

# Spiele im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der Perspektive der Lehrkräfte

---

Capan, Gabriela

Master's thesis / Diplomski rad

2024

*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:142:888315>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-21**



*Repository / Repozitorij:*

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



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Sveučilišni diplomski jednopredmetni studij Njemački jezik i književnost,  
nastavnički smjer

Gabriela Capan

**Igre u nastavi njemačkog kao stranog jezika u hrvatskim  
osnovnim školama iz perspektive nastavnika**

Diplomski rad

Mentorica: doc. dr. sc. Manuela Karlak

Sumentorica: dr. sc. Ivana Šarić Šokčević

Osijek, 2024.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za njemački jezik i književnost

Sveučilišni diplomski jednopredmetni studij Njemački jezik i književnost,  
nastavnički smjer

Gabriela Capan

**Igre u nastavi njemačkog kao stranog jezika u hrvatskim  
osnovnim školama iz perspektive nastavnika**

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, germanistika

Mentorica: doc. dr. sc. Manuela Karlak

Sumentorica: dr. sc. Ivana Šarić Šokčević

Osijek, 2024.

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek

Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek

Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt

(Ein-Fach-Studium)

Gabriela Capan

**Spiele im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der  
Perspektive der Lehrkräfte**

Diplomarbeit

Mentorin: Univ.-Doz. Dr. Manuela Karlak

Co-Mentorin: Dr. Ivana Šarić Šokčević

Osijek, 2024

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)

Gabriela Capan

**Spiele im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der  
Perspektive der Lehrkräfte**

Diplomarbeit

Geisteswissenschaften, Philologie, Germanistik

Mentorin: Univ.-Doz. Dr. Manuela Karlak

Co-Mentorin: Dr. Ivana Šarić Šokčević

Osijek, 2024

## IZJAVA – Vorlage

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio/la te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni. Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan/na da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 13.09.2024.

 0122229571

ime i prezime studenta, JMBAG

## Zusammenfassung

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit Spielen im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der Perspektive der Lehrkräfte. Zunächst wird der theoretische Hintergrund in Bezug auf Spiele und ihre Rolle im DaF-Unterricht beleuchtet, wobei danach der praktische Teil vorgestellt wird. Das Ziel der Untersuchung war es, die Häufigkeit, den Einsatz, die Gründe der Anwendung, die Art und Weise der Herstellung und die Vor- und Nachteile von Spielen im kroatischen DaF-Unterricht in der Grundschule aus der Perspektive der Lehrkräfte zu untersuchen. Die Analyse der Ergebnisse ergab, dass *Memory* die am häufigsten von Lehrenden verwendete Spielart ist. DaF-Lehrkräfte verwenden Spiele am häufigsten am Ende und in fast jeder Unterrichtsstunde. Sie erstellen hauptsächlich selbst entwickelte Spiele und nutzen oft digitale Hilfsmittel, am häufigsten *Wordwall*. Was digitale Spiele betrifft, gehen DaF-Lehrkräfte davon aus, dass sie sehr viele Vorteile haben, in erster Linie betonen sie die Verfügbarkeit der Spiele. Motivation ist der am häufigsten genannte Grund für die Nutzung von Spielen im DaF-Unterricht, wobei die Probanden am häufigsten mit Hilfe von Spielen die Fertigkeit Sprechen üben. Das notwendige Wissen in Bezug auf Spiele erhalten die Lehrenden durch Weiterbildungskurse. Man kann schlussfolgern, dass DaF-Lehrkräfte Spiele zu konkreten Lernzwecken einsetzen und in die Unterrichtsstunde aktiv integrieren und nicht nur zur Erholung und zum Spaß verwenden, wobei die DaF-Lehrkräfte angeben, dass Spiele so dann auch zur positiven Atmosphäre und Entwicklung der Fertigkeiten beitragen können.

Schlüsselwörter: Spiele im DaF-Unterricht, DaF-Lehrkräfte, der Fremdsprachenunterricht

<b>Einführung .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Spiele .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1. Spiele im Allgemeinen.....</b>	<b>2</b>
<b>1.2. Definition des Spiels.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Entwicklung der Spielformen .....</b>	<b>4</b>
<i>1.3.1. Explorationsspiele.....</i>	<i>5</i>
<i>1.3.2. Phantasiespiele .....</i>	<i>5</i>
<i>1.3.3. Konstruktionsspiele.....</i>	<i>5</i>
<i>1.3.4. Regelspiele.....</i>	<i>6</i>
<b>1.4. Spiele im Fremdsprachenunterricht .....</b>	<b>6</b>
<i>1.4.1. Didaktische Spiele.....</i>	<i>6</i>
<i>1.4.2. Sprachlernspiele .....</i>	<i>7</i>
<i>1.4.3. Kreative Spiele .....</i>	<i>7</i>
<i>1.4.4. Bewegungsspiele.....</i>	<i>7</i>
<i>1.4.5. Interaktionsspiele.....</i>	<i>8</i>
<i>1.4.6. Planspiele.....</i>	<i>8</i>
<b>1.5. Einfluss und Anwendung der Spiele im Unterricht .....</b>	<b>8</b>
<b>1.6. Bisherige Untersuchungen in Bezug auf die Verwendung von Spielen durch Lehrkräfte im DaF-Unterricht.....</b>	<b>10</b>
<b>2. Zur Untersuchung .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1. Ziel, Forschungsfragen und Hypothesen .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2. Forschungsdesign.....</b>	<b>13</b>
<i>2.2.1. Probanden.....</i>	<i>13</i>
<i>2.2.2. Instrument .....</i>	<i>13</i>
<i>2.2.3. Datenerhebung.....</i>	<i>14</i>
<b>2.3. Ergebnisse der Untersuchung.....</b>	<b>14</b>
<i>2.3.1. Hintergrundinformationen .....</i>	<i>14</i>
<i>2.3.2. Zur Art der Spiele und Häufigkeit der Anwendung im DaF-Unterricht.....</i>	<i>17</i>
<i>2.3.3. Zur Erstellung der Spiele und Verwendung digitaler Hilfsmittel .....</i>	<i>20</i>
<i>2.3.4. Zu den Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele im Unterricht.....</i>	<i>21</i>
<i>2.3.5. Zu den Gründen der Nutzung von Spielen im DaF-Unterricht und der Entwicklung der Fertigkeiten ..</i>	<i>22</i>
<b>2.4. Diskussion.....</b>	<b>27</b>



<b>3. Schlusswort .....</b>	<b>31</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>35</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>35</b>
<b>Sažetak.....</b>	<b>43</b>

## **Einführung**

Laut Artikel 31 des Gesetzes der UN-Kinderrechtskonvention hat jedes Kind das Recht auf Ruhe und Freizeit, Spiel- und Freizeitaktivitäten, die dem Alter der Kinder entsprechen, und auf freie Teilnahme am kulturellen Leben und an den Künsten (vgl.)<sup>1</sup>. Jedes Kind, ob jünger oder älter, nimmt im Laufe seines Lebens an spielerischen Aktivitäten teil und entwickelt sich so zum Menschen, der der modernen Gesellschaft Stand halten kann. „Sie bemerken irgendwann einmal, dass sie mit ihren Aktivitäten selbst etwas bewirken können [...] und wiederholen diese neue Erfahrung mit großer Ausdauer. Damit gewinnen Kinder eine Freiheit des Handels, die erst das Spielen mit sich und ihrer Umwelt ermöglicht“ (Heimlich 2023: 23). Durch spielerische Tätigkeiten entwickeln sich Phantasien, Ideen, Vorstellungen usw. Durch Spiele kreieren Kinder ihre eigene Wirklichkeit und bestimmen die jeweiligen Ziele (vgl. Heimlich 2023: 230).

Diese Diplomarbeit befasst sich mit Spielen im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der Perspektive der Lehrkräfte. Der Fokus dieser Arbeit ist auf den Lehrkräften und ihrem Verhältnis zu Spielen im DaF-Unterricht. Im theoretischen Teil werden Spiele allgemein dargestellt und definiert, d. h. was Spiele sind, welche Funktion sie haben und wie sie sich im Laufe des Lebens eines Menschen entwickeln und verändern. Weiter werden Spiele mit der Schule und dem Unterricht verbunden und dabei auch die Typen der Spiele genannt, ihre Rolle, ihr Einfluss und ihre Anwendung im Unterricht erklärt und Ergebnisse verschiedener Untersuchungen dargestellt. Nach dem theoretischen Teil folgt der praktische Teil. Der Forschungsteil enthält die Forschungsfragen, Hypothesen, Ziele, das Forschungsdesign, die Ergebnisse und Diskussion. Am Ende der Arbeit befinden sich die Schlussfolgerung und eine kurze Zusammenfassung der gesamten Arbeit.

---

<sup>1</sup> <sup>1</sup> <https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text>, abgerufen am 5.6.2024

# 1. Spiele

## 1.1. Spiele im Allgemeinen

Spiele werden von verschiedenen Wissenschaftlern, Philosophen und Pädagogen seit der Antike untersucht. Die Menschen versuchten sie durch die Geschichte vollständig und eindeutig zu definieren. Hauser (2021) versuchte die wichtigsten Beschreibungen des Spiels in einer chronologischen Reihenfolge darzustellen. Hauser (2021: 20) beschrieb auch, wie das Spiel durch „unerfüllte Wünsche“ beeinflusst werden kann: „Die Spannung zwischen Wünschen, welche in der Realität und den damit verbundenen sozialen Normen nicht erfüllt werden konnten, sollte ausgesöhnt werden durch das Spiel, durch die Erschaffung einer imaginären Welt“.

Im *Handbook of Child Psychology* wurde in den 90er Jahren die Definition des Spiels dargestellt. Hauser (2021: 21) zitiert Rubin (1983) und erklärt, dass das Spiel „funktional, symbolisch und regelgeleitet ist“ und später auch als „intrinsisch motiviert, frei von vorgegebenen Regeln, Unterscheidung von Spiel und Explorieren, stressfrei, minimale Lenkung durch Erwachsene [und] freie Wahl“ beschrieben werden kann. Hauser (2021: 21) nennt nach Rubin (1983: 697) die fünf Merkmale des Spiels:

Flexibilität: Grad der Variation der Verhaltenssequenzen bezüglich Funktionalität, positiver Affekt: Spiegelgesicht oder anderes Spielsignal, intrinsische Motivation: Spielen aus freier Wahl oder um der Sache willen, So-tun-als-ob: nicht Ernstfall und Mittel-Zweck-Unterscheidung: Spielende sind mehr mit dem Prozess befasst (also den Mitteln) als mit dem Zweck oder Ziel. (Rubin 1983: 697 zitiert nach Hauser 2021: 21)

Weiter erklärt Hauser (2021), wie das Spiel auch durch die Geschichte der Menschheit ausschließlich dem Lernen diene. In der Vergangenheit war die formale Bildung der Kinder für unsere Vorfahren ein Luxus, aber Kinder erhielten durch selbstständige Spiele neue Lernmöglichkeiten, d.h. sie konnten durch Spiele etwas Neues erlernen und erwerben.

