

Einsatz von didaktischen Sprachlernspielen im DaF- Unterricht

Use of language learning didactic games in the teaching of German as foreign language

*Aid Naima**

*Universität Algier 2, Algerien
E-Mail: naima.aid@univ-alger2.dz*

Eingangsdatum: 27/07/2023 Annahmedatum: 08/06/2024 veröffentlicht: 01/06/2025

Zusammenfassung:

Der Erwerb einer Fremdsprache stellt für viele Studierende eine herausfordernde Aufgabe dar. Insbesondere im DaF -Unterricht suchen Lehrkräfte nach innovativen und effektiven Methoden, um den Lernprozess zu unterstützen und das Interesse sowie die Motivation der Studierenden zu steigern. In diesem Zusammenhang haben sich didaktische Sprachlernspiele als vielversprechender Ansatz erwiesen, um den Unterricht lebendiger und interaktiver zu gestalten. Die Nutzung von Sprachlernspielen bietet zahlreiche potenzielle Vorteile im DaF-Unterricht. Erstens können sie die Motivation der Studierenden steigern, indem sie den Unterrichtsprozess unterhaltsam und interaktiv gestalten können. Zweitens ermöglichen sie eine verbesserte Sprachkompetenz, da die Studierenden in authentischen und spielerischen Situationen ihre sprachlichen Fähigkeiten anwenden und festigen können. Darüber hinaus fördern Sprachlernspiele die Interaktion und Kommunikation zwischen den Studierenden, was zu einem intensiveren Sprachgebrauch und einem tieferen Verständnis der Sprache führen kann. Schließlich können sie den Unterricht durch die Einbringung von Abwechslung und Spaß bereichern, was das Lernen positiv beeinflusst.

Schlüsselwörter: die Fremdsprachendidaktik, der Lernprozess, didaktische Sprachlernspiele, der Erwerb

Abstract:

Learning a foreign language is a challenging task for many students. Especially in foreign language lessons, teachers are looking for innovative and effective methods to support the learning process and to increase the interest and motivation of the students. In this context, didactic language learning games have proven to be a promising approach to make lessons more lively and interactive. The use of language learning games offers numerous potential advantages in DaF lessons. First, they can increase student motivation by making the teaching process fun and interactive. Secondly, they enable improved language skills, since the students can apply and consolidate their language skills in authentic and playful

* Aid Naima.

situations. In addition, language learning games encourage interaction and communication between students, which can lead to more intensive language use and a deeper understanding of the language. Finally, they can enrich the classroom by introducing variety and fun, which has a positive impact on learning

Keywords: Foreign language didactics, the learning process, didactic language learning games, acquisition

1. Einleitung:

Der DaF-Unterricht in Algerien hat mit verschiedenen Herausforderungen zu kämpfen, wie z.B. der begrenzten Verfügbarkeit von Lehrmitteln, einer hohen Studierendenzahl und unzureichenden Ressourcen. Diese Faktoren können sich negativ auf den Lernfortschritt und die Motivation der Studierenden auswirken. Dabei lauten die Kernfragen. Inwiefern können didaktische Sprachlernspiele den DaF-Unterricht an algerischen Universitäten unterstützen und verbessern? - Wie sehen die Lehrkräfte und Studierenden den Einsatz von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht in Algerien? Dazu werden vielfältige Strategien und Methoden empfohlen

2. Sprachlernspielen im DaF-Unterricht

Sprachlernspielen im DaF-Unterricht sind speziell entwickelte pädagogische Werkzeuge, die darauf abzielen, den Spracherwerb und die Sprachkenntnisse von Deutsch als Fremdsprache (DaF) Lernenden zu fördern. Sie kombinieren spielerische Elemente mit dem Lernprozess, um den Unterricht interaktiver, motivierender und effektiver zu gestalten. Eine Definition von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht könnte sein: "Sprachlernspiele sind eine kreative Möglichkeit, den Fremdsprachenunterricht zu gestalten und den Lernenden Spaß am Lernen zu vermitteln. Durch den spielerischen Ansatz werden die Motivation und das Engagement der Schülerinnen und Schüler gestärkt."¹

Andere Definitionen: "Sprachlernspiele sind didaktische Instrumente, die speziell entwickelt wurden, um den Spracherwerb zu fördern, indem sie spielerische Elemente und Aufgaben verwenden, um das Lernen motivierend und effektiv zu gestalten."²

"Sprachlernspiele sind Aktivitäten oder Übungen, die die Lernenden dazu anregen, die Zielsprache spielerisch zu verwenden und dabei ihre sprachlichen Fähigkeiten, ihr Vokabular, ihre Grammatik und ihre kommunikativen Kompetenzen zu entwickeln."³

"Sprachlernspiele sind eine Form des Lernens, bei der Lernende aktiv und motiviert sind, während sie ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln. Sie fördern die Kommunikation, den Wortschatz, die Grammatik und das kulturelle Verständnis."⁴

Allgemein kann man unter Sprachspiel jede Form der sprachlichen Äußerung innerhalb eines praktischen Kontexts verstehen, also die unzähligen Arten des Zeichen-Wort- und Satzgebrauchs;

2.1 Wortschatzspiele

Wortschatzspiele bieten im DaF-Unterricht eine spielerische Möglichkeit, den Wortschatz zu erweitern und zu festigen. Sie fördern die aktive Anwendung und das Verständnis neuer Wörter auf eine unterhaltsame Art und Weise."⁵ Wortschatzspiele sind eine effektive Methode, um den Wortschatz im DaF-Unterricht zu erweitern und zu festigen. Diese Spiele ermöglichen den Lernenden, neue Wörter zu lernen, ihre Bedeutung zu verstehen und sie in verschiedenen Kontexten anzuwenden. Sie bieten eine interaktive und spielerische Möglichkeit, um den Wortschatz auf unterhaltsame Weise zu üben. "Der Einsatz von Wortschatzspielen im DaF-Unterricht ermöglicht es den Lernenden, den Wortschatz auf spielerische Weise zu üben und gleichzeitig ihre kommunikativen Fähigkeiten zu verbessern.

