

DEUTSCH - SPIELEND LEICHT

BERICHT ZUM AGA-SEMINAR
AM 10.MÄRZ 1998

GEMA BLANCO
DEUTSCHE SCHULE SEVILLA
TORSTEN BRANDTNER
SEVILLA

Blatt wieder zurückgegeben und der Dialog weitergeführt. So arbeitet jeder Schüler an zwei Dialogen gleichzeitig. Am Ende des Spiels können die Dialoge vorgespielt werden.

Um die Unterrichtsroutine im DaF-Unterricht aufzubrechen, gewinnen das didaktisch-pädagogische Spiel einerseits und das Verhältnis von Text und Bild als Gegenstand des Unterrichts andererseits immer mehr an Bedeutung. Diese Arbeitsformen versuchen, die Kreativität und Selbsterfahrung gegenüber der eher trockenen Rezeption von Sachwissen zu fördern. Dafür ist es notwendig, diese Arbeitsformen in den normalen Unterrichtsverlauf zu integrieren und sie nicht als zu bewältigende Ausnahme-situation zu betrachten. Dabei ist der Einbezug von Text-Bild-Zusammenhängen in den Kommunikativen Unterricht eine besonders interessante, weil leicht durchführbare Arbeitsform. Ausserdem werden bei dieser Arbeitsform für die Sprachproduktion- und -rezeption auch stärker die affektiven Dimensionen und die Individualität mobilisiert.

Auch bei unserem Seminar in Sevilla ging es um verschiedene Möglichkeiten, den Unterricht aufzulockern, bei denen je nach Spielform verschiedene Aspekte der sprachlichen Komponente gefördert werden. Diese Spiele beziehen sich immer auf verschiedene Lernziele. Und so finden wir, dass man durch sie das Sprechen, Lesen, Hörverstehen und Schreiben u.a. üben kann.

Es waren eine ganze Menge Spiele, die von Virginia Gil Braojos (Tandem-Madrid) und Manfred Huth (DaF-Fachberater für Spanien) präsentiert wurden. Da es unmöglich wäre, hier alle zu wiederholen, wollen/werden wir nur einige vorstellen. Wir werden sie dabei einfachheitshalber den verschiedenen Bereichen der sprachlichen Kompetenz zuordnen. Das bedeutet nicht, dass jedes Spiel nur einen Bereich betrifft. Ganz im Gegenteil, jedes Spiel gibt uns die Möglichkeit, viele Formaspekte mit ihm zu bearbeiten.

A. Fertigungsorientierte Spiele:

1. Schreiben: Dialog schreiben.

Ziele: - rollenbezogene sprachliche Reaktion und spontane Produktion; spielerisches Üben des Ausdrucks von Meinungen und Gefühle; Redemittel für Streitgespräche.

Verfahren: Alle Kursteilnehmenden bekommen eine Bildvorlage und eröffnen eine Dialogvariante. Danach gibt jeder sein Blatt nach rechts weiter und schreibt selbst eine Replik auf das Blatt, das er von seinem Partner links bekommen hat. Dann wird das

2. Schreiben: Märchen schreiben.

Ziele: - Üben von Erzählformen; Gebrauch der Tempusformen Märchenelemente nach dem Kriterium der Austauschbarkeit /Nichtaustauschbarkeit einschätzen können.

Material: -3 Sätze Bildkarten jeweils für Märchenanfänge, magische Elemente, Schlüsselemente für Märchen. (z.B. sehr gut in Die Suche 1, Kap.22)

Verfahren: in drei Schritten, in denen jeweils Anfang, Mittelteil und Schluss geschrieben werden:

Die Schüler werden in Kleingruppen/ Paare aufgeteilt. Es gibt sechs zugedeckte Karten, die von eins bis sechs nummeriert sind. Jede Gruppe/ Paar zieht eine Karte, auf der sich ein Bild mit einem einleitenden Satz für einen Anfang befindet. Nun schreibt jede Gruppe/ Paar nach Phantasie und Kreativität einen Märchenanfang. Danach werden diese Texte an die nächste Gruppe weitergegeben. (Genau Zeitvorgabe!)

Wir haben nun für den Mittelteil der verschiedenen entstehenden kollektiven Märchens zugedeckte Karten für magische Dinge und Kräfte. Die Schüler führen die von ihren Partnerpaaren erhaltenen begonnenen Texte fort und versuchen dabei natürlich eine logisch-kreative Verbindung.

Nach Beendigung dieser Phase werden die Texte wieder zur nächsten Gruppe/ Paar weitergegeben. Wir wiederholen das schon beschriebene Verfahren mit den Schlusskarten, mit denen die Schüler den Text zu Ende schreiben. Die Texte werden vorgelesen und es ergeben sich verschiedene Möglichkeiten für die Diskussion im Plenum

3. Leseverständnis/ Hörverständnis: Erkennen und Analyse von Texteinheiten in narrativen Einheiten

Verfahren: Ein Text wird in verschiedene Einheiten zerschnitten und unter die Kursteilnehmer verteilt. Die Schüler lesen einzeln ihren Textteil und entscheiden sich für eine bestimmte Textreihenfolge. Die erste Frage ist: Wer hat den Textanfang? Und dann: Was glaubst du, an welcher Stelle dein Textteil steht? Danach werden die Textteile in der vereinbarten Reihenfolge vorgelesen

und bei Bedarf die nötigen Korrekturen vorgenommen. Es schliesst sich eine Diskussion über die Textelemente an, die uns zu unserer Reihenfolgeentscheidung bewogen haben.