## 1.2. Definition des Spiels

Man kann auf verschiedene Art und Weise spielen und deshalb versuchte Behme (1992:11) zunächst Spiele klarer zu definieren:

Das Spiel eine Sequenz von Tätigkeiten [ist], an der mindestens zwei Personen beteiligt sind, deren Verhalten teilweise durch ausdrückliche gesetzte oder zu setzende Regeln bestimmt wird. Die einen allen bekannten und definierten Zielzustand zu erreichen versuchen, den sie nur durch Austauschhandeln erreichen können, in denen mindestens einige zentrale Gegenstände verwendet werden (...). (Behme 1992: 11)

Behme (ebd.) erklärt auch, wie didaktische Spiele teilweise als Erholung betrachtet werden können:

Auch ein freier, spontaner Unterricht mit dem Ziel sich zu unterhalten kann als ein Teil des didaktischen Spiels angesehen werden. Für H. Rettner ist ebenfalls das Lernspiel der Versuch einer gezielten Kombination von motivierendem Spielerleben und lerneffektiven Inhalten. (Behme 1992: 11)

Nach Kleppin (2003: 246) behaupten Dauvillier und Lévy-Hillerich (2004: 17), dass „Spiele vor allem ein Spielziel haben [müssen], nicht nur ein Lernziel.“ Weiter erklären Dauvillier und Lévy-Hillerich (2004: 18) den Begriff *die Sprachlernspiele* und sagen, dass es sich dabei um Spiele handelt, die von Didaktikern und Lehrenden adaptiert wurden, damit sie die Unterrichtsinhalte auf spielerische Weise übertragen können. Sie erklären auch, warum sie den Begriff *Sprachlernspiele* verwenden und sagen, dass die Sprache gelernt wird, indem im Fremdsprachenunterricht gespielt wird. Mit Hilfe des Kompositums *Sprachlernspiele* wird dies deutlich beschrieben: „Anhand von *Spiele*n festigt, wiederholt, erweitert, benutzt der Lernende Elemente der *Sprache* und *lernt* dadurch.“ Das folgende Schema verdeutlicht den Zusammenhang von Spielen und Lernen (ebd.):

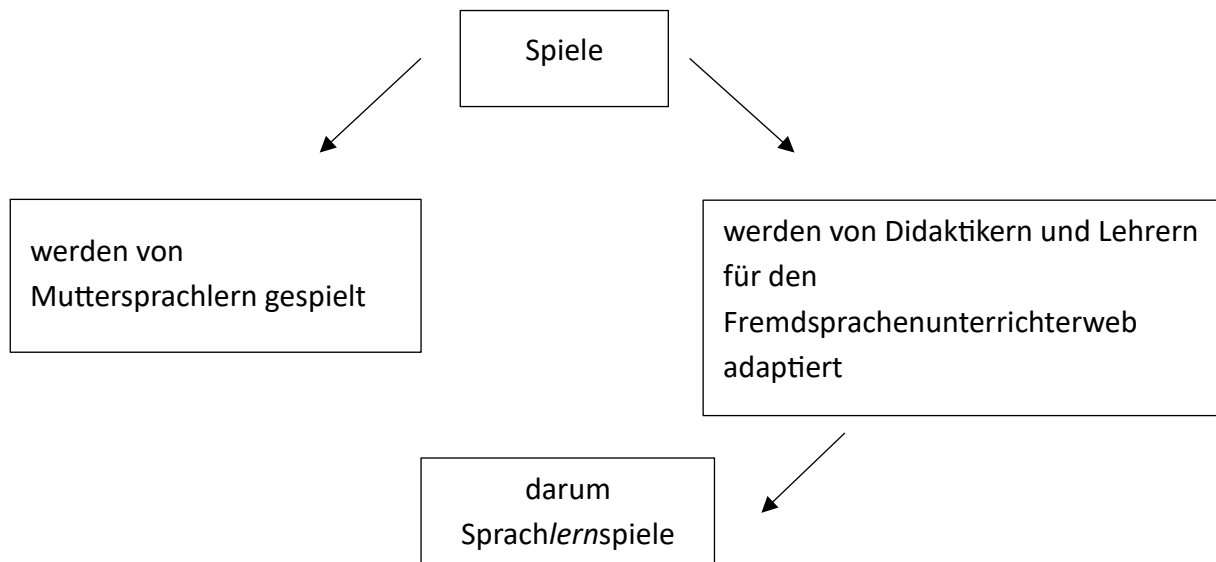


Abbildung 1: Zusammenhang von Spielen und Lernen (Dauvillier und Lévy-Hillerich 2004: 18)

### 1.3. Entwicklung der Spielformen

Das folgende Unterkapitel beschäftigt sich mit der Entwicklung des Spiels von der Kindheit bis ins Erwachsenenalter. Die Entwicklung des Spiels hängt von der sozialen und materiellen Umwelt des Kindes ab, in der es sich befindet. Das folgende Modell übernimmt Heimlich (2023) aus *Vom Spielzeug und vom Spielen* (Spiel gut Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug e.V 2012: 214) und zeigt die Entwicklung der Spielformen im Verlauf der Kindheit. Die einzelnen hier vorgestellten Spielformen existieren nebeneinander und schließen sich nicht gegenseitig aus (vgl. Heimlich 2023: 34).

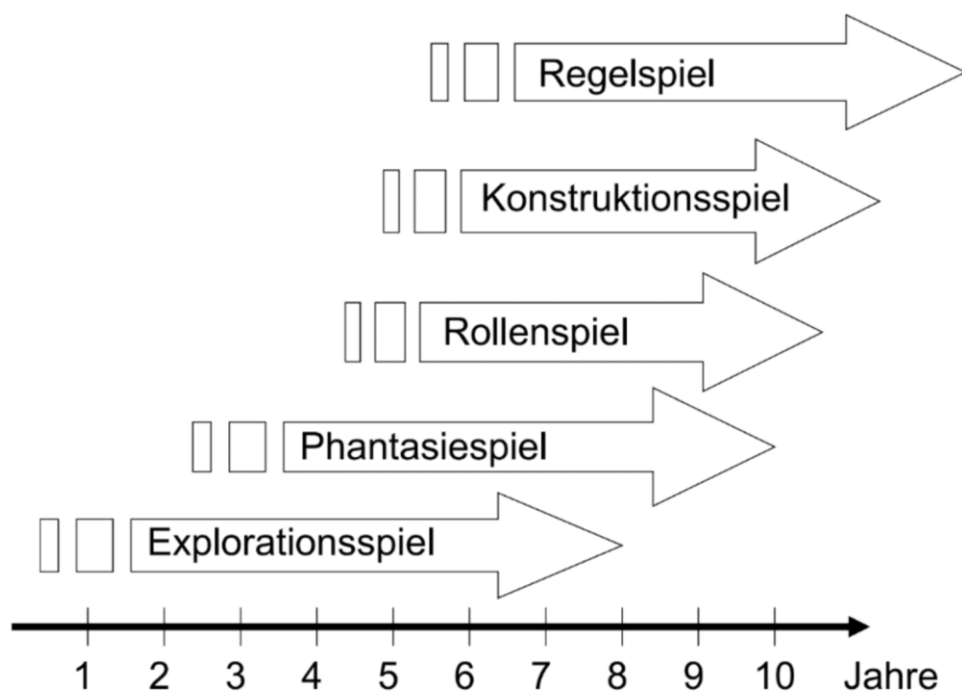


Abbildung 2: Entwicklungsmodell der Spielformen aus *Vom Spielzeug und vom Spielen* (2012: 214)

Hier ist sichtbar, dass sich zu Beginn des Lebens Kinder mit Explorationsspielen beschäftigen, weil sie so die für sie neue Welt erkunden. Später folgen dann Phantasiespiele, weil Kleinkinder eine neue, andere Dimension erleben und entdecken. Sie nutzen in der Kindheit sehr oft ihre Phantasie und kreieren ihre eigene Welt durch Spiele. Erst später, bei manchen schon mit 5 Jahren, sind sie bereit sich mit Regelspielen auseinanderzusetzen, weil sie dann erst in der Lage sind, Regeln zu verstehen und dann auch lernen müssen diese bei Spielen, später dann auch im Leben, zu verfolgen und anzuwenden. Heimlich (2023: 35) erklärt, dass sich jede Spielform

durch eine bestimmte Qualität der Interaktionen mit Menschen und Objekten in der Umgebung unterscheidet.

### 1.3.1. Explorationsspiele

Kinder im Alter von zwei bis drei Monaten haben noch keine verbale Kommunikation entwickelt, aber sie kommunizieren auf andere Weise. Sie können die Welt betrachten und Gesichter unterscheiden (vgl. Heimlich 2023: 36). In dieser Phase konzentrieren sie sich auf ihren eigenen Körper und versuchen, ihn zu entdecken sowie herauszufinden, was sie mit ihrem Körper alles machen können, wie z.B. Geräusche mit dem Mund erzeugen, ihre Arme und Beine bewegen, verschiedene Laute artikulieren, sitzen, stehen, gehen usw., weswegen in dieser Phase Bewegungsspiele dominant sind. Heimlich (ebd.) betont natürlich auch, dass sich die Exploration und das Spiel bei Kleinkindern unterscheiden können.

### 1.3.2. Phantasiespiele

In dieser Phase ist die Phantasie besonders bedeutend und bis zum Beginn der Schule ausgeprägt. Verschiedene Spielzeuge, wie etwa Puppen und Kuscheltiere, werden sehr wichtig für die Organisation des Spiels. Kinder denken sich durch das Spiel kleine Gespräche aus (vgl. Heimlich 2023: 36). Sie spielen auch Rollen wie Prinzess:innen, Zauber:innen, Pirat:innen usw. oder sie erfinden selbst Geschichten oder verändern Märchen (vgl. ebd.: 38). „Die Kinder lösen sich im Rahmen des Phantasiespiels mehr und mehr vom konkreten Gegenstand, erfinden neue Verwendungszusammenhänge und gehen schließlich dazu über, die Gegenstände vollständig zu ersetzen und durch eine Handbewegung darzustellen“ (ebd.: 38). Dieser Spieltyp fördert die Entwicklung der Identität und Selbstdarstellung.

### 1.3.3. Konstruktionsspiele

In diesem Teil der Kindheit versuchen die Kinder mit Hilfe von kreativen Materialien eigene Spielfiguren zu basteln und zu bauen (vgl. Heimlich 2023: 41). Nach Sutton-Smith (1986: 123) führt Heimlich (2023: 41) Folgendes an:

Das Konstruieren Anleihen beim Explorieren und beim Austesten besonders, aber beim Nachahmen [macht]. Die Bezeichnung „Konstruieren“ bezieht sich auf Dinge, die mit anderen Gegenständen hergestellt oder zusammengesetzt werden (kleine Häuser, Festungen, Städte usw.)

wodurch Kinder Erwachsene nachahmen können, nämlich indem sie mit Gegenständen hantieren. (Sutton-Smith 1986: 123 zitiert nach Heimlich 2023: 41)

#### 1.3.4. Regelspiele

Diese Spiele werden zunächst in der Familie mit Karten- und Brettspielen geübt (vgl. Heimlich 2023: 42). Weiter entwickeln sich solche Spiele im Kindergarten, wo die Kinder Rituale durch den Tag haben (vgl. ebd.: 42). Beim Spielen können auch Debatten über Spielregeln auftreten. In Bezug auf die Sprachspiele (Rate-, Wort- und Schreibspiele) erklärt Heimlich (2023: 43), dass sie wie „Brettspiele, Sport- und Glücksspiele die Entwicklungslinie des Regelspiels bis in das Erwachsenenalter hinein fortsetzen.“

### 1.4. Spiele im Fremdsprachenunterricht

Die Langweile kann häufig beim Lernen auftreten. Daher muss man darauf achten, welche Art von Aktivitäten im Unterricht verwendet wird, um dies zu vermeiden. Spiele sollen die Schüler:innen motivieren, sie aktiver und lernbereiter machen und gleichzeitig auch Spaß machen, wobei Spiele immer ein bestimmtes Ziel haben müssen. Timonen (2008: 29) befasst sich mit den verschiedenen Kategorisierungen von Spielen und zeigt auch wie Eckert und Klemm (1998: 75), dass Spiele in didaktische Spiele, Sprachlernspiele, kreative Spiele und Bewegungsspiele (Interaktionsspiele und Planspiele) unterteilt werden können.

#### 1.4.1. Didaktische Spiele

Eckert und Klemm (1998) definieren den Begriff *Didaktische Spiele* wie folgt:

Didaktische Spiele (bzw. Lernspiele) sind [...] auf ein bestimmtes Lernziel hin orientierte Spiele. Immer dann, wenn im Rahmen von Bildungseinrichtungen unter Berücksichtigung der Gruppenstruktur, -vorerfahrungen und Rahmenbedingungen versucht wird, Spiele zielorientiert so einzusetzen, daß alle Beteiligten daran Spaß haben, kann von didaktischen, bzw. didaktisch verwendeten Spielen gesprochen werden. (Eckert und Klemm 1998: 75)

Es wird angeführt, dass es für die Anwendung von didaktischen Spielen wichtig ist, einen bestimmten Plan zu verfolgen und auf die Auswertbarkeit zu achten. Didaktische Spiele werden sehr häufig im Unterricht verwendet und haben immer ein Lernziel, wobei sich dieses auf sprachliche Strukturen, kulturelle Hintergründe, Lerninhalte usw. beziehen kann.

#### 1.4.2. Sprachlernspiele

Eckert und Klemm (1998) führen zum Begriff *Sprachlernspiele* an:

Unter Sprachlernspielen fassen wir die Spiele zusammen, die eine eng umgerissene, 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)

Die Sprachlernspiele haben also meistens sehr genaue Regeln und der Verlauf ist meist bereits bekannt (vgl. ebd.). Darüber hinaus wird auch erläutert, wie Spiele in dieser Gruppe aufgeteilt werden können: „Brett-, Karten-, Würfelspiele bzw. Glücks- und Wettbewerbsspiele, Rate-, Kombiniert-, und Erinnerungsspiele, Sprech-, Lese- und Schreibspiele, Diskussions- und Entscheidungsspiele und Reaktionsspiele“ (ebd.: 76).

