

Friederike Klippe

Which Games?

Ein Überblick über Spielesammlungen für den Englischunterricht

Die Fremdsprachendidaktik hat gerade in den letzten Jahren¹ überzeugende Argumente dafür zusammengestellt, daß die Durchführung von Spielen im Fremdsprachenunterricht fachdidaktisch und pädagogisch empfehlenswert ist. Auch im Gefolge der stärkeren Schülerorientierung und der zunehmenden Berücksichtigung solcher Unterrichtsverfahren, die die Gesamtpersönlichkeit des Schülers und nicht nur sein kognitives Lernvermögen ansprechen, werden Spiele populärer. Vielleicht durch diese Entwicklung angeregt, scheinen viele Fremdsprachenlehrer heute eher bereit, Spiele in ihren Unterricht zu integrieren.

Diesem wachsenden Interesse an Spielen entspricht ein steigendes Angebot an Spielesammlungen sowie eine große Zahl von Aufsätzen und Beiträgen in Fachzeitschriften, die zumeist Erfahrungsberichte oder konkrete Vorschläge zum Spielesatz enthalten.² Obwohl in fast allen der spieltheoretischen und spieldidaktischen Monographien³ ebenfalls Spielvorschläge zu finden sind, beschränkt sich der folgende Beitrag auf eine vergleichende Darstellung der reinen Spielesammlungen für den Englischunterricht, da diese wohl am ehesten Hilfsmittel zur Suche nach geeigneten Spielen für Lehrer und Kursleiter sind.

1. Spielesammlungen

Die folgenden achtzehn Spielesammlungen wurden ausgewählt, weil sie entweder bereits an vielen Schulen in der Lehrerbücherei vorhanden sein dürften (z.B. Bloom und Blaich oder die erste Auflage von Lee) oder aber erst vor kurzem erschienen und noch relativ unbekannt sind. Neben Veröffentlichungen deutscher Verlage werden auch Publikationen aus Großbritannien und in einem Fall (Dorry) aus den USA berücksichtigt. Da die meisten Spiele nicht auf eine Sprache festgelegt sind, sind zwei Spielesammlungen zum Unterricht in Deutsch als Fremdsprache ebenfalls aufgeführt.

J. Bloom, J. E. Blaich. *Lernspiele und Arbeitsmittel im Englischunterricht*. Berlin: Cornelsen-Velhagen & Klasing, 1970.

D. Byrne, S. Rixon. *Communication Games*. British Council ELT Guide 1. Windsor: NFER, 1979.

M. Carrier, The Centre for British Teachers. *Take 5. Games and Activities for the Language Learner*. London: Harrap, 1980.

A. Chamberlin, K. Stenberg. *Play and Practise! Graded Games for English Language Teaching*. London, Stuttgart: Murray, Klett, 1976.

G. N. Dorry. *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw-Hill, 1966.

R. Göbel. *Lernen mit Spielen*. Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern. Frankfurt: Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschul-Verbandes, 1979.

¹ The British Council (Hg.). *Games, Simulations and Role-Playing*. ELT Documents 77/1. London: The British Council. 1977. – J. M. Caré, F. Debryser. *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette, Larousse, 1978. – F. Klippe. *Lernspiele im Englischunterricht*. Mit 50 Spielvorschlägen. Paderborn: Schöningh, 1980. – R. Löffler. *Spiele im Englischunterricht*. Vom lehrergelenkten Lernspiel zum schülerorientierten Rollenspiel. München: Urban und Schwarzenberg, 1979. – S. Rixon. *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan, 1981. – J. Steinbölber. *Didakik des Spiels im Fremdsprachenunterricht*. Frankfurt: Hirschgraben, 1982.

² So z.B. die Rubrik „Lernspiele für die Praxis“ in dieser Zeitschrift, darüber hinaus regelmäßige Beiträge in Fachzeitschriften wie *Zielsprache Englisch, Englisch, Modern English Teacher*.

³ Siehe Anmerkung 1.

