



SENEGALESISCHE DEUTSCHLEHRERTAGE 2023 ZUM THEMA “PASCH VERBINDET”



Sprachfertigkeiten mit Spielen trainieren

***„Spiel ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung“
Friedrich Fröbel***

Kennenlernspiel Tag 1

Dynamische Namen / Vornamen

- Finden Sie ein Adjektiv, das mit der ersten Buchstabe Ihrer Vornamen beginnt und stellen Sie sich vor.
- Beispiel: Ich bin die **beharrliche Babeth**
- Jeder stellt sich in der Runde vor.

5 Min



Agenda

Programmpunkt	Dauer
1. Begrüßung, Kennenlernen, Programm und Ziele des Workshops, Warming-up	10'
2. Einstieg: Spielen und Lernen	10'
3. Input: Rund um Spielen im Deutschunterricht <ul style="list-style-type: none">- Zusammenhang von Spielen und Spracherwerb- Merkmale von Sprachlernspielen- Auswahlkriterien für Sprachlernspiele	15'
4. Praxis: Sprachlernspiele variieren und/oder selbst erstellen <ul style="list-style-type: none">- Spiele zum Hören und Sprechen (Tag 1)- Spiele zum Lesen und Schreiben (Tag 2)	35'
5. Reflexion: Spiele im Unterricht einsetzen: Grenzen und Tipps	15'
6. Evaluation und Feedback	5'



Ziele des Workshops

- Am Ende des Workshops
- ... kennen die TN die didaktische Funktion von Spielen im DaF-Unterricht
- ... kennen die TN die didaktischen Einsatzmöglichkeiten von Spielen im DaF-Unterricht,
- ... können die TN Spiele nach den Lernbedürfnissen und -bedingungen ihrer Schüler*innen gezielt variieren und eigene Spiele selbst erstellen,
- ... können die TN im Austausch mit anderen darüber reflektieren, was die Herausforderungen des Einsatzes von Spielen im Unterricht sind.





ORGANISATORISCHES





Warming-up: Alle, die ... (Tag 1)

- Alle TN sitzen im Stuhlkreis, ein Stuhl fehlt. Der Spielleiter steht in der Mitte und versucht, einen Sitzplatz zu ergattern.
- Dazu überlegt er sich etwas, sagt dann bspw. "**Alle, die aus Senegal kommen**" und alle, auf die dieses Merkmal zutrifft, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.
- Der Spielleiter in der Mitte nutzt die Chance und versucht, sich auf einen der freien Stühle zu setzen. Wer als letztes keinen Platz gefunden hat, muss sich das nächste Merkmal überlegen.

3 Min

Warming-up: Two Minutes Chain Story (Tag 2)

Erzählen Sie über ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden.

Sechs Punkte (Start? Wann? Wo? Was? Wer? Schluss?)

- Jeder bekommt am Anfang ein Blattpapier und schreibt den Titel der Geschichte
- Beim Signal der Lehrperson schreibt jeder in 20 Sekunden den Beginn der Geschichte und gibt das Papier dem Nachbarn weiter.
- Die nächste Person schreibt nach den Anweisungen des Spielleiters immer in 20 Sekunden die Geschichte weiter und gibt das Blattpapier auch weiter.
- Nach den sechsten Runden ruft die Lehrperson "Stopp".
- Es entsteht lustige Texte. Einige Texte warden im Plenum können vorgelesen.

3 Min

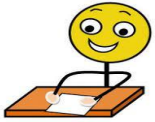


EINSTIEG

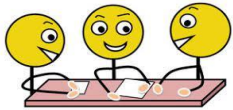
*„Spiel ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung“
Friedrich Fröbel*

Einstieg: Drei –Drei – Drei (Tag 1)

Was fällt Ihnen zum Thema „Spielen im Deutschunterricht“ ein?



- Denken Sie 1 Min darüber nach und notieren Sie sich so viele Wörter wie möglich.



- **Drei** TN tauschen aus und finden in **drei** Minuten **drei** Wörter, die ihnen zum Thema „Spielen im Deutschunterricht“ einfallen.


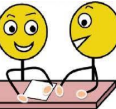
- Ein*e Gruppensprecher*in präsentiert die Ergebnisse im Plenum.

10 Min



Einstieg: Brainstorming mit Answergarden (Tag 2)

Was fällt Ihnen zum Thema „Spielen im Deutschunterricht“ ein?