#### 1.4.3. Kreative Spiele

In Bezug auf kreative Spiele erklären Eckert und Klemm (1998: 77), dass „in kreativen Spielen es nicht das Ziel ist, Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas „richtig“ zu machen, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas neues zu schaffen.“ Weiter wird erklärt, dass hier der kreative Umgang mit Sprache im Vordergrund steht. Dazu gehören Spiele wie kreatives Schreiben, kreative Geschichtenerzähl- und Malspiele sowie Improvisation. Die Beteiligten sollen auch hier ihre Phantasie nutzen, da dies ein Teil des kreativen Prozesses ist. Haas (1995: 117) führt hierfür ein Beispiel an:

NUDELN	AN EINEM GEWITRIGEN NACHMITAG SITZEN WIR ZUM
ESSE ICH	X-TEN MAL IM KLASSENZIMMER. HEUTE SOLLEN WIR
LANGSAM UND	EINEN VORNAMEN-TEXT SCHREIBEN
ARTIG	LEIDER FÄLLT MIR NICHT VIEL EIN. (Haas 1995:117)

#### 1.4.4. Bewegungsspiele

Man kann davon ausgehen, dass Lernspiele im Unterricht die am häufigsten verwendeten Spiele sind. Timonen (2008) erklärt wie sich hauptsächlich die kognitiven Fähigkeiten entwickeln, wobei auch auf körperliche Bewegung geachtet werden sollte. Timonen (vgl. ebd.) erläutert weiter nach Eckert und Klemm (1998: 77), dass der Körper immer mitlernt und dass es sowohl ein Körpergedächtnis als auch ein affektives Gedächtnis gibt. Diese dienen dazu, das Erinnern zu erleichtern. Deswegen sollten Spiele, bei denen sich die Schüler bewegen, nicht aus der Unterrichtsstunde ausgeschlossen werden.



#### 1.4.5. Interaktionsspiele

Eckert und Klemm (1998: 80) geben an, dass „in Interaktionsspielen betonte verbale und nonverbale Interaktionen (Wechselbeziehungen zwischen Personen) statt[finden], die mit Hilfe von Spielregeln gesteuert werden und die mehr als nur eine Fähigkeit fordern.“ Darüber hinaus erklärt Timonen (2008: 32), dass „im Fremdsprachenunterricht Interaktionsspiele, Bewegungs- und Sensibilisierungsübungen zur Auflockerung oder zu Anbahnung kooperativen Verhaltens eingesetzt werden.“ Hier ist es wichtig, dass man zusammenzuarbeiten lernt, um so auch positive Emotionen zu erleben usw.

#### 1.4.6. Planspiele

Nach Timonen (2008: 33) werden Planspiele so definiert: „Planspiele sind nur bedingt Spiele. Sie sind eher Arbeitsformen, die aber durch Quasi-Realität einen spielerischen Charakter bekommen“. Sie führt weiter auch die drei Phasen des Planspiels an:

In der Vorbereitungsphase wird das Problem mit Zielangabe dargelegt, Rollen verteilt, Regeln erläutert und Hilfsmittel bereitgestellt. In der Spielphase handeln die Lerner in Gruppen gemäß den Spielregeln. In der Auswertungsphase werden der Spielverlauf und der Gruppenprozess reflektiert. (ebd.: 33)

### 1.5. Einfluss und Anwendung der Spiele im Unterricht

Heute ist es ganz normal, im Unterricht Spiele zu verwenden. Um den Unterricht interessanter zu gestalten, die Schüler mehr zu aktivieren oder den Unterricht einfach vielfältiger zu gestalten, nutzen manche Lehrkräfte Spiele. Die Lernenden können manchmal aus verschiedenen Gründen müde und/oder gelangweilt sein und brauchen dann etwas, was sie motiviert und aktiver macht. Daher muss der Unterricht kreativ und verschiedenartig sein:

Untersuchungen zur Effektivität des Einsatzes von Spielen im Unterricht haben bestätigt, dass das Lernen durch Spiele effektiver ist als die klassische Art des Unterrichtens, da sie zu größerer Aktivität der Schüler führt und zu einer besseren Atmosphäre im Klassenzimmer beiträgt. Die Inhalte, die dadurch erlernt werden, bleiben im Langzeitgedächtnis der Schüler.<sup>2</sup> (Nikčević-Milković et al. 2010: 110)

---

<sup>2</sup> „Istraživanja učinkovitosti primjene igre u razrednoj nastavi potvrdila su da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina poučavanja, dovodi do veće aktivnosti učenika, pridonosi boljoj atmosferi u razredu te sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika.“ (Nikčević-Milković, Rukavina und Galić 2010: 11). Eigene Übersetzung

In Anlehnung an Bognar (1986) nennen Nikčević-Milković et al. (2010: 110) die positive Seite des Lernens durch Spiele:

Bessere Konzentration und Aufmerksamkeit der Schüler, positiver Standpunkt zu dieser Arbeitsform, die Aktivität der Schüler ist größer als in anderen Arbeitsformen, geringere Müdigkeit der Schüler, größere Motivation, größeres Interesse der Schüler, Spiele machen das Lernen interessanter, passive Schüler werden aktiver, Schüler mit Lernschwierigkeiten werden inklusiver, das Lernen und die Speicherung der Tatsachen ist gleich wie die klassische Arbeitsform des Unterrichts, aber die Speicherung durch Spiele ist leistungsfähiger. (Nikčević-Milković et al. 2010: 110)

Bei der Verwendung von Spielen im Unterricht ist es wichtig, dass die Lehrkraft diese gut vorbereiten. Man muss alle erforderlichen Materialien anschaffen (wie z.B. die notwendige technische Ausrüstung im Klassenzimmer), den Schülern die Aktivitäten und Ziele gut erklären und die Spiele, ihren Möglichkeiten entsprechend, anpassen.

Damit sich die Lernenden an bestimmten Aktivitäten aktiv beteiligen können, ist es manchmal notwendig, ihnen zu helfen, ihre Motivation zu wecken. Spiele können dabei helfen. Beim Spielen nehmen die Spieler aktiv am Nachdenken, der Problemlösung usw. teil.

Spiele können auf verschiedene Art und Weise im Unterricht verwendet werden und den Fähigkeiten der Lernenden angepasst werden. Sie können die Inklusion der Lernenden während des Unterrichts fördern, aber auch die Bereitschaft zur Mitarbeit und auch die Aktivität steigern. Sie helfen den Lernenden ihre Aktivitäten und Aufgaben schneller und besser zu lösen, Aktivitäten werden auch leichter gelöst, wenn die Lehrenden sie den Lernenden auf spielerische Weise darstellen, wodurch Lernende den erlernten Stoff besser verfestigen können. Darüber hinaus betont (Aristova 2015: 64), dass „Spiele demzufolge den Lernenden nicht nur eine Art Vorgeschmack auf das [bieten], was bald erlernt wird, sondern auch inhaltlich an ihr vorhandenes Wissen an[knüpfen]“

Jedes Spiel soll ein bestimmtes Ziel enthalten, das die Schüler erreichen müssen, um ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Diese Ziele werden von den Lehrenden festgelegt. Es ist sehr wichtig, dass sie sich dessen bewusst sind, was sie mit einem bestimmten Spiel erreichen wollen und dass am Ende des Spiels dieses Ziel auch erreicht wird. Um den Unterricht erfolgreich durchzuführen, müssen sich die Lehrkräfte gut und gründlich vorbereiten. Sie müssen auf verschiedene Aspekte achten, wie z.B. die Dauer des Spiels, den Spaßfaktor, die Zugänglichkeit aller notwendigen Materialien und die Eignung des Spiels für alle Lernenden und ihre Fähigkeiten. Aristova (2015: 44) betont deshalb, dass „erwartet [wird], dass die Schule genau die von den Kindern mitgebrachten Fähigkeiten, wie Kreativität, Experimentierfreude und Spontaneität, dazu nützt, auch ihre eigenen Ziele zu erreichen“. Lehrende spielen hier eine sehr wichtige Rolle. Sie sind nicht mehr nur die Leiter, die sich mit den Regeln und Zielen des

Spiels beschäftigen, sondern sie können auch daran teilnehmen. Im Verlauf des Spiels können sie etwas Neues entdecken und so ihre Kenntnisse erweitern. In Anlehnung an die Auslegungen von Döring (1997: 32) schlussfolgert Aristova (2015: 75), dass „die Lehrtätigkeit letztlich eher auf kompetente Beratung in Form von Hilfestellungen und Anregungen hinausläuft. Der Lehrer verliert auf diese Weise seinen vorwiegend lenkenden Charakter“. Man kann sagen, dass die Lehrkraft ihre Hauptrolle nicht verliert, sondern ihre Rolle sogar noch erweitert wird.

## **1.6. Bisherige Untersuchungen in Bezug auf die Verwendung von Spielen durch Lehrkräfte im DaF-Unterricht**

Lehrkräfte sind ein Vorbild für ihre Lernenden. Damit eine Aufgabe erfolgreich umgesetzt werden kann, müssen die Lehrkräfte klare Anweisungen geben und zu Beginn der Aufgabe kurze Darbietungen machen. Ihre Aufgabe besteht darin, diesen Prozess zu wiederholen, bis die Schüler die Aktivitäten gut verstanden haben. Ihre Rolle erweitert sich auf Helfen, Analysieren, Aufschreiben, Überwachen, Feedback geben usw. Beim Lösen der Aufgaben stehen die Lernenden im Zentrum, während die Lehrkräfte weniger aktiv sind.

In diesem Teil der Arbeit werden nun bisherige Forschungen in Bezug auf die Verwendung von Spielen durch Lehrkräfte im DaF-Unterricht vorgestellt.

Kruk (2010) führte eine Untersuchung mit 10 Deutschlehrenden aus Polen durch. Die Umfrage umfasst 14 offene und geschlossene Fragen. Die Lehrenden gaben an, dass sie Spiele im Unterricht für sinnvoll halten (vgl. ebd.: 57), Brettspiele am meisten verwenden und dass die Lehrkräfte einen Erfolg beim Einsatz der Spiele im Unterricht sehen (vgl. ebd.: 60). Eine der offenen Fragen bezog sich auf die Planung eines Spiels und die Lehrkräfte haben dazu angegeben, dass die folgenden Faktoren eine Rolle spielen: Klassengröße, Lernziele, Alter, Niveau und andere (vgl. ebd.: 60). Es gab auch eine interessante Frage, bei der die Lehrenden den Grund auswählen mussten, was sie durch den Einsatz von Spielen erreichen wollen und die Mehrheit der Lehrenden hat sich für die Option „Lernschwierigkeiten abbauen und Selbstbewusstsein der Schüler stärken“ entschieden. Am Ende behauptet Kruk (2010: 73), dass Spiele andere Unterrichtsaktivitäten nicht ersetzen können, aber das Erlernen des Stoffes erleichtern und verbessern können.

Eine weitere Untersuchung wurde von Dvořáková (2011) mit 18 Lehrenden aus einer Sprachschule und einem Gymnasium in Tschechien durchgeführt. Für das Instrument hat sie

ihre eigenen sieben Fragen entworfen, die sie bereits im Jahr 1997 als Instrument in einer Arbeit verwendet hat. Das Ziel war es, die Ergebnisse aus dem Jahr 1997 mit denen aus dem Jahr 2011 zu vergleichen. Die Probanden nannten einige Spiele, die sie am meisten verwenden, und Dvořáková verglich diese Antworten mit früheren Ergebnissen. Es zeigt sich, dass die Lehrenden in der Untersuchung aus dem Jahr 2011 mehr und verschiedene Spiele verwenden. Am meisten verwenden sie Rollenspiele und bei der Untersuchung aus dem Jahr 1997 waren es Ratespiele (vgl. ebd.: 35). Die Lehrenden haben in der Untersuchung aus dem Jahr 1997 angegeben, Spiele ein Mal in zwei Wochen zu verwenden und bei der Untersuchung aus dem Jahr 2011 hat sich die Mehrheit für zwei bis drei Mal pro Woche entschieden. Auf die Frage, ob die Lehrenden solche Lernmethoden als wertvoll ansehen, hat die Mehrheit der Probanden 1997 die Frage bejaht und 2011 haben alle Probanden eindeutig „Ja“ ausgewählt (vgl. ebd.: 41).

