

PALACKEHO UNIVERSITÄT IN OLOMOUC  
Pädagogische Fakultät  
Lehrstuhl für deutsche Sprache und Literatur

IVA RAŠKOVÁ  
IV. Studiumjahrgang

Deutsch – Gesellschaftskunde

**KOMMUNIKATIVE SPIELE ALS VORAUSSETZUNG  
ZUM ERFOLG IM DEUTSCHUNTERRICHT  
Diplomarbeit**

Arbeitsleiterin: Mgr. Ivona Dömischová

OLOMOUC 2009

Ich erkläre damit, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und nur die im Literaturverzeichnis angegebenen Quellen benutzt habe.

Olomouc, 2.4. 2009

.....

Ich möchte mich bei Frau Mgr. Ivona Dömischová für ihre Bereitwilligkeit und wertvolle Ratschläge, die sie mir bei der Bearbeitung meiner Diplomarbeit gewidmet hat, bedanken.

## **Inhaltverzeichnis**

<b>1</b>	<b>KOMMUNIKATION</b> .....	<b>7</b>
1.1	KOMMUNIKATION IM ALLGEMEINEN SINNE .....	7
1.2	PÄDAGOGISCHE KOMMUNIKATION .....	8
1.3	DIE TEILNEHMER DER PÄDAGOGISCHEN KOMMUNIKATION.....	9
1.4	PRINZIPIEN DER KOMMUNIKATION ZWISCHEN LEHRER UND SCHÜLER....	11
<b>2</b>	<b>DER LEHRER UND DESSEN KOMMUNIKATIVE KOMPETENZEN</b>	<b>12</b>
2.1	DIE KOMMUNIKATIVE KOMPETENZ ALS EIN TEIL DER SCHLÜSSELKOMPETENZEN .....	14
2.1.1	<i>Definition und Erläuterung kommunikativer Kompetenz</i> .....	16
2.1.2	<i>Ziele der kommunikativen Kompetenz</i> .....	18
<b>3</b>	<b>SOZIALFORMEN IM UNTERRICHT</b> .....	<b>20</b>
3.1	KOMMUNIKATION IN DEN ERWÄHNTEN SOZIALFORMEN .....	23
<b>4</b>	<b>SPIELE</b> .....	<b>26</b>
4.1	BEDEUTUNG DES SPIELS .....	26
4.2	SPIEL IM UNTERRICHT .....	28
4.3	DER VERLAUF DES SPIELES .....	30
<b>5</b>	<b>SPIEL ALS MOTIVATION</b> .....	<b>34</b>
5.1	MOTIVE VERSUS MOTIVATION.....	34
5.2	LEHRERFOLG DURCH MOTIVATION.....	35
<b>6</b>	<b>LERNSPIELE UND KOMMUNIKATIVE SPIELE</b> .....	<b>38</b>
6.1	UNTERSCHIED ZWISCHEN DEN SPIELARTEN .....	38
6.2	ARTEN VON LERNSPIELEN / KOMMUNIKATIVEN SPIELEN.....	39
<b>7</b>	<b>VERWENDUNG DES SPIELS IN VERSCHIEDENEN SOZIALFORMEN</b> .....	<b>42</b>
7.1	SPIELE FÜR DIE BESTIMMTEN SOZIALFORMEN .....	42
7.1.1	<i>Frontalunterricht</i> .....	43
7.1.2	<i>Gruppenarbeit</i> .....	44

7.1.3	<i>Partnerarbeit</i> .....	47
7.2	QUELLEN DER SPIELE .....	49
<b>8</b>	<b>FORSCHUNG</b> .....	<b>50</b>
8.1	VORBEREITUNGSPHASE DER FORSCHUNG .....	50
8.2	BILDUNG DER ZIELE UND HYPOTHESEN .....	50
8.3	DIE FORSCHUNGSGRUPPE.....	53
<b>9</b>	<b>AUSWERTUNG DER ERGEBNISSE</b> .....	<b>54</b>
9.1	DIE VERWENDUNG, DIE HÄUFIGKEIT DER BENUTZUNG, DER ZWECK .....	54
9.2	QUELLEN DER LITERATUR, DAUER DER VORBEREITUNG, BELOHNUNG VON DEN SCHÜLERN .....	57
9.3	BEISPIELE DES SPIELS, VORTEILE DES SPIELS .....	62
<b>10</b>	<b>ZUSAMMENFASSUNG</b> .....	<b>67</b>
	<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	<b>68</b>
	<b>ANHANG</b> .....	<b>72</b>

## **Einleitung**

Die Bedeutung des Spiels im Schulunterricht wird oft unterschätzt. Manche Lehrer benutzen das Spiel im Unterricht nur als Mittel zur Belohnung. Meine Diplomarbeit soll aufzeigen, dass das Spiel jedoch nicht nur ein Mittel der Belohnung sein und bleiben sollte, sondern auch eine wichtige Lehrmethode ist.

Der Titel der Diplomarbeit beschränkt sich hierbei nicht nur auf die Spiele im allgemeinen Sinne, sondern auch auf die richtige dazugehörige Kommunikation. Diese ist ein fester Bestandteil des Unterrichts. Besonders im Fremdsprachenunterricht nimmt eine gute Kommunikation eine der wichtigsten Stellen ein.

Die kommunikativen Spiele sollten die Kommunikation mit Spielen verbinden. Der Unterricht wird durch das Spiel lebhafter und bunter und so erlernen die Kinder spielerisch eine Fremdsprache.

Meine Diplomarbeit ist in zwei Hauptteile eingeteilt. Der erste theoretische Teil beschäftigt sich mit der Kommunikation und dem Spielen. Er beschreibt die Prinzipien der Kommunikation und zeigt unter anderem wie die Kommunikation im Unterricht verlaufen sollte und die Wichtigkeit des Lehrers mit seiner kommunikativen Kompetenz.

In den nachfolgenden Kapiteln wird die Bedeutung des Spiels im Unterricht, der Sinn des Spiels und die Motivation, beschrieben. Das wird durch praktische Beispiele unterstützend veranschaulicht.

Im praktischen Teil wird analysiert, ob die Lehrer oder Studenten die Spiele im Unterricht mehr verwenden. Hierbei werden vor allem die Fragen zum Sinn des Spiels, welche Quellen als die Inspiration der Lehrern/Studenten dienen und welche Spiele zur Entwicklung der Kommunikation bei Lehrern und Studenten beliebt sind, beantwortet.

# I. THEORETISCHER TEIL

## 1 Kommunikation

### *1.1 Kommunikation im allgemeinen Sinne*

„Kommunikation bedeutet „ gemeinsam machen“. Kommunikation bedeutet, dass sich Autoren und Empfänger verstehen. Der Sinn der Kommunikation liegt im Verständnis. Die gewonnenen Informationen informieren nicht nur „uns“, aber sie formen uns, anreichern und erweitern unsere Kenntnisse, Stellungen und Emotionen.“<sup>1</sup>

Auch im Fremdwörterbuch Duden (1982) wird der Begriff Kommunikation beschrieben.<sup>2</sup>

„Die Kommunikation bedeutet „teilen, mitteilen, teilnehmen lassen; gemeinsam machen, vereinigen“. In dieser ursprünglichen Bedeutung ist mit „gemeinsam machen“, „teilnehmen lassen“ eine Sozialhandlung von Lebewesen oder Menschen gemeint.

Beide Definitionen sprechen über Kommunikation als menschliche Verbindung. Dank der Kommunikation verstehen wir uns, teilen das Leben mit anderen Menschen und sie beeinflusst unsere Entscheidungen und Handlungen. Aus diesen Gründen können wir sagen, dass die Kommunikation eine der wichtigsten Rollen in unserem Leben spielt.

Das Problem einer guten Kommunikation ist in ihrer Vermittlung zu sehen. Wenn Personen miteinander kommunizieren, bedeutet das nicht zugleich, dass sie sich auch untereinander verstehen. Ein schönes Beispiel ist wenn sich zwei Personen aus verschiedenen sprachigen Ländern sich kennen lernen. Jeder hat seine eigene Muttersprache und (Sprach-) Mittel zur Verständigung. Sie könnten zwar miteinander kommunizieren, allerdings verstehen sie sich nicht.

---

<sup>1</sup><http://de.wikipedia.org/wiki/Kommunikation> [online].[zitiert am 9.2. 2009]

<sup>2</sup>Drosdowski, G., Köster, R., Müller, W. & Scholze-Stubenrecht: *Das Fremdwörterbuch*. Mannheim: Duden, 1982.

Erst wenn einer der beiden Personen die Sprache des anderen beherrscht können Sie sich verständigen und wirklich verstehen.

Trotzdem kann man sagen, dass die Kommunikation als ein Instrument, das zum Verständnis zwischen verschiedenen sprachiger Personen, zur Anwendung kommt.

Diese Arbeit soll jedoch ein wesentliches Augenmerk auf die Kommunikation speziell in den Schulen legen. Ist die soeben umschriebene Kommunikation das Gleiche in den Schulen wie in allgemeinen Situationen, oder soll die pädagogische Kommunikation eine andere Bedeutung haben?

## **1.2 Pädagogische Kommunikation**

Im Zusammenhang mit der Schule spricht man über die sogenannte pädagogische Kommunikation.

Diese wird von verschiedenen Gesichtspunkten gesehen. Wenn die pädagogische Kommunikation als Teil der sozialen Kommunikation gesehen wird, kann man sagen, dass dadurch die pädagogischen Ziele, wie erziehen und ausbilden, verfolgt werden.

Gavora (1988) führt diese Definition auf: „Pädagogische Kommunikation ist ein Austausch der Informationen zwischen dem Lehrer und Schüler. Pädagogische Kommunikation orientiert sich nach speziellen Regeln, die die Teilnehmer und ihre Kompetenzen erlauben.“

Auch Levont'jev (1978) spricht über pädagogische Kommunikation:

„Pädagogische Kommunikation ist eine professionelle Kommunikation zwischen dem Lehrer und Schüler. Sie wird im / außer Unterricht realisiert. Sie hat bestimmte pädagogische Funktionen und orientiert sich auf ein gutes psychologisches Klima.“

Den Unterschied zwischen alltäglicher/allgemeiner Kommunikation und der pädagogischen Kommunikation sehe ich in ihrer Bedeutung. Die Kommunikation im allgemeinen Sinne spricht über den Austausch der Informationen, wobei die pädagogische Kommunikation zuzüglich die Bildungsziele vermittelt. Wie Levontjev schrieb, handelt es sich um eine professionelle Art der Kommunikation. Es geht nicht nur um Verständnis zwischen den Menschen, sondern auch um Vermittlung des Bildungselements. Darin ist der Hauptunterschied zwischen den beiden Formen der Kommunikation zu sehen.

Eine weitere Frage ist, wer in der pädagogischen Kommunikation teilnimmt. Wie verläuft die Kommunikation in der Schule? Diese Frage zu beantworten; ist der Inhalt der folgenden Kapitel.

### ***1.3 Die Teilnehmer der pädagogischen Kommunikation***

In der Schule verläuft die Kommunikation am häufigsten zwischen Lehrern und Schülern. In dem zweiseitigen Prozess stehen auf der einen Seite die Lehrer/Erzieher und auf der anderen Seite die Schüler/Studenten. Die beiden Seiten sind voneinander abhängig, da der Eine ohne den Anderen nicht kann.

Die Kommunikation verläuft auf Basis bestimmter Beziehungen. Diese kann man folgendermaßen charakterisieren:

- Lehrer x Schüler
- Lehrer x Klasse
- Lehrer x Gruppe
- Schüler x Klasse
- Schüler x Gruppe
- Schüler x Schüler

- Gruppe x Gruppe
- Gruppe x Klasse

Nach diesem erwähnten Muster kommuniziert der Lehrer nicht nur mit dem einzelnen Schüler, sondern auch mit der ganzen Klasse beziehungsweise mit den jeweiligen Gruppen. Die Kommunikation verläuft auch zwischen den Schülern, zwischen den Gruppen und zwischen dem Schüler und der Klasse. Nicht zuletzt sprechen miteinander die Gruppen oder die Gruppen mit der ganzen Klasse.

In diesen Beziehungen sehen wir auf den ersten Blick symmetrische und asymmetrische Merkmale. Die asymmetrischen Beziehungen findet man vor allem beim ersten Typ. Die Ungleichmäßigkeit entsteht aufgrund der Positionen des Lehrers und Schülers. Dieser Fakt ist in die gegenseitige Beziehung projiziert. Der Lehrer stellt die Rolle des Erziehers dar. Im Vergleich dazu, ist der Schüler der zu Erziehende.

Zwischen Lehrer und Schüler gestaltet sich eine Beziehung, die sich im Zeitverlauf ständig verändert. Der gute Lehrer sollte sich bemühen, mit und zwischen den Schülern untereinander guten Beziehungen zu schaffen.

Dabei sollte der Lehrer nicht der Einzige bleiben. Auch die Schüler selbst haben einen nicht weniger unbedeutenden Anteil daran, Beziehungen in der Klasse zu bilden und zu formen.

Damit ist diese Erkenntnis nicht abgehandelt. Die nächste Frage zu der wir hier ganz automatisch kommen, besteht doch darin, wie eine solche Kommunikation zwischen Lehrer und Schüler aussehen sollte? Auf welchen Prinzipien verläuft die Kommunikation in der Klasse.

## **1.4 Prinzipien der Kommunikation zwischen Lehrer und Schüler**

Ein freundlicher Kontakt zwischen dem Lehrer und dem Schüler zählt zu den Grundlagen des Lernens. Der Lehrer, der den Kontakt nicht unterschätzen sollte, festigt den Lernwillen der Kinder und verhilft zur beiderseitigen (Arbeits-) Zufriedenheit. Guter Unterricht wird nämlich nicht allein vom Lerninhalt bestimmt, sondern auch durch gut funktionierenden Beziehungen. Schüler zeigen mehr Lernbereitschaft, Motivation und Willen, wenn sie ein persönliches Interesse an ihnen als Person spüren und wenn sie ihre Lehrer als Autorität anerkennen. Für den Respekt braucht der Lehrer nicht nur intellektuelle sondern auch menschliche Qualitäten. Wenn ein Lehrer beide Qualitäten besitzt und die Wichtigkeit nicht unterschätzt, bildet das die Grundlage für den Erfolg im Unterricht.<sup>3</sup>

Der Lehrer darf nie seine Vorbildfunktion vergessen und muss auch auf den guten Umgang mit den Kindern achten. Jeder Lehrer hat natürlich seinen eigenen Charakter und damit ist die Art der Kommunikation von Lehrer zu Lehrer unterschiedlich. Jedoch muss immer die Entwicklung der gegenseitigen Beziehungen im Vordergrund stehen. Das heißt mit den Kindern zu kommunizieren.

Ein gelungener Unterricht und eine gelungene Kommunikation geht Hand in Hand.

Ein wichtiger Teil bilden auch die gemeinsamen klaren Regeln, die im Unterricht fest gegeben sein müssten/sollten.

---

<sup>3</sup> <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION/KommUnterricht.shtml> [online].[zitiert am 9.2.2009]

Alle diese Erkenntnisse bringen uns zum Fazit, dass folgende Prinzipien zu einem guten Unterrichtsverlauf helfen:

- Qualität des Lehrers
- gegenseitiger Respekt
- gute Kommunikation
- Verständnis der beiden Parteien
- klare Regeln

Bevor ich nun zu diesem Thema weiter komme, möchte ich einen kleinen Exkurs über kommunikative Kompetenzen des Lehrers machen.

Wir haben uns erfahren, dass der Lehrer die Beziehungen in der Klasse formt und dass er einen großen Anteil an der Kommunikation hat.

Welche anderen Kompetenzen muss er noch beinhalten, damit könnte man sagen, dass es sich um einen guten Lehrern handelt?

## **2 Der Lehrer und dessen Kommunikative Kompetenzen**

Zu Beginn müssen wir klären, welche Eigenschaften einen Lehrer charakterisieren.

Průcha (2001, S. 261) beschreibt den Lehrer wie folgt:

„Der Lehrer ist ein gründliches Mittel des Bildungsprozess. Der Lehrer ist ein professioneller, qualifizierter und pädagogischer Arbeiter. Er ist für die Vorbereitung des Unterrichts, für die Führung des Unterrichts, für die Organisation und für die Ergebnisse dieses Prozesses verantwortlich.“

Daraus folgt, dass der Lehrer nicht nur unterrichtet, sondern den Unterricht auch organisieren, soll. Er ist demnach für den gesamten Unterrichtsablauf verantwortlich.

Im vorherigen Kapitel wurde die Kommunikation ständig mit dem Lehren in Verbindung gebracht. Doch Průcha verwendet in seiner Definition den Begriff der Kommunikation nicht.

Meine Definition würde folgendermaßen lauten:

„Der Lehrer ist ein wichtiges Mittel des Unterrichts, der für einen reibungslosen Verlauf und einer guten Durchführung des Unterrichts verantwortlich ist. Zu seinen Kompetenzen gehört nicht nur die Schüler zu bilden und zu erziehen, sondern auch mit den Kindern zu kommunizieren und ihre kommunikative Kompetenzen zu entwickeln.“

Ohne kommunikative Fertigkeit könnte der Lehrer kaum unterrichten; also sich um den Ablauf des Unterrichts kümmern.

Makarenko (Nelešovská, 2005) hält die kommunikative Fertigkeit für eine Kunst der Kommunikation. In Bezug auf die Lehrer, meint er die Kunst die Kinder zu beobachten, in ihren Gesichtern zu lesen, mit den Kindern zu sprechen, die eigene Laune und Mimik beherrschen zu können, verschiedener Situationen gewachsen zu sein, Organisationstalent zu besitzen, den Kindern zu inspirieren, die Kinder positiv zu beeinflussen und ihnen die Möglichkeit zu Äußerungen zu geben und ihre Selbstständigkeit zu fördern.<sup>4</sup>

Durch seine kommunikative Kompetenz führt der Lehrer den Unterricht, korrigiert die Schüler bei auftretenden Fehlern und vermittelt den Kontakt mit den Schülern. Er beherrscht die Sprache der Kommunikation.

