

# Ein Spiel im Spiel

—— Lerner erfinden eigene Lern- und Wiederholungsspiele ——

Beate MÜLLER

## Abstract

このプロジェクトは、政策科学部一年次ドイツ語コミュニケーションクラス初級I・IIにおいて行った。政策科学部では今年度前期より、一年次で初修外国語を週に5回（前年度までは4回）受講することとなった。この講義を受講する学生の中には、言語に対する意識を持つ学生もいるし、持たない学生もいる。言語に対する意識を持たない学生の中には、中学校と高等学校での英語の授業で良い経験を得られなかった者が多く、外国語を学ぶのはとても大変なことだという偏見を持つ者が少なくない。ドイツ語の勉強を軽減するために、コミュニケーション授業ではパートナーやグループでのアクティビティーをよく行う。これには、学生がお互いに助け合いながら楽しく勉強することで、失敗に対する不安を解消する効果がある。毎週必ず行ったアクティビティーの一つがゲームであった。しかし、ゲームをやらせても、ドイツ語の重要なポイント（文法、語彙など）をなかなか習得できない学生も少なくない。私が学生に西洋人の好きなゲームばかりやらせたことが原因だろうか。もっと日本語母語話者に適したアクティビティーがないものかと模索し、学生に夏期休暇中に各グループで復習用ゲームを作成するという課題を与えた。

後期第一週目に、完成した各ゲームを実際に活用した。その後アンケートにより学生自身に各ゲームを評価させ、評価の良かったグループには賞が与えられた。

**Keywords** : Lern spiel, Wiederholung

## 1. Einführung

Im Zentrum des folgenden Projekts stand eine Klasse von 21 Studenten (18/19 Jahre) des ersten Studienjahres an der Fakultät für Politologie der Ritsumeikan Universität. Der zu absolvierende Kurs findet fünfmal pro Woche statt, zweimal bei einem japanischen Kollegen mit Fokus auf Grammatikvermittlung, und dreimal bei einem Muttersprachler mit Konzentration auf Kommunikation und Wiederholung. Lehrmaterial ist *Themen aktuell 1*, im ersten Semester wurden die ersten fünf Lektionen abgeschlossen und mit Kopien aus anderen Lehrwerken ergänzt.

Die Studenten entscheiden sich aus unterschiedlichen Gründen für diesen Deutschkurs, zu bemerken ist jedoch, dass sie kein Englisch belegen müssen. Sicher haben einige Interesse für eine zweite Fremdsprache nach Englisch, aber die Anzahl derer, die Deutsch wählen, um Englisch

nicht belegen zu müssen, ist erfahrungsgemäß hoch. Das hat Konsequenzen für die Vermittlung, denn es gibt einerseits Studenten, deren Sprachbewusstsein sehr hoch einzuschätzen ist, die auch mit Englisch kaum Probleme haben, und andererseits Studenten, die über ein geringes Sprachbewusstsein verfügen, sich also weniger für Deutsch, als gegen Englisch entscheiden.

In dieser Klasse habe ich daher von Anfang an Wert auf Aktivitäten in Gruppen- und Partnerarbeit gelegt, bei denen die Studenten sich gegenseitig helfen sollen. Einen wichtigen Teil im Rahmen dieser Aktivitäten stellen Spiele und spielerische Übungsformen dar, welche nicht immer nur Können, sondern auch Glück und Geschicklichkeit verlangen, wie zum Beispiel Würfelspiele, Pantomimen oder Klasseninterviews. Dies soll vor allem die lernschwächeren Kursteilnehmer motivieren und ihnen alternative Lernmöglichkeiten aufzeigen.

Trotz dieser zahlreichen Versuche musste ich jedoch feststellen, dass die spielerischen Aktivitäten nicht den von mir gewünschten Erfolg erzielten. Während der Spielphasen klappte alles wunderbar, aber nach zwei Tagen traten bei vielen Lernern erneut große Defizite in den geübten Bereichen auf. Dies führte bei mir zu der Überlegung, ob die Aktivitäten, die ich der Klasse angeboten habe, überhaupt für japanische Lerner geeignet sind, oder ob ich mich zu sehr einer *westlichen* Form des Lernens bedient habe. Habe ich zu viele Aktivitäten durchführen lassen, die mir im Sprachunterricht Spaß gemacht haben, und dabei nicht beachtet, dass japanische Lerner *anders* lernen?