Timonen führte im Jahr 2008 in Finnland eine weitere Untersuchung zu diesem Thema durch. Diese Untersuchung umfasste sowohl offene als auch geschlossene Fragen. Anhand der Ergebnisse kann man sehen, dass die meisten Lehrenden bis 10 Jahre im Dienst sind, also könnte man sagen, dass die Mehrheit jüngere Lehrer sind. Die häufigste Antwort in Bezug auf die Frequenz bei der Verwendung der Spiele ist einmal pro Monat (vgl. ebd.: 47). Auf die Frage, warum im Unterricht gespielt wird, haben die Probanden Abwechslung, Förderung des Lernens, Motivation der Lernenden, Auflockerung und andere genannt (vgl. ebd.: 56). Darüber hinaus haben die Probanden auch Gründe für das Weglassen der Spiele im Unterricht genannt und auf dem ersten Platz waren Zeitmangel, keine fertigen/passenden Spielmaterialien, Motivationsmangel der Lehrenden und Lernenden usw. (vgl. ebd.: 60). Timonen hat die Probanden auch gefragt, ob sie der Meinung sind, dass sich ihre Rolle als Lehrende im Vergleich zu lehrerzentrierten Unterrichtssituationen ändert. Die Ergebnisse zeigen, dass fast alle Lehrende Veränderungen in ihrer Rolle bemerkt haben und nur eine kleinere Anzahl der Probanden war der Meinung, dass sich diese nicht verändert hat (vgl. ebd.: 84). Timonen schlussfolgert, dass Spiele die Beziehungen nicht nur zwischen den Lernenden fördern, sondern auch zwischen den Lehrenden und den Lernenden (vgl. ebd.: 96).

Die letzte relevante Untersuchung stammt von Pavić (2019) und beschäftigt sich mit der Anwendung und Funktion der Spiele im DaF-Unterricht. Die Untersuchung wurde folgendermaßen durchgeführt: Die Stunden wurden beobachtet, protokolliert und dann in Hinsicht auf spielerische Aktivitäten analysiert (vgl. ebd.: 44). Die Ergebnisse zeigen, dass verschiedene Brettspiele im Unterricht häufig benutzt werden. Die meisten Spiele dauern zwischen 7 und 10 Minuten und die Ziele der im DaF-Unterricht verwendeten Spiele sind

Motivation, Wiederholung und Übung (vgl. ebd.: 47-49). Die Probanden sind der Meinung, dass mit Hilfe von Spielen vor allem der Wortschatz geübt werden kann. In der Umfrage wurde auch nach den Nachteilen von Spielen im Unterricht gefragt und meistens wurde Streit zwischen den Lernenden angegeben (vgl. ebd.: 52-57). Pavić (ebd.: 60) betont am Ende, dass Spiele bei der kooperativen Arbeit von Lernenden helfen können und somit die Atmosphäre verbessern können.

## **2. Zur Untersuchung**

### **2.1. Ziel, Forschungsfragen und Hypothesen**

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, die Häufigkeit, den Einsatz, die Gründe der Nutzung, die Art und Weise der Herstellung und die Vor- und Nachteile von Spielen im kroatischen DaF-Unterricht in der Grundschule aus der Perspektive der Lehrkräfte zu untersuchen. Für diese Untersuchung wurden die folgende Forschungsfragen und die dazugehörigen Hypothesen gestellt:

1. Welche Arten, wie häufig und in welchem Teil der Stunde benutzen die Lehrkräfte Spiele im DaF-Unterricht?

H1: Die Lehrenden benutzen am meisten Brettspiele, wobei sie fast jede Stunde Spiele verwenden und sie Spiele meistens im Schlussteil einsetzen.

2. Wie erstellen die Lehrenden Spiele für den DaF-Unterricht? Verwenden sie dabei auch digitale Hilfsmittel? Wenn ja, welche werden am häufigsten verwendet?

H2: Lehrende erstellen am meisten selbstgemachte Spiele, sie verwenden gern und oft digitale Hilfsmittel, am häufigsten *Wordwall*.

3. Welche Vor- und Nachteile haben nach der Meinung der Lehrenden digitale Spiele im Unterricht?

H3: Digitale Spiele sind leicht verfügbar, aber werden zu häufig benutzt.

4. Welche sind die Gründe für die Nutzung von Spielen im DaF-Unterricht und für die Entwicklung welcher Fertigkeiten werden sie hauptsächlich verwendet?

H4: Lehrende nutzen Spiele im Unterricht grundsätzlich zur Motivation und verwenden sie meistens für die Entwicklung des Sprechens.

5. Wo haben die Lehrkräfte das notwendige Wissen zur Ausarbeitung von Spielen erhalten?

H5: Lehrende haben sich meistens durch Weiterbildungskurse für Lehrkräfte das notwendige Wissen bezüglich der Ausarbeitung von Spielen angeeignet.

## **2.2. Forschungsdesign**

Im folgenden Kapitel werden die allgemeinen Hintergrundinformationen, die Anzahl der Probanden, ihr Geschlecht und Alter genannt. Darüber hinaus wird das Instrument, das für diese Untersuchung verwendet wurde, vorgestellt. Bei der Datenerhebung wird angegeben, wie die Daten für die Umfrage erhoben wurden und welche Daten für die Durchführung der Analyse verwendet wurden.

### 2.2.1. Probanden

An der gesamten Untersuchung nahmen 50 Probanden teil. Alle Teilnehmenden sind als Lehrkräfte an kroatischen Grundschulen beschäftigt und unterrichten die deutsche Sprache entweder als erste und/oder zweite Fremdsprache. Von den insgesamt 50 Probanden waren 46 weiblich und 4 männlich. Das Alter liegt zwischen 24 und 64 Jahren.

### 2.2.2. Instrument

Das Instrument ist ein Fragebogen. Dieser Fragebogen wurde in einem Word-Dokument und per Google Forms erstellt (Anhang 1). Da einige Probanden das klassische Word-Dokument gegenüber Google Forms bevorzugen, wurde der Fragebogen in beiden Formaten bereitgestellt. Der Fragebogen besteht aus 28 Fragen. Die Fragen bestehen aus Ja/Nein Fragen, Multiple-Choice-Fragen und offenen Fragen, wobei längere oder kürzere Antworten erwartet werden. Der Fragebogen wurde auf Kroatisch verfasst.

### 2.2.3. Datenerhebung

Die Daten wurden im Juli und Anfang August 2024 erhoben. Die Probanden haben das Word-Dokument mit dem Fragebogen per E-Mail erhalten und über einen Link konnten sie auf Google Forms zugreifen. Die Probanden mussten zunächst ihre Zustimmung geben, dass sie damit einverstanden sind, dass ihre Daten vollkommen anonym zum Zwecke der Untersuchung für diese Diplomarbeit verwendet werden dürfen. Das Ausfüllen des Fragebogens dauerte etwa 10-15 Minuten. Die Daten wurden quantitativ und qualitativ analysiert.

## 2.3. Ergebnisse der Untersuchung

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Umfrage vorgestellt. Zuerst werden die Hintergrundinformationen über die Probanden und dann die Ergebnisse, die nach Forschungsfragen strukturiert sind, dargestellt.

### 2.3.1. Hintergrundinformationen

Die Probanden mussten zunächst einige wichtige Hintergrundinformationen angeben. Die Tabelle enthält die folgenden Variablen: Geschlecht, Alter, Dienstjahre in der Schule, welche Klassen sie unterrichten, berufliche Weiterentwicklung und sie haben auch genannt, ob sie Deutsch als Fremdsprache (DaF), als erste und/oder zweite Fremdsprache unterrichten.

Tabelle 1: Hintergrundinformationen der Probanden

<b>HINTERGRUNDINFORMATIONEN</b>			
<b>Geschlecht</b>			
Männlich	Prozentsatz	Weiblich	Prozentsatz
4	8%	46	92%
<b>Lebensjahre</b>			
Alter	Anzahl der Befragten	Prozentsatz	
24	2	4%	
25	2	4%	
26	4	8%	
27	1	2%	

28	2	4%
30	3	6%
31	1	2%
32	1	2%
34	4	8%
35	1	2%
36	1	2%
37	2	4%
38	1	2%
39	2	4%
40	3	6%
42	1	2%
43	2	4%
44	2	4%
45	2	4%
46	4	8%
47	1	2%
48	1	2%
50	1	2%
51	2	4%
56	1	2%
58	1	2%
59	1	2%
64	1	2%
<b>Dienstjahre</b>		
Jahre	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Anfänger ohne bestandene Staatsprüfung	9	18%
Bis zu 3 Jahre	4	8%
Von 4 bis 8 Jahre	3	6%
Von 8 bis 18 Jahre	15	30%
Von 18 bis 30 Jahre	16	32%



Mehr als 30 Jahre	3	6%
<b>Ich unterrichte</b>		
Klasse	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Von der 1. bis zur 4. Klasse	5	10%
Von der 5. bis zur 8. Klasse	16	32%
Sowohl als auch	29	58%
<b>In meiner Schule unterrichte ich Deutsch als</b>		
Fremdsprache	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
1. Fremdsprache	6	12%
2. Fremdsprache	29	58%
Sowohl als auch	15	30%
<b>Sind Sie bis jetzt befördert worden?</b>		
Berufliche Weiterentwicklung	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Ja, ich bin Mentor:in.	9	18%
Ja, ich bin Berater:in.	9	18%
Ja, ich bin ausgezeichnete(r) Berater:in.	1	2%
Nein	31	62%

Aus dieser Tabelle ist sichtbar, dass 4 männliche (8%) und 46 weibliche (92%) Personen an der Durchführung der Umfrage teilgenommen haben. Das Alter der Lehrenden erstreckt sich von 24 bis 64. Die häufigsten Altersgruppen sind 26, 34 und 46 Jahre. Es gibt 14 Gruppen (28%), die nur einen Probanden haben.

18% der Probanden haben die Staatsprüfung noch nicht bestanden. 8% der Probanden arbeiten weniger als 3 Jahre in der Schule, 6% arbeiten seit 4 bis 8 Jahren in der Schule, 30% seit 8 bis 18 Jahren und 32% Untersuchungsteilnehmenden seit 18 bis 30 Jahren. Nur 3 Probanden (6%) arbeiten mehr als 30 Jahre in der Schule.

10% der Probanden unterrichten von der 1. bis zu 4. Klasse und 32% der Lehrenden von der 5. bis zur 8. Klassen. 58% der Probanden unterrichten in beiden Lernstufen.

Nur 12% der Untersuchungsteilnehmenden unterrichten Deutsch als erste Fremdsprache während 58% Deutsch als zweite Fremdsprache (als Wahlfach) unterrichten. 30% der Probanden unterrichten Deutsch sowohl als erste als auch als zweite Fremdsprache.

Was ihre berufliche Weiterentwicklung betrifft, sind 18% der Probanden derzeit als Mentor:in beschäftigt. Auch 18% der Probanden behaupten, dass sie jetzt als Berater:in arbeiten. Nur 2% der Probanden wurde zu einem ausgezeichneten Berater oder einer ausgezeichneten Beraterin befördert. Sogar 62% der Probanden haben sich beruflich nicht weiterentwickelt und wurden somit auch nicht befördert.

### 2.3.2. Zur Art der Spiele und Häufigkeit der Anwendung im DaF-Unterricht

Die folgende Tabelle zeigt die Ergebnisse in Bezug auf die erste Forschungsfrage, die sich damit beschäftigt, welche Arten, wie häufig und in welchem Teil der Stunde die Lehrkräfte im DaF-Unterricht Spiele einsetzen. Die Tabelle präsentiert die entsprechenden Ergebnisse.