Dabei werden die Schüler motiviert und begeistert.

---

<sup>4</sup> Nelešovská, A. *Pedagogická komunikace v teorii a praxi*, Praha: Grada, 2005.

Wenn der Lehrer die kommunikative Kompetenz auch bei seinen Schülern entwickeln und fördern kann, lernen somit die Schüler ihre Meinung frei zu äußern und andere Meinungen und Ansichten zu tolerieren. Dabei ist es wichtig zu wissen, dass die kommunikative Kompetenz sich auf die Lust und den Mut orientiert.

Wir haben begonnen über kommunikative Kompetenz zu sprechen. Doch wo hat sich diese in der Form entwickelt?

## **2.1 Die kommunikative Kompetenz als ein Teil der Schlüsselkompetenzen**

Seit den 70er wird immer im größeren Umfang über Schlüsselkompetenzen gesprochen. Sie sind als Phänomen der zeitlichen Gesellschaft zu sehen.

Zum ersten Mal erwähnte Dieter Merters, sie als Mittel des Bildungsprozess. (Šikulová 2008)

„Schlüssel“ heißen sie darum, weil sie das Leben leichter machen und im Leben helfen sollen.

Die Schlüsselkompetenzen orientieren sich auf die Entwicklung der wichtigsten Kompetenzen/Merkmale der Persönlichkeit. Sie werden in vielen Unterrichtsfächern und Situationen verwendet.

Zu den wichtigsten allgemeinen Kompetenzen gehören:<sup>5</sup>

- Kommunikation
- Fähigkeit zur Konflikt- und Problemlösung
- Logisches Denken
- Führungsfähigkeit
- Kreativität
- Motivation

---

<sup>5</sup> Výzkumný ústav pedagogický v Praze: *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2005.

- Teamarbeit
- Lernfähigkeit

Schlüsselkompetenzen repräsentieren einen Komplex des Wissens, der Fertigkeiten, Fähigkeiten und Stellungen, die für die Entwicklung der Persönlichkeit und Verwertungen jedes Menschen in der Gesellschaft notwendig sind.

Das Ziel der Bildung besteht darin, den Schülern diese Gesamtheit/Masse an Kompetenzen näher zu bringen um diese zu entwickeln und die Motivation zu fördern. Die Aufgabe ist es, die Schüler zur weiteren Bildung und auf das Leben in der Gesellschaft vorzubereiten. Dies beginnt bereits mit der Entwicklung und Förderung der Schlüsselkompetenzen von Kindern im Kindergarten. Der Lehrer in der Grundschule kann so aufbauend, diese weiterentwickeln.

Dieser Prozess ist langwierig und sehr kompliziert. Dabei bilden die Lehrer immer den Grund der Kompetenzen aus. Die erlernten, geförderten und weiterentwickelten Schlüsselkompetenzen begleiten den Schüler auch nach der Schule ein Leben lang weiter.

Schlüsselkompetenzen sind beeinflussbar, voneinander abhängig und besitzen verschiedene Funktionen. Außerdem vermischen sie sich in den Fächern. Daher sind sie Ergebnis der gesamten Bildung. Zu ihrer Bildung, Entwicklung und Förderung muss das ganze Schulsystem beitragen und unterstützen. Den Sinn der Schlüsselkompetenzen sehe ich in der Entwicklung aller Kompetenzen bei Kindern. Wenn der Lehrer, den Kindern die Wichtigkeit der Kompetenzen aufzeigt, verbessert er auch sein Leben. Schüler brauchen nicht nur die sachlichen Kenntnisse, sondern auch die wirklichen Situation im Leben lösen.

Alle Lehrer müssen also nicht nur unterrichten, sondern auch erziehen - Den Weg im Leben den Schülern zeigen. Denn nicht alle Kinder, finden in ihrer

eigenen Familie das optimale Vorbild beziehungsweise scheitern manche Eltern an der richtigen Erziehung ihrer Kinder.

Darum ist es so wichtig, alle Schlüsselkompetenzen zu entwickeln, zu fördern und zu unterstützen. Der Lehrer hat die Möglichkeit das Leben der Schüler besser zu machen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die kommunikative Kompetenz als ein Teil der Schlüsselkompetenzen verstanden wird. Es ist schon klar, woher hat sich die Kommunikative Kompetenz herausgestellt. Welche Bedeutung hat sie und was sollen wir uns unter diesem Begriff vorstellen, erfahren wir im weiteren Kapitel.

### **2.1.1 Definition und Erläuterung kommunikativer Kompetenz**

Wie schon erwähnt, ist die kommunikative Kompetenz ein Teil der Schlüsselkompetenzen.

Le Mar (2007) begründet die kommunikative Kompetenz als menschliche Fähigkeit der Sprachverwendung. Sie beinhaltet nicht nur die grammatikalischen Kenntnisse, sondern auch die Regeln der korrekten Sprachverwendung in einem gegebenen soziokulturellen Rahmen.

„Kommunikative Kompetenz“ wird von Dr. Ulrich Zeuner zusammenfassend in folgende Bereiche gegliedert:<sup>6</sup>

- grammatikalische Kompetenz,
- soziolinguistische Kompetenz,
- Diskurs Kompetenz und
- strategische Kompetenz.

#### 1. grammatikalische Kompetenz

---

<sup>6</sup> <http://www.tu-dresden.de/sulifg/daf/thesekol.htm> [online].[zitiert am 3.2. 2009]

Zu dieser Kompetenz gehört, wie die Lernende Wortschatz, Satzgrammatik, Wortbildungsregeln, Aussprache, Orthographie, usw., beherrschen. Also die sprachlichen Elemente. Also die sprachlichen Elemente.

## 2. soziolinguistische Kompetenz

Hierzu gehört es vor allem, dass man sich zu verschiedenen Themen äußern kann. Darunter versteht man situations- und kulturelle Kontexte. Folgende Faktoren spielen eine bedeutungsvolle Rolle:

- der soziale Status der Gesprächsteilhaber,
- die Rollenverhältnisse zwischen ihnen;
- das Ziel der Interaktion
- die Situationsangemessenheit.

## 3. Diskurskompetenz

Es geht um das Zusammenspiel von Sprechen und Verstehen. Wer über eine gute Diskurskompetenz verfügt, kann beim Sprechen grammatikalische Formen und Bedeutungen miteinander verbinden. Damit entstehen Texte und Diskurse.

Diskurskompetenz bezieht sich sowohl auf gesprochenen als auch auf geschriebenen Text und seiner Produktion beziehungsweise Reproduktion.

In der monologischen Form sollte der Sprecher seinen sprachlichen Ausdruck den unterschiedlichen Situationen einstellen. Dazu gehört z. B. der Vortrag oder die Erzählung. Er benutzt solche Sprachmittel, die dem Niveau entspricht. Im Gegenteil nimmt in der dialogischen Form, der Sprecher am Gespräch direkt teil.

## 4. strategische Kompetenz

Strategische Kompetenz nutzt der Sprecher aus, wenn er Probleme in der Kommunikation hat. Diese Probleme stammen aus dem Mangel des Sprechens. Dazu gehören die mangelnden sprachlichen Kompetenzen, grammatikalische Mängel, nicht auf eine Wendung in der Kommunikation eingehen zu können,

etc. Außerdem improvisiert der Sprecher im Gespräch. Er lernt jedoch die Probleme in der Situation gleich zu lösen. Dafür behilft er sich mit verschiedenen Umschreibungen, Körpersprache oder/und unterschiedlichen Paraphrasen. So kommt schnell der Eindruck auf, dass der Sprecher die Sprache beherrscht. Allerdings ist es in Wirklichkeit nicht so.

Wenn der Lehrer all diese Teile der kommunikativen Kompetenz bei Kindern, zu einem einheitlichen Komplex entwickelt und fördert, steht einer guten Kommunikation nichts im Wege. Denn im Sprachunterricht geht es hauptsächlich um die Kommunikation. Darum sind auch die Entwicklung und die Verfolgung der Ziele dieser Kompetenz so wichtig.

### **2.1.2 Ziele der kommunikativen Kompetenz**

Bei der kommunikativen Kompetenz existieren die allgemeinen Ziele, die alle Schüler nach Absolvierung der Grundschule kennen und anwenden müssten. Das Rahmenbildungssystem spricht über folgende Ziele, die der Schüler in der Grundschule erreichen soll:<sup>7</sup>

- Zu den Zielen der kommunikativen Kompetenz gehört, dass der Schüler seine Meinungen und Ideen selbst und logisch äußert. Seine Äußerung ist präzise, kompakt und logisch im schriftlichen aber auch im mündlichen Ausdruck.
- Er hört Meinungen der anderen Menschen zu. Er arbeitet in der Gruppe mit. Er diskutiert und seine Reaktionen sind angemessen. Seine Meinungen haben begründete Argumente.
- Er versteht unterschiedliche Typen von Texten und Bildmaterialien. Er kann normale Gesten und Klänge benutzen. Er hat kein Problem mit anderen Kommunikativ-, oder Informationsmitteln. Er denkt über sie

---

<sup>7</sup> Výzkumný ústav pedagogický v Praze: *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2005.

nach, reagiert auf sie und nutzt sie zur eigenen Entwicklung. Der Schüler macht im Unterricht mit. Er entzieht sich der Gesellschaft nicht.

- Der Schüler nutzt die Kommunikativ-, und Informationsmittel und Technologie für qualitätsvolle Kommunikation mit der restlichen Welt aus.
- Er nutzt die gewonnenen kommunikativen Fertigkeiten zur Bildung von Beziehungen, die zum gemeinsamen Zusammenleben und zur qualitätsvollen Mitarbeit mit anderen Leuten führen.

Wenn der Lehrer diese Punkte im Unterricht boykottiert, kann er auch den Erfolg im Unterricht vergessen. Die Schüler müssen eine Möglichkeit besitzen ihre Meinungen zu sagen.

Wenn der Lehrer den Schülern keinen Raum für ihre Meinungen gibt, wird auch die Beziehung zwischen Lehrer und Schüler geschwächt.

Wenn der Schüler im Unterricht nicht kommunizieren kann, werden der Lehrer und der Schüler selbst, Probleme im Unterrichtsablauf haben. Aber nicht nur im Unterrichtsablauf wird der Schüler schwierige Situation nicht gewachsen sein, sondern auch im alltäglichen Leben.

Bis zu diesem Moment haben wir unsere Beachtung nur der kommunikativen Kompetenz geschenkt.

Für eine gut funktionierende Kommunikation, sollte der Lehrer verschiedene Formen der Kommunikation benutzen. Zu dem zählen beispielsweise Dialoge mit den Schülern zu führen oder in/mit den einzelnen Gruppen arbeiten. Das bedeutet allgemein ausgedrückt, die Kommunikation im Unterricht zu entwickeln und zu fördern.

In der heutigen Zeit kann der Lehrer viele verschiedene Formen im Unterricht ausnutzen. Je nachdem welche Form der Lehrer im Unterricht benutzt, entwickelt sich die Kommunikation. Im Frontalunterricht verläuft die Kommunikation natürlich anders und nach anderen Prinzipien als im Gruppenunterricht.

Die zur Verfügung eines Lehrers stehenden Sozialformen, werden nun im nächsten Abschnitt beschrieben.

### **3 Sozialformen im Unterricht**

Nelešovská (2005) gibt folgende Organisationsformen an:

- Frontalunterricht
- Gruppenarbeit
- Partnerarbeit
- Einzelarbeit

Bevor ich die einzelnen Sozialformen beschreibe, möchte ich an einem Beispiel demonstrieren, wie die Sozialformen mit der Kommunikation zusammen hängen.

Beispiel:

An diesem Beispiel nehmen zwei Lehrer mit unterschiedlicher Form des Unterrichtens teil. Der Erste Lehrer benutzt die Form des Frontalunterrichts, der Zweite benutzt die Form der Gruppenarbeit. Ich kann mir vorstellen, dass sich die Kinder bei dem ersten Lehrer langweilen, da sie nicht in den Unterricht eingebunden werden und keine Kommunikation zu Stande kommen wird. Im Gegenteil wird bei der Gruppenarbeit wohl eher eine Kommunikation entstehen.

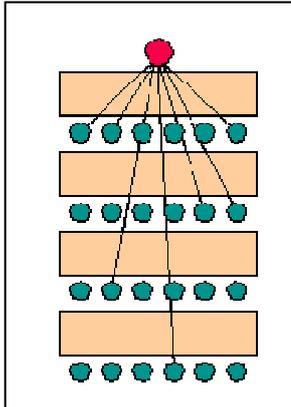
Der Lehrstoff ist gleich, aber wo liegt dann der Unterschied?

Die Antwort lautet ganz einfach – Der Unterschied liegt in der Präsentation des Lehrstoffs. Bei der ersten Form haben die Schüler keine Möglichkeit sich zu äußern. Sie müssen sitzen und zu hören. Das bedeutet, dass sie schweigen. Bei der zweiten Form nehmen sie direkt am Unterricht teil. Sie kommunizieren.

Das ist genau der Grund warum die Kommunikation in einem so engen Zusammenhang mit den Sozialformen steht.

Die Sozialformen kann man nicht nur aus Sicht der Präsentation beurteilen. Nachfolgend sind die einzelnen Sozialformen erklärt und ihre Vor- und Nachteilen aufgeführt.

### Frontalunterricht



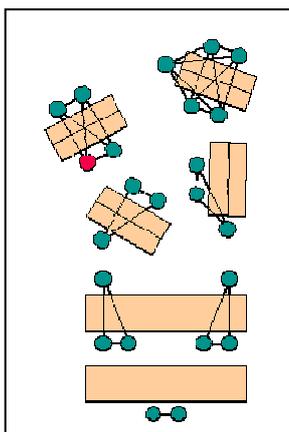
*Bild Nr. 1, der Frontalunterricht  
(übernommen von  
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LEHREN/Unterrichtsformen.shtml> )*

Frontalunterricht ist eine Form, die häufig im Unterricht verwendet wird. Es geht z. B. um einen Lesevortrag. Der Lehrer steht vor der Klasse und erklärt den Schülern den Lehrstoff.

Zu den Vorteilen des Frontalunterrichts gehören die Vielseitigkeit, die Kontrolle des Unterrichtsverlaufs und die genaue Planung. Trotzdem ist dieses Modell oft kritisiert. Die Schüler nehmen am Unterricht fast kaum Teil. Sie müssen nicht unbedingt mitmachen, da sie kaum aufgefordert werden.

Von Frontalunterricht kommen wir zu der Gruppenarbeit weiter.

### Gruppenarbeit



*Bild Nr.2, die Gruppenarbeit (übernommen  
von [http:// taller.at/LEHREN/Unterrichtsformen.shtml](http://taller.at/LEHREN/Unterrichtsformen.shtml) )*

In dieser Form arbeiten die Schüler untereinander zusammen. Der Lehrer vertritt die Rolle des Organisators und Beobachters. Vorteile sind, dass die Schüler arbeiten selbstständig, aber sie können sich immer bei Fragen an den Lehrer wenden. Diese Form entwickelt die Selbständigkeit der Schüler, die Kreativität und das soziale Lernen bei den Schülern.

### Partnerarbeit



In dieser Form verteilt der Lehrer die Aufgaben an zwei Schüler. Zu den Vorteilen dieser Form gehört, dass sie sich positiv auf die Entwicklung eines Kindes auswirkt und der soziale Umgang sich entwickelt. Die Kinder lernen den Dialog zu führen und eigene Meinungen zu vertreten.

*Bild Nr. 3,  
(übernommen von  
[http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme\\_armin/armin.htm](http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme_armin/armin.htm))*

Auch die Einzelarbeit gehört zu den Sozialformen.

### Einzelarbeit



Die Schüler arbeiten ganz allein. Das Gegenteil der Einzelarbeit ist der Klassenunterricht. Zu den Vorteilen dieser Form gehören ein eigenes Tempo der Schüler, die Selbständigkeit und die Individualisierung. Zu den Nachteilen gehören die Isolation und der fehlende soziale Kontakt.

*Bild Nr. 4, (übernommen von  
[http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme\\_armin/armin.htm](http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme_armin/armin.htm))*

Nachdem nun die Einteilung der Sozialformen klar ist, beschreibt das folgende Kapitel, wie die Kommunikation in den Sozialformen abläuft.

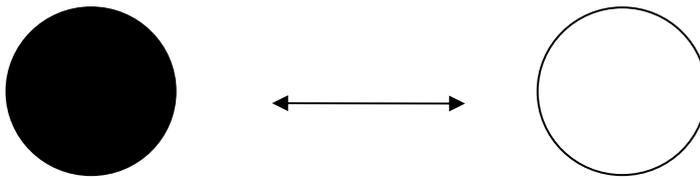
### **3.1 Kommunikation in den erwähnten Sozialformen**

Aus der Sicht der Kommunikation, verläuft diese im Frontalunterricht in drei kommunikativen Strukturen ab (Nelešovská 2005)

- die beiderseitige Kommunikation
- die einseitige Kommunikation vom Lehrer zu den Schülern
- die einseitige Kommunikation vom Lehrer zu einem Schüler

Diese drei Strukturen werden auf folgenden Modellen demonstriert.

