

Spiele als Unterstützung im DaF-Unterricht

Projekt vom Fortbildungskurs „Brasilien Global – Für eine Schule im Wandel“

Alétheia Sophia da Silva Ramos
und Raquel Garcia D'Avila Menezes



Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	3
2. Planung	4
3. Zusammenfassung	12
4. Bibliografie	13

Abkürzungen

DaF: Deutsch als Fremdsprache

CEFR: Common European Framework of Reference (auf Englisch)

UFPR: Universidade Federal do Paraná

UFRJ: Universidade Federal do Rio de Janeiro

1. Einführung

Man weiß, dass die produktive Fertigkeiten - nämlich sprechen und schreiben – dauern länger in Vergleich mit rezeptive lesen und hören, um produziert zu werden. Das Ziel dieses Projekts ist, verschiedene Aktivitäten und Spiele im DaF-Unterrichte darzustellen, die zum Sprechen der Fremdsprache orientiert sind. Das Projekt präsentiert einige Techniken der Methodik, die vom Fortbildungskurs *Brasilien Global – Für eine Schule im Wandel* ausgewählt wurden und die Ergebnisse eines Kurses an der UFRJ, der im April stattgefunden hat.

Die Kursteilnehmer waren Studenten und Lehrer von Geisteswissenschaft und auch von verschiedenen Studiengänge. Das folgende Projekt strebt nach der Anwendung der Unterrichte in staatlichen Schulen in Rio de Janeiro. Sie funktionieren als Wiederholung am Ende eines Semesters. Die Zielgruppe besteht aus Schüler in Gymnasium und in Niveau A2 gemäß *CEFR*. Obwohl die Spiele auf keine bestimmte Grammatikpunkte hinweisen, ist es möglich Übungen zu üben, je nach Bedarf. Einige Übungen werden sicherlich vorgeschlagen.

Dieses Projekt läuft wie das Prinzip von *Lernstationen*, die der Schüler bei Wiederholung von Themen und Wortschatz helfen. Es dient als einen lustigen Weg zum Lernen. Hiermit findet man die Endergebnisse des Kurses.

2. Planung

Der Kurs wurde per E-mail und am Universitätscampus verbreitet. Da die Anmeldung offen war, wurde er teilweise auf Portugiesisch gesprochen. Der Kurs wurde in vier Module geteilt und hatte als Ziel den Inhalt der Reise, die von CAPES und UFPR unterstützt sind, verbreiten. Weil der Kurs kurz war, stellen wir im Projekt die erste und zweite Module dar. Unten sieht man die Werbung:



Jogos, música, teatro e cultura: atividades lúdico-pedagógicas como auxiliares da aprendizagem de alemão

O objetivo do curso é compartilhar diferentes atividades e materiais destinados ao ensino de alemão, que promovem uma aprendizagem divertida e estimulam a autonomia!

19/04 → Brincadeiras para treinar “o falar em alemão” em sala de aula / Raquel
26/04 → Dinâmicas teatrais para incentivar alunos a interagirem / Alétheia
10/05 → Proposta de aulas e exercícios sobre um livro paradidático / Raquel
17/05 → Um pouco sobre a música e a filmografia austríacas / Alétheia

Das Format des Kurses war anders als es an einer Schule sein muss. In Schulen würden die Klassen 120 Minuten dauern, zweimal pro Woche. Das heißt, die Dauer sieht dann zwei Wochen aus, im Ganzen von 480 Minuten.

2.1. Stundenplan


Unterricht 1	Unterricht 2	Unterricht 3	Unterricht 4
Unterschriftspiel	Reportage von A bis Z	Name, Adjektiv und Bewegung	Elefant, Palme, Affe
Jens und Marta	Im Supermarkt	Stockspiel	Rücken an Rücken
Obstkorb	Legospiel	Zungerbrecher	Theaterstück

2.1.1 Beschreibung der Unterrichte

- **Unterricht 1:**

Der Unterricht beginnt mit dem entspannenden „Unterschriftspiel“. Man soll so einen Fragenbogen erstellen:

Stell den anderen Schülern Fragen und lass sie zu den passenden Punkten unterschreiben. Am Ende solltest du 8 verschiedene Unterschriften haben.



Viel Spaß!

Finde eine Person, die...

→ in Rock in Rio war. _____

→ gern ins Kino geht. _____

→ ein Musikinstrument spielt. _____

→ gern Popmusik hört. _____

→ in Theater selten geht. _____

→ in Europa schon war. _____

→ Acre nicht kennt. _____

→ Im März Geburtstag hat _____

Die Schüler fragen nach den Antworten in der Gruppe. Die Relativsätze müssen in Fragen umgewandelt werden. Zum Beispiel: „Finde eine Person, die... ins Kino gern geht.“ – „Gehst du gern ins Kino?“. Wer „Ja“ antwortet, unterschreibt den Namen auf den Fragenbogen der Mitschüler. Das Ziel ist Fragesätze zu bilden. Man übt das selbe Ziel im folgenden Spiel namens „Jens und Marta“. Der Lehrer erzählt der Schüler die Geschichte:

*„Jens und Marta liegen tot auf dem Boden.
Der Teppich ist nass. Es gibt Glasscherben im Raum.“*

Die Schüler sollen Ja-/nein-Fragen stellen. Man braucht Kreativität und Aufmerksamkeit, denn es gibt keine frühere Aussage. Ein Beispiel könnte so sein: „Sind Jens und Marta ein Ehepaar?“. Das Ende der Geschichte ist, dass die Hauptfiguren Fische sind und die Scherben Teil eines Aquariums sind. Der Lehrer kann auch Tipps geben.

