Selbstgemachte Spiele im DaF-Unterricht in der Grundschule

Šošić, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2013

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:142:771931

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij Njemačkog jezika i književnosti

Ivana Šošić

Selbstgemachte Spiele im DaF- Unterricht in der Grundschule

Diplomski rad

Mentor doc.dr.sc. Melita Aleksa-Varga

Osijek, 2013

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung 1

Der theoretische Teil 3

2. Spiele im Allgemeinen 3

2.1. Spieldefinition 4

2.2. Was bedeuten Spiele für die Persönlichkeit der Lerner? 5

2.3. Was bedeuten Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache? 5

2.4. Was bedeutet Spielen im Unterricht? 5

3. Arten der Spiele 6

3.1. Didaktische Spiele 6

3.2. Sprachlernspiele 6

3.3. Kreative Spiele 6

3.4. Bewegungsspiele 7

3.5. Interaktionsspiele 7

3.6. Planspiele 7

3.7. Erkundungsspiele 8

4. Vor- und Nachteile der selbsthergestellten Spiele im DaF- Unterricht 9

4.1.Probleme, die beim Spielen auftreten 10

4.1.1. Endlose Erklärung der Regeln 10

4.1.2. Disziplinschwierigkeiten der Schüler 10

4.1.3. Großer Zeitaufwand 11

4.1.4. Lärm 11

4.1.5. Höhere Kosten 11

4.1.6. Psychische Belastung 11

5. Tipps und Tricks für Lehrer zum Einsatz von erstellten Spielen 12

5.1. Der Spielverlauf 12

5.1.1. Der Spielanfang 12

5.1.2. Die Erklärung der Spiele 12

5.1.3. Die Spieldynamik 13

5.1.4. Dauer und Kreativität eines Spiels 13

5.1.5. Akzeptanz 13

5.2. Wie und wo kann man Ideen finden? 14

Der praktischer Teil 15
6. Ziel und Hypothese der Untersuchung 15
7. Forschungsmethoden 16
    7.1. Probanden 17
    7.2. Instrument 17
    7.3. Durchführung der Untersuchung 17
        7.3.1. Die Durchführung der Unterrichtssequenz mit dem Spiel 17
        7.3.2. Die Durchführung der Unterrichtssequenz mit dem Arbeitsblatt 18
        7.3.3. Die Durchführung des Fragebogens mit Schülern und Lehrern .. 18
8. Ergebnis der Untersuchung und die Interpretation 19
    8.1. Ergebnis der Untersuchung mit dem Spiel 19
    8.2. Ergebnis der Untersuchung mit dem Arbeitsblatt 20
    8.3. Ergebnis des Fragebogens 20
        8.3.1. Ergebnis des Fragebogens der Schüler 20
        8.3.2. Ergebnis des Fragebogens der Lehrer 22
9. Diskussion 29
10. Schlussfolgerung 31
Literaturverzeichnis 32
Zusammenfassung 33
Anhang 34
Fragebogen für Fremdsprachenlehrer der Grundschule 34
Arbeitsblatt 36
Fragebogen für die Schüler mit dem Spiel 37
Fragebogen für die Schüler mit dem Arbeitsblatt 38
Unterrichtsentwurfsbogen für das Spiel 39
Unterrichtsentwurfsbogen für das Arbeitsblatt 42

1. Einführung

Ein gutes Spielzeug ist in der Lage, förderlich auf die kindliche Entwicklung einzuwirken. Im Grundschulalter finden entscheidende Phasen der Hirnreifung statt, die durch das Spiel unterstützt werden.[1]

Das Spielen macht Spaß, dadurch lernen Kinder am besten. „Das Spiel unterliegt nicht dem Perfektionismus des Alltags, sondern lässt einen Spielraum des Probierens und ist somit von Vorläufigkeit geprägt. Der besondere Reiz des Spielens liegt also in der Möglichkeit des Probierens im Sinne von planvollem Handeln. Spaß bedeutet nicht nur zwangloser Umgang und lockere Atmosphäre, sondern auch eine erfolgreiche Lernanstrengung.“[2]

Spiele sind ein fester Bestandteil des Tagesablaufs. Gespielt wird nicht nur unter den Menschen, sondern auch Tiere spielen. Spielen ist nicht nur Kindern vorbehalten, auch für Erwachsene ist das Spielen Vergnügen, Entspannung und nicht zuletzt ein Lernprozess. Seit der Geburt auf spielen wir. Kleinkinder, Schulkinder, Jugendlich und sogar Erwachsene frönen nach dem Spiel.

„Die Aufgabe der Spielteilnehmer ist, dass sie im Spiel mit den Mitspielern und dem Spielgegenstand operieren und reagieren, und das Erlernte kann dann eingesetzt werden. Verfahrensrechtlich werden auch soziale, intellektuelle und sprachliche Kompetenzen angeeignet oder belehrt.“[3]

Das Thema der Diplomarbeit wurde bewusst aus folgendem Grund ausgewählt und zwar: Das Spiel begleitet uns nicht nur durch das ganze Leben, sondern es gehört auch in den Fremdsprachenunterricht.

In der Grund- und Mittelschule haben wir im Unterricht wenig gespielt, aber an der Universität haben wir oft spielend gelernt. Oft haben Unterrichtende an der Universität selbstgemachte Spiele mitgebracht und sie uns demonstriert oder noch besser, wir haben das Spiel sogar gespielt. Deshalb habe ich mich entschieden eine Untersuchung anhand eines selbsterstellten Spiels (Fußballfeld) mit Schülern aus der Grundschule Višnjevac durchzuführen.

Diese Arbeit geht auf die Bedeutung des selbsterstellten Spiels für die Grundschule und das Zusammenwirken von Lernen und Spielen ein. Aus diesem Grund wird im theoretischen Teil zunächst versucht zu erläutern, was das Spielen im Allgemeinen ist und die Definition dazu

[1] http://www.ganztag-carl-orff.nbhs.de/fileadmin/einrichtungen/e_ganztag/e_gb_carl_orff/bilder/OGB_2013/Bewerbung_Spielen_macht_Schule.pdf, gesehen am: 29.05.2013

[2] http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel_zu_Spiele_im_Unterricht[1].pdf, gesehen am: 23.05.2013

[3] Vgl. ebd.

wird geliefert, um den Gegenstand einzugrenzen. Anschließend wird erläutert, was Spiele für die Persönlichkeit der Lernen bedeuten, für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache bedeuten, um die elementare Bedeutung des Spiels für den Menschen zu verdeutlichen. Darauf folgt eine Beschreibung, was das Spielen im Unterricht bedeutet und die Arten der Spiele werden aufgezählt und erklärt. Folglich werden Tipps und Tricks für Lehrer zum Einsatz von erstellten Spielen gegeben und die Vor- und Nachteile der selbsterstellten Spiele im DaF- Unterricht erläutert. Abschließend wird im praktischen Teil die Untersuchung in der Grundschule ausführlich beschrieben, eine Befragung unter den Fremdsprachenlehrern zum Thema detaillierter kommentiert und der Fragenbogen, auf den die Schüler ihre Antworten gaben, interpretiert.

2. Spiele im Allgemeinen

Spiele sind älter als die Kultur der Menschen. Sie sind sogar vor dem Gesetz aufgezeichnet worden. „Seit der Frühzeit der Menschheit war Spiel kein Kinderkram, sondern vor allem eine kulturelle Beschäftigung der Erwachsenen. Bis in die Neuzeit hat der erwachsene Mensch Spiele als Herausforderung an seinen Geist und Verstand und zur Bereicherung seines sozialen Wirkens erfunden. Erst in der zweiten Hälfte unseres Jahrhunderts wurde der Spieltrieb der Erwachsenen gesellschaftlich unterdrückt. Spiele wurden in der Pädagogik plötzlich allein den Kindern zugewiesen.“[4]

Das Spiel wird von einigen Experten „als Königszugang zu heutigen Bildungsanliegen“[5] betrachtet. Wenn die emotionale Intelligenz in Kombination mit dem Spiel verbunden wird, hat das Spiel Möglichkeiten wie kein anderes Medium. Dadurch werden „emotionale, handlungsorientierte, soziale und auch intellektuelle Kompetenzen“ [6] gefördert.

Selbstverständlich ist, dass sich diese Möglichkeiten nicht ohne Bedenken bei jedem Einsatz des Spiels verwirklichen.[7]

Es ist schwierig eine passende Definition zu finden. Am besten passt der Ansatz von Otto Schärli. Zur Frage „Was bieten Spiele?“ fasst Schärli (1997: 234) entscheidende Punkte zusammen: „Gute Spiele bieten mehr als Massenware zur Befriedigung des Unterhaltungsbedürfnisses. Sie reissen den Menschen aus dem Alltag heraus, versetzen ihn in eine andere Welt, sprechen alle seine Sinne an, fordern seine kreativen, intellektuellen und sozialen Kompetenzen heraus und erlauben ihm, sich ohne äusseren Leistungszwang zu entfalten. (...) Das Spiel ist ein langsames Medium - ein Gegenpol zur allgemeinen Hektik unserer Zeit. Viele Jugendliche gestalten ihre Freizeit nach dem Motto: Mehr, schneller, weniger intensiv. Diese Schnelllebigkeit hat Oberflächlichkeit zur Folge. In der Förderung des Spiels kann dieser allgemeinen Tendenz Gegensteuer gegeben werden. Spielen verlangt Bereitschaft, sich auf eine Idee oder eine Vorgabe einzulassen, aufeinander einzugehen, Toleranz zu üben, nachzudenken, aus sich herauszugehen und etwas von seinem Wesen zu zeigen oder zu geben. (…)“

[4] Stuber 1998: 9
[5] Vgl. ebd., S. 11
[6] Vgl. ebd., S. 11
[7] Vgl. ebd., S. 11

2.1. Spieldefinition

Spiele anzubieten ist sicher eine Möglichkeit den Unterricht interessanter zu gestalten. „Warum sollte man nicht, wenn Übungen auch Spiele sein können, den Unterricht weiter Strecken motivierender, freier und freundlicher gestalten?“ (Spier 1981: VIII)

Die Grenze zwischen Spielen und anderen Aufgaben und Arbeitsformen im Fremdsprachenunterricht ist nicht klar zu ziehen, was unter anderem daran liegen mag, dass vieles am Erlernen einer neuen Sprache als Vorwegnahme künftiger Kommunikation wie ein Spiel anmutet.

„Der andere Grund für die Unmöglichkeit, zwischen Spielen und anderen Übungsformen exakt zu Unterscheiden, liegt in der Unschärfe des Begriffs "Spiel" selbst. Jeder weiß Spiele zu nennen, aber keine wie auch immer entsprechende Definition passt zu allem, was zweifellos als Spiel zu betrachten ist.“ (Spier 1981*:* VIIIf.)

Was ist ein Spiel, wie lautet die Definition überhaupt? Drei unterschiedliche Aussagen zum Begriff “Spiel“ werden hier vorgelegt, um aufzuzeigen wie verschiedene Autoren das Spiel definieren.