Tabelle 2: Spiele in Hinsicht auf die Art, Häufigkeit und Teil der Stunde, in der sie auftreten

<b>Spiele in Hinsicht auf die Art, Häufigkeit und Teil der Stunde, in der sie auftreten</b>		
<b>Welche Spiele setzen Sie im DaF-Unterricht ein?</b>		
Art des Spiels	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Wordwall	10	20%
Memory	25	50%
Pantomime	14	28%
Galgenmännchen	7	14%
Kahoot	11	22%
Bingo	14	28%
Spiele mit dem Ball	9	18%
Brettspiele	14	28%
<b>Wie oft verwenden Sie Spiele im Unterricht?</b>		
Häufigkeit	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Jede oder fast jede Stunde	24	48%

Einmal pro Woche	20	40%
Einmal pro Monat	6	12%
Seltener als einmal pro Monat	0	0%
Nie	0	0%
<b>Wieviel Zeit verwenden Sie während der Stunde für Spiele?</b>		
Zeitangabe	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Bis zu 5 Minuten	5	10%
Von 5 bis 10 Minuten	1	2%
Von 5 bis 15 Minuten	1	2%
Von 10 bis 15 Minuten	29	58%
Von 15 bis 20 Minuten	10	20%
Von 10 bis 20 Minuten	1	2%
Von 20 bis 30 Minuten	0	0%
Ganze Stunde	0	0%
Ich benutze keine Spiele.	0	0%
Hängt vom Spiel ab	1	2%
Hängt von der Stunde ab	1	2%
Hängt von dem Alter ab	1	2%
<b>In welchem Teil der Stunde setzen Sie Spiele am häufigsten ein?</b>		
Teil der Stunde	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
In der Einführung	24	48%
Im Hauptteil	15	30%
Im Schlussteil	46	92%
Ich setze keine Spiele ein.	0	0%

Wie der Tabelle zu entnehmen ist, wird das Spiel *Memory* am häufigsten verwendet, da sogar 50% der Probanden dieses Spiel erwähnt haben. An zweiter Stelle steht das Spiel *Pantomime*, das von 28% der Probanden genannt wurde. *Galgenmännchen* benutzen 14% der Lehrenden.

28% der Lehrenden verwenden *Bingo* am häufigsten in ihrem Unterricht. *Kahoot* benutzen 22% der Probanden. Brettspiele benutzen am häufigsten 28% der Lehrenden. *Wordwall* haben 20% der Probanden genannt. Mit dem Ball spielen am häufigsten nur die Schüler:innen von 18% der Probanden.

In einer weiteren Frage der Untersuchung sollten die Probanden ein Spiel auswählen, das sie häufig benutzen, und es kurz erklären. Es folgen einige interessante Antworten:

1. *Često igram svoju igru koju sam davno napravila, a zove se Schatzsuche. To je Brettspiel s različitim stanicama. Svaki puta moram prilagoditi kartice, a učenici imaju na svakoj postaji neki zadatak, ne uvijek jezični nekada i moraju samo neki pokret napraviti. Igra se u malim skupinama po troje. Sama ih rasporedom u skupine, ali vrlo rijetko im dozvolim da sami formiraju skupine. Obično je troje u ekipi. Svatko ima neku ulogu (satničar, voditelj, kontrolor). Često nema nagrade, a ponekad sve počastim nečim slatkim. (J. J.)*
2. *Karussel - Die SuS bilden zwei Kreise, einen Innenkreis und einen Außenkreis, sodass jedes Kind einem anderen gegenübersteht. Beide Kreise müssen exakt gleich viele Mitspieler haben. Sie stellen sich gegeneinander Fragen und antworten. Z. B. Was ist dein Hobby? Mein Hobby ist ... Die Lehrkraft gibt ein akustisches Signal (Klatschen, klingeln, pfeifen), daraufhin rücken die Kinder im Innenkreis im Uhrzeigersinn ein Platz weiter. Mit dem neuen Partner wiederholen sie die Fragen. (D. R.)*
3. *Pantomima- Nastavnik pripremi slike te podijeli razred na dvije skupine. Svaka skupina imenuje svog predstavnika koji dođe pred ploču. Nastavnik svakom učeniku pokaže istu sliku. Učenici pokazuju svojoj skupini bez korištenja glasa i zvuka. Skupina koja prva pogodi dobije bod/plus. (J. K.)*

Bei der Häufigkeit der Verwendung von Spielen ist sichtbar, dass 48% der Probanden die Spiele jede oder fast jede Stunde anwenden. Fast jede Stunde benutzen 48% der Lehrenden Spiele. Einmal pro Woche benutzen 40% der Lehrenden Spiele. Spiele werden von 12% der Probanden einmal pro Monat eingesetzt und seltener als einmal pro Monat werden Spiele nicht verwendet. Kein Lehrender verwendet niemals Spiele.

Für die Verwendung der Spiele während des Unterrichts bis 5 Minuten haben sich 10% der Probanden positiv geäußert. Für die 5 bis 10 und 5 bis 15 Minuten haben sich 4% der Probanden ausgesprochen. 58% der Probanden verwenden Spiele für 15 bis 20 Minuten,

während 2% der Probanden Spiele für 10 bis 20 Minuten einsetzen. Niemand benutzt Spiele während des Unterrichts für 20 bis 30 Minuten, eine ganze Stunde oder nie. Ein Proband hat auch angegeben, dass das „von den Spielen abhängt“, ein Proband, dass das „von der Stunde abhängt“ und ebenfalls ein Proband, dass das „von dem Alter abhängt“.

Bei der Teilfrage, die sich darauf bezieht, in welchem Teil der Stunde Spiele eingesetzt werden, waren sich die Probanden einig. So geben 48% der Probanden an, Spiele in der Einführungsphase einzusetzen, wobei nur 30% der Probanden Spiele im Hauptteil der Stunde verwenden und die meisten Probanden, 92%, nutzen Spiele unter anderem auch im Schlussteil der Stunde.

### 2.3.3. Zur Erstellung der Spiele und Verwendung digitaler Hilfsmittel

Die zweite Forschungsfrage beschäftigt sich damit, wie die Lehrenden Spiele für den DaF-Unterricht erstellen. Sie untersucht auch, ob sie dabei digitale Hilfsmittel verwenden und, wenn ja, welche am häufigsten verwendet werden.

Tabelle 3: Erstellung der Spiele und Anwendung digitaler Hilfsmittel

<b>Erstellung der Spiele und Anwendung digitaler Hilfsmittel</b>		
<b>Wie erstellen Sie am meisten Spiele für den Unterricht?</b>		
Art und Weise der Erstellung	Anzahl der Probanden	Prozentsatz
Selbständig	39	78%
Mit digitalen Hilfsmitteln	37	74%
Aus der Vorlage des Lehrerhandbuchs	20	40%
<b>Wenn Sie Spiele mit digitalen Hilfsmitteln erstellen, nennen Sie diejenigen, die Sie am meisten anwenden und nützlich finden.</b>		
Digitale Hilfsmittel	Anzahl der Probanden	Prozentsatz
Wordwall	21	42%
Kahoot	19	38%
Learningapps	12	24%
Canva	11	22%
Quizlet	4	8%

Jeopardy	4	8%
Quizizz	3	6%

Bei der Frage „Wie erstellen Sie am meisten Spiele, die Sie im Deutschunterricht benutzen?“ haben 78% der Probanden die Antwort *selbständig* ausgewählt. 37 der 50 Probanden (74%) nutzen digitale Hilfsmittel zur Spielerstellung, während 20 der 50 Probanden (40%) auch Spiele aus der Vorlage des Lehrerhandbuchs benutzen. Die Optionen *selbständig* und *mit Hilfe von digitalen Hilfsmitteln* haben 32% der Probanden ausgewählt. Alle drei Optionen verwenden 28% der Probanden. 18% der Probanden machen ihre Spiele ausschließlich selbständig. Mit digitalen Hilfsmitteln machen 10% der Probanden Spiele. 8% der Probanden wählen ihre Spiele nur aus der Vorlage des Lehrerhandbuchs aus. 2 Probanden (4%) haben sich für die Optionen *mit digitalen Hilfsmitteln* und *aus der Vorlage des Lehrerhandbuchs* entschieden.

Im Bezug auf die vorige Frage sollten die Probanden, die digitale Hilfsmittel nutzen, diejenige nennen, die sie nützlich finden. Ganz am Anfang befindet sich die Antwort *Wordwall*, die 42% der Probanden genannt haben. An zweiter Stelle steht *Kahoot*, das 38% der Lehrenden erwähnt haben. *Learningapps* erscheint an dritter Stelle 24% der Probandenantworten. 22% der Probanden haben dann *Canva* als ein Beispiel hervorgehoben, *Quizlet* und *Jeopardy* wurden zusammen von 16% der Probanden erwähnt und am Ende steht *Quizizz*, das von 6% der Probanden genannt wurde. Kein Proband hat angegeben, keine digitalen Hilfsmittel zu verwenden.

#### 2.3.4. Zu den Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele im Unterricht

Nach der Frage zur Nutzung der digitalen Hilfsmittel wurden zwei zusätzliche Fragen hinzugefügt. In der ersten Frage sollten die Lehrenden die Vorteile digitaler Spiele erläutern und in der zweiten Frage sollten sie die Nachteile nennen. Für die Vorteile der digitalen Spiele haben alle Probanden mindestens ein Beispiel genannt und auf der anderen Seite gibt es 14% der Probanden, die keinen Nachteil der digitalen Spiele erwähnt haben. Zur Veranschaulichung werden einige Antworten gezeigt:

4. *Djeca ih doživljavaju kao video igre i samim time su im zanimljivije. Iziskuju manje vremena za pripremu nastave, a mogu poslužiti i kao dobar izvor ideja za izradu samostalnog materijala.* (M. Ž.)

5. *Učenicima su zabavni i štede vrijeme jednom kad se izrade, jednostavno ih je prilagoditi za svako sljedeće razredno odjeljenje i/ili generaciju, na jednom su virtualnom mjestu i može ih se "dobaviti" iz svake učionice, učenici se kreću kad dolaze na pametnu ploču, vizualno su privlačni, mogu se efikasno primijeniti i samo 2-3 min kao uvod, bez nepotrebnog gubljenja vremena i u konačnici, mogu se jednostavno dijeliti s kolegama i kolegicama. (R. B.)*
6. *Zanimljivo, dostupno, brzo, već postoje gotove igre. (D. R.)*
7. *Prednosti za učitelja su što se digi igre lako mogu izmijeniti i prilagoditi, ostanu za iduću generaciju. Za učenike su sve igre dobre ako se ne koriste stalno i predugo. Pravilno doziranje je najbitnije i kod analognih i kod digi igara. (V. V.)*

Zusätzlich haben die Lehrenden auch die Nachteile digitaler Spiele genannt. Die folgenden Antworten werden als Beispiele angeführt:

8. *Manjak suradnje među učenicima, ne uvježbava se izgovor (M. R.)*
9. *Igre ne smiju predugo digitalno trajati jer učenicima onda gradivo nije više zanimljivo nego žele samo u laptop gledati. (A. I. S.)*
10. *Potrebna su znanja za korištenje digitalnih alata. (K. K.)*
11. *Mogu služiti samo za uvježbavanje ili ponavljanje. Učenici trebaju imati određeno predznanje ili su naučili vokabular na satu prije i zapisali ga. (T. V.)*

### 2.3.5. Zu den Gründen der Nutzung von Spielen im DaF-Unterricht und der Entwicklung der Fertigkeiten

In diesem Unterkapitel befindet sich eine Tabelle mit drei Unterfragen, die sich auf die vierte Forschungsfrage beziehen. Die Fragen untersuchen aus welchen Gründen die Lehrenden Spiele im Deutschunterricht benutzen, wozu sie diese überwiegend verwenden und bei der Entwicklung welcher Fertigkeit ihrer Meinung nach Spiele am nützlichsten sind.

