



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

¿Jugar en la clase?
„Die Relevanz von Spielen für den Spracherwerb
im Anfängerunterricht Spanisch“

verfasst von

Anna Fink

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 190 350 353

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtstudium UF Italienisch UF Spanisch

Betreut von: Univ.-Prof. Dr. Peter Cichon

Danksagung

Als Erstes möchte ich mich hiermit bei meinem Betreuer, Herrn Univ.-Prof. Dr. Peter Cichon für die Unterstützung und sehr hilfreichen Ratschläge für das Verfassen meiner Diplomarbeit ganz herzlich bedanken. Ich hatte in seinen Sprechstunden stets Gelegenheit um meine Anliegen ausführlich zu besprechen. Dies hat es mir ermöglicht diese Arbeit zu vollbringen.

Zunächst will ich mich selbstverständlich bei den Lehrerinnen und Lehrern bedanken, die sich bereit erklärt haben das Interview mit mir durchzuführen. Ebenso gilt mein Dank den Schülerinnen und Schülern, welche die Fragebögen ausgefüllt haben und es somit ermöglicht haben die Ergebnisse in die Arbeit aufzunehmen.

Weiters möchte ich mich bei meinen Studienkolleginnen und Studienkollegen bedanken, die mich während meiner Zeit an der Universität Wien begleitet und beigetragen haben, dass in dieser arbeitsintensiven Zeit auch Gelegenheit zum Lachen war.

Mein größter Dank gilt meiner Familie, vor allem meinen Eltern. Diese haben mich nicht nur finanziell unterstützt, sondern in vielen Bereichen bestärkt und sind mir während meines Studiums immer zur Seite gestanden. Auch meinen drei Geschwistern möchte ich danken, da diese ebenfalls immer zur Verfügung standen, wenn ich Ratschläge oder Hilfe benötigt habe. Meine Familie war und ist sowohl in erfreulichen, als auch in schwierigen Situationen immer für mich da und darüber bin ich sehr froh.

Zuletzt bedanke ich mich noch bei meinem Freund, der mich genauso unterstützt hat und stets ein Ohr für mich hatte um meine Angelegenheiten zu besprechen.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	3
 2. Spiele im Sprachunterricht – theoretischer Teil.....	5
2.1. Gesetzliche Grundlagen – Lehrpläne.....	6
2.1.1. Lehrplan der AHS Oberstufe.....	6
2.1.2. Lehrplan der HAK	7
2.1.3. Lehrplan der höheren Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe.....	7
2.1.4. Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GeRS) ..	8
2.2. Was ist Spiel?	9
2.2.1. Versuch einer Definition.....	9
2.2.2. Merkmale des Spiels	10
2.2.3. Arten von Spielen	12
2.3. Zur Planung des Spieleinsatzes im Unterricht	13
2.3.1. Zur Auswahl des Spiels	14
2.3.1.1. <i>Über Intention und Lernziele</i>	16
2.3.1.2. <i>Spiele (er)finden</i>	18
2.3.2. Wann können Spiele verwendet werden?.....	19
2.3.2.1. <i>Spiele in Anfangssituationen</i>	21
2.3.2.2. <i>Spiele in bestimmten Bereichen</i>	21
2.3.2.3. <i>Die Rolle der Lernerfaktoren</i>	22
2.4. Die Funktion des Spiels im Spracherwerbsprozess	24
2.4.1. Vorteile des Spieleinsatzes.....	28
2.4.2. Eventuelle Risiken des Spiels.....	30
2.4.2.1. <i>Spielbereitschaft der Lernerinnen und Lerner</i>	31
2.4.2.2. <i>Befürchtungen von Lehrpersonen</i>	33
2.5. Zur Durchführung von Spielen	34
2.5.1. Ein Spiel erklären und einleiten	35
2.5.2. Intervention im Spiel	36

2.5.3. Anforderungen an die Lehrperson.....	37
2.5.4. Umgang mit Fehlern.....	40
2.6. Zur Auswertung von Spielen	42
2.6.1. Nachbereitungsphase	42
2.6.2. Reflexion der Lehrperson über das Spiel	42
3. Interviews mit Lehrpersonen - praktischer Teil.....	44
3.1. Darstellung der Forschungsfrage	44
3.2. Beschreibung der ausgewählten Methode	45
3.3. Auswertungsmethode und Darstellung der Ergebnisse.....	45
3.4. Interpretation der Ergebnisse - Schlussfolgerungen.....	70
4. Die schriftliche Befragung - der Fragebogen	74
4.1. Einführung und Formulierung der Forschungsfrage	74
4.2. Forschungsdesign: Beschreibung der Untersuchungsmethode	74
4.3. Ausführliche Darstellung und Analyse der Ergebnisse.....	76
4.4. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	85
5. Resümee	88
6. Resumen en español	92
7. Bibliographie	100
7.1. Literaturquellen.....	100
7.2. Internetquellen.....	103
8. Anhang.....	104
8.1. Interviewfragen für die Lehrpersonen.....	104
8.2. Der Fragebogen für die Schülerinnen und Schüler	107
8.3. Kommentare zu Frage 5 bei den Fragebögen:.....	108
8.3.1. Argumente für das Spiel "zu zweit":	108
8.3.2. Argumente für das Spiel "in Kleingruppen":	108
8.3.3. Argumente für das Spiel "mit der gesamten Klasse":.....	110
8.4. Abstract	111
8.5. Curriculum Vitae.....	112

1. Einleitung

Sie sind der Meinung, dass ein Spiel im Anfängerunterricht Spanisch den Spracherwerb bei den Schülerinnen und Schülern fördern kann? Ich bin davon überzeugt, dass die Aktivität "Spiel" im Unterricht dazu beitragen kann, Spanisch zu erlernen und somit den Spracherwerb zu begünstigen. Die Frage, ob und in welchem Ausmaß dies zutrifft, wird diese vorliegende Diplomarbeit behandeln.

Als Thema wurde die Relevanz des Spieleinsatzes gewählt, das heißt, es soll die Bedeutung des Spiels im Anfängerunterricht Spanisch erforscht werden. Mein Erkenntnisinteresse liegt also darin, herauszufinden ob Spiele für das Erlernen der Fremdsprache Spanisch sinnvoll sein können oder nicht. Als angehende Lehrerin interessieren mich die Möglichkeiten und der Zweck des Spiels besonders, um diese Forschungsarbeit für meinen zukünftigen Unterricht berücksichtigen zu können.

Um einen Überblick über die verwendete Literatur zu geben, möchte ich zu Beginn anmerken, dass zu den Meilensteinen für diese Forschungsrichtung mit Sicherheit das umfassende Werk von Kleppin Karin gehört (Kleppin 1980), die sich intensiv mit dem Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht befasst hat und bei zahlreichen Publikationen ihre Thesen veröffentlicht hat. Die Arbeit stützt sich zum Großteil auf ihre Überlegungen und jene von Grötzebach Claudia, die sich in ihrem Werk "Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig." (Grötzebach 2010) zuletzt mit dem Thema befasst hat. Weiters wird auch Vences Ursula mehrmals zitiert, die ihr Wissen zum Einsatz von Materialien und Medien im Werk "Spanisch Methodik" (Sommerfeldt 2011) verfasst hat.

Ziel dieser Arbeit ist es, die tatsächliche Relevanz von Spielen für den Spracherwerb im Anfängerunterricht Spanisch zu erforschen. Es werden zunächst die Informationen und Ansichten der Literatur dargestellt und kommentiert, und des weiteren soll die Bedeutung von Spielen in der Praxis aus der Perspektive von Lehrpersonen, sowie von den Schülerinnen und Schülern, dargestellt werden. Allgemein lässt sich als Forschungsfrage das vorhin genannte Ziel formulieren, das heißt, es bedarf die unterschiedlichen Meinungen

diesbezüglich herauszufinden. Ich möchte hier hinweisen, dass das Leitfadeninterview ähnlich wie das theoretische Element der Arbeit aufgebaut ist, damit die Ergebnisse vergleichbarer werden. Zuletzt will ich noch erwähnen, dass für die praktischen Teile der Arbeit zusätzlich konkretere Forschungsfragen wie folgt angegeben werden.

"Werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch eingesetzt und welche Relevanz kommt ihnen zu? Wie, wann und warum werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch verwendet? Welche Meinungen und persönliche Erfahrungspraxis haben die Lehrpersonen über Spiele?"

"Welche Relevanz haben Spiele im Anfängerunterricht Spanisch für den Spracherwerb nach Meinung der Schülerinnen und Schüler? Sind Spiele ihrer Meinung nach für das Erlernen der Sprache sinnvoll und motivierend? Auf welche Art und Weise bevorzugen sie Spiele?"

Die Arbeit lässt sich folglich in drei Teile gliedern. Als Erstes findet sich der theoretische Teil ein, der sich mit den Meinungen der Expertinnen und Experten aus der Literatur beschäftigt. Hier werden Informationen im Hinblick auf die gesetzlichen Grundlagen, die Definition von Spiel, die Planung, Durchführung und Funktion, sowie zum Zeitpunkt des Spieleinsatzes aufgeführt. Der zweite Bestandteil stellt die Ansichten von neun Lehrpersonen dar, welche mittels einem Leitfadeninterview erforscht, ausgewertet und interpretiert werden. Der dritte und letzte Teil der Diplomarbeit wird die Sichtweise der Schülerinnen und Schüler behandeln. Zu diesem Zweck wurde bei 164 Schülerinnen und Schülern eine schriftliche Befragung in Form eines selbst erstellten, standardisierten Fragebogens durchgeführt. Das heißt, es werden die Ergebnisse einer Feldstudie erläutert.

Am Schluss möchte ich noch darauf hinweisen, dass nicht alle im Interview genannten Informationen in die Arbeit aufgenommen wurden, da nicht alle Details der Erzählungen für die Beantwortung der Forschungsfrage von Bedeutung waren. Ebenso wurde bei den Fragebögen darauf verzichtet allgemeine Informationen, wie zum Beispiel den Namen der Schule, auszuwerten, da im Zuge der Arbeit nur die Gesamtinformationen analysiert wurden um einen umfassenden Überblick zu schaffen.

2. Spiele im Sprachunterricht – theoretischer Teil

Der theoretische Teil dieser vorliegenden Diplomarbeit wird darstellen, welche Sichtweisen bzw. Meinungen zu Spielen im Sprachunterricht existieren. Es soll veranschaulicht werden, wie relevant Spiele im Sprach- bzw. Spanischunterricht sind. Um dies im Rahmen dieser Arbeit aufzuzeigen, werden nicht nur unterschiedliche Ansichten der vorhandenen Literatur, sondern auch die allgemeinen Thesen dazu behandelt. Als Erstes werden hier die gesetzlichen Grundlagen betrachtet, das heißt, es soll aufgezeigt werden inwiefern das Thema „Spiele“ im Lehrplan verankert ist, und auch der gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen wird angesprochen.

Des Weiteren wird das Spiel definiert, in dem auch Merkmale und bestimmte Funktionen dargestellt werden. Insbesondere werden die Vorteile von Spielen im Spanischunterricht angesprochen, sowie einige Hinweise für die Lehrperson zur Planung und Durchführung.

Allgemein zu Spielen im Fremdsprachenunterricht lässt sich sagen, dass bereits seit Beginn der 70er Jahre ein Hinweis auf Spiele existiert. Ein Grund dafür, dass das Sprachlernspiel an Attraktivität gewonnen hat, ist beispielsweise die Erhöhung der Motivation. Des Weiteren ist es mit Spielen möglich, reale Situationen, die sich im Land der Zielsprache ereignen können, vorweg zu üben. (Kleppin 1980: 16) Kleppin betont auch, dass aufgrund der genannten Aspekte in den Lehrwerken oft spielerische Formen vorhanden sind.

Kube bestätigt diese These und meint, dass das Spiel zweifellos ein Medium für Lernprozesse sein kann. Mithilfe von Spielen können die Spielteilnehmenden gewisse Informationen und Verhaltensregeln erlernen, wiederholen oder erfahren. Des Weiteren weist er darauf hin, dass das Spiel für die Didaktik ein interessanter Aspekt geworden ist, da eine spielerische Tätigkeit stets mit Interesse und Spaß verbunden ist. (Kube 1977: 26)

Betrachtet man die Überlegungen von Vences, so kann man davon ausgehen, dass Spiele für den Spanischunterricht eine essentielle Unterrichtsform

darstellen. Sie weist darauf hin, dass es sich beim Spielen und Lernen nicht um einen Gegensatz handelt und zieht folgende Schlussfolgerung:

„Spiele stellen für den Fremdsprachenunterricht ein wichtiges Element dar. Sie dienen nicht nur als ‘Belohnung’ oder zur Entspannung nach Phasen intensiven Arbeitens, sondern sind ein integraler Bestandteil des Lernprozesses.“ (Vences 2011: 132)

An dieser Stelle soll angemerkt werden, dass diese Äußerung für die Relevanz von Spielen im Spanischunterricht spricht. In welchem Ausmaß und mit welchen Effekten bzw. Vorteilen dies geschieht, wird in den folgenden Kapiteln noch behandelt werden.

2.1. Gesetzliche Grundlagen – Lehrpläne

Zu Beginn dieser Arbeit wird nun aufgezeigt, ob bzw. wie das Spiel in den einzelnen Lehrplänen erwähnt wird. Hier wurden die Lehrpläne der AHS Oberstufe, der Handelsakademie und der höheren Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe ausgewählt.

2.1.1. Lehrplan der AHS Oberstufe

Betrachten wir nun den Lehrplan der AHS Oberstufe kann man feststellen, dass zwar nicht der Begriff „Spiel“ explizit genannt wird, jedoch bei den didaktischen Grundsätzen einige Hinweise zur Vielfalt von Lehrmethoden, Arbeitsformen und Lernstrategien angegeben sind:

„Eine breite Streuung an schülerzentrierten, prozess- und produktorientierten Lehrmethoden, Arbeitsformen und Lernstrategien ist sowohl dem Fremdsprachenerwerb als auch der Entwicklung dynamischer Fähigkeiten (Schlüsselkompetenzen) dienlich und somit generell anzustreben. Dabei sind verschiedenste Arbeitstechniken einzusetzen (wie z.B. Stationenbetrieb, offenes Lernen, Präsentationen mithilfe von Medien bzw. anderen Hilfsmitteln, Projektarbeit, Lese- und Lerntagebücher, Portfolio“¹

¹ vgl. https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp_ahs_os_lebende_fs_11854.pdf?4dzgm2
Seite 2. Stand 06.04.2015.

Diese Worte sagen aus, dass die Lernmethoden bzw. Arbeitsformen im Sprachunterricht variieren sollen und geben sogar einige Vorschläge an. Wenn auch nicht direkt vom „Spiel“ gesprochen wird, kann man es dennoch darauf beziehen, da gerade das Spiel aufgrund seiner Vielfältigkeit unterschiedliche Arbeitsformen anbietet. Dies wird im Laufe der Arbeit noch ausführlicher behandelt werden.

2.1.2. Lehrplan der HAK

Die bereits dargestellten Äußerungen zu den Unterrichtsmethoden findet man in einer ähnlichen Form im Lehrplan der Handelsakademie bei den allgemein didaktischen Grundsätzen. So heißt es hier:

„Es ist ein breites Spektrum von Unterrichtsmethoden zwischen Instruktionen und Konstruktion einzusetzen. Besonderer Wert ist auch auf den Aufbau von Methodenkompetenz zu legen. Die Unterrichtsmethoden sind so zu wählen, dass durch ihren Einsatz Interesse bei Schülerinnen und Schülern geweckt wird“²

Auch dieses Zitat präsentiert die Wichtigkeit der Vielfältigkeit von Unterrichtsmethoden. An dieser Stelle soll betont werden, dass hier auf das Interesse der Schülerinnen und Schüler eingegangen wird. Dieser Aspekt scheint im Rahmen dieser Arbeit besonders relevant, da mithilfe des Spiels das Interesse für die Sprache wahrscheinlich gesteigert werden kann.

2.1.3. Lehrplan der höheren Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe

Ähnlich formuliert ist die Vorgabe zum Thema Unterrichtsmethode in diesem Lehrplan wie folgt:

„Der gründlichen Erarbeitung in der notwendigen Beschränkung ist der Vorzug gegenüber einer oberflächlichen Vielfalt zu geben. Aus dieser Grundhaltung heraus ist das exemplarische Lehren und Lernen besonders zu pflegen. Die Lehrenden sollen daher die Methode ihres

² vgl. https://www.hak.cc/files/syllabus/Lehrplan_HAK_2014.pdf Seite 5. Stand 06.04.2015.

Unterrichts so wählen, dass die Schülerinnen und Schüler Neues mit Interesse aufnehmen und lernen, das Wesentliche zu erkennen.“³

Hier ist anzumerken, dass dieser Lehrplan die Vielfalt, so wie das Interesse am Unterricht hervorhebt. Wie es scheint, wäre allein die Varietät von Arbeitsformen nicht ausreichend, da bei der Unterrichtsgestaltung auch das Interesse bedacht werden soll. Das heißt, die Lehrpersonen müssen sich nicht nur überlegen welche Methode bzw. Arbeitsform sie im Unterricht anwenden wollen, sondern auch welche Art und Weise das Interesse der Schülerinnen und Schüler weckt bzw. steigert.

Abschließend zu diesem Kapitel soll noch erwähnt werden, dass in jedem der Lehrpläne die Vielfalt von Methoden und Arbeitsformen betont wird. Daraus lässt sich ableiten, dass ein abwechslungsreicher Unterricht anzustreben ist. Man kann annehmen, dass sich diese Abwechslung mit Spielen unterschiedlichster Art und Weise erreichen lässt. Ob bzw. inwiefern dies zutrifft soll vor allem im praktischen Teil dieser Arbeit erforscht werden.

2.1.4. Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GeRS)

Da der Gemeinsame europäische Referenzrahmen eine gemeinsame Basis für die Entwicklung von zielsprachlichen Lehrplänen, curricularen Richtlinien, Prüfungen, Lehrwerken in ganz Europa darstellt, wird dieser in der Arbeit angesprochen werden. (Trim; Butz; Quetz 2001: 14)

In diesem Werk wird in einem Kapitel dezidiert von Spielen im Sprachunterricht gesprochen. So kann man folgende Formulierung dazu finden:

„Die Verwendung von Sprache zu spielerischen Zwecken hat oft eine wichtige Funktion beim Sprachenlernen und beim Spracherwerb [...] (Trim; Butz; Quetz 2001: 61)

Diese Aussage ist hinsichtlich dieser Arbeit von großer Bedeutung, da bereits in einem grundlegenden Werk für den Sprachunterricht auf die Wichtigkeit von Spielen hingewiesen wird. Des Weiteren wurden nachstehend Beispiele für

³ vgl. http://www.abc.berufsbildendeschulen.at/upload/1144_FSwB%20und%20HLW.pdf Seite 33. Stand 06.04.2015.

spielerische Aktivitäten angegeben, die jedoch hier nicht erwähnt werden, da die Arten von Spielen in einem Folgekapitel dargestellt werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass mit den Zitaten belegt wurde, dass die Aktivität „Spiel“ in fundamentalen Schriftstücken für den Sprachunterricht erwähnt wird. Daraus kann man schließen, dass eine abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung angestrebt wird, wenn auch nicht obligatorisch mit einem „Spiel“.

2.2. Was ist Spiel?

Nun beschäftigen wir uns mit der Frage, was genau mit „Spiel“ gemeint ist. Um den Begriff zu charakterisieren werden zunächst unterschiedliche Definitionen dargestellt und es wird versucht, eine sich daraus ergebende Benennung zu formulieren. Im Rahmen dieses Kapitels werden auch die wesentlichen Merkmale des Spiels dargestellt und nicht zuletzt werden verschiedene Arten von Spielen aufgezählt.

2.2.1. Versuch einer Definition

Zu Beginn soll hier der Versuch einer Definition von Steinhilber dargestellt werden:

„Spiel ist eine auf Erfahrung von Kompetenz gerichtete, lustvolle Aktivität, die der Informationssuche bzw. –verarbeitung dient und mit der subjektiv keine außerhalb dieser Aktivität liegenden Zwecke verfolgt werden.“ (Steinhilber 1979: 29)

In dieser Aussage lässt sich vor allem die Betonung auf Spaß erkennen, da das Spiel als lustvolle Aktivität beschrieben wird. Steinhilber weist darauf hin, dass ein Merkmal allein nicht für die Definition Spiel genügt und belegt die Attraktivität des Spiels mit dem Motivationsfaktor. Grundsätzlich kann ich Steinhilber zustimmen, jedoch soll hier angemerkt werden, dass das Spiel durchaus einen Zweck verfolgen kann bzw. soll. Besonders im Hinblick auf den Einsatz von Spielen im Sprachunterricht ist das (Lern-) Ziel zu bestimmen bzw. muss man

sich als Lehrperson überlegen, mit welcher Intention das Spiel verwendet werden soll.

Betrachtet man weitere Definitionsversuche in der Literatur kann man feststellen, dass eine Vielzahl davon existiert, aber dennoch keine umfassende und eindeutige Begriffsbestimmung für „Lernspiel“ erlangt werden konnte. (Hansen/Wendt 1990: 17)

Es existiert lediglich eine Unterscheidung der Begriffe Sprachspiel und Sprachlernspiel. So handelt es sich beim Sprachspiel hauptsächlich um das spielerische Verwenden der Fremdsprache mit Kreativität, wobei der Begriff Sprachlernspiel die zwei Aspekte Lerneffekt und Spieltätigkeit kombiniert.⁴

Abschließend lässt sich sagen, dass es offensichtlich schwierig ist eine Definition des Begriffs „Spiel“ zu verfassen, welche die wesentlichen Aspekte miteinbezieht. Daher wird hier auf eine prägnante kurze Ausformulierung einer Definition verzichtet und es werden stattdessen die Merkmale des Spiels im Folgekapitel aufgezeigt um eine gewisse Vorstellung darüber zu geben, was mit spielerischer Aktivität gemeint ist.

2.2.2. Merkmale des Spiels

Es konnte keine eindeutige allgemein gültige Definition für die Bezeichnung „Spiel“ gefunden werden, jedoch stößt man auf eine Vielzahl von Merkmalen des Spiels. Dies zeigt, dass es konkrete Vorstellungen dazu gibt, diese jedoch selten in einer allgemein gültigen Formulierung zusammengefasst wurden.

Als erstes Merkmal soll hier genannt werden, dass die Teilnehmer im Spiel ihre Kreativität entfalten können, und so Lernen im kreativen Spiel zum Bildungsprozess wird. (Döring 1997: 28)

⁴ Vgl. Hansen/Wendt 1990, Kleppin 1980: 263.

Ein weiteres Merkmal ist die Handlungsbereitschaft das Spiel zu vollziehen bzw. die Motivation für das Spiel. Das Spiel weckt Freude am Mitmachen, macht Spaß und Lust an Erfindung oder etwas zu entdecken.⁵

Spiel charakterisiert sich dadurch, dass es sich von anderen Übungen unterscheidet. (Hansen/Wendet 1990: 18) Des Weiteren muss ein Spiel immer eine variierende Sequenzierung beinhalten, das heißt, der Spielverlauf muss immer andersartig gestaltet sein. (ibid.) Daher ist ein Spiel offen, was bedeutet, dass die konkrete Gestaltung nicht vorgeschrieben sein darf. (Surkamp 2010: 284)

Der Aspekt der Freiwilligkeit ist ein wesentliches Merkmal des Spiels.⁶ Nach Geißler soll das Spiel als eine freiwillige Aktivität wahrgenommen werden, denn würde man dazu gezwungen werden, handle es sich nicht mehr um ein Spiel. Er weist darauf hin, dass es hier einen Konflikt geben könnte, denn es ist schwer zu behaupten, dass sich alle Sprachenlernerinnen und Sprachenlerner freiwillig in der Institution aufhalten. Der Aspekt der Freiwilligkeit führt zu einer weiteren Charakteristik: Das Spiel soll von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern im Sprachunterricht Zustimmung finden. (Hansen/Wendet 1990: 18) Kleppin gibt ebenfalls an, dass die Lernerinnen und Lerner das Spiel als Methode akzeptieren müssen um die Kommunikationsfähigkeit zu entwickeln. An dieser Stelle möchte ich anmerken, dass mir diese Aussage besonders relevant erscheint, da ich denke, dass dies für eine erfolgreiche Durchführung eines Spiels im Spanischunterricht erforderlich ist. Wenn die Schülergruppe das Spiel nicht begrüßt, wird es vermutlich für den Spracherwerb kaum hilfreich sein.

Hansen und Wendt beschreiben, dass eine Charakteristik des Spiels festgelegte Spielregeln sind, nach denen die Interaktion oder Aktivität vollzogen wird.

Eine Eigenschaft, die mehrfach in der Literatur erwähnt wird, ist die Sanktionsfreiheit. (Kleppin 1987: 262) Ein Spiel muss sanktionsfrei sein, das heißt, es darf nicht bewertet oder benotet werden. Es hat viel mehr einen eigenen

⁵ Vgl. Hansen/Wendt 1990: 18, Kleppin 1987: 262, Surkamp 2010: 284.

⁶ Vgl. Geißler 2005: 102, Hansen/Wendt 1990: 18, Kleppin 1987: 262.

Bewertungscharakter, was mittels Selbstevaluation garantiert werden kann. (Surkamp 2010: 284) Dieser Aspekt muss vorrangig bei der Fehlerkorrektur berücksichtigt werden. Das Prinzip der Selbstevaluation lässt darauf schließen, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Aktivität selbst kontrollieren. In welcher Form und in welchem Ausmaß dies geschehen soll, wird im Kapitel 2.5.4. erläutert.

Die Zweckfreiheit wird von Vences und Kleppin als Merkmal erwähnt, die jedoch nicht näher bestimmt wird. Wird ein Spiel aber in einer Bildungsinstitution durchgeführt, zum Beispiel in der Schule, trifft diese Aussage nicht zu. (Geißler 2005: 103)

Als letzte Charakteristik, die zwar im Gegensatz zur vorhin genannten Aussage steht, soll hier angeführt werden, dass eine spielerische Handlung ein Spiel- und Lernziel haben muss. (Surkamp 2010: 284) Hier kann ich Geißler nur beipflichten, da meiner Meinung nach ein Spiel mit einer gewissen Zielsetzung eingesetzt wird und somit ein festgelegter Zweck verfolgt wird. Mehr dazu wird im Kapitel „Auswahl des Spiels“ erläutert.

Abschließend soll hier angemerkt werden, dass auf den Wettbewerbscharakter bewusst verzichtet wurde, da dies kein essentielles Merkmal von Spielen ist. Die Klassifizierung von Spielen wird nun im Folgekapitel dargestellt, da nun die grundlegendsten Charakteristiken des Spiels veranschaulicht wurden.

2.2.3. Arten von Spielen

Betrachtet man die verschiedenen Typen von Spielen, so lässt sich feststellen, dass es eine Vielzahl von variierenden Spielformen gibt. Unter dem Begriff „Spiel“ kann eine breite Menge von Arbeitsformen verstanden werden. So gibt es beispielsweise folgende Arten von Spielen: (Grötzebach 2010: 30)

- Textübungen
- Lernspiele

- Wissensspiele
- Bewegungsspiele
- Konzentrationsspiele
- Assoziationsspiele
- Kooperationsspiele
- Denkspiele
- Sprachspiele
- Rollenspiele
- Planspiele
- Experimente
- Wettbewerb

Grötzebach gibt an, dass sich die einzelnen Spielarten in größere Kategorien zusammenschließen lassen. So kann man folgende Klassifizierungen finden: Als Erstes gibt es Lernspiele, die Wissen vermitteln oder festigen sollen. Rollenspiele, die gewisse Denk- und Verhaltensmuster behandeln. Grötzebach nennt auch Planspiele, welche Zusammenhänge veranschaulichen. Eine weitere Rubrik sind sogenannte „Energizer“ oder „Breaks/Separators“. Dies sind Übungen um die Energie aufzubauen, das heißt, nicht aktive oder erschöpfte Lerner sollen wieder animiert werden. (ibid.) Diese Art von Spielen wird eingesetzt um ein Thema abzurunden oder um eine Überleitung zwischen zwei unterschiedlichen Themenbereichen zu schaffen. Zuletzt nennt Grötzebach Experimente, bei denen zu Beginn beispielsweise Rätsel dargestellt werden, welche sich im Laufe des Erarbeitens der Thematik auflösen. (Grötzebach 2010: 31)

2.3. Zur Planung des Spieleinsatzes im Unterricht

Dieses Kapitel zeigt auf welche Überlegungen vor dem Spieleinsatz stattfinden sollen und weist auf eine adäquate Planung hin. Als Lehrperson muss man sich der Intention bewusst sein und Lernziele festlegen. Des Weiteren soll bedacht werden, wann es sinnvoll ist, ein Spiel im Sprachunterricht einzusetzen. Dies meint sowohl die Art der Aktivität, als auch die Lernerfaktoren.

Zu Beginn dieses Kapitels soll ein Zitat angebracht werden, welches die Wichtigkeit der Spielplanung unterstreicht:

„Man kann den Erfolg der Spielstunden nicht vorausplanen, doch man muß planen, wenn man über den Augenblick hinaus handlungsfähig bleiben will. So unerläßlich die Flexibilität ist, ohne Planung wird sie orientierungslos.“ (Daublebsky 1978: 159)

Daraus geht hervor, dass es möglicherweise Bedarf gibt, während der Durchführung des Spiels flexibel zu agieren, die Planung von Spielen dennoch eine große Rolle spielt. Außerdem sollen Vorbereitungen getroffen werden, wie zum Beispiel alle Materialien griffbereit zu haben und die Spielregeln noch einmal durchzugehen, damit diese dann verständlich erklärt werden können. Spielt man in Gedanken die spielerische Aktivität durch, so hilft dies bei der erfolgreichen Durchführung und beseitigt Unsicherheiten. (Baer 1995: 6)

Des Weiteren sind im Rahmen der Planung vor dem Spieleinsatz Entscheidungen zu treffen, wie zum Beispiel ob die Lehrperson als Spielleiterin bzw. Spielleiter fungiert oder selbst mitspielt. (Surkamp 2010: 285)

2.3.1. Zur Auswahl des Spiels

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel dargestellt wurde, spielt die Planung eine entscheidende Rolle. Daraus geht hervor, dass die Auswahl eines Spiels sorgfältig geschehen muss. Aus diesem Grund behandelt dieser Abschnitt der Arbeit die Kriterien, nach denen ein Spiel für den Sprachunterricht ausgewählt werden soll.

Es bedarf eines oder mehrere Lernziele, sowie der Festlegung eines Zweckes. Es muss bekannt sein, welches Ergebnis mit dem Spieleinsatz erreicht werden soll. (Grötzebach 2010: 31) Da dies ein umfassendes Kriterium ist, wird dieses anschließend in einem Unterkapitel vertieft.

Zunächst obliegt es der Planerin bzw. dem Planer sich zu überlegen, welche Inhalte mit den Lernern bearbeitet werden. Es können Fachbegriffe vertieft, Zusammenhänge hergestellt, oder auch ein ausgewähltes Thema behandelt

werden. Je nach Auswahl des Inhalts eignen sich hierzu unterschiedliche Spiele. (Grötzebach 2010: 32)

Ein weiterer Aspekt, der bei der Planung bedacht wird, ist die Gruppe. Keine Gruppe gleicht der anderen, so ist die eine mehr spielfreudig und eine andere vielleicht weniger. (ibid.)