Aus diesem Anlass ist das folgende Projekt entstanden.

## 2. Das Projekt

Die Kursteilnehmer hatten über die Sommerferien die Aufgabe, in Kleingruppen Wiederholungsspiele zu einem bestimmten Teil des Stoffs des ersten Semesters (*Themen aktuell 1*, Lektion 2-5) zu entwickeln.

Zunächst habe ich Gruppen bilden lassen, es fanden sich sechs Teams von drei bis fünf Studenten zusammen. Hier war darauf zu achten, dass die Lerner mit ihren Freunden zusammenarbeiten, damit sich jeder in seiner Gruppe ungezwungen betätigen konnte.

Im zweiten Schritt erklärte ich den Gruppen, dass sie sich ein Spiel zu einer Lektion des Lehrwerks ausdenken sollen. Die einzige Vorgabe sei, dass das Spiel der Wiederholung des Stoffs dienen muss. Dabei betonte ich, dass die einzelnen Gruppen die Verantwortung dafür tragen, *WAS*, und vor allem *WIE* wiederholt wird.

Nun sagte ich der Klasse, dass ich mir die Aktivitäten für die erste Lektion ausdenken würde. Das hatte folgende Gründe:

1. Ich ging davon aus, dass einige Gruppen ihr Projekt nicht zur ersten Stunde vorbereiten würden.
2. In der ersten Stunde nach den Ferien ist die Aufregung in der Klasse normalerweise sehr

groß, da man sich zwei Monate nicht gesehen hat. Alle müssen sich erst wieder an den Unterrichtsalltag gewöhnen.

3. Die erste Lektion ist inhaltlich nicht so dicht, ein paar Auffrischungsübungen sind ausreichend, um diese zu wiederholen.
4. Die Studenten sollten beobachten, wie man eine Aktivität einer Gruppe erklärt und dann durchführen lässt.

Im Anschluss verteilte ich die Lektionen an die Gruppen, wobei die Studenten auch hier ihre Wünsche äußern konnten. Für Lektion 2, 3 und 5 meldete sich jeweils eine Gruppe, drei Gruppen übernahmen Lektion 4. Dies mag auf den ersten Blick unausgewogen erscheinen, sieht man sich jedoch die Fülle und die Wichtigkeit (Verben, Modalverben, Tagesablauf) des zu bewältigenden Stoffs an, wird deutlich, dass eine Aktivität ohnehin nicht ausgereicht hätte.

Dann erklärte ich der Klasse kurz den Ablauf. Alle Spiele würden nacheinander gemeinsam in der Klasse sowohl gespielt, als auch evaluiert werden, und das beste Spiel, beziehungsweise die beste Gruppe, erhalte einen Preis.

Damit wollte ich sicherstellen, dass die Studenten nach den Ferien zwei bis drei Sitzungen tatsächlich selbst gestalteten. Die Evaluation und die Verantwortung für die Art der Wiederholung übte insofern Druck aus, als niemand sich blamieren wollte, und der Preis stellte natürlich einen positiven Anreiz dar.

Die Evaluation gestaltete ich folgendermaßen: Nach jedem Spiel erhielten je zwei Mitglieder aller anderen Gruppen einen Evaluationsbogen (insgesamt 10 Bögen). Die Auswahl der Mitglieder änderte ich nach jedem Spiel, die Bögen wurden anonym abgegeben und enthielten fünf Kriterien:

1. Idee  
(Wie kreativ, wie gut findest du die Spielidee?)
2. Erklärung  
(Wie gut haben die Spielleiter die Regeln erklärt?)
3. Vorbereitung  
(Wie gut waren die Spielleiter vorbereitet? Haben sie sich viel Arbeit gemacht?)
4. Spaß  
(Hat das Spiel Spaß gemacht?)
5. Effektivität  
(Hat das Spiel für die Wiederholung etwas gebracht?)

