

Didactic Games as an Aid in Learning German

Les jeux didactiques comme support pour l'apprentissage de la langue allemande

Jocuri didactice ca ajutor în învățarea limbii germane

Didaktische Spiele als Lernhilfe im Deutschunterricht

Rodica Teodora BIRIȘ

Universitatea de Vest "Vasile Goldiș", Arad

Facultatea de Științe Umaniste, Politice și Administrative

E-mail: birisrodica@yahoo.com

Abstract

The didactic game in German classes reduces the student's fear and uncertainty, facilitates the contact with his/her colleagues and develops communication skills in German language. In this way four skills can be developed. Weaker students can prove their maximum potential doing such games and exercises or, the contrary, to embarrass themselves in front of their colleagues. This last option should be avoided by the teacher, who has to overlook that the game will become an aid in practicing and developing skills. The game could be introduced in practicing vocabulary, pronunciation and intonation, in writing, reading, in grammar and text comprehension.

Résumé

L'introduction du jeu dans le cadre des classes de langue allemande réduit la peur et l'incertitude de l'élève ou de l'étudiant, facilite le contact avec les collègues et développe l'aptitude de communication en allemand. Dans cette manière les quatre aptitudes peuvent être développées. Les élèves moins avancés peuvent, par ce genre de jeux et exercices, prouver leur potentiel maximum ou, au contraire, se donner le ridicule devant la classe. Cette dernière variante doit être évitée par l'attention du professeur, qui doit prendre garde que le jeu devienne un aide dans la pratique et le développement partiel des compétences, en tenant compte du fait que le jeu peut être introduit dans la pratique du vocabulaire, de la prononciation et de l'intonation, à l'écrit – lecture, à la grammaire et à la compréhension du texte.

Rezumat

Introducerea jocului în orele de limbă germană reduce teama și nesiguranța elevului și al studentului, ușurează contactul cu colegii și dezvoltă aptitudinea de comunicare în limba germană. În acest mod pot fi dezvoltate cele patru aptitudini. Elevii mai slabi pot prin astfel de jocuri și exerciții să-și dovedească potențialul lor maxim sau, dimpotrivă să se facă de râs în fața clasei. Această ultimă variantă trebuie evitată prin grija profesorului, care trebuie să aibă grijă ca jocul să devină un ajutor în exersarea și dezvoltarea parțială a competențelor, ținând cont de faptul că jocul se poate introduce în exersarea vocabularului, a pronunției și a intonației, la scris-citit, la gramatică și la înțelegerea textului.

Abstrakt

Das didaktische Spiel im Deutschunterricht reduziert Angst und Hemmungen, erleichtert Kontakte zu den Mitschülern und entwickelt das Verhalten des Schülers. Es kann zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden. Schwächere Schüler können mitspielen und mitüben, um ihre maximale Leistung zu zeigen oder im Gegenteil, sich vor den Mitschülern zu blamieren. Das Spiel ist somit eine Lernhilfe zum Üben von Teilkompetenzen, da man es überall einsetzen kann, beim Wortschatz, bei der Aussprache und Intonation, beim Schreiben/Lesen, bei der Grammatik und nicht zuletzt beim Textverständnis.

Keywords: *Game, didactic, method, development, learning aid*

Mots-clé: *Jeu, didactique, méthode, développement, aide pour l'apprentissage*

Cuvinte cheie: *Jocuri didactice, metode, dezvoltare, ajutor, gramatică, vocabular*

Schlüsselwörter: *Spiel, didaktisch, Methode, Entwicklung, Hilfe, Grammatik, Wortschatz*

1. Einleitung

Bei Schülern im Grundschulalter muss die Entwicklung sprachlichen Wissens auf unterschiedlichen Wegen gefördert werden. Wichtig ist die Förderung der Entwicklung des „stillen“ Wissens durch eine Umgebung mit umfassender sprachlicher Anregung, durch einen sprachlichen Austausch zwischen Erwachsenen und Kindern, d.h. sprachbegleitete gemeinsame Tätigkeiten und gemeinsames *Spielen mit Sprache*. Man kann beobachten, dass gerade durch dieses *Spielen* (Kinderlieder, Abzählreime, Zungenbrechern) insbesondere die Aufmerksamkeit der kleinen Schüler auf die sprachliche Form gelenkt wird. Diese zunehmende Aufmerksamkeit wirkt sich positiv auf die Entwicklung des sprachlichen Könnens aus.

2. Die Rolle des Spiels im Unterricht

Wir lernen nicht nur für eine ferne Zukunft, sondern wenden die deutsche Sprache in vielfältigen Zusammenhängen direkt an. Der Lehrer wird von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren, befreit. Die Rolle und Funktion der Mitschüler und des Lehrers wandeln sich ständig. In heterogenen Leistungsgruppen erfüllen die Spiele eine kompensatorische Funktion und leisten Differenzierungsarbeit. Auch schwächere Schüler können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen. In Großgruppen führen die Spiele zu einer „Multiplikation des verbalen Austausches“ (vor allem durch parallele Spielgruppen) und gewährleisten somit gleichzeitig die aktive Teilnahme vieler Schüler am Unterrichtsgeschehen. Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.

