

# WORKSHOP: KREATIVES IM DAF-UNTERRICHT. KLEINE ÜBUNGEN FÜR ZWISCHENDURCH

---

GETVICO24 2022

19.10.2022, 16:15 BIS 17:00 UHR

REFERENTIN: SARAH JACOBS

[CULTURAALEMANOBRASIL@GMAIL.COM](mailto:CULTURAALEMANOBRASIL@GMAIL.COM)

[WWW.INSTAGRAM.COM/DAADBELOHORIZONTE](https://www.instagram.com/daadbelohorizonte)

---

Wie können wir unsere Lernenden so aktivieren, dass sie in der Fremdsprache Deutsch verständlich und situationsangepasst kommunizieren?

Wir wollen Raum und Platz für Kreatives schaffen, auch durch ganz einfache Übungen, die in jeden Unterricht passen. Denn performative Elemente können die Sicherheit beim Sprechen unterstützen. Dies werden wir zusammen vor allem praktisch ausprobieren!

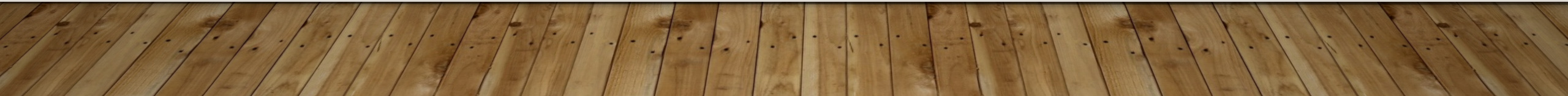
# EIN SPIEL ZUM KENNENLERNEN

---

In kleinen Gruppen (4 Personen) erzählt jeder drei Informationen über sich, die man nicht sehen kann. Wichtig: eine davon ist gelogen!

Zum Beispiel: "Mein Lieblingsessen ist Lasagne, ich habe keinen Hund und ich war noch nie in Afrika."

Dann überlegen die anderen, was nicht stimmt.



---

Und jetzt wird ausprobiert:

Überlegt euch drei Informationen, die ihr den anderen in den kleinen Gruppen vorstellen möchtet. Denkt daran, eins muss eine Lüge sein!



---

Variante: In den kleinen Gruppen wird nicht verraten, was nicht stimmt. Alle sind wieder im Plenum, und jeder stellt eine\*n aus der gleichen Gruppe vor. Dann überlegen alle gemeinsam, was nicht stimmt.

Auch könnte es um Fakten aus einem anderen Themengebiet gehen, zu dem die Lernenden recherchieren könnten.

# AUSTAUSCHRUNDE

---

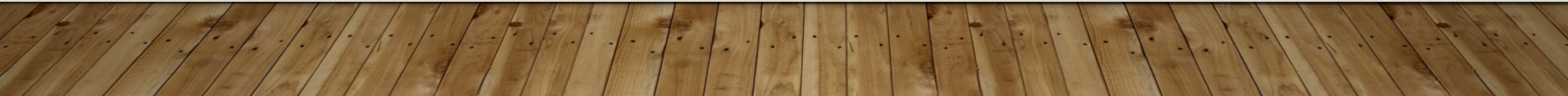
Padlet: <https://padlet.com/culturaalemanobrasil/yui4z0cupm5us5o0>

Warum überhaupt performative Elemente im DaF-Unterricht?

Was kann ich mit solchen Elementen erreichen, was mit anderen Methoden nicht so gut geht?

Wann sind andere Methoden hilfreicher?

Wozu sind kleine Übungen für zwischendurch gut?



# WARUM ÜBERHAUPT PERFORMATIVE ELEMENTE IM DAF-UNTERRICHT?

---

- Freiheit des Spiels führt dazu, dass es kein “Richtig” und “Falsch” gibt: die Bewertung sollte herausgenommen werden (Abbau von Druck, Ängsten, Hemmungen...).
- Wir schaffen (simulierte) Räume: zugleich wird situationsadäquat gehandelt und unser (Sprech-)Handeln ist innerhalb der (simulierten) Situation zielorientiert.
- Spieler-Publikum-Situation kann gut in den Unterricht eingebaut werden.
- Die Gruppendynamik kann verbessert werden, wenn Zusammenhalt und eine positive Lernatmosphäre geschaffen werden.