- L. Gressmann. *Puzzles & Games*. Lernspiele für die Englischstunde. München: Oldenbourg, 1979.
- D. Herbert, G. Sturridge. *Simulations*. British Council ELT Guide 2. London: British Council, 1979.
- L. A. Hill, R. D. S. Fielden. *English Language Teaching Games for Adult Students*. Book 1 Elementary, Book 2 Advanced. London: Evans, 1974.
- R. Johnston, B. Carlisle. *Take 5. Games and Activities for the Language Teacher*. The Centre for British Teachers Ltd., 1978 (Erprobungsfassung. Endgültige, stark veränderte Ausgabe siehe unter Carrier).
- W. R. Lee. *Language Teaching Games and Contests*. London: Oxford University Press, 1965; überarbeitete zweite Auflage 1979.
- R. Löfller, W.-M. Kuntze. *Spiele im Englischunterricht 2*. München: Urban und Schwarzenberg, 1980.
- G. P. McCallum. *101 Word Games*. For Students of English as a Second or Foreign Language. Oxford: Oxford University Press, 1980.
- P. Mohr. *Spielen im kommunikativen Englischunterricht*. Fuldata: Hessisches Institut für Lehrerfortbildung, 1978.
- H. Mundschau. *Lernspiele für den neusprachlichen Unterricht*. München: Manz, 1981.
- J. Wagner. *Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht*. Materialien Deutsch als Fremdsprache, Heft 10. Regensburg: Arbeitskreis Deutsch als Fremdsprache beim DAAD, 1977.
- A. Wright, D. Betteridge, M. Buckby. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979. Deutsche Ausgabe: *Kommunikative Lernspiele für den Englischunterricht*. Aus dem Englischen übertragen und bearbeitet von R. Freudenstein. München: Hueber, 1982.

Sollen Spiele zur gelegentlichen Auflockerung von Englischstunden dienen, so vermittelt jede Spielesammlung genügend Beispiele. Wird jedoch angestrebt, Spiele regelmäßig in den Unterricht zu integrieren und als Lernsituationen zu nutzen, so müssen sie nach strengerem Kriterien ausgewählt werden. Dazu sind genaue Angaben in den Spielesammlungen notwendig. Um eine lernzieladäquate Einbindung von Spielen zu gewährleisten, brauchen die Benutzer von Spielesammlungen zum ersten Hinweise zu den sprachlichen Spielinhalten, zu Schwierigkeitsgrad und thematischem Schwerpunkt. Da über den Erfolg eines Spiels nicht nur die in ihm enthaltenen Lernmöglichkeiten, sondern auch Spielziel und Spielstruktur entscheiden, sind für die auswählenden Lehrer zum zweiten Angaben zu Spielformen und Spielideen von Nutzen. Schließlich beeinflussen Aufbau und Ausstattung einer Spielesammlung ihre Verwendbarkeit im Unterricht. Alle drei Aspekte – sprachliche Spielinhalte, Spielformen sowie Aufbau und Ausstattung der Spielebücher – bilden Schwerpunkte der Untersuchung. In drei Tabellen werden hierzu Übersichten erstellt, die die Auswahl von geeigneten Spielesammlungen sehr erleichtern und darüber hinaus Kriterien zu ihrer Beurteilung liefern.

a) Sprachliche Spielinhalte

Lehrer, die Spiele als Übungssituationen nutzen wollen, in denen die Fremdsprache wiederholt und angewendet wird, interessieren sich in erster Linie für die sprachlichen Komponenten der Spiele. Ihnen geht es zumeist darum, solche Spiele zu finden, die sich ihrem Übungsgehalt gemäß dem Lehrgang nahtlos einpassen lassen. Dabei kann es sich sowohl um das Wiederholen oder Anwenden einzelner Strukturen, z.B. W-Fragen in bestimmten Ratespielen, das Wiederaufgreifen von Bereichen der Lexik oder das Aussprachetraining weniger Laute als auch um breiter angelegte Situationen handeln, in denen mehrere Kenntnisse und Fertigkeiten aktiviert werden müssen. Die meisten der untersuchten Spielesammlungen enthalten Lernspiele beider Kategorien, d.h. Spiele zu Einzelelementen und umfassende Kommunikationssituationen.

Im Bereich der Fertigkeiten überwiegen – insgesamt gesehen – die Sprechspiele. Lernspiele zum Hör- oder Leseverstehen sind in älteren Spielesammlungen stark, in neueren etwas weniger stark unterrepräsentiert. Die Anzahl der Schreibspiele liegt zwischen denen von Sprech- und Verstehensspielen; da jedoch alle Wortspiele, Kreuzworträtsel und Buchstabierübungen ebenfalls in diese Gruppe fallen, ist der Anteil derjenigen Spiele sehr gering, die von den Teilnehmern produktives oder gar kreatives zusammenhängendes Schreiben verlangen.

