

Einsatz von Wortschatzspielen im frühen DaF-Unterricht

Agatić, Nataša

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:685526>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-20**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet Osijek
Jednopredmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti
nastavničkog usmjerenja

Nataša Agatić

**Uporaba igara za ovladavanje vokabularom u ranom učenju
njemačkog kao stranog jezika**

Diplomski rad

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Vesna Bagarić Medve

Osijek, 2017.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet Osijek
Jednopredmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti
nastavničkog usmjerenja

Nataša Agatić

**Uporaba igara za ovladavanje vokabularom u ranom učenju
njemačkog kao stranog jezika**

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, germanistika

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Vesna Bagarić Medve

Osijek, 2017.

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek
Abteilung für deutsche Sprache und Literatur
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt
(Ein-Fach-Studium)

Nataša Agatić

Einsatz der Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht

Diplomarbeit

Mentor: ao. Univ.-Prof. Dr. Vesna Bagarić Medve

Osijek, 2017

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek
Abteilung für deutsche Sprache und Literatur
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt
(Ein-Fach-Studium)

Nataša Agatić

Einsatz der Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht

Diplomarbeit

Geisteswissenschaften, Philologie, Germanistik

Mentor: ao. Univ.-Prof. Dr. Vesna Bagarić Medve

Osijek, 2017

Erklärung über die eigenständige Erstellung der Arbeit

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig 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)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	7
2. Spiele.....	8
2.1 Begriffsbestimmung.....	8
2.2 Arten der Spiele.....	12
3. Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht.....	14
3.1 Warum frühes Fremdsprachenlernen?.....	14
3.2. (Wortschatz)Spiele im DaF-Unterricht.....	16
4. Analyse der Lehrwerke in Bezug auf Wortschatzspiele.....	19
4.1 Lehrwerke.....	19
4.2 Kriterien für die Analyse.....	26
4.3 Ergebnisse der Analyse und ihre Interpretation.....	27
4.3.1 Anzahl der Wortschatzspiele.....	27
4.3.2 Arten der Wortschatzspiele.....	29
4.3.3 Angemessenheit der Wortschatzspiele.....	30
4.3.4 Verständlichkeit der Wortschatzspiele.....	31
4.3.5 Arbeitsformen in den Wortschatzspielen.....	32
4.3.6 Fertigkeiten, die anhand Wortschatzspiele entwickelt werden.....	34
4.3.7 Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden.....	35
4.3.8 Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden.....	37
5. Schlusswort.....	40
Tabellenverzeichnis.....	41
Anhang 1.....	42
Literaturverzeichniss.....	48

Zusammenfassung.....	52
Sažetak.....	52

1. Einleitung

Das Thema meiner Diplomarbeit ist „Einsatz der Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht“. Der Wortschatz ist ein sehr wichtiger Aspekt des Unterrichts, besonders im frühen DaF-Unterricht und darf nicht vernachlässigt werden. Spiele sind ein wichtiger Bestandteil im Leben eines Kindes und sie sollten am Anfang der Schulung in den Unterricht integriert werden. Da Kinder gerne spielen und der Wortschatz sehr wichtig ist, sollten dann auch Wortschatzspiele ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts sein. Aus diesem Grunde habe ich mich für dieses Thema entschieden.

Im ersten Teil meiner Diplomarbeit werde ich über die Spiele schreiben, bzw. den Begriff Spiele näher erläutern, Arten der Spiele auflisten und Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht besprechen. Im Hauptteil befasse ich mich mit der Analyse der Lehrwerke *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 in Bezug auf die Spiele, die in der Unterrichtsphase Wortschatzarbeit eingesetzt werden. Die Hauptfrage, auf die ich durch die Analyse eine Antwort bekommen will, ist: Enthalten die Lehrwerke genug Wortschatzspiele und sind die Wortschatzspiele kinderorientiert? Um einen Einblick in die Lehrwerke zu geben, werde ich sie zunächst beschreiben und dann nach verschiedenen Kriterien vergleichen. Die Kriterien werden tabellarisch dargestellt und kurz erklärt. Danach präsentiere ich die Ergebnisse der Analyse, die ich zugleich interpretiere. Um die Ergebnisse der Analyse deutlicher darzustellen, wird jedes Ergebnis der Analyse tabellarisch dargestellt.

2. Spiele

Ein Redewendung sagt: „Jedes Alter ist Spielalter“. Das Spiel hat im Leben eines Menschen eine wichtige Bedeutung. Jeder Mensch war einmal ein kleines Kind und seine damalige Lieblingsbeschäftigung war das Spielen. Es ist ein wichtiger Bestandteil jedes Kindes, denn durch das Spielen entwickelt das Kind sehr viele Fertigkeiten, die für sein weiteres Leben von großer Bedeutung sind.

In den folgenden Kapiteln befaße ich mich mit der Begriffsbestimmung, den Arten von Spielen und mit den Spielen im frühen DaF-Unterricht.

2.1 Begriffsbestimmung

Was ist, eigentlich das Spiel? Auf diese Frage haben viele Wissenschaftler, unter anderem auch Sprachwissenschaftler, eine Antwort gesucht. Es gibt verschiedene Theorien, jedoch sind sich die Wissenschaftler in einem alle einig: das Spiel ist ein Phänomen. Das Thema ist noch heutzutage aktuell und wird weiter analysiert und erforscht.

Für das Phänomen Spiel gibt es verschiedene Begriffe im Rahmen verschiedener Sachgebiete. Bogner (1986: 7) hat in seinem Buch sehr viele Theorien zusammengefasst. Die Spieltheorien teilt er in soziologische, psychologische und pädagogische.

Soziologische Spieltheorien

In seinem Buch behauptet Bogner (1986: 8), dass man sich im Rahmen der Soziologie mit dem Phänomen Spiel beschäftigt hat, aber nicht so intensiv wie erwartet. Die Gesellschaftslehre Soziologie nimmt das Spiel nicht für wahrhaft. Es wird über viele Freizeitaktivitäten wie Sport und Spaß gesprochen, doch das Spiel wird selten erwähnt.

Einer der Ersten der das Phänomen Spiel erwähnt hat, war der altgriechische Philosoph Aristoteles (Bognar, 1986:8). Er hat das Spiel unter gesellschaftlichem Aspekt betrachtet. Seiner Meinung nach sollte das Spiel den Menschen als eine Art Heilmittel dienen. Aristoteles hat einige Charakteristiken des Spiels definiert, die später ins Detail von anderen Autoren analysiert werden: das Spiel ist ein Wohlgefallen, eine Entspannung und eine Erholung (Aristoteles, 1960, zit. nach Bognar, ebd: 8).

Eine weitere Definition des Spiels kommt von Johan Huizing und sie lautet: „Um wirklich zu spielen, muss der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein“ (Huizing, 1987, zit. nach Kirsch, 2001: 47). Nach Huizing hat das Spiel diese folgenden Merkmale: jedes Spiel ist eine freie Handlung; das Spiel ist eine fiktive Welt, keine wahre oder normale Welt; das Spiel beinhaltet eine Abgeschlossenheit und eine Begrenztheit; das Spiel ist mit Harmonie und Rhythmus erfüllt; jedes Spiel beinhaltet eine Anspannung; jedes Spiel hat seine eigenen Regeln; das Spiel ist ein Kampf oder eine Darstellung für etwas (Huizing, 1970, S.17-25, zit. nach Bognar, 1986: 9-10).

Roger Caillois definiert das Spiel so: „Das Spiel ist 1. eine freie Betätigung; 2. eine abgetrennte Betätigung; 3. eine ungewisse Betätigung; 4. eine unproduktive Betätigung; 5. eine geregelte Betätigung und 6. eine fiktive Betätigung“ (Caillois, 1979, zit. nach Anić u.a., 1985: 8).

Ein anderer Soziologe Ratko Božović definiert das Spiel so: Das Wohlgefühl, das ein Mensch nicht in der Arbeit findet, sucht er im Spiel. Das Glück, das der Mensch nicht in seiner Tätigkeit und in der realen Wirklichkeit findet, sucht er in der Scheinwelt des Spiels. Das Spiel und die Berufstätigkeit sind menschliche Aktivitäten die der Umgebung gerichtet sind und sie zeigen die Beziehung des Menschen gegenüber der Natur und der Gesellschaft (Božović, 1972, zit. nach Bognar, 1986: 11).

Psychologische Spieltheorien

Im Bereich der Psychologie betrachtet man das Spiel als eine Aktivität des Kindes. Es wird darauf bestanden, dass man einen Unterschied zwischen dem Spielen eines Kindes und eines Erwachsenen machen sollte (Bognar, 1986: 22).

Eine der ersten Theorien im Bereich der Psychologie wurde von dem englischen Denker Herbert Spencer aufgestellt. Herbert Spencers Theorie lautet: Das Spiel ist eine Art Auslassventil für die

überschüssige Energie, die nach der Zufriedenstellung der Grundbedürfnisse überbleibt (Spencer, 1855, zit. nach Bogner, 1986: 14).

Weitere Theorien kommen von dem amerikanischen Psychologen Hall, Groos, Freud, Buytendijk und Piaget. Ihre Theorien unterscheiden sich. Bogner (1986: 15) schreibt in seinem Buch, dass Hall das Spiel als Folterung der primitiven Instinkte bezeichnet. Freuds Meinung nach ist das Spiel eine Kunst, eine Lehre, eine Möglichkeit um, um die Hindernisse einen Umweg zu machen, die die Gesellschaft erstellt (Freund, 1977, zit. nach Bogner ebd.:16). Gross sucht in dem Spiel den Zweck und das Ziel nicht die Ursachen, wie die Psychologen vor seiner Zeit (Gross, 1922, zit. nach Bogner ebd.: 15). Buytendijk (Buytendijk, 1933, zit. nach Bogner, ebd.: 19) unterscheidet bei den Kindern den Befreiungs-, Vereinigungs- und Wiederholungsdrang. Piaget dagegen behauptet, dass das Kind am Anfang die Welt als eine Einheit erlebt, später teilt sich die Welt in eine Spielwelt und die Realität (Piaget, 1982, zit.nach Bogner ebd.: 19).

Pädagogische Spieltheorien

Aus der Sicht der Pädagogik ist das Spiel sehr wichtig für die Entwicklung der Kinder. Jedoch, wie in der Soziologie und Psychologie, unterscheiden sich die Meinungen der Pädagogen. Die Pädagogen kann man in zwei Gruppen teilen: Vertreter des Spiels im Unterricht und Gegner des Spiels im Unterricht sind.

In seinem Buch behauptet Bogner (1986: 24-25) , dass Fröbel der erste Pädagoge war, der sich ernsthaft mit dem Phänomen Spiel befasst hat. Fröbel unterscheidet drei Arten der Spiele die bedeutsam für die Kinder sind: vorerst der Gesang und die Zärtlichkeit einer Mutter, anschließend Spiele mit Gegenständen und am Ende verschiedene Bewegungsspiele, für die Fröbel selbst eine Spielesammlung angefertigt hat (Fröbel, zit. nach Bogner, ebd: 24-25).

Für das Spielen im Unterricht setzen sich viele Philosophen (z.B. die griechischen Denker Platon und Quintilian und z.B. J.A. Komensky) ein. Die Philosophin und die Medizinerin Maria Montessori setzte sich auch für das Spielen im Unterricht ein. Jedoch nicht mit Spielzeugen, sondern sie hat besondere Werkstoffe für das Spielen anfertigen lassen, wie zum Beispiel verschiedene geometrische Figuren (Montessori, M., 1980, zit. nach Bogner, 1986.: 26-27). Der Pädagoge Dewey betont die Bedeutung der Spiele und der Arbeit in der Kindererziehung. Er macht keinen wesentlichen Unterschied zwischen den zwei Begriffen, denn beide sind für das

erwünschte Ziel wichtig (Dewey, 1953, zit. nach Bogner, ebd.: 29). Neill hat sogar seine eigene Schule unter dem Namen „Summerhill“ eröffnet, denn er wollte eine Schule die dem Kind entspricht und nicht, dass das Kind der Schule entspricht. In seiner Schule waren die Spiele ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses (Neill, 1980, zit. nach Bogner, ebd.: 31). Der Denker Petar Šimleša war der Meinung, dass zwischen dem Spiel und der Arbeit eine bestimmte Ähnlichkeit existiert, jedoch liegt der Unterschied in der Zielsetzung (Šimleša, 1969, zit. nach Bogner, ebd.: 36). Nach Ivan Furlans Behauptung kann das Kind durch das Spielen am besten lernen (Furlan, 1981, zit. nach Bogner, ebd.:37).