Die Dauer bzw. Länge des Spiels ist ein Kriterium, welches in den Zeitplan passen muss. (ibid.) Laut Grötzebach ist ein Spiel wirksamer, umso kürzer es ist, da ansonsten das Risiko besteht das Spiel unnötig auszudehnen. Das heißt, es muss geplant werden, wie lange das Spiel, aber auch die Einweisung und Erklärung dauern soll.

Nicht zuletzt müssen die Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel die Raumsituation, bei der Organisation bedacht werden. (ibid.) Ist die Klasse groß genug für das überlegte Spiel und gibt es etwaige Gefahrenquellen? Des Weiteren obliegt es der Planerin bzw. dem Planer zu überlegen, welche Materialien vorhanden sind oder mitgebracht werden müssen. Selbstverständlich soll für ausreichend Materialien für die geplante Aktivität gesorgt sein. (ibid.) Diesbezüglich weist Vences darauf hin, dass oft in Lehrwerken passende Spielmaterialien vorhanden sind. (Vences 2011: 148) Es ist möglich, dass die vorgegebenen Spiele in Hinsicht auf das Vokabular und den Lernstand angepasst werden müssen. (Vences 2011: 149) Ein daraus resultierender Vorschlag wäre, dass die Lerngruppe selbst Spielmaterialien entwirft, da sie so exakt für die jeweilige Gruppe einsetzbar sind. (ibid.)

Zusammenfassend muss gesagt werden, dass eine Vielzahl von Kriterien bei der Auswahl des Spiels berücksichtigt werden müssen. Es scheint, dass es Zeit in Anspruch nimmt, das "perfekte Spiel" zu planen, bei dem auf all diese Punkte eingegangen wird. Um die Spielauswahl für den Fremdsprachenunterricht zu vereinfachen wird hier eine Reihe von Charakteristiken angegeben, durch welche sich geeignete Spiele auszeichnen.

Adäquat für den Fremdsprachenunterricht sind Spiele, welche Alternativen im Hinblick auf die Lernwege bieten. (Grätz 2000: 115) Dies lässt sich mit einem bereits genannten Merkmal des Spiels in Verbindung bringen, dass der Spielablauf variiert. Ein passendes Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass die Lernumgebung zur Förderung von Selbstaktivität und Kommunikation führt. (ibid.) Geeignet ist ein Spiel, wenn es zu eigenen Fragen anregt und persönliche Interessen und Erfahrungen anspricht. Des Weiteren handelt es sich um ein angemessenes Spiel, welches Beobachten, Befragen und Experimentieren ermöglicht und zum Diskutieren, Interpretieren und Beurteilen einlädt. Außerdem greift ein entsprechendes Spiel bekannte Themen oder Inhalte auf und bedeutet für die Teilnehmer sowohl Herausforderung, als auch Unterhaltung. (ibid.)

Als Resümee dieses Abschnitts kann formuliert werden, dass es bei der Spielauswahl und der Planung einige wesentliche Faktoren zu beachten gibt. Den Inhalt, den Zeitplan und die Dauer des Spiels und neben diesen die Rahmenbedingungen. Betont wird auch die Relevanz der Gruppe und die entsprechenden Lernerfaktoren, wie auch das festzulegende Lernziel.

2.3.1.1. Über Intention und Lernziele

Wenn es um den Einsatz von Spielen im Sprachunterricht geht, ist die Überlegung von Intention und Lernzielen von großer Bedeutung. Das heißt, es muss darüber nachgedacht werden, was mit dem Spiel erreicht werden soll. Will man die Lernerinnen und Lerner mit einem Spiel „munter machen“, bestimmtes Wissen vermitteln oder wiederholen. In Anbetracht dieser Fragestellungen müssen die verfügbaren Spiele überprüft werden, ob diese das Vorhaben erfüllen können. (Grötzebach 2010: 32)

Koenig weist darauf hin, dass nicht jedes Spiel, das den Lernern gefällt, automatisch zum effektiven Spracherwerb beiträgt. Es ist wichtig die Prozesse des Spielablaufs zu analysieren, um diese mit den vorgesehenen Zielvorstellungen zu vereinen. (Koenig 2003: 4)

An dieser Stelle wird eine Aussage des Metzler Lexikons für Fremdsprachendidaktik zitiert, welche die bewusste Verwendung von Spielen hervorheben soll:

„Für den Kontext des Lernens und Lehrens von Fremdsprachen gilt, dass Spiele vom Lehrenden mit einer didaktischen Funktion eingesetzt oder vom Lernenden mit der Intention ausgewählt werden, Spiel- und Lerntätigkeit miteinander zu verbinden.“ (Surkamp 2010: 283)

Daraus geht hervor, dass Spiele im Fremdsprachenunterricht stets mit einer festgelegten Funktion einzusetzen sind. Kleppin vertieft, dass mit Spielen verschiedene Lernziele zu verbinden sind. Diese Ziele können aufgrund des offenen Charakters variieren. (Kleppin 2007: 264)

Hansen und Wendt weisen darauf hin, dass das Sprachlernspiel einen entscheidenden Platz in der Unterrichtsplanung einnehmen kann. Aus diesem Grund ist es notwendig Grob- und Feinlernziele zu definieren. (Hansen/Wendt 1990:31) Hier kann es sich um sprachliche, sowie um soziale und fächerübergreifende Ziele handeln. Außerdem wird erwähnt, dass die Anzahl der Lernziele nicht den Schwierigkeitsgrad eines Spiels definiert. (Hansen/Wendt 1990: 34)

Des Weiteren können Spiele mit dem Ziel verwendet werden eine positive Haltung gegenüber der zu erlernenden Fremdsprache zu entwickeln. So kann durch Spaß am Spiel oder durch ein Erfolgserlebnis eine positive Einstellung zur Sprache und zum Unterricht durch Erfolgserlebnis hervorgerufen werden. (Kleppin 2007: 264)

Kleppin erwähnt auch die Antizipation von Echtsituationen im Spiel, die den Lernern ermöglicht, in Situationen zu kommen, die sich in Zukunft wirklich ereignen können. Die Schülerinnen und Schüler können im Spiel verschiedene Handlungsmöglichkeiten ausprobieren. Dies, sowie der Einsatz von Kommunikationsstrategien, können zum Beispiel mit einem Rollenspiel geübt werden. So haben die Lerner die Möglichkeit gewisse Strategien zu erproben und zu lernen wie sie in der Gesprächssituation zurechtkommen.

Ein Ziel von Sprachlernspielen kann die Vermittlung von kulturellem und landeskundlichem Wissen sein. Da sich die Lehrerrolle im Spiel verändern kann, beispielsweise agiert die Lehrperson als Spielleiter und spielt selbst nicht mit, kann ein Ziel die Entwicklung von Selbstständigkeit und Selbststeuerung der Lerner sein. (Kleppin 2007: 264) Doch nicht nur die Eigenständigkeit kann eine Zielorientierung sein, sondern auch die Kooperation mit anderen Mitschülerinnen bzw. Mitschülern. Lernerinnen bzw. Lerner lernen miteinander und voneinander. Ein gemeinsames Erfolgserlebnis kann die Gemeinschaft und das eigene Bild stärken. Ebenso kann mit Spiel die Rollenflexibilität und Empathiefähigkeit durch das Spielen von verschiedenen Rollen gefördert werden. Das Lernen mit verschiedenen Sinnen ist mit dem Einbau nonverbaler Elemente möglich, um die Gestik und Mimik zu trainieren. (Kleppin 2007: 264)

Abschließend möchte ich hier bemerken, dass das Spiel eine Vielzahl von Zielorientierungen ermöglicht. Ich denke, dass genau aus diesem Grund eine durchdachte Auswahl und vor allem sorgfältige Planung erforderlich sind. Irgendein Spiel einzusetzen, ohne sich zu überlegen was man damit bezwecken will, macht keinen Sinn. Daher soll bewusst durchdacht werden, welches Spiel man mit welchen Zielen im Unterricht verwenden möchte. Es können vorhandene Spiele verwendet werden und für den Fall, dass kein geeignetes Spiel für das angedachte Lernziel gefunden werden kann, gibt es die Möglichkeit Spiele zu erstellen.

2.3.1.2. Spiele (er)finden

Das Angebot von Spielen, welche im Sprachunterricht verwendet werden können, ist sehr vielfältig. (Grötzebach 2010: 42) Spiele sind in Lernkarteien, Lehrwerken, oder im Internet zu finden. Außerdem können Lernspiele erworben und beispielsweise mit einer CD-Rom verwendet werden. (Grötzebach 2010: 41) Es besteht hinzukommend die Möglichkeit, dass andere Lehrerinnen und Lehrer Spielesammlungen besitzen und diese zur Verfügung stellen. (ibid.) Manche Verlagswesen stellen ebenfalls Spiele- oder Methodensammlungen bereit. (ibid.) Grötzebach weist darauf hin, dass Spielideen von der Lehrperson abgeändert werden können. (Grötzebach 2010: 42)

Bereits existierende Spiele werden sich nur in seltensten Fällen exakt in den erlernten Unterrichtsstoff eingliedern lassen. (Vences 1998: 404) Deshalb gibt sie an, dass Spiele von den Schülerinnen und Schülern selbst im Unterricht erstellt werden können, da dies die Autonomie fördert indem die Lernerinnen und Lerner die Spiele nach ihren eigenen Ideen gestalten können. (ibid.) Des Weiteren können sie selbstständig Spielregeln und Materialien gestalten und sind stets um die Sprachrichtigkeit bemüht, da das Spiel für Mitschüler erstellt wird. (ibid.) Trotzdem können Fehler passieren, die jedoch nicht sofort bei der Produktion korrigiert werden sollten, um die Freude am Gestalten aufrechtzuerhalten. (ibid.) Um die Sprachrichtigkeit zu unterstützen sollen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Hilfsmittel, wie etwa Wörterbücher angeboten werden, und außerdem muss die Lehrperson zur Beratung zur Verfügung stehen. (ibid.)

Am Schluss möchte ich anmerken, dass eine Vielzahl von Sprachlernspielen verfügbar ist, wie ich selbst im Laufe meiner Recherche herausfinden konnte. Das "perfekte Spiel" zu finden, welches das Lernziel erfüllen vermag und dem aktuellen Lernstand der Klasse entspricht, scheint schwierig zu sein. Ergänzend möchte ich hinzufügen, dass Spiele für die jeweilige Lerngruppe adaptiert und nicht nur von den Schülerinnen und Schülern, sondern auch von den Lehrpersonen selbst erstellt werden können. Ich denke, dass es zu Beginn leichter ist ein bestehendes Spiel zu verwenden, aber im Laufe der Zeit und mit Spielerfahrungen diese selbst gestaltet werden könnten. In jedem Fall sollte nach der Spielauswahl das Spiel ausprobiert werden, bevor es im Unterricht eingesetzt wird.

2.3.2. Wann können Spiele verwendet werden?

Nach Vences sind Spiele nicht nur als „Belohnung“ oder zur Entspannung nach anstrengenden Arbeitsphasen anzusehen, sondern als notwendiger Bestandteil des Lernprozesses. Es wird angemerkt, dass Spiele sowohl bei jüngeren Schülerinnen und Schülern, als auch bei Erwachsenen, beliebt sind. (Vences 2011: 132)

Wenn nun ein Sprachlernspiel für den Spanischunterricht ausgewählt wurde, welches für die Erfüllung der Lernziele optimal erscheint, stellt sich die Frage wann dieses Spiel eingesetzt werden soll. Einige relevante Aspekte wurden bereits hinsichtlich der Spielauswahl angesprochen. Hier wird nun auf den Zeitpunkt der Unterrichtsstunde und besonders auf die Rolle der Lernerfaktoren näher eingegangen.

Zu Beginn wird hier nun beschrieben, zu welchem Zeitpunkt ein Spiel eingesetzt werden kann. Nach Grötzebach ist die Durchführung eines Spiels nach einer intensiven Lernsequenz möglich, in der die Schülerinnen und Schüler Informationen aufnehmen mussten. (Grötzebach 2010: 38) Nach so einer Phase ist es erforderlich die Gruppe wieder zu animieren, beispielsweise mit Bewegungsspielen. (ibid.) Generell können Spiele eingesetzt werden, wenn die Klasse neue Energie braucht. (Grötzebach 2010: 39) Darüber hinaus eignen sich Spiele für Lerneinheiten, die am Morgen oder am Abend stattfinden. (ibid.)

Außerdem können Spiele vor oder nach einer Pause (z.B. Mittagspause) verwendet werden, da die Gruppe zu diesen Zeitpunkten oft träge ist und wieder aktiviert werden muss. (Grötzebach 2010: 39) Auch vor einer Pause kann mittels dem Spiel wiederholt werden und es kann durchaus sein, dass die Schülerinnen und Schüler die Begeisterung im Spiel vom Unterricht mitnehmen; sei es mit nach Hause oder sogar in die nächste Unterrichtsstunde. (ibid.)

Spielesequenzen sind ebenso vor der Vermittlung neuen Lernstoffes denkbar, da sie als Vorbereitung und Entlastung dienen können. (Grötzebach 2010: 39) Werden neue Bereiche des zu erarbeitenden Lernstoffes in Form von Spielen eingeführt, so können die Schülerinnen und Schüler die Inhalte leichter aufnehmen. (ibid.) Auf spielerische Art und Weise kann somit Vorwissen der Gruppe aktiviert werden. (ibid.)

Ein Zeitpunkt, an dem Spiele einen guten Platz finden, ist der Beginn einer Unterrichtseinheit wenn schon längere Zeit keine stattgefunden hat. (Grötzebach 2010: 40) In diesem Fall liegt das Bearbeiten der Lernstoffes schon eine Weile zurück und mit Hilfe des Spiels kann bereits gelerntes Wissen wiederholt werden.

(ibid.) Ferner können spielerische Tätigkeiten der Gruppe helfen sich wieder auf den Unterricht einzustimmen. (ibid.)

2.3.2.1. Spiele in Anfangssituationen

Oft ist das Beginnen einer Unterrichtsstunde nicht ganz so einfach, vor allem wenn man eine neue Klasse bekommt und man die Gruppe selbst nicht kennt und/oder die Schülerinnen und Schüler sich weder untereinander kennen. Geißler erwähnt, dass diese Anstrengung durch Spiele oft zu umgehen ist. In den letzten Jahrzehnten werden immer häufiger Spiele in Anfangssituationen miteinbezogen, damit sich durch Spiel und Spaß die kreativen Verhaltensweisen entfalten können. (Geißler 2005: 97)

Hier möchte ich anmerken, dass gerade im Anfängerunterricht ein verwendetes Spiel einen einfachen Aufbau bzw. nur geringes Vokabular enthält. Es eignen sich meiner Meinung nach Kennenlernspiele, in denen das gegenseitige Erfragen des Namens, also das Vorstellen in der Fremdsprache, geübt wird.

2.3.2.2. Spiele in bestimmten Bereichen

Stellt man sich als Lehrkraft nun die Frage, wann und in welchen Bereichen Spiele im Unterricht verwendet werden können, findet man in der Literatur folgende These:

„Sprachlernspiele sind in allen Lern- und Unterrichtsphasen (Aufnahme und Verarbeitung neuen Materials, Festigen, Anwenden, Wiederholen), in allen Sozialformen und medienunterstützt (CD-Rom, Video, Internet) einsetzbar. (Kleppin 2007: 264)

Es geht hervor, dass Spiele in allen Unterrichtsphasen verwendet werden können. Außerdem gilt generell, dass spielerische Aktivitäten für alle sprachlichen Fertigkeiten (Hörverstehen, Sprechen, Leseverstehen, Schreiben), Kenntnisse der Lexik, Syntax, Morphologie und Kompetenzen (Ausdruck, Darstellung, Verständigung) eingesetzt werden können, um diese Fähigkeiten zu entwickeln, stärken oder auch neue zu erwerben. (Hoppe 1983: 290) Welche

Fertigkeiten gefordert und demnach gefördert werden, hängt davon ab, welcher Inhalt für die spielerische Aktivität gewählt wurde. (Hoppe 2003: 32)

2.3.2.3. Die Rolle der Lernerfaktoren

So spielfreudig eine Lehrperson sein mag, wie bereits dargestellt muss unbedingt überlegt werden, welches Spiel mit welchen Zielorientierungen verwendet werden möchte. Es müssen zahlreiche Aspekte berücksichtigt werden und ich denke, dass der Charakter der Gruppe eine große Rolle spielt. Es wird erwähnt, dass es sich eigentlich von selbst versteht, dass Übungen immer an die Gruppe und deren Voraussetzungen abgestimmt werden müssen. (Koenig 2003: 9) Man darf nicht erwarten, dass alle Schülerinnen und Schüler gerne alle Spiele spielen. Eine Klasse ist durch Heterogenität bestimmt und zeigt daher auch unterschiedliche Lernstile und Vorlieben auf. (ibid.) Demnach ist für die Lehrperson ein ausgeprägtes Feingefühl erforderlich um die individuellen Persönlichkeiten beim Einsatz von Spielen zu berücksichtigen. (ibid.) Koenig weist darauf hin, dass die Beteiligung der Lerngruppe bei der Spielauswahl und der Durchführung wichtig ist und in diesem Sinn das Aushandeln eine bedeutende Rolle spielt. Ich denke, dass dies ein aussagekräftiger Aspekt ist, denn werden die Präferenzen der Gruppe erfragt, kann man sich die Spielauswahl erleichtern. Wenn man im Vorhinein weiß, dass eine Gruppe eine bestimmte Spielart oder Übung nicht durchführen möchte, kann dies bei der Planung berücksichtigt werden und so wahrscheinlicher zu einem erfolgreichen Spielergebnis beitragen.

Die These von Grötzebach bestätigt, dass die Lernergruppen sehr verschieden sind und daher unterschiedlich auf Spiele reagieren können. (Grötzebach 2010: 32) Es gibt spielfreudige Klassen, die Spiele unkompliziert aufnehmen und durchführen, und hingegen Gruppen bei denen erst Widerstände bewältigt werden müssen. (ibid.) Infolgedessen weist Grötzebach darauf hin, dass man sich als Lehrperson im Vorhinein Zeit für die Spielauswahl, so wie bei der Einführung nehmen soll. Zuerst denkt man an das Alter der Gruppe. Da sich diese vorliegende Arbeit auf den Anfängerunterricht bezieht, handelt es sich bei der Gruppe in der Regel um fünfzehn bis sechzehn-Jährige Schülerinnen und

Schüler. Es bedarf die vermeintliche Grundeinstellung der Lernergruppe einzuschätzen, das heißt, ob Skepsis oder Spielfreude zu erwarten ist. (Grötzebach 2010: 33) Nicht zuletzt kann auch die Tatsache, ob man die Gruppe schon gut kennt, oder es sich um eine neue Gruppe handelt, eine bedeutende Gewichtung bei der Spielplanung haben. (ibid.)

Im Hinblick auf die Lernerfaktoren ist auch die Gruppengröße zu beachten. (Grötzebach 2010: 33) Ein passendes Spiel ist eines, an dem die gesamte Gruppe teilnehmen kann. Es wird aber hinzugefügt, dass eine Kleingruppe als Beispiel etwas vorspielen kann. (ibid.) Auf jeden Fall muss man Fragestellungen wie die Größe der Gruppe, oder ob eventuell in Kleingruppen unterteilt wird, im Vorfeld klären. (ibid.)

Wenn die Lehrperson also über die Schüler, ihr Alter und ihre Vorlieben informiert ist und die Teilnehmeranzahl kennt, ist es dennoch schwierig, die Spielsituation einzuschätzen. (Baer 1995: 6) Man kann nicht wissen, ob die Klasse ausgeschlafen und konzentriert ist oder ob sich vor der Unterrichtsstunde etwas Aufregendes ereignet hat. Aus diesem Grund kann es vorkommen, dass das sorgfältig ausgesuchte und geplante Spielprogramm plötzlich abgeändert werden muss. (ibid.) Laut Baer hilft demnach ein umfassender Spielbestand um auf andere Spiele ausweichen zu können. Es ist möglich neue Spiele auszuprobieren, aber aufgrund der genannten nicht einschätzbaren Vorkommnisse kann man nicht wissen, wie diese bei der Gruppe ankommen werden. Wenn man möchte, kann man den Schülerinnen und Schülern mitteilen, dass dieses Spiel das erste Mal verwendet wird und man herausfinden will, wie dieses angenommen wird und ob es Spaß macht. (ibid.)

Nicht zuletzt müssen auch die Lernerfaktoren Lernstufe und Spielerfahrung bei der Planung miteinbezogen werden. (Surkamp 2010: 285) Das heißt, ein adäquates Spiel ist für die jeweilige Lernstufe einsetzbar. Da diese vorliegende Arbeit die Relevanz von Spielen im Anfängerunterricht behandelt, ist dieser Aspekt meiner Meinung nach von essentieller Bedeutung, da besonders bei Anfängern darauf geachtet werden muss, dass das Spiel nicht zu schwierig ist. Ich denke, dass im Hinblick auf die Lernstufe besonders das Vokabular fokussiert

werde sollte, da das Begriffsrepertoire zu Beginn vermutlich noch gering sein wird. Des Weiteren wird beispielsweise ein Rollenspiel gleich zu Beginn nicht sinnvoll sein, da nicht zu erwarten ist, dass die Schülerinnen und Schüler in kurzer Zeit vollständige und korrekte Sätze formulieren können.

Bezüglich der Spielerfahrung soll hier angemerkt werden, dass diese eine erfolgreiche Durchführung beeinflussen kann. Spielt eine Klasse überhaupt das erste Mal ein Spiel im Fremdsprachenunterricht, so bedarf es an mehr Erklärung und genauer Ausführung der Spielanleitung und vermutlich an Hilfe während des Spielvorgangs. Hat eine Gruppe schon öfters an Spielen im Unterricht teilgenommen, ist anzunehmen, dass sich diese Erfahrung im Arbeitsumgang mit Spielen höchstwahrscheinlich zeigen wird und demnach können die gestellten Aufgaben einfacher bewältigt werden, da die Art und Weise des Spielvorgangs bekannt ist.

Fazit ist, dass die Rolle der Lernerfaktoren einen wesentlichen Bestandteil der Auswahl und Planung des Spiels einnimmt. Wenn man ein Spiel im Spanischunterricht durchführen möchte, ist es nicht möglich ohne Rücksicht auf die oben genannten Lernerfaktoren ein Spiel erfolgreich durchzuführen. Auch wenn die Beachtung dieser Aspekte keine Garantie für ein gelungenes Spiel darstellt, ist sie dennoch die grundlegende Voraussetzung um dies überhaupt zu ermöglichen.

2.4. Die Funktion des Spiels im Spracherwerbsprozess

In diesem Kapitel soll dargestellt werden welche Funktion der Einsatz eines Spiels im Hinblick auf den Lernprozess übernimmt. Zunächst wird das Spiel oft als eine adäquate Methode betrachtet um die Aufmerksamkeit und Motivation der Lerner zu wecken und zu fördern. (Vogelsang 1994: 139) Mittels dieser Motivationssteigerung und aufgrund der Möglichkeit im Spiel entdeckendes, handelndes und problemlösendes Lernen zu erfahren, trägt das Spiel dazu bei die Lernprozesse zu intensivieren. (ibid.) Vogelsang weist darauf hin, dass eine Spielhandlung, ebenso wie andere Lehrmethoden, sich als wirksam oder unwirksam erweisen kann. Ein Spiel führt also nur zum erwünschten Erfolg, wenn

sich die Lerner mit der Lernsituation und den vorgegeben Lerninhalten auseinandersetzen. (ibid.) An dieser Stelle möchte ich anmerken, dass diese Aussage auf die Wichtigkeit der Spielauswahl hinweist. Wenn die Gruppe weder die Lernsituation, noch die vorbereiteten Inhalte annimmt, wird mit der Durchführung des Spiels kein geplantes Lernziel erreicht werden. Demnach spielt die Berücksichtigung der Lernerfaktoren (wie im vorausgegangenen Kapitel aufgezeigt) eine große Rolle um einen Erfolg zu ermöglichen.

Nach Kleppin können zahlreiche Funktionen von Spielen in der Spracherwerbssituation genannt werden. Als Erstes sollen Spiele das Verhalten und die Einstellung in Situationen beeinflussen, welche außerhalb des Unterrichts stattfinden können. (Kleppin 1987: 263) Das heißt, Spiel hat die Funktion Situationen vorzubereiten, die sich in der Realität ereignen können. Hier wird meistens die Rolle einer Person oder eine Situationsrolle übernommen. Somit können unterschiedliche Situationen und deren Reaktionen erprobt werden. (ibid.)

Als zweite Funktion wird beschrieben, dass Spiele helfen, zielsprachliche Kenntnisse und Fähigkeiten zu entwickeln. (ibid.) Wie bereits in einem vorhergehenden Kapitel erwähnt, können mit dem Spiel alle Sprachebenen geübt bzw. gefördert werden.

Eine weitere Funktion ist, dass Spiele das Lernen von Inhalten und Fakten unterstützen soll. (Kleppin 1987: 266) Dies ist beispielsweise möglich, wenn man einen Text bereits im Vorhinein erarbeitet hat, welcher dann von den Schülerinnen und Schülern im Spiel weiterverarbeitet werden muss. So können die Informationen einfacher ins Gedächtnis aufgenommen werden, als wenn dieser als reiner Lesetext im Unterricht behandelt wird. (ibid.) Ich denke, dass das Spiel besonders im Hinblick auf das Lernen von Inhalten eine bedeutende Funktion im Spracherwerbsprozess einnimmt. Werden Informationen nur gelesen, so wird es der Gruppe schwer fallen diese Informationen sofort zu "speichern". Demnach ist das Spiel meiner Meinung nach hierfür gut einsetzbar, da die bereits gelesenen Inhalte gleich im Anschluss verarbeitet werden. Somit

werden diese wieder in Erinnerung gerufen und können in eigenen Worten wiedergegeben werden und vermutlich leichter im Gedächtnis abgelegt werden.

Als weiterer Aspekt wird die Verminderung von strukturellen Mängeln der Schule und des Fremdsprachenunterrichts genannt. (Kleppin 1987: 266) Mit Hilfe des Spiels kann die Abgrenzung von Realität und Unterrichtssituation gelockert werden, denn bei spielerischen Aktivitäten können die Schülerinnen und Schüler gewisse Arten von Handlungen ausprobieren und können somit einen Einblick davon bekommen, wie eine reale Situation bewältigt werden kann. (ibid.) Ein Spiel ermöglicht demnach ein Probelerlernen, in dem Fähigkeiten gestärkt werden, die für die Ausübung der Gesprächssituation behilflich sind. (Grätz 2000: 113) Es wird hingewiesen, dass dem fehlerfreiem Sprechen keine Bedeutung zukommt, sondern die Tatsache relevant ist, ob sich der Schüler bzw. die Schülerin in der sprachlichen Situation zurechtfindet. (Kleppin 1987: 266)

Außerdem kann das Spiel eine Diagnosefunktion haben. (Kleppin 1987: 266) Zum Einen können oft vorkommende Fehler als Anlass für die Wiederholung dienen und zum Anderen gewinnt die Lehrperson einen Einblick bei welchen Kommunikationsvorhaben die Lernerinnen und Lerner noch Schwierigkeiten haben und Hilfe benötigen. (ibid.)

Wird im Fremdsprachenunterricht ein Spiel verwendet, so führt dies in vielen Fällen zu einer Vervielfachung des verbalen Ausdrucks in der Gruppe, da nicht mehr das traditionelle Lehrer-Schüler-Gespräch, sondern ein Schüler-Schüler-Dialog geführt wird und folglich zu längeren Schülersprechzeiten führt. (Kleppin 1987: 267) Dies ist besonders der Fall, wenn Spiele in Kleingruppen durchgeführt werden. (ibid.)

Weiters soll angeführt werden, dass Spiele Erfolgserlebnisse bei bestimmten Leistungen hervorrufen. (Grätz 2000: 113) Diese Erfolge beruhen vorrangig auf Spielen, bei denen sich die Schülerinnen und Schüler die Inhalte selbst aussuchen und den Schwierigkeitsgrad beeinflussen dürfen. (ibid.) Solche Erfolgserlebnisse im Unterricht bringen oft eine Steigerung der Motivation mit

sich. Außerdem kann mit Spielen der Unterricht etwas freudvoller aufgezoogen werden. (Kleppin 1987: 267)

Darüber hinaus kann bei den Funktionen des Spiels erwähnt werden, dass Spielen das Behalten unterstützt. (Grötzebach 2010: 24) Das Gedächtnis wird durch Reproduktion und Wiederholung trainiert und erleichtert das Abspeichern. (ibid.) Das Spiel kreiert ständig neue Situationen in denen das Gelernte angewendet werden muss und auf diese Weise wird ein vertieftes und vielseitiges Behalten des Lernstoffes gefördert. (ibid.) Demnach ermöglicht das Spiel erforderliche Wiederholungen, die mit Spaß und auf spielerische Art und Weise eingeprägt werden. (Grötzebach 2010: 25) Durch diese Wiederholung in Spielsequenzen kommt eine zusätzliche Festigung zustande. (Vences 2011: 147) Es wird darauf hingewiesen, dass Wiederholungen im Unterricht von den Klassen häufig ungern durchgeführt werden, da diese Inhalte schon behandelt wurden und daher nicht mehr ganz so ansprechend wirken. (Grötzebach 2010: 18) Daher eignen sich spielerische Tätigkeiten für solche Wiederholungen, da Lernspiele interessant und vor allem abwechslungsreich gestaltet werden können. (ibid.)

Der folgende Aspekte gibt an, dass Spiele unterschiedliche Sinne ansprechen und zu einem multiplen Speichern von Gelerntem beitragen. (Grötzebach 2010: 26) Diese These stützt sich darauf, dass der Mensch über verschiedene Gedächtnisebenen verfügt und aufgrund der multisensorischen Eigenschaft des Spiels das Wissen in mehreren Bereichen abgespeichert wird, und dadurch das Assoziieren von erlerntem Wissen unterstützt wird. (ibid.)

Eine weitere Funktion von Spielen im Spracherwerbsprozess ist, dass Spiele auch zum Aneignen und Fördern von intuitivem Wissen verhelfen, denn im Spiel üben die Schülerinnen und Schüler das gelernte Wissen, ohne dass sie sich darüber bewusst sind. (ibid.) Ich denke, dass es diesen Effekt hervorzuheben bedarf, da die Entwicklung von Intuition meiner Meinung nach eine beträchtliche Grundlage für das Fremdsprachenlernen darstellt. Befindet sich eine Schülerin oder ein Schüler beispielsweise im Land der Zielsprache und sie oder er muss eine Kommunikationssituation bewältigen, wird vermutlich nicht ausreichend Zeit sein, um das Erlernte Punkt für Punkt durchzugehen um sich an die

Grammatikregeln zu erinnern. Genau in solch einem Fall ist es notwendig intuitiv zu handeln und aus diesem Grund ist die Erprobung im Spiel hilfreich.

