

# SPIELEND LERNEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

## Tipps für Deutschlehrkräfte

Spiele dienen nicht allein der Auflockerung des Unterrichts, sie können auch als Pausenfüller, am Ende der Stunde oder als Belohnung eingesetzt werden. Spiele sind kein bloßer Motivationsköder, sondern das beste Mittel, um immer wieder authentische Kommunikationssituationen im Klassenzimmer herzustellen: bei der Einführung, der Verarbeitung und der Anwendung von Themen, zur Übung von Wortschatz und Strukturen, zum Fertiglernen, zum orientierenden und interkulturellen Lernen.

Nicht immer ist es leicht, das passende Spiel zu finden, daher möchten wir einige Anregungen geben.

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, vorhandene Konzepte und Spielmaterialien dem eigentlichen Zweck zu entfremden, sie umzufunktionieren und zu ergänzen. Das kann bei den Schülerinnen und Schülern neue Begeisterung erzeugen und sie vielleicht sogar dazu anregen, für andere Lerngruppen Spielmaterialien herzustellen.

### 1. Spielideen für den Fremdsprachenunterricht

Leicht realisierbare Anregungen, wie normale Unterrichtsaktivitäten in spielerischen Formen ablaufen können, finden Sie auf unserer Website:

[www.goethe.de/bruessel](http://www.goethe.de/bruessel) > Konzepte und Materialien

### 2. Webadressen zum Thema Spiele

- [Hueber-Verlag](#)
- [Spielbox](#)  
Verlagsadressen, Spieletipps und Adressen von Spielgeschäften in Deutschland, nach Postleitzahlen geordnet
- [Elionline](#)  
Speziell für den Fremdsprachenunterricht konzipierte Spiele und Bestelladresse in den Niederlanden

## SPIELEND LERNEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

### 3. Spiele im Internet

- [Lernspiele](#)
- [Interaktive Lernspiele zur Europäischen Union](#)
- [Deutsch macht Spaß](#)

Verschiedenes zum Thema Spiele im Deutschunterricht, z.B. Anleitungen und Materialien zu *Sprachstadt Deutsch - Ein Simulationsspiel*, *Stadt, Land, Fluss* und *Monopolust* (eine vereinfachte und verkürzte Version des *Monopoly*-Spiels). Es werden auch zahlreiche Testergebnisse zu alten und neuen Spielen und Literaturhinweise veröffentlicht.

### 4. Umfunktionieren und Adaptieren von Spielen

Die in Spielkästen enthaltenen Materialien können für die Lerngruppe individuell adaptiert werden, z.B. bei *Tabu* neue Karten zum aktuell erworbenen Wortschatz ergänzen. Spielpläne, Figuren und Karten können mit etwas Fantasie für neue Spielideen umfunktioniert werden.

Man kann auch leicht und schnell Spielpläne so herstellen, wie man sie gerade braucht, passend zum Buch und zum Stoff. Etwas schwieriger ist es, Bildmaterialien herzustellen. Sehr viele Grafiken können Sie in *Windows Clip-Art* finden. Symbolschriften wie *International ICONS*, *Milestones Regular*, *Travel & Leisure* sowie *Webdings* und *Wingdings* enthalten ebenfalls viele Bildchen. Außerdem kann man Werbematerialien, Zeitschriften, Kataloge, Tourismus-Broschüren etc. mit ihren vielseitigen Bildmaterialien nutzen.

Auch deutsche Spiele eignen sich gut für den Fremdsprachenunterricht:

- *TABU - Wer umschreibt, der bleibt*, Hasbro International Inc./ MB Spiele
- *MEMO CRIME - Wer vergisst, der verliert: Das Kripenspiel für ein gutes Gedächtnis*, Ravensburger
- *Kuhhandel*, (10 Tierquartette und 55 Geldkarten, ab 2. Lehrjahr), Ravensburger
- *Outburst - Das Explosive Tempo-Spiel*, Parker