

PALACKÝ-UNIVERSITÄT IN OLOMOUC

PÄDAGOGISCHE FAKULTÄT

Institut für Fremdsprachen

Diplomarbeit

Bc. Jitka Kasíková

**Didaktische Spiele als aktivierende Methode im  
Fremdsprachenunterricht**

Olmütz 2017

Betreuerin: PhDr. Ivona Dömischová, Ph.D.

### **Erklärung**

Ich erkläre hiermit, dass ich meine Diplomarbeit selbstständig verfasst habe und nur die im Literaturverzeichnis angegebenen Quellen benutzt habe.

In Olomütz, den 23. Juni 2017

.....  
Bc. Jitka Kasíková

## **Danksagung**

An dieser Stelle möchte ich mich ganz besonders bei Frau PhDr. Ivona Dömischová, Ph.D. für Ihre Unterstützung, Literaturhinweise und wertvollen Ratschläge bedanken. Großer Dank gehört auch allen befragten Lehrern und Schüler, die sich an der Forschung beteiligten.

# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	<b>7</b>
<b>I. DER THEORETISCHE TEIL</b> .....	<b>8</b>
<b>1. Methoden des Fremdsprachenunterrichts</b> .....	<b>8</b>
1.1 Begriffsdefinition .....	8
1.2 Einteilung der Unterrichtsmethoden .....	9
<b>1.2.1 Entwicklung der Methoden des Fremdsprachenunterrichts</b> .....	<b>9</b>
<b>1.2.2 Methoden des Unterrichts</b> .....	<b>15</b>
<b>2. Aktivierende Methoden</b> .....	<b>17</b>
2.1 Begriffsdefinition .....	17
2.2 Einteilung der aktivierenden Methoden .....	17
<b>3. Didaktisches Spiel</b> .....	<b>20</b>
3.1 Begriffsdefinition .....	20
3.2 Einteilung der didaktischen Spiele .....	22
3.3 Bedeutende Faktoren des Lernspiels .....	24
3.3.1 Motivation .....	24
3.3.2 Alter der Lernenden .....	26
3.3.3 Rolle des Lehrers während des Spiels .....	28
3.3.4 Rolle der Schüler während des Spiels .....	29
3.4 Realisierung des Spiels im Unterricht .....	30
3.4.1 Planung und Vorbereitung .....	30
3.4.2 Schülergliederung.....	31
3.4.3 Die Bewertung und Reflexion.....	32
3.4.4 Bedeutung des Lernspiels für Lernprozess .....	33
3.4.5 Nachteile der Lernspiele.....	34
<b>II. DER PRAKTISCHE TEIL</b> .....	<b>37</b>
<b>4. Die Hauptsache der Forschung</b> .....	<b>37</b>
4.1 Das Forschungsinstrument .....	37
4.2 Die Teilnehmer der Forschung.....	38
4.3 Die Hypothesen.....	38
<b>5. Auswertung der Fragebogenuntersuchung</b> .....	<b>39</b>
<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>51</b>
<b>Resümee</b> .....	<b>52</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....	<b>53</b>
<b>Graphenverzeichnis</b> .....	<b>54</b>

<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>55</b>
<b>Internetquellen .....</b>	<b>58</b>
<b>Annotation der Diplomarbeit.....</b>	<b>63</b>

## **Einleitung**

In häutigen Welt der modernen Technik, wo alles in unserer Umgebung elektronisch ist, ist schwieriger und schwieriger für den Lehrer die Aufmerksamkeit und Konzentration der Schüler zu behalten. Nach meinen Erfahrungen, nicht nur als die Schülerin, aber auch als die „Lehrerin“ während des Praktikum an der Universität, habe ich mich überzeugt, dass bei der Verwendung von didaktischen Spiele und spielerischen Aktivitäten im Unterricht waren die Unterrichtsstunden viel mehr unterhaltsam, und dazu wurden die motivierten Schüler mehr kooperativ. Und das ist Thema meiner Diplomarbeit, die sich mit den didaktischen Spielen im Unterricht beschäftigt.

Diese Diplomarbeit aber beschäftigt sich nicht nur mit den didaktischen Spielen, sondern auch mit der kurzen Einsicht in die Theorie der Unterrichtsmethoden allgemein. Das erste Kapitel des theoretischen Teils beschreibt zuerst den Begriff Methode. Danach wird kurz die historische Entwicklung der Fremdsprachenunterrichte beschreibt, und unterschiedliche Einstellungen zu diesen Methoden erklärt. Dieses Kapitel ist auch der Einteilung der klassischen Unterrichtsmethoden und Fremdsprachenmethoden gewidmet, und endet mit der kurzen Einleitung in die aktivierenden Methoden. Das zweite Kapitel, wie schon angedeutet wird, beschäftigt sich detaillierter mit den aktivierenden Methoden, ihrer Begriffsdefinition und Eingliederung.

Das dritte Kapitel beschäftigt sich schon mit dem Thema der didaktischen Spiele. Es wird erklärt, was das Spiel eigentlich bedeutet, und was ist ein Unterschied zwischen dem allgemeinen Spiel und dem didaktischen Spiel. In diesem Kapitel werden verschiedene Forme der Klassifizierung der didaktischen Spiele, als auch bedeutende Rolle der Motivation und des Alters der Schüler während des Spiels, erklärt. Bei den Rollen bleiben wir auch, wenn wir unterschiedliche Rolle des Schülers, als auch des Lehrers während der Lernspiele vergleichen werden. Das Kapitel beschäftigt sich folgend mit der praktischen Anwendung der didaktischen Spiele im Unterricht, und zum Schluss werden die Vorteile und Nachteile der Lernspiele im Unterricht beurteilt.

Der praktische Teil untersucht die reale Situation in dem Fremdsprachenunterricht, konkret in Englisch und Deutsch. Die Forschung in dem praktischen Teil versucht die Einstellung der Fremdsprachenlehrer zu den aktivierenden Methoden, in Bezug auf didaktische Spiele.

# I. DER THEORETISCHE TEIL

## 1. Methoden des Fremdsprachenunterrichts

### 1.1 Begriffsdefinition

Zuerst sollte der Begriff „*Methode*“ begrenzt werden. Es gibt viele Definitionen und jeder Autor definiert den Begriff unterschiedlich. Der Begriff „*Methode*“ kommt aus dem griechisch- lateinischen Wort „*methodos*“ und bedeutet „*Weg zu einem bestimmten Ziel.*“<sup>1</sup> Daneben definiert Duden diesen Begriff als „*auf einem Regelsystem aufbauendes Verfahren zur Erlangung von Erkenntnissen oder praktischen Ergebnissen*“, oder als „*Art und Weise eines Vorgehens.*“<sup>2</sup>

Im Zusammenhang mit dem Lehrprozesses definieren Janíková und Michels-McGovern den Begriff als „*ein planmäßiger Prozess zur Vermittlung von Lerninhalten zu verstehen.*“ Das kann in zwei Ebenen verstanden werden. „*Im engeren Sinne wird unter einer Methode das konkrete Vorgehen für das Lehren und Lernen verstanden, um ein bestimmtes Lernziel oder Teilziel zu erreichen. Im weiteren Sinne umfasst der Begriff die didaktisch-methodische Konzeption, die der Planung und Gestaltung solcher Unterrichtsprozesse zugrunde liegt.*“<sup>3</sup> Wenn man berücksichtigt, dass der Unterrichtsprozess nicht nur aus der Tätigkeit des Lehrers, aber auch aus der Lernaktivität der Schüler besteht, ist die Beziehung zwischen dem Lehrer und der Schüler, und ihre gegenseitige Interaktion sehr wichtig. Dann bedeutet die Methode ein System von Lehrtätigkeit des Lehrers und Lernaktivität der Schüler, das mithilfe ihrer Mitarbeit zu die Erreichung der Ziele des Erziehungs- und Ausbildungsprozesses führt.<sup>4</sup>

Es gibt keine Universalmethode, die für den Fremdsprachenunterricht die beste ist. Jede Klasse ist ganz unterschiedlich und jeder Schüler bevorzugt eigene Lernweise. Die richtige Methodenauswahl gehört zu den Grundkompetenzen des Lehrers. Aufgrund der Klassencharakteristik, wie Alter, Innenbeziehungen des Kollektivs, Mental- und physische Fähigkeiten der Schüler und ihre Sprachniveau, aber auch Materialausstattung der Schule und Klasse, sollte der Lehrer die Methoden auswählen und effektiv auswenden und wechseln.

---

<sup>1</sup> BAUSCH, Karl-Richard, CHRIST, Herbert, und KRUMM, Hans-Jürgen, *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 5. Aufl., Tübingen: A. Francke, 2007, ISBN 978-3-8252-8043-7, S. 180

<sup>2</sup> DUDEN [online]. [zit. 2017-04-26]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Methode>

<sup>3</sup> JANÍKOVÁ, Věra, MICHELS-MCGOVERN, Monika. *Aspekte des Hochschulfachs. Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Brno: Masarykova Univerzita, 2004, S. 7

<sup>4</sup> vgl. MAŇÁK, Josef a ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. 1. vyd. Brno: Paido, 2003, s. 23

## 1.2 Einteilung der Unterrichtsmethoden

In der Fachliteratur gibt es die Unmenge von Klassifikationen der Lehrmethoden. In Bezug auf Fremdsprachenunterricht entwickelten sich innerhalb ein paar Jahrhunderte verschiedene Methoden, wie Grammatik-Übersetzungsmethode, direkte, audiolinguale, vermittelnde und audiovisuelle Methode, kommunikativer und interkultureller Ansatz. Im Gegenteil, aus der Sicht der Pädagogik unterscheidet man drei Grundmethoden, und zwar klassische, komplexe und aktivierende Unterrichtsmethoden. Alle Methoden werden kurz beschrieben und verglichen.

### 1.2.1 Entwicklung der Methoden des Fremdsprachenunterrichts

#### Grammatik-Übersetzungsmethode

Die Grammatik-Übersetzungsmethode ist als die älteste Methode des Fremdsprachenunterrichtes betrachtet. Diese Methode entstand vom Ende des 18. Jh. bis Anfang des 19. Jh., und diente nur für den neusprachlichen Unterricht (Französisch, Englisch) einer sehr kleinen Bildungs- Elite, die das Gymnasium besuchte. Der Unterricht war auf Übersetzung der authentischen Texte der „toten“ Sprachen, Griechisch und Latein, gerichtet. Die Muttersprache ist die Zielsprache und auch Unterrichtssprache. Es geht um synthetisch-deduktive Methode. Das bedeutet, dass die Fremdsprache durch die Analyse und praktische Verwendung der Regeln gelernt wurde. „*Wer die Grammatik beherrscht, beherrscht die fremde Sprache! Wer korrekt übersetzen kann, zeigt damit, daß er die fremde Sprache wirklich beherrscht!*“<sup>5</sup>

Die grammatischen Regeln mussten zuerst auswendig gelernt um mit den Texte und der Fremdsprache weiter zu arbeiten. In dieser Methode wird die Wert auf die Sprachpräzision gelegt, darum werden die Fehler nicht akzeptiert. Der Unterricht beginnt mit der Einführungsphase, wo die Grammatik in der Muttersprache präsentiert wird und danach folgt die Übungsphase mit Satzbildung zum Grammatiklehrstoff. In der Anwendungsphase werden Diktat, Lesen, Schreiben und Übersetzen praktisch geübt. Es geht um lehrerorientiert Unterricht, wo fast keine Interaktion zwischen dem Lehrer und den Schüler ist. Es fehlt dort ein

---

<sup>5</sup> NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 19

Raum für Spiele oder Selbstrealisation der Schüler, die Unterschiede in Lernbedürfnisse der Schüler werden versäumt. Trotzdem ist es noch heutzutage häufig benutzte Methode.<sup>6</sup>

### **Direkte Methode**

Die direkte Methode ist eine Reform-Methode, die in 80er Jahren des 19. Jh. als eine Reaktion auf die nicht sehr erfolgreiche Grammatik- Übersetzungsmethode entstand. Es geht um eine analytische Methode, die induktiv, vom Beispiel zur Regeln, unterrichtet. Die Hauptidee dieser Methode ist aktiver Fremdsprachunterricht, der die gesprochene Sprache vor der Grammatik bevorzugte. Darum ist diese Methode auch als die „*Anti-Grammatik-Methode*“ bekannt. Die Kommunikation ist sehr wichtig, wobei die Muttersprache fast völlig ausgeklammert wurde. Dieser Prinzip der „Einsprachigkeit“ des Unterrichts erklärt folgende Satz: „*Die Bezeichnung „direkte Methode“ besagt, daß die Fremdsprache „direkt“, d. h. ohne das störende Dazwischentreten der Muttersprache vermittelt werden soll.*“<sup>7</sup> Das sollte die Schüler zum Denken in der neuen Sprache bewegen.

Im Unterschied zur Grammatik-Übersetzungsmethode sollten die Schüler das System der Fremdsprachregeln intuitiv aufnehmen und ein Sprachgefühl damit entwickeln. Weil das Gespräch in der Zielsprache die Hauptunterrichtsform der direkten Methode ist, sollte sowohl auf die Aussprache als auch auf die Phonetik und phonetische Umschrift die Aufmerksamkeit gelenkt. Hören und Nachsprechen sind eine Form der Beherrschung neuer Wörter und der Sprache allgemein. Das ist mit dem Prinzip der Assoziation verbunden, wo bestimmte Begriffe oder Lautäußerungen mit bestimmten Inhalten zu einer festen Struktur assoziiert werden. Der neue Wortschatz wird entweder nach dem Vorbild J. A. Comenius mit Methode der unmittelbaren Anschauung, Verbindung von Dingen und Worten („*res et verba*“), nach der Methode der Definition oder Methode der Erklärung eines Begriffs aus einem Zusammenhang vermittelt. Neben der verbalen Beschreibung werden auch die Bilder oder konkrete Gegenstände benutzt. Typische Übungsformen der direkte Methode sind Fragen und Antworten, einsprachige Übungen, Lückentexte, Auswendiglernen von Liedern und Reimen, Nacherzählungen und Dramatisieren und Nachspielen von Dialogen. Die direkte Methode bildete eine Grundlage für spätere Entwicklung der audiolingualen Methode.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> vgl. ÇELİK, Servet. *Approaches and Principles in English as a Foreign Language (EFL) Education*. Ankara: Eğiten Kitap, 2014, p.3- 6

<sup>7</sup> NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 33

<sup>8</sup> Ebd. S. 34 - 41

Im Vergleich mit Grammatik-Übersetzungsmethode, ist diese Methode Schülerorientiert. Die Lernende sich eher auf fließende Rede als auf Korrektheit konzentrieren. Der Lehrer ist weniger dominant, aber muss für die Zielsprache hochqualifiziert sein. Darum werden die Muttersprachler gefordert.<sup>9</sup>

### **Audiolinguale Methode**

Die Grundlagen der audiolingualen Methode oder auch „Hör-Sprech-Methode“ entstanden in den USA während des Zweiten Weltkriegs als ein Militärsprachprogramm um Informationen von den Feinden zu erwerben. Kurz danach, in 1950, entwickelte sich die Audiolinguale Methode, die Veränderung im Fremdsprachlernen darstellte.<sup>10</sup>

Diese Methode ist auf der Theorie des Behaviorismus gegründet. Nach dieser Theorie ist das Lernen nicht ein geistiger, sondern ein mechanischer Prozess. Das heißt, dass menschliches Verhalten gelernt ist, und Fremdsprachlernen ist ein Entwicklungsprozess der Sprachgewohnheiten. Im Unterschied zur Grammatik-Übersetzungsmethode, werden keine literarischen Texte benutzt. Sowie die direkte Methode, geht es um die induktive Methode, wo Sprechen und Hören vor dem Lesen und Schreiben bevorzugt werden. Alle neuen Materialien werden in der Form des strukturierten Dialogs präsentiert und mit wiederholenden „Drillen“ gelernt, bis die Schüler alles automatisch und korrekt sagen. Die Zielsprache ist wieder die einige Sprache, die im Unterricht benutzt ist. Die Wortschatzlehre ist vor allem auf die Aussprache konzentriert und im Kontext mit den Alltagssituationen verbunden.