Spiele machen Spaß, und eine angenehme Atmosphäre wirkt sich positiv auf die Aufnahmefähigkeit aus. (Grötzebach 2010: 28) Außerdem mildert ein nettes Arbeitsklima etwaige Versagensängste, denn die Schülerinnen und Schüler haben im Spiel die Möglichkeit frei zu experimentieren ohne negative Beurteilung befürchten zu müssen. (ibid.) Das heißt, Spiele bieten Schutz und regen so auch schüchterne und schwächere Teilnehmer zum Mitarbeiten an. Besonders in Kleingruppen kann dies bekräftigt werden, da diese meist kooperativ zusammenarbeiten und dies setzt voraus, dass alle Mitglieder der Gruppe aktiv das Thema bearbeiten. (ibid.) Grötzebach fügt hinzu, dass etwaige Fehler und Pannen im Spiel sogar amüsant sein können.

Zuletzt soll noch erwähnt werden, dass Spiele auf die Einstellung der Schülerinnen und Schüler wirken können. (Grötzebach 2010: 29) Aufgrund der Tatsache, dass Spiele eine lustvolle Aktivität (häufig mit Erfolgserlebnissen) sind und das Lernen somit kein beschwerlicher Prozess mehr ist, kann sich eine positive Einstellung gegenüber der Sprache entwickeln. (ibid.)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Spiel im Spanischunterricht vielfältige Funktionen im Spracherwerbsprozess haben kann. Meines Erachtens stehen die jeweiligen Funktionen eines Sprachlernspiels in engem Zusammenhang mit den Lernzielen. Demnach kann man daraus schließen, dass die Funktion eines Spiels mittels der festgelegten Lernziele definiert wird. Das heißt, dass die Lehrperson entscheiden kann, welche Funktion das ausgewählte Spiel haben soll, aber auch, dass gewisse Effekte allein durch die Aktivität "Spiel" hervorgerufen werden. Abschließend möchte ich anmerken, dass die meisten genannten Funktionen des Spiels als Vorteile angesehen werden können.

2.4.1. Vorteile des Spieleinsatzes

In diesem Kapitel werden nun die Vorteile des Spieleinsatzes genannt, wobei manche eventuell in ähnlicher Form bereits bei den Funktionen behandelt

wurden. Dennoch werde ich diese separat auflisten und beschreiben, da mir der Aspekt der Vorteile für die Relevanz dieser Arbeit essentiell erscheint.

Ein grundlegender Vorteil bei der Verwendung von Spielen ist das entspannte Arbeitsklima, wodurch eventuelle Scheu abgelegt wird und so zu einer einfacheren Kommunikation führt. (Geißler 2005: 100)

Bei manchen Spielen kann durch spannende Situationen die Motivation aufrecht erhalten werden, beispielsweise bei Spielen mit Wettbewerbscharakter. (Vences 2011: 147) Dies stärkt den Ehrgeiz der Schülerinnen und Schüler, da sie vermutlich gewinnen möchten und sich deshalb bemühen sprachliche und inhaltliche Ziele zu erfüllen. (ibid.)

Ein weiterer Vorteil ist, dass bei Spielen, welche in Kleingruppen durchgeführt werden, den jeweiligen Schülerinnen und Schülern ihr eigenes Tempo ermöglicht wird. (ibid.) Ich denke, dass dieser Aspekt vor allem für jene Schülerinnen und Schüler von Bedeutung ist, die bei der Lösungsfindung nicht so rasch agieren können wie leistungstärkere Teilnehmer der Klasse. So hat jedes Gruppenmitglied Zeit sich individuell auf die Bewältigung der Aufgabe zu konzentrieren, ohne sich dabei von schnelleren Lernern hetzen zu lassen.

Außerdem müssen die Gruppen die Durchführung bzw. Vollbringung des Spiels selbst steuern, da die Lehrperson nicht mittelbar in den Lernprozess eingreift. (Vences 2011: 147) Durch diese Selbstständigkeit und Eigenverantwortung wird das Bewusstsein der Richtigkeit der Sprache gestärkt. (ibid.)

Je nach Spiel kann Bewegung eingebaut werden, was einen zusätzlichen Vorteil darstellt. (Vences 2011: 147) Dürfen sich die Schülerinnen und Schüler in der Klasse bewegen, stellt dies meiner Meinung nach eine Abwechslung im täglichen Unterrichtsgeschehen dar und kann für mehr Frische sorgen und müde Teilnehmerinnen und Teilnehmer aktivieren. Grötzebach stellt fest, dass Bewegung und Wettbewerb die Klasse aufnahmefähig macht, da der Kreislauf angeregt wird. (Grötzebach 2010: 20) Allerdings weist sie darauf hin, dass nach Spielen mit körperlicher Betätigung eine Pause eingelegt werden soll, damit die Schülerinnen und Schüler wieder zur Ruhe kommen können. (ibid.)

Die Entlastung der Lehrperson durch Spiele kann ebenso als Vorteil angesehen werden. (Grötzebach 2010: 21) Im Spiel kann gewisse Verantwortung an die Schülerinnen und Schüler abgegeben werden und sie somit selbst für den Lernablauf zuständig sind. (ibid.) Dadurch verliert die Lehrperson zwar momentan an Beachtung, doch wird hiermit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mehr Platz für eigene Erfahrungen und Notwendigkeiten gewährt. (ibid.)

Es bedarf auch die Auswirkung auf die soziale Umgangsweise zu erwähnen. (Grötzebach 2010: 21) Großteils wird zu zweit oder in Kleingruppen gespielt und dies erfordert das Einbringen und Agieren von allen Schülerinnen und Schülern. (ibid.) Ist es beispielsweise im Plenum möglich nichts zu fragen oder zu antworten, müssen im Gegensatz dazu bei "Partnerübungen" beide handeln oder sprechen um das Spiel durchzuführen. Durch das Zusammenarbeiten in Spielen wird oft das Miteinander in der Klasse positiv beeinflusst. (Grötzebach 2010: 22)

Zuletzt sei hier der Spaßfaktor und die dadurch hervorgerufene Motivation genannt, welche in der Literatur häufig betont wird. Ich denke, dass Spiele bei Schülerinnen und Schülern die Motivation für das Sprachenlernen erhöhen kann, und dass spielerische Erfahrungen hilfreich sein können um mit der Zeit eine positive Einstellung gegenüber der Sprache und/oder des Unterrichts bewirken. Summa Summarum bringt der Einsatz von Spielen im Unterricht eine Reihe von Vorteilen mit sich. Aus diesem Grund bin ich davon überzeugt, dass spielerische Aktivitäten in den Spanischunterricht eingebaut werden sollen. Darüber bewusst, dass sich nicht alle genannten Vorteile sofort bei jeder Klasse und allen Schülerinnen und Schülern zeigen, halte ich dennoch die Vielzahl von Funktionen und Vorteilen von Spielen als Anlass genug diese durchzuführen.

2.4.2. Eventuelle Risiken des Spiels

Nachdem die vielfältigen Vorteile von Spielen ausführlich dargestellt wurden, sollen in diesem Kapitel eventuelle Risiken angesprochen werden. Nach Kleppin ist ein Nachteil des Spiels, dass Schülerinnen und Schüler sich selbst auf einfachste Strukturen beschränken (Kleppin 1980: 20) Außerdem ist es möglich,

dass häufiger Fehler auftreten, da zur Bewältigung der Kommunikationsanforderungen Schwierigkeiten beim korrekten Spracheinsatz entstehen. (ibid.) Zudem wird die Fehlerkorrektur im Spiel heikel. (ibid.) Wie mit Fehlern, die im Spiel vorkommen, umgegangen werden kann wird in einem Folgekapitel der Durchführung beschrieben.

Grötzebach bestätigt, dass jedes Spiel ein Risiko darstellen kann, wie zum Beispiel, dass die Inhalte des Lernspiels für die Zielgruppe nicht adäquat sind, oder es falsch durchgeführt wird. (Grötzebach 2010: 17) Es gibt Spiele, welche eine gewisse Zeit benötigen um ihren Zweck vollständig zu erfüllen. (ibid.)

Aufgrund der Tatsache, dass der Einsatz von Spielen auch Risiken mit sich bringen kann, ist ein sorgfältiger und fachgerechter Einsatz notwendig. (ibid.) Hier möchte ich anmerken, dass eine reifliche Planung und Überlegung des Spieleinsatzes nicht automatisch gewährleistet, dass die Durchführung des Spiels ein voller Erfolg ist und die angestrebten Lernziele zur Gänze erfüllt werden. Während des Spiels können nicht vorhersehbare Faktoren den Spielablauf beeinträchtigen, wie beispielsweise der Gemütszustand und der Elan der Klasse an jenem Tag, an dem das Spiel eingesetzt werden soll. Dennoch möchte ich betonen, dass ein sorgfältig bedachter Einsatz und eine ausreichende Planung notwendig sind um die Grundlage für eine erfolgreiche Spielsituation zu bilden. Inwiefern das Spiel von der Gruppe angenommen und vollzogen wird, hängt vom Inhalt und der Aufgabenstellung, aber auch von der Spielbereitschaft der Lerner ab, die im Anschluss erläutert wird.

2.4.2.1. Spielbereitschaft der Lernerinnen und Lerner

Die Spielbereitschaft der Gruppe ist für den Erfolg eines Spiels ein Aspekt der nicht unterschätzt werden sollte. (Grießhaber 1996: 310) Er fügt hinzu, dass obwohl zahlreiche Hinweise zur Wichtigkeit der Vorbereitungsphase gegeben werden, die erfolgreiche Durchführung nicht immer gegeben ist. (Grießhaber 1996: 311) Infolgedessen wird darauf hingewiesen, dass zur Steigerung der Spielbereitschaft der Gruppe überzeugende Argumente erklärt werden sollen, das heißt den Zweck des Sprachlernspiels ansprechen. (ibid.) Dies kann zum

Beispiel die Vorbereitung auf eine Prüfung sein. (ibid.) Desweiteren kann darauf hingewiesen werden, dass während des Spiels Fehlern keine oder geringe Bedeutung zugesprochen wird und somit ein toleranter Umgang mit Fehlern gewährleistet ist. (ibid.) Ich denke, dass dieser Hinweis für die Schülerinnen und Schüler ein Aspekt sein kann, welcher die Spielbereitschaft erhöht, da ich mir vorstellen kann, dass besonders schwächere oder schüchterne Schülerinnen und Schüler Angst davor haben Fehler zu machen. Hier erscheint der Verweis auf die Durchführung in Kleingruppen hilfreich (sofern das Spiel in jener Aufteilung geplant ist), da in einer intimeren Atmosphäre gearbeitet wird und diese Befürchtungen minimieren kann.

Grießhaber sieht die fehlende Spielbereitschaft einer Gruppe in nicht ausreichender Kommunikationspraxis in der Fremdsprache. (Grießhaber 1996: 312) In anderen Worten, wenn die Schülerinnen und Schüler noch nie oder wenig in der Fremdsprache kommuniziert haben, wird die Begeisterung dies in einem Sprachlernspiel zu tun eher gering sein. Aus diesem Grund ist es meiner Meinung nach erforderlich, dass die Schülerinnen und Schüler von Beginn an im Spanischunterricht möglichst viel in der Zielsprache sprechen um die Schüchternheit und Unsicherheiten in Sprachlernspielen, und besonders in realen Kommunikationssituationen außerhalb des Unterrichts, abzulegen um diese bewältigen zu können.

Abschließend möchte ich hier anmerken, dass das bestgeplante Sprachlernspiel keinen Nutzen hat, wenn die Spielbereitschaft der Lernerinnen und Lerner nicht gegeben ist. Deshalb ist die Planung ein Prozess, der sorgfältig erarbeitet werden muss und im Rahmen des Möglichen individuelle Vorlieben und Bedürfnisse berücksichtigen soll (siehe vorhergegangenes Kapitel zur Planung von Spielen). Ich denke, dass eine adäquate Planung, Vorankündigung des Spiels und eine verständliche und nachvollziehbare Erklärung vor der Durchführung positiv auf die Spielbereitschaft einwirken können und daher die Wichtigkeit dieser Handlungen unterstreichen.

2.4.2.2. Befürchtungen von Lehrpersonen

Es wurde erklärt, dass ein Spiel überlegt und ausführlich geplant sein kann und dennoch nicht den gewünschten Erfolg erzielt. Daraus lässt sich schließen, dass in Hinsicht auf den Spieleinsatz im Fremdsprachenunterricht etwaige Befürchtungen existieren.

Grötzebach gibt an, dass befürchtet wird, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Sprachlernspiele für lächerlich halten könnten. (Grötzebach 2010: 14) Dieser Annahme liegen meist schlechte Erfahrungen mit Spielen zugrunde. (ibid.) Um solche negativen Wirkungen zu vermeiden, ist der überlegte Einsatz unabdingbar. Weiters sollen Spiele nur mit einem festgelegten Zweck verwendet werden, von denen man auch überzeugt ist. (ibid.) Meiner Meinung nach ist dieser Aspekt nicht zu verachten, denn wenn ein Spiel mit Hingabe vorbereitet und durchgeführt wird, so kann sich die positive Haltung auf die Schülerinnen und Schüler übertragen.

Die Spielbereitschaft ist ein weiterer Faktor, der Bedenken hervorrufen kann. (ibid.) Im vorangehenden Kapitel wurde bereits dargestellt, wie die Spielbereitschaft erhöht und gefördert werden kann. Im Fall, dass eine Schülerin oder ein Schüler das Spiel verweigert, soll immer die Ursache erforscht werden. (ibid.) Dies geschieht am besten nicht in der Gruppe, sondern unter vier Augen mit der betreffenden Person. (ibid.) So kann die Tatsache, dass einzelne Teilnehmerinnen oder Teilnehmer der Gruppe nicht mitspielen möchten, hoffentlich mit einem Gespräch geklärt werden. Führt das Gespräch mit Ermutigungen zu keinem Erfolg, soll diese Entscheidung respektiert werden und keinesfalls darf die Schülerin oder der Schüler zum Spielen gezwungen werden. (ibid.)

Eventuelle Aussagen, dass Spiele sinnlos sind, sind laut Grötzebach unbegründete Ängste, denn der Zweck und das Lernziel wird immer von der Lehrperson selbst bestimmt. (Grötzebach 2010: 15) Wird keine genaue Aufgabe mit einem festgelegten Lernziel vorgegeben, könnte sich ein Spiel tatsächlich als sinnlos erweisen. (ibid.)

Eine weitere Befürchtung mag sein, dass Spiele im Unterricht zu viel Zeit in Anspruch nehmen. (ibid.) Blickt man auf die dargestellten Funktionen und Vorteile des Spieleinsatzes, so ist klar, dass das Spiel ein wichtiger Bestandteil des Lernprozesses ist. Erst durch den Einsatz von Spielen kann das Gelernte in der Praxis angewendet werden und trägt daher zum Spracherwerb bei. (ibid.)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass manche Lehrpersonen womöglich Bedenken bezüglich des Spieleinsatzes äußern, jedoch wurde versucht diese zu minimieren und Ratschläge zu geben. Voraussetzung ist, dass Spiele gut geplant und vorbereitet werden und wenn möglich von einer anderen Gruppe ausprobiert werden. Falls keine "Testgruppe" zur Verfügung steht, so kann laut Grötzebach das Spiel erstellt werden und einige Tage später selbst ausprobiert werden um etwaige Fehler oder Schwierigkeiten aufzufinden. Fundamental ist jedenfalls sich bei der Planung, Erklärung und Durchführung ausreichend Zeit zu nehmen. (Grötzebach 2010: 16) Ich denke, wenn Spiele noch nicht oft oder gar nicht verwendet wurden, vielleicht dieser Art von Lernaktivität Skepsis entgegengebracht wird und daher zu Beginn unsicher eingesetzt wird. Doch im Laufe der Zeit gewinnt man immer mehr an Erfahrung im Einsatz von Sprachlernspielen und so wird die Planung und Durchführung erleichtert. Zum Schluss möchte ich noch hervorheben, dass wenn ein Spiel mit überlegter Planung und Überzeugung des erwünschten Erfolges im Unterricht eingesetzt wird, die grundlegende Basis für eine erfolgreiche Ausübung gegeben ist.

2.5. Zur Durchführung von Spielen

In diesem Kapitel werden einige Aspekte dargestellt, die bei der Durchführung eines Spiels beachtet werden sollen. Nachdem das Spiel geplant und fertiggestellt wurde kann es nun im Unterricht eingesetzt werden. Zunächst muss das Spiel erklärt werden um dann mit der Spieltätigkeit beginnen zu können. Hier wird beschrieben, was vor und während des Spiels bedacht werden muss.

2.5.1. Ein Spiel erklären und einleiten

Es versteht sich von selbst, dass Materialien mitgebracht werden müssen, sofern diese für den Einsatz der Spieltätigkeit geplant sind. Grötzebach weist diesbezüglich darauf hin, dass ansprechende und qualitative Hilfsmittel und Gegenstände die Professionalität, mit welcher das Spiel geplant und durchgeführt wird, unterstreichen. (Grötzebach 2010: 36)

Bevor ein Spiel im Unterricht durchgeführt wird, soll dieses adäquat eingeführt werden. (Grötzebach 2010: 35) Das heißt, es soll angesprochen werden, welche Spielaktivität nun geplant ist. Hier ist zu beachten, dass die Einführung mit einer überlegten Wortwahl und einer positiven und ernsthaften Haltung vonstatten geht. (ibid.) Zunächst muss das Spiel bzw. der Spielablauf erklärt werden, wofür man sich ausreichend Zeit nehmen soll. (ibid.) Spielanleitungen und Erklärungen sollen möglichst in kurzen und verständlichen Sätzen dargestellt werden. (Kleppin: 2007: 265) Jedoch ist ausreichend Zeit für etwaige Fragen einzuplanen, damit den Schülerinnen und Schülern ihre Arbeitsaufgabe und der Spielablauf klar ist. (Grötzebach 2010: 36) Wenn erforderlich, kann das kurze Vorzeigen bzw. Vorspielen für das Verständnis hilfreich sein. (Baer 1995: 7) Ergänzend möchte ich anmerken, dass nicht nur der Spielablauf, sondern auch die Spielregeln präzise erklärt werden müssen. Im Weiteren ist zu betonen, dass sich alle Spielerinnen und Spieler daran halten müssen, damit ein fairer und reibungsloser Ablauf möglich ist.

Abschließend zu diesem Unterkapitel möchte ich sagen, dass die Spielerklärung meiner Meinung nach einen großen Einfluss auf eine erfolgreiche Durchführung hat. Damit die Schülerinnen und Schüler die Spieltätigkeit wie vorgesehen vollziehen können, muss jedem einzelnen Teilnehmer der Klasse völlig klar sein, welche Aufgabe er bewältigen muss und wie er dies schaffen kann. Genau aus diesem Grund halte ich es für sinnvoll, wenn das Spiel ausführlich erklärt wird und auf Rückfragen eingegangen wird. Sobald allen bekannt ist welche Tätigkeit sie ausführen müssen, steht dem Start des Spiels nichts mehr im Wege. Zum Schluss wird hier angemerkt, dass, besonders wenn es sich um

Wettbewerbsspiele handelt, der Beginn eines Spiels eindeutig vermittelt werden soll damit alle Schülerinnen und Schüler zugleich starten können.

2.5.2. Intervention im Spiel

Bereits bei der Planung eines Spiel muss, wie bereits im Kapitel 2.3. beschrieben wurde, überlegt werden ob als Lehrperson mitgespielt oder als Spielleiter oder dergleichen agiert wird. Baer gibt an, dass die Lehrperson so oft wie möglich mitspielen soll. (Baer 1995: 7) Beim Mitspielen kann spielintern gehandelt werden, wie zum Beispiel nicht aktive Spielerinnen und Spieler zu animieren, bei Schwierigkeiten zu helfen und das Spiel zum Ende kommen zu lassen. (ibid.) Potentielle Hindernisse bei der Bewältigung der Arbeitsaufgabe können durch Regeländerungen im Spiel beseitigt werden. (ibid.) Außerdem kann meiner Meinung nach der Schwierigkeitsgrad im Spiel erhöht werden, wenn ich als Mitspielerin oder Mitspieler bemerke, dass der Ablauf zu einfach ist geworden ist und sich als langweilige Wiederholung anfühlt. Beim Mitspielen gibt es demnach Vorteile, aber auch ein Risiko, denn wenn die Lehrperson mitspielt, könnte sich diese geschickter verhalten und dadurch die Aussagen oder Handlungen der Schülerinnen und Schüler geringer aussehen lassen. (ibid.) Deshalb muss beim Mitspielen darauf geachtet werden, dass die Lehrperson im Spiel nicht prävaliert. (ibid.) Er fügt an, dass man Erfahrung benötigt um mitzuspielen und zugleich die Spielsituation zu beobachten. (ibid.)

Für den Fall, dass von der Lehrperson entschieden wird nicht mitzuspielen, muss überlegt werden wie die Schülerinnen und Schüler Hilfe erwarten können. (Kleppin 2007: 265) Um den Schülerinnen und Schülern bei Problemen bzw. Schwierigkeiten zu helfen, kann zwischen den einzelnen Kleingruppen durchgegangen werden damit die Lehrperson präsent ist und bei Fragen zu Rate gezogen werden kann. (Grötzebach 2010: 37) Beim Beobachten der Gruppen können Unsicherheiten wahrgenommen und beseitigt werden. (ibid.) Zusätzlich bieten solche Erkenntnisse Anlass um eine Spielregel oder einen Hinweis zur Arbeitsaufgabe noch einmal zu erklären und ergänzende Anmerkungen mitzuteilen, welche bei der Erklärung vergessen oder nicht ausreichend dargestellt wurden. (ibid.)

Wenn der geplante Zweck des Spieleinsatzes auf die Kooperation der Schülerinnen und Schüler untereinander abzielt, ist weniger Intervention im Spiel gefragt. (Baer 1995: 7) Ich bin der Ansicht, dass es besonders bei Spielen, die in Kleingruppen durchgeführt werden ratsam ist weniger einzuschreiten, da die Gruppe wünschenswerterweise die Aufgabe selbst durchführen und das Lernziel erreichen soll. Dennoch ist es notwendig, dass die Lehrperson im Falle von Fragen oder Unklarheiten zu Rate gezogen werden kann.

Generell lässt sich zur Intervention im Spiel sagen, dass dafür gesorgt werden soll, dass es den Schülerinnen und Schülern während des Spiels gut geht. (Grötzebach 2010: 37) Dies schließt eventuelle Regeländerungen ein, aber auch das Handeln in Situationen wo mit einer Mitschülerin oder einem Mitschüler grob umgegangen wird. (ibid.) Um bei einer unfairen Zusammenarbeit einschreiten zu können, ist es unerlässlich die einzelnen Gruppen zu beobachten um auf potentiellen schroffen Umgang aufmerksam zu werden. (ibid.) Daher ist man als Spielleiterin oder Spielleiter gefordert, ständig einen Blick über die Arbeitsgruppen zu haben um solche Probleme zu vermeiden.

Döring beschreibt das Verhältnis zwischen der Intervention und der Zurückhaltung während des Spiels als Balanceakt. (Döring 1997: 33) Demnach lässt sich zusammenfassend sagen, dass die Intervention im Spiel durch die Lehrperson nicht unbedingt erforderlich ist, jedoch bei Problemen, Störungen oder Unklarheiten in das Spielgeschehen eingegriffen werden muss.

2.5.3. Anforderungen an die Lehrperson

Zu Beginn dieses Kapitels werden die erforderlichen Kompetenzen einer Lehrperson kurz erwähnt. Zunächst muss eine persönliche Kompetenz vorhanden sein, welche Offenheit einschließt und neue Ideen zulässt. (Döring 1997: 32) Außerdem erfordert der Lehrberuf eine hohe soziale Kompetenz. (ibid.) Weiters muss man über organisatorische Fähigkeiten und didaktische Kompetenz verfügen, um Unterrichtsstunden und Spielaktivitäten zu planen. (ibid.)

Generell lässt sich sagen, dass Spielfreude, Spielfähigkeit und Selbstreflexion von einer Lehrperson für die Durchführung eines Spiels gefordert werden. (Renner 1997: 91) Der Begriff Selbstreflexion bezieht sich auf das Erforschen eigener Stärken und Schwächen, das heißt, es ist abzuschätzen ob man in der Lage ist ein Spiel zu planen und erfolgreich durchzuführen. (Renner 1997: 92) Zu diesen Anforderungen gehört die Fähigkeit Spiele und Spielzeit passend auszuwählen und während des Spielablaufes Verantwortungs- und Leistungsbereitschaft zu zeigen. (ibid.)

Vor dem Spiel ist die Lehrperson also für die Spielauswahl, den Zeitplan, die Vorbereitung, die Einführung und, sofern vorgesehen, die Gruppeneinteilung zuständig. (Hansen/Wendt 1990: 39)

An dieser Stelle werden nun die Erwartungen an die Lehrperson in der Spielleiterrolle dargestellt, welche vom "normalen" Unterrichtsgeschehen abweichen. Es werden spezielle Anforderungen an die Lehrperson beschrieben, die während des Spiels an sie gestellt werden.

Blickt man auf das Kapitel "Intervention im Spiel" zurück, geht hervor, dass es ein gewisses Maß an Sensibilität braucht, damit die Lehrperson weiß in welchen Situationen einzugreifen ist und wann Bedarf für zusätzliche Erklärungen und Hilfestellungen herrscht. Um dies feststellen zu können, ist es vonnöten die Handlungen der Schülerinnen und Schüler zu beobachten, jedoch nicht zu beurteilen:

"Das ist nun der spannende Moment, in dem der Lehrer als Spielleiterrolle plötzlich merkt, daß er ein ganz anderes Verhalten an den Tag legen muß: nicht bewerten, nicht benoten, nicht Zeit stoppen, nicht Fehler suchen!" (Baer 1995: 7)

Dieses Zitat betont, dass während eines Spiels andere Anforderungen an die Lehrperson im Unterricht gestellt werden. Es ist anzunehmen, dass diese Verhaltensänderung zu Beginn nicht einfach zu bewältigen ist, da der Schulalltag von Beurteilungen und Noten geprägt ist. Wie bereits in den vorausgegangenen Kapiteln die Funktion und die Vorteile von Sprachlernspielen beschrieben

wurden, ist die entspannte Arbeitsatmosphäre ein wesentlicher Faktor der zur Erleichterung des Spracherwerbs beiträgt. Angesichts dieser Tatsache ist das Verhalten der Lehrperson während des Spiels nicht auf Fehlersuche und Beurteilung auszurichten, damit das angenehme Arbeitsklima erhalten bleibt.

Es lässt sich eine weitere Veränderung der Arbeitsweise während des Spiels feststellen, da aufgrund des vermehrten Sprechens in Kleingruppen mit einem höheren Lärmpegel zu rechnen ist. (Hansen/Wendt 1990: 38) Dies mag anfangs ungewohnt sein und bedarf einer gewissen Toleranz gegenüber des Geräuschpegels im Klassenraum, jedoch ist es ein Hinweis, dass die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsaufgabe durchführen und sprechen. Hier sollte meiner Meinung nach darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer des Sprachlernspiels tatsächlich in der Fremdsprache kommunizieren.

Darüber hinaus hat die Lehrperson in der Spielleiterfunktion die Aufgabe zu überprüfen und sicherzustellen, dass die Spielregeln eingehalten werden. (Renner 1997: 93)

Ferner muss die Lehrperson dafür sorgen, dass etwaige Spielhindernisse vor und während dem Spiel so gut wie möglich beseitigt werden. (Baer 1990: 7) Dies bedeutet, dass potentielle Probleme bei der Planung und Vorbereitung des Spiels bedacht werden müssen und sich die Spielleiterin oder der Spielleiter überlegen soll, wie diese verhindert bzw. bewältigt werden können. Dies könnten Hindernisse innerhalb der Gruppe sein, wie beispielsweise "nicht mitspielen wollen", oder Störungen durch äußere Faktoren, wenn etwa eine andere Person, sei es eine andere Lehrperson oder eine Mitschülerin/ein Mitschüler, das Klassenzimmer betritt. So eine Unterbrechung kann nicht vorhergesehen werden und dadurch auch nicht in die Vorbereitung miteinbezogen oder während des Spiels verhindert werden. Ich denke, dass es in diesem Fall einfach erforderlich ist, dies hinzunehmen und so rasch wie möglich wieder auf die Spielsituation überzuleiten.

Zuletzt soll noch erwähnt werden, dass es von Vorteil ist, ein Zusatzangebot bereitzuhalten, falls die geplante Spielaktivität früher zu Ende geht. (Hansen/Wendt 1990: 38)

Abschließend möchte ich sagen, dass bei der Planung und beim Ablauf einer spielerischen Aktivität auf zahlreiche Aspekte geachtet werden muss. Aufgrund der Vielzahl von Anforderungen, welche an die Lehrperson gestellt werden, kann nur betont werden, wie unabdinglich eine gewissenhafte und überlegte Planung und die professionelle Durchführung eines Spiels sind.

2.5.4. Umgang mit Fehlern

Im Rahmen der Durchführung eines Sprachlernspiels soll auch beschrieben werden, wie mit Fehlern im Spiel umgegangen wird. Wie bereits erwähnt, ist während dem Spiel ein Verhalten ohne Bewertung und Beurteilen seitens der Lehrperson anzustreben. Daher stellt sich die Frage, wie Fehler im Spiel gehandhabt werden bzw. wie diese korrigiert werden können.

Um die Komplexität der Fehlerkorrektur im Spiel hervorzuheben soll folgende Aussage zitiert werden:

"Beim Übungstyp Sprachlernspiel kann nun allerdings kaum die Fehlerkorrektur in den Vordergrund gestellt werden. Die Frage, wann, was und wie korrigiert werden sollte, ist beim Spiel außerordentlich problematisch" (Kleppin 1987: 261)

Diese These bestätigt, dass es im Spiel nicht um Beurteilen und Fehler suchen geht, jedoch muss überlegt werden wie mit vorkommenden Fehlern im Spiel umgegangen wird. Werden Aussagen im Spiel nicht kontrolliert, können fehlerhafte Strukturen durch die Anwendung von den Schülerinnen und Schülern im Gedächtnis gespeichert werden. (Vences 2011: 148) Um dies zu vermeiden empfiehlt es sich verschiedene Redemittel und sprachliche Strukturen, die für den Spielablauf hilfreich sind, anzubieten. (ibid.) Ich denke, dass dies ein umsetzbarer Hinweis für die Spieldurchführung ist, da den Schülerinnen und

Schülern somit nützliche und vor allem korrekte sprachliche Strukturen zur Verfügung stehen, welche im Spiel durch die Anwendung eingeprägt werden.

Eine weitere Möglichkeit ist es Kärtchen mit Lösungen zu erstellen, welche von den Schülerinnen und Schülern nach dem Spiel eingesehen werden dürfen. (Vences 2011: 148)

Außerdem kann bei Schwierigkeiten die Lehrperson (Spielleiterin) oder eine andere Gruppe befragt werden. (ibid.) Dies könnte je nach Spiel einen Abzug der erreichbaren Punkte geben. (ibid.) Hier möchte ich ergänzen, dass je nach geplanter Spielaktivität Hilfe eventuell auch in Form eines "Jokers" bezogen werden kann.

Ein anderes Verfahren im Hinblick auf die Fehlerkorrektur ist, dass sich die Lehrperson in der Rolle als Spielleiterin vermehrt vorkommende Fehler mitschreiben kann, um diese zum Schluss gemeinsam zu besprechen. (ibid.) Hier bedarf es hinzuweisen, dass die Fehler keinesfalls beurteilt werden sollen. (ibid.)

