

# Sprachspiele an höheren Stufen des DaF- Unterrichts/Jezične igre na višim stupnjevima učenja njemačkoga kao stranoga jezika

---

Adžamić, Matia

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:142:895967>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-30**



**FILOZOFSKI FAKULTET**  
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

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

Matia Adžamić

**Jezične igre na višim stupnjevima učenja njemačkoga kao stranoga  
jezika**

Diplomski rad

Mentorica: doc.dr.sc. Melita Aleksa Varga

Osijek, 2017

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku  
Filozofski fakultet Osijek  
Odsjek za njemački jezik i književnost  
Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti  
nastavničkog usmjerenja

Matia Adžamić

**Jezične igre na višim stupnjevima učenja njemačkoga kao stranoga  
jezika**

Diplomski rad

Humanističke znanosti, germanistika, filologija

Mentorica: doc.dr.sc. Melita Aleksa Varga

Osijek, 2017

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

Matia Adžamić

## **Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts**

Diplomarbeit

Mentorin: doc.dr.sc. Melita Aleksa Varga

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)

Matia Adžamić

**Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts**

Diplomarbeit

Angewandte Sprachwissenschaft

Mentorin: doc.dr.sc. Melita Aleksa Varga

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

Einführung.....	1
1. Definition des Begriffes <i>Sprachspiel</i> .....	2
2. Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen.....	3
3. Vor- und Nachteile der Sprachspiele im DaF-Unterricht .....	5
3.1. Vorteile der Sprachspiele.....	5
3.2. Nachteile der Sprachspiele .....	6
4. Auswahl der Sprachspiele für den Unterricht.....	6
4.1. Vorbereitungsphase der Sprachspiele.....	7
4.2. Präsentations- und Durchführungsphase der Sprachspiele.....	7
5. Arten der Sprachspiele .....	8
5.1. Offline Sprachspiele .....	9
5.2. Online Spiele .....	20
6. Empirische Forschung .....	24
6.1. Methodologie der Forschung.....	25
6.2. Ergebnisse.....	26
6.3. Diskussion .....	29
6.4. Schlussfolgerung .....	30
Schlusswort .....	32
Zusammenfassung und Schlüsselwörter .....	33
Sažetak i ključne riječi .....	34
Literaturverzeichnis.....	35
Tabellen- und Abbildungsverzeichnis.....	37
ANHANG.....	38

## Einführung

Sprachspiele werden im Fremdsprachenunterricht sehr häufig verwendet, weil sie den Schülern den Lernstoff einfacher darstellen können und das Lernen motivierender gestalten können. Eckert und Klemm (1998: 75) definieren Sprachspiele als Spiele, die eine deutliche sprachliche Zielsetzung haben und dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten (Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben) dienen. Wie es auch Babić (1999: 165) sagt, immer häufiger nimmt man das Lernen durch das Spiel an, weil es beim Aufbrechen der Monotonie und bei der Anregung der Schüler zur Teilnahme im Unterricht sehr hilfreich wirkt. Genauso helfen die Spiele bei der gegenseitigen Sozialisierung der Schüler. Sprachspiele benutzt man am häufigsten an niedrigeren Stufen des DaF-Unterrichts, wie z.B. in den Grundschulen, meist im Primarbereich. Solche Spiele kann man auch an höheren Stufen begegnen, aber in einer anderen Form, als in der Grundschule. In dieser Arbeit wird es sich eben um Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts handeln.

Unter dem Begriff *höhere Stufen* im Rahmen dieser Arbeit versteht man die Sprachniveaus B1 und B2, die zur Kategorie „selbstständige Sprachanwendung“ gehören. Die Niveaustufen wurden entsprechend des *Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen – GER* gebildet. Zur B1 Stufe gehören die Lerner, die die Hauptpunkte verstehen können, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule und Freizeit geht. Der Lerner kann sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern, über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben.<sup>1</sup> Im Gegensatz zur B1 Stufe, ist die B2 Stufe noch fortgeschrittener. Die Lerner können die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen und sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung möglich ist. Genauso können sie sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.<sup>2</sup>

Das Ziel der Arbeit ist zu untersuchen, ob die Sprachspiele an höheren Stufen genauso beliebt sind, wie an den niedrigeren Stufen, ob die Schüler mithilfe dieser Spiele den Lernstoff leichter beherrschen und zu den Lernergebnissen erfolgreicher und schneller kommen können. Um auf diese Fragen antworten zu können, wurde eine kurze Forschung durchgeführt. Es

---

<sup>1</sup> Vgl. <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/sprachniveau.php>, abgerufen am 6.9.2017

<sup>2</sup> Vgl. ebd., abgerufen am 6.9.2017



wurden die Schüler der Wirtschaftsschule und des Gymnasiums, mithilfe eines selbstverfassten Onlinefragebogens befragt. Die erworbenen Daten werden danach durch die quantitative Methode analysiert.

Bevor die Untersuchung dargestellt wird, wird in der Arbeit eine theoretische Einführung präsentiert. Erstens wird der Begriff *Sprachspiel* definiert. Danach wird der Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen dargestellt. Drittens werden die Vor- und Nachteile der Sprachspiele erwähnt. Ebenso werden die Auswahl Faktoren der Sprachspiele im DaF-Unterricht dargestellt. Letztens werden die Arten der Sprachspiele aufgezählt und einige der interessantesten Spiele als Beispiel beschrieben. Nach der theoretischen Einführung wird, wie schon erwähnt, die Untersuchung geschildert, wobei zuerst die Methodologie beschrieben wird und danach die Ergebnisse und Diskussion dargestellt werden.

## **1. Definition des Begriffes *Sprachspiel***

Ludwig Wittgenstein verwendete im 20. Jahrhundert den Begriff *Sprachspiel*, was auch zum Kennzeichen seiner Philosophie geworden ist. Durch das Wort *Sprachspiel* wollte er hervorheben, dass das Sprechen der Sprache ein Teil einer Tätigkeit oder Lebensform ist. Genauso berichtet er, dass sprachliche Äußerungen nur im Rahmen eines bestimmten „Spiels“ und Handlungszusammenhangs einen Sinn haben. Wittgenstein gibt einige Beispiele für Sprachspiele, und zwar: befehlen und nach Befehlen handeln, einen Gegenstand beschreiben oder nach einer Beschreibung herstellen, eine Geschichte erfinden, einen Witz erzählen, bitten, danken, grüßen, fluchen.<sup>3</sup>

Busse (1987: 205-206) erwähnt in seinem Werk, dass Wolff fünf Aspekte des Sprachspiel-Begriffes unterscheidet: 1. den Aspekt der Tätigkeit und der Gebundenheit der Sprache an Aktivitäten; 2. den Aspekt der Verwobenheit der Sprachziele in einen umfassenden und dazu komplizierten lebenspraktischen Zusammenhang; 3. den Gebrauchsaspekt; 4. den Aspekt der Regelmäßigkeit; 5. den Aspekt der Zweckbestimmung sprachlichen Handelns.

Die Sprachspiele kann man, wie man sieht, aus verschiedener Sicht betrachten und somit gibt es auch mehrere Definitionen für diesen Begriff, die im Folgenden dargestellt werden:

„Wir verstehen den Begriff des ‚Lern- und Sprachspiels‘ als ein Handeln mit Sprache, mündlicher und schriftlicher Sprache, nach bestimmten Regeln. Die Verbindung der beiden Begriffe soll verdeutlichen, dass auch bei spielerischem Umgang letztlich Lernen angebahnt werden soll.“ (Mertens und Potthoff 2000: 9)

„Unter Sprachlernspielen fassen wir die Spiele zusammen, die eine eng umrissene, deutliche sprachliche Zielsetzung haben. Sie dienen vorwiegend dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten (Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben).“ (Eckert und Klemm 1998: 75)

---

<sup>3</sup> Vgl. [http://universal\\_lexikon.deacademic.com/320382/Wittgensteins\\_Philosophie%3A\\_Sprachspiele](http://universal_lexikon.deacademic.com/320382/Wittgensteins_Philosophie%3A_Sprachspiele), abgerufen am 6.9.2017

„Sprachspiele sind Ergebnisse eines Spielens mit Sprache- mit Lauten, Buchstaben und Schrifttypen, mit Wörtern und Wortkombinationen, mit Reimen, Sätzen und Satzzusammenhängen. [...] Das Spielen mit Sprache, der Prozess also, beinhaltet den kreativen Umgang mit Sprachspielen. Sprachspiele sind keine fest umrissenen Textsorten. Es finden sich sprachspielerische Elemente in den unterschiedlichsten Bereichen der Literatur: Lyrik: Lautgedichte, Zungenbrecher, Lügengedichte, komische Erzählgedichte, ... Epik: Schwank, Schelmengedichte, ... Dramatik: Puppenspiel, Komödie, komisches Stehgreifspiel,... . Auch viele Kinderbücher bieten Sprachspiele. Dort findet man u.a. Kinderreime, Auszählreime, Zungenbrecher, Reimspiele, Piktogramme, Ideogramme, ABC-Spiele, Dialektgedichte, Wortspiele, Geheimsprachen, Spielszenen, Rätsel, [...]“ (Ludwig, Sabine)<sup>4</sup>

„Mit Sprachlernspiel meinen wir auch alle anderen Bezeichnungen wie etwa spielerische Übungen und Aufgaben – kurz, alle Aktivitäten in einem handlungsorientierten, kommunikativen und Lernerautonomie fördernden Unterricht.“ (Dauvillier und Lévy-Hillerich 2004: 19)

„Sprachlernspiele sind Aktivitäten, die neben dem Spielziel auch ein sprachliches Lehrziel verfolgen und zur Lust an Erfindung, am Entdecken, am Darstellen und an konkreter Betätigung anregen.“ (Kleppin 2003: 264)

„Sprachspiel ist ein verfremdeter oder regelwidriger Gebrauch üblicher Sprachmuster zur Auslösung verschiedener Effekte (Literatur, Werbung) oder anders betrachtet ein unterhaltendes Experiment mit Sprache auf den verschiedenen Sprachebenen (Phonem/Graphem, Morphem, Wörter, Wortgruppen, Text) und mit Spracheinsatzmöglichkeiten in unterschiedlichsten Kommunikationsereignissen.“ (vgl. Schellenberg und Tarassova 2002: 108)

„Sprachspiel - Verwendung von Sprache, sprachliche Tätigkeit als Teil einer Tätigkeit oder Lebensform oder im Zusammenhang mit einer anderen beliebigen Handlung.“<sup>5</sup>

Aus den Definitionen von Ludwig, Dauvillier / Lévy-Hillerich und Kleppin kann man begreifen, dass man als Sprachspiele verschiedene Spiele betrachten kann. Das sind nicht nur kommunikative Spiele, wobei die Schüler in Paaren oder Gruppen miteinander kommunizieren, sondern auch Spiele, mithilfe denen sie etwas lernen und einüben können. Zu Sprachspielen gehören daher verschiedene Rätsel, Wortschatzübungen, Aufzählreime, Zungenbrecher, Kettenspiele und noch viele andere Arten der Spiele.

## **2. Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen**

Bereits im Jahre 1807 wurde erwähnt, wie Spielen und Lernen eng zusammen gehören (vgl. Paul 1963: 82-83). Steffens (1998: 30) sagte außerdem: „Spielen kann zum Lernen führen und ebenso Lernen zum Spielen.“ Dieses Zitat gilt auch heute noch und wurde definitiv bewiesen. Schon als Kinder fangen wir an, durch das Spiel zu lernen, was uns auch das nächste Zitat beschreibt:

Bereits im frühkindlichen Alter entwickeln Kinder mit ihren kreativen Eigenschöpfungen ein Gespür für den spielerischen Umgang mit Sprache. Sie werden auch im rhythmischen Bewegungsspielen mit ihren begleitenden Versen sichtbar und dienen als hervorragende Grundlage im Bereich der mündlichen Sprachgestaltung. (Mertens und Potthoff 2000: 7)

---

<sup>4</sup> <http://www.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>, abgerufen am 6.9.2017

<sup>5</sup> <http://www.duden.de/rechtschreibung/Sprachspiel>, abgerufen am 6.9.2017

Das folgende Schema von Dauvillier und Lévy-Hillerich (2004: 18) präsentiert eben den zentralen Zusammenhang zwischen Spielen und Lernen:

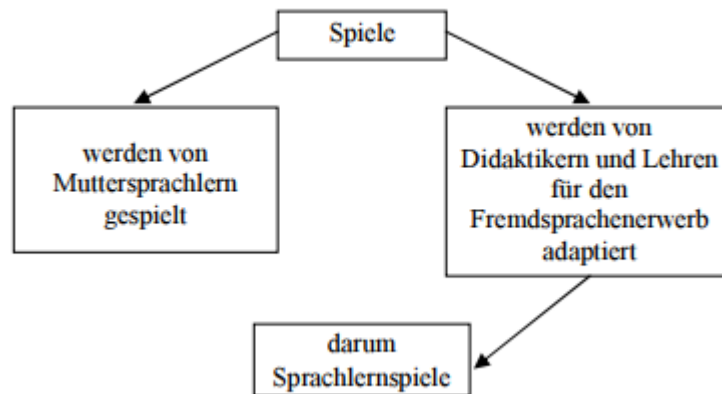


Abb.1 Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen

Aus diesem Bild kann man auslesen, wie es zum Wort *Sprachlernspiele* kam. Weiterhin betrachtet, ist das Spielen im Unterricht einer der wichtigsten Aspekte, der den Schülern Spaß, Motivation, Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation vermittelt. Man könnte sagen, dass das Spielen in unserem Leben eine wesentliche Rolle spielt, besonders wenn es sich um den sozialen Kontakt handelt. Durch das Spiel lernen die Schüler, wie schon erwähnt wurde, zusammen zu arbeiten, sich gegenseitig zu schätzen und die Arbeit zu organisieren. „Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck“ (ebd.: 5).

Durch das Spielen lernen die Schüler viele Sachen, die sie vielleicht nicht sofort in diesem Moment bemerken, sondern erst nach einiger Zeit, wenn sie zum Beispiel den Wortschatz wiederholen und sich somit an die Wörter erinnern, die sie durch das Spiel gelernt haben. Mithilfe des Spiels memorieren sich die Schüler mehr Informationen, als sie es nur durch das Zuhören des Lehrers memorieren würden. Die Sprachspiele helfen ihnen sehr und bieten ihnen neben dem Lernen auch Spaß, Lust und Motivation. „Wortspiele und Sprachspiele üben das Sprechen, die Konzentration und Spontanität wie auch Reaktion und sind nebenbei ganz lustig.“<sup>6</sup> Eckert und Klemm (1998: 55) stellen über die Spiele auch Folgendes dar: „In Spielen werden intellektuelle, sinnliche, motorische, kreative und soziopsychische Fähigkeiten, also unterschiedliche Arten von Intelligenz gebraucht und entwickelt bzw. trainiert, die je nach den Anforderungen des jeweiligen Spiels divergieren“.

Aus all diesen Zitaten und Beweisen verschiedener Autoren kann man sehen, dass das Spielen doch mit dem Lernen zusammenhängt. Durch das Spielen lernt man nicht nur den

<sup>6</sup> <http://www.gruppenspiele-hits.de/wortspiele-sprachspiele.html>, abgerufen am 6.9.2017

Lernstoff, der während des Unterrichts vorkommt, sondern auch verschiedene Fähigkeiten, die wir als Menschen erlernen sollten. Wenn man das Wort *Spielen* hört, verbindet man es sofort mit der Kindheit. Aber die Sprachspiele, die im Unterricht verwendet werden, zeigen uns, dass auch große und ältere „Kinder“ spielen und eine Fremdsprache mit Spaß lernen können.