Gaudig war Gegner der Mischung des Spiels und der Schularbeit. Gaudigs Meinung nach soll man in seiner Freizeit spielen. Gaudig gleicht die Arbeit der Kinder mit der Arbeit der Erwachsenen ab und deswegen gleicht er das Lernen mit der Schularbeit ab (Gaudig, 1921, zit. nach Bogner, 1986: 26). Kerschensteiner war ähnlicher Meinung. Er behauptete, dass das absehbare Alter fürs Spielen eines Kindes von seinem dritten bis zu seinem siebten Lebensjahr ist. Mit dem Schulbeginn eines Kindes beginnt die Arbeit, bzw. das Lernen und von da an sollte das Spiel von der Arbeit separiert werden (Kirschensteiner, 1926, zit. nach Bogner, ebd.: 26).

Behme (1992: 11) behauptet, dass einige deutsche Fachdidaktiker wie J.Lehmann und K.Kleppin versuchten, durch die Bestimmung einzelner Wesensmerkmale des Spiels auf die Frage, was das Spiel ist – „eine nicht fachwissenschaftlich eng gefasste Antwort zu geben“. J.Lehmann definiert den Begriff Spiel „als eine Sequenz von Tätigkeiten

- a) an der mindestens 2 Personen beteiligt sind,
- b) deren Verhalten teilweise durch ausdrücklich gesetzte oder zu setzende Regeln bestimmt wird,
- c) die einen allen bekannten und definierten Zielzustand zu erreichen versuchen, den sie nur durch Austauschhandeln erreichen können,
- d) in denen mindestens einige zentrale Gegenstände verwendet werden, die Substitute von anderen Gegenständen sind,
- e) deren Sequenzierung im Detail sich jedes mal unterscheidet,

f) in denen ständig oder häufig für die anderen manifeste Entscheidungen unter Unsicherheit zu fällen sind, ohne die Bedrohung durch juristische, ökonomische oder formal soziale Folgen,

g) die freiwillig fortgeführt werden.“

Auf Grund aller präsentierten Theorien komme ich zum Beschluss, dass sich die Wissenschaftler bei der Bestimmung des Begriffs Spiel nicht einig waren. Doch einig waren sich alle in einem: das Spiel ist sehr wichtig für das Kind und seine weitere Entwicklung.

2.2 Arten der Spiele

Da das Phänomen Spiel nicht eine genaue Begriffsbestimmung hat, gibt es auch bei dem Thema Arten der Spiele verschiedene Ansichten und Einteilungen, d.h. viele Wissenschaftler haben die Spiele nach ihren Ansichten eingeteilt.

Spier (1981) nennt in ihrem Buch diese Arten der Spiele:

- Spiele zum Üben der Buchstaben und der Zahlen: Wörter legen, Buchstabensalat, Zahlen-Schnapp, Telefonbuchspiel und weitere.
- Sprechspiele: Silbenrufspiel, Stille Post und Pudelmütze.
- Dialogspiele: Was hast du gestern gemacht?, Listenspiele und weitere.
- Kettenspiele: Assoziationsspiel, Sätze ändern und erweitern und weitere.
- Pantomimespiele: Verbenpantomime, Fliegenpantomime und weitere.
- Ratespiele: Wortschatzpräzisierungen, Geschichte und weitere.
- Brettspiele: Brettspiel "Einkaufen", Stadtplanspiel und weitere.
- Erinnerungsspiele: Memory auf verschiedene Art.
- Kartenspiele: Quartettspiele und Schnapp mit Wortkarten.
- Dominospiele: Domino-Spiel.

- Würfelspiele: Konjugieren mit dem Würfel und weitere.
- Schreib- und Zeichenspiele: Stadt-Land-Fluss Neu, Schlangensatz und weitere.
- Zusammensetzungsspiele: Paare finden, Zettelgeschichte und weitere.
- Bewegungs- und Auflockerungsspiele: Blinzeln, Ballspiel und weitere.

Anić u.a. (1985) unterteilen die Spiele folgendermaßen : Ratespiele, Induktionsspiele, Wettspiele, Gedächtnisspiele, Kenntnis- und Orientierungsspiele, Zuordnungsspiele, Glücksspiele und Paar- oder Kleingruppenspiele.

Kacjan Brigita (2008: 63) gliedert die Spiele in drei Gruppen auf:

- a) kommunikative Spiele
- b) Lernspiele
- c) freizeitlich - unterhaltende Spiele.

Nach Wright u.a. (1984) werden die Spiele so klassifiziert: Foto-Spiele, Psychologische Spiele, Zaubertrick-Spiele, Austauschspiele, Karten- und Brettspiele, Tonspiele, Erzählungsspiele, Silbenrätsel, Richtig- oder Falsch-Spiele, Memory-Spiele, Fragen und Antworten-Spiele, Ratespiele und verschiedene, bzw. gemischte Spiele.

Bognars (1986: 120) teilt die Spiele in der Folge auf: Rollenspiele, Spiele mit Regeln und Konstruktionsspiele.

In der Zeitschrift *Primar* teilen Chighini und Kirsch (2001: 48) die Spiele folgend auf:

- darstellende Spiele: Sketch, Szene, Sprachspiele, Theaterspiele und Dialog.
- Lernspiele: Schreibspiel, Ratespiel, Lesespiel, Hörverstehspiel, Assoziationsspiel, Sprechspiel, Singspiel und Vokabelspiel.
- Interaktionsspiele: Kooperationsspiele, Simulationsspiele, Minisituationen und freies Rollenspiel.

Im Großen und Ganzen hat der Lehrer zahlreiche und verschiedene Spiele zur Auswahl. Fast jedes Spiel kann dem Alter und der Lernstufe der Spieler angepasst werden. Der Lehrer hat immer eine größere Auswahl an Spielen, egal welches Thema er im Unterricht bearbeitet. Es ist wichtig, dass die Kinder durch die Spiele etwas lernen und dabei auch Spaß haben.

3. Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht

In diesem Abschnitt meiner Diplomarbeit begründe ich zuerst, anhand verschiedener Theorien, warum es wichtig und bedeutsam ist eine Fremdsprache im frühen DaF-Unterricht zu lernen. Danach erläutere ich den Ansatz von Wortschatzspielen im DaF-Unterricht.

3.1 Warum frühes Fremdsprachenlernen?

Nach der Meinung der Wissenschaftler Lenneberg und Piaget (Lenneberg, 1967; Piaget, 1968, zit. nach Vrhovac, 1999: 23-26) sind siebenjährige Kinder im besten Alter für den Beginn des Fremdsprachenerlernens. Im Alter von 7 Jahren ist das Fremdsprachenerlernen ein spezifischer Prozess, der sich nicht mit dem Erlernen eines anderen Schulfaches vergleichen kann. Das Erlernen einer Fremdsprache darf keine Aktivität sein, die die Schüler belastet. Sondern eine Aktivität die den Kindern ermöglicht sich intellektuell, affektiv und motorisch ausdrücken zu können. Die Kinder sollten eine Fremdsprache kontinuierlich lernen. Die Pause des Lernens darf nicht zu lange sein (nicht länger als die Ferien dauern), denn die Kinder vergessen sehr schnell, was sie gelernt haben. Die Kinder sollten nicht in größeren Gruppen (nicht mehr als 15 Schüler) arbeiten. Denn in diesem Alter sind sie nicht ausreichend sozialisiert und die Spielregeln sind ihnen nicht bekannt. Deswegen muss sich die Lehrerin sehr oft jedem Kind individuell zuwenden. Die Kinder entwickeln eine emotionale Beziehung zu ihrer Lehrerin - entweder mögen sie die Lehrerin oder nicht, und davon hängt zum Teil der Lernerfolg der Schüler ab. Genauso wichtig ist es, dass den Kindern der Unterricht gefällt, bzw. dass die Mehrzahl ihrer Aktivitäten im Unterricht den Anschein eines Spiels und Spaßes hat, neben jeder Menge Bewegungen, Liedern und Tanzen. Kurz zusammengefasst, sehr viel Freude für die Kinder. Die Eigenschaften des Unterrichts die wichtig im Fremdspracherwerb sind, sind folgende:

Eigenschaften, die mit der linguistischen, kognitiven, psychischen und emotionalen Entwicklung verbunden sind, Eigenschaften eines guten Lehrers, die Auswahl des Sprachmaterials und die Inhalte des Unterrichts.

Petravić u.a. behaupten (2011: 58-62), dass die Kinder heute schon ganz früh den verschiedensten Einflüssen (Medien, andere Sprachen) ausgesetzt sind und ihre Lernumgebungen täglich durch neue Anregungen verändert werden. Es steht fest, dass Kinder für das Neue immer offen sind und Interesse fürs Experimentieren zeigen. Sie sind neugierig. Daher sollen die Erzieherinnen, die LehrerInnen, aber auch die Eltern die Bedürfnisse der Kinder entsprechend beachten und die Gelegenheit nutzen den Kindern eine Fremdsprache anzubieten. Die Fremdsprache ist in diesem Alter für die Kinder das Medium des Lernens und nicht der Lerngegenstand. Die meisten Kinder sind "Mischtypen" - es werden mehrere Lernwege einbezogen und man spricht dann über multisensorisches Lernen. Die Kinder greifen, hören, riechen, schauen und vergleichen. Eine lernanregende, kindergerechte Umgebung zu schaffen ist ein besonderes Anliegen. Je früher man mit einer Fremdsprache anfängt und je mehr Sprache angeboten wird, desto besser. Das Kind lernt durch eigene Erfahrung, situativ und mit allen Sinnen. Dabei aber ist von allergrößter Bedeutung die emotionale Beziehung der Kinder zu ihren erwachsenen Bezugspersonen, die ihnen Deutsch als Fremdsprache beibringen.

Rotraud (1983: 2-3) ist der Meinung, dass die Sprache für Kinder im frühen Alter immer nur ein Mittel, bzw. ein Kommunikationsinstrument ist. Die Sprache ist niemals ein Ziel. Die Kinder sind an der Information interessiert, an dem, was Sprache transportiert, nicht an der Sprache selbst. Die Motivation des Fremdsprachenerlernens liegt hauptsächlich im affektpsychologischen Bereich. Kleine Kinder verfügen noch nicht über ein starres Wertungs- und Einstellungssystem, sie lassen sich vorurteilsfreier auf neue Lernerfahrungen ein. Je jünger also das Kind ist, um so besser.

Nach Kubanek-German (2003: 51/66) ist im Frühbeginn vor allem an zwei Bereiche zu denken. Der erste Bereich sind Übungen zu *language awareness*- (Übungen zu Kenntnisse der Sprache) , z.B. - zu Sprachkontrasten. Und der zweite Bereich sind Übungen zum Erkennen kultureller Unterschiede. Es geht also um Unterscheidung zwischen Eigenem und Fremden. Die

Frühdidaktik selbst betont wie natürlich und einfach fremde Sprachen für jüngere Kinder seien und legt ein großes Repertoire an entsprechenden Lehrverfahren vor.