2.1 Die Rolle des Spiels für die Persönlichkeit der Schüler

Bekanntlich ist das Spielen die beliebteste Tätigkeit aller Kinder.

Die Spiele werden je nach ihrer Art gruppiert in: Schreibspiele, Ratespiele, Singspiele, Rollenspiele, Lesespiele. Das didaktische Spiel muss vom Lehrer geplant, erarbeitet und auf Durchführbarkeit getestet werden, erst dann kann man es im Unterricht gezielt einsetzen.

Das Spiel hat folgende Rolle:

- entwickelt das Verhalten des Schülers;
- erleichtert Kontakte in der Klasse;
- fördert Kooperationsbereitschaft;
- fördert Empathiefähigkeit, d.h. die Fähigkeit, sich in die Rollen anderer zu versetzen;
- fördert Kreativität;
- reduziert Angst und Hemmungen;
- kann die Schüler auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollenspiel);
- fördert Konfliktbereitschaft;
- vermittelt zwischen eigener und fremder Erfahrung.

2.2 Die Rolle des Spiels für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten

Das Spiel gewinnt auch in der Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Deutschunterricht eine bedeutende Rolle und zwar:

das Spiel

- entwickelt die Kommunikationsfähigkeit;
- kann zur Entwicklung aller vier oben genannten Fertigkeiten eingesetzt werden;
- entwickelt teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich.

3. Spielerisch Grammatik lernen

Die Konzentration der Linguistik auf die gesprochene gegenüber der geschriebenen Sprache bedeutet, dass der Dialog die vorwiegende, oft die einzige Textsorte in den Lehrbüchern ist. Für die beschreibende Sprachwissenschaft ist die Substitution ein wichtiges Analyseinstrument. Durch das Ersetzen eines Wortes kann man seine Merkmale im Vergleich mit anderen Wörtern bestimmen.

Folgender *Übungstyp* wird oft verwendet:

Das Haus / besteht / aus / rotem / Sandstein.

Das Denkmal / ist / ... / ... /

In der psychologischen Forschung gewinnt seit den 30er Jahren eine Richtung an Bedeutung, die die Auffassung vertritt, dass Sprache nicht durch Einsicht und Regelanwendung erworben wird, sondern durch Nachahmung, durch Verallgemeinerung bzw. durch Unterscheidung.

Der Behaviorismus hat Konsequenzen für den Fremdsprachenunterricht. Nicht Regeleinsicht und Regelanwendung sollten trainiert werden, sondern Reiz-Reaktionsketten sprachlichen Verhaltens, d.h. der Lehrer setzt Impulse, die Schüler reagieren. Die Impulse können dabei aus Bildern, Sätzen vom Computer oder CD oder aus akustischen Signalen bestehen. Ist die Reiz-Reaktions-Verbindung hergestellt, genügen gelegentliche „Intervallverstärker“, um das gewünschte Sprachverhalten aufrecht zu erhalten. Das Aufbauen von deutschsprachlicher Kompetenz ist damit in einem Verhaltens-Trainingsprogramm festzuschreiben. Dieses definiert die Ziele des Spracherwerbs und legt Stufen auf diesem Weg fest.

Der Vorteil des audiolingualen / audiovisuellen Deutschunterrichts liegt vor allem in der Tatsache, dass die Schüler sehr schnell, auch ohne Kenntnisse komplizierter Regeln, im Anfangsunterricht korrekte Sätze produzieren können. Das heißt, die Schüler imitieren Sätze. Auch komplizierte Strukturen können durch die Wahl von Übungsformen, die keine grammatische Regelkenntnis voraussetzen, vom Lehrer rasch angewendet, d.h. nachgesprochen und abgewandelt werden. Außerdem führt das multimediale Materialangebot zu einem abwechslungsreichen Unterricht. Die grammatische Struktur wird nicht ohne Grund eingeführt und geübt. Sie zeigt den Schülern wie eine Struktur gebildet wird und wozu wir die gelernte Struktur brauchen, in welchem Kontext wir sie verändern.

Das geplante Lernspiel im Unterricht ist immer noch die Ausnahme. Der Unterricht wird mit Hilfe von spielerischen Übungen bereichert und hat als Ziel, die Grammatik zu üben, zu festigen und anzuwenden. Spielprinzipien können wir variieren und den Möglichkeiten der Klasse anpassen. Das Lernen und verstehen einer Spielanleitung reicht als Vorbereitung für ein Lernspiel im Unterricht aber nicht aus. Deshalb sollen wir Spiele nicht einfach nur lesen, sondern im Hinblick auf den Unterricht durchdenken, anpassen und spielen.