Tabelle 4: Gründe für die Anwendung von Spielen im DaF-Unterricht und die Entwicklung der Fertigkeiten

<b>Gründe für die Anwendung von Spielen im DaF-Unterricht und die Entwicklung der Fertigkeiten</b>		
<b>Warum verwenden Sie Spiele im Deutschunterricht?</b>		
Gründe	Anzahl der Befragten	Prozentsatz

Motivation	46	92%
Entspannung	27	54%
Vielfältigkeit von Aktivitäten im Unterricht	36	72%
Um den Unterricht interessanter zu machen	39	78%
Um innovativ zu sein	14	28%
Als Belohnung für die Schüler:innen	25	50%
Ich benutze keine Spiele im Unterricht.	0	0%
Wiederholung und Selbstbewertung der Schüler	1	2%
Die Schüler erwerben neuen Stoff leichter	1	2%
Aktivierung der Vorkenntnisse und Wiederholung des Stoffes	1	2%
Wenn sich etwas im Arbeitsbuch befindet	1	2%
Erwerb des Stoffes und Wiederholung	1	2%
<b>Wozu setzen Sie überwiegend Spiele im Deutschunterricht ein?</b>		
Grund	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Bearbeitung des Stoffes	9	18%
Einübung	33	66%
Wiederholung	39	78%
Alle schon genannten Gründe	10	20%
<b>Bei der Entwicklung welcher Fertigkeiten setzen Sie Spiele am meisten ein?</b>		
Fertigkeit	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Hörverstehen	30	60%
Leseverstehen	29	58%



Sprechen	49	98%
Schreiben	27	54%
Ich verwende keine Spiele im DaF-Unterricht.	0	0%

Die Ergebnisse der Frage „Für welche Gründe benutzen Sie Spiele im Deutschunterricht?“ sind folgende: als häufigsten Grund haben 92% der Probanden *Motivation der Lernenden* ausgewählt. 78% der Probanden haben „den Wunsch nach interessantem Unterricht“ angegeben. Darüber hinaus haben sich 72% der Probanden für die Antwort „um Aktivitäten vielfältiger zu gestalten“ entschieden. Ein weiterer Grund ist die *Entspannung*, die 54% der Probanden ausgewählt haben, während 50% der Probanden „Spiele im Unterricht als Belohnung benutzen“. 28% der Probanden haben gesagt, dass sie „innovativ sein wollen“. Niemand hat die Option „Ich benutze keine Spiele im Unterricht“ ausgewählt. Zusätzlich haben die Probanden ihre eigenen Antworten angegeben: „Wiederholung und Selbstbewertung der Schüler“ hat ein Proband (2%) geschrieben, „Die Schüler erwerben den neuen Stoff leichter“ und „Aktivation der Vorkenntnisse und Wiederholung des Stoffes“ hat auch jeweils nur ein Proband (2%) angegeben. Die Antworten „Wenn sich etwas im Arbeitsbuch befindet“ und „Erwerb des Stoffes und Wiederholung“ hat jeweils auch nur ein Proband genannt.

Es gibt auch eine Frage, die sich mit den Gründen zur Nutzung von Spielen im Unterricht verbinden lässt und diese untersucht die Meinung der Lehrenden über die Erleichterung des Erwerbs von Wissen und Kenntnissen. Ein Teil dieser Forschungsfrage befasst sich damit, ob Spiele das Erlernen und den Erwerb des Stoffes erleichtern können. 92% der Probanden haben eine positive Antwort auf diese Frage gegeben und dabei auch gute und vollständige Erklärungen gegeben. Als Beispiele dienen die folgenden Aussagen:

12. *Da. Služe kao kotačić koji pokreće motivaciju. Ako se ima volje usput se razvija i pozitivan stav prema jeziku i samome predmetu. Kad je stav pozitivan, lakše je učiti (učenje se tada ipak češće ne doživljava kao neka vrsta "kazne").* (E. S.)

13. *Smatram da su igre korisne za uvježbavanje i ponavljanje jezičnih sadržaja jer gradivo tako bude zanimljivije Olakšavaju usvajanje jer učenici imaju u startu pozitivan stav kada misle da se "igraju".* (A. T.)

14. *Apsolutno, jer omogućuju povezivanje naučenog s ugodnim emocijama, kao i zabavnu primjenu naučenog.* (D. V.)

Andererseits glauben 6% der Probanden nicht, dass Spiele das Erlernen und den Erwerb des Stoffes erleichtern können. Die Erklärungen sind sinnvoll formuliert. Die Aussagen sind folgende:

15. *Ne smatram. Mislím da bi učenici imali jednake rezultate.* (E. T.)

16. *Mislím da ne olakšavaju jer su sadržaji i dalje teški, ali motiviraju i daju učenicima priliku da koriste jezik bez korekcije grešaka.* (V. Č.)

17. *Ne, samo ih ustupljuje, ali za promjenu nisu loše, da razbijemo monotoniju.* (Z. F.)

Zwischen diesen Meinungen und Äußerungen, gibt es auch eine Antwort (2%), bei der sich der Proband nicht entscheiden konnte. Die Aussage ist kurz und wurde nicht weiter erläutert:

18. *Ponešto.* (J. K.)

Antworten auf die Frage, wozu sie überwiegend Spiele im Deutschunterricht benutzen und die Ergebnisse sind folgende: *Wiederholung* haben 78% der Probanden ausgewählt und *Einübung* haben 66% der Probanden angegeben. 20% der Probanden haben alles ausgewählt und für die Bearbeitung des Stoffes haben sich nur 18% der Probanden entschieden.

Auf die Frage „Bei der Entwicklung welcher Fertigkeiten setzen sie Spiele am meisten ein?“ haben die Lehrende folgende Antworten ausgewählt: 98% der Probanden haben *Sprechen* ausgewählt und 60% der Probanden haben *Hörverstehen* angegeben. 58% der Probanden haben *Leseverstehen* und 54% der Probanden *Schreiben* ausgewählt. Es gibt niemanden, der Spiele für die Entwicklung der Fertigkeiten in ihrem Unterricht nicht einsetzt.

### 2.3.6. Zu den Wissens- und Informationsquellen für die Ausarbeitung von Spielen

Die letzte Forschungsfrage beschäftigt sich damit, wo die Lehrkräfte das benötigte Wissen zur Ausarbeitung von Spielen bekommen haben. Sie mussten Wissens- und Informationsquellen nennen, die sie am nützlichsten finden. Tabelle 5 zeigt die Ergebnisse bezüglich der Quellen des erhaltenen Wissens zur Ausarbeitung von Spielen.

Tabelle 5: Wissens- und Informationsquellen für die Ausarbeitung von Spielen

<b>Wie haben Lehrkräfte das notwendige Wissen zur Ausarbeitung von Spielen bekommen?</b>
--

Wissens- und Informationsquellen	Anzahl der Befragten	Prozentsatz
Während des Studiums	19	38%
Im Internet	26	52%
Durch Weiterbildungskurse für Lehrkräfte	31	62%
Durch selbstständige Arbeit	27	54%
Während des Gesprächs mit Kolleg:innen	1	2%
Von Mentor:innen	1	2%
In Zusammenarbeit mit den Kolleg:innen	1	2%
Von Kolleg:innen aus der Schule	1	2%
Aus Lehrbüchern	1	2%

62% der Probanden geben an, ihr Wissen durch Weiterbildungskurse für Lehrkräfte bekommen zu haben. Dies bezieht sich auf Seminare und ähnliche Veranstaltungen. 54% der Probanden haben sich selbstständig fortgebildet. Im Internet haben 52% der Probanden das benötigte Wissen bekommen und dabei haben sie verschiedene Seiten wie Instagram, Facebook-Gruppen, Learningapps und weitere genannt. 38% der Probanden behaupten, dass sie ihr Wissen während des Studiums erhalten haben. Nur 2% der Probanden haben ihr Wissen durch Gespräche mit ihren Kolleg:innen bekommen, ebenso 2% haben es durch Zusammenarbeit mit Kolleg:innen erhalten. Jeweils 2% der Probanden haben ihr Wissen von ihren Kolleg:innen aus der Schule oder aus Lehrbüchern bekommen.

Es werden nun auch die Ergebnisse der zweiten Unterfrage dargestellt. Die Probanden haben verschiedene Beispiele für die Weiterentwicklung ihres Wissens gegeben und diese sind folgende:

19. *Nastava na fakultetu (rana i predškolska dob, psihologija) Wordwall, online stranice za puzzle, križaljke i osmosmjerke.* (N. Đ)

20. *Metodika na Učiteljskom fakultetu u Zagrebu 2006./07. godine i edukacije u Goethe-Institutu Kroatien.* (H. M.)

21. *Županijski stručni skupovi učitelja njemačkog jezika, Studenttage, Konferencije raznih nakladnika (Hueber, Profil, Školska knjiga, Alfa), Stručni skup AZOO-a i sl. Stranice i platforme koje su mi pomogle: Canva, Wordwall, Learning apps, Kahoot...* (Z. F.)

22. *Svakakve grupe na društvenim mrežama, ali i edukacije stručne, od kolega se isto može pokupiti svašta (kolega iz škole).* (I. V.)

## 2.4. Diskussion

In diesem Teil der Diplomarbeit werden die Forschungsfragen, Hypothesen und Resultate diskutiert. Die Forschungsfragen und Hypothesen werden nochmal zu Beginn jedes Schrittes erneut dargestellt, wobei dann die Analyse der Ergebnisse folgt.

Anhand der Forschungsfrage „Welche Arten, wie häufig und in welchem Teil der Stunde benutzen die Lehrkräfte im DaF-Unterricht spielerische Aktivitäten“ wurde die erste Hypothese aufgestellt, die davon ausgeht, dass am häufigsten Brettspiele benutzt werden, jede oder fast jede Stunde Spiele eingesetzt werden, und dass Spiele überwiegend im Schlussteil eingesetzt werden. Nach den Ergebnissen aus Tabelle 2 ist sichtbar, dass die erste Hypothese bestätigt werden konnte. Diese Resultate decken sich aber nicht vollständig mit den Ergebnissen bisheriger Untersuchungen. So hat Pavić (2019) in ihrer Untersuchung in Bezug auf die Art der Spiele herausgefunden, dass Kimspiele am meisten verwendet wurden. Timonen (2008) hingegen schlussfolgerte, dass *Memory* von ihren Probanden am häufigsten gespielt wird. Nach Aristova (2015: 112) gehört *Memory* zu den Brettspielen und ihrer Meinung nach gehören Brettspiele zusammen mit Rollenspielen und Kreuzworträtseln zu den am häufigsten verwendeten Spielen in Lehrwerken, da sie zur Wiederholung und Festigung des schon erlernten Stoffes eingesetzt werden.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung in Bezug auf die zweite Teilfrage zeigen, dass insgesamt 48% der Probanden Spiele jede oder fast jede Stunde benutzen. Dies deckt sich jedoch nicht mit den bisherigen Untersuchungsergebnissen. In der Untersuchung von Timonen (2008) benutzt die Mehrheit der Probanden die Spiele nur einmal pro Monat. Da Timonens Untersuchung aus dem Jahr 2008 stammt und die Daten daher nicht so aktuell sind, lässt sich schlussfolgern, dass Spiele heute häufiger verwendet werden. Die Verfügbarkeit und Popularität von Spielen haben sich in den letzten 16 Jahren wahrscheinlich erheblich erhöht, was zu einer intensiveren Nutzung im Vergleich zu früher geführt hat.

In Bezug auf die letzte Unterfrage zeigen die Ergebnisse dieser Untersuchung, dass die Probanden Spiele am häufigsten im Schlussteil der Unterrichtsstunde einsetzen. Diese Ergebnisse decken sich nicht mit den Ergebnissen von Pavić (2019), die gezeigt haben, dass ihre Probanden Spiele am meisten in der Einführungsphase einsetzen. Man muss jedoch sagen, dass die Ergebnisse in Einklang mit Aristova (2015: 64) stehen, die in Bezug auf den Teil der Stunde, in dem Spiele verwendet werden, sagt:

Oft werden die Spiele mit Absicht am Unterrichtsende durchgeführt, und zwar mit dem Hintergedanken, die Lernenden in guter Stimmung und mit positiven Erfolgserlebnissen aus dem Unterricht zu entlassen. Auf diese Weise kommen sie in die nächste Unterrichtsstunde viel motivierter als sonst. Aristova (2015: 64)

Die zweite Forschungsfrage beschäftigte sich damit, wie die Lehrenden Spiele für den DaF-Unterricht erstellen, ob sie dabei auch digitale Hilfsmittel verwenden, und wenn ja, welche am häufigsten verwendet werden. Die dazugehörige Hypothese geht davon aus, dass Lehrende am meisten selbst Spiele erstellen, sie gern und oft digitale Hilfsmittel verwenden, am häufigsten *Wordwall*. Die Ergebnisse zeigen, dass 78% der Probanden Spiele selbständig erstellen, 74% der Probanden digitale Hilfsmittel benutzen und am häufigsten dabei *Wordwall* auswählen. Nach den Ergebnissen aus Tabelle 3 könnte man sagen, dass die zweite Hypothese bestätigt wurde. Zum Vergleich werden die Untersuchungen von Timonen (2008) und Šošić (2013) herangezogen. Auch Timonen (2008) hat in ihrer Untersuchung festgestellt, dass Lehrende Spiele am häufigsten selbst erstellen und erfinden. Darüber hinaus haben ihre Probanden auch angegeben, dass sie manche Spiele manchmal modifizieren müssen, weil sie nicht immer zweckmäßig sind. Die Ergebnisse der Untersuchung von Šošić (2013) zeigen auch, dass die Lehrenden öfter selbstgemachte Spiele verwenden, weil fertige Spiele im Internet oder in verschiedenen Lehrbüchern nicht immer für die Stunde oder Schüler:innen passend oder gut vorbereitet sind. Dies haben auch einige unserer Probanden betont. Šošić (ebd.: 30) betont, dass selbstgemachte Spiele den Lehrenden die Möglichkeit geben, den Schülern Spiele anzupassen und ihre Kreativität spielen zu lassen. Sie können es sich auf diese Weise erleichtern und den Unterricht spielerischer gestalten.