Auf Grund aller Theorien kann man erschließen, dass Kinder mit dem Erlernen einer Fremdsprache in ihrem frühen Alter beginnen sollten. Um ihnen das Lernen einer Fremdsprache leichter und interessanter zu gestalten, können den Lehrern die Spiele im Unterricht behilflich sein. Das Erlernen des Wortschatzes ist nicht leicht, besonders den Kindern im Frühbeginn. Deswegen sollten Wortschatzspiele eine große Rolle im Unterricht spielen. An Auswahl der Spiele mangelt es nicht, jeder Lehrer kann die Spiele je nach dem Verwendungszweck gestalten.

3.2 (Wortschatz)Spiele im DaF-Unterricht

Warum soll ein Lehrer (Wortschatz)Spiele im DaF-Unterricht einsetzen? Nach Wright u.a. (1984: 1-3) ist es eine schwere Arbeit eine Sprache zu lernen. Man muss sich bemühen die Sprache zu verstehen, sie exakt zu wiederholen, mit der neu erworbenen Sprache zu manipulieren. Die neu erworbene Sprache muss man in einer Konversation oder einem Aufsatz benutzen können, um andere zu verstehen. Die Spiele helfen und ermutigen viele Schüler im Lernprozess einer neuen Sprache. Die Spiele helfen auch den Lehrern einen sinnvollen und wichtigen Zusammenhang im Unterricht zu erstellen. Durch die Spiele kann der Schüler alle vier Fertigkeiten üben (Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen). Die Spiele können in verschiedenen Arten der Kommunikation verwendet werden. Die Schüler wollen im Unterricht mitreden und um das tun zu können, müssen sie verstehen was ihre Mitschüler sagen oder schreiben. Sie müssen selbst reden oder schreiben, um ihre eigenen Meinungen und Informationen weitergeben zu können. Was wirklich zählt ist die Qualität des Übens. Der Beitrag des Einübens einer Fremdsprache liegt in der Konzentration auf die Sprachform und ihrer häufigen Verwendung für eine bestimmte Zeit. Die Erfahrung im Erlernen einer Fremdsprache zeigt, dass viele Schüler im Fremdsprachenunterricht bereit sind, an Spielen oder Aktivitäten mitzumachen. Dagegen finden die Schüler die Spiele im muttersprachlichen Unterricht ein bisschen kindisch und langweilig.

Bognar (1986: 42-44) behauptet, dass die wesentliche Sorge der Schule heutzutage die Suche nach einem Mittel ist wie man die Disziplin halten kann. Man versucht eine Art zu finden, dass die Kinder lernen sich mit etwas zu befassen, was sie nicht interessiert und was nicht mit ihren

Interessen und Bedürfnissen verbunden ist. Nach den psychologischen Erforschungen dieses Themas erweckt der Gebrauch des Spiels im Unterricht, in den letzten zwanzig Jahren, ein großes Interesse.

In seiner Arbeit behauptet Bogner (1986: 119) auch, dass das Spielen im Unterricht nur durch Führung eines guten und fachgebildeten Lehrers völlig wirksam sein kann. Im Gebrauch der Spiele darf sich die Rolle des Lehrers nicht reduzieren, sondern sie muss immer wichtiger und komplexer werden. Das Spiel ermöglicht eine qualitativ neue Beziehung zwischen dem Lehrer und seinen Schülern: der Lehrer ist nicht mehr die Person die die Disziplin aufrechterhält, er ist ein Freund und Mitschüler der die Kinder beachtet, der nicht meint, alles zu wissen, sondern sich im Umgang mit den Kindern verändert und auch selbst lernt. Die Spiele die ein Lehrer im Unterricht anwendet sind die sogenannten Lernspiele. Die Lernspiele unterscheiden sich von den Kinderspielen. Alle Kinderspiele haben Bildungs- und Erziehungsfunktionen, jedoch sind die Funktionen nicht weiter definiert. Im Unterricht muss die Funktion des Spiels definiert sein. Das heißt, die Spiele müssen ein bestimmtes Lernziel haben und die Aufgaben müssen auf eine bestimmte Weise in das Spiel eingearbeitet werden.

S.S. Boocock (Boocock, 1971: 110, zit. nach Bogner, 1986:64) listet in seinem Buch „The Encyclopedia of Education“ („Die Enzyklopädie der Erziehung“) diese Untersuchungsergebnisse des Spieleinsatzes auf:

- das Spiel steigert die Motivation, das Interesse, ruft eine größere Aufmerksamkeit hervor und macht das Lernen interessanter als eine andere Lernmethode
- lernen und merken der Sachverhalte ist gleichmäßig im Spiel repräsentativ wie im Gebrauch des Textes oder einem Vortrag, aber durch einige einzelne Forschungen wurde festgestellt, dass das Spiel darin wirkungsvoller ist
- die Simulationsspiele wirken positiv auf das Gefühl der Umgebungskontrolle und auf das eigene Schicksal, dadurch kann der Schüler Erfahrungen erwerben und kann die Auswirkung seines Benehmens beobachten, was auf eine andere Weise nicht möglich ist
- die Spiele können für Schüler verschiedenen Alters und Fähigkeiten angewendet werden, aber es wurde bewiesen, dass die Spiele besonders nützlich für Kinder sind, die sich nicht erweisen

können – Kinder, die aus ärmeren sozialen Sichten kommen oder Kinder, die eine andere Beschwerlichkeit haben.

Bognar (1986: 65) behauptet, dass Humphrey anhand seiner Untersuchungen beschlossen hat, dass bessere Lernergebnisse durch die Lernspiele erreicht werden können. Humphrey hat auch festgestellt, dass die Methode Spiel für Kinder die Schwierigkeiten beim Lernen haben wirkungsvoller ist.

Babić (1999: 166) behauptet, dass das Spiel nicht ausschließlich eine Freizeitaktivität eines Kindes ist. In der menschlichen Perzeption ist das Spiel sehr oft mit dem Lernen verbunden. Aus diesem Grund wird das Spiel manchmal oder öfter im Unterricht angewendet. Einigen Lehrern dient das Spiel als Belohnung der Schüler für eine erfolgreiche Zusammenarbeit und einigen dient es, damit sie die Lücken in ihrem Stundenplan erfüllen können. Schon die Ankündigung des Spieles kann die Schüler zur Arbeit motivieren. Babić stellt sich die Frage, ob man die Spiele nicht öfter - vielleicht auch systematisch und zielbewusst - im Unterricht anwenden sollte? Denn Babić (1999: 177) behauptet: „Mit den Spielen erreicht man Vieles, was mit anderen Methoden nicht möglich wäre: eine gute Zusammenarbeit aller Schüler, eine stärkere Motivation zum Mitmachen, vor allen bei Schülern, die sonst passiv oder im Unterricht schwächer sind.“

Chighini und Kirsch (2001: 41-42) haben einige Fakten über das Spiel im DaF-Unterricht geschrieben. Sie behaupten, dass das Spiel praktische Erfahrungen ersetzen kann, wenn andere Erfahrungsmöglichkeiten fehlen. Zum Beispiel, während der Stunde sollen die Schüler zu einem bestimmten Thema, das von dem Lehrer ausgesucht wird, eine Szene spielen. Die Themenauswahl hängt von dem Lehrbuch und dem Lehrer ab. Mit dem Spielen können die Schüler den erlernten Lernstoff üben. Das Spiel hilft den Schülern neue Informationen zu speichern und zu erhalten.

Da es keine konkrete Typisierung der Wortschatzspiele gibt, können verschiedenen Spiele zum Einüben des Wortschatzes gebraucht werden. Die Lehrer können selbst entscheiden, welche Spiele sie im Unterricht benutzen wollen, je nach dem Alter, der Lernstufe und des Wissens der

Schüler. Man sollte darauf achten, ob die Spiele ein Lernziel haben und ob sie die Kinder motivieren und ihnen Spaß machen. Denn wenn den Kindern das Spiel nicht gefällt, dann hat es keinen Zweck sie zu gebrauchen.

4. Analyse der Lehrwerke in Bezug auf Wortschatzspiele

In dem praktischen Teil meiner Diplomarbeit beschäftige ich mich mit der Analyse der Lehrwerke *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 in Bezug auf die Spiele, die in der Unterrichtsphase Wortschatzarbeit eingesetzt werden. Das Ziel der Analyse ist zweifach: Einerseits möchte ich herausfinden, ob es genügend Wortschatzspiele in den genannten Lehrwerken gibt, und andererseits möchte ich sehen, ob die Wortschatzspiele in den Lehrwerken für die Kinder, bzw. die Anfänger geeignet sind.

Im nächsten Kapitel möchte ich zunächst diese von mir ausgesuchten Lehrwerke vorstellen. Anschließend werde ich die Kriterien für die Analyse (Kapitel 4.2) näher erläutern. In dem darauffolgenden Kapitel (4.3) werde ich die Ergebnisse der Analyse tabellarisch darstellen und interpretieren.

4.1 Lehrwerke

Die Lehrwerke *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 werden in zwei verschiedenen Buchverlagen veröffentlicht. Sie richten sich an die erste, zweite und dritte Klasse der Grundschule und sind für Anfänger geeignet, bzw. Kinder, die Deutsch ohne Vorkenntnisse der deutschen Sprache lernen. In den Tabellen 1 und 2 gebe ich einen kurzen Überblick über diese Lehrwerke. Danach mache ich als Einführung in die daraufkommende Analyse einen Vergleich dieser Lehrwerke *in puncto* Unterrichtsgestaltung und Wortschatzspiele.

Tabelle 1: Überblick über die Lehrwerke *Applaus! 1-3*

Verlag		Profil
Jahr der Veröffentlichung		<i>Applaus! 1 und 3: 2009; Applaus! 2: 2006</i>
Autorinnen		Gordana Barišić Lazar und Danica Ušćumlić
Schulform		Grundschule
Anzahl der Bände		3 (eins pro Schuljahr)
Seitenzahl	Lehrbuch	64 (1. Klasse), 76 (2. Klasse), 96 (3.Klasse)
	Arbeitsbuch	59 (1. Klasse), 76 (2. Klasse), 84 (3. Klasse)
Zusatzmaterialien	Für Schüler	Arbeitsbuch, CD
	Für Lehrer	Lehrerhandbuch
Gliederungsprinzip		thematisch inhaltliche Gliederung
Aufbau des Lehrbuchs		<p><u><i>Applaus!1:</i></u></p> <p>Inhaltsverzeichnis, Ikonen, Anhang 1 (zum Thema “Wer bist du?“, S.9) und Anhang 2 (zum Thema “Osterei“, S.47). Es enthält kein Vorwort, Lexikon und keine Wörterliste.</p> <p>Anzahl der thematischen Kapitel: 11 Kapitel.</p> <p>Die Kapitelüberschriften sind folgende: Willkommen, Wir spielen, Familie und Freunde, Feste, Spielsachen, Geburtstag und Geschenke, Jahresuhr, Schule, Was mache ich?, Haustiere, Mein ABC.</p> <p><u><i>Applaus!2:</i></u></p>

	<p>Ikonen, Inhaltsverzeichnis, Anhang 1 (zum Thema "Ninas und Uwes Schule", S.21) und Anhang 2 (zum Thema "Gretchen und Alex", S.52/53).Es enthält kein Vorwort, Lexikon und keine Wörterliste.</p> <p>Anzahl der thematischen Kapitel: 14 Kapitel.</p> <p>Die Kapitelüberschriften sind Folgende: Wir sind wieder zurück, Es ist Sommer, Die Schule beginnt, Mein Klassenzimmer, Meine Woche, Wie kommst du zur Schule?, Wo wohnt...?, Mein Haus, Guten Appetit!, Kleider, Mein Körper, Tiere, Feste, Schule, Schule- kreativ.</p> <p><u>Applaus! 3:</u></p> <p>Ikonen, Inhaltsverzeichnis, Wörterliste und Anhang 1 (zum Thema "Die lustige Hexe Rosenherz rund um den Erdball" , S. 13) und Anhang 2 (zum Thema "Kleider", S. 58).</p> <p>Anzahl der thematischen Kapitel: 14 Kapitel.</p> <p>Die Kapitelüberschriften sind Folgende: Der Sommer ist vorbei, Los! Die Schule beginnt, In der Stadt, Möbel, Möbel, Im Bad, Es tut so weh!, Ein Jahr, Dora in Berlin, Es lebe der Sport, Mode, Obst und Gemüse, Geburtstagparty, Feste, Literatur für Kinder.</p>
<p>Aufbau des Arbeitsbuchs (s. die Anzahl und die Kapitelüberschriften der Lehrbücher <i>Applaus! 1, 2, und 3</i> in der Spalte Aufbau des Lehrbuchs)</p>	<p><u>Applaus! 1:</u></p> <p>Inhaltsverzeichnis, Ikonen, Anhang (Memory, Wir Spielen (1), Wir Spielen (2), Domino, Frohe Weihnachten, Frohe Ostern, Ein Tag).</p> <p><u>Applaus! 2:</u></p> <p>Inhaltsverzeichnis, Ikonen, Anhang 1</p>

	(Memory) , 2 und 3 (Kleider). <u>Applaus!3:</u> Inhaltsverzeichnis, Ikonen, und Anhang 1 (zum Thema "Wohnung" auf der S.31) , 2 (zum Thema "Nina im Bad", S.39), 3 (zum Thema "Es war eine Mutter", S.49) und 4 (zum Thema "Mode", S.59).
Didaktische Struktur innerhalb der Kapitel	Einstieg, Behandlung, Einübung und Wiederholung des Themas.
Arbeitshilfen innerhalb des Lehr- und Arbeitsbuchs	Ikonen (sie zeigen welche Aktivität von den Schülern erwartet wird); Bilder, CD.