Zuletzt möchte ich zu den dargestellten Inhalten in diesem Unterkapitel sagen, dass ich zustimmen kann und die vorkommenden Fehler korrigiert werden müssen, auch wenn dies nicht immer einfach ist. Die Idee, bereits im Vorhinein korrekte Satzformulierungen anzugeben erachte ich als sinnvoll, da der eine oder andere Fehler vermutlich vermieden werden kann. Zusätzlich sollten die mitgeschriebenen Fehler im Anschluss diskutiert werden und es ist durchaus vorstellbar, dass manche Wörter oder Strukturen von den Schülerinnen und Schülern selbst korrigiert werden können, wenn sie auf die mangelnde Richtigkeit hingewiesen werden. Im Falle einer gemeinsamen Fehlerkorrektur empfiehlt es sich, die erwähnten Begriffe und Formulierungen mitzuschreiben, damit diese nicht bereits nach der Unterrichtsstunde in Vergessenheit geraten und gegebenenfalls wieder eingesehen und gelernt werden können.

2.6. Zur Auswertung von Spielen

Im letzten Kapitel werden nun Aspekte zur Auswertung von Spielen erläutert. Das heißt, hier wird dargestellt, dass nach der Durchführung eines Spiels nicht wortlos zur nächsten Übung oder Aufgabe weitergegangen werden soll. (Grötzebach 2010: 37)

2.6.1. Nachbereitungsphase

Nach der Durchführung eines Spiels ist eine Nachbereitungsphase erforderlich, die in einem Gespräch im Plenum erfolgen kann. (Grötzebach 2010: 37) Dies dient als Abschluss der spielerischen Aktivität und soll behandeln wie es den Schülerinnen und Schülern während des Spiels ergangen ist. (Grötzebach 2010: 38) Im Abschlussgespräch wird besprochen ob sich die Gruppe wohl gefühlt und welche Erkenntnisse sie gewonnen hat, und ob die Aktivität ihrer Meinung nach das Lernziel erfüllt hat. (ibid.) Auf diese Weise kann die Lehrperson herausfinden ob das Spiel gut verlaufen ist. (ibid.) Falls in der abschließenden Diskussion Probleme angesprochen werden, bedarf es deren Ursache zu ergründen. (ibid.) Außerdem können Missverständnisse geklärt werden und eventuelle Ergänzungen angebracht werden. (ibid.)

Es besteht die Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler das Spiel bewerten dürfen, wenn dies von der Lehrperson gewünscht wird. (Baer 1995: 7) Dies kann beispielsweise mit "Sternchen" erfolgen, welche für das Spiel vergeben werden dürfen um dessen Beliebtheit anzugeben. (ibid.)

2.6.2. Reflexion der Lehrperson über das Spiel

Das Abschlussgespräch mit der Gruppe dient der Lehrperson sowohl als Reflexion über das Spiel, und zugleich als persönliche Erfolgskontrolle ob der Spielverlauf wie geplant vollzogen wurde. (Grötzebach 2010: 38)

Den dargestellten Meinungen kann ich nur zustimmen, da ich überzeugt bin, dass das abschließende Gespräch über das Spiel für die Nachbereitung eine entscheidende Rolle spielt. So ist es möglich ein Feedback zu erhalten, welches

für die nächste spielerische Aktivität aufschlussreich sein kann. Darüber hinaus gewinnt man einen Einblick in die Erfahrungen und Meinungen der Schülerinnen und Schüler und kann daraus schließen, ob das Spiel für das Erreichen der Lernziele geeignet war.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass ein Spiel nach einer überlegten Auswahl, sorgfältigen Planung und kompetenten Durchführung im Nachhinein betrachtet werden muss, um so Einsicht über die Effektivität in Hinblick auf die Lerngruppe zu erlangen.

3. Interviews mit Lehrpersonen - praktischer Teil

Die zweite Hälfte der vorliegenden Diplomarbeit wird darstellen, wie relevant der Spieleinsatz im Anfängerunterricht in der Praxis, also in der Schule, ist. Zunächst wird das Erkenntnisinteresse erklärt, sowie die Vorgehensweise und Methode beschrieben. Anschließend werden die erforschten Ergebnisse aus den Interviews präsentiert, welche am Schluss kommentiert und interpretiert werden.

3.1. Darstellung der Forschungsfrage

Bevor auf die konkrete Forschungsfrage eingegangen wird, soll der bisherige Forschungsstand einleitend beschrieben werden. Wie aus dem theoretischen Teil der Arbeit hervorgeht, können Spiele im Anfängerunterricht Spanisch durchaus relevant sein und Vorteile bringen. Um nicht nur die theoretische, sondern auch die praktische Bedeutung des Spieleinsatzes hervorzuheben, wurde entschieden im Rahmen dieser Arbeit Interviews mit Lehrpersonen, die Spanisch unterrichten, durchzuführen. Das Erkenntnisinteresse bei der Befragung liegt darin herauszufinden, ob Spiele in der Praxis angewendet werden und die persönlichen Erfahrungen diesbezüglich zu erläutern. Als Forschungsfrage kann folglich formuliert werden:

"Werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch eingesetzt und welche Relevanz kommt ihnen zu? Wie, wann und warum werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch verwendet? Welche Meinungen und persönliche Erfahrungspraxis haben die Lehrpersonen über Spiele?"

Betrachtet man die dargestellten Inhalte des theoretischen Teils lässt sich vermuten, dass Spiele aufgrund der genannten Vorteile im Spanischunterricht sehr wohl eingesetzt werden. Ob sich diese Hypothese bewahrheitet oder nicht, und die Beantwortung der Forschungsfrage wird im abschließenden Kapitel erläutert.

3.2. Beschreibung der ausgewählten Methode

Um die Forschungsfrage beantworten zu können, wurde entschieden, Lehrpersonen des Unterrichtsfachs Spanisch aus verschiedenen Schulen der Oberstufe zu befragen. Insgesamt wurden acht Lehrerinnen und ein Lehrer zur Relevanz von Spielen im Anfängerunterricht Spanisch befragt. Für die Befragung wurden Interviewfragen vorbereitet. Es handelte sich um ein sogenanntes Leitfadeninterview, das heißt, es wurden zum Großteil offene Fragen gestellt, welche frei beantwortet werden konnten. (*siehe Interviewfragen im Anhang Kapitel 8.1.*) Bei der Befragungsart handelt es sich um eine Stichprobe, da nicht alle existierenden Spanischlehrerinnen und Spanischlehrer zum Thema der Diplomarbeit befragt werden konnten. Die Interviewfragen wurden nach den Inhalten und der Reihenfolge des theoretischen Teils formuliert, damit die Theorie und die Ergebnisse aus der Praxis vergleichbar werden und sich eventuelle Zusammenhänge darstellen lassen. Abschließend soll hier noch erwähnt werden, dass die Beantwortung der Fragen zwar stichwortartig von der Interviewerin (also von mir selbst) notiert, aber die Interviews zusätzlich mit einem Tonband aufgezeichnet wurden um eine Auswertung der vollständigen Informationen zu gewährleisten.

3.3. Auswertungsmethode und Darstellung der Ergebnisse

Anhand der aufgezeichneten Interviews wurden im Zuge der qualitativen Erhebungsmethode Texte erzeugt. Die Interviews wurden dokumentiert um sie anschließend thematisch zu ordnen. Hier ist hinzuzufügen, dass dies notwendig war, da sich die Reihenfolge der Beantwortung der Fragen während des Interviews verändert hat, weil manche Interviewpartner einigen Fragen bereits vorweggegriffen haben und somit die vollständige Beantwortung vorgezogen wurde. Diese niedergeschriebenen Rohdaten werden nun untersucht um herauszufinden, welche Inhalte für die Beantwortung der Forschungsfrage relevant sind. Die Auswertungsmethode ist Teil der qualitativen Forschung, da hier die inhaltliche Repräsentation der Daten erfolgt und diese mit Zitaten von bedeutungsvollen Passagen aus den Interviews verdeutlicht wird. Das heißt, es wird nicht jeder Satz, sondern einzelne Bereiche dargestellt.

Wenn man nun die Ergebnisse betrachtet, soll allerdings bedacht werden, dass eine eventuelle verzerrte Darstellung der Ergebnisse möglich ist, denn es ist nicht überprüfbar, ob die in den Interviews gesagten Informationen auch tatsächlich der Anwendung der befragten Lehrpersonen in der Praxis entsprechen. Konkret, das im Interview gesagte, muss nicht automatisch das sein, was die Lehrpersonen wirklich im Spanischunterricht umsetzen. Dennoch wird im Zuge der Auswertung davon ausgegangen, dass die befragten Personen im Laufe des Interviews die gestellten Fragen der Praxis entsprechend und kompetent beantwortet haben.

Am Beginn des Interviews wurden die Lehrpersonen gefragt, ob sie es für möglich halten, dass Spiele im Anfängerunterricht Spanisch den Spracherwerb fördern können und warum, oder warum dies ihrer Meinung nach nicht der Fall ist. Alle der neun befragten Lernpersonen haben dies bestätigt. An dieser Stelle möchte ich einige Passagen zitieren:

"ja ich glaube schon, weil es die Motivation fördert."

"ja ich halte Spiele für förderlich und vor allem im Anfängerunterricht für sinnvoller, denn mit den Vierzehn- bis Fünfzehnjährigen kann man noch besser spielen. Bei den älteren Schülern kommen Spiele etwas peinlich an und daher verwende ich sie nur im Wahlpflichtfach."

"auf alle Fälle, weil das Spiel ein guter Zugang für die Schüler ist. Spielerisch lernt man viel leichter, denn es funktioniert so automatisiert."

"oh ja, sehr, weil ich habe schon viele positive Erfahrungen mit Spielen gemacht."

"an sich ja, weil sie die mündliche Kompetenz fördern."

"absolut, weil ich mir denke, dass die Schüler im Spiel viel freier reden und sie trauen sich Dinge zu tun, die sie sonst im Unterricht nicht machen würden. Die Schüler befinden sich in einem kleineren abgestecktem Umfeld (Kleingruppen) und konzentrieren sich nicht so auf die Sprache, sondern auf das Spiel und dann machen sie Dinge so ganz nebenbei auf Spanisch, für die sie sonst ewig nachdenken würden."

"ja ich glaube schon, auf alle Fälle. Erstens, je breiter der Zugang zur Sprache ist, also von allen Seiten, desto besser ist es einfach, weil auf verschiedenen Ebenen gelernt wird, sei es visuell oder kinästhetisch."

Wie aus den dargestellten Zitaten hervorgeht sind sieben der befragten Lehrpersonen davon überzeugt, dass Spiele für den Spracherwerb förderlich sein können und haben dies mit aussagekräftigen Argumenten belegt. Außerdem haben alle interviewten Lehrerinnen und Lehrer angegeben, dass sie schon einmal ein Spiel im Unterricht verwendet haben. Zur Frage nach der Häufigkeit mit der Spiele eingesetzt werden sind unterschiedliche Angaben gemacht worden. Vier der befragten Personen verwenden Spiele öfters und regelmäßig, drei Lehrerinnen ab und zu, und zwei haben angegeben, dass sie Spiele eher weniger bis selten verwenden. Hier wurde erwähnt, dass der Zeitmangel und die große Menge an Unterrichtsstoff leider nicht viel Zeit für Spiele lassen. Manchmal ist der Zeitfaktor von der Klasse abhängig, da man mit manchen Klassen mehr Zeit hat, weil gewisse Lehrstoffabschnitte schneller erledigt werden können. Generell wurde berichtet, dass es vom Unterrichtsstoff und der Situation abhängig ist ob ein Spiel eingesetzt wird oder nicht. Eine Lehrperson hat gesagt, dass sie im 1. Lernjahr regelmäßig, alle zwei Wochen, ein Spiel im Unterricht durchführt und im fortgeschrittenen Unterricht dann eher weniger. Eine andere Lehrerin hat im Interview mitgeteilt, dass sie sich bemüht einmal pro Woche eine kleine spielerische Einheit im Unterricht einzubauen.

Keine der befragten Lehrpersonen hat angegeben, dass ein Spiel für die ganze Unterrichtsstunde angewendet wird, sondern nur für eine Sequenz. Die Spieldauer beträgt nach Angaben der Lehrperson circa 10 Minuten, 10-15 Minuten und bei drei Interviewpartnerinnen ungefähr 15-20 Minuten. Eine Lehrerin hat hinzugefügt, dass bei ihr ein Spiel nicht länger als 10 Minuten dauert, da die Schülerinnen und Schüler sonst die Aufmerksamkeit verlieren. Außerdem wurde von mehreren Lehrpersonen darauf hingewiesen, dass die Dauer von der Art des Spiels und dessen Inhalt abhängig sind.

Im Interview wurde auch nach der **Art von Spielen** gefragt, welche im Unterricht eingesetzt wird. An dieser Stelle möchte ich hinzufügen, dass manche Spiele

bereits zu Beginn des Interviews erwähnt wurden, welche jedoch im Zuge der Auswertung diesem Themenbereich zugeordnet wurden. Manche haben bei dieser Frage nur kurz ein paar Spiele angegeben, andere haben eine Vielzahl von unterschiedlichen Spielen aufgezählt. Genannt wurden Würfelspiele, Spiele mit Kärtchen (Memory), Spiele mit Bildern und Pantomime, Kartenspiele (Frage-Antwort), Brettspiele, digitale bzw. Internetspiele, Tic Tac Toe mit Grammatik an der Tafel, Ratespiele, Verbspiele, Vokabelkönig, Bingo, Domino, Tabu etc. An dieser Stelle soll hervorgehoben werden, dass manche Spiele wie Bingo, Memory, Verbspiel mit dem Würfel, von unterschiedlichen Lehrpersonen mehrmals genannt wurden und daher auf deren Präferenz hinweist.

Von den neun befragten Interviewpartnerinnen und Interviewpartnern haben vier angeführt, dass sie die Spiele für den Unterricht selbst erstellen, zwei davon erstellen diese teilweise selbst und beziehen sie teils von Lehrwerken oder anderen Unterlagen. Die übrigen drei Lehrpersonen entnehmen die Spiele nur von Lehrwerken oder anderen Sprachunterlagen wie zum Beispiel, Hand- oder Zusatzbücher zu den Lehrbüchern, Materialien von Langenscheidt, oder manchmal gibt es auch einen Online-Ergänzungsteil zu den Lehrwerken. Zwei Lehrerinnen haben noch **Materialien** aus den Lehrveranstaltungen für Fachdidaktik ihrer Studienzeit und eine Lehrerin hat außerdem eigene Spielseminare an der Volkshochschule besucht. Obwohl laut Angaben viele Spiele für den Spanischunterricht verfügbar sind, betont eine Lehrerin die Schwierigkeit bezüglich der Spielauswahl wie folgt:

"Meistens erstelle ich die Spiele selbst. Das ist zwar ein irrsinniger Aufwand, aber bei den fertigen Spielen ist gerade im Anfängerunterricht das Problem, dass die Worte dazu fehlen. Deshalb ist es gerade am Anfang schwierig Material oder Spiele aus einem anderen Lehrbuch oder irgendwo sonst herzubekommen und daher erstelle ich die Spiele meistens selbst, oder wenn ich irgendwo eine passende Vorlage finde, dann arbeite ich viel mit Tipp-Ex und füge meine eigenen Beispiele oder Worte ein".

Wie aus dem Zitat hervorgeht, scheint es nicht einfach zu sein das "perfekte" Spiel für den Unterricht zu finden. Betreffend der Spielauswahl haben alle der befragten Lehrpersonen angegeben, dass in erster Linie das Thema entscheidend ist, das heißt, die Spiele werden grundsätzlich passend zu den erarbeiteten Inhalten oder Themen ausgesucht. Eine Lehrerin meint dazu:

"Ich wähle ein Spiel aus, ob beziehungsweise wie es in den Unterricht und zum Stoff passt. Ich habe noch nie ein Spiel verwendet, das nichts mit dem zu tun hat was ich im Unterricht gemacht habe (sowohl Kontext, als auch Grammatik)"

Die **Spielauswahl** ist also inhaltsabhängig und eine Lehrerin hat ergänzt, dass selbstverständlich ebenso der Schwierigkeitsgrad eine Rolle spielt. An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass alle der befragten Lehrpersonen angegeben haben, dass sie Spiele mit ihren Kolleginnen und Kollegen auch austauschen, da sie so ein größeres Spielrepertoire haben, worauf sie zugreifen können.

Auf die Frage, ob stets ein Lernziel festgelegt wird, beziehungsweise ob ein bestimmter Zweck mit einem Spiel verfolgt wird, haben alle mit "ja" geantwortet. Manche haben hier gleich Beispiele wie "den Stoff festigen" oder "Verben wiederholen" beschrieben und drei Lehrerinnen haben Folgendes formuliert:

"Von mir persönlich werden stets Lernziele festgelegt, aber den Kindern sage ich das nicht, weil für die ist spielen spielen."

"ja, aber meinen überlegten und festgelegten Zweck sage ich nicht unbedingt den Schülern, weil sobald ich sage: 'ich möchte, dass ihr das und das dabei lernt', dann ist der Spaß weg. Ich frage dann im Nachhinein: was wollte ich denn mit dem Spiel bezwecken? Und dann finden die Schüler irgendwie selbst heraus warum wir das gemacht haben."

"eigentlich ja, so dass ich sage: 'Jetzt wiederholen wir alles was wir über Mexiko gelernt haben in Form eines Brettspiels!' oder 'Jetzt wiederholen wir die Verbformen!'."

Auffallend ist, dass die genannten Handlungsweisen variieren, da zwar alle eine Intention verfolgen, aber diese laut Angaben vorher, nachher oder gar nicht mitgeteilt wird.

Des Weiteren wurde im Laufe der Interviews erfragt, ob die Spiele vor dem Einsatz im Unterricht ausprobiert werden. Drei von neun Befragten haben im Interview mitgeteilt, dass sie die Spiele vorher ausprobieren, fünf tun dies nicht, und eine Lehrperson tut dies nicht mehr so oft, da sie schon lange unterrichtet und viele Erfahrungen gemacht hat und schon weiß ob, beziehungsweise wie die

Spiele funktionieren. Als weiteres Argument für das "Nicht-Ausprobieren" wurde genannt, dass bei den Spielen eine Beschreibung dabei ist und sie könne es ja schließlich nicht mit sich selbst ausprobieren. Die anderen Lehrpersonen probieren Spiele zu Hause mit dem Ehemann oder den eigenen Kindern aus, aber manchmal wird es einfach riskiert und direkt mit einer Klasse ausprobiert, wenn bereits ähnliche Spiele erfolgreich durchgeführt wurden. Eine Lehrerin betont, dass sie die Spiele gerne vorher ausprobiert, da sie so einen Eindruck darüber gewinnt, wie lange es ungefähr dauert und je nach Spiel gibt es auch schon Erfahrungswerte von anderen Klassen. Nach Meinung dieser Lehrerin kann man ein Spiel, welches einmal ausprobiert wurde und gut funktioniert hat, die nächsten Male immer gleich durchführen. Eine weitere Lehrerin meint dazu:

"prinzipiell nicht, denn ich probiere das Spiel in der Klasse aus. Wenn ein Spiel gut funktioniert, dann werde ich es weiterhin so machen. Wenn nicht, dann werde ich es abändern und bis jetzt hat das eigentlich immer gut funktioniert."

Auf die Frage, **wann Spiele im Unterricht eingesetzt werden**, haben mehrere Lehrpersonen geantwortet, dass sie diese verwenden, wenn die Schülerinnen und Schüler eher müde sind und/oder das Auffassungsvermögen geringer oder gar nicht gegeben ist. Außerdem kommen Spiele zum Einsatz, wenn die Schüler nach arbeitsintensiven Phasen eine Entspannung brauchen oder auch zur Festigung des Lernstoffes vor einer Schularbeit. Eine Lehrerin hat gemeint, dass dies von der Unterrichtsstunde abhängig ist, denn sie spielt gerne in einer Supplierstunde, in einer späteren Unterrichtsstunde, oder wenn die Schülerinnen und Schüler vorher eine Schularbeit oder einen Test hatten. Generell setzt sie Spiele auch als Belohnung ein und sagt dazu:

"ich mache zum Beispiel keine Spiele, wenn eine Klasse in den letzten zwei Stunden total unmöglich und unruhig war und nicht mitgearbeitet hat. Spiel ist Belohnung - und das wissen die Schüler auch!"

Da der Tageszeitpunkt schon kurz angeschnitten wurde, werden an dieser Stelle die Meinungen von den weiteren Lehrpersonen erläutert. Alle der befragten Lehrerinnen und Lehrer haben angegeben, dass sie eher später am Vormittag Spiele durchführen, also zum Beispiel in der 5. oder 6. Unterrichtsstunde, da hier

die Aufmerksamkeit und Motivation geringer ist als in früheren Stunden. Der Lehrer hat erwähnt, dass er generell in Randstunden, wie beispielsweise Freitag 6. Stunde oder Montag 1. Stunde, Spiele mit einer Gruppe durchführt, da zu diesem Zeitpunkt weniger Motivation vorhanden sei.

Fünf der neun befragten Personen haben angemerkt, dass sie Spiele am Ende der Unterrichtsstunde durchführen, drei Lehrerinnen setzen Spiele sowohl am Anfang als auch am Ende der Unterrichtsstunde ein, und eine Lehrerin beginnt mit dem Spiel gleich am Anfang der Unterrichtseinheit. Dafür hat sie folgende Begründung angegeben:

"Mir passiert oft, dass ich nicht damit rechne, dass die Zeit so schnell vergeht. Wenn ich mitten in der Stunde anfangen und die Schüler können das Spiel nicht fertigspielen, dann stellt sich die Frage welchen Wert das Ganze gehabt hat. Ich möchte nachher auch darüber reden können und nicht durch das Läuten gestört werden."

Hier soll noch hinzugefügt werden, dass die Lehrpersonen argumentiert haben, dass der Zeitpunkt des Spieleinsatzes auch von der Tagesverfassung der Schülerinnen und Schüler abhängig ist. Daher wird es am Anfang als "ice-breaker" zum Munter machen gebraucht und manchmal zur Entspannung am Schluss.

Nach Angaben der befragten Lehrpersonen wird das Spiel von allen zum Wiederholen und Festigen verwendet. Drei Lehrerinnen können sich das Spiel auch als Einführung in ein neues Thema vorstellen, haben dies aber noch nicht ausprobiert. Eine Lehrerin hingegen hat schon einmal ein Spiel zur Einführung in einen neuen Grammatikbereich benutzt und berichtet im Interview von ihrer Erfahrung wie folgt:

"Ich habe in Form von Memory-Kärtchen eine neue Vergangenheitszeit eingeführt. Hier war ein Kärtchen mit dem Verb im Infinitiv darauf und auf dem anderen Kärtchen stand die abgewandelte Verbform in der Vergangenheit. Die Schüler mussten also herausfinden was zusammen gehört und ob sich daraus eine Regel ableiten lässt. Dies hat sehr gut funktioniert, denn sie haben viele Regeln selbst herausgefunden und wir haben diese dann gemeinsam an der Tafel notiert. Ich denke, dass diese analytische

Herangehensweise im Spiel sinnvoll ist, denn es ist immer gut, wenn die Schüler etwas herausfinden oder erraten müssen."

Spiele lassen sich also laut Informationen der Interviewpartner vielseitig einsetzen und eine Lehrperson verwendet Spiele sogar in Anfangssituationen zum Kennenlernen. Es wurde diesbezüglich hingewiesen, dass dies aber nur kurze Phrasen wie beispielsweise "¿Cómo te llamas?" enthält. Drei weitere Lehrerinnen sind der Meinung, dass Spiele für Anfangssituationen nicht gut einsetzbar sind, weil ihnen noch die Mittel (Vokabular, Grammatik) fehlen um kommunizieren zu können. Außerdem wurde an dieser Stelle erwähnt, dass sich die Schülerinnen und Schüler meist seit der Unterstufe kennen und daher eine solche Art von Spiel nicht nötig sei.

Die nun folgenden Abschnitte werden **die Rolle der Lernerfaktoren** behandeln. Es wird auf das Alter, das Lernniveau, die Gruppengröße und besonders auf die Individualität der Gruppen eingegangen.

Zwei Drittel der befragten Lehrpersonen sind der Meinung, dass die jüngeren Schülerinnen und Schüler lieber spielen als die älteren. Nach Ansicht des übrigen Drittels kommen Spiele im Spanischunterricht bei Schülerinnen und Schülern jeden Alters gut an, da sie generell immer gerne spielen. Dies hängt mit der Individualität der Gruppe und den einzelnen Persönlichkeiten zusammen, worauf später noch eingegangen wird.

Hinsichtlich des Alters wurde während des Interviews gleich im Anschluss gefragt, ob Spiele im Anfängerunterricht Spanisch wichtiger oder attraktiver sind als bei fortgeschrittenen Lernerinnen und Lernern. Sieben Interviewpartnerinnen sind der Meinung, dass sich Spiele im Anfängerunterricht eher eignen und attraktiver sind.

"Ich denke, wichtig kann es überall sein, aber ich glaube im Anfängerunterricht ist es attraktiver. Gerade bei den jüngeren Schülerinnen und Schülern ist es sicher besser wenn man Spiele einsetzt, weil sie durch die Spiele besser (be)greifen. Sie können die Kärtchen sehen und angreifen, was haptische Lerntypen anspricht und mit Visualisierungen arbeiten. Bei den älteren Schülern ist das abstrakte Denken schon ausgeprägter, also gerade bei den jüngeren ist ansprechendes Spielmaterial wichtig."

"Ich glaube schon, dass Spiele im Anfängerunterricht attraktiver sind, denn mit 17 oder 18 Jahren wollen die Schüler mehr in Ruhe gelassen werden und im Spiel müssten sie agieren. Die jüngeren Schüler sind hier engagierter und offener."

"Ich denke, dass alle gerne spielen und in Spanisch sind Spiele im Anfängerunterricht attraktiver. Viele der Schüler wählen Spanisch, weil sie schon einmal in Spanien Urlaub waren und gehört haben, dass es cool klingt und am Anfang eher leicht zu erlernen ist. Circa nach zwei bis drei Monaten bemerken sie, dass es doch nicht so einfach ist. Zu diesem Zeitpunkt verlässt dann viele der Mut, und daher ist das Spiel besonders wichtig als Motivationsschub um den Schülern zu zeigen, dass Spanisch Spaß machen kann."

Eine Lehrerin fügt hier hinzu, dass sie aus diesem Grund mehr Spiele für den Anfängerunterricht erstellt hat, als für die fortgeschrittenen Schülerinnen und Schüler.

Betreffend des Lernniveaus wurde gesagt, dass dieses nicht immer für den Spieleinsatz relevant ist, da Spiele in jedem Lernstadium eingesetzt werden können. Allerdings muss man berücksichtigen, dass bei einem bestimmten Niveau Spiele nur eingeschränkt möglich sind. Es wird daher eher von einfacheren Spielen Gebrauch gemacht, wie zum Beispiel von Bingo oder kleineren Rollenspielen.

Die Gruppengröße ist für die Durchführung eines Spiels nach Meinung aller Lehrpersonen von großer Bedeutung. Mit einer großen Gruppe von 30 Mitgliedern sei es fast unmöglich zu spielen, meint eine Lehrerin. Die befragten Lehrpersonen ziehen es daher vor die Spiele in Kleingruppen durchzuführen. Umso kleiner die Gruppe ist, umso besser ist es. Es wird hinzugefügt, dass es bei kleineren Gruppen, wie zum Beispiel im Wahlpflichtfach, auch möglich sei im Plenum zu spielen. Dies negiert eine Lehrperson aber damit, dass im Plenum die Möglichkeit für Schülerinnen und Schüler besteht, dass sie sich vor der Aktivität drücken. Generell geht die Tendenz der Interviewpartnerinnen zu Spielen in Kleingruppen und eine Aussage zur Gruppengröße lautet folgendermaßen:

"Auf jeden Fall spielt die Gruppengröße eine Rolle. Mit einer kleineren Gruppe zu spielen ist viel leichter. Erstens ist weniger Lärm vorhanden und man muss als Lehrperson schließlich auch kontrollieren ob alle

Schüler verstanden haben was zu tun ist. Es soll ja überprüft werden ob, beziehungsweise dass die Schüler vom Spiel etwas herausholen."

Betrachten wir nun die Einstellung und Erfahrung zur **Individualität der Gruppe**, konnte man nach der Durchführung der Interviews feststellen, dass alle Lehrpersonen angegeben haben, dass diese die Durchführung eines Spiels im Unterricht stark beeinflussen kann. Nach genannten Aussagen kann ein Spiel mit einer Klasse sehr gut funktionieren, und es ist möglich, dass dasselbe Spiel in einer anderen Gruppe nicht gut verläuft. Zwei Lehrerinnen teilten im Interview mit, dass manche Klassen keine Spiele mögen und andere Klassen davon begeistert sind und bei denen funktionieren die Spiele beinahe jedes Mal. Es kann auch vorkommen, dass ein Spiel nicht wie geplant erfolgreich durchgeführt werden kann. In diesem Fall ist es laut allen Lehrpersonen wichtig zu reflektieren woran das gelegen hat, und alle neun haben angegeben, dass sie ein Spiel, welches mit einer Klasse nicht funktioniert hat, noch einmal mit einer anderen Gruppe ausprobieren würden. Eine Lehrerin ist der Meinung, dass der ausbleibende Erfolg oft durch die falsche Gruppeneinteilung begründet sei. Hier wird die Gruppeneinteilung das nächste Mal anders vorgenommen (zum Beispiel mit Durchzählen) um so heterogene Gruppen zu bilden, welche sich gegenseitig korrigieren und somit die schwächeren Schülerinnen und Schüler profitieren können. Hinsichtlich der Individualität der Gruppe hat eine Lehrerin noch hinzugefügt, dass diese ihrer Erfahrung nach wichtiger sei als die Tagesverfassung. Bei einer motivierten Gruppe funktionieren Spiele fast immer und hier ihre Erläuterung dazu:

"Manche mögen keine Spiele, das ist mir auch schon bewusst geworden. In manchen Gruppen geht es leichter und andere boykottieren Spiele. Wenn ich merke, dass es in einer Klasse nicht so gut geht, dann werde ich die Spiele reduzieren. Ich werde es zwar wieder einmal versuchen, aber wahrscheinlich weniger häufig Spiele verwenden. Die fünfte Klasse zum Beispiel liebt Spiele und da setze ich sie dann vermehrt ein, weil ich merke, dass sie es gerne tun und auch ein Erfolg sichtbar wird. Wenn die Schüler nur blödeln oder diese boykottieren, dann muss ich mir etwas anderes überlegen. Wenn es einzelne Schüler sind, dann nehme ich für das nächste Mal einen Übungszettel mit und vielleicht machen sie das Spiel dann doch mit, weil sie merken, dass es lustiger ist als den Zettel auszufüllen."

Eine Lehrperson teilt diese Meinung und gibt an, dass manche Gruppen keine Lust haben zu spielen. Sollte dies vorkommen, wird laut Aussage "etwas schlimmeres angedroht, wie zum Beispiel etwas schreiben" und dann sind die Schüler sofort für das Spiel begeistert.

Laut Angaben der interviewten Lehrpersonen hat das Spiel **eine Vielzahl von Funktionen**. Am häufigsten wurden Motivation, Auflockerung und Wiederholung genannt, und generell hat das Spiel die Funktion auf lustbetonte Art mit Spaß und Freude mitzuarbeiten. Außerdem soll ein Spiel für Bewegung sorgen, eine angenehme Arbeitsatmosphäre schaffen, den Ernst wegnehmen, die Angst überwinden, sowie das Erlernte in einem realeren Kontext anwenden. Zwei Lehrpersonen haben auch den anderen Zugang betont, der durch ein Spiel möglich ist und bei den Schülerinnen und Schülern Gefallen findet.