Die Autoren versuchen eine fachwissenschaftliche Antwort zu geben. „Das Spiel ist eine Sequenz von Tätigkeiten, 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- die Substitute von anderen Gegenständen sind (…).“ (Behme 1992: 11)
Nach H. Retter ist das Spielen “ein mehrperspektivisches Handlungssystem.“ (Behme 1992: 11)

Stellt man die oben angeführten Definitionen für das „Spiel“ gegenüber zum Spielverständnis der Transaktionsanalytiker, sind diese ziemlich unterschiedlich, “weil sie das Spiel als das unbewusste, also durch “verdeckte Motive beherrschtes“ Tun des Menschen mit “Nutzeffekt” verstehen, das im Grunde unehrlich ist.“ (Behme 1992: 11)

“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)

2.2. Was bedeuten Spiele für die Persönlichkeit der Lerner?

Laut Funk und Koenig (1991: 112) dienen Spiele zur Entwicklung des Verhaltens des einzelnen Lerners. Sie meinen, dass Spiele Kontakte in der Klasse erleichtern, Kreativität fördern, Angst und Hemmungen reduzieren. Spiele können die Lerner auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollenspiel), sie fördern Konfliktbereitschaft und vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung.

2.3. Was bedeuten Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache?

Spiele entwickeln Kommunikationsfähigkeit, können zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden und entwickeln teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich, so Funk und Koenig (1991: 112).

2.4. Was bedeutet Spielen im Unterricht?

Funk und Koenig (1991: 112) behaupten, dass der Lehrer von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren befreit wird. Die Rolle und Funktionen der Mitschüler und des Lehrers wandeln sich. Sie meinen, dass die Spiele in heterogenen Leistungsgruppen eine kompensatorische Funktion erfüllen und Differenzierungsarbeit leisten. Auch schwächere Schüler können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen. In Großgruppen führen Spiele zu einer „Multiplikation des verbalen Austausches“ (vor allem durch parallele Spielgruppen) und gewährleisten somit die aktive Teilnahme vieler Schüler gleichzeitig am Unterrichtsgeschehen. Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach (Funk und Koenig 1991: 112).

3. Arten der Spiele

3.1. Didaktische Spiele

Sprache, Kultur, Inhalte sind einige von den Zielen, die bei didaktischen Spielen erzielt werden sollen. Zu ihrem Inhalt gehören auch die Planung, Auswertbarkeit und anderes.
“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.”[8]

3.2. Sprachlernspiele

Ein bestimmtes Lernziel bei Sprachlernspielen ist die Sprache. Zur Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und Sprachfertigkeiten wird diese Art von Spielen verwendet.
“Sie sind meist hochreguliert, d.h. haben recht starre Regeln und ein enges Spektrum an “richtigen“ Verhaltensweisen.”[9]

Brett-, Karten-, Würfelspiele (z.B. Domino, Bingo, Bilderlotto, Memory…) und Rate-, Kombinier- und Erinnerungspiele (z.B. Persönlichkeiten, Berufe, Gegenstände, Situationen...) sind einige von den Sprachlernspielen.[10]

3.3. Kreative Spiele

“In kreativen Spielen ist es nicht das Ziel, Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas “richtig” zu machen, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas Neues zu schaffen.”[11]
Betont wird der Umgang mit der Sprache wie zum Beispiel das Spiel „Kreuzwortname“ mit Obst und Gemüse. Beispiel:

Ananas
Orange
Banane

[8] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf, gesehen am: 23.05.2013
[9] Vgl. ebd.
[10] Vgl. ebd.
[11] Vgl. ebd.

3.4. Bewegungsspiele

Die meisten Spielbeschreibungen erfordern kognitive Fähigkeiten. Es gibt aber mehrere Gründe, warum körperliche Bewegung im Unterricht berücksichtigt werden sollte. Wie allen bekannt ist, bewegt sich im Unterricht meistens nur der Lehrer und die Schüler sitzen die ganze Stunde. „Abgesehen von einem gesünderen Umgang mit dem Körper im Unterricht, hängt das Lernen, das Erfahren, das Entwickeln von Ideen und Lösungen mit Beweglichkeit zusammen. Die Sprache verdeutlicht den Zusammenhang zwischen körperlichem und geistigem Verhalten."[12]

3.5.Interaktionsspiele

Interaktionsspiele sind Bewegungs- und Sensibilisierungsübungen, Kennenlern-, Ausdrucks- und Kooperationsspiele usw.[13]

"Die Chancen dieser Spiele liegen darin, dass sie durch Selbsterfahrung zur Verbesserung der Selbst- und Fremdwahrnehmung führen."[14]

Die Spielregel einer solchen Art von Spielen können während des Spiels nach Bedarf der Schüler verändert werden. Es gibt keine Sieger und Verlierer. Das Ziel ist, dass die Teilnehmer sich ihrer Fehler bewusst werden, um sie in der Zielsprache zu verbessern und deswegen gibt es keine Konkurrenz zwischen den Schülern. Als Beispiel kann man das Blindenspiel nennen und zwar, die Aufgabe der Schüler ist, dass der Blinde den Anweisungen eines Schülers oder der Gruppe folgt. „Das Ziel ist das Üben eines bestimmten Wortschatzes (rechts, links, langsam, schnell…)."[15]

3.6. Planspiele

Bei Planspielen werden Entscheidungen und Konfliktfälle simuliert und reflektiert. „Die Schüler versuchen sich zu benehmen und zu handeln wie jene Person, die ihnen klar beschrieben wurde. Die persönliche Handlungsfreiheit ist wegen der engen Regel im Gegensatz zu Rollenspielen begrenzt, aber der Spielverlauf und die Kommunikationsstruktur sind offen." [16]

[12] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf, gesehen am: 23.05.2013
[13] Vgl. ebd.
[14] Vgl. ebd.
[15] Vgl. ebd.
[16] Vgl. ebd.

Der Lehrer muss sich bei Planspielen präzis vorbereiten, organisatorisches Talent und ausreichend Zeit haben. „Das Spiel sollte der Realität entsprechen. Die Sprachprobleme können in den Spielpausen besprochen werden.“[17]

3.7. Erkundungsspiele

“Erkundungsspiele sind Spiele, in denen – möglichst nach Spielregeln, die Spaß und Spannung versprechen – etwas Unbekanntes gesucht, gefunden, beobachtet und erforscht wird. Die Erfüllung von Aufgaben zu einem Thema bzw. einer noch unbekannten Gegend stehen im Vordergrund. Die Spieler werden zu Forschern, bzw. Detektiven. Gefragt sind hierbei Bewegung, Orientierung, Kooperation und Kommunikation.“[18]

Erkundungsspiele sind Orientierungsaufgaben (den Weg zur Schule oder einen Arzt finden), Suchaufgaben (Ausweis verloren – was soll ich tun?), Sammelaufgaben (bestimmte Materialien/Gegenstände sammeln und mitbringen), Geschicklichkeitsaufgaben (welche Gruppe/der Schüler findet am schnellsten einen bestimmten Gegenstand im Klassenzimmer). Kreative Aufgaben (eine Fotocollage, Video, ein Gedicht... produzieren) Die Erkundungsspiele können sowohl in dem Klassenraum als auch draußen (in der Stadt, im Schulgelände...) stattfinden.[19]

[17] Vgl. ebd.
[18] Vgl. ebd.
[19] Vgl. ebd.

4. Vor- und Nachteile der selbsthergestellten Spiele im DaF Unterricht

Spiele, die in Lehrbüchern angeboten sind, sind den Schülern meistens schon bekannt und nicht mehr so interessant. Deshalb ist es besser selbst Spiele herzustellen. Man kann schon vorhandene Spiele ausarbeiten und dem Thema anpassen. Es ist schon seit langem bekannt, dass man am besten etwas behält, wenn man es in der Hand hatte oder wenn es visuell dargestellt worden ist. Demnach sind selbstgemachte Spiele meistens Realien, die die Kinder sehen oder anfassen.

Am leichtesten eignet man sich eine Sprache, als kleines Kind an, egal ob es um die Muttersprache oder eine Fremdsprache geht.

Selbsterstelle Spiele wecken bei den Schülern Neugier und großes Interesse. Die Schüler setzen sich dadurch intensiver und wirksamer mit dem Stoff im Fremdsprachenunterricht auseinander. Sie trauen sich dementsprechend neue Situationen, d.h. den neuen Stoff eher zu und suchen nach Lösungen, das zum unbewussten Lernen führt. Die Schüler lernen die Fremdsprache auf eine natürliche Weise.

Wie schon erwähnt, steigt das Interesse der Schüler und wenn sie dabei noch selber Wirken können, bekommt das Spiel einen Sinn und bleibt infolgedessen besser im Gedächtnis aufbewahrt. Wenn z.B. ein Schüler neue Wörter lernen muss und diese dabei anfassen oder sehen kann, bleiben sie besser und schneller behalten.

Denn nach Gudjons (1994:7f.) behalten wir 20% von dem was wir hören, 30% von dem was wir sehen, 80% von dem was wir selbst formulieren, 90% von dem was wir selbst tun.

Wenn im Spiel als wichtigstes Element ein Schüler auftritt, der selbst handeln soll, ist das Spiel sehr gut geeignet, um Wissen zu erlernen. Deshalb sollte man Spiele öfter selbst erstellen und den Schülern mitbringen und sie spielend lernen lassen, vor allem in Grundschulen.

Jedoch man kann merken, dass in den Schulen besonders der Frontalunterricht dominiert. Demgemäß sollte der Lehrerzentrierte Unterricht einigermaßen reduziert werden.

Funk und Koenig (1991: 113) behaupten, dass trotz dieser langen Liste von positiven Merkmalen, die mit dem Einsatz von Spielen verbunden sind, „das Spiel in der Unterrichtspraxis oft immer noch ein Schattendasein als „Lückenfüller“, „Vertretungsaktivität“, „Bonbon vor dem Ferienbeginn“ etc. führt. Dass Spielen im Fremdsprachenunterricht auch sehr wohl Lernen sein kann und das Lernen nichts an Effektivität verliert, wenn es spielerisch geschieht, haben die praktischen Beispiele gezeigt.“

Möchte man ein bestimmtes Thema schnell wiederholen oder Einüben, kann man hier ein Spiel nicht einsetzen, denn die Praxis hat gezeigt, dass Spiele immer mehr Zeit erfordern, als

erwartet. Außerdem kommt das Problem mit der Schüleranzahl dazu. Man weiß nie wie viele Schüler in den Unterricht kommen und ob die Gruppengrößen ausreichend sein wird, um das Spiel zu verwenden. Es kann auch dazu kommen, dass sich die Grundschüler beleidigt fühlen, wenn sie jedes Mal das Spiel verloren haben. Und zu Letzt kommt auch die Zeit der LehrerInnen in Frage. Die Lehrer haben nicht immer ausreichend Zeit und Ideen, um ein entsprechendes Spiel zu erstellen. Ab und zu kann es auch vorkommen, dass man mit der Herstellung des Spiels beginnt und es fehlt einem ein bestimmtes Material, das man Momentan nicht hat, wobei das Spiel vielleicht ins Wasser fällt.