# WAS KANN ICH MIT SOLCHEN ELEMENTEN ERREICHEN, WAS MIT ANDEREN METHODEN NICHT SO GUT GEHT?

---

- Neben sprachlichen Mitteln können wir unseren ganzen Körper und alle Sinne einsetzen - motorisches und affektives Gedächtnis werden angesprochen: „selbst agieren“ verbessert die Speicherleistung.
- Wir können in andere Rollen schlüpfen und ein Perspektivwechsel kann hilfreich sein, um sich an eine neue Kultur anzunähern: eine Distanzverminderung zur fremden Sprache und Kultur kann im Spiel angeeignet werden, die dann in der Realität angewandt werden kann.
- Wir spielen mit der Fremdsprache, wir wenden sie an: Aktivierung der Fremdsprache und Sprechanlässe werden geschaffen!
- Kompetenz & Performanz (vgl. Chomsky): “Meditation als soziokulturelles Sprachhandeln im Begleitband zum Gemeinsamen **europäischen Referenzrahmen** für Sprachen” (GER), ([http://www.studia-translatorica.pl/articles/11/02\\_hartwich.pdf](http://www.studia-translatorica.pl/articles/11/02_hartwich.pdf))



# WANN SIND ANDERE METHODEN HILFREICHER?

---

- Nicht alle Teilnehmenden sprechen gleich gut auf einen kreativen, spielerischen Zugang an: auch Lernkultur des Landes (be-)achten!

# WOZU SIND KLEINE ÜBUNGEN FÜR ZWISCHENDURCH GUT?

---

- Kennenlernen / Vertrauen aufbauen / Einstimmen (auf ein Thema)
- Wahrnehmung mit allen Sinnen (Sehen, Tasten, Hören...)
- Aufwecken / Spannung schaffen und Aufmerksamkeit lenken / Denkübungen: nach 20 Minuten lässt unsere Aufmerksamkeitspanne nach
- Beenden einer Sitzung (Ritual)

- 
- **Padlet fürs Schreiben nutzen :)**

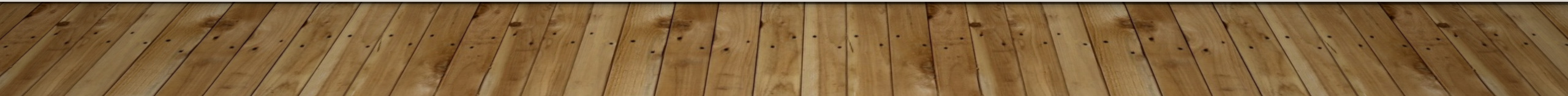
# AUFGEPASST! HIER, FANG!

---

In kleinen Gruppen (4 Leute) werfen wir uns imaginäre Gegenstände zu.

Die Person, die anfängt, sagt zum Beispiel: "Tasse." Dabei können wir durch Mimik und Gestik verraten, welche Form sie hat, ob sie schwer oder leicht ist...

Dann sagt diese Person den Namen, zu dem sie den Gegenstand wirft. Augenkontakt ist wichtig! Der\*diejenige, der\*die den erdachten Gegenstand fängt, sollte entsprechend reagieren. Er\*sie sollte "Tasse" sagen.



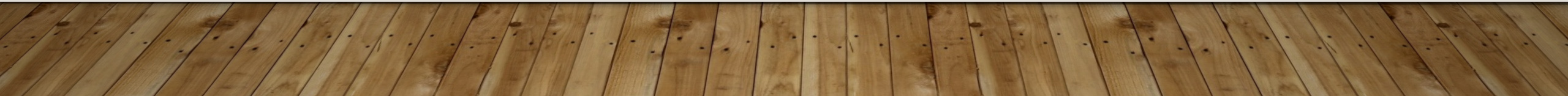


---

Diese “Tasse” verwandelt sich danach in einen anderen Gegenstand, zum Beispiel in eine “Lampe”. Die Person sagt “Lampe”, nutzt Mimik und Gestik, um diese darzustellen, spricht wiederum eine andere Person mit dem Namen an und wirft ihm\*ihr die “Lampe” zu.