Dabei wird das Lernen motivierend und effektiv gestaltet."⁶ Ein beliebtes Wortschatzspiel im DaF-Unterricht ist das Vokabel-Memory

Dabei werden Vokabelkarten mit ihren entsprechenden Übersetzungen gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Die Lernenden müssen dann abwechselnd zwei Karten aufdecken und prüfen, ob sie zusammenpassen. Wenn sie ein Paar gefunden haben, behalten sie die Karten und dürfen erneut zwei Karten aufdecken. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare zu finden. Dieses Spiel fördert nicht nur die Erinnerungsfähigkeit, sondern ermöglicht auch die Wiederholung und Festigung des Wortschatzes. Ein weiteres Wortschatzspiel ist das Worträtsel. Hierbei werden den Lernenden Rätsel oder Hinweise gegeben, um bestimmte Wörter zu erraten. Die Lernenden müssen dann die richtigen Wörter finden und ihre Bedeutung erklären. Dieses Spiel erfordert ein aktives Denken und die Anwendung des Wortschatzes in einem Kontext. Es fördert das Verständnis von Bedeutungen, Synonymen und Zusammenhängen und motiviert die Lernenden dazu, neue Wörter zu entdecken. Das Vokabel-Bingo ist eine weitere beliebte Aktivität. Dabei erhalten die Lernenden Bingo Karten mit verschiedenen Wörtern und der Lehrer/die Lehrerin nennt Definitionen oder liest Sätze vor. Die Lernenden markieren die passenden Wörter auf ihren Karten. Das Ziel ist es, eine Reihe oder Spalte zu vervollständigen und "Bingo!" zu rufen. Dieses Spiel ermöglicht es den Lernenden, den Wortschatz in einem kommunikativen Kontext anzuwenden und stärkt ihre Fähigkeit, die Bedeutung von Wörtern zu verstehen und zu erkennen. Des Weiteren können Wortschatz-Wettbewerbe organisiert werden, bei denen die Lernenden in Teams antreten und ihr Wissen über den Wortschatz unter Beweis stellen müssen. Dies kann in Form von Quizfragen, Wortschatz-Duellen oder Rätselspielen geschehen. Diese spielerische Konkurrenz motiviert die Lernenden, ihr Bestes zu geben und fördert gleichzeitig den Teamgeist und die Zusammenarbeit. Wortschatzspiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, ihren Wortschatz spielerisch zu erweitern und zu festigen. Sie fördern die Wiederholung und Anwendung des Gelernten in einem kommunikativen Kontext und machen den Lernprozess unterhaltsam und motivierend.⁸ Durch die aktive Teilnahme an diesen Spielen können die Lernenden ihr Vokabular effektiv verbessern und ihr Selbstvertrauen im Umgang mit der deutschen Sprache stärken.

2.2 Grammatikspiele

Grammatikspiele bieten im DaF-Unterricht eine spielerische und interaktive Möglichkeit, grammatische Strukturen zu vermitteln und zu üben. Sie fördern das Verständnis, die Anwendung und das automatisierte Beherrschen der Grammatikregeln auf eine unterhaltsame Art und Weise."⁷ Grammatikspiele im DaF-Unterricht sind eine kreative und unterhaltsame Möglichkeit, um grammatische Strukturen und Regeln zu üben und zu festigen. Diese Spiele ermöglichen den Lernenden, die Grammatik in einem kontextuellen und praxisorientierten Umfeld anzuwenden und ihre Kenntnisse spielerisch zu erweitern. "Der Einsatz von Grammatikspielen im DaF-Unterricht ermöglicht es den Lernenden, die Grammatikregeln spielerisch zu entdecken und anzuwenden. Dabei werden Fehler gemacht und korrigiert, was zur Vertiefung des grammatischen Wissens beiträgt."⁸ Ein beliebtes Grammatikspiel ist das Lückentextspiel. Dabei erhalten die Lernenden einen Text, in dem bestimmte Wörter oder Satzteile fehlen. Sie müssen dann die richtigen Wörter oder Satzteile auswählen und in die Lücken einsetzen. Dieses Spiel fördert das Verständnis grammatischer Strukturen und trainiert die Lernenden darin, diese Strukturen korrekt anzuwenden. Ein weiteres Grammatikspiel ist das Satzbaustein-Spiel. Hierbei werden verschiedene Satzteile (Subjekte, Verben, Objekte, Adjektive usw.) auf Karten geschrieben und gemischt.