Jedes dieser Kriterien konnte mit 1 bis 10 Punkten bewertet werden, das heißt, die maximal erreichbare Punktzahl pro Evaluationsbogen lag bei 50, die maximale Gesamtpunktzahl (bei zehn Bögen) bei 500 Punkten.

Die Durchführung der Aktivität erfolgte in einem Dreierschritt. Zuerst erklärten die Spielleiter dem Plenum die Regeln des Spiels auf Japanisch, dann wurde das Spiel gespielt und im letzten

Schritt evaluiert. Am Anfang stand bei mir die Überlegung, die Spielregeln auf Deutsch erklären zu lassen, da ich die von mir vorbereiteten Aktivitäten auch auf Deutsch erkläre. Ich bin jedoch wieder davon abgewichen, weil

1. den Lernern noch nicht genügend sprachliche Mittel zur Verfügung stehen,
2. der Schwerpunkt auf der Erarbeitung des Spiels und nicht auf der Übersetzung der Regeln liegen sollte,
3. eine deutsche Erklärung viel mehr Zeit in Anspruch nimmt als eine japanische,
4. ein Spiel nur Spaß macht, wenn allen Spielern die Regeln bekannt sind und nicht die Gefahr besteht, dass einige die deutsche Erklärung nicht verstehen,
5. die Lerner nicht wissen (können), wie man als Sprachlehrer didaktisch vorgeht, damit möglichst alle verstehen, worum es geht.

Solange die Spielphase selbst auf Deutsch abgehalten wird, ist es meiner Ansicht nach sinnvoll, Japanisch zuzulassen.

### 3. Die Spiele

#### 3.1 Karuta (Gruppe 1)

Thema: Lektion 2- Substantive (Haushaltsgegenstände) und Zahlen  
Material: Zettel, auf denen deutsche Begriffe und Zahlen stehen  
Zeit: ca. 5 min

Gespielt wurde in vier Gruppen zu je vier oder fünf Spielern. Die etwa 15 Zettel mit Wörtern und Zahlen (ausgeschrieben) werden offen ausgelegt. Der Spielleiter nennt ein Wort auf Japanisch, z.B. 蛇口 (*jaguchi*) und die Spieler suchen so schnell wie möglich das entsprechende deutsche Wort „der Wasserhahn“ und nehmen den Zettel vom Tisch. Das Prinzip des Spiels beruht auf dem japanischen *Karuta*. Wer am Ende die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. (Der beste Spieler hatte acht Karten).



Spielidee 1: *Karuta*

Die Anforderungen an die Spieler sind bei diesem Spiel gering. Es handelt sich um eine vereinfachte Vokabelabfrage, der Spielleiter nennt ein Wort auf Japanisch und die Spieler müssen lediglich das richtige deutsche Wort unter anderen Wörtern *identifizieren*, es wird nicht gesprochen und sprachlich gar nichts produziert.

### 3.2 *Patak 25* (Gruppe 2)

Thema: Lektion 3 - Substantive (Essen und Trinken)  
Material: Bildkarten (selbst gemalt), Tafel und Kreide  
Zeit: ca. 30 min

Diese Gruppe hat ein Quizformat aus dem japanischen Fernsehen adaptiert (*Attack 25*), welches wahrscheinlich aus den USA stammt. Der Name *Patak* kommt im Lehrbuch vor, in Lektion 1 spielt in einem Dialog ein Herr Raman Patak die Hauptrolle.

Bei *Patak 25* spielen vier Kleingruppen (je vier bis fünf Spieler) gegeneinander. An der Tafel erscheint ein Raster mit fünf mal fünf Quadraten, die von 1 (links oben) bis 25 (rechts unten) durchnummeriert sind, daher die Bezeichnung *Patak 25*. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal zu besetzen (wie bei Bingo).

In jeder Runde stellen die Gruppen einen Spieler. Diese sitzen auf vier Stühlen vor dem Spielleiter. Der Spielleiter stellt eine Frage, und wer sie am schnellsten richtig beantworten kann, darf ein Feld auf dem Raster für seine Gruppe besetzen.

