

Sonderdruck aus PRAXIS des neusprachlichen Unterrichts  
Heft 2/1980

FRIEDERIKE KLIPPEL

**Spiel mit Ziel**  
**Lernspiele im Englischunterricht**

VERLAG LAMBERT LENSING GMBH · DORTMUND

## Spiel mit Ziel

### Lernspiele im Englischunterricht

*In der Spieltheorie wird häufig zwischen zwei Grundformen von Spielen unterschieden: dem freien Spiel (im Englischen: play) und dem Regelspiel (im Englischen: game). Beide Arten werden bereits in der Schule verwendet. Im Fremdsprachenunterricht sind zum freien Spiel die szenischen und die Rollenspiele zu rechnen, die zumeist im Anfangsunterricht aus der Umsetzung von Dialogen und Geschichten des Lehrbuches entstehen. Lernspiele (language teaching games) sind durchweg Regelspiele; zu ihnen gehören die allseits bekannten Ratespiele wie "Hangman", "I spy" oder "What's my line?", Kettenspiele wie "I went shopping..." sowie Handlungsspiele wie "Simon says".<sup>1</sup> Auch diese Spielformen kommen überwiegend in den ersten zwei Jahren des Fremdsprachenunterrichts zum Einsatz.*

#### Voraussetzungen für Spiel und Spielen

Für das spielende Üben komplexerer sprachlicher Phänomene und für die Bedürfnisse älterer Fremdsprachenlerner ist das Angebot an passenden Spielen gering.<sup>2</sup> Drei der Gründe dafür sind die allgemein übliche Assoziierung von Spiel mit Kindheit, die Kontrastierung von Spiel mit Arbeit und schließlich die Tatsache, daß es leichter fällt, Spiele zum Üben von Einzelwörtern, zum Buchstabieren oder Kopfrechnen zu erfinden als zur Anwendung kommunikativer Strategien. Sicherlich sind die Vorstellungen vom erholsamen kindlichen Spiel nicht falsch, doch vernachlässigen sie wichtige andere Aspekte: Spielen ist eine universal menschliche, alle Kulturen und Altersstufen durchziehende Tätigkeit, die zwar durchaus einen Gegenpol zur zielgerichteten, oft unter Zwang ausgeübten Arbeit bilden kann, die aber ihrerseits oftmals mit Anstrengung und Leistungswillen verbunden ist. Nur empfindet der Spielende sein Bemühen nicht als unangenehm oder lästig. Er versteht die Spielsituation als abgesetzt von der realen Welt, sieht sein Handeln als Möglichkeit, innerhalb der Regeln des Spiels zu experimentieren, und genießt den ungewissen Spielausgang sowie den Wettstreit mit sich selbst, den Mitspielern oder dem Material.

Bedeutsam für die Abgrenzung des Spiels von nicht-spielerischen Tätigkeiten sind nicht nur eine Anzahl von Merkmalen<sup>3</sup> wie Geschlossenheit, Spannungskurve, Zweckfreiheit, sondern vor allem das Empfinden des Spielenden. Sobald dieser das Gefühl hat, daß er spielt, ist seine Tätigkeit als Spiel anzusehen. Auf diese Weise kann eine einfache Sprachübung „umkippen“ in ein spannendes Spiel, andererseits kann sich ein Spiel, das von den Teilnehmern nicht als solches empfunden wird, in eine langweilige Übung verwandeln. Das Spielen sollte allen Beteiligten Spaß machen. Dazu gehört die Gewißheit, aufhören zu können, wenn man möchte. Ebenfalls wichtig ist die Sicherheit, innerhalb der Spielregeln anders als sonst handeln zu können, ohne Sanktionen befürchten zu müssen. Für den schulischen Einsatz von fremdsprachlichen Spielen heißt das ganz rigoros: der Spielleiter

<sup>1</sup> Lernspiele dieser Kategorien finden sich in den bekannten Spielesammlungen für den Englischunterricht, z. B.: W. R. Lee. *Language Teaching Games and Contests*. London: Oxford University Press, 1979. – G. N. Dorry, *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw-Hill, 1966. – A. Chamberlin, K. Stenberg. *Play and Practise!* Stuttgart: Klett, 1976.