Die nebenstehende Tabelle 1 gibt einen Überblick über häufige und wichtige sprachliche Spielinhalte. Die Aufstellung der Einzelphänomene innerhalb der Bereiche Grammatik, Lexik und Kommunikation ist jedoch nicht als vollständige Liste aller Spielinhalte zu verstehen; in fast jeder Spielesammlung finden sich Spiele zu weiteren, hier nicht genannten Lernzielen, wie z.B. *word order* (in Carrier und in

Tabelle 1:
Sprachliche Spielinhalte

Chamberlin und Stenberg), Wortbildung (in Dorry, McCallum) oder Begrüßung (in Mohr). Die Beschränkung auf zentrale Einzelphänomene erlaubt dennoch eine Einschätzung der Sammlungen und erhält zudem die Übersichtlichkeit der Tabelle.

In Tabelle 1 lassen sich zwei unterschiedliche Gruppen von Veröffentlichungen erkennen: zum einen die Spielesammlungen mit eindeutiger Schwerpunktbildung, so Byrne und Rixon mit fast ausschließlich kommunikationsorientierten Spielvorschlägen, Herbert und Sturridge nur mit Spielen zur integrierten Anwendung aller Bereiche und Fertigkeiten, Hill und Fielden mit Grammatikübungen (siehe Tabelle 2), zum anderen die Mehrzahl der Veröffentlichungen mit Spielvorschlägen zu allen Sprachbereichen, wenngleich sich auch bei diesen Sammlungen unterschiedliche Gewichtungen feststellen lassen.

Eine weitere Überlegung, die Spiele suchende Lehrer anstellen werden, betrifft die Art des Übens der fremdsprachlichen Elemente im Spiel. Hier reicht das Spektrum der Möglichkeiten von stark material- oder lehrergesteuerten Spielabläufen, die den Spielteilnehmern lediglich die Möglichkeit des imitativen Gebrauchs eines begrenzten Sprachmusters geben, auf der einen Seite bis zu freien Spielformen, in denen die Mitspieler produktiv – zwar selbstbestimmt, aber regelgebunden – ihr gesamtes fremdsprachliches Können einsetzen, auf der anderen Seite. Wenn wir auch selbstbestimmte, freie Spielformen gefühlsmäßig als positiver empfinden als imitative, gesteuerte, so haben doch gerade letztere durchaus ihre Funktion als überschaubare Spielsituationen, die insbesondere weniger sprachgewandten und kreativen Lernenden Erfolgsschancen bieten. Grob gesehen ist die Entwicklung in den Spielformen des Fremdsprachenunterrichts von *pattern drill*-ähnlichen Wettkämpfen (z.B. in Lee 1965) oder vorformulierten Lernspielmaterialien (z.B. in Bloom und Blaich) zu weniger stark gesteuerten Spielabläufen fortgeschritten, obwohl sich auch in den neuesten Spielesammlungen noch viele *pattern*-Spiele finden.

In engem Zusammenhang mit dem Grad der Steuerung der Spieleräußerungen ist die Frage nach dem erwarteten Umfang der sprachlichen Spielleistungen zu sehen. Interpretiert man Umfang nur mengenmäßig, so ergibt sich eine Verknüpfung zwischen imitativen, stark gesteuerten Spielen, in denen die Spielerbeiträge zumeist kurz sind. Das würde bedeuten, daß die Spielesammlungen, die überwiegend solche *pattern*-Spiele enthalten, auf einer relativ niedrigen Sprachleistungsstufe anzusiedeln wären. Das trifft nur bedingt zu, denn im lexikalischen Bereich stellen diese Spielesammlungen (z.B. Bloom und Blaich) zum Teil ganz erhebliche Ansprüche.