4.1. Probleme, die beim Spielen auftreten

Nachdem Argumente für den Einsatz des selbsterstellten Spieles dargelegt worden sind, werden auch mögliche Probleme bei der Durchführung angesprochen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass es mehrere Probleme beim Spielen gibt, als beim erstellen.
Man sollte Spiele im Unterricht vermeiden, die der Lehrer selber nicht sicher ist richtig erstellt zu haben oder bei der Anwendung zweifelt, ebenfalls gilt das gleiche für komplizierte Spiele, „die viele Regeln und längere Erklärungen brauchen und Spiele, die die Schüler überfordern oder frustrieren und jene, wo das Sprachniveau nicht ausreichend für dieses Spiel ist.“[20]

4.1.1. Endlose Erklärung der Regeln

Es ist bekannt, dass man meistens, wenn man ein Spiel spielen möchte und die Regelerklärung sich auf zwei Seiten erstreckt, man schon vor dem Spielbeginn die Lust dazu verliert. Daher werden die Spielregeln als einfache, klare und kurze Erklärungen statt lange Regelmonologe für die Schüler empfohlen. Empfehlenswert wäre an dieser Stelle, Spiele durch Vormachen einzuführen.[21]

4.1.2. Disziplinschwierigkeiten der Schüler

Der Lehrer übernimmt in der Spielsituation eher die Rolle des Beraters und Vermittlers. Auf eventuelle Disziplinschwierigkeiten muss man sich vorbereiten. Einige Schüler können die Regeln eines Spiels einfach nicht akzeptieren und sie wollen nach ihren eigenen Regeln spielen. Empfehlenswert ist dabei, erst mit kurzen Spielen zu beginnen, um die Schüler an das Spielen

[20] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/wie.pdf, gesehen am: 23.05.2013
[21] Vgl. ebd.

gewöhnen zu können und nachher mit Spielen, die zahlreiche methodische Kompetenzen verlangen, fortzusetzen.[22]

4.1.3. Großer Zeitaufwand

Die Bearbeitung eines Themas mit einem selbsthergestellten Spiel nimmt in der Regel mehr Zeit in Anspruch als die Erklärung eines Themas beim Frontalunterricht. " Ebenso benötigt das Erklären der Spielregeln, die gerade bei den höheren Spiel Formen notwendig sind, sehr viel Zeit. Dieser Aufwand zahlt sich auch erst nach einem längeren Zeitraum aus, bis die Schüler gelernt haben, diese Spielregeln selbständig anzuwenden." [23]

Nicht nur das, der Lehrer muss Ideen haben oder finden, um zum bestimmten Thema ein passendes Spiel zu erstellen.

4.1.4. Lärm

Das Spielen im Unterricht ist in der Regel lärmintensiver als beim Frontalunterricht und das kann andere Klassen beim Unterricht stören.[24]

4.1.5. Höhere Kosten

Spielmaterialien stellen einen kostenintensiven Ausgabenteil dar und der Lehrer muss sich Zeit nehmen, ein geeignetes Material auszuwählen. Doch jede Mühe lohnt sich aus, deshalb sollte man wegen etwas ungewohnten Kosten, das Spiel nicht aus dem Spiel lassen.

4.1.6. Psychische Belastung

Das betrifft vor allem schwache Schüler. Häufig kommt es dazu, dass sie bei der Bildung von Gruppen nicht ausgewählt werden. Das kann zu Frustrationen führen. Die Lehrer müssen solche Situationen vermeiden und schwache Schüler mit geeigneten Spielen, bei denen sie erfolgreich sein können, unterstützen.[25]

[22] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/wie.pdf, gesehen am: 23.05.2013
[23] www.spielunterricht.de, gesehen am: 19.05.2013
[24] Vgl. ebd.
[25] Vgl. ebd.

5. Tipps und Tricks für Lehrer zum Einsatz von erstellten Spielen

5.1. Der Spielverlauf

Bevor man ein Spiel, das man selbst erstellt hat, im Unterricht verwenden möchte und kann, ist die Aufgabe des Lehrers zuerst geeignetes Material zu besorgen, um das Spiel herzustellen, es im Geiste durchzugehen und zu überlegen, wie das alles zusammen funktioniert, d.h. eine kurze und verständliche Regelerklärung ist wichtig, der richtige Zeitpunkt und sogar die Schülerzahl soll passen, damit sich ein Schüler nicht unangenehm fühlt, wenn die Gruppenanzahl gerade sein soll, doch die Schülerzahl ist ungerade.
Nicht zu vergessen ist das Thema, Niveau, die Sprache, die Fertigkeiten/Fähigkeiten etc. die den Schülern entsprechen müssen.

5.1.1. Der Spielanfang:

Man soll die Schüler nicht Fragen, ob sie Lust haben am Spiel teilzunehmen, man soll sie einfach liebenswürdig und mit Begeisterung zum Spiel einladen. Man könnte ihnen ebenfalls kurz erklären, dass das Spiel speziell für dieses Thema und die Stunde erstellt worden ist und dass es ihnen viel Spaß machen wird daran teilzunehmen.

5.1.2. Die Erklärung der Spiele

Sehr oft ist es schwer einfache, klare und kurze Spielregeln zu geben und das führt dann dazu, dass die Schüler nicht genügend Motiviert sind.

Die Spiele sollte man dann durch Vormachen einführen, anstatt sie zu erklären. Dabei sollte man darauf achten, dass die gewählten Spiele der Klasse und dem Alter gemäß entsprechend sind. (Spier 1981: 3)

Der Lehrer soll die Schüler spielen lassen. Er schaltet sich erst ins Spiel ein, wenn es zu Problemen kommt.

Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten:

a) „in muttersprachlich homogenen oder heterogenen Gruppen
1. Der Lehrer macht den Anfang und führt das Spiel exemplarisch vor.
2. Der Lehrer macht zusammen mit einem Teilnehmer, der schon besser Deutsch spricht, den Anfang und beide führen das Spiel exemplarisch vor.
3. Der Lehrer macht den Anfang und benutzt eine Handpuppe, die die Rolle des Dialogpartners mit seiner Stimme übernimmt.“ (Spier 1981: 3)

a) „in muttersprachlichen homogenen Gruppen

1. Der Lehrer macht den Anfang und führt das Spiel exemplarisch vor.
2. Der Lehrer macht zusammen mit einem Teilnehmer, der schon besser Deutsch spricht und dem er die Regeln erklären kann, den Anfang.
3. Bei komplizierten Spielverläufen kann der Lehrer die Regeln von einem Kollegen, der die Muttersprache der Teilnehmer spricht, übersetzten lassen, und diese Übersetzung wird von Beginn des Spiels von einem Teilnehmer vorgelesen.“ (Spier 1981*:* X)

5.1.3. Die Spieldynamik

Beim Spielen im Unterricht sollte auf die Dauer des Spiels geachtet werden, wird das Spiel zu lange gespielt, kann es zu langweile führen und der Spieleffekt, den man eigentlich erreichen wollte, geht verloren. Damit die Dynamik während des Spielens nicht gestört wird, sollte man die Korrektur von Grammatikfehlern auslassen, da die Korrekturen das Spiel lähmen. Man soll den Schülern betonten, dass sie sich entspannen können und keine Angst vor Fehlern haben sollen. Es wird von ihnen nicht erwartet, dass sie alles schon wissen. Wenn sich die Schüler anfangen zu langweilen, dann sollte man ihre langweile nicht ignorieren, nur damit die Stunde ausgefüllt wird, dass Spiel soll verkürzt oder sogar abgebrochen werden. Auf jeden Fall sollte man darauf reagieren.

5.1.4. Dauer und Kreativität eines Spieles

Die Dauer eines Spiels kann oftmals nicht genau eingeschätzt werden, da einige Spiele schneller als erwartet verlaufen und andere, die interessanter sind, mehr Zeit in Anspruch nehmen. Vor allem wenn man Spiele, die man selbst erstellt hat, das erste Mal verwendet. Je mehr Spielerfahrungen der Lehrer hat, desto besser kann er die Zeitspanne einschätzen. Der Lehrer sollte ebenfalls wissen, welche Spiele die Schüler gerne spielen und welche nicht, damit man zielgerecht Spiele erstellt. Dadurch spart man ausreichend Zeit und Geld. Jedoch, dies findet der Lehrer nach einigen Spielproben schnell heraus.[26]

5.1.5. Akzeptanz

Das Lernen muss nicht immer mit Anstrengung und viel Arbeit verbunden werden, man kann auch spielerisch und mit Spaß sehr viel lernen.

[26] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/wie.pdf, gesehen am: 23.05.2013

“Spiele erlangen eine größere Legitimation, wenn es ersichtlich ist, dass damit gelernt wird, wenn sie also thematisch auf Unterrichtsinhalte abgestimmt sind bzw. es klar ist, dass sie etwas mit Spracherwerb zu tun haben.”[27]

Bevor im Unterricht gespielt wird, sollte man den Schülern erklären, warum jetzt ausgerechnet dieses Spiel gespielt wird, damit das Ziel des Spiels erreicht wird und um von den Schülern eine bessere Akzeptanz zu erreichen. Spiele sollte man am Besten sofort in den Unterricht integrieren, es ist dann ein natürlicher Bestandteil des Unterrichts und die Schüler werden eigenständiger kooperieren und spielen als später, wenn sie sich erstmals an den Unterrichtsstil ohne Spiele gewöhnt haben. Genauso wie das Wiederholen oder Einüben, ein Teil einer Unterrichtseinheit ist, so sollte man auch das Spiel in die Stunden Miteinbeziehung.

Es soll zum Ritual werden, man kann es am Anfang als Einführung in das Thema oder am Ende der Stunde, als Wiederholung verwenden. Der Lehrer sollte mitspielen, wenn er daran Spaß hat, ansonsten sollte der Lehrer lieber bei den Methoden bleiben, mit denen er sich besser anfreunden kann und die ihm besser liegen.[28]

5.2. Wie und wo kann man Ideen finden?

Da die meisten Lehrer viel zu wenig Zeit zur Unterrichtsvorbereitung zur Verfügung haben, wissen sie meistens nicht, wie man auch ohne aufwendige Materialproduktion zu Vernünftiger Unterrichtsgestaltung kommt.

Jeder von uns hat schon eine Menge von Spielen in seiner Kindheit, in der Schule, zu Haus mit Freunden, auf Schulseminaren gespielt. Man sollte sich eine eigene Mappe zum späteren Nachschlagen erstellen. Man kann nach Spielideen bei den Kollegen nachfragen oder auf Internetseiten recherchieren, in Büchern und Zeitschriften suchen. Eigene Spiele zu erfinden und herzustellen, dass macht Spaß.

Nicht jedes Spiel ist für ein Unterrichtsthema, die Regeln und Prinzipien kann man beibehalten und der Inhalt kann vom Lehrer angepasst werden.[29]

Man kann anhand von mehreren Spielen ein selbstgemachtes Spiel erstellen, das angemessener ist, als ein vorgegebenes Spiel aus dem Lehrbuch und wofür die Spielanleitung viel einfacher ist, denn der Lehrer erklärt es mit eigenen Worten (es gibt keine schriftliche und schon angegebene Anleitung, die man unbewusst anwendet).

[27] http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/wie.pdf, gesehen am: 23.05.2013
[28] Vgl. ebd.
[29] Vgl. ebd.

6. Ziel und Hypothese der Untersuchung

Die Tatsache ist, wie ich während meiner Praxis bemerken konnte, dass die Grammatik bei den Schülern nicht beliebt ist. Sobald das Thema der Grammatik bearbeitet wird, fällt die Motivation der Schüler ab. Sie finden die Regeln, Ausnahmen uvm. einfach mühsam. Der Grammatikunterricht ist nicht nur für die Schüler, sondern auch für die Lehrer, meiner Meinung nach, anspruchsvoll und anstrengend. Es ist ziemlich schwer die grammatischen Regeln interessant zu erklären und die Schüler in den Lernprozess einzubeziehen. Deshalb sollten die Lehrer die Grammatikstunden so gut wie möglich in Kombination mit Spielen gestalten. Wie bereits bekannt ist, sind das Spielen und das Lernen durch Spielen, den Kindern angeboren.