<sup>2</sup> Es gibt zwar eine zweibändige Sammlung von L. A. Hill, R. D. S. Fielden. *English Language Teaching Games for Adult Students*. London: Evans, 1974; diese enthält jedoch überwiegend Vorschläge zu streng strukturierter Gruppenarbeit und nur wenige echte Spiele.

<sup>3</sup> In einigen spieltheoretischen Werken wird die Frage der Merkmale des Spiels ausführlich erörtert, so z. B. in H. Scheuerl. *Das Spiel*. Weinheim: Beltz, 1973. – H. Scheuerl, „Zur Begriffsbestimmung von ‚Spiel‘ und ‚spielen‘“, in: *Zeitschrift für Pädagogik* 3/1975, S. 341–349. – H. Heckhausen, „Entwurf einer Psychologie des Spielens“, in: A. Flitner (Hg.). *Das Kinderspiel*. München: Piper, 1974, S. 133–149.

übt Fehlertoleranz, und Spielleistungen werden nicht benotet. Es leuchtet ein, daß gutes Spielen nur in einer freundlichen und entspannten Atmosphäre gedeihen kann. Spielen braucht eine gemeinsame Vertrauensbasis aller Beteiligten, ihren Willen, *fair* zu sein und ehrlich zu spielen. Um das Entstehen einer solchen Spielatmosphäre zu begünstigen, sollten möglichst viele verschiedenartige Spiele eingesetzt werden: Spiele für die ganze Klasse, Spielerpaare oder Kleingruppen; Spiele, die stärker auf ein Endprodukt und solche, die mehr auf Gewinnen eines Wettstreits gerichtet sind; ruhige und aktive Spiele, schwierige und einfache. Diese Spielvielfalt gewährleistet, daß sich für jeden Lern- und Spieltyp einer Gruppe geeignete Aktivitäten finden lassen und jeder zu Erfolgserlebnissen gelangen kann.

### *Bedingungen schulischen Spielens*

Die bisher beschriebenen Bedingungen für erfolgreiches Spielen beziehen sich überwiegend auf den emotionalen und sozialen Bereich; sie gelten für Regelspiel und freies Spiel gleichermaßen. Die durch das Spiel erreichte Förderung des Sozialverhaltens und der interaktiven Fähigkeiten, der Gewinn für die psychische Entwicklung des Spielenden und nicht zuletzt das Erhalten der Spielfähigkeit,<sup>4</sup> die viele in unserer hektischen Zeit zu verlieren scheinen, sprechen ganz allgemein für einen Einsatz von Spielen im Unterricht. Selbstverständlich spielen diese positiven Auswirkungen auch im Fremdsprachenunterricht eine Rolle. Für viele Fachlehrer überzeugender und wichtiger sind jedoch die Möglichkeiten, die das Spiel als fremdsprachliche Lernsituation bietet. Unter diesem fachlichen Gesichtspunkt können Lernspiele<sup>5</sup> einiges leisten: sie tragen zur Motivationssteigerung der Lernenden bei, verschaffen ihnen viele Gelegenheiten, die fremde Sprache sowohl mündlich als auch schriftlich zu üben und anzuwenden, und eignen sich zur Festigung sehr unterschiedlicher sprachlicher Lernziele. Darüber hinaus schaffen oder simulieren Lernspiele eine große Anzahl von Kommunikationssituationen, in denen der Spielende die Fremdsprache benutzen muß.<sup>6</sup>

Die motivierende Funktion von Lernspielen ist unumstritten. Sie ergibt sich u. a. aus der spielimmanenten Spannungskurve, die vom Spielenden als angenehm empfunden wird und dazu führt, daß er das Spiel fortsetzen bzw. wiederholen möchte. Gerade deshalb ist der Übungseffekt bei vielen Lernspielen so ausgeprägt. Während bei jüngeren Schülern hauptsächlich die Freude am Spiel zum Wunsch nach weiterem Spielen führt und den Schülern der Lerneffekt nicht immer bewußt wird – sie lernen ganz nebenbei –, werden jugendliche oder erwachsene Lerner oft gerade durch die Erfahrung motiviert, daß man im Lernspiel auf anregende und interessante Art lernt. Aufgrund der Einsicht in die Nützlichkeit der Lernspiele bemühen sich daher Erwachsene auch beim Spiel in Gruppen meist, die Fremdsprache zu gebrauchen, wohingegen Kinder in solchen Situationen im „Eifer des Spiels“ sehr viel schneller zur Muttersprache zurückkehren.