Das Spiel kann zeitlich begrenzt werden, oder von den Spieler\*innen selbst beendet werden.

Wir spielen jetzt so 5-10 Minuten... und los, hier kommt die „Tasse“!



---

Varianten: Artikel werden genannt, Phrasen gebildet wie “Ich werfe... / ich fange...”, Adjektive hinzugefügt usw.

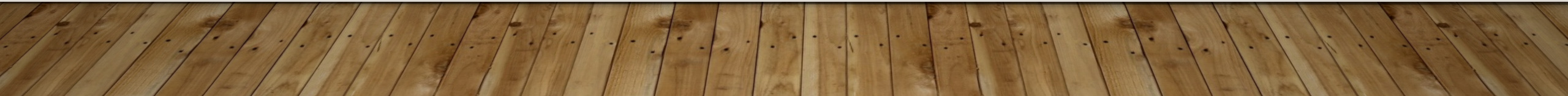
# NICHT SCHON WIEDER VORLESEN...

---

Wir alle kennen das, die Lehrwerke sind voll mit Texten und irgendwann erwischen wir uns dabei, dass wir außer Grammatikübungen und Texte vorlesen doch wieder nichts anderes im Unterricht gemacht haben.

Einfache Lösung: Texte mit Emotionen bzw. in anderen Varianten vortragen.

neutral – flüstern – wie ein Computer – wie ein Sportreporter – wie ein Politiker – nach 10 Tassen Kaffee – betrunken – aggressiv – traurig – sehr fröhlich



---

Variante: Die Emotion / Variante wird vorher nicht gesagt, sondern die anderen müssen es erraten.

Weitere Idee: Standbild zum Text darstellen.



# FÜR MEHR AUSTAUSCH!

---

In Dialogen lernen wir neue Wörter im Kontext.

Die gesprochene Sprache steht meist im Vordergrund.

Wir können Grammatik “nebenbei” lernen.

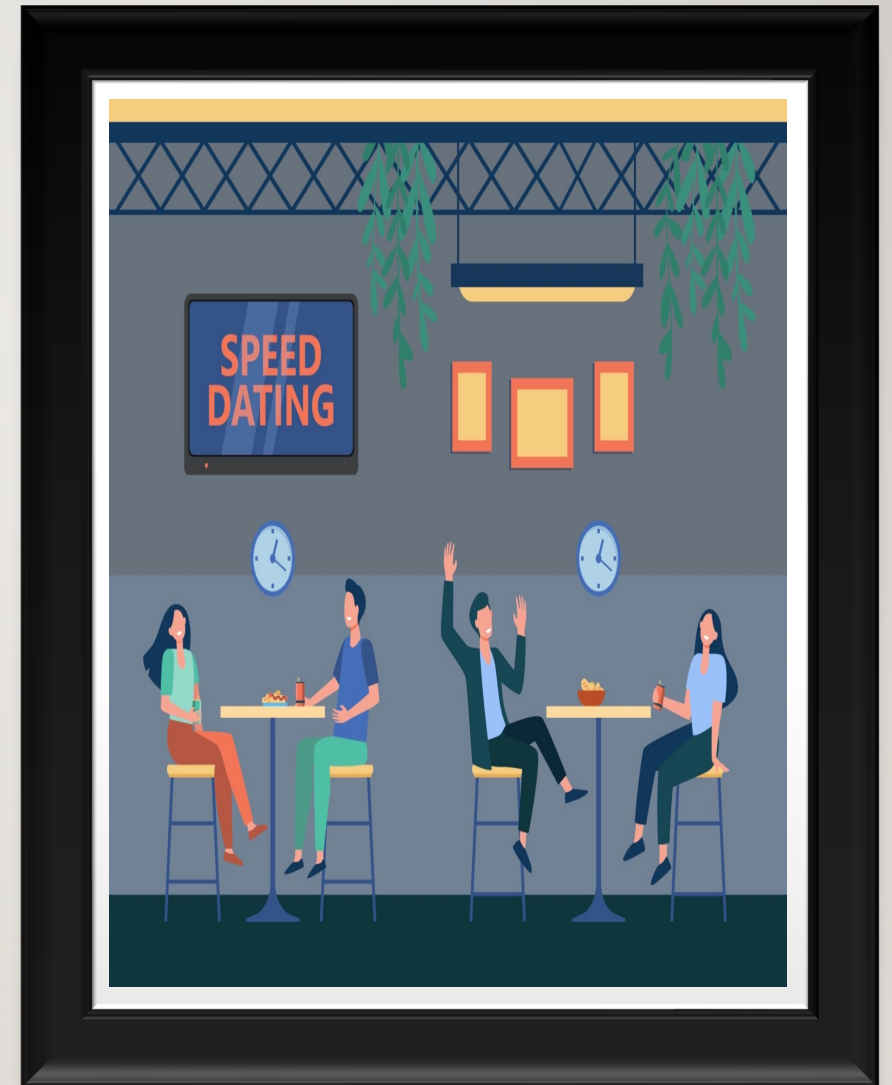
Dialoge vorspielen, diese bei Bedarf auswendig lernen (Sicherheit) oder frei mit Improvisation (weiter-) spielen bzw. diesen vorher schreiben lassen = Rollenspiel.