Die Lernenden müssen dann abwechselnd eine Karte ziehen und einen Satz bilden, indem sie die richtigen Satzteile kombinieren. Dieses Spiel hilft den Lernenden, die Satzstruktur zu verstehen, die Wortreihenfolge zu üben und grammatisch korrekte Sätze zu bilden. Ein weiteres populäres Grammatikspiel ist das Fehlerfinden-Spiel. Dabei erhalten die Lernenden Sätze, in denen grammatische Fehler eingebaut sind. Ihre Aufgabe ist es, diese Fehler zu identifizieren und zu korrigieren. Dieses Spiel schult das Bewusstsein für grammatische Regeln und Fehlermuster und fördert die Fähigkeit, korrekte Sätze zu formulieren. Des Weiteren können Wettbewerbe wie Grammatik-Quizspiele oder Grammatik-Duellen organisiert werden. Die Lernenden treten in Teams oder einzeln gegeneinander an und beantworten Fragen zu grammatischen Regeln und Strukturen. Dieses Spiel fördert das Wissen über Grammatik und schafft eine unterhaltsame und motivierende Lernumgebung. Grammatikspiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, die Grammatik in einer interaktiven und praxisorientierten Weise zu üben. Sie machen den Lernprozess abwechslungsreich, motivierend und unterhaltsam. Durch das spielerische Lernen können die Lernenden ihre grammatischen Kenntnisse verbessern, ihr Verständnis für die Sprachstruktur vertiefen und ihre Fähigkeit entwickeln, die grammatischen Regeln korrekt anzuwenden.

2.3 Konversationsspiele

"Sprachlernspiele fördern nicht nur den Erwerb von Vokabular und Grammatik, sondern auch die kommunikativen Fähigkeiten und das kulturelle Verständnis der Lernenden." ⁹ Konversationsspiele im DaF-Unterricht sind eine effektive Methode, um die mündliche Kommunikation und das Sprechen in der Zielsprache zu fördern. Diese Spiele ermöglichen den Lernenden, ihre sprachlichen Fähigkeiten in realistischen Kommunikationssituationen anzuwenden und ihr Selbstvertrauen im Umgang mit der deutschen Sprache zu stärken.

„Die Verwendung von Sprachlernspielen im Unterricht ermöglicht den Lernenden, aktiv mit der Sprache zu interagieren, Fehler zu machen und ihre Fähigkeiten auf spielerische Weise zu verbessern.“¹⁰ Ein beliebtes Konversationsspiel ist das Rollenspiel. Dabei schlüpfen die Lernenden in verschiedene Rollen und spielen Szenarien oder Alltagssituationen nach. Dies kann zum Beispiel ein Restaurantbesuch, ein Einkaufsgespräch oder ein Vorstellungsgespräch sein. Durch das Rollenspiel können die Lernenden ihre kommunikativen Fähigkeiten verbessern, ihren Wortschatz erweitern und lernen, in verschiedenen sozialen Situationen angemessen zu reagieren. Ein weiteres Konversationsspiel ist das Dialog-Improvisationsspiel. Dabei erhalten die Lernenden eine Situation oder ein Thema und müssen spontan einen Dialog dazu entwickeln. Dieses Spiel fördert die Kreativität, die schnelle Sprachanwendung und das Denken in der Zielsprache. Es ermöglicht den Lernenden, flüssiger zu sprechen und ihre Ausdrucksfähigkeit zu verbessern. Diskussionsspiele sind ebenfalls eine beliebte Aktivität. Die Lernenden werden in Gruppen aufgeteilt und erhalten ein kontroverses Thema, über das sie diskutieren müssen. Dieses Spiel fördert die Meinungsäußerung, die Argumentation und das Zuhören. Es ermöglicht den Lernenden, ihre sprachlichen Fähigkeiten in einer strukturierten und kommunikativen Umgebung zu üben. Des Weiteren können Frage-Antwort-Spiele durchgeführt werden. Die Lernenden stellen sich gegenseitig Fragen zu verschiedenen Themen und versuchen, diese so ausführlich wie möglich zu beantworten. Dieses Spiel fördert die spontane Sprachproduktion, das Denken in der Zielsprache und die schnelle Reaktion auf Fragen. Konversationsspiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, ihre mündlichen Sprachfertigkeiten zu verbessern und ihre Kommunikationsfähigkeiten in der Zielsprache zu entwickeln. Sie fördern das Sprechen in authentischen Situationen, das Zuhören, das Verständnis von sozialen Normen und den Aufbau von Selbstvertrauen.

Durch die Interaktion und das aktive Sprechen können die Lernenden ihre Kommunikationsfähigkeiten erweitern und ihre Sprachkenntnisse in einem praxisorientierten Kontext anwenden.

2.4 Aussprachspiele

"Aussprachspiele bieten im DaF-Unterricht eine unterhaltsame und motivierende Möglichkeit, die korrekte Aussprache zu üben und zu verbessern. Sie fördern das phonetische Bewusstsein und die Fähigkeit der Lernenden, Laute, Betonungen und Rhythmen der Zielsprache korrekt zu produzieren."¹¹ Aussprachspiele im DaF-Unterricht sind eine wirksame Methode, um die Aussprache und Intonation der Lernenden zu verbessern. Diese Spiele zielen darauf ab, die korrekte Aussprache von Lauten, die Betonung von Wörtern und Sätzen sowie die natürliche Rhythmus und Melodie der deutschen Sprache zu fördern. "Der Einsatz von Aussprachspielen im DaF-Unterricht ermöglicht den Lernenden, die Feinheiten der Lautbildung spielerisch zu entdecken und zu üben. Durch die Interaktion und den Wettbewerbsaspekt der Spiele werden die Lernenden ermutigt, ihre Aussprache aktiv zu verbessern."¹² Ein beliebtes Aussprachspiel ist das Tongebungsübungsspiel. Dabei werden den Lernenden verschiedene Tongebungsübungen gegeben, um bestimmte Laute oder Lautkombinationen zu üben. Dies kann beispielsweise das Nachsprechen von Lauten, das Üben von Zungenbrechern oder das Nachahmen von Modellsätzen sein. Durch dieses Spiel können die Lernenden ihre Artikulation schulen und die korrekte Aussprache von Lauten und Lautkombinationen erlernen. Ein weiteres Aussprachspiel ist das Zungenbrecherspiel. Dabei erhalten die Lernenden schwierige Zungenbrecher, die sie schnell und fehlerfrei wiederholen müssen.

