: Die Lernenden können selbst oder gemeinsam die Regeln lesen oder einige Teile der Regeln werden auf der Muttersprache verdeutlicht. Am Anfang ist es jedoch üblich, dass die Regeln ganz in der Muttersprache

sind. Konkrete Beispiele geben auch eine gute Vorstellung von dem Spiel. Alle diese Alternativen kann man bei diesem Spiel verwenden. Die festgelegten Spielregeln sind während des ganzen Spiels gültig. Der Lehrer kann das Spiel im Voraus selbst durchspielen, damit er weiß, wie der Spielablauf wird. (vgl. Dauvillier et al. 2004, 32, 83)

Wie erwähnt, soll der Lehrer während der zwei ersten Minuten des Spiels jede Gruppe besuchen und fragen, ob alle die Regeln verstanden haben und ob das Spiel gut läuft. Nach der ersten schnellen Runde geht der Lehrer wieder herum und hilft mit möglichen Fragen. Er kann auch einige Korrekturen machen, wenn es nötig ist. (vgl. Greenall 1984, 9)

4.3 Buch 3 (Panorama Deutsch 1, Start)

Dieses Buch ist für die Lernenden bestimmt, die Deutsch in der gymnasialen Oberstufe angefangen haben. Dieses ist das erste Kursbuch der Lernenden. In diesem Buch gibt es nur ein Spiel zum Sprechen.

Das Lernziel dieses Spiels auf der Seite 86 ist, Akkusativformen zu üben. Man spielt paarweise und braucht einen Würfel. Ein Spieler muss dreimal würfeln. Die erste Zahl zeigt das Subjekt, die zweite das Verb und die dritte das Objekt des Satzes. Der Spieler kann sich selbst entscheiden, ob er den bestimmten oder unbestimmten Artikel verwenden will. Das Spielziel ist, grammatisch korrekte Sätze zu bauen.

Man muss berücksichtigen, dass die Lernenden, die dieses Buch anwenden, Deutsch gerade begonnen haben. Sie brauchen vielleicht mehr Hilfe und Unterstützung als die Lernenden, die länger studiert haben. Falls die Gruppe groß ist, hat der Lehrer eine schwere Wahl: sollte er Paare oder Kleingruppen bilden? Wenn er sich entscheidet, Paare zu bilden, hat er weniger Zeit, allen Paaren genug zu helfen. Manchmal kann es jedoch sinnvoll sein, dass der Lehrer die Spieler nicht während des Spiels stört. Da können die Spieler ihre neu gelernten Fähigkeiten selbst und ohne unmittelbare Hilfe üben. Bilden sie Kleingruppen, haben die Lernenden nicht so große Möglichkeiten zu sprechen. Je kleiner die Gruppe, desto länger ist die Spielzeit und hierdurch auch die Sprechzeit. (Greenall 1984, 7) In Kleingruppen mit drei Spielern haben alle Spieler wahrscheinlich immer genug Zeit zu sprechen.

4.4 Buch 4 (Panorama Deutsch 5)

Dieses Buch entspricht dem Buch 2. Sie sind an B2-Lernenden gerichtet, die Deutsch schon in der achten Klasse in der Sekundärstufe I begonnen haben. Dieses Buch enthält zwei Spiele zum Sprechen.

Spiel 1

Bei diesem Spiel auf der Seite 86 formen die Lernenden Kleingruppen von 3-4 Mitgliedern. Ein Spieler ist Schiedsrichter, der die korrekten Antworten hat. Bei diesem Spiel braucht jede Gruppe einen Würfel. Ein Spieler würfelt und geht zu dem bestimmten Feld. Auf jedem Feld gibt es ein finnisches Wort und der Spieler soll das Wort in einem deutschen Satz mit fünf eigenen Wörtern benutzen. Er darf also seine Vorstellungskraft ganz frei anwenden, wenn er Sätze bildet. Verwendet der Spieler das Wort richtig, darf er weitergehen. Falls nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Alle Wörter auf den Feldern sind Wörter, die einen Ort bezeichnen. Das Lernziel ist, richtige und vollständige Sätze zu bauen.

Gibt es vier Spieler, können auch Konflikte in der Gruppe entstehen und zusätzlich zu den sprachlichen Fähigkeiten lernen die Spieler auch soziale Fähigkeiten. Das Spielen kann unterschiedliche Emotionen wecken, wenn die Spieler gewinnen wollen. (vgl. Dauvillier et al. 2004, 25)

Manchmal entstehen starke Meinungen beim Spielen, weil der Sieg für alle so wichtig ist. Es kann auch passieren, dass sich jemand nicht an die Regeln hält und deshalb gibt es Uneinigheiten. Diese bedauerlichen Konflikte können dennoch etwas lehren: die Spieler müssen die Konflikte zusammen lösen und hoffentlich lernen sie etwas von dem sozialen Umgang.