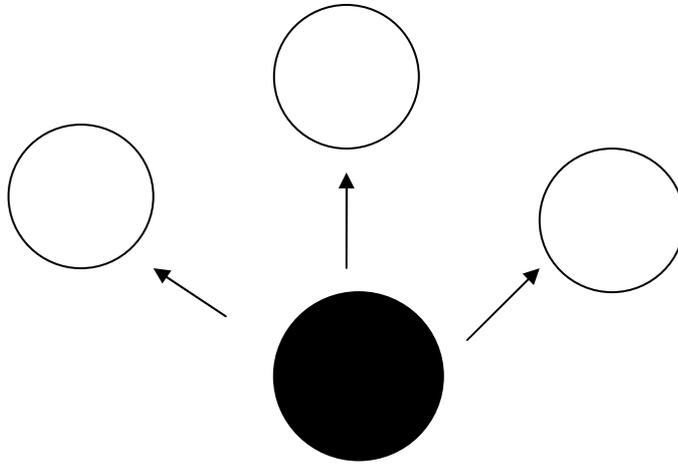
Beiderseitige Kommunikation:



*Bild Nr. 5, Model der beiseitigen Kommunikation (übernommen von Nelešovská, 2005)*

Der schwarze Kreis stellt den Lehrer dar. Der weißfarbige Kreis präsentiert den Schüler. In der beiderseitigen Kommunikation geht es am meisten um das Gespräch. Der Lehrer kommuniziert mit dem Schüler und probiert ihn ins Gespräch einzuziehen. Der Lehrer stellt Fragen, die den Schüler zur Antwort motivieren sollen.

## Einseitige Kommunikation zwischen Lehrer zu den Schülern / dem Schüler:



*Bild Nr. 6, Einseitige Kommunikation zwischen Lehrer zu den Schülern / dem Schüler (übernommen von Melešovská 2005)*

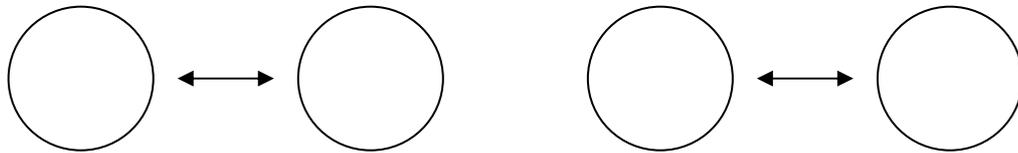
In der einseitigen Kommunikation vom Lehrer zu den Schülern geht sehr oft um eine Erzählung, einen Monolog oder einen Auftrag. Die Kommunikation zwischen den Schülern ist nicht möglich, Daher langweilen sich Schüler meistens bei dieser Art von Kommunikation. Deshalb sollte der Lehrer kreativ sein um die Aufmerksamkeit bei den Schülern zu wecken.

Die Arbeit in den Gruppen und in der Partnerarbeit motivieren die Kinder mehr als bei dem Frontalunterricht und die Kommunikation entwickelt sich besser.

Der Unterschied der beiden Formen ist die Anzahl der Teilnehmer:

- Partnerarbeit ( zwei Schüler )
- Gruppenarbeit ( drei – sechs Schüler )

## Partnerarbeit / Gruppenarbeit:

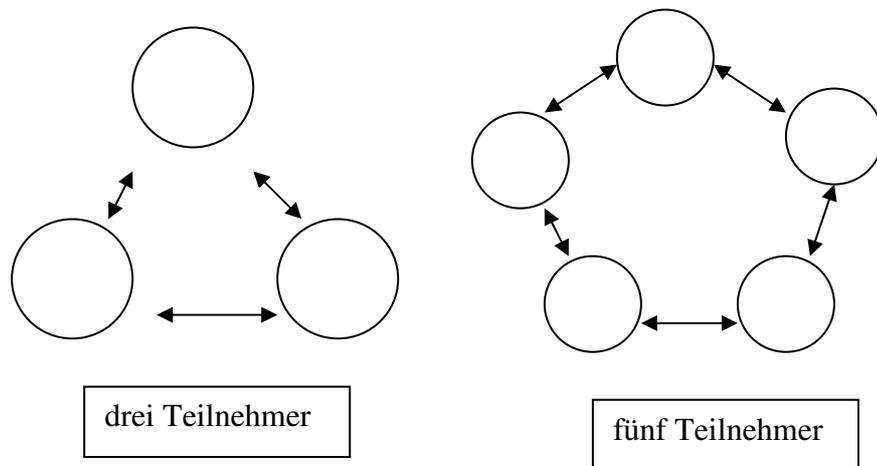


*Bilder Nr. 7, Partnerarbeit (übernommen von Melešovská 2005)*

In der Partnerarbeit bilden zwei Schüler eine Gruppe. Zwischen den Schülern verläuft die beiderseitige Kommunikation.

Die Gruppenarbeit ist für die Vorbereitung des Lehrers sehr anspruchsvoll. Er muss den Unterricht gut vorbereiten, organisieren, und seinen guten Verlauf sichern. Wenn er alles schafft, erreicht er tolle Ergebnisse. Im Unterricht werden verschiedene Sozialformen als pädagogische Kommunikation entwickelt. Die Kinder entwickeln eigene Persönlichkeiten und werden an die Kooperation miteinander gewöhnt.

Die beiden Bilder im Anschluss beschreiben den Verlauf einer Kommunikation, wobei in einer Gruppe drei Teilnehmer oder fünf Teilnehmer sind.



*Bild Nr. 8, Gruppenarbeit (drei – sechs Schüler) (übernommen von Melešovská 2005)*

Nachdem bis jetzt die Kommunikation, die kommunikativen Kompetenz und die Sozialformen beleuchtet wurden, möchte ich nun mich mit Kapitel des Spielens beschäftigen. Bereits in der Einleitung erwähnte ich, dass nicht nur die Kommunikation, sondern auch die Spiele, als Lehrmethode im Unterricht oft unterschätzt werden.

## **4 Spiele**

Spiele begleiten uns das ganze Leben. Als kleine Kinder interessierten uns nur die Spiele. Zuerst sahen wir im Spiel die Unterhaltung. Doch nun ist uns bewusst, dass das Spiel nicht nur unterhaltende Funktion hat, sondern auch eine gewisse bildende Funktion. Das Kind bemerkt jedoch nicht, dass es lernt. Das Spiel kann im Unterricht eine fördernde Lernfunktion im Unterricht ausüben.

### **4.1 Bedeutung des Spiels**

Das Wort "Spiel" kommt von dem althochdeutschen Wort "spil" und bedeutete ursprünglich "Tanz". Ebenso hat es seinen Ursprung aus dem altdeutschen Wort "spilan", was soviel wie eine "leichte schwankende Bewegung" ausdrückt (Lazarus 1991, S.64).

Das Spiel verbindet die innere und äußere Welt. Die Aspekte des Spieles beeinflusst die Existenz verschiedener komplexen und bunten Beziehungen. Diese komplexen Beziehungen überlappen sich miteinander und wir können die Dynamik der Entwicklung von ihren Grundlagen auf erkennen.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Maňák, J. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003

Maňák (2003, S. 126) behauptet, dass das Spiel nicht nur für Menschen, sondern auch für Tiere, eine Art Gemeinsamkeit bewirken kann. Das Spielen ermöglicht diese zwei Welten zu verbinden. Es lernt uns die wichtigsten Sachen zu erkennen. Dies geschieht hauptsächlich in unserer frühen Phase der Kindheit. Für uns Menschen ist das Spiel außerdem eine elementare Aktivität. Es ist aber auch eine freiwillige Tätigkeit, in der allerdings auch ein Ziel und ein Wert verfolgt werden.

Im Spiel finden wir rationale und irrationale aber auch imaginäre und emotionelle Bereiche. In jeder Phase der menschlichen Entwicklung, bildet der Mensch seine Gewohnheiten, seinen Charakter und seine Vorlieben und Abneigungen, die sein ganzes Leben beeinflussen.<sup>9</sup>

Wichtige Rolle spielen hierbei das soziale Umfeld, die Umwelt, eigene psychische Prozesse, die Fähigkeiten des einzelnen Individuums, Beziehungen/Freundschaften in einer Gruppe, das Geschlecht etc. Das Spiel lässt sich nicht auf einzelne Gruppen von Menschen beschränken. Denn ist es nicht so, dass jedes Kind das Spiel kennt?

Nachdem dieses Kapitel uns die Bedeutung des Spiels aufzeigte, wird im nächsten Kapitel darauf eingegangen, welchen Platz das „Spiel im Unterricht“ einnimmt und einnehmen sollte.

---

<sup>9</sup> Maňák, J. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003

## **4.2 Spiel im Unterricht**

Zurzeit ist das Spiel einer der wichtigsten Aspekte im Unterricht. Das Spiel sollte den Schülern Spaß, Zufriedenheit und Selbstbetätigung vermitteln. Außerdem sollte es für die weitere Entwicklung der Schüler beitragen. Die Aktivitäten im Unterricht bieten Möglichkeiten an, den Unterricht interessanter, lustiger und bunter zu gestalten. Das Spiel beschränken wir als eine, zu entwickelnde Aktivität des Individuums oder Gruppen. Bei den spielerischen Aktivitäten vermischen sich Interesse, Spontaneität und Kreativität. All diese erwähnten Begriffe führen zur Erfüllung der pädagogischen Zielpunkte.

Das didaktische Spiel beinhaltet alle spielerischen Wege. Somit können Schüler im unbewussten grammatikalische Zusammenhänge, neue Wörter oder den korrekten Ausdruck einer Fremdsprache, erlernen. Das Spiel und das Lernen verfolgen gleiche Ziele. Das Erstere verfolgt nicht genau festgelegte Ziele. Im Gegenteil ist der Unterricht häufig zielorientiert. Das didaktische Spiel muss zwei Extreme beachten. Auf der einen Seite darf die Beobachtung des Zieles, das spielen der Schüler nicht stören. Dabei muss auf der anderen Seite, durch das unbewusste Lernen der Schüler beim spielen, der Lehrer auf das Ziel des Spieles aufpassen.

Eine bedeutende Rolle nimmt die Auswahl des Spieles ein. Hierbei muss auf einige Kriterien geachtet werden. Als erstes darf das Spiel die Schüler nicht irritieren. Als weiteres wichtiges Auswahlkriterium muss der Lehrer, die Aktivität mit dem zu verfolgenden Zweck und Ziel des Spiels abstimmen. Sonst bringt das Spiel nicht den erhofften Erfolg und hat damit keinen Sinn. Es könnte nämlich passieren, dass das Spiel im Unterricht nicht hilft, sondern eher schadet. Auch mit seiner guten Vorbereitung des Spieles und Durchführung, sollte sich daher der Lehrer Mühe geben und Zeit investieren.

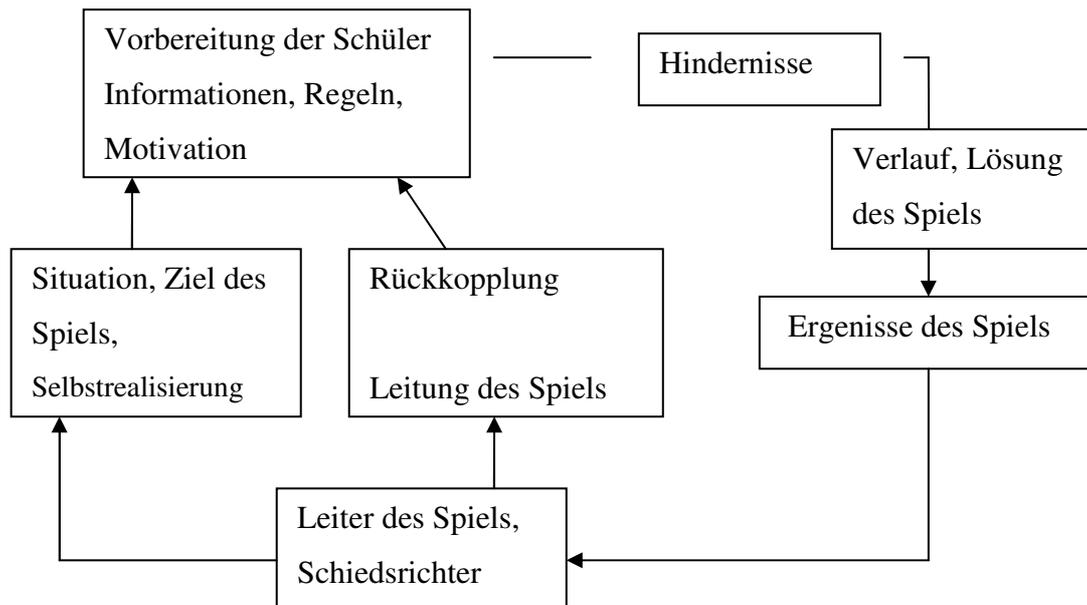


Bild Nr. 9 (Maňák 2003, S. 127)

Auf diesem Bild veranschaulicht Maňák (2003, S. 127) die didaktische Struktur der richtigen Durchführung des Spiels. Wird dies nach den Überlegungen von Maňák realisiert, wissen die Schüler nicht, dass sie während des Spiels lernen.

Das Spiel und das Lernen besitzen gleiche didaktische Wurzeln. Darum sollte der Lehrer keinen Wert auf die veralteten Vorurteile gegenüber dem Spielen im Unterricht, legen. Denn das Spiel hat eine eigene Stellung im Unterricht und gehört zu den Unterrichtsmethoden, die den Schülern Spaß und Freude im Unterricht vermitteln.

Zu den Vorteilen des Spiels gehören, dass das Spiel bei den Kindern das Gefühl der Freude und Entspannung weckt. Des Weiteren bieten sie eine Abwechslung zu anderen Unterrichtsformen. Außerdem wird durch die Förderung von Motivation, das Interesse der Schüler am Unterricht geweckt.

Eine schlechte Vorbereitung und das Auswählen eines ungeeigneten Spiels bedeutet das Verlieren wertvoller Zeit, da die Schüler nichts Neues lernen und beginnen sich zu langweilen. Das können wir als Nachteile bezeichnen.

Daher werde ich nun im nächsten Abschnitt wichtige Regeln für den „Verlauf es Spieles“ beschreiben. Dabei gehe ich auch, auf zu beachtende Faktoren in der Vorbereitungsphase ein.

### **4.3 Der Verlauf des Spieles**

Für den Erfolg des Spiels im Unterricht reicht nicht nur das Spiel allein. Es muss auch der Verlauf des Spieles ordentlich durchgeführt werden. Daher sollte der Lehrer gut vorbereitet sein. Er muss wissen, welches Spiel, er für welchen Zweck und Ziel im FSU benutzen, und welche Kompetenzen und Fertigkeiten der Lehrer bei den Kindern entwickeln, will.

Die Vorbereitungsphase ist der wichtigste Teil. Bei der Planung sollte der Lehrer folgende Faktoren beachten:

1. Zeit
  - Dabei ist besonders darauf zu achten, ob es sich um ein zeitaufwändiges oder ein nicht zeitaufwändiges Spiel handelt. Nach Beantwortung dieser Frage muss geklärt werden, wann das Spiel im Unterricht benutzt wird? Zu Beginn oder Ende des Unterrichts?
2. Ort
  - Der Lehrer muss den Ort zur Spieldurchführung auswählen. Soll das Spiel im Klassenraum oder in der Natur durchgeführt werden?
3. Fähigkeit
  - Welche Fähigkeiten der Schüler will der Lehrer entwickeln?
  - Soll das Ziel die Wissensakquisition sein?
4. Bewertung
  - Was soll bewertet werden? Ist die Qualität oder die Quantität wichtiger?
  - Wer bewertet? Bewertet das Spiel der Schüler oder der Lehrer?

## 5. Vorbereitung

- Wer bereitet das Spiel vor?

Der Lehrer muss sich entscheiden, wann er das Spiel im Unterricht einsetzen will.

Ein wichtiger Aspekt ist vor allem die Unwissenheit des Spiels. Wenn die Schüler das Spiel schon kennen, kann es passieren, dass sie sich dabei langweilen. Der richtige Zeitpunkt das Spiel im Unterricht einzureihen ist, wenn:<sup>10</sup>

- der Lehrer sieht, dass die Schüler müde, unruhig, unkonzentriert und/oder gestresst sind. Das Spiel soll dann die Schüler wieder in das Unterrichtsgeschehen einbeziehen,
- der Lehrer ein neues Thema beginnen will,
- die Schüler Entspannung benötigen und die Atmosphäre des Unterrichts aufgelockert werden soll,
- der Lehrer Grammatik, Kommunikation üben, anwenden; vertiefen und/oder wiederholen will.
- der Lehrer vier gründliche Fertigkeiten (sprechen, lesen, hören, schreiben) üben will,
- der Lehrer den Wortschatz üben will,
- der Lehrer die Kommunikationsfertigkeit vertiefen will,
- der Lehrer die Gruppendynamik verbessern will (gemeinsam etwas tun, Spaß haben, sich besser kennen lernen)
- die Schüler nichts anderes machen wollen.

Alle diese Aspekte sollte der Lehrer berücksichtigen, bevor er das Spiel im Unterricht realisiert.

---

<sup>10</sup> <http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/04/wann.pdf> [online].[zitiert am 3.3. 2009]

Die Realisierung/Durchführung des Spieles erfordert spezifische Vorkenntnisse und Bedingungen.

Lohfert (1993) führt bei der methodischen Vorbereitung diese folgenden Punkte auf:

- Die Absteckung des Zieles. Das heißt sich kognitive; soziale und emotionale Ziele stecken.
- Die Diagnose zur Spielbereitschaft der Schüler. Dazu gehören das nötige Wissen, Fertigkeiten und Erfahrungen. Das Spiel muss für die Schüler geeignet sein.
- Die Regeln des Spieles. Jeder Lehrer muss schon am Anfang die Regeln festlegen. Die Kinder müssen wissen, was sie machen sollen und an welche Regeln sie sich halten sollen.
- Abgrenzung der Aufgabe. Der Lehrer muss die Leitung, Bewertung und die Aufgabenverteilung der Schüler festlegen.
- Festsetzung der Art. Das beinhaltet z. B. die Bewertung, oder die Art der Diskussion.
- Sicherstellung und Anordnung des Ortes. Der Ort darf die Sicherheit der Schüler nicht bedrohen.
- Vorbereitung der Materialien, Improvisation und eigene Entwicklung der Spiele. Der Lehrer bereitet alle Hilfsmittel vor.
- Zeitliche Angabe. Der Lehrer macht die Kinder auf die Dauer des Spieles aufmerksam.
- Auf besondere Situationen vorbereitet sein. Der Lehrer hat mehrere Materialien zur Verfügung und ist damit flexibel und kann im Unterricht improvisieren.