Der Lehrer ist während des Unterrichts aktiv und im Zentrum des Geschehens. Aufgrund des hohen Anspruch an den Lehrer als Vorbild der perfekten Aussprache und Intonation, sollte der Lehrer bestens ein Muttersprachler sein oder mindestens Sprachlabor und authentische Tonaufnahme, Kassetten und Videos benutzen. Die Schüler, im Gegenteil, spielen die Rolle der Nachahmer oder „Papageien“, wie oft gesagt. Diese Methode ist als die beste für die Fremdsprachanfänger betrachtet und setzte die Verwendung der anschaulichen Hilfsmittel als effektive Lernmethode. Andererseits, der monotone Prozess der Imitation, Wiederholung und Festigung wird oft für keine Möglichkeit für Schüler etwas neues oder spontan zu formen kritisiert.<sup>11</sup> Typische Übungsformen der audiolingualen Methode sind: Ergänzung eines

---

<sup>9</sup> vgl. ÇELİK, Servet. *Approaches and Principles in English as a Foreign Language (EFL) Education*. Ankara: Eğiten Kitap, 2014, p. 21

<sup>10</sup> vgl. NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 45 - 46

<sup>11</sup> vgl. ÇELİK, Servet. *Approaches and Principles in English as a Foreign Language (EFL) Education*. Ankara: Eğiten Kitap, 2014, p. 31-36

Lückentextes, Satzbildung nach einem vorgegebenen Muster, Frage-Antwort-Übung, Dialogergänzung/ Durchspielen oder Auswendiglernen und Nachspielen von Modelldialogen. Die Techniken sind Diktat, Hören oder Imitation.<sup>12</sup>

### **Audiovisuelle Methode**

Die audiovisuelle Methode oder „*Hör-Seh-Methode*“ entstand in Frankreich am Ende 50er Jahre und stellt eine Weiterentwicklung der audiolingualen Methode dar. Das Prinzip dieser Methode ist Fremdsprachvermittlung mithilfe der Dialoge, die an die Alltagssituationen orientiert sind. Im Unterschied zur audiolingualen Methode, wo zuerst die sprachliche Form des Dialoges vermittelt wird und danach erst die Bedeutung erklärt wird, nach audiovisueller Methode ist es umgekehrt. „*In einer Dialogsituation wird dem Schüler zuerst der Inhalt der Situation durch visuelle Mittel verdeutlicht, dann erst folgt die entsprechende sprachliche Ausdrucksform.*“<sup>13</sup> Die Dialoge werden speziell für den Unterricht mit entsprechenden Wortschatz gebildet. Nach dieser Methode werden die Dialoge durch Wiederholung von Bild und Text auswendig gelernt, und dann werden die eigene Dialoge zu den Bildern gemacht oder Szene im Rollenspiel imitiert. Die notwendige Grammatik, die als der Bestandteil der Dialoge erscheint, wird in der Form der Satzmusterübungen, „*pattern drills*“, vermittelt. Die Bilder dienen nicht nur der Einführung, sondern auch der Übung und Wiederholung. Der Unterricht wird mit Anschauungsmaterial, wie zum Beispiel Bilder, Gegenstände, Filme oder Videos visuell unterstützt. Die benutzte Technik für diese Methode ist zum Beispiel Dia-Projektor, Filmstreifenprojektor, Overhead-Projektor Tonbandgerät oder Sprachlabor.<sup>14</sup>

### **Vermittelnde Methode**

Die vermittelnde Methode entstand ab Ende 50er Jahre in Deutschland. Es geht um den Versuch die älteren in der Vergangenheit benutzten Methoden zu verbinden. Von der audiolingualen Methode hat die vermittelnde Methode die induktive Lehrstoffvermittlung übernommen. Außer dem humanistischen Aspekt der geistigen Bildung der Schüler, ist für diese Methode und Grammatik-Übersetzungsmethode auch gemeinsam, dass die Grammatik in Vordergrund des Lehrprozesses gestellt wird. Die Grammatikprogression wird nach dem

---

<sup>12</sup> vgl. NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 53 - 61

<sup>13</sup> Ebd., S. 64 - 66

<sup>14</sup> vgl. HUEBER [online]. [zit. 2017-05-16]. Erreichbar an: [https://www.hueber.de/wiki-99-stichwoerter/index.php/Methoden\\_des\\_Fremdsprachenunterrichts](https://www.hueber.de/wiki-99-stichwoerter/index.php/Methoden_des_Fremdsprachenunterrichts)

Schwierigkeitsgrad bestimmt, wobei der Lernstoff immer vom Einfacheren zum Schwierigeren abgestuft und gelehrt wird.<sup>15</sup>

Die bevorzugte Sprache ist nach dem Prinzip der Einsprachigkeit nur die Zielsprache. Nur bei den komplizierten Grammatikregeln oder abstrakte Wortschatz kann die Muttersprache benutzt werden. Sehr oft benutzte Technik ist auch Arbeit mit literarischen Texte und Textanalyse. Hohe Wert ist auch auf die Kommunikation durch Alltagsdialoge gelegt und die Selbstständigkeit und Eigentätigkeit der Schüler wird als Schlüsselement des effektiven Unterrichtes unterstützt. Charakteristische Übungsformen für die vermittelnde Methode sind zum Beispiel die Lückentexte, Einsetz-oder Umformungsübungen.<sup>16</sup>

### **Kommunikativer Ansatz**

Kommunikativer Ansatz oder kommunikative Methode entwickelte sich seit Anfang 1980. Diese Methode formulierte neue Ziele des Fremdsprachenvermittlung, dessen Grund in der Pragmalinguistik liegt. Nach kommunikativer Methode ist die Sprache nicht mehr ein System von Grammatik und Wörtern, sondern ein Mittel der menschlichen Handlung und Alltagskommunikation.

Die neu orientierte Methode konzentriert sich auf zwei Aspekte des Fremdsprachenunterrichts, und zwar die pädagogische und pragmatische Perspektive. Die pädagogische Perspektive erforscht die Lernvoraussetzungen der Schüler und mit welchen Kenntnissen disponieren die Schüler bei dem Lernprozesseintritt, wie zum Beispiel Erfahrungen, Wissen, Motivation oder kulturspezifische Aspekte wie Lerntraditionen. Dann werden die Ziele festgestellt, das heißt, was ist nötig zu tun um die Lernenden in der Fremdsprache kommunikationstüchtig zu werden. Die pragmatische Perspektive verlangt das Nutzen des Fremdsprachenunterrichts in den Alltagssituationen. *„Moderne Fremdsprachen lernt man im Gegensatz zu den alten Sprachen - Latein und Griechisch, die es nur noch als Buchsprachen gibt, um sich mit anderen Menschen verständigen zu können, um sich im Zielsprachenland (etwa als Tourist oder Geschäftsmann) zurechtfinden und mit den Leuten*

---

<sup>15</sup> vgl. NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 70 - 81

<sup>16</sup> vgl. WIECZOREK, Bogdan. *Die wichtigsten Methoden des Fremdsprachenunterrichts*. [online]. [zit. 2017-05-29] Erreichbar an: <http://www.zsozimek.wodip.opole.pl/german/artykuly/metoden.htm>

*unterhalten zu können, um Fernsehsendungen, Radioprogramme, Zeitungen und Bücher zu verstehen.*<sup>17</sup>

Nach der kommunikativen Methode steht der Lerner im Mittelpunkt des Unterrichtsprozesses und ist als der Partner betrachtet. Der Lehrer ist nicht mehr der „Medientechniker“, wie es in der audiolingualen und audiovisuellen Methode war, sondern tritt er als der Helfer auf. Die Lehrende arbeiten meistens in Paar oder Gruppe um die Fremdsprachdialoge am meisten zu ausnutzen. Die Zielsprache ist die einzige Sprache im Unterricht. Die Lehrbedürfnisse und Interesse der Lernenden sollten im Kauf benommen und der Lehrprozess ihnen angepasst werden, damit die Lernende motiviert werden. Im Unterschied zu den früheren Methoden wird nach dieser Methode keine Sprachfertigkeit bevorzugt oder ausgelassen, sondern alle Fertigkeiten zusammen gleich geübt. Das Ziel dieser Methode ist in realen Situationen sich selbstbewusst zu fühlen und mit anderen sich fließend zu verständigen.<sup>18</sup>

### **Interkultureller Ansatz**

Der interkulturelle Ansatz entwickelte sich kurz nach der kommunikativen Methode, seit Ende 1980 bis Anfang 1990. Das Ziel des interkulturellen Ansatzes ist die Lehrstoffvermittlung der Fremdsprache zusammen mit dem interkulturellen Hintergrund. Die Lernenden kennen andere Kulturen, ihre Sprache, Sitten, Alltagsleben, Denken oder auch soziale Beziehungen zu lernen, vergleichen es mit ihrer eigenen Kultur und ermitteln eventuelle Ähnlichkeiten oder Unterschiedlichkeiten. Damit entwickeln sie ihre interkulturelle Kompetenz um dann einfach ohne größere Schwierigkeiten in die entsprechende Zielgesellschaft integrieren und sich verständigen zu können. *„Der Lerner entwickelt ein Verständnis für die Andersartigkeit der Welt der Zielsprachenländer. Schlüsselwörter sind dabei Eigen- und Fremdverstehen, Toleranz, Rücksichtnahme auf andere Kulturen.*<sup>19</sup>

Interkultureller Ansatz legt Wert vor allem auf Lese- und Hörverstehen, als auch Kommunikation. Die Themen und Materialien, wie authentische Literaturtexte, Musik oder Informationen, die Schüler selbst am Internet suchen, werden an die Ziellandeskunde orientiert.

---

<sup>17</sup> NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts: Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, S. 83 - 105

<sup>18</sup> vgl. WIECZOREK, Bogdan. *Die wichtigsten Methoden des Fremdsprachenunterrichts*. [online]. [zit. 2017-05-29] Erreichbar an: <http://www.zsozimek.wodip.opole.pl/german/artykuly/metoden.htm>

<sup>19</sup> REDER, Anna. Der Interkulturelle Ansatz. In: *Ausgewählte Fragen der Deutschdidaktik*. 2011, [online]. [zit. 2017-05-29]. Erreichbar an: [http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/dig\\_jegy\\_nemet/\\_der\\_interkulturelle\\_ansatz.html](http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/dig_jegy_nemet/_der_interkulturelle_ansatz.html)

Im Unterricht wird der Prinzip der Einsprachigkeit eingehalten, jedoch kann die Muttersprache als die „Hilfssprache“ benutzt werden.

Außer den schon erwähnten Methoden entstanden auch verschiedenen alternativen Methoden. Die Methoden sich unaufhörlich entwickeln, und passen sich ständig den Anforderungen der Gesellschaft an. Es kommt dann nur auf den Lehrer, wie flexibel und kreativ er ist, um den Unterricht für die Schüler so viel unterhaltsam aber auch effektiv, wie möglich zu machen.

## **1.2.2 Methoden des Unterrichts**

### **Klassische Methoden**

Die klassischen Methoden einteilen sich in die verbalen, anschaulich- demonstrativen und fertigungs- praktischen Methoden. Es geht teilweise um die traditionelle Form des Frontalunterrichts mit systematischen Lernen. Der Lehrer steht im Mittelpunkt des Lernprozesses, und ist für Organisation und Verlauf der ganzen Stunde verantwortlich.

*Die verbalen Methoden* gehören zu den ältesten Unterrichtsmethoden mit dem Anfang schon in dem antiken Griechenland, wo die Rhetorik als Kunst der Rede unterrichtet wurde. Die Sprache ist untrennbarer Bestandteil dieser Methode und dient nicht nur als ein Kommunikationsmittel, sondern auch Mittel des Denkens. Nach Skalková gibt es entweder monologische verbale Methoden, wie zum Beispiel Erzählung, Erklärung, Vortrag und Arbeit mit dem Text, oder dialogische verbale Methoden, wie Dialog, Gespräch oder Diskussion. Bei den monologischen Methoden dominiert die Aktivität des Lehrers, während die dialogische Methoden verläuft die gegenseitige Interaktion zwischen dem Lehrer und den Schüler, meistens in der Form der Fragen und Antworten.<sup>20</sup>

*Die anschaulich- demonstrativen Methoden* vermitteln die neue Erkenntnisse bildhaftig, nach Vorbild von J.A. Comenius, der behauptete, dass der Lernstoff möglich mit alle Sinne wahrgenommen sein sollte. Dazu hilft die Demonstration, mithilfe verschiedener Bilder oder realen Gegenstände. Diese Methode ist nicht möglich isoliert zu benutzen, sondern muss immer mit den verbalen oder praktischen Methoden verbunden sein. Zu dieser Methode ordnet man zum Beispiel *Vorführen* und *Beobachten*, *Arbeit mit dem Bild* oder *Instruktion*. Die Instruktion hat informative Funktion und wird oft bei Erklärung der Spielregeln benutzt.

---

<sup>20</sup> vgl. SKALKOVÁ, Jarmila. Obecná didaktika. Praha: ISV, 1999, s. 171

*Die fertigkeit- praktischen Methoden* ermöglichen den Schülern direkte Kontakt und Arbeit mit realen Gegenstände. Diese Methoden entwickeln eigene Aktivität, Konzentration und vor allem psychisch-motorische Fertigkeiten, die zu dem effektiven Bemerken stark beiträgt. Zu den fertigkeit- praktische Methoden ordnet man zum Beispiel *die Manipulation und Forschung, Fertigkeitbildung, Produktionsmethode* oder *Imitation*.<sup>21</sup>

### **Komplexe Methoden**

Die komplexen Methoden werden oft als die „organisatorische Formen des Unterrichtes“ bezeichnet. Im Unterschied zu den traditionellen und aktivierenden Methoden, bereichern die komplexen Methoden den Prozess der Lehrstoffvermittlung mit dem Komplex von verschiedenen Organisationsformen, didaktischen Mittel und Lebenssituationen. Zu diesen Methoden ordnet man den Frontalunterricht, Gruppen-und kooperativer Unterricht, Partnerunterricht, selbständige oder individuelle Arbeit der Schüler, kritisches Denken, Brainstorming, Projektunterricht, Dramaunterricht, offenes Lernen, Lernen in Lebenssituationen, Unterricht mit der Unterstützung vom Fernseher oder Computer, Sugestopädie, Superlearning oder Hypnopädie.<sup>22</sup>

### **Aktivierende Methoden**

Aktivierende Methoden werden nach dem Aspekt der Interaktion unterscheidet. Zu den aktivierenden Methoden nach der thematischen Einordnung in die Kategorien erwähnen Maňák und Švec die Diskussionsmethode, Entdeckungs- oder heuristische Methode, Situationsmethode, Inszenierungsmethode und didaktische Spiele.<sup>23</sup> Der ausführlicher Beschreibung der aktivierenden Methoden wird im nächsten Kapitel gewidmet.

---

<sup>21</sup> vgl. MAŇÁK, Josef, ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, S. 53 - 104

<sup>22</sup> Ebd., S. 131 - 197

<sup>23</sup> Ebd. S. 105 - 130

## 2. Aktivierende Methoden

### 2.1 Begriffsdefinition

Jankovcová, Průcha und Koudela beschreiben die aktivierenden Methoden als die Schritte des Unterrichts, bei denen die selbständige Arbeit, das Denken und die Problemlösungen der Schüler zur Erreichung der Lehrausbildungszielen führen.<sup>24</sup>

Diese alternativen oder auch „innovativen“ Methoden, die teilweise in Opposition zu den traditionellen Methoden stehen, verwenden die Elemente des rationalen Lernens. Diese Methoden sind nicht nur auf Informationsvermittlung orientiert, sondern berücksichtigen vor allem eigene Forderungen und Bedarfe der Schüler, und respektieren ihre Fähigkeiten aufgrund der Entwicklung ihrer kognitiven Perzeption. Man kann sagen, dass die Schüler teilweise die Lernziele des Unterrichts beeinflussen. Die aktivierenden Methoden genügen allen individuellen Lernstilen der Schüler, und ermöglichen sowohl das individuelle Lernen, als auch kooperatives Lernen oder Mitarbeit. Für die Schüler sind diese Methoden stark motivierend, entwickeln die Persönlichkeit des Schülers, und konzentrieren sich vor allem auf Entwicklung der Persönlichkeit des Schülers, selbstständiges Denken, Verantwortlichkeit, sowie die Kreativität.

Das Ziel der Aktivierenden Methoden ist, wie schon der Name andeutet, die Schüler zu aktivieren. Das heißt, dass die Schüler an dem Lernprozess im Unterricht aktiv Anteil nehmen. Die Aktivität der Schüler ist also der Kernpunkt des effektiven Lernprozesses, falls die Aktivität mit der Lust zu Lernen verbunden ist. Dafür muss der Lernende eine Motivation zu finden.<sup>25</sup>

### 2.2 Einteilung der aktivierenden Methoden

Kotrba und Lacina bieten detaillierter Gliederung der aktivierenden Methoden nach den folgenden Kriterien:

- Vorbereitungsaufwand (Zeit, Materialausstattung, Hilfsmittel für Realisation)
- Zeitaufwand des Unterrichtsverlaufs selbst
- Gliederung in die Kategorien (Entdeckungsmethode, Diskussions-, Situations- und Inszenierungsmethode, Spiele)

---

<sup>24</sup> vgl. JANKOVCOVÁ, Marie. PRŮCHA, Jan. KOUDELA, Jiří. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 100

<sup>25</sup> vgl. MAŇÁK, Josef und ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, S. 105 - 106

- Zweck und Ziel der Unterrichtsverwendung (Diagnostik, Wiederholung, Motivation, neue Form der Auslegung, Entspannung) <sup>26</sup>

### **Entdeckungsmethode**

Die Entdeckungsmethode, oder auch „heuristische Methode“, ist die Grundlage aller aktivierenden Methoden, und dabei geht es um einer der effektivsten Methoden, die das selbständige Denken, Kreativität, und selbständige Tätigkeit der Schüler entwickelt. Bei der Entdeckungsmethode geht es darum, dass die Schüler eine problematische Aufgabe auflösen sollen. Wichtig ist, dass die Schüler am Anfang nicht alle notwendige Informationen haben. Die Schüler forschen, experimentieren und suchen mögliche Methoden oder neue Verfahren, wie die Aufgabe oder Problem zu auflösen.<sup>27</sup> Es gibt entweder die geschlossene Aufgabe, wo nur eine Lösung richtig ist, oder offene Aufgabe, mehrere möglichen Lösungen hat. Die Schüler sind im Mittelpunkt des ganzen Geschehens, der Lehrer ist dabei nicht mehr ein „Vermittler“ der Informationen, sondern Partner und Berater.<sup>28</sup> Mit dieser Methode beschäftigen sich vor allem die alternativen Schulen. Diese Methode ist möglich in allen Lehrfächer zu benutzen, aber typisch ist vor allem für die Physik, Mathematik, Biologie oder Chemie. Im Fremdsprachenunterricht ist möglich die Entdeckungsmethode in der Form der Lückentexte oder Suchen der absichtlichen Fehler im Text.