In der letzten Aktivität - nämlich „Obstkorb“ – geht es um das Üben vom Wortschatz über Essen. Es kann auch für irgend anderes Thema, das innerhalb der Unterrichts schon gearbeitet wurde, adaptiert werden. Die Schüler sitzen im Kreis um den Lehrer. Jeder Schüler ist als ein Obst genannt (zum Beispiel: Pfirsich, Apfel und Erdbeere). Der Lehrer beginnt eine Geschichte, in der der Name von einem Obst genannt wird: „Es war einmal eine alte Frau, die ein reifes Obst kaufen wollte. Sie kaufte... Erdbeere!“. Dann sollen alle, die als Erdbeere genannt wurden, die Plätze tauschen – auch die Person, die die Geschichte begann. Eine Person bleibt auf; diese Person soll die Geschichte weiter erzählen, oder eine neue Geschichte mit dem Namen eines Obstes erzählen. Der Lehrer entscheidet, wenn das Spiel beendet werden soll.

Am Ende des Unterrichts könnten auch Übungen zum Wortschatz von Essen oder anderes ausgewähltes Thema und Wiederholung zur Position des Verbes im Satz geübt werden.

- **Unterricht 2:**

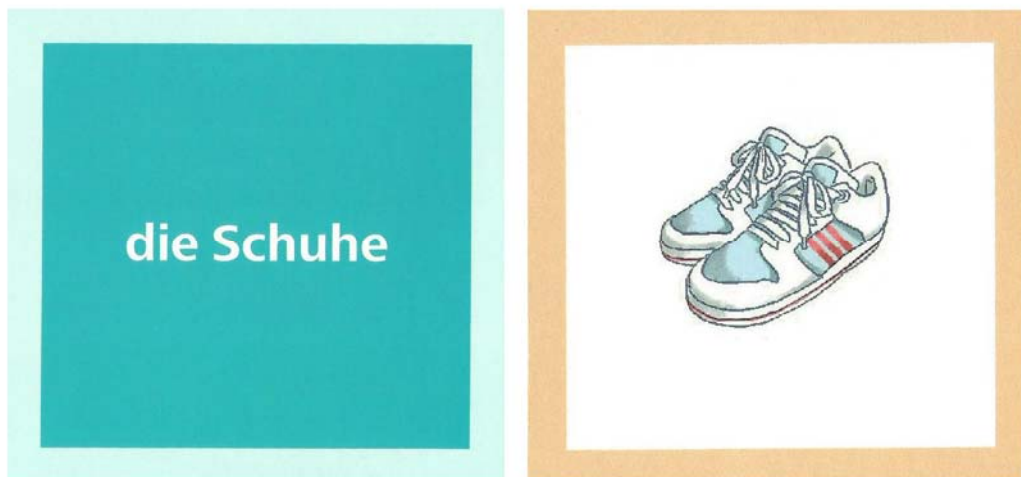
Das Ziel des zweiten Unterrichts ist das freie Sprechen durch das Spiel „Reportage von A bis Z“. Die Aktivität geht um eine Geschichte, die vom Lehrer mit der Buchstabe „A“ beginnt (sowie: „**A**ls ich ein Kind war...“) und von den Schüler mit den Buchstaben „B“, „C“ usw. bis zum Ende des Alphabets weiter erzählt werden soll. Eine gute Idee wäre, wenn der Lehrer die ganze Geschichte notieren würde, damit sie am Ende des Spiels geprüft und grammatikalisch diskutiert werden könnte.



Kursteilnehmerinnen bei einem Spiel

Danach wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt: Verkäufer und Einkäufer. Die Aktivität heißt „Im Supermarkt“. Die Gruppe von Verkäufern bekommt Kärtchen mit Bildern von Produkten, die sie verkaufen sollen. Die Gruppe von Einkäufer bekommt Kärtchen mit Namen von Produkten, die sie kaufen sollen. Die Einkäufer sollen dann die Produkte, dass sie kaufen möchten, beschreiben – sie dürfen den Namen des Produktes gar nicht sagen. Die Beschreibungen

könnten beispielsweise so sein: „Hast du einen Gegenstand, dass man jeden Tag in den Füßen trägt?“. Die Antwort hängt davon ab, welches Bild den Verkäufer hat – Falls er das Bild von Schuhen hat, soll er einfach „Ja“ antworten. Falls nicht, dann antwortet er „Nein“. Beispiele von Kärtchen werden unten gezeigt.