Seine volle Lern- und Übungswirksamkeit erreicht ein Lernspiel nur dann, wenn es bei den Teilnehmern als Spiel „ankommt“. Dies läßt sich zwar nicht vollständig vorausplanen, jedoch kann eine genaue Analyse von Lernspielen, die vom Lehrer in Betracht gezogen werden, zum Spielerfolg beitragen. Diese Analyse sollte nicht nur unter fremdsprachendidaktischen, sondern auch unter spielspsychologischen Gesichtspunkten erfolgen. Dazu ist beispielsweise die Angemessenheit eines Lernspiels für eine spezielle Lerngruppe im

<sup>4</sup> Vgl. A. Flitner. *Spielen – Lernen*. München: Piper, 1975.

<sup>5</sup> Auf eine nähere Erörterung fremdsprachenunterrichtlicher Rollenspiele und darstellender Spiele wird hier verzichtet. Vgl. dazu die Rollenspieldiskussion in: *Zielsprache Englisch* 4/1977, S. 1–16, und R. Löffler. *Spiele im Englischunterricht*. München: Urban & Schwarzenberg, 1979.

<sup>6</sup> Eine ausführliche Analyse des Lernspiels als fremdsprachliche Lernsituation findet sich in meiner Dissertation (*Das Lernspiel und seine Verwendung im Englischunterricht*. Pädagogische Hochschule Ruhr, Dortmund, 1979).

Hinblick auf Spielorganisation, Strukturiertheit des Ablaufs oder Möglichkeiten zur Kooperation zu erörtern.

Leitfragen für die sprachdidaktische Beurteilung eines Lernspiels betreffen die Lernziele, die sprachlichen Voraussetzungen und die geübten Fertigkeiten. Zusätzlich ist bei einer Analyse von Lernspielen in bezug auf das übergreifende Lernziel der Kommunikationsfähigkeit zweierlei zu überlegen: erstens, welche Vorkenntnisse vorhanden sein müssen, damit die Spielenden die spielnotwendige Kommunikation, z. B. das Festlegen der Reihenfolge der Spieler, das Kommentieren der Spielergebnisse oder das Diskutieren der Spielregeln in der Fremdsprache führen können; zweitens, in welchem Sinne die im Lernspiel geforderten Leistungen, z. B. das Stellen von Fragen im Ratespiel, das Verstehen von Aufträgen im Handlungsspiel oder das Erfinden von Sätzen mit einer bestimmten Struktur im Kettenspiel, kommunikativ relevant sind. Aus dem Lernziel der Kommunikationsfähigkeit ist jedoch nicht die Forderung abzuleiten, daß nur solche Lernspiele verwendet werden dürfen, deren sprachliche Inhalte auf außerschulische zukünftige Kommunikationssituationen direkt übertragbar sind. Vielmehr haben Lernspiele auch einen Sinn als vorkommunikative Übungen zur Festigung bestimmter grammatischer Strukturen oder lexikalischer Felder für solche Lernertypen, die der ständigen Wiederholung und des massierten Übens bedürfen. Viele Lernspiele sind nicht zuletzt deshalb wertvoll, weil sie Gelegenheit zum kreativen Umgang mit der Sprache bieten, Phantasie und Erfindungsgabe verlangen und gerade durch ihre Mischung aus Sinn und Unsinn sehr anregend wirken.