-  ➤ Denken Sie 1 Min darüber nach und notieren Sie sich so viele Wörter wie möglich.
-  ➤ Tauschen Sie 2 Min mit dem Nachbarn aus und eignen Sie sich über zwei Wörter, die Sie mit dem Thema verbinden.
- Schreiben Sie Ihre Antworten auf Answergarden. Klicken Sie den folgenden Link an oder scannen Sie den QR Code.



Einstieg: Was ist Spielen?

- Spielen ist eine **Tätigkeit**, die zum **Vergnügen**, zur **Entspannung**, allein aus **Freude** an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann (Sportspiel, Schauspiel, etc.)
- Es ist eine Beschäftigung, die oft in **Gemeinschaft mit anderen** vorgenommen wird.
- Ein Großteil der **kognitiven Entwicklung** und der **Entwicklung von motorischen Fertigkeiten sowie sozialer Kompetenz** findet durch Spielen statt, beim Menschen ebenso wie bei zahlreichen Tierarten.



Spielen und Lernen

- In der Pädagogik wird das Spiel auch gezielt als **Lernmethode** eingesetzt.
- Es gibt Spiele zum Anwärmen und **Sprachlernspiele**
- „Unter Sprachlernspielen werden Spiele zusammengefasst, die eine deutliche sprachliche Zielsetzung haben. Sie dienen zuerst dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten – Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen.“ (Eckert, Klemm, 1998, S. 75; angeführt nach: Timonen 2004, S. 30) zitiert nach Pavic, Tamara
- Wir beschäftigen uns mit Spielen, die den Grundfertigkeiten dienen:
 - Hören und Sprechen
 - Schreiben und Lesen

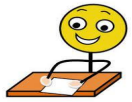




INPUT (ARBEITSPHASE)

Rund um Spielen im Deutschunterricht (Tag 1)

Arbeitsphase I: Was ist am Wichtigsten beim Spielen im Deutschunterricht?



Denken: Lesen Sie den Text „Rund um Spielen im Deutschunterricht“ 2 Mn allein und markieren Sie zu jedem Punkt die für Sie drei wichtigsten Erkenntnisse.

- A. Spielen und Spracherwerb
- B. Merkmale von Sprachlernspielen
- C. Auswahlkriterien für Sprachlernspiele



Rund um Spielen im Deutschunterricht (Tag 1)

- Was ist am Wichtigsten beim Spielen im Deutschunterricht?
- Tragen Sie die Erkenntnisse aus dem Text stichwortartig in die Tabelle ein.

Ein Spiel soll bekannte Regeln haben	Kein Spiel ohne Freude	

Rund um Spielen im Deutschunterricht (Tag 1)

- Laufen Sie im Raum und suchen Sie eine Person, die sich das Gleiche wie Sie angemerkt hat.
- Tauschen Sie kurz mit der Person darüber und tragen Sie den Namen der Person in das entsprechende Feld ein. Jede Person darf nur in ein Feld eingetragen werden.
- Dann geht's weiter zur nächsten Person. Wer drei Felder senkrecht, waagerecht oder diagonal ausgefüllt hat, ruft „BINGO!“. Das Spiel endet.

Rund um Spielen im Deutschunterricht

Vertiefung (Tag 1)

Jeder bekommt eine Tüte mit Süßigkeiten.

- Gehen Sie im Raum herum und stellen Sie sich gegenseitig Ja- oder Nein-Fragen über das Thema „Spielen im Deutschunterricht“.
- Die gefragte Person darf weder „Ja“ noch „Nein“ sagen. Sagt sie versehentlich „Ja“ oder „Nein“, muss sie eine Süßigkeit abgeben
- Wechseln Sie nach zwei Fragen den Mitspieler

Mögliche Fragen

- Hast du schon Spiele im Unterricht eingesetzt?
- Gibt es Lärm beim Spielen in deiner Klasse?



7 Min.

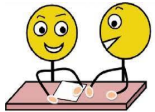
Rund um Spielen im Deutschunterricht (Tag 2)

Arbeitsphase I

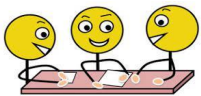


Denken: Lesen Sie den Text „Rund um Spielen im Deutschunterricht“ 2 Mn allein durch und finden Sie unter den folgenden Punkten die passende Überschrift für jeden Abschnitt des Textes.

- A. Auswahlkriterien für Sprachlernspiele
- B. Funktion von Spielen
- C. Merkmale von Sprachlernspielen
- D. Spielen und Spracherwerb



Austausch: Tauschen Sie 3 Mn mit dem Sitznachbarn über Ihre Antworten aus und einigen Sie sich über eine Lösung.