Bis jetzt wurde eher im Allgemeinen über das Spielen und Lernen geschrieben, aber all das bezieht sich auch auf die Spiele an den höheren Stufen. Im nächsten Kapitel werden einige Vor- und Nachteile der Sprachspiele dargestellt.

### **3. Vor- und Nachteile der Sprachspiele im DaF-Unterricht**

Im Folgenden werden die für mich wichtigsten Vor- und Nachteile der Sprachspiele im Deutsch als Fremdsprachenunterricht nach den Informationen aus der Fachliteratur präsentiert.

#### **3.1. Vorteile der Sprachspiele**

Schon im vorigen Kapitel konnte man sehr viele Vorteile der Sprachspiele auslesen. Einige von denen werden jetzt auch wiederholt. Die Sprachspiele spielen im sozialen Kontakt eine wichtige Rolle. Sie vermitteln den Schülern sowohl Spaß, Motivation, Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation als auch aktives, kreatives und selbstständiges Lernen.

Sabine Ludwig erwähnt einige schulische Zielsetzungen, die sich beim Spielen mit Sprache verwirklichen lassen. Nämlich, Sprachspiele stärken das Vertrauen in die sprachliche Kreativität. Sie entfalten die Ausdrucksfähigkeit und Sensibilität gegenüber der Sprache und entwickeln den Lernern die Fähigkeit, die Machart von Texten zu erfassen. Genauso verbessern sie die Lesetechnik, Rechtschreibung und Schrift der Lerner.<sup>7</sup> Die Sprachspiele erwerben und erweitern den Schülern indirekt das Wissen, befördern den automatisierten Gebrauch von Sprachstrukturen, motivieren die Lerner zur konzentriert-aufmerksamer Aktivität und befähigen sie, spielerisch in Konkurrenzsituationen zu bestehen (vgl. Bohn und Schreiter 1997: Vorbemerkungen). Lucie Felnerová (2006: 35) schreibt in ihrer Arbeit:

„Sprachspiele treiben sowohl Freude am sprachlichen Tun, Selbstvergewisserung vollgezogenen Sprachlernens, neugieriger Experimentieren und Probieren und das Bewusstsein sicherer Sprachbeherrschung als auch Reaktionen auf Lerndruck, soziale Zwänge, Absichten von Zerstörung im Dienst einer neuen Ordnung und Sprachskepsis.“

Genauso ist zu erwähnen, dass die Aktivitäten im Unterricht die Möglichkeit anbieten, die Unterrichtsstunde interessanter, lustiger und bunter zu gestalten (vgl. Rašková 2009: 28). Das heißt, dass man durch Sprachspiele eine dynamischere Unterrichtsstunde erstellen kann und somit den Schülern das Interesse zur deutschen Sprache wecken kann. Durch verschiedene

---

<sup>7</sup> Vgl. <http://www.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>, abgerufen am 6.9.2017

Spiele haben die Schüler die Möglichkeit, sich besser kennenzulernen, Aufgaben zu teilen und sich gegenseitig zu helfen. Sprachspiele ermöglichen ihnen die Einübung der Aussprache und Intonation, die Wiederholung und Festigung des Lernstoffes, genauso wie die Erstellung ihrer eigenen Äußerungen. Solche Spiele sind für eine spontane Unterrichtsgestaltung geeignet, sind anziehend und können ein angenehmes Klassenklima erstellen.

### **3.2. Nachteile der Sprachspiele**

Im Gegensatz zu den Vorteilen gibt es auch einige Nachteile. Felnerová (2006: 36) stellt eine Reihe von Nachteilen dar. Einige von denen sind: die Planung und Vorbereitung der Spiele zu Hause erfordert sehr viel Zeit, die nicht jeder Lehrer widmen will; manche Spiele sind lärmintensiv, so dass die Lerner andere Klassen stören können; schwächere Schüler können frustriert werden, weil sie den fortgeschrittenen Schülern nicht folgen können.

Ein großer Nachteil ist die räumliche und zeitliche Begrenzung der Spiele. Die Lehrer wählen am meisten die zeitlich kürzeren Spiele, damit sie von der Unterrichtsstunde nicht zu viel Zeit verbrauchen. Genauso nimmt die Erklärung der Spiele viel Zeit weg. Noch ein wichtiger Nachteil sind die Kosten, denn die meisten Lehrer bezahlen selbst die notwendigen Materialien. Beim Auswählen der Spiele soll man an alle Schüler denken, damit alle, einschließlich auch diejenigen mit Störungen, teilnehmen können.

Alle von diesen Nachteilen stimmen, aber man sollte sie versäumen, weil es am wichtigsten ist, den Schülern die deutsche Sprache umso interessanter darzustellen und sie zum Lernen zu motivieren. Deswegen stimme ich auch den Autoren Dauvillier und Lévy-Hillerich (2004: 10) zu, während sie sagen: „Sprachlernspiele und spielerische Aktivitäten gehören jedoch wie Übungsformen und Aufgaben im Fremdsprachenunterricht zum Lernprozess“.

### **4. Auswahl der Sprachspiele für den Unterricht**

Das richtige und passende Sprachspiel für die Unterrichtsstunde auszuwählen, richtet den Lehrern manchmal Schwierigkeiten und Zweifel. Sie fragen sich oft, ob das Spiel dem Thema und der Niveaustufe entspricht. Babić (1999: 167) beschreibt, wie man für das Fremdsprachelernen das passende Sprachspiel auswählen soll. Deswegen fügt sie einige Auswahlfaktoren ein: Entspricht das Spiel dem Schüleralter? Entspricht das Spiel der Sprachniveaustufe der Schüler? Fordert das Spiel im Gegensatz zum Ergebnis, das man erreichen möchte, zu viel Zeit an? Kann man das Spiel in der Klasse einfach durchführen? Wird es den Schülern interessant sein?

Alle diese Faktoren sind wichtige Fragen, die der Lehrer in Anspruch nehmen soll, falls er Sprachspiele für den Unterricht vorbereitet. Spiele, die nicht als Lückenfüller, sondern gezielt als Sprachspiele eingesetzt werden sollten, müssen natürlich gut vorbereitet sein. Rašková (2009: 30) berichtet Folgendes über den Lehrer: „Er muss wissen, welches Spiel er für welchen Zweck und Ziel im FSU benutzen, und welche Kompetenzen und Fertigkeiten der Lehrer bei den Kindern entwickeln will.“ Genauso erwähnt sie einige Faktoren, die der Lehrer während der Vorbereitung der Spiele beobachten sollte. Diese werden im folgenden Unterkapitel beschrieben.

#### **4.1. Vorbereitungsphase der Sprachspiele**

Die Vorbereitungsphase stellt den wichtigsten Teil der Auswahl des entsprechenden Spieles dar. Wie schon gesagt, der Lehrer sollte einige Faktoren in der Vorbereitungsphase beachten. Diese Faktoren sind: Zeit, Ort, Fähigkeit und Bewertung (vgl. ebd.: 30).

Unter dem Faktor „Zeit“ versteht man, wann das Spiel im Unterricht benutzt werden soll. Dabei muss der Lehrer entscheiden, ob das Spiel am Anfang oder am Ende der Unterrichtsstunde eingesetzt werden soll. Genauso sollte man die Zeitlänge des Spiels beachten, denn es darf nicht zu viel Zeit von der Unterrichtsstunde abnehmen. Der Faktor „Ort“ betrachtet den Spielraum. Der Lehrer soll alleine entscheiden, ob das Spiel im Klassenzimmer oder außerhalb des Klassenzimmers durchgeführt werden soll. Falls es im Klassenraum stattfinden soll, muss er auch entscheiden, ob die Schüler es sitzend oder stehend spielen werden, denn der mögliche Lärm und Chaos sollte verhindert sein. Der Faktor „Fähigkeit“ stellt den Lehrern dar, welche Fähigkeiten die Schüler während des Sprachspieles entwickeln werden. Die Sprachspiele haben ja als Ziel, die Schüler etwas zu belehren. Der letzte Faktor „die Bewertung“ kann man in zwei Richtungen betrachten. Die erste wäre die Bewertung des Spieles. Jedes Spiel sollte ein Feedback bekommen und somit kann man entscheiden, ob das Spiel die Schüler oder allein der Lehrer bewerten soll. Die zweite Richtung ist die Bewertung der Schüler durch ein Sprachspiel. Eine solche Bewertungsart könnte auch möglich und interessant sein, denn dabei könnten die Schüler durch Spaß und Entspannung eine Note bekommen.

Neben der Vorbereitungsphase, sind auch die Präsentations- und Durchführungsphase von wichtiger Ansicht. Sie werden ebenso im nächsten Teil der Arbeit detaillierter dargestellt.

#### **4.2. Präsentations- und Durchführungsphase der Sprachspiele**

Es gibt einige Regeln, auf die man sich während der Vorstellung der Spiele halten soll: 1. man sollte lange Erklärungen und Anwendungen vermeiden, weil sie die Schüler nur anstrengen können, 2. der Lehrer sollte anhand eines Beispiels das Spiel demonstrieren, 3. als Hilfe kann

man die Anweisungen an die Tafel schreiben, 4. falls es nötig ist, sollte man die Anweisungen in der Muttersprache wiederholen, damit die Schüler das Spiel klarer verstehen können (vgl. Babić 1999: 168). Alle diese Regeln sollten den Lehrern in der Präsentationsphase helfen.

Was die Durchführungsphase betrifft, sollte man darauf achten, dass man das Spiel immer beenden muss, bevor es den Schülern anfängt, langweilig zu werden. Genauso sollte man das Spiel wegen Aussprache-, Grammatik- oder anderen Fehlern nicht abbrechen, weil es den Eindruck der Schüler verderben kann. Es wäre besser, die Fehler und Bemerkungen aufzuschreiben und sie dann später mit den Schülern kommentieren (vgl. ebd.: 168).

Rašková (2009: 31) berichtet Folgendes: „Der richtige Zeitpunkt das Spiel im Unterricht einzureihen ist, wenn der Lehrer sieht, dass die Schüler müde, unruhig, unkonzentriert und/oder gestresst sind“. Durch Spiele kann der Lehrer, wie schon bekannt ist, die Schüler motivieren und ihre Langweile vermeiden. Deswegen hängen auch die Präsentations- und Durchführungsphase eng zusammen. Der Lehrer sollte auf alle bis jetzt erwähnten Sachen aufpassen und somit den Schülern den Unterricht dynamisch und interessant strukturieren.

Im folgenden Kapitel werden die Arten der Sprachspiele vorgestellt. Genauso wird eine Teilung der Sprachspiele dargestellt und dabei werden die interessantesten Spiele präsentiert und beschrieben.

## 5. Arten der Sprachspiele

Es gibt eine Reihe von Arten der Sprachspiele, aber die Aufteilung der Autoren Eckert und Klemm (1998: 75-76) fand ich am besten. Zu den Sprachlernspielen zählen sie folgende Spiele: **Brett-, Karten-, Würfelspiele bzw. Glücks- und Wettbewerbsspiele** (z.B. Quartett, Memory, Bingo, Domino); **Rate-, Kombiner- und Erinnerungsspiele** (z.B. Rätselgeschichten, Kim-Spiele, Quizspiele); **Sprech-, Lese- und Schreibspiele** (z.B. Wort-, Satz-, Assoziationsketten, Zettelgeschichte, Frage-/Antwortspiele); **Diskussions- und Entscheidungsspiele; Reaktionsspiele** (z.B. Klatschrhythmusspiel, Flaschendreher, Stuhlwechselspiel).

Neben dieser Aufteilung, würde ich gerne auch meine eigene Einteilung erwähnen. In diesem Fall würde ich zu den oben genannten Arten der Spiele zwei Oberbegriffe geben und die Sprachspiele in *offline* und *online* Spiele teilen. Dementsprechend können alle erwähnten Spielarten als offline Spiele vorkommen und nur einige als online Spiele. Im Folgenden werden die offline und online Spiele erklärt und für jede dieser Einteilung einige Beispiele gegeben und präsentiert. Noch wichtig zu erwähnen ist, dass all diese Sprachspiele für die höhere (B1/B2) Sprachniveaustufe sind.

## 5.1. Offline Sprachspiele

Das Wort „offline“ bezeichnet, dass etwas nicht ans Datennetz, oder anders gesagt, ans Internet angeschlossen ist. Das heißt, dass es außerhalb der Internetverbindung liegt.<sup>8</sup> In diesem Fall würde man die offline Spiele als Spiele definieren, die man am Handy oder Computer ohne Internetanschluss spielen kann. Aber als offline Spiele im Fremdsprachenunterricht bezeichne ich Spiele, die man selbst erstellen und ausdenken kann, oder schon als fertige Materialien (z.B. Karten, Memory, Kreuzworträtsel) den Schülern geben kann, um ein Sprachspiel zu führen.

Unter offline Spiele kann man alle Arten der Sprachspiele aufzählen, die Eckert und Klemm (1998: 75-76) erwähnen, was auch im vorigen Kapitel dargestellt ist. Im Folgenden wird mindestens ein Beispiel für jede Art der offline Sprachspiele vorgestellt. Für jedes Beispiel wird präsentiert, für welche Niveaustufe es geeignet ist, wie lange das Spiel dauert, in welcher Sozialform man es spielen kann, was das Ziel ist, welche Materialien wir dazu brauchen und wie das Spiel läuft. Genauso werden die Vor- und Nachteile und die Quelle dieses Spieles dargeboten.

### ***Brett-, Karten- und Würfelspiele***

Als Brett-, Karten- und Würfelspiele bezeichnet man zum Beispiel Quartett, Memory, Bingo und Domino. Im Weiteren werden einige Variationen dargestellt.

#### **Beispiel 1. Das Media Spiel (Brettspiel)**

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: Gruppenarbeit

Zeit: 10 Minuten

Materialien: Spieltafel, Würfel, Spielfiguren

Ziel: Einübung des Wortschatzes und der Grammatik; aufmerksam aneinander zuhören.

Verlauf: Der Lehrer verteilt die Schüler in Gruppen (4-6 Schüler pro Gruppe). Jede Gruppe bekommt eine Spieltafel, einen Würfel und jeder Schüler aus der Gruppe eine Spielfigur. Jeder wirft den Würfel und antwortet auf die Frage, die auf dem Feld verlangt wird. Wer als erster das Ziel erreicht hat, hat gewonnen.

Variante: Man kann auch ein anderes Thema benutzen, wie z.B. Freizeit, Geschichte, usw.

Vorteil: Es ist interessant, dauert nicht lange und jeder Schüler kommt mehrmals an die Reihe.

Nachteil: Man muss mehrere Spieltafeln erstellen, es kann zum Lärm kommen, weil jeder aus einer Gruppe im gleichen Moment spricht.

Quelle: Dieses Spiel übernahm ich von meinem Kollegen, der es im Unterricht während der Praxis verwendete.