Es besteht auch die Möglichkeit, Felder von anderen Gruppen zu stehlen. Das geht so: Gruppe A besetzt nach einer richtigen Antwort ein Feld (1). Ist zwischen diesem Feld (1) und einem anderen Feld (3), das von Gruppe A schon besetzt wurde, noch ein von Gruppe B besetztes Feld (2), wird dieses Feld (2) der Gruppe B zu einem Feld der Gruppe A, wie beim japanischen *Osero*.



Die Spielleiter bereiten drei verschiedene Fragerunden vor.

In Runde 1 zeigten sie selbst angefertigte Bildkarten, und fragten *Was ist das?*. Die Kandidaten mussten das Wort, hier zum Thema Lebensmittel, mit dem richtigen Artikel nennen.

In der zweiten Quizrunde nannten die Spielleiter einen Satz. Dieser Satz konnte entweder einen, zwei oder gar keinen Fehler enthalten. Die Fehler mussten korrigiert, oder der Satz musste als korrekt eingeschätzt werden.

Beispiel: *Ich esse ein (Stück) Brot und einen Salat.* (korrekt)  
*Wir trinkt ein Milch und eine Cola.* (zwei Fehler)

*Er isst gern ein Fleisch.* (ein Fehler)  
*Ich trinke eine Suppe.* (ein Fehler)

Die Spielleiter erhöhten die Schwierigkeit, indem sie kleine Dialoge vorlasen:

Beispiel:

A: *Ich möchte bitte bezahlen.*  
B: *Das macht 17,20 Euro.*  
A: *16 Euro, stimmt so.* (ein Fehler)

In der dritten Runde bediente sich diese Gruppe ebenfalls des *Karuta*- Prinzips. Auf einem Tisch hinter den Spielern lagen Bildkarten offen aus. Ein Spielleiter nannte einen Satz und stellte anschließend eine Frage dazu. Auch hier gilt, wer die richtige Bildkarte zuerst findet, kann ein Feld auf dem Raster für seine Mannschaft besetzen.

Beispiel:

*Ich esse gern Wurst und Fleisch.*  
Frage: Wer isst gern Wurst und Fleisch?  
(Antwortkarte „ich“ muss gefunden werden.)

Diese Spielidee war insgesamt anspruchsvoller, sie enthielt auch sprachanalytische Anforderungen. Die erste Runde bestand zwar ebenfalls aus einer reinen Vokabelabfrage, aber zumindest musste das korrekte Wort *produziert* werden. Der zweite Teil des Quiz war schwerer, die Kandidaten mussten genau zuhören, das Gesagte auf die Richtigkeit prüfen und dabei analytisch vorgehen. Die anderen Studenten mussten während dieser Runde ganz ruhig sein, was der Gruppe im allgemeinen nicht leicht fällt. In der dritten Runde wurden mit Hilfe des *Karuta*-Prinzips Satzglieder erfragt. Diese Idee finde ich persönlich sehr gut, weil ich immer wieder feststelle, dass es vielen meiner Studenten schwer fällt, einen korrekten Satz auf Deutsch zu bilden.

### 3.3 Plätzetausch (Gruppe 3)



Thema: Lektion 4 Modalverben  
Material: Schilder mit konjugierten  
Formen der Modalverben  
*können, müssen, dürfen*  
Zeit: ca. 30 min

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine neue Idee, es wird im Plenum gespielt. Alle Studenten erhalten ein Schild mit der konjugierten Form des Modalverbs *können, müssen* oder *dürfen*. Die Klasse versammelt sich in einem großen Stuhlkreis. Ein Teilnehmer ohne Stuhl bleibt in der Mitte

stehen und nennt ein Personalpronomen, zum Beispiel *du*. Alle Spieler, welche eine passende konjugierte Verbform auf ihrem Schild stehen haben (*kannst, musst, darfst*), sowie der Spieler in der Mitte des Kreises suchen sich so schnell wie möglich einen neuen Platz.

Derjenige, der keinen Platz findet, muss mit der Verbform auf seinem Schild einen Satz bilden, zum Beispiel *Du musst Hausaufgaben machen*. Hat er den Satz gebildet, nennt er das nächste Personalpronomen, und nun werden wieder die Plätze getauscht.