Zwei Personen gehen nach vorne, spielen vor, was zwei andere Personen lesen. (Oder mehr Personen, je nachdem wie viele Personen ein Gespräch führen.)

# SPEED-DATING

---

Bild: Freepik.com



---

Zwei Personen sprechen über das, was sie interessiert, um sich besser kennenzulernen.

Vorentlastung kann durch Vokabelarbeit und Phrasen geschaffen werden.

Nach 3-5 Minuten werden die Plätze gewechselt. Dies wird am besten von einer Person angeleitet.

Varianten: Zusätzlich können auch Persönlichkeiten erfunden werden. Sei es, dass im Vorfeld Steckbriefe angefertigt werden oder die Lernenden improvisieren.

Es können auch Themen vorgegeben werden, z.B. Essen & Trinken oder Reisen.

# MIR RAUCHT SCHON DER KOPF!

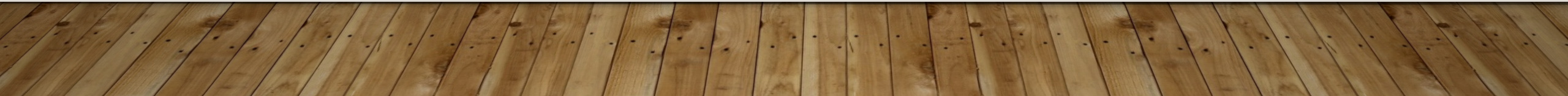
---

Redewendungen sind ganz besonders in jeder Sprache. Um sie den Lernenden (und uns vielleicht auch) näher zu bringen, können wir Redewendungen bildlich darstellen.

Jeder nimmt einen Zettel und Stifte. Wir sagen/schreiben eine Redewendung, zum Beispiel: "Mir raucht der Kopf."

Dann zeichnet jeder für sich diese Redewendung.

Im Anschluss können die Zeichnungen vorgestellt werden, vielleicht sogar im Raum aufgehangen werden. Oder nur die Lehrperson präsentiert ihre Zeichnung.





---

Dies probieren wir auch aus:

Nehmt euch einen Zettel und Stift und zeichnet: “Mir raucht der Kopf.”

# WEITERE REDEWENDUNGEN:

---

Deine Augen sind größer als dein Mund.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.

