

DaZ-Lernspiele in der Schule

Eine Broschüre

Zusammengestellt von Christina Kellner in Zusammenarbeit
mit Studierenden der Universität Hildesheim



Vorwort

Die hier vorgestellten Sprachlernspiele für Deutsch als Zweitsprache zur Verwendung in der Schule wurden im Rahmen eines Master-Seminars an der Stiftung Universität Hildesheim, Institut für deutsche Sprache und Literatur im Sommersemester 2014 mit dem Titel „Lernräume Deutsch als Zweitsprache im Umfeld Schule“ thematisiert. Die Studierenden erkundeten in diesem Seminar die an einigen Schulen vorhandenen „DaZ-Räume“, in denen Förderunterricht für Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache stattfindet. In einem ersten Schritt machten die Studierenden eine Bestandsaufnahme der in diesen Räumen häufig zu findenden Materialien. Als zweiten Schritt entwickelte das Seminar einen Kriterienkatalog zur Beurteilung von Sprachlernspielen, der dann auf verschiedene Spiele kritisch angewendet und überarbeitet wurde. Ein besonderer Fokus unserer Analyse bildeten Aufbau und Prozesse des mentalen Lexikons: Wie wird Sprache aufgenommen, verarbeitet und produziert? Welche Strukturen unterstützen das mentale Lexikon beim Lernprozess? Das Ergebnis ist die vorliegende Broschüre: Von den circa 15 gespielten Spielen möchten wir fünf vorstellen, weil sie nach unserer Analyse gut spielbar und anpassungsfähig an das Lernniveau sind. Und nicht zu vergessen: Wir hatten Spaß, diese Spiele zu spielen!

Für die aktive und kritische Mitarbeit am Seminar und bei der Erstellung dieser Broschüre bedanke ich mich herzlich bei

Anna Losert, Christina Süßmilch, Lioba Warzog, Christina Wemken und Doreen Wohlgemuth.

Mit dieser Broschüre gehen wir auf die Wünsche vieler Lehrkräfte ein, die für ihre Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache nach spielerischen und geeigneten Materialien suchen, um sie in ihrem Lernen zu unterstützen.

Wir verfolgen mit dieser Broschüre keinerlei finanzielle oder kommerzielle Aspekte. Wir haben diejenigen Spiele analysiert, die uns vorlagen, frei von Einflüssen der produzierenden Verlage. Im kommenden Semester werden weitere Spiele analysiert.

Bei Rückfragen und Anregungen wenden Sie sich bitte an mich unter kellnerc@uni-hildesheim.de.

Hildesheim im September 2014

Christina Kellner

Christina Kellner, M.A.

Wissenschaftliche Mitarbeiterin

Institut für deutsche Sprache und Literatur der Stiftung Universität Hildesheim

Lehrerin für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache



Wer macht was?

Lingo Play Verlag

Grammatik: Personalformen der Verben im Präsens

2-4 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 10 Minuten

Lehrkraft anfangs nötig

10, 90€

Resümee, Anwendungsbereich, Varianten

Wer macht was? ist ein ansprechend aufbereitetes und sprachlich fundiertes Kartenspiel zum Lernen der Verbkonjugation im Präsens mit Selbstkontrolle.

Es lässt sich gut in vier Progressionsstufen spielen:

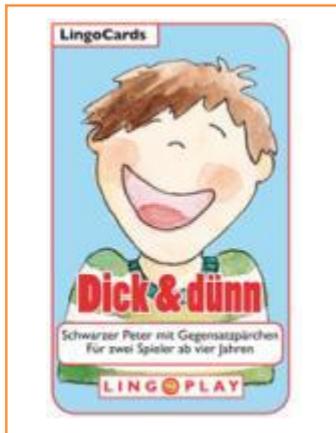
- 1) Es wird nur mit einer ausgewählten Personalkarte gespielt.
- 2) Jeder Spielende spielt mit einer eigenen ausgewählten Personalkarte.
- 3) Nach jedem Spielzug/Spielerwechsel wechselt die Personalkarte zufällig.
- 4) Nach jedem Weiterziehen wechselt die Personalkarte zufällig.

Mit **Wer macht was?** ist es gelungen, ein relativ eintöniges grammatisches Thema in ein motivierendes Sprachlernspiel zu verpacken und gleichzeitig Einsicht in den morphologischen Aufbau von Wörtern zu vermitteln. Sprachproduktion ist Teil des Spiels.