### **Diskussionsmethode**

Diskussionsmethode ist die Methode des Dialogs, vor allem auf der Diskussion zwischen den Schülern, oder zwischen dem Lehrer und den Schülern gegründet. Aufgrund der Diskussion argumentieren die Schüler, wechseln sich ihre Meinungen und Erfahrungen, und damit die gemeinsame Lösung zur einem Problem suchen. Der Hauptbestandteil der Diskussionsmethode ist die Fragen zu stellen und folgend beantworten. Die Schüler entwickeln dabei ihre kommunikativen Fertigkeiten, lernen im Fremdsprache zu denken und argumentieren, und sich zu äußern. Diese Methode ist für Wiederholung, Übung und Festigung des Lehrstoffs geeignet. Wichtig ist, dass sich an der Diskussion alle Schüler aktiv beteiligen. Diese Methode ist nicht typisch für die Grundschulen.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 81

<sup>27</sup> vgl. MAŇÁK, Josef und ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, S. 113 - 118

<sup>28</sup> vgl. ZORMANOVÁ, Lucie. [online]. *Výukové metody aktivizující*. Metodický portál RVP [zit. 2017-06-20]. Erreichbar an: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/s/15017/VYUKOVE-METODY-AKTIVIZUJICI.html/>

<sup>29</sup> vgl. MAŇÁK, Josef und ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, S. 108 - 112

## **Situationsmethode**

Die Grundlage der Situationsmethode ist Lösung einer auf den realen Ereignissen gegründeten Modellsituation. Oft haben die Schüler nicht alle notwendige Informationen zur Verfügung. Die Schüler lernen die Informationen zuerst selbst aufsuchen, ansammeln, vergleichen und sortieren. Aufgrund diesen Informationen versuchen die Schüler die richtige Lösung zu finden. Es gibt zwei Formen der Situationsmethode. Die erste ist die Analyse der Situation, wo sich die Schüler zuerst selbständig auf dem vorher gestellten Thema zu Hause vorbereiten, versammeln alle notwendige Materialien. Danach diskutieren die Schüler auf dieses Thema in der Klasse. Die zweite Möglichkeit ist Lösung der Konfliktsituation, wo eine bestimmte Situation gestellt ist, und die Schüler sofort aufgrund ihren Erfahrungen und Ideen die besten Lösungen auswählen.<sup>30</sup>

## **Inszenierungsmethode**

Das Hauptziel der Inszenierungsmethode ist, dass die Schüler verschiedene Rollen in bestimmten simulierten Lebenssituationen spielen. Die Schüler entwickelt die Sprachfertigkeiten und lernen in die Rollen der Anderen sich hineinversetzen. Die Inszenierungsmethode konzentriert sich auf Drama und Rollenspiel in den Situationen, in denen die Schüler potenziell in der realen Welt geraten können. Die Schüler trainieren vor allem die Selbstbeherrschung und Reaktion auf den unerwarteten oder unvorhersehbaren Situationen und versuchen die Probleme in den Rollen zu lösen. Es gibt entweder strukturierte oder unstrukturierte Inszenierung. In der ersten Möglichkeit wird schon ein Drehbuch vorher vorbereitet, wo alle Rollen schon durchgedacht und vorgestellt werden. In der zweiten Möglichkeit wird kein detailliertes Drehbuch vorbereitet. Die Schüler kennen nur eine mögliche Situation.<sup>31</sup>

## **Didaktische Spiele**

Das didaktische Spiel ist ein von den natürlichen Formen, wie der Lehrer die Schüler motivieren kann. Didaktisches Spiel bietet das Lernstoff in der Form, die den Schülern Spaß macht und dabei die Fremdsprachkenntnisse unterbewusst erhalten oder wiederholen. Ähnlich, wie die Inszenierungsmethoden, sind die didaktischen Spiele auf Problemlösung gerichtet. Didaktische Spiele entwickeln Denken, Selbstständigkeit und motivieren die Schüler zur

---

<sup>30</sup> vgl. ZORMANOVÁ, Lucie. [online]. *Výukové metody aktivizující*. Metodický portál RVP [zit. 2017-06-20].

Erreichbar an: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/s/15017/VYUKOVE-METODY-AKTIVIZUJICI.html/>

<sup>31</sup> vgl. MAŇÁK, Josef und ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, S. 123 - 125

aktiven Mitarbeit im Lernprozess. In dem nächsten Kapitel werden wir sich den didaktischen Spielen ausführlich widmen.

### **3. Didaktisches Spiel**

#### **3.1 Begriffsdefinition**

Wenn man im Allgemeinen das Spiel erwähnt, die erste Sache, die jedem einfällt, ist ein Brettspiel, oder mit der Kindheit verbundene unterhaltsame Aktivität. Das Spiel bringt Begeisterung, Spaß und Wettbewerbslust. Daher kann das Spiel dem Lehrer als ein nützliches Lehrhilfsmittel im Unterricht dienen. Aber wie ist ein didaktisches Spiel im Bildungsprozess erschienen, und was sollte sich man unter dem Begriff vorstellen?

Die Herkunft des Lernens durch Tun, Aktivität, Anschaulichkeit, Empirie, und Erlebnis reicht bis zum 17. Jahrhundert hin. Der bedeutendste Verfechter dieser Idee war Johann Amos Comenius, ein tschechischer Philosoph, Theologe, Bischof und Pädagoge, der dauernde Erhaltung der Kenntnisse durch Dramatisierung des Lehrstoffes, und damit Erlebnis von dieser Aktivität, vorstellte. Aber die erste Erwähnung über dem Lernspiel wird schon mit Platon, dem griechischen Mathematiker, Pädagoge und Philosoph, verbunden.<sup>32</sup> Seit dieser Zeit wechselten sich, wie es schon in der ersten Kapitel erwähnt wurde, verschiedene Unterrichtsmethoden und Bildungseinstellungen ab, von den traditionellen bis zu den alternativen, und in dem Gegenwartsschulwesen wird immer eine Wert auf die innovativen Bildungsverfahren gelegt.

Zu dem Begriff „Spiel“ gibt es viele Definitionen, trotzdem ist es nicht so leicht zu erklären, wie sollte man ja gerade das Spiel im Unterricht korrekt verstehen. Duden erklärt den Begriff „Spiel“ als eine *„Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird.“*<sup>33</sup> Es geht um eine organisierte und intrinsisch motivierende Aktivität, die bestimmten Ziel, Absicht, vorher festgestellte Regeln, Elemente der Wettbewerbslust, und Kommunikation zwischen den Teilnehmern, entweder schriftliche oder gesprochene, umfasst.<sup>34</sup>

Rösler beschreibt die Spielintegration in den Fremdsprachunterricht folgend: *„Mit Spielen kann im Fremdsprachunterricht auf recht unterschiedliche Aktivitäten Bezug genommen werden. Es kann sich um Tätigkeiten handeln, die zeitlich sehr begrenzt als*

---

<sup>32</sup> vgl. MAŇÁK, Josef. *Alternativní metody a postupy*. 1.vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1997, s. 31

<sup>33</sup> DUDEN. *Spiel*. [online]. [zit. 2017-04-01]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>

<sup>34</sup> vgl. RICHARDS, C. Jack, SCHMIDT, Richard. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Longman, 3rd edition, 2002, p. 219

*Übungen zielgerichtet für das Lernen einer Fertigkeit oder sprachlichen Einheit eingesetzt werden, oder um größere Aktivitäten, die evtl. mit sozialemanzipatorischen Ansprüchen versehen über das Sprachlernen hinaus motiviert sind oder als generelle Alternative zu lehrmaterialgeleitetem Unterricht zu sehen sind.“<sup>35</sup>*

Aber nicht jedes Spiel ist möglich in der Originalform im Unterricht zu verwenden, und müssen von dem Lehrer bearbeitet werden. Eine besondere Art der Spiele formen die didaktischen Spiele. Homberger bietet ein Vergleich des Spiels mit dem Lernspiel an. *„Während das S. im Alltag meist als zweckfreie, nur in sich selbst ruhende Tätigkeit gesehen wird, ist S. im Unterricht ein zielgerichtetes Geschehen, bei dem insbesondere die Kreativität, soziale und ästhetische Kompetenzen der Schüler und Schülerinnen geweckt und gefördert werden sollen. Gemeinsam mit dem alltäglichen S. ist dem S. im Unterricht, dass es in einer „Scheinwelt“ stattfindet, dass die Spielabläufe offen sind und sich in der Gegenwart erfüllen, dass die Spielregeln von allen Beteiligten anerkannt werden, dass alle Beteiligten gleiche Rechte haben und dass symmetrische Kommunikation vorherrscht.“<sup>36</sup>*

Also ein didaktisches Spiel, oder auch „Lernspiel“, ist solches Spiel, das in einen Bildungsprozess eingegliedert wird, ein Bildungsziel, bestimmte Regeln, und ein Spielinhalt enthält.<sup>37</sup> Nach Průcha, Walterová und Mareš enthält dann didaktisches Spiel folgende Aspekte: Erkennungsaspekt, Übungsaspekt, emotionaler Aspekt, Bewegungsaspekt, Motivationsaspekt, Aspekt der Kreativität, Fantasieaspekt, Sozialaspekt, Erholungsaspekt und diagnostischer und therapeutischer Aspekt<sup>38</sup>

Nach Kotrba und Lacina sind die didaktische Spiele, zusammen mit den Wettbewerben, die beste Weise für Motivation der Schüler, Wiederholung, Festigung, und Übung des Lernstoffes, aber sollten nie die traditionellen Unterrichtsmethoden voll ersetzen.<sup>39</sup> Aber die Vorteile des didaktischen Spiels, im Unterschied zu dem klassischen Unterricht, ist, dass dem „Kinderwelt“ mehr zu nähern versucht. Die Kinder merken sich besser, was sie sehen, hören, berühren können, und was sie selbst durch die Erlebnisse miterleben. Das bietet das

---

<sup>35</sup> RÖSLER, Dietmar. *Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: J.B.Metzler, 1994. ISBN 3-476-10280-7, S. 132

<sup>36</sup> HOMBERGER, Dietrich. *Lexikon Deutschunterricht: Fachwissen für Studium und Schule*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, 2013, S. 390

<sup>37</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 97

<sup>38</sup> vgl. PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, S. 82

<sup>39</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 97

didaktischen Spiel, das den Unterrichtsprozess unterhaltsam durch die verbale, nonverbale, aber auch sensomotorische und emotionale Form des Lernens vermittelt.<sup>40</sup>

### 3.2 Einteilung der didaktischen Spiele

Es gibt viele Kategorien, wie die didaktischen Spiele eingeteilt werden. Die generelle Gliederung berücksichtigt die Interaktionsrate zwischen den Beteiligten. Nach dieser Gliederung unterscheidet man interaktive und nicht-interaktive Spiele.

**Die interaktiven Spiele** konzentrieren sich auf die Kooperationsentwicklung. Während des Spiels reagieren die Schüler auf die konkrete Situation, kommunizieren miteinander und passen ihre Handlung aufgrund der Handlung der Mitspieler oder Gegner an. Alle Teilnehmer beeinflussen sich zwischen einander, entweder bewusst oder unbewusst. Die Beispiele der interaktiven Spiele sind das Simulationsspiel oder Rollenspiel. Bei den komplizierten interaktiven Spielen sind die Innenbeziehungen der Teams grundsätzlich, sowie die Arbeitsteilungsfähigkeit oder Partizipation alle Mitglieder.

**Die nicht-interaktiven Spiele** bestehen in der Eigenständigkeit, wo das Ergebnis nicht von der Mitarbeit der Teilnehmer abhängt. Die Schüler oder Teams lösen dieselbe Probleme oder Aufgabe unter den gleichen Bedingungen, aber jeder handelt selbständig für sich selbst, nicht von den anderen beeinflusst. Die Beispiele der nicht-interaktiven Spiele sind zum Beispiel ein Kreuzworträtsel, Quiz, Wörter-Rätsel, Wissenstest, Memory Spiel, stumme Karte, verschlüsselte Text, Domino oder Brettspiel mit Aufgabe.<sup>41</sup>

Anderer Klassifikation beurteilt den Inhalt und Ziel des Spiels:

- **Interaktive Spiele** – Freispiele mit den Spielzeugen, Sport- und Gruppenspiele, Regelspiele, Gesellschaftsspiele, strategische Spiele, Gedankenspiele und Lernspiele
- **Simulationsspiele** – Rollenspiele, Konfliktspiele, Lösung der Situationen
- **Szenische Spiele** – Theatervorstellungen (Unterscheidung zwischen dem Schauspieler und Zuschauer, Benutzung von der Bühne, spezielle Bekleidung, Requisiten)<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> vgl. MASÁRIKOVÁ, Anna. *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese*. Bratislava: IUVENTA 1994, S. 38

<sup>41</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 97 - 98

<sup>42</sup> vgl. MEYER, Hilbert. *Unterrichtsmethoden II. : Praxisband*. Frankfurt am Main: Cornelsen, 2000, S. 348 - 349

Jankovcová, Průcha und Koudela klassifizieren die Spiele nach den folgenden Aspekten:

- **Dauer** – kurzzeitige und langfristige Spiele
- **Platz** – in der Klasse, in der Natur, auf dem Spielplatz, im Klubraum
- **Vorherrschende Aktivität** – die Kenntniserwerbung, Erwerbung der Bewegungsfertigkeiten, Intellektfertigkeiten
- **Bewertungsweise** – die Quantität, Qualität, Zeit der Leistung, Person, die bewertet (der Lehrer, der Schüler oder andere Person) <sup>43</sup>

Masáriková unterscheidet die didaktischen Spiele nach:

- **Inhalt** – mathematische, geographische, sprachliche, literarische, ökologische Spiele, Bewegungsspiele oder Tanz- und Musikspiele
- **Funktion im Bildungsprozess** – Spiele zum Fixieren, Motivationsspiele, Bewertungsspiele, Relaxationsspiele, Erholungsspiele, Rehabilitationsspiele
- **Funktion in der Psychosomatisch- und Persönlichkeitsentwicklung des Schülers** – Spiele für Entwicklung der Perzeption, Aufmerksamkeit, Sinne, Einbildungskraft, Fantasie, Kreativität oder Motorik

Nach dem Teil des Unterrichtes, wann das didaktische Spiel verwendet wird, geht es um:

- Motivationsspiele
- Spiele zur Erwerbung neuer Erfahrungen
- Spiele zur Festigung der Erfahrungen <sup>44</sup>

Polívková gliedert die Lernspiele im Fremdsprachenunterricht in 4 Hauptgruppen:

- Spiele, bei denen die Einzelwörter geübt werden
- Spiele, bei denen Schnellwiederholung und Selbstbildung der Sätze geübt wird
- Konversationsspiele in der Form des Dialogs
- Spiele, bei denen die Schüler in der Form der kohärenten Erzählung antworten

Außer dieser Einteilung erwähnt Polívková auch Spiele nach den Elementen der Sprachunterrichts:

---

<sup>43</sup> vgl. JANKOVCOVÁ, Marie. PRŮCHA, Jan. KOUDELA, Jiří. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 100

<sup>44</sup> vgl. MASÁRIKOVÁ, Anna. *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese*. Bratislava: IUVENTA 1994, S. 38

- Spiele mit dem Ziel Hörverstehen zu üben
- Aussprachspiele
- Spiele mit dem Ziel Rechtschreibung zu üben
- Wortschatzspiele
- Spiele mit dem Ziel der selbständigen Äußerung in mündlicher und schriftlicher Form<sup>45</sup>

Die Klassifikation der didaktischen Spiele bietet Spier auch mit Beispiele an:

- **Kartenspiele:** Domino, Quartett, Memory Spiel
- **Würfelspiele:** Deklinationswürfel
- **Brettspiele:** Stadtplanspiel, Mensch ärgere dich nicht, Schlangen und Leitern
- **Erinnerungsspiele:** KIM Spiele
- **Schreib- und Zeichenspiele:** Visuelles Diktat, Zuordnen, Schlangensatz, Wortdomino, Silbenrätsel, Warum- Weil- Spiel
- **Bewegungs- und Auflockerungsspiele:** Ballspiel, Reisespiel, Mein rechter Platz ist leer, Schatzsuche
- **Dialogspiele und Verhandlungsspiele:** Wohin kann ich gehen?, Ratschläge
- **Ratespiele:** Versteckspiele, Rätsel, Kreuzworträtsel, Puzzle
- **Pantomimespiele:** Gruppen- und Partnerpantomime, Verbenpantomime, Berufe<sup>46</sup>

### 3.3 Bedeutende Faktoren des Lernspiels

#### 3.3.1 Motivation

Um den effektiven Unterricht zu erreichen, ist die Bereitwilligkeit und Kooperation der Schüler notwendig. Jeder Lehrer sollte alle möglichen Weise versuchen, wie die Schüler zu aktivieren und zum Interesse an Fremdsprachlernen zu bewegen. Dazu müssen die Schüler motiviert werden. Motivation im Unterricht ist direkt mit dem Lernerfolg verbunden. Die motivierten Schüler lernen zweifellos besser und schneller, und die Mitarbeit mit den interessierten Schülern ist weitaus einfacher. Zuerst sollte aber der Begriff „Motivation“ beschrieben.