---

<sup>8</sup> Vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/offline>, abgerufen am 6.9.2017



Ziel	Gehe 4 Schritte zurück.	Pausiere eine Runde.	Rede eine Minute lang über Paparazzies.	Gehe 3 Schritte weiter.
Rede eine Minute lang über TV Programme, die die besten Filme emitieren.	Rede eine Minute lang über TV Programme, die du als Kind meist gemocht hast.	Du hast dreißig Sekunden, um 10 bekannte Zeichentrickfilme aufzuzählen.	Gehe 2 Schritte weiter.	Rede eine Minute lang über die Sachen, die du in Zeitschriften liest oder nicht liest.
Rede eine Minute lang über Sport im Fernsehen.	Rede eine Minute lang über Radiohören.	Gehe 1 Schritt weiter.	Du hast zwanzig Sekunden, um 5 bekannte TV Krimis aufzuzählen.	Rede eine Minute lang über den Wetterbericht im Fernsehen.
Rede eine Minute lang über deine Lieblingsserie.	Gehe 2 Schritte zurück.	Rede eine Minute lang über deinen Lieblingsfilm.	Rede eine Minute lang über deinen Lieblings TV-Sender.	Gehe zurück zum START.
Pausiere eine Runde.	Du hast dreißig Sekunden, um 3 aktuelle Ereignisse zu nennen, die du in den Nachrichten sahst.	Gehe einen Schritt zurück.	Rede eine Minute lang über Frauenmagazine.	Rede eine Minute lang über Sendungen, die du nicht magst.
Rede eine Minute lang über dein Lieblingsprogramm.	Gehe 3 Schritte weiter.	Rede eine Minute lang über deine Lieblingszeitschrift.	Rede eine Minute lang darüber, wo man alles neue Nachrichten erfahren kann.	<b>Start</b>

Abb.2 Spieltafel für das Brettspiel „Das Media Spiel“

## Beispiel 2. Frage und Antwort (Brettspiel)

Niveaustufe: B1

Sozialform: Gruppenarbeit, ganze Klasse

Zeit: 10 Minuten

Materialien: Spieltafel, Fragekärtchen, Würfel, Spielfiguren

Ziel: Einübung des Wortschatzes und der Satzbildung.

Verlauf: Die Fragekärtchen werden gemischt und in die Mitte der Spieltafel gelegt. Jeder Schüler legt seine Spielfigur auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt. Falls ein Spieler auf das Feld mit dem Klee kommt, zieht er eine Fragekarte. Bei richtiger Beantwortung darf er erneut würfeln und fortsetzen. Der Satz muss vollständig beantwortet werden und ohne Fehler sein. Sieger ist derjenige, der als erster das Ziel erreicht.

Beispiele der Fragen: Was tust du alles an einem Tag? Nenne zehn Wörter mit dem Anfangsbuchstaben „H“. Wie funktioniert eine Taschenlampe? Beschreibe eine Person aus deiner Klasse.

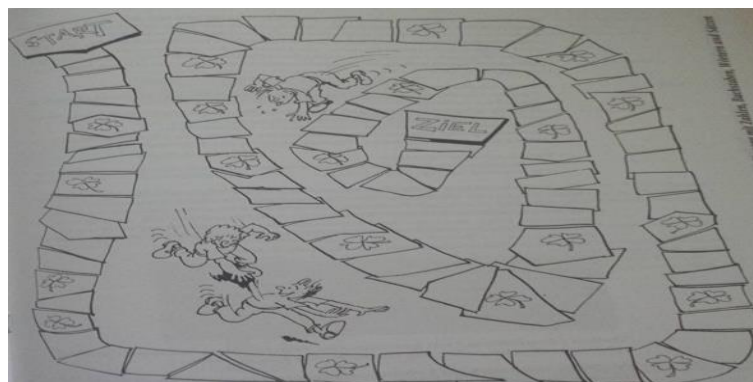


Abb.3 Spieltafel für das Brettspiel „Frage und Antwort“

Vorteil: Das ist eine kommunikative Aufgabe und jeder Schüler kommt an die Reihe.

Nachteil: Falls es nur ein Brett gibt, dauert es zu lange und die anderen Schüler langweilen sich.

Quelle: Wicke, 1995: 44-47

### **Beispiel 3.** Domino Frage + Antwort

Niveaustufe: B1

Sozialform: Partnerarbeit

Zeit: 5-10 Minuten

Materialien: Dominos

Ziel: Den Inhalt des Textes „Der Goldene Bär“ wiederholen.

Verlauf: Der Lehrer verteilt jedem Paar die Dominos. Sie beginnen mit dem Domino „Start“. Die Dominos verbinden sie so, dass sie zu der Frage die richtige Antwort legen.

START	Carolin hat eine SMS von Petar bekommen.	Sie finden in Berlin statt.	Ein Freund von Carolins Vater hat sie gegeben.	Ein Freund von Carolins Vater ist Filmkritiker.
Wer hat eine SMS bekommen?	Wo finden die Internationalen Filmfestspiele - die <i>Berlinale</i> statt?	Wer hat die Eintrittskarten Carolins Vater gegeben?	Was ist der Freund von Carolins Vater von Beruf?	Was ist <i>Tuyas Ehe</i> ?
Es ist ein Film über eine Frau in der mongolischen Steppe.	Er heißt <i>Armin</i> .	Es findet in Zagreb statt.	Es ist ein Festival des animierten Films.	Petar freut sich darauf.
Wie heißt der kroatische Film, der in Berlin aufgeführt wird?	Wo findet das Filmfestival- <i>Animafest</i> statt?	Was ist <i>Animafest</i> für ein Festival?	Wer freut sich auf die Filmkritik?	ENDE

Abb.4 Beispiel für das Dominospiel „Frage + Antwort“

Weitere Varianten: Man kann durch das Dominospiel auch z.B. trennbare Verben, Vorsilben, Synonyme, Aktiv und Passiv üben.

Vorteil: Vieles kann man durch ein solches Spiel wiederholen oder einüben. Das Spiel dauert nicht lange. Die Erstellung des Spiels nimmt nicht so viel Zeit weg.

Nachteil: keine Nachteile

Quelle: Spier, 1981: 104-106

### **Beispiel 4.** Memory – deutsches + kroatisches Wort

Niveaustufe: alle Stufen

Sozialform: Plenum

Zeit: 5 Minuten

Materialien: Kärtchen mit deutschen und kroatischen Wörtern

Ziel: Den Wortschatz wiederholen und die passende Übersetzung finden.

Verlauf: Jeder Schüler bekommt ein Kärtchen mit einem deutschen oder kroatischen Wort. Danach stehen alle auf und suchen ihr Paar nach der passenden Übersetzung.

Varianten: Für die älteren Schüler kann man auch Memorys erstellen, wobei sie Synonyme oder Antonyme als Paare finden sollen.

Vorteil: Das Spiel dauert nicht lange. Man kann viele Themen benutzen und es durch Memory wiederholen. Die Erstellung ist einfach und nimmt nicht zu viel Zeit weg. Die Schüler waren während der Durchführung dieses Spieles zufrieden und motiviert.

Nachteil: Für manche ist das Spiel vielleicht kindisch und zu einfach.

Quelle: Meine eigene Idee, die ich im Unterricht während der Praxis benutzt habe.

#### **Beispiel 4. Würfelgesteuerte Fragen**

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: Plenum

Zeit: 10 Minuten

Materialien: Würfel, Würfel-Fragekarten

Ziel: Übung der w-Fragen und der Verb-Fragen.

Verlauf: Zu einem bearbeiteten Text aus der Lektion sollen Fragen gestellt werden. Ein Schüler beginnt und wirft die Würfel. Die gewürfelte Zahl entscheidet, welche Art der Frage der Schüler stellen soll. Der Schüler stellt korrekt die Frage und ruft jemanden auf, der auf diese antworten soll. Nach der gegebenen Antwort, würfelt dieser Schüler weiter.

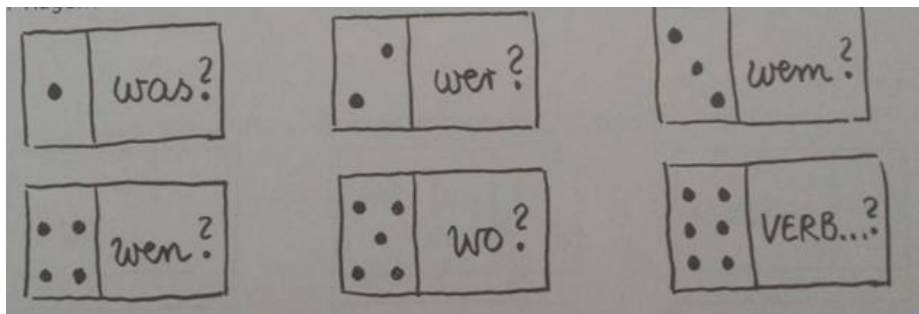


Abb.5 Beispiel für die Würfel-Fragekarten

Varianten: Man kann auch andere w-Fragen geben, z.B. wessen, wann, warum. Genauso kann man die Klasse in zwei Gruppen teilen und es als Wettbewerbsspiel durchführen, damit es interessanter wird.

Vorteil: Die Schüler bilden alleine Fragen anhand des Textes. Das Spiel ist interessant und dauert nicht lange.

Nachteil: Anhand eines konkreten Textes kann man nicht viele Fragen stellen, die mit dem gleichen Fragewort beginnen.

Quelle: Spier, 1981: 110

## ***Rate-, Kombiner- und Erinnerungsspiele***

Zu den Rate- Kombiner- und Erinnerungsspiele zählt man verschiedene Rätselgeschichten, Kim-Spiele, Quizspiele, Kreuzworträtsels, Rebus und ähnliche Aktivitäten. Zu den höheren Stufen gehören nicht Kim-Spiele, da sie mehr für die jüngeren Schüler geeignet sind. Deswegen gibt es viele andere Aktivitäten, in denen sie ihr Vorwissen aktivieren und durch Ratespiele besser lernen können. Im Folgenden werden einige solcher Aktivitäten dargestellt.

### **Beispiel 1. Kreuzworträtsel**

Niveaustufe: B1

Sozialform: Einzelarbeit

Zeit: 10 Minuten

Materialien: Arbeitsblatt mit dem Kreuzworträtsel

Ziel: Einübung des Wortschatzes.

Verlauf: Die Schüler sollen mithilfe den unter beschriebenen Wörtern, die Wörter erraten und in das Kreuzworträtsel einschreiben. Am Ende bekommen sie auch ein Lösungswort. (siehe im Anhang 1)

Variante: Die Aktivität heißt Wörtersuche. Die Schüler bekommen ein Arbeitsblatt mit versteckten Wörtern, die horizontal oder vertikal versteckt sind (siehe im Anhang 2).

Vorteil: Das Spiel dauert nicht lange. Es ist für die Einführung und den Schlussteil der Unterrichtsstunde angemessen. Auf eine interessante Weise wiederholt man den Wortschatz.

Nachteil: Man braucht viel Zeit, um es alleine zu erstellen. Der Lehrer bezahlt alleine den Druck der Kreuzworträtsel.

Quelle: Mein selbst erstelltes Kreuzworträtsel, das ich im Unterricht verwendet habe.

### **Beispiel 2. Beruferaten (Pantomime)**

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: Plenum

Zeit: 5-10 Minuten

Materialien: Tafel, Kreide

Ziel: Einübung des Wortschatzes zum Thema „Berufe“.

Verlauf: Der Lehrer oder Spielleiter denkt sich einen Beruf aus. Zur späteren Kontrolle kann die Berufsbezeichnung an eine zurückgeklappte Tafelhälfte geschrieben werden, die die restlichen Mitschüler nicht sehen können. Danach versucht der Spielleiter durch eine Handbewegung den Beruf zu beschreiben, damit es die Schüler leichter erraten können. Die Mitschüler dürfen nur Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Derjenige, der den Beruf erraten hat, darf sich den nächsten ausdenken.

Mögliche Fragen: Arbeitest du mit der Hand / mit Maschinen? Arbeitest du in einer Fabrik / zu Hause? Ist das Produkt aus Holz / Plastik? Finden wird das, was du herstellst, in unserem Haus?

Varianten: 1. Der Lehrer kann in einer Schachtel / einem Beutelchen die Wörter auf Zetteln vorbereiten. Danach ziehen die Schüler ein Zettel und versuchen es mithilfe der Pantomime zu zeigen. Man kann irgendein Thema durch ein solches Spiel wiederholen.

Vorteil: Eine spaßvolle Übung, die auch zum Lachen bringen kann. Die Schüler bewegen sich ein bisschen und sind entspannend. Das Spiel dauert nicht zu lange und ist für die Einführung und das Ende der Stunde geeignet.

Nachteil: Vielleicht kommen nicht alle Schüler an die Reihe.

Quelle: Wicke, 1995: 22

### **Beispiel 3. Der Fühlsack**

Niveaustufe: B1/B2                      Sozialform: Sitzkreis

Zeit: 10 Minuten                      Materialien: Gegenstände, undurchsichtiger Beutel / eine Plastiktüte

Ziel: Einübung der Adjektive und des Wortschatzes.

Verlauf: Der Spielleiter legt einen möglichst schwer zu erfühlenden und ertastenden Gegenstand in einen undurchsichtiger Beutel oder eine Plastiktüte. Die Mitspieler dürfen den Gegenstand nicht sehen. Einer oder mehrere Mitspieler dürfen ihre Hand in den Beutel stecken und den Gegenstand betasten. Gleichzeitig beschreiben sie ihn für die anderen Gruppenmitglieder (z.B. den Schlüssel). Wenn ein Mitspieler sich ziemlich sicher ist, um welchen Gegenstand es sich handelt, darf er eine Vermutung äußern.

Varianten: 1. Die Schüler können von zu Hause Gegenstände mitnehmen und sie in den Beutel legen. 2. Man kann zwei Gruppen bilden und somit einen kleinen Wettbewerb machen, wer mehr Gegenstände erraten wird.

Vorteil: Ein sehr interessantes Ratespiel, das die Motivation wecken kann. Man kann es als Einstieg in die Unterrichtsstunde verwenden. Die Schüler üben dabei Sätze zu formulieren und passende Adjektive zu verwenden.

Nachteil: Man muss mehrere Gegenstände haben, die zum Thema geeignet sind.

Quelle: Wicke, 1995: 28-29

### **Beispiel 4. Tabble (Tafel)**

Niveaustufe: B1/B2                      Sozialform: gesamte Lerngruppe, Partnerarbeit, Kleingruppen

Zeit: 10 Minuten                      Materialien: Tafel und Kreide / Blatt Papier und Stift

Ziel: Einübung des Wortschatzes.

Verlauf: Der Lehrer / Gruppenspielleiter schreibt ein Wort an die Tafel oder auf ein Blatt Papier. Die restlichen Mitspieler müssen Wörter finden, die einen Buchstaben des vorgegebenen Wortes enthalten und in einem Kreuzworträtsel horizontal oder vertikal angefügt werden können.

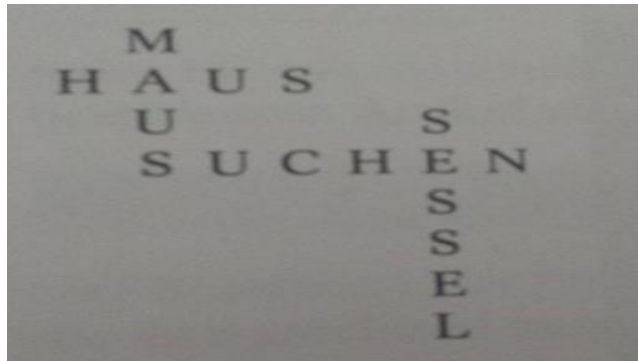


Abb. 6 Beispiel eines Tabbles

Vorteil: Das Spiel dauert nicht lange und ist sehr interessant. Der Lehrer muss für das Spiel zu Hause nichts vorbereiten. Das Spiel ist besonders für den Schlussteil der Unterrichtsstunde geeignet.