Ablauf, Spielziel, Spielprinzip

Wer macht was? ist ein Gedächtnisspiel. 7 Verbkarten werden zunächst offen zu einem Kreis ausgelegt. Es gilt, sich die abgebildeten Tätigkeiten zu merken. Nachdem die Verbkarten verdeckt wurden, legt der jüngste Spielende eine Personalkarte neben eine Verbkarte. Es muss nun die passende Personalform genannt werden. Ist die Personalform korrekt, bleibt die Karte offen liegen und der Spielende ist weiterhin am Zug. Dabei gibt der Würfelwurfpunkt auf der eben aufgedeckten Karte an, um wie viele Karten der Spielende in beliebiger Richtung weiterziehen kann. Der Spielende bleibt solange am Zug, bis er vor einer offen liegenden Verbkarte stehen bleibt oder einen Fehler macht. Bei einem Fehler werden alle Karten wieder verdeckt. Bleibt der Spielende vor einer offen liegenden Karte stehen, gewinnt er diese. Die Karte wird ersetzt und alle Karten werden umgedreht.

Zielspiel: als erstes 3 Karten zu sammeln. (Hier kann sich auch auf eine andere Anzahl festgelegt werden.)



Dick & Dünn

Lingo Play Verlag

Wortschatz: Adjektive in Gegensatzpaaren

2-4 Spieler, ab 4 Jahren, ca. 10-15 Minuten

Lehrkraft anfangs nötig

6,40€

Resümee, Anwendungsbereich, Varianten

Dick & Dünn ist ein ansprechend illustriertes und der Zielgruppe angemessenes Kartenspiel zum Lernen von Adjektiven.

Es lässt sich leicht vereinfachend differenzieren, indem die Anzahl der Spielkarten individuell um einige Gegensatzpaare reduziert wird.

Die Sprachproduktion während des Spielverlaufs ist ebenfalls individuell anpassbar. So kann entweder

1. nur das Adjektiv genannt werden (Beispiel: *voll / leer*)
2. das Adjektiv mit dem Gegenstand genannt werden (Beispiel: *Das Glas ist voll / leer*; fortgeschritten dekliniert: *Das volle Glas / Das leere Glas*)
3. die Art der Äußerung frei wählbar sein

Variante: Die Spielkarten können gut nach dem Memory-Prinzip gespielt werden. Dafür müssen die zwei Karten eines Gegensatzpaares aufgedeckt werden (unterstützt das mentale Lexikon!). Die Schwarzer-Kater-Karte muss dafür aussortiert werden.

Ablauf, Spielziel, Spielprinzip

Dick & Dünn folgt dem Schwarzer-Peter-Prinzip: Spieler ziehen nacheinander Karten vom Stapel des Gegenspielers und kombinieren diese mit einer eigenen Karte zu einem Gegensatzpaar. Dabei gilt es, nicht die Schwarzer-Kater-Karte zu ziehen, da deren Besitzer am Ende des Spiels verliert.

Zielspiel: Alle Karten ablegen, ohne zum Schluss die Schwarzer-Kater-Karte zu haben.



Erzähl mir was! 1 (Memo-Spiele)

Finken Verlag

Wortschatz: Tätigkeiten

2-5 Spieler, ab 5 Jahren, ca. 15 Minuten

Lehrkraft anfangs nötig

(Im Box-Set) 72,00 €

Resümee, Anwendungsbereich, Varianten

Die **Memo-Spiele** der „Erzähl mir was!“ 1-Box sind ansprechend illustriert und eignen sich für die Wortschatzarbeit im Bereich der Verben. Dabei ist anzumerken, dass bei den Bildern auf den Karten schulische Tätigkeiten besondere Beachtung finden. Das Spiel lässt auf das Sprachniveau des Sprachlerner anpassen. Daraus ergeben sich folgende Varianten:

1) Sprachanfänger sagen beim Aufdecken der Karten nur ein Wort zur Beschreibung des Bildes auf der Karte: Z.B. „malen“, „der Pinsel“.

2) In einer weiteren Variante müssen ganze Sätze gebildet werden: Z.B. „Das Kind malt mit einem Pinsel ein Bild.“

Die Lehrkraft/Andere Spieler bieten sprachlich verschiedene Varianten an und fungieren so als Vorbild.

