



UNIVERSITETI I EVROPËS JUGLINDORE
УНИВЕРЗИТЕТ НА ЈУГОИСТОЧНА ЕВРОПА
SOUTH EAST EUROPEAN UNIVERSITY

FAKULTETI I GJUHËVE, KULTURAVE DHE KOMUNIKIMIT
ФАКУЛТЕТ ЗА ЈАЗИЦИ, КУЛТУРИ И КОМУНИКАЦИЈА
FACULTY OF LANGUAGES, CULTURES AND COMMUNICATION

FAKULTÄT DER SPRACHEN, KULTUREN UND KOMMUNIKATION

Abteilung für deutsche Sprache

MASTERARBEIT

THEMA:

**„Anwendung und Funktion von Spielen im DaF- Unterricht an
kosovarischen Grundschulen“**

Kandidatin: Luandra Murati

Betreuer: Prof. Dr. Gëzim Xhaferi

Tetovo, 2021

Danksagung

Ich möchte mich bei allen bedanken, die mich unterstützt, mir geholfen und mich motiviert haben, diese Masterarbeit zu schreiben. Diese Masterarbeit wäre nicht vollständig, wenn mich die Menschen um mich herum nicht unterstützt und mir geholfen hätten.

Zuerst bedanke ich mich ganz herzlich bei meinem Mentor Prof. Dr. Gezim Xhaferi. Dank seiner Geduld, Betreuung und Unterstützung konnte ich meine Masterarbeit realisieren. Ich möchte ihm für seine Bereitschaft danken, mir in jedem Moment, in dem ich seine Hilfe brauchte, um diese Arbeit fortzusetzen und erfolgreich abzuschließen, auf jede mögliche Weise zu helfen.

Ein besonderer Dank gilt den Lehrerinnen und Lehrern der kosovarischen Grundschulen, die mir Zeit und Raum gegeben haben, mit ihnen zu arbeiten. Ohne ihre Bereitschaft die Beobachtungsbögen und Interviews an den jeweiligen Schulen durchführen zu dürfen, wäre diese Masterarbeit nicht zustande gekommen. Ich bedanke mich für die interessanten Informationen, Beiträge und Antworten auf meine Fragen.

Abschließend möchte ich mich für die emotionale Unterstützung, Hilfe, Beratung und Unterstützung meiner Familie, meines Mannes und vor allem meiner Schwester Aksele Rexhepi bedanken. Ich möchte ihnen auch für ihre bedingungslose Liebe zu jeder Zeit und für ihre Bereitschaft danken, mir zu helfen. Es gibt nichts auf dieser Welt, das meine Liebe und meinen Respekt für sie beschreibt.

Ich danke euch allen von ganzem Herzen.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung.....	2
Abstrakt auf Deutsch.....	5
Abstrakt auf Englisch.....	6
Abstrakt auf Albanisch.....	7
Abstrakt auf Mazedonisch.....	8
1. Einführung.....	9-11
I . Theoretischer Teil.....	12
1. Spieldefinition.....	12-14
1.1. Spielen und Lernen.....	15-16
1.2. Was wird durch Spiele erlernt.....	16-17
2 . Spiele im DaF-Unterricht.....	18
2.1. Unterricht durch Spiele und Aktivitäten.....	18-20
2.2. Auswahl von Spielen und Aktivitäten im Sprachunterricht.....	21-22
2.3. Probleme der Anwendung von Spielen im Unterricht.....	23-24
2.4. Einfluss von Spielen und Aktivitäten auf die Lernmotivation.....	25-28
II. Praktischer Teil.....	29
3. Einteilung von Spielen.....	29
3.1. Didaktische Spiele.....	29-30

3.2. Sprachlernspiele.....	31-33
3.3. Kreative Spiele.....	34-35
3.4. Bewegungsspiele.....	35-36
3.5. Interaktionsspiele.....	37-38
3.6. Planspiele.....	39
3.7. Erkundungsspiele.....	40-41
III. Forschungsteil.....	42
4. Forschungsdesign und Methodik.....	42
4.1. Hauptziele der Studie und Hypothesen.....	42-43
4.2. Übersicht der relevanten Untersuchung im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht.....	43-44
4.3. Instrumente und Verfahren.....	44
4.4. Teilnehmende.....	45
4.5. Vorgehensweise.....	45-46
5. Ergebnisse der Untersuchung.....	46
5.1. Ergebnisse aus den Beobachtungsklassen.....	47-56
5.2. Die Ergebnisse der Lehrendeninterviews	56-73
6. Zusammenfassung.....	74-75
Literatur.....	76-79
Tabellen-und Abbildungsverzeichnis.....	80-81
Anhang.....	82-84

Abstrakt auf Deutsch

Spiele und Aktivitäten sind wichtige Methoden um Deutsch als Fremdsprache zu lernen. Deutsch als Fremdsprache zu erlernen ist ein schwieriger Prozess. Daher befasst sich diese Arbeit mit der Problematik und Verwendung von Spielen im Unterricht und argumentiert, dass Spiele eine gute Unterrichtsmethode beim Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache (DaF) sein können. Der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht ermöglicht den Schüler(inn)en ein lustvolles Erlernen der Sprache und führt zu einem besseren Lernerfolg. Es wird untersucht, warum Spiele als Unterrichtsmethode verwendet werden sollten, um ein maximales Ergebnis beim Sprachenlernen zu erhalten. Ziel dieser Masterarbeit ist es, die Rolle von Spielen und Aktivitäten im Prozess des DaF-Unterrichts zu analysieren und zu untersuchen. Es sollte auch untersucht werden, ob das Erlernen der Sprache dadurch positiv beeinflusst wird, indem die am besten geeignete und akzeptabelste Unterrichtsmethode definiert wird, die den Bedürfnissen und Vorlieben der Schüler(inn)en entspricht. Hierbei soll auch berücksichtigt werden, ob die Lehrer(inn)en dabei geeignete Unterrichtsmethoden verwenden, die den Bedürfnissen und Vorlieben der Lernenden entsprechen. Die Arbeit befasst sich u.a. mit den Vor- und Nachteilen von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht. Es ist beabsichtigt zu bewerten, ob Spiele und Aktivitäten den Prozess des Lernens einer zweiten Sprache unterstützen und es soll herausgefunden werden, wie dieser „zeitgemäße Unterricht“ die Motivation der Lernenden beeinflusst. In meinem Forschungsteil habe ich folgende vier Fragen gestellt:

„Erstellen Spiele eine interaktive Umgebung im Klassenzimmer? Ist es nützlich, Spiele für den Deutschunterricht zu verwenden? Welche Probleme können bei der Anwendung von Spielen auftreten? Was wird durch Spiele im Unterricht gelernt und wann sollte man Spiele anwenden?“

Die Ergebnisse der Forschung sollen Lehrkräften eine Hilfe sein, um unterschiedliche Arten der Lehrmethoden im Unterricht anzuwenden und durchzuführen. Dies führt nicht nur dazu, dass die Lehrpersonen den Unterricht besser gestalten, sondern auch dazu, dass der Unterricht für die Lernenden verständlicher und abwechslungsreicher gestaltet wird.

Abstrakt auf Englisch

Games and activities are important methods of learning German as a foreign language. Learning German as a foreign language has always been a difficult process. Therefore, this paper deals with the problems and uses of games in the classroom and argues that games can be a good teaching method when teaching German as a foreign language. The use of the game in foreign language lessons enables the students to learn the language with pleasure and leads to better learning success. The aim is to analyze and examine the role of games and activities in the process of teaching German as a foreign language. It should also be understood whether teachers use motivational strategies to motivate students and, as a result, positively affect their language learning by defining the most appropriate and acceptable method of teaching that meets the needs and preferences of the students. This thesis mainly deals with the advantages and disadvantages of games and activities in German as a foreign language class. In general, it should be investigated whether games and activities support the second language learning process and how this “modern teaching” affects the motivation of students.

In my research part, I asked the following four questions:

„ Do games create an interactive environment in the classroom? Is it useful to use games for German class? What problems can I encounter when using games? What do games teach in class and when should games be used?“

The results of the research will help teachers to apply and implement different views of teaching methodology in the classroom. Not only the teachers but also the students can present the structure in a more understandable way. For this reason, the connection between teacher methods plays a very important role in the classroom.

Abstrakt auf Albanisch

Lojërat dhe aktivitetet janë metoda të rëndësishme të mësimit të gjermanishtes si gjuhë e huaj. Mësimi i gjermanishtes si gjuhë e huaj ka qenë gjithmonë një proces i vështirë. Prandaj, kjo tezë merret me problemet dhe përdorimin e lojërave në klasë dhe argumenton se lojërat mund të jenë një metodë e mirë mësimore për të mësuar gjermanishten si gjuhë të huaj. Përdorimi i lojës në mësimet e gjuhëve të huaja u mundëson nxënësve të mësojnë gjuhën me kënaqësi dhe prinë në sukses më të mirë të të mësuarit. Kjo tezë hulumton aryet përse lojërat dhe aktivitetet edukativo-arsimore duhet të përdoren si metodatë mësimdhënies për të fuqizuar rezultatin pozitiv në mesimnxënien e gjuhës gjermane si gjuhë e huaj. Qëllimi është të analizohet dhe shqyrtohet roli i lojërave dhe aktiviteteve në procesin e mësimit të gjuhës gjermane si gjuhë e huaj. Gjithashtu duhet kuptuar nëse mësuesit përdorin strategji motivuese për të motivuar nxënësit dhe, si rezultat, ndikojnë pozitivisht në mësimin e tyre të gjuhës duke përcaktuar metodën më të përshtatshme dhe të pranueshme të mësimdhënies që plotëson nevojat dhe preferencat e nxënësve. Kjo tezë kryesisht merret me avantazhet dhe disavantazhet e lojërave dhe aktiviteteve në gjuhën gjermane si klasë e gjuhëve të huaja. Në përgjithësi, duhet të hetohet nëse lojërat dhe aktivitetet mbështesin procesin e mësimit të gjuhës së dytë dhe si ndikon kjo “mësimdhënie moderne” në motivimin e nxënësve.

Në pjesën time të hulumtimit, unë bëra katër pyetjet e mëposhtme:

„A krijojnë lojërat një mjedis ndërveprues në klasë? A është e dobishme të përdorni lojëra për gjuhë gjermane? Cilat probleme mund të has kur përdor lojëra? Çfarë mësojnë lojërat në klasë dhe kur duhet të përdoren lojërat?“

Rezultatet e hulumtimit do të ndihmojnë mësuesit të aplikojnë dhe zbatojnë pikëpamje të ndryshme të metodologjisë së mësimdhënies në klasë. Jo vetëm mësuesit, por edhe studentët mund ta paraqesin strukturën në një mënyrë më të kuptueshme. Për këtë arsye, lidhja midis metodave të mësuesit luan një rol shumë të rëndësishëm në klasë.