---

<sup>45</sup> vgl. POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963, S. 10

<sup>46</sup> vgl. SPIER, Anne. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Frankfurt am Main: Cornelsen Scriptor, 1981. ISBN 3-589-20781-7, S. 23

Der Begriff „*Motivation*“ wird als „*Gesamtheit der Beweggründe, Einflüsse, die eine Entscheidung, Handlung o. Ä. beeinflussen, zu einer Handlungsweise anregen*“ beschreibt.<sup>47</sup> Salomo und Mohr definieren die Motivation als „*die Bereitschaft, die bestimmte Inhalte oder Fertigkeiten zu lernen*“<sup>48</sup> Ur dann definiert auch den motivierten Schüler, und zwar als jemand, der für einen Fortschritt bereitwillig oder gierig die maximale Anstrengung zu aufwenden ist.<sup>49</sup>

Die Motivation ist ein Komplex von den äußeren und inneren Faktoren. Diese Faktoren erwecken und aktivieren Energie, die eine Einwirkung auf menschliches Verhalten und psychischen Wahrnehmung hat. Die inneren und äußeren Faktoren beeinflussen dann den Verlauf des menschlichen Verhaltens und Wahrnehmung, und Weise, wie die Ergebnisse zu erreichen.<sup>50</sup> Und nach den inneren und äußeren Faktoren, also aufgrund was die Motivation verursacht, wird gerade die Form der Motivation unterschieden. Man unterscheidet zwei Formen von Motivation, und zwar die extrinsische und intrinsische Motivation.

Die extrinsische Motivation, oder auch die „*äußere Motivation*“, ist von den äußeren Faktoren beeinflusst. Der extrinsisch motivierte Lernende lernt nicht nach dem eigenen Interesse, sondern wegen der Noten, Lob, Prestige oder Schein, um die Forderungen zu erfüllen, ein Kurs zu absolvieren oder notwendige Fachkenntnisse zu erhalten. Das heißt, dass der Lernende eine „Belohnung“ für sein Lernen erwartet.<sup>51</sup> Die äußeren Faktoren können auch die Lehrer oder Eltern sein, wenn die Schüler, um nicht den Anderen zu enttäuschen oder die Bestrafung zu vermeiden, lernen. Diese Form der Motivation kann oft das Niederselbstbewusstsein, Stress oder Angst hervorrufen.<sup>52</sup>

Die intrinsische oder auch „*innere Motivation*“ kommt aus dem eigenen Interesse, innerer Neugier, Freude und Sehnsucht des Schülers. Das, aus der intrinsischen Motivation führende, Verhalten ist gewöhnlich spontaner und kreativer. Bei der intrinsischen Motivation lernt der Schüler, weil er eigentlich will, es mach ihm Spaß, und die Befriedigung aus dem Gelernten ist sein ursprüngliches Ziel.<sup>53</sup> Der Schüler erwartet primär für seine Bestrebung keine

---

<sup>47</sup> DUDEN. *Motivation*. [online]. [zit. 2017-04-06]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Motivation>

<sup>48</sup> SALOMO, Dorothea MOHR, Imke. *DaF für Jugendliche*. 1. Auflage. München: Klett-Lagonscheidt, 2016. ISBN 978-3-12-606982-3, S. 37

<sup>49</sup> vgl. UR, Penny. *A course in language teaching*. Cambridge: CUP, 1996, S. 274

<sup>50</sup> vgl. PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, ISBN 80-7178-029-4, S. 127

<sup>51</sup> vgl. HUNTEROVÁ, Madeline. *Účinné vyučování v kostce*. Praha: Portál, s.r.o., 1999, S. 30 - 31

<sup>52</sup> vgl. STORCH, Günther. *Deutsch als Fremdsprache: eine Didaktik: theoretische Grundlagen und praktische Unterrichtsgestaltung*. München: Wilhelm Fink, 1999, S. 329

<sup>53</sup> vgl. UR, Penny. *A course in language teaching*. Cambridge: CUP, 1996, S. 286 - 288

Belohnung, aber auch die kleinste Anerkennung oder positives „Feedback“ motiviert den Schüler und führt ihn zu noch größerer Aktivität. Das Beispiel der intrinsischen Motivation ist, für bessere Vorstellung, beispielsweise auch das Hobby. Und wenn die Fremdsprache eine Vorliebe wird, ist die Mission des Lehrers erfüllt. Die Schüler mit der inneren Motivation sind in der Schule erfolgreicher, besser für den Unterricht vorbereitet, und in die Schule mit Vergnügen gehen.

Positiv ist, dass die extrinsische Motivation kann sich immer in die intrinsische Motivation verändern. Die intrinsische Motivation ist einfacher zu erreichen vor allem bei den jüngeren Schülern im Alter von 6 bis 12 Jahren, wobei die Lernmotivation eher bei den Mädchen als bei den Jungen vorherrscht. Dann die Motivation langsam sinkt, und gegen Ende der Schulzeit wieder ein bisschen steigt.<sup>54</sup>

Das didaktische Spiel ist eine natürliche und effektive Weise, wie die Schüler zu aktivieren, amüsieren, beschäftigen, etwas ihnen beibringen, und vor allem dank der inneren Motivation eine positive Beziehung zu den Fremdsprachen ausgebaut.

### **3.3.2 Alter der Lernenden**

Nicht nur die Motivation, aber auch das Alter spielt die Grundsatzrolle beim effektiven Lehrstoffvermittlung und Interesse der Schüler. In Wirklichkeit, die Motivation der Schüler hängt erheblich an ihrem Alter. Damit kommt auch die Frage, wann und in welcher Form ist am besten mit der Fremdsprache bei den Lernenden zu anfangen.

Allgemein gilt die Regel „je früher beginnt der Lernende die Fremdsprache zu lernen, desto besser.“ Nach manchen Spezialisten sollte mit der zweiten Sprache schon während der Gehirnentwicklung, etwa bis 6 Jahren, angefangen werden. Manche Psychologen empfehlen mit der Fremdsprache schon seit der Geburt zu anfangen. Dort sprechen wir über Bilingualismus.<sup>55</sup> Die Bedingung um Fremdsprache zu lernen ist, das der Lernende seine Muttersprache teilweise beherrscht und mental dazu vorbereitet ist. Im Vorschulalter lernen die Kinder am einfachsten und zwar in der Form der Imitation und so genannten „Prägung“, im Englischen „Imprinting“, wenn das Gehirn als der „Schwamm“ funktioniert. Alles, was die Kinder sehen oder hören, „aufsaugt“ das Gehirn, und die Kinder lagern diese Informationen unterbewusst in das Gedächtnis. In diesem Fall geht es eher um Fremdspracherwerb als um

---

<sup>54</sup> vgl. SALOMO, Dorothé a MOHR, Imke. *DaF für Jugendliche*. 1. Auflage. München: Klett-Lagenscheidt, 2016, S. 37 - 38

<sup>55</sup> vgl. ČT24. *Kdy začít s výukou cizího jazyka?* [online]. [zit. 2017-06-06]. Erreichbar an: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/domaci/1073408-kdy-zacit-s-vyukou-druheho-jazyka>

Fremdsprachlernen. Dieser Fremdspracherwerb ist nötig mit der Anschaulichkeit zu verbinden, weil diese Kinder schon nicht lesen und schreiben können.<sup>56</sup> Die beste Techniken für so junge Kinder sind die Lieder, Gedichte, Sprücheleine oder Spiele mit Bilder.

Sehr positiv betrachtet werden die didaktische Spiele auch bei Grundschüler im Alter von 6 bis 12 Jahren, bei denen die intrinsische Motivation dominiert. Weil diese Schüler schon schreiben und lesen können, hat der Lehrer viel mehr Möglichkeiten eine didaktische Spiele zu integrieren, wie zum Beispiel sehr beliebtes „laufendes Diktat“. Nach Ur ist es nicht wahr, dass es unmöglich ist, die jüngere Schüler mehr als 10 Minuten auf eine Aktivität konzentriert halten. Die Schüler sind fähig für Stunden konzentriert sein, die Aktivitäten müssen aber unterhaltsam, interessant, kreativ und interaktiv sein, müssen offensichtlicher Sinn haben und sollten angemessen Sprachniveau und Kenntnissen der Schüler sein. Die innere Atmosphäre, Persönlichkeit des Lehrers und sein Enthusiasmus spielt auch wesentliche Rolle. Aber je schneller ist es möglich die Schüler zu begeistern, desto schneller können auch sie das Interesse zu verlieren. Darum sollte der Lehrer oft mehr verschiedenen Aktivitäten wechseln um die Schüler nicht zu langweilen und demotivieren.<sup>57</sup>

Die Schüler im Alter von 12 – 17 sind besser im abstrakten und kritischen Denken, sind fähig selbständig zu arbeiten und auch länger auf Aktivitäten zu konzentrieren. Obwohl die Teenager allgemein die Gruppenarbeit bevorzugen, arbeiten die jüngere Teenager im Alter von 12 – 14 lieber in homogenen Gruppen, während die ältere Teenager, im Alter von 14 – 17, beginnen die Neigung zur Kooperation mit den Schülern des anderen Geschlechts haben.<sup>58</sup> Die Teenager sind eine spezifische Gruppe der Lernenden, die in der Phase der Pubertät geraten. Mit ihnen kann die Mitarbeit im Lernprozess, und also auch während des Spieles, kompliziert und anstrengend sein. Mit dem Falls die Schüler in den Aktivitäten zu mitarbeiten ablehnen, sollte sie der Lehrer nicht dazu zwingen und für Demonstration nur den Freiwilligen berufen. Die Aktivitäten und Spiele sollten sorgfältig ausgewählt werden, mit Themen, die den Schülern nah sind, wie zum Beispiel Hobbys. Die Teenager teilen gern ihren Meinungen, also die Aktivitäten sollten ihnen Raum dazu auch ermöglichen. Das Prinzip der Mitarbeit mit den Teenager ist, mit ihnen als mit einen Erwachsenen zu behandeln.<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> vgl. PROCHÁZKOVÁ, Zuzana und SUCHÁNKOVÁ, Tereza. *Metodický poradník učitele cizího jazyka*. Vyd. 1. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2013, S. 53

<sup>57</sup> vgl. UR, Penny. *A course in language teaching*. Cambridge: CUP, 1996, S. 286 - 288

<sup>58</sup> vgl. LEWIS, Gordon. *Teenagers*. Resource Books for Teachers, Oxford: Oxford University Press, 2007, S. 6 - 10

<sup>59</sup> vgl. KOŘÍNEK, Miroslav. *Didaktika základní školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1984, S. 36

### 3.3.3 Rolle des Lehrers während des Spiels

Der Lehrer spielt eine Schlüsselrolle des Bildungsprozesses. Die traditionelle Rolle des Lehrers, ist vor allem, den Schülern die Kenntnisse zu vermitteln. Der Lehrer sollte auch eine hochqualifizierte, ausgebildete und ausgeglichene Person mit reichhaltigen Erfahrungen sein, der improvisationsfähig ist und ein Vorbild für die Schüler darstellt. Daneben gibt es aber viel mehr Rollen, die der Lehrer während der Spielintegration verrichtet, und die auf den ersten Blick nicht so offensichtlich sind.

Der Lehrer als der *Innovator* sucht immer neue Methoden, Verfahren und Techniken im Unterrichtsprozess. Diese Rolle ist häufig vorwiegend bei den jüngeren Lehrern, aber es gibt auch die Ausnahme. Der Lehrer- Innovator ist sehr wichtig für Motivation der Lernenden um das Unterricht ständig unterhaltsam, dynamisch aber auch sachdienlich zu machen. Der Innovator hat positive Einstellung zu den neuen Ideen, und Mut diese Neuigkeiten im Unterricht zu ausprobieren. Er bemüht sich um einen originellen Lehrstil und hat keine Angst zu experimentieren.<sup>60</sup> Die didaktischen Spiele hängt eng mit dem Experimentieren zusammen, weil das Ergebnis immer schwer vorauszusehen ist. Das gleiche Spiel in mehreren Klassen unterschiedlich angenommen werden kann. Sicher ist aber, dass die Spiele ein Bildungsziel haben sollten, und damit kommt die andere Rolle des Lehrers, und zwar die Rolle des *Facilitators*. In dieser Hinsicht tritt der Lehrer als ein *Unterrichtsbegleiter* auf, der die Lernenden leitet, und effektive Methoden, in diesem Fall didaktische Spiele und Aktivitäten, zu finden versucht, um ihnen die Erhaltung der Kenntnisse zu erleichtern.

Damit hängt die Rolle des *Organisators* und *Kontrollers*. Das Bedeutet nicht nur die Organisation des Spiels, sorgfältige Planung, Vorbereitung der notwendigen Hilfsmittel, ein glatter Verlauf zu sichern, rechtzeitige Beendigung zu schaffen und Zusammenfassung des Spiels nicht zu vergessen, aber auch die Allgemeinorganisation des ganzen Unterrichtes. Der Lehrer sollte die richtige Zeit der Spielintegration abschätzen, um die Struktur der ganzen Stunde nicht zu stören, aber auch genug Zeit für die Reflexion zu behalten. Die Rolle des Organisators bedeutet auch das Können zu improvisieren, falls die Aktivität sich mit keinem Erfolg trifft. Die nächste Funktion des Lehrers während des Spiels ist auch die Rolle des *Richters* beim Beurteilen der Richtigkeit der Antworten und Auswertung der Sieger.

Die wichtigste Rolle des Lehrers ist die Rolle des *Motivators*. Dank den Spielen und Ergänzungsaktivitäten erweckt der Lehrer bei den Lernenden eine Lust die Fremdsprache aktiv

---

<sup>60</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 29

zu verwenden. Für Anregung der Schüler sollte der Lehrer mit der Anerkennung und Lob nicht sparten um ihnen zu Motivieren. Der Lehrer kann zur Motivation beitragen, wenn er selbst an dem Spiel teilnimmt. Dann geht der Lehrer von der typischen Rolle des *Beobachters* zur die Rolle des *Teilnehmers* oder *Partners*.<sup>61</sup> Mit dem Beobachter ist die Rolle des Psychologen eng verbunden. Er sollte immer die inneren Beziehungen und Charaktere der Schüler in der Klasse kennen und bei der Schülereinteilung in die Gruppen oder Paare es berücksichtigen. Der Lehrer in dieser Rolle sollte auch fähig während des Spiels und Arbeit des Kollektivs eventuelle plötzliche Verhaltensveränderungen der Einzelperson oder Andeutungen der Schikane erkennen und notwendige Maßnahmen treffen.<sup>62</sup>

Außer dem schon erwähnten ist der Lehrer ein bisschen auch der *Schauspieler*. Für Erklärung und Demonstration des Spiels benutzt der Lehrer alle mögliche Weise, wie das Prinzip des Spiels den Lernenden zu vermitteln, einschließlich der Körpersprache und Mimik. Der Lehrer tritt als der Schauspieler auch während des klassischen Unterrichtes, wo er innere Gefühle oder persönliche Probleme vor dem Schülerkollektiv verbergen muss, um die Klassenatmosphäre nicht zu stören.<sup>63</sup>

### 3.3.4 Rolle der Schüler während des Spiels

Wie schon gesagt wurde, der Lehrer ist die Person, die für Planung, Vorbereitung und Verlauf des Unterrichtes verantwortlich ist. Dazu hat der Lehrer auch für die Schüler eine große Verantwortung. Aber der Schüler, als der untrennbare Bestandteil des Bildungsprozesses, hat auch Pflichten und erfüllen bestimmte Rollen.

Die Hauptrolle des Schülers während des Spiels ist vor allem die Rolle des *Teilnehmers*. Der Schüler ist das Objekt des ganzen Geschehens, also es wird erwartet, dass der Schüler sich aktiv an dem Spiel beteiligen wird. Weil das didaktischen Spiel immer ein Lernziel enthalten sollte, sollte sich auch der Schüler während dieser Aktivität etwas Neues zu anlernen oder das schon Gelernten zu festigen. Weil der Schüler während des Spiels Nichts auswendig lernen muss, ist er oft nicht gewiss, dass er auch in diesem Moment lernt. In dieser Hinsicht stellt der Schüler die Rolle des *Lerners* dar.

Die andere Rolle ist die Rolle des *Mitarbeiters*. Der Schüler lernt mit anderen in der Gruppe zu kooperieren. Die gemeinsame Kooperation führt zur Rücksichtnahme der Anderen,

---

<sup>61</sup> vgl. HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman, 1991, S. 57 - 63

<sup>62</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 65

<sup>63</sup> vgl. HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman, 1991, S. 63 - 64

Fähigkeit verschiedene Meinungen zu vergleichen und gemeinsamen Kompromiss zu machen.<sup>64</sup> Sehr oft tritt der Schüler im Spiel als der *Gegner* oder *Rivale* auf. Diese Rolle aktiviert in dem Schüler ein Gefühl der Wettbewerbslust, was ein positiver Einfluss auf seine Anstrengung im Spiel zu durchkommen hat, und seine Leistungen steigert. Diese Rolle ist sehr wichtig auch für den Erziehungsprozess, weil die Schüler während der Bestrebung zu gewinnen das Fair Play lernen, und die Regeln ehrlich einhalten und respektieren.

