

Aleksander Kozłowski

Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht – Einführung in die Problematik

Auflockerung des Unterrichts, Abbau vom Stress, verbale Spontanität, Entwicklung der Kommunikation durch die Initiierung des freien Sprechens sind Ziele des heutigen kommunikativorientierten Fremdsprachenunterrichts.

Es sind viele Unterrichtstechniken, -verfahren, Herangehensweisen, Unterrichtsmaterialien, die im Rahmen der heute im Fremdsprachenunterricht dominierenden kommunikativ - kognitiven Unterrichtsmethode dabei helfen können. In aktuellen Unterrichtskonzeptionen, dabei besonders Konzeptionen des Fremdsprachenunterrichts, wird den unkonventionellen didaktischen Verfahrensweisen immer größere Bedeutung zugeschrieben.

Aus diesem Grunde werden in den klassischen Fremdsprachenunterricht immer häufiger die didaktischen Spiele als ergänzendes Unterrichtsmaterial eingeführt, das gleichzeitig sehr gut die früher von mir erwähnten Voraussetzungen des heutigen Fremdspracherwerbs erfüllen kann.

In den letzten Jahrzehnten hat jedenfalls das didaktische Spiel an Popularität gewonnen, obwohl es auch bei vielen Lehrern Zweifel in Hinblick auf die Effektivität und Sinn des Spiels für den Spracherwerb bestehen. Die Fremdsprachendidaktik hat ihre eigene Spezifik und den eventuellen Einsatz der Spiele muss sie berücksichtigen.

Eingehend möchte ich versuchen, etwas näher den Begriff „didaktische (fremdsprachendidaktische) Spiele“ zu erklären. Es sind mehrere Definitionen, so dass es recht schwierig ist, eine eindeutige zu formulieren.

Um nicht in die linguistischen und fremdsprachendidaktischen Einzelheiten einzudringen, wird der Begriff „didaktisches Spiel“ in den meisten Definitionen als sprachliche, lockere, spontane Interaktion verbaler Art zwischen zwei oder mehreren Teilnehmern, den Schüler selbst oder auch mit der Beteiligung der Lehrer realisieren, verstanden. Sie folgt unter den Teilnehmern des Unterrichtsprozesses nach den vereinbarten Regeln, die allen Teilnehmern bekannt sind und von ihnen akzeptiert werden. Bei so verstandenen Spielen geht es um die Entwicklung der verbalen Tätigkeiten und Fertigkeiten der entsprechenden, verbalen Reaktion, die geübt wird und die dann im realen Leben benutzt werden können. Sehr wichtig dabei ist es, dass die Beteiligten das Spiel als eine lockere, spontane verbale Tätigkeit empfinden und sie nicht mehr als Lernen, Arbeit oder Pflicht betrachten. Sie soll im Prinzip auch keine Benotung und

Bewertung nach sich ziehen und muss vor allem Spaß bringen und Situationen verursachen, dass die Schüler wieder den Einsatz von Spielen erwarten werden.

Viele Sprachwissenschaftler und Sprachdidaktiker (vgl. Ehnert, 1982: 204) nennen eine ganze Reihe von Merkmalen der Spiele, die eben darüber unterscheiden, dass ihre Verwendung während der Unterrichtsstunde begründet, empfehlenswert und sinnvoll ist. Es sind z. B. solche Eigenschaften:

- das Spiel hat einen oft unabhängigen vom Lernziel, Thema des Unterrichts oder gerade der eingesetzten Unterrichtsmaterialien verschiedenen Spielzweck in sich.
- das Spiel enthält Elemente der Spannung, des Zufalls, der Überraschung und bringt Spaß.
- das Spiel fördert das spontane Mitwirken aller Teilnehmer auf eine natürliche und nicht erzwungene Art und Weise.
- das Spiel modifiziert die Lehrer – Schüler und die Schüler – Schüler – Beziehung gegenüber der sonstigen klassischen Unterrichtsformen und begrenzt die dominierende Rolle des Lehrers, was Angst, Hemmungen und Streß bei der Produktion eigener verbaler Äußerungen reduzieren läßt (vgl. Klippel, 1998 :4)

Die didaktischen Spiele also, besonders auf den Fremdsprachenunterricht bezogen, haben viele positive Merkmale. Sie motivieren vor allem die Schüler zu höherem persönlichen Engagement. Ohne Spiele würde ein Fremdsprachenunterricht langweilig und nach bestimmten traditionellen Übungen, die in einem Lehrbuch vorhanden sind, verlaufen.