Alle diese Punkte sollte der Lehrer wahrnehmen. Zum Abschluss ist es außerdem ratsam, sich die Materialien gut zu dokumentieren. So hat der Lehrer ein komplettes System geschaffen, und kann die Spiele wieder im Unterricht benutzen.

Nach Vališová (2007) ist es gut, wenn die Dokumentation aufgeführte Punkte, beinhaltet:

- Name des Spiels (Autor, Entstehung, Ursprung),
- nötige Materialien und Ansprüche zur Vorbereitung,
- kurze, prägnante und klare Regeln mit Zielen des Spiels und Art der Beendung,
- pädagogische Ziele und Instruktionen für den Lehrer,
- Verlauf des Spieles und Bewertung,
- verschiedene Variationen des Spieles,
- eigene Bemerkungen,
- Hauptidee, die zur Diskussion mit den Schülern führt.

Zu Beginn erwähnte ich, dass das Spiel eine gewisse Art Motivationsfunktion besitzt. Dies ist aber nur mit einer guten erklärten Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation des Spieles gewährleistet. Meine weitere Arbeit soll nun Aussagen zu „Spiel als Motivation“ geben.

## 5 Spiel als Motivation

Das Spiel ist ein schönes Mittel, das dem Lehrer behilflich ist, die Motivation bei den Kindern zu wecken. Die Kinder mögen die spielerischen Formen, da es sich um eine gewaltfreie Form (des Unterrichts) handelt. Außerdem erlernen die Kinder unbewusst, durch das Spielen den Unterrichtsinhalt und sind motiviert dies weiterhin zu tun. Deshalb ist es wichtig sich mit der Rolle der Motivation im Leben und im Unterricht zu beschäftigen. Besonders im Unterricht steigert eine hohe Motivation den Lernerfolg bei den Schülern.

### 5.1 *Motive versus Motivation*

Motive kann man als ziemlich stabile Bestandteile der Persönlichkeit bezeichnen. Motive können erlernt aber auch wieder vergessen werden. Motive sind Bedürfnisse der Menschen. Bedürfnisse können sich in:

- Biologische (Hunger, Durst,...)
- Psychische (Liebe...)
- Soziale (Familie...)
- Kognitive (Interesse...)
- Motorische ( Bewegung...)

Motivation hängt mit den Motiven und Situation zusammen. Die Erklärung ist sehr einfach. Motive und Situationen wechseln sich im Tagesverlauf ab. Nach einer bestimmten Situation haben wir unterschiedliche Bedürfnisse oder umgekehrt. Unsere Bedürfnisse beeinflussen Situationen. Also die Motivation

demonstriert den aktuellen Stand des Verhältnisses von Motiv und Situationen.<sup>11</sup>

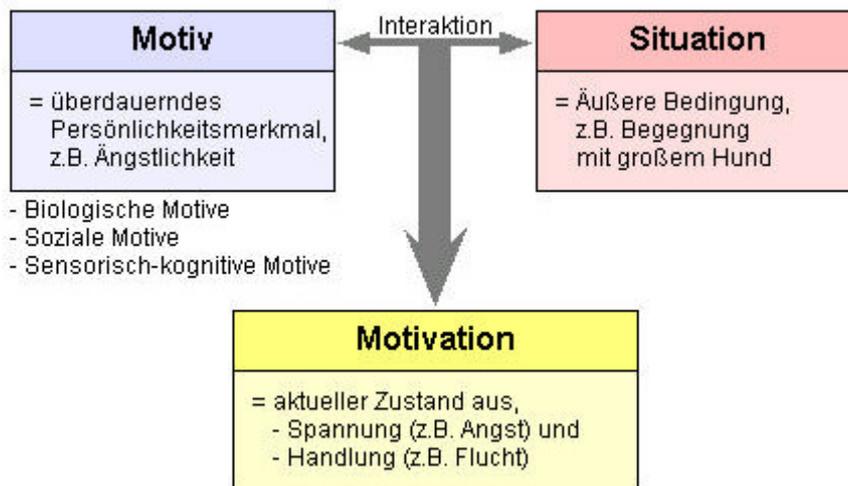


Bild Nr. 10 (übernommen von

<http://www2.tuberlin.de/~dibpaed/LVStiehlEinfuehrungDidaktik/Motivation/Motivation-ALT.pdf> )

Motive sind in die Interaktion mit Situationen, sie beeinflussen sich und bilden die Motivation.

## 5.2 Lehrerfolg durch Motivation

Jung (2001, S. 155) zeigt auf, dass Motivation die Anregung und Förderung der positiven Antriebskräfte ist, die im Menschen vorhanden sind. Auf Lernende bezogen bedeutet dies, ihre Lehrbereitschaft anzuregen, zu fördern, zu steigern und zu erhalten.

Lernerfolg ist das Produkt aus investierten Mitteln (z.B. Arbeitszeit, kognitive Fähigkeiten, bisherigen Erfahrungen etc.) und dem

---

<sup>11</sup> <http://www2.tuberlin.de/~dibpaed/LVStiehlEinfuehrungDidaktik/Motivation/Motivation-ALT.pdf> [online].[zitiert am 13.3.]

Motivationsfaktor (Interesse, Sympathie, Freude etc.). Die Motivation ergibt sich direkt proportional aus dem Lernerfolg.

Alle Mittel hängen zusammen. Das Bild zeigt diesen klaren Zusammenhang. Der Lernerfolg steigt mit der Erhöhung der Motivationsfaktoren.<sup>12</sup>

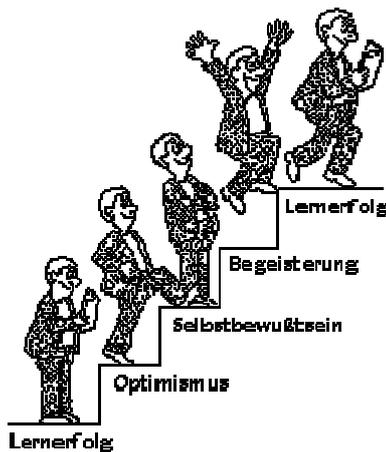


Bild Nr. 11 (übernommen von <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/MOTIVATION/Lernmotivation.shtml>)

Neben den kognitiven Motiven gibt es auch soziale Lehrmotive. Die Beziehung zwischen dem Lehrer und Schüler und sympathische Aspekte spielen eine wichtige Rolle im Bezug zur Motivation. Zu den weiteren Aspekten zählen Interessen, Neugier, positive Beziehung zum Lehrstoff, Bedürfnisse und Wünsche. Man kann weiterhin nicht die Bedeutung der Faktoren wie Belohnung und Strafe vergessen. Sie haben ihren Stellenwert in der Motivation der Schüler. Denn Belohnungen verbessern das Lernen und Verhalten der Schüler. Zum Vergleich dazu bremsen die Strafen. Diese Belohnungen können eine gute Note, Geld oder Spielzeuge, im materiellen Sinne sein. Zu den immateriellen Belohnungen gehören auch die sozialen „Tätigkeiten“ (z. B. das Lächeln) oder belohnende Tätigkeiten (z. B. ins Kino gehen) Strafen können körperlichen psychischen Charakter haben oder in Form eines Hausarrests vollzogen werden.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Průcha, J. *Moderní pedagogika*. Praha: Portál. 2005. ISBN: 80-7367-047-X

<sup>13</sup> ebenda

Zu den Aufgaben des Lehrers gehört es, die Schüler positiv zu motivieren. Wenn Schüler unmotiviert sind, so nimmt die Motivation jedoch einen umgekehrten Verlauf an. Dies ist im Bild Nr. 11 veranschaulicht dargestellt.

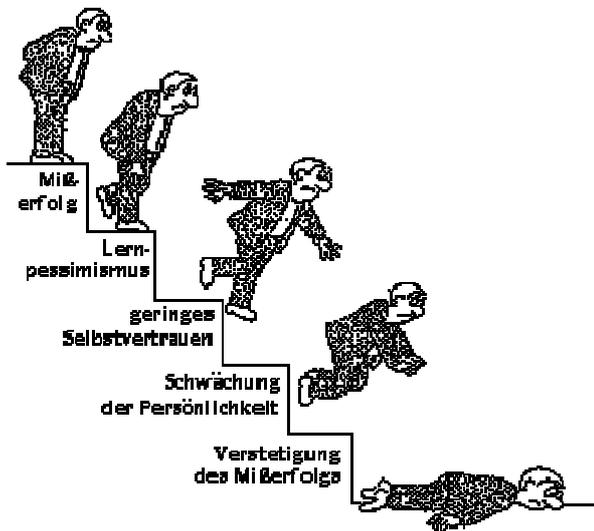


Bild Nr.11 (übernommen von <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/MOTIVATION/Lernmotivation.shtml>)

Wir wurden mit dem Spiel, dem Verlauf des Spiels und mit der Motivation, die durch das Spiel geweckt werden kann, vertraut.

Meine Arbeit soll sich besonders den kommunikativen Spielen widmen. Die Kommunikation fördern jedoch nicht nur kommunikative Spiele, sondern auch die Lernspiele. Darum ist es notwendig, unsere Aufmerksamkeit beiden Spielarten zu geben.

## **6 Lernspiele und Kommunikative Spiele**

Diese zwei Spielarten entwickeln beide die Kommunikation. Es geht um Lernspiele und Kommunikative Spiele. Wir müssen zwischen den Lernspielen und kommunikativen Spielen, diese zwei Spielarten unterscheiden, weil beide Arten über ihre Ziele, Funktionen und didaktische Hinweise verfügen.

### **6.1 Unterschied zwischen den Spielarten**

Lernspiele orientieren sich mehr an die sprachlichen Teillernziele, wie z. B. Wörter, Strukturen, Sätze, Silben, Buchstaben. Die Kommunikation ist durch verschiedene Mittel stark begrenzt. Der Unterricht ist lehrstofforientiert und ist auf reproduzierendes Sprachverhalten konzentriert. Die Spiele sind mehr reguliert. Die Kinder haben in Äußerungen nicht so große Freiheit, weil die Spiele mehr kontrolliert und geplant sind. Die Aufgaben sind einfacher und linearer. So ist die allgemeine Kommunikation mehr eingeschränkt.<sup>14</sup>

Im Vergleich dazu sind die kommunikativen Spiele mehr auf Lernzielkombinationen, kommunikative Ziele und außer sprachlichen Zielen orientiert. Die Kinder haben Freiheit in der Kommunikation. Sie ist nicht durch verschiedene Regeln und Redemittel begrenzt. In diesen Spielen werden die sprachlichen Mittel verwendet und das Sprachverhalten kann man als etwas „Reproduktives – Produktives“ bezeichnen. Die Aufgaben sind problemorientiert. Sie fördern größere Selbstständigkeit und Flexibilität der Kinder. Der Verlauf des Spiels ist nicht planbar und kontrollierbar. Darum haben auch die Lösungen einen offenen und individuellen Charakter.<sup>15</sup>

Diese Spiele werden zwar unterschieden, jedoch ist es schwierig die Differenzen auch zu erkennen, da sie sich überschneiden. Auch die

---

<sup>14</sup> <http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/03/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf>  
[online].[zitiert am 11.3.]

<sup>15</sup> ebenda

sprachlichen Fähigkeiten und Lernstile der Lehrer sind Schuld an der Teilung der beiden Spielarten.

## **6.2 Arten von Lernspielen / kommunikativen Spielen**

Im vorherigen Abschnitt wurden die Unterschiede von Lernspielen und kommunikativen Spielen aufgezeigt. Aber welche Arten des Spiels kann man als Lernspiele bzw. kommunikative Spiele bezeichnen? Beide Formen haben die Entwicklung der Kommunikation als Ziel.

Zu den Sprachlernspielen zählen wir:<sup>16</sup>

1. Brett-, Karten-, Würfelspiele bzw. Glücks- und Wettbewerbsspiele bilden die erste Kategorie. Als Beispiel können wir Quartett, Memory, Zahlen- und Bingo, Domino etc. erwähnen.
2. Rate-, Kombiniert- und Erinnerungsspiele bilden die zweite Kategorie. Diese Spiele sind im Fremdsprachenunterricht sehr beliebt. Der Moment der „Neugier“ wirkt sehr motivierend auf die Anwendung der sprachlichen Aktivität aus. Diese Kategorie beschreibt die Spiele als Rätselgeschichten (z.B. Rätselkrimis) Kimspiele, Quizspiele, „Wer ist das?“ oder Spiel, Bilder, Geräusche, Gegenstände und Berufe erraten usw.
3. Diese Kategorie umfasst Sprech-, Lese- und Schreibspiele. Zwischen diesen Spielen kann man Wort-, Satz-, Assoziationsketten, Zettelgeschichte, Scrabble, Satz-, Briefpuzzle, Rätsel, Frage-/Antwortspiele, Singspiele einführen.
4. Diskussions- und Entscheidungsspiele bilden die vierte Art. Das sind beispielsweise das „Was-wäre-wenn-Spiel“ oder das Prioritätenspiel.

---

<sup>16</sup> <http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/03/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf>  
[online].[zitiert am 11.3.]

Im Spiel geht darum, dass einzelne Personen oder kleine Gruppen ihre Meinungen, Behauptungen, Fragestellungen sammeln müssen um diese dann am Ende vor allen Teilnehmern zu veröffentlichen. Das Spiel mit seiner zu bearbeitenden Problemstellung für die Gruppe hat zum Ziel, über eine Diskussion, eine Annäherung bzw. einen Kompromiss zu finden.

5. Reaktionsspiele stellen die fünfte Kategorie dar. In diesen Spielen kann man z. B. ein Klatschrhythmuspiel verwenden. Auch diejenigen Spiele, die den Wortschatz üben (wer am schnellsten eine Antwort weiß) und die Spiele mit dem Ball „Wuffi“

#### Zu den kommunikativen Spielen zählen vor allem:

Rollenspiele und Simulationen fördern die Kommunikation, also wir können sie als kommunikative Spiele bezeichnen.

Rollenspiele sind auf Basis einer Geschichte gegründet. Jeder Spieler stellt eine Rolle dar und erlebt eine Situation, einen Charakter ausgewählter Person/Situation. Diese Spiele gründen auf der Interaktion zwischen den Schülern.

Der Lehrer hat freie Auswahl über die Rollenspiele. Schließlich gibt es so viele Geschichten, die er im Unterricht benutzen kann.

Im Folgenden werden kurz drei mögliche Rollenspiele vorgestellt.

#### ▪ Telefonieren

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt (A und B). Beide Gruppen bekommen Spielkarten. Die „A-Gruppe“ erhält ihre „A-Rollenspielkarte“, und die Gruppe B ihre Spielkarte. Jede Gruppe denkt sich ihre Redewendungen zum Gespräch aus, das sie bekamen. Danach telefonieren immer „A Schüler“ und „B Schüler“ miteinander. Eine Person der „A-Gruppe“ und eine der „B-Gruppe“ führen also ein Telefongespräch vor. Der Rest der Schüler spielt ihre Version. Wenn wir das Gespräch bunter machen möchten,

benutzen wir mehrere verschiedene Rollenkarten. Es wäre auch möglich den Schülern die Freiheit zu geben, dass sie das ganz allein durchführen und nur mit der Auswahl des Themas helfen oder ein paar Redemittel anbieten.

- TV Interview

Bei diesem Rollenspiel existieren viele Themen. In Gruppen von vier bis sechs Personen werden Interviews über die "Ideale Klasse", den "Idealen Ausflug" oder die „Ideale Familie“ gemacht. Jede Gruppe wird von einer anderen Person interviewt. Dabei kann jeder Schüler seine Identität, wie er will, wechseln.

Interviews können die Schüler auch in Form von Talkshows veranstalten. Die „Zuschauer“ haben dann natürlich die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

- Tauschhandel

Jeder Teilnehmer bekommt eine Rollenkarte. Auf der Karte ist, aus einer anderen Gruppe, ein Begriff geschrieben, wofür sich die Schüler interessieren.

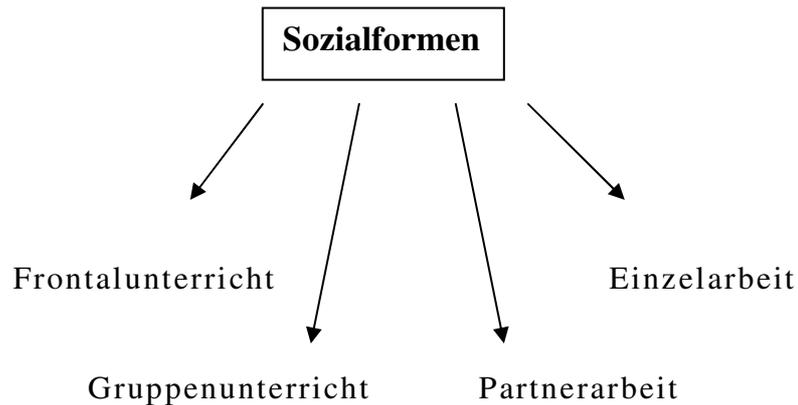
Bsp.: Sie sammeln die berühmten Schauspieler, da sie sich für den Film interessieren. Die Schüler laufen in der Klasse rum und versuchen herauszufinden, wer sich wofür interessiert, oder wer etwas zum Tausch anbieten kann.

Wenn wir diese Kapitel zusammenfassen, sind die Unterschiede zwischen den Lernspielen und kommunikativen Spielen klar.

Im nächsten Kapitel möchte ich die konkreten Spiele, die die Kommunikation unterstützen, erwähnen. Ich bin der Meinung, dass es praktisch ist, wenn der Lehrer das Spiel entdeckt und gleich weiß, ob er dieses im Frontalunterricht oder im Gruppenunterricht benutzen kann. Aus diesem praktischen Erfordernis, teile ich die Spiele nach den Sozialformen.

## 7 Verwendung des Spiels in verschiedenen Sozialformen

Wie wir schon wissen, existieren vier Sozialformen im Unterricht. Sie kann man folgendermaßen einteilen:



Es ist logisch, dass die Spiele, die im Frontalunterricht verwendet werden, für den Gruppenunterricht nicht geeignet sind.