Manchmal können die Schüler in dem Gruppenspiel auch die Rolle des *Kapitäns* oder *Vertreter*s versuchen. In diesem Fall lernen die Schüler die Verantwortlichkeit für das Ergebnis der ganzen Gruppe zu haben, Fähigkeit das Team zu führen, und Interesse und Meinungen der ganzen Gruppe zu vertreten. Die letzte Rolle ist der *Klassenkamerad* und *Freund*. Das Spiel ist eine Aktivität, die Spaß macht, und dabei die Beziehungen innerhalb der Gruppe oder der ganzen Klasse verstärkt. Diese letzte Rolle sollte auch nach dem Ende des Spiels überdauern.<sup>65</sup>

### **3.4 Realisierung des Spiels im Unterricht**

#### **3.4.1 Planung und Vorbereitung**

Um den Zweck zu erfüllen ist die methodische Vorbereitung des Spiels notwendig und der Lehrer sollte die sorgfältige Planung nicht unterschätzen. Manchmal bedeutet die Vorbereitung, dass das Spiel zurechtgemacht oder didaktisch angepasst werden muss. Es gibt viele Faktoren, die im Verlauf des Spiels eine wichtige Rolle spielen.

Bevor das didaktische Spiel in den Unterricht eingesetzt wird, sollte der Lehrer bestimmte Elemente in Erwägung ziehen:

- *Das Alter der Lernenden*
- *Klassengröße und Spielorganisation*
- *Zeitorganisation und Zeitmangel*
- *Lehrinhalte und Lernziele*
- *Motivation und Spielfreude*<sup>66</sup>

In folgenden Punkte werden die Prinzipien der methodischen Vorbereitung erwähnt, die Maňák und Švec als die wichtigste für die Spielintegration in den Unterricht betrachten:

---

<sup>64</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 65 - 67

<sup>65</sup> vgl. PODLAHOVÁ, Libuše a kol. *Žák sekundární školy 1*. Olomouc: VUP, 2008. Distanční opora. ISBN 978-80-244-3, S.

<sup>66</sup> DAUVILLIER, Christa, LÉVY-HILLERICH, Dorothea. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut, 2004. ISBN 3-468-49646-2, S. 9

- Zielbestimmung des Spiels
- Diagnose der Schülerbereitschaft
- Klarstellung der Spielregeln
- Begrenzung der Rolle des Spielleiters
- Festlegung der Form der Bewertung
- Sicherung des geeigneten Orts
- Vorbereitung der Hilfsmittel, Materialien, Requisiten
- Festlegung des Zeitlimits des Spiels
- Nachdenken über eventuellen Variationen<sup>67</sup>

### 3.4.2 Schüलगliederung

Wenn der Lehrer mit den Schülern ein Spiel realisieren will, muss er im Voraus bestimmen, ob das Spiel kollektiv, individuell, in Paaren oder in Gruppen gespielt wird. Es gibt viele Formen der Schüलगliederung, alles kommt auf die Kreativität des Lehrers, Zahl der Schüler, Zeit und natürlich auch Zusammenarbeit des Kollektivs.

Jankovcová empfiehlt drei Grundsätze der effektiven Einteilung der Schüler in die Gruppen. Erstens, alle Gruppen sollten aus solchen Schüler bestehen, die zusammen zu arbeiten gewöhnt und vor allem bereitwillig sind. Zweitens, alle Gruppen sollten aus der Sicht der Benotung oder Schulerfolg ausgeglichen werden. Das bedeutet, dass in jeder Gruppe sowohl talentierte und begabte als auch die schwächeren und langsameren Schüler sein sollten. So haben alle Gruppen die gleichen Bedingungen. Drittens, in der Gruppe sollte kein Schüler sein, der von anderen Mitspielern abgelehnt ist.

Es gibt drei Elementartechniken der Schüलगliederung und zwar spontan, zufällig oder gezielt. Die spontane Auswahl ist die häufigste Methode, bei der die Schüler selbst die Gruppe formen. Dieser Auswahl besteht in der Präferenz und inneren Beziehungen der Schüler. Die Nachteile ist die Gruppe, wo die Schüler freiwillig sind und miteinander gut auskommen. Die möglichen Nachteile kann die Gruppe sein, die aus dem Rest der „unerwünschten“ oder unbeliebten Schüler entsteht. Auch die Gruppen der Schüler mit gemeinsamen Unlust zu spielen oder mit dem Lehrer zu arbeiten können ein Risiko sein. Diese Methode hilft dem Lehrer die inneren Beziehungen in der Klasse zu entdecken oder auf eventuelle Andeutungen der Schikane zeigen.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> vgl. MAŇÁK, Josef a ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. 1. vyd. Brno: Paido, 2003, s. 129

<sup>68</sup> vgl. JANKOVCOVÁ, Marie a kol. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 37 - 38

Die zufällige Gliederung missachtet die Endzusammensetzung der Gruppen. Dort gibt es ein paar Tipps der zufälligen Gliederung:

- Gliederung in die Reihe nach der Größe, Alphabet, Geburtsdatum, Farbe des T-Shirts (vom Dunklen zum Hellsten oder nach spezifische Farbe – grüne, rote, gelbe Gruppe)
- Gliederung in die Paare mithilfe der Schnürchen (Jeder Schüler fasst ein Ende des Schnürchens. Die Schüler, die das gleiche Schnürchen halten, formen ein Paar.)
- Gliederung nach dem Lösen (Schüler ziehen die Blättchen, die sich entweder farblich unterscheiden oder Paare von Wörtern oder Bildern enthalten – ähnlich wie ein Memory-Spiel. Die Schüler machen Paare nach derselben Farbe des Blättchens oder nach Blättchen, die zusammenpassen.)
- Gliederung nach demselben Symbol oder Nummer auf der Spielkarte (Das spart Zeit dem Lehrer, weil er keine Blättchen vorbereiten muss.)
- Gliederung nach demselben Geschmack des Bonbons (für jüngere Kinder)

Man kann aber die Gliederung nach dem Ort der Schulbänke (rechte Gruppe, Mittelgruppe, linke Gruppe) für zufällig halten, weil die Schüler meistens nach ihren Präferenzen sitzen. In solchem Fall geht es wieder um spontane Auswahl.

Die geleitete oder gezielte Gliederung ist eine systematische Handlung des Lehrers, der die Klasse gut kennen muss. Der Lehrer nimmt dann Rücksicht auf die Leistungsfähigkeit, Kenntnisse, Schwäche und Vorzüge, und innere Beziehungen der Schüler. Aufgrund aller dieser Faktoren bestimmt der Lehrer, wer mit wem in der Gruppe mitarbeiten will. Immer geht es um die gleichmäßige Einteilung der Schüler und gleiche Chance zum Erfolg.<sup>69</sup>

Die Zahl der Schüler in der Gruppe spielt auch eine große Rolle. Allgemein sind 5 – 7 Schüler in der Gruppe für die Arbeit eine ideale Zahl. Nach Jankovcová und ihrer experimentellen Untersuchung wurde aber zwei bis fünf Schüler als ideale Zahl für die Gruppe herausgestellt. Das alles ist individuell und hängt von der konkreten Situation ab.<sup>70</sup>

### **3.4.3 Die Bewertung und Reflexion**

Am Ende des Spiel ist wichtig genug Zeit zu sparen, um die Leistungen zu bewerten. Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Schüler bewertet werden, aber das System der Bewertung

---

<sup>69</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 63 - 65

<sup>70</sup> vgl. JANKOVCOVÁ, Marie a kol. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 36 - 37

sollte schon bevor dem Anfang des Spiels klar formuliert werden. Der Lehrer kann die Reihenfolge von der ersten bis die letzte Stelle ausrufen, den Einzelnen oder das ganze Team beurteilen, mit den Noten, eventuell mit dem Lob oder zusätzlicher Aufgabe bewerten.

Die untrennbare Bestandteil der Bewertung und Reflexion ist die Korrektur der Fehler, die als ein gegenseitiges „Feedback“ für den Lehrer und die Schüler dient. Falls der Lehrer die Schüler überhaupt nicht korrigierte, würden die Schüler Tendenz haben, die Fehler wieder und wieder zu machen. Andererseits kann die unaufhörliche Korrektur die Schüler entmutigen und demotivieren.<sup>71</sup> Wichtig zu korrigieren sind die so genannten „Errors“, „*die relativ systematischen Fehler*“<sup>72</sup>, die die Schüler machen, weil sie es für korrekt halten. Die „alltägliche“ Fehler, im Gegenteil, werden oft unbewusst gemacht, teilweise wegen der Unaufmerksamkeit oder schneller Rede. Nach Polívková ist es nicht nötig diese Fehler sofort während des Spiels zu korrigieren, falls die fließende Kommunikation und selbständiges Sprechen am erster Stelle stehen. Auf diesen Fehler kann der Lehrer am Ende der Aktivität hinweisen, und die Schüler sich selbst zu korrigieren lassen. Wichtig zu korrigieren sind die Fehler oder Errors, die bei den Aktivitäten entstehen, wo die grammatische Korrektheit primär geübt wird.<sup>73</sup>

#### **3.4.4 Bedeutung des Lernspiels für Lernprozess**

Die Lernspiele unterstützen ein Prozess der Sozialisierung. Die Schüler erscheinen ständig in verschiedenen unbeständigen und heterogenen Gruppen, müssen sich auf neuen Mitarbeiter und ihre Natur gewöhnen, und mit den anderen kommunizieren lernen. Die gemeinsame Kommunikation führt die Schüler zur Verstärkung der Verhandlungsfähigkeit, zum Können die Andere zu vernehmen und respektieren, selben Meinungen mit den anderen vergleichen und ein Kompromiss zu machen lernen. Alles in allem, die aktivierenden Methoden und didaktische Spiele befestigen die Klassenbeziehungen nicht nur zwischen den Schüler, aber auch zwischen den Schüler und dem Lehrer, der die Schüler besser kennen lernt.<sup>74</sup>

Die aktivierenden Methoden bieten auch verschiedene Spiele, die Kreativität, neue Nachdenken, analytisches und kritisches Denken, Improvisation, taktieren oder Bildung der

---

<sup>71</sup> vgl. HENDRICH, Josef. et al., *Didaktika cizích jazyků*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 357 - 358

<sup>72</sup> STORCH, Günther. *Deutsch als Fremdsprache: eine Didaktik: theoretische Grundlagen und praktische Unterrichtsgestaltung*. München: Wilhelm Fink, 1999. S. 315

<sup>73</sup> vgl. POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování: čes. jaz. Rus. jaz. Deutsch. English. Français. Español*. 1.vyd. Praha, 1963. S. 8 - 9

<sup>74</sup> vgl. GRECMANOVÁ, Helena a URBANOVSKÁ, Eva. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007, S. 128

Strategien entwickeln. Die Schüler lösen ungewöhnliche oder schwierige Aufgaben. So kommen die Schüler in verschiedenen Rollen, die sie nie versucht haben. Dort haben die Schüler Chance ihre Vorzüge und Schwächen zu erkennen, ihre Persönlichkeit mehr zu verstehen und weiter an sich selbst zu arbeiten.<sup>75</sup>

Als es schon erwähnt wurde, jedes Spiel bestimmte Regeln enthalten sollte. Diese Regeln gelten für alle Teilnehmer in gleicher Weise und alle müssen die Regeln einhalten. Die Elemente der Wettbewerbslust bringen in den Unterricht Belegung, Zielbewusstheit aber auch „Fairplaybewusstsein“, Toleranz und Fähigkeit mit der eventuellen Niederlage zurechtzukommen. In dieser Hinsicht hat das Spiel auch eine Erziehungsfunktion.<sup>76</sup>

Die didaktischen Spiele beitragen zur allgemeinen Belegung der Schüler und machen den Unterricht attraktiver. Die angenehme Lernatmosphäre und motivierten Schüler führen zu effektiver Lernprozess und zur Voraussetzung des höheren Lernerfolgs. Die didaktischen Spiele motivieren die Schüler nicht nur in der Zielsprache denken, aber auch die Zielsprache unbewusst zu gebrauchen. Die motivierten Schüler haben dann Lust sich der Fremdsprache in Freizeit widmen. Zum Schluss, das didaktische Spiel schafft eine angenehme gelöste Atmosphäre, bringt die Freude und Spaß, Relaxation, aber auch Momente der Spannung.

### **3.4.5 Nachteile der Lernspiele**

Die Spiele, sowie die aktivierenden Methoden allgemein, beanspruchen meistens viel Zeit, nicht nur für die Realisierung im Unterricht, aber auch die Planung und Vorbereitung des Materials und Unterrichtshilfsmittel. Das Problem liegt auch in der Verfügbarkeit des Spiels. Sehr oft sind die Spiele in ihrer Originalform nicht für das konkrete Thema geeignet und müssen didaktisch hergerichtet und der konkreten Unterrichtsstunde angepasst werden. Dazu, nicht jeder Lernstoff kann durch die Spiele gelehrt sein. Für den Lernstoff, der mehr abstrakt und kompliziert oder schwierig zu verstehen ist, wie zum Beispiel Erklärung der Grammatikregeln, ist effektiver die klassische Methode des Frontalunterrichts zu benutzen.

Obwohl beleben die aktivierende Methoden und Spiele den Unterricht, und machen es attraktiver, sollten sie nie die klassische Form des Unterrichtes voll ersetzen. Die Schüler gewöhnen sich an diese Aktivitäten und können die klassische Form des Unterrichtes ablehnen. Andernfalls kann die übermäßige Benutzung der Spiele zum Gegeneffekt, und zwar zur

---

<sup>75</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 37

<sup>76</sup> vgl. KUJAL, Bohumír. *Pedagogický slovník 1.díl*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1965, S. 142

Demotivation, auslösen. Die Schüler halten dann die Spiele nicht mehr als die Unterrichtsabwechslung, und können Interesse zu teilnehmen verlieren.<sup>77</sup>

Mit dem Verlust von Interesse hängt auch das Problem mit der Disziplin. Als die Konzentration sinkt, beginnen die Schüler dann ihren eigenen Aktivitäten zu suchen, und stören den anderen in der Klasse. Der Lärm kann auch entstehen, wenn es viele Schüler in der Klasse gibt und das Spiel zu „belebt“ ist. In diesem Fall sollte der Lehrer auswerten, ob das konkreten Spiel für die bestimmte Gruppe von Schülern geeignet ist, und ob der Lehrer eventuell die „aufgedrehte“ Schüler regulieren kann.

Ein Problem entsteht auch, wenn der Lehrer die aktivierenden Methoden und Spiele nur als die Abwechslung ohne konkreten Ziel benutzt. Sie sollen die gleiche Funktion als die traditionellen Methoden erfüllen, und zwar die Funktion der Lehrstoffvermittlung. Die Schüler können die Zeit des Spiels als nur Zeit der Relaxation verstehen, wo man nicht lernt und nicht aktiv sein muss. Die Schüler dann ausnutzen dieser Aktivitäten um den Unterrichtspflichten und Tests zu vermeiden. Jedes Spiel oder Aktivität sollte ein bestimmtes Ziel und Sinn haben und sollte nicht zu oft benutzt werden. Die Schüler sollten die Absicht der Aktivität wissen und was die Aktivität ihnen bringen sollte.<sup>78</sup>

Skalková weist auch auf die Gefahr der Wettbewerbe hin. Es geht um spezielle Form des Spiels, wo das Ergebnis nach der Reihenfolge der Teilnehmer beurteilt wird. Diese Spiele sollten aber nicht zur Hasskonkurrenz, „ungesunde“ Rivalität oder Sieg um jeden Preis führen. Dieses unrichtigen Verhalten kann die schwächere Besiegten psychisch negativ beeinflussen oder mindestens demotivieren. Der Lehrer sollte den ganzen Verlauf des Spiels korrigieren, und die Schüler lehren, dass redliche Sielen immer wichtiger als unredlicher Sieg ist.<sup>79</sup>

Das letzte Problem kann bei der Arbeit in den Gruppen entstehen. Entweder formen sich freiwillig die Gruppen von Schülern, die miteinander arbeiten wollen, oder von dem Lehrer gebildeten Gruppen. Im ersten Fall entstehen immer dieselben Gruppen von Schülern, also die inneren Beziehungen und Kooperation innerhalb der Klasse keine Chance zu entwickeln haben. Die besseren Freunde passen oft nicht auf und diskutieren in der Muttersprache in Situationen, in deren sie die Fremdsprache benutzen sollen. Im nächsten Fall können unabsichtlich die

---

<sup>77</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 26 - 27

<sup>78</sup> vgl. KOTRBA, Tomáš. LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu, 2007, S. 37

<sup>79</sup> vgl. SKALKOVÁ, Jarmila. *Úvod do metodologie a metod pedagogického výzkumu*. 1.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1983, S. 185

Gruppen von Schülern entstehen, wo die Schüler entweder miteinander oder mit jemandem zu arbeiten ablehnen.<sup>80</sup> Das sollte der Lehrer vorbereitet zu lösen sein und die inneren Beziehungen in der Klasse kennen.