Die Verwendung der Spiele erlaubt den Unterricht attraktiver zu gestalten und ist gleichzeitig eine Art von der Abwechslung und Auflockerung. Viele Sprachdidaktiker weisen darauf hin, dass alle Lernenden unabhängig vom Alter, Ausbildung und Beruf gern an didaktischen Spielen teilnehmen. Dabei werden meistens auch fremdsprachliche Hemmungen überwunden. Man darf aber dabei nicht vergessen, dass sie mit allgemein formulierten Lernzielen verbunden sein sollen und nicht nur die sprachlichen aber auch die sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler entwickeln müssen.

Zu den wichtigsten Zielen der aktuell dominierenden kognitiven Unterrichtsmethode gehört, die Lerner zur Kommunikation in der Fremdsprache (sog. Entwicklung der kommunikativen Kompetenz) zu befähigen. Somit sind sie – außer den konventionellen, typischen Arbeitsverfahren – eine wichtige Ergänzung im Sprachunterricht. Die Kommunikationsfähigkeit, die durch die Spiele entwickelt und vervollkommt wird, hilft wesentlich beim sprachlichen Handeln in der Fremdsprache.

Die didaktischen Spiele laufen meistens ohne Einmischung des Lehrers ab. Diese Tatsache erlaubt den Lernenden, Stress – eine begleitende jeden Unterricht Erscheinung – abzubauen. Die Schüler können sich frei äußern, ohne vom Lehrer getadelt oder negativ beurteilt zu werden. Die Schüler brauchen nicht, sich auf die Korrektheit der gebildeten Äußerungen zu konzentrieren. Am wichtigsten dabei ist die Entstehung der freien, lockeren Aussage.

Damit die früheren Ausführungen nicht zur Überzeugung führen, dass der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht nur als „praktisch – bequemer Lückenfüller“ oder „motivierendes Extra mit Belohnungscharakter“ dienen soll, möchte ich an dieser Stelle stark betonen, dass sie auch, wenn nicht vor allem, ein in die Sprachprogression und die planmäßige Fremdsprachendidaktik integrierbares Lernangebot sein können.

Die Vorteile der Sprachlernspiele zusammenfassend, kann man feststellen, dass sie den Spracherwerb im hohen Grade fördern, denn sie:

- erhöhen die Motivation und Eigenaktivität der Schüler
- reduzieren Sprechangst und Hemmungen bei der Herstellung der verbalen Äußerungen in der Fremdsprache
- dienen dadurch der Entwicklung der Kommunikationsfähigkeit, der sprachlichen und intellektuellen Kreativität und Vorstellungskraft
- fördern Lernen
- aktivieren die positiven aber auch die negativen Emotionen wie Spannung, Freude aber auch Ärger und Enttäuschung (vgl. Hansen, Wendt, 1990: 34).

Bei den Ausführungen über die Vorteile der Sprachlernspiele darf man aber nicht an bestimmten Begrenzungen oder sogar Nachteilen der didaktischen Spiele vergessen.

Der erste Nachteil ist, dass man für die Durchführung der Spiele Zeit im Unterricht braucht. Es ist eine ziemlich banale Feststellung aber in unserer schulischen Realität doch ein wichtiger Faktor. Relativ wenig Unterrichtsstunden dem Fremdspracherwerb gewidmet, überfüllte Lehrpläne, zahlreiche Schülergruppen, wenig Interesse für den Deutschunterricht (im Vergleich zu dem Englischunterricht) verursachen, dass die Durchführung der Sprachlernspiele auf viele Schwierigkeiten und Probleme organisatorisch – technischer Art trifft.