Mit diesem Problem wird sich nachfolgendes Kapitel beschäftigen.

### 7.1 *Spiele für die bestimmten Sozialformen*

Alle konkreten Spiele, die ich hier verwende, sollen die Kommunikation fördern. Die Kinder sollen Spaß im Unterricht haben und ich bin überzeugt, dass diese Spiele den Unterricht interessanter machen und bei den Schülern Lust und Motivation wecken.

### 7.1.1 Frontalunterricht

Zu den Vorteilen des Frontalunterrichts gehört, dass alle Schüler mitmachen. Der Unterricht ist gleich lustiger und kreativer. Ein Spiel im Frontalunterricht will ich nun kurz erläutern.

#### ▪ Die Schlange

Dieses Spiel dauert etwa 15 Minuten und ist auf das Üben und Wiederholen des Wortschatzes konzentriert.

Der Lehrer wählt ein Wort, welches am besten bereits häufiger benutzt wurde. Er schreibt an die Tafel ein Schema, das er selbst ausdenkt. Das Spiel heißt „Schlange“ weil das Schema einer Schlange ähnelt. Das nächst Bsp. zeigt das Spiel in der Praxis mit dem Buchstaben „L“:

L - - - -	Leibe
- L - - -	Alles
- - L - -	folgen
- - - L -	wählt
- - - - L	Mobil
- - - L -	mahlt
- - L - - . . . .	Wolke

Die Aufgabe der Schüler ist es, Wörter zu wählen, die in die jeweilige Reihenfolge passen.

Verschiedene Variationen sind natürlich möglich.

Das Schema des „Schlangenspiels“ kann auch so aussehen:

L  
L-  
L - -  
L - - - . . . .

Ich glaube, dass noch besser wäre, wenn der Lehrer ein Wettbewerb mit den Schülern macht. Dieser kann wie folgt aussehen: „Wer ist als erstes fertig?“ oder „Wer kann die meisten Wörter mit dem 4. Beispielwort sagen?“ und ähnlich.

### **7.1.2 Gruppenarbeit**

Die Spiele in den Gruppen sind nicht nur für die Entwicklung der Sprache wichtig, sondern auch für die Entwicklung des sozialen Lebens. Sie vertiefen die Beziehungen zwischen den Kindern und haben damit positive Auswirkungen auf das Klima in der Klasse. Die folgenden sechs Spiele sind aus meiner Sicht besonders für den Gruppenunterricht geeignet.

#### **▪ Wort – Selbstbedienung**

Der Lehrer schreibt das Alphabet auf kleine Zettel. Diese legt er in eine sogenannte „zauberhafte Schachtel“. Für den besseren Erfolg im Unterricht ist es ratsam, wenn der Lehrer mehrer „zaubere Schachtel“ bastelt. Die Schüler können Paare bilden, die gegeneinander spielen. Also bilden sie die Gruppen. Der Lehrer legt das Thema fest. Zum Beispiel dürfen die Kinder dürfen nur Verben sagen. Ein Kind lost ein Buchstabe aus der Schachtel heraus. Jedes Kind in der Gruppe sagt ein Wort. Wenn das Kind nichts sagt, oder es schafft sich bis zum Ende des Zeitlimits nicht zu äußern( die Kinder zählen bis zehn), bekommt das Buchstabe als eine „Strafkarte“. Es gewinnt der, der die wenigsten „Strafkarten“ hat. Dieses Spiel kann der Lehrer fast bei jeder Möglichkeit benutzen. Der Lehrer kontrolliert die Schüler, aber greift nicht ins Spiel ein. Die Schüler kontrollieren sich selbst. Zum Schluss veröffentlicht der Lehrer den Sieger.

Dieses Spiel ist für eine Wiederholung sehr geeignet. Wenn der Lehrer das Spiel einmal vorbereitet, kann er „die zauberhaften Schachteln“ mehrmals benutzen. Das Spiel hat eine gute Neigung und macht den Schülern Spaß.

### ▪ **Berühmte Person**

In diesem Spiel kann man „Wuffi“ benutzen. Es beginnt ein Schüler, der den Ball „Wuffi“ bekommt. Er denkt sich eine berühmte /beliebte Person aus. Er sagt einen Satz über diese Person. Er wirft den Ball weiter und jeder Schüler muss dazu noch etwas sagen, die Geschichte erweitern. So wechseln sich alle Schüler in der Klasse ab, und jeder benutzt die Fremdsprache in der spielerischen Form.

Eine andere Variante wäre, wenn die Schüler alle gesprochenen Sätze wiederholen müssten.

Oder eine weitere Möglichkeit wäre, dass die Schüler den Namen der Person nicht kennen. Der Schüler denkt sich eine Person aus. Er wirft jemandem den Ball. Das Kind fragt nach der Person und der Schüler, der die Person ausgedacht hat, darf nur „ja“ oder „nein“ antworten. Nach der Antwort wirft das Kind den Ball weiter. So erraten die Schüler die Person, benutzen die Sprachmittel und entwickeln dabei die Sprache.

### ▪ **Rummel**

Jedes Kind denkt sich ein Tier aus. Das Tier muss mit den gleichen Buchstabe wie sein eigener Name beginnen, z. B. Iva – der Igel. Alle spazieren in der Klasse. Der Lehrer kann dazu noch ein Lied spielen. Wenn der Lehrer die Musik ausmacht, fragt der Schüler jemanden, der in der Nähe steht: „Hallo, wie heißt du?“ „Ich bin Iva der Igel. Und wie heißt du?“ „Ich bin Lenka – der Leguan.“ Das Paar geht weiter und wenn das Lied nicht aufhört, geht das Spiel ähnlich weiter. Zuerst stellt sich das Paar vor „Hallo ich bin Iva der Igel und das ist meine Freundin Lenka der Leguan. Und du?“. Bis sich der „Rummel“ auflöst und das Spiel wieder von Anfang beginnt.<sup>17</sup>

Ziel des Spiels ist es, dass jeder Schüler alle „Tierchen“ in der Klasse kennt. Zu den Namen können die Kinder nicht nur Tiere sondern auch Adjektive, Essen, Eigenschaften, Wohnorte etc. zuordnen.

---

<sup>17</sup> Hanšpachová, J. *Němčina plná her*. Praha: Portál. 2006

### ▪ **Pfannkuchengeschichte**

Alle Kinder bilden einen Kreis. Jedes Kind bekommt einen leeren Zettel. Oben auf den Zettel schreibt es im Nominativ sein ausgewähltes Substantiv. Das ist die Antwort auf die Frage „wer – was“. Das Papier muss so zusammen gefaltet werden, dass niemand das geschriebene Wort sehen kann und es weiter geschickt werden kann. Die zweite Frage lautet „Was macht er/sie/es?“ Jedes Kind schreibt seine eigene ausgedachte Antwort auf. Das Prinzip ist gleich. Wieder wird das Papier gefaltet und weiter geschickt. Bei der dritten Frage beantworten die Schüler die Frage „wann“ und bei der Vierten die Frage „wo?“.

Wenn alle Fragen beantwortet sind, macht jeder Schüler „seinen Pfannkuchen“ auf und liest seine Pfannkuchengeschichte vor.<sup>18</sup>

Ich habe dieses Spiel selbst mit den Kindern gespielt. Am Anfang ist es wichtig zu sagen, dass niemand grobe Wörter benutzen darf und die Zettel nicht zerstört werden dürfen. Im Verlauf des Spiels, entstanden witzige Geschichte.

### ▪ **Nullen und Kreuzchen**

An die Tafel zeichnet man ein Spielfeld. Es sollte ein Viereck sein. Drei mal drei Felde. Ins Feld schreibt man das, was der Lehrer üben will. Der Lehrer bildet zwei Gruppen. Eine Gruppe mit Zeichen „O“ und die andere Gruppe mit Zeichen „X“.

Die Gruppe „O“ wählt sich ein Feld aus und bildet Sätze mit erwähnten Ausdrücken. Wenn der Satz richtig ist, darf das Feld mit den Zeichen der Gruppe besetzt werden. Wenn die Antwort falsch ist, besetzt das Feld der Gegner.

Das Ziel des Spieles ist eine Linie mit drei Zeichen zu bilden. Zeichen müssen waagrecht, diagonal oder vertikal hintereinander stehen.<sup>19</sup> Zu den Vorteilen dieses Spiels gehört die Universalität. Der Lehrer kann fast alle grammatischen Probleme üben.

---

<sup>18</sup> Hanšpachová, J. *Němčina plná her*. Praha: Portál. 2006.

<sup>19</sup> ebenda

### ▪ **Schwarzer Petr**

Die Kinder bilden vier Gruppen. Das Spiel spielt man auf dem gleichen Prinzip wie das Kartenspiel „Quartett“. Jeder Schüler bekommt vier Zettelchen, aber ein Schüler fünf Karten. Fünfte Karte ist „schwarzer Petr“. Der Schüler sucht immer Paare. Sie schicken die Zettelchen im Kreis weiter und wenn jemand das Paar besucht, legt er das Paar weg. Dabei teilt der Schüler, den anderen Schüler das Paar mit. Wer als erster keine Karte bei sich hat, der gewinnt. Wer die Karte „schwarze Petr“ hat, verliert.

Ich habe dieses Spiel ebenfalls mit den Kindern gespielt. Die Kinder hatten sichtlich Spaß dabei. Ich orientierte das Spiel auf Grammatik – Perfekt, aber verschiedene Möglichkeiten sind natürlich möglich. Meine Vorlage füge ich im Anhang dieser Arbeit an.

### **7.1.3 Partnerarbeit**

Im Paar können die Schüler besser miteinander kommunizieren. Das Spiel ist effektiver und den Schülern bringt es mehrere Kenntnisse. Die Partnerarbeit ist ideal für die Entwicklung der Kommunikation. Auch in der Form der Partnerarbeit möchte ich Spiele vorstellen.

### ▪ **Das Kimspiel**

Dieses Spiel kann auch mit allen Schülern gespielt werden. Für eine bessere Effektivität ist es jedoch sinnvoller das Spiel im Paar zu spielen.

Der Lehrer stellt verschiedene Gegenstände auf seinem Tisch und die Schüler prägen sich diese Gegenstände ein. Der Lehrer gibt den Schülern ein bisschen Zeit. Dann sagt er „Augen zu!“ und nimmt ein Gegenstand weg. Wenn er „Augen auf“ ruft, öffnen die Schüler die Augen. Sie sollen bemerken, welche Sache ist weg. Weiter machen die Schüler im Paar allein.

Sie können Punkten sammeln. Wenn zwei Paare gegeneinander spielen, ist das Spiel interessanter und spannender.

### ▪ **Zerbrochene Tassen**

Der Lehrer bereitet ein Blatt Papier vor, auf dem Tassen gemalt sind. Diese Tassen sind ausgeschnitten. Die Aufgabe der Kinder ist es, die Tassen zusammen zu setzen. Dabei suchen die Schüler, Paare des Widersinnes.

Jeder Schüler bekommt ein Teil des Bechers und sucht seine Hälfte in der Klasse. Die Sprache ist durch folgende Redemittel vertieft. „Wen suchst du? Ich suche....“ „Was bist du?“ etc. Die Becher können sich auf Gegensätze orientieren, aber dieses Spiel bietet auch verschiedene Varianten. Es hängt davon ab, was der Lehrer üben will.

### ▪ **Was war auf dem Bild**

Der Lehrer befestigt an die Tafel ein Bild. Er lässt das Bild ein paar Minuten an der Tafel. Danach nimmt er das Bild weg. Die Aufgabe der Schüler ist es, das Bild mit Begriffen zu beschreiben. Es ist möglich, auch ein Tageslichtprojektor oder ein Dataprojektor benutzen. Verschiedene Bilder findet man im Internet. Die Möglichkeiten für die Auswahl sind groß. Es hängt vom Lehrer ab, welches Bild er nun letztendlich auswählt.

Die zeitliche Begrenzung ist für das Spiel wichtig. Der Lehrer kann als Motivation wieder einen Wettbewerb organisieren.

Eine Variation könnte sein, dass der Lehrer das Spiel nicht mit der ganzen Klasse spielt, aber er bildet zwei Gruppen. Sie stehen im Wettbewerb zueinander. Diejenige Gruppe gewinnt, die die meisten Begriffe beschreiben kann.

Meiner Meinung nach ist jedoch die beste Durchführung, wenn die Schüler als Partner arbeiteten. Darum füge ich das Spiel in die Partnerarbeit ein.

Ich bin überzeugt, dass diese Spiele die Lehrer inspirieren. Wo man die Spiele finden kann, zeigt das Kapitel „Quellen der Spiele“.

## 7.2 Quellen der Spiele

Wenn wir die Literatur, die sich mit Spielen beschäftigt suchen, werden wir wohl etwas enttäuscht über das Suchergebnis sein. Meiner Meinung nach gibt es nicht so viele Quellen, die dieses Thema verarbeiten. Es hat sich aber in meiner Forschung gezeigt, dass meine Überlegungen unnötig waren. Die Lehrer und Studenten widerlegten diese Meinung.

Wir können aus verschiedenen Quellen wählen. Sozusagen zu den „traditionellen“ Quellen gehören Bücher und Zeitschriften und zu den „Neuen“ Quellen wohl eher das Internet.

Eine andere Möglichkeit ist die Spiele selbst auszudenken, aber wir können uns auch von den Kollegen inspirieren lassen.

Die Bücher, die ich für die Spiele gut finde, sind:

- BENITO, J. S., OBERBERGER, C. S., DREKE, M. *Spielend Deutsch lernen.*
- DAUVILLIER, Ch., LÉVY-HILLERICH, D. *Spiele im Deutschunterricht.*
- DREKE, M., LIND, W. *Wechselspiel.*
- HANŠPACHOVÁ, J. *Němčina plná her.*
- KOTEN, T. *Škola? V pohodě!*
- LOHFERT, W. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache.*
- SAMSONOVÁ, C. *333 nápadů pro NĚMČINU*
- SPIER, A. *Mit Spielen Deutsch lernen*

Folgende Internetseiten, bieten viele Inspiration an:

- <http://etelatar.etu.edu.tr/Spiele.htm>
- <http://ludolingua.de/spielen-im-unterricht/>
- <http://www.4teachers.de/>
- <http://fremdsprache-deutsch.de/>
- <http://www.webgerman.com/>

Mit den Spielen und ihren Quellen schließe ich den theoretischen Teil ab und beginne mit den Praktischen Teil meiner Arbeit.

## **II. PRAKTISCHER TEIL**

### **8 Forschung**

#### ***8.1 Vorbereitungsphase der Forschung***

In der Vorbereitungsphase widmete ich meine Aufmerksamkeit der Literaturrecherche. Auf Grund der theoretischen Kenntnisse erstellte ich meinen Fragebogen. Die Fragen im Fragebogen beziehen sich auf die kommunikative Spiele ihrer Benutzung im Fremdsprachenunterricht.

Ich wertete die Fragebogen von den Studenten und Lehrern aus und verglich die Ergebnisse zur Verwendung des Spiels im Unterricht. Den Fragebogen beantworteten zwanzig Studenten der Palacky Universität und zwanzig Lehrer aus den verschiedenen Schulen in Hradec Králové.

#### ***8.2 Bildung der Ziele und Hypothesen***

Zu Beginn meiner Untersuchung legte ich Ziele und Hypothesen fest. Ich schuf den anonymen Fragebogen mit offenen und geschlossenen Fragen. Die Befragten konnten aus mehreren Möglichkeiten auswählen (Möglichkeit 1: a; b; c; oder d / Möglichkeit 2: ja oder nein). Bei den offenen Fragen konnten die Studenten und Lehrer ihre eigenen Meinungen äußern. Bei den Fragen 1 – 4 und 9 - 13 war nur jeweils eine Antwort möglich. Die offenen Fragen waren 7 und 8. Mehrere Antworten konnten die Befragten bei den Fragen 5 und 6 ankreuzen.

Ziel meiner Erkundigung ist festzustellen, ob die kommunikativen Spiele allgemein im Unterricht benutzt werden oder ob sie mehr bei Studenten oder bei Lehrern verwendet werden. Außerdem soll festgestellt werden aus welchem Zweck die Lehrer / Studenten Spiele im FSU die kommunikativen Spiele benutzen.

Das nächste Ziel soll bestimmen, welche Spiele für die Entwicklung der Kommunikation die Lehrer / Studenten im FSU einsetzen.

Das bedeutet die Gründe aufzuzeigen, warum sie die Spiele in den Unterricht einsetzen. Lohnt sich die Mühe der Grundschullehrer die Spiele vorzubereiten? Gibt es viele Literatur, die auf die Spiele im FSU orientiert ist?

Der Fragebogen beinhaltet dreizehn Fragen, die zur Erfüllung meiner Ziele führen sollen:

- Die ersten drei Fragen untersuchen das Alter, die Dauer der pädagogischen Tätigkeit und die Verwendung des Spiels im FSU.
- Die Fragen 4 - 6 sollen erörtern, wie oft Spiele im Unterricht benutzt werden, warum sie im Unterricht verwendet werden und welche Quellen der Literatur bei den Lehrern und Studenten beliebt sind.
- Die Fragen 7 und 8 sind offene Fragen. Sie untersuchen welche kommunikativen Spiele die Lehrer / Studenten im Unterricht benutzen und begründen den Sinn der Verwendung des Spiels im FSU.
- Die Fragen 9 - 13 sollen feststellen, ob diese Aktivitäten den Erfolg bei den Kindern haben, ob sich die Vorbereitung des Spieles für die Kinder lohnen, wie lange eine solche Vorbereitung dauert und ob es genug Literatur mit den Spielen im FSU gibt.