---

<sup>80</sup> vgl. JANKOVCOVÁ, Marie a kol. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, S. 37 - 38

## **II. DER PRAKTISCHE TEIL**

### **4. Die Hauptsache der Forschung**

In dem praktischen Teil meiner Diplomarbeit versuchte ich festzustellen, welche Einstellung haben die Fremdsprachlehrer zu den aktivierenden Methoden und didaktischen Spielen im Unterricht. Nach den Antworten der Lehrer sollte festgestellt werden, ob die Lehrer die didaktischen Spiele und Ergänzungsaktivitäten im Fremdsprachunterricht benutzen, und wenn ja, mit welchem Vorhaben und in welcher Phase der Unterrichtsstunde. Die Forschung sollte auch auswerten, welche konkreten didaktischen Spiele und Aktivitäten werden am häufigsten im Fremdsprachunterricht verwendet.

#### **4.1 Das Forschungsinstrument**

Für die Forschung habe ich die Methode des Fragebogens ausgewählt. Die Fragebogenforschung ist eine quantitative Methode der Meinungsumfrage, und in der pädagogischen Forschung geht es um die am öftesten verwendete Methode. Der Fragebogen ist eine Form der schriftlichen Fragenstellung, auf deren die Befragten schriftlich antworten. Dank dieser Methode ist möglich eine große Menge von Daten schnell zu sammeln. Weiterer Vorteil dieser Methode ist niedriger Zeitaufwand und hohes Maß der Anonymität der Befragten. Möglicher Nachteil dieser Forschungsmethode kann potenziell entstellten oder unwahrhaftigen Antworten sein.<sup>81</sup>

Der Fragebogen für die Fremdsprachlehrer enthält 17 Fragen. 8 Fragen des Fragebogens (Frage Nr. 1, 2, 3, 4, 5, 8, 11 und 12) werden geschlossen, wo die Befragten nur aus den angegebenen Antworten auswählen können. Fragen Nr. 6, 14, 15, 16 und 17 sind offene Fragen, wo die Befragten sich frei äußern können. Die Fragen Nr. 7, 9, 10 und 13 sind halboffene Fragen, wo die Befragten aus dem Angebot der antworten auswählen, aber können einen Kommentar zugeben. In der Fragen Nr. 1, 2, 3, 5, 8, 12 und 13 konnte der Befragte nur eine Möglichkeit auswählen.

---

<sup>81</sup> vgl. CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2007, S. 163 - 164

## **4.2 Die Teilnehmer der Forschung**

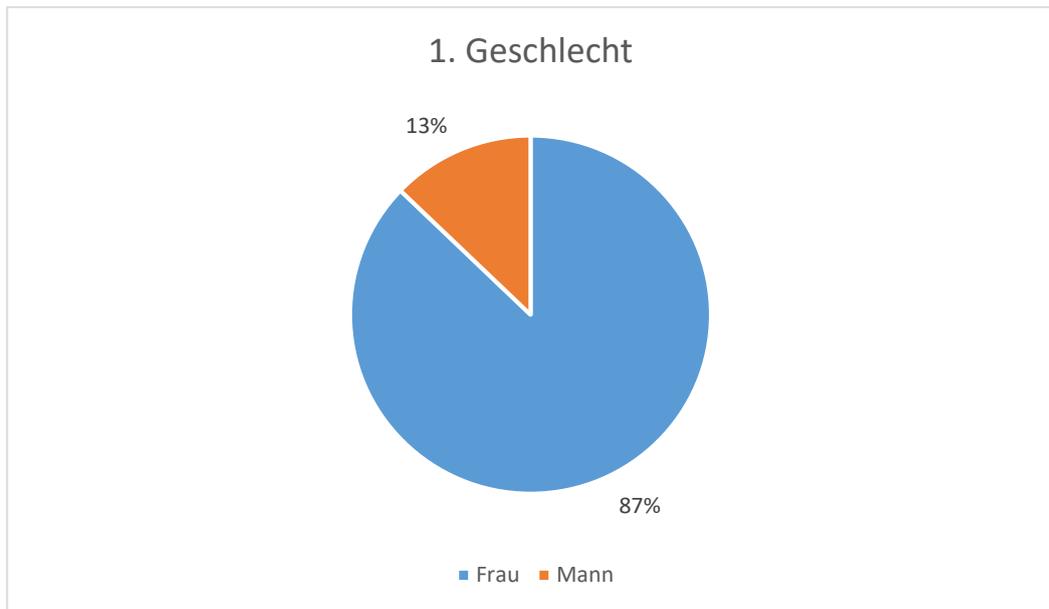
Insgesamt habe ich 11 Grundschulen aus Brno, Zlín Region und Olmütz besucht, jedoch nur 9 Schulen haben beigestimmt, an der Forschung teilzunehmen. Den Anderen Fremdsprachlehrern habe ich den Fragebogen elektronisch geschickt, aber nur 7 aus den 52 Befragten haben mir den Fragenbogen zurückgeschickt. Insgesamt 39 Fremdsprachlehrer beteiligten sich an der Forschung. Die Fragebogen für die Schüler, die ursprünglich in die Forschung umfasst werden sollten, habe ich wegen dem sehr niedrigen Rückfluss, unbeendeten oder unpassenden Antworten ausgeschlossen.

## **4.3 Die Hypothesen**

Aufgrund der Zielsetzung dieser Forschung wurden folgende Hypothesen festgelegt:

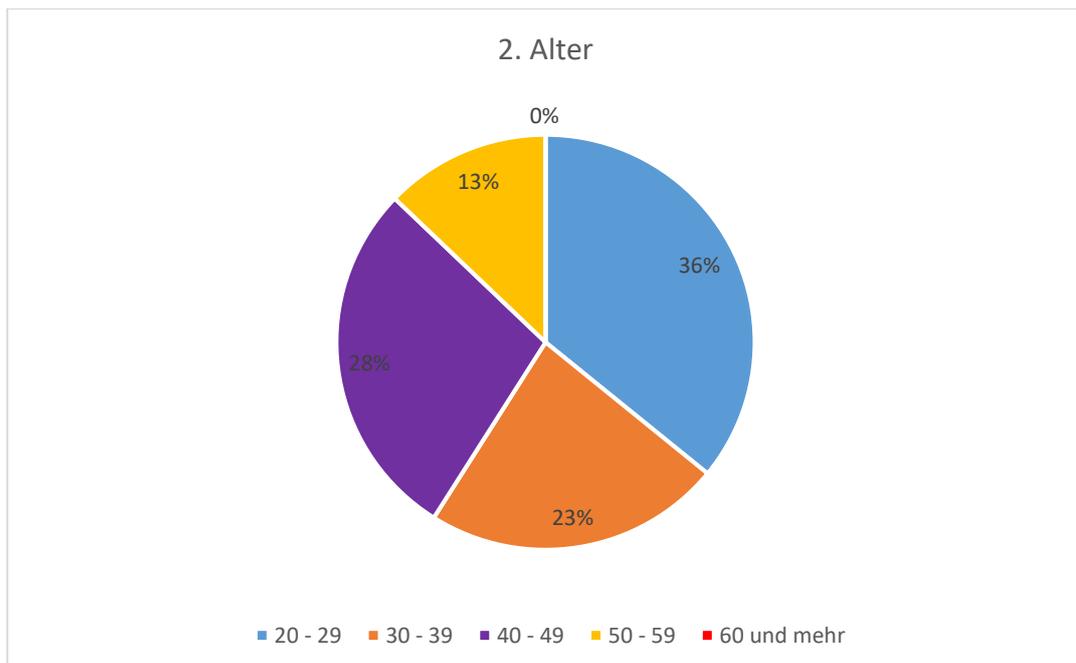
- H1 – Mehr als 60 % der Fremdsprachlehrer benutzen die Aktivierende Methoden im Fremdsprachenunterricht.
- H2 – Am öftesten suchen die Lehrer eine Inspiration für didaktischen Spiele, aktivierende Aktivitäten und Übungen am Internet
- H3 – Die didaktischen Spiele werden am meisten auf die Grammatik konzentriert
- H4 – Die Mehrheit der Fremdsprachenlehrer haltet die didaktischen Spiele für nutzbringend

## 5. Auswertung der Fragebogenuntersuchung



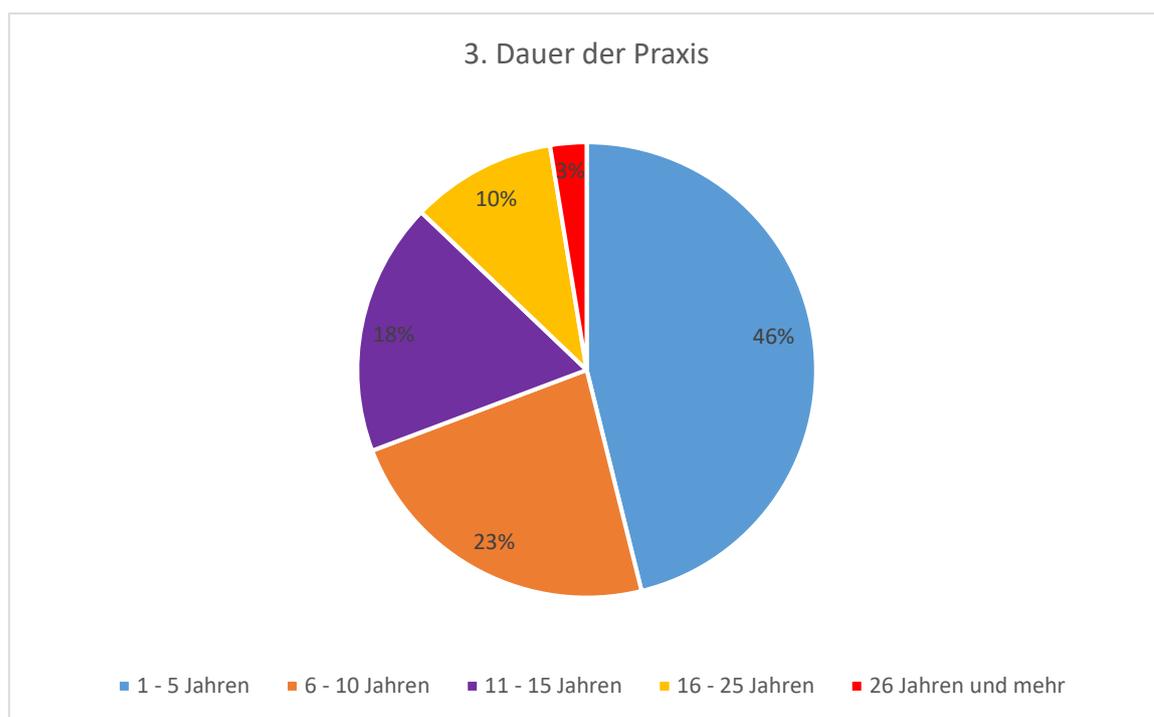
Graph 1: Frage Nr. 1

An der Forschung haben 39 Fremdsprachenlehrer teilgenommen, wobei 34 waren die Frauen und nur 5 waren die Männer. Dieser Fakt weist auf die Problematik hin, dass in das Schulwesen immer weniger und weniger Männer unterrichten kommen.



Graph 2: Frage Nr. 2

Im Graph Nr. 2 wurden die Fremdsprachenlehrer nach dem Alter in den 5 Gruppen eingeteilt. Aus der Zahl 39 Fremdsprachenlehrer, die größte Gruppe, und zwar 14, bildeten die Fremdsprachenlehrer im Alter von 20 – 29. 11 Fremdsprachenlehrer waren im Alter von 40 – 49. Auf der dritten, Stelle mit dem Zahl 9, waren die Fremdsprachenlehrer im Alter von 30 - 39 angegeben, und nur 5 Fremdsprachenlehrer waren 50 – 59 Jahre alt. Niemand aus den Befragten war älter als 60 Jahre alt. Der Graph Nr.2 zeigt, dass im Schulwesen die „jüngere“ Generation vorherrscht, was kann nach meiner Meinung mehr innovativen Ideen und modernen Techniken in den Fremdsprachenunterricht bringen. Ziemlich große Gruppe bilden aber auch die „erfahrenen“ Lehrer, die schon ihre erprobten und effektiven Methoden haben, und wahrscheinlich größere Autorität haben, was spielt auch eine bedeutende Rolle.



Graph 3: Frage Nr. 3

Die dritte Frage forschte, wie lang wirken schon die Fremdsprachenlehrer im Schulwesen. Die Lehrer wurden nach der Dauer der Praxis in 5 Gruppen eingeteilt. Wie schon der erste Graph andeutete, die Mehrheit der Lehrer sind kurz nach dem Abschluss der Studien. 18 Fremdsprachenlehrer unterrichten nur 1 – 5 Jahren. Die zweite Gruppe bilden 9 Lehrer, die 6 – 10 Jahren im Schulwesen wirken. 7 Lehrer unterrichten 11 – 15 Jahren, und nur 4 Lehrer

wirken als Pädagoge 16 – 25 Jahren. Nur 1 Fremdsprachenlehrer unterrichtet schon 26 Jahren. Also der Graph Nr. 3 bestätigt, dass im Schulwesen große Teil der Fremdsprachenlehrer noch mit nicht so viel Lehrerfahrungen wird, andererseits können diese Gruppe von Lehrer mit neuen Lehrstilen und Einstellungen zur Fremdsprachenlernen beitragen.



Graph 4: Frage Nr. 4

Die vierte Frage sollte feststellen, wie groß ist der Unterschied zwischen der Zahl der Englischlehrer und Deutschlehrer. Die Deutschlehrer, im Zahl 11, bilden fast eine dritte der allen Englischlehrern. Das zeigt den heutigen „Trend“ die Englisch zu bevorzugen. In dieser

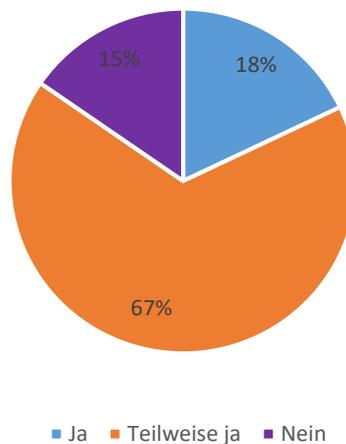
Zeit viele Schulen gliedern die Englisch schon in niederen Klassen, was bedeutet, dass es mehr Englischlehrer notwendig wird. An 1 Grundschule, die ich besuchte, das Deutsch überhaupt nicht unterrichtet wurde. Das ist auch Reaktion der Schulen auf heutige Gesellschaft, ihre Nachfrage und Popularität der Fremdsprachen zwischen Leute.



Graph 4: Frage Nr. 5

Insgesamt 36 Fremdsprachenlehrer sind nach dem Fragebogen qualifiziert die Fremdsprache zu unterrichten. Nur 3 Lehrer haben keine Lehrbefähigung, und zwar 1 Englischlehrer und zwei Deutschlehrer. Das kann bedeutet, dass der Lehrer das Studium noch nicht beendet hat, was ist wahrscheinlich der Fall des Englischlehrers, der im Alter von 20 – 29 ist, und nur 1 – 5 Jahren unterrichtet. Die Deutschlehrerinnen ohne der Lehrbefähigung waren im Alter von 40 – 49 und 50 – 59, was wahrscheinlich bedeutet, dass sie entweder noch Deutsch als zusätzlicher Fach studieren, oder müssen sie Deutsch lehren, weil dort niemand geeigneter oder mit solchen Erfahrungen mit Deutsch war.

7. Ist nach Ihnen das Lehrbuch für Motivation und Aktivierung der Schüler genügend?



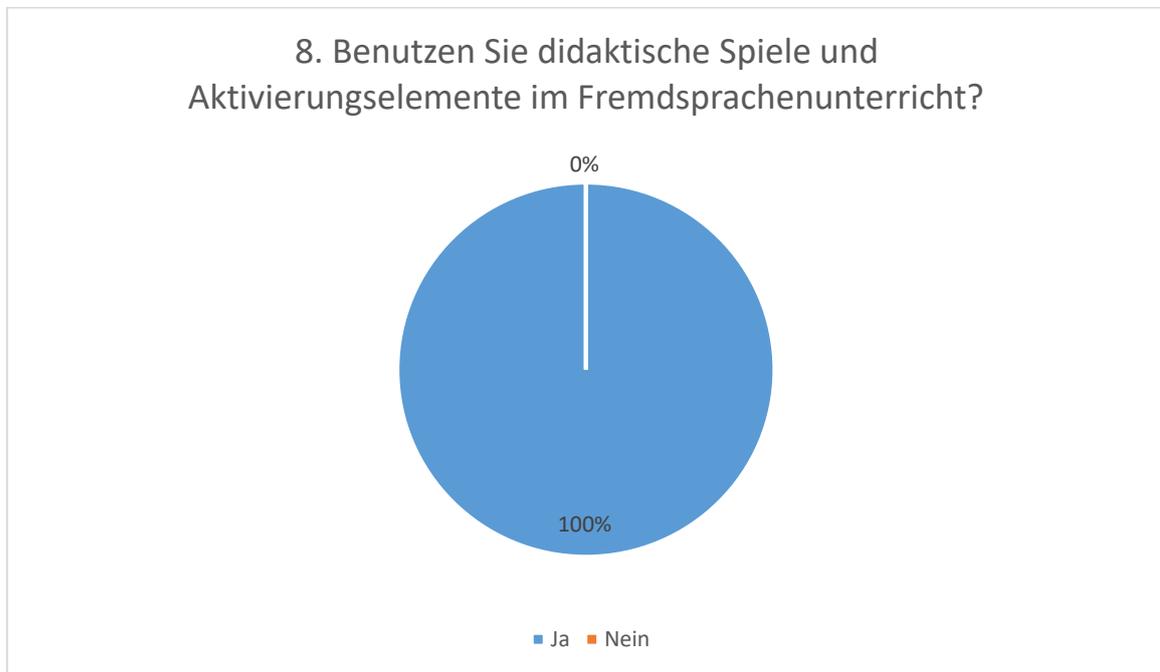
Graph 7: Frage Nr. 7

In der sechsten Frage sollten die Lehrer angeben, welches Lehrbuch verwenden Sie im Unterricht. Die siebte Frage sollte dann feststellen, ob sie mit der Lehrbücher zufrieden sind. Diese Frage betrifft vor allem den Anteil der Aktivierungselementen und didaktischen Spielen in den Lehrbüchern. Die Lehrer hatten dann Möglichkeit sich zu dieser Frage näher zu äußern.