Darüber hinaus haben 74% der Probanden angegeben digitale Hilfsmittel für die Erstellung der Spiele zu verwenden, wobei sie dann auch einige digitale Hilfsmittel genannt haben. Das häufigste digitale Hilfsmittel, das erwähnt wurde, war *Wordwall* (42% der Probanden). Rustempašić (2023: 829) betont, dass digitale Spiele durch den Einsatz digitaler Geräte und die Anwendung dieser in den Bildungsprozess integriert wurden und sich als akzeptierte, effektive und zugängliche Lehrmethoden erwiesen haben. Anhand von Beispielen,

die in dieser Untersuchung erwähnt wurden, kann man schlussfolgern, dass verschiedene Apps und digitale Hilfsmittel eine gute und effiziente Lösung für die Erstellung der Spiele sind. Sie sind leicht zu benutzen und lassen sich immer dem Lernstoff anpassen.

Die dritte Forschungsfrage beschäftigte sich mit den Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele im Unterricht. In der Hypothese ging man davon aus, dass digitale Spiele leicht verfügbar sind, aber zu häufig verwendet werden. Nach den Ergebnissen aus Unterkapitel 2.3.4., wo die Ergebnisse zu den Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele vorgestellt wurden, könnte man sagen, dass die dritte Hypothese nur teilweise bestätigt wurde, da sich die zweite Behauptung in Bezug auf die Nachteile nicht bestätigen konnte. Zu dieser Hypothese wird die Untersuchung von Barstad (2023) herangezogen, in der, genauso wie in der vorliegenden Untersuchung, als Vorteil die Verfügbarkeit der digitalen Spiele angeführt wird. Die Probanden haben noch weitere verschiedene Vorteile genannt, wie etwa dass virtuelle Spiele Aufmerksamkeit und Konzentration entwickeln, Informationen leichter verfügbar sind, Kreativität und Erinnerung gefördert werden usw. Diese Ergebnisse zeigen, warum digitale Spiele bei den Lehrenden beliebt sind und warum die Lehrenden digitale Spiele so häufig benutzen. Die Lehrenden finden sie nützlich, da sie diese dem Stoff gut anpassen und ihre eigenen Ideen integrieren können usw. Auch Rustempašić (2023: 821-822) betont auch, dass traditionelle Spiele jetzt viel mehr mit Hilfe von digitalen Hilfsmitteln eingesetzt werden.

Bei den Ergebnissen von Barstad (2023) wird als ein Nachteil der digitalen Spiele der Mangel an Wissen über die Art und Weise, wie digitale Spiele eingesetzt werden sollten, angeführt und genau diesen Nachteil haben auch die Probanden in der vorliegenden Untersuchung genannt. Barstad erwähnt auch, dass es an Ausbildung der Lehrenden über Spiele an norwegischen Schulen mangelt. „Die Informant\*innen erwähnten zwar Seminare und andere Kurse, in denen sie etwas über Spiele gelernt haben, aber keiner von ihnen hat digitale Spiele in diesem Zusammenhang ausdrücklich erwähnt“ (Barstad 2023: 56). Ein ähnlicher Mangel an Wissen über digitale Spiele oder Hilfsmittel könnte auch im kroatischen DaF-Unterricht existieren. Für manche Lehrkräfte ist die Digitalisierung des Unterrichts vielleicht noch immer ein Mysterium. In der vorliegenden Untersuchung haben viele Probanden erwähnt, dass die Lernenden ohnehin zu viel digitale Sachen benutzen, aber das meint nicht auch, dass digitale Spiele zu häufig im Unterricht benutzt werden. In der Zukunft, wenn der Unterricht noch mehr digitalisiert wird, werden vielleicht mehrere Untersuchungen, die sich mit dieser Frage beschäftigen, existieren und dann könnte man die Ergebnisse vergleichen.

Die vierte Forschungsfrage beschäftigt sich mit den Gründen für die Nutzung von Spielen im DaF-Unterricht und der Entwicklung der Fertigkeiten. Die entsprechende Hypothese geht davon aus, dass Lehrende Spiele grundsätzlich zur Motivation der Lernenden nutzen und sie für die Entwicklung des Sprechens benutzen. Nach den Ergebnissen aus Tabelle 5 könnte man sagen, dass die vierte Hypothese bestätigt wurde. Hier werden zum Vergleich wieder die Untersuchungen von Pavić (2019) und Timonen (2008) herangezogen. Die häufigste Antwort in Bezug auf die Gründe zur Nutzung war „Motivation der Schüler“, die sogar 92% der Probanden genannt haben. Timonen (2008) führt an, dass in ihrer Untersuchung 27% der Probanden „Abwechslung“ als die häufigste Antwort genannt haben. Auf der anderen Seite nennt Pavić (2019) andere Gründe für die Nutzung der spielerischen Aktivitäten im Unterricht und gibt an, dass 37,5% der Probanden Spiele zur Motivation, Entspannung, Wiederholung und Übung benutzen. Auch in dieser Untersuchung befindet sich die Motivation in der Gruppe der Gründe, die am häufigsten genannt wurde. Rustempašić (2023: 824) erklärt, dass Spiele auf ihre eigene Weise die Motivation bilden. Sie (ebd.: 831) behauptet, dass Spiele ein wichtiger Anreiz im Bildungsprozess sind. Sie werden in jedem Teil des Unterrichts als wichtiges Motivationselement für den Wissenserwerb und die Anwendung des Gelernten eingesetzt. Der Unterricht wäre vielleicht manchmal langweilig, aber durch verschiedene Spiele kann die Motivation gesteigert werden. Weitere Ergebnisse zeigen auch, dass 78% der Probanden Spiele zur Wiederholung benutzen. Aristova (2015: 64) behauptet, dass „der Zweck, der dabei verfolgt wird, sich in Regel entweder auf die Vermittlung neues Lernstoffes oder auf die Wiederholung und Festigung des bereits Gelernten bezieht.“ Hier wird auch illustriert, warum die meisten Probanden die Option „Wiederholung“ ausgewählt haben. Die Lernenden können durch Spiele, die den erlernten Stoff wiederholen, diesen besser verstehen und so ihr Wissen vertiefen.

Für die Entwicklung der Fertigkeiten zeigen die Ergebnisse, dass die Probanden das Sprechen am häufigsten angeführt haben. Bei der Untersuchung von Pavić (2019) zeigen die Ergebnisse auch, dass die Lehrenden Spiele am häufigsten zum Üben der Fertigkeit Sprechen benutzen. Aristova (2015: 92) erklärt, dass z. B. das Rollenspiel mündliche Kompetenzen fördert, es dabei aber auch andere Spiele wie Brettspiele und Wechselspiele gibt, die bei der Entwicklung dieser Fertigkeit helfen.

Andere Ergebnisse, die sich auch auf die Gründe der Nutzung von Spielen im Unterricht beziehen, zeigen, dass sogar 92% der Probanden unter anderem auch der Meinung sind, dass Spiele den Lernenden den Erwerb von Wissen und Kenntnissen erleichtern. Auf der anderen Seite befinden sich nur 6% der Probanden, die angeben, dass Spiele nichts damit zu tun haben. Nach Rustempašić (2023: 825) ist das Spielen als Prozess wichtiger als das Ergebnis der

Aktion. Die Lernenden denken nur an Spaß und Erholung, aber sie wissen auch nicht, dass beim Spielen verschiedene Fertigkeiten entwickelt werden. Der Lernprozess kann manchmal schwierig sein, aber Spiele können dabei helfen, diesen Prozess erfolgreich zu meistern, was auch hier von den Probanden erkannt wurde.

Die fünfte Forschungsfrage beschäftigt sich damit, wo die Lehrkräfte das notwendige Wissen zur Ausarbeitung von Spielen erhalten. Die entsprechende Hypothese geht davon aus, dass Lehrende sich meistens durch Weiterbildungskurse für Lehrkräfte das notwendige Wissen bezüglich der Ausarbeitung spielerischer Aktivitäten angeeignet haben. Diese Hypothese konnte bestätigt werden. Die Probanden haben am häufigsten verschiedene Fortbildungskurse genannt. Manche haben ihr Wissen auch mit Hilfe von verschiedenen Internetseiten und Facebook-Gruppen erweitert. Dies deckt sich auch mit den Ergebnissen von Barstad (2023), die gezeigt haben, dass Lehrende aus Norwegen ihr Wissen durch verschiedene Seminare oder von Kollegen erhalten haben. Viele haben auch einige Facebook-Gruppen für Deutschlehrer erwähnt.

### **3. Schlusswort**

Spiele gehören zur Kindheit und haben auch einen Einfluss auf das spätere Leben und somit auch auf den Unterricht. Spiele, die ein bestimmtes Ziel verfolgen, können und sollen dazu beitragen, dass Schüler:innen bestimmte Fertigkeiten und Fähigkeiten leichter und effektiver entwickeln. Mit der Anwendung von Spielen im DaF-Unterricht kann die Motivation, das Interesse und die Aktivität der Schüler:innen gesteigert werden.

In der vorliegenden Untersuchung hat sich gezeigt, dass Brettspiele die am häufigsten verwendete Art von Spielen im Unterricht sind, wobei sie am häufigsten im Schlussteil des Unterrichts eingesetzt werden und viele Probanden Spiele fast jede Stunde einsetzen. Viele Lehrende benutzen selbstgemachte Spiele, sogar lieber als beispielsweise fertige Spiele aus Lehrbüchern, weil man selbstgemachte Spiele leichter dem entsprechenden Zweck anpassen kann. Darüber hinaus geht aus den Ergebnissen hervor, dass Lehrende durch digitale Hilfsmittel viele Spiele selbst erstellen können, wobei das am häufigsten verwendete digitale Hilfsmittel *Wordwall* ist. Die Mehrheit der Probanden hat sich zur Anwendung der digitalen Spiele positiv geäußert. Als Vorteile wurden die folgenden Aspekte hervorgehoben: Motivieren die Schüler:innen, sind sehr leicht zu erstellen, sind sehr interessant und verfügbar. Die Lehrenden haben auch erwähnt, dass Spiele dabei helfen, die Motivation zu steigern, das



unbewusste Lernen zu fördern, die Langweile aus dem Unterricht zu entfernen, den alten Stoff zu üben und zu wiederholen usw. Die Ergebnisse haben auch gezeigt, dass Spiele vor allem für die Entwicklung des Sprechens eingesetzt werden und dass Spiele auf das Erlernen des Stoffes einen positiven Einfluss haben können. Darüber hinaus wurde festgestellt, dass die Probanden das nötige Wissen zur Erstellung der Spiele am häufigsten durch Fortbildungskurse bekommen.

Obwohl die Fragen dieser Untersuchung klar und deutlich formuliert wurden, haben einige Probanden manche Antworten nur teilweise oder unvollständig gegeben. Es wäre daher gut, wenn man mit diesen Fragen auch ein Interview hätte durchführen können, um ein noch klareres Bild und einen noch besseren Einblick zu bekommen.

Diese Untersuchung zeigt, dass Spiele nicht nur zur Erholung und zum Spaß verwendet werden, sondern auch in die Unterrichtsstunde aktiv integriert werden können. Wenn sie im DaF-Unterricht eingesetzt werden, tragen sie zur positiven Atmosphäre und Entwicklung der Fertigkeiten bei. Die Lehrenden, die sich in Bezug auf den Einsatz von Spielen im DaF-Unterricht entsprechend klare Ziele setzen und wissen, was sie mit den Spielen erreichen wollen, könnten die Wahrnehmungen der Lernenden über den Lernprozess oder über das Fach Deutsch als Fremdsprache im Allgemeinen verbessern.

## Literaturverzeichnis

Aristova, Svitlana (2015): *Zum didaktischen Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht*. Diplomarbeit. Wien: Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. <https://phaidra.univie.ac.at/detail/o:1315541.pdf>, abgerufen am 7.9.2024

Barstad, Kristian Nost (2023): *Spiele im DaF-Unterricht für Fortgeschrittene (Niveau II und III): Lehrerhaltungen und Erfahrungen*. Diplomarbeit. Stakkevollan: UiT The Arctic University of Norway. <https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/30249/thesis.pdf?sequence=2&isAllowed=y>, abgerufen am 8.9.2024

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

Bognar, Ladislav (1986): *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.