Weil die Spieler ihre Vorstellungskraft anwenden können, kann es ziemlich lang dauern, dass ein Spieler einen Satz bauen kann. In diesem Fall kann der Lehrer oder andere in der Gruppe ihm helfen.

Spiel 2

Dieses Spiel, das auf der Seite 97 zu finden ist, ist eine Variation vom Kreuz-Null-Spiel, das man paarweise spielt. Hier üben die Spieler Zeit- und Ortbestimmungen. Die beiden Spieler haben eine eigene Tabelle. Das Spielziel ist, fünf Geraden zu bekommen, entweder waage- oder senkrecht oder diagonal. Wenn ein Spieler die Phrase auf Deutsch übersetzen kann, darf er ein eigenes Zeichen auf das Feld stellen. Das Lernziel ist, Zeit- und Ortbestimmungen zu lernen oder zu wiederholen.

Wenn man eine Variation von Kreuz-Null spielt, entsteht die Frage, ob das Spiel als Wettbewerb oder ohne Einsätze gespielt wird. Wenn die Spieler beschließen, dass sie mit ihrem Partner konkurrieren wollen, soll der Lehrer auf einige Sachen achten. Beim Wettbewerb erleben die Spieler manchmal sogar starke Emotionen, wenn sie verlieren oder siegen. Falls die Lernenden ihre Emotionen zeigen, ist der Inhalt klar für sie bedeutungsvoll. (vgl. Dauvillier et al. 2004, 31; Wright et al. 1979, 2) Wie im Theorieteil erwähnt, haben alle Spiele immer Sieger und Verlierer. Der Spielleiter muss die Kriterien der Gewinner genau und klar vor dem Spiel festlegen (vgl. Dauvillier et al. 2004, 31), damit es keine unnötigen Konflikte entsteht.

Die Unterschiede der sprachlichen Fähigkeiten von den Spielern können ganz sichtbar bei diesem Spiel sein. Deswegen wäre es am besten, wenn der Lehrer die Gruppen einteilt. Die Lernenden, die auf demselben Fähigkeitsniveau sind, sollten ein Paar formen. Wenn ein fähiger und ein nicht so fähiger Lernender ein Paar bilden, kann der schwache Lernende aufgeben und der bessere Lernende bekommt vielleicht eine etwas positivere Vorstellung von seinen Fähigkeiten, als sie wirklich sind. (vgl. Wright et al. 1979, 3) Jedes Paar kann natürlich selbst entscheiden, ob es wirklich miteinander konkurrieren will.

Wenn man in einer Wettbewerbssituation ist, ist das Konzentrationsniveau oft höher als normal, weil man wahrscheinlich gewinnen will und das Gefühl von Misserfolg vermeiden will. „Je höher die Konzentration, desto besser ist die Fähigkeit des Gedächtnisses, etwas zu behalten“ (Markowitsch 2001, 156, zit. n. Dauvillier et al. 2004, 24).

4.5 Zusammenfassung der Resultate

Jetzt wurden acht verschiedene Sprachlernspiele aus vier verschiedenen Lehrbüchern schriftlich analysiert. Alle die analysierten Spiele spielt man paarweise oder in Kleingruppen. Eine weitere Möglichkeit wäre in großen Gruppen zu spielen, aber das ist nicht so sinnvoll, wenn man sprechen lernt. Da haben nicht alle Spieler gleiche Möglichkeiten zu sprechen. In Kleingruppen ist es wahrscheinlich auch leichter, die fremde Sprache zu sprechen und zu üben.

Mit Hilfe dieser Spiele lernen die Lernenden Fragen und Sätze zu bauen, Wortschatz zu üben und grammatische Strukturen zu wiederholen oder zu lernen. Das zeigt, dass man eigentlich was auch immer beim Spielen üben kann. Die theoretischen Aspekte, die auf jedes Spiel angewendet werden, sind eigentlich bei jedem Spiel gültig. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Resultate der Analyse.