Mit dem Anteil der Aktivierungselementen und didaktischen Spielen in den Lehrbüchern waren nur 7 Fremdsprachenlehrer völlig zufrieden. 6 Fremdsprachenlehrer waren mit der Lehrbücher nicht zufrieden, und 26 Fremdsprachenlehrer, also die Mehrheit, erwähnte, dass ihnen zwar die Lehrbücher teilweise genügt, aber sie müssen oft auch andere Quellen benutzen. Im Vergleich der Englischlehrer mit den Deutschlehrer, waren die Englischlehrer mit den Lehrbücher mehr zufrieden. Als die meistens benutzten Lehrbücher wurden im Deutsch „Deutsch mit Max“, „Heute haben wir Deutsch“, „Spaß mit Max“, „Beste Freunde“ oder „Schritte“ erwähnt. Im Englisch werden „Project“, „Chit Chat“, „Englisch plus“, „Insight“, „Way to win“ oder „New English for you“ benutzt.

Die Lehrer hatten dann Möglichkeit sich zu dieser Frage näher zu äußern. Nur 13 Lehrer nutzten dieser Möglichkeit, aber die Antworten werden nicht so oft mit den didaktischen Spielen verbunden. Die häufige Vorwürfe waren zum Beispiel chaotische oder unangeordnete Grammatik, veraltete Themen oder wenig Lieder in deutschen Lehrbücher. In beiden Fremdsprachenlehrbücher würden die Lehrer bessere Grafik, übersichtlicher Grammatik, mehr

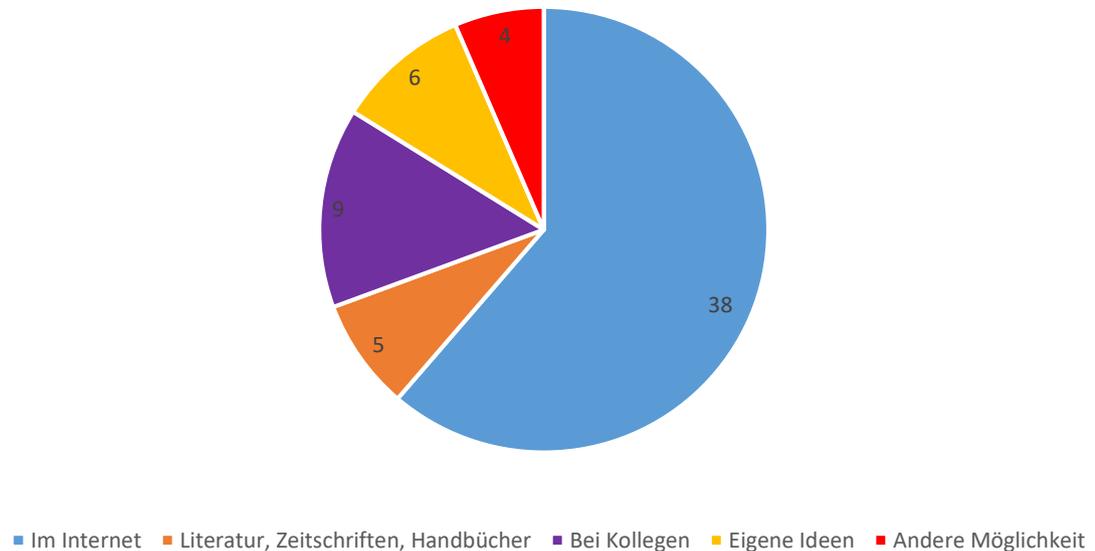
Diskussionsübungen, mehr Spielen zu den Themen, und Übungen für Wiederholung begrüßen.  
2 Lehrer erwähnten, dass sie mehr Lehrbücher im Unterricht zusammen benutzen.



Graph 8: Frage Nr. 8

Die Frage Nr. 8 sollte die heutige Situation mit der Eingliederung der didaktischen Spiele und Aktivierungselemente in den Unterrichtsprozess feststellen. Alle Befragten antworteten, dass Sie die didaktischen Spiele oder Aktivierungselemente im Fremdsprachenunterricht benutzen. Dieses Ergebnis ist relativ überraschend im Vergleich mit der allgemeinen Meinung, dass die aktivierenden Methoden und didaktische Spiele zeitaufwendig sind.

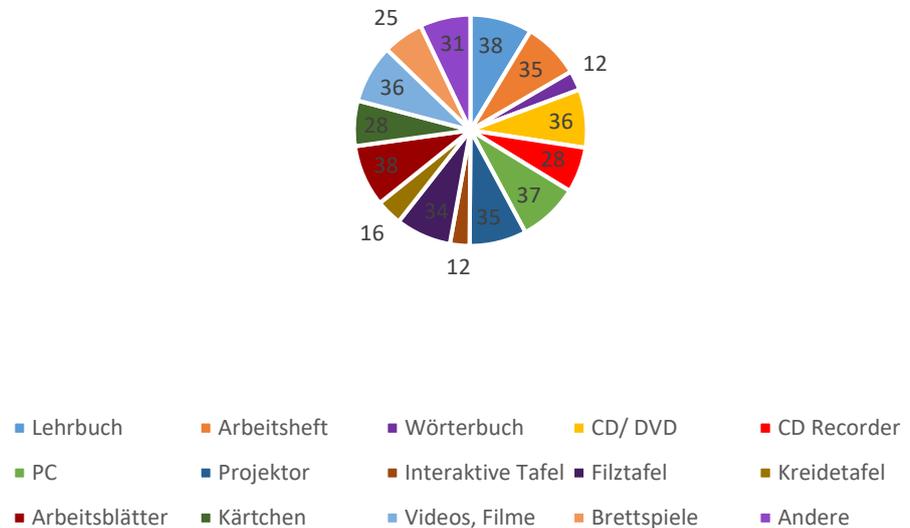
### 9. Wo finden Sie Inspiration für die didaktischen Spiele und Aktivitäten?



Graph 9: Frage Nr. 9

In der Frage Nr. 9 sollten die Lehrer auswählen, wo finden sie Materialien und Ideen bei der Vorbereitung für den Unterricht. Manche Lehrer haben mehr Möglichkeiten ausgewählt, darum wird die Zahl, und nicht die Prozente im Graf Nr. 9 veranschaulicht. Insgesamt 97,4 % der Befragten suchen didaktische Spiele oder Übungen im Internet; 23,1 % inspirieren sich bei den Kollegen; 15,4% der Befragten schaffen selbst ihren eigenen Materialien; 12,8 % der Befragten finden die Inspiration in der Literatur, Zeitschriften oder Handbücher, und 10,3 % der Lehrer nutzen andere Quellen aus. Als Beispiele der anderen Quellen wurden folgende erwähnt: Lehrerbücher, eigene Spielsammlung, Notizen aus dem Studium an der Universität, Seminare und methodische Kurse und Schulung. Eine Lehrerin erwähnte auch Kontakt mit dem Muttersprachler.

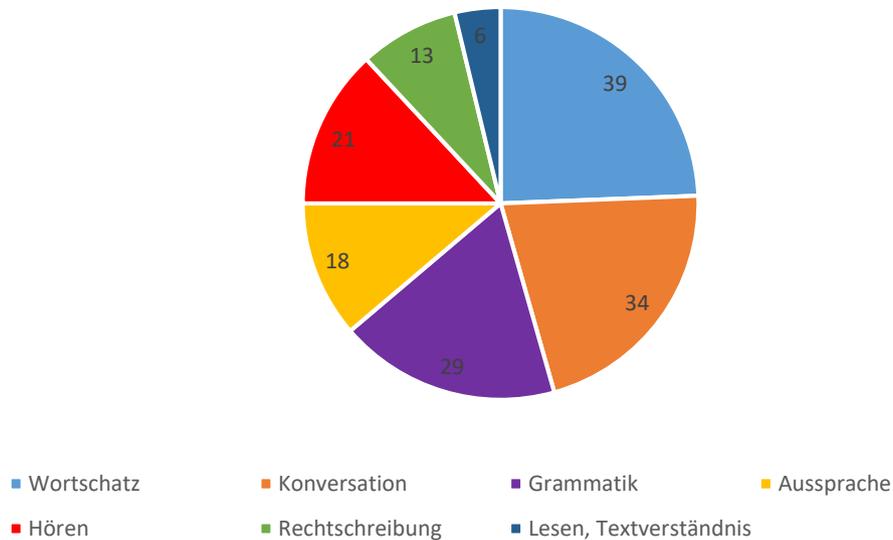
### 10. Was benutzen Sie im Fremdsprachenunterricht für Motivation und Aktivierung der Schüler?



Graph 10: Frage Nr. 10

In der Frage Nr. 10 wollte ich feststellen, welche Technik und Materialien werden am meisten bei den Spielen und verschiedenen Aktivitäten für Motivation oder Aktivierung der Schüler am meisten verwendet. Manche Lehrer haben fast alle Möglichkeiten ausgenutzt. Die öfteste ausgewählte Möglichkeit war mit 100% Befragten das Lehrbuch und Arbeitsblätter, kurz danach PC (94,9 %), CD oder DVD, Videos und Filme (92,3 %) und Projektor mit dem Arbeitsheft (89,7 %). Insgesamt 87,2% der Befragten benutzen die Filztafeln; 71,8% nutzen CD Recorder und Kärtchen, danach die Brettspiele (61,4%), Kreidetafel (41%) und am wenigstens werden die Wörterbücher und interaktive Tafeln (30,8 %) benutzt. 31 Befragten haben auch die Möglichkeit „Andere“ angekreuzt. Zwischen diesen Beispielen wurden Internet und Internetübungen, Tablet, Bücher im original, Mappe, Zeitschriften im original, Ball, Memory-Spiel, DUMY, Beutel mit Sache, die Bombe oder Papier mit dem Bleistift, erwähnt.

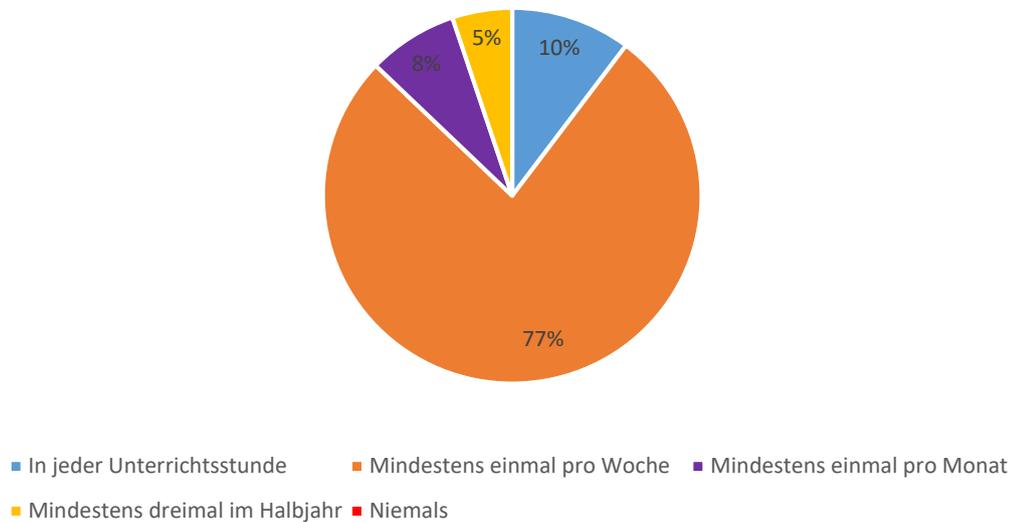
11. Auf welchen Bereich konzentrieren sich vor allem die didaktischen Spiele und Aktivitäten im Unterricht



Graph 11: Frage Nr. 11

In der Frage Nr. 11 haben die Lehrer geantwortet, auf welchen Bereichen konzentrieren sich die Spiele und Aktivitäten, die im Unterricht verwendet werden. Die Aktivitäten werden am meisten auf den Wortschatz konzentriert. An der zweiten Stelle wird Konversation geübt und danach die auf die Grammatik. Am wenigstens wird Rechtschreibung, Lesen und Textverständnis geübt.

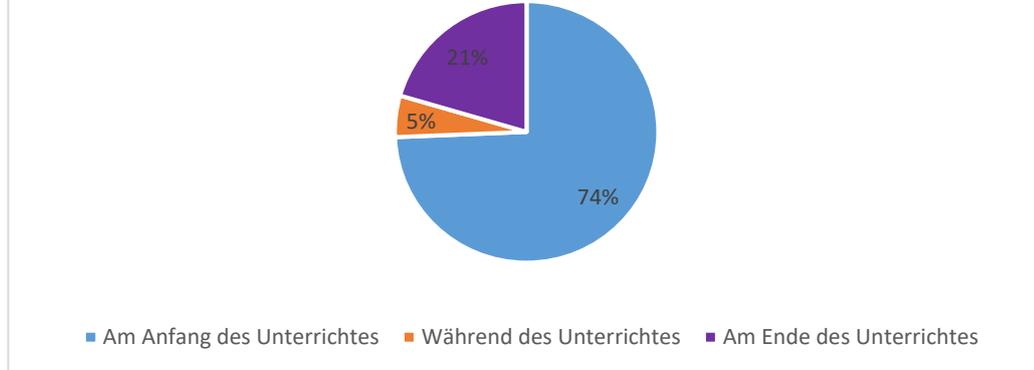
12. Wie oft gliedern Sie die Aktivierungselemente und Spiele in den Fremdsprachenunterricht ein?



Graph 5: Frage Nr. 12

Die zwölfte Frage untersuchte, wie oft verwenden die Lehrer die didaktischen Spiele oder verschiedene Aktivierungselemente im Fremdsprachenunterricht. Die Aktivierende Methoden werden in 77% mindestens einmal pro Woche benutzt. 4 Fremdsprachenlehrer verwenden die Spiele und Aktivierungselemente in jeder Unterrichtsstunde, 3 Lehrer benutzen diese Aktivitäten mindestens einmal pro Monat und 2 ausgewählte, dass sie mindestens dreimal im Halbjahr didaktische Spiele oder ähnliche Aktivitäten in den Fremdsprachenunterricht eingliedern. Niemand hat die Möglichkeit „Niemals“ ausgewählt, was für mich als ein „Feedback“ für Überprüfung dient, weil 100% der Befragten die aktivierende Methoden im Unterricht verwenden.

13. Wann gliedern Sie die Aktivierungselemente und Spiele in den Fremdsprachenunterricht am öftesten ein?



Graph 13: Frage Nr. 13

Frage Nr. 13 untersucht die Zeit, wann nutzen die Lehrer die didaktischen Spiele und Aktivierungselemente im Unterricht aus. Die Lehrer hatten dann auch Möglichkeit ihre Antwort zu begründen. Nur 7 Lehrer haben auch ein Kommentar geschrieben. Am meisten (29) werden nach dem Fragebogen die aktivierenden Methoden am Anfang des Unterrichtes verwendet. Die Argumente waren: „warm up“, ursprüngliche Motivierung, Einleitung in den Unterricht, Wiederholung, wegen der höchste Konzentration oder weil am Ende des Unterrichtes keine Zeit dazu ist.

An der zweiten Stelle (8) werden die Spiele und Aktivitäten am Ende des Unterrichtes verwendet, um den Unterricht nicht zu stören, wenn Zeit bleibt, für Wiederholung oder als Belohnung. Am wenigsten (2) benutzen die Lehrer die Spiele während des Unterrichtes für Wechsel von verschiedenen Aktivitäten und Aufgaben.

Die Frage Nr. 14 untersuchte, welche konkreten Übungen, Aktivitäten und didaktische Spielen gebrauchen die Lehrer für Motivation und Aktivierung der Schüler entweder am Anfang, während des Unterrichtes oder am Ende des Unterrichtes. Auf diese Frage haben nur 21 Lehrer geantwortet, und manchmal erwähnte sie nur 1 – 2 Aktivitäten. Als die meistens am Anfang des Unterrichtes benutzte Spiele oder Aktivitäten wurden folgende erwähnt: „warm-up“ Aktivitäten, brainstorming, Wortschatzwiederholung oder die Fliegenklatsche. Während des Unterrichtes werden am meisten Arbeit mit der Texte, laufendes Diktat oder Wiederholung mit den Kärtchen benutzt. Am Ende des Unterrichtes verwende die Lehrer Arbeitsblätter, Videos und Lieder oder Memory-Spiel benutzt.

Die Frage Nr. 15 sollte überprüfen, was die Lehrer unter dem Begriff „aktivierende Methoden“ verstehen. Manche Antworten waren ziemlich kurz, wie zum Beispiel „Spiele“, „motivierend“, „unterhaltsam“. Manche Antworten waren ziemlich irreführend, wie zum Beispiel „Methoden, die den Schüler aktivieren“, wo man nicht weiß, ob der Lehrer wirklich den Begriff kennt. Insgesamt aber mindestens 90% der Lehrer waren fähig die aktivierenden Methoden richtig formulieren.