### *Spielvorschläge*

Die folgenden fünf Lernspiele sind bis auf eines für den Englischunterricht ab dem dritten Lernjahr gedacht; bei FIND THE PAIR, das bereits ab dem Anfangsunterricht eingesetzt werden kann, gestattet die Wahl der Begriffe allerdings auch eine Verwendung in höheren Klassen. Zwei Überlegungen führten zu ihrer Auswahl. Zum einen verkörpern sie eine Anzahl unterschiedlicher spielerischer Grundformen (Ratespiel, Handlungsspiel, Ergänzungsspiel, Diskussionsspiel, Dialogspiel), die sich ohne große Schwierigkeiten variieren und den aktuellen Bedürfnissen einer Lerngruppe anpassen lassen. Zum anderen sollen sowohl stark geregelte als auch freiere Lernspiele vorgestellt werden, die zugleich verschiedene Formen der Spielorganisation (*Teams*, Paare, Gruppen) ermöglichen. Sie wurden alle praktisch erprobt und didaktisch aufbereitet. Das zu diesem Zweck entwickelte Raster (mit Angaben zu Zielen, Niveau, Material, Organisation, Ablauf und Erweiterungen) gibt dem Praktiker sofort Aufschluß über wichtige spielbestimmende und sprachdidaktische Aspekte eines Lernspiels. Dadurch wird seine Spielplanung wesentlich erleichtert, zumal er auf einen Blick erkennen kann, welche Anforderungen das Spiel an das Sprachkönnen der Spielenden und an seine eigene Vorbereitung (Wiederholung bestimmter Redemittel oder Strukturen, Herstellung von Spielmaterial) stellt. Auch die Abänderung eines Spiels wird durch die Aufbereitung vereinfacht, da z. B. in den Erweiterungen Hinweise über mögliche Veränderungen von Spielinhalt, Ablauf oder Organisation des Spiels beschrieben werden.

#### FIND THE PAIR (Handlungsspiel)

Fremdsprachliche Lernziele: Zuordnen von zusammengehörigen Begriffen, Wiederholung von Vokabeln (in der erweiterten Form: Sprechakte – etwas anzweifeln, nach Gründen fragen, etwas begründen)

Fertigkeiten: Hörverstehen, Leseverstehen

**Pädagogische Ziele:** Aktivität und körperliche Bewegung, handelndes Lernen, Üben der Reaktionsschnelligkeit

**Niveau:** ab Anfangsunterricht

**Material:** Tafel, je ein Stück rote und blaue Kreide

**Organisation:** zwei gleichstarke Teams, aus denen jeweils zwei Schüler miteinander im Wettstreit stehen

**Ablauf:** 1. Vorbereitung

Der Spielleiter schreibt entsprechend dem zu wiederholenden Wortschatz Wörter ungeordnet an die Tafel. Dabei kann es sich entweder um solche Wörter handeln, die zusammen ein *compound noun* ergeben (z. B. *time, table*), oder um Wortpaare, die einem gemeinsamen Sachfeld entnommen sind (z. B. *dog – cat, car – bicycle*). Die zusammengehörigen Wörter stehen an der Tafel jedoch nicht nebeneinander. Der Spielleiter benötigt eine Liste aller an der Tafel stehenden Wörter. Im Anfangsunterricht ist eine Beschränkung auf 12 bis 15 Wortpaare sinnvoll.

2. Durchführung

Die Klasse wird in zwei *teams* eingeteilt. Der jeweils erste Spieler eines *teams* erhält die farbige Kreide. Der Spielleiter liest nun ein Wort seiner Liste vor, z. B. *classroom*. Derjenige von den beiden Spielern, der zuerst das dazugehörige Wort (z. B. *pupil*) an der Tafel gefunden hat, unterstreicht es. Nach zwei Wortnennungen gibt jeder der beiden Spieler die Kreide an den nächsten in seinem *team* weiter. Wenn alle Wörter genannt sind, wird anhand der farbigen Unterstreichungen das siegreiche *team* ermittelt.

**Erweiterungen:** Dieser einfache Spielablauf läßt sich variieren.

1. Wenn es sich bei den ausgewählten Begriffen nicht nur um eindeutig zuzuordnende Wörter handelt, kann ein Element des *challenging* ins Spiel treten. Falls ein *team* mit der Wortwahl des anderen nicht einverstanden ist, muß die Zuordnung begründet werden.