Tabelle 2: Überblick über die Lehrwerke *Hurra! Deutsch! 1-3*

Verlag	Školska knjiga	
Jahr der Veröffentlichung	<i>Hurra! Deutsch!1:</i> 2006; <i>Hurra! Deutsch!2:</i> 2007; <i>Hurra! Deutsch!3:</i> 2008	
Autorinnen	Ljerka Tomljenović-Biškućić und Jadranka Salopek	
Schulform	Grundschule	
Anzahl der Bände	3 (eins pro Schuljahr)	
Seitenzahl	Lehrbuch	55 (1. Klasse), 60 (2. Klasse), 64 (3. Klasse)
	Arbeitsbuch	44 (1. Klasse), 47(2. Klasse), 39 (3. Klasse)
Zusatzmaterialien	Für Schüler	Arbeitsbuch, CD
	Für Lehrer	Lehrerhandbuch
Gliederungsprinzip	thematisch inhaltliche Gliederung	
Aufbau des Lehrbuchs	<u><i>Hurra! Deutsch!1:</i></u> Das Alphabet, Inhaltsverzeichnis, das Alphabet. Das Lehrbuch enthält kein Vorwort, Lexikon und keine Wörterliste. Anzahl der thematischen Kapitel: 10 Kapitel.	

	<p>Die Kapitelüberschriften sind Folgende: Ich spiele; Eins, zwei, drei..., Meine Schule, Der Nikolaus kommt!, Formen, Meine Familie, Jahreszeiten, Frohe Ostern, Im Zoo, Geburtstag.</p> <p><u>Hurra! Deutsch!2:</u> Aufkleber, Inhaltsverzeichnis, Aufkleber. Das Lehrbuch enthält kein Vorwort, Lexikon und keine Wörterliste. Anzahl der thematischen Kapitel: 10 Kapitel. Die Kapitelüberschriften sind Folgende: Guten Morgen, Meine Klasse, Freizeit, Der Winter ist schön, Wir treiben Sport, Die lustige Zeit, Die Natur ruft, Was ist heute los?, Alle sind krank, Ich wohne hier.</p> <p><u>Hurra! Deutsch!3:</u> Aufkleber, Wörterliste, Inhaltsverzeichnis. Das Lehrbuch enthält kein Vorwort und kein Lexikon. Anzahl der thematischen Kapitel: 10 Kapitel. Die Kapitelüberschriften sind Folgende: Alles dreht sich, Der Schulbus kommt, Hallo, Freunde!, Frohe Festtage, Mein Schrank ist voll, Peter und der Gast, Ein Traum, Es war einmal ein König..., Ein Gartenfest, Ich habe viel zu tun.</p>
<p>Aufbau des Arbeitsbuchs (s. die Anzahl und die Kapitelüberschriften der Lehrbücher <i>Hurra! Deutsch!</i> 1, 2, und 3 in der Spalte</p>	<p><u>Hurra! Deutsch!1:</u> Das Alphabet. <u>Hurra! Deutsch!2:</u></p>

Aufbau des Lehrbuchs)	Inhaltsverzeichnis. <i>Hurra! Deutsch!3:</i> Inhaltsverzeichnis.
Didaktische Struktur innerhalb der Kapitel	Einstieg ins Thema, Behandlung des Themas. Erschließung, Einübung und Wiederholung.
Arbeitshilfen innerhalb des Lehr- und Arbeitsbuchs	CD, Bilder, Aufkleber, Aufgabenstellung.

Die Autorinnen der Lehrwerke *Hurra! Deutsch!* 1-3 haben in den zum Lehrbuch erschienen Lehrerhandbüchern zwar beschrieben, wie die Unterrichtsstunden gestaltet sein sollten, aber ihre Beschreibung der Unterrichtsgestaltung ist sehr kurz und mangelhaft. Aus diesem Grund bleibt dem Lehrer selbst vieles offen und er muss sich über jede Unterrichtsstunde Gedanken machen, wie er sie vom Anfang bis zum Ende gestalten soll. Die Autorinnen der Lehrwerke *Applaus!* 1-3 bieten dem Lehrer eine Variation, bzw. Möglichkeit zur Umgestaltung und Abwechslung der Unterrichtsstunde, vom Anfang bis zum Ende der Stunde. Denn jede Unterrichtsstunde ist bis ins Detail beschrieben: der Einstieg (Hinführung ins Thema), die Behandlung des Themas, das Anwendungs- und Übungsteil und der Schlussteil. Neben Aufgaben und Übungen, werden dem Lehrer auch weitere Möglichkeiten gebieten. Der Lehrer selbst muss die Unterrichtsstunde gestalten und die Variation im Lehrerhandbuch kann dem Lehrer behilflich sein.

Die Lehrbücher *Hurra! Deutsch!* 1-3 beinhalten wenig Wortschatzspiele. Es gibt allgemein nicht so viele Spiele in den Lehrbüchern. Im Einsatzplan und Programm wird zwar vorgeschlagen, dass der Lehrer den Wortschatz durch Spiele mit den Kindern wiederholt, aber sehr selten. Und es handelt sich nur um die Wiederholung des erlernten Wortschatzes, kein Erlernen neuer Wörter. Für eine Unterrichtsstunde zum Thema „Wir treiben Sport“ steht Folgendes:

„ Der Lehrer bringt zu erst einen Ball und zeigt ihn den Kindern und fragt sie: Was ist das? (Es ist ein Fußball.) Danach zeigt der Lehrer den Schülern noch zwei weitere Bälle (Handball und Korbball). Dann stehen der Lehrer und die Schüler in einem Kreis. Wir spielen Ball. (sagt der Lehrer). Ein Schüler fragt die anderen: Was macht ihr? Sie

antworten: Wir spielen Ball. Oder: Wir spielen Fußball/Handball/Korbball“ (Tomljenović-Biškupić u.a. 2007: 34).

Anhand von dieser Beschreibung soll der Lehrer zwei Unterrichtsstunden halten. Es scheint so, als ob die Autorinnen dem Lehrer eine Idee gegeben haben, aber sie nicht vollendet haben. Warum die Autorinnen die Unterrichtsstunden nicht komplett beschrieben haben, bleibt eine offene Frage. Vielleicht mit Absicht, weil sie dem Lehrer Freiraum für die Gestaltung der Unterrichtsstunde geben wollten.

Wie schon erwähnt, bleibt dem Lehrer in der Unterrichtsstunde sehr vieles offen, bzw. er hat viel Spielraum. Diesen Spielraum kann der Lehrer sehr gut ausnutzen. Da die Inhalte der Lehrwerke für die erste, zweite und dritte Klasse der Grundschule noch nicht so ausführlich sind, hat der Lehrer genügend Zeit und Gelegenheiten, die Wortschatzspiele in den Unterricht einzuführen. Die Lehrbücher *Applaus!* 1-3 beinhalten viel mehr Wortschatzspiele. Im Einsatzplan und Programm wird vorgesehen, dass der Lehrer den Wortschatz auch durch Spiele in die Unterrichtsstunde einführt und einübt. Die Autorinnen haben in den Lehrerhandbüchern die Spiele ganz genau beschrieben, jeden Schritt des Lehrers und der Schüler. Für eine Unterrichtsstunde zum Thema „Wer sind wir?“ steht folgendes: „Schlussteil: Am Ende der Stunde machen die S ein Spiel: Blindekuh. Die Kinder singen ein Lied aus dem ersten Schuljahr und bewegen sich im Kreis. Der S in der Mitte „erwischt“ jemanden, der mit verstellter Stimme einen Satz über sich sagt, aber seinen Namen nicht erwähnt“ (Marjanović u.a., 2008: 11).

Im Anhang II, wo die Übersicht der Spiele im Unterricht steht, ist folgendes für das Spiel Blindekuh geschrieben:

- „Variante 1: Die Schüler bilden einen Kreis, ein Schüler steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Er muss durch Berühren einen Schüler im Kreis erraten.
- Variante 2: Die Schüler gehen paarweise zusammen, wobei einer mit verbundenen Augen ist. Sein Partner führt ihn im Klassenzimmer herum. Der Schüler mit verbundenen Augen muss z.B. Schulsachen berühren und raten, um welchen Gegenstand es geht. Dabei

sollte ein Dialog geführt werden: Was ist das? Das ist ein/ eine... “ (Marjanović u.a., 2008: 93).

Weitere Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Lehrwerken werden anhand von den Kriterien analysiert, die im nächsten Kapitel detailliert beschrieben werden.

4.2 Kriterien für die Analyse

Für die Auswahl der Kriterien habe ich das Buch „Jahrbuch 1997“ (1997: 183-187) als Hilfsmittel benutzt. Ich habe aber auf Grundlage der im Buch dargestellten Kriterien, die Kriterien entwickelt, die den Zielen meiner Lehrwerkanalyse entsprechen. Ich habe mich für die folgenden Kriterien entschieden, weil ich anhand dieser Kriterien am besten erschließen kann, ob die Lehrwerke für die Schüler geeignet sind.

Für die Analyse der Wortschatzspiele habe ich folgende Kriterien aufgestellt:

- Anzahl der Wortschatzspiele
- Arten der Wortschatzspiele
- Angemessenheit der Wortschatzspiele
- Verständlichkeit der Wortschatzspiele
- Arbeitsformen in den Wortschatzspielen
- Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden
- Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden
- Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden

In der Tabelle 3 kann man die Kriterien sehen und eine kurze Beschreibung jedes Kriteriums.

Tabelle 3: Überblick der Kriterien und dessen Beschreibung

<i>Kriterien</i>	<i>Beschreibung der Kriterien</i>
Anzahl	Ist die Anzahl der Wortschatzspiele ausreichend?
Arten	Sind die Wortschatzspiele abwechslungsreich?
Angemessenheit	Entsprechen die Wortschatzspiele dem Alter, den Interessen, bzw. den Themen aus der Erlebniswelt der Schüler?
Verständlichkeit	Sind die Wortschatzspiele richtig erklärt? Sind sie für den Lehrer und die Schüler verständlich?
Arbeitsformen	Welche Arbeitsformen werden durch die Wortschatzspiele verwendet? Sind die Arbeitsformen abwechslungsreich?
Fertigkeiten	Werden durch die Wortschatzspiele alle vier Fertigkeiten geübt?
Unterrichtsphasen	In welchen Unterrichtsphasen werden die Wortschatzspiele benutzt?
Media und Materialien	Welche Media und Materialien werden in den Unterrichtsstunden im Bezug auf die Wortschatzspiele benutzt?