Zum Schluss wird die Aktivität "Legospiel" zu zweit gemacht. Jeder Schüler bekommt einige Legos und die Gruppen sollen Rücken an Rücken sich setzen. Eine Person baut die Legos und beschreibt für die andere, was sie gemacht hat, damit die andere Person die gleiche Form aufbauen kann. Am Ende des Spieles sollen beide Schüler den Aufbau überprüfen. Hier werden Adjektive zu Farben, Formen und Lokalpräpositionen geübt.

- **Unterricht 3:**

Der dritte Unterricht war der Beginn des zweiten Moduls unseres Kurses. Nun ist es wichtiger, dass die Schüler Interaktion miteinander betreiben. Deswegen können die Aktivitäten in anderer Reihenfolge – unterschiedlich von was hier gezeigt wird – gemacht werden. Die erste Aktivität wird gemacht, als Eisbrecher und als einen Weg, den Rhythmus in der Klasse zu finden. Bei diesem Spiel sollen die Schüler im Kreis bleiben. Jeder Schüler soll einen Schritt nach vorne gehen und seinen Namen mit einem Adjektiv laut sprechen, das mit dem ersten Buchstabe seines Namens beginnt („Ich bin die aktive Alétheia“). Dann macht

die Schüler einige Bewegung (wie die Hände klatschen). Alle Schüler gehen auch nach vorne und wiederholen den Namen und die Bewegung des Mitschülers.

Das Stockspiel ist ein pantomimisches Spiel mit einem Gegenstand, beispielsweise ein Stock. Die Schüler stehen im Kreis um den Lehrer, der eine Pantomime mit dem Stock macht, beispielsweise von einem Kamm. Er gibt dann den Stock einem Schüler und sagt „Bitte schön“. Der Schüler antwortet mit dem Namen der gezeigten Pantomime: „Danke für **den Kamm**“. Wenn der Schüler den Namen des Gegenstands nicht richtig sagt, klatschen alle Mitschüler und so geht das Spiel weiter. Je mehr Wortschatz die Schüler haben, desto größere sind die Chancen, richtig zu antworten.

Endlich wird einen Zungenbrecher als Zweck zum Üben von Phonetik, Melodie und Intonation gespielt. Der Zungenbrecher kann langsam, schnell, leise oder laut gesprochen oder gesungen, wie der Lehrer will. Im Kurs wurde der folgende Zungenbrecher geübt.



- **Unterricht 4**

Der letzte Unterricht begann mit dem Spiel "Elefant, Palme, Affe". Das Spiel klappt so: die Gruppe steht wieder im Kreis um den Lehrer. Der Lehrer soll den Finger einem Schüler zeigen und einen Tiernamen sagen. Der gezeigte Schüler und seine Gruppe bauen gleichzeitig eine Skulptur, wie im Foto steht:



Die Elefantbewegung

Wer die Bewegung falsch macht, geht in dem Mittel des Kreises und soll dann ein Tier nennen. Die Skulpturen und Themen können getauscht werden.

Das zweite Spiel ist komplizierter, denn es geht um Körperkontakt. Es heißt „Rücken an Rücken“ und übt den Wortschatz zum Körperteile. Zu zweit sollen die Schüler laufen mit einem Teil des Körpers im Kontakt. Wenn der Lehrer „Rücken an Rücken“ sagt, laufen die Schüler Rücken an Rücken.

Am Ende dieses Unterrichts gibt es das „Theaterstück“. Die Schüler werden in Gruppen von drei oder vier Personen geteilt. Jede Gruppe bekommt einen unterschiedlichen Satz von einem Gedicht. Danach sollen die Schüler innerhalb von fünf Minuten eine Szene mit dem Satz planen. Als Beispiel steht unten das Gedicht „Wir“, von Irmela Brender.

Ich bin ich und du bist du.	das sind wir.
Wenn ich rede, hörst du zu.	Spielst du pong, dann spiel ich ping,
Wenn du sprichst, dann bin ich still,	und du trommelst, wenn ich sing.

Am Ende der Szenen wird das ganze Gedicht gezeigt. Als grammatikalische Wiederholung können Übungen zu Konektoren (ADUSO und Nebensätze mit *wenn* und *weil*) gemacht werden.

3. Zusammenfassung

Der Kurs zählte mit 15 Teilnehmern von verschiedenen Studiengänge an der UFRJ: einige waren Sprachlehrer (Deutsch, Spanisch und Englisch) und einige Studenten von Kunst und Literatur. Dadurch war es möglich, die Kenntnisse zu vermitteln und auch Erfahrungen zu tauschen. Bei der Beschreibung konnten wir die besten Spiele auswählen, was uns ganz wichtig war.



Eine der Teilnehmer und die Kursleiterinnen Alétheia und Raquel

4. Bibliografie

GRUNWALD, Anita. *Alphaplus – Bild und Wortkarten*. Cornelsen, 2012.

SPIER, Anne. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Cornelsen, 1981.

WICKE, Rainer. *Zwischen mal... Spiele*. Hueber, 2012.