Zu Beginn meiner Untersuchung wird das Ziel und die Hypothese festgelegt. Das Ziel meiner Arbeit ist es zu vergleichen, ob Schüler durch ein Spiel schneller, effektiver und mit mehr Umsatz eine Übung wiederholen, im Vergleich zu Schülern die mithilfe eines Arbeitsblatt eine Übung wiederholen. Wie reagieren die Schüler auf das Spiel, steigt die Motivation, haben alle Schüler Interesse am Spiel teilzunehmen und steigt die Konkurenzfähigkeit und die gleichen Fragen werden, bei der Durchführung mit einem Arbeitsblatt, gestellt.

Außerdem soll festgestellt werden, aus welchem Zweck und wie oft die Lehrer selbstgemachte Spiele im Deutschunterricht einsetzten. Das bedeutet die Gründe aufzuzeigen, warum sie die selbstgemachten Spiele im Unterricht einsetzen. Lohnt sich die Mühe der Grundschullehrer die selbstgemachten Spiele vorzubereiten?

Diese Fragen sollen behilflich sein, um meine Hypothese, dass Spiele schon eine wichtige Komponente im DaF- Unterricht sind und dass sie das Lernen erleichtern, zu stützen**.**

7. Forschungsmethoden

Die Methoden, die bei dieser Untersuchung gedient haben, waren das Experiment, die Beobachtung während der Durchführung des Experiments und der Fragebogen, der den Lehrern als E-Mail abgesendet worden ist und ebenfalls ein Befragung mittels eines Fragebogens, die die Schüler während der Stunde ausgefüllt haben.

Die erste Methode war das Experiment. Das Experiment bestand aus einer Kontroll- und Testgruppe. Die Kontroll- und Testgruppe wurden durch das Zufallsauswahlverfahren ausgewählt, damit die Untersuchung des Forschers nicht mit Vorurteilen durchgeführt wird. Man weiß im Voraus nicht welche Klasse besser ist, die Auswahl wird ganz zufällig getroffen, d.h. jedes Mitglied der Grundgesamtheit hat die gleiche Chance in die Stichprobe aufgenommen zu werden.

Die zweite Methode war die Beobachtung. Es gibt verschiedene Arten der Beobachtung, wie z.B. die direkte Beobachtung, Tonaufzeichnung, Bilddokumentation und Videoaufzeichnung. Die direkte Beobachtung wurde in diesem Fall bevorzugt, weil die Schüler nicht gemerkt haben, dass sie direkt beobachtet werden. Die Vor- und Nachtteile einer solchen Beobachtung sind, dass die Schüler kaum beeinflusst werden vom Beobachtenden, sie konzentrieren sich auf das Spiel und sie merken nicht, dass sie beobachtet werden. Jedoch der Nachtteil ist, dass der Beobachtende von den Kindern angesprochen und abgebrochen wird, wenn sie merken, dass sie beobachtet werden. Es kann auch dazu führen, dass sich die Schüler irritiert fühlen und sich aus dem Geschehen zurückziehen und nicht mehr Teilnehmen wollen. Der Beobachter ist bei dieser Beobachtung eher subjektiv als objektiv, denn er ist ungewollt im Geschehen beteiligt. Am besten ist es einen Assistenten zu haben, der den Kindern dann bei Schwierigkeiten und Fragen behilflich sein kann und so kann der Beobachter in Ruhe beobachten. Es wird dann aus der Perspektive des Forschers beobachtet.

Warum, wie lange, wann und was wird eigentlich beobachtet? Eine Beobachtung wird durchgeführt, wenn man eine Hypothese überprüfen will. Es kann jeder beobachtet werden, nur man muss ein Ziel/Hypothese vor Augen haben, d.h. was möchte ich mit der Beobachtung festlegen oder überprüfen. Beobachtet wird solange, bis man die Hypothese festgestellt hat oder widerlegt hat.

Die dritte Methode, die verwendet worden ist, ist der Fragebogen für Schüler und Lehrer. Der Fragebogen für die Lehrer wurde als E-Mail abgeschickt, damit man so viele Grundschullehrer wie möglich erreicht. Bei einer solchen Befragung, die durch E-Mail beantwortet werden soll, kann es dazu kommen, dass man nur eine geringe Anzahl der

Ausgefüllten Fragebogen zurückbekommt. Entweder haben die LehrerInnen keine Zeit, sie haben ihre E-Mail Adresse geändert oder anderes.

7.1. Probanden

Als Probanden wurden Schülerinnen und Schüler aus zwei vierten Klassen (4.c und 4.b) aus Višnjevac ausgewählt. Es wurden insgesamt 35 Kinder befragt.

7.2. Instrument

Als Instrument waren das selbsterstellte „Fußballfeld“ (siehe Anhang Seite 42), ein selbsthergestelltes Arbeitsblatt (siehe Anhang Seite 37), und der Fragebogen für Lehrer und Schüler (siehe Anhang Seite 35, 38 und 39), behilflich, um die Untersuchung durchzuführen. Das Spiel ist aus einem grünen Plakat erstellt worden, welches ein Fußballfeld dargestellt hat.

Das Arbeitsblatt bestand aus angegebenen Verben und Personen, die die Schüler konjugieren sollten.

Der Fragebogen für die Lehrer (siehe Anhang Seite 35) beinhaltet 14 offene und geschlossene Fragen und der Fragebogen für die Schüler (siehe Anhang Seite 38 und 39) besteht aus 4 kurzen und geschlossenen Fragen (in der Muttersprache erstellt, damit die Schüler nicht Schwierigkeiten beim Verständnis haben).

7.3. Durchführung der Untersuchung

Mit Klasse 4.c wurde das grammatische Thema Präsens anhand eines selbsthergestellten Fußballfelds, das die Lehrerin erstellt hat, wiederholt. Diese Klasse wurde zufällig als Testgruppe gewählt, wodurch die Hypothese unterstützt werden sollte, dass Schüler anhand von Spielen schneller, effektiver und mit mehr Umsatz lernen. Die Kontrollgruppe waren die Schüler aus Klasse 4.b. Diese Klasse hat das Tempus Präsens mithilfe eines selbsthergestellten Arbeitsblatts der Lehrerin wiederholt. Im Nachhinein sollten beide Klassen, jeder Schüler für sich, einen kurzen Fragebogen ausfüllen.

7.3.1. Die Durchführung der Unterrichtssequenz mit dem Spiel

Erstmals wurde die Durchsuchung mit Klasse 4.c durchgeführt. Die Schüler hatten die Aufgabe, das Tempus Präsens mithilfe eines Spiels (siehe Anhang Seite 42), zu wiederholen, jedoch davor hat die Lehrerin die Schüler in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen wurden so geformt, indem sich die Schüler von eins bis zwei abgezählt haben und dementsprechend

Gruppen gebildet haben. Die Lehrerin hat eine Liste von Verben erstellt, die die Schüler bereits gelernt haben. Der Fußball steht in der Mitte des Felds, er bewegt sich jedes Mal zum Tor des Gegners, wenn sie das vorgegebene Verb richtig konjugieren. Das Verb und die Person sind angegeben. Wenn die Gruppe, die an der Reihe ist, dass Verb falsch konjugiert, kommt die Gegnergruppe an die Reihe. Falls diese Gruppe das Verb auch falsch konjugiert, bleibt der Ball am selben Ort stehen und so bis alle Verben wiederholt worden sind. Wichtig zu erwähnen ist, dass die Lehrerin in beiden Gruppen einen Sprecher ausgesucht hat, damit Schwierigkeiten zwischen den Gruppen vermieden werden. Die Schüler[30] mussten sich vorerst in der Gruppe absprechen und dann dem Sprecher die Lösung sagen. Die Aufgabe des Sprechers ist, die richtige Antwort laut der Klasse zu präsentieren. Den Schülern wurde außerdem erwähnt, dass das richtige Verb lediglich dann zählt, wenn es der Sprecher ausspricht. Ansonsten wird kein Punkt verteilt. Die Beobachtung ist während der Untersuchung sehr gut gelungen, denn die Schüler waren sich nicht bewusst, dass sie beobachtet werden. Man konnte Notizen machen, ohne gestört zu werden, solange sich die Schüler in der Gruppe abgesprochen haben, wie das Verb richtig konjugiert wird. Man konnte feststellen, dass die meisten Schüler aus der Gruppe am Geschehen teilgenommen haben. Natürlich gibt es auch immer solche, die keine Lust haben teilzunehmen und sich zur Seite setzen.

7.3.2. Die Durchführung der Unterrichtssequenz mit dem Arbeitsblatt

Das gleiche Konzept wurde mit Klasse 4.b durchgeführt, nur diese Klasse hatte anstatt des Spiels ein Arbeitsblatt (siehe Anhang Seite 37), mit den gleichen Verben. Das System bei der Gruppenaufteilung war gleich wie bei Klasse 4.c. Die Gruppe, die am schnellsten fertig war, sollte sich melden, um das Arbeitsblatt kontrollieren zu lassen. Wurden während der Korrektur Fehler entdeckt, hatte diese Gruppe nochmals die Möglichkeit die falschen Verben zu verbessern, während der Korrektur musste die andere Gruppe eine Pause machen, und beide Gruppen durften dann mit dem Lösen weitermachen, bis sich die Gruppe gemeldet hat, die alles richtig hatte.

7.3.3. Die Durchführung des Fragebogens mit Schülern und Lehrern

Im Nachhinein bekamen beide Klassen entsprechende Fragebögen (siehe Anhang Seite 38 und 39), die nur vier kurze Fragen beinhalten. Sie mussten nur eine graphische Darstellung eines Gesichtsausdrucks unter a) ☺ oder b) ☹ einkreisen. Um Schwierigkeiten beim Verständnis zu vermeiden, wurde der Fragebogen in der Muttersprache konzipiert.

[30] Gemeint sind Schüler und Schülerinnen.

Anschließend wurde eine Befragung unter den Lehrern durchgeführt. Die Absicht war, möglichst viele Fremdsprachenlehrer zu erreichen, und auf diese Weise ein umfangreiches Forschungsmaterial zu sammeln, und deswegen schien der Fragebogen als Untersuchungsmaterial wirkungsvoller, als ein Einzelinterview, zu scheinen. Dank des Fragenbogens wurde auch viel Zeit gespart. Der Fragebogen wurde den Lehrern als E-Mail gesendet, weil die Absicht war, den Lehrern möglichst wenig Mühe zu verursachen und damit die Anzahl der Antwortenden zu erhöhen. Der Fragebogen besteht aus 14 Fragen (Fragen siehe Fragebogen im Anhang Seite 35), einige Fragen konnte man mit JA/ NEIN beantworten, indessen man bei anderen detailliertere Antworten geben sollte. Die Zielgruppe waren nur Deutschlehrer und -lehrerinnen der Grundschulen aus Osijek und der Gegend.

8. Ergebnis der Untersuchung und die Interpretation

8.1.Ergebnis der Untersuchung mit dem Spiel

Das Ergebnis ist nicht ganz wie erwartet ausgefallen, da die Klassen sehr unterschiedlich waren. In der Klasse 4.c (17 Schüler) sind die Schüler ziemlich unruhig und ungeduldig. Schon bei der Wahl des Sprechers, in Gruppe 1, kam es zu Unstimmigkeiten. Der Sprecher, der von der Lehrerin ausgewählt worden ist, wollte nicht Sprecher der Gruppen sein und dementsprechend war der Schüler, der unbedingt Sprecher werden wollte, beleidigt. Da mir im Voraus bekannt war, welches Kind sich als Sprecher melden wird, habe ich die Aufgabe übernommen, einen Schüler beliebig zu wählen. Dieser Schüler wurde nicht als Sprecher gewählt, da er die Antworten nur geben würde und nicht mit den Anderen kooperieren würde.