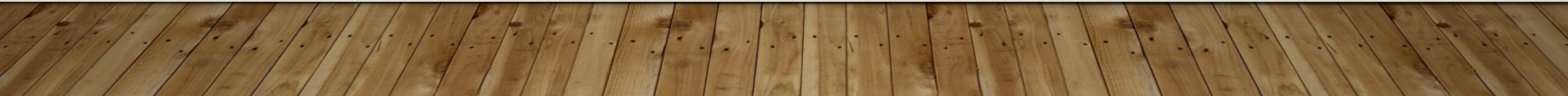
Mir rennt die Zeit davon.

Mit jemandem unter vier Augen sprechen.

Einen Vogel haben.

Die Hand für jemanden ins Feuer legen.

Alles durch eine rosarote Brille sehen.



---

Varianten: Es werden Zettel mit Redewendungen verteilt. Jeder zeichnet die entsprechende Redewendung. Danach sollen die anderen raten, um welche Redewendung es sich handelt.

Oder anstatt zu zeichnen, werden die Redewendungen mit Pantomime dargestellt.

# ZUM SCHLUSS, QUELLEN UND WEITERE INSPIRATIONEN:

---

Grein, M. (2017, 21. Februar). *Gehirnaktivierende Übungen. Umsetzung Vortrag: Aktivierende Methoden im FSU. - Die TOP 25 -*. Marions Neurodidaktik Blog. Abgerufen am 8. Juni 2022, von <https://marionneurodidaktik.files.wordpress.com/2017/03/top-25-methoden-rovereto.pdf>

Hirschfeld, U. & Reinke, K. (2014). *44 Aussprachspiele: Deutsch als Fremdsprache* (1. Aufl.). Klett.

Holl, E. (2011). *Sprach-Fluss. Theaterübungen für Sprachunterricht und interkulturelles Lernen. Deutsch als Fremdsprache / Handbuch mit DVD*. Hueber.

Jokisch, S. (2022b, Mai 17). *34 ideale DaZ Spiele*. sabinejokischlernstraat.com. Abgerufen am 8. Juni 2022, von <https://www.sabinejokischlernstraat.com/34-ideale-daz-spiele/>

Kirsch, D. (2013). *Szenisches Lernen: Theaterarbeit im DaF-Unterricht. Deutsch als Fremdsprache* (1. Aufl.). Hueber.

Klötzke, R. (2014, 26. August). *Spiele im DaF-Unterricht*. ZUM Deutsch Lernen. Abgerufen am 8. Juni 2022, von [https://deutsch-lernen.zum.de/wiki/Spiele\\_im\\_DaF-Unterricht](https://deutsch-lernen.zum.de/wiki/Spiele_im_DaF-Unterricht)

Ludwig-Szendi, S. (o. D.). *Sprachspiele für den Unterricht*. Lehrerweb. Abgerufen am 8. Juni 2022, von <https://materials.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>

Sommerhoff, Elisabeth: <http://www.stimmwerk.eu/de/node/1>

Unbekannt. *Deutsch lernen mit Dialogen*. (o. D.). LernLaterne. Abgerufen am 8. Juni 2022, von <https://www.lernlaterne.de/deutsch/dialoge>

Unbekannt. *Rollenspiele A1: 8 authentische Situationen für den Unterricht*. (2019, 13. Februar). Sprakuko - Deutsch lernen online. Abgerufen am 8. Juni 2022, von <https://sprachkulturkommunikation.com/rollenspiele-a1-8-authentische-situationen-fuer-den-unterricht/>

Wolf, A. (2021). *Spontan sein: Improvisation als Lebenskunst* (4. Aufl.). comteammedia.



# WORKSHOP: KREATIVES IM DAF-UNTERRICHT. KLEINE ÜBUNGEN FÜR ZWISCHENDURCH

---

GETVICO24 2022

19.10.2022, 16:15 BIS 17:00 UHR

REFERENTIN: SARAH JACOBS

[CULTURAALEMANOBRASIL@GMAIL.COM](mailto:CULTURAALEMANOBRASIL@GMAIL.COM)

[WWW.INSTAGRAM.COM/DAADBELOHORIZONTE](http://WWW.INSTAGRAM.COM/DAADBELOHORIZONTE)