In der Frage Nr. 16 sollten die Lehrer Vorteile der didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht herauschreiben. Die Lehrer erwähnten viel mehr Vorteilen, als Nachteilen, also man kann sagt, dass die Lehrer allgemein ein positiver Einstellung zu den Spielen und aktivierenden Methoden haben. Als die Vorteile der didaktischen Spiele

In der Frage Nr. 17 In der Frage Nr. 16 sollten die Lehrer umgekehrt die Nachteile der didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht herauschreiben. Auf diese Frage haben nur 19 Lehrer geantwortet. Zu den öftesten Antworten gehört der Lärm, Verlust der Disziplin, Sprechen in der Muttersprache, zu viel Schüler für Spiele oder Zeitaufwand. 3 Lehrer erwähnten, dass die Spiele keine Nachteile haben, und 6 Lehrer sagten, dass alles auf der Organisation der Schüler oder Erfahrungen der Lehrer steht.

## Zusammenfassung

In dieser Diplomarbeit wollte ich das Thema der aktivierenden Methoden in Bezug auf didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht vorstellen. Nach der Theoretische Teil versuchte ich mithilfe der Methode des Fragebogenforschung die reale Situation des Fremdsprachenunterricht festzustellen und die Einstellungen der Fremdsprachenlehrer zu der Integration der didaktischen Spiele zu untersuchen.

Nach der Analyse der aufgesammelten Daten wurden folgende Hypothesen entweder bestätigt oder widerlegt. Die erste Hypothese sagte, dass mehr als 60 % der Fremdsprachenlehrer benutzen die aktivierenden Methoden im Unterricht. Nach dem Graph Nr. 8 wurde diese Hypothese bestätigt, weil 100 % der Befragten benutzen die aktivierenden Methoden und Aktivierungselementen im Fremdsprachenunterricht.

Nach der zweiten Hypothese suchen die Lehrer eine Inspiration für didaktischen Spiele, aktivierende Aktivitäten und Übungen am öftesten am Internet. Nach dem Graph Nr. 9 suchen 97,4 % der Lehrer die Inspiration im Internet. Diese Hypothese wurde wieder bestätigt.

Die dritte Hypothese sagte, dass die Spiele und Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht vor allem auf die Grammatik konzentriert. Diese Hypothese wurde widerlegt, weil nach dem Graph Nr. 11 werden die Aktivitäten öftesten auf den Wortschatz konzentriert

Nach der letzten Hypothese haltet die Mehrheit der Fremdsprachenlehrer die didaktischen Spiele für nutzbringend. Nach der prozentuellen Äußerung der Fremdsprachenlehrer, wo 100% die Spiele und Aktivitäten im Unterricht verwenden, und nach der reichen Aufzählung der Vorteile im Vergleich mit den Nachteilen schätze ich ab, dass die Mehrheit der Fremdsprachlehrern die Spiele und ähnliche Aktivitäten für nutzbringend halten. Also die letzte Hypothese wurde wieder bestätigt. Insgesamt wird die Einstellung der Fremdsprachenlehrer zu den aktivierenden Methoden, didaktischen Spiele und Aktivierungselemente im Unterricht positiv.

## Resümee

Tato diplomová práce se věnuje problematice využití didaktických jazykových her jako aktivizační výukové metody v hodinách anglického a německého jazyka. Práce se skládá ze dvou částí – teoretické a praktické. Teoretická část se dělí na tři základní kapitoly. V první kapitole se práce věnuje teoretickému vymezení pojmu výuková metoda, a dále se zabývá historickým vývojem výukových metod cizích jazyků a klasifikací jednotlivých výukových metod. Na tuto část práce navazuje kapitola, která vymezuje pojem aktivizační metoda a dále se zabývá klasifikací a popisem jednotlivých aktivizačních metod.

Poslední kapitola teoretické části se již konkrétně zaměřuje na didaktické hry, přičemž je opět vymezen pojem hry a dále jsou didaktické hry jednotlivě klasifikovány do skupin. Tato kapitola se taktéž věnuje motivaci žáků, významu věku žáků během her a významu či možným nevýhodám zařazení didaktických her do výuky cizích jazyků. Nejsou opomenuty ani role učitele a žáka při integraci didaktických her do výuky, a taktéž možnosti členění žáků a další organizační body, které hrají při začlenění her do výuky a v průběhu her zásadní roli.

Praktická část práce se zabývá výzkumem postoje učitelů anglického a německého jazyka k aktivizačním metodám a využití didaktických jazykových her v průběhu výuky. Na základě dotazníkového šetření byly stanoveny hypotézy, které byly později na základě analýzy dat potvrzeny či vyvráceny.

## Abkürzungsverzeichnis

d. h.	das heißt
evtl.	eventuell
Jh.	Jahrhundert
Nr.	Nummer
o. Ä.	oder Ähnliche
S.	Spiel
S.	Seite
vgl.	vergleiche

## Graphenverzeichnis

- Graph 1: Frage Nr. 1
- Graph 2: Frage Nr. 2
- Graph 3: Frage Nr. 3
- Graph 4: Frage Nr. 4
- Graph 5: Frage Nr. 5
- Graph 7: Frage Nr. 7
- Graph 8: Frage Nr. 8
- Graph 9: Frage Nr. 9
- Graph 10: Frage Nr. 10
- Graph 11: Frage Nr. 11
- Graph 12: Frage Nr. 12
- Graph 13: Frage Nr. 13

## Literaturverzeichnis

BAUSCH, Karl-Richard, CHRIST, Herbert, und KRUMM, Hans-Jürgen, *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 5. Aufl., Tübingen: A. Francke, 2007, 655 S. ISBN 978-3-8252-8043-7

ÇELİK, Servet (ed.) *Approaches and Principles in English as a Foreign Language (EFL) Education*. Ankara: Eğiten Kitap, 2014. ISBN 978-605-4757-27-5

DAUVILLIER, Christa, LÉVY-HILLERICH, Dorothea. *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut, 2004. 200 S. ISBN 3-468-49646-2, S. 9

GRECMANOVÁ, Helena a URBANOVSKÁ, Eva. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007, 180 s. ISBN 80-85783-73-8

HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman, 1991, 371p. ISBN 978-1-4058-4772-8

HENDRICH, Josef. et al., *Didaktika cizích jazyků*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, 498s. ISBN nevedeno

HOLOUŠOVÁ, Drahomíra und KROBOTOVÁ, Milena. *Diplomové a závěrečné práce*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2002. ISBN 80-244-0458-3

HOMBERGER, Dietrich. *Lexikon Deutschunterricht: Fachwissen für Studium und Schule*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, 2013, 491 S. ISBN nicht angeführt

CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2007. 265 s. ISBN 978-80-2471369-4

JANÍKOVÁ, Věra and MICHELS-MCGOVERN, Monika. *Aspekte des Hochschulfachs: Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache im Überblick*. Brno: Masarykova Univerzita, 2004. 97 s. ISBN 80-210-2344-9

JANKOVCOVÁ, Marie, PRŮCHA, Jan a KOUDELA, Jiří. *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988. 100 s. ISBN 80-8423-209-4

KOŘÍNEK, Miroslav. *Didaktika základní školy: vysokoškolská učebnice pro studenty pedagogických fakult, studijního oboru učitelství pro 1. stupeň základní školy*. 1. vyd. Praha: SPN, 1984. 175 s. ISBN neuvedeno

KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Vyd. 1. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister & Principal, 2007. 186 s. ISBN 978-80-87029-12-1

KUJAL, Bohumír a kol.. *Pedagogický slovník 1.díl*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1965. 350 s. ISBN neuvedeno

LEWIS, Gordon. *Teenagers.*, Oxford: Oxford University Press, 2007. Resource Books for Teachers 114 p., ISBN 978-0-19-442577-3

MAŇÁK, Josef. *Alternativní metody a postupy*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1997. 90 s. ISBN 80-210-1549-7

MAŇÁK, Josef a ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. 1. vyd. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5

MASÁRIKOVÁ, Anna. *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese*. Bratislava: IUVENTA 1994, S. 38

MEYER, Hilbert. *Unterrichtsmethoden II.: Praxisband*. 11. Aufl. Frankfurt am Main: Cornelsen Vgl Scriptor, 2000, 464 S.

NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts. Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl., 1999, 184 S. ISBN 978-3468496769

PODLAHOVÁ, Libuše a kol. *Žák sekundární školy 1*. Olomouc: VUP, 2008. Distanční opora. 79 s. ISBN 978-80-244-3,

POLÍVKOVÁ, Dorota. *Hry pro jazykové vyučování: čes. jaz. Rus. jaz. Deutsch. English. Français. Español*. 1.vyd. Praha, 1963. 90 s. ISBN nicht angeführt

PROCHÁZKOVÁ, Zuzana, ed. a kol. *Metodický poradník učitele cizího jazyka*. Vyd. 1. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2013. 183 s., [11] s. Sborník. ISBN 978-80-7414-610-7

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, 292 s. ISBN 80-7178-029-4

RICHARDS, C. Jack and SCHMIDT, Richard. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Longman, 3rd edition, 2002. 656 p. ISBN 0-582-43825-X

RÖSLER, Dietmar. *Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: J.B.Metzler, 1994. 301 S. ISBN 3-476-10280-7

SALOMO, Dorothé a MOHR, Imke. *DaF für Jugendliche*. 1. Auflage. München: Klett-Lagenscheidt, 2016, 199 S. ISBN 978-3-12-606982-3

SKALKOVÁ, Jarmila a kol. *Úvod do metodologie a metod pedagogického výzkumu*. Vyd. 1. Praha: SPN, 1983. 204 s. Učebnice pro vysoké školy ISBN neuvedeno

SPIER, Anne. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Frankfurt am Main: Cornelsen Scriptor 1981. 155 S. ISBN 3-589-20781-7

STORCH, Günther. *Deutsch als Fremdsprache: eine Didaktik: theoretische Grundlagen und praktische Unterrichtsgestaltung*. München: Wilhelm Fink, 1999. 367 S. ISBN 978-3-8252-8184-7

UR, Penny. *A course in language teaching: practice and theory*. 1st published. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. 375 p. ISBN 0-521-44994-4

## Internetquellen

ČT24. *Kdy začít s výukou cizího jazyka?* [online]. [zit. 2017-06-06]. Erreichbar an: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/domaci/1073408-kdy-zacit-s-vyukou-druheho-jazyka>

DUDEN [online]. [zit. 2017-04-26]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Methode>

DUDEN. *Spiel*. [online]. [zit. 2017-04-01]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>

DUDEN. *Motivation*. [online]. [zit. 2017-04-06]. Erreichbar an: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Motivation>

HUEBER [online]. [zit. 2017-05-16]. Erreichbar an: [https://www.hueber.de/wiki-99-stichwoerter/index.php/Methoden\\_des\\_Fremdsprachenunterrichts](https://www.hueber.de/wiki-99-stichwoerter/index.php/Methoden_des_Fremdsprachenunterrichts)

REDER, Anna. Der Interkulturelle Ansatz. In: *Ausgewählte Fragen der Deutschdidaktik*. 2011, [online]. [zit. 2017-05-29]. Erreichbar an: [http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/dig\\_jegy\\_nemet/124\\_der\\_interkulturelle\\_ansatz.html](http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/dig_jegy_nemet/124_der_interkulturelle_ansatz.html)

WIECZOREK, Bogdan. *Die wichtigsten Methoden des Fremdsprachenunterrichts*. [online]. [zit. 2017-05-29] Erreichbar an: <http://www.zsozimek.wodip.opole.pl/german/artykuly/metoden.htm>

ZORMANOVÁ, Lucie. [online]. *Výukové metody aktivizující*. Metodický portál RVP [zit. 2017-06-20]. Erreichbar an: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/s/15017/VYUKOVE-METODY-AKTIVIZUJICI.html/>

## Anhänge

### Anhang 1: Der Fragebogen für Fremdsprachenlehrer

#### Der Fragebogen für Fremdsprachenlehrer der Grundschulen

Sehr geehrte Lehrer,

ich heiße Jitka Kasíková und studiere Deutsch und Englisch an der Palacký-Universität in Olmütz. Ich möchte Sie bitten, diesen Fragebogen zu meiner Diplomarbeit „Didaktische Spiele als aktivierende Methode im Fremdsprachenunterricht“ auszufüllen. Der Fragebogen ist anonym, und die Daten werden nur für Zwecke der Forschung meiner Diplomarbeit benutzt.

Ich danke Ihnen für Ihre Bereitschaft und Mitarbeit.

1. Geschlecht:

- Mann
- Frau

2. Alter:

- 20 – 29
- 30 – 39
- 40 – 49
- 50 - 59
- 60 und mehr

3. Dauer der Praxis:

- 1 – 5 Jahren
- 6 – 10 Jahren
- 11 – 15 Jahren
- 16 – 25 Jahren
- 26 Jahren und mehr

4. Welche Fremdsprache unterrichten Sie?

- Englisch
- Deutsch

5. Haben Sie Lehrbefähigung für diese Fremdsprache?

- Ja
- Nein

6. Welches Lehrbuch verwenden Sie im Unterricht? \_\_\_\_\_

7. Ist nach Ihnen das Lehrbuch für Motivation und Aktivierung der Schüler genügend?

- Ja
- Teilweise ja
- Nein

Kommentar: \_\_\_\_\_

8. Benutzen Sie didaktische Spiele und Aktivierungselemente im Fremdsprachenunterricht?

- Ja
- Nein

9. Wo finden Sie Inspiration für die didaktischen Spiele und Aktivitäten?

- Im Internet
- Literatur, Zeitschriften, Handbücher
- Bei Kollegen
- Eigene Ideen
- Andere Möglichkeit: \_\_\_\_\_

10. Was benutzen Sie im Fremdsprachenunterricht?

- Lehrbuch
- Arbeitsheft
- Wörterbuch
- CD/ DVD
- CD Recorder
- PC
- Projektor

- Interaktive Tafel
- Filztafel
- Kreidetafel
- Arbeitsblätter
- Kärtchen
- Videos, Filme
- Brettspiele
- Andere : \_\_\_\_\_

11. Auf welchen Bereich konzentrieren sich vor allem die didaktischen Spiele und Aktivitäten im Unterricht?

- Wortschatz
- Konversation
- Grammatik
- Aussprache
- Hören
- Rechtschreibung
- Lesen, Textverständnis

12. Wie oft gliedern Sie die Aktivisationselemente und Spiele in den Fremdsprachenunterricht ein?

- In jeder Unterrichtsstunde
- Mindestens einmal pro Woche
- Mindestens einmal pro Monat
- Mindestens dreimal im Halbjahr
- Niemals

13. Wann gliedern Sie die Aktivisationselemente und Spiele in den Fremdsprachenunterricht am öftesten ein?

- Am Anfang des Unterrichtes
- Während des Unterrichtes
- Am Ende des Unterrichtes

Kommentar: \_\_\_\_\_

14. Welche didaktische Spiele und Aktivitäten benutzen Sie:

- Am Anfang des Unterrichtes:

---

- Während des Unterrichtes:

---

- Am Ende des Unterrichtes:

---

15. Was stellen Sie sich unter dem Begriff „aktivierende Lehrmethoden“ vor?

---

16. Was sind die Vorteile der didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht?

---

17. Was sind die Nachteile der didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht?

---

## Annotation der Diplomarbeit

<b>Name:</b>	Bc. Jitka Kasíková
<b>Lehrstuhl:</b>	Ústav cizích jazyků
<b>Betreuer:</b>	PhDr. Ivona Dömischová, Ph.D.
<b>Verteidigungsjahr:</b>	2017

<b>Titel der Arbeit:</b>	Didaktische Spiele als aktivierende Methode im Fremdsprachenunterricht
<b>Titel der Arbeit auf Englisch:</b>	Didactic games as an activating method in a foreign language teaching
<b>Annotation auf Tschechisch:</b>	Tato diplomová práce se zabývá aktivizačními výukovými metodami, se zaměřením na didaktické hry v hodinách anglického a německého jazyka. Teoretická část se zaměřuje na historický vývoj a rozdělení výukových metod, a dále se blíže věnuje klasifikaci didaktických her a jejich významu ve výuce. Praktická část má za cíl zjistit postoj učitelů anglického a německého jazyka k aktivizačním metodám a začleňování didaktických her do výuky cizích jazyků
<b>Schlüsselwörter:</b>	didaktisches Spiel, Motivation, Unterrichtsmethode, Aktivierung, Fremdsprachenunterricht
<b>Annotation auf Englisch:</b>	This diploma thesis deals with the issue of an activating teaching methods focused on didactic games in English and German lessons. The theoretical part deals with a historical development and classification of teaching methods. Furthermore, it focuses on classification of didactic games and their significance in the teaching process. The practical part aims to find out the attitude of the English a German language teachers towards activating methods and use of didactic games in foreign language teaching.
<b>Schlüsselwörter auf Englisch:</b>	didactic game, motivation, teaching method, activation, foreign language teaching
<b>Anhänge</b>	Anhang 1: Der Fragebogen für Fremdsprachenlehrer
<b>Seitenzahl:</b>	63
<b>Sprache:</b>	Deutsch