Nachteil: Die Schüler können sich nicht an alle Wörter sofort erinnern.

Quelle: Wicke, 1995: 41

### **Beispiel 5. Heißer Stuhl**

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: Gruppenarbeit

Zeit: 10 Minuten

Materialien: Stuhl, Tafel

Ziel: Einübung des Wortschatzes zum bestimmten Thema.

Verlauf: Für das Spiel wird ein Stuhl im Klassenzimmer vor der Tafel platziert. Eine Schülerin oder ein Schüler kommt nach vorne, setzt sich auf den „heißen Stuhl“ und schaut in Richtung Klasse (nicht an die Tafel). Die Lehrkraft schreibt ein Wort an die Tafel, ohne dass dieser Schüler es sehen kann. Die Mitschüler lesen das Wort und müssen es so erklären, dass der vorne sitzende Schüler es erraten kann. Dabei können sie beispielsweise Umschreibungen oder Synonyme von diesem Wort benutzen. Bevor das Spiel beginnt, werden dafür zwei Teams gebildet. Aus beiden Teams wird nun das Wort gleichzeitig von einem Schüler erklärt. Das Team, das am schnellsten das Wort erklärt, gewinnt und bekommt einen Punkt. Nun kommt ein Schüler aus dem anderen Team auf den „heißen Stuhl“.

Varianten: Man kann zwei Gruppen bilden und aus jeder Gruppe einen Schüler auf den „heißen Stuhl“ stellen. Jede Gruppe erklärt seinem sitzenden Gruppenmitglied das Wort. Ein Punkt bekommt die Gruppe, die als erstes das Wort errät.

Vorteil: Das Spiel ist entspannend und spaßig. Die Schüler üben dabei Sätze zu formulieren und die Angst vom Sprechen zu besiegen. Die Lehrerin muss für das Spiel nichts vorbereiten.

Nachteil: Nicht alle Schüler können mit dem Wortschatz gleich umgehen, so dass manche von ihnen das Wort super erklären werden und die anderen es nicht so gut machen werden.

Quelle: Goethe-Institut<sup>9</sup>

Alle diese Aktivitäten sind sehr interessant und wirken motivierend. Es gibt noch zahlreiche Ratespiele, die man im Unterricht verwenden könnte, wie z.B. das Henker Spiel, Assoziationspiel, Wer bin ich?, Quizspiele mit Hilfe der PowerPoint, usw.

### ***Sprech-, Lese- und Schreibspiele***

Unter der Einteilung „Sprech-, Lese- und Schreibspiele“ versteht man verschiedene Wort-, Satz-, und Assoziationsketten, Zettelgeschichten, genauso wie Frage-/Antwortspiele. Diese Art der Spiele ist für die Schüler sehr wichtig, weil sie miteinander mehr kommunizieren und somit ihre Sprachfertigkeit verbessern können. Neben dem Sprechen, können sie mithilfe der Schreibspiele auch die Schreibfähigkeit beherrschen. Im Weiteren werden einige Aktivitäten präsentiert, die den Schülern interessant sind und ihnen beim Lernen sehr helfen können.

#### **Beispiel 1. Fang den Ball (Sprechspiel)**

Niveaustufe: B1

Sozialform: Sitzkreis

Zeit: 5-10 Minuten

Materialien: Stühle, kleiner Ball

Ziel: Gemeinsame Erstellung einer zusammenhängenden Geschichte.

Verlauf: Der Lehrer fordert die Schüler auf, im Kreis Platz zu nehmen. Er erklärt ihnen die Regeln der Aktivität. Der Lehrer oder Schüler, der den Ball als erster in der Hand hält, beginnt eine Geschichte. Dabei bleibt es ihm freigestellt, ob er dies im ganzen Satz oder nur mit einigen Wörtern sagt. Nachdem er den Ball einem anderen Schüler zuwirft, muss dieser die Erzählung fortsetzen. Der Ball soll kreuz und quer im Kreis geworfen werden.

Varianten: 1. Man kann es als Kennenlernspiel verwenden, und zwar so, dass ein Schüler eine Frage stellt und der Schüler, der den Ball fängt, auf die Frage antwortet. 2. Anstatt einer Geschichte, kann man ein Assoziationskettenspiel spielen.

Vorteil: Das Spiel dauert nicht zu lange und verlangt keine Vorbereitung des Lehrers. Man kann es auch mit Erwachsenen spielen. Es ist sehr interessant, entspannend, spaßig und kann zum Lachen bringen.

Nachteil: Die schwächeren Schüler könnten Schwierigkeiten haben, da sie mit den Wortschatz und der Satzreihenfolge vielleicht nicht gut umgehen.

Quelle: Wicke, 1995: 85

---

<sup>9</sup> [https://www.goethe.de/de/m/spr/unt/kum/jug/jla/20472099.html#accordion\\_toggle20515213](https://www.goethe.de/de/m/spr/unt/kum/jug/jla/20472099.html#accordion_toggle20515213), abgerufen am 6.9.2017

### **Beispiel 2.** Auf einer Insel gestrandet (Sprechspiel)

Niveaustufe: B2

Sozialform: Kleingruppenarbeit

Zeit: 15 Minuten

Materialien: Papierstücke

Ziel: Die eigene Meinung äußern und begründen, Argumente auswerten und erläutern.

Verlauf: Jeder Schüler bekommt ein Stück Papier und schreibt darauf ein Gegenstand. Die Papierstücke werden in der Tüte vermischt und jeder zieht eins. Die Schüler werden in Kleingruppen geteilt (max. 4 Schüler). Der Lehrer erklärt ihnen die Aufgabe: die Gruppen sind auf einer Insel gestrandet und nur zwei aus der Gruppe können überleben. Das einzige, was sie mit sich haben, ist der Gegenstand, den die gezogen haben. Jeder muss seine Gruppe überzeugen, dass gerade er überleben soll und sein Gegenstand wichtig ist.

Varianten: Im Plenum gespielt. Die Schüler kommen nach vorne und sollen die ganze Klasse von seiner Wichtigkeit überzeugen, da nur die Hälfte der Klasse überleben kann. Die Klasse entscheidet, ob der Schüler glaubhaft war, bzw. seine Argumente gut waren, oder nicht.

Vorteil: Die Schüler zeigen in diesem Spiel ihre Fantasie und Wendigkeit. Es kann zu komischen Beschreibungen kommen und somit wirkt das Spiel sehr lustig. Der Lehrer muss für dieses Spiel nichts vorbereiten.

Nachteil: Das Spiel dauert etwas länger. Manche Schüler würden vielleicht Schwierigkeiten haben, etwas auszudenken und Sätze zu bilden.

Quelle: Die Aktivität übernahm ich von einer Kollegin, die sie im Unterricht während der Praxis einsetzte.

### **Beispiel 3.** Assoziationskette (Sprechspiel)

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: gesamte Lerngruppe

Zeit: 5 Minuten

Materialien: keine

Ziel: Entwicklung der Hörauffassung und Einübung des Wortschatzes.

Verlauf: Vor dem Spiel soll der Lehrer bestimmen, welche Wortart benutzt wird (z.B. Substantive, Adjektive). Der Lehrer beginnt das Spiel mit einem Wort (z.B. Zahnarzt). Der erste Schüler soll eine Assoziation zu diesem Wort geben (z.B. Zahnschmerzen). Der nächste Schüler sitzt fort und soll eine Assoziation zu *Zahnschmerzen* sagen. Das Spiel läuft solange, bis alle Schüler mindestens einmal an der Reihe waren.

Varianten: 1. Neben den Substantiven auch Artikel sagen 2. Wortkette (Sätze bilden)

Vorteil: Ein sehr interessantes Spiel. Die Schüler sollen sich nicht auf ein konkretes Thema halten. Sie können irgendeine Assoziation sagen und somit mit dem Spiel fortsetzen. Der Lehrer



muss für dieses Spiel nichts vorbereiten. Das Spiel dauert nicht lange und ist für die Einführung oder den Schlussteil der Stunde geeignet.

Nachteil: Es ist möglich, dass sich die Schüler an ein deutsches Wort nicht erinnern können.

Quelle: Babić, 1999:169-170

#### **Beispiel 4.** Anweisungen zu jungen Schriftstellern (Schreibspiel)

Niveaustufe: B2

Sozialform: Kleingruppenarbeit

Zeit: 15 Minuten

Materialien: 1 Wortlisten mit 9 Listen, 2 Würfel (pro Gruppe)

Ziel: Schriftliche Verfassung einer Geschichte.

Verlauf: Der Lehrer teilt die Schüler in Gruppen (4-5 Schüler). Jede Gruppe bekommt die Wortliste mit neun Listen. Jede Liste enthält 11 Wörter unter den Nummern von 2 bis 12. Jede Gruppe soll neun Mal würfeln und aus jeder Liste anhand der gewürfelten Zahl ein Wort bekommen. Anhand der gewürfelten neun Wörter sollen sie eine Geschichte verfassen und die Sätze mithilfe verschiedener Artikeln und Präpositionen bilden. Am Ende wird es komische Geschichten geben.

Vorteil: Das Spiel ist spaßig und bringt zum Lachen. Es entstehen sehr komische Geschichten. Auf die Schüler wirkt das Spiel sehr entspannend.

Nachteil: Das Spiel dauert zu lange und verlangt viel Vorbereitung von der Seite des Lehrers.

Quelle: Babić, 1999:174-176

Es gibt noch weitere Aktivitäten dieser Art, die man im Unterricht einsetzen konnte, wie zum Beispiel: in Paaren ein Interview (Dialog) verfassen, eine Bildergeschichte verfassen, Ping-pong spielen (in zwei Gruppen soll z.B. ein Diebstahl geklärt werden, indem die Detektiv- und Verdächtigengruppe (zick-zack) einen Dialog erstellen; jeder Schüler sagt einen Satz) usw.

#### ***Diskussions- und Entscheidungsspiele***

Die Diskussions- und Entscheidungsspiele werden selten im Unterricht benutzt. Der größte Nachteil ist, dass sie zu lange dauern, meistens eine ganze Unterrichtsstunde. Deswegen wird nur ein Beispiel vorgegeben.

#### **Beispiel 1.** Diskussion über soziale Netzwerke

Niveaustufe: B2

Sozialform: Gruppenarbeit

Zeit: 25 Minuten

Materialien: Computer, Projektor, Arbeitsblatt

Ziel: Eine Diskussion führen und eigene Meinungen äußern können.

Verlauf: Der Lehrer lässt den Schülern ein Video anschauen (<http://www.netzdurchblick.de/medienkompetenz.html>). Danach verteilt er sie in Kleingruppen und gibt jeder Gruppe ein Arbeitsblatt (siehe im Anhang 3). Der Lehrer liest die Fragen und motiviert die Schüler eine Diskussion zum Thema „Soziale Netzwerke“ zu führen.

Variante: Man bildet zwei Gruppen (Pro und Contra Seite). Eine Gruppe ist für die soziale Netzwerke und die andere gegen. Dadurch erstellt man eine Debatte und große Diskussion. Der Lehrer oder ein Schüler kann der Moderator sein.

Vorteil: Die Schüler üben durch das Spiel, ihre Äußerungen zu bilden. Sie kommunizieren miteinander nur auf Deutsch.

Nachteil: Das Spiel dauert zu lange und verlangt viel Vorbereitung von dem Lehrer und den Schülern.

Quelle: iSLCOLLECTIVE<sup>10</sup>

### ***Reaktionsspiele***

Zu den Reaktionsspielen zählen verschiedene Klatschrhythmusspiele, Flaschendreher und Stuhlwechselspiele. Solche Spiele entsprechen mehr den niedrigeren Stufen. Es gibt aber einige, die man auch mit den älteren Schülern spielen könnte. Im Folgenden wird ein Beispiel dargestellt, das für alle Altersstufen geeignet ist. Es handelt sich um ein Klatschrhythmuspiel, das man als Motivationsspiel am Anfang oder am Ende der Stunde einsetzen kann.

#### **Beispiel 1. Vize – Präsi**

Niveaustufe: B1/B2

Sozialform: Sitzkreis

Zeit: 5-10 Minuten

Materialien: keine

Ziel: Gut zuhören, kooperativ arbeiten und sich entspannen.

Verlauf: Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Lehrer ist der Chef, der links neben ihm sein "Vize". Der links neben dem Vize die 1, daneben die 2 usw. Der letzte rechts neben dem Chef ist der "Depp" und darf auch so angesprochen werden. Jeder merkt sich seine Nummer bzw. seinen Namen. Der Chef gibt den Takt vor: Zuerst beide Hände auf die Schenkel, dann einmal klatschen, dann linker Daumen an die linke Schulter, dann rechter Daumen an die rechte Schulter usw. Der Viertakter wird so lange geübt, bis ihn alle einigermaßen beherrschen. Der Chef beginnt: Wenn der linke Daumen an der linken Schulter ist, sagt er seine Nummer (Chef), dann beim rechten Daumen im Takt die Nummer eines anderen (z.B. 5). Nr. 5 muss sofort im nächsten Takt weitermachen, also beim linken Daumen "5" sagen und beim rechten Daumen z.B. "6", usw. Wer einen Fehler

---

<sup>10</sup> [https://de.islcollective.com/resources/printables/worksheets\\_doc\\_docx/was\\_veroeffentlichst\\_du/computer-internet-und/42125](https://de.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/was_veroeffentlichst_du/computer-internet-und/42125), abgerufen am 6.9.2017

macht, darf auf den "Depp-Platz", die anderen rücken auf. Der Depp darf durch Klatschen und Schwätzen die anderen durcheinander bringen.

Vorteil: Ein sehr entspannendes und lustiges Spiel, das für alle Lebensalter geeignet ist. Es verlangt eine gute Konzentration und bringt am häufigsten zum Lachen. Der Lehrer muss für das Spiel nichts vorbereiten.

Nachteil: Für manche Schüler wirkt das Spiel vielleicht kindisch. Es kann zum Lärm kommen.

Quelle: Super-sozi.de<sup>11</sup>

Alle von diesen zahlreichen Beispielen, die als offline Spiele dargestellt sind, kann man sehr gut im Unterricht verwenden. Es wäre wünschenswert, mindestens eine solche Aktivität während der Unterrichtsstunde einzusetzen, damit die Schüler durch Spaß und Lust die deutsche Sprache belehren.

## 5.2. Online Spiele

Wenn das Wort „offline“ etwas bezeichnet, was außerhalb des Datennetzes ist, dann steht „online“ für etwas, was ans Internet angeschlossen ist.<sup>12</sup> Online Spiele sind daher Spiele, die man am Internet mithilfe eines Computers, Tablets oder Handys spielen kann.

Als online Sprachspiele für höhere Stufen kann man nicht so viele lehrhafte Spiele finden, wie es bei den offline Spielen der Fall ist. Im Internet kann man als Sprachspiele am meisten Ratespiele finden. Dabei denkt man auf verschiedene Quizspiele, als auch Kreuzworträtsel und Zuordnungsspiele. Die besten Webseiten mit Sprachspielen sind folgende:

1. <http://schulbibo.de/deutsch-lehren-lernen/sprach-spiele-spielmaterial/lernspiele-goetheinstitut/>
2. [https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_b2/b2\\_erkund\\_uebungen\\_index.htm](https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_b2/b2_erkund_uebungen_index.htm).