* *Variante: Sätze bilden*

Jeder Spieler erhält 10 Spielmarken. Nach den Angaben der Kreisel „Person/Zahl“ und „Zeiten“ (1. Person Einzahl) schreibt jeder Mitspieler einen Satz auf. Das Verb setzt er nach eigener Wahl (Ich werde kontrollieren.). Ergibt sich bei der Kontrolle, bei der jeder seinen Satz ansagt, dass

er fehlerhaft ist, legt der Spieler eine Spielmarke in die Mitte. Sieger ist, wer nach Beendung des Spiels noch die meisten Spielmarken besitzt. Er hat die wenigsten Fehler gemacht. Da bei diesen Spielen die Lösungszeiten zwischen den Mitspielern bisweilen stark voneinander abweichen, können auch jeweils zwei Spieler gemeinsam die Aufgabe lösen.

* *Memory*

Die Schüler werden in Gruppen aufgeteilt, in jeder Gruppe sind 6 Schüler. Nun geht es darum, Paare zu finden, indem der erste Spieler zwei Kärtchen aufdeckt, diese den Mitspielern zeigt und wieder verdeckt auf den gleichen Platz legt. Alle müssen versuchen, sich den Platz dieser Kärtchen zu merken. Dies geschieht nun so lange, bis ein Schüler ein Paar aufdeckt. Er darf es behalten. Deckt er zwei Karten auf, die nicht zusammen passen, so muss er sie wieder verdeckt auf den Tisch legen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

z.B.: - Satzergänzung

Ich komme aus ...

Berlin

- Fragen – Antworten

Wo liegt die Brille?

Auf dem Tisch.

4. Schlussfolgerung

Es wurde bewiesen, dass es für den Unterricht einer Fremdsprache von Vorteil ist, in allen Altersgruppen auch Spiele einzuführen. Es bleibt dem Lehrer überlassen, die geeignetesten Spiele für seine Schülergruppe zu finden und die Spiele an diese Gruppe anzupassen. Der Lehrer hat die Pflicht, die am besten geeigneten Methoden für seinen Unterricht zu finden, um die erwarteten Ergebnisse zu erreichen.

Bibliographie

Apeltauer, Ernst (1997): *Grundlagen des Erst- und Fremdspracherwerbs*, Eine Einführung, Fernstudieneinheit 15, Langenscheidt, Berlin, München, Wien, Zürich, New York

Bimmel, Peter; Kast, Bernd und Neuner, Gerd (1994): *Arbeit mit Lehrwerkktionen*, Erprobungsfassung 1/94, Fernstudienangebot Germanistik Deutsch als Fremdsprache, Langenscheidt, Goethe – Institut München

Bimmel, Peter; Rampillon, Ute (2000): *Lernautonomie und Lernstrategien*, Fernstudieneinheit 23, Langenscheidt, Berlin, München, Wien, Zürich, New York

Funk, Hermann; Koenig, Michael (1991): *Grammatik lehren und lernen*, Fernstudieneinheit 1, Fernstudienprojekt zur Fort- und Weiterbildung im Bereich Germanistik und Deutsch als Fremdsprache, Teilbereich Deutsch als Fremdsprache, Langenscheidt, Goethe-Institut München

Kniffka Gabriele; Benati Rosella; Sieber Traudel; Siebert-Ott Gesa (2005): *Meine Freunde und ich. Deutsch als zweitsprache für Kinder mit Kopiervorlagen und Audio-CD*, Langenscheidt KG, Berlin und München

Mertens, Eva; Potthoff, Ulrike (2000): *Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht*, Cornelsen Verlag Scriptor GmbH&Co.KG, Berlin

Meyer, Hilbert (1987): *Unterrichts – Methoden II*. Praxisband, Cornelsen Verlag Scriptor GmbH&Co.KG, Berlin

Neuner, Gerhard; Hunfeld Hans (2007): *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts*, Fernstudieneinheit 4, Druckhaus Langenscheidt, Berlin

Rauer, Christiane; Salzenberg, Manuel (1993): *Sprachlernspiele im Unterricht mit Kindern, die Deutsch als zweite Sprache lernen*, Wissenschaftliches Institut für Schulpraxis, Freie Hansestadt Bremen

Schatz, Heide (2006): *Fertigkeit Sprechen*, Fernstudieneinheit 20, Langenscheidt, Berlin, München, Wien, Zürich, New York

Schlösser, Elke (2001): *Wir verstehen uns gut – Spielerisch Deutsch lernen*, Methoden und Bausteine zur Sprachförderung für deutsche und zugewanderte Kinder als Integrationsbeitrag in Kindergarten und Grundschule, Ökotopia Verlag, Münster

Schmitt, Udo (1981): *Buchstabensalat*, 60 Lernspiele für DaF, Verlag für Deutsch

Stöcklein – Meier, Susanne (2000): *Sprechen und Spielen*, Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Thiesen, Peter (1994): *Klassische Kinderspiele*, Neu entdeckt für Kindergarten, Schule und Familie, Beltz Verlag. Weinheim und Basel

Internetquellen

<http://www.hueber.de>

<http://www.uciteljia.com/njemacki/METHODEN.doc>

<http://de.wikipedia.org/wiki/fremdsprachendidaktik>