### **Formulierung der Hypothesen:**

- **Die Verwendung, die Häufigkeit der Benutzung, der Zweck**

**H 1:** Es gibt Studenten und Lehrer, die die kommunikativen Spiele im FSU gar nicht benutzen.

**H 2:** Die Lehrer benutzen die Spiele im Unterricht weniger als die Studenten.

**H 3:** Der Zweck der Verwendung des Spiels ist unterschiedlicher bei den Lehrern als bei den Studenten.

- **Quellen der Literatur, Dauer der Vorbereitung, Belohnung von den Schülern**

**H4:** Die Lehrer nutzen mehr die üblichen Quellen der Literatur wie Bücher aus, als die Studenten, die mehr Internet benutzen.

**H 5:** Den Studenten dauert die Vorbereitung des Spiels länger als den Lehrern.

**H 6:** Die Lehrer sind skeptischer zu den Schülern, als umgekehrt.

**H 7:** Die Lehrer und Studenten vermissen die Literatur, die auf die kommunikativen Spiele im FSU orientiert ist.

- **Beispiele des Spiels, Vorteile des Spiels**

**H 8:** Ich behaupte, dass die Lehrer lieber die kommunikativen Spiele haben, die sie im Unterricht öfter verwenden können.

**H 9:** Die Lehrer sehen den Sinn in der Verwendung des kommunikativen Spiels im FSU. Der Grund liegt in der Entwicklung der Sprache durch die spielerische Form.

### **8.3 Die Forschungsgruppe**

Den Fragebogen haben zwanzig Lehrer und zwanzig Studenten ausgefüllt.

Daraus sind zwei Forschungsgruppen entstanden.

Die erste Forschungsgruppe bilden die Lehrer des Fremdsprachenunterrichts. Die Lehrer üben ihre Tätigkeit in Hradec Králové aus. Sie unterrichten an verschiedenen Grundschulen. Die Lehrer, die mit mir zusammenarbeiteten, unterrichten an den Grundschulen Bezručova, Zalabí, Sever, Jih und Jiráskova.

Ihr Alter erstreckt sich von 20 – 60 Jahren.

Die Studenten, der Palacky Universität in Olomouc, bilden die zweite Forschungsgruppe. Ihr Alter ist von 20 – 29 Jahre. Folgende Tabelle zeigt das Alter und der Anzahl der teilgenommenen Lehrern und Studenten.

	Lehreranzahl	Studentenanzahl
Alter		
20 – 29	6	20
30 – 39	9	0
40 – 60	5	0
60 – mehr	0	0
Gesamtzahl	20	20

Aus dieser Tabellenübersicht erkennt man, dass die meisten Lehrer das Alter von 30 –39 Jahren besitzen. Außerdem sind sechs Lehrer jünger als 30 Jahre und 5 Lehrer sind älter als 30 Jahre.

Die Studenten bilden die gleichförmige Gruppe.

## 9 Auswertung der Ergebnisse

Ziel der Auswertung ist es, meinen Fragebogen zu analysieren, die Hypothesen zu bestätigen oder gegebenenfalls zu widerlegen und Möglichkeiten/Handlungsempfehlungen aufzuzeigen um die erwähnten Ziele zu erfüllen.

### 9.1 Die Verwendung, die Häufigkeit der Benutzung, der Zweck

#### Erste Hypothese

**H 1:** Es gibt Studenten und Lehrer, die die kommunikativen Spiele im FSU gar nicht benutzen.

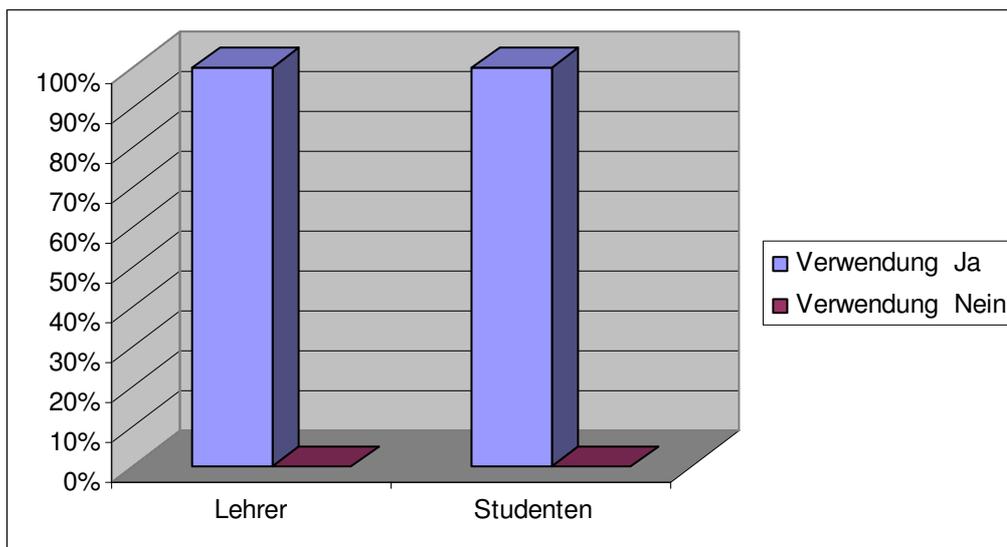
**F3** (Frage Nr.3): *Benutzen Sie die Spiele im FSU?*

a. ja

b. nein

	Verwendung	
	Ja	Nein
Lehrer	100%	0%
Studenten	100%	0%

**Grafik 1**



Diese Hypothese wurde vollkommen widerlegt. Alle befragten Lehrer und Studenten antworteten, dass sie die kommunikativen Spiele im FSU benutzen und finden ihre Verwendung wichtig.

## Zweite Hypothese

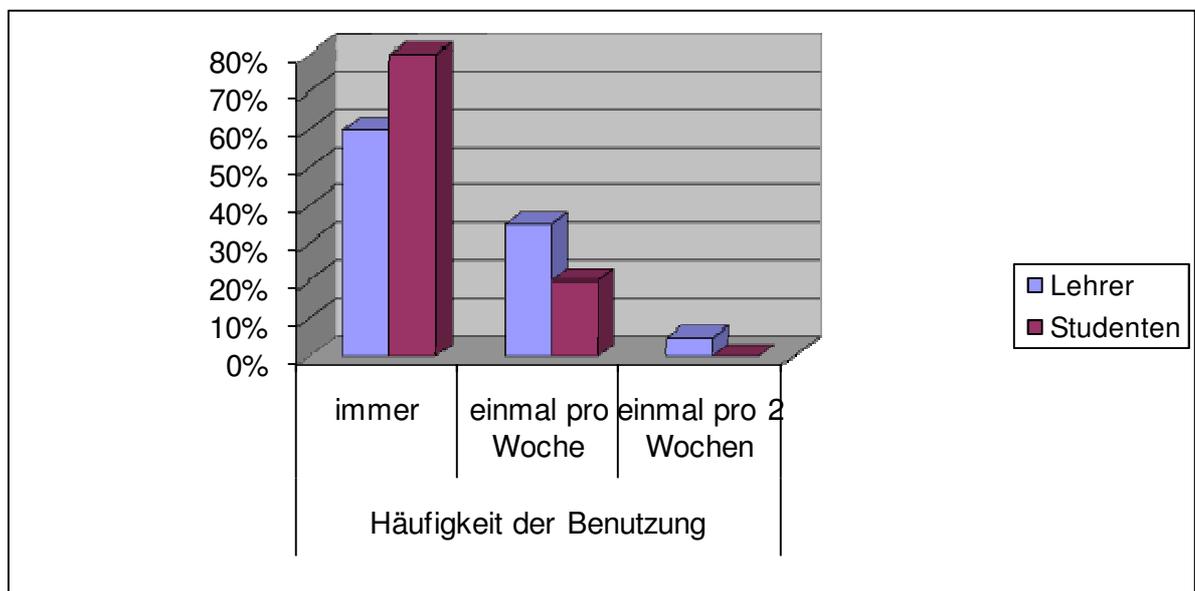
**H 2:** Die Lehrer benutzen die Spiele im Unterricht weniger als die Studenten.

**F 4:** *Wie oft benutzen Sie die Spiele im Unterricht?*

- a. *immer*
- b. *einmal pro Woche*
- c. *einmal pro zwei Wochen*
- d. *einmal pro Monat*

	Häufigkeit der Benutzung				Durchschnitt	Median	Modus
	immer	einmal pro Woche	einmal pro zwei Wochen	einmal pro Monat			
<b>Lehrer</b>	60%	35%	5%	0	5	5	5
<b>Studenten</b>	80%	20%	0%	0	5	2	2

Grafik 2



Der Graph zeigt, dass um 20% der Lehrer weniger die Spiele immer im Unterricht benutzen als Studenten. 80% der Studenten kreuzten an, dass sie mit den Spielen immer im FSU arbeiten.

Die Hypothese wurde teilweise bestätigt.

### Dritte Hypothese

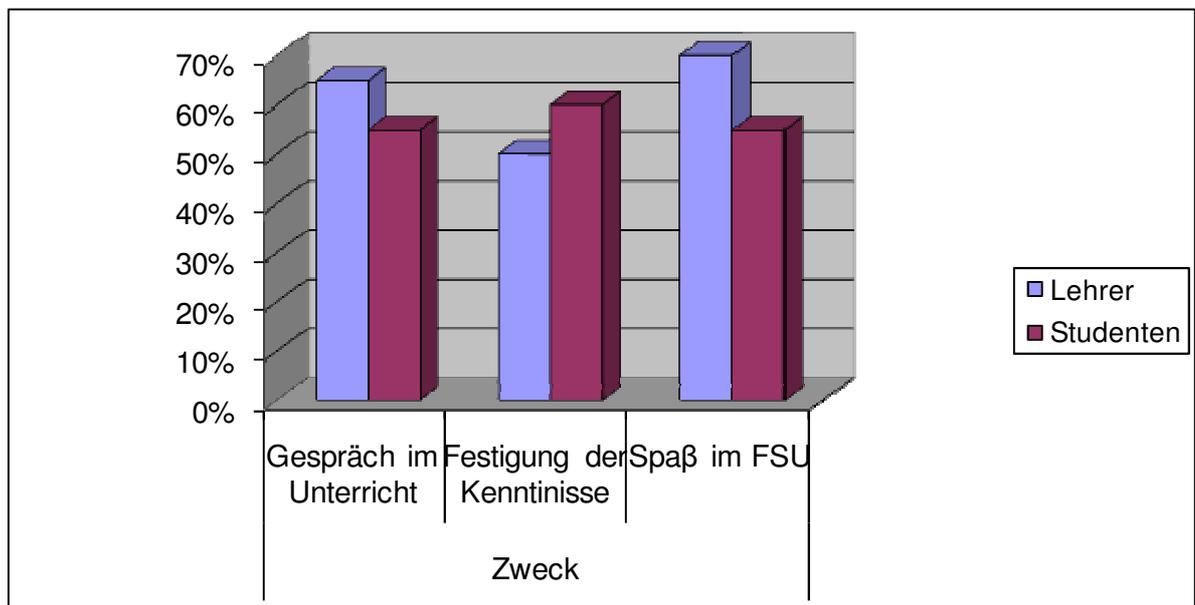
**H 3:** Der Zweck der Verwendung des Spiels ist anders als bei den Studenten.

**F 5:** Zu welchem Zweck benutzen Sie die Spiele?

- a. Gespräch im Unterricht
- b. Festigung der Kenntnisse
- c. Spaß im Unterricht

	Zweck					
	Gespräch im Unterricht	Festigung der Kenntnisse	Spaß im FSU	Durchschnitt	Median	Modus
Lehrer	65%	50%	70%	12,3	13	13
Studenten	55%	60%	55%	11,3	11	11

Grafik 3



Der Zweck der Benutzung des Spiels im Unterricht ist bei beiden Gruppen fast ähnlich. 65% der Lehrer benutzen die Spiele wegen der Kommunikation im Unterricht. Nur um 10% weniger Studenten sind der gleichen Meinung.

50% der Lehrer verwenden die kommunikativen Spiele zur Festigung der Kenntnisse und 70% als reinen Spaßfaktor.

Um 10% häufiger als die Lehrer verwenden Studenten die Spiele für die Festigung der Kenntnisse und nur 55% sehen Spiele als reine Unterhaltung bzw. Spaß.

Durch die geringen Abweichung wurde diese Hypothese widerlegt.

## 9.2 Quellen der Literatur, Dauer der Vorbereitung, Belohnung von den Schülern

### Vierte Hypothese

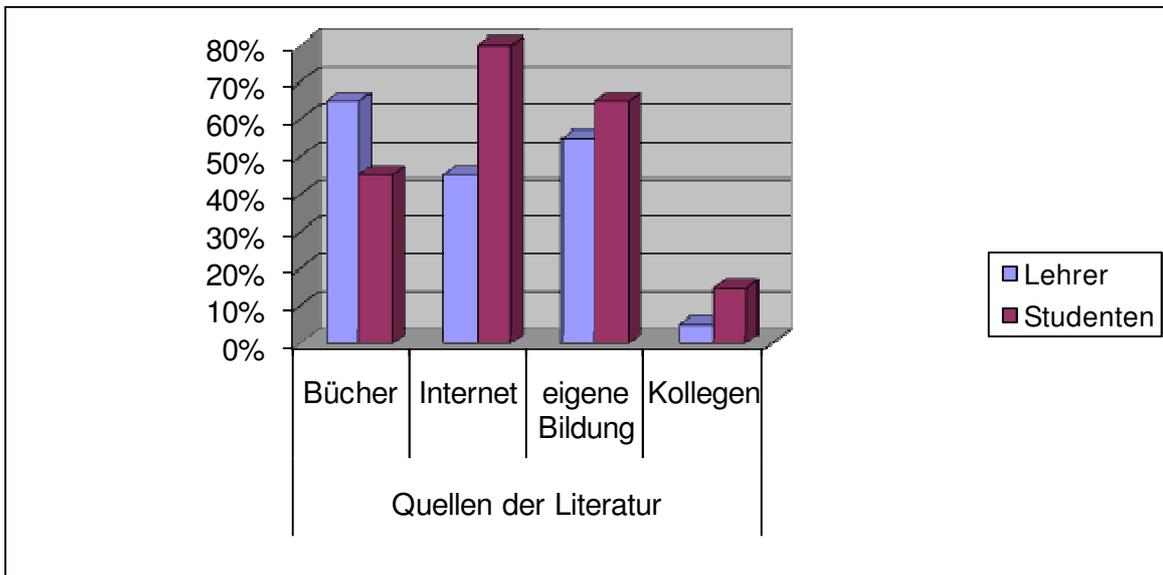
**H 4:** Die Lehrer nutzen öfter die üblichen Quellen der Literatur aus (wie sind z. B. Bücher) als die Studenten, die Mehr Internet benutzen.

**F 6:** *Wo finden Sie die Spiele?*

- in Büchern*
- am Internet*
- Ich denke sie selbst aus.*
- von Kollegen*

	Quellen der Literatur				Durchschnitt	Median	Modus
	Bücher	Internet	Eigene Bildung	Kollegen			
Lehrer	65%	45%	55%	5%	10	10	5
Studenten	45%	80%	65%	15%	10,25	11	10

Grafik 4



Anhand der Grafik können wir sehen, dass die Bücher als Quelle der Literatur öfter den Lehrern dienen. 55% der Lehrer kreuzten an, dass sie die Spiele selbst ausdenken.

80% der Studenten recherchieren im Internet, das bedeutet damit dies 35% mehr sind als dies bei den Lehrern der Fall ist. 65% der Studenten kreuzten an, dass sie die Spiele selbst ausdenken. Damit wurde die die Hypothese bestätigt.

## Fünfte Hypothese

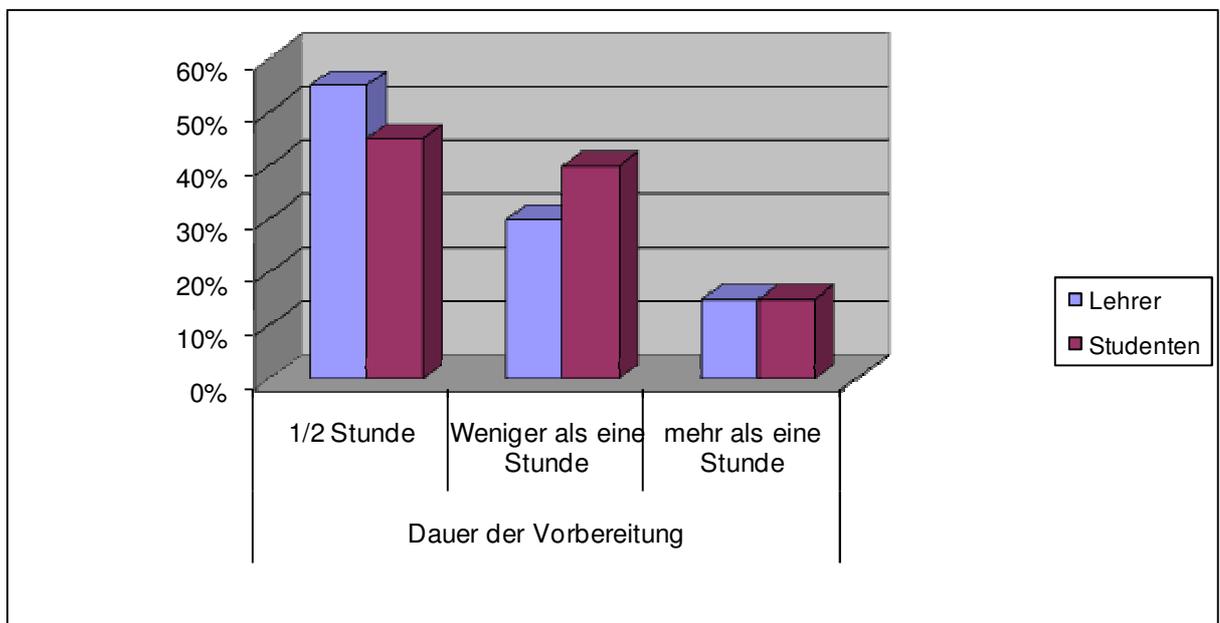
**H 5:** Den Studenten dauert die Vorbereitung des Spiels länger als den Lehrern.