Im Hinblick auf den Gesamtumfang der sprachlichen Anforderungen von Spielesammlungen, d.h. die ungefähre Zahl und Komplexität der benutzten oder erwarteten fremdsprachlichen Wörter und Strukturen, erweisen sich die älteren und die neuesten Spielesammlungen als anspruchsvoller als die chronologisch mittlere Gruppe. Gründe für diese Entwicklung liegen vielleicht in der allgemeinen Reduzierung von Vokabelrichtzahlen und der Ausdünnung des Grammatikpensums im Hauptschulbereich vor acht bis fünfzehn Jahren – schließlich gelten Lernspiele traditionellerweise als Verfahren des Anfangsunterrichts und der Hauptschulmethodik. Ein erneutes Ansteigen des Anspruchsniveaus dürfte zusammenhängen mit der stärkeren Berücksichtigung von kommunikationsorientierten Lernspielen, die sich wegen der ihnen eigenen Flexibilität der Beschränkung auf wenige Sprachmuster weitgehend entziehen.

Was den sprachlichen Schwierigkeitsgrad der aufgeführten Spielesammlungen betrifft, so bieten alle außer Herbert und Sturridge eine Auswahl an Spielen zu unterschiedlichen Niveaus, wenn auch Vorschläge zum elementaren Bereich häufiger sind als solche für weit fortgeschrittene Lernende. In gewisser Hinsicht kann die rechte Spalte von Tabelle 1 eine schnelle Entscheidungshilfe zur Wahl der geeigneten Spielesammlung(en) sein. Die vorwiegend betroffene Lernstufe bestimmt ebenso wie ein Schwerpunkt im grammatischen, lexikalischen oder kommunikativen Bereich den Einsatzradius der beschriebenen Spiele. Ein hoher Anteil an Buchstabierspielen, Kreuzworträtseln und solchen Lernspielen, in denen es um kaum kontextualisierte Einzelwörter geht, führt zu einer Markierung des Schwerpunkts Lexik. Die in diesen Spielesammlungen gehäuft auftretenden Wortspiele und Rätsel sind einerseits Bestandteil des nichtschulischen Repertoires an Spielen, wie man sie beispielsweise in Jugendzeitschriften und Illustrierten findet, und damit von erhöhtem Motivationswert, andererseits gehören sie aber häufig auch zum überlieferten Schatz an Fremdsprachenlernspielen und sind daher vielleicht etwas abgegriffen. Die Gruppe der kommunikationsorientierten Spiele enthält ebenfalls Anleihen aus dem Bereich der Gesellschaftsspiele, während Grammatikspiele am stärksten dem Lernzweck untertan zu sein scheinen. Natürlich gibt es bei der sprichwörtlichen Vielfalt von Spielformen genügend Ausnahmen von dieser Regel.

b) Spielarten

Ob ein Lernspiel zum Lernen führt, hängt nicht zuletzt davon ab, wie gut es gerade als Spiel ist, denn nur, wenn die Teilnehmer ihre Aktivität tatsächlich als Spiel empfinden, trägt sie der spielerische Spannungsbogen und läßt ihnen auch schwierige oder gleichartige, sich ständig wiederholende Spiel-aufgaben angenehm und interessant erscheinen. Ist das Spielziel erstrebenswert, dann ergibt sich bei den Teilnehmern der Wunsch, das Spiel möglichst lange fortzusetzen, was wiederum zur Folge hat, daß die jeweils zu benutzenden Sprachmuster intensiv geübt werden. Lern- und Spielkomponente halten sich in einem erfolgreichen Lernspiel die Waage; bei übermäßiger Betonung des Lernziels wird aus dem Spiel oftmals eine Übung, die ausschließliche Beachtung der Spielidee läßt die Lerninhalte aus dem Blick schwinden und kann zu zwar motivierenden, im fremdsprachlichen Lernprozeß jedoch wenig ertragreichen Spieleinsätzen führen.