Besprechen: Besprechen Sie die Lösungen im Plenum. 5 Mn



Rund um Spielen im Deutschunterricht (Tag 2)

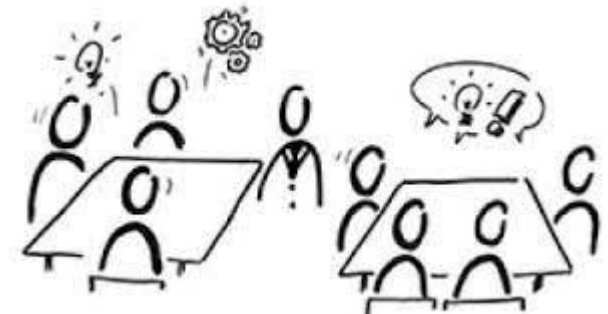
Arbeitsphase II in Gruppen

Arbeitsauftrag:

- Jede Gruppe befasst sich mit einem Abschnitt des Textes und formuliert beim Lesen zwei richtig oder falsch Fragen zum Text.

Besprechung im Plenum: Richtig oder Falsch-Wettbewerb

- Alle Fragen werden von der Lehrperson gesammelt.
- Jede Gruppe wählt einen Gruppensprecher bzw. Gruppensprecherin
- Die Gruppensprecher*innen gehen nach vorne
- Die Lehrperson leitet das Spiel. Sie stellt eine Frage und die Gruppensprecher*innen haben 5 Sekunden, um darauf zu antworten. Sie schreiben einfach richtig oder falsch auf einen Zettel.
- Die Gruppe, die die meisten richtigen Antworten hat, gewinnt das Spiel.





INPUT

Funktion von Spielen

- Spielen ist eine Voraussetzung für die Entwicklung und das Lernen des Kindes.
- Spielen bringt in Bewegung
- Spielen fördert die affektive und soziale Kompetenz
- Spielen tut einfach gut!



Spielen und Spracherwerb

- Spielen fördert das prozedurales Lernen.
- Entwicklung einer positiven Einstellung gegenüber der Gelernten Sprache.
- Lernerorientierung und Lernerzentriertheit
- Förderung des spontanen Gebrauchs der Sprache



Merkmale von Sprachlernspielen

- Die Freude
- Der Wettbewerbscharakter
- Die Freiheit
- Regeln und Rituale



Auswahlkriterien für Sprachlernziele

- Das Sprachlernspiel soll ein Spielziel und ein erkennbares Lernziel haben.
- Lernvoraussetzungen sollen in Betracht gezogen werden: Das Alter, das Sprach- und Lernniveau, die Schulform, die Herkunft der Lernenden (interkulturelle Merkmale), die Lernbedingungen (die Klassengröße, der Unterrichtsraum und –zeit)
- Der Arbeitsaufwand bei der Organisation des Spiels soll geschätzt werden.



Rund um Spielen im Deutschunterricht

Zwischenreflexion (Tag 1)

Die Fertigkeiten Hören und Sprechen trainieren

Inwiefern kann mit den in diesem Workshop schon durchgeführten Spielen das Hören/Sprechen trainiert werden?

- Denken Sie sich eine Minute darüber nach und machen Sie Notizen über Einsatzmöglichkeiten.
- Tauschen Sie 3 Min mit dem Nachbarn aus und eignen Sie sich über eine Alternative des Einsatzes dieses Spiels im Unterricht.

Die Antworten werden im Plenum besprochen.

Rund um Spielen im Deutschunterricht

Zwischenreflexion (Tag 2)

Die Fertigkeiten Lesen und Schreiben trainieren

Inwiefern kann mit den in diesem Workshop schon durchgeführten Spielen das Hören/Sprechen trainiert werden?

- Denken Sie sich 2 Minuten darüber nach und machen Sie Notizen über Einsatzmöglichkeiten.
- Tauschen Sie 3 Min mit dem Nachbarn aus und eignen Sie sich über eine Alternative des Einsatzes dieses Spiels im Unterricht.

Die Antworten werden im Plenum besprochen.