4. Sprechen: Würfelspiel mit Kartenanweisungen.

Ziele: - Spontane sprachliche Produktion; Erhöhung der Gruppendynamik in der Klasse; Interaktion zwischen den Schülern.

Verfahren: Würfelspiel mit Ereigniskarten mit Befehlen (die vorher von den Schülern selbst erstellt werden können!), geeignet für vier bis sechs Teilnehmer. Dafür haben wir ein Würfelfeld in Felder geteilt. Alle fünf Felder, legen wir die Karten. Bei Betreten eines Ereignisfeldes muss eine Ereigniskarte gezogen werden, welcher nun eine bestimmte Anweisung entnommen wird. Hier einige mögliche Beispiele, die beliebig erweitert werden können: Sag deiner rechten Nachbarin etwas nettes ins Ohr. Nenne von jeder MitspielerIn eine gute Eigenschaft. Teile deiner Nachbarin mit, was du ihr schenken würdest, wenn du sehr viel Geld hättest.

B. Spiele für Grammatik und Wortschatz:

In diesem Bereich gibt es sicherlich eine ganze Palette von Möglichkeiten. Hier seien nur einige im Seminar besprochene erwähnt.

1. Sehr populär ist z.B. das Heitere Beruferaten. Bei diesem Spiel bekommen die Schüler eine Bildvorlage, auf der stereotypierte Handlungen oder Bewegungen dargestellt sind. Die Schüler müssen nun den entsprechenden Beruf erraten und die dazugehörige Tätigkeit beschreiben. Ein gutes Wortschatztraining.

[imágenes profesiones Themen 3]

2. Ein anderes Beispiel für die Übung von Präpositionen ist das Ratespiel: "Wo hat Marlene Dietrich ihren Schmuck versteckt?" Bei diesem Spiel erhalten die Schülerpaare auch eine Bildvorlage, auf der ein schön vollgestopftes Wohnzimmer abgebildet ist. (z.B. aus dem 'HOLA') Ein Schüler denkt sich nun ein geeignetes Versteck aus und der Partner muss es erraten.

3. Für die Graduierung von Adjektiven sei hier auch noch eine Möglichkeit erwähnt. Eine der Möglichkeiten für die Übung des Komparativs ist das Kartenspiel "Yuppies". Auf diesen Karten befinden sich verschiedene Bilder, die unterschiedliche

Gegenstände repräsentieren. Die Karten werden verteilt. Eine Karte wird aufgedeckt und in die Mitte gelegt, so beginnt das Spiel. Auf dem Bild befindet sich ein Gegenstand, z.B. ein Auto. Der Spieler sagt: "Mein Auto ist am schnellsten" Der nächste Teilnehmer legt seine Karte auf die der Mitte und bildet einen Satz mit einem Komparativ, wie z.B.: "Mein Flugzeug ist schneller als dein Auto" u.s.w.

Abschliessende

Bemerkung:

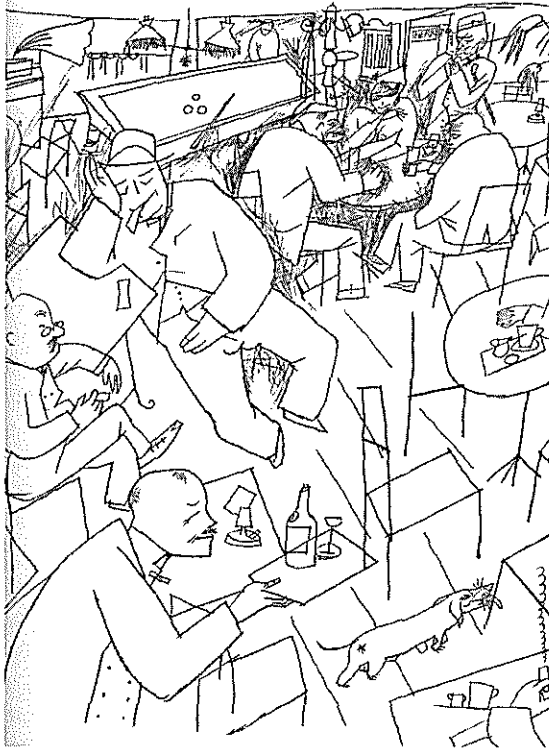
Das Spiel im DaF-G.G Unterricht

oder auch

das Einsetzen von dramaturgischen Formen, wie im vorhergehenden Theaterseminar behandelt, haben sicherlich zahlreiche Überschneidungspunkte, die sich auf Text-Bild, Sprache-Körpersprache, Spiel-Spontaneität beziehen. Die gemeinsame Basis ist sicherlich darin zu sehen, Deutschunterricht unter den Aspekt Kommunikativen Handelns zu fassen, was notwendig eine Erweiterung des Sprachbegriffs einschliesst. Kommunikation meint ja nicht nur verbale Sprache, sondern auch alle sprachbegleitenden Umstände wie Gestik Mimik, Intonation, u.s.w.

Was den Bereich "Spielen im DaF-Unterricht" angeht, so gibt es sicherlich zahlreiche Spiele, die keiner weiteren Begründung





"Gaito". Litografía de
George Grosz

bedürfen. Bei einer anderen Dimension des Spiels, nämlich der der Körpersprache, der Sprache der Gefühle u. a., wäre es sicherlich interessant, dieses Thema in eine fachdidaktische Dimension einzubetten und wenn möglich am Beispielmodellen zu diskutieren. Vielleicht eine interessante Idee für einen weiterführenden Artikel.

G.B. und T.B. ▽