Dieses Spiel hilft den Lernenden dabei, ihre Aussprache zu schärfen, ihre Zungenmuskulatur zu trainieren und die Geschwindigkeit ihrer Sprachproduktion zu erhöhen. Ein weiteres beliebtes Aussprachspiel ist das Dialogspiel mit Betonungsvariationen. Die Lernenden erhalten einen Dialog oder kurze Sätze, die sie mit verschiedenen Betonungen und Intonationen vortragen müssen. Dadurch lernen sie, die richtige Betonung von Wörtern und die passende Intonation in verschiedenen Kommunikationssituationen zu verwenden. Des Weiteren können die Lernenden Liedtexte oder Gedichte lernen und vortragen. Durch das Singen oder Rezitieren von Texten trainieren die Lernenden ihre Aussprache, Intonation und Rhythmusgefühl. Dieses Spiel ermöglicht es den Lernenden, die natürliche Melodie und den Klang der deutschen Sprache zu erleben und nachzuahmen. Aussprachspiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, ihre Aussprachefähigkeiten zu verbessern und einen akzentfreien Sprachfluss zu entwickeln. Sie fördern das Bewusstsein für Lautstrukturen, Intonation und Rhythmus der deutschen Sprache. Durch das spielerische Üben der Aussprache können die Lernenden ihre mündliche Kommunikation verbessern und ihre Aussprachehemmnisse überwinden.

2.5 Schreibspiele

Schreibspiele im DaF-Unterricht sind eine kreative und effektive Methode, um die schriftlichen Ausdrucksfähigkeiten der Lernenden zu fördern. Diese Spiele ermöglichen den Lernenden, ihre Schreibkompetenz in der Zielsprache zu verbessern, ihre Kreativität auszudrücken und ihre Grammatik- und Wortschatzkenntnisse anzuwenden. "Schreibspiele im DaF-Unterricht fördern die Schreibkompetenz der Lernenden, indem sie ihnen ermöglichen, in einer entspannten und spielerischen Umgebung zu experimentieren und ihre Schreibfertigkeiten zu verbessern. Durch die spielerische Herangehensweise wird das Schreiben zu einer unterhaltsamen und effektiven Lernerfahrung."¹³

Ein beliebtes Schreibspiel ist das Fortsetzungsgeschichten-Spiel. Dabei beginnt ein Lernender eine Geschichte und schreibt einige Sätze oder Absätze. Dann gibt er den Text an den nächsten Lernenden weiter, der die Geschichte fortsetzt. Dieser Prozess wird fortgesetzt, bis die Geschichte abgeschlossen ist. Dieses Spiel fördert die Kreativität, die Zusammenarbeit und die Schreibfähigkeiten der Lernenden. Ein weiteres Schreibspiel ist das Brief-/E-Mail-

Spiel. Die Lernenden schreiben sich gegenseitig Briefe oder E-Mails zu bestimmten Themen oder in bestimmten Rollen. Dieses Spiel ermöglicht es den Lernenden, ihre Schreibfertigkeiten in einem authentischen Kommunikationskontext zu verbessern und verschiedene Schreibstile und -formate zu üben. Ein weiteres Schreibspiel ist das Wortschatz- oder Satzbildungs-Spiel. Dabei erhalten die Lernenden eine Liste von Wörtern oder Satzteilen und müssen daraus Sätze oder kurze Texte erstellen. Dieses Spiel fördert die Anwendung des gelernten Wortschatzes und der Grammatikregeln und hilft den Lernenden dabei, ihre Schreibkompetenz zu entwickeln. Des Weiteren können die Lernenden kreative Schreibspiele wie Gedicht- oder Geschichtenschreibspiele durchführen. Sie können zum Beispiel Gedichte zu bestimmten Themen verfassen oder kurze Geschichten erfinden. Dieses Spiel fördert die Kreativität, die Ausdrucksfähigkeit und die Schreibtechniken der Lernenden. Schreibspiele bieten den Lernenden die Möglichkeit, ihre schriftlichen Ausdrucksfähigkeiten zu verbessern und ihre Schreibkompetenz in der Zielsprache zu entwickeln. Sie fördern die Kreativität, die Grammatik- und Wortschatzkenntnisse sowie die Fähigkeit, Gedanken und Ideen in schriftlicher Form auszudrücken. Durch das spielerische Schreiben können die Lernenden ihre Schreibhemmungen überwinden und Selbstvertrauen in ihren schriftlichen Ausdruck gewinnen.

a. EINSATZ VON BILDERN IM DAF-UNTERRICHT

*„Visuelle Medien, auch optische Medien genannt, sind eines der ersten Medien, die im Unterricht benutzt wurden und sind ein weit verbreitetes Lehrmittel. Wegen ihrer relativ einfachen Verwendung und guten Resultaten wurden sie auch im mittelalterlichen Unterricht verwendet“.*¹⁴

In den letzten Jahren hat das Interesse an der Verwendung des Bildes als pädagogisches Instrument im Fremdsprachenunterricht zugenommen *„Allgemein wird das Bild als ein Stück Realität aufgefasst und als ein leicht verständliches Kommunikationsmittel in den Fremdsprachenunterricht eingesetzt.“*¹⁵

Aus fremdsprachdidaktischen Sicht ist der Einsatz von visuellen Medien beim Lehren und Lernen von Fremdsprachen ein Muss und man kann darauf nicht verzichten.