Das Wiederholen mit dem Spiel war erfolgreich, die Schüler hatten die Verben im Griff.

Bei der Wahl des Sprechers in Gruppe 2 kam es nicht zu Schwierigkeiten. Als nun das Spiel begonnen hat, schrien sich die Schüler aus Gruppe 1 die ganze Zeit gegenseitig an und die Gruppe war nicht einstimmig. Gruppe 2 hat sehr gut miteinander gearbeitet.

Hier kann man schon Schwierigkeiten feststellen. Die Spielregeln wurden im Übrigen in der Muttersprache erklärt, da diese Klasse ein geringes Wissen über die Deutsche Sprache hat. Allerdings ist wichtig zu erwähnen, dass die Schüler eine Riesen Freude hatten, sie haben sogar vor Freude geschrien, als sie das Fußballfeld auf einem grünen Plakat sahen.

8.2. Ergebnis der Untersuchung mit dem Arbeitsblatt

Die Klasse 4.b (18 Schüler), mit denen das Präsens anhand eines Arbeitsblatts wiederholt wurde, sind eine ruhige und geduldige Klasse. Sie wurden auf die gleiche Weise in Gruppen aufgeteilt, aber ein Sprecher war bei dieser Arbeitsform nicht nötig. Beide Gruppen bekamen je ein Arbeitsblatt, das sie lösen sollten. Die Gruppe, die als erste fertig war, brachte das Arbeitsblatt nach vorne und es wurde dann von der Lehrerin kontrolliert und falls alles richtig war, ist die Übung beendet, im anderen Fall, hatten sie die Möglichkeit, die falschen Verben zu korrigieren. In dieser Klasse und zwischen diesen geformten Gruppen kam es zu keinen Streitigkeiten. Alles ist dem Plan und meinen Erwartungen nach verlaufen. Die Anleitung wurde den Schülern auf Deutsch gegeben und es wurde dementsprechend verstanden. Eine Übersetzung in die Muttersprache war nicht erforderlich. Sie hatten die Verben ebenfalls im Griff. Überraschend war, dass sich die Schüler genauso gefreut haben, als ihnen die Aufgabe erteilt wurde, wie die Klasse 4.c.

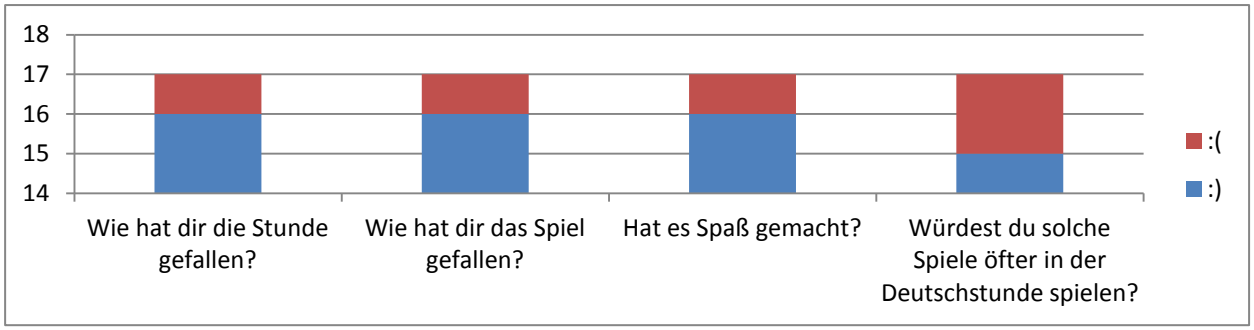
8.3. Ergebnis des Fragebogens

Hier geht es nur um eine quantitative Untersuchung, es wird nicht nach Verallgemeinerungen gestrebt, sondern es wird versucht die Einstellung der Schüler und Lehrer zum Thema „Selbstgemachte Spiele im DaF- Unterricht in der Grundschule“ zu verstehen und zu beschreiben.

8.3.1. Ergebnis des Fragebogens der Schüler

Die Schüler haben sich darüber gefreut, dass die Fragen in der Muttersprache waren. Der Fragebogen bestand aus vier Fragen Tabelle 1.

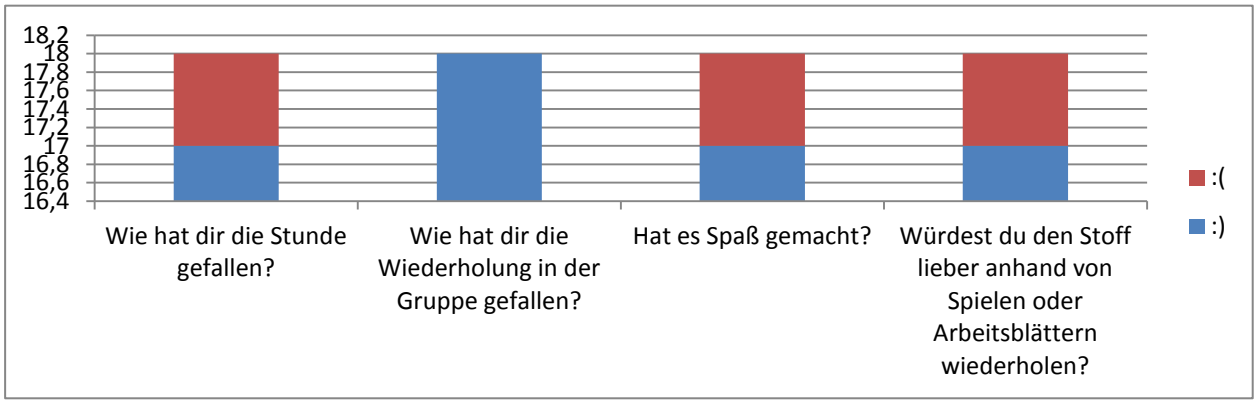
Tabelle 1: Fragenbogen (siehe Anhang Seite 38), den die Schüler aus Klasse 4.c ausgefüllt haben (Spiel)



Ein Schüler von 17 hat auf alle Fragen mit einem traurigen Gesichtsausdruck der graphischen Darstellung geantwortet. Dieser Schüler hat jedoch keinen großen Einfluss auf das

Resultat gehabt. Und 2 von 17 Schülern würden solche Spiele während dem Unterricht nicht oft spielen. Nach der Durchführung ist es natürlich verständlich warum. Den Schülern ist es unangenehm mit Schülern, die sie nicht mögen, zusammenzuarbeiten oder sie sind für eine Zusammenarbeit mit anderen Schülern zu schüchtern. Als Abwechslung sind Spiele im Unterricht interessant, jedoch man sollte nicht übertreiben.

Tabelle 2: Fragenbogen (siehe Anhang Seite 39), den die Schüler aus Klasse 4.b ausgefüllt haben (Arbeitsblatt)



Aus dieser Tabelle kann man entnehmen, dass 17 von 18 Schülern die Stunde gefallen hat. Einem Schüler hat die Stunde nicht gefallen, diesem Schüler hat an der ganzen Durchsuchung nur das Wiederholen des Stoffes in der Gruppe gefallen, ansonsten hatte er/sie kein Vergnügen. Dabei ändert es nichts an der Untersuchung. Man kann hier festlegen, das diese Klasse ebenfalls lieber durch spielen wiederholen würde, anstatt das sie Arbeitsblätter lösen. Aber man kann feststellen, dass ihnen diese Art des Wiederholens ebenfalls Freude gemacht hat.

Man kann bemerken, dass das Spiel nicht nur zum Entspannen, Spaß haben etc. getragen hat, sondern es wird zum unbewussten Lernen. Es trägt dazu bei, gelerntes zu vertiefen und zu sichern. Im Gegensatz zum bewussten Lernen, handelt es sich hier um Spiel, das unbewusst dem Lernen dient.

Der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht eröffnet zahlreiche Sprechanlässe und erzielt positive Lernerfolge, was man auch feststellen konnte. Wenn die Schüler ein Verb falsch konjugiert haben, haben sie es bis zum Ende des Spiels richtig konjugieren müssen. Dies führt zur erfolgreichen Festigung. Währenddessen kam es auch zum subjektiven Bedürfnis nach Kommunikation in der fremden Sprache, indem der Schüler nun die Lust dazu bekommt, das Verb richtig zu konjugieren. Selbsthergestellte Spiele oder schon vorhandene Spiele aus Lehrbüchern sollen vor allem eine angstlose Atmosphäre in den Unterricht bringen und Spaß machen. Dadurch erreicht man einen Unterricht frei von Zeit- und Notendruck und reich an Empathie, Zusammenarbeit, Kommunikation und Erfolg.

8.3.2. Ergebnis des Fragebogens der Lehrer

Der Probedurchgang wurde mit Germanistikstudenten durchgeführt, um Unstimmigkeiten, (z.B. zweideutige Fragen), die danach auftreten, demgemäß anzupassen. Diese wurden danach möglichst einfach und genau formuliert.

Der Fragebogen wurde den LehrerInnen als E-Mail abgesendet, um möglichst viele LehrerInnen zu erreichen, und auf diese Weise ein umfangreiches Forschungsmaterial zu sammeln. Obwohl die Absicht war, die Anzahl der Antwortenden dementsprechend zu erhöhen, ist es nicht gelungen. Von 90 abgesendeten E-Mails an die Unterrichtenden, sind nur sechs zurück gekommen. Es könnte daran liegen, dass die LehrerInnen sehr beschäftigt sind und leider keine Zeit haben zu antworten. Daraus kann man schließen, dass eine derartige Befragung nicht immer zum Erfolg führt. Das Vorteil einer solchen Befragung ist, dass man viel Zeit spart, indem man den Fragebogen als E-Mail absendet und sogar eine große Anzahl der Befragten erreichen kann, obwohl hier auch der Nachteil liegen kann wie oben schon erwähnt. Es kann dazu kommen, dass die LehrerInnen auf die E-Mails nicht antworten oder auch die E-Mail Adresse mittlerweile gewechselt haben. Deshalb kann man um sicher zu gehen, den Fragebogen in die Schulen bringen und sie den LehrerInnen dann selbst überreichen und sie darum bitten, den Fragebogen am Ende der Stunde auszufüllen. In diesem Fall hat man die benötigte Anzahl der beantworteten Fragebögen. Jedoch es kommt auch auf die Untersuchung drauf an, d.h. wie viel Probanden man für das Ausfüllen eines Fragebogens braucht. Das Wichtigste demzufolge ist die Organisation.

Die Anzahl der Teilnehmer am Fragebogen ist gering, daher kann es nicht zu Verallgemeinerung geführt werden. Es haben sechs Lehrer und Lehrerinnen teilgenommen. Unter den Teilnehmern waren ein Lehrer und fünf Lehrerinnen.

Man kann feststellen, dass die Antworten nicht viel voneinander abstoßen, obwohl der Altersunterschied und die Dauer der Beschäftigung der LehrerInnen ziemlich unterschiedlich sind.

Auf die Frage Nummer 1, ob die Lehrer Spiele während des Unterrichts verwenden, haben alle eindeutig mit Ja geantwortet.