Durch die Ergebnisse der Analyse wird man sehen können, wie ähnlich oder unterschiedlich die Wortschatzspiele sind und ob sie kinderorientiert sind.

4.3 Ergebnisse der Analyse und ihre Interpretation

In diesem Abschnitt meiner Diplomarbeit werde ich die Wortschatzspiele in zwei von mir ausgesuchten Lehrwerken anhand von selbsterstellten Kriterien analysieren. Die Ergebnisse der Analyse stelle ich auch tabellarisch dar, um eine bessere Übersicht zu haben. Die tabellarische Darstellung der Ergebnisse sind auch im Anhang 1 zu sehen.

4.3.1 Anzahl der Wortschatzspiele

Dass Spiele wichtig für das Erlernen einer neuen Fremdsprache sind, habe ich schon in meiner Arbeit erwähnt. Aus diesem Grund sollten die Lehrbücher, welche besonders für Anfänger gedacht sind, eine große Anzahl an Spielen enthalten. Die Spiele können erfolgreiche Lernprozesse bedingen (1997: 65). Die Ergebnisse der Analyse sind in der Tabelle 4 dargestellt.

Tabelle 4: Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Anzahl der Wortschatzspiele

Applaus! 1-3	Hurra! Deutsch! 1-3
In den Lehrbüchern <i>Applaus!</i> gibt es eine größere Anzahl an Spielen, als in den Lehrbüchern <i>Hurra! Deutsch!</i> . Jedes <i>Applaus!</i> Lehrbuch enthält Spiele, die für die Unterrichtsstunden vorgeschrieben sind.	In den Lehrbüchern <i>Hurra! Deutsch!</i> 1 und 2 gibt es keine konkreten Spiele. Zumindest keine Aufgabenstellung, die den Schülern einen Hinweis gibt, dass sie spielen sollen. In den Lehrerhandbüchern <i>Hurra! Deutsch!</i> 1 und 2 gibt es Spielvorschläge für den Lehrer für die Unterrichtsstunde. Das Lehrbuch <i>Hurra! Deutsch!</i> 3 enthält ein paar Spiele, im Gegensatz zu den Lehrbüchern <i>Hurra! Deutsch!</i> 1 und 2.

In den Lehrerhandbüchern *Applaus!* 1-3 sind die Spiele auch im Einsatzplan vorgeschrieben, für die Einführung des neuen Wortschatzes und für die Einübungs- und Wiederholungsphase. In den Lehr- und Arbeitsbüchern *Applaus!* 1-3 haben die Autorinnen am Anfang jedes Buches 16 verschiedene Symbole mit entsprechenden Begriffen auf Kroatisch dargestellt. Eines dieser Symbole ist „spielen“ (Kroatisch: igrati se), welches darauf schließen lässt, dass dieser Teil des Lehrbuches Spiele beinhaltet. In der Abbildung 1 kann man das Symbol sehen.

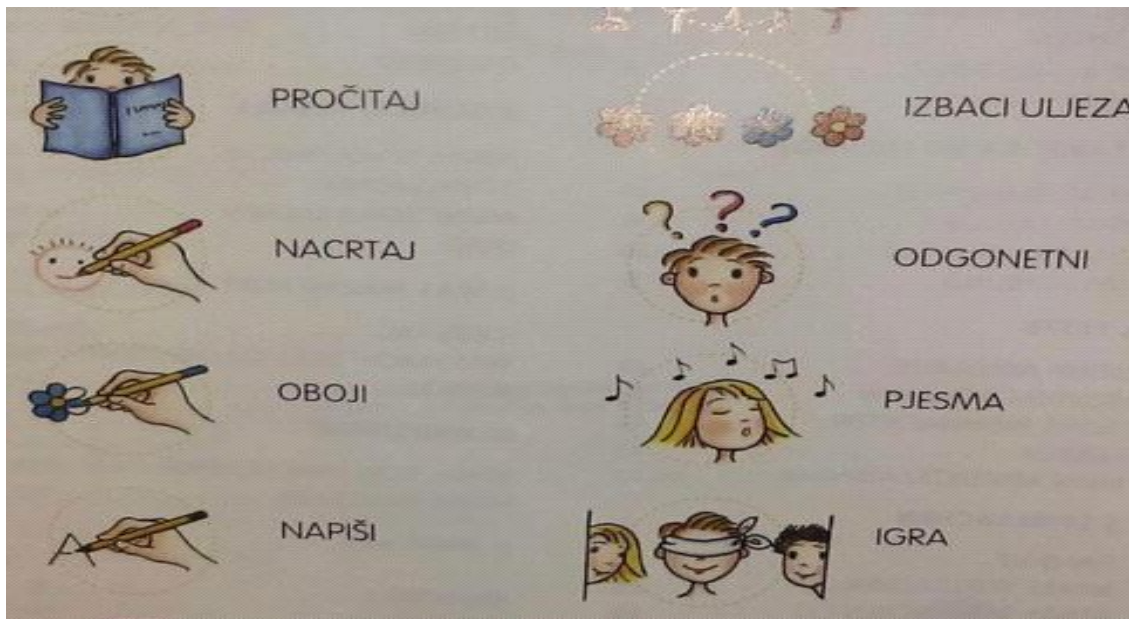


Abbildung 1: Ein Teil der Anweisungen aus dem Lehrwerk Applaus!

In den Lehr- und Arbeitsbüchern *Hurra! Deutsch!* 1-2 gibt es keine Spiele. Schaut man sich das Lehr- und Arbeitsbuch an, bemerkt man, dass in keiner Aufgabenstellung von den Schülern verlangt wird, dass sie spielen. Im Lehrerhandbuch dagegen sind die Spiele im Unterricht eingeplant, aber nur als Vorschläge für den Lehrer in der Wiederholungsphase. Das Lehrbuch *Hurra! Deutsch!* 3 enthält zwei Spiele. Das Lehrerhandbuch *Hurra! Deutsch!* 3 enthält mehr Spiele, bzw. Spielvorschläge als das Lehrbuch selbst. Es hängt von dem Lehrer selbst ab, ob er mit den Kindern in der Unterrichtsstunde spielt und wie viel. Die Inhalte bieten dem Lehrer die Möglichkeit Spiele in die Unterrichtsstunde einzusetzen.

4.3.2 Arten der Wortschatzspiele

Die Spiele sollten in den Lehrbüchern abwechslungsreich sein und dem Alter wie auch den Interessen der Schüler entsprechen. Es gibt sehr viele Arten der Spiele, wie wir schon in meiner Arbeit (s. Kapitel 2.2) lesen konnten. Für den frühen DaF-Unterricht ist es am wichtigsten, dass die Spiele den Kindern Spaß machen, aber auch ein bestimmtes Lernziel haben. Die Ergebnisse der Analyse kann man in der tabellarischen Darstellung lesen.

Tabelle 5: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Arten der Wortschatzspiele

Applaus! 1-3	Hurra! Deutsch! 1-3
<p>Die Spielen sind abwechslungsreich. Im Lehrbuch <i>Applaus! 1</i> sind die Spiele wie folgt: Buchstabenspinne, Memory, Stille Post usw.</p> <p>Spiele im Lehrbuch <i>Applaus! 2</i> sind: Fangen, Fang den Ball, Domino usw.</p> <p>Spiele im Lehrbuch <i>Applaus! 3</i> sind: Wortschlange, Pantomime, stille Post usw.</p>	<p>Diese folgenden Spielvorschläge kann man im Lehrerhandbuch <i>Hurra! Deutsch! 1-3</i> finden: Frage-Antwort Spiele, Pinocchio Spiel, Ratespiele und Buchstabenspiele. Die Spiele im Lehrbuch <i>Hurra! Deutsch! 3</i> sind folgende: Ratespiele und Buchstabenspiele.</p>

In den Lehrbüchern *Applaus! 1-3* sind die Spiele abwechslungsreich. In den Lehrerhandbüchern *Applaus! 1-3* hat der Lehrer im Anhang II eine Übersicht über die Spiele, in welcher alle Spiele aufgezählt und bis ins Detail beschrieben sind. Die Arten der Spiele sind: Bewegungsspiele, Imitationsspiele und Situationsspiele.

Eine Einteilung der Spiele in den Lehrbüchern *Hurra! Deutsch! 1-2* gibt es nicht. Wenn der Lehrer will, kann er abwechslungsreiche Spiele im Unterricht anwenden. Die Ideen für Spiele werden in den Lehrerhandbüchern angeboten. Aber um sie zu realisieren, muss der Lehrer alles alleine vorbereiten. Das Lehrbuch *Hurra! Deutsch! 3* enthält zwar zwei Spiele, aber meiner Meinung nach ist das eine mangelhafte Anzahl der Spiele.

In Bezug auf die Spiele sind die Lehrbücher *Applaus! 1-3* besser für den Unterricht geeignet. Sie enthalten mehr Spiele, die auch verschiedenartig sind. Die Autorinnen der Lehrwerke *Hurra! Deutsch! 1-3* haben die Spiele erwähnt, aber in den meisten Fällen nur als eine mögliche Anwendung, bzw. als einen Vorschlag.

4.3.3 Angemessenheit der Wortschatzspiele

Dieses Kriterium ist das Wichtigste für mich. Durch die Analyse der Lehrwerke wird man sehen können, ob die Wortschatzspiele für die Schüler angepasst sind. Auf die folgende Frage möchte ich eine Antwort bekommen: Entsprechen die Spiele dem Alter, den Themen der Interessen der Kinder und der Erlebniswelt der Schüler? Die Analyseergebnisse kann man in der Tabelle 6 lesen.

Tabelle 6: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Angemessenheit der Wortschatzspiele

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
Die Wortschatzspiele entsprechen dem Alter und den Interessen, bzw. den Themen aus der Erlebniswelt der Schüler. Sie beinhalten den wichtigsten Wortschatz und sind interessant und haben ein bestimmtes Lernziel. Die Arbeitsbücher beinhalten auch Wortschatzspiele.	Die wenigen Wortschatzspiele entsprechen wie in den Lehrbüchern <i>Applaus! 1-3</i> dem Alter und den Interessen, bzw. den Themen aus der Erlebniswelt der Schüler. In den Arbeitsbüchern findet man keine Wortschatzspiele. Die Spielvorschläge, die der Lehrer im Lehrerhandbuch finden kann, entsprechen auch dem Alter und den Interessen der Schüler.

Alle Wortschatzspiele aus den Lehrbüchern *Applaus! 1-3* entsprechen dem Alter, aber auch den Interessen der Schüler. Die Themen und Inhalte wurden altersgemäß ausgewählt und der wichtigste Wortschatz für die Schüler ist abgedeckt. Die Wortschatzspiele sind interessant und abwechslungsreich, was ein wichtiger Faktor für die Unterrichtsstunde ist. Die Arbeitsbücher beinhalten auch Wortschatzspiele, was wichtig für die Einübung des erlernten Wortschatzes ist.

Die wenigen Wortschatzspiele in den Lehrbüchern *Hurra! Deutsch! 1-3* sind auch entsprechend für das Alter und die Themen der Interessen der Kinder. Die Themen und Inhalte sind ähnlich wie in den Lehrwerken *Applaus! 1-3*. Die Autorinnen der Lehrwerke *Hurra! Deutsch! 1-3* haben mehr Wert auf das Malen und Singen gelegt, was auch eine Art des Spielens ist, als auf Wortschatzspiele. In den Arbeitsbüchern sind die Aufgaben meistens Ergänzungsaufgaben. Spiele beinhalten die Arbeitsbücher nicht, was ein Nachteil ist.

Für die Unterrichtsgestaltung durch Wortschatzspiele sind die Lehrbücher *Applaus! 1-3* besser geeignet als die Lehrbücher *Hurra! Deutsch! 1-3*.