**F 11:** *Wie lange dauert die Vorbereitung des Spiels?*

- a. *halbe Stunde*
- b. *weniger als eine Stunde*
- c. *mehr als eine Stunde*

	Dauer der Vorbereitung					
	½ Stunde	Weniger als eine Stunde	Mehr als eine Stunde	Durchschnitt	Median	Modus
Lehrer	55%	30%	15%	6,7	6	6
Studenten	45%	40%	15%	6,7	8	8

**Grafik 5**



Der Unterschied zwischen den Lehrer und Studenten beträgt nur 10%.

Ungefähr die Hälfte der Lehrer (55%) kreuzten an, dass die Vorbereitung eine halbe Stunde dauert. Genau 10% weniger der Studenten bereiten das Spiel so lange wie die Lehrer vor.

Bei einer Zeit von mehr als einer Stunde Vorbereitung, sind sich beide befragten Gruppen einig (15%). Aus diesen Informationen folgt, dass die Hypothese bestätigt werden kann.

## Sechste Hypothese

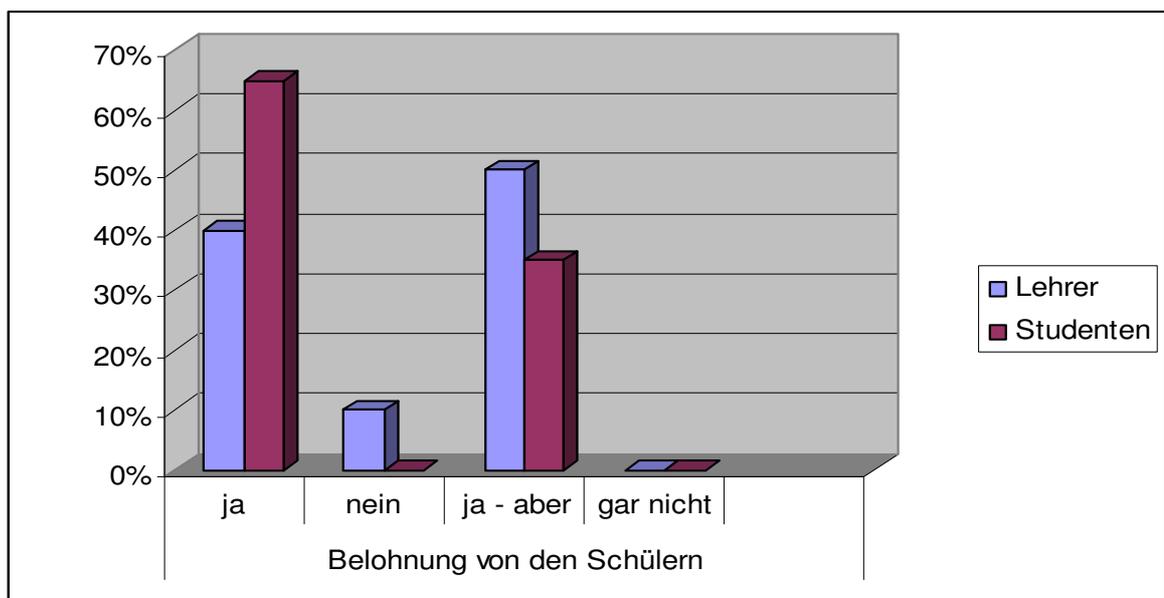
**H 6:** Die Lehrer sind mehr skeptisch zu den Schülern als die Studenten.

**F 12:** *Lohnt sich die Zeit, die Sie der Vorbereitung widmen?*

- Ja, die Schüler schätzen meine Arbeit.*
- Nein, die Schüler schätzen gar nichts.*
- Ja, aber die Mitarbeit der Schüler könnte besser sein.*
- Nein, keine Spiele werde ich mehr vorbereiten.*

	Belohnung von den Schülern						
	ja	Nein	ja aber	– gar nicht	Durchschnitt	Median	Modus
Lehrer	40%	10%	50%	0%	5	5	5
Studenten	65%	0%	35%	0%	5	7	7

**Grafik 6**



40% der Lehrer denken, dass die Schüler ihre Arbeit schätzen. Nur 10% der Lehrer widersprechen. Sie denken, dass die Bildung der Aktivitäten/ihre Unterrichtsvorbereitungen für die Schüler gar nicht lohnenswert sind. Die Hälfte der Lehrer ist mit der Reaktion der Schüler zufrieden, aber sie kreuzten an, dass die Mitarbeit der Schüler besser sein könnte.

Die Mehrheit der Studenten – 65% - ist der Meinung, dass sie die Arbeit der Lehrer achten. Niemand antwortete, dass sich die Mühe gar nicht lohnt.

Auch diese Hypothese wurde bestätigt.

### Siebte Hypothese

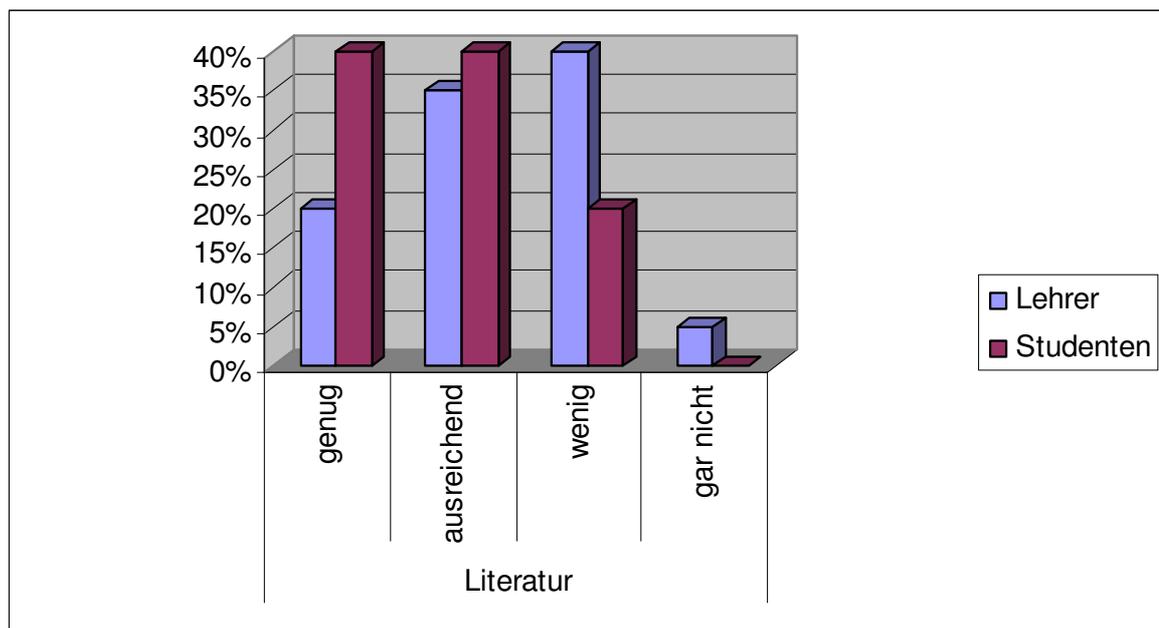
**H 7:** Die Lehrer und Studenten vermissen die Literatur, die auf die kommunikativen Spiele im FSU orientiert ist.

**F 13:** *Gibt es genug Literatur, die sich mit den Spielen beschäftigt?*

- a. *Ja, es gibt genug Literatur.*
- b. *Es gibt ganz genug Literatur.*
- c. *Es gibt wenig Liteatur.*
- d. *Literatur fehlt.*

	Literatur						
	genug	ausreichend	Whig	Gar nicht	Durchschnitt	Median	Modus
Lehrer	20%	35%	40%	5%	5	5	5
Studenten	40%	40%	20%	0%	5	5	5

**Grafik 7**



Wenn wir die Gruppen getrennt auswerten, können wir sehen, dass 20% der Lehrer die Literatur als genügend finden. Der gleichen Meinung sind 40% der Studenten. Die Antwort „ausreichend“ stimmten 35% der Lehrer und 40% der Studenten zu.

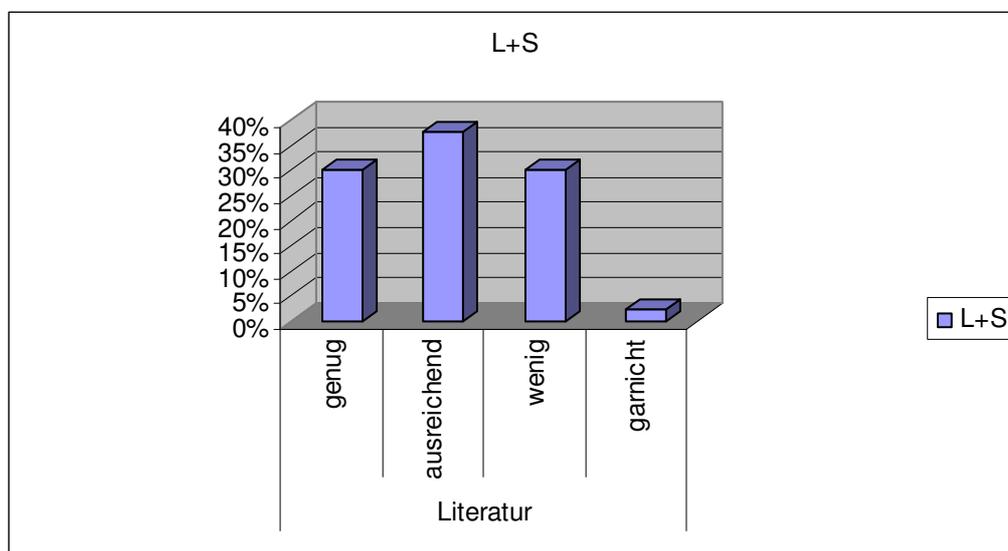
Etwa 1/4 der Studenten sind der Ansicht, dass es zu wenig Literatur gibt (20%). Dies bestätigten auch die Lehrer, in dem sie mit 40%, die vorhandene Literatur als zu wenig einstufen.

Für die Beantwortung der Hypothese müssen wir die beiden Gruppen zusammen analysieren.

Die bereits erwähnte Tabelle und Grafik zeigten die Ergebnisse, aufgeschlüsselt in Lehrer und Studenten. Die unten aufgeführte Tabelle und Grafik soll die Summe beider Gruppen zeigen:

	Literatur						
	genug	ausreichend	wenig	garnicht	durchschnitt	median	Modus
L+S	30%	37,5%	30%	2,5%	10	12	12

**Grafik 8**



Durch diese Grafik kann verdeutlicht werden, dass Studenten und Lehrer im Durchschnitt recht zufrieden mit der Anzahl der Literatur ist. Insgesamt 37,5% der Lehrer und Studenten kreuzten die Antwort ausreichend an.

Die Antworten „genug“ und „wenig“ kreuzten 30% der Befragten an.  
Nur 3,5% der Fragenden finden die Literatur mangelhaft.  
Diese Hypothese wurde demnach widerlegt.

### ***9.3 Beispiele des Spiels, Vorteile des Spiels***

#### **Achte Hypothese**

**H 8:** Ich behaupte, dass die Lehrer lieber kommunikative Spiele haben, die sie im Unterricht öfter verwenden können.

Alle Lehrer und Studenten schrieben ein beliebiges Spiel in den Fragebogen rein. Daraus folgt, dass diese Hypothese bestätigt wurde.

Unter anderem wurden folgende Arten von beliebten Spielen bei Lehrern und Studenten erwähnt:

- Nullen und Kreuzchen
- Rollenspiele
- Wortfußball
- Wer ist das?
- Kofferspiel
- Riskuj

Außerdem führten die Lehrer noch folgende Spiele hinzu:

- Schiffe versenken
- Schlange
- Fragebogen

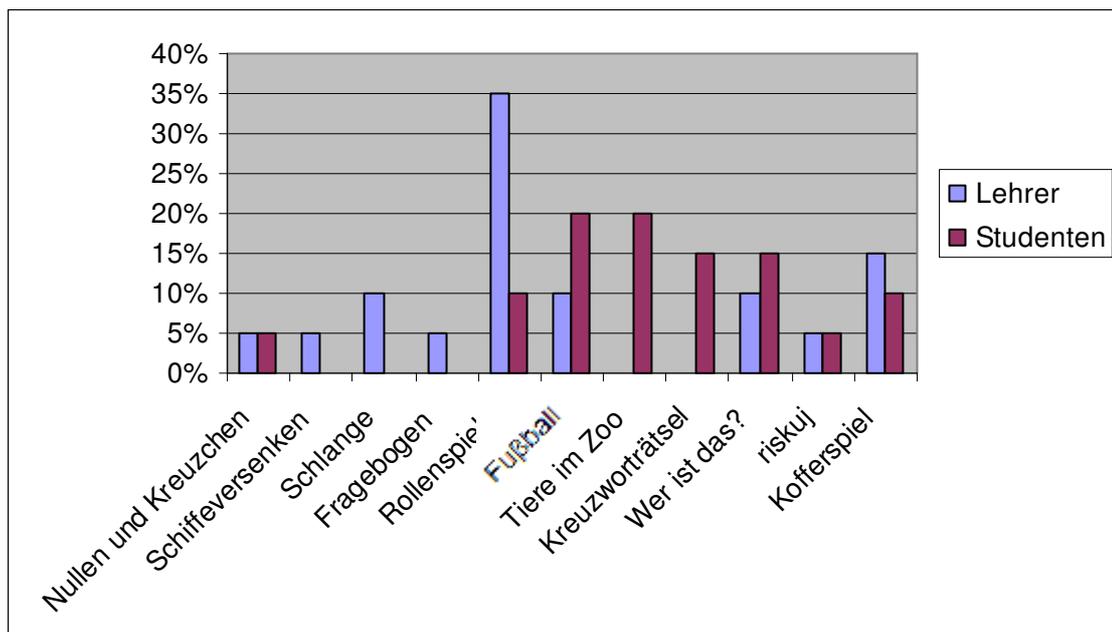
Bei den Studenten wurden weiterhin aufgeführt:

- Trimino
- Tiere im Zoo
- Kreuzworträtsel

Die angehende Tabelle zeigt, wie oft jedes Spiel bei den Studenten und Lehrern im Fragebogen auftritt. Die Grafik demonstriert die prozentuelle Darstellung:

Spiele	Lehrer	Studenten
Nullen und Kreuzchen	1	1
Schiffversenken	1	0
Schlange	2	0
Fragebogen	1	0
Rollenspiele	7	2
Fußball	2	4
Tiere im Zoo	0	4
Kreuzworträtsel	0	3
Wer ist das?	2	3
Riskuj	1	1
Kofferspiel	3	2

**Grafik 9**

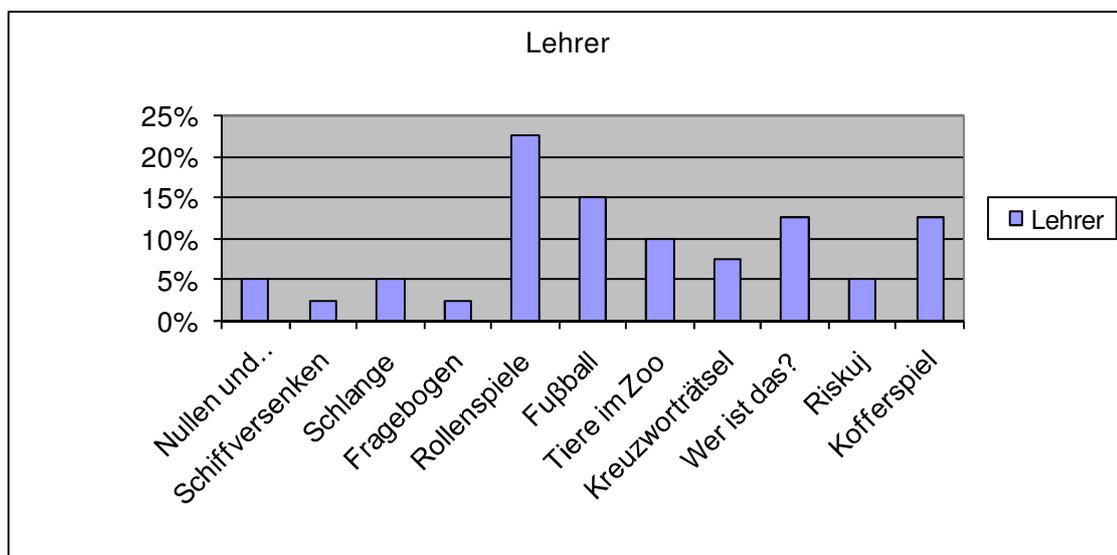


Aus der Grafik sehen wir, dass die Lehrer am liebsten die Rollenspiele im FSU benutzen. Im Vergleich dazu haben die Studenten auf den ersten Blick kein auffällig beliebtes Spiel. Am häufigsten gaben die Studenten als beliebteste Spiel Fußball und Tiere im Zoo an.

Welches Spiel das beliebteste von beiden Gruppen ist, soll folgende Tabelle und Grafik zeigen:

Spiele	L + S
Nullen und Kreuzchen	2
Schiffversenken	1
Schlange	2
Fragebogen	1
Rollenspiele	9
Fußball	6
Tiere im Zoo	4
Kreuzworträtsel	3
Wer ist das?	5
Riskuj	2
Kofferspiel	5

Grafik 10



Hieraus ist auf die Frage: „ Welche Spiele die Lehrer / Studenten im FSU gerne benutzen, deutlich die Antwort ersichtlich.

Mehr als 20% gaben an, dass sie am liebsten Rollenspiele mit den Kindern spielen.

An der zweiten Stelle steht Wortfußball mit 15%. Das Kofferspiel und das Spiel „Wer ist das?“ stehen mit 12,5% an der dritten Stelle der beliebtesten Spiele. Auf den letzten Platz stehen mit 2,5% Spiele Schiffe versenken und Fragebogen.

## **Neunte Hypothese**

**H 9:** Die Lehrer sehen den Sinn in der Verwendung des kommunikativen Spiels im FSU. Der Grund liegt in der Entwicklung der Sprache durch die spielerische Form.