Tabelle 3: Benutzen Sie Spiele während des Unterrichts? (Frage Nr. 1)

Antworten	**Anzahl der Antworten**
Ja	6
Nein	0

Über die Antwort war ich positiv überrascht, weil jeder von den LehrerInnen Spiele benutzt.

Die LehrerInnen wurden auch gebeten, einige Beispiele zu nennen, falls sie Spiele im Unterricht verwenden. Mehrere Spielarten werden von je einem Lehrer oder Lehrerin verwendet. Diese sind einige von den aufgezählten Spielarten: Memory, Bingo, Kartenspiele, Ratespiele, Bewegungsspiele, Dominospiele, Pantomime, Würfelspiele, Erweitere den Satz, Kaladont, Ja-Nein, Kim-Spiele, Schwarzer Peter, Lochkasten, Kettenspiel, Alle Vögel fliegen hoch, Aufstehen und Sitzen, Rennen nach dem Artikel, Rollenspiele, Suchspiele und viele, viele mehr.

Eine größere Auswahl von Spielen führt zu einem abwechslungsreichen Einsatz von Spielen, entweder von selbsterstellten oder bereits vorhandenen.

Tabelle 4: Verwenden Sie die oben genannten Spiele bei jeder Unterrichtsstunde? (Frage Nr. 2)

Antworten	**Anzahl der Antworten**
Ja	2
Nein	4

Wie man der Tabelle entnehmen kann, verwenden zwei von sechs LehrernInnen die erwähnten Spielarten bei jeder Unterrichtsstunde. Die Befragten haben ihre Antwort erläutert.

Tabelle 5: Erläutern Sie bitte Ihre Antwort!

Befragte	**Ja**	**Nein**
Lehrer 1	Sehr oft als Eisbrecher – am Anfang der Stunde, als Übung oder Wiederholung während der Stunde.	
Lehrerin 2		Die Zeit ist oft knapp.
Lehrerin 3		Es wäre zu langweilig, wenn man immer dieselben Spiele benutzen würde.
Lehrerin 4	Der Anfangsunterricht ist unvorstellbar ohne Spiele, so dass im Unterricht von der ersten bis zur vierten Klasse bei jeder Unterrichtsstunde verschiedene Spiele vorkommen.	
Lehrerin 5		Jede Unterrichtsstunde verlangt etwas anderes in der Materialbearbeitung. Nicht alles kann durch Spiele ersetzt werden und manchmal dauert es länger als das der Plan erlauben würde.
Lehrerin 6		Viel Stoff zu bearbeiten, wenig Zeit und viele Schüler in den Klassen.

Tabelle 6: Stellen Sie Spiele für den Unterricht selber her? (Frage Nr. 3)

Antworten	Anzahl der Antworten
Ja	6
Nein	0

Diese Fragen haben alle Teilnehmer eindeutig mit Ja beantwortet. Allerding ist es interessant zu wissen, warum Lehrer Spiele selber erstellen, obwohl viele Spiele bereits in Lehrbüchern angeboten sind. Hier einige Gründe:

Tabelle 7: Erläutern Sie bitte warum!

Lehrer 1	Oft gefallen mir fertige Spiele nicht, entweder wegen des Unterrichtsstoffes (nicht passend) oder des Schwierigkeitsgrades.
Lehrerin 2	-
Lehrerin 3	In den Lehrbüchern, die ich im Unterricht benutze, gibt es sehr wenig Spiele.
Lehrerin 4	Es gibt Spiele, für die man keine Materialien braucht, aber zahlreicher sind Spiele, die man zu Hause herstellen muss. Die Literatur und das Internet bieten nur Vorlagen für verschiedene Spiele. Manchmal übernehme ich diese Vorlagen und bastle daran, manchmal versuche ich diese Vorlagen den Bedürfnissen meiner Schüler (dem Lernstoff, der Lernstufe) anzupassen und verändere das Original, und manchmal dienen solche Vorlagen nur als Idee für ein total neues Spiel.
Lehrerin 5	Ich kenne meine Schüler, ihr Tempo, was sie mögen, was ihnen gut geht, und mit welchen Materialien ich umgehen kann. Auch ich habe mehr Kontrolle über das selbsthergestellte Spiel (Ich habe das Ziel des Spieles im Auge).
Lehrerin 6	Ich kann solche Spiele nicht im Moment finden, die ich für einen entsprechenden Stoff brauche, so muss ich allein.

Dominospiele, Kartenspiele, Bewegungsspiele (reagieren während des Lesens/ Hörens), laminierte Wort- und Bildkarten, Rate mal, was ich dir auf den Rücken schreibe! Erkläre das Wort! Quiz, Grammatikstühle, Klammerkarten, Bandolo, Gummibrett, Lochkasten, Satzbauschieber, Lernschieber, Kettenreaktion, DER-DIE-DAS Umschlag (Wortkärtchen überall in der Klasse zerstreuen, drei Umschläge an die Tafel aufkleben (der-die-das)), das Wort ohne Artikel laut sagen, S. rennen nach dem Wort und setzen sie in den richtigen Umschlag ein), selbsterstellte Plakate, Zettel mit den Sätzen sind Spiele, die LehrerInnen selber erstellen.

Tabelle 7: Wie oft stellen Sie Spiele allein her? (Frage Nr. 4)

Antworten	Anzahl der Antworten
Häufig	3
Manchmal	3
Selten	0
Nie	0

Tabelle 8: Wie lange dauert diese Prozedur im Durchschnitt bis Sie ein Spiel herstellen? (Frage Nr. 5)

Antworten	Anzahl der Antworten
10-15 Minuten	0
30 Minuten	0
die ganze Stunde	3
2-3 Tage	3

Die Herstellung von Spielen ist sehr unterschiedlich und individuell, denn es kommt auf die Art des Spiels an. Einige Spiele sind leichter herzustellen, während man für andere sogar mehrere Tage braucht. Es kommt drauf an, wie Anspruchsvoll das Spiel ist.

Tabelle 9: Legen Sie Wert auf solche Lernmethoden im Unterricht? (Frage Nr. 6)

Antworten	Anzahl der Antworten
Ja	6
Nein	0

Eindeutig ist es, dass die LehrerInnen Wert auf solche Lernmethoden legen, denn ansonsten wurde man den Einsatz von selbsterstellten Spielen vermeiden.

Tabelle 10: Erläutern Sie bitte die Vor- und Nachteile eines selbsthergestellten Spiels! (Frage Nr. 7)

	Vorteile	**Nachteil**
Lehrer 1	Wie schon erwähnt, passen selbsthergestellte Spiele besser in den Unterricht als fertige Spiele, man kann selbst den Schwierigkeitsgrad bestimmen.	Als Nachteil kann ich erwähnen, dass Kinder Spiele nicht als Lernen wahrnehmen und sich oft nicht an die Regeln halten. Die Herstellung solcher Spiele nimmt auch viel (Frei)zeit.
Lehrerin 2	Themenkreis und Vokabular wähle ich selbst, Zeit wähle ich.	Man braucht manchmal mehr Zeit als vorgesehen. Die Schüler spielen nur und sie sind zu laut.
Lehrerin 3	Man kennt schon seine Schüler und weiß, was ihnen interessant ist und was ihnen passt.	Zeitaufwendig.
Lehrerin 4	Wie ich schon erwähnt habe, Spiele sind bei den Schülern sehr beliebt und motivierend. Wenn man ein Spiel selbst herstellt, kann man den Inhalt dem Lernstoff und der Lernstufe seiner Schüler anpassen und dann gezielt etwas üben (was bei einem industriell hergestellten Spiel nicht der Fall ist).	Als den einzigen Nachteil könnte ich vielleicht die Tatsache nennen, dass der Lehrer viel Zeit (und manchmal auch viel Geld) auf die Anfertigung verwenden muss, aber es lohnt sich, denn die einmal hergestellten Materialien bleiben für die nächsten Generationen von Schülern und man muss sie nicht immer von neuem basteln.
Lehrerin 5	Ich kenne meine Schüler, ihren Tempo, was sie mögen was ihnen gut geht, und mit welchen Materialien ich umgehen kann. Auch ich habe mehr Kontrolle über das selbsthergestellte Spiel (ich habe das Ziel des Spieles im Auge).	Verlangt viel Zeit
Lehrerin 6	Sie sind konkret (denn nur ich kenne die Fähigkeiten meiner Schüler und die Sprachbereiche, an denen gearbeitet werden muss, ich kann Material plastifizieren und später auch verwenden.	Große Klassen, kein Assistent im Unterricht.

Tabelle 11: Üben Sie die Grammatik mit den Schülern anhand von selbstgemachten Spielen? (Frage Nr. 8)

Antworten	Anzahl der Antworten
Ja	6
Nein	0

Tabelle 12: Wie viel Zeit widmen Sie bei der Vorbereitung für Grammatikspiele? (Frage Nr. 9)

Antworten	Anzahl der Antworten
10 Minuten	0
15 Minuten	0
20 Minuten	1
die ganze Stunde	5

Hier zeigt sich, dass fünf von sechs LehrerInnen eine Stunde oder auch mehr (wie sie beigeschrieben haben) für die Vorbereitung von Grammatikspielen widmen. Nur ein/e LehrerIn braucht nur 20 Minuten für die Vorbereitung.

Tabelle 13: Erreichen Sie ihr Ziel mit einem selbsthergestellten Spiel? (Frage Nr. 10)

Antworten	Anzahl der Antworten
Ja	6
Nein	0

Erfreuenswert ist, wenn man seine Zeit für ein Spiel nicht um sonst eingesetzt hat und noch dazu Erfolg hatte. Der Sinn eines Spiels ist nicht nur um die Schüler Aufzulockern oder dass sie Spaß haben, sondern das sie auch etwas durchs Spielen unbewusst und mit wenig Mühe lernen, somit ist auch das Ziel erfüllt.

Zum Schluss kann man feststellen, dass alle beteiligten LehrerInnen Spiele gerne viel lieber selbst erstellen, anstatt Spiele aus Lehrbüchern einfach zu verwenden. Selbstgemachte Spiele

kann man den Aussagen nach der Teilnehmer, den Schülern anpassen, es ist einfacher mit solchen Spielen umzugehen. Wie ebenso einige Lehrer erwähnt haben, passen die vorhandenen Spiele nicht immer zum Stoff, der gerade in der Unterrichtsstunde bearbeitet wird. Meistens sind die Spiele auch zu Anspruchsvolle für die Grundschüler. Zu betonen ist, dass die Beschäftigungsdauer und das Alter sehr unterschiedlich sind und trotzdem weichen die Antworten nicht voneinander ab.

9. Diskussion

Selbstverständlich ist, dass man anhand von einer Untersuchung nicht festlegen kann, ob Schüler durch Spiele erfolgreicher und mit mehr Motivation eine Übung lernen, wiederholen, festigen oder üben als anhand von Arbeitsblättern. Man sollte mit den Untersuchungen in Zukunft weitermachen.

Ein häufig genanntes Argument gegen den Einsatz von Spielen ist, dass im Unterricht nie ausreichend Zeit zur Verfügung steht. Es sei noch zu erwähnen, dass Spiele auch parallel in Gruppen durchgeführt werden können, ob nach subjektivem Übungsbedarf oder nach Lust und Laune der Lernenden.