Hier möchte ich einige Anmerkungen zu Problemen beim Spielverlauf machen. Eigentlich wollte ich als Kursleiter überhaupt nicht in das Spielgeschehen eingreifen, es wurde jedoch notwendig, was mehrere Ursachen hatte. Zum einen stellte diese Gruppe ihr Spiel als erstes vor, deshalb war die Aufregung in der Gesamtgruppe recht groß. Ich musste darauf hinweisen, dass es nötig ist, den Worten der Spielleitung Gehör zu schenken.

Dann wurde deutlich, dass die Bedeutung der drei Modalverben (*können, müssen, dürfen*) nicht mehr in allen Köpfen präsent war. Weiterhin hatten einige Studenten Probleme mit der korrekten Bildung der Satzklammer, was ich jedoch mit einer Aufforderung zur Selbstkorrektur (Gestik) schnell beheben konnte.

Zudem kam es vor, dass Studenten, die angesprochen waren die Plätze zu tauschen, sitzen blieben, und einige, die nicht angesprochen waren aufsprangen (*musst – müsst*).

Nach etwa drei Runden wurde es ein bisschen langweilig, daher schlug ich vor, die Schilder im Uhrzeigersinn weiterzugeben, damit jeder eine andere Verbform erhält.

Die Schilder, welche die Spielleiter anfertigten, waren sehr schön gestaltet, enthielten aber einen Fehler: *koonen* statt *können*. Pro Modalverb hatte die Spielleitung ein Set hergestellt, zum Beispiel bei *dürfen*: *darf, darfst, darf, dürfen, dürft, dürfen*. Wird das Personalpronomen *du* genannt, wechseln insgesamt vier Spieler die Plätze, nämlich *darfst, kannst* und *musst*, sowie der Spieler in der Mitte.

Werden die Personalpronomen *ich* oder *er* genannt, springen mehr Spieler auf als sonst, insgesamt sechs, weil die Formen *kann, muss, darf* in der ersten und dritten Person Singular gleich lauten.

Das gleiche gilt für die Nennung von „sie“, nur wurde die Situation hier chaotisch, da die erste und dritte Person Singular und die erste und dritte Person Plural angesprochen wurden. Pro Modalverb wechseln vier Spieler, insgesamt zwölf, und der Spieler in der Mitte die Plätze. Dabei steigt natürlich die Verletzungsgefahr. Ich bin mir nicht sicher, ob dies der Spielleitung bei der Erarbeitung des Spielkonzepts aufgefallen ist.

Das Spiel hat den Lernern trotzdem großen Spaß gemacht. Zunächst musste sich jeder auf sein Schild konzentrieren und darauf achten, welches Personalpronomen genannt wird. In jeder Runde wurde ein Satz von einem Spieler, gut hörbar für die anderen produziert. Das hatte einen wirklichen Wiederholungseffekt.

### 3.4 Verb- *Pantomime* (Gruppe 4)

Thema:	Verben der Lektion 4
Material:	Wortkarten
Zeit:	ca. 5 min

In diesem Pantomime-Spiel spielen zwei Teams gegeneinander. Die beiden Teams sehen sich nicht und haben während der Spielphase auch nichts miteinander zu tun. Es gibt zwei Spielleiter, einer leitet die Gruppe A, der andere die Gruppe B. Beide haben 15 Wortkarten, auf denen die gleichen Verben stehen. Auf ein Kommando zeigen die Spielleiter einem Spieler eine Wortkarte. Der Spieler muss das Verb pantomimisch darstellen und die Gruppe muss es erraten. Kennt ein Spieler die Bedeutung des geforderten Begriffs nicht, kann/muss er passen und an den nächsten Spieler übergeben. Natürlich darf er dann in dieser Runde nicht mitraten. Wurde ein Begriff erraten, ist der nächste Spieler dran. Das Team, welches schneller alle 15 Verben erraten hat, gewinnt.