Tabelle 1: Überblick über die Resultate

SPIEL	SOZIALFORM		LERNZIEL		SPIELTYP		
	PAAR-WEISE	IN KLEIN-GRUPPEN	GRAM-MATIK	WORT-SCHATZ	WÜRFEL-SPIEL	RATEN-SPIEL	ANDERE
Buch 1; Spiel 1		X	X			X	
Buch 2; Spiel 1	X		X		X		
Buch 2; Spiel 2		X	X		X		
Buch 2; Spiel 3	X		X	X			X
Buch 2; Spiel 4	X	X	X	X			X
Buch 2; Spiel 5		X	X	X	X		
Buch 3; Spiel 1	X		X		X		
Buch 4; Spiel 1		X	X	X	X		
Buch 4; Spiel 2	X			X			X

Links stehen alle neun Spiele, die ich früher genau analysiert habe. Die Sozialform, das Lernziel und auch der Spieltyp von jedem Spiel wird in der Tabelle genannt. Der Spieltyp *andere* ist hier verwendet, weil es keinen klaren Spieltyp für die drei Spiele gibt.

Die Sozialform ist oft Paar- oder Kleingruppenarbeit. Bei diesen Büchern gibt es keine Sprachlernspiele, die man mit einer Großgruppe spielt, obwohl es auch eine Alternative wäre. Im Buch 2 beim Spiel 4 gibt es zwei mögliche Sozialformen, weil die Regeln sie nicht klar nennt. Wenn man über Spiele zum Sprechen spricht, sind diese zwei am meisten verwendeten Alternativen am vernünftigsten. Je kleiner die Gruppe, desto mehr hat jeder Lernende Sprechzeit (Greenall 1984, 8).

Die Lernziele von diesen Spielen sind vor allem entweder Grammatik oder Wortschatz. Man könnte natürlich auch kleinere Einheiten unterscheiden, aber in dieser Analyse sind sie nicht so relevant. Wortschatz und Grammatik können manchmal ganz schwierig sein und deshalb sind sie oft Lernziele für diese Sprachlernspiele. Die Lernenden, die diese Bücher verwenden, haben erst einige Jahre Deutsch studiert und deshalb ist es wichtig, ausdrücklich diese Lernziele zu betonen. Bei einigen Spielen können die Spieler jedoch schon freies Sprechen lernen, aber die Lehrbücher betonen es noch nicht so stark.

Der gewöhnlichste Spieltyp ist Würfelspiel. Würfel sind leicht zu kaufen und man kann sie für unterschiedliche Zwecke beim Sprachunterricht benutzen. Wie man sieht, braucht man Würfel ganz oft, wenn man spielt. Es lohnt sich, sich einige Würfel anzuschaffen. Dadurch ist es leichter, Sprachlernspiele zu spielen.

In diesen Büchern gibt es nur ein Ratespiel und drei andere Spiele. Das Spiel 2 von Buch 4 ist ein Kreuz-Null-Spiel und bei den Spielen 3 und 4 von Buch 2 braucht man keinen Würfel, weil man auf dem Spielbrett nur einen Schritt nach dem anderen vorankommen darf. Das Spiel 1 von Buch 1 ist klar ein Ratespiel und deshalb bekam es seinen eigenen Platz in der Tabelle.

Man kann bemerken, dass es mehr Sprachlernspiele in den Büchern 2 und 4 gibt. Im Gegensatz dazu beinhalten die Bücher 1 und 3 jeweils nur ein Spiel, das die früher genannten Kriterien erfüllt. Aber weil ich nur vier Bücher benutzt habe, kann ich keine großen Schlussfolgerungen ziehen. Es wäre dennoch interessant zu wissen, welches Kursniveau am meisten Sprachlernspiele verwendet. Um das zu tun, sollte man eine größere Auswahl an Büchern und Spielen haben. Mit einer weiteren und ausführlichen Analyse könnte man aufklären, ob das Verhältnis der Resultate gleich bleibt. Das heißt,

ob es immer noch vorwiegend Würfelspiele gibt oder ob Grammatik das gewöhnlichste Lernziel ist.

5 ZUSAMMENFASSUNG DER ARBEIT

Diese Arbeit konzentrierte sich auf die Sprachlernspiele und einige wichtige Aspekte, die man beim Spielen beachten muss. Der Theorieteil bestand vorwiegend aus den konkreten Punkten, die man vor dem Spiel, während des Spiels und nach dem Spiel berücksichtigen muss. Die Theorie war auch kurz mit der Analyse der Spiele im Resultateteil verknüpft.

Es gibt viele Sprachlernspiele in diesen Lehrbüchern, aber nur die Spiele, bei denen gesprochen wird, wurden in dieser Arbeit analysiert. In den vier Büchern gibt es neun relevante Spiele. Die Lernziele der Spiele sind in den meisten Fällen Grammatik oder Wortschatz und das ist keine Überraschung, obwohl ich keine Hypothesen gemacht habe.