Spielleiter: *table*. Team 1: *door*. Team 2: *Why did you underline 'door'?* Team 1: *Because tables and doors are made of wood. Both things are in our classroom.* Der Spielleiter oder eine unabhängige Schülerjury entscheiden über die Akzeptabilität der Begründung.

2. Für jugendliche oder erwachsene Lernende läßt sich das Unterstreichen an der Tafel durch eine altersgemäße Spielaktivität ersetzen. Die Tafel (oder eine Folie für den *Overheadprojektor*) wird wie beschrieben vorbereitet. Anstelle der farbigen Kreide erhält jedes *team* ein mit Nummern versehenes Arbeitsblatt. Nach der Nennung des ersten Wortes durch den Spielleiter schreibt der erste Spieler jedes *teams* das dazu passende Wort hinter die Zahl 1. Die Listen werden nach jeder Wortnennung weitergereicht.

3. Die Spielregel kann so abgeändert werden, daß mehrere zueinander passende Begriffe markiert werden dürfen. Auch hierbei spielt dann die Begründung der Zuordnung eine wichtige Rolle.

4. Anstelle der Begriffe werden Kurzantworten gewählt, z. B.: *No, I don't. Sure. Yes, always*. Der Spielleiter liest in diesem Fall Sätze vor, für die die passende Kurzantwort gefunden werden muß.

**Didaktischer Kommentar:** Die Erweiterungen zu diesem Spiel wurden in solcher Ausführlichkeit dargestellt, um zu zeigen, welche vielfältigen Möglichkeiten der Lehrer hat, Lernspiele für seine Lerngruppe und andere Lernziele zu adaptieren. Während das Spiel in seiner Grundform dazu geeignet ist, Vokabular zu überprüfen, gewinnt es in der erweiterten Form unter Einbeziehung des *challenging* kommunikative Qualität und ist auch für fortgeschrittene Lerner noch anregend. Jüngere Schüler sprechen besonders auf die im Spiel enthaltene körperliche Aktivität an, zumal sie in diesem

Alter noch gern an die Tafel kommen. Obwohl immer nur zwei Spieler vor der Klasse agieren, verfolgen jedoch alle das Spiel aufmerksam, da sie sich einerseits die bereits genannten und die noch unmarkierten Wörter einprägen müssen und weil andererseits das aufgrund der Wettbewerbssituation entstehende Spannungselement zum „inneren Mitspielen“ führt. Das Spiel ist zwar als Wettbewerb angelegt, doch sollte dieser Aspekt nicht durch eine besonders hervorgehobene Punktwertung oder das Sammeln von *team*-Resultaten über einen längeren Zeitraum hinweg betont werden.

## WHAT'S IN THE BOX? (Ratespiel)

Fremdsprachliche Lernziele: Entscheidungsfragen, Fragestrategien

Fertigkeiten: Sprechen, Hörverstehen

Pädagogische Ziele: Motivation, Partnerarbeit als vorbereitender Schritt zur Gruppenarbeit

Niveau: ab drittem Lernjahr

Material: pro Spieler ein Behälter (Tabakdose, Zigarrenkiste o. ä.), in dem sich ein Gegenstand befindet (z. B. Briefmarke, Papiertaschentuch, Teelöffel)

Organisation: Spielerpaare, die gleichzeitig agieren

Ablauf: 1. Vorbereitung

Der Spielleiter präpariert die *boxes*. Dabei muß darauf geachtet werden, daß nur solche Gegenstände eingelegt werden, deren Bezeichnungen den Spielern bekannt sind.

### 2. Durchführung

Die Lerngruppe wird in Spielerpaare aufgeteilt. Einer von jedem Paar holt sich eine Schachtel, sieht hinein, und der andere versucht, den Inhalt durch Entscheidungsfragen (*Is it made of wood? Is it round?*) zu erraten. Hat der zweite Partner den Gegenstand erraten, tauscht er die Schachtel gegen eine neue ein, deren Inhalt nun vom anderen Partner erfragt werden muß.