Es sind aber noch andere Probleme bei dem Einsatz der didaktischen Spiele, die die Lehrer bei der Entscheidung der Wahl solcher Unterrichtsverfahren berücksichtigen sollen.

Den Erwartungen des Fremdsprachenlehrers entgegen benutzen manche Schüler zu oft die Muttersprache während des Spiels. Dieser Einsatz der Muttersprache wird eben durch die verbale Spontanität und Auflockerung dieses Unterrichtsverfahrens verursacht.

Es kann auch vorkommen, dass die Spiele nicht entsprechend dem sprachlichen Niveau der Schüler ausgewählt werden. Wenn sie zu leicht oder zu schwierig sind, bringen sie den Lernern keine Freude, kein sprachliches Nutzen und spornen eben zum häufigen Gebrauch der Muttersprache. Wahrscheinlich erreicht man nie volle Beseitigung der Muttersprache während des Spiels, aber wenn sie nur gelegentlich vorkommt, bringt sie keine großen Schäden.

Ein anderes Problem ist die Korrektur der eventuellen sprachlichen Fehler. Die kognitive Unterrichtsmethode ist wie bekannt sehr liberal, wenn es um die Korrektur der Fehler geht, aber manchmal besteht schon die Notwendigkeit, die Fehler zu korrigieren. Es stimmt natürlich, dass die große Menge der sprachlichen

Fehler, die die Schüler eventuell begehen, gemäß den Prinzipien der kognitiv – kommunikativen Unterrichtsmethode, nicht sofort korrigiert werden soll. Die sofortige Verbesserung verdirbt das ganze Spiel. Man muss aber auf sie irgendwann und in irgendwelcher Form den Schülern hinweisen.

Es kann auch passieren, dass die schwächeren Schüler von besseren Lernern dominiert werden. J. Wheeler (vgl. Wheeler , 1994 : 48) hat vorgeschlagen, wie man dieses Problem lösen kann. Der Lehrer soll nämlich jedem Kind eine zum Spielen konkrete Rolle zuschreiben. Infolgedessen machen die Schüler nicht dasselbe und jede Person konzentriert sich darauf, ihre Aufgabe am besten zu erfüllen.

Eine der überall betonten Vorteile der Spiele ist, dass sie in den Unterricht die Entspannung bringen und den Stress beseitigen sollen. Diese Erscheinung betrifft aber nicht alle Schüler. Für manche von ihnen bilden eben die Spielübungen eine Stresssituation. Sie fürchten sich nämlich, wenn ihnen etwas nicht gelingt, kann es zum Misserfolg der ganzen Gruppe führen und negative Einstellung auslösen.

Während des Spiels kommt manchmal zum Konflikt zwischen den miteinander wetteifernden Schülern. Meistens resultiert es daraus, dass sich eine der Seiten nicht immer an die Regeln hält. Die absichtliche Verletzung der Spielregeln hängt damit zusammen, dass viele Schüler um jeden Preis zum Sieger werden wollen. Die Befolgung des Prinzips „fair play“ soll von dem Lehrer bei didaktischen Spielen beachtet werden. Manchmal kommt es auch vor, dass nicht alle Schüler sofort die Regel der neuen Spielübung verstehen und infolgedessen falsch handeln. Um solcher Erscheinung vorzubeugen, wäre es empfehlenswert, die neue spielerische Aufgabe genau zu erklären und sich zu vergewissern, ob alles klar und verständlich ist.

Aus allen diesen oben dargestellten Bemerkungen soll man erschließen, dass didaktische Spiele neben einer eindeutig großen Menge von fremdsprachlichen und intellektuellen Vorteilen auch negative Auswirkungen bereiten können. Diese negativen Seiten habe ich an dieser Stelle deswegen hervorgehoben, damit die Lehrer, die sich für den Spieleinsatz in ihrem Unterricht entscheiden, genau wissen, was und wann sie zu erwarten haben. Trotz hier dargestellter eigener Nachteile sollen die Fremdsprachenlehrer unterschiedliche Spielübungen so oft anwenden, wie es nur zeitlich und organisatorisch möglich ist. Die Schüler haben oft genug traditionelle Übungen, die in verschiedenen klassischen Lehrwerken vorkommen. Man soll versuchen, ihnen ständig etwas Neues anzubieten und das sind unter vielen anderen unkonventionellen Unterrichtsverfahren die Sprachlernspiele.