Als ein äußeres Anzeichen für die Gewichtung von Spiel- und Lernelementen der einzelnen Sammlungen mag die Zuordnung der Spiele zu Kapiteln gelten. In der Mehrzahl der Veröffentlichungen werden die Spiele in erster Linie nach Lern- oder Übungsinhalten eingeteilt, wie z.B. bei Lee (1979; *Structure Games, Vocabulary Games, Spelling Games, Pronunciation Games, Number Games, Listen-and-do-Games, Read-and-do-Games, Games and Writing, Miming and Role Play, "Language Club" Games, Discussion Games*). Lediglich die stark auf Kommunikation ausgerichteten Spielesammlungen, d.h. Wright u.a., Mohr, Wagner und Göbel, bedienen sich eines spielformbezogenen Ordnungsmusters. In Mohr finden sich denn auch eine Anzahl von Spielvorschlägen, deren Zeit- und Materialaufwand nicht durch den Übungsumfang gerechtfertigt wird.⁴ Weitere Hinweise auf die spielerischen Qualitäten einer Lernspieleammlung geben die Vielfalt der aufgenommenen Spielarten sowie die Betonung bestimmter spielerischer Strukturelemente (siehe S. 422, Tabelle 2). Zusätzlich zu den beiden Grundformen des Regel- und des Rollenspiels – und sich teilweise mit diesen überschneidend – führt die Tabelle Rätsel- und Wortspiele (z.B. Kreuzwort- oder Silbenrätsel, Schreibspiele wie „Stadt – Land – Fluß“ oder Wortketten), Partyspiele (z.B. Handlesen, Zaubertricks, Scherzspiele) und Spiellieder (z.B. *Simple Simon Says*) auf; des weiteren enthält die Tabelle eine Rubrik für nicht-spielerische Übungen. Da die letzte Entscheidung darüber, ob eine Aktivität Spiel ist oder nicht, vom Spielenden selbst getroffen wird, sind Zuordnungen zu dieser Kategorie nicht endgültig. Es ist jedoch anzunehmen, daß Übungen wie *substitution tables* (s. Bloom und Blaich, S. 106ff.), Lückendialoge (s. Johnston und Carlisle, S. 49) oder das Übersetzen englischer Reime (s. Gressmann, S. 153f.) von den meisten Lernenden nicht als Spiele angesehen werden – was nicht bedeutet, daß diese Unterrichtsformen keine guten Lernsituationen sind.

Neben der Vielfalt der Angebote einer Spielesammlung, die den Benutzern das Auffinden von Spielideen für die unterschiedlichsten Zwecke und Situationen gestattet, ist die Schwerpunktsetzung bei den Regelspielen ausschlaggebend für den spielerischen Ton. Werden vorrangig Team- oder Gruppenwettbewerbe beschrieben, in denen das sprachliche Können der Teilnehmer spielscheidend ist, so spielen Schnelligkeit, sprachliche Korrektheit und Leistungsvergleich eine große Rolle. Zuweilen favorisieren solche Spiele eben jene Schüler, die auch im sonstigen Unterricht am erfolgreichsten sind. Bei stärkerer Berücksichtigung von kooperativen Spielen, die Partner- oder Gruppenarbeit verlangen, stehen oftmals kommunikative Fähigkeiten, Phantasie und Zusammenarbeit im Mittelpunkt, während die sprachliche Korrektheit als weniger wesentlich gilt. Diese Art von Spielen ist für sprachlich schwächere Schüler sicher angenehmer, kann aber leistungsstarke Schüler frustrieren.

Aus der Spalte „Steuerung“ in Tabelle 2 ist zu erkennen, wer oder was in der Mehrzahl der Spiele einer Sammlung den Spielverlauf weitgehend bestimmt. Bei vorwiegend spielerzentrierten Spielvorschlägen haben die Teilnehmer den größten Spielraum zur Gestaltung der Situation, was allerdings eine gewisse Spielerfahrung und Flexibilität im Umgang mit der Fremdsprache voraussetzt. Einfacher für die Spielteilnehmer, wenn auch teilweise sicher nicht so interessant, sind lehrerzentrierte, d.h. meistens regelgesteuerte oder durch das Material festgelegte Spielabläufe.

c) Aufbau und Ausstattung

Bei der Auswahl von geeigneten Spielesammlungen spielt nicht nur die inhaltliche Ausrichtung, sondern auch die didaktische Aufbereitung und die Präsentation der Spielvorschläge eine wichtige Rolle. Tabelle 3 (siehe S. 423) gibt Aufschluß über Umfang und Ausstattung der untersuchten Spielesammlungen.

⁴ Vgl. dazu ausführlich F. Klippe. *Lernspiele im Englischunterricht ...*, S. 85f.