Erweiterungen: 1. Anstelle der realen Gegenstände können Bilder in die Schachteln gelegt werden. Dabei entfällt jedoch für den Ratenden der Vorteil zu wissen, daß der gesuchte Gegenstand eine gewisse Größe hat.

2. Das Spiel läßt sich als Übung zur wichtigen kommunikativen Fertigkeit des Umschreibens verwenden. In diesem Fall sollten die Schachteln Gegenstände enthalten, die den Spielern zwar wohlbekannt sind, deren englischsprachige Bezeichnung sie jedoch vielleicht nicht kennen (z. B. *paper clip*, *safety pin*). Hat der zweite Spielpartner den Gegenstand erfragt, muß er ihn so genau umschreiben, daß der andere Partner sicher ist, daß der gesuchte Gegenstand gemeint ist. Erst dann wird die englische Bezeichnung genannt.

3. An die Stelle der Spielerpaare können Gruppen von drei bis fünf Spielern treten, in denen reihum jeder eine Schachtel vor sich hat, deren Inhalt von den übrigen Gruppenmitgliedern erfragt werden muß.

Didaktischer Kommentar: Auch bei diesem Spiel ist die Grundsituation sehr einfach und läßt viele Variationen des Spielinhalts zu. Die hier vorgeschlagenen Materialien machen das Spiel auch für Erwachsene motivierend, da das Erraten eines real vorliegenden Gegenstandes Neugier und Sprechbereitschaft stärker anspricht als das Erfragen vom Spielpartner lediglich ausgedachter Dinge. Darüber hinaus führt die Situation des „Wissenwollens“ zu echter Kommunikation in der Fremdsprache.

Die Durchführung des Spiels in Partnerarbeit hat gewisse Vorzüge. Zum ersten gibt es den Lernenden die Möglichkeit, gleichzeitig sprachlich aktiv zu werden; zum zweiten ist die Situation dadurch für sprechängstliche Spielteilnehmer weniger streß-

beladen, da nur *ein* anderer zuhört; zum dritten kann der Spielleiter durch Beobachtung noch vorhandene sprachliche Schwächen einzelner Spieler erkennen und evtl. helfend eingreifen, ohne daß der Betroffene vor der ganzen Lerngruppe korrigiert wird. Schließlich ist das Spiel gut geeignet, die Benutzung der Fremdsprache in nicht lehrergesteuerten Situationen einzuüben, da es eine relativ starre Spielstruktur besitzt, die von den Spielern eingehalten werden muß. Es stellt somit eine Vorstufe für freiere Gruppenaktivitäten dar. Allerdings ist für nur an Frontalunterricht gewöhnte Lerngruppen bereits der Schritt in die Partnerarbeit recht groß. In solchen Lerngruppen empfiehlt es sich, einige Spieldurchgänge in zwei *teams* durchzuführen, damit Spielablauf und mögliche Frageformen und Fragestrategien allen klar sind.

## TORN STORY (Ergänzungsspiel)

Fremdsprachliche Lernziele: Vervollständigen eines unvollständigen Textes

Fertigkeiten: Leseverstehen, produktives und kreatives Schreiben

Pädagogische Ziele: Förderung der Kreativität

Niveau: ab drittem Lernjahr

Material: pro Spieler (Spielerpaar, Spielergruppe) eine Hälfte eines längs durchgerissenen Textes (siehe Beispiel)

Organisation: Einzelspieler (oder Spielerpaare, Spielergruppen)

Ablauf: 1. Vorbereitung

Der Spielleiter wählt einen Text (Geschichte, Anekdote, Beschreibung) aus, den er längs durchreißt. Von beiden Hälften werden so viele Kopien hergestellt, wie Spieler in der Gruppe sind.

2. Durchführung

Jeder Spieler erhält eine Texthälfte mit der Aufgabe, den Text zu vervollständigen. Anschließend werden die Resultate untereinander und mit dem Original verglichen.