Man überlegt sich, seit wann eigentlich die Spiele ihren Einsatz in der Didaktik haben. Die Spiele sind schon zwar so alt wie die menschliche Zivilisation aber ihre erste Einführung als Unterrichtsmaterial in die Schulen ist fragwürdig. Viele Didaktiker wollten schon längst die Spiele in den Erziehungsprozess einführen. Für die Anwendung der Spiele als Unterrichtsmaterial setzte sich schon Johann Amos Comenius ein, der in der Epoche der Frühaufklärung wirkte. Er war nicht

nur der berühmte tschechische Humanist und der Schöpfer der neuzeitlichen Didaktik und Pädagogik, sondern auch leistete er große Verdienste für den Fremdsprachenunterricht. In seinem Lebenswerk „Didactica Magna“ schrieb er unter anderem: „die ausgewählte Unterrichtsmethode sollte die Mühe des Lernens so vermindern, dass sich die Schüler vom weiteren Lernen durch nichts abschrecken lassen“ (Komensky, 1956: 139).

Comenius schlug z.B. vor, den Lernenden das anzubieten, was belustigt und nützlich ist. Seiner Meinung nach werden die Schüler unter dieser Bedingung mit größerem Interesse und gespannter Aufmerksamkeit am Sprachunterricht teilnehmen.

Unter den von ihm empfohlenen Unterrichtstechniken hatten einige den Charakter der klassischen Wettbewerbsspiele. Die weiteren Meinungen über das Fremdsprachenlernen fasste er in seiner genauso bekannten Abhandlung „Linguarum Methodus Novissima“/„Die neue Methode des Fremdsprachenlernens“/ zusammen. Hier äußerte er unter anderem die Überzeugung, dass jedes Kind die Umwelt der Dinge mit allen Sinnen erfassen sollte, dass es bewegen, in Gang bringen und endlich entsprechend interessieren können. Er formulierte weiterhin die Feststellung, Lerner leichter und angenehmer zu organisieren und alles im Unterricht zu tun, um ihn attraktiver zu gestalten. Weniger Disziplin und Tadel, wenig- er Lärm und Mühe, statt dafür mehr Freiheit, Vergnügen und Lob – solch eine Vorstellung von der Schule hatte der tschechische Didaktiker. Diese Meinungen könnte man auch als Hinweis auf die Verwendung im Unterricht u.a. der didaktischen Spiele interpretieren.

Wenn man weiterhin die wachsende Rolle der Spiele im Unterrichtsprozess betrachten will, soll man auch die erste Experimentalschule für Kinder in Deutschland nicht außer Acht lassen. Sie wurde von Johann Bernard Basedow im 19. Jahrhundert gegründet und Philantropium genannt. In dieser Schule wurden die Spiele zu den Erziehungszwecken aber auch in der Didaktik der Muttersprache verwendet. Die Schüler beherrschten auch die Sprachen /vor allem Latein und Französisch/ durch verschiedene Gesprächsübungen, die Vorstellungen der Theaterstücke und die aktive Teilnahme an Sprachspielen.

Den Wert auf den abwechslungsreichen Sprachunterricht legte am Ende des 19. Jahrhunderts auch der deutsche Anglist Wilhelm von Vietör, der für die Reform im Sprachunterricht plädierte. Seine Postulate und Meinungen zu diesem Thema formulierte er in der Broschüre „Der Sprachunterricht muß umkehren. Ein Beitrag zur Überbürdungsfrage von Quousque Tandem“ (vgl. Vietör, 1886 : 60).

Eine seiner Forderungen war, den Fremdsprachenunterricht so zu führen, um das Interesse und die aktive Beteiligung aller Schüler zu verursachen, z.B. eben durch die Einführung der Wettbewerbaktivitäten.