Ablauf, Spielziel, Spielprinzip

Die **Memo-Spiele** folgen dem Memory-Prinzip: Spieler decken nacheinander zwei Karten auf, die sie versprachlichen müssen. Ein Kartenpärchen darf behalten werden, wenn es vorher richtig beschrieben wurde.

Zielspiel: Wer die meisten Pärchen sammelt, gewinnt!



Erzähl mir was! 1 (Spielplan)

Finken Verlag

Wortschatz: Präpositionen, Eigenschaften, Tätigkeiten

2-8 Spieler, ab 5 Jahren, ca. 15 Minuten

Lehrkraft anfangs nötig

(Im Box-Set) 72,00€

Resümee, Anwendungsbereich, Varianten

Der Spielplan der „Erzähl mir was!“ 1 -Box ist kindgerecht und ansprechend gestaltet. Mit Hilfe des Spielplans üben die Schüler und Schülerinnen Präpositionen, Adjektive und Verben. Das Spiel lässt sich in verschiedenen Progressionsstufen spielen:

- 1) Es muss nur das richtige Wort für die Beschreibung des Erzählsteins genutzt werden.
- 2) Es muss ein ganzer Satz mit dem gesuchten Wort gesprochen werden, um einen Punkt, bzw. den Erzählstein zu erhalten.

Die Lehrkraft dient bei diesem Spiel als sprachliches Vorbild, indem sie die Sätze richtig bildet.

Ablauf, Spielziel, Spielprinzip

Der Spielplan wird wie ein Brettspiel mit Spielfiguren und Würfel gespielt. Dazu werden auf markierten Feldern bebilderte Spielsteine umgedreht abgelegt. Setzt man seine Spielfigur auf ein solches Feld, muss das Bild auf dem Spielstein den anderen Spielteilnehmern „erklärt“ werden. Gelingt dies, bekommt man einen Punkt. Wird das Bild nicht richtig beschrieben, kann man den Punkt retten, indem man eine Ereigniskarte zieht, auf der eine Aufgabe bildlich gezeigt wird, die ausgeführt werden muss.

Zielspiel: Die meisten Spielsteine zu beschreiben.



Präpofix

Lingo Play Verlag

Wortschatz: Präpositionen

2-4 Spieler, ab 5 Jahren, ca. 10 Minuten

Lehrkraft anfangs nötig

6,40€

Resümee, Anwendungsbereich, Varianten

Präpofix ist ein ansprechend illustriertes Kartenspiel zum Lernen der Präpositionen. Es lässt sich gut in drei Progressionsstufen spielen:

- 1) Nur die Wahl der richtigen Präposition ist wichtig, der Rest des Satzes darf ungrammatisch sein – Empfehlung: nur mit dem Verb „sein“ arbeiten.
- 2) Verschiedene Verben zur Beschreibung der Karten verwenden, z.B. gehen, fliegen, springen + korrekte Präposition, der Rest des Satzes darf ungrammatisch sein.
- 3) Nachdem Präposition, Tier, Gegenstände und Verben gemeistert sind, kann der Kasus und die Anpassung von Artikeln einbezogen werden.

Ablauf, Spielziel, Spielprinzip

Präpofix folgt dem Mau-Mau-Prinzip: Spieler legen nacheinander Karten ab, wobei entweder gleiche Tiere aufeinander gelegt werden oder gleiche Präpositionen.

Zielspiel: als erstes alle Karten abzulegen.

Quellennachweise der verwendeten Abbildungen:

„Wer macht was?“

<http://lingoplay.de/shop/index.php?sid=a92a6dd16b444cebfab9b06efb9f72c9&cl=details&anid=6745188ecf8a138e8.75872790&listtype=search&searchparam=Wer%20macht%20was>

„Dick & dünn“

<http://lingoplay.de/shop/index.php?sid=a92a6dd16b444cebfab9b06efb9f72c9&cl=details&anid=8af47502270cdfd02.71231919&listtype=search&searchparam=Dick%20und%20d%FCnn>

„Erzähl mir was 1“

<http://www.finken.de/erzaehl-mir-was-1.html>

„Präpofix“

<http://lingoplay.de/shop/index.php?sid=a92a6dd16b444cebfab9b06efb9f72c9&cl=details&anid=8af47500fb9eacaf9.82115867&listtype=search&searchparam=Pr%E4pofix>