4.3.4 Verständlichkeit der Spiele

Um ein Spiel richtig spielen zu können, muss es richtig erklärt werden. Das Spiel, bzw. die Spielregeln müssen dem Lehrer und den Schülern verständlich sein. Die Ergebnisse der Analyse kann man in der tabellarischen Darstellung lesen.

Tabelle 7: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Verständlichkeit der Spiele

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
Durch die guten Anweisungen im Lehrerhandbuch sind alle Spiele, bzw. Spielregeln verständlich. Die Spielregeln in den Lehrwerken sind leicht zu verstehen, auch ohne Anweisungen von dem Lehrer.	Die Spiele, bzw. die Spielregeln im Lehrbuch <i>Hurra! Deutsch! 3</i> sind gut zu verstehen. Doch die Anweisungen für die Spielvorschläge sind unklar beschrieben.

In den Lehrbüchern *Applaus! 1-3* sind die Wortschatzspiele gut erklärt. Alleine durch die Symbole wissen die Schüler was von ihnen erwartet wird. Der Lehrer hat im Lehrerhandbuch sehr gute Anweisungen für jedes Spiel. Dem Lehrer werden sogar verschiedene Variationen für dasselbe Spiel geboten. Im Lehrbuch *Hurra! Deutsch! 3* sind die Wortschatzspiele auch verständlich. Schon anhand des Bildes können die Schüler sehen, welches Spiel sie spielen.

Die Spielvorschläge in den Lehrerhandbüchern *Hurra! Deutsch! 1-3* sind dagegen sehr kurz und unklar beschrieben. Der Lehrer wird in das Spiel eingeführt, aber es scheint so, als ob ein Teil der Phase des Spieles fehlen würde. Der Lehrer muss sich für das Spiel vor der Unterrichtsstunde genau vorbereiten, was in den Lehrbüchern *Applaus! 1-3* nicht der Fall ist.

Durch die Analyse in Bezug auf dieses Kriterium, komme ich zum Schluss, dass die Spielanweisungen, bzw. die Spielregeln in den Lehrerhandbüchern *Hurra! Deutsch! 1-3* klarer und ausführlicher geschrieben werden sollten.

4.3.5 Arbeitsformen in den Wortschatzspielen

“Unter Arbeitsformen versteht man die Art und Weise, wie die Zusammenarbeit vom Lehrer und den Schülern untereinander geregelt ist. Man unterscheidet folgende Arbeitsformen:

- Frontalunterricht

- Unterrichtsgespräch oder Plenum
- Gruppenarbeit (Groß- der Kleingruppe)
- Partnerarbeit
- Einzelarbeit.

Jede dieser Arbeitsformen hat ihren jeweiligen Nutzen für das Unterrichtsgeschehen und ist für bestimmte Teile des Unterrichts besonders geeignet. Die Wahl der Arbeitsformen hängt vom Lernziel und von der jeweiligen Phase in der Unterrichtseinheit ab. Daher ist ein regelmäßiger Wechsel der Arbeitsformen im Unterricht wichtig.“ (Brintzer u.a., 2013: 108).

Die Arbeitsformen sind ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts. Der Lehrer sollte versuchen alle Arbeitsformen in den Unterricht zu integrieren. Denn durch die Arbeitsformen können bei den Schülern verschiedene Fähigkeiten entwickelt werden, wie z.B.: lernen in Gruppen zu arbeiten, aber auch innerhalb der Gruppe keine Angst zu haben seine Meinung zu sagen; die Meinungen und Vorschläge anderer Schüler zu akzeptieren; zu lernen, dass man nicht alles wissen kann; dass jeder , z.B. beim Lösen der Übungen, Fehler machen kann. Die Ergebnisse der Analyse sind in der Tabelle 8 dargestellt.

Tabelle 8: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Arbeitsformen in den Wortschatzspielen

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
Die Arbeitsformen, die in den Wortschatzspielen verwendet sind, sind wie folgt: Frontalunterricht, Einzelarbeit und Gruppenarbeit. Die Einzelarbeit wird in der Übungs- und Wiederholungsphase verwendet.	Einen großen Unterschied im Vergleich mit dem Lehrbüchern <i>Applaus! 1-3</i> im Bereich der Arbeitsformen gibt es nicht. Die Autorinnen sollten mehr Spiele, bzw. Wortschatzspiele, die für die Gruppenarbeit geeignet sind, in die Lehrbücher einbauen.

In den Lehrbüchern *Applaus! 1-3* kommen die folgenden drei Arbeitsformen vor: Frontalunterricht, Einzelarbeit und Gruppenarbeit. Für die meisten Wortschatzspiele werden die

Arbeitsformen Frontalunterricht und Gruppenarbeit verwendet. Wie erwähnt, ist es wichtig die Arbeitsformen zu wechseln und die Autorinnen dieser Lehrwerke sind der gleichen Meinung. Spiele, die für die Gruppenarbeit gedacht sind, sind: Memory, Bingo, und Fang den Ball. Wortschatzspiele, die der Schüler alleine spielen soll, sind Folgende: Buchstabenspinne oder Wortschlangen. Die Arbeitsbücher beinhalten auch Spiele, welche gut für die Einübung und Wiederholung des Wortschatzes geeignet sind. Für die Wortschatzspiele in den Lehrbüchern *Hurra! Deutsch! 1-3* werden die Arbeitsformen Frontalunterricht, Einzelarbeit und Gruppenarbeit verwendet, also genau wie in den Lehrwerken *Applaus! 1-3*. Wenn man in Betracht nimmt, dass die Anzahl der Spiele mangelhaft ist, ist der Wechsel der Arbeitsformen zufriedenstellend. In beiden Lehrwerken werden verschiedene Arbeitsformen in der Unterrichtsstunde verwendet. Doch in den Lehrwerken *Hurra! Deutsch! 1-3* sollte man die Arbeitsform Gruppenarbeit mehr einbauen. Diese Arbeitsform kommt nur sehr selten vor.

4.3.6 Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden

Die vier Fertigkeiten für den DaF-Unterricht sind: Sprechen, Hören, Schreiben und Lesen. Um eine Fremdsprache zu erlernen, müssen die Schüler alle vier Fertigkeiten der Fremdsprache beherrschen können. Durch die Wortschatzspiele können alle vier Fertigkeiten geübt werden. Die Fertigkeit Sprechen ist am Anfang des Fremdspracherlernens am wichtigsten. Besonders der Wortschatz spielt eine große Rolle bei den Anfängern. Bei der Einführung neuer Wörter ist es wichtig, die Schüler für die Sprache zu motivieren und ihr Interesse zu wecken. Der Lehrer sollte den Schülern alle Formen eines Wortes beibringen und die Schüler sollten mit der schriftlichen und lautlichen Form bekannt gemacht werden. Und dabei können die Wortschatzspiele helfen. Im Laufe des Fremdspracherlernens sollten die Aufgaben alle vier Fertigkeiten enthalten. Denn das eigentliche Ziel der Wortschatzspiele sind alle Fertigkeiten (Sprechen, Hören, Schreiben und Lesen) zu benutzen. Die Ergebnisse der Analyse kann man in der tabellarischen Darstellung lesen.

Tabelle 9: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
In der ersten Klasse der Grundschule steht das Sprechen im Vordergrund. In der zweiten und dritten Klasse verbinden die Autorinnen mit dem Sprechen und Lesen, auch das Schreiben. Das Hören wird in Bezug auf die Wortschatzspiele vernachlässigt.	In Bezug auf die wenigen Wortschatzspiele und die Spielvorschläge hat das Sprechen Priorität. Im Lehrbuch für die dritte Klasse verbinden die Autorinnen das Sprechen mit dem Lesen und Schreiben. Das Hören wird genau wie im Lehrbuch <i>Applaus!</i> in Bezug auf Wortschatzspiele vernachlässigt.

In den Lehrbüchern *Applaus!* 1-3 haben die Autorinnen auf alle vier Fertigkeiten Wert gelegt. In Bezug auf die Wortschatzspiele steht im Lehrbuch *Applaus!* 1 die Fertigkeit Sprechen im Vordergrund. In den meisten Wortschatzspielen wird von den Schülern verlangt, dass sie sich in der sprachlichen Form mündlich äußern, da sie noch nicht lesen und schreiben können. Nach der Analyse kann man bemerken, dass im Lehrbuch *Applaus!* 2 die Fertigkeit Lesen in die Wortschatzspiele eingebaut ist. Das Lehrbuch *Applaus!* 3 enthält Wortschatzspiele, in denen das Schreiben im Vordergrund ist. Man kann zum Schluss kommen, dass in den Wortschatzspielen in den Lehrbüchern, abhängig von der Klasse, fast alle Fertigkeiten geübt werden. Die Lehrwerke beinhalten auch viele Aufgaben zum Hörverstehen, jedoch nicht in Bezug auf Wortschatzspiele.

Da es in den Lehrbüchern, bzw. in den Lehrerhandbüchern *Hurra! Deutsch!* 1-2 nur Spielvorschläge gibt, kann man die Fertigkeiten in Bezug auf die Wortschatzspiele nicht richtig analysieren. In den Spielvorschlägen steht das Sprechen im Vordergrund. Die Lehrbücher enthalten allgemein mehr Texte, bzw. das Lesen wird mehr gefordert als in den Lehrbüchern *Applaus!*. Ein weiterer Unterschied ist, dass das Lehrbuch *Hurra! Deutsch!* 1 das Schreiben fördert, obwohl die Schüler nicht schreiben können. Doch die Aufgaben sind den Kindern angepasst und somit sollten sie keine Schwierigkeiten haben. Im Lehrbuch *Hurra! Deutsch!* 3 sind in den Wortschatzspielen das Sprechen, Lesen und Schreiben miteinander verbunden. Aufgaben zum Hörverstehen enthalten die Lehrbücher *Hurra! Deutsch!* 1-3 auch, aber nicht in Bezug auf die Wortschatzspiele, genau wie die Lehrbüchern *Applaus!* 1-3.

4.3.7. Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden

„Die Phasen des Wortschatzbereichs sind Folgende:

- Wortschatz einführen
- Wortschatz anwenden
- Wortschatz erschließen
- Wortschatz einüben und wiederholen“ (Brintzer u.a., 2013: 62).

Die Wortschatzspiele können in verschiedenen Unterrichtsphasen gespielt werden. Meiner Meinung nach sollte der Lehrer die Anwendung der Wortschatzspiele in jeder Unterrichtsphase erproben, damit er entscheiden kann in welcher Phase sie am wirkungsvollsten sind, bzw. in welcher Unterrichtsphase die Schüler am meisten durch die Wortschatzspiele lernen. Die Schüler, besonders die Anfänger, sind nicht die ganze Unterrichtsstunde konzentriert. Darum ist es für den Lehrer wichtig zu sehen welche Phase am besten für die Wortschatzspiele geeignet ist.

Die Ergebnisse meiner Analyse des Einsatzes von Wortschatzspiele in verschiedenen Unterrichtsphasen sind in der Tabelle 10 dargestellt.

Tabelle 10: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
Wortschatzspiele werden in allen Phasen der Unterrichtsstunde gespielt, aber am meisten in der Einführungs-, Einübungs- und Wiederholungsphase. Im Lehrerhandbuch ist jede Unterrichtsstunde in Phasen geteilt.	Die Spielvorschläge und wenige Wortschatzspiele kommen in jeder Phase des Unterrichts vor, doch am meisten in der Einführungs- und Wiederholungsphase. Das Lehrerhandbuch hat einen Nachteil, die Unterrichtsstunden sind in keine Phasen geteilt.

Die Phasen einer Unterrichtsstunde nach dem Lehrbuch *Applaus! 1-3* sind Folgende:

- Einstieg (Hinführung ins Thema)
- Behandlung des Themas
- Festigung/ Anwendungs- und Übungsteil
- Schlussteil.