Im Folgenden werden einige Beispiele der online Sprachspiele vorgestellt und genau wie die offline Spiele detailliert beschrieben.

### **Beispiel 1. Zimmereinrichten**

Niveaustufe: B1

Sozialform: Einzelarbeit

Zeit: 5 Minuten

Materialien: Computer, Internetanschluss

Ziel: Wiederholung des Wortschatzes und Zuordnung der Preise zum bestimmten Möbel.

Verlauf: Die Schüler sollen den gegebenen Preis zum passenden Möbelstück zuordnen.

---

<sup>11</sup> <http://www.super-sozi.de/index.php/spielekartei/actionspiele-6/90-vize-praes-i>, abgerufen am 6.9.2017

<sup>12</sup> Vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/online>, abgerufen am 6.9.2017



Abb.7 Das Spiel „Zimmereinrichten,,

Vorteil: Das Spiel dauert nicht lange. Es ist interessant und verlangt keine Vorbereitungen.

Nachteil: Jeder Schüler muss einen Computer oder ein Tablett mit Internetanschluss haben.

Quelle: <http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/zimmereinrichten/main.html>

## Beispiel 2. Himmelsrichtungen

Niveaustufe: B1

Sozialform: Einzelarbeit

Zeit: 5-10 Minuten

Materialien: Computer, Internetanschluss

Ziel: Einübung des Wortschatzes und der Himmelsrichtungen am Kompass.

Verlauf: Es gibt zwei Teile des Spiels. Erstens sollen die Schüler die Himmelsrichtungen zum Kompass ziehen und an die richtige Stelle setzen. Im zweiten Teil sollen sie in das Feld einschreiben, in welche Richtung der Kompass zeigt (z.B. nach Südosten).

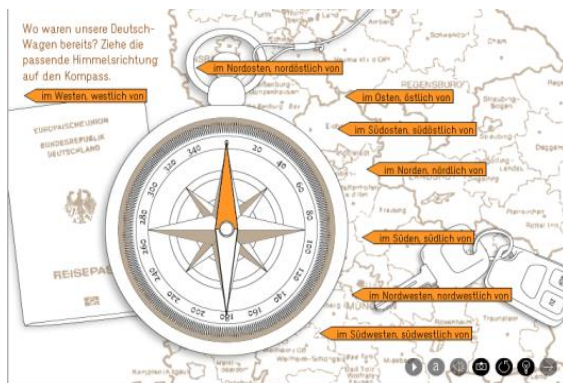


Abb.8 Der erste Teil des Spiels

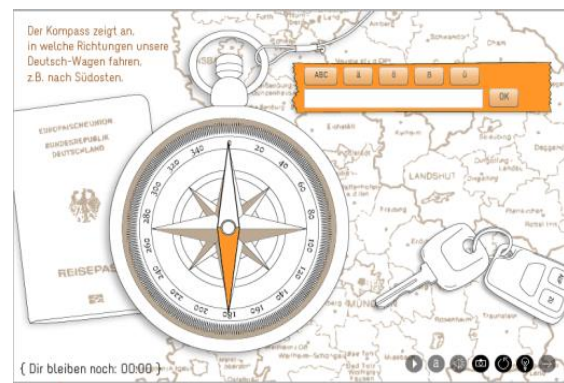


Abb.9 Der zweite Teil des Spiels

Vorteil: Das Spiel ist interessant und lehrhaft. Es dauert nicht lange und verlangt keine Vorbereitungen.

Nachteil: Jeder Schüler muss einen Computer oder ein Tablett mit Internetanschluss haben.

Quelle: [http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/spiel\\_13/de/main.html](http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/spiel_13/de/main.html)

### Beispiel 3. Antonyme

Niveaustufe: B2

Sozialform: Einzelarbeit

Zeit: 5 Minuten

Materialien: Computer, Internetanschluss

Ziel: Einübung der Adjektive und Antonyme.

Verlauf: Die Schüler sollen, anhand eines Adjektivs, sein Antonym im leeren Feld einschreiben. Unter dem Satz haben sie die Möglichkeit, die Antwort zu überprüfen.

**Wortschatz**  
Finden Sie zu den Adjektiven Antonyme.  
? Unseren Lösungsvorschlag erfahren Sie, wenn Sie an der Frage auf das Fragezeichen klicken.

*Frau Schwarz und Herr Weiß sind sehr unterschiedlich:*

0. **Muster:** Sie ist **dick**, er ist **dünn**.

1. Wenn sie morgens aufsteht, ist sie **munter**. Er dagegen ist   
? munter ==>

2. Sie findet das Fußballspiel **interessant**, er findet es   
? interessant ==>

3. Sie hört Musik gerne **laut**, er lieber   
? laut ==>

4. Sie mag **dunkle** Möbel, er   
? dunkle Möbel ==>  Möbel

5. Sie ist **neizin**, er

Abb.10 Die Adjektiv und Antonym Übung

Vorteil: Antonyme werden auf eine interessantere Weise eingeübt. Das Spiel bietet den Schülern auch Lösungen, so dass man später für die gemeinsame Überprüfung nicht Zeit verbrauchen muss.

Nachteil: Man muss einen Computer oder ein Tablett mit Internetanschluss haben.

Quelle: [https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_b2/b2\\_antonyme-adjektive1.htm](https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_b2/b2_antonyme-adjektive1.htm)

### Beispiel 3. Rund um die Ehe

Niveaustufe: B2

Sozialform: Einzelarbeit

Zeit: 5 Minuten

Materialien: Computer, Internetanschluss

Ziel: Einübung des Wortschatzes zu den Zusammensetzungen mit dem Wort *Ehe*.

Verlauf: Die Schüler sollen die Lücken ergänzen. Es handelt sich um Zusammensetzungen mit dem Wort *Ehe*. Die Wörter sind vorgegeben, so dass die Schüler nur erraten müssen, welches Substantiv wo passt.

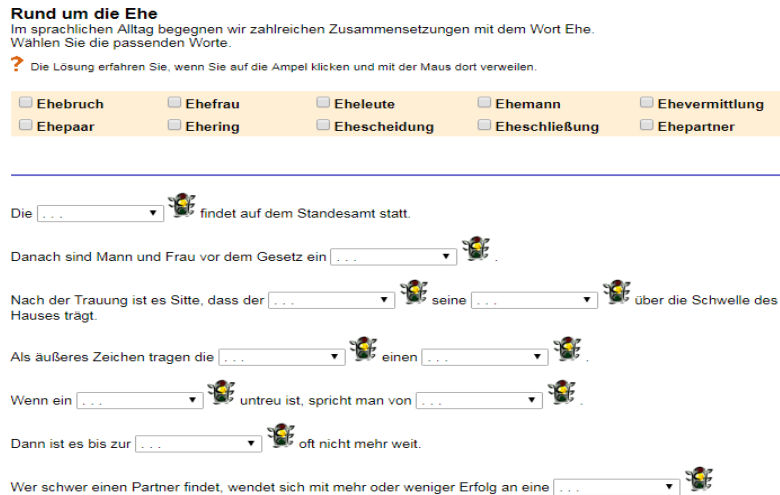


Abb.11 Die Wortschatzübung „Rund um die Ehe“

Vorteil: Das Spiel dauert nicht lange und verlangt keine Vorbereitung. Als Hilfe sind mögliche Wörter vorgegeben und die Schüler können sofort erfahren, ob sie das richtige Wort ausgewählt haben.

Nachteil: Jeder muss einen Computer oder ein Tablett mit Internetanschluss haben.

Quelle: [https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_b2/xman\\_02.htm](https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_b2/xman_02.htm)

Online Spiele sind beim Deutschlernen sehr praktisch. Sie ermöglichen den Schülern auch zu Hause zu lernen und den Lernstoff einzuüben. Während des Recherchierens bin ich auf ein online Spiel geraten, das man herunterladen kann. Es ist ein Abenteuerspiel für fortgeschrittene Deutschlerner ab dem Sprachniveau B1. Im Spiel handelt es sich um die Lösung eines Kriminalfalls. Durch interaktive Dialoge und Minispiele haben die Schüler die Möglichkeit, das Lese- und Hörverstehen zu verbessern. Es ist sehr interessant und ermöglicht den Lernern, dass sie den Wortschatz schneller beherrschen. Dieses online Spiel hätte ich den Schülern empfohlen, da sie durch Spiel und Spaß sicherlich etwas lernen werden, sogar auch unbemerkt. An folgender Web-Seite ist dieses Spiel zu finden:

<https://www.goethe.de/de/spr/ueb/mis.html>.

Sehr wichtig zu erwähnen ist das Kahoot – Quizspiel<sup>13</sup>, das sehr interessant ist und mit dem alle Schüler begeistert sind. Dieses Quiz spielt man online, so dass jeder ein Handy oder einen Computer braucht, um die Fragen beantworten zu können. Der Lehrer kann das Quiz an der vorgegebenen Webseite (Fußnote 13) selbst erstellen und somit den Schülern einen kleinen Wettbewerb vorbereiten. In diesem Spiel ist der Lehrer der Führer und er startet das Quiz an seinem Computer. Die Schüler sehen die Fragen und mögliche Antworten am Projektor und danach klicken sie die Antwort an ihren Handys oder Computers. Am Ende werden Punkte

<sup>13</sup> <https://kahoot.com/>, abgerufen am 6.9.2017

zusammengezählt und man bekommt einen Sieger. Es wäre gut, diese Art des Spieles öfters im Unterricht zu benutzen, denn dadurch kann man Grammatik, Wortschatz oder Fragen zu verschiedenen Texten einüben.

Der einzige Nachteil der online Spiele ist, dass man einen Internetanschluss braucht und dass die Schule mit Computern gerüstet sein muss. Deswegen benutzen die Lehrer eher offline Spiele, obwohl sie dafür mehr Zeit zur Vorbereitung und manchmal zu viel Geld für Materialien verbrauchen müssen. Da sich in der Gegenwart die Technologie immer mehr fortentwickelt, kann man vermuten, dass uns in der Zukunft mehrere online Spiele im Unterricht erwarten werden. Schon jetzt investiert man an besserer Technologieausstattung in den Schulen. Deswegen werden mindestens während fünf bis zehn Jahren alle Schulen entwickelter und werden den Schülern mehr Möglichkeiten zum Lernen ermöglichen.

## **6. Empirische Forschung**

Aufgrund der ganzen vorliegenden theoretischen Grundlage, habe ich mir einige Fragen gestellt, die ich auch untersuchen möchte. Es interessiert mich eigentlich, ob Sprachspiele an höheren Stufen des Deutschunterrichts im gleichen Maße verwendet werden, wie an den niedrigeren Stufen. Genauso stellte ich mir die Frage, ob die Schüler den Lehrstoff durch Sprachspiele wirklich leichter beherrschen können, dabei motivierender sind und zu den Lernergebnissen erfolgreicher und schneller kommen können. Zuletzt machte ich mir einige Gedanken über online Spiele, indem ich auch befragen möchte, ob sie aufgrund der heutigen Modernisierung im DaF-Unterricht eingesetzt werden.

Im Weiteren werden mein Forschungsziel und meine Hypothesen dargestellt.

### *Forschungsziel*

Diese Untersuchung wurde durchgeführt, um zu sehen, ob an höheren Sprachniveaus die Sprachspiele im Deutsch als Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden, was für einen Eindruck sie an die Schüler (Jugendliche) haben und ob die Lernergebnisse durch Sprachspiele erzielt werden können.

### *Hypothesen*

Die Hypothesen, die ich in dieser Forschung beweisen möchte, sind folgende: 1) an höheren Stufen verwendet man sehr selten Sprachspiele im Rahmen des DaF-Unterrichts, 2) durch Sprachspiele beherrscht man schneller den Lernstoff und erzielt die geplanten Lernergebnisse. 3) die Sprachspiele motivieren die Jugendliche, um im Unterricht aktiver

teilzunehmen und 4) an den höheren Stufen des DaF-Unterrichts werden online Sprachspiele benutzt.

## 6.1. Methodologie der Forschung

In diesem Teil der Arbeit werden die Instrumente (Methode), die Art der Forschung und die Probanden dargestellt.

### *Die Art der Forschung und Instrumente*

Diese Forschung wurde mithilfe der quantitativen Methode analysiert. Die Daten wurden anhand eines selbstständig erstellten Onlinefragebogens erworben, der aus 19 Fragen des geschlossenen Typs besteht. Der Fragebogen wurde in der Muttersprache der Probanden verfasst, weil es nicht darum ging, ihre fremdsprachliche Sprachbeherrschung unter Beweis zu stellen, sondern dass sie reale Angaben machen (siehe im Anhang 4). Der Onlinefragebogen wurde an sozialen Netzwerken geteilt, um schneller zu den Probanden zu kommen und damit ihnen die Ausfüllung eines solchen Fragebogens interessanter wird. Dies ist eine kollaborative Studie, an welcher eine Forscherin teilgenommen hat und die etwas überprüfen wird.

### *Probanden*

Die Probanden dieser Forschung wurden anhand des bewussten Auswahlverfahrens ausgewählt. An der Untersuchung nahmen die Schüler der Wirtschaftsschule und des Gymnasiums aus Županja teil. Den Onlinefragebogen füllten insgesamt 30 Schüler aus. In der folgenden Tabelle kann man die konkrete Anzahl der Probanden im Unterschied zu den Schulen, Klassen und Geschlechts sehen.

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Anzahl von Probanden

	Gymnasium		Wirtschaftsschule	
	2.Klasse	4.Klasse	2.Klasse	4.Klasse
männlich	1	2	1	1
weiblich	4	8	8	5
<b>insgesamt</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>6</b>



## 6.2. Ergebnisse

### Hypothese 1

Um einen Überblick zu geben, wird im Folgenden eine Tabelle dargestellt, die uns zeigt, ob Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts verwendet werden.

Tabelle 2. Prozent der Einsetzung von Sprachspielen im DaF-Unterricht im Unterschied zu allen Klassen

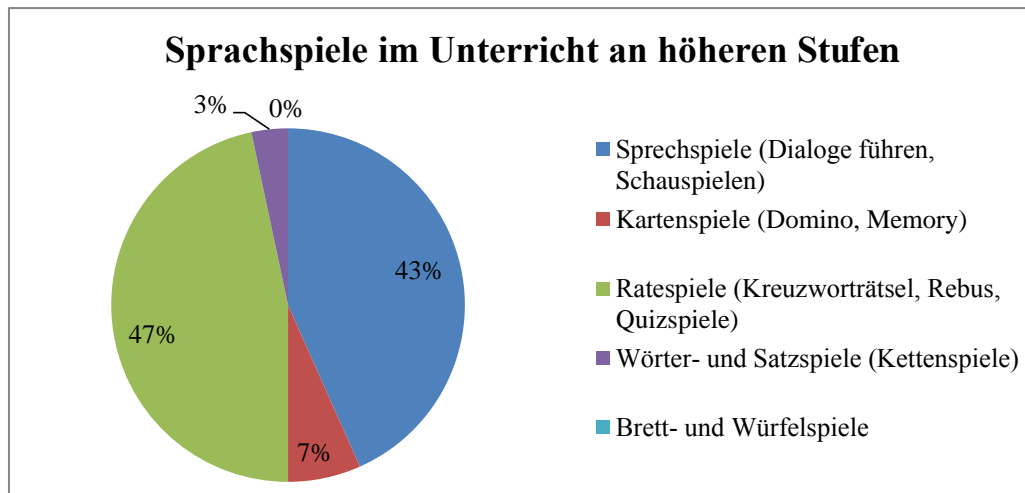
<b>Klasse</b>	<b>positive Antwort/ insgesamt befragte Schüler</b>	<b>Prozent (%)</b>
2. Gymnasium	3/5	60%
4. Gymnasium	6/10	60%
2. Wirtschaftsschule	6/9	66,7%
4. Wirtschaftsschule	0/6	0%

Aus der Tabelle kann man auslesen, wie 60% der Gymnasiasten bestätigt hat, dass Sprachspiele im Unterricht eingesetzt werden. Genauso sagten 66,7% Schüler der 2. Klasse Wirtschaftsschule, dass sie Sprachspiele benutzen. Aber im Gegensatz zu ihnen, verwenden die Schüler der 4. Klasse Wirtschaftsschule keine Sprachspiele. Falls man den Unterschied zwischen den zweiten und vierten Klassen macht, bekommt man folgende Ergebnisse.