Textbeispiel:<sup>7</sup>

<p>George was walking along the road on his way home from school. At a corner he saw something black and shiny on the ground. He picked it up. At first George thought it was a big button, but then he saw that it looked like a beetle. He was going to drop it when it suddenly began to speak. I'll give you £10 if you take me across the road and put me in the grass there." Ge-orge was a bit frightened, but he did what the grass, stood up, and saw a young man with a microphone in his hand. The young man came up to him. "Thank you very much, my boy. You have just been chosen to be the star in our programme 'Fairy Stories of Today', and here is your £10." "But stammered. the beetle king, he talked ...?" George</p> <p>"Just a miniature cassette-recorder."</p>	<p>y home from school. At a corner he nd. He picked it up. At first George saw that it looked like a beetle. He was speak. I'll give you £10 if you take me across the orge was a bit frightened, but he did what the grass, stood up, and saw a young man ung man came up to him. "Thank you very he star in our programme 'Fairy Stories of the beetle king, he talked ...?" George</p>
---	---

Didaktischer Kommentar: Die Spielaufgabe erfordert sowohl das Verstehen des dem Spieler vorliegenden Resttextes als auch Phantasie und sprachliches Können zur Fortführung der vorgegebenen Satzfragmente. Für nicht sehr fortgeschrittene Lerner dürfte es deshalb günstiger sein, das Spiel in Partnerarbeit durchzuführen. Zusätzlich zur Vervollständigung des Textes kann man die Aufgabe stellen, eine Überschrift zu finden.

<sup>7</sup> Der Text wurde entnommen aus *YES – A New English Course*. Band 2, Grundaussage. Dortmund/Hannover: Lensing/Schroedel, 1978, S. 89.

## DESERT ISLAND (Diskussionsspiel)

Fremdsprachliche Lernziele: Sprechakte: Argumentieren, Begründen, Vorschläge machen, Zustimmung und Ablehnung äußern

Fertigkeiten: Sprechen

Pädagogische Ziele: Erreichen eines Konsenses durch Diskussion, Kooperation in der Gruppe

Niveau: ab viertem Lernjahr

Material: Papier (evtl. Liste mit Redemitteln für die Spieler)

Organisation: Gruppen von drei bis fünf Spielern

Ablauf: 1. Vorbereitung

Falls es der Spielleiter für nötig hält, werden die für das Spiel notwendigen Redemittel zusammengestellt und wiederholt.

2. Durchführung

Der Spielleiter teilt die Lerngruppe in kleine Gruppen ein und schildert die Ausgangssituation: *You are stranded on a desert island in the Pacific Ocean. There is food and water on the island but nothing else. Decide on a list of eight things that would be most useful to you on the island.*

Jede Gruppe versucht nun, auf dem Wege der Diskussion eine solche Liste zu erstellen. Wenn dies geschehen ist, erläutern die Gruppen ihre Auswahl, wobei andere Gruppen einzelne Gegenstände auf der Liste kritisieren und Gegenvorschläge machen können. Eventuell kann in einer Schlußdiskussion der Gesamtgruppe versucht werden, Einigung über eine gemeinsame Liste der acht nützlichsten Gegenstände zu erzielen.

Erweiterungen: 1. Entsprechend den Gegebenheiten der Lerngruppe (besondere Interessen, behandelte Themen) kann eine andere Ausgangssituation gewählt werden (z. B.: *There is a fire where you live. Which five things are the most important ones for you to rescue from burning?*).

2. Die Organisation des Spiels kann dahingehend abgewandelt werden, daß sich jeder Spieler zuerst eine persönliche Aufstellung macht, die dann mit der eines Spielpartners abgestimmt wird, bevor die Diskussion in der Gruppe beginnt.

3. Der Spielleiter gibt den Spielern eine Liste mit zwölf Gegenständen vor, aus denen die acht nützlichsten gewählt werden müssen.