Wichtig ist zu wissen, dass man eigentlich was auch immer beim Spielen üben kann. Wie gesagt, bei diesen Spielen übt man oft Wortschatz oder Grammatik. Kultur, Hören, freies Sprechen oder Schreiben könnten auch mögliche Lernziele sein.

Beim Spielen gibt es kein absolutes Richtig oder Falsch. Die Instruktionen sind nur Empfehlungen, aber der Spielleiter kann seine eigene Vorstellungskraft beim Spielen benutzen und die am besten passenden Variationen mit seiner Gruppe verwenden. Die gute Vorbereitung ist jedoch immer wichtig. Das Spielen sollte ein Teil des normalen Unterrichts sein. Wenn ein Spiel gut vorbereitet ist, macht es Spaß und wenn etwas Spaß macht, will man es wieder machen.

Ich kann keine verallgemeinerbaren Schlussfolgerungen ziehen, weil diese Analyse qualitativ ist. Man könnte dieses Thema jedoch auch umfassender mit mehreren Lehrbüchern und Spielen erforschen. Interessant wäre zu sehen, ob die Resultate gleichartig sind; Sind Grammatik und Wortschatz die üblichsten Lernziele? Ist Würfelspiel die gewöhnlichste Spielform? Eine andere Alternative wäre, alte und neue Lehrwerke zu vergleichen und zu klären, ob es Unterschiede bei der Anzahl der Spiele gibt. Es wäre interessant zu sehen, ob die neueren Bücher mehr Spiele beinhalten als die älteren oder umgekehrt. Man könnte auch die Anzahl aller Spiele erforschen, nicht nur Spiele zum Sprechen.

Wenn ich mein Studium abschlieÙe und Sprachlehrerin werde, will ich Sprachlernspiele als üblichen Teil meines Unterrichts verwenden. Ich habe selbst das Spielen immer gemocht und nach dieser Analyse weiß ich noch besser, dass man mithilfe von Spielen alles Mögliche lernen kann.

QUELLENVERZEICHNIS

Primärliteratur:

Aro, Anna; Busse, Christian; Ikonen, Niina; Jaakamo, Pirjo 2009: Panorama Deutsch. B3-saksan kurssi 1. Übungen. 1. Aufl. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Bär, Pia-Helena; Paul, Ines; Tolvanen, Ritva; Äijälä, Heidi 2015: Magazin.de 1. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Bär, Pia-Helena; Busse, Christian; Tolvanen, Ritva; Östring, Heidi 2017: Magazin.de 5. Aufl. 1. Otava Kirjapaino.

Busse, Christian; Jaakamo, Pirjo; Vainionpää, Annemari; Vilenius-Virtanen, Pirkko 2006: Panorama Deutsch. Kurssi 5. Übungen. 1. Aufl. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Sekundärliteratur:

Bimmel, Peter; Kast, Bernd & Neuner, Gerd 2003: Deutschunterricht planen. Arbeit mit Lehrwerkslektionen. (=Fernstudieneinheit 18) Druckhaus Langenscheidt, Berlin.

Dauvillier, Christa; Lévy-Hillerich, Dorothea & Meese, Herrad 2004: Spiele im Deutschunterricht. (=Fernstudieneinheit 28) Druckhaus Langenscheidt, Berlin.

Greenall, Simon 1984: Language Games and Activities. Richard Clay (The Chaucer Press) Ltd, Bungay, Suffolk.

Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015: Vieraat kielet, S. 107.

https://www.oph.fi/download/172124_lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2015.pdf

Aufgenommen am 9.2.2019.

Markowitsch, Hans-Joachim 2002: Dem Gedächtnis auf der Spur. Vom Erinnern und Vergessen. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt.

Nisbet, John & Shucksmith, Janet 1986: Learning Strategies. Routledge & Kegan Paul, London, Boston und Henley.

Schatz, Heide 2006: Fertigkeit Sprechen. (=Fernstudieneinheit 20) CS-Druck CornelsenStürtz, Berlin.

Suomen kieltenopettajien liitto: Tilastotietoa kielivalinnoista.

https://www.sukol.fi/ajankohtaista/tilastotietoa/tilastotietoa_kielivalinnoista

Aufgenommen am 28.1.2019.

Wright, Andrew; Betteridge, David & Buckby, Michael 1979: Games for Language Learning. University Press, Cambridge.