„Das Bild ist mehr als 1000 Worte“. Dies Sprichwort behauptet dass, das Bild eine Vorstellung von Ideen und Informationen effektiver und schneller vermitteln kann als viele Worte. Der Lehrkraft kann sich auf dieses Medium stützen um die schwierigen Lehrstoffe für den Lernenden genauer erklären zu können und zu erleichtern, insbesondere für den schwächeren Studenten ,die viele Hemmungen beim Verstehen von darstellenden Informationen und Kenntnissen stoßen.

Das Bild als Lernhilfe ermöglicht, die Situationen sofort zu begreifen und klarer zu erfassen ohne ein Text oder eine andere Quelle zu nutzen, deshalb soll es in jeder Phase des Unterrichts eingesetzt wird. Die Bilder haben eine besondere didaktische Kraft im DaF Unterricht, um das Schreiben und Sprechen anzuregen und das geht, wenn der Lerner ein Foto vor den Augen hat, versucht er sein Inhalt zu beschreiben und das hilft ihm seine gelernten Wörter in richtigen Situationen und Reihenfolge zu benutzen.

Wenn sich der Deutschunterricht künftig intensiver mit Bildern auseinandersetzen, soll es sich mit zunächst die Frage stellen, welche Arten von Bildern für den Deutschunterricht relevant sind? Es gibt verschiedene Bildarten, die der Lehrer im Unterricht benutzen kann und mit deren Hilfe die gewünschten Lernziele erreicht werden.

Man unterscheidet verschiedene Arten von Bildern, die sind: **Unterhaltende Bilder, Abbilder und Logische Bilder**

- *„Unterhaltende Bilder, wie schon der Name andeutet, „dienen der Erzeugung von Aufmerksamkeit und Emotionen“. Die Schüler nehmen erst mal die Bilder aufmerksam auf oder erzeugen bei der Betrachtung der Bilder Emotionen. Man sollte*

*nicht vergessen, dass nicht jede Altersgruppe auf dieselben Bilder gleich reagiert. Dafür sind die verschiedenen Faktoren entscheidend. Aus diesem Grund ist es wichtig, Bilder den Schülern anzupassen, denn sie sollen die Schüler unterhalten und motivieren“.*¹⁶

- *„**Abbilder** sind Zeichnungen, Karikaturen, Folien, Fotos. Wenn die Schüler diese Bilder Sehen, steigt ihre Motivation und ihre Lernprozesse werden auch angeregt. „Beim Abbild wird die reale Welt simuliert. Es bietet den Schülern die Möglichkeit zu sehen, wie etwas aussieht, ohne es in diesem Moment real zu sehen. Abbilder helfen sehr, den landeskundlichen Stoff zu bearbeiten, da sie die reale Situation am besten darstellen.“*¹⁷
- *„**Logische Bilder** sind Bilder, die keine direkte Entsprechung in der Realität haben, sie Reduzieren Sachverhalte auf das Wesentliche. „Logische Bilder“ werden in Form von Schematischen Darstellungen, Diagrammen und Notsituationssystemendargestellt“.*¹⁸

Prinzipiell kann man alle Bildarten im Unterricht erfolgreich verwenden, sie müssen aber adäquat eingesetzt werden und eine Funktion haben; deswegen zitieren wir andere Arten, die den Lehrer benutzen kann und mit deren Hilfe die bestimmte Lernziele bzw. Wortschatzvermittlung erreicht werden, die sind wie folgende:

- **Bildergeschichte:** Eine Bildergeschichte ist eine Erzählung, die auf einen Reihenfolge von Bildern, die thematische oder chronologisch zusammenhängen basiert. „*Vater und Sohn*“ Bildergeschichten von den deutschen Zeichner Erich Ohser gelten als einer der bekanntesten Bildergeschichten, die im Unterricht verwendet werden können. Die Geschichten handeln von einem Vater und seinem kleinen Sohn, die für Alltagsprobleme Lösungen finden. Der Einsatz von dieser Art von Bildern führt dazu:

Wenn der Lerner der Bildergeschichte vor den Augen hat, reagiert er sofort und versucht den Inhalt zu dekodieren. In diesem Fall soll der Lehrer den Lernenden orientieren und ihnen Schlüsselwörter geben, damit sie die Geschichte richtig erzählen können.

2.6 Kreatives Lernen

Ein Mittel dafür, den Unterricht Lerner- und handlungsorientiert zu gestalten sind Aufgaben, für die die Lernenden Eigeninitiative, Fantasie, Interaktion, Spontaneität und Problemlösungsstrategien entwickeln müssen.¹⁹ Dabei ist es wichtig, Aufgaben und Projekte auszuwählen, die die Welt der Lerner berücksichtigen und so zu einem engagierten Verfolgen von Lernzielen führen. Für jede Aufgabe gibt es viele richtige Lösungsmöglichkeiten und nicht wie bei der herkömmlichen Arbeitsweise eine richtige und viele falsche Lösungen.²⁰ Beispiele dafür sind Freiarbeit, projektorientiertes Lernen oder szenisches Spiel.

Ein Beispiel ist die kreative sprachliche Eigenarbeit bei *Kassenbons erzählen*. Alltägliche Situationen werden in Sprachlehrbüchern immer wieder thematisiert, wie z. B. *Einkaufen*.

Zu diesem Thema kann man sehr gut ein kleines Miniprojekt in den Unterricht integrieren. Dadurch werden die Lerner dazu motiviert, sich noch intensiver mit dem Thema zu befassen. Man braucht dazu einige authentische Kassenbons aus einem deutschsprachigen Supermarkt oder aus dem Internet.

Die Kassenbons werden an Arbeitsgruppen von vier bis fünf Lernern verteilt. Dabei ist es besonders interessant, wenn zwei Gruppen denselben Kassenbon bearbeiten. Zusätzlich

bekommt jede Gruppe einen Auswertungsbogen, in dem Informationen zu den Kassenbons abgefragt werden:

- Welche Waren wurden gekauft? • Wann wurden sie gekauft?

Darüber hinaus soll es Fragen geben, die Kreativität und Fantasie der Lerner anregen:

- Wer hat den Einkauf getätigt? • Hat die Person eine Familie, Haustiere oder besondere Interessen?

So sollen die Lerner möglichst viele Informationen und Ideen sammeln. Der Lehrer ist Moderator und berät die Lerner nur bei Wortschatz-Erklärungen. Im Anschluss präsentieren die Lerner ihre Ergebnisse.²¹

3. Lernpsychologische Grundlagen von Sprachlernspielen

Sprachlernspiele sind eine effektive und unterhaltsame Methode, um das Erlernen einer neuen Sprache zu unterstützen. Sie basieren auf lernpsychologischen Grundlagen, die das Lernen erleichtern und das Interesse der Lernenden aufrechterhalten. Hier sind einige der wichtigsten lernpsychologischen Grundlagen, die bei Sprachlernspielen berücksichtigt werden:

- **Aktives Lernen:** Sprachlernspiele fördern aktives Lernen, indem sie die Lernenden dazu ermutigen, aktiv in den Lernprozess einbezogen zu sein. Durch das aktive Anwenden von Sprachkenntnissen in spielerischen Aktivitäten werden die Lernenden motiviert, sich intensiver mit der Sprache auseinanderzusetzen.

Spiele sind besonders geeignet, um Lernende in einen Flow-Zustand zu versetzen. Nicht nur Kinder oder Heranwachsende spielen gern, sondern auch bei Erwachsenen gehören Spiele, insbesondere in den digitalen Medien zum Alltag. Spielende sind ganz in die momentane Tätigkeit vertieft, vergessen oft alles andere und sind vollkommen erfolgsorientiert, was ideale Voraussetzungen zum Lernen sind.²² In einem Flow-Zustand lösen Lernende die Aufgaben mit Freude und scheinbar mühelos und widmen ihnen ihre ganze Aufmerksamkeit.

- Das "Flow Erlebnis"

Als „Flow“ bezeichnet man einen Zustand voller Energie, Produktivität und Glück. Wer im „Flow“ ist, geht völlig in seiner Tätigkeit auf, vergisst Sorgen und die Zeit. Das Flow-Prinzip sagt, dass Flow im Bereich zwischen Überforderung (Angst) und Unterforderung (Langeweile) entsteht. Dafür müssen ein paar Bedingungen erfüllt sein: Allen voran eine positive Einstimmung und *Neugier* auf die Aufgabe. Diese sollte zudem lebendig sein und einen neuen Aspekt bieten. Die Herausforderung muss dabei angemessen sein und man sollte ein konkretes Handlungs- resp. Lernziel (vgl. *Lernziele*) vor Augen haben.

Flow ist sowohl ein Zustand hoher *Motivation* als auch hoher *Konzentration*. Und macht auch noch Spaß! Unter Experten ist strittig, ob man gezielt Flow-Erlebnisse herbeiführen kann und was genau als „Flow“ zu definieren ist. Flow ist ein Zustand, in dem wir mit großer Produktivität arbeiten, lernen und denken können. Und die entsprechenden Voraussetzungen kann man sehr wohl schaffen, um Flow-Erlebnisse wahrscheinlicher zu machen.

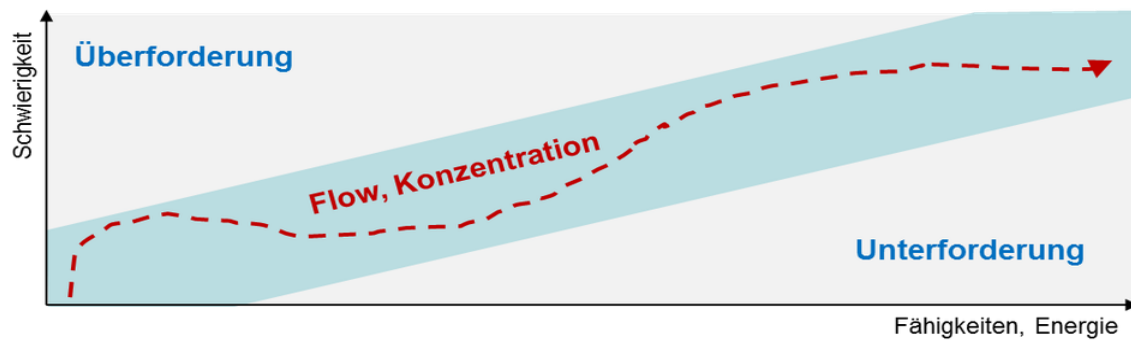


Abbildung (N°1): Flow-Zustand ²³

Es stellt sich also für Lehrer die Frage, wie man diesen idealen Flow-Zustand bei den Lernenden erreichen kann und welche Motive die Lernenden besonders motivieren.

Die Flow-Grafik zeigt den Bereich der Unterforderung, in den wir dann abdriften, wenn die Aufgabe wenig anspruchsvoll ist, zum Beispiel weil wir sie schon tausendmal gemacht haben und so routiniert sind, dass sie wenig Neues und Spannendes bringt. Wenn uns Routineaufgaben und einfache Dinge nicht genügend fordern, müssen wir sie kurzerhand wieder so gestalten, dass sie uns Spass machen. Oder wir steigern die Schwierigkeit derart, dass die Aufgabe eine Herausforderung darstellt. Nutze das Prinzip der erzwungenen Effizienz, um neuen Schwung in langweilige und routinierte Aufgaben zu bringen. Setze dir Deadlines und Fristen, um die Zeit künstlich zu verknappen und positiven Zeitdruck aufzubauen, der dich effektiver Arbeiten lässt

- **Motivation und Belohnung:** Sprachlernspiele nutzen motivierende Elemente wie Punkte, Belohnungen oder Bestenlisten, um die Motivation der Lernenden aufrechtzuerhalten. Dies erhöht das Interesse und den Anreiz, weiterzulernen und sich zu verbessern. "Sprachlernspiele bieten eine motivierende Umgebung, in der Lernende aktiv mit der Sprache interagieren und ihr Wissen anwenden können."²⁴
- **Wiederholung und Verstärkung:** Sprachlernspiele integrieren Wiederholungen und Verstärkungen, um das Sprachwissen zu festigen. Durch die wiederholte Anwendung von Vokabeln, Grammatikregeln oder Sprachstrukturen in verschiedenen Spielkontexten können die Lernenden ihr Verständnis vertiefen und ihr Sprachvermögen verbessern.
- **Kontextualisierung:** Sprachlernspiele stellen die Sprache in einem bestimmten Kontext dar, der den Lernenden hilft, den Sprachgebrauch in authentischen Situationen zu verstehen. Indem sie Sprachkenntnisse in verschiedenen Kontexten anwenden, können die Lernenden ihre Fähigkeit zur Kommunikation und Anwendung der Sprache in realen Situationen entwickeln.
- **Fehlerfreundlichkeit:** Sprachlernspiele schaffen eine sichere Umgebung, in der Lernende Fehler machen und aus ihnen lernen können. Durch das Experimentieren und Ausprobieren verschiedener sprachlicher Ausdrücke, ohne Angst vor negativen Konsequenzen zu haben, können die Lernenden ihr Selbstvertrauen aufbauen und ihre Fähigkeiten verbessern. "Spiele fördern das Lernen, indem sie Lernenden ermöglichen, neue Sprachkenntnisse in einer sicheren Umgebung zu üben und Fehler zu machen."²⁵

- **Individualisierung:** Sprachlernspiele ermöglichen eine individuelle Anpassung an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Lernenden. Sie bieten oft verschiedene Schwierigkeitsstufen oder Anpassungsoptionen, um sicherzustellen, dass die Spiele den individuellen Lernfortschritt und die Lernziele jedes Lernenden unterstützen. "Sprachlernspiele bieten eine aktive Lernumgebung, in der Lernende ihre individuellen Lernbedürfnisse berücksichtigen und ihr eigenes Tempo bestimmen können."²⁶
- **Interaktion und soziales Lernen:** Sprachlernspiele fördern die Interaktion und das soziale Lernen, indem sie Lernende miteinander interagieren lassen. Durch die Zusammenarbeit, den Austausch von Informationen und die gemeinsame Lösung von Aufgaben können Lernende ihre kommunikativen Fähigkeiten verbessern und von den Erfahrungen anderer Lernender profitieren.

4. Abschluss:

Zusammenfassend gelten die genannten Lerntechniken und Lernstrategien als eine Konkretisierung des Lernerwebs im DaF-Unterricht. Die Studierenden hoben die Vorteile von Sprachlernspielen hervor, darunter die Motivationsförderung, Verbesserung der Sprachkompetenz, Förderung der Interaktion und Kommunikation sowie die Möglichkeit, Abwechslung in den Unterricht zu bringen. Allerdings wurden auch Herausforderungen genannt, wie der Zeitaufwand für die Vorbereitung und die Schwierigkeiten bei der Durchführung in größeren Gruppen.

Die Lehrkräfte teilten ihre Perspektiven und Erfahrungen bezüglich des Einsatzes von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht. Sie betonten die Bedeutung von Faktoren wie Interaktion und Motivation und nannten Herausforderungen bei der Vermittlung des Spielablaufs. Die Einschätzungen der Lehrkräfte legen nahe, dass didaktische Sprachlernspiele eine effektive Methode im DaF-Unterricht sein können, jedoch eine sorgfältige Integration in den Lehrplan, Anpassung an das Sprachniveau der Studierenden und Schulung der Lehrkräfte erfordern.

Spiele sind in der Erwachsenenbildung ein stark wachsendes Thema. Durch die großen Potenziale, die sie in der Weiter- und Fortbildung von Mitarbeitenden haben, sind Lernspiele besonders für Unternehmen ein interessantes Feld. Da Mitarbeiter:innen und Unternehmen gleichermaßen vom Einsatz der Spiele profitieren, ist die Integration von Lernspielen eine unschlagbare Win-win-Situation für alle Beteiligten.

Fußnoten:

¹ Wolfgang Butzkamm, PDF Dokument Sprachlernspielen im DaF-Unterricht. S.7 2

² Dörnyei, Z., & ² Ushioda, E. (2011). "Teaching and Researching Motivation. S. 10 3

³ Thornbury, S., & Meddings, L. (2001). "Games for Language Learning." 15 4

⁴ Willis, J. (1996). "A Framework for Task-Based Learning. S.20 5

⁵ Hufeisen, B., & Marx, N. (Hrsg.). (2015). "Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch. S. 45

⁶ Müller-Hartmann, A., & Schocker-v. Dittfurth, M. (2011). "Einführung in die Unterrichtspraxis DaF. S.32

⁷ Hufeisen, B., & Marx, N. (Hrsg.). (2015). "Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch. S.43

⁸ Hufeisen, B., & Marx, N. (Hrsg.). (2015). "Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch. S.43

⁹ Nunan, D. (1999). "Second Language Teaching & Learning. S73

- ¹⁰ Cook, V. (2001). "Second Language Learning and Language Teaching. S.75
- ¹¹ Hufeisen, B., & Marx, N. (Hrsg.). (2015). "Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch. S.45
- ¹² Müller-Hartmann, A., & Schocker-v. Ditfurth, M. (2011). "Einführung in die Unterrichtspraxis DaF. S. 120
- ¹³ Lazar, I., & Ewers, T. (2015). "Sprachlernen durch Spiele im DaF-Unterricht. S. 65
- ¹⁴ ANĐELA MIHALJEVIĆ. (2013). Einsatz von Bildern im DaF-Unterricht in der Mittelschule. Osijek. Seite.8
- ¹⁵ LJEVO. E. (2020). Einsatz von Bildern im DaF-Unterricht mit Beispielen aus ausgewählten Lehrwerken. Srajevo. Seite.5.
- ¹⁶ EMINA. L. (2020). Masterarbeit. Einsatz von Bildern im DaF-Unterricht mit Beispielen aus ausgewählten Lehrwerken. Sarajevo. Seite.11.
- ¹⁷ EMINA. L. (2020). Masterarbeit. Einsatz von Bildern im DaF-Unterricht mit Beispielen aus ausgewählten Lehrwerken. Sarajevo. Seite.11.
- ¹⁸ EMINA. L. (2020). Masterarbeit. Einsatz von Bildern im DaF-Unterricht mit Beispielen aus ausgewählten Lehrwerken. Sarajevo. Seite.11.
- ¹⁹ Wicke, Reiner- E (2017), So gelingt's, 20 lernzentrierte, handlungs- und produktorientierte Prinzipien des DaF/ DaZ- Unterrichts. Freiburg. Hueber- Verlag, S. 30
- ²⁰ Rieck, K.: Gute Aufgaben, SINUS-Transfer Grundschule, Kiel, 2005. S. 13-14
- ²¹ Wicke, Reiner- E (2010), Kassenbons erzählen in: ders.: Herz oder Pistole? Kommunikatives für den Unterricht, Ismaning, Hueber- Verlag, S. 31-33
- ²² Kläy, S. und Schmidlin, S., 2017, Lernspiele in der Erwachsenenbildung, Das Schweizer Bildungsportal, Bärenswil, , S. 4
- ²³ Kläy, S. und Schmidlin, S., 2017, Lernspiele in der Erwachsenenbildung, Das Schweizer Bildungsportal, Bärenswil, S. 5
- ²⁴ Lazar, I., & Ewers, T. (2015). "Sprachlernen durch Spiele im DaF-Unterricht. S. 80
- ²⁵ Lazar, I., & Ewers, T. (2015). "Sprachlernen durch Spiele im DaF-Unterricht. S. 83
- ²⁶ Lazar, I., & Ewers, T. (2015). "Sprachlernen durch Spiele im DaF-Unterricht. S. 86

Literaturverzeichnis:

- BERNARDI, P. et al. (2021), Methodensammlung Für Dozierende der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Düsseldorf, hhu- Verlag, S. 57-58
- COOK, V.: (2001). "Second Language Learning and Language Teaching. S.75
- DÖRNYEI, Z., & Ushioda, E: (2011). "Teaching and Researching Motivation. S. 10
- HAMMER, L., (2019), Angst beim Sprachenlernen. In: Unger-Ullmann, D. & Hofer, C. (Hrsg.) Forschende Fachdidaktik II. Sprachenlernen im wissenschaftlichen Diskurs. Tübingen: Narr, S. 238 ff.
- HELMKE, A., (2009), Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität: Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts. Seelze-Velber: Klett, S. 277
- HERRLITZ, W. et al., (2004), Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht, Netherlands, Rodopi B. V., S. 54
- HUFEISEN, B., & Marx, N.: (2015). "Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch. S. 43. 45
- KLÄY, S. und Schmidlin, S. (2017): Lernspiele in der Erwachsenenbildung, Das Schweizer Bildungsportal, Bärenswil, , S. 4
- KROKER, B (2019), Active Learning – Fehler sind zum Lernen da, in Betzold, Gemeinsam für Bildung, 2019, <https://www.betzold.de/blog/aktives-lernen/>, Stand: 06.09.2022
- LAZAR, I., & Ewers, T.: (2015). "Sprachlernen durch Spiele im DaF-Unterricht. S. 65. 80. 83. 86. 141. 142

- MÜLLER-Hartmann, A., & Schocker-v. Ditzfurth, M.: (2011). "Einführung in die Unterrichtspraxis DaF. S.32. 120
- NUNAN, D.: (1999). "Second Language Teaching & Learning. S73
- WICKE, Reiner- E., (2017): So gelingt's, 20 lernzentrierte, handlungs- und produktorientierte Prinzipien des Daf/ DaZ- Unterrichts. Freiburg. Hueber- Verlag, S. 53
- WILLIS, J.: (1996) "A Framework for Task-Based Learning. S.20