Eine noch größere Bedeutung der Sprachlernspiele wurde vom englischen Methodiker Harold Palmer zugeschrieben.

Er ging von dem Standpunkt aus, dass es viele Möglichkeiten gibt, das Interesse und die Motivation der Lernenden positiv zu beeinflussen. Zu diesen

gehören unter anderem die Rivalität, die die Attraktivität jedes Lernprozesses erhöhen kann, das positive Verhältnis des Lehrers gegenüber der Schüler und die Vielfältigkeit der verwendeten Unterrichtstechniken und auch Sprachspiele (Palmer, 1917: 80).

Wie aus den oben dargestellten kurzen Ausführungen über die Geschichte des Einsatzes der didaktischen Spiele hervorgeht, hat man die Vorteile dieser Spiele als potentiell Unterrichtsmaterial schon relativ früh bemerkt. In diesem Sinne bekommen sie eine ganz andere, noch wichtigere Bedeutung als Unterrichtsverfahren im 20. Jahrhundert, wo man seit Anfang dieses Zeitalters im Schulwesen vieler Länder in Europa versucht hat, den Unterrichtsprozess angenehmer, attraktiver und dadurch effektiver zu gestalten.

Nachdem ich kurz über die allgemeine Stellung im Fremdsprachunterricht, Vorteile, Nachteile und Geschichte der Verwendung der didaktischen Spiele im Sprachunterricht geschrieben habe, möchte ich mich im weiteren Teil dieser Ausführungen etwas näher mit den Funktionen, Rolle und Einsatzmöglichkeiten dieser Spiele beschäftigen. Die wichtigsten und meistens erwähnten Funktionen der Spiele sind: Motivationssteigerung, Kommunikationsförderung und Förderung kooperatives Verhalten der Teilnehmer. Diese letzt genannte Funktion ist vom Standpunkt der heutigen Didaktik und aktuell dominierenden soziologischen Konzeptionen besonders wichtig, weil das Einüben sozialer Verhaltensweisen gerade in den heutigen Gesellschaften immer größere Bedeutung gewinnt.

Es ist nichts Neues, wenn ich hier die Feststellung formuliere, dass die Schüler mit diesen Materialien gern arbeiten, die in ihrem Bewußtsein nicht für die didaktischen (schulischen) Zwecke bestimmt sind. Sie sind auch im Falle der Spiele daran gewöhnt, sie mit der Freizeit, nach den Pflichten in der Arbeit und in der Schule und mit der Erholung zu assoziieren. Die Ursachen dafür liegen wahrscheinlich darin, dass Spiele eine freie, ungezwungene und angenehme Beschäftigung sind. Sie können aber dabei gleichzeitig wichtige didaktische Funktionen wie erzieherische, sprachliche, fremdsprachliche, Erkenntnis- und manchmal therapeutische Funktion erfüllen. Deswegen kommen sie immer häufiger in den Unterrichtsstunden der Fremdsprachen vor. Viele Sprachdidaktiker (u.a. Huizinga, 1956 : 51) betonen die psychoanalytische Bedeutung der didaktischen Spiele. Sie haben unter anderen die Aufgabe, Angst in der Schule zu bewältigen, Flucht der Spielenden von der Wirklichkeit oder Aufwertung des eigenen sozialen Status zu ermöglichen. Didaktische Spiele dienen – worauf ich hier schon mehrmals hingewiesen habe – zur Auflockerung im Unterricht, darunter im Fremdsprachenunterricht. Sie unterscheiden sich von anderen schulischen Arbeitsverfahren durch ungezwungene Teilnahme der Lerner. Die Lernenden wollen wiederum etwas erleben, was nicht unbedingt mit den Schulpflichten assoziiert wird. Die didaktischen Spiele schaffen eine gute, vertrauensvolle Atmosphäre im Unterricht und ermöglichen den Lernenden zu vergessen, dass sie an einem geplanten Lernprozess beteiligt sind.