Bei den folgenden Behauptungen gehe ich von meinen Erfahrungen und der meiner Kollegen aus. Beim Einsatz von selbsterstellten Spielen im Unterricht, nimmt es für den Lehrenden wesentlich längere Vorbereitungszeit in Anspruch. Der Lehrer muss sich gut auf die Spielsituation vorbereiten, d.h. ausreichend Material sammeln, das Spiel seinem Ziel nach entsprechend auswählen, die Spielregeln möglichst einfach formulieren usw. und es sollten möglichst alle Schüler aus der Klasse an dem Spiel teilnehmen können.

Wenn man diese Spiele im Unterricht einsetzt, beansprucht es den Einsatz des ganzen Menschen. Die Schüler möchten sich bewegen, sie trauen sich auch verschiedene Gefühle zu äußern, wie Freude, Wut und ähnliches. Das führt dann dazu, dass Schüler nicht mehr unter der Kontrolle des Lehrenden sind, was auch zur Eskalation der ganzen Stunde führen kann. Es wird dann schwer, die Schüler dazu zu bringen, dass sie sich wieder auf die Stunde konzentrieren.

Von enormer Wichtigkeit sind die Spielregeln bei Spielen, die man von alleine herstellt. Man muss auf die Richtigkeit achten und bei der Spielanleitung das wesentliche erläutern, um im Nachhinein die Schüler nicht zu verirren und Streitigkeiten zwischen den Gruppen zu vermeiden.

Sowohl aus der Ansicht der Lehrer als auch der Schüler bin ich eindeutig für den Einsatz dieser abwechslungsreichen, erfreuenden, unterhaltsamen und effektiven Form des Unterrichts. Die Schüler sammeln und benutzen ihr bisheriges Wissen, längst erworbene Kenntnisse werden vertieft oder neue erweitert. Es setzt selbständigen Handel der Schüler voraus, anstatt passiven Unterrichts und die Aufmerksamkeit der Schüler muss sich nicht die ganze Zeit auf den Lehrer konzentrieren.

Demgemäß sollten Spiele aller Art im Fremdsprachenunterricht zu finden sein, denn sie dienen dazu, dass zum schulischen Alltag nicht lediglich Pflichten, sondern auch Vergnügen gehört. Obwohl die Herstellung von Spielen interessant und amüsant ist, kann man Spiele nicht für jede Stunde erstellen. Ideen, Material und die Zeit fehlen ab und zu, um erfolgreiche und

Zielgerechte Spiele zu erstellen. Allerdings darf man die Schüler nicht vergessen, ihnen macht es auch nicht immer Spaß Spiele im Unterricht zu spielen. Man muss ebenfalls auf Schüler achten, die sich in der Klasse nicht wohl fühlen oder eher Einzelgänger sind. Diese Schüler spielen nicht so gerne Spiele in Gruppen.

Die aufgeschlossene Haltung fast aller LehrerInnen gegenüber Spielen lässt erwarten, dass abnehmender Leistungsdruck, reduzierte Lehrpläne, kleinere Klassen und insgesamt mehr Zeit sicher zum erstellen von eigenen Spielen führen werden.

Zum Schluss kann man feststellen, dass die Lehrer selbstgemachte Spiele oft im Unterricht verwenden und dass sie nutzbarer sind als Spiele aus dem Lehrbuch. Bei selbstgemachten Spielen haben die Lehrer die Möglichkeit die Spiele den Schülern anzupassen und ihre Kreativität spielen lassen. Deshalb sollten die Lehrer sich und ihren Schülern das Leben ein etwas erleichtern, eben spielerischer machen und einmal einige der Ansätze ausprobieren.

10. Schlussfolgerung

Die Spiele in der Grundschule sind ein sehr wichtiges und hilfreiches Thema für Schüler. Ganz ausgesehen davon, ob es um selbsterstellte Spiele geht oder um solche die schon in Lehrbüchern vorhanden sind. Nach eigenen Erfahrungen kann man feststellen, dass Spiele im Unterricht viel beigetragen haben. Schüler haben mehr Interesse und Lust beim Lernen, Wiederholen, Festigen, Einüben etc. eines bestimmten Themas gezeigt, wenn sie aktiv am Unterricht beteiligt sein konnten und dabei noch Spielen durften. Eine große Rolle spielen im Unterricht auch die Lernmaterialien und die Lehrbücher. Die Lehrbücher bieten auch hilfreiche Spiele als Übungen an, trotzdem ist es dem Lehrer überlassen, kreativ zu sein und selber Spiele auszudenken und zu gestalten.

In meiner zukünftigen Lehrerpraxis werde ich mich darum bemühen, den Grammatikunterricht mit den kreativen, spielerischen und für die Schüler interessanten selbsthergestellten Spielen zu bereichern. Es freut mich sehr, wenn ich die Möglichkeit habe, ein Spiel, das ich hergestellt habe oder mit Hilfe von anderen Spielen erstellt habe, vorführen kann, es macht einen riesen Spaß Spiele zu erstellen. Ein weiteres Plus Punkt für den Lehrer ist der, wenn die Reaktion der Schüler Positiv ist und die Schüler das Spiel mit viel Lust und Laune mitspielen. Natürlich kann man nicht alle Übungen selbst herstellen, einige wird man in verschiedenen Lernmaterialien finden, andere jedoch wird man anhand von mehreren Spielen kombinieren oder nur der Klasse anpassen. Die Zeit hat gezeigt, dass die Schüler aktiver und fleißiger arbeiten, wenn sie motiviert sind und wenn ihnen interessante Materialien (z.B. Unterricht mit grammatischen Spielen, Arbeit mit den Bildern und Kreatives Schreiben) angeboten werden. Das Lernen ist effektiver.

Zum Schluss bin ich der Überzeugung, dass selbstgemachte Spiele nicht nur positiv beeinflussen und bereichern, sondern zu einem unvermeidlichen Teil der Arbeit eines Lehrers gehören.

Literaturverzeichnis

- Behme, Helma (1992): *Miteinander reden lernen: Sprachspiele im Unterricht.* München: ludicium-Verlag.
- Funk, Herman; Koenig, Michael (1991): *Grammatik lehren und lernen. Fernstudieneinheit 1.* München: Goethe-Institut.
- Gudjons, Herbert (1994): *Handlungsorientiert lehren und lernen*. Bad Heilbrunn: Klinkhard.
- Schärli, Otto (1997): *Universum Spiel*. In: Natürlich.
- Spier, Anne (1981): *Mit Spielen Deutsch lernen.* Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co.
- Stuber, Thomas (1998): *Spiel und emotionale Intelligenz*. Solothurn: Institut der NW EDK.

Internetquellen

- http://www.ganztag-carl-orff.nbhs.de/fileadmin/einrichtungen/e_ganztag/e_gb_carl_orff/bilder/OGB_2013/Bewerbung_Spielen_macht_Schule.pdf (29.05.2013)
- www. spielunterricht.de (19.05.2013)
- Sprado, Heidrun (2009): *Spielerische Übungen zu den Fertigkeiten: Hören. Lesen. Sprechen und Schreiben.* Hamburg. URL: http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel_zu_Spiele_im_Unterricht[1].pdf (29.05.2013)
- http://web3.lovejoy.kundenserver42.de/wp-content/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf (23.05.2013)

Zusammenfassung

Die vorliegende Diplomarbeit befasst sich mit Selbstgemachten Spielen im DaF-Unterricht in der Grundschule. Im Rahmen von Literaturstudien und einer Untersuchung wird ein Bild zu selbstgemachten Spielen erstellt. Dazu wird zuerst Allgemeines zu Spielen gesagt, dann wird die Definition des Spiels gegeben, die Bedeutung der Spiele für die Persönlichkeit der Lernen, die Bedeutung der Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache wird erläutert und im Nachhinein wird noch die Bedeutung des Spiels im Unterricht veranschaulicht. Zusätzlich wird das Ziel festgelegt. Außerdem werden die Arten der Spiele aufgelistet und einige Tipps und Tricks zum Einsatz von erstellten Spielen und die Vor- und Nachtteile werden kurz dargelegt. Danach wird die Untersuchung (Probanden und Methoden) genauer beschrieben. Außerdem wird noch ein Fragebogen mit den Deutschlehrern aus verschiedenen Grundschulen in Osijek und aus der Gegend aufgegriffen, beschrieben und analysiert. Es soll dargestellt werden, wie oft und zum welchen Zweck Lehrer selbstgemachte Spiele im Fremdsprachenunterricht verwenden. Danach werden die Ergebnisse dargestellt und analysiert.

- Definition Spiel
- Selbstgemachte Spiele
- Tipps und Tricks zum Einsatz von erstellten Spielen

Anhang

FRAGEBOGEN FÜR FREMDSPRACHENLERHER DER GRUNDSCHULE

Selbsthergestellte Spiele in der Grundschule

Sehr geehrte DeutschlehrerInnen,

ich freue mich, dass Sie sich ein wenig Zeit nehmen, um folgenden Fragebogen auszufüllen. Dieser Fragebogen dient der Erhebung von Informationen, welche in meiner Diplomarbeit *„Selbsthergestellte Spiele in der Grundschule“* verwendet werden sollen. Die Umfrage wird auch nur 5 Minuten Ihrer Zeit in Anspruch nehmen. Noch ein Hinweis, Bitte füllen Sie den Fragebogen ernsthaft und möglichst vollständig aus. Sie bleiben bei Ihrer Teilnahme vollkommen anonym, denn ich erhebe keine personenbezogenen Daten von Ihnen.

1) Benutzen Sie Spiele während des Unterrichts?
    a) Ja
    b) Nein

Erklären Sie bitte warum: _____
_____

Wenn Sie auf Frage Nr. 1) mit JA beantwortet haben, nennen Sie bitte einige Beispiele:
_____

_____

2) Verwenden Sie die oben genannten Spiele bei jeder Unterrichtsstunde?
    a. Ja
    b. Nein

Erläutern Sie bitte Ihre Antwort!

_____

_____

3) Stellen Sie Spiele für den Unterricht selber her?
    a. Ja
    b. Nein

Erklären Sie bitte warum: _____
_____

Wenn Sie auf Frage Nr. 3) mit JA beantwortet haben, nennen Sie bitte einige Beispiele:
_____

_____

4) Wie oft stellen Sie Spiele allein her?
    a. Häufig
    b. Manchmal
    c. Selten
    d. Nie
5) Wie lange dauert diese Prozedur im Durchschnitt bis Sie ein Spiel herstellen?
    a. 10-15 Minuten
    b. 30 Minuten
    c. die ganze Stunde
    d. 2-3 Tage
6) Legen Sie Wert auf solche Lernmethoden im Unterricht?
    a. Ja
    b. Nein
7) Erläutern Sie bitte die Vor- und Nachteile eines selbsthergestellten Spiels!

_____
_____
_____
_____

8) Üben Sie die Grammatik mit den Schülern anhand von selbstgemachten Spielen?
    a. Ja
    b. Nein
9) Wie viel Zeit widmen Sie bei der Vorbereitung für Grammatikspiele?
    a. 10 Minuten
    b. 15 Minuten
    c. 20 Minuten
    d. die ganze Stunde
10) Erreichen Sie ihr Ziel mit einem selbsthergestellten Spiel?
    a. Ja
    b. Nein
11) Alter: _____
12) Geschlecht: _____
13) Beschäftigungszeit: _____
14) Arbeitsstelle (Ort): _____

Mit bestem Dank!