Tabelle 3. Prozent der Einsetzung von Sprachspielen im DaF-Unterricht im Unterschied zu den 2. und 4. Klassen

<b>Klasse</b>	<b>Prozent der befragten Schüler (%)</b>
2. Klasse	64,3%
4. Klasse	37,5%

Anhand dieser Tabelle erfährt man, dass Sprachspiele im Deutschunterricht bei 64,3% der Zweitklässler und 37,5% der Viertklässler eingesetzt werden. Neben der Frage, ob im DaF-Unterricht Sprachspiele verwendet werden, wurde auch befragt, welche Spielarten am meisten benutzt werden. Die Schüler hatten im Fragebogen mehrere vorgegebene Beispiele und sollten anhand von diesen ankreuzen, welche Spiele am häufigsten im Unterricht eingesetzt werden. Der folgende Graph stellt dar, welche Spiele an höheren Stufen am meisten gespielt werden.



Graph 1. Die am meisten benutzten Sprachspiele im Unterricht

Aus diesem Graph kann man feststellen, dass man an höheren Stufen am meisten Dialoge und Schauspielsimulationen führt und verschiedene Ratespiele spielt.

#### Hypothese 2

Für die zweite Hypothese wurden fünf Aussagen aus dem Onlinefragebogen benutzt, um die Hypothese bestätigen zu können. Die Schüler sollten auf die Aussagen mit *ja* oder *nein* antworten. In der folgenden Tabelle wird man in Prozenten die Meinungen der Schüler zur diesen fünf Aussagen sehen können.

Tabelle 4. Prozent der Schüler, die bestätigen, dass man durch Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen und die geplanten Lernergebnisse erzielen kann

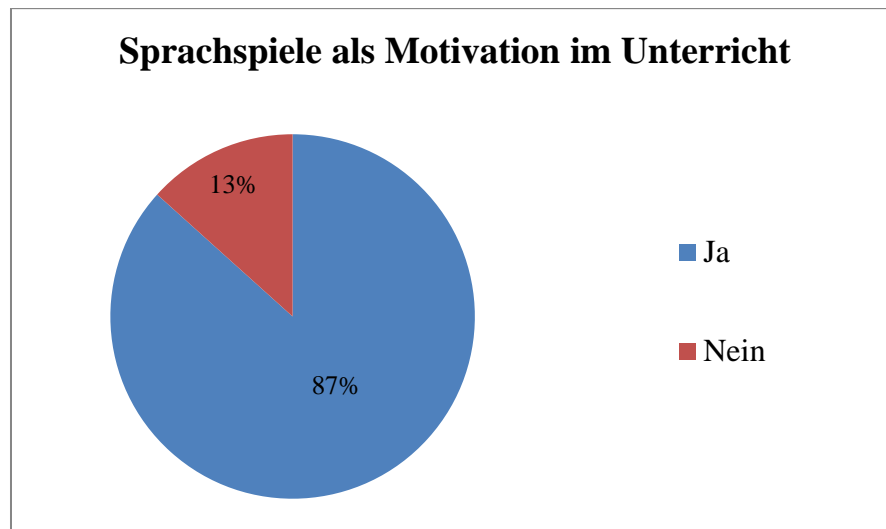
Aussage	Prozent der befragten Schüler (%)
<i>Die Sprachspiele erleichtern das Lernen des Stoffes.</i>	96,7%
<i>Durch Sprachspiele lerne ich den Lehrstoff schneller.</i>	93,3%
<i>Sprachspiele sind nützlich.</i>	96,7%
<i>Durch Sprachspiele merke ich mir leichter den Lernstoff.</i>	96,7%
<i>Sprachspiele helfen uns bei der Erzielung unserer Lernergebnisse (z.B. korrekte Aussprache, Intonation, Dialogführung, Darstellung eigener Äußerungen.)</i>	86,7%

Hiermit kann man feststellen, dass fast alle Schüler der Meinung sind, dass man durch Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen kann. Nur zwei Schüler waren nicht dieser Meinung. Genauso denken die Jugendlichen, dass sie sich den Lehrstoff mithilfe der Sprachspiele leichter merken können. In diesem Fall waren auch zwei Schüler dagegen. Fast alle von ihnen (96,7%) schätzen die Sprachspiele als nützlich. 86,7% der Befragten denken, dass man

die Lernergebnisse durch Sprachspiele leichter erzielen kann. 4 von insgesamt 30 Befragten war nicht dieser Meinung.

### Hypothese 3

Um die dritte Hypothese bestätigen zu können, wurde den Schülern auch eine Aussage gegeben, auf die sie mit *ja* oder *nein* antworten sollten. Die Aussage lautet: *Die Sprachspiele motivieren mich, um im Unterricht teilzunehmen.* Im nächsten Graph werden die Ergebnisse dieser Aussage dargestellt.



Graph 2. Prozent der Motivation zur Teilnahme im Unterricht

Aus diesem Graph sieht man ohne Zweifel, dass Sprachspiele die Schüler motivieren, im DaF-Unterricht teilzunehmen. Sogar 89% der befragten Schüler waren dieser Meinung und nur einige äußerten die Aussage als negativ.

### Hypothese 4

Zur Bestätigung der vierten Hypothese wurde den Probanden auch eine Frage gestellt. Man fragte sie, ob online Sprachspiele während des Deutschunterrichts verwendet werden. Auf diese Frage sollten sie genauso mit *ja* oder *nein* antworten. In der folgenden Tabelle werden die Aussagen der Schüler im Unterschied zu den Schulen präsentiert.

Tabelle 5. Prozent der Einsetzung von online Spielen im DaF-Unterricht

Schule	Prozent der befragten Schüler (%)
Gymnasium	20%
Wirtschaftsschule	0%

Hiermit ist zu sehen, dass online Sprachspiele nur bei 20% der Gymnasiasten eingesetzt wurden. Im Gegensatz zu ihnen verwendete man in der Wirtschaftsschule keine online Spiele.

### **6.3. Diskussion**

Aus der Untersuchung ergaben sich interessante Daten und nicht alle meiner Thesen wurden bestätigt. Anhand der bekommenen Ergebnisse konnte meine erste Hypothese (*an höheren Stufen verwendet man sehr selten Sprachspiele im Rahmen des DaF-Unterrichts*) nicht eindeutig als eine bestätigte These konstatieren werden. Falls man die Resultate im Unterschied zu allen vier Klassen beobachtet, sieht man, dass 60% der befragten Gymnasiasten und 66,7% der Zweitklässler der Wirtschaftsschule Sprachspiele im Unterricht verwenden. Genauso bekam man als Resultat, dass in der vierten Klasse Wirtschaftsschule keine Sprachspiele eingesetzt werden. Hiermit konnte man die Hypothese eher als negativ bestätigen. Aber, falls man die bekommenen Ergebnisse betrachtet und einen Unterschied zwischen den zweiten und vierten Klassen macht, ändern sich die Prozente. 64,3% der befragten Zweitklässler äußern sich, dass sie Sprachspiele im Unterricht haben. Im Gegensatz zu ihnen, benutzen nur 37,5% der Viertklässler die Sprachspiele. Hiermit kann man sehen, dass mit der höheren Stufe auch weniger Sprachspiele verwendet werden. Anhand dieser Ergebnisse kann man sich weitere Fragen stellen, wie z.B.: warum es zu solchen niedrigen Prozenten kam und ob dafür die Lehrer schuldig sind, denn nicht alle von ihnen belehren auf die gleiche Art und Weise. Durch diese zwei möglichen Sichten bestätige ich meine Hypothese eher als relativ positiv.

Durch die Analyse der Ergebnisse zur zweiten Hypothese wurde bestätigt, dass die Schüler die Sprachspiele als nützlich finden, dass man durch Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen und die Lernergebnisse leichter erreichen kann. Nach der Analyse von Daten, stieß ich auf das Ergebnis, dass von insgesamt 30 befragten Schülern, sogar 29 (96,7%) von ihnen die Sprachspiele als nützlich finden. Nur ein Schüler war gegen diese Meinung. Auf die Frage, ob Sprachspiele das Lernen erleichtern, antworteten genauso 96,7% der befragten Schüler positiv. 93,3% der Schüler waren der Meinung, dass man den Lehrstoff durch Sprachspiele schneller beherrscht. Nur zwei Schüler stimmten nicht zu. Die Aussage, dass man sich durch Sprachspiele den Lernstoff leichter merkt, äußerten 96,7% der Befragten als positiv. Diese Aussage bestätigte auch nur ein Schüler als negativ, und zwar derselbe, der sich auch zu den vorigen drei Fragen negativ äußerte. Wahrscheinlich handelt es sich um einen schlechteren Schüler, der keine Lust zum Lernen hat und deswegen die Deutsche Sprache nicht mag. Nämlich, sein ganzer Fragenbogen war mit negativen Antworten ausgefüllt. Zu der letzten, und zwar der wichtigsten Aussage, äußerten sich 86,7% der Befragten, dass sie positiv ist. Nämlich,

nur 4 Schüler waren nicht der Meinung, dass uns Sprachspiele bei der Erzielung unserer Lernergebnisse helfen.

Anhand der bekommenen Resultate zur dritten Hypothese (*die Sprachspiele motivieren die Jugendliche, um im Unterricht aktiver teilzunehmen*) kann man die These als positiv bestätigen. 80% der Gymnasiasten und 93,3% der Schüler aus der Wirtschaftsschule war der Meinung, dass die Sprachspiele sie zur Teilnahme im Unterricht motivieren. Falls man die Gesamtzahl der Befragten beobachtet, bekommen wir als Ergebnis, dass insgesamt 26 der befragten Schüler (87%) die Sprachspiele als Motivation sehen und nur 4 von ihnen (13%) nicht dieser Meinung sind. Diesen Resultaten stimme ich zu und denke, dass Sprachspiele auf die Motivation der Schüler wirklich einen Einfluss haben.

Mithilfe der gesammelten Daten zur Bestätigung der vierten Hypothese (*an den höheren Stufen des DaF-Unterrichts werden online Sprachspiele benutzt*) wurde diese These als relativ negativ erwiesen. Aus den Ergebnissen konnte man sehen, dass nur 20% der Gymnasiasten online Sprachspiele im DaF-Unterricht benutzen, wobei in der Wirtschaftsschule keine online Spiele eingesetzt werden. Aufgrund dieser negativen Resultate, konnte man auch eine weitere Forschung durchführen und dieses Problem detaillierter befragen. Nämlich, als Grund können die Lehrer oder die Ausstattung der Technologie in den Schulen zuständig sein. Dementsprechend bestätige ich meine vierte Hypothese eher als negativ.

#### **6.4. Schlussfolgerung**

Anhand der durchgeführten Forschung wurden die zweite und dritte Hypothese als positiv bestätigt. Dadurch wurde bewiesen, dass man durch Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen und die geplanten Lernergebnisse erzielen kann. Die erste Hypothese wurde als relativ positiv bestätigt, denn nicht alle Klassen verwendeten Sprachspiele im gleichen Maße. Den Gymnasiasten werden Sprachspiele häufiger im Unterricht eingesetzt, was bei den Schülern der Wirtschaftsschule nicht der Fall ist. Die Viertklässler sagten, dass sie im Unterricht überhaupt keine Sprachspiele benutzen, was ich nicht glauben kann. Deswegen werde ich im nächsten Abschnitt einige Beispiele der Spiele geben, die man im Unterricht der Wirtschaftsschule verwenden kann. Meine letzte Hypothese wurde als negativ bewiesen, was mich nicht besonders überrascht, denn für online Spiele müssen die Klassenzimmer mit genügend Computer ausgerüstet sein. Die meisten Schulen können sich eine solche Investition nicht gönnen und deswegen versuchen sie je weniger online Spiele zu benutzen.

Wie schon gesagt wurde, gebe ich hier einige Sprachspiele vor, die im Unterricht der vierten Klasse Wirtschaftsschule eingesetzt werden können. Als Beispiele verwende ich die

Sprachspiele aus dem sechsten Kapitel dieser Arbeit. Erstens hätte ich das Dominospiel *Frage + Antwort* empfohlen. Weitergehend würde ich *Würfelgesteuerten Fragen* und *Tabble* verwenden. Weitere Sprachspiele, die der Wirtschaftsschule geeignet sind, sind: *Heißer Stuhl*, *Assoziationskette*, *Diskussionsspiele* und das *Kahoot* Quizspiel. Als Beispiel habe ich eine Unterrichtsstunde für die vierte Klasse Wirtschaftsschule vorbereitet, in der ich drei Sprachspiele eingesetzt habe (*Henker Spiel*, *Tabble* und *Würfelgesteuerte Fragen*). Im Anhang 5 befindet sich der Unterrichtsentswurfsbogen dieser Stunde.

Hiermit kann man sehen, dass mindestens ein Sprachspiel pro Stunde einsetzen werden kann. Die Sprachspiele helfen uns nicht nur beim Interessewecken der Schüler, sondern auch beim Erreichen der Lernergebnisse. Im Gymnasium haben die Schüler als Ziel, die richtige Aussprache und Intonation zu beherrschen, in Gesprächen anhand eines bestimmten Themas teilzunehmen, kurze Briefe, Mitteilungen und Berichte zu erstellen, ihren Vokabular mit Hilfe verschiedener Sprachübungen zu erweitern und ihre eigene Erfahrungen, Meinungen und Äußerungen mündlich auszudrücken.<sup>14</sup> In der Wirtschaftsschule halten sich die Schüler mehr an wirtschaftliche Themen und deswegen sind ihre Ziele etwas anders gerichtet. Sie sollen über verschiedene Themen der Wirtschaft sprechen können, ihre Ausdrucksfähigkeit fördern, ihre Kommunikationsfähigkeit mithilfe verschiedener Dialoge (einfachen Arbeitssituationen) erweitern, kurze Berichte, Briefe und E-Mails verfassen und kritische Meinungen zur Weltwirtschaft äußern können. Genauso befähigt man die Schüler, dass sie Kroatien als ein offenes Land und ihre Lage in der Weltwirtschaft vorstellen können.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/strani\\_jezici/1-strani.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/strani_jezici/1-strani.pdf), abgerufen am 6.9.2017

<sup>15</sup> Vgl. [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/strukovne/njemacki-e.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/strukovne/njemacki-e.pdf), abgerufen am 6.9.2017

## Schlusswort

In dieser Arbeit beschäftigte ich mich mit Sprachspielen an höheren Stufen und versuchte sie als eine positive Erscheinung im DaF-Unterricht darzustellen. Mithilfe reicher Literatur und Autoren wurden Sprachspiele aus allen Sichten definiert. Daher kann man sie als Spiele definieren, die den Schülern das Interesse wecken, sie zur Teilnahme im Unterricht motivieren und ihnen das Lernen der Sprache erleichtern und belustigen können. Durch die Forschung wurde bewiesen, dass man Sprachspiele an höheren Stufen sehr selten benutzt. Genauso wurde bestätigt, dass die Mittelschüler aus Županja solche Spiele noch immer beliebt und nützlich finden, weil ihnen Sprachspiele dabei helfen, den Lernstoff leichter zu beherrschen, genau wie ihre Lernergebnisse leichter zu erzielen. Hiermit bekam man die Meinungen der Schüler nur aus einer Stadt. Deswegen könnte man eine weitere Forschung durchführen und dasselbe auch die Schüler aus anderen Städten befragen, um die Hypothesen mit Sicherheit bestätigen zu können. Genauso wäre es gut, eine Forschung an die Lehrer zu richten, um dabei untersuchen zu können, warum sie Sprachspiele an höheren Stufen nicht öfters verwenden.