Bezüglich der fremdsprachlichen Lernziele haben didaktische Spiele auch wesentliche Funktionen zu erfüllen. Sie dienen zur Anwendung und zur Vertiefung des vorher Gelernten. Es handelt sich hier sowohl um lexikalische als auch grammatische Spiele. Die erste Gruppe hat zum Ziel den Wortschatz zu erweitern bzw. zu festigen. Jedes Spiel wird in einem bestimmten sprachlichen Kontext durchgeführt, in dem bestimmte lexikalische Einheiten oder grammatische Erscheinungen vorkommen.

Außer den strikten sprachlichen Nutzen hat der Lehrer noch die Möglichkeit erzieherisch auf die Schüler zu wirken, indem er beobachtet, wer welche Rolle im bestimmten Spiel hat, ob die Schüler imstande sind, gemeinsam zu handeln, wie die Spielregeln beachtet werden, welche soziale Beziehungen und verbale Interaktionen zwischen den Schülern entstehen. Auch vom eigenen Lehrer können die Schüler mehr erfahren, wenn er nur als Mitspieler betrachtet wird. Die didaktischen Spiele sind also dabei ein Beitrag zum besseren Kennenlernen. Spiele sind außerdem eine lockere und natürliche Informationsquelle darüber, wie qualitativ die Schüler die Sprache beherrscht haben, wo sie noch Fehler machen, wo sie noch Lücken in ihren sprachlichen Kenntnissen haben, was man eventuell ergänzen oder wiederholen soll.

Sprachlernspiele führen auch Wettbewerbsformen ein. Mag es noch Preise geben, wollen sich die Schüler besser als die anderen zeigen. Die meistens Schüler finden an der Wettbewerbung Interesse. Sie streben nicht nur in der Schule nach besseren Leistungen. Dieses Arbeitsverfahren wird dadurch spannender und der Lebensrealität näher. Didaktische Spiele, wie keine anderen didaktischen Arbeitsformen, erlauben das didaktische, sprachliche Ziel der Übungen zu verstecken.

Die Spiele aktivieren die ganze Schülergruppe zugleich und haben diese potentielle Möglichkeit, dies unbewusst zu tun. Angesprochen werden sowohl leistungsstarke als auch schwache Schüler. Diese Tatsache resultiert daraus, dass während der Spiele die Gefühle der Einfachheit, Natürlichkeit und Freiheit erregt werden können. Die Lernenden sind sich nicht dessen bewusst, dass sie im Spiel manchmal schwierigere Aufgaben als in konventionellen Übungen lösen (vgl. Lohreft, 1982: 8). Zusammenfassend erfüllen die didaktischen Spiele viele wichtige Funktionen. Sie motivieren, erleichtern das Verstehen der grammatischen Erscheinungen, ermöglichen die lexikalische Progression. Sie verlangen von den Lernenden Verhaltensweisen und Stellungen, die vom gesellschaftlichen Standpunkt nützlich sind. Sie entwickeln ihren Beobachtungssinn, Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnis, Sprechen, Phantasie an und erwecken das Bedürfnis der Mitarbeit, das Gefühl der Gemeinschaft und Verantwortung.

Es wäre noch ein Problem zu erörtern und zwar wann die Sprachlernspiele verwendet werden sollen, damit sie ihre oben erwähnten Funktionen erfüllen und dadurch das didaktische Nutzen bringen könnten. Man kann sie am Anfang einer Unterrichtsstunde als sprachliche Anwärmung, bei der Einführung und Festigung des neuen Materials, beim Vervollkommen einzelner Fähigkeiten, als

Zusammenfassung des bearbeiteten Materials und auch als Kontrolle anwenden. Sie können z. B. auch am Ende einer Unterrichtsstunde ungeplant eingesetzt werden, wenn die Zeit dafür übrig bleibt.

Das letzte Problem, das ich in diesem Aufsatz behandeln möchte, ist die Einteilung der Sprachlernspiele. Man kann sie nach verschiedenen Kriterien und Kategorien einteilen. Die Vielfalt dieser Kriterien erschwert weitgehend eine präzise und eindeutige Einteilung.