"Letztens habe ich bei einer Klasse vor der Schularbeit ein Spiel gemacht und die Schüler haben sich richtig gefreut, dass das nun einmal eine andere Form hat und nicht immer nur Zettel ausgeteilt werden."

"Spiel ist einfach ein anderer Zugang. Ich glaube, dass im Spiel Vokabeln lernen besser funktioniert, aber Spiel statt dem Lernen würde nicht funktionieren. Am besten ist es einfach zusätzlich. Manche brauchen das Spiel, das Visuelle oder das Angreifen und umso mehr verschiedene Zugänge man als Lehrer schafft, desto mehr spricht man alle Lerntypen an."

Aus den beiden zitierten Aussagen geht hervor, dass der andere Zugang im Spiel für die Schüler ansprechend ist. Eine weitere genannte Funktion des Spiels ist die Möglichkeit alle Schülerinnen und Schüler zur gleichen Zeit einzubinden. Außerdem bringt man mit dem Spiel Schülerinnen und Schüler zum Reden, welche sonst im Frontalunterricht nicht so viel sprechen. Eine Lehrerin spricht den Aspekt der Kontrolle beziehungsweise Selbstkontrolle im Spiel an:

"Ich habe bei einer Partnerarbeit bemerkt, dass die Schüler nur Spanisch sprechen, wenn ich neben ihnen stehe. Aber wenn es im Spiel darum geht, dass man gewinnen kann, dann kontrollieren sie sich selber. Ein Beispiel dazu: In der Übung in der Unterrichtsstunde lasse ich meinen Sitznachbarn abschreiben, weil es ja um nichts geht. Aber wenn ich einem Schüler im Spiel helfen würde, dann könnte er

gewinnen und das will ich ja nicht. Daher müssen sich schwache Schüler selbst anstrengen, wenn sie es sonst manchmal nicht müssen."

Bei der Frage betreffend der **Vorteile von Spielen** im Spanischunterricht wurde von allen Interviewpartnerinnen und Interviewpartnern die Motivation und der Aspekt, dass mit dem Spiel auf eine lockere, lustbetonte Art und Weise gelernt werden kann, genannt. Außerdem kann nach Angaben im Interview im Spiel, beispielsweise mit einem Bewegungsspiel, die geistige Aktivität wieder gesteigert werden, sowie einen Beitrag für die Klassengemeinschaft und den Teamgeist leisten. Eine Lehrerin berichtet wie folgt:

"Spiel fördert den Teamgeist, weil die Schüler etwas zusammen machen und sich helfen. Ein Schüler war am Anfang bei der Gruppeneinteilung immer alleine und niemand wollte mit ihm spielen, aber mittlerweile sagt immer jemand: 'Du komm! Spiel mit uns mit!' Dies ist schon nett zu sehen, dass das Spiel nicht für das Spanisch lernen, sondern auch für das Sozialverhalten sinnvoll ist."

Hier wird deutlich die soziale Komponente betont und häufig wurde der Motivationsaspekt in den Interviews angesprochen. Daher wird im weiteren speziell auf die Motivation näher eingegangen und einzelne Erfahrungen der Lehrpersonen dargestellt, bei denen diese erhöhte Motivation im Unterricht sichtbar wurde.

Sechs der befragten Lehrpersonen gaben an, dass im Spiel erhöhte Motivation bemerkbar wird und dies besonders bei Wettbewerbsspielen, da sich die Schülerinnen und Schüler so mehr anstrengen. Es wurde hinzugefügt, dass bei Wettbewerbsspielen mit Würfeln oft schwächere Schülerinnen und Schüler motivieren kann, da sie mit Würfelglück im Spiel sogar erfolgreicher sein können als leistungsstarke Klassenmitglieder. Eine andere Lehrerin betont allerdings, dass die Schülerinnen und Schüler im Spiel vielleicht mehr aufblühen, aber dass sich ruhige Persönlichkeiten auch im Spiel introvertierter verhalten. Sie sind im Spiel offener, aber es lässt sich nicht beweisen, ob das mit dem tatsächlichen Spiel zu tun hat oder mit der Sozialform, da sie im Spiel in den Kleingruppen mehr unter sich sind und das ganze auf einer privateren Ebene abläuft.

Zwei Lehrerinnen sind der Ansicht, dass Motivation überwiegend von der Gruppe und den einzelnen Schülerinnen und Schülern abhängt:

"Motivation ist immer von der Gruppe abhängig. Es gibt Gruppen, die immer etwas lernen wollen und hier ist eine erhöhte Motivation wahrnehmbar. Gruppen, die nicht so motiviert sind sehen auch das Spiel einfach nur als eine Sache an, die sie erledigen müssen und hier bringt es nicht viel."

"Ob im Spiel mehr Motivation da ist, das ist auf jeden Fall schüler- und lerntypenabhängig, das heißt die Schüler profitieren unterschiedlich davon."

Die letzte der neun Lehrpersonen konnte im Interview zwar kein konkretes Beispiel bezüglich Motivation geben, aber sie hat erwähnt, dass Bewegungsspiele ihrer Meinung nach ganz gut seien, da sie den Kreislauf in Schwung bringen und daher die Klasse wieder animieren können.

Im Anschluss soll bemerkt werden, ob während des Spiels **ein angenehmes Arbeitsklima** herrscht. Zwei Drittel der Lehrpersonen haben ausgesprochen, dass dies zutrifft. Eine Lehrerin fügt hinzu, dass die Schülerinnen und Schüler im Spiel weniger Angst haben Fehler zu machen und es sehr schätzen, wenn nach einer arbeitsintensiven Phase gespielt wird. Eine andere Lehrerin hat betont, dass das Arbeitsklima nur angenehm ist, wenn die Gruppe das Spiel annimmt. Zum Schluss wurde noch erwähnt, dass Spiele nicht zu lange dauern sollten, da sie sonst unruhig und übermütig werden, und so keine angenehme Unterrichtssituation mehr bestehen kann.

Das übrige Drittel der Lehrkräfte gab an, dass auch dieser Aspekt von der Gruppe abhängig ist. Dies ist von Klasse zu Klasse unterschiedlich, denn manche Schülerinnen und Schüler sind ohnehin übermütig und dann muss überlegt werden, ob hier ein Spieleinsatz sinnvoll ist, beziehungsweise muss man als Lehrerin gegebenenfalls den Mut haben das Spiel abubrechen. Eine Lehrerin erzählt wie folgt:

"Es hängt von der Gruppe ab, denn ich habe schon Gruppen erlebt, die so gierig auf den Sieg waren, dass sie sogar ausfällig wurden und

asoziale Tendenzen sichtbar wurden. Mit dieser Gruppe konnte ich dann nicht mehr spielen."

Abschließend wurde noch bemerkt, dass man als Lehrperson im Spiel, wenn nötig, zwischendurch einschreiten muss, wenn zum Beispiel der Lärmpegel zu hoch wird oder die Gruppe sich anderweitig beschäftigt, damit eine angenehmes Unterrichtsklima erhalten bleibt.

Alle der neun befragten Lehrerinnen und Lehrer sind der Meinung, dass eine entspannte und angenehme Arbeitsatmosphäre für den Spracherwerb förderlich ist. Hier soll angemerkt werden, dass sieben Lehrkräfte überzeugt mit "ja" geantwortet haben und die zwei übrigen sich eher mit Vermutungen ausgedrückt haben.

"Wenn einem etwas Spaß bereitet, dann lernt man es leichter!"

"Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man manchmal strenger sein und darauf einwirken muss, dass sie lernen. Aber grundsätzlich bin ich der Typ, der möchte, dass die Schüler lustbetont lernen und das gerne machen und ich nicht mit Druck autoritär auf sie einwirke. Ich versuche immer, dass es den Schülern eine Freude macht und ich glaube, dass ich anhand meiner Resultate gleich erfolgreich bin."

"Ja, denn ich finde, wenn ein Schüler Angst vor dem Lehrer hat, dass dies extrem blockiert und eines meiner großen Ziele ist eigentlich, dass meine Schüler keine Angst vor mir haben und zu mir kommen wenn sie sich irgendwo nicht auskennen. [...] Die Lernatmosphäre ist das Wichtigste!"

"Hm... Spracherwerb... vermutlich ja, aber da muss ich ehrlich sagen, damit ein Spiel wirklich einen Effekt zeigt, dafür ist wahrscheinlich zu wenig Platz für Spiele. In meinem Unterricht wird relativ wenig gespielt, da so vieles zu erledigen ist. Würde ich öfter spielen, zum Beispiel einmal pro Woche, dann könnte ich das glaube ich beurteilen, aber so leider nicht."

Im folgenden Absatz sollen nun die berichteten **Risiken bei der Durchführung von Spielen** betrachtet werden. So wurde in den Interviews angegeben, dass es möglich ist, dass man ein Spiel plant, welches bei der Durchführung nicht funktioniert, oder dass Schülerinnen oder Schüler zu streiten beginnen oder gar erst nicht mitspielen möchten. Ein Spiel kann ausarten und es kann auch

vorkommen, dass Schülerinnen und Schüler dabei sind, welche die Sache nicht ernst nehmen und die anderen Klassenmitglieder dadurch stören und ablenken. Daher muss laut Angabe im Interview darauf geachtet werden, ob noch ausreichend Aufmerksamkeit vorhanden ist. Außerdem muss man als Lehrperson überprüfen, ob das Spiel tatsächlich auf Spanisch durchgeführt wird oder ob in Deutsch kommuniziert wird. Eine Lehrerin hat berichtet, dass das Risiko für sie darin besteht, dass sie nicht sicher ist, ob alle Schülerinnen und Schüler das Maximum des Spiels herausholen, da sie keine vollständige Kontrolle hat. Sie geht zwar durch und beobachtet die einzelnen Gruppen, aber sobald sie einer Gruppe den Rücken zudreht hat sie keine Kontrolle darüber was wirklich geschieht. Sie betont, dass sie nicht weiß, ob wirklich alle gleich viel im Spiel lernen. Eine andere Lehrerin gibt an, dass das Spielmaterial nach dem Spiel unbedingt wieder eingesammelt werden muss, da sonst das Risiko besteht, dass dieses verloren beziehungsweise kaputt geht. Zuletzt weist eine Lehrperson auf folgendes Risiko hin:

"Ja, das Risiko, dass die Schüler nichts tun ist immer da. Wenn zum Beispiel in einer Klasse drei Gruppen spielen wollen und einzelne Schüler in einer anderen Gruppe nichts tun, dann kann ich ja nicht einmal sagen, dass wir abbrechen. Ich kann ja nicht die drei Gruppen, die spielen möchten, bestrafen. [...] Ich glaube das größte Problem ist, wenn sich die Gruppe nicht einig ist, ob sie spielen möchte oder nicht. Da leiden dann manche andere Schüler, die das vielleicht nicht so möchten und von den anderen mitgeschleppt werden."

Es wurden demnach einige Risiken genannt, wobei die meisten davon wieder auf die Individualität der Gruppen zurückzuführen ist.

Auffallend ist, dass alle Lehrkräfte gleich auf Anhieb von ihrem erfolgreichsten Spiel in der Klasse erzählen konnten, wie zum Beispiel Personenbeschreibungen, Brettspiele (unter anderen Activity), Bingo und Tabu. Hier wurde die Vorgehensweise erklärt und hingewiesen, dass es den Schülerinnen und Schülern gut gefällt. Ergänzend wird von der Hälfte der Lehrkräfte erwähnt, dass Spiele mit Wettbewerbscharakter den Schülerinnen und Schülern eher zusagen.

"Brettspiele, die eine Kombination von Glück und Wissen sind funktionieren auch immer sehr gut. Da wird der sportliche Ehrgeiz geweckt und manchmal auch Schadenfreude, wenn zum Beispiel der 'Sehr Gut-Schüler' auf ein bestimmtes Feld kommt und wieder zurückgehen muss."

Außerdem wird in Folge noch hinzugefügt, dass sich die Schülerinnen und Schüler noch mehr anstrengen, wenn es eine Belohnung gibt. Der Großteil der Lehrerinnen und Lehrer setzt hier auf Süßigkeiten, wobei es eine Lehrerin an Stelle von Süßem bevorzugt "Hausübungsgutscheine" als Gewinn auszuteilen. Mit diesem Gutschein ist die betreffende Schülerin oder der Schüler von einer Hausübung befreit.

Bezüglich der Messung, ob das Spiel auch für die Schülerinnen und Schüler ein Erfolg war, wurde angegeben, dass für Evaluierung leider wenig Zeit bleibt, aber man merke dies jedoch während des Spiels. Das heißt, es wird bemerkt, ob die Schülerinnen und Schüler mit Hingabe beim Spiel dabei sind und es richtig ausführen. Außerdem kann in den darauffolgenden Unterrichtsstunden überprüft werden, ob das Spiel für den Spracherwerb etwas gebracht hat, weil hier erforscht werden kann, welche Inhalte beziehungsweise Grammatikformen des Spiels noch im Gedächtnis gespeichert sind. Des Weiteren gewinnt man später bei einer schriftlichen Wiederholung einen Einblick über die Sprachkompetenz der Schülerinnen und Schüler. Eine Lehrerin weist diesbezüglich aber auf folgende Schwierigkeit hin:

"Generell glaube ich, dass dies schwer messbar ist ob das Spiel einen Ertrag gebracht hat. Ich glaube das Wichtigste ist, dass man die Sprache kontinuierlich verwendet und am Ball bleibt und auch einmal Gelegenheit beziehungsweise Zeit zum Lachen ist - und sei es aus nicht böse gemeinter Schadenfreude."

Abschließend zum Thema **Erfolg von Spielen** wird hinzugefügt, dass alle der befragten Interviewpartnerinnen und Interviewpartner angegeben haben, dass eindeutig die positiven Erfahrungen mit dem Spieleinsatz überwiegen. Eine Lehrerin führt folgende Argumente an:

"Ich habe mehr positive Erfahrungen und mir ist eigentlich auch bewusst, wenn ich öfter ein Spiel machen würde, dann gäbe es mehr dieser positiven Erfahrungen. Ein großes Problem ist der Zeit- und Organisationsfaktor. Das eine ist: Wo habe ich all meine Spiele deponiert? Wo finde ich das richtige Spiel für die aktuelle Unterrichtssituation? Und dann muss ich das Spiel natürlich auch vorbereiten, also Kärtchen schneiden und dergleichen. Dann stellt sich die Frage, wann ich das mache, wenn zwei Stapel Schularbeitshefte zu Hause liegen. Das sind eben manchmal die Schwierigkeiten."

Betrachten wir nun die Ergebnisse bezüglich der **Durchführung eines Spiels** im Spanischunterricht. Zuerst werden die genannten in den Interviews Informationen hinsichtlich der Einleitung und Erklärung eines Spiels veranschaulicht.

Acht Lehrkräfte haben angegeben, dass die Erklärung des Spiels im Anfängerunterricht auf Deutsch erfolgt. Eine Lehrerin hat erzählt, dass sie es bei den Anfängerinnen und Anfängern schon einmal auf Spanisch versucht hat und berichtet wie folgt:

"Ich habe es in der Fremdsprache probiert... ja, es funktioniert schon, aber ich habe das Gefühl gehabt, dass nicht ganz klar war was zu tun ist und man möchte ja, dass das Spiel funktioniert und daher muss die Anweisung klar, und nicht unbedingt in der Fremdsprache sein. Bevorzugt erfolgt die Erklärung auf Deutsch und manchmal parallel auch auf Spanisch. Ich finde Deutsch effektiver, damit die Regeln klar sind und die Schüler wissen was zu tun ist."

Die neunte Lehrkraft gibt an, dass die Erklärung üblicherweise immer auf Spanisch erfolgt, sofern dies die Gruppe zulässt. Sollte es Fragen geben, dann erklärt sie es zusätzlich auf Deutsch. Alle Lehrpersonen erklären zuerst das Spiel, und erst dann erfolgt die Gruppeneinteilung. Hier wurde hervorgehoben, dass die Einteilung der Gruppen unbedingt erst nach der Erklärung stattfinden darf, da sonst nicht mehr genügend Aufmerksamkeit gegeben ist. Nach der Einteilung haben die Lehrkräfte geschildert, dass die Schülerinnen und Schüler noch ein wenig Zeit in den Gruppen haben um sich zu orientieren, und um zu sehen, ob alles verstanden wurde. Eine Lehrerin fügt hier an, dass es meistens innerhalb der Kleingruppe zumindest eine Person gibt, die das Spiel verstanden hat und daher nicht viele Fragen auftreten. Von drei Lehrerinnen wurde erwähnt, dass bei manchen Spielen, wie zum Beispiel Memory, nicht viel Erklärung nötig

sei. Sollten dennoch Unklarheiten bestehen, lassen alle neun Interviewpartnerinnen und Interviewpartner Fragen zu und sind bereit für zusätzliche Erklärungen.

Zunächst werden die Resultate dargestellt, ob die befragten Lehrerinnen und Lehrer mitspielen, beziehungsweise welche Rolle sie im Spiel übernehmen. Die gesamten Lehrpersonen haben zuteil werden lassen, dass sie generell die Beobachterrolle einnehmen. Das heißt, sie gehen durch die Klasse um zu sehen, ob das Spiel auch tatsächlich durchgeführt wird und funktioniert, und um bei Fragen präsent zu sein und weiterzuhelfen. Eine Lehrerin hat erzählt, dass sie auch manchmal der Schiedsrichter sein muss, das heißt, sie als Lehrperson muss entscheiden ob die genannte Antwort im Spiel nun richtig ist oder nicht. Außerdem hat sie während des Spiels auch die Möglichkeit Schülerinnen und Schüler zu sehen, die ihr sonst im Frontalunterricht nicht so stark auffallen. Als Beobachterin im Spiel kann sie einzelne Schülerinnen und Schüler besser beobachten und feststellen, was sie können. Sie fügt noch hinzu, dass es ihre Gruppen nicht stört, wenn sie sich durch den Klassenraum bewegt.

Fünf von neun Lehrkräften haben im Interview geäußert, dass sie ebenso manchmal mitspielen, falls dies aufgrund der Spieleranzahl notwendig sei. Hier bedarf es nach Aussage einer Lehrerin darauf zu achten, dass diese Gruppe dann keine Vorteile hat. Sie erwähnt, dass sie dann versucht als Lehrperson nicht wirklich an die Reihe zu kommen. Die übrigen drei Lehrpersonen spielen nie mit und eine äußert sich folgendermaßen dazu:

"Ich bin eher Spielleiter... ich spiele nicht mit. Selbst wenn es ungerade Schülerzahlen sind, dann ist es eher so, dass ich die übrigen Kinder aufteile, weil wenn ich mitspielen würde, dann hätte ich das Gefühl, dass ich überhaupt keine Kontrolle darüber habe was im Spiel passiert. Ich wandere daher in der Klasse herum und so fühlen sich die Schüler zumindest ein bisschen beobachtet und ich kann ihnen helfen wenn sie nicht weiter wissen."

Die Beschreibung der Beobachterrolle zeigt einige Anforderungen auf, die bei der Durchführung eines Spiels an die Lehrpersonen gestellt werden. Für zwei der befragten Lehrerinnen ist die größte Anforderung bereits vor dem Spiel bei der

Erstellung der Materialien. Die übrigen sieben Lehrkräfte geben an, dass man während des Spiels zusätzliche Anforderungen, wie zum Beispiel Geduld, mit sich bringen muss. Man muss flexibel sein und das Spiel gegebenenfalls abändern, sowie ein Zusatzprogramm bereithalten, und falls nötig das Spiel abbrechen. Es wurde mehrmals genannt, dass bei Spielen in Kleingruppen mehr zu beobachten ist, was aber nicht als zusätzliche Anstrengung empfunden wird. Nach Angabe einer weiteren Lehrerin ist es wichtig, dass man darauf achtet, dass andere Gruppen nicht gestört werden und dass die schwächeren Schülerinnen und Schüler vom Spiel genauso profitieren wie die stärkeren. Sie weist in Folge darauf hin, dass in der Spielsituation eine andere Beziehung zwischen Lehrperson und der Gruppe herrscht, da das Spiel persönlicher ist und man sich als Lehrperson "lockerer" verhalten sollte.

Eine weitere Anforderung an die Lehrperson für die Durchführung von Spielen formuliert eine Lehrerin wie folgt:

"Ich denke, dass man als Lehrperson selbst gerne spielen sollte. Wenn man zum Beispiel überhaupt kein Spielertyp ist, dann glaube ich, dass man sich schwer tut Spiele im Unterricht zu integrieren. Ich spiele selbst gerne - also wir haben auch oft Spieleabende - und ich denke, das ist wichtig, dass man es gerne macht."

Außerdem muss man mit Streitigkeiten bei der Gruppeneinteilung umgehen können und einen höheren Lärmpegel, sowie mehr Bewegung im Klassenraum, akzeptieren. Nicht zuletzt hat eine Lehrerin darauf hingewiesen, dass man sich als Lehrperson manchmal zurücknehmen muss, wenn zum Beispiel ein Fehler gemacht wird. Wie die Handhabung mit Fehlern im Spiel erfolgt, wird nun im Anschluss dargestellt.

Bezüglich der **Fehlerkorrektur** im Spiel haben zwei Drittel der Lehrerinnen und Lehrer angegeben, dass dieser während des Spiels nur geringe Bedeutung beigemessen wird, das heißt, für sie geht es vorrangig um den Spaß und sie sind der Meinung, dass zu viel Korrektur die Schülerinnen und Schüler hemmen könnten und sie den Mut verlieren. Einzelne Aussagen dazu lauten wie folgt:

"Im Spiel geht es eher um die Motivation zu sprechen. Ich bin froh, wenn die Schüler mitmachen und reden. Wenn man nach jedem Fehler sagt, dass das falsch war, dann trauen sie sich nichts mehr sagen."

"Fehler muss man oft ignorieren, denn sonst sind die Schüler oft gehemmt und wollen dann gar nichts mehr sagen. Auch wenn man als Lehrperson immer korrigieren möchte, muss man im Spiel auch manchmal einen Fehler zulassen, damit sie sich auch trauen. Dadurch kommt dann viel mehr von den Schülern."

"Grundsätzlich alles zu korrigieren - davon bin ich schon weggegangen, weil man die Schüler mehr fertig macht als es bringen würde."

Zusammenfassend lässt sich folglich sagen, dass zu viel Korrektur und Hinweisung auf Fehler den Spielverlauf negativ beeinflussen würde und die Aktivität der Schülerinnen und Schüler geringer werden ließe. Zwei Lehrerinnen haben außerdem erwähnt, dass sie gar nicht alle Fehler hören die im Spiel vorkommen. Demnach geht hervor, dass eine vollständige Fehlerkorrektur gar nicht möglich wäre.

Nach Meinung des übrigen Drittels der Lehrpersonen ist die Fehlerkorrektur vom Inhalt des Spiels abhängig, das heißt, es wird beurteilt um welche Art von Fehler es sich handelt, und ob dieser für die Spielerfüllung relevant ist oder nicht. Werden zum Beispiel mit einem Spiel die "Verben mit Diphthong" geübt, dann betont eine Lehrerin, dass es ihr wohl wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler diese Verbform richtig abwandeln und wiedergeben können. Das Hauptaugenmerk beziehungsweise das Lernziel liegt in diesem Fall auf den Verben und würde dann beispielsweise ein Präpositionsfehler vorkommen, dann würde diese Lehrerin den Fehler nicht korrigieren, da es im Spiel gezielt nur um die Verben geht. Daraus ergibt sich, dass nur Fehler korrigiert werden, welche eine Bedeutung für das Spiel, und nicht generell für das Spanisch lernen haben.

Zwei andere Lehrpersonen haben angegeben, dass das Ausmaß der Fehlerkorrektur nicht nur von der Art des Spiels, sondern auch von der Persönlichkeit der Gruppe beziehungsweise den einzelnen Schülerinnen und Schülern abhängig ist. So haben sie wie folgt formuliert:

"Wenn die Schüler in ganzen Sätzen sprechen, dann schaue ich nicht so genau auf Fehler. [...] Wenn es vielleicht gerade passt und ich neben einer Gruppe stehe und einen Fehler höre, dann würde ich das vom Schüler zum Beispiel richtig wiederholen. Aber manche Schüler finden das zwar auch nicht so toll, da sie sich angegriffen fühlen, aber manche stört das gar nicht."

"Bei jeder Kleinigkeit greife ich nicht ein, besonders nicht bei Schülern die sich schwer tun den Mund aufzumachen. Wenn es gravierend ist und wenn es die Schüler gut vertragen, kann es schon sein, dass ich den Satz vorspreche oder noch einmal richtig wiederhole. Aber ich würde sagen, das hängt ganz stark von der Persönlichkeit der Schüler ab. Manche halten das gut aus und manche verstummen dann."

Daraus geht hervor, dass bei der Korrektur von Fehlern im Spiel nicht nur auf die Art des Fehlers geachtet wird, sondern auch die Persönlichkeit der Schülerinnen und Schüler. Hinsichtlich der Fehler wurde von vier Interviewpartnerinnen noch erwähnt, dass sich die Schülerinnen und Schüler bei den Spielen in Kleingruppen oft gegenseitig korrigieren und bei Wettbewerbsspielen streng sind, und hier besonders auf die Richtigkeit der genannten Aussagen achten. Eine Lehrerin fügt hier hinzu, dass sie bereits bei der Gruppeneinteilung darauf achtet, dass zumindest ein guter Schüler oder eine Schülerin in der Gruppe dabei ist, da bei heterogenen Gruppen eine adäquate Fehlerkorrektur eher gegeben ist. Aus diesem Grund muss man als Lehrperson oft nicht viel eingreifen um Fehler zu korrigieren, da dies durch die Mitschülerinnen und Mitschüler geschieht. Falls doch, wird nach den bereits dargestellten Kriterien gehandelt und sieben Lehrpersonen haben angegeben, dass während des Spiels darauf geachtet wird welche Fehler vorkommen und diese gegebenenfalls mitgeschrieben werden. Meistens erfolgt die Fehlerkorrektur im Anschluss des Spiels und im Rahmen eines allgemeinen Feedbacks, wo ebenso eventuelle Fragen besprochen werden. Hier werden, wenn nötig, Erklärungen und Beispiele an der Tafel notiert. Eine Lehrerin merkt hier abschließend noch an, dass sie im Anschluss nicht nur gehörte Fehler bespricht, sondern auch Dinge erwähnt, die ihr gut gefallen haben.

Fünf der interviewten Lehrerinnen haben im Interview mitgeteilt, dass sie keine direkten Hilfsmittel im Spiel bereitstellen. Es wurde argumentiert, dass in den

vorhergehenden Unterrichtsstunden die Grammatik oder die notwendigen Phrasen mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet wurden. Eine andere Lehrerin gibt an, falls Hilfe benötigt wird, dann erfolgen von ihr persönliche Hilfestellungen während des Spiels.

Die anderen vier Lehrpersonen stellen Hilfsmittel für die Spieldurchführung bereit, zum Beispiel Satzanfänge, Impulse zur Vorentlastung, einen Modellsatz oder Hilfsvokabular um Begriffe zu beschreiben. Eine Lehrerin hat hier betont, dass solche Hilfestellungen notwendig sind, da es sonst für die Schülerinnen und Schüler zu schwierig wäre selbstständig eine Vielzahl von freien Sätzen zu formulieren. Es sollte zumindest eine kleine Vorgabe in Form eines Verbs oder einer Präposition auf Spanisch vorhanden sein, oder eine deutsche Anweisung, damit den Schülerinnen und Schülern klar ist, welchen Auftrag sie erledigen müssen. Abschließend wird noch angefügt, dass bei Brettspielen ohnehin meistens Hilfsmittel angegeben sind. Ansonsten wird als Hilfestellung ein Modellsatz an der Tafel notiert.

Auf die Frage, ob **Lösungen** bereitgestellt werden, wurden unterschiedliche Antworten gegeben. Eine Lehrerin hat geäußert, dass sie diese Art von Spielen, wo Lösungen erforderlich wären, nicht verwendet. Acht Lehrpersonen haben angegeben, dass sie meist Spiele ohne Lösungen verwenden, aber manchmal Lösungen (zum Beispiel in Form eines Kontrollzettels) ausgeteilt werden. Eine Lehrerin hat diesbezüglich argumentiert, da sich die Kleingruppen meist selbstständig korrigieren, seien keine Lösungen erforderlich, da zumindest eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer pro Gruppe die Aufgabe richtig lösen könne.

Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass Lösungen eher selten zur Verfügung gestellt werden und die Fehlerkorrektur variiert, aber generell geringe Bedeutung im Spiel hat, und falls nötig eher im Anschluss erfolgt. Ob es nach dem Spiel außer der Fehlerbesprechung eine weitere Nachbereitungsphase gibt, wird nun im Anschluss erläutert.

Vier der befragten Lehrerinnen haben ausgesprochen, dass die Nachbereitungsphase von der eingesetzten Aktivität des Spiels abhängig ist.

Wird ein Spiel als Einstieg verwendet, dann wird nachher mit den Inhalten weitergearbeitet. Es ist möglich, dass ein Spiel lediglich als Abschluss zur Festigung dient, und in diesem Fall wird das Spiel nicht mehr nachbearbeitet.

Eine Lehrerin hat erklärt, dass die im Spiel erarbeiteten Themen nicht immer, aber manchmal, weiterverarbeitet werden. Dies hängt von der Klasse ab und je nach Notwendigkeit wird noch einmal darauf eingegangen. Drei andere Lehrpersonen haben geschildert, dass es keine große, von langer Hand geplante Nachbereitung gibt, jedoch die gespielten Inhalte später im Unterricht oder bei einer schriftlichen Wiederholung wieder vorkommen. Die letzte Lehrperson hat bekanntgegeben, dass es immer eine Nachbereitungsphase gibt und sie Fehler bespricht, aber auch die Schülerinnen und Schüler fragt, was sie mit dem Spiel bezwecken wollte und ob es ihnen Spaß gemacht hat oder nicht, da diese für ihre weiteren Spielplanungen von Bedeutung ist.

Nicht nur das Feedback der Klasse beeinflusst die zukünftigen Spieldurchführungen, sondern auch die Selbstreflexion der Lehrpersonen über das Spiel im Unterricht. Acht von neun Interviewpartnern haben berichtet, dass sie immer über die durchgeführte Spielaktivität reflektieren und im Zuge dessen betrachten was gut funktioniert hat, oder was man eventuell verbessern könnte. Das heißt, es wird überlegt, ob das Spiel im Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad angemessen war und ob es den Schülerinnen und Schülern gefallen hat. Hat es ein Problem gegeben, muss laut Angaben der Lehrpersonen die Ursache erforscht werden. Außerdem haben einzelne Lehrerinnen hinzugefügt, dass bei einem Misserfolg eine andere Herangehensweise oder bessere Erklärung des Spiels angedacht werden sollte. Die neunte Lehrerin hat diesbezüglich zugegeben, dass sie gerne zu Spielen greift, wo sie sich ziemlich sicher ist, dass diese in der Gruppe funktionieren. Sie verwendet folglich Spiele, die sich in der Vergangenheit gut bewährt haben und daher sei keine ausführliche Reflexion beziehungsweise Überlegung zur Verbesserung nötig.