*Tabelle 2:
Spielformen*

	Spielformen										nicht-spielerische Übungen		Schwerpunkt			
	Regelspiele				Rätsel, Wort-spiele	Party-spiele, Brett-spiele	Simu-lations-spiele	Kom-mer-ziel-liche Spiele	Rollenspiele		Spiel-lieder, Reime	Quiz	Übungen	Spie-ler-zen-triert	Leh-rer-zen-triert	Mate-ri-al-zen-triert
	kooperati-ve Spiele		Wett-bewerbe						mit Text-vor-gabe	ohne Text-vor-gabe						
	Klasse	Paarc Grup-pen	Klasse	teams Grup-pen												
Bloom und Blaich	x		x		x	(x)					x		x			x
Byrne und Rixon		xx				x		x						x		x
Carrier	x	x	x	xx	xx			x		x		x	x	x	x	
Chamberlin und Stenberg	x	x	xx	xx	x								x			x
Dorry	x		x	xx	x											x
Göbel	x	xx	x	x		x			x	x				x		x
Gressmann	x	x	x	x	xx						x	(x)	x		x	x
Herbert und Sturridge							xx									x
Hill und Fielden		(x)		(x)						x			xx		x	
Johnston und Carlisle	x	x	xx	xx	xx	x				x	x	x	x			x
Lee 1965		x	xx	xx	x	x				x			x			x
Lee 1979	x	x	x	x	x	x			x		x		x			x
Löffler und Kuntze	x		x	x	x	x			xx	x	x	x	x			x
McCallum	x	x	x	x	xx					(x)						x
Mohr	x	x	x			x	x	xx		(x)		x				x
Mundschau	(x)		xx	x	x					x		x				x
Wagner	x	xx	x			x	x			x			x	x		
Wright u.a.	xx	xx	x		x	x					x		x			x

Tabelle 3:
Aufbau und Ausstattung

Es ist zu begrüßen, daß fast alle neueren Veröffentlichungen mehr als nur die „nackten“ Spielbeschreibungen enthalten, denn Register und Indices erleichtern es den Benutzern, Spiele gezielt auszuwählen. Und erst eine detaillierte Analyse jedes Spiels im Hinblick auf sprachliche und pädagogische Lernziele, Schwierigkeitsgrad (nötiges Vorwissen), Organisation und Materialbedarf ermöglicht seine lernzielbezogene Integration in den Fremdsprachenunterricht.

2. Arbeitshefte zum spielenden Lernen

Während die in den letzten Abschnitten besprochenen Spielesammlungen Lehrerbücher sind, handelt es sich bei den im folgenden betrachteten Veröffentlichungen um Materialien für Schüler. Die Spielhefte von Granger, *Play Games with English*,⁵ und Lauster, *Englischspiele 1* und *Englischspiele 2*,⁶ sind zur Einzelarbeit, die von D. und M. von Ziegesar, *Practise with Puzzles!*,⁷ zur Partnerarbeit vorgesehen. Sie ähneln Quiz- und Rätselheften mit *workbook*-Elementen. Mehr (Granger) oder weniger (Lauster) variationsreich werden die in einem solchen Buch möglichen Übungsformen aneinandergereiht. In erster Linie erweitern diese Materialien den Wortschatz ihrer Benutzer, insbesondere im Bereich der konkreten Substantive, die sich am einfachsten zeichnerisch darstellen lassen. Daneben werden jedoch in *Play Games with English* unter anderem grammatische Strukturen wie der Gebrauch der Zeiten, die Wortstellung im Satz, die Verwendung von *some* und *any* sowie die Steigerung von Adjektiven phantasievoll geübt. Das Repertoire an unterschiedlichen Übungs- und Spielformen – man zögert etwas, generell von Spielen zu sprechen – ist überraschend groß und graphisch ansprechend aufbereitet. Die zugehörigen Lehrerhefte geben zudem ausführliche Hinweise zum Spielen mit den Materialien im Klassenverband oder in Kleingruppen.

Die beiden Bände von *Practise with Puzzles!* sind ebenfalls für den Unterricht mit Lehrer gedacht. In 44 (Band 1) bzw. 34 (Band 2) Übungen sollen sich die Schüler im Partnergespräch zu Bildern äußern. Dabei müssen sie verschiedene Aufgaben lösen, wie beispielsweise Bilder vergleichen, Bilder zuordnen, Fehler der Darstellung finden, Bilder ergänzen oder Schattenrisse entschlüsseln. Ein Spielplan für ein Würfelspiel bildet jeweils den Abschluß eines Heftes. Die Lehrerhefte stellen mögliche Übungsabläufe zu jedem Abschnitt sehr konkret dar und bieten neben den Lösungen der Aufgaben auch Beispiele für Schüler-Schüler-Dialoge. Die Indices der grammatischen Lernziele und verwendeten Lexik erlauben das Auswählen von einzelnen Übungen zu bestimmten Zwecken.