Ich möchte vorwegnehmen, dass dieses Spiel in der Bewertung am schlechtesten abgeschnitten hat, obwohl Pantomime- Spiele an sich den Studenten viel Spaß machen. Zum einen waren die Verbkarten nicht so schön gestaltet, ich betone das, weil bei meinen Lernern die Visualität eine große Rolle spielt. Man freut sich nicht nur, wenn etwas schön aussieht, es macht auch gleich mehr Spaß. Die Schilder einer Gruppe waren leider von weitem nicht lesbar, weil sie mit Kugelschreiber geschrieben waren. Dies hat sich selbstverständlich auf die Evaluation ausgewirkt, da Vorbereitung und Spaß zwei der Kriterien waren. Zudem ging es zuweilen sehr laut zu und die Spielleiter hatten alle Mühe, das Spiel in geregelte Bahnen zu lenken. Das lag zum einen am Charakter des Spiels als Wettspiel, aber auch an der nicht so geglückten Organisation. Wenn ein Spieler das geschriebene Wort, das er pantomimisch darstellen sollte, nicht kannte, so musste er automatisch für diese Runde ausscheiden und an den nächsten Spieler abgeben. Auch das wirkte zuweilen recht demotivierend.

Zum Punkt der Effektivität der Aktivität gilt auch hier, dass einfach nur Wörter abgefragt wurden. Mitunter sagte der Spieler eines Teams die richtige Lösung, die Spielleiter erkannten das und zogen die nächste Verbkarte, ohne dass die anderen das Wort tatsächlich verstanden hatten.

### 3.5 *Memory* (Gruppe 5)

Thema:	Verben der Lektion 4
Material:	selbst gemalte Bild- und Wortkarten
Zeit:	ca. 15 min

Diese Gruppe bereitete ein Memory- Spiel vor. Auf dem Tisch liegen verdeckt etwa 15 Kartenpaare, Verbkarten und die dazugehörige Bildkarten. Ein Spieler deckt zwei Karten auf, sind diese ein Paar, darf er sie nehmen und erhält einen Punkt. Die Regeln wurden von mir erweitert, so



dass der Spieler, der ein Paar gefunden hatte, einen Satz mit dem enthaltenen Verb bilden musste. Die Gruppe stellte vier Sets her, es konnte in Gruppen von vier bis fünf Spielern gespielt werden. Obwohl die Spielidee sehr weit verbreitet, und gar nicht neu ist, hat diese Aktivität mit Abstand am besten abgeschnitten. Es bekam die beste Note für die Vorbereitung, das Plenum honorierte, dass die Gruppe insgesamt vier Sets sehr dekorativ gestaltet hatte. Außerdem bekam es die beste Bewertung für die Erklärung, der Student las laut und deutlich die Regeln vor, nachdem er selbst für Ruhe gesorgt hatte.



**Spielidee 5: *Memory***

### **3.6 Möbel- Pantomime (Gruppe 6)**

Thema: Lektion 5 - Substantive (Möbelstücke)  
Material: Fotos von Möbelstücken  
Zeit: circa 15 Minuten

Auch diese Gruppe gestaltete ein Pantomime-Spiel. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, die zwar gegeneinander spielen, sich während der Spielphase aber nicht sehen können. Der Spielleiter gibt einem Spieler je Gruppe einen Begriff vor. Auf ein Kommando müssen die Spieler vor ihrer Gruppe den Begriff pantomisch darstellen. Die Gruppe, welche das Wort zuerst errät, gewinnt einen Punkt. Zwei Schiedsrichter entscheiden, welche Gruppe den Begriff zuerst erraten hat.

Als die Spielleiter ihre Idee im Plenum vorstellten, hatte ich Zweifel, dass man Möbel tatsächlich pantomimisch darstellen kann. Als ich jedoch sah, wieviel Spaß es den Studenten machte, wurden diese schnell beseitigt. Es gab zwei Faktoren, welche dieses Pantomime-Spiel viel besser in der Gesamtbewertung abschließen ließ als die *Verb- Pantomime*. Die Spielleitung arbeitete mit farbigen Bildkarten, mit Fotos, die aus dem Internet ausgedruckt wurden, das heißt, niemand kam in die Verlegenheit, ein Wort nicht zu wissen. Zum anderen war es interessanter, da es darum ging, welche der beiden Gruppen den Begriff zuerst errät. Doch auch hier ist festzustellen, dass sich das Spiel auf dem Gebiet der Effektivität kaum von den Spielen der Gruppen 1 (*Karuta*) und 4 (*Verb pantomime*) unterscheidet, auch hier werden nur Wörter abgefragt, ohne sie in einen Kontext zu stellen.