Sprachspiele leisten uns viele Vorteile. Durch sie kann man den Unterricht dynamischer konstruieren, das Klassenklima positiv halten und den Schülern die Schultage fröhlicher machen. Sprachspiele helfen den Schülern ihr Selbstvertrauen zu bilden und mithilfe der kommunikativen Aufgaben die Angst vor Sprechen zu besiegen. Genauso helfen sie ihnen dabei, sich mit den Mitschülern besser zu vertragen, sich zu sozialisieren und kooperativ zu arbeiten. Diese Spiele können zum Erreichen der Lernergebnisse sehr gut vorkommen. Es gibt viele Arten der Spiele, in denen man z.B. die Aussprache und Intonation, die Erstellung eigener Meinungen, den Wortschatz, die Grammatik und noch viele andere Sachen einüben kann.

Hiermit will ich noch einmal betonen, dass die Sprachspiele im jeden Fall eine gute Sache sind und niemanden etwas Negatives leisten können. Als Lehrer müssen wir ja an unsere Schüler denken und ihnen den Unterricht interessant erstellen. Deswegen können uns die Sprachspiele sehr von Hilfe sein, denn durch das Spiel lernen alle, sogar auch Erwachsene leichter und fröhlicher.

## **Zusammenfassung und Schlüsselwörter**

Sprachspiele definieren sich als Spiele, die eine deutliche sprachliche Zielsetzung haben und dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten (Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben) dienen. Sie ermöglichen eine dynamischere Stunde und helfen den Schülern den Lernstoff leichter zu beherrschen. In dieser Arbeit wird der Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen dargestellt, genau wie die Vor- und Nachteile der Sprachspiele. Als Beispiel werden einige Arten der Sprachspiele dargeboten und beschrieben. Wenn man das Wort *Sprachspiele* hört, denkt man sofort an die Grundschule und an verschiedene Spiele, die man dort mit den Schülern spielen kann. Wenn man aber die Mittelschule betrachtet, stellt man sich die Frage, ob die Sprachspiele an höheren Stufen genauso beliebt sind, wie an den niedrigeren Stufen, ob die Schüler mithilfe dieser Spiele den Lernstoff genauso leichter beherrschen und zu den Lernergebnissen erfolgreicher und schneller kommen können. Um auf diese Fragen antworten zu können, wurde eine kurze Untersuchung durchgeführt, die die Einsetzung der Sprachspiele an höheren Sprachniveaus im Deutsch als Fremdsprachenunterricht, ihren Eindruck an die Schüler der Mittelschule und ihren Einfluss auf die Erzielung der Lernergebnisse darstellt. Die Forschung wurde an 15 Schülern der Wirtschaftsschule und 15 Schülern des Gymnasiums aus Županja mithilfe eines selbst erstellten Onlinefragebogens durchgeführt. Durch die Analyse der Ergebnisse wurde bewiesen, dass Sprachspiele an höheren Stufen seltener benutzt werden, aber dass sie die Schüler zur Teilnahme im Unterricht motivieren. Genauso wurde bestätigt, dass die Schüler durch die Verwendung der Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen und die Lernergebnisse leichter erzielen können.

**Schlüsselwörter:** Sprachspiele, Deutsch als Fremdsprache, Fremdsprachenunterricht, B1/B2 Sprachniveaustufe, Spiele im Unterricht, Motivation, Lernergebnisse.



## Sažetak i ključne riječi

Jezične igre se definiraju kao igre koje imaju jasan jezični cilj i služe za stjecanje i jačanje vokabulara, struktura, fraza i temeljnih vještina (govor, slušanje, čitanje, pisanje). One omogućuju stvaranje dinamičnijeg nastavnog sata te pomažu učenicima u lakšem svladavanju gradiva. U ovom radu će biti prikazan odnos između učenja i igre, kao i prednosti i nedostaci jezičnih igara. Za primjer će biti navedeno i opisano nekoliko vrsta jezičnih igara. Kada čujemo riječ *jezične igre*, pomislimo odmah na osnovnu školu i na razne igre koje se ondje mogu igrati s učenicima. No, kada promotrimo srednju školu postavljamo si pitanje, jesu li jezične igre na višim razinama jednako omiljene kao i na nižim, olakšavaju li one učenicima svladavanje gradiva te uspješniji i brži dolazak do ishoda učenja. Kako bi se moglo odgovoriti na ova pitanja, provedeno je kratko istraživanje koje prikazuje razinu korištenja jezičnih igara na višim jezičnim razinama u nastavi njemačkog kao stranog jezika, dojam učenika srednje škole o jezičnim igrama te njihov utjecaj na postizanje ishoda učenja. Istraživanje je provedeno nad 15 učenika ekonomske škole i 15 učenika gimnazije iz Županje uz pomoć samostalno izrađenog online upitnika. Analizom rezultata je dokazano, kako se jezične igre na višim razinama rjeđe koriste, ali da motiviraju učenike na sudjelovanje u nastavi. Jednako tako je potvrđeno, da učenici mogu uporabom jezičnih igara brže svladati gradivo te lakše postići ishode učenja.

**Ključne riječi:** jezične igre, njemački kao strani jezik, nastava stranog jezika, B1/B2 govorna razina, igre u nastavi, motivacija, ishodi učenja.

## Literaturverzeichnis

### Bücher und Zeitschriften

- Babić, Snježana (1999): *Igre u nastavi stranog jezika - iskustvo iz nastave njemačkog jezika. Život i škola. Časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*. Br.1-2, S.165-177.
- Bohn, Rainer; Schreiter, Ina (1997): *Sprachspielereien für Deutschlernende*. Leipzig, Berlin, München: Langenscheidt Verlag Enzyklopädie.
- Dauvillier, Christa; Lévy-Hillerich, Dorothea (2004): *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut.
- Mertens, Eva; Potthoff, Ulrike (2000): *Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht*. Frankfurt: Cornelsen-Scriptor.
- Paul, Jean (1963): *Levana oder Erziehlehre*. Bad Heilbronn: Klinkhardt Verlag.
- Schellenberg, Wilhelm; Tarassova, Elena A. (2002): Sprachspielerische Twxtbau-Studien. *Deutsch als Fremdsprache. Zeitschrift zur Theorie und Praxis des Deutschunterrichts für Ausländer*. Heft 2-39. Lehrgang, S.108-111.
- Spier, Anne (1981): *Mit Spielen Deutsch lernen*. Frankfurt am Main: Cornelsen-Scriptor.
- Steffens, Wilhelm (1998): *Spielen mit Sprache im ersten bis sechsten Schuljahr*. Berlin: Schneider-Verlag Hohengehren
- Wicke, Reiner E. (1995): *Handeln und Sprechen im Deutschunterricht*. München: Verlag für Deutsch.

### Internetquellen mit Autoren

- Busse, Dietrich (1987): *Historische Semantik*. Kapitel 8, S.205-220. [http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Germanistik/AbteilungI/Busse/Anmeldeformulare\\_Busse/Hist-Sem-8.pdf](http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Germanistik/AbteilungI/Busse/Anmeldeformulare_Busse/Hist-Sem-8.pdf), abgerufen am 6.9.2017.
- Eckert, Felicitas; Klemm, Sabine (1998): WIR WOLLEN SPIELEN! Spiel- und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und Kulturbörse TU Berlin. *Luddinga. Spielen im Fremdsprachenunterricht*.  
- <http://www.ludolingua.de/wp2014/wp-content/uploads/miscellaneous/kap4-spielendlernen.pdf>, abgerufen am 6.9.2017.  
- <http://www.ludolingua.de/wp2014/wp-content/uploads/miscellaneous/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf>, abgerufen am 6.9.2017.
- Felnerová, Lucie (2006): *Spiele im Deutschunterricht bei den Schülern mit Lernstörungen*. [https://is.muni.cz/th/66052/pedf\\_m/Diplomova\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/66052/pedf_m/Diplomova_prace.pdf), abgerufen am 6.9.2017.
- Ludwig, Sabine: <http://www.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>, abgerufen am 6.9.2017.
- Rašková, Iva (2009): *Kommunikative Spiele als Voraussetzung zum Erfolg im Deutschunterricht*. <http://theses.cz/id/6ky2fe/57269-570611444.pdf>, abgerufen am 6.9.2017.

Wiggershaus, Rolf (2012): Wittgensteins Philosophie: Sprachspiele. *Universal-Lexikon*.  
[http://universal\\_lexikon.deacademic.com/320382/Wittgensteins\\_Philosophie%3A\\_Sprachspiele](http://universal_lexikon.deacademic.com/320382/Wittgensteins_Philosophie%3A_Sprachspiele), abgerufen am 6.9.2017.

### **Internetquellen ohne Autoren**

[http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/strani\\_jezici/1-strani.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/strani_jezici/1-strani.pdf), abgerufen am 6.9.2017

[http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/strukovne/njemacki-e.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/strukovne/njemacki-e.pdf), abgerufen am 6.9.2017

<http://www.duden.de/rechtschreibung/offline>, abgerufen am 6.9.2017.

<http://www.duden.de/rechtschreibung/online>, abgerufen am 6.9.2017.

<http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/sprachniveau.php>, abgerufen am 6.9.2017.

[http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/spiel\\_13/de/main.html](http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/spiel_13/de/main.html), abgerufen am 6.9.2017.

<http://www.goethe.de/ins/pl/pro/deutsch-wagen/spiele/zimmereinrichten/main.html>, abgerufen am 6.9.2017.

<http://www.gruppenspiele-hits.de/wortspiele-sprachspiele.html>, abgerufen am 6.9.2017.

<http://www.super-sozi.de/index.php/spielekartei/actionspiele-6/90-vize-praesi>, abgerufen am 6.9.2017.

[https://de.islcollective.com/resources/printables/worksheets\\_doc\\_docx/was\\_veroeffentlichst\\_du/computer-internet-und/42125](https://de.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/was_veroeffentlichst_du/computer-internet-und/42125), abgerufen am 6.9.2017.

<https://kahoot.com/>, abgerufen am 6.9.2017.

[https://www.goethe.de/de/m/spr/unt/kum/jug/jla/20472099.html#accordion\\_toggle20515213](https://www.goethe.de/de/m/spr/unt/kum/jug/jla/20472099.html#accordion_toggle20515213), abgerufen am 6.9.2017.

<https://www.goethe.de/de/spr/ueb/mis.html>, abgerufen am 6.9.2017.

[https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_b2/b2\\_antonyme-adjektive1.htm](https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_b2/b2_antonyme-adjektive1.htm), abgerufen am 6.9.2017.

[https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen\\_b2/xman\\_02.htm](https://www.schubert-verlag.de/aufgaben/uebungen_b2/xman_02.htm), abgerufen am 6.9.2017.

## **Tabellen- und Abbildungsverzeichnis**

### **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Anzahl von Probanden

Tabelle 2. Prozent der Einsetzung von Sprachspielen im DaF-Unterricht im Unterschied zu allen Klassen

Tabelle 3. Prozent der Einsetzung von Sprachspielen im DaF-Unterricht im Unterschied zu den 2. und 4. Klassen

Tabelle 4. Prozent der Schüler, die bestätigen, dass man durch Sprachspiele den Lernstoff schneller beherrschen und die geplanten Lernergebnisse erzielen kann

Tabelle 5. Prozent der Einsetzung von online Spielen im DaF-Unterricht

### **Abbildungsverzeichnis**

Abb.1 Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen

Abb.2 Spieltafel für das Brettspiel „Das Media Spiel“

Abb.3 Spieltafel für das Brettspiel „Frage und Antwort“

Abb.4 Beispiel für das Dominospiel „Frage + Antwort“

Abb.5 Beispiel für die Würfel-Fragekarten

Abb. 6 Beispiel eines Tabbles

Abb.7 Das Spiel „Zimmereinrichten,,

Abb.8 Der erste Teil des Spiels

Abb.9 Der zweite Teil des Spiels

Abb.10 Die Adjektiv und Antonym Übung

Abb.11 Die Wortschatzübung „Rund um die Ehe“

### **Graphiken**

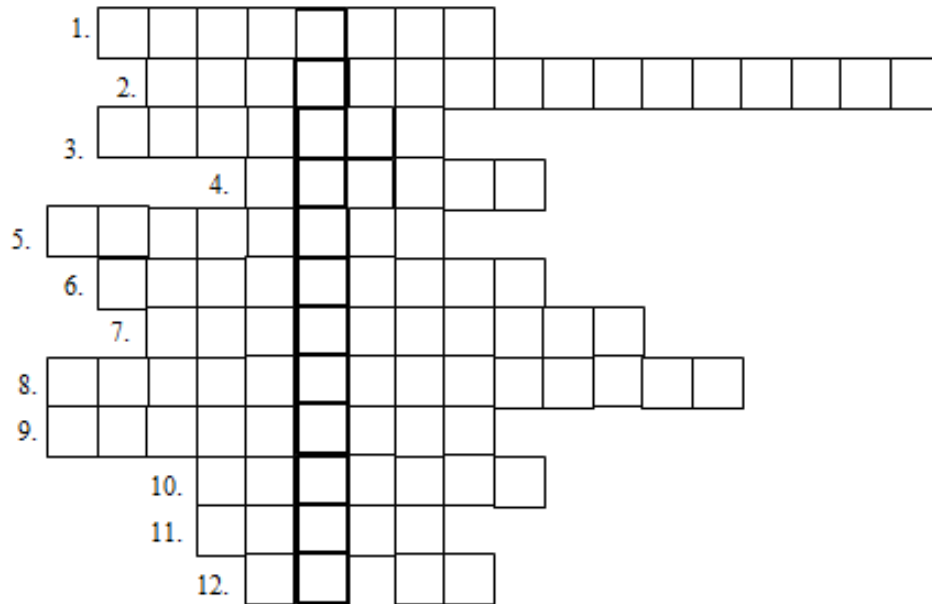
Graph 1. Die am meisten benutzten Sprachspiele im Unterricht

Graph 2. Prozent der Motivation zur Teilnahme im Unterricht

# ANHANG

## Anhang 1. Kreuzworträtsel

**Aufgabe:** Ergänze das Kreuzworträtsel anhand der gegebenen Sätze. Am Ende bekommst du ein Lösungswort.



1. Ein sehr bekannter Schauspieler, der mehrere erfolgreiche Rollen hatte und viele Fans hat.
2. Eine Art des Filmes, die kleine Kinder sehr mögen und die animiert ist.
3. Das Synonym von *bekannt* und *legendär*.
4. Der Gegenstand, mit dem man einen Film aufnimmt.
5. Das Textbuch eines Filmes mit genauen Anweisungen für alle Einzelheiten.
6. Jemand, der einen Film inszeniert.
7. Die zentrale/wichtige Gestalt in einem Film.
8. Das muss man kaufen, um einen Film im Kino anschauen zu können.
9. Das Synonym von *die Art des Films*. Das Wort kommt aus der französischen Sprache.
10. Jemand der sehr gerne Filme sieht.
11. Die kleinere Einheit eines Films. Meistens wechselt sie sich ständig ab.
12. Das Kurzwort für Kriminalfilm.