In den Lehrbüchern *Applaus!* 1-3 werden die Wortschatzspiele in jeder Phase benutzt. Am meisten jedoch bei der Einführung und der Einübung bzw. der Wiederholung des Wortschatzes. Bei der Einführung werden Wortschatzspiele wie Buchstabenspinne, stille Post oder Spiele mit dem Ball gespielt. Zum Beispiel im Lehrbuch *Applaus!* 3 zum Thema „Los! Die Schule beginnt!“ wird der neue Wortschatz so eingeführt:

„Einstieg: Spiel: Die S bilden einen Kreis, ein S steht in der Mitte und wirft einem Mitschüler den Ball zu. Dabei stellt er ihm eine Frage, z.B.: Wie heißt du? Was ist deine Lieblingsfarbe? Was ist dein Lieblingsfach? In welche Klasse gehst du? Wie heißt dein bester Freund/ deine beste Freundin? Usw. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Wer falsch geantwortet hat, scheidet aus“ (Marjanović u.a., 2007: 24).

Die Einführung und Einübung des Wortschatzes zum Thema Schule und Aktivitäten ist das Lernziel dieser Stunde.

In den Lehrerhandbüchern *Hurra! Deutsch!* 1-3 haben die Autorinnen die Unterrichtsstunde in keine Phasen geteilt. Die Spielvorschläge und mangelnde Wortschatzspiele werden nur knapp beschrieben und sind meistens für die Einstiegs- und Wiederholungsphase vorgesehen.

In der Analyse bin ich zum Ergebnis gekommen, dass es keinen großen Unterschied in Bezug auf die Unterrichtsphasen gibt. Einen großen Unterschied gibt es jedoch in den Lehrerhandbüchern. Die Lehrerhandbücher *Hurra! Deutsch!* 1-3 haben einen Nachteil in Bezug auf die Unterrichtsphasen. Die Unterrichtsstunden sind in keine Unterrichtsphasen geteilt. An diesem Kritikpunkt könnten die Autorinnen arbeiten und somit das Lehrerhandbuch um vieles verbessern.

4.3.8 Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden

Die Media und Materialien sind ein sehr wichtiger Bestandteil des Unterrichts. Unter Media bezeichnet man: Lehrbücher, Arbeitsbücher, Lehrerhandbücher, Tafel, Computer usw. Unter Materialien bezeichnet man: Bilder, Bälle, Bild- und Wortkarten, Brettspiele usw. Der Lehrer gestaltet den Unterricht mit Hilfe des meist genutzten Medium: das Lehrbuch. Ohne das Lehrbuch könnte er den Unterricht nicht gestalten und halten. Jeder Schüler sollte auch ein Arbeitsbuch haben, was ein weiteres wichtiges Medium für den Unterricht ist. Die Lehrer bekommen auch ein Lehrerhandbuch, in welchem steht, was von ihnen erwartet wird.. Ein weiteres zentrales Medium im Unterricht ist die Tafel. Bei der Tafelnutzung sollte der Lehrer nach Brinitzer u.a. (2013: 142) auf folgendes achten:

„Der Lehrer soll groß, deutlich und in Druckschrift schreiben – Schreibschrift kann gerade Teilnehmern (Schülern) aus Ländern mit einem anderen Schriftsystem Probleme bereiten. Schon bei der Unterrichtsplanung sollte der Lehrer sich überlegen, wie er die Tafel nutzt. Auch beim Anschreiben an die Tafel empfiehlt es sich, Routinen einzuhalten, also z.B. neue Wörter immer an dieselbe Stelle der Tafel zu schreiben“.

Brinitzer u.a. (2013: 142-144) nennen weitere Medien die für den Unterricht benutzt werden: Whiteboard, Flipchart, Magnete, Visualisierungen, Tafelralley, verschiedene Materialien (Brettspiele, Kartenspiele, Luftballons etc.) und elektronische Medien (CD, DVD, Computer). Die Tabelle 11 stellt die Analysenergebnisse dar.

Tabelle 11: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden

<i>Applaus! 1-3</i>	<i>Hurra! Deutsch! 1-3</i>
Das meist genutzte Medium ist das Lehrbuch <i>Applaus!</i> selbst. Verschiedene Materialien werden für den Unterricht benutzt, wie zum Beispiel: Bild- und Wortkarten, Brettspiele, Bälle, Würfeln und Zettel. Die Materialien sind verschiedenartig und den Kinder angepasst.	Auch hier ist das meist genutzte Medium das Lehrbuch <i>Hurra! Deutsch!</i> selbst. Materialien, die für den Unterricht benutzt werden, sind: Puppen, Bälle, Kleidung, Hampelmann und Ballons. Die Materialien sind auch verschiedenartig und den Kinder

	angepasst.
--	------------

Für die Wortschatzspiele sind die meist genutzten Media die Lehrbücher *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 selbst, denn sie beinhalten die Wortschatzspiele und Spielvorschläge. Der Unterschied in den Lehrbüchern liegt in den Materialien für die Wortschatzspiele. Da die Lehrbücher *Applaus!* 1-3 mehr Wortschatzspiele beinhalten, werden auch mehr Materialien genutzt, wie zum Beispiel: Bälle, Würfeln, Spielfiguren, Wort- und Bildkarten. In den Lehrbüchern *Hurra! Deutsch!* 1-3 werden Materialien wie Puppen, Ballons, Hampelmann und Kleidung genutzt.

Durch die Analyse habe ich bemerken können, dass sich die Materialien abhängig von der Klasse nicht sehr unterscheiden. Die Autorinnen der Lehrbücher *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 haben darauf geachtet, dass die Materialien den Kindern gerecht sind. Diese aufgezählten Materialien sind nach den Einsatzplänen in den Lehrerhandbüchern *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 ein Teil des Unterrichts. Doch der Lehrer kann noch zusätzliche Materialien in der Unterrichtsstunde nutzen, wenn er andere Ideen hat.

5. Schlusswort

Im Zuge dieser Diplomarbeit hat sich gezeigt, dass die Wortschatzspiele in den fñhren DaF-Unterricht integriert sein sollten. Die Wortschatzspiele wirken sich positiv auf die Schüler aus und können sehr hilfreich in ihrer weiteren Entwicklung sein. Es gibt verschiedene Begriffsbestimmungen für das Wort Spiel, jedoch keine konkrete. Doch alle Wissenschaftler waren sich in einem Punkt einig, dass das Spiel ein Phänomen ist. Was die Arten der Spiele betrifft, komme ich zum Schluss, dass jedes Spiel dem Alter und dem Interessen der Schüler angepasst werden kann. Der Lehrer hat eine große Auswahl an Wortschatzspielen. Der Lehrer darf nicht vergessen, dass die Schüler durch die Wortschatzspiele etwas lernen können aber vor allem dabei Spaß haben müssen.

Mein Hauptziel der Analyse, war es herauszufinden, ob die Lehrwerke *Applaus!* 1-3 und *Hurra! Deutsch!* 1-3 Wortschatzspiele beinhaltet und ob diese kinderorientiert sind. Die Ergebnisse der Analyse haben gezeigt, dass die Lehrwerke *Applaus!* 1-3 deutlich besser für den fñhren DaF-Unterricht geeignet sind. Die Lehrwerke *Applaus!* 1-3 beinhalten mehr Wortschatzspiele. In den Lehrwerken *Hurra! Deutsch!* 1-3 mangelt es an Wortschatzspielen. Die Lehrbücher *Hurra! Deutsch!* 1-2 beinhalten keine Wortschatzspiele. Aus diesem Grunde war diese Analyse ein bisschen schwieriger. Daher habe ich die Lehrerhandbücher *Hurra! Deutsch!* 1 und 2 analysiert. In diesen Lehrerhandbüchern haben die Autorinnen Spielvorschläge für den Unterricht angeboten. Das Lehrbuch *Hurra! Deutsch!* 3 enthält einige Wortschatzspiele und diese sind kinderorientiert.

Anhand der Ergebnisse konnte ich feststellen, dass die Autorinnen der Lehrwerke *Hurra! Deutsch!* 1-3 einiges zu verbessern hätten. Die Lehrwerke sollten eine vernünftige Anzahl von

Wortschatzspielen beinhalten. In den Lehrerhandbüchern sollten die Spielvorschläge deutlicher beschrieben werden und die Unterrichtsstunden in Unterrichtsphasen geteilt werden.

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1: Überblick über das Lehrwerke <i>Applaus!</i> 1-3.....	22
Tabelle 2: Überblick über das Lehrwerk <i>Hurra! Deutsch!</i> 1-3.....	24
Tabelle 3: Überblick der Kriterien und dessen Beschreibung.....	28
Tabelle 4: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Anzahl der Wortschatzspiele.....	29
Tabelle 5: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Arten der Wortschatzspiele.....	31
Tabelle 6: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Angemessenheit der Wortschatzspiele.....	32
Tabelle 7: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Verständlichkeit der Spiele.....	33
Tabelle 8: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Arbeitsformen.....	35
Tabelle 9: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Fertigkeiten.....	36
Tabelle 10: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Unterrichtsphasen.....	38
Tabelle 11: Das Ergebnis der Analyse nach dem Kriterium Media und Materialien.....	40

Anhang 1

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrbuchs *Applaus! 1*

<i>Kriterien</i>	<i>Applaus! 1</i>
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	<p>Spiele, die das Lehrwerk enthält, sind folgende: Blindenkuh, Verstecken, Memory, Bingo, Schnipp-Schnapp, Buchstabenspinne oder Fang den Ball. All diese Spiele kann man auch als Wortschatzspiele im Unterricht benutzen, denn in den Spielen wird der Wortschatz eingeführt oder eingeübt.</p> <p>Alle Spiele entsprechen dem Alter und den Interessen der Kinder. Der Wortschatz ist auch im Rahmen der Interessen der Kinder. Einige Themen im Buch sind: Familie und Freunde, Spielsachen usw.</p>
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	<p>Die Spiele sind leicht zu verstehen, im Lehrbuch sowie im Arbeitsbuch. Wahrscheinlich sind sie den meisten Kindern aus dem Kindergarten schon bekannt.</p>
Arbeitsformen in den Wortschatzspielen	<p>Frontalunterricht/ Einzelarbeit/ Gruppenarbeit</p>

Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. In den meisten Spielen müssen die Schüler Phrasen einüben oder wiederholen.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Einstieg/ Festigung/ Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Wortkarten, Bildkarten, Würfel, Ball.

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrwerkes *Applaus! 2*

Kriterien	<i>Applaus! 2</i>
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	Im Lehrbuch <i>Applaus! 2</i> sind die meisten Spiele Würfelspiele, bzw. Brettspiele. Man kann sie auch als Wortschatzspiele anwenden. Die Themen in denen die Spiele vorkommen sind: Mein Klassenzimmer, meine Woche und Schule, Schule- kreativ. Die Spiele entsprechen dem Alter der Schüler und ihren Interessen. Im Arbeitsbuch für die zweite Klasse der Grundschule gibt es weniger Spiele als in dem für die erste Klasse.
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	Die Wortschatzspiele im Lehrbuch sind leicht zu verstehen. Im Arbeitsbuch sind im Anhang zwei Symbole für das Spielen zu sehen. Mit Hilfe der Symbole können die Schüler wissen, was von ihnen erwartet wird.
Arbeitsformen in den Wortschatzspielen	Frontalunterricht/ Einzelarbeit/ Gruppenarbeit
Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. Doch mit der Entwicklung des

	Lesens und Schreibens der Schüler, werden diese zwei Fertigkeiten auch in die Wortschatzspiele eingebaut.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Einstieg/ Festigung/ Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Würfeln, Brettspiel, Spielfiguren, Bilder zum ausschneiden.