#### 4. Auswertung

##### Ergebnis der Evaluation

Platz 1:	Gruppe 5	451/ 500	<i>Memory</i>
Platz 2:	Gruppe 3	435 /500	<i>Plätzetausch</i>
Platz 4:	Gruppe 2	433/ 500	<i>Patak 25</i>
	Gruppe 6	433/ 500	<i>Möbel- Pantomime</i>
Platz 5:	Gruppe 1	406/ 500	<i>Karta</i>
Platz 6:	Gruppe 4	404/ 500	<i>Verb- Pantomime</i>

Das Projekt hat sowohl den Studenten, als auch mir sehr großen Spaß gemacht. Sie mussten ein Thema nochmals selbständig wiederholen und es ihren Kommilitonen präsentieren. Dass dabei nicht alles perfekt verlief, einige Fehler auftraten und im Klassenzimmer zuweilen einiges Chaos herrschte, hat dem *Spiel im Spiel* nicht geschadet. Im Gegenteil. Während ich den ersten beiden Gruppen noch half, das Plenum zu besänftigen, sorgten die anderen Gruppen schließlich selbst für Ruhe und organisierten den Ablauf selbständig. Ich war nur noch stiller Beobachter und konnte sehen, wie die Erklärung der Spiele durch die Spielleitung von Gruppe zu Gruppe besser wurde. Die Studenten übernahmen selbst Verantwortung für die Gestaltung des Unterrichts und den Lehrstoff.

Meine Vermutung, *westliche* Spielkonzepte seien für den Deutschunterricht in Japan nicht geeignet, hat sich nicht bestätigt. *Karuta* war die einzig japanische Idee. Außerdem zeigte mir das Projekt, in welchen Bereichen sprachliche Defizite bestehen, und welche Ursachen diese haben könnten. Betrachtet man den Charakter der Spiele, so fällt auf, dass die einfache Abfrage von Vokabeln bei drei Spielen im Vordergrund stand (*Karuta, Pantomime 2x*). Im Fall von *Memory* schlug ich selbst vor, nach dem Punktegewinn einen Satz zu bilden, sonst wäre auch dieses Spiel relativ unproduktiv verlaufen. *Memory* eignet sich jedoch generell gut für den Unterricht, da die Kombination von Wort und Bild beide Gehirnhälften stimuliert und man sich Wörter besser merken kann. Lediglich *Patak 25* und *Plätzetausch* waren sprachlich etwas anspruchsvoller und erforderten analytische Fähigkeiten im weitesten Sinn. An diesem Punkt muss weitergearbeitet werden, denn den Studenten mit geringem Sprachbewusstsein hilft eine Abfrage von Wörtern überhaupt nicht. Sie können keinen korrekten Satz damit bilden, da sie nicht wissen, in welcher Beziehung die Satzglieder zueinander stehen. Natürlich können sie die grammatische Form *Akkusativ* memorieren, sie werden aber immer wieder in der Anwendung scheitern, wenn sie über das Konzept *Objekt* nicht verfügen. Als Lehrer ist es meine Aufgabe, die Spielideen so weiterzuentwickeln, dass dieses Sprachwissen gefördert wird.

参考文献

KLEPPIN, Karin (1997) : *Fehler und Fehlerkorrektur*, Fernstudienprojekt zur Fort- und Weiterbildung im Bereich Germanistik und Deutsch als Fremdsprache. Berlin: Langenscheidt.

SCHATZ, Heide (2001) : *Fertigkeit Sprechen*, Fernstudienprojekt zur Fort- und Weiterbildung im Bereich Germanistik und Deutsch als Fremdsprache. Berlin: Langenscheidt.