Als erstes Kriterium nehme ich die bestimmte Lernstufe – d.h. das sprachliche Niveau der Lernenden. Unter diesem Aspekt kann man die Spiele für Anfänger, für die Mittelstufe und für die fortgeschrittenen Lerner unterscheiden.

Ein weiteres, wesentliches Kriterium ist das Alter der Schüler, ob das Kinder oder Erwachsene sind, weil in beiden Gruppen unterschiedliche Spielformen anzuwenden sind. Die nächste Einteilungsmöglichkeit ist nach den Phasen des Unterrichts. Hier unterscheidet man die Spiele zur Einführung, Festigung oder Wiederholung und Zusammenfassung des sprachlichen Materials. Solche Einteilung wurde vom bekannten Sprachdidaktiker und Theoretiker der didaktischen Spiele Ch. Dauvillier (Dauvillier, 1986: 18) vorgeschlagen.

Weiterhin kann man die Sprachlernspiele nach Kriterium der primär entwickelten Sprachfertigkeit einteilen. Hier teilt man die Spiele in Sprech- und Schreibspiele. Je nach dem Charakter des Spiels reicht das Sprechen von der reinen Nachahmung bis zum freien Sprechen im Dialog und Rollenspiel. Sprechspiele können im Kreis, als verbale Kette oder in der Kleingruppe, wie auch im Rahmen der Partnerarbeit realisiert werden.

Es wird traditionell angenommen, dass die Spiele vor allem im Anfängerunterricht und für die Kinder eingesetzt werden können. Es ist aber möglich, sie auf jeder Stufe der Fremdsprachenbeherrschung und für jedes Alter der Lernenden zu verwenden.

Das Kriterium der Einteilung nach der Größe der Schülergruppen hat K. Kleppin (vgl. Kleppin, 1995: 185) vorgeschlagen. Unter diesem Aspekt unterscheidet man die individuellen Spiele, Kleingruppenspiele (2-3 Teilnehmer) und Großgruppenspiele (ungefähr bis 5 Spieler). Es wird dabei darauf hingewiesen, dass sich die Großgruppenspiele für Spiele mit Wettbewerbscharakter am besten eignen. Damit aber die Lernenden alle zum Wort kommen könnten, sind besser Kleingruppen oder individuelle Spiele zu empfehlen.

Es sind natürlich noch mehrere Kriterien der Einteilungen der Sprachlernspiele vorhanden. Ich habe aber hier nur diese angegeben, die mir am wichtigsten scheinen.

Auf die motivierende Rolle von didaktischen Spielen habe ich in diesem Beitrag mehrmals hingewiesen. Es ist unbestritten, dass die spielerisch erworbenen sprachlichen Kenntnisse besser und länger von den Schülern behalten werden, weil es einfacher und attraktiver ist, sich die Sprachelemente zu merken, wenn man sie in einer interessanten Form vorgeführt bekommt. Relevant dabei ist auch das allgemein pädagogische Prinzip der Versetzung der Theorie in die Praxis.

Nach diesem Prinzip merken sich die Schüler besser das, was sie selbst gemacht, hergestellt oder erlebt haben.

In den meisten polnischen Schulen werden aber kontroverse, wenn nicht negative Einstellungen seitens der Lehrer zu den didaktischen Spielen beobachtet. Folgt diese Situation aus der Angst der Lehrer, die Schülergruppe ein wenig „außer Kontrolle“ zu lassen oder vielleicht aus Zeitmangel, oder vielleicht aus ihrer eigenen mangelnden Kreativität. Die Lernspiele werden in den konservativen Schulsystemen immer als ein zeitraubender Faktor betrachtet, die zwar von den Schülern erwartet werden aber keinen didaktischen Wert haben. Sie werden manchmal als Belohnung für die Schüler am Ende der Unterrichtsstunde durchgeführt. Diese Einstellung zu den Spielen liegt bestimmt auch teilweise daran, dass es zu wenig Fremdsprachenstunden in den polnischen Schulen gibt. Die Lehrer sind gezwungen, sich auf die Vermittlung des obligatorischen Unterrichtsmaterials zu konzentrieren, statt an die Einführung der neuen, unkonventionellen aber gleichzeitig effektiven Arbeitsverfahren zu denken.