PRAXIS

Praxis: Sprachlernspiele variieren / erstellen

Arbeitsauftrag:

1.a- Wählen Sie ein Spiel aus, das in diesem Workshop schon durchgeführt wurde und schlagen Sie eine Einsatzmöglichkeit davon für den Unterricht

Oder

1.b - Erstellen Sie selbst ein Spiel, mit dem

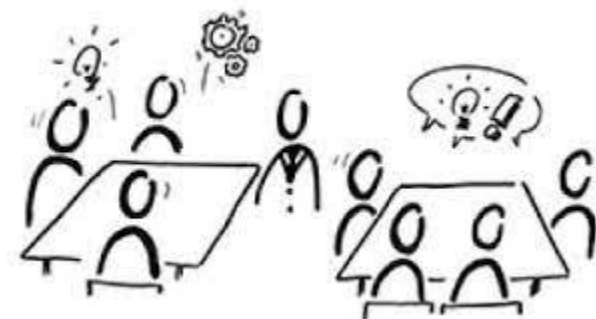
Tag 1: Das Hören und/oder das Sprechen

Tag 2: Das Lesen und/oder Schreiben

im Unterricht trainiert werden kann.

2. Verfassen Sie ein Grundmuster des Spiels nach dem folgenden Modell (siehe nächste Folie) auf einem Flipchart.

20 Min

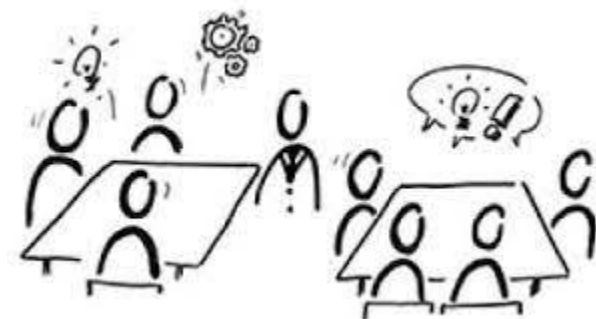


Grundmuster von Sprachlernspielen

- Spiel- und Lernziel
- Spielbeschreibung, -verlauf
- Dauer, Sozialform, Anzahl der Teilnehmer*innen
- Hilfsmittel/Material

Sprachlernspiele variieren/erstellen: Präsentation (Tag 1)

- Eine Gruppe präsentieren 5 Min ihr Spiel im Plenum vor.
- Kommentare werden nach den folgenden Kriterien im Plenum gemacht und 10 Min besprochen:
 - Ist das Spiel- bzw. Lernziel nachvollziehbar?
 - Dient das Spiel zum Trainieren der Fertigkeiten Hören und/oder Sprechen?
der Fertigkeiten Lesen und/oder Schreiben?
 - Passt das Spiel zum Lernkontext?



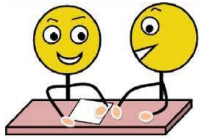


REFLEXION

Spiele im Unterricht einsetzen: Grenzen und Tipps



- Nimm dir 2 Min Zeit und überlege über den Einsatz von Spielen im Unterricht: Grenzen und Tipps. Mach dir Notizen.



- Such dir einen Partner und vergleiche deine Notizen mit ihm. Eignet euch über die größte Grenze und den wichtigsten Tipp (5 Minuten)
- Die Ergebnisse werden im Plenum präsentiert und kommentiert (8 Minuten)



Spiele im Unterricht einsetzen: Grenzen und Tipps

- Spielen kann zur Unordnung in der Klasse führen.
- Die Lernenden könnten den Lernaspekt nicht mehr im Blick haben. Am Anfang des Spiels sollte die Lehrkraft über das Lernziel kommunizieren.
- Die Aufbereitung des Materials kann viel Zeit in Anspruch nehmen und auch viel Kosten.
- Bei manchen Spielen soll die Lehrkraft viel erklären und das kann mühsam sein. Wenn möglich die Regeln visualisieren.





EVALUATION

FEEDBACK

Bitte fassen Sie den Workshop mit 3 Wörtern kurz zusammen.

Klicken Sie den Link an oder scannen Sie den QR Code

ANSWERGARDEN.CH/3098106



SPIELBOX

Die in diesem Workshop durchgeführten Spiele sind für den weiteren Austausch auf einen Padlet (digitalen Pinnwand) gesammelt.

Klicken Sie den Link an oder scannen Sie den QR Code

<https://padlet.com/tseunadege/spiele-im-deutschunterricht-e472b6jbqml08hy3>



Nützliche Quelle

- **Pavic Tamara 2019, Anwendung und Funktion von Spielen im Deutschunterricht**

<https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg%3A1449/datastream/PDF/view>

- **Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004: Spiele im Deutschunterricht**

- **Göran Frisk, Barn- och Ungdomsförvaltningen**

[Die Bedeutung des Spielens - Baum der Erkenntnis](#)

- [Spielen ist gesund! | kindergesundheit-info.de](#)

- [Methoden zum Thema Präsentieren - Methodenkartei \(uni-oldenburg.de\)](#)