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

Dvořáková, Gabriela (2011): *Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht*. Diplomarbeit. Brunn: Masaryk-Universität. <https://is.muni.cz/th/tnydg/Diplomarbeit.pdf>, abgerufen am 6.9.2024

Eckert, Felicitas; Klemm, Sabine (1998): *WIR WOLLEN SPIELEN! Spiel- und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und Kulturbörse TU Berlin. Luddinga. Spielen im Fremdsprachenunterricht*. Diplomarbeit. Berlin: Erziehungswissenschaften der Technischen Universität Berlin.

Haas, Gerhard (1995): Nur ein Spiel? Über die Balance von Spielen und Lernen. In: *Friedrich-Jahresheft*, 13. 116–117.

Hauser, Bernhard (2021): *Spiel in Kindheit und Jugend: Der natürliche Modus des Lernens*. Regensburg: Verlag Julius Klinghardt.

Heimlich, Ulrich (2023): *Einführung in die Spielpädagogik*. Regensburg: Verlag Julius Klinghardt.

Kruk, Agnieszka (2010): *Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht*. Diplomarbeit. Wien: Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. <https://phaidra.univie.ac.at/detail/o:1269637.pdf>, abgerufen am 7.9.2024

Rustempašić, Sanela Merjem (2023): *Koliko je igra učinkovita u razrednoj nastavi?* (819-832) [https://www.researchgate.net/publication/371566634\\_Koliko\\_je\\_igra\\_ucinkovita\\_u\\_razrednoj\\_nastavi](https://www.researchgate.net/publication/371566634_Koliko_je_igra_ucinkovita_u_razrednoj_nastavi) *How effective are games in class* , abgerufen am 19.8.2024

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

Pavić, Tamara (2019): *Anwendung und Funktion von Spielen in DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen*. Diplomarbeit. Zagreb: Philosophische Fakultät. <https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:1449>, abgerufen am 21.8.2024

Šošić, Ivana (2013): *Selbstgemachte Spiele im DaF-Unterricht in der Grundschule*. Diplomarbeit. Osijek: Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften. [https://core.ac.uk/outputs/197865094/?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/outputs/197865094/?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1) , abgerufen am 7.6.2024

Timonen, Saija (2008): *Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht: Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber*. Diplomarbeit. Tampere: Universität Tampere. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1&isAllowed=y> , abgerufen am 28.6.2024

Internetquellen:

1. <https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text>, abgerufen am 5.6.2024
2. [http://fdg2013.org/program/workshops/papers/G4L2013/g4l2013\\_02.pdf](http://fdg2013.org/program/workshops/papers/G4L2013/g4l2013_02.pdf), abgerufen am 26.6.2024

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Hintergrundinformationen der Probanden

Tabelle 2: Spiele in Hinsicht auf die Art, Häufigkeit und Teil der Stunde, in der sie auftreten

Tabelle 3: Erstellung der Spiele und Anwendung der digitalen Hilfsmittel

Tabelle 4: Gründe für die Anwendung von Spielen im DaF-Unterricht und die Entwicklung der Fertigkeiten

Tabelle 5: Wissens- und Informationsquellen für die Ausarbeitung von Spielen

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Zusammenhang von Spielen und Lernen (Dauvillier und Lévy-Hillerich 2004: 18)

Abbildung 2: Entwicklungsmodell der Spielformen aus *Vom Spielzeug und vom Spielen* (2012: 214)

## **Anhang**

### Anhang 1

Poštovani učitelji/ce! Moje ime je Gabriela Capan i studentica sam druge godine diplomskog studija Njemačkog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu u Osijeku. Za potrebe pisanja diplomskog rada, naslovljenog „Spiele im DaF-Unterricht an kroatischen Grundschulen aus der Perspektive der Lehrkräfte“ pod mentorstvom dr. sc. Ivana Šarić Šokčević, provodim istraživanje anketiranjem nastavnika njemačkog jezika u osnovnoj školi.

Ljubazno vas molim, ispunite upitnik u nastavku koji se odnosi na zastupljenost i uporabu igara u nastavi njemačkog kao stranog jezika u osnovnim školama. Na pitanja odgovarate zaokruživanjem da/ne, jednog ili više ponuđenih odgovora i pisanjem kratkih ili dugih odgovora.

Za provedbu ovog upitnika potrebna mi je vaša suglasnost o uporabi vlastitih podataka, radi lakše provedbe istraživanja.

Privola se odnosi na sljedeće podatke: inicijali imena i prezimena

Sa svim prikupljenim podacima postupat će se sukladno Općoj uredbi za zaštitu podataka (GDPR). Privola se odnosi isključivo na prethodno navedene svrhe obrada navedenih

kategorija osobnih podataka učitelja/ica koji se prikupljaju i obrađuju za vrijeme njihovog sudjelovanja u istraživanju, te se navedeni osobni podaci u drugu svrhu ne smiju koristiti.

Molim Vas podebljajte/podcrtajte Vaš odgovor.

- Suglasan/na sam da se moji podatci koriste u svrhu provođenja istraživanja za izradu diplomskog rada.
- Nisam suglasan/na da se moji podatci koriste u svrhu provođenja istraživanja za izradu diplomskog rada.

### **Upitnik za nastavnike njemačkog kao stranog jezika u osnovnim školama**

Ime i prezime: \_\_\_\_\_ (samo inicijali)

1.) Dob (napisati brojkom broj godina): \_\_\_\_\_

2.) Spol:

- Muško
- Žensko

3.) Radni staž:

- početnik bez položenog stručnog ispita
- do 3 godine
- od 4 do 8 godina
- od 8 do 18 godina
- od 18 do 30 godina
- više od 30 godina

4.) Radim kao:

- a) učitelj/ica njemačkog jezika od 1 do 4 razreda

b) učitelj/ica njemačkog jezika od 5 do 8 razreda

c) i jedno i drugo

5.) U školi u kojoj radim predajem njemački jezik kao:

a) prvi strani jezik

b) drugi strani jezik/izborni predmet

c) i jedno i drugo

6.) Jeste li do sada napredovali u struci?

a) da, u mentora/icu

b) da, u savjetnika/icu

c) da, u izvrsnog/u savjetnika/icu

d) ne

e) ostalo: \_\_\_\_\_

7.) Koje igre koristite na nastavi njemačkog kao stranog jezika?

---

---

---

---

---

8.) Molim Vas odaberite jednu igru koju često koristite i opišite postupak izvođenja iste.

---

---

---

---

---

9.) Kako najčešće izrađujete/pripremate igre koje koristite na nastavi njemačkog kao stranog jezika?

a) samostalno

b) uz pomoć digitalnih alata

c) prema predlošcima iz nastavničkog priručnika

d) ostalo: \_\_\_\_\_

10.) Ako ste u prethodnom pitanju naveli da uz pomoć digitalnih alata izrađujete igre, navedite neke koje najčešće koristite i za koje smatrate da su Vam korisni:

---

---

---

---

---

---

11.) Koje su po Vama prednosti, a koji nedostaci korištenja digitalno izrađenih igara?

Prednosti:

---

---

---

---

---

---

Nedostaci:

13.) Na koji način izrađujete/pripremate igre vokabulara?

---

---

---

14.) Koliko često koristite igre u nastavi njemačkog kao stranog jezika?

- a) svaki ili skoro svaki sat
- b) jednom tjedno
- c) jednom mjesečno
- d) rjeđe od jednom mjesečno
- e) nikada

15.) Koliko vremena u prosjeku izdvajate za pripremu/izradu igara?

- a) manje od jednog sata
- b) više od jednog sata
- c) ne izrađujem
- d) ostalo: \_\_\_\_\_

16.) Koliko vremena u prosjeku odvajate za igre tijekom školskog sata?

- a) do 5 min
- b) od 10 do 15 min
- c) od 15 do 20 min
- d) od 20 do 30 min
- e) cijeli sat
- f) ne koristim
- g) ostalo: \_\_\_\_\_



17.) U kojem dijelu nastavnoga sata najčešće koristite igre?

- a) u uvodnom dijelu sata
- b) u glavnom dijelu sata
- c) u završnom dijelu sata
- d) ne koristim igre ni u jednom dijelu sata

18.) U koju svrhu koristite igre u nastavi njemačkog jezika?

- a) motiviranje učenika na rad
- b) relaksacija
- c) kako bi aktivnosti bile raznovrsnije
- d) želja za zanimljivijom nastavom
- e) želim biti inovativan/na
- f) kao nagrada za učenike
- g) ne koristim igre u nastavi
- h) ostalo:

19.) Ako ste prethodno naveli da ne koristite igre u nastavi, navedite zašto.

- smatram da igre nisu potrebne u nastavi
- smatram da igre nemaju veliki učinak na nastavu
- ne znam prilagoditi igre nastavi

ostalo: \_\_\_\_\_

20.) Tijekom izvođenja igara koristite li više hrvatski ili njemački jezik?

- a) hrvatski
- b) njemački

21.) Pri kojoj vrsti nastavnog sadržaja koristite igre?

- a) gramatika
- b) vokabular
- c) izgovor
- d) pravopis
- e) ne koristim
- f) ostalo: \_\_\_\_\_

22.) Pri razvijanju koje jezične vještine koristite igre?

- a) slušanje
- b) čitanje
- c) govorenje
- d) pisanje
- e) ne koristim

23.) Za što primarno koristite igre u nastavi njemačkog jezika?

- a) za obradu gradiva
- b) za uvježbavanje gradiva
- c) za ponavljanje gradiva
- d) sve navedeno
- e) ostalo: \_\_\_\_\_

24.) Navedite vrste igara koje su se pokazale kao najučinkovitije za učenje njemačkog jezika u nastavi.

---

---

---

25.) Smatrate li da igre u nastavi olakšavaju usvajanje znanja i vještina? Obrazložite.

---

---

---

---

---

26.) Gdje ste stekli/stječete znanja o raznim vrstama igara i njihovoj učinkovitoj primjeni u nastavi njemačkog kao stranog jezika?

a) tijekom studija

b) na internetu

c) na stručnim usavršavanjima

d) samostalno

e) ostalo: \_\_\_\_\_

27.) Navedite Vama do sada najkorisnije izvore, edukacije/stručna usavršavanja, mrežne stranice, aplikacije itd. koje su Vam pomogle u izradi igara koje koristite u nastavi njemačkog kao stranog jezika:

---

---

---

---

## Sažetak

Ovaj se diplomski rad bavi istraživanjem igara u nastavi njemačkog kao stranog jezika kroz pogled nastavnika u hrvatskim osnovnim školama. Ovim se istraživanjem pokušalo jasnije dokazati i utvrditi koliko često nastavnici koriste igre u nastavi, koji su razlozi korištenja igara te koju ulogu igre imaju u nastavi iz perspektive nastavnika. Diplomski se rad sastoji od teorijskog i praktičnog dijela, koji sadrži upitnik i istraživački dio. Istraživačka pitanja uz pomoću kojih su se potvrdile hipoteze su sljedeća: koje vrste igara, koliko često i u kojem dijelu sata se koriste igre najviše, kako nastavnici izrađuju igre u nastavi njemačkog, koriste li pri tome digitalna sredstva i ako da koja, koje su prednosti i nedostaci digitalnih igara, koji su razlozi korištenja igara u nastavi njemačkog kao stranog jezika, koja jezična vještina se pri tome najviše razvija i gdje su nastavnici dobili potrebno znanje za izradu igara. Kroz analizu dobivenih rezultata može se zaključiti, da najčešća vrsta igre koju nastavnici koriste jest *Memory*. Najčešće se koristi u završnom dijelu i skoro svaki sat. Nastavnici najčešće izrađuju igre samostalno te koriste digitalno sredstvo *Wordwall*. Što se tiče digitalnih igara, nastavnici smatraju da su lako dostupne i da se općenito digitalne stvari previše koriste. Kao najčešći razlog korištenja igara u nastavi navodi se motivacija te tako najviše razvija jezična vještina govora. Također se može zaključiti da nastavnici svoje potrebno znanje dobivaju na stručnim usavršavanjima. Ovi rezultati ukazuju na pozitivne učinke igre u nastavi njemačkoga jezika.

Ključne riječi: igre u nastavi njemačkog kao stranog jezika, nastavnici, nastava stranog jezika