Das Lösungswort: \_\_\_\_\_

## Anhang 2. Wörtersuche

### Wörtersuche

Du hast hier 10 Wörter versteckt. Du musst diese Wörter finden und einkreisen.

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

### Lösung für "Wörtersuche"

Du hast hier 10 Wörter versteckt. Du musst diese Wörter finden und einkreisen.

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

## Was veröffentlichst du?

Sieh dir das Video an und diskutiere in der Gruppe, welche Problematik hier dargestellt wird! Was veröffentlicht ihr über euch im Internet?



<http://www.netzdurchblick.de/medienkompetenz.html>

- Wen kann man hier sehen?
- Wie sieht der Mann aus?
- Wohin will er gehen?
- Wie fühlt er sich?
- Was möchte er erreichen?
- Wen trifft er im Büro?
- Welche Folgen hat das "Treffen"?



### Diskutiert weiter!

- Seit wann benutzt ihr soziale Netzwerke?
- Wozu benutzt ihr sie?
- Wie oft geht ihr auf so eine Webseite?
- Welche Vorteile gibt es für euch durch die Benutzung sozialer Netzwerke?
- Welche negative Folgen habt ihr bereits durch die Benutzung sozialer Medien erfahren?

## Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts (Jezične igre na višim stupnjevima učenja njemačkog kao stranog jezika)

Poštovani,  
ovaj upitnik sastavljen je u svrhu istraživanja diplomskog rada pod nazivom "Sprachspiele an höheren Stufen des DaF-Unterrichts". Cijenim što ste odvojili Vaše vrijeme kako biste ispunili ovaj anketni upitnik. O sudjelovanju u ovom istraživanju odlučujete potpuno slobodno, a dobiveni odgovori ostaju anonimni.

\*Obavezno

### 1. Spol \*

- M
- Ž

### 2. Razred \*

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

### 3. Škola \*

- Gimnazija
- Tehnička
- Ekonomska



4. Jeste li učili njemački jezik u osnovnoj školi? \*

Da

Ne

5. Koliko godina sveukupno učite njemački jezik? \*

Vaš odgovor \_\_\_\_\_

6. Njemački mi je zanimljiv jezik. \*

Da

Ne

7. Na nastavi koristimo jezične igre. \*

Pod jezične igre podrazumijevamo igre za uvježbavanje vokabulara, rečeničnih struktura i sl. (npr. igre karata, Domino, igre asocijacije, križaljke...)

Da

Ne

8. Nastavnik/-ica se trudi objasniti nam gradivo kroz jezične igre.

\*

Da

Ne

9. Jezične igre su zabavne. \*

Da

Ne

10. Jezične igre olakšavaju učenje gradiva. \*

Da

Ne

11. Kroz jezične igre brže učim gradivo. \*

Da

Ne

12. Jezične igre su korisne. \*

Da

Ne

13. Kroz jezične igre lakše pamtim gradivo. \*

Da

Ne

14. Jezične igre nam pomažu u svladavanju naših ciljeva učenja (npr. uvježbavanje izgovora, intonacije, vođenje dijaloga, iznošenje vlastitih mišljenja). \*

Da

Ne

15. Na nastavi koristimo online igre (jezične vježbe na internetu).

\*

Da

Ne

16. Online igre koristim i kod kuće radi dodatnog uvježbavanja gradiva. \*

Da

Ne

17. Koje vrste jezičnih igara najviše koristite u nastavi? \*

Igre uloga (glumiti, voditi dijaloge, razgovore u paru ili grupi)

Domino

Karte

Zagonetke, križaljke, rebusi

Igre riječima/rečenicama

Igre s kockicama

18. Jezične igre me motiviraju za daljnje učenje njemačkog jezika. \*

Da

Ne

19. Jezične igre me motiviraju da sudjelujem u nastavi. \*

Da

Ne

**PODNEŠI**

Nikada ne šaljite zaporku putem Google obrazaca.

UNTERRICHTSENTWURFBLOG

Allgemeine Angaben zur Stunde

<b>Studentin:</b>	Matia Adžamić
<b>Schule:</b>	Wirtschaftsschule, Zupanja
<b>Literatur:</b>	Direkt neu: Cwikowska B., Jaroszewicz B., Wojdat-Nikliewska A.; Zagreb: Klett (2013)
<b>Klasse:</b>	4.B; 9. Lehrjahr; B2
<b>Thema der Stunde:</b>	Saisonschlussverkauf (Einkaufen)
<b>Stundentyp:</b>	Einführung und Einübung
<b>Grobziel:</b>	Am Ende der Stunde werden die Schüler den Wortschatz zum Thema <i>Saisonschlussverkauf</i> anwenden können.
<b>Feinziele:</b>	Die Schüler werden das Thema der Stunde alleine erkennen, einige Assoziationen zum Wort <i>Saisonschlussverkauf</i> angeben, einen Text leise vorlesen und die Übersetzung der unbek. Wörter erraten, den Text laut vorlesen und übersetzen, den Wortschatz zum Thema <i>Einkaufen</i> verwenden und aufschreiben, eine Aufgabe anhand des Hörtextes lösen, Fragen bilden und auf sie antworten können.
<b>Erforderliches Vorwissen (Themen und/oder Inhalte):</b>	Die Schüler wissen schon von früher einige Wörter, die sie im Alltag benutzen und sich mit ihnen aufeinander treffen, wie z.B. das Geschäft, der Verkäufer, das Einkaufszentrum, das Angebot, usw.
<b>Unterrichtsmaterialien:</b>	Lehrbuch, Tafel, Kreide, Papier, CD-Player, Würfel

Verlauf der Stunde

I. EINLEITUNG

Phasen der Stoffbearbeitung/ Zeit	Lernziele	Aktivitäten der SchülerInnen (SuS)	Aktivitäten der Lehrerin /des Lehrers (L)	Methoden (Techniken, Verfahren)	Sozialformen, Medien (Materialien)	Didaktischer Kommentar
Einstieg (ca. 7 Min.)	Die Schüler werden durch das Henker Spiel das Thema der Stunde erkennen.	1.1.: Die SuS begrüßen die L.  Die SuS melden sich, um ein Buchstabe zu sagen. Sie erraten das heutige Thema.	Die L. kommt freundlich in die Klasse und begrüßt die SuS. Sie nimmt die Kreide und zeichnet 20 Striche an die Tafel. Sie sagt den SuS, dass sie jetzt einer nach dem anderen ein Buchstabe sagen, um das Rätselwort zu erraten. Das Rätselwort ist nämlich das Thema der Stunde	Sprechen;  Henker Spiel	Plenum;  Kreide, Tafel	

			Die SuS sagen die Übersetzung des Wortes auf Kroatisch.	(Saisonschlussverkauf). Die L. schreibt die Buchstaben, wenn es die SuS erraten. Nachdem sie das Thema erraten haben, fragt sie, was die Übersetzung auf Kroatisch ist.			
	Die Schüler werden einige Assoziationen zum Wort Saisonschlussverkauf angeben können.	Die SuS antworten auf die Frage der L. und erwähnen einige Assoziationen zum Wort <i>Saisonschlussverkauf</i> oder erraten sie, falls ihnen die L. einige Assoziationen beschreibt (nur wenn kein SuS etwas sagt).	Die L. bittet die SuS, einige Assoziationen zum Wort <i>Saisonschlussverkauf</i> zu sagen. Falls die SuS schweigen, beschreibt die L. einige Wörter, um ihnen zu helfen (z.B. Geschäft/ Einkaufszentrum - Wohin gehen wir, wenn wir etwas kaufen wollen?)	Sprechen; Assoziationen angeben	Plenum; keine Materialien		

## 2. HAUPTTEIL

Phasen der Stoffbearbeitung/ Zeit	Lernziele	Aktivitäten der SchülerInnen (SuS)	Aktivitäten der Lehrerin /des Lehrers (L)	Methoden (Techniken, Verfahren)	Sozialformen, Medien (Materialien)	Didaktischer Kommentar
Darbietung (ca. 5 Min.)	Die Schüler werden einen kurzen Text leise vorlesen und die Übersetzung der unbekanntesten Wörter, mithilfe der Lehrerin erraten können.	2.1.: Die SuS öffnen ihre Bücher auf S.67 und beginnen den Text leise zu lesen. Nachdem sie den Text vorgelesen haben, schauen sie ihn noch einmal an und sagen der L. die unbek. Wörter.  Sie erraten die Übersetzung der unbek. Wörter, nachdem die L. dieses Wort auf Deutsch beschrieben hat.	Die L. bittet die SuS, ihre Bücher S.67 zu öffnen und den Text leise (jeder für sich) vorzulesen. Nachdem sie es gemacht haben, sagt sie den SuS, dass sie noch einmal den Text anschauen und ihr die unbek. Wörter sagen. Wenn die SuS ihr ein unbek. Wort sagen, beschreibt sie dieses Wort auf Deutsch, so dass die SuS alleine die Übersetzung erraten.	Leises Lesen, Sprechen (unbek. Wörter übersetzen)	Einzelarbeit, Plenum; Lehrbuch	
Erarbeitung (ca. 5 Min.)	Die Schüler werden den Text laut vorlesen und übersetzen können.	2.2.: Jeder SuS liest einen Satz laut vor und übersetze ihn. Sie gehen der Reihe nach, wie sie sitzen. Falls jemand einen Satz falsch übersetzt, helfen ihm die Mitschüler.	Nachdem sie alle unbek. Wörter übersetzt haben, sagt die L. den SuS, dass sie jetzt der Reihe nach (jeder einen Satz) laut vorlesen und übersetzen. Die L. achtet auf ihre Aussprache und Übersetzung, und korrigiert sie, falls es nötig ist.	Lautes Lesen und Übersetzen des Textes	Einzelarbeit; Lehrbuch	

<p>Die Schüler werden den Wortschatz zum Thema <i>Einkaufen</i> wiederholen, verwenden und aufschreiben können.</p>	<p>2.3.: Die SuS schließen ihre Bücher. Sie setzen sich in 4 Gruppen und jede Gruppe nimmt ein Blatt Papier. Sie hören der L. aufmerksam zu, während sie die Anweisungen für das Spiel gibt. Die SuS beginnen mit dem Spiel und schreiben irgendwelche Wörter, die mit dem Thema <i>Einkaufen</i> zu tun haben und dabei mindestens ein Buchstabe aus den vorigen Wörtern enthalten. Am Ende liest jede Gruppe ihre Wörter vor und die Gruppe, mit den meisten Wörtern, ist Sieger.</p>	<p>Die L. bittet die SuS, ihre Bücher zu schließen. Sie teilt sie in 4 Gruppen. Jede Gruppe nimmt ein leeres Blatt Papier. Die L. erklärt ihnen die Aufgabe (ein SuS beginnt mit dem Spiel und schreibt irgendein Wort auf das Papier, das mit dem Thema <i>Einkaufen</i> zu tun hat. Danach kommt der nächste SuS an die Reihe und schreibt ein anderes, aber so, dass es ein Buchstabe aus dem vorigen Wort benutzen muss. Sie können vertikal und horizontal die Wörter schreiben und irgendein Buchstabe benutzen, Hauptsache man bekommt dann ein „Kreuzworträtsel“ (siehe im Anhang ein Beispiel)). Nachdem die SuS mit dem Spiel beginnen, geht die L. durch die Klasse und beobachtet sie. Sie gibt ihnen 5Min für das Spiel und danach liest jede Gruppe ihre Wörter vor, und die Gruppe, die am meisten Wörter hat, ist Sieger.</p>	<p>Tabble (Tafel) Spiel, Schreiben</p>	<p>Gruppenarbeit; Ein Blatt Papier pro Gruppe, Stift</p>	
<p>(ca. 10 Min.)</p>	<p>Die Schüler werden anhand eines Hörtextes die Aufgabe lösen können.</p>	<p>2.4.: Die SuS öffnen ihre Bücher (S.67; Aufg.2). Sie hören den Text und lösen die R/F-Aufgabe. Nach dem Hören, melden sich die SuS, um die Sätze laut vorzulesen und sie zu überprüfen.</p>	<p>Hören; R/F- Aufgabe lösen</p>	<p>Einzelarbeit; Lehrbuch, Stift, CD- Player</p>	
<p>(ca. 10 Min)</p>					



### 3. SCHLUSSTEIL

Phasen der Stoffbearbeitung/ Zeit	Lernziele	Aktivitäten der SchülerInnen (SuS)	Aktivitäten der Lehrerin /des Lehrers (L)	Methoden (Techniken, Verfahren)	Sozialformen, Medien (Materialien)	Didaktischer Kommentar
Einübung (ca. 8 Min.)	Die Schüler werden durch ein Spiel Fragen zu den Texten stellen und auf sie antworten können.	3.1.: Die SuS hören der L. aufmerksam zu. Sie teilen sich in 2 Gruppen und beginnen mit dem Spiel. Ein SuS aus der Gruppe A kommt nach vorne und wirft den Würfel. Anhand der bekommenen Nummer, stellt er eine Frage und der S. aus der Gruppe B muss auf sie antworten. Danach kommt der nächste S. (Gruppe B) nach vorne und der S. aus der Gruppe A muss antworten.	Die L. sagt den SuS, dass sie noch ein Spiel spielen. Es heißt „Würfelgesteuerte Fragen“. Die L. verteilt die Schüler in 2 Gruppen. Sie werden einen kleinen Wettbewerb machen. Die L. schreibt Fragewörter mit Nummern an die Tafel (z.B. 1. Wann?, 2. Wo?,...). Die L. erklärt die Regeln (erst kommt ein S. aus der Gruppe A, wirft den Würfel und anhand der bekommenen Zahl, muss er dieses Fragewort benutzen und eine Frage im Rahmen von 10sec. bilden. Der S. darf den Text aus dem Buch anschauen und sich damit helfen. Danach muss der S. aus der Gruppe B auf diese Frage antworten. Einen Punkt können beide Gruppen bekommen, falls alles gut formuliert ist. Im Fall, dass jemand in 10sec. keine Frage gebildet hat, bekommt die Gruppe keinen Punkt, oder falls jemand falsch geantwortet hat). Die L. passt während des Spieles auf, ob alles korrekt vergeht.	Kommunikatives Spiel (Würfelgesteuerte Fragen)	Gruppenarbeit; Würfel, Lehrbuch, Tafel, Kreide	

**Thema und Inhalte der nachfolgenden Stunde(n):** Wiederholung der Wörter aus der vorigen Stunde und Erweiterung des Wortschatzes durch das Thema „Methoden im Supermarkt, die auf unsere Sinne einwirken“ (S.67/Aufg.3.)

## TAFELPLAN

S A I S O N S C H L U S S V E R K A U F

1. Wann?    2. Wo?    3. Was?
4. Warum?    5. Wie viel?    6. Wie?

## ANHANG

Beispiel des Table Spiel