Bezüglich der **Reflexion** haben acht Lehrpersonen mitgeteilt, dass sie diese Überlegungen beziehungsweise Erfahrungen nicht notieren. Der Großteil hat angegeben, dass sich die erlebten Erfahrungen und Erfolge, sowie Misserfolge,

in das Gedächtnis einprägen und daher sei es nicht erforderlich diese zu protokollieren. Eine Lehrerin meint dazu, dass sie leider keine Zeit für solche Niederschriften hat. Die verbleibende Lehrerin jedoch notiert sich Auffälligkeiten und fügt hinzu wie das Spiel funktioniert hat und ob sich bei den Schülerinnen und Schülern etwas Besonderes ereignet hat. Hier möchte ich betonen, dass sie an dieser Stelle des Interviews Notizen aus ihrer Mappe vorgezeigt hat. Diese Tatsache belegt die Richtigkeit ihrer Aussage.

Als Abschluss in den jeweiligen Interviews wurde noch kurz erwähnt, ob nach Meinung des befragten Lehrpersonals, Spiele für den Spracherwerb im Anfängerunterricht Spanisch relevant sind oder nicht. Sieben von neun Lehrpersonen sind von deren Relevanz überzeugt. Einige argumentieren wie folgt:

"Ich glaube, dass die Schüler im Spiel leichter und automatischer lernen, ohne zu wissen, dass sie eigentlich lernen. Es ist unbewusster, das heißt, es bleibt viel hängen, aber es ist den Schülern nicht bewusst. Sie haben Spaß, und wenn man Spaß hat lernt man einfach besser und schneller."

"Spiel ist eine Aktivität bei der man sich kreativ betätigen kann. Es ist ein Unterschied ob ein kopierter Zettel hingelegt wird oder ob die Materialien foliert und farbig gestaltet sind. Die Schüler sehen welche Arbeit man sich macht und sie schätzen das schon."

"Spiele im Unterricht würde ich sehr empfehlen, weil ich persönlich habe die Erfahrung gemacht, dass es schon etwas bringt."

"Ich bin davon überzeugt, dass Spiele für den Spanischunterricht relevant sind. Sie können dazu beitragen, dass die Freude wieder kommt und demnach auch eine positive Einstellung gegenüber der Sprache fördern. Besonders Grammatik kann sehr trocken sein und da ist es gut diese mit Spielen aufzulockern."

"Für den Spracherwerb sind die Spiele total sinnvoll, je unterschiedlicher der Zugang, desto aufnahmewilliger ist man. Wortschatz ist das Wichtigste in der Sprache und die Schüler lernen ungern Vokabeln, aber wenn man das auf eine andere Weise wiederholt im Spiel, dann ist es für sie ansprechender."

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass der Aspekt des unbewussten Lernens, die Kreativität, die Freude, die ansprechende Gestaltung der Arbeitsmaterialien und die positiven Erfahrungen genannt wurden. Die zwei übrigen überzeugten Lehrpersonen haben sich nicht konkret dazu geäußert, haben aber betont, dass für sie der Spaßfaktor und die Motivation als Hauptaugenmerk der Spiele anzusehen sind.

Eine Lehrerin ist der Meinung, dass die Relevanz von Spielen von der jeweiligen Gruppe abhängig ist. Sie hat als Beispiel angegeben, dass sie einmal eine fünfte Klasse bekommen hat, in der viele Schülerinnen und Schüler dabei waren, bei denen sie schnell gemerkt hat, dass diese nur das neunte Schuljahr machen wollen und sich daher eher wenig engagiert haben. Sie äußert sich zur Zusammensetzung der Gruppe wie folgt:

"Also eine homogene Gruppe ist eine gute Voraussetzung um Spiele einzusetzen. [...] Wenn man Glück hat und eine gute Gruppe hat, dann ist das Spiel sicher gut im Unterricht."

Sie fügt hinzu, dass aufgrund der hohen Anzahl von Verpflichtungen leider wenig Platz für Spiele im Unterricht bleibt. Ihrer Meinung nach ist das Problem, dass solche Auflagen für Spiele noch nicht im Lehrplan verankert sind und ebenso bei den Eltern und Schülerinnen und Schülern Spiele noch nicht als akzeptierte Lernform, sondern eher als Zeitvertreib angesehen werden. Sie betont, dass solche Dinge wie Spiele und Filme zu wenig Tradition im Unterricht haben und es wäre daher an der Zeit, diese Methoden im Lehrplan aufzulisten und zusätzlich bei Fortbildungen präsent zu machen.

Die verbleibende Lehrerin setzt Spiele zwar für den Spaß, die Motivation und die Begeisterung ein, sieht aber deren Wirkung für den Spracherwerb eher als gering beziehungsweise nicht maßgeblich an.

"Begeisterung kann sich durch den Rückkoppelungseffekt durch Lernen im Spiel nur bedingt auf die Sprache auswirken. Also, begeistert im Spiel heißt nicht gleich automatisch, dass die Begeisterung für die Sprache zunimmt. [...] Ich glaube, dass das Spiel lustig ist, und abgetrennt ist das Lernen. Ich glaube nicht, dass man

den Schülern unschwellig im Spiel etwas beibringen kann, da ich denke, dass dieser Effekt überschätzt wird."

Bezüglich dieser abschließenden Aussage ist anzumerken, dass dieselbe Lehrerin zu Beginn des Interviews angegeben hat, dass sie es für möglich hält, dass Spiele den Spracherwerb positiv beeinflussen können, da sie die Motivation fördern. Ebenso ist zu betonen, dass sie zwar selten, aber dennoch Spiele in ihrem eigenen Spanischunterricht einsetzt. Es bedarf die Diskrepanz dieser zwei Aussagen hervorzuheben, da sich die Darstellung von Informationen im Interview, wie zu Beginn des Kapitels erläutert, von den tatsächlichen wahrheitsgemäßen Handlungen unterscheiden kann. In diesem Fall wurden zwei unterschiedliche Aussagen gemacht und es liegt daher an der Interpretation des Interviewers, welche geäußerte Meinung seine Richtigkeit hat.

3.4. Interpretation der Ergebnisse - Schlussfolgerungen

Nachdem die Ergebnisse der Interviews ausführlich dargestellt wurden, sollen diese nun interpretiert werden. Um die Beantwortung der Forschungsfrage klar und nachvollziehbar zu gestalten, wird diese an dieser Stelle noch einmal angegeben:

"Werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch eingesetzt und welche Relevanz kommt ihnen zu? Wie, wann und warum werden Spiele im Anfängerunterricht Spanisch verwendet? Welche Meinungen und persönliche Erfahrungspraxis haben die Lehrpersonen über Spiele?"

Die Forschungsfrage wird anhand der erhaltenen Informationen der neun durchgeführten Interviews mit verschiedenen Lehrpersonen des Unterrichtsfachs Spanisch beantwortet. Nach Angaben im Interview haben alle neun der befragten Lehrpersonen bereits Spiele im Anfängerunterricht Spanisch eingesetzt. Die Hypothese, dass Spiele im Anfängerunterricht eingesetzt werden, hat sich folglich bewahrheitet. Alle Lehrerinnen und Lehrer haben bestätigt, dass die positiven Erfahrungen mit Spielen überwiegen. Aufgrund dieser Tatsache kann man vermuten, dass der Spieleinsatz in der Praxis sinnvoll ist. Wenn Spiele nach Angaben der Lehrpersonen positive Erlebnisse mit sich bringt, dann sollten

meiner Meinung nach Spiele vermehrt eingesetzt werden um noch mehr dieser erfreulichen Impulse zu erleben.

Nach Angaben in den Interviews kann man darauf schließen, dass wie in der Literatur beschrieben, die Spiele stets überlegt ausgewählt und geplant werden. Außerdem kann man feststellen, dass ebenso der Zeitpunkt des Spieleinsatzes bedacht wird und Erfahrungen die Spielauswahl beeinflussen.

Zwei Drittel der befragten Lehrpersonen sind der Meinung, dass die jüngeren Schülerinnen und Schüler bevorzugt spielen und Spiele im Anfängerunterricht attraktiver sind, da die jüngeren Schülerinnen und Schüler engagierter und offener sind und Spiele ebenso als Motivationsschub empfinden. Ein Drittel ist der Meinung, dass alle Schülerinnen und Schüler gerne spielen, das heißt, dass Spiele immer attraktiv sind. An dieser Stelle möchte ich sagen, dass diese Ergebnisse darauf hinweisen, dass Spiele für den Anfängerunterricht Spanisch grundsätzlich relevant sind. Hinsichtlich der Attraktivität muss betont werden, dass in den Interviews die Individualität der Gruppe ausführlich kommentiert wurde. Zu Beginn möchte ich anmerken, dass den Lernerfaktoren im Hinblick auf den Spieleinsatz anscheinend große Wichtigkeit beigemessen wird, da alle Lehrpersonen diesbezüglich mehr Informationen und Argumente genannt haben. Es wurde erwähnt, dass manche Spiele mögen und manch andere nicht. Eine Lehrerin hat erzählt, dass Spiele bei einigen Klassen immer funktionieren und somit der Charakter der Gruppe wichtiger ist als die Tagesverfassung, diese aber ebenso den Spielverlauf beeinflussen kann.

Im Hinblick auf die Forschungsfrage lässt sich aus den Inhalten der Interviews schließen, dass die Relevanz von Spielen im Anfängerunterricht nach Meinung der neun Lehrpersonen von der Individualität der jeweiligen Gruppe abhängig ist. Es ist daher nicht allgemeingültig zu formulieren, dass der Einsatz von Spielen immer von Bedeutung ist. Wenn es aufgrund des Charakters der Gruppe möglich ist Spiele einzusetzen, dann kommt deren Relevanz zum Tragen, da die Spiele gerne angenommen werden und daher mit mehr Engagement durchgeführt werden und somit vermutlich einen höheren Beitrag für den Spracherwerb leisten können.

Genannte Funktionen des Spiels sind vor allem Motivation, Auflockerung, Begeisterung, eine angenehme Arbeitsatmosphäre zu schaffen, für Bewegung sorgen, den Ernst wegnehmen, die Angst überwinden und das Erlernte in einem realeren Kontext anzuwenden. Außerdem bietet das Spiel nach Meinung einzelner Lehrpersonen einen anderen Zugang und bringt die Möglichkeit hervor, alle Schülerinnen und Schüler zur gleichen Zeit einzubinden. Weiters wurde der Aspekt der Selbstkontrolle in den einzelnen Kleingruppen angesprochen, welche besonders bei Wettbewerbsspielen bemerkbar wird. Nicht zuletzt soll auch noch die soziale Komponente hinzugefügt werden, da der Teamgeist durch das Spiel gesteigert werden kann. Es ist hinzuzufügen, dass sechs Lehrpersonen angegeben haben, dass im Spiel (besonders bei Wettbewerbsspielen) erhöhte Motivation ersichtlich wird, aber dies stark von der Persönlichkeit der Gruppe und den einzelnen Schülerinnen und Schülern abhängig ist. Hier möchte ich bemerken, dass ebenso die gewünschten Funktionen von der Individualität der einzelnen Gruppen geprägt sind. Wird als Funktion beispielsweise die Motivation festgelegt, hängt dies von der Gruppe und sogar von einzelnen Schülerinnen und Schülern ab, ob dies gelingt oder nicht. Daraus lässt sich schließen, dass der Spieleinsatz und der erwünschte Erfolg zu einem beträchtlichem Ausmaß vom Charakter und dem Willen der Gruppe abhängig ist.

Alle neun Lehrerinnen und Lehrer sind davon überzeugt, dass eine entspannte und angenehme Arbeitsatmosphäre für den Spracherwerb förderlich ist und haben angegeben, dass diese eben während eines Spiels generell vorhanden ist. Demnach lässt sich meiner Ansicht nach schlüssig ableiten, dass die Verwendung eines Spiels und das einhergehende angenehme Arbeitsklima im Unterricht den Spracherwerb begünstigt und somit zum Spanischlernen beiträgt.

Der Erfolg der durchgeführten Spiele ist nach Angaben schwer messbar, aber hauptsächlich ist dieser in den darauffolgenden Unterrichtsstunden und bei schriftlichen Wiederholungen sichtbar. Ich denke, dass der Erfolg erstens vom Spiel, und zweitens von der Einstellung und der Persönlichkeit der Schülerinnen und Schüler abhängig ist. Außerdem wurde in einem Interview erwähnt, dass die Schülerinnen und Schüler unterschiedlich vom Spiel profitieren, da dies wahrscheinlich lerntypenabhängig ist. Ich denke, dass dieser Aspekt hinsichtlich

des Spracherwerbs von Bedeutung ist und demnach der vielseitige Einsatz von Methoden und Spielen im Unterricht erforderlich ist, um alle Lerntypen bestmöglich anzusprechen und einzubeziehen.

Zwei Drittel der Lehrpersonen messen Fehlern im Spiel nur geringe Bedeutung bei. Das übrige Drittel hat angegeben, dass die Fehlerkorrektur von der Art des Spiels abhängig ist, aber eher im Anschluss erfolgt. Zu viel Korrektur während des Spiels würde die Schülerinnen und Schüler hemmen und sei daher nicht förderlich. Meiner Meinung nach ist dies ein wichtiger Aspekt, denn im Spiel sollte man als Lehrperson, wie im theoretischen Teil erläutert, nicht jede Kleinigkeit korrigieren. Es handelt sich um ein Spiel, und nicht um eine Leistungsüberprüfung. In diesem Aspekt sind sich die befragten Lehrpersonen einig und bestätigen die Inhalte der Literatur, das heißt, die Praxis weist in diesem Fall ähnliche Aussagen auf.

Zuletzt möchte ich erläutern, dass sieben der neun interviewten Lehrpersonen von der Relevanz von Spielen im Anfängerunterricht Spanisch überzeugt sind. Eine Lehrerin ist der Meinung, dass diese Relevanz von der jeweiligen Gruppe abhängig ist und betont, dass eine homogene Gruppe eine gute Voraussetzung ist. Weiters sollte der Einsatz von Spielen im Lehrplan festgelegt werden und bei Fortbildungen präsent sein. Nach Meinung der übrigen Lehrerin sind Spiele für den Spracherwerb nicht maßgeblich und sie sieht darin eine geringe Bedeutung für den Spanischunterricht, da ihrer Ansicht nach der lernfördernde Effekt überschätzt wird.

Abschließend möchte ich noch hinzufügen, dass die mitgeteilten Informationen und Erfahrungen der einzelnen Lehrpersonen meiner Ansicht nach eine Bereicherung für die Arbeit darstellen, da diese somit die theoretischen Inhalte mit Erfahrungen aus der Praxis ergänzen und die Informationen daher anschaulicher gestaltet werden. Man kann also behaupten, dass nach Meinung der Mehrheit (acht von neun) der befragten Lehrerinnen und Lehrer generell Spiele im Anfängerunterricht Spanisch von großer Bedeutung sind. Allerdings bedarf es beim Spieleinsatz die Individualität der Gruppen zu berücksichtigen,

damit diese im Hinblick auf den Spracherwerb von den Spielen profitieren können.

4. Die schriftliche Befragung - der Fragebogen

Nachdem die Meinung der Lehrpersonen dargestellt wurde, soll nun in diesem Teil der Diplomarbeit die Perspektive der Schülerinnen und Schüler behandelt werden.

4.1. Einführung und Formulierung der Forschungsfrage

Als Erstes wird angegeben, dass die Schülerperspektive durch eine schriftliche Befragung, eines Fragebogens, erforscht werden soll. Ziel ist, die Ansicht der betreffenden Gruppen des Anfängerunterrichts darzustellen, damit ein umfassender Überblick über die Meinung aus der Praxis gegeben werden kann. Dazu wird untersucht, welche Relevanz den Spielen aus Sicht der Schülerinnen und Schüler im Anfängerunterricht Spanisch zukommt. Daher wird folgende Forschungsfrage formuliert:

"Welche Relevanz haben Spiele im Anfängerunterricht Spanisch für den Spracherwerb nach Meinung der Schülerinnen und Schüler? Sind Spiele ihrer Meinung nach für das Erlernen der Sprache sinnvoll und motivierend? Auf welche Art und Weise bevorzugen sie Spiele?"

4.2. Forschungsdesign: Beschreibung der Untersuchungsmethode

Um die Forschungsfrage umfassend zu beantworten wurde eine schriftliche Befragung der Schülerinnen und Schüler in Form eines Fragebogens ausgewählt. Es handelt sich bei dieser Erhebung um eine Querschnittstudie, da zum selben Zeitpunkt verschiedene Schülerinnen und Schüler einmalig untersucht wurden. Der Fragebogen wurde von mir selbst erstellt und gestaltet. (dieser ist im Anhang Kapitel 8.2. zu finden) Als Erstes werden allgemeine Daten, wie Alter und Lernjahr, erfragt. Bei der Art des Fragebogens handelt es sich um

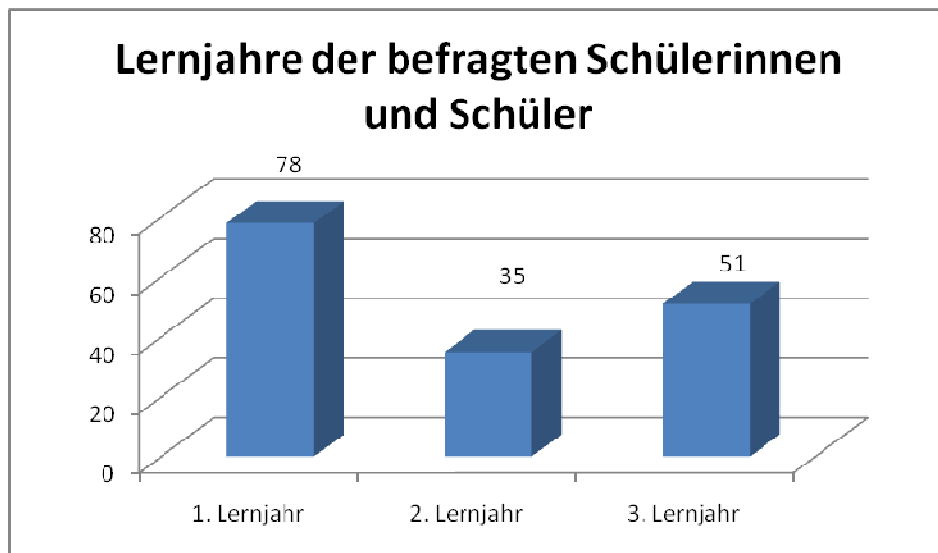
einen standardisierten anonymen Fragebogen, worauf sieben geschlossene Fragen formuliert wurden, wovon eine Frage ein offenes Element enthält. Das heißt, die Schülerinnen und Schüler können bei einer Frage argumentieren, warum sie jene Sozialform der Spiele bevorzugen. Vier Fragen sind als vierstufige Ratingskala einzustufen, da vier Antwortmöglichkeiten auszuwählen sind. (*trifft zu, trifft eher zu, trifft eher nicht zu, trifft gar nicht zu*) An dieser Stelle möchte ich anmerken, dass bewusst eine gerade Anzahl an Antwortmöglichkeiten vorgegeben wurde, damit keine neutrale Antwort gewählt werden kann. Die Antwortmöglichkeiten wurden mit Worten benannt (verbale Skalenbezeichnung) und als Abstufungen nach Intensität formuliert.

Zum Methodenteil ist zunächst zu erwähnen, dass im Zuge der schriftlichen Erhebungsmethode 164 Schülerinnen und Schüler der Oberstufe allgemein höherer Schulen befragt wurden. Die Befragung wurde in verschiedenen Klassen der AHS Hartberg, Oberschützen und Fürstenfeld durchgeführt. Dazu wurden die einzelnen Fragebögen in den jeweiligen Spanischgruppen, mit der Bitte um vollständiges Ausfüllen, ausgeteilt. Es wurde von den Lehrpersonen ebenso erwähnt, dass diese Fragebögen für eine Studentin im Zuge einer Diplomarbeit verwendet werden, wodurch ein weiterer Anreiz für die korrekte und sorgfältige Bearbeitung erreicht worden sein müsste.

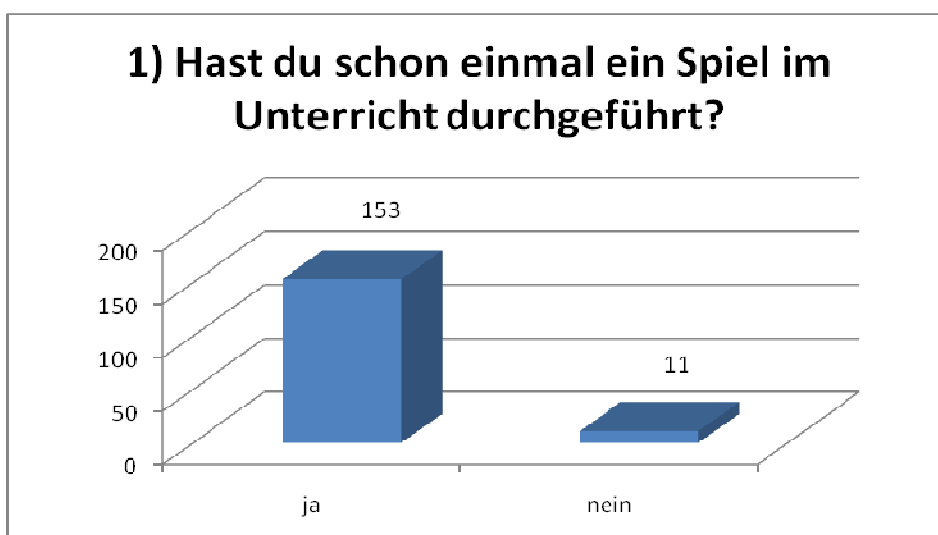
Zum Schluss möchte ich noch darauf hinweisen, dass obwohl bei den allgemeinen Informationen das Alter, die Stundenanzahl Spanisch pro Woche und der Name der Schule erfragt wurde, diese Angaben im Zuge der Analyse nicht separat dargestellt werden, da dies den Rahmen der Diplomarbeit überschreiten würde. Die Anzahl der Spanischstunden pro Woche wäre hinsichtlich der Auswertung nur von Bedeutung, wenn die dazugehörigen Informationen extra analysiert werden, das heißt, ob Schülerinnen und Schüler mit mehr Spanischstunden eine andere Meinung über Spiele haben, als andere mit weniger Spanischunterricht. Daher wird eine allgemeine und gesamte Darstellung der erforschten Ergebnisse in die Diplomarbeit aufgenommen.

4.3. Ausführliche Darstellung und Analyse der Ergebnisse

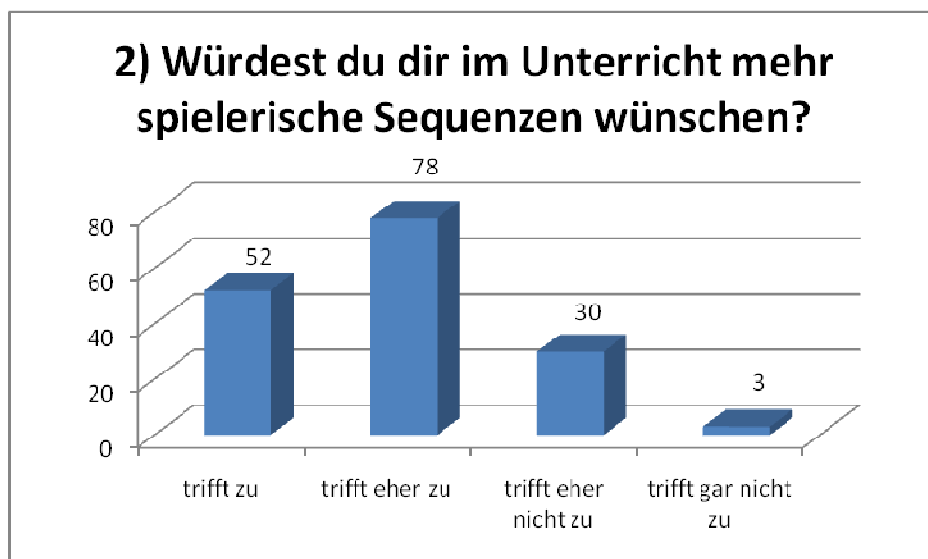
Da alle 164 Fragebögen erfolgreich und sorgfältig ausgewertet wurden, werden in diesem Kapitel nun die Ergebnisse der schriftlichen Befragung dargestellt. Als Erstes wird von den allgemeinen Daten lediglich das jeweilige Lernjahr wie folgt angegeben:



Wie aus dem Diagramm hervorgeht, wurden hauptsächlich Schülerinnen und Schüler des ersten Lernjahres befragt. Zusammenfassend lässt sich also in Worte fassen, dass 78 Personen (47,6 %) des ersten Lernjahres, 35 (21,3 %) des zweiten Lernjahres und 51 (31,1 %) des dritten Lernjahres den Fragebogen ausgefüllt haben.

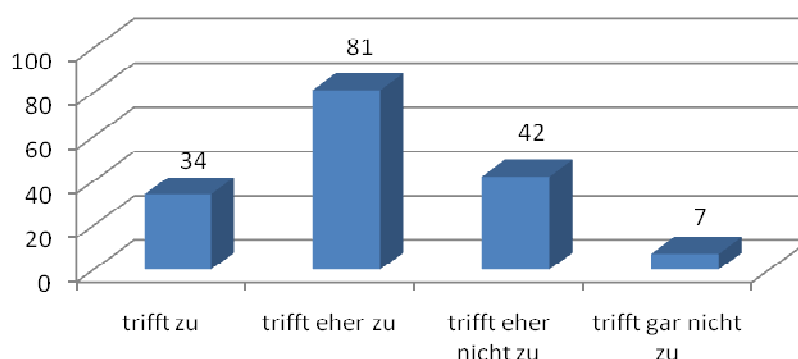


Betrachten wir nun die Ergebnisse der ersten Frage, so lässt sich feststellen, dass 153 von 164 befragten Schülerinnen und Schüler (93,3 %) bereits ein Spiel im Spanischunterricht durchgeführt haben beziehungsweise an einem Spiel teilgenommen haben. Daraus lässt sich schließen, dass es bereits Spielerfahrung im Anfängerunterricht Spanisch gibt und dass die folgenden Fragen daher ordnungsgemäß beantwortet werden konnten. 11 Personen (6,7 %) haben angegeben noch kein Spiel im Unterricht durchgeführt zu haben.



Auf die Frage, ob sich die Schülerinnen und Schüler mehr spielerische Sequenzen wünschen, wurden alle vier unterschiedlichen Antworten angekreuzt. Wie dem Diagramm entnommen werden kann, trifft dies für 52 Schülerinnen und Schüler (31,7 %) zu, für 78 (47,6 %) trifft dies eher zu, für 30 (18,3 %) eher nicht, und für nur drei (1,8 %) Schülerinnen und Schüler trifft dies gar nicht zu. Aus diesen Ergebnissen lässt sich schließen, dass nach dem Großteil der Meinung (130 von 164 Personen, 79,3 %) der befragten Schülerinnen und Schüler Spiele im Spanischunterricht präsenter sein sollten, und somit den Spielen mehr Bedeutung zukommen sollte. Im Hinblick auf die Beliebtheit der Spiele ist demnach eine gewisse Relevanz ersichtlich. Bei den Ergebnissen soll noch angemerkt werden, dass bei einem Fragebogen bei Frage 2 keine Antwort angekreuzt wurde.

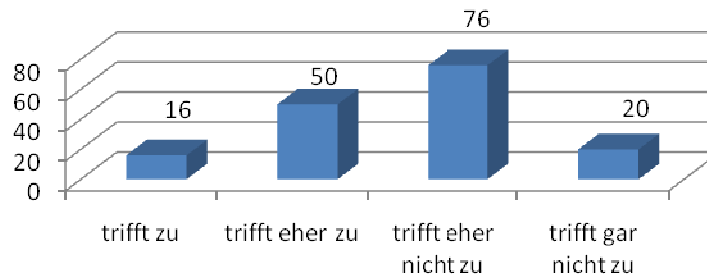
3) Fällt es dir leichter auf spielerische Art und Weise zu lernen?



Im Zuge der Relevanz von Spielen für den Spracherwerb wurden die Schülerinnen und Schüler auch danach gefragt, ob sie auf spielerische Art und Weise im Unterricht leichter lernen. Hinsichtlich der vorliegenden Diplomarbeit ist diese Frage meiner Meinung nach von großer Bedeutung, da es zu erforschen bedarf, ob Spiele für den Spracherwerb aus der Schülerperspektive sinnvoll sind oder nicht.

Aus der Grafik kann ersehen werden, dass 34 Schülerinnen und Schüler (20,7 %) der Meinung sind auf spielerische Art und Weise leichter zu lernen. Für 81 (49,4 %) trifft dies eher zu, für 42 (25,6 %) eher nicht, und nur für sieben (4,3 %) Schülerinnen und Schüler trifft diese Aussage gar nicht zu. Das heißt, 115 von 164 Schülerinnen und Schülern (70,1 %) haben sich diesbezüglich positiv geäußert und daher lässt sich vermuten, dass sie von Spielen im Spanischunterricht profitieren können. Aufgrund dieser Ergebnisse kann man davon ausgehen, dass der Einsatz von Spielen für den Großteil der Schülerinnen und Schüler sinnvoll ist.

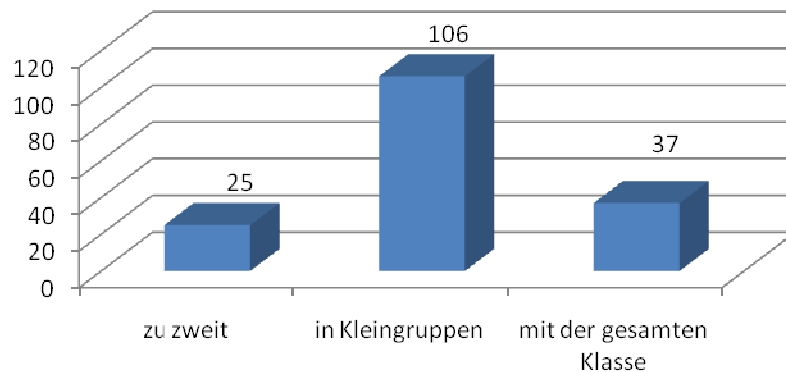
4) In einem Spiel traue ich mich eher etwas zu sagen als im "normalen" Unterricht weil ich keine Angst vor Fehlern habe.



Da bei den Vorteilen von Spielen sowohl in der Literatur, als auch in den Interviews erwähnt wurde, dass Schülerinnen und Schüler im Spiel weniger Angst haben und vermutlich mehr sprechen, soll diese Aussage aus deren Perspektive überprüft werden. Daher wurde gefragt, ob sie sich im Spiel eher trauen etwas zu sagen, da sie im Spiel keine Angst davor haben Fehler zu machen. Anhand der Ergebnisse lässt sich feststellen, dass sich dies weniger bewahrheitet, denn nur 16 Schülerinnen und Schüler (9,8 %) haben bei dieser Frage "trifft zu" angekreuzt und für 50 (30,5 %) trifft dies eher zu. Das heißt, nur 66 von 164 Schülerinnen und Schülern (40,3 %) haben diese Hypothese bestätigt. Von den übrigen 96 Schülerinnen und Schülern (58,5 %) trifft dies für 76 (46,3 %) eher nicht, und für 20 (12,2 %) trifft dies gar nicht zu. Hier muss außerdem angegeben werden, dass zwei der befragten Personen (1,2 %) keine Antwort angekreuzt haben.