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrbuchs *Applaus! 3*

Kriterien	Applaus! 3
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	Im Lehrbuch <i>Applaus!3</i> sind folgende Wortschatzspiele zu finden: Wortschlange, Stille Post, Verstecken, Pantomime, Schnipp-Schnapp und Quiz. Alle Spiele sind für die Schüler geeignet. Das Arbeitsbuch enthält weniger Wortschatzspiele.
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	Die Spiele im Arbeitsbuch sind leicht zu verstehen. Im Lehrbuch dagegen muss der Lehrer den Schülern Spielanweisungen geben. Die Spiele sind nicht unbekannt, aber manche Schüler würden vielleicht nicht wissen, was man von ihnen erwartet.
Arbeitsformen in den Wortschatzspielen	Frontalunterricht/ Einzelarbeit/ Gruppenarbeit
Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. Doch in der dritten Klasse verbinden die Autorinnen in den Wortschatzspielen das Sprechen mit dem Lesen

	und Schreiben.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Einstieg/ Festigung/ Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Wort- und Bildkarten, Zettel.

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrwerkes *Hurra! Deutsch! 1*

Kriterien	<i>Hurra! Deutsch!1</i>
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	Das Lehr- und Arbeitsbuch Hurra! Deutsch! 1 enthält keine Wortschatzspiele. Die Inhalte und Themen, die im Lehrbuch behandelt werden, entsprechen zwar dem Alter und den Interessen, bzw. den Themen aus der Erlebniswelt der Kinder, aber Spiele findet man keine. Die Spielvorschläge, die im Lehrerhandbuch genannt sind, sind sehr mangelhaft beschrieben. Es geht um Frage-Antwort Spiele.
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	Aus der Sicht des Lehrers sind die Spiele im Lehrerhandbuch verständlich, aber aus der Sicht der Schüler nicht. Ohne Spielanweisungen vom Lehrer kann man in der Unterrichtsstunde nicht spielen.
Arbeitsformen in den Wortschatzspielen	Frontalunterricht/ Einzelarbeit
Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. In den wenigen Spielen

	müssen die Schüler Phrasen einüben oder wiederholen. Das Lesen, Schreiben und Hören kommt in den Spielen vor, aber das Sprechen hat Priorität.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Einstieg/ Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Hampelmann, Puppe, Ballons.

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrwerkes *Hurra! Deutsch! 2*

<i>Kriterien</i>	<i>Hurra! Deutsch! 2</i>
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	Das Lehr- und Arbeitsbuch Hurra! Deutsch! 2 enthält keine Wortschatzspiele. Im Lehrerhandbuch sind Spielvorschläge beschrieben, die der Lehrer in der Unterrichtsstunde benutzen kann, wenn er will. Zum Beispiel: Pinocchio, Fasching etc.
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	Aus der Sicht des Lehrers sind die Spiele verständlich, aber aus der Sicht der Schüler nicht. Ohne Spielanweisungen vom Lehrer kann man in der Unterrichtsstunde nicht spielen.
Arbeitsformen in den Wortschatzspiele	Frontalunterricht/ Einzelarbeit
Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. In den wenigen Spielen müssen die Schüler Phrasen einüben oder wiederholen. Das Lesen, Schreiben und Hören kommt in den Spielen vor, aber das Sprechen

	hat Priorität.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Puppe, Kleidung.

Die Ergebnisse der Analyse des Lehrwerkes *Hurra! Deutsch! 3*

Kriterien	<i>Hurra! Deutsch! 3</i>
Wortschatzspiele und ihre Angemessenheit	Das Lehr- und Arbeitsbuch <i>Hurra! Deutsch! 3</i> enthält Wortschatzspiele, doch nicht viele. Im Lehrerhandbuch gibt es noch zusätzliche Spielvorschläge für den Unterricht. Die Spiele entsprechen dem Alter und den Interessen, bzw. den Themen aus der Erlebniswelt der Kinder. Spiele im Lehrbuch sind: Ratespiel und Buchstabenspinne. Spielvorschläge sind: Fotos austauschen, Rollen tauschen.
Verständlichkeit der Wortschatzspiele	Die Wortschatzspiele im Lehrbuch sind verständlich für den Lehrer und die Schüler.
Arbeitsformen in den Wortschatzspielen	Frontalunterricht/ Einzelarbeit
Fertigkeiten, die anhand der Wortschatzspiele entwickelt werden	Die Fertigkeit, die am meisten entwickelt wird, ist das Sprechen. In den wenigen Spielen müssen die Schüler Phrasen einüben oder

	wiederholen. Das Lesen, Schreiben und Hören kommt in den Spielen vor, aber das Sprechen hat Priorität.
Unterrichtsphasen, in denen die Wortschatzspiele eingesetzt werden	Einstieg/ Übungsteil/ Schlussteil
Media und Materialien, die für die Wortschatzspiele benutzt werden	Lehrbuch, Arbeitsbuch, Tafel, Hampelmann, Puppe, Ballons.

Literaturverzeichnis:

- Anić, Višnja u. a. (1985): *Igra je igra je igra. Priručnik za nastavnike stranih jezika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Augustin u. A. (1994): *Aurelia, Deutsch in der Primarstufe. Lehrerhanbuch 1*. Berlin und München: Langenscheidt KB.
- Babić, Snježana (1999): Igre u nastavi stranog jezika: iskustvo iz nastave njemačkog jezika. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 45, 165-177.
- Behme, Helma (1992): *Miteinander reden lernen*. München: Iudicium-Verlag.
- Bognar, Ladislav (1986): *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Brinitzer, Michaela u.a. (2013): *DaF unterrichten. Basiswissen Didaktik. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Cros, Rotraud (1983): *10 kleine Zappelmänner, Deutsch als Fremdsprache für Vor- und Grundschulkindern, Handbuch*. München: Klett.

- Dauvillier, Christa; Dorothea Levy-Hillerich (unter Mitarbeit von Herrad Meese) (2004): *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe-Institut.
- Kacjan, Brigita (2008): *Sprachelementspiele und Wortschatzerwerb im fremdsprachlichen Deutschunterricht mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Maribor: Filozofska fakulteta, Oddelek za slovanske jezike iz književnosti.
- Kirsch, Dieter u.a. (2001): Lernwege des Kindes. *Primar* 10, 28, 37-49.
- Krumm, Hans Jürgen; Paul R.Portmann-Tselikas (1997): Brünner Kriterienkatalog zur Beurteilung von Lehrwerken für den Deutschunterricht in tschechischen Grundschulen und Gymnasien. In: Jenkins, Eva-Maria (Hrsg.): *Jahrbuch 1997. Theorie und Praxis. Österreichische Beiträge zu Deutsch als Fremdsprache*. Innsbruck: Studien Verlag, 183-193.
- Kubanek-German, Angelika (2003): *Kindergemäßer Fremdsprachenunterricht. Band 2. Didaktik der Gegenwart*. Münster: Waxmann Verlag GmbH.
- Richards, Jack u. a. (1985): *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. England: Longman Group Limited.
- Spier, Anne (1981): *Mit Spielen Deutsch lernen*. Frankfurt am Main.: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co.
- Surkamp, Carola (2010): *Metzler Lexikon. Fremdsprachendidaktik*. Stuttgart- Weimar: Verlag J.B. Metzler.
- Petravić, Ana u. a. (2011): Eintauchen in die Sprache- Lernwege der Kinder. *KD info. Fremdsprachenunterricht zwischen Anspruch und Wirklichkeit* 20, 38/39, 58-69.

- Vrhovac, Yvonne u. a. (1999): *Strani jezik u osnovnoj školi*. Zagreb: Naprijed.
- Wright, Andrew u. a. (1984): *Games for Language Learning*. Great Britain: Cambridge University Press.

Literatur die sich auf die Lehrwerke bezieht:

- Barišić Lazar, Gordana; Danica Ušćumlić (2009): *Applaus! 1, udžbenik iz njemačkog jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Barišić Lazar, Gordana; Danica Ušćumlić, Danica (2007): *Applaus! 1, radna bilježnica iz njemačkog jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Marjanović, Sanda (2008): *Applaus! 1, priručnik za učiteljice/učitelje njemačkog jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Barišić Lazar, Gordana; Danica Ušćumlić (2006): *Applaus! 2, udžbenik iz njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Barišić Lazar, Gordana; Ušćumlić (2009): *Applaus! 2, radna bilježnica iz njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Begović-Ikica, Gordana (2007): *Applaus! 2, priručnik za učiteljice/učitelje njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.

- Ušćumlić, Danica (2009): *Applaus! 3, udžbenik iz njemačkog jezika za treći razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Ušćumlić, Danica (2009): *Applaus! 3, radna bilježnica iz njemačkog jezika za treći razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Marjanović, Sanda (2007): *Applaus! 3, priručnik za učiteljice/učitelje njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Profil International.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2006): *Hurra! Deutsch! 1, udžbenik iz njemačkog jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2006): *Hurra! Deutsch! 1, radna bilježnica iz njemačkog jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2006): *Hurra! Deutsch! 1, priručnik za učitelje njemačkog jezika za 1. razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 2, udžbenik iz njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 2, radna bilježnica iz njemačkog jezika za drugi razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 2, priručnik za učitelje njemačkog jezika za 2. razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 3, udžbenik iz njemačkog jezika za treći razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.

- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 3, radna bilježnica iz njemačkog jezika za treći razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.
- Tomljenović-Biškućić, Ljerka; Jadranka Salopek (2007): *Hurra! Deutsch! 3, priručnik za učitelje njemačkog jezika za 3. razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga, d.d.

Zusammenfassung

Das Hauptziel dieser Arbeit war es herauszufinden, ob die Lehrwerke *Applaus! 1-3* und *Hurra! Deutsch! 1-3* ausreichend Wortschatzspiele enthalten und ob diese kinderorientiert sind. Im ersten Teil meiner Arbeit stelle ich das Thema Wortschatzspiel theoretisch dar, indem ich das Spiel definiere und die Wichtigkeit der Wortschatzspiele im frühen DaF-Unterricht begründe.

Im zweiten Teil meiner Arbeit analysiere ich die Lehrwerke *Applaus! 1-3* und *Hurra! Deutsch! 1-3* in Bezug auf die Wortschatzspiele. Ich habe die zwei Lehrwerke beschrieben und sie verglichen. Ich habe Kriterien für die Analyse aufgestellt und die Ergebnisse der Analyse anhand dieser Kriterien dargestellt und interpretiert.

Am Ende der Arbeit habe ich im Schlusswort die Ergebnisse der Analyse zusammengefasst und festgestellt, dass die Lehrwerke *Applaus! 1-3* mehr Wortschatzspiele enthalten als die Lehrwerke *Hurra! Deutsch! 1-3* und dass in den beiden Lehrwerken Wortschatzspiele kinderorientiert sind.

Schlüsselwörter: Lehrwerkanalyse, Wortschatzspiele, frühes Deutschlernen

Sažetak

Glavni cilj ovoga rada bio je istražiti sadrže li udžbenici *Applaus! 1-3* i *Hurra! Deutsch! 1-3* dovoljan broj igara za razvoj vokabulara te jesu li te igre odgovarajuće za djecu. U prvom djelu

rada iznijela sam teorijski dio o temi igra te sam definirala pojmove igre i igre u ranom učenju njemačkoga kao stranog jezika.

U drugom djelu rada analizirala sam nizove udžbenika *Applaus!* 1-3 i *Hurra! Deutsch!* 1-3 s obzirom na uporabu igara za razvoj vokabulara. Prvo sam opisala te nizove udžbenika te usporedila primjenu igara za razvoj vokabulara u njima na temelju kriterija koje sam razvila u tu svrhu. Potom sam iznijela ishod i interpretaciju analize.

Na kraju sam u završnoj riječi rada sažela rezultate i ishod analize. Utvrdila sam da udžbenici *Applaus!* 1-3 sadrže više igara za razvoj vokabulara od udžbenika *Hurra! Deutsch!* 1-3. U oba su niza udžbenika igre odgovarajuće za djecu.

Ključne riječi: analiza udžbenika, igre za usvajanje vokabulara, rano učenje njemačkog jezika