Beispiel für eine Redemittelliste:

etwas vorschlagen <i>making a suggestion</i>	<i>What about ...? – Why don't we take ...? – Let's ... – We could ... – I think we should ... first.</i>
zustimmen <i>agreeing</i>	<i>That's a good idea. – I think Peter / ... is right. – I like Peter's suggestion better than ...</i>
ablehnen <i>disagreeing</i>	<i>I don't like ... – I don't think that's a good idea.</i>
eine Alternative vorschlagen <i>suggesting an alternative</i>	<i>Peter's suggestion is fine, but I think it would be better if ... – O. K., but ...</i>
etwas begründen <i>giving reasons</i>	<i>If we took ... we could use it for ... – I think a/an ... is important, because ... – We need something for ..., so let's take ...</i>
zusammenfassen <i>summing up</i>	<i>Now we've got a ... and ... – Up to now we've decided on ...</i>

Didaktischer Kommentar: Die größte Schwierigkeit, die sich beim Durchführen dieses Spiels in nicht an Gruppenarbeit gewöhnten Klassen ergeben wird, ist die Versuchung für die Spieler, in der Gruppendiskussion die Muttersprache zu verwenden. In solchen Lerngruppen ist es sicher von Vorteil, zuerst die nötigen Redemittel zu wiederholen und sie den Spielern in die Hand zu geben. Eine stärkere Steuerung des Spielablaufs und damit geringere Anforderungen an das sprachliche Können der Spielteilnehmer sind zu erreichen, wenn das Spiel beim ersten Mal mit den unter 2. und 3. beschriebenen Erweiterungen eingesetzt wird.

Für fortgeschrittene Lernende besteht Gelegenheit zu phantasievollem Sprachhandeln, wie das folgende Beispiel zeigt:

Gruppe 1: *We'd also take a bottle of whisky.*

Gruppe 2: *We don't think that counts as one of the eight most useful things.*

Gruppe 1: *We think it's very useful. Because we would drink the whisky – as medicine against malaria perhaps. And then we could use the bottle for a bottle post to ask for help.*<sup>8</sup>

### THE HIDDEN SENTENCE (Dialogspiel)

Fremdsprachliche Lernziele: Fähigkeit, ein Gespräch in der Fremdsprache zu führen (Gesprächssteuerung, Unterbrechen, Anknüpfen an vorher Gesagtes)

Fertigkeit: Sprechen, Hörverstehen

Pädagogische Ziele: Phantasie, Flexibilität

Niveau: ab fünftem Lernjahr

Material: pro Spieler ein Zettel, auf dem ein Satz steht

Organisation: ein Spielerpaar vor der Gesamtgruppe

Ablauf: 1. Vorbereitung

Der Spielleiter schreibt auf jeden Zettel einen anderen Satz. Diese Sätze können Aussagen (*I really think marriage is old-fashioned*) oder Fragen (*Why do so many people think that comprehensive schools are bad?*) sein.

2. Durchführung

Zwei Spieler kommen vor die Gruppe; jeder zieht einen Zettel, den er weder der Gruppe noch dem „Gegenspieler“ zeigt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, einen Dialog zu improvisieren und ihn so zu lenken, daß sie ihren Satz einfließen lassen können, ohne daß es der Spielpartner merkt. Wenn das nach einer Sprechzeit von etwa drei Minuten keinem der beiden gelungen ist, kommen zwei andere Spieler an die Reihe.

Erweiterungen: 1. Um auch die Zuhörer stärker zu beteiligen, läßt sich dieses Spiel organisatorisch so abwandeln, daß die Spielpartner jeweils aus zwei gegnerischen *teams* kommen. Die *Team*mitglieder haben nun ebenfalls die Aufgabe, den verborgenen Satz des Gegenspielers zu entdecken. Allerdings haben sie dazu nur eine begrenzte Zahl von Rateversuchen.

2. Die Sätze können auch von einer Spielergruppe vorbereitet werden.

Didaktischer Kommentar: Dieses Spiel stellt hohe Anforderungen nicht nur an das sprachliche Können der Spieler, sondern auch an ihre taktische Geschicklichkeit, das Gespräch so zu lenken, daß sie ihren Satz unbemerkt verwenden können. Da keine inhaltlichen Vorgaben über die Gestaltung des Dialogs bestehen, können sprechwillige Lerner ihrer Phantasie freien Lauf lassen.

<sup>8</sup> Das Beispiel entstammt einer Verwendung von DESERT ISLAND in einer sprachpraktischen Veranstaltung der Pädagogischen Hochschule Ruhr in Dortmund.