An dieser Stelle möchte ich betonen, dass eine Lehrerin im Interview erwähnt hat, dass sich ruhige, introvertierte Schülerinnen und Schüler ebenso im Spiel ruhig verhalten. Betrachtet man die Ergebnisse dieser Frage, so kann man daraus schließen, dass sie mit dieser Aussage Recht behält. Es lässt sich folglich vermuten, dass ruhige und unsichere Schülerinnen und Schüler, welche im "normalen" Unterricht Angst haben Fehler zu machen, diese Angst anscheinend auch während eines Spiels nicht verschwindet und daher nicht mehr sprechen.

5) In welcher Form spielst du am liebsten?



Als Frage 5 wurde formuliert, in welcher Form die Schülerinnen und Schüler am liebsten spielen. Hier wurden drei Antwortmöglichkeiten gegeben, wo sie zwischen "zu zweit", "in Kleingruppen" und "mit der gesamten Klasse" wählen konnten. Wie im Diagramm ausgewertet und dargestellt wird, bevorzugen es 25 (15,2 %) der Schülerinnen und Schüler zu zweit zu spielen, 106 (64,6 %) spielen am liebsten in Kleingruppen und 37 (22,6 %) gaben dem Spiel mit der gesamten Klasse den Vorzug. Hier ist anzumerken, dass bei vier Fragebögen zwei unterschiedliche Antwortmöglichkeiten angekreuzt wurden. Auffallend ist, dass die Präferenz der Schülerinnen und Schüler mit der von der Lehrpersonen übereinstimmt, da auch diese im Interview angaben, dass sie meistens Spiele in Kleingruppen durchführen.

Bei dieser Frage 5 konnten zusätzlich mit eigenen Worten Argumente niedergeschrieben werden, warum sie jene Form des Spiels bevorzugen. 112 von 164 Personen (68,3 %), die den Fragebogen ausgefüllt haben, haben ihre angekreuzte Antwort begründet.

Von den 112 Schülerinnen und Schülern haben 15 (9,1 % der gesamten 164 Schülerinnen und Schüler) ihre Begründung für die Spielform "zu zweit" angegeben, 70 (42,7 %) haben ihre Präferenz zu den Kleingruppen mit Argumenten belegt und die übrigen 29 (17,7 %) haben niedergeschrieben, warum sie es bevorzugen mit der gesamten Klasse zu spielen.

Als Begründungen für das Spielen "zu zweit" wurden Argumente bezüglich des Wohlfühlfaktors und der intimeren Atmosphäre angeführt, in der ihnen Fehler nicht peinlich sind und die Schülerinnen und Schüler mehr Mut haben etwas in der Fremdsprache zu sagen. Außerdem wurde erwähnt, dass man zu zweit gemeinsam mit der Freundin oder dem Freund spielen kann. Damit die Häufigkeit der genannten Gründe für alle Spielformen nachvollziehbar wird, werden die gesamten Kommentare zu Frage 5 im Anhang (Kapitel 8.3.) dargestellt.

Mit Abstand die meisten Argumente wurden für die Kleingruppen niedergeschrieben. Dies ist in Anbetracht des oben dargestellten Ergebnisses nachvollziehbar, da diese Sozialform die beliebteste ist. Hier wurde ebenso angegeben, dass die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen keine Angst vor Fehlern haben und sich eher trauen etwas zu sagen. Häufig wurde erwähnt, dass sie in den Kleingruppen mehr Spaß haben. Außerdem stärke es nach Angaben auf den Fragebögen das Gemeinschaftsgefühl und man müsse nicht vor der gesamten Klasse sprechen und könne sich daher nicht vor allen blamieren, was mit dem ersten Argument in Verbindung steht. Des Weiteren wurde mehrmals angegeben, dass die Kleingruppe die optimale Größe sei, da es im Vergleich zum Plenum noch überschaubar ist. Ein Argument möchte ich an dieser Stelle betonen, da es aus meiner Sicht eine bemerkenswerte und reife Antwort einer Schülerin oder eines Schülers darstellt:

"Weil man mit anderen Schülern auch in dieser Fremdsprache sprechen kann, nicht nur mit dem Lehrer. Man kann auch die Schüler korrigieren und man lernt viel besser dazu."

Ebenso wurde kommentiert, dass man sich innerhalb der Kleingruppe am besten helfen kann. Ich denke, dass diese Antworten positiv anzunehmen sind und daraus lässt sich schließen, dass das Spiel bei den Schülerinnen und Schülern beliebt ist, da eine Vielzahl von aussagekräftigen Argumenten genannt wurden, welche die Vorliebe für das Spiel (besonders in Kleingruppen) belegen.

Betrachten wir nun die Antworten, welche das Spiel mit der gesamten Klasse bevorzugen, ist auffallend, dass hier ebenso der Spaßfaktor mehrmals angesprochen wurde. Außerdem wird die Zusammenarbeit, sowie der Teamgeist

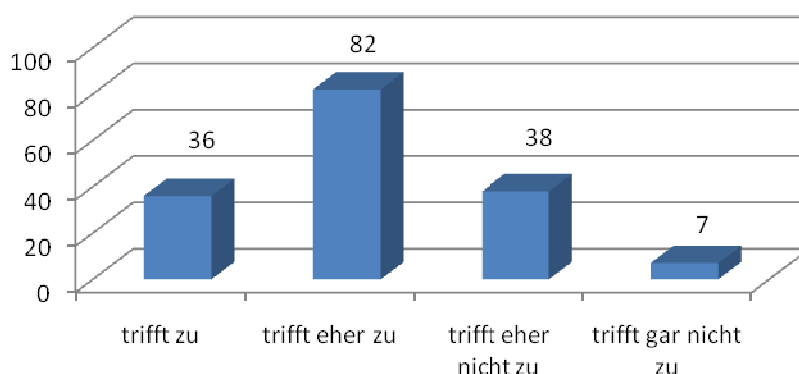
und die Stärkung der Klassengemeinschaft erwähnt. Bei dieser Sozialform wird laut Angaben besonders die soziale Komponente, also das Miteinander, geschätzt. Eine Schülerin oder ein Schüler hat geantwortet, dass sie oder er in dieser Sozialform mehr bemüht ist Spanisch zu sprechen. Eine andere Antwort begründet das Plenum dadurch, dass auf diese Art und Weise am meisten Zeit beansprucht wird. Ein von den anderen abweichendes Argument bedarf es hervorzuheben:

"Weil ich dann mehr Schüler demütigen kann!!!"

Ich möchte diese Begründung kommentieren, da sie meiner Meinung nach mit einer Erfahrung einer Lehrperson in Verbindung steht. In den Interviews wurde über die Individualität der Gruppe gesprochen und eine Lehrerin berichtete dazu von einem negativen Erlebnis, wo sogar asoziale Tendenzen sichtbar wurden (siehe Seite 57-58). Diese angegebene Antwort auf dem Fragebogen für Schülerinnen und Schüler belegt, dass der Erfolg eines Spiels tatsächlich von der Individualität der Gruppe, sowie den einzelnen Teilnehmerinnen und Teilnehmern abhängig ist. Existiert in der Gruppe eine Person, die es sich laut dieser Aussage zum Ziel setzt, andere Mitschülerinnen und Mitschüler zu demütigen, ist anzunehmen, dass der Spieleinsatz schwer durchführbar und wenig ertragreich sein wird.

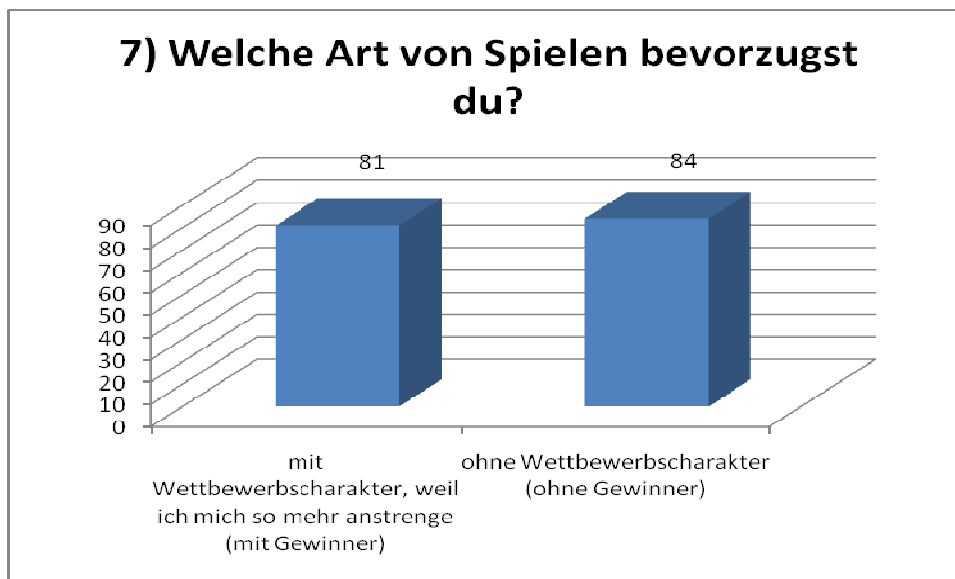
Abschließend zu den Ergebnissen möchte ich bemerken, dass die Kleingruppe offensichtlich die gefragteste Sozialform des Spiels ist, und dass die eigenen Worte der Schülerinnen und Schüler diese Präferenz meiner Ansicht nachvollziehbar macht.

6) Ein Spiel macht Spaß und motiviert mich für das Spanisch lernen.



Betrachten wir nun die Ergebnisse zu Frage 6 lässt sich feststellen, dass für 36 Schülerinnen und Schüler (22 %) zutrifft, dass ein Spiel Spaß macht und für das Spanisch lernen motiviert. Für 82 Personen (50 %) trifft dies eher zu, für 38 Befragte (23,2 %) trifft dies eher nicht zu, und für 7 Schülerinnen und Schüler (4,3 %) trifft dies gar nicht zu. Hier ist anzugeben, dass die Frage 6 bei einem Fragebogen nicht beantwortet wurde. Aus den Ergebnissen lässt sich schließen, dass für 118 Schülerinnen und Schüler (72 %) diese Aussage zumindest eher zutrifft und sich diese Aussage somit für den Großteil bewahrheitet.

Diese Frage betreffend möchte ich zum Schluss anmerken, dass ein Spiel aufgrund des Spaßfaktors Motivation hervorrufen kann beziehungsweise dies laut Angaben auch für viele Schülerinnen und Schüler zutrifft. Da es anhand der Ergebnisse nur für wenige Personen (45 von 164, das sind 27,4 %) nicht motivierend wirkt, ist es meiner Ansicht nach sinnvoll ein Spiel im Anfängerunterricht Spanisch einzusetzen, da es für 72 % erfreulich ist und die Motivation steigert.



Die letzte Frage (Frage 7) wurde gestellt um zu erforschen, ob die Schülerinnen und Schüler Spiele mit oder ohne Wettbewerbscharakter bevorzugen. Wie in dem Diagramm ersichtlich ist, haben sich 81 Personen (49,4 %) für den Wettbewerb ausgesprochen, und 84 Schülerinnen und Schüler (51,2 %) befürworten Spiele ohne Wettbewerbscharakter. Hier muss angegeben werden, dass ein Fragebogen eine doppelt angekreuzte Antwort enthielt, das heißt, diese Schülerin oder dieser Schüler findet beide Arten ansprechend.

Wenn wir uns an die Berichte aus den Interviews zurückerinnern, scheint dieses Ergebnis unerwartet zu sein, denn nach Angaben der Lehrpersonen mögen die Schülerinnen und Schüler Spiele mit Wettbewerbssituation sehr gerne. Betrachten wir aber die Ergebnisse der Fragebögen stellt sich heraus, dass hier keine eindeutige Präferenz vorzufinden ist. Die Schülerinnen und Schüler haben sich mit nur einer knappen Mehrheit für Spiele ohne Wettbewerbscharakter ausgesprochen, wobei diese Angabe mit den Informationen der Lehrpersonen nicht kongruiert. Im Zuge der Frage wurde als Antwort vorgegeben, dass die Vorliebe zum Wettbewerbscharakter damit begründet ist, dass man sich so mehr im Spiel anstrengt. Es ist möglich, dass sich manche Schülerinnen und Schüler zwar gerne an Spielen mit Wettbewerbscharakter beteiligen, aber sich dadurch nicht mehr anstrengen und daher vielleicht dazu tendiert haben die andere Antwortmöglichkeit anzukreuzen. Außerdem kann es sein, dass der wahrgenommene Eindruck der Lehrerinnen und Lehrer mit der tatsächlichen

Vorliebe nicht übereinstimmt, und dass nicht alle, sondern nur die Hälfte der befragten Schülerinnen und Schüler Spiele ohne Wettbewerbscharakter vorzieht. Zumindest eine knappe Hälfte der Schülerinnen und Schüler bevorzugt Spiele mit Wettbewerbscharakter und gaben an, dass sie sich bei solchen Spielen mehr Mühe geben. Meiner Meinung nach könnte der Vermerk "weil ich mich so mehr anstrenge" die Ergebnisse beeinflusst haben, da diese Aussage vermutlich nicht für alle gleichermaßen zutrifft. Der Gesamteindruck verschafft der Leserin beziehungsweise dem Leser die Information, dass sich mehr als die Hälfte gegen den Wettbewerbscharakter ausgesprochen hat.

4.4. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Nach Betrachtung der Ergebnisse der Fragebögen lässt sich zusammenfassend formulieren, dass fast alle der befragten Schülerinnen und Schüler ein Spiel im Spanischunterricht durchgeführt haben. Außerdem wünschen sich 130 von 164 Schülerinnen und Schüler mehr Spiele im Unterricht. Daraus lässt sich schließen, dass Spiele im Anfängerunterricht Spanisch präsent sind, da 93,3 % der befragten Personen zumindest einmal ein Spiel durchgeführt haben.

Die Aussage, dass man sich im Spiel eher etwas sagen traut, da man keine Angst vor Fehlern hat, hat sich nur wenig bestätigt. Dies kann meiner Meinung nach die Ursache haben, dass wie von einer Lehrerin erwähnt, ruhige Schülerinnen und Schüler während des Spiels ebenso zurückhaltend agieren.

Ich denke, dass die Tatsache, ob die einzelnen Gruppenmitglieder viel sprechen oder Angst davor haben Fehler zu machen, einerseits zu einem beträchtlichem Anteil von dem Charakter und dem Verhalten der zuständigen Lehrperson abhängig ist. Ist eine Lehrperson einschüchternd und reagiert bei Fehlern empört oder herablassend, werden die Schülerinnen und Schüler vermutlich weniger sprechen und mehr Angst haben Fehler zu machen. Falls dies im Unterricht öfter vorkommt, kann man annehmen, dass die Spanischgruppe im Spiel diese Angst ebenso verspürt. Ich möchte damit sagen, dass die Angst vor Fehlern während eines Spiels eventuell geringer ist, jedoch bin ich der Ansicht, dass diese

Einstellung einerseits vom Auftreten der jeweiligen Lehrperson, und noch viel mehr vom Charakter der einzelnen Schülerinnen und Schüler abhängig ist.

Andererseits ist es möglich, dass die befragten Schülerinnen und Schüler diese Aussage nur wenig bestätigt haben, da sie ohnehin im "normalen" Unterricht den Mut haben zu sprechen und keine Angst haben. Ich möchte die Ergebnisse dahingehend interpretieren, dass die Schülerinnen und Schüler im Unterricht niemals ängstlich sind und daher weist die Aktivität im Spiel in dieser Hinsicht keinen Unterschied auf. Das heißt, für sie ist vermutlich diese angenehme Arbeitsatmosphäre des Spiels allgegenwärtig und begünstigt daher vermutlich das Sprechen in der Fremdsprache.

Aus den dargestellten Ergebnissen geht eindeutig hervor, dass die Sozialform "in Kleingruppen" bei den befragten Schülerinnen und Schülern die beliebteste ist. Hier wurden besonders der Spaß, das Gemeinschaftsgefühl, die Überschaubarkeit und die intimere Atmosphäre als Argumente dafür genannt. Hier möchte ich betonen, dass die Präferenz der Lehrerinnen und Lehrer mit den Schülerinnen und Schülern kongruiert. Daraus lässt sich ableiten, dass zumindest eine günstige Grundlage für die Spieldurchführung gegeben ist.

Die Mehrheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer (72 %) der schriftlichen Befragung hat bestätigt, dass ein Spiel Spaß macht und für das Spanischlernen motiviert. Ich denke, da die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler den Spieleinsatz mit Spaß und Motivation verbindet, spricht dies für den Spieleinsatz im Anfängerunterricht Spanisch.

Bezüglich des Wettbewerbscharakter konnte keine eindeutige Präferenz gefunden werden, da sich nur die knappe Hälfte (51,2 %) für Spiele ohne Wettbewerbscharakter ausgesprochen hat. Ich kann mir vorstellen, dass diese Ergebnisse von den einzelnen Gruppen abhängig sind und somit würde hier wieder die Individualität der Gruppe zum Tragen kommen. Ich bin der Ansicht, dass die Art des Spiels (Wettbewerb oder nicht) individuell für die Gruppe ausgewählt werden sollte, da sich aus den Ergebnisse keine allgemein gültige Tendenz ableiten lässt.

Betreffend der Forschungsfrage lässt sich zusammenfassend formulieren, dass Spiele im Anfängerunterricht aus der Perspektive der Schülerinnen und Schüler relevant sind und sich der Großteil mehr spielerische Sequenzen wünscht. Besonders das Spiel in Kleingruppen ist begehrt und wurde auf den Fragebögen mit positiven Aspekten belegt. Abschließend möchte ich sagen, dass daher laut den schriftlichen Ergebnissen der 164 Schülerinnen und Schüler Spiele von fast allen erwünscht sind und den Spaß, sowie die Motivation für das Sprachenlernen begünstigen.

5. Resümee

Nun bin ich am Ende meiner Diplomarbeit angelangt und ich muss ehrlich zugeben, dass ich stolz bin diese verfasst zu haben. Ich habe versucht im Rahmen meiner Arbeit eine ausführliche Recherche durchzuführen und die Darstellung der erforschten Ergebnisse informativ und verständlich zu erläutern.

Betrachten wir nun rückblickend die dargestellten Inhalte meiner Arbeit, so lässt die Frage nach der Relevanz von Spielen für den Spracherwerb im Anfängerunterricht Spanisch nicht so einfach allgemeingültig beantworten. Die Informationen des theoretischen Teils bieten einen grundlegenden Überblick über die vorhandene Literatur zum Thema "Spiele im Spanischunterricht". Man kann sagen, dass Spiele im Unterricht besonders seit Beginn der 70er Jahre immer häufiger diskutiert und kommentiert wurden. Wie aus der Theorie hervorgeht, sind Spiele noch nicht im Lehrplan für höhere Bildungsanstalten (weder AHS, noch BHS) verankert. Nach der ausführlichen Beschreibung der Definition von Spiel und der Planung, wie zum Beispiel die Überlegung von Lernzielen, und der Zeitpunkt des Spieleinsatzes, wurden außerdem Angaben zu Funktionen und Vorteilen im Spracherwerbsprozess, sowie eventuellen Risiken, und Hinweise zur Durchführung von Spielen genannt. Nicht zuletzt wird auch der Umgang mit Fehlern angesprochen und die eventuelle Nachbereitungsphase des Spiels. Mit dem ersten theoretischen Teil der Arbeit wollte ich die existierenden Grundlagen und Meinungen zu Spielen im Spanischunterricht aufzeigen und des weiteren stellte dieser eine Basis für die Erarbeitung der Interviewfragen für die Lehrpersonen dar.

Der zweite Teil beschäftigt sich mit den Ergebnissen aus verschiedenen Schulen und generell war es mein Ziel herauszufinden, inwiefern sich die Inhalte der Theorie in der Praxis bewahrheiten und welche Erfahrungen es mit Spielen im Anfängerunterricht Spanisch bei den Lehrpersonen gibt. Man hat in den einzelnen Interviews erfahren, dass eindeutig die positiven Erfahrungen mit dem Spieleinsatz überwiegen und es hat sich bestätigt, dass ein Spiel stets gut überlegt und adäquat zum Thema eingesetzt wird, und ebenso der Zeitpunkt

berücksichtigt wird. Überdies hinaus wurde berichtet, dass Spiele im Anfängerunterricht nach Meinung von zwei Drittel der befragten Lehrpersonen attraktiver sind und das übrige Drittel gibt an, dass Spiele auch bei Schülerinnen und Schülern in einer höheren Klasse beliebt sind. Da in der Literatur darauf hingewiesen wird, dass der Umgang mit Fehlern problematisch sei, wurden die Lehrpersonen nach dieser Handhabung gefragt und der Großteil hat berichtet, dass sie Fehlern im Spiel nur geringe Bedeutung beimessen und diese, wenn nötig, eher im Anschluss besprechen als zu intervenieren um den Spielverlauf nicht zu stören und um die Schülerinnen und Schüler nicht zu hemmen. Weiters wurde erwähnt, dass der Erfolg vom Spiel zwar schwer messbar sei, aber in den darauffolgenden Unterrichtsstunden und bei schriftlichen Leistungsüberprüfungen gewinne man Aufschluss darüber, welche Kompetenzen sich verbessert haben.

Fazit ist, dass der Großteil der befragten Lehrpersonen von der Relevanz von Spielen überzeugt ist, allerdings sei nach Erfahrungsberichten die Individualität der Gruppe zu berücksichtigen, da diese den Erfolg der Durchführung eines Spiel beeinflussen kann. An dieser Stelle möchte ich noch auf eine Schwierigkeit bei der Analyse der Interviews hinweisen, da die Erzählungen und Beispiele nicht immer konsequent in angedachter Reihenfolge wiedergegeben wurden. Das heißt, die Inhalte mussten nach Themenbereichen geordnet und gegliedert werden, damit sie anschließend interpretiert werden konnten.

Um einen ergänzenden Einblick über die Relevanz von Spielen nach Meinung der Schülerinnen und Schüler des Anfängerunterrichts Spanisch zu gewinnen, wurden die Ergebnisse der schriftlichen Befragung (Fragebogen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten zur Auswahl) im Anschluss an die Berichterstattung der Lehrpersonen dargestellt. Betrachtet man die Auswertung der erhaltenen Informationen, so konnte man feststellen, dass nicht ausnahmslos alle der befragten Schülerinnen und Schüler eine Präferenz gegenüber Spielen im Spanischunterricht angaben. Zusammenfassend möchte ich darlegen, dass sich der Großteil (ca. 79 %) mehr Spiele im Spanischunterricht wünscht und ungefähr drei Viertel haben bestätigt, dass ein Spiel Spaß macht und sie für das Spanischlernen motiviere. Als begehrteste Spielform gilt das Spiel "in Kleingruppen".

Außerdem möchte ich sagen, dass sich aufgrund der erhaltenen und ausgewerteten Ergebnisse nicht allgemeingültig formulieren lässt, dass Spiele im Anfängerunterricht Spanisch für den Spracherwerb relevant sind, da dies oft von der Individualität der Gruppe und den einzelnen Schülerinnen und Schülern abhängig ist. Es liegt also an der Vorliebe und besonders an der Annahme des Spiels, das heißt, ob die Gruppe generell gerne spielt und in weiterer Folge, ob die Art des Spiels mit den vorbereiteten Inhalten für sie ansprechend ist. Weiters kann der Erfolg eines Spiels hinsichtlich der Durchführung, so wie auch im Hinblick auf den Spracherwerbsprozess, von der Einstellung und Persönlichkeit der einzelnen Schülerinnen und Schüler und den Lerntypen beeinflusst werden. Generell lässt sich aber sagen, dass Spiele in Kleingruppen sowohl bei den Lehrpersonen, als auch bei den Schülerinnen und Schülern, am beliebtesten sind und aufgrund dieser Übereinstimmung bietet sich meiner Meinung nach eine gute Basis für den Spieleinsatz in dieser Sozialform.

Blicken wir nun auf die dargestellte Relevanz von Spielen für den Spracherwerb, so lässt sich folgende Essenz für die Praxis erschließen. Spiele bringen eine Reihe von Vorteilen und Funktionen mit sich, und nicht nur die Literatur, sondern auch die Lehrpersonen und die Schülerinnen haben sich gegenüber Spielen positiv geäußert. Die Arbeit zeigt auf, dass der Einsatz eines Spiels oder mehrerer Spiele im Anfängerunterricht Spanisch von Bedeutung ist, und es daher ratsam ist, diese mit den Schülerinnen und Schülern im Unterricht durchzuführen. Ich denke, dass das Spiel eine abwechslungsreiche und vielseitige Tätigkeit ist, und anhand der Ergebnisse erkennt man, dass mittels dem Spiel der Spracherwerb begünstigt und gefördert werden kann.

Zum Schluss will ich noch erwähnen, dass ich persönlich von der Relevanz von Spielen im Anfängerunterricht Spanisch überzeugt bin, da diese aufgrund des Spaßfaktors, der Motivationssteigerung und dem entspannten Arbeitsklima das Erlernen und Vertiefen der Fremdsprache Spanisch begünstigen und fördern. Die positiven Erfahrungsberichte der Lehrerinnen und Lehrer, sowie die Tatsache, dass laut Ergebnissen der Fragebögen die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler Spiele ansprechend findet und sich befürwortend geäußert hat, lässt darauf schließen, dass Spiele im Anfängerunterricht Spanisch relevant sind und

zum Spracherwerb beitragen können. Daher kann man behaupten, dass eine gewisse Wichtigkeit gegeben ist, aber ich denke, dass es auf jeden Fall bedarf individuell für die jeweilige Klasse abzuwägen und zu entscheiden, ob diese Relevanz zutrifft und die betreffenden Schülerinnen und Schüler davon profitieren können. Denn darum geht es ja schließlich - die Spiele sind im Anfängerunterricht Spanisch nur relevant, wenn sie tatsächlich zum Fortschritt des Spracherwerbs beitragen, das heißt, dass die Schülerinnen und Schüler auf spielerische Art leichter lernen und mehr Motivation und Engagement sichtbar wird.

6. Resumen en español

En este capítulo se presenta un resumen en español que reúne todos los puntos principales del trabajo escrito. Para indicar la estructura, el resumen se divide en una introducción, una parte teórica y una parte práctica y al final se encuentran las conclusiones. Sobre todo en la parte práctica se describen los métodos utilizados y se presentan los resultados del trabajo.

Introducción

¿Es Usted de la opinión que utilizar juegos en las clases de español de los estudiantes principiantes puede ayudar a favorecer el aprendizaje de español? Yo estoy convencida que la actividad "juego" en la clase ayuda a aprender el idioma español, es decir, creo que el juego fomenta el aprendizaje. En la siguiente tesis voy a discutir como el juego puede jugar un rol fundamental en el aprendizaje de español.

El tema trata de la relevancia del uso de los juegos, es decir, el trabajo investiga la importancia de los juegos en la clase de español de los principiantes. Mi interés es descubrir, si los juegos son útiles para aprender el español. Ya que quiero ser profesora en futuro me interesan mucho las posibilidades y los efectos del juego para poder considerar estas alternativas en un futuro pedagógico.

Para hablar sobre el objetivo de este trabajo quiero decir que hay que explorar la relevancia verdadera de los juegos. Por eso el trabajo incluye no sólo la información general y la literatura asociada, sino también las opiniones de algunos profesores de español y de muchos alumnos. Esto significa que en el presente trabajo analizará si los juegos son relevantes en la teoría y sobre todo en la práctica.

En cuanto a la estructura hay que decir que el trabajo está estructurado en tres partes. La primera parte se ocupa con las informaciones teóricas, la segunda parte presenta las opiniones y experiencias de los profesores y la parte final muestra los resultados de los alumnos.

La parte teórica

Para comenzar quiero indicar los autores principales de la literatura presentada. La mayor parte de la información deriva de las publicaciones de Kleppin Karin, Grötzebach Claudia y Vences Ursula. Ellas, junto con otras personas han publicado sus tesis en cuanto al uso de los juegos en la clase, en especial hablan sobre el uso de dichos juegos en las clases de idiomas extranjeros. Kleppin se dedica a este tema desde los años 80 y ha ya publicado varias obras y redacciones. Grötzebach escribió una obra en el año 2011 que describe en detalle como se puede aprender con el uso de juegos. Vences se concentra en los materiales para el uso en la clase de español y habla sobre como utilizar varios juegos en la obra de Sommerfeldt Karin (Sommerfeldt 2011).

En primer lugar se puede decir que se está discutiendo sobre el tema de los juegos ya desde los años 70 y hay varias obras y revistas que presentan informaciones y opiniones sobre dicho argumento. Como se podrá ver en la parte teórica no hay ninguna indicación a los juegos en los planos de estudios, ni para los colegios de la AHS, ni para los que de la BHS.

Además se presentan informaciones generales del juego, por ejemplo un capítulo trata de la definición del juego. A continuación el lector recibe informaciones detalladas respecto al planeamiento de los juegos. En esta parte se incluyen indicaciones respecto a la selección de un juego y se acentúa la importancia de un objetivo educativo. Un objetivo es una de las necesitadas para elegir un juego para la clase de español. En suma, hay que pensar a muchas cosas y considerar el nivel de los alumnos y también el tema o la gramática actual para poder elegir un juego adecuado. Además se presenta el reto para el enseñante que tiene que plantear no sólo el tipo del juego, sino también pensar sobre el momento en el que lo quiere utilizar. Concretamente, se debe tener muy en claro en que momento se ofrece hacer un juego con los alumnos y también cuánto tiempo será utilizado en tan actividad.

El siguiente capítulo trata de la función de los juegos en cuanto al aprendizaje de la lengua española. Están descritas varias funciones del juego, como por ejemplo el hecho que los alumnos pueden utilizar las competencias apropiadas

en un contexto real. Esto significa que un juego puede recrear una situación real que puede ocurrir en un país donde se habla español y así tienen la posibilidad de practicar y aprender simultáneamente sobre otra cultura. Además es interesante observar cómo los alumnos superan esta situación con sus conocimientos lingüísticos. Otra función es repasar los contenidos y la gramática aprendida para mejorar la memorización. Después se menciona que el juego tiene una función diagnóstica, porque se ven las faltas hechas por los alumnos y por consiguiente la profesora o el profesor sabe cuáles competencias hay que mejorar. Por último Kleppin muestra que un juego estimula varios sentidos lo que influencia positivamente al aprendizaje y además la sensación de éxito debido a un juego puede fomentar una actitud entusiasta hacia la lengua española.

El capítulo con las funciones, contiene las ventajas y también riesgos eventuales de los juegos. Algunas ventajas son por ejemplo la motivación y el hecho que los juegos son divertidos. Además hay un ambiente de trabajo agradable y si se juega en grupos diferentes, cada grupo se puede dirigir sólo y trabajar con su propia velocidad. Un juego significa diversidad en cuanto a los métodos y además es posible integrar movimiento al proceso del juego, así que el cuerpo y también el espíritu serán estimulados. Por último se toca el aspecto social, porque los alumnos tienen que cooperar con otras personas durante el juego, sobre todo si juegan en grupos pequeños.