Im Gegensatz zu diesen beiden Spiel-Übungssammlungen sind die *Englischspiele* von Lauster als Förder- oder Wiederholungsmaterialien für das selbständige Lernen zu Hause konzipiert. Daher sind die Übungsanweisungen unter Hinzufügung der englischen Lautschrift zweisprachig, und am Schluß des Buches befinden sich die Lösungen. Obwohl es auch Aufgaben zur Grammatik gibt, darunter eine eher Verwirrung stiftende denn hilfreiche Übung zu *present simple* und *present progressive* (s. Lauster, Band 2, S. 22 bis 23), hat die Mehrzahl der Übungen lexikalische Inhalte. An einigen Stellen schleichen sich Sätze ein, die in den letzten Jahren zuweilen den Spott der Lehrwerkkritiker ausgelöst haben, wie „You are Bill. You are a boy“ (Lauster, Band 1, S. 34), oder „I see a cat and a dog“ (Lauster, Band 1, S. 13). Im großen und ganzen folgen die Übungen – trotz durchweg einfallsreicher, wenngleich nicht immer graphisch überzeugender Gestaltung – traditionellen Mustern, d.h. es gibt Einsetzübungen mit Bildsteuerung, Fragen und Antworten (in ganzen Sätzen), Bezeichnungsübungen, Zuordnungsaufgaben und Übersetzungen.

Die drei genannten Veröffentlichungen können die Spielesammlungen für den Fremdsprachenunterricht in dreifacher Weise ergänzen. In der Hand von Lehrer oder Lehrerin sind sie eine Fundgrube für spielerische Übungsideen, deren Arbeitsblätter entweder direkt den einzelnen Bänden entnommen oder in Anpassung an den Leistungsstand der Klasse jeweils neu gestaltet werden können. Als gezielt einzusetzende Schülermaterialien können sie für einzelne Schüler im Sinne einer Binnendifferenzierung motivierende Wiederholungs- oder Festigungsübungen liefern, sie sind aber auch als „Überbrückungsaufgaben“ bei Gruppenarbeitsphasen oder Stillarbeit sowie als Beschäftigungsmaterial für Vertretungsstunden geeignet.

⁵ C. Granger. *Play Games with English*. Book 1 and 2, Teacher's Book 1 and 2. London: Heinemann, 1980, 1981 und 1982.

⁶ U. Lauster. *Englischspiele 1*. Für das erste Unterrichtsjahr in Englisch. *Englischspiele 2*. Für das zweite Unterrichtsjahr in Englisch. Reutlingen: Ensslin und Laiblin, 1978 und 1979.

⁷ D. von Ziegesar, M. von Ziegesar. *Practise with Puzzles!* Book 1 and 2. Oxford: Oxford University Press, 1978 und 1980. Dazu Teacher's Book 1 und 2. Oxford: Oxford University Press, 1978 und 1980.

In der Vielfalt der Bücher mit Spielvorschlägen und Spielmaterialien⁸ dürften alle Fremdsprachenlehrer das für ihren Unterrichtsstil und ihre Zielvorstellungen Passende finden. Gezielte Empfehlungen können selbstverständlich nicht gegeben werden, da es zu viele unterschiedliche Lerngruppen und Zwecke für den Spieleinsatz gibt. Die Tabellen und Erläuterungen sollten dazu dienen, das Angebot an Spielesammlungen überschaubarer werden zu lassen. Die zuweilen gehörte Ausrede, es gäbe ja gar keine einschlägigen Veröffentlichungen, trifft für das Spielen im Fremdsprachenunterricht ganz gewiß nicht mehr zu.

⁸ Reine Spielmaterialsammlungen wurden in diesem Aufsatz aus Platzgründen nicht vorgestellt. Zu D. Byrne. *Materials for Pair Work*. 24 Arbeitsbogen und ein Beiheft. München: Hueber, 1980, vgl. meine Rezension in *PRAXIS* 4/1981, S. 391f.