Der gezielte Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht kann aber eine angenehme Abwechslung für die durch den traditionellen Unterricht ermüdeten Schüler und Lehrer sein. Jeder Lehrer soll versuchen, den Unterricht den Schülern zu erleichtern, sie zum Lernen zu motivieren und den – in diesem konkreten Fall – Spracherwerbsprozess interessanter und attraktiver zu gestalten. Durch Spiele kann das Angenehme mit dem Nützlichen günstig verbunden werden, ohne Zeit- und Effektivitätsverlust, was ich in diesem Beitrag zu beweisen versuchte.

Die Problematik der Stellung und des Einsatzes der didaktischen Spiele im Fremdsprachenunterricht ist so umfangreich, dass ich hier sie nur andeuten konnte. Sie bedarf unbedingt weiterer Forschung sowohl in der Theorie als auch in Praxis und dieser vorliegende Aufsatz darf nur als eine allgemeine Einführung in diese vielfältige Problematik betrachtet werden.

Literatur

- Dauvillier, Ch., 1986, *Im Sprachunterricht spielen? Aber ja?*, München
- Ehnert, R., 1982, *Zum Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht Deutsch*, /in:/ "Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache", Band 8, München.
- Hansen, M., Wendt, M., 1990, *Sprachlernspiele*, Tübingen.
- Huizinga, J., 1956, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur in Spiel*, Hamburg
- Kippel, F., 1998, *Spiele im Englischunterricht*, /in:/ "Der fremdsprachliche Unterricht Englisch", Nr 35.
- Kleppin, K., 1995, *Sprach- und Sprachlernspiele*, /in:/ Lausch, R., Christ, J., u.a. [Hrsg.] *Handbuch Fremdsprachenunterricht*, München.

- Komensky, J.A., 1956, *Wielka Dydaktyka*, Warszawa.
- Lohreft, W., 1982, *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*, Ismaning.
- Palmer, H., 1917, *The Scientific Study and Teaching of Language*, London
- Vietör, W., 1886, *Der Sprachunterricht muß umkehren . Ein Beitrag zur Überbürdungsfrage von Quosque Tandem*, Heilbronn.
- Wheeler, J., 1994, *Overcoming Difficulties in Pair and Group Work*, /in:/ "English Teaching Forum", Nr 32/3, Harlow.

Aleksander Kozłowski

Gry i zabawy dydaktyczne na lekcji języka obcego. Wprowadzenie do problematyki

Streszczenie

W ostatnich latach gry i zabawy dydaktyczne zyskały ogromną popularność, chociaż jako techniki nauczania wciąż budzą kontrowersje.

Gry i zabawy dydaktyczne mają wiele zalet. Zastosowanie ich pozwala na uatrakcyjnienie zajęć i stanowi zarówno urozmaicenie jak i relaks podczas lekcji. Wielu dydaktyków nauczania języków obcych zwraca uwagę na to, że uczący się niezależnie od wieku, wykształcenia i poziomu zaawansowania chętnie uczestniczą w takiej formie zajęć, która uwzględnia gry i zabawy dydaktyczne. Jednocześnie należy podkreślić, że służą one przede wszystkim zastosowaniu i pogłębieniu przyswojonych wcześniej umiejętności. Chodzi tu o gry i zabawy tak leksykalne jak i gramatyczne. Pierwsze z nich mają na celu poszerzenie i utrwalenie słownictwa.

Gry i zabawy aktywizują do jednoczesnej pracy językowej całe grupy uczniów i dzieje się to podświadomie.

Gry i zabawy dydaktyczne stwarzają możliwość uczestnictwa zarówno uczniom dobrym i sprawnym językowo jak i mającym trudności językowe.

Celowe włączenie gier i zabaw dydaktycznych do procesu nauczania języka obcego jest wobec powyższego przyjemną odmianą dla uczniów i nauczycieli zmęczonych wciąż jeszcze tradycyjnym podejściem do nauczania, co autor w niniejszym artykule stara się udowodnić.