Alle Lehrer / Studenten stimmten zu, dass die Verwendung der kommunikativen Spiele im FSU sinnvoll ist. Aus diesem Grund können wir sagen, dass der erste Teil der Hypothese bestätigt wurde.

Bei dem zweiten Teil, muss ich ein paar Gründe, warum sich das die Lehrer / Studenten denken, bekanntmachen.

Bei den Studenten überwiegen folgende Meinungen:

- bessere Befestigungen der Kenntnisse
- der Unterricht ist interessanter
- das Spiel fördert die Aktivität bei den Kindern
- die Schüler haben mehr Spaß im Unterricht
- diese Form des Unterrichts motiviert die Schüler
- das Spiel baut die Scheu bei den Schülern ab
- auch die verschlossenen Schüler machen mit
- die Schüler merken sich besser den grammatikalischen Vorgang
- die Spiele entwickeln die Kreativität bei den Schülern

Die Lehrer sprechen über diese Gründe:

- die Kinder lernen unwissentlich
- der Unterricht ist angenehmer
- die Schüler reagieren spontan
- Spiel ist eine der effektivsten Formen des Lehrens
- Spiele unterstützen positive Beziehung zu der Sprache und zum Lehrstoff

Kommunikation ist grundlegende Festigkeit, die die Schüler beherrschen sollten. Spiel ist eines der natürlichen Lösungen für ihre Entwicklung.

Spiele üben die sprachlichen Kompetenzen

Spiele bereiten die Schüler auf die alltäglichen Kommunikation vor

durch Spiele probieren die Schüler allein zu kommunizieren und sich zu äußern

das Lernen durch das Spiel ist echter als „klassischer“ Unterricht

alle Schüler nehmen am Unterricht teil

der Unterricht ist abwechslungsreicher

Wenn wir die Argumente der Lehrer und Studenten vergleichen, kommen wir zum Ergebnis, dass sie bei beiden Gruppen ähnlich sind.

Studenten und ebenso die Lehrer sehen den Sinn der Verwendung des Spiels in ihren bunten Möglichkeiten.

Das Spiel im Unterricht kann man nicht nur als Mittel der Unterhaltung benutzen, sondern auch als Mittel der Bildung. Durch das Spiel entwickelt man spontane Kommunikation. Die Schüler merken nicht, dass sie lernen und entwickeln die Fremdsprache in der Form, die die Kinder unterhält. Spiele fördern Kreativität und Selbstständigkeit der Kinder. Des Weiteren werden die Kinder mit Hilfe des Spiels in den Unterricht einbezogen, und dies auch mit den Kindern, die normalerweise nicht im Unterricht kommunizieren. Nach allen aufgeführten Argumenten und Ergebnissen können wir sagen, dass auch der zweite Teil der Hypothese bestätigt werden kann.

## 10 Zusammenfassung

Manche Hypothesen wurden bestätigt aber es mussten auch einige widerlegt werden. Die unten aufgeführte Tabelle soll uns noch einmal eine bessere Übersicht der Ergebnisse geben:

<b>H1</b>	<b>widerlegt</b>
<b>H2</b>	bestätigt
<b>H3</b>	<b>widerlegt</b>
<b>H4</b>	bestätigt
<b>H5</b>	bestätigt
<b>H6</b>	bestätigt
<b>H7</b>	<b>widerlegt</b>
<b>H8</b>	bestätigt
<b>H9</b>	bestätigt

Erste, dritte und siebte Hypothesen wurden widerlegt, alle anderen konnten bestätigt werden.

Meine Untersuchung hat gezeigt, dass beide Gruppen die kommunikativen Spiele im Unterricht verwenden. Die Studenten setzen sie jedoch öfter als die Lehrer ein. Außerdem ist es nicht wahr, dass der Zweck der Verwendung bei den Gruppen anders ist. Sie benutzen die Spiele nicht nur für die Kommunikation und Festigung der Kenntnisse, sondern auch für den Spaß im Unterricht. Es wurde bestätigt, dass die Lehrer mehr die „traditionellen“ Quellen ausnutzen, als die Studenten die als Quelle das Internet verwenden.

Des Weiteren zeigte die Untersuchung auch, dass die Lehrer skeptischer zu den Schülern sind als die Studenten zu den Lehrern. Einigkeit besteht darüber, dass es genug Literatur mit Spielen gibt.

Am liebsten werden die Rollenspiele im Unterricht verwendet, am wenigsten (von den erwähnten Spielen) Schiffe versenken und Fragebogen.

Die Studenten und Lehrer benutzen die Spiele im Unterricht nicht nur wegen der Entwicklung der Kenntnisse, sondern auch wegen der Entwicklung der Persönlichkeit der Kinder.

Nach der Forschung kann man sagen, dass alle festgelegten Ziele erfüllt wurden.

## Literaturverzeichnis

- Bausch/ Cristin Hüllen/ Krumm (Hrsg.) *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Francke Verlag, 1991. ISBN 3-7720-1788-6
- Choděra, R. *Didaktika cizích jazyků na přelomu staletí*. Rudná u Prahy: Editpress, 2001. ISBN 80-238-7482-9
- Choděra, R. *Výuka cizích jazyků na přelomu století (II)*. Rudná u Prahy: Ostravská univerzita Ostrava, 2000. ISBN 80-7042-157-6
- Dauvillier, Ch., Lévy – Hilletich, D. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut, 2004. ISBN 3-468-49646-X
- Dreke, M., Lind, W. *Wechselspiel*. Berlin: Langenscheidt KG, 1986. ISBN 3-468-49994-9
- Drosdowski, G., Köster, R., Müller, W. & Scholze-Stubenrecht, W. *Duden. Das Fremdwörterbuch*. Mannheim: Bibliographisches Institut, 1982.
- Gavor, P. Pravidlá komunikáte učitel'- žiaci na ZŠ. *Pedagogika*, roč. 38, 1988, č. 2, s. 177-189
- Grecmanová, H. s kol. *Obecná pedagogika I*. Olomouc: HANEX, 2002. ISBN 80-85783-20-7
- Hanšpachová, J. *Němčina plná her*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-109-3
- Houška, T.: *Škola hrou*, Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 80-900704-7-7
- Jung, L. *99 Stichwörter zum Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Hueber, 2001. ISBN 3-19-007438-0
- Koten, T. *Škola? V pohodě!*. Most: Hněvín, 2006. ISBN 80-86654-18-4
- Leont'jev, A.N. *Činnost, vědomí a osobnost*. Praha, SPN 1978
- LeMar, B. *Kommunikative Kompetenz*, Berlin/Heidelberg: Springer-Verlag, 1997.
- Lohfert, W. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning : M.Hueber, 1993. ISBN 3-19-001363-2
- Maňák, J. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003 ISBN 80-7315-039-5
- Nelešovská, A. *Pedagogická komunikace v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-0738-1
- Obst, O. *Školní didaktika*. Praha: Portál 2002. ISBN 80-7178-253-X

- Průcha, J. *Učitel*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-621-7
- Průcha, J. *Moderní pedagogika*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-047-X
- Samsonová, C. *333 nápadů pro NĚMČINU*. Praha: Portál, 1997.  
ISBN 80-7178-130-4
- Skalková, J. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-33-1
- Skalková, J. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1821-7
- Sier, A. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Frankfurt am Main: Cornelsen Verlag 1981. ISBN 3-589-20781-7
- Šikulová, R. a kol. *Od klíčových kompetencí učitele ke klíčovým kompetencím žáka*. Most, 2008. ISBN 978-80-7414-004-4
- Šikulová, R. *Pohádkové příběhy k zábavě i k učení*. Praha: Grada, 2006.  
ISBN 978-80-247-1361-8
- Šturma, J. *K problematice popisu a třídění didaktických dovedností*.  
Praha: UK OBIS PF
- Zelinová, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007 ISBN 978-80-7367-197-6
- Valach, M. *Poslání učitele pro 21. století*. Brno: Paido, 1998.
- Vališová, A. a kol. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007.  
ISBN 978-80-247-1734-0
- Výzkumný ústav pedagogický v Praze: *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2005. ISBN 80-87000-02-1

Die Verbesserung der Kommunikation im Unterricht. [online].[zitiert am 13.3. 2009 ]. Zu finden auf WWW:

<http://arbeitsblaetter.stangltaller.at/KOMMUNIKATION/KommUnterricht.shtml>

Handlungsorientierender Unterricht. [online].[zitiert am 19.1. 2009]. Zu finden auf WWW:

[http://www.hueber.de/wiki99stichwoerter/index.php/Handlungsorientierter\\_Unterricht](http://www.hueber.de/wiki99stichwoerter/index.php/Handlungsorientierter_Unterricht)

Kommunikative Kompetenz. [online].[zitiert am 9.2. 2009]. Zu finden auf WWW: [http://de.wikipedia.org/wiki/Kommunikative\\_Kompetenz](http://de.wikipedia.org/wiki/Kommunikative_Kompetenz)

Lehr-Motivation im Unterricht. [online].[zitiert am 13.3. 2009 ]. Zu finden auf WWW:  
<http://www2.tu-berlin.de/~dibpaed/LVStiehl-EinfuehrungDidaktik/Motivation/Motivation-ALT.pdf>

Lernmotive und Lernmotivation. [online].[zitiert am 3.2. 2009]. Zu finden auf WWW: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/MOTIVATION/Lernmotivation.shtml>

Pictogramme für den Unterricht (Stundenplan) mit geistig Behinderten. [online].[zitiert am 21.2.2009].Zu funden auf WWW:  
[http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme\\_armin/arm in.htm](http://www.zum.de/Faecher/Sonder/BW/gb/texte/mat/piktogramme_armin/arm in.htm))

Spielen im Unterricht. [online].[zitiert am 3.3. 2009]. Zu finden auf WWW:  
<http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/04/wann.pdf>

Spiele im Fremdsprachenunterricht. [online].[zitiert am 11.3.]. Zu finden auf WWW: <http://ludolingua.de/wp-content/uploads/2007/03/kap5-spiele-im-fremdsprachenunterricht.pdf>

Spiele im Fremdsprachenunterricht. [online].[zitiert am 11.3.] Zu finden auf WWW: <http://ludolingua.de/spielen-im-unterricht/>

Thesen zur interkulturellen Landeskunde. [online].[zitiert am 3.2. 2009]. Zu finden auf WWW: <http://www.tu-dresden.de/sulifg/daf/thesekol.htm>

Unterrichtsformen.[online].[zitiert am 21.2.2009].Zu finden auf WWW:  
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LEHREN/Unterrichtsformen.shtml>

[online].[zitiert am 21.2.2009] Zu finden auf WWW: <http://www.4teachers.de/>

[online].[zitiert am 21.2.2009] Zu finden auf WWW: <http://fremdsprache-deutsch.de/>

[online].[zitiert am 21.2.2009] Zu finden auf WWW:  
<http://www.webgerman.com/>



## **Anhang**

## **ANHANGVERZEICHNIS**

- Anhang 1: Vorlage zum Spiel - Schwarzer Petr
- Anhang 2: Vorlage zum Spiel - Nullen und Kreuzchen
- Anhang 3: Dotazník/ Der Fragebogen

**Anhang 1**  
**Vorlage zum Spiel : Schwarzer Peter**

Er kennt	Er hat gekannt.	Er bringt heraus.	Er hat herausgebracht.
Er ist gelaufen.	Er läuft.	Er hat gelesen.	Er liest.
Er fährt.	Er ist gefahren.	Er hat gegessen.	Er isst.
Er sprint.	Er hat gesprochen.	Er vergisst.	Er hat vergessen.
Er bekommt.	Er hat bekommen.	Er steht auf.	Er ist aufgestanden.
Er hat hinggebracht.	Er bringt hin.	Er steht.	Er hat gestanden.
Er kommt.	Er ist gekommen.	Er geht.	Er ist gegangen.
Er bringt heraus.	Er hat herausgebracht.	Er schwimmt.	Er ist/hat geschwommen.
		„Schwarzer Peter“ ☺	

## **Anhang 2**

### **Vorlage zum Spiel: Nullen und Kreuzchen**

	1	2	3
A	Ich schreibe	sie lernet nicht	Wir gehen
B	Sie sind	du fragst	ich bin
C	ihr habt keine	wir kommen	du hast

### Anhang 3 Dotazník/ Der Fragebogen

1. Kolik je Vám let? / *Wie alt sind Sie?*
  - a. 20-29
  - b. 30-39
  - c. 40-60
  - d. 60 a víc / *mehr*
  
2. Jak dlouho se věnujete pedagogické činnosti? / *Wie lange unterrichten Sie?*
  - a. 0-5 let
  - b. 6-15let
  - c. 16 let a více / *und mehr*
  
3. Používáte hry v hodinách cizích jazyků? / *Benutzen Sie die Spiele im FSU?*
  - a. ano/ *ja*
  - b. ne/ *nein*
  
4. Jak často hry používáte? / *Wie oft benutzen Sie die Spiele im Unterricht?*
  - a. neustále / *immer*
  - b. jednou týdně / *einmal pro Woche*
  - c. jednou za čtrnáct dnů / *einmal pro zwei Wochen*
  - d. jednou za měsíc / *einmal pro Monat*
  
5. Za jakým účelem je používáte?/ *Für welchen Sinn benutzen Sie die Spiele?*
  - a. pro rozmluvení žáků / *Gespräch im Unterricht*
  - b. pro upevnění znalostí žáků / *Festigung der Kenntnisse*
  - c. pro zpestření v hodině / *Spaß im Unterricht*
  
6. Kde si hry vyhledáváte?/ *Wo finden Sie die Spiele?*
  - a. z knih / *in Büchern*
  - b. na internetu / *am Internet*
  - c. vymyslím je / *ich denke sie selbst aus*
  - d. od kolegů / *von Kollegen*
  
7. Jaká je vaše oblíbená hra k podpoření rozvoje komunikace u žáků?  
*Welche Kommunikativen Spiele sind bei ihnen beliebt?*
  
8. Myslíte si, že má smysl používat v hodinách hry k rozvíjení komunikace u žáků?

*Glauben Sie, dass das einen Sinn hat, die Kommunikativen Spiele im Unterricht zu benutzen?*

- a. ano/ *ja*
- b. ne/ *nein*

*Proč?(zdůvodněte) /Warum?(Begründen Sie)*

9. *Baví tyto aktivity žáky? Machen diese Aktivitäten Spaß?*

- a. ano /*ja*
- b. ne/ *nein*

10. *Myslíte si, že hry pro rozvoj komunikace dávají dětem více, než běžná konverzace?*

*Glauben Sie, dass die Kommunikativen Spiele mehr bringen, als die gewöhnliche Konversation?*

- a. ano/ *ja*
- b. ne/ *nein*

11. *Jak dlouho trvá příprava hry? / Wie lange dauert die Vorbereitung des Spiels?*

- a. půl hodiny/ *halbe Stunde*
- b. méně než hodinu/ *weniger als eine Stunde*
- c. více než hodinu/ *mehr als eine Stunde*

12. *Myslíte si, že se vyplatí čas věnovaný přípravě hry?*

*Lohnt sich die Zeit, die Sie der Vorbereitung widmen?*

- a. ano, žáci si mé práce váží/ *Ja, die Schüler schätzen meine Arbeit.*
- b. ne, žáci si ničeho neváží/ *Nein, die Schüler schätzen gar nichts.*
- c. ano, ale spolupráce žáků by mohla být lepší/ *Ja, aber die Mitarbeit der Schüler könnte besser sein.*
- d. ne, žádné hry už připravovat nebudu/ *Nein, keine Spiele werde ich mehr vorbereiten.*

13. *Myslíte si, že je snadné najít literaturu týkající se her rozvíjejících komunikační dovednosti žáků?*

*Gibt es genug Literatur, die sich mit den Spielen beschäftigt?*

- a. literatury je dost / *Ja, es gibt genug Literatur.*
- b. literatury je poměrně dost/ *Es gibt ganz genug Literatur.*
- c. literatury je málo / *Es gibt wenig Liteatur.*
- d. literatura chybí/ *Literatur fehlt.*

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Iva Rašková
<b>Katedra:</b>	Katedra německého jazyka
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Ivona Dömischová
<b>Rok obhajoby:</b>	2009

<b>Název práce:</b>	Komunikativní hry jako předpoklad k úspěchu v hodině německého jazyka
<b>Název v angličtině:</b>	Communicative games as a prerequisite to successful German language lessons
<b>Anotace práce:</b>	<p>Záměrem diplomové práce je popsat komunikativní hry jako důležitý aspekt ve výuce.</p> <p>Teoretická část práce podává informace o komunikaci, jak v obecné rovině, tak i v rovině výuky. Dále se zabývá osobností učitele, sociálními formami, komunikativní kompetencí a hrami ve výuce, se zaměřením na komunikativní hry.</p> <p>Výzkumná část diplomové práce zpracovává dotazník, který se zabývá použitím her ve výuce. Výzkum zjišťuje, zda jsou hry používány, jaké druhy her jsou ve výuce oblíbené a srovnává učitele a studenty v zařazení her do výuky.</p>
<b>Klíčová slova:</b>	Komunikace, klíčové kompetence, sociální formy, hry, motivace, komunikativní hry, dotazník, použití her ve výuce

<b>Anotace v angličtině:</b>	<p>The goal of the thesis is to describe communicative games as an important aspect within lessons. The theoretical part of the thesis informs about the communication in general and during the lessons. Furthermore the thesis is focusing on the personality of a teacher, social forms, communicative competencies and games during lessons, emphasizing the communicative games.</p> <p>The research part of the thesis interprets a questionnaire that is dealing with the application of the games during lessons. The research is questioning how the games are being used, what kind of games are favoured during the lessons and compares teachers and students in the preferences of the games during lessons.</p>
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	<p>communication, key competencies, social forms, games, motivation, communicative games, questionnaire, the usage of games during lessons</p>
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	<p>CD ROM</p>
<b>Rozsah práce:</b>	<p>70 s.</p>
<b>Jazyk práce:</b>	<p>Němčina</p>