Por otra parte se representan los riesgos de un juego, por ejemplo es posible que los contenidos del juego no sean adecuados del todo para los alumnos. Otro riesgo es el estado de ánimo de los alumnos en el día cuando el profesor o la profesora quiere hacer el juego. Es posible que los alumnos antes ya hayan tenido un acontecimiento agotador, por ejemplo un examen, y después será difícil realizar un juego exitosamente con ellos. Existe siempre el riesgo que los alumnos no acepten el juego.

Respecto a la realización de un juego debemos pensar como se utiliza un juego y también cual será el comportamiento de los alumnos durante el juego. En primer lugar hay que mencionar que la profesora o el profesor tiene que explicar el juego detalladamente para que quede clara la tarea. Por eso es importante

expresarse con frases cortas y fáciles de comprender. La introducción de un juego es la base para lograr el objetivo pensado y elegido. Es posible que la profesora o el profesor participen en el juego y en este caso se debe comportar imparcialmente para que ningún grupo tenga una ventaja. En general, hay que aspirar a un ambiente de trabajo agradable para que los alumnos estén bien. Además hay que aceptar un nivel de ruido más alto, porque si trabajan en grupos, los alumnos hablan más y muchos al mismo tiempo. Por último se menciona en la parte teórica que es aconsejable tener material adicional en caso de que el juego termine antes de lo previsto.

En cuanto a la intervención en el juego una autora dice que debería ser un equilibrio entre intervención y retención, es decir, no intervenir demasiado, pero suficientemente. Esto se refiere también a la corrección de las fallas durante el juego. En la literatura está descrito que la corrección es muy problemática, porque por una parte no debería ser demasiado, por otra parte esto no significa aceptar todos los errores. Se aconseja a los profesores corregir los errores después del juego y quizá corregir sólo faltas graves en el mismo instante. También hay la posibilidad de elaborar tarjetas con las soluciones. A veces los alumnos se corrigen independientemente en los grupos.

En suma, como profesora o profesor hay que considerar muchas cosas mientras juegan los alumnos. Por eso hay que preparar todo de manera cuidadosa para saber comportarse y actuar durante el juego. Por último está mencionado que sería una buena idea hablar sobre el juego después de haber terminado. En esta conversación se deberían hablar no sólo sobre las faltas, sino también sobre la opinión de los alumnos. Es decir, hay que discutir si les ha gustado el juego y si han tenido problemas durante el juego etc. Esto se efectúa con los alumnos, pero la profesora o el profesor tiene que reflexionar personalmente sobre el juego y mirar si ha logrado el objetivo didáctico.

Para finalizar el resumen de la parte teórica quiero decir que la idea central fue representar todas las informaciones básicas y mencionar las opiniones que encontramos en la literatura utilizada.

La parte práctica

La segunda parte del trabajo trata de las opiniones de las personas en la práctica, en particular en el colegio. Esta parte representa las opiniones de nueve profesores y también de 164 alumnos. Por eso la parte práctica consta de dos partes subordinadas. La primera parte se ocupa con las informaciones comunicadas por los profesores y la segunda parte describe la opinión general de los alumnos. El objetivo es el de explorar, si las informaciones teóricas se confirman en la práctica y además cuáles experiencias tienen con los juegos. En la parte teórica ya se han presentado muchas indicaciones en cuanto al uso del juego y esta parte describe el uso en el colegio para saber como las aplican, es decir, si y de qué manera utilizan los juegos en sus clases.

Para saber las opiniones de los profesores he elaborado varias preguntas sobre la base teórica. (vease las preguntas en el anexo capítulo 8.1.) Después he buscado algunos profesores españoles que estaban dispuestos a hacer una entrevista sobre el tema de mi trabajo. A continuación se resumen brevemente las informaciones más importantes de las entrevistas.

En primer lugar quiero decir que todos los profesores confirman que ya han hecho algunos juegos en sus clases. Además han dicho que tienen más experiencias positivas que negativas con los juegos.

Los profesores siempre eligen los juegos con una intención pensada y algunos a veces los elaboran por si mismos. Dicen, que sobre todo para los alumnos principiantes no es fácil descubrir un juego adecuado para su nivel de lenguaje, porque muchas veces falta el vocabulario necesario. La mayor parte utiliza los juegos no al inicio, sino en fases más avanzadas del curso, es decir, en las lecciones finales y en general al final de una lección. Sólo una profesora comenta que siempre lo hace al comienzo de una lección para estar segura que los alumnos tengan tiempo suficiente para terminarlo.

La mayoría es de la opinión que los juegos son más atractivos para los alumnos en las clases principiantes de español. Destacan que sobre todo los menores necesitan material colorado y medios interesantes para hacer una tarea y memorizar los contenidos. El otro tercio dice que los juegos les gustan a todos

los escolares, es decir, también a los que frecuentan la clase avanzada. Muchas profesoras dicen que la preferencia por los juegos depende mucho de la individualidad del grupo. Esto significa que no todos aman los juegos, porque algunos quieren los juegos y otros quizá no. Por eso hay que decir que los juegos solo pueden ser relevantes en la clase si los alumnos aceptan este tipo de actividad.

Respecto a las funciones de un juego los profesores enumeran cosas similares como en la parte teórica. Estos temas fundamentales son la motivación, la relajación, el entusiasmo y el practicar los contenidos y la gramática en un contexto real. Además es posible integrar a todos los participantes de la clase en la actividad al mismo tiempo. Hay que añadir que todos los profesores piensan que un atmósfera agradable es favorable para el aprendizaje de la lengua española.

Con relación al éxito de un juego los profesores dicen que no es mensurable fácilmente, pero ven cuales competencias se han mejorado y cuales contenidos se han memorizado en las lecciones sucesivas y también en las examens escritas. En la entrevista mencionan que el éxito y el logro del objetivo planeado depende de la personalidad y de la técnica de estudio preferido.

En cuanto a la corrección de los errores hay que decir que la mayor parte de los profesores no le da mucha importancia. Mencionan que una corrección exagerada puede impedir a los alumnos de expresarse libremente y de este modo hablarán más. Según otra profesora la corrección depende del tipo de la falta y también del tipo del juego. Si la falta está en relación con el objetivo del juego la corrección es obligada. Los otros errores no son tan importantes y si es necesario habla sobre éstos cuando el juego ya ha terminado.

Resumiendo las opiniones generales en cuanto al uso de los juegos en la clase de español se puede decir que siete de nueve personas están completamente convencidas de la relevancia y dicen que un juego es útil en la clase. Según una profesora la relevancia depende de la individualidad del grupo y la última

profesora dice que el efecto de los juegos en cuanto al aprendizaje de español es sobrevalorado.

Ahora voy a resumir los resultados centrales de los alumnos que he explorado. Para saber la opinión de los escolares he elaborado un cuestionario. (vease anexo capítulo 8.2.)

Según las informaciones indicadas en los cuestionarios, el 93,3 % de los alumnos ya han hecho un juego en la clase de español y la mayor parte quiere hacer más juegos.

Además decidí preguntarles si la afirmación sobre la atmosfera agradable que se encuentra en la literatura es correcta, porque dice que la atmosfera es más relajada y por eso los alumnos no tienen miedo y hablan más. En realidad, esta hipótesis se ha confirmado solo poco, porque la mayoría indica que no se atreven hablar más jugando. Esto está en relación con una cita de una profesora, porque según su opinión los alumnos introvertidos también serán inhibidos durante un juego.

Respecto a la composición social es muy evidente que los alumnos prefieran hacer los juegos en grupos pequeños y indican su afición con muchos argumentos positivos. Este resultado es una buena base para jugar, porque en las entrevistas también los profesores hacen la mayoría de los juegos en grupos pequeños.

En cuanto al entusiasmo mencionado la mayor parte de los alumnos (72%) dice que jugar es divertido y crea motivación para aprender español. Por lo tanto, ésta función tanto descrita en la literatura, como por los profesores, está confirmada también por los alumnos.

Para recibir informaciones referentes al tipo del juego se ha preguntado por la preferencia por los juegos con o sin competencia. Según las informaciones de los cuestionarios un poco más de la mitad prefiere los juegos sin competencia. Esto es sorprendente, porque algunos profesores dicen que a los escolares les

gusta mucho la situación de competencia y que así se esfuerzan más. Aquí hay una incongruencia de opiniones.

Al final quiero decir que los resultados son presentados de manera general, es decir, el lector recibe las informaciones completas de todos los 164 escolares. Entonces, solo encuentra un análisis general y no de cada grupo de alumnos por separado.

Conclusiones

Para concluir la teoría hay que decir que los juegos son relevantes y se han presentado muchas informaciones en cuanto a la preparación y al uso. Ya que se trata de un tema didáctico, es también interesante saber como se los utiliza en el colegio, es decir, si son útiles para aprender español en la realidad escolar.

Siete de nueve profesores están convencidos de la relevancia de los juegos en la clase de español. Una profesora dice que la relevancia de los juegos depende de la individualidad del grupo y solo una persona es de la opinión que el efecto de un juego es sobravalorado. En suma, la mayor parte de los profesores valora como positivos los juegos y según mi opinión sería importante tener en cuenta la individualidad del grupo. Por eso no se puede decir en general que los juegos son fundamentales para aprender el español, porque a veces depende del carácter del grupo.

Puesto que a la mayoría de los profesores y también a la mayor parte de los escolares les gustan los juegos, se puede decir que son útiles en la práctica para aprender la lengua española.

Al final quiero decir que yo estoy totalmente convencida de la relevancia de los juegos en la clase de español, porque creo que son muy útiles para estudiar y aprender la gramática, los contenidos y el vocabulario. Para mí, un juego es a gracias al divertimento un buen método para ampliar los conocimientos lingüísticos de los alumnos.

7. Bibliographie

7.1. Literaturquellen

Baer, Ulrich: „Und nun sollen wir auch noch spielen!“ in: Baer, Ulrich/Dietrich, Knut/ Otto, Gunter, Hrsg., 1995: *Friedrich Jahresheft 1995 XIII. Spielzeit. Spielräume in der Schulwirklichkeit*. Stuttgart. Ernst Klett Verlag.

Bausch, Karl-Richard / Christ, Herbert / Krumm, Hans-Jürgen, Hrsg., ⁵2007: *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen. A. Francke Verlag.

Brink, Alfred, ⁵2013: *Anfertigung wissenschaftlicher Arbeiten. Ein prozessorientierter Leitfaden zur Erstellung von Bachelor-, Master- und Diplomarbeiten*. Wiesbaden. Springer Fachmedien Wiesbaden.

Butz, Marion, Red., / Trim, John / Quetz, Jürgen, Übers., 2001: *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen – lernen, lehren, beurteilen*. Berlin. Langenscheidt Verlag.

Daublebsky, Benita ⁶1978: *Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum*. Stuttgart. Ernst Klett Verlag.

Döring, Sabine, 1997: *Lernen durch Spielen. Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens*. Weinheim. Deutscher Studien Verlag.

Geißler, Karlheinz A., ¹⁰2005: *Anfangssituationen. Was man tun und besser lassen sollte*. Weinheim. Beltz-Verlag.

Gläser, Jochen / Laudel, Grit, ³2009: *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. Als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH.

Grätz, Ronald: „Das magische Dreieck. Spielpädagogik, Ludwig Wittgensteins Sprachspiel und Neue Medien im Unterricht.“ in: Krumm, Hans-Jürgen/Portmann-

Tselikas, Paul R., Hrsg., 2000: *Schwerpunkt: (Kindlicher) Fremdsprachenerwerb. Theorie und Praxis. Österreichische Beiträge zu Deutsch als Fremdsprache*. München. Studien Verlag.

Grießhaber, Wilhelm: „Chancen und Grenzen des Rollenspiels im Fremdsprachenunterricht.“ in: Wierlacher, Alois / Stötzl, Georg, 1996: *Blickwinkel. Kulturelle Optik und interkulturelle Gegenstandskonstitution. Akten des III. Internationalen Kongresses der Gesellschaft für Interkulturelle Germanistik*. München. Iudicium Verlag GmbH.

Grötzebach, Claudia, 2010: *Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig*. 66 Lern- und Wissensspiele für Training und Unterricht. Weinheim. Beltz Verlag.

Hansen, Maik / Wendt, Michael, 1990: *Sprachlernspiele. Grundlagen und annotierte Auswahlbiographie unter besonderer Berücksichtigung des Französischunterrichts*. Tübingen. Gunter Narr Verlag.

Hoppe, Hans, 1983: „Spiel im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht. Begründungen und Kriterien für die fächerspezifische Spielauswahl und –verwendung.“ In: Kreuzer, Karl Josef, Hrsg., 1983: *Handbuch der Spielpädagogik. Band 2. Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich*. Schwann. Pädagogischer Verlag Schwann-Bagel GmbH.

Hoppe, Hans, 2003: „Über den Erziehungs- und Bildungswert und die curriculare Verankerung von Spiel und Theater“. In: Hentschel, Ulrike / Ritter, Hans Martin, Hrsg., 2003: *Entwicklungen und Perspektiven der Spiel- und Theaterpädagogik. Festschrift für Hans- Wolfgang Nickel*. Uckerland. Schibri-Verlag.

Kleppin, Karin, 1980: *Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht. Untersuchungen zum Lehrer- und Lernerverhalten in Sprachlernspielen*. Tübingen. Gunter Narr Verlag.

Kleppin, Karin: „Zur Funktion von Sprachlernspielen für den Zweitspracherwerb“. in: Apeltauer, Ernst 1987: *Gesteuerter Zweitspracherwerb. Voraussetzungen und Konsequenzen für den Unterricht*. München. Max Hueber Verlag.

Kleppin, Karin: „Sprachspiele und Sprachlernspiele“ in: Bausch, Karl-Richard / Christ, Herbert / Krumm, Hans-Jürgen, Hrsg., ⁵2007: *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen. A. Francke Verlag.

Mayer, Horst Otto, ⁵2009: Interview und schriftliche Befragung. Entwicklung. Durchführung. Auswertung. München. Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH.

Raab-Steiner, Elisabeth / Benesch, Michael, ²2010: Der Fragebogen. Von der Forschungsidee zur SPSS/PASW-Auswertung. Wien. Facultas Verlags- und Buchhandel AG.

Renner, Michael, ²1997: Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. Freiburg im Breisgau. Lambertus-Verlag.

Steinhilber, Jürgen, 1979: Zur Didaktik des Unterrichtsspiels im Fremdsprachenunterricht. Berlin. Freie Universität. Dissertationen.

Surkamp, Carola, Hrsg., 2010: Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. Ansätze – Methoden – Grundbegriffe. Stuttgart. Verlag J.B. Metzler.

Vences, Ursula: "Ich will be'greifen`, was ich gelernt habe!" in: Freudenstein, Reinhold; Hinz, Klaus 1998: *Praxis. Praxis des neusprachlichen Unterrichts*. 45. Jahrgang. Januar - März. Berlin. Pädagogischer Zeitschriftenverlag.

Vences, Ursula: "Materialien und Medien einsetzen" in: Sommerfeldt, Kathrin, Hrsg., ¹2011: *Spanisch Methodik. Handbuch für die Sekundarstufe I und II*. Berlin.

Vogelsang, Heide, 1994: Spielpädagogik. Aspekte und Probleme des Spielens. Band 11. Hohengehren. Schneider Verlag.

7.2. Internetquellen

https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/lp/lp_ahs_os_lebende_fs_11854.pdf?4dzgm2. Stand 06.04.2015.

https://www.hak.cc/files/syllabus/Lehrplan_HAK_2014.pdf. Stand 03.04.2015.

http://www.abc.berufsbildendeschulen.at/upload/1144_FSwB%20und%20HLW.pdf. Stand 06.04.2015.

Koenig, Michael, 2003: Nachdenken über Spiele. Ein Plädoyer für die spielerische Umgestaltung von Lernaktivitäten im Fremdsprachenunterricht. In: Babylonia 1/03 http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/2003-1/Baby1_03Koenig.pdf. Seite 4. Stand 06.04.2015.

<http://www.schreibwerkstatt.co.at/> Stand 06.08.2015.

8. Anhang

8.1. Interviewfragen für die Lehrpersonen

1. Halten Sie es für möglich, dass Spiele im Anfängerunterricht Spanisch den Spracherwerb fördern können? Warum oder warum nicht?
2. Haben Sie im Unterricht schon einmal ein Spiel verwendet?
 - a) wenn ja, wie oft ungefähr? (nur einmal - öfters - regelmäßig)
 - b) wie lange haben diese Spiele in der Regel gedauert?
3. Welche Art von Spielen verwenden Sie?

Zur Spielauswahl

4. Wo haben Sie dieses Spiel gefunden oder haben Sie es selbst erstellt?
Wo beziehen Sie generell Spiele für den Spanischunterricht?
Tauschen Sie sich mit Kolleginnen und Kollegen aus?
5. Nach welchen Kriterien wählen Sie Spiele aus?
6. Legen Sie stets Lernziele fest beziehungsweise verfolgen Sie einen bestimmten Zweck?
7. Probieren Sie die Spiele vor dem Einsatz im Unterricht aus?
8. Haben Sie schon einmal oder öfters ein Spiel selbst erstellt?

Wann Spiele einsetzen?

9. Wann setzen Sie Spiele ein?
 - a) Zeitpunkt am Tag
 - b) Zeitpunkt der Unterrichtseinheit
10. Für welche Tätigkeit setzen Sie gerne Spiele ein?
(Wiederholung, Einführung in neues Thema, ...)
11. Verwenden Sie Spiele in Anfangssituationen, z.B.: Kennenlernen?

12. Sprechen wir nun über die Rolle der Lernerfaktoren. Sind Sie der Meinung, dass diese für den Spieleinsatz eine große oder geringe Rolle spielen?
- a) Alter
 - b) Lernniveau
 - c) Gruppengröße
 - d) Individualität der Gruppen
13. Denken Sie, dass Spiele im Anfängerunterricht wichtiger oder attraktiver sind als bei fortgeschrittenen Lernern?

Funktion - Vorteile - Risiken

14. Worin sehen Sie die Funktion bzw. Funktionen von Spielen?

15. Was sind für Sie die Vorteile von Spielen im Unterricht?

- a) in der Literatur wird häufig der Aspekt der Motivation betont - konnten Sie dies beobachten und somit bestätigen?
- b) Denken Sie, dass bei Schülerinnen und Schülern im Anfängerunterricht die Motivation durch Spiele verstärkt werden kann?

Können Sie mir von einem Beispiel erzählen, wo diese erhöhte Motivation ersichtlich wurde? Bei der gesamten Gruppe oder vielleicht bei dem einen oder anderen Schüler?

c) Würden Sie sagen, dass während des Spiels ein angenehmes Arbeitsklima herrscht? (wenn ja, angenehmer als in der üblichen Unterrichtssituation?)

d) Glauben Sie, dass eine entspannte Arbeitsatmosphäre den Spracherwerb begünstigt und das Lernen fördert?

16. Wo sehen Sie Risiken bei der Durchführung von Spielen?

17. Können Sie mir von Ihrem erfolgreichstem Spiel erzählen?

Sind Sie davon überzeugt, dass dieses Spiel auch für Ihre Schülerinnen und Schüler ein Erfolg war?

Woran messen Sie, dass es ein Erfolg war? Gibt es Methoden um den Ertrag von Lernkompetenz zu erfahren? (Methoden der Evaluierung)

18. Haben Sie im Gegenzug dazu ein negatives Ereignis, als Sie ein Spiel verwenden wollten? Woran hat das Problem gelegen?

19. Würden Sie sagen, dass die positiven oder die negativen Erfahrungen überwiegen?

Zur Durchführung:

20. Wie leiten Sie ein Spiel ein bzw. wie erfolgt die Erklärung?

21. Lassen Sie Rückfragen zu bzw. sind Sie bereit für zusätzliche Erklärungen?

22. Spielen Sie mit, oder fungieren Sie als Spielleiter?
Variiert diese Entscheidung und wovon hängt sie ab?

23. Wie verhalten Sie sich während des Spiels?
(beim Mitspielen vs. als Spielleiterin / Beobachterin)

24. Denken Sie, dass bei der Durchführung eines Spiels andere oder zusätzliche Anforderungen an die Lehrperson gestellt werden? Wenn ja, welche?

25. Wie gehen Sie mit Fehlern im Spiel um?
Welche Wichtigkeit messen Sie Fehlern im Spiel bei?

a) Korrigieren Sie diese während des Spiels oder werden diese im Anschluss besprochen? Wenn ja, wie erfolgt dies?

b) Gibt es eventuelle Hilfsmittel um Fehler zu vermeiden?

c) Stellen Sie Lösungen bereit?

d) Werden Fehler von anderen Gruppen korrigiert?

Nach dem Spiel:

26. Gibt es nach der Durchführung des Spiels eine Nachbereitungsphase?
Werden die gespielten Inhalte weiterverarbeitet?

27. Reflektieren Sie selbst über das Spiel im Unterricht?

28. Notieren Sie sich Feedback oder Erfahrungen? Wenn ja, wo?

8.2. Der Fragebogen für die Schülerinnen und Schüler

Allgemeine Informationen:

Alter: Lernjahr:

Stundenanzahl Spanisch pro Woche:

Name der Schule:

1. Hast du im Spanischunterricht schon einmal eine spielerische Aktivität durchgeführt?

☐ ja ☐ nein

2. Würdest du dir im Unterricht mehr spielerische Sequenzen wünschen?

☐ trifft zu ☐ trifft eher zu ☐ trifft eher nicht zu ☐ trifft gar nicht zu

3. Fällt es dir leichter auf spielerische Art und Weise zu lernen?

☐ trifft zu ☐ trifft eher zu ☐ trifft eher nicht zu ☐ trifft gar nicht zu

4. In einem Spiel traue ich mich eher etwas zu sagen als im "normalen" Unterricht, weil ich keine Angst vor Fehlern habe.

☐ trifft zu ☐ trifft eher zu ☐ trifft eher nicht zu ☐ trifft gar nicht zu

5. In welcher Form spielst du am liebsten?

- ☐ zu zweit
- ☐ in Kleingruppen
- ☐ mit der gesamten Klasse

Warum?

6. Ein Spiel macht Spaß und motiviert mich für das Spanisch lernen.

☐ trifft zu ☐ trifft eher zu ☐ trifft eher nicht zu ☐ trifft gar nicht zu

7. Welche Art von Spielen bevorzugst du?

- ☐ mit Wettbewerbscharakter, weil ich mich so mehr anstrengende (mit Gewinner)
- ☐ ohne Wettbewerbscharakter (ohne Gewinner)

8.3. Kommentare zu Frage 5 bei den Fragebögen:

8.3.1. Argumente für das Spiel "zu zweit":

1. zu zweit lernt man mehr; man kann besser die Meinung äußern
2. man kann Dialoge ausarbeiten (z.B. Kino, Bar)
3. weil ich mit meiner Freundin spielen kann
4. weil ich so mit meiner Freundin zusammen lernen kann
5. weil ich lieber mit kompetenten Leuten spiele
6. weil ich meinen Sitznachbarn mag
7. keine anderen Personen
8. weil man nicht vor der gesamten Klasse sprechen muss und nicht alle zuhören
9. weil es einem nicht peinlich ist bei Fehlern
10. da man sich so mehr sagen traut
11. dort ist es nicht peinlich wenn man etwas falsch macht
12. ich fühle mich wohler
13. weil ich mit demjenigen befreundet bin
14. weil es ruhiger ist
15. zu zweit genug!

8.3.2. Argumente für das Spiel "in Kleingruppen":

1. soziale Entfaltung
2. damit nicht so selbstbewusste Schüler sich auch beteiligen können
3. weil mehrere mitspielen in der Gruppe
4. man lernt mehr Schüler und Interessen kennen
5. weil man gut arbeiten kann wenn nicht so viele Personen teilnehmen
6. weil es lustiger ist
7. Gruppe ist besser
8. weil es sehr angenehm ist
9. man kann besser klar kommen als zu zweit und man unterhält sich auch etwas
10. weil ich in Kleingruppen keine Angst vor Fehlern habe
11. weil es nicht nur eintönig mit einem Partner ist, aber doch überschaubar und nicht chaotisch
12. man kann besser auf die individuellen Fähigkeiten eingehen
13. man traut sich mehr wenn man in Kleingruppen spielt und man kann mehrere sprechen hören
14. wir sind ohnehin eine Kleingruppe
15. weil es am angenehmsten und lustigsten ist
16. mit der gesamten Klasse wird es zu viel/chaotisch; zu zweit oft langweilig
17. macht Spaß!
18. weil es Spaß macht
19. weil es besser funktioniert wenn man mit Freunden spielt
20. so ist es am effizientesten

21. gute Gruppendynamik, höheres Niveau, effizient
22. weil ich mich dabei wohler fühle
23. mehr Spaß :-)
24. ist die beste Größe; man kann sich in dieser Gruppengröße am besten helfen und traut sich auch was
25. weil sie effizienter sind
26. sie sind effizienter
27. dabei kann man sich gegenseitig am besten helfen
28. in großen Gruppen ist es schwieriger zu lernen
29. zu zweit redet man immer nur mit einer Person und weil die ganze Klasse zu viel ist
30. weil man nicht vor der gesamten Klasse sprechen muss und nicht alle zuhören
31. macht Spaß
32. macht Spaß
33. es ist organisierter, aber es sind nicht zu wenige zum Spielen
34. macht mehr Spaß
35. weil man dann mit den Klassenkameraden spielen kann, die man am liebsten mag
36. weil man sich untereinander besser kennt, denn in der Klasse gibt es immer einige, die man nicht mag und zu zweit ist es nicht so lustig
37. weil man sich in den Gruppen gut kennt
38. es ist angenehmer
39. es bedeutet immer viel Spaß
40. wegen dem Spaß
41. Brettspiel-Charakter
42. weil es in Kleingruppen übersichtlicher ist
43. es macht Spaß. Zusammen gegen andere
44. macht mehr Spaß
45. besseres Gemeinschaftsgefühl, da meistens mit Freundeskreis
46. mehr Spaß
47. bessere Konzentration möglich
48. weil man sich so leichter auf etwas konzentrieren kann
49. weil es so am lustigsten ist
50. ist lustiger
51. ist lustiger
52. da es dadurch ruhiger ist
53. weil es viel lustiger ist
54. weil es lustiger ist
55. weil ich mich mit meinen Freunden wohlfühle
56. mehr Menschen, mehr Spaß
57. weil es zu einem Durcheinander kommt wenn zu viele Leute sind
58. weil es dort besser ist
59. weil es immer lustig wird wenn man mit ein paar Freundinnen zusammenarbeitet
60. weil man sich so mehr sagen traut
61. weil ich mich in einer Kleingruppe wohler fühle
62. weil man da öfters zu Wort kommt und dann mehr dazu lernt
63. weil dann nicht so viele Schüler in einer Gruppe sind

64. weil dann nicht so viele Leute in einer Gruppe sind
65. weil es viel lustiger ist; Abwechslung
66. weil man mit anderen Schülern auch in dieser Fremdsprache sprechen kann, nicht nur mit dem Lehrer!; man kann auch die Schüler korrigieren; man lernt viel besser dazu
67. zu zweit zu wenig - ganze Klasse zu viel
68. die gesamte Klasse ist zu laut; in Kleingruppen kann man aus meiner Sicht besser arbeiten
69. weil dann nicht so viele Leute in einer Gruppe sind
70. kann man ausarbeiten und dann vortragen und man kann Fehler in der Gruppe ausbessern und muss sich nicht vor allen blamieren

8.3.3. Argumente für das Spiel "mit der gesamten Klasse":

1. man traut sich mehr, Teamwork
2. Spaß, Zusammenarbeit, lustig, macht mehr Spaß als alleine
3. lustig, Aktivität, Zusammenarbeit, Spaß am Lernen
4. Zusammenarbeit
5. es macht Spaß
6. weil es mehr Spaß macht
7. weil ich es VIEL angenehmer finde (weniger Druck)
8. keine "Zuschauer"
9. es stärkt die Klassengemeinschaft
10. finde ich persönlich besser
11. Spaß, Gruppendynamik wird gestärkt
12. macht mehr Spaß
13. stärkt den Teamgeist
14. stärkt die Gemeinschaft
15. weil es mehr Spaß macht
16. weil es dann am lustigsten ist
17. weil es die Klassengemeinschaft im Gesamten fördert und man so mehr bemüht ist Spanisch zu sprechen
18. weil ich dann mehr Schüler demütigen kann!!!
19. Klassengemeinschaft
20. es macht so am meisten Spaß
21. weil es die Klassengemeinschaft steigert
22. ist lustiger
23. alle zusammen, Gemeinschaft stärken
24. Klassengemeinschaft
25. Klassengemeinschaft
26. ist am lustigsten
27. mehr Menschen, mehr Spaß
28. weil wir dadurch mehr Zeit beanspruchen :-)
29. umso mehr, umso besser

8.4. Abstract

Die Diplomarbeit mit dem Titel „¿Jugar en la clase? - Die Relevanz von Spielen für den Spracherwerb im Anfängerunterricht Spanisch“ stellt dar, welche Rolle Sprachlernspiele im Unterricht für das Erlernen dieser Fremdsprache spielen. Die Arbeit lässt sich in einen theoretischen und praktischen Teil gliedern. Im theoretischen Teil werden zunächst gesetzliche Grundlagen, allgemeine Informationen zum Spiel, sowie zur Planung und Durchführung angegeben. Außerdem wird beschrieben wann Spiele eingesetzt werden können und ebenso die Funktion des Spiels im Spracherwerbsprozess, einschließlich Vorteile und Risiken, wird erklärt. Die zweite Hälfte der Diplomarbeit behandelt die tatsächliche Relevanz von Spielen in der Praxis, also im Unterricht. Um dies zu erforschen wurden Interviews mit einzelnen Lehrpersonen des Unterrichtsfaches Spanisch geführt, deren Inhalte zusammengefasst, erläutert und kommentiert wurden. Im Anschluss wurden die Ergebnisse der Fragebögen dargestellt, damit ergänzend die Perspektive der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich der Relevanz von Spielen präsentiert wird.

8.5. Curriculum Vitae

Persönliche Daten:

Name: Anna Fink
Adresse: Fasanenweg 49
8230 Hartberg
E-Mail: anna.fink@gmx.at
Staatsbürgerschaft: Österreich

Berufserfahrung:

seit 2013 RINGANA | Büroangestellte im Backoffice
für Fremdsprachenkorrespondenz
2012 - 2014 Agrarmarkt Austria | Messehostess
Parma, Mailand, Düsseldorf und Paris
2011 - 2013 Schülerhilfe Hartberg | Nachhilfe in Italienisch
2010 Stadtwerke Hartberg | 3 Wochen, Buchhaltung
2010 Sparkasse | 3 Wochen, Kundenbuchhaltung
2009 Starbucks Coffee | 3 Monate, Barista
2008 LKW Walter | 1 Monat, Logistik
2007 Hotel Krainz **** | 3 Monate, Service

Studienverlauf:

2010 - 2015 Universität Wien - Lehramt Italienisch, Spanisch
Jänner 2013 Erhalt des 1. Diplomprüfungszeugnisses für
Italienisch und Spanisch
2009 - 2010 Universität Wien - Lehramt Italienisch, Englisch

Schulische Ausbildung:

2004 – 2009 HBLA Oberwart | „Wellness und Management“
(mit ausgezeichnetem Erfolg)
2007, 2008 Schüler austausch mit Partnerschule in Foggia
2000 – 2004 Hauptschule Gerlitz, Hartberg
1996 – 2000 Kernstock Volksschule, Hartberg

Sprachkenntnisse:

Muttersprache: Deutsch
Sonstige Sprachen: Englisch, Italienisch, Spanisch