Abstakt auf Mazedonisch

Игрите и активностите се важни методи за изучување на германскиот како странски јазик. Изучувањето на германскиот како странски јазик е тежок процес. Затоа, овој труд се занимава со проблемите и употребата на игрите во училищата и аргументира дека игрите можат да бидат добар наставен метод во изучувањето на германскиот јазик како странски јазик. Употребата на игрите на часовите по странски јазици им овозможува на ученикот/учениците изучување на јазикот со задоволство и доведува до подобар успех во учењето. Се истражува зошто игрите треба да се користат како наставен метод за да се добие максимален резултат во изучувањето на еден јазик. Целта на овој магистерски труд е да ја анализира и истражи улогата на игрите и активностите во процесот на наставата по германски како странски јазик. Исто така, треба да се истражи и тоа дали игрите позитивно влијаат на изучувањето на јазикот преку дефинирање на најсоодветниот и најприфатливиот метод на настава кој одговара на потребите и очекувањата на ученикот/учениците. Исто така, треба да се земе во предвид и дали наставниците користат соодветни наставни методи кои ги задоволуваат потребите и очекувањата на ученикот/учениците. Овој труд, меѓу другото, се занимава со предностите и недостатоците на игрите и активностите на часовите по германски како странски јазик. Наменет е да се открие дали игрите и активностите го поддржуваат процесот на изучување на втор јазик и да се открие како оваа „современа настава“ влијае на мотивацијата на учениците.

Во мојот дел од истражувањето ги поставив следните четири прашања :

1. „Дали игрите создаваат интерактивна средина во училищата?“

2. „Дали е корисно да се употребат игри на часот по германски јазик?“

3. „Какви проблеми може да се појават при користење на игри?“

4. „Што ќе се научат учениците преку игрите на часот и кога треба да се користат игрите?“

Резултатите од истражувањето се наменети да им помогнат на наставниците во примената и спроведувањето на различни видови наставни методи во училищата. Ова не само што води до фактот дека наставниците ги подобруваат часовите, туку и часовите се поразбирливи и поразновидни за учениците.

1. Einführung

In meiner Arbeit werde ich mich mit dem Thema „Anwendung und Funktion von Spielen im DaF-Unterricht an kosovraischen Grundschulen“ befassen.

Spiele sind Teil unseres Lebens. Sie werden nicht nur in der Freizeit angewendet, sondern auch im Unterricht. Die deutsche Sprache wird schon seit einigen Jahren in den Grundschulen in Kosovo als Pflichtfach unterrichtet. Da die deutsche Sprache für die albanischsprachigen Schüler(inn)en in den Grundschulen fremd ist, bereitet sie sowohl Lehrenden als auch Lernenden große Schwierigkeiten.

Bildung hat eine Schlüsselfunktion bei der sozialen, wirtschaftlichen und politischen Entwicklung eines Landes bzw. einer Gesellschaft inne.

Martin Luther King sagte 1947, dass das Ziel von Bildung das intensive und kritische Nachdenken ist. Förderung von Intelligenz und Charakter - das sind die Ziele und Grundpfeiler guter Bildung. Der Unterricht spielt eine entscheidende Rolle für die Entwicklung und Leistung von Schüler(inn)en, weil der Unterricht darauf basiert Kompetenzen der Lernenden zu stärken. Laut Helmke, A. & Brühwiler, C. (2018) sind persönliche Eigenschaften der Lehrperson eine wichtige Voraussetzungen für guten Unterricht, welche nur sehr schwer erlernt werden können. Daher spielt die Lehrperson eine wichtige Rolle. Sie sollte in der Entwicklung und Organisation des Unterrichts vorsichtig und verantwortungsvoll vorgehen, da dies den Lernerfolg der Studierenden beeinflusst.

Dabei sollte beachtet werden, dass gerade die Zusammenarbeit von Lehrenden und Lernenden eines der wichtigsten Elemente für eine erfolgreiche Lehr- und Lernumgebung darstellt. Zu vernachlässigen ist aber nicht, dass auch Motivation einer der wichtigsten Faktoren für den erfolgreichen Fremdspracherwerb ist. *„Um Schüler erfolgreich zu motivieren, muss der Lehrer individuelle Unterschiede in der körperlichen, kognitiven und sozialen Entwicklung ernst nehmen.“* (Kenneth. D. Moore, 1999, S.112). Das Unterrichten der deutschen Sprache, insbesondere Deutsch als Fremdsprache, ist ein schwieriger und langer Prozess. Deutschlehrende und Schüler(inn)en stehen während dieses Prozesses vor großen

Herausforderungen und unterschiedlichen Schwierigkeiten. Eine gute Lehrkraft sollte in der Lage sein, das Wissen auf angemessene und einfache Weise an die Schüler(inn)en weiterzugeben. Einige Schüler(inn)en haben manchmal Schwierigkeiten, den Lehrstoff zu verstehen und Zugang dazu zu finden. Damit den Schüler(inn)en nicht während des Unterrichts langweilig wird, muss der Unterricht abwechslungsreich gestaltet werden.

*„Handlungsorientierung, Kreativität und Lernaktivitäten stehen im Mittelpunkt der Arbeit mit Spielen im Fremdsprachenunterricht. Einerseits dienen Spiele dazu, den Spracherwerb und -gebrauch in einer angstfreien Umgebung und lernzentriert zu ermöglichen. Zum anderen berücksichtigen sie Formen des sozialen und interaktiven Lernens, die sicherstellen, dass Schüler*innen mit Lernschwierigkeiten auch ein Erfolgserlebnis haben.“ (Reiner. E. Wicke, 2011, S.14-15).*

Daher sollten Lehrpersonen versuchen, verschiedene Methoden und Lernaktivitäten anzuwenden, um effektiver zu sein und eine engere Beziehung zu den Schüler(inn)en zu erzeugen.

Ich arbeite seit vier Jahren in der Grundschule „Thimi Mitko“ in Gjilan. Aufgrund meiner beruflichen Erfahrungen, die ich in dieser Schule machen konnte, habe ich gesehen, wie groß die Rolle von Spielen und Aktivitäten im DaF- Unterricht ist. Der Unterricht ist manchmal für die Schüler(inn)en langweilig oder sie haben keine Motivation zu lernen und aus diesem Grund ist es wichtig, den Unterricht mit Spielen und Aktivitäten attraktiv und interessant zu machen. Spiele werden für unterschiedliche Lernziele eingesetzt und können in jeder Unterrichtsphase eingesetzt werden.

Manche Lehrende verwenden Spiele häufiger, andere weniger, und ziehen traditionelle Unterrichtsmethoden den modernen vor. Der heutige Unterricht hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Früher ging es darum, dass Lernende passiv sind und im Klassenzimmer zuhören. Heute sind Lernende im Klassenzimmer normalerweise viel aktiver. Der beste Weg Aktivitäten im Unterricht zu integrieren, sind dabei Spiele. (Steve Sugar, 1998. S. 3). Das Spiel wird oft als Motivation zu Beginn des Unterrichts oder zur Entspannung eingesetzt, ohne ein

konkretes Lernziel zu erreichen. Meiner Meinung nach, können Spiele aber insbesondere beim Erlernen von Fremdsprachen eine wichtige Rolle übernehmen.

Meine Arbeit ist in einen theoretischen, einen praktischen und einen Forschungsteil gegliedert. **Im theoretischen Teil** dieser Arbeit habe ich mich mit der Definition von Spielen beschäftigt. Dabei versuche ich folgenden Fragen zu beantworten: Wann ist der richtige Zeitpunkt um Spiele einzusetzen, welche Probleme können beim Spielen auftreten, was wird durch Spiele gelernt und wofür werden sie verwendet.

Im praktischen Teil meiner Arbeit habe ich eine Einteilung unterschiedlicher Spiele vorgenommen und Didaktische-, Kreative- und Bewegungsspiele näher betrachtet. Ich habe einige Spiele und Spielregeln erklärt und mit Beispielen illustriert.

Der Forschungsteil bezieht sich auf die Ergebnisse der Forschung. Die Untersuchung wird in vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt und die Beobachtungsbögen werden grafisch dargestellt. Die Untersuchung umfasste zwei Instrumente: Zum einen wurden 28 Deutschstunden beobachtet und analysiert und zum zweiten wurden nach Beobachtung des Unterrichts die Lehrkräfte (8) mit Hilfe eines Interviews befragt.

I. THEORETISCHER TEIL

Im theoretischen Teil meiner Masterarbeit werde ich mich mit dem Begriff „Spiel“ befassen. Dabei werde ich versuchen, die Rolle von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht zu erläutern und folgenden Fragen zu beantworten: Wann ist der richtige Zeitpunkt, um Spiele einzusetzen, welche Probleme können beim Spielen auftreten und was wird durch Spiele gelernt.

1. Spieldefinition

Der Begriff „Spiel“ ist fast jedem klar, aber bei der Definition gibt es oft Schwierigkeiten, weil es unterschiedliche Auffassungen des Begriffes gibt. Spiele können von jeder Gesellschaft und jeder Kultur anders definiert werden. Das Wort „Spiel“ stammt vom althochdeutschen Wort „spil“ und bedeutet Tanzbewegung. (Lazarus, Emma 1883, S. 64; angeführt nach: Timonen, Saija 2008, S. 7).

Der Kulturhistoriker Johan Huizinga (1938, S. 205), beschreibt Spiel als „eine freiwillige Handlung oder Aktivität, die innerhalb bestimmter zeitlicher und räumlicher Grenzen freiwillig akzeptiert wird, die aber von verbindlichen Regeln befolgt wird, einen Zweck hat und von einem Gefühl begleitet wird“. Spannung und Freude und das Bewusstsein des „Andersseins“ vom „gewöhnlichen Leben“. Für Huizinga ist Spielen in erster Linie freiwilliges Handeln und damit eine Aktivität, die in der Freiheit stattfinden kann. Diese strukturellen Merkmale des Spiels bilden die Grundlage der Spieltheorie von Huizinga. (ebd, 205). Spielen als freiwilliges, bewusstes Handeln schafft Freiheit, die für Huizinga der Ursprung aller kulturellen Entwicklung ist. Laut Huizinga hat das Spiel viele Funktionen, unter anderem soziale und biologische. (ebd, 206). Wie Huizinga sieht Roger Caillois das Spiel als eine locker regulierte Aktivität, die sich in einem bestimmten Raum und einer bestimmten Zeit abspielt. Roger Caillois (1958, S.16) hielt fest, dass das Spiel eine frei geregelte Tätigkeit ist, die in einem bestimmten

Raum und in einer bestimmten Zeit stattfinden. Spiele sind nicht nur in der Freizeit, sondern auch im Unterricht und gerade beim Erlernen einer Fremdsprache förderlich. Ihre Verwendung wirkt sich positiv auf die Entwicklung von Kindern aus, wenn sie in den Unterricht einbezogen werden. Außerdem steigern Spiele die Beteiligung am Unterrichtsgeschehen, da die meisten gern spielen. Auch für schüchterne, desinteressierte oder unmotivierte Lernende kann der Unterricht mittels Spielen attraktiver gestaltet werden. Aus unserer Erfahrung wissen wir, dass man erfolgreicher lernen kann, wenn man Spaß hat. Am einfachsten geht das mit einem Spiel, bei dem viele Sinne angesprochen und herausgefordert werden. Wenn Lernende spielend lernen, kann direkt beobachtet werden, wie viel Spaß Lernen machen kann. Spaß bedeutet nicht nur ein lockeres Miteinander und eine entspannte Atmosphäre, sondern einen Lernfortschritt. Die Spiele können für Wiederholung, Übung, Kreativität, Motivation und zur Entspannung genutzt werden. Dieter Spanhel (1996) ist der Meinung, dass Spiele mit Spannung, Spaß, Kreativität und Geselligkeit gleichzusetzen sind. Spiele sind schon lange Zeit Teil der menschlichen Kultur und im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Theorien über das Spiel.