E-Mail: isosic@ffos.hr

Arbeitsblatt

Aufgabe: Setze die Verben ins Präsens! (Die Person ist angegeben.)

ich- **spielen**

_____

du- **turnen**

_____

er/sie/es- **machen**

_____

wir- **wohnen**

_____

ihr- **schwimmen**

_____

ich- **lesen**

_____

sie- **kochen**

_____

ihr- **zeichnen**

_____

er/sie/es- **trinken**

_____

wir- **essen**

_____

ihr- **basteln**

_____

ich- **reiten**

_____

sie- **malen**

_____

du- **spielen**

_____

wir- **essen**

_____

ihr- **trinken**

_____

er/sie/es- **essen**

_____

ich- **wohnen**

_____

ihr- **reiten**

_____

sie- **schreiben**

_____

UPITNIK ZA UČENIKE 4. RAZREDA

Koji je tvoj odgovor? Pročitaj pitanje, odaberi odgovor i zaokruži ga! ☺

1. **Kako ti se svidio sat?**
   a) ☺
   b) ☹

2. **Kako ti se svidjela igrica?**
   a) ☺
   b) ☹

3. **Je li ti bilo zabavno?**
   a) ☺
   b) ☹

4. **Je li bi htio/ htjela da češće igrate ovakve igrice na satu njemačkog jezika?**
   a) ☺
   b) ☹

UPITNIK ZA UČENIKE 4. RAZREDA

Koji je tvoj odgovor? Pročitaj pitanje, odaberi odgovor i zaokruži ga! ☺

1. **Kako ti se svidio sat?**
   a) ☺
   b) ☹

2. **Kako ti se svidjelo ponavljanje u grupi?**
   a) ☺
   b) ☹

3. **Je li ti bilo zabavno?**
   a) ☺
   b) ☹

4. **Je li bi htio/ htjela da ponavljate gradivo pomoću igrica ili pomoću radnih listića?**
   a) ☺
   b) ☹

Unterrichtsentwurfsbogen für das Spiel

Datum: 04.06.2013
Klasse: Grundschule Višnjevac, 17 Schüler, 4.c Klasse- 1 Lernjahr
Thema der Stunde: Präsens- Wiederholung
Grobziel: Die Schüler sollen die Verben im Präsens konjugieren können.

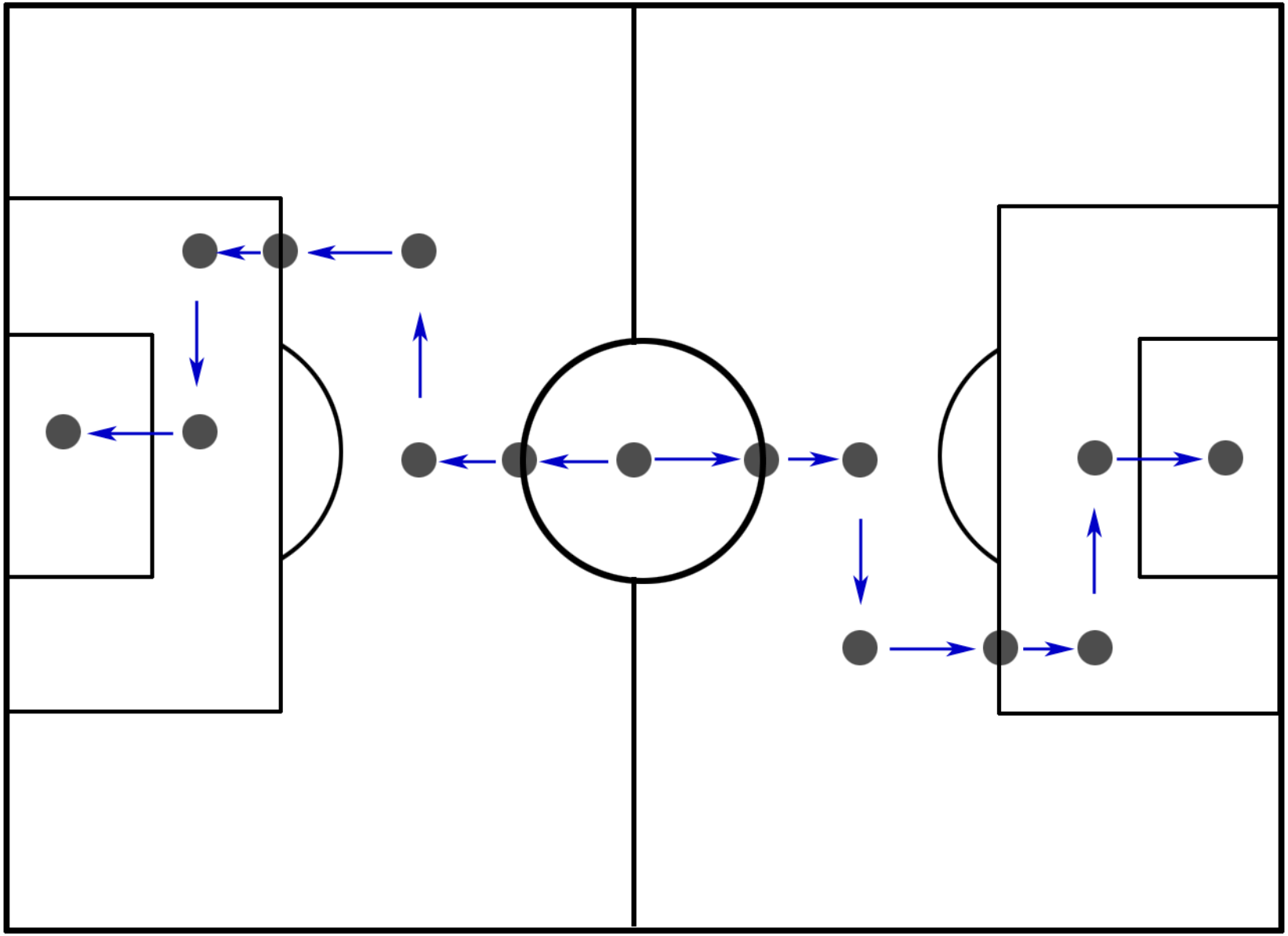
HAUPTTEIL

Phasen der Stoffbearbeitung/Zeit	**Ziele**	**Aktivitäten der Lehrerin /des Lehrers**	**Aktivitäten der Schüler**	**Sozialformen, Medien und Materialien**	**Didaktischer Kommentar**
Wiederholung	Die S sollen das Verb richtig konjugieren. Die S sollen lernen mit den angegebenen Regeln umzugehen und sie anzuwenden.	Die S wurden gebeten sich von eins bis zwei abzuzählen und dementsprechend zwei gleichgroße Gruppen zu bilden. Nach der Aufteilung bat die L die Gruppen sich je auf eine Seite des Zimmers zu setzten. Folglich befestigt die L mit Magneten ein selbsterstelltes Fußballfeld auf grünem Plakat an die Tafel. Und sie erklärt die Regeln zu diesem Spiel. Sie sagt, dass sie jeder Gruppe (abwechselnd) ein Verb und die Person sagen wird, und diese Gruppe muss das Verb richtig konjugieren. Um Schwierigkeiten und Streitigkeiten zu vermeiden, erläutert die L noch, dass sie je einen Sprecher aus den Gruppen wählt. Sie sagt ihnen noch, dass nur der Sprecher die Lösung laut sagen darf, ansonsten zählt das Gesagte nicht.	Die S zählen sich von eins bis zwei ab und setzen sich demensprechend mit ihren Gruppenmitgliedern zusammen und auf die richtige Seite. Die S schauen sich das Plakat begeistert an. Sie hören aufmerksam zu.	Plenum Magnete, Plakat, Tafel, Frontalunter-richt	

	Sie sollen die richtige Form für das entsprechende Verb wissen.	Anschließend wählt die L je einen Sprecher aus den Gruppen aus und beginnt das Spiel. Die L wählt eine Gruppe beliebig aus. Sie nennt das Verb und die Person. Wenn die Gruppe das Verb richtig konjugiert hat, bewegt sich der Ball um einen Platz in die Richtung der Gegner, machen sie einen Fehler, hat die andere Gruppe die Möglichkeit das Verb richtig zu konjugieren und dementsprechend bewegt sich der Ball. Kommt es jedoch dazu, dass beide Gruppen das Verb falsch konjugiert haben, bleibt der Ball am Platz stehen und die L nennt das richtige Verb.	Die S sprechen sich in der Gruppe ab und der Sprecher nennt das Verb.	Gruppenarbeit, Plenum, Tafel, Plakat, Magnete, Arbeitsblatt mit den Verben	
	Die S sollen die Verben konjugieren.	Das Spiel wird solange gespielt, bis alle 20 Verben wiederholt worden sind.	Die S spielen das Spiel.	Tafel, Magnete, Plakat, Arbeitsblatt mit Verben, Plenum, Gruppenarbeit	
	Die S sollen lernen ihre Meinung zu äußern.	Im Nachhinein bekommen die S noch einen Fragebogen, den sie einzeln ausfüllen sollen.	Die S füllen den Fragebogen aus.	Fragebogen, Einzelarbeit	

UNTERRICHTSMATERIALIEN: Magnete, Tafel, Plakat, Arbeitsblatt (siehe Anhang Seite 37)

TAFELPLAN:



Fußball

Unterrichtsentwurfsbogen für das Arbeitsblatt

Datum: 04.06.2013
Klasse: Grundschule Višnjevac, 18 Schüler, 4.b Klasse- 1 Lernjahr
Thema der Stunde: Präsens- Wiederholung
Grobziel: Die Schüler sollen die Verben im Präsens konjugieren können.

HAUPTTEIL

Phasen der Stoffbearbeitung/Zeit	**Ziele**	**Aktivitäten der Lehrerin /des Lehrers**	**Aktivitäten der Schüler**	**Sozialformen, Medien und Materialien**	**Didaktischer Kommentar**
Wiederholung	Die S sollen flexibel sein auch mit anderen Schülern zusammen zu arbeiten. Die S sollen gemeinsam die Verben richtig konjugieren.	Die S wurden gebeten sich von eins bis zwei abzuzählen und dementsprechend zwei gleichgroße Gruppen zu bilden. Nach der Aufteilung bat die L die Gruppen sich je auf eine Seite des Zimmers zu setzten. Folglich sagt die L, dass sie ein Arbeitsblatt in den geformten Gruppen lösen werden und die Gruppe, die am schnellsten fertig ist, soll sich melden. Dann wird das AB kontrolliert und wenn alles richtig ist, ist die Übung fertig, ansonsten unterstreicht die L die Verben, die falsch sind. Somit haben sie die Möglichkeit noch die Verben richtig zu lernen, indem sie die Verben verbessern. (Die andere Gruppe muss stoppen, solange das AB der erstgemeldeten Gruppe überprüft wird. Danach können sie	Die S zählen sich von eins bis zwei ab und setzen sich demensprechend mit ihren Gruppenmitgliedern zusammen und auf die richtige Seite. Die S fangen das AB an zu lösen. Die Gruppe, die alle Verben konjugiert hat, kommt nach vorne und lässt das AB kontrollieren.	Plenum Gruppenarbeit, Arbeitsblatt	

	Die S sollen lernen ihre Meinung zu äußern.	gleichzeitig wieder anfangen.) Im Nachhinein bekommen die S noch einen Fragebogen, den sie einzeln ausfüllen sollen.	Die S füllen den Fragebogen aus.	Fragebogen, Einzelarbeit	

TAFELPLAN

UNTERRICHTSMATERIALIEN: Arbeitsblatt (siehe Anhang Seite 37)