„Man ist unter andern auch darauf verfallen, die Kinder alles wie im Spiele lernen zu lassen [...] Dies taut eine ganz verkehrte Wirkung. Das Kind soll spielen, es soll Erholungsstunden haben, aber es muss auch arbeiten lernen.“ (Immanuel Kant, 1967, S. 73)

Es gibt verschiedene Spiele. Die Regeln oder Dauer unterscheiden sich von Spiel zu Spiel, aber die Essenz des Spiels bleibt gleich. Das Wichtigste ist es, durch das Spiel einen Lerneffekt herzustellen. Die Lernenden lernen spielerisch und haben gleichzeitig Spaß. Der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois (1958) stimmte der Spieldefinition von Huizinga zum größten Teil zu.

Caillois, Roger (1958) definiert das Spiel als:

1. eine freie Betätigung, die freiwillig gemacht wird, da sie sonst ihren attraktiven und unterhaltsamen Charakter verliert;

2. eine abgetrennte Betätigung, die sorgfältig vom Alltag getrennt ist und innerhalb bestimmter räumlicher und zeitlicher Grenzen stattfindet;
3. eine ungewisse Betätigung, deren Verlauf und Ausgang von vornherein nicht sicher ist, da trotz der Verpflichtung zum Erzielen eines Ergebnisses der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit eingeräumt werden muss;
4. eine unproduktive Tätigkeit, die weder Güter, noch Vermögen oder sonstiges neues Element schafft und die neben einem Besitzwechsel innerhalb der Spielergruppe in eine identische Situation wie zu Beginn des Spiels endet;
5. eine geregelte Betätigung, die durch eine Reihe von Regeln definiert wird, die allgemeine, aber neue Konventionen einführt. Allerdings war sich Caillois auch bewusst, dass nicht alle Spiele Regeln brauchen;
6. eine fiktive Betätigung, begleitet von dem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Realität oder einer vom gewöhnlichen Leben freien Unwirklichkeit.

Wir können sehen, dass es verschiedene Versuche gibt, um das Spiel zu definieren. Anhand all dieser Definitionen kann man deutlich erkennen, dass Spiele direkt mit dem Lerneffekt verknüpft sind. Aufgrund dieses Zusammenhanges zwischen Spiel und Lernen ist es möglich Unterrichtsstoff spielerisch zu vermitteln.

1.1. Spielen und Lernen

Um die Verbindung zwischen Spielen und Lernen herzustellen, muss der kognitive Lernprozess differenziert betrachtet werden. Breuer, Johannes (2016) ist der Meinung, dass Spiele als auch Lernen oft als gegensätzliche Paare angesehen werden. Spielen gilt eher als entspannend, Lernen als stressig. Spiele sind Teil unseres Lebens und heutzutage spielt fast jeder Mensch. Spiele werden sowohl in der Freizeit als auch im Unterricht eingesetzt. Wie bereits erwähnt, hat das Spiel viele positive Aspekte, die dem Lerneffekt zuträglich sind. Kreuzer, K.J. (1984) erklärt, dass das Spiel neben dem Lernen die *“pädagogisch bedeutsamste Tätigkeit des Menschen ist“* (S. 3). Die Spiele und Aktivitäten erfüllen wichtige Funktionen in der Schule. Gorki, Maxim (1954) schrieb, dass das Spiel der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt ist, in der sie leben. Durch Spiele können die Schüler(inn)en nicht nur die Welt besser kennenlernen, sondern nebenbei auch gleich eine Sprache lernen. Es gibt zahlreiche Gründe, wieso Spiele im Deutschunterricht angewendet werden. Spiele im Unterricht dienen zur Verstärkung und Amplifizierung des Lernprozesses und der Lerninhalte. Meyer, Hilbert (1987) ist der Meinung, dass die Spiele in allen Phasen des Lernens eingeführt werden können.(S.342) Lernspiele haben immer einen Zweck, zum Beispiel, Schüler(inn)en zu ermutigen, ihre Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen zu entwickeln. Um das Lernen in der Schule zu ermöglichen, sind Aufmerksamkeit und Bewusstsein unerlässlich. Aufmerksamkeit, Verhalten, Anpassungsfähigkeit und Wahrnehmung werden durch Spiele erlernt. Die Schüler(inn)en beteiligen sich aktiv am Unterricht durch Spiele. Spiele erfordern z.B. Konzentration, eigenständiges Denken, Regeln, Planung, Empathie, Unabhängigkeit, Disziplin, Eigen- und Mitverantwortung. Es sollte nicht ignoriert werden, dass zu viele Wiederholungen und Übungen dazu führen, dass die Schüler(inn)en sich langweilen und dadurch eine schlechte Atmosphäre in den Klassenzimmern geschaffen wird. Um dies zu verhindern, können Spiele verwendet werden, die sich auf den Unterricht oder die Lerneinheit beziehen und so spielerisch die Lerninhalte einflechten. Die Schüler(inn)en können so das Gelernte bewahren und festigen und gleichzeitig etwas Neues lernen. Das Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein gezielter Versuch, die sozialen, kreativen und intellektuellen Fähigkeiten der Schüler zu

entwickeln. (Meyer, Hilbert, 1987, S.344). Lernspiele verbessern die kognitiven, sozialen und motorischen Fähigkeiten der Schüler(inn)en. Soziales Lernen und die Persönlichkeitsbildung haben heute oberste Priorität und in diesem Zusammenhang sollten Spiele aus pädagogischer Sicht an Bedeutung gewinnen. Aufgrund ihrer Vielseitigkeit können Spiele lernzielorientiert gestaltet werden. Interviews und Beobachtungen im Klassenzimmer zeigen deutlich, warum Spiele verwendet werden sollten.

1.2. Was wird durch Spiele erlernt?

Beim Spielen lernen die Schüler(inn)en unbewusst Vokabeln, Grammatik und Redewendungen. Dabei merken sie oft nicht, dass sie etwas gelernt haben, aber wenn sie später zum Beispiel ein Wort brauchen, können sie sich an das Wort erinnern, das sie während des Spiels gelernt haben. Durch Spiele lernen die Schüler(inn)en nicht nur den Lernstoff, sondern auch viele wichtige Fähigkeiten und Eigenschaften, die nützlich sind. Durch Spiele wird das erlernte Wissen vertieft, Wissen und Verständnis werden verbessert und kreative Ideen entwickelt. Spiele sind eine gute Vertiefungs- und Wiederholungsmethode, dienen aber auch dazu vorher Unbekanntes das erste Mal anzuwenden. Sie wecken Neugier indem sie Emotionen miteinbeziehen, Redewendungen werden wiederholt und soziale Kompetenzen werden gefördert. Es ist sinnvoll das Spielbedürfnis und den Spielwillen von Grundschüler(inn)en anzusprechen, um bestimmte pädagogische Probleme zu lösen. Durch die umfassende Integration von Spielen in den Bildungsprozess, können Spiele zu einem sinnvollen pädagogischen Instrument werden. Denn sie helfen Schüler(inn)en nicht nur den Stoff einer Einheit zu erlernen, sondern auch ihre Gefühle, ihr Bewusstsein, ihren Willen und ihr Verhalten im täglichen Leben kennenzulernen. Und so tragen Spiele zur Entwicklung von Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Denk- und kreativen Fähigkeiten sowie zur geistigen Entwicklung bei. Wenn wir über das Spielen sprechen, sprechen wir von einer Aktivität, die alle Aspekte der kindlichen Entwicklung beeinflusst, sei es die kognitive (Beobachtung, Lernen, Gedächtnis, Intelligenz), emotionale, moralische, soziale und Sprachentwicklung. Durch Spiele werden

Bedingungen für die Bildung einer emotional stabilen, sozialisierten und kreativen Persönlichkeit geschaffen. Spielen ist eine Art Vorbereitung auf das Leben des Schülers in der Gesellschaft und mit anderen. Die Spielaktivitäten der Lernende zeigen, dass Spiele unterschiedliche Wirkungen haben können. Sozialisation spielt vor allem in jungen Jahren eine wichtige Rolle, denn Lernende sammeln Erfahrungen und trainieren ihre geistigen und körperlichen Fähigkeiten. Durch Spiele erlernt man soziales Verhalten, was dazu befähigt, sich in andere hineinzuempfinden zu können, sich mit anderen zu sozialisieren und zusammenzuarbeiten. Spiele, die den Inhalt haben, sich unterschiedlicher Gefühle bewusst zu sein, tragen zur emotionalen Entwicklung bei. Lernende werden spontan im Spiel aktiv. Die meisten Spiele fördern ein freundliches Miteinander und soziale Interaktion, sodass durch die Nutzung von Spielen, Lernen aber auch die soziale Entwicklung untrennbar miteinander verbunden sind.

Der Zweck des Lernens ist nach Eckert und Klemm (1998, S.30):

- Handlungsorientiertes Lernen,
- Mehrkanaliges Lernen,
- Kooperatives Lernen mit gegenseitiger Achtung,
- Selbstbestimmtes und selbstverantwortliches Lernen,
- Angstfreies Lernen in einem entspannten und inspirierenden Lernklima,
- Verbindung von Intuition und Kognition,
- die gleiche Behandlung von Körper, Seele und Geist,
- Den Lernenden wird die Gelegenheit gegeben, alle ihre Möglichkeiten aktiv zu nutzen,
- Lernen wird persönlich sinnvoll.

Wie man sehen kann, gibt es laut Eckert und Klemm viele verschiedene Zwecke des Lernens. So können die Schüler(inn)en ganz entspannt und motiviert ohne Angst lernen.

2 . Spiele im DaF-Unterricht

Gerade beim Erlernen von Fremdsprachen kommen Spielen und Aktivitäten eine große Rolle zu. Durch Spiele ist der Unterricht attraktiver und effektiver. Mittels dieser Forschungsarbeit möchte ich herausfinden, wie oft und wozu Spiele im DaF-Unterricht an kosovarischen Grundschulen angewendet werden und was die Vor- und Nachteile der Spiele sind.

2.1. Unterricht durch Spiele und Aktivitäten

Das Erlernen von Sprachen ist harte Arbeit. Dabei ist zu berücksichtigen, dass Motivation und Interesse in jedem einzelnen Moment erforderlich sind. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, diese für einen längeren Zeitraum Aufrecht zu erhalten.

Kreative Verfahren und attraktive Methoden helfen uns dabei, eine interaktive Umgebung zu schaffen, die zu einer Verbesserung beim Erlernen einer Fremdsprache führen kann. Um eine solche Umgebung zu schaffen, ist die Anwendung von Lernspielen und -Aktivitäten die beste Lösung, da Spiele vielen Lernenden helfen und sie ermutigen, ihr Interesse und ihre Motivation aufrechtzuerhalten. Viele bekannte Autor(inn)en von Lehrbüchern und Methodenhandbüchern haben argumentiert, dass Spiele zwar zeitaufwendige Aktivitäten sind, aber auch einen großen pädagogischen Wert haben. Allerdings werden Spiele auch von vielen Theoretiker(inn)en als das Gegenteil von Arbeit dargestellt. Dies steht ihrer Nützlichkeit für den Unterricht aber keinesfalls entgegen. Laut Patricia Richard-Amato (1988) sollten wir, obwohl Spiele oft mit Spaß verbunden sind, ihre pädagogischen Werte insbesondere im Fremdsprachenunterricht nicht aus den Augen verlieren. Deutsch als Fremdsprache zu erlernen ist eine schwierige Aufgabe, die leicht frustrierend werden kann. Die Lernenden stehen beim Erwerb der Zielsprache vor großen Herausforderungen, die oft dazu führen, dass sie sich demotiviert und nicht bereit fühlen, sie weiter zu lernen. Daher sollten Lehrer bei der Entwicklung und Organisation ihres Unterrichts verantwortungsvoll und vorsichtig vorgehen. Wissenschaftler haben verschiedene Theorien entwickelt, die das Erlernen von Fremdsprachen erleichtern. Unterschiedlichen Studien zufolge

ist die Nutzung von Spielen und Aktivitäten im Unterricht eine Möglichkeit, um die Schüler(inn)en in das Lernen einzubeziehen. Spiele haben einen hohen pädagogischen Wert und sie sind besonders hilfreich und nützlich für Lernende. „Das Spiel recht erkannt und recht gepflegt, öffnet den Kindern den Blick in die Welten.“ (Fröbel, Friedrich W. A, 1826). Für Fröbel ist das Spiel der Urtyp des kindlichen Lernens. Fast jeder möchte spielen, egal ob jung oder alt. Spielen ist seit der frühen Kindheit ein großer Teil des Lebens von Kindern und spielt auch eine wichtige Rolle in ihrer Entwicklung. Wir alle kennen ihren Wunsch zu spielen und zu lernen, daher führt eine Kombination dieser beiden Eigenschaften zu einem erfolgreichen Ergebnis. Schüler(inn)en und Lehrer(inn)en müssen engere und wärmere Beziehung aufbauen um ein Vertrauensverhältnis herzustellen. Einerseits muss die Lehrperson in der Lage sein, seine Liebe und sein Interesse für die Schüler(inn)en aufrechtzuerhalten und nicht zwischen den Schüler(inn)en zu unterscheiden, andererseits sollten die Lehrkräfte den Schüler(inn)en beim Lernen helfen, sie anleiten und ermutigen. Zudem sollten die Schüler(inn)en in der Lage sein, eine positive Einstellung gegenüber der Lehrperson zu entwickeln. Das Verhältnis muss derart gegeben sein, dass sie die Lehrkräfte respektieren und ihnen vertrauen, um Interesse und Wertschätzung für den gelehrten Inhalt herzustellen. Dieses Ziel zu erreichen ist harte Arbeit, aber mit viel Mühe und Willen ist es möglich. Aus diesem Grund ist es wichtig, attraktive, interessante und kreative Unterrichtseinheiten zu gestalten. Dies ist der beste und effektivste Weg um Schüler(inn)en zum Lernen zu motivieren. So werden die Unterrichtsinhalte besser und leichter verstanden. Die Implementierung von Spielen und Aktivitäten in ihre Unterrichtspläne wäre im Bildungsbereich ein einfacher Weg dieses Ziel zu erreichen.



Bild 1. Das Spiel

Angepasst an: <https://attrak.dioezese-linz.at/kiga/64300/paedagogischearbeit/bedeutungdesspiels>

2.2. Auswahl von Spielen und Aktivitäten im Sprachunterricht

Bei der Auswahl von Spielen und Aktivitäten sollten Lehrende genau darauf achten, was sie im Klassenzimmer verwenden möchten. Es ist wichtig, bestimmte Kriterien zu berücksichtigen, wenn die Lehrer(inn)en ein bestimmtes Spiel oder eine bestimmte Lernaktivität für ihren Unterricht auswählen möchten. Anhand dieser bestimmten Kriterien können die Lehrenden entscheiden, ob sie die Aktivität verwenden, ablehnen oder anpassen möchten. Um die Unterrichtsziele zu erreichen, müssen Lehrpersonen bei der Auswahl der Spiele den Lernkontext berücksichtigen. An erster Stelle muss überprüft werden, ob das Spiel für das Unterrichtsthema relevant ist, unabhängig davon, ob es dem Alter und den Bedürfnissen der Lernenden entspricht. Dies ist erst an zweiter Stelle zu überprüfen. Die Spiele und Aktivitäten sollen dem jeweiligen Thema und dem Unterricht angemessen sein. Die Lernspiele sollten für die Lehrperson geeignet und passend sein und zugleich sinnvoll für die Schüler(inn)en. Da Spiele oft sehr kompliziert sind und zu Problemen führen können, ist auch aus diesem Grund die Spielauswahl sehr wichtig. Gerade komplizierte Spiele bergen das Risiko zu einem Verlust der Aufmerksamkeit der Lernenden oder können einen negativen Effekt herbeiführen. Anhand dieser Kriterien zeigt sich, dass die Auswahl geeigneter Spiele und Aktivitäten für eine bestimmte Klasse und ein bestimmtes Unterrichtsziel eine nicht ganz einfache und herausfordernde Aufgabe für die Lehrperson darstellt.

Deleżyńska, Katarzyna (2012) stellte einige Kriterien auf, die Lehrer(inn)en berücksichtigen sollten, bevor sie Spiele und Aktivitäten auswählen.

- Zuerst ist es wichtig, einen klaren und sinnvollen Zweck für die Verwendung der Sprache anzugeben, der den Kommunikationswillen junger Lernender nutzt, z. B. Aktivitäten, die ein Spiel beinhalten, Rätsel oder fehlende Informationen von einer anderen Person erhalten. All dies macht Sinn und ist für junge Lernende von Bedeutung.
- Das nächste wichtige Kriterium besteht darin, die Lernenden herauszufordern und zum Nachdenken anzuregen, damit sie sich stärker engagieren und die Sprache tiefer

verarbeiten. Manchmal besteht die Gefahr, dass Aktivitäten verwendet werden, weil sie gut funktionieren oder weil sie den Lernenden Spaß machen. Was wichtig ist und am wichtigsten sein sollte, ist der Sprachlernwert, den eine Aktivität hat.

- Ein weiterer sehr wichtiger Punkt sind Aktivitäten, die Spaß machen und interessant sind und die Lernende dazu bringen, sie weiter zu machen, damit sie mehr Übung bekommen, z. B. das Erstellen von Monstern, Raten und Spiele bei denen etwas gewonnen werden kann. Es ist jedoch wichtig, dass diese alle einen klaren Zweck des Sprachenlernens haben, damit die Lernenden üben und nicht nur amüsiert zu werden.
- Darüber hinaus ist zu beachten, Aktivitäten auszuwählen, die bei Kindern einen Bedarf oder Druck erzeugen, die Fremdsprache zu sprechen, denn wenn das Spiel sehr spannend ist, neigen die Schüler(inn)en dazu, ihre Muttersprache zu verwenden. Grund hierfür ist der natürliche Wunsch zu siegen, sodass der Wechsel die Erstsprache vollzogen wird, um schneller ans Ziel zu kommen. Daher sollte die Aktivität so gestaltet sein, dass die Lernenden in einigen Phasen die Fremdsprache verwenden müssen, beispielsweise indem sie ihre Antworten aufzeichnen oder sie dazu bringen, sich in der Klasse in der Fremdsprache zu melden. Dies erhöht den Umgang mit und die Verwendung der Sprache.
- Schließlich ist es sinnvoll, Aktivitäten anzubieten, die es den Lernenden ermöglichen, kreativ mit der Sprache umzugehen und ihnen die Möglichkeit zu geben, damit zu experimentieren. Dies wird den jungen Lernenden helfen, ihre Hypothesen über die Sprache zu testen und die Entwicklung ihres internen Sprachsystems zu unterstützen.

Im Laufe der Zeit und mit jahrelanger Erfahrung sollte es keine Probleme mehr für Lehrende darstellen, Spiele richtig und zweckmäßig auszuwählen. Aufgrund der Erfahrung, die sie in ihrem Beruf sammeln, können sie immer die am besten geeignetesten Spiele für die jeweiligen Niveaustufen und Klassen auswählen. Wenn es Probleme gibt, sollten Lehrer(inn)en mit dieser Situation umgehen können. Außerdem ist es sehr einfach, eine Lehrperson dazu zu bringen, die richtigen Spiele und Schüler(inn)en präferenzen auszuwählen, da den Lehrenden heutzutage so viele Möglichkeiten in diesem Bereich zur Verfügung stehen. Damit Spiele im Klassenzimmer

erfolgreich sind, müssen Spiele für Lernende und Lehrende gleichermaßen Spaß machen, sie müssen gut vorbereitet sein, die Spielregeln müssen beherrscht und leicht zu erklären sein, außerdem müssen alle vom Zweck des Spiels überzeugt sein.

2. 3. Probleme bei der Anwendung von Spielen im Unterricht

Nachdem im vorherigen Kapitel Argumente für die Verwendung von Spielen im Unterricht gegeben wurden, werden in diesem Kapitel auch mögliche Probleme beschrieben, die beim Spielen eines Spiels in Unterrichtssituationen auftreten können. Ich werde die häufigsten Problemen darstellen, die bei der Anwendung von Spielen im Unterricht auftreten.

1. Lange Erklärungen der Regeln

Lange Erklärungen der Regeln können die Schüler(inn)en ermüden. Die Lehrer(inn)en sollten klare, prägnante und einfache Erklärungen geben oder Spiele durch Demonstrationen präsentieren

2. Probleme mit der Disziplin der Schüler(inn)en

In jeder Spielsituation sollte die Lehrperson eine beratende und vermittelnde Rolle übernehmen. Sie muss auf disziplinäre Herausforderungen mit den Spielteilnehmer(inn)en vorbereitet sein. Er sollte sich im Klaren darüber sein, dass die Schüler(inn)en unter Umständen mit der „Freiheit“ des Spieles nicht wie gewünscht umgehen können und es aufgrund der ausgelassenheit, die mit Spielen einhergeht zu Disziplinschwierigkeiten kommt.

3. Wahrnehmungen und Begriffe zusammen zu erklären

Eine Einführung in das Thema ist für die Schüler(inn)en erforderlich, um den Unterrichtsgegenstand und die Konzepte zu verstehen. Werden im Unterricht ausschließlich Spiele gespielt, ist der Unterricht sinnlos, weil die Basis und theoretische Grundlage zum Spielinhalt fehlt. Es ist, als würde man sich beim Sprechen nur auf die Wörter konzentrieren und Grammatik und Betonung außer Acht lassen.

4. Zeitaufwand

Ein Thema anschaulich zu erklären dauert länger als Frontalunterricht abzuhalten. Wenn die Schüler(inn)en aber die Regeln einmal gelernt haben und die Spiele in der Unterrichtsstunde selbständig anwenden, dann nimmt der Zeitaufwand auch wieder ab.

5. Lärm

Da der Unterricht während der Spiele lauter ist als beim Frontalunterricht, können die Schüler(inn)en durch den Lärm nicht nur selbst am Lernen gehindert werden, sondern auch andere Klassen können beim Unterricht gestört werden.

6. Höhere Kosten

Spielmaterialien sind kostspielig und die Lehrperson muss genügend Zeit haben, die richtigen Materialien sorgfältig auszuwählen. (vgl. Dvořáková, Gabriela, 2011, S. 15).

Mit den dargestellten Problemen kann jede Lehrperson in ihrem Berufsleben konfrontiert werden. In diesem Fall kommt es dann aber darauf an, dass der/die Lehrende in der Lage ist mit

der problematischen Situation richtig umzugehen. Viele Probleme sollten sich vermeiden lassen, indem Spiele verwendet werden, deren Regeln nicht zu komplex sind. Die Lehrperson sollte in der Lage sein, die Regeln klar und deutlich erklären zu können und muss sicherstellen, dass alle Lerner(inn)en die Spielregeln versteht. Zur Veranschaulichung kann ein/e Schüler/in, der/die das Spiel bereits verstanden hat, den anderen das Spiel erklären bzw. vorführen. Die Lehrperson muss sicherstellen, dass der Lärm die Grenzen nicht überschreitet und das Spiel nicht außer Kontrolle gerät. Wichtigster Punkt zur Vermeidung weiterer Probleme ist, dass ein Spiel gewählt wird, welches geeignet ist, das für die Lerneinheit gesetzte Lernziel auch zu erreichen.

2.4. Einfluss von Spielen und Aktivitäten auf die Lernmotivation

Die Motivation der Lernenden ist eines der wichtigsten Elemente im Sprachlernprozess. Eine wichtige Rolle für deren Motivation und Interesse spielen dabei die Lehrkräfte, die den ersten Kontakt der Lernenden zur Fremdsprache darstellen. Helmke, A (2009) sagt, dass hochmotivierte Schüler(inn)en nicht nur aus Leistungsgründen wünschenswert sind, sondern auch, weil das Lernen mit motivierten Schüler(inn)en konfliktfreier, reibungsloser und effizienter ist. Durch unattraktiven und langweiligen Unterricht wird die Motivation der Lernenden immer geringer. Die Lehrer(inn)en tragen die Verantwortung dafür, dieser Entwicklung entgegenzuwirken, indem sie versuchen sollten, eine interessante und attraktive Einheit zu schaffen und so die Schwierigkeiten und Herausforderungen zu überwinden, mit denen die Lernenden beim Erlernen der Sprache konfrontiert sind. Zu beachten ist, dass jede Klasse aus verschiedenen Lerntypen besteht. Es gibt schüchterne, faule oder ängstliche Schüler(inn)en, aber auch fleißige, engagierte, neugierige und aufgeregte Schüler(inn)en. Infolgedessen stehen Lehrpersonen vor großen Herausforderungen, wenn es darum geht, Unterrichtspläne und Unterrichtsumgebungen zu erstellen und erscgaffeb, die für sie angenehm, akzeptabel und sinnvoll sind.

Laut Rheinberg und Vollmeyer (2012) wird die Motivation als "aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewerteten Zustand"(S.15) definiert. Die

Lehrer(inn)en müssen sich der Unterschiedlichkeit ihrer Schüler(inn)en bewusst sein, und die Klassen dementsprechend differenziert betrachten. Sie müssen den Unterricht basierend auf den unterschiedlichen Lernstilen der Schüler(inn)en gestalten, um so ein unterstützendes und sicheres Umfeld zu schaffen, das sich ermutigend und motivierend auf die Schüler(inn)en auswirkt. Es ist wichtig, dass die Lehrpersonen ihren Lernenden das Gefühl geben, im Deutschunterricht geschätzt und wichtig zu sein, um so ihr Selbstbewusstsein zu stärken.

Wolfgang Schneider und Marcus Hasselhorn (2008) sagen, dass die Motivation zum Lernen darin besteht, den Wunsch und das Wissen über ein bestimmtes Lernobjekt zu erben. (S.38)

Um den Lernplan, ein Thema oder eine Lerneinheit umzusetzen, ist die Motivation der Schüler(inn)en sehr wichtig. „Eine motivierte Person ist eine, die sich anstrengt, bemüht und nicht von verschiedenen Reizen ablenken lässt, um das Ziel zu erreichen, das sie erreichen will.“

(Hartinger, A., & Fölling-Albers, M. 2002, 16, angeführt. nach Grünewald, A 2006, 54). Wenn es

gelingt, die Schüler(inn)en zu motivieren, dann kann man beobachten, dass der Unterricht auf einem höheren Niveau stattfindet, effektiver ist und dass die Lerneinheit reibungslos abgehalten werden kann. Ein weiteres wichtiges Element beim Sprachenlernen ist der Spaß.

Laut *Huneke und Steinig, (2002)* „*wer Spaß an etwas hat, wer unbedingt etwas erreichen möchte,[...] hat gute Chancen, zum Ziel zu kommen.*“ (S. 14) Es gibt viele Lernspiele oder

Aktivitäten, mit denen die Schüler(inn)en Spaß haben können. Im Laufe der Zeit lernen die Lehrkräfte so viele Strategien, Methoden und Techniken wie möglich. sie wissen genau, welche

Spiele sie zur Motivation einsetzen und in welcher Phase. Fleißige Schüler(inn)en sind fast immer motiviert und interessiert am Unterricht. Aber es ist wichtig auch diejenigen

Schüler(inn)en zu ermutigen, denen das Lernen schwerer fällt und weniger am Lernen interessiert sind. Aus meiner persönlichen Erfahrung weiß ich sehr gut, was für eine großartige

Leistung es ist, diese Schüler(inn)en in den Unterricht einbeziehen zu können und welche Freude es ist, wenn es gelingt. Die Zusammenarbeit im Klassenzimmer ist sehr wichtig, weil so

die Schüler(inn)en ihre Meinung frei äußern könne und Partner- oder Gruppenarbeiten durchführen können. In Gesprächen mit meinen Kolleg(inn)en ist mir aufgefallen, dass

Schüler(inn)en oft Vorschläge für ein Spiel machen. Wir als Lehrkraft sollten ihnen diese Möglichkeit auch geben. Allerdings immer unter der Bedingung, dass Spiele ausgewählt

werden, die zum Thema bzw. Ziel der Einheit passen.



Bild 2. Die Lernmotivation

Angepasst an: https://attrak.123rf.com/photo_38077852_pupils-raising-hand-in-classroom-at-the-elementary-school.html

Wir müssen als Lehrpersonen immer einen Weg finden, unser Ziel zu erreichen. Natürlich ist es manchmal schwierig, aber mit viel Arbeit und Mühe werden Lehrer(inn)en immer Erfolg haben. Hattie, J., Beywl, W., & Zierer, K. (2013, S.33) sind der Meinung, dass die erfolgreiche Lehrer nicht nur für das Fach, sondern auch für Didaktik und Pädagogik, für Schüler und ihren Beruf eine Leidenschaft haben. Es kommt oft vor, dass Schüler(inn)en den Lehrkräften nach dem Spiel ein sehr positives Feedback geben. Und eine weitere positive Beobachtung ist, dass auch die Involvierung eher zurückgezogenerer Schüler(inn)en in das Spiel zu erkennen ist. Sie sehen den Unterricht nicht als Monolog, sondern als Dialog (ebd, S. 33). Oft kommt es sogar vor, dass Schüler(inn)en die Durchführung von Spielen oder eines bestimmten Spiels selbst einfordern. Um erfolgreich zu sein, ist es gut, immer Spiele oder Aktivitäten zu verwenden, die die Lehrer(inn)en bereits kennen, die leicht durchzuführen sind und die zeitgemäß sind. Vor allem sollten im Unterricht Spiele eingesetzt werden, die die Motivation und das Interesse der Schüler(inn)en steigern. Spiele, welche die Lehrperson selbst nicht kennt, sollten besser nicht

durchgeführt werden, da das Klassenzimmer dadurch in eine schlechte Atmosphäre versetzt werden kann. Infolgedessen könnte das Unterrichtsziel möglicherweise nicht erreicht werden bzw. der Lehrplan kann nicht umgesetzt werden. Abgesehen davon, dass der Unterricht nicht wie geplant abgehalten wird, können auch die Schüler(inn)en durch unpassende Weise demotiviert werden.

White, Alasdair (1995, S.179); angeführt nach: Reiner E. Wicke (2011, S. 15.) nennt die wichtigsten Regeln, um Schüler(inn)en und sich selbst zu motivieren:

- 1) Um Schüler(inn)en zu motivieren, muss man sich selbst motivieren;
- 2) Motivation erfolgt in zwei Abschnitten: Der erste identifiziert und setzt persönliche Ziele, der zweite zeigt, wie diese erreicht werden können;
- 3) Motivation braucht ein gemeinsames Ziel;
- 4) Eine einmal erreichte Motivation bleibt nie konstant, sondern muss während des Arbeitsprozesses immer wieder wiederholt werden;
- 5) Motivation erfordert Anerkennung von Leistung und Lob, aber auch konstruktive Kritik;
- 6) Das Wissen um den Erfolg motiviert, daher ist Rückmeldung so oft wie möglich angemessen;
- 7) Die Mitentscheidung.

Um im DaF-Unterricht erfolgreich zu sein, muss man die Motivation der Schüler(inn)en aufrechterhalten. Es ist wichtig, dass nicht nur die Schüler(inn)en motiviert sind, sondern auch die Lehrer(inn)en. Lernendenmotivation muss in jeder Unterrichtsstunde erreicht werden, denn in jeder Unterrichtsstunde kann sich das Klima oder die Motivation im Klassenzimmer ändern. Der/die Lehrer/in sollte ständig über zusätzliche motivierende Elemente nachdenken. Meiner

Meinung nach sind Spiele der stärkste Motivationsfaktor um den Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden. Wenn Motivation bei Lernenden erreicht wird, ist dies eine große Leistung seitens der Lehrer(inn)en.

II. Praktischer Teil

3. Einteilung von Spielen

Im praktischen Teil meiner Arbeit werde ich darstellen, in welche Kategorien sich Spiele einteilen lassen. Es gibt eine Reihe verschiedener Spiele, aber ich werde nur einige behandeln, die ich für die wichtigsten halte. Deshalb werde ich mich nur auf didaktische Spiele, kreative Spiele, Bewegungs-, Interaktions-, Plan- und Erkundungsspiele beziehen.

3.1. Didaktische Spiele

Didaktische Spiele werden auch Lernspiele genannt. Beim Lernspiele haben die Schüler(inn)en nicht nur Spaß, sondern sie können auch ihr Wissen erweitern.

„Lernspiele sind Arbeitsmittel, die in das Unterrichtskonzept eingeordnet sind und eine bestimmte Aufgabe enthalten. Sie sind kein Selbstzweck, sondern dienen der Festigung und Sicherung des Wahlergebnisses.“ (Prelle, Karl 1953, S. 10).

Lernspiele können auf ein bestimmtes Lernziel ausgerichtet sein, wie z. B: Spracherwerb, Kultur.

BEISPIEL: SCHIFFE VERSENKEN

Angepasst an: <https://attrak.hueber.de/sixcms/media.php/36/L11-kleidung.pdf>

THEMA	Kleidungsstücke
ZIELGRUPPE	6.-9. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Kleidungsstücke erkennen und nach den Farben fragen
DAUER	Circa 10 Minuten
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die Schüler(inn)en schreiben ein Kleidungsstück und eine Farbe auf 7 Felder. Die Schüler(inn)en werden gebeten, eine/n Partner/in zu finden. Andere Schüler(inn)en dürfen sich die Kleidung, die in die Felder geschrieben wurde, nicht ansehen. Die Schüler(inn)en versuchen die Kleidung und Farben herauszufinden, indem sie fragen, was der/die Partner/in wo geschrieben hat.

- Wenn der/die Schüler/in ein Kleidungsstück erraten hat, dann kann er/sie einen Schritt vorwärts machen.
- Hat ein/e Schüler/in nichts gefunden, ist sein/ihre Partner/in an der Reihe.

- Gewonnen hat, wer zuerst alle Kleidungsstücke findet.

Dieses Spiel kann auch mit anderen Gegenständen gespielt werden.

3.2. Sprachlernspiele

Sprachlernspiele sind multifunktionale Lehrmethoden für den Fremdsprachenunterricht. Sprachlernspiele motivieren nicht nur die Lernenden, sondern wirken sich auch positiv auf das aktive Sprechen, Lesen, Hören und Schreiben aus.

„Aus didaktischer und methodischer Sicht ist der Unterricht mit Sprachlernspielen genauso gut, wenn nicht sogar besser als andere Lehrmethoden, wenn sie lernziel- und zielgruppenorientiert gewählt werden.“ (Jentges, Sabine. 2007, S. 123)

Mit den Sprachlernspiele kann man Grammatik, Wortschatz und Aussprache üben. Unten wird beispielhaft ein Sprachlernspiel für Grammatik dargestellt.

BEISPIEL: Das Arbeitsblattspiel













Angepasst an: <https://attrak.hueber.de/media/36/idn1-l11-b1-b2.pdf>

THEMA	Perfekt mit haben
ZIELGRUPPE	8. und 9. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Das Perfekt mit dem Verb “haben” bilden und erkennen.

DAUER	Circa 15 Minuten
MATERIALIEN	Kopiervorlage: Spielplan 3-5 Spielfiguren und ein Würfel
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die Lehrperson bildet Gruppen mit je 3-5 Spielenden. Für jede Gruppe wird eine Kopie des Spielplans benötigt. Je nach Spielendenanzahl bekommen die Schüler(inn)en 3-5 Spielfiguren und einen Würfel pro Gruppe. Die Gruppenmitglieder müssen ihre Spielfiguren auf das Startfeld stellen. Der/die erste würfelt und bewegt die eigene Figur auf das Feld, auf dem die Zahl steht, die gewürfelt wurde. Falls ein Satz im Präsens dort steht, wo die Spielfigur landet, muss der Satz im Perfekt gebildet werden. Steht dagegen ein Satz im Perfekt, dann muss der Satz ins Präsens umgeformt werden. Die Gruppe prüft, ob der Satz richtig ist und fragen den Lehrenden, wenn Zweifel bestehen. Bei einer falschen Form muss die Figur wieder auf das Startfeld zurück.

Bevor die Schüler(inn)en das Ziel erreicht haben, müssen alle den Satz auf dem Feld vor dem Ziel („Er isst eine Pizza“) im Perfekt bilden, unabhängig von der Punktzahl, mit der das Ziel erreicht wurde. Sollte der Satz richtig sein, dann kann der/die Spielende sich im Kornkreis ausruhen.

	← Sie lernen immer am Abend.	← Wir trinken einen Kakao.	← Ihr habt schlecht geschlafen.	← Wir essen um acht Uhr.	← 	← Ich habe die Zeitung gekauft.
↓ Ich habe das nicht gesagt.	↓ 	← Die Nachbarn schlafen noch.	← 	← Ihr habt es geglaubt.	↖ Ich mache Hausaufgaben.	↗ Das glaube ich nicht.
↓ Ihr seht das Bild.	↓ Du hast einen Saft getrunken.	Ziel 	← Er isst eine Pizza.	↖ 	↗ Sie haben das Buch nicht gelesen.	↗ Wir haben viel gelernt.
↓ Ich habe dich gesucht.	↖ 	→ Du hast eine Insel gesehen.	→ Du lernst Deutsch.	↗ Er hat ein Auto gehört.	↗ 	↗ Wir machen heute Essen.
↖ 	→ Du hörst immer Musik.	→ 	→ Wir haben Fußball gespielt.	→ Wir glauben das nicht.	↗ Jakob sagt: „Es gibt keine UFOs.“	↗ 
Start →	→ Du schläfst schon.	→ Ich trinke viel Tee.	↖ 	→ Frau Mielke sieht ein UFO.	→ Ich habe noch nichts gegessen.	↗ Der Großvater hört schlecht.

Spielplan

Angepasst an: <http://lernox.de/lernmaterial/perfektspiel-rsr1569>

3.3. Kreative Spiele

Kreative Spiele sind Spiele, die den Gebrauch von und durch kreatives Schreiben, kreativer Spiele und mittels kreativer Geschichten und Bildern fördern. Jeder hat kreatives Potenzial und Fantasie. Dieses Potenzial wird beim kreativen Lernen genutzt (Dentler, S, Platz. F, Scholler.D, Schulz, Ch. (2018, S.1).

BEISPIEL: Akrostichon

Angepasst an: <https://attrak.daf-daz-didaktik.de/themen/fertigkeiten/akrostichon/>

THEMA	Themen aus der 6. Klasse
ZIELGRUPPE	6. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Kreatives Schreiben
DAUER	Circa 5 Minuten
SOZIALFORM	Einzelarbeit oder Partnerarbeit

Spielerklärung: Das Wort muss an die Tafel geschrieben werden und die Schüler(inn)en sollen dann passende Assoziationen zu den Buchstaben finden. Diese Methode ist sehr praktisch um sich kennenzulernen. Es ist auch eine gute Möglichkeit, Ideen zu entwickeln und dann eine Geschichte, ein Gedicht oder einen Text zu schreiben.



Akrostichon

Angepasst an: <https://attrak.daf-daz-didaktik.de/themen/fertigkeiten/akrostichon/>

3.4. Bewegungsspiele

Da fast alle Spiele am Tisch gespielt werden, ist manchmal eine Abwechslung nötig, daher sollten Bewegungsspiele im Klassenzimmer eingesetzt werden, wenn die Klasse dazu genug räumlichen Platz bietet. Falls Bewegungsspiele nicht für alle durchführbar sind, ist die Person, die sich am meisten Bewegung im Unterricht verschaffen kann, die Lehrperson. Sie kann vom Stuhl zum Tisch oder zur Tafel gehen und Mimik und Gestik zur Klärung einsetzen. In dieser Zeit sitzen die Schüler(inn)en auf ihren Stühlen.

„Spiel und Bewegung gehören zu den grundlegenden Betätigungsformen, durch sie begreift das Kind seine Umwelt und jede neue Bewegungserfahrung wird zur Welterfahrung“ (Fischer, Klaus 2015, 129).

Pantomime verwende ich auch sehr oft im Unterricht, wenn es um das Thema Sport oder um eine Tätigkeit geht. Es macht den Lernenden auch mal Spaß zur Abwechslung Bewegungsspiele im Unterricht durchzuführen.

BEISPIEL: Pantomime

Angepasst an: https://attrak.goethe.de/resources/files/pdf219/handreichungen_spielsammlung.pdf

THEMA	Mein Tag
ZIELGRUPPE	9. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Aktivitäten benennen / Rateversuche kommentieren
DAUER	10 Minuten
SOZIALFORM	Frontalunterricht

Spielerklärung: Die Schüler(inn)en sitzen im Kreis. Eine/r der Schüler(inn)en fragt, was mache ich jetzt? Dann fängt er/sie an eine Aktivität vorzuspielen, welche die Schüler(inn)en aus ihrem

Alltag kennen. Zum Beispiel imitiert er/sie, wie man sich die Zähne putzt, oder etwas isst. Die Schüler(inn)en sollen nun die Pantomime erraten. Dadurch wiederholen sie die Wörter, die sie zuvor zum entsprechenden Thema gelernt haben und lernen sogar neue Vokabeln. Errät ein/e Schüler/inn die Pantomime, darf er/sie in die Mitte des Kreises treten und selbst einen Begriff darstellen.

3.5. Interaktionsspiele

Interaktionsspiele – bei diesen Spielen geht es hauptsächlich um zwischenmenschliche Interaktionen, bei denen mehrere Fähigkeiten erforderlich sind.

„Ein Interaktionsspiel ist ein Eingriff von Gruppenmitgliedern [...] in die Gesamtgruppensituation, bei dem die Aktivitäten aller Mitglieder durch spezielle Spiegelregeln für eine bessere Zeit, strukturierte, verfluchte und beste Lernfehler kombiniert werden.“

(Vopel, Klaus. 1980, S. 2)

Interaktionsspiele ermöglichen das Erlernen in Gruppen und fördern die problemlösende Interaktion der Mitspieler.

BEISPIEL: Zip-Zap-Zoom

Angepasst an: <https://attrak.spielregeln.de/zipp-zapp.html>

THEMA	Kennenlernen
--------------	---------------------

ZIELGRUPPE	6. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Wörter oder Namen merken
DAUER	10 Minuten
MATERIALIEN	Stühle
SOZIALFORM	Im Kreis bzw. Stuhlkreis

Spielerklärung: Zip-Zap-Zoom ist ein kurzes Spiel aus der Theaterpädagogik und dient dazu die Aufmerksamkeit und Konzentration zu aktivieren. Alle Schüler(inn)en stehen ruhig im Kreis und müssen so schnell wie möglich ein ausgesprochenes „Zip“ oder „Zap“ weitergeben. Eine Person steht in der Mitte und sie muss einen Platz im äußeren Ring ergattern. Bei "Zip" muss der/die Spieler/in den Namen der Person links von ihr nennen, bei "Zap" den Namen des/der rechten Nachbarin und bei "Zip-Zap" müssen alle den Platz wechseln. Wenn jemand den falschen Namen für "Zip" oder "Zap" verwendet, muss er/sie seinen Platz an die Person in der Mitte abgeben und sich selbst in die Mitte stellen. Da eine schnelle Reaktion und Aufmerksamkeit gefordert ist, fördert das Spiel die Konzentration der Spielenden. Nachdem sich die Schüler(inn)en in der Klasse meist alle bereits kennen, kann man das Spiel mit unterschiedlichen Namen oder Wörtern spielen, anstatt als Kennenlernspiel.

3.6. Planspiele

Der Zweck von Planspielen besteht darin, die Darstellung realer Situationen zu vereinfachen und eine Lösung für bestimmte Situationen zu finden.

„Planspiele sind nur bedingt Spiele. Sie sind eher wie Arbeitsformen, aber fast durch die Realität einen verspielten Charakter bekommen.“ (Eckert und Klemm 1998, S.18)

Die Schüler(inn)en müssen zusammenarbeiten, um das Problem zu lösen. Ziel ist es hier nicht Wissen zu erlangen, sondern das Wissen wird bereits benötigt, um die Herausforderungen des Spiels meistern zu können. Planspiele umfassen beispielsweise Wettbewerbe oder Rollenspiele. Wettbewerbsspiele ermöglichen es den Schüler(inn)en, ein Problem zu einem bestimmten Thema zu lösen, und Rollenspiele ermöglichen es ihnen, eine bestimmte Situation zu interpretieren, die uns im wirklichen Leben betrifft. Durch ein Rollenspiel erlernen die Schüler(inn)en sich selbst in eine andere Person hineinzusetzen oder ihr eigenes Verhalten aus der Position eines anderen zu betrachten.

BEISPIEL: Rollenspiel

Angepasst an : <https://sprachkulturkommunikation.com/rollenspiele-a1-8-authentische-situationen-fuer-den-unterricht/>

THEMA	Termine vereinbaren, absagen oder verschieben
ZIELGRUPPE	9. Klasse der Grundschule
LERNZIELE	Auflockerung, Wecken von Sprechmotivation
DAUER	10-15 Minuten
MATERIALIEN	Arbeitsblätter
SOZIALFORM	Partnerarbeit

Spielerklärung: Die Lehrer(inn)en müssen das Thema bzw. die Frage des Rollenspiels benennen. Alle erhalten eine Rollenkarte, auf der man die eigene Rolle findet, in die man sich anschließend hineinversetzen muss. Auf diese Weise werden unterschiedliche Situationen oder Probleme angesprochen bzw. gelöst. Nun sollen die Schüler(inn)en so tun, als würden sie einen Termin

bei der/dem Arzt bzw. Ärztin, im Friseursalon oder im Deutschkurs vereinbaren. Mögliche Rollen in diesem Szenarion sind Arzt/Ärztin, Patient/in und Sekretär/in.

3.7. Erkundungsspiele

Erkundungsspiele sind Spiele, bei denen das Unbekannte nach bestimmten Spielregeln gesucht, gefunden, beobachtet und erforscht wird. Die Spielenden werden zu Forschenden oder Detektiv(inn)en. Das erfordert Bewegung, Orientierung, Kooperation und Kommunikation. (vgl. Šošić, Ivana, 2013, S. 8).

Erkundungsspiele können zum Wiederholen und Vertiefen von Lerninhalten genutzt werden und es ist auch möglich, sie mithilfe eines Brettspiels durchzuführen.

BEISPIEL: Brettspiel

Angepasst an: <https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/suche/brettspiel>

THEMA	Adjektive lernen
ZIELGRUPPE	8. Klasse der Grundschule
LERNZIEL	Was ist das Gegenteil?

DAUER	10 Minuten
SOZIALFORM	Gruppenarbeit

Spielerklärung: Die Schüler(inn)en werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Spielbrett, einen Würfel und eine Figur. Der/die Lernende, der/die als erste/r eine Sechs würfelt darf beginnen und nun die eigene Figur bewegen und die Aufgaben lösen. Aufgabe ist es, das Gegenteil eines Adjektivs zu kennen und zu benennen, z.B. klein-groß, neu-alt, langkurz, billig-teuer usw. Kennt der/die Spielende das Gegenteil des Adjektivs, macht er/sie einen Schritt vorwärts, weiß er/sie die richtige Antwort nicht, muss er/sie zurückkehren. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle Aufgaben gelöst und somit das Ziel erreicht hat. Das Spiel eignet sich sehr gut zum Wiederholen oder Üben von Grammatik.

III. Forschungsteil

Der Forschungsteil bezieht sich auch auf resultierenden Forschungsergebnisse aus der Lehrpraxis. Die Untersuchung wurde in vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt und die Beobachtungsbögen werden hier nun grafisch dargestellt.

Forschungsdesign und Methodik

4.1. Die Hauptziele der Studie und Hypothesen

Das Hauptziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden, wie sich der DaF-Unterricht am besten, geeignetesten und erfolgreichsten gestalten lässt. Die Forschung basiert auf der Unterscheidung zwischen traditionellem und modernem Unterricht. Im traditionellen Unterricht werden selten Spiele und Aktivitäten genutzt. Die Arbeit soll helfen bei den Lehrer(inn)en ein Bewusstsein für die Nutzung von Spielen und Aktivitäten im Unterricht zu schaffen und so den Unterrichtsprozess zu modernisieren. Der Vorteil von modernem Unterricht, indem Spiele und Aktivitäten verwendet werden, ist es, dass sie zur Erleichterung der Unterrichtseinheit und des Faches führen.

Im Rahmen dieser Arbeit wurden folgende Forschungsfragen gestellt:

- Erstellen Spiele eine interaktive Umgebung im Klassenzimmer?
- Ist es nützlich, Spiele für den Deutschunterricht zu verwenden?
- Welche Probleme können bei der Anwendung von Spielen auftreten?
- Was wird durch Spiele im Unterricht gelernt und wann sollte man Spiele anwenden?

In dieser Masterarbeiten wurden folgende Haupthypothesen eingesetzt:

- Zeitmanagement (Die Verwendung von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht bereitet Schwierigkeiten beim Zeitmanagement).

- Präferenzen der Lernenden (Lernende bevorzugen moderneren Unterricht gegenüber traditionellem).
- Der Einfluss von Spielen und Aktivitäten auf den Erfolg (Die Verwendung von Spielen und Aktivitäten hat einen enormen Einfluss auf die Motivation und das Interesse der Schüler(inn)en, was zu einem höheren Erfolg führt)

Um die Hypothesen zu bestätigen, besuchte ich vier albanische Grundschulen, an denen ich das Lernen von Deutsch als Fremdsprache beobachtete. Nachdem ich die Klassen beobachtet hatte, in denen Deutsch als Fremdsprache unterrichtet wurde, habe ich die Lehrer(inn)en befragt. Die Ergebnisse meiner Beobachtungen und der Interviews werden im folgenden Kapitel präsentiert.

4.2. Übersicht der relevanten Untersuchung im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht

Die Untersuchung wurde an den vier kosovarischen Grundschulen „Thimi Mitko“ in Gjilan, „Ibrahim Uruci“ in Bresalc, „Zija Shemsiu“ in Zabel und „ Afërtdita“ in Kishnapole durchgeführt. Der Forschungsteil besteht aus Beobachtungsbögen, Interviews und Analysen. Insgesamt wurden 28 Deutschstunden in den Klassen 6-9 beobachtet und analysiert. Pro Klasse wurden jeweils sieben Deutschstunden beobachtet. Anschließend habe ich mit Hilfe eines Interviews (8) Deutschlehrende befragt. Das Interview besteht aus acht Fragen, dabei kann jede/r Teilnehmer/in eine Antwort ankreuzen und diese begründen. Die Beobachtungsbögen und das Interview helfen dabei, die Forschungsfragen dieser Masterthesis zu beantworten. Das Interview enthält Fragen, die uns über die Meinung, Interessen und Vorlieben der Schüler(inn)en informieren. Die Ergebnisse der Beobachtungsbögen und des Interviews zur Anwendung von Spielen und Aktivitäten werden grafisch dargestellt. Dabei wird am Ende ein Vergleich der modernen und traditionellen Lehre dargestellt. Die Antworten zu jeder Methode und Technik werden analysiert und es wird eine spezifische Schlussfolgerung gezogen, die dazu beiträgt, bessere Methoden und Techniken für den Fremdsprachenunterricht anzuwenden. Wie

bereits im Verlauf der Arbeit dargestellt ist das Erlernen von Fremdsprachen harte Arbeit. Von äußerster Wichtigkeit sind dabei die Motivation und das Interesse der Schüler(inn)en. Diese müssen möglichst für den gesamten Unterricht aufrechterhalten werden, weshalb es nützlich ist zu diesem Zwecke verschiedene Techniken und Verfahren zu entwickeln und zu befolgen. Kreative Verfahren und attraktive Methoden helfen dabei, eine interaktive Umgebung zu schaffen, die zu einer Verbesserung beim Erlernen einer Fremdsprache führen sollen. Um eine solche Umgebung zu schaffen, ist die Anwendung von Lernspielen und -Aktivitäten die beste Lösung, denn durch die Verwendung von Spielen kann den Schüler(inn)en dabei geholfen werden ihr Interesse am Unterricht und ihren Arbeitswillen aufrechtzuerhalten.

4.3. Instrumente und Verfahren

Das Untersuchungsdesign umfasst Beobachtungsbögen und ein Interview. Ein weiterer Halbfragebogen, der in Form eines Interviews ausgefüllt wurde, wurde den Lehrer(inn)en ausgehändigt, mittels dessen sie ihre Meinungen und Standpunkte zur Verwendung von Spielen und Aktivitäten im Lern- und Lehrprozess im DaF-Unterricht äußerten. Das zweite Instrument war die Unterrichtsbeobachtung, es wurden 28 Deutschstunden beobachtet, bei denen beobachtet wurde, inwieweit Lehrende in der Realität Spiele und Aktivitäten zur Lernförderung einsetzen. Da die deutsche Sprache ab der 6 Klasse als Fremdsprache unterrichtet wird, habe ich die Beobachtung in den Klassen 6-9 durchgeführt. Ich habe jeweils sieben Stunden in der sechsten, siebten, achten und neunten Klasse beobachtet.

Klasse	6.	7.	8.	9.
Stundenzahl	7	7	7	7

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Stundenzahl in jeder Klasse

Durch meine Beobachtungen wollte ich herausfinden, wann die Lehrer(inn)en Spiele anwenden, zu welchem Zweck, wie oft und wie lange sie für ein Spiel brauchen.

4.4. Teilnehmende

Mit Hilfe eines Interviews wurden (8) Deutschlehrer in den Grundschulen „Thimi Mitko“, Gjilan, „Ibrahim Uruci“, Bresalc, „Zija Shemsiu“, Zabel und „ Afërt dita“, Kishnapole befragt. Die Teilnehmer sollten ihre Meinung äußern und Angaben zum eigenen Unterrichtsverhalten geben. Das Interview enthält offene Fragen und dient dazu Informationen, Meinungen, Interessen und Vorlieben der Lernenden zu sammeln. Darüber hinaus waren 8 Lehrer(inn)en an der Studie beteiligt. Sie erhielten einen halben Fragebogen um Strategien, Methoden und Techniken zu vervollständigen, die sie als Lehrende verwenden. Ziel war es Unterrichtsstile und -Methoden kennenzulernen und eine allgemeine Schlussfolgerung über die Bedeutung von Unterrichtsmethoden bzw. die Bedeutung von Lernspielen und -Aktivitäten in den verschiedenen DaF-Klassen zu ziehen.

4.5. Vorgehensweise

Wie bereits erwähnt führte ich mit den Teilnehmenden an meiner Studien Interviews durch und beobachtete insgesamt 28 Deutschstunden in den Klassen 6 bis 9. Dabei konnte ich 8 verschiedene Lehrende beobachten. Der Unterricht dauerte 35 Minuten und die Klassen bestanden aus 18-25 Schülern. Im DaF-Unterricht wurden die Spiele nicht nur in der Einführungsphase verwendet, sondern auch für die Wiederholung und Übungen. Ich konnte sehen, dass die Schüler(inn)en durch die Spiele viel motivierter waren als ohne. In allen Unterrichtsstunden, die ich beobachtete, konnte ich zögerliche Lernende sehen, die am Spiel teilnahmen. Ich habe festgestellt, dass Schüler(inn)en, die ein Fach mögen, den Unterricht auch

ohne Spiele und Aktivitäten interessant finden, während diejenigen, die eher uninteressiert, demotiviert oder zurückhaltend sind, durch Spiele ermuntert werden, dem Unterrichtsgeschehen zu folgen. Daraus leite ich ab, dass grade für solche Lernende Aktivitäten durchgeführt werden sollten, um den Unterricht so effektiv wie möglich zu gestalten. Es gab Fälle, in denen die Schüler(inn)en selbst vorschlugen ein Spiel zu spielen. Manchmal hatten sie dabei auch ein konkretes Spiel vor Augen. Die Lehrer(inn)en achteten aber darauf, dass es sich um Spiele handelte, die am besten zu ihren Themen passten.

5. Ergebnisse der Untersuchung

Um meine eingangs gestellten Thesen zu bestätigen, habe ich im Fragebogen 8 Fragen gestellt, die mir sehr geholfen haben. Der Fragebogen bestand aus einfachen Fragen, anhand derer ich mir einen Überblick über die Lehrmethoden und deren Auswirkungen auf die Schüler(inn)en Motivation verschaffte. Mit den durch die Fragebögen gewonnenen Informationen möchte ich die Lehrer(inn)en hinsichtlich der Bedürfnisse und Vorlieben ihrer Schüler(inn)en sensibilisieren. Die einfach verständlichen Fragen bezogen sich auf das Erlernen von Deutsch als Fremdsprache und die Bedeutung von Spielen und Aktivitäten als Lehrmethode. Die Lehrer(inn)en hatten genug Zeit, um die Fragen zu beantworten. Die Ergebnisse werden von einer Datenanalyse begleitet und grafisch dargestellt. Jede einzelne Frage wird vollständig analysiert und berücksichtigt, um einen klaren Überblick zu erhalten.

5.1. Die Ergebnisse aus den Beobachtungsklassen

Ein Instrument, das in dieser Arbeit verwendet wurde, um stichhaltige Schlussfolgerungen hinsichtlich der Auswirkungen von Spielen und Aktivitäten als Lehrmittel in DaF-Klassen in den Grundschulen „Thimi Mitko“, Gjilan, „Ibrahim Uruci“, Bresalc, „Zija Shemsiu“, Zabel und „Afërdita“, Kishnapole zu ziehen, war die Beobachtung. Beobachtet wurden sieben Klassen, die

Jahrgangsstufen 6, 7, 8 und 9, sowie acht verschiedene Lehrerinnen und Lehrer, die einen herausragenden Beitrag zu dieser Arbeit geleistet haben, da ich die unterschiedlichen Unterrichtsstile und -strategien kennenlernte und die Wirkung jeder Methode direkt anhand der Reaktionen der Schüler(inn)en sah. Obwohl alle beobachteten Lehrenden mit demselben Lehrplan und Lehrstoff arbeiteten, waren ihre Klassen ziemlich unterschiedlich und derselbe Stoff wurde in jeder Klasse auf unterschiedliche Weise präsentiert. Aufgrund der Beobachtung kann ich sagen, dass ich einen klareren Spiegel und einen genaueren Einblick in dieses Thema gewonnen habe und aufgrund der Reaktionen, des Verhaltens, der Einstellungen und der Ermutigung der Schüler(inn)en kann ich sagen, dass moderne Methoden von ihnen bevorzugt wurden. In den Klassenzimmern, in denen die Lehrer(inn)en mit zeitgemäßen Methoden, Spielen und verschiedenen Aktivitäten unterrichteten, gab es eine warme und lebendige Umgebung, die merklich allen gefallen hat und ein sehr gutes Klassenklima erzeugen konnte. Alle Schüler(inn)en reagierten positiv auf die Spiele. Die Gesichter der Schüler(inn)en waren voller Freude, Neugier, Begeisterung, Interesse und Aufregung. Während des gesamten Unterrichts waren sie aktiv und bereit zur Mitarbeit und auf diese Weise wurde die Sprache gefestigt. Es scheint sehr nützlich zu sein, Spiele in den Unterricht einzubeziehen, insbesondere bei der Arbeit mit jüngeren Lernenden, da sie diese Spiele mögen und sie besser verstehen. Ich habe gesehen, dass die Schüler(inn)en die Spiele um jeden Preis gewinnen oder die ersten sein wollten. Die Schüler(inn)en lernten unbewusst Grammatik und neue Wörter. In den Spielen war eine der Hauptregeln, dass die Schüler(inn)en versuchen sollten, Deutsch und nicht ihre Muttersprache zu sprechen. Natürlich war es auch erlaubt Albanisch zu verwenden, wenn sie einige Wörter oder grammatikalische Teile nicht verstehen. Aber sobald sie das Wort verstanden hatten, mussten sie Deutsch sprechen. Da die Schüler(inn)en die meisten Spiele aus dem Alltag kannten, kannten sie meistens auch deren Regeln: Wenn ein/e Schüler/inn das Spiel nicht verstand, erklärten die Lehrer(inn)en und Schüler(inn)en das Spiel. Die Schüler(inn)en hatten Spaß, die Atmosphäre war gut und ruhig. Sie freuten sich, gemeinsam etwas unternehmen zu können. Schüler(inn)en und Lehrer sind überzeugt, dass Schüler(inn)en viele Wörter und Sätze durch Spiele lernen können. Ich beobachtete auch eine 8. Klasse, die insgesamt 25 Schüler(inn)en im Alter von 12-13 Jahren umfasste. Der Lehrer neigte

hauptsächlich zu den traditionellen Lehrmethoden, da seiner Meinung nach der Unterricht zu kurz ist und die Nutzung verschiedener Aktivitäten und Spiele schwieriger zu handhaben ist, sie zu viel Zeit in Anspruch nehmen und der Lehrstoff durch Spiele vernachlässigt wird. Seiner Meinung nach wäre es fast unmöglich, die Aufmerksamkeit der Schüler(inn)en wieder auf das Lernen zu legen und mit dem nächsten Teil der Stunde fortzufahren, sobald im Unterricht ein Spiel oder eine Aktivität begonnen worden war. Obwohl diese Spiele oder Aktivitäten mit der Lektion zusammenhängen und er sich bewusst darüber ist, dass sie einen positiven Einfluss auf die Motivation der Lernenden haben. Er meinte, dass die Schulen leider nicht die Räumlichkeiten und Bedingungen anboten, diese angemessen und effektiv zu nutzen. Durch die Anwendung traditioneller Methoden hätten die Schüler(inn)en seiner Auffassung nach mehr Zeit zum Erlernen und Üben der Sprache, da sie der Lehrperson zuhören, die Aktivitäten aus dem Buch durchführen und am Ende das gelernte Thema wiederholen. Außerdem gäbe es in den Lehrbüchern einige Spiele, die sie spielen und üben können, so dass es nicht notwendig ist, weitere Spiele zu verwenden, die nur dazu führen würden die Arbeitszeit zu verkürzen und Zeit zu verschwenden. Er war außerdem der Meinung, dass die Schüler(inn)en ein respektables Verhältnis zur Lehrperson wahren sollten und dass Spiele dem eventuell nicht zuträglich wären. Die Strenge würde aber dazu führen, dass die Schüler(inn)en respektvoll wären, hart arbeiten würden und Ruhe im Klassenzimmer herrschen würde. Ich konnte allerdings beobachten, dass die Schüler(inn)en im Unterricht sehr passiv waren, nur zuhörten und die Anweisungen befolgten und den Deutschunterricht wie eine unangenehme Routine an sich vorbeiziehen ließen. Sie haben nicht aufgepasst, zeigten kein Interesse und Ihnen schien der Unterricht keinen Spaß zu machen. An ihrer Körpersprache zeigte sich ein enormes Zögern, Langeweile und Motivationslosigkeit, obwohl es immer noch einige Schüler(inn)en gab, die Deutsch wirklich liebten, und selbst diese Methoden kein Hindernis für sie war, zu lernen und Interesse an der neuen Sprache zu zeigen.

Gerade der Vergleich zwischen dieser 8. Klasse und den anderen Klassen ermöglichte es mir, wichtige Schlüsse zu ziehen in Hinblick darauf, welche Rolle Spiele und Aktivitäten beim Unterrichten von DaF spielen. Die Beobachtungsergebnisse zeigen klar und deutlich, dass Schüler(inn)en heutzutage moderne Methoden bevorzugen. Um in einem Fach erfolgreich zu

unterrichten, ist es natürlich sinnvoll, wenn der Unterricht den Bedürfnissen und Vorlieben der Schüler(inn)en entspricht. Es kam auch vor, dass ein/e Schüler/in der Lehrkraft sagte, dass er/sie dieses Fach nicht mag und es nicht lernen möchte. Für die Lehrperson ist es nicht einfach, auch solche Schüler(inn)en in den Unterricht einzubeziehen, aber sie muss in jedem Fall einen Weg finden, das Fach oder die Sprache für diese Schüler(inn)en interessant zu machen. Ich konnte beobachten, dass die Lehrer(inn)en auf solche Worte nicht negativ reagierten, sondern versuchten, sie mit verschiedenen effektiven Methoden zu aktivieren und die Schüler(inn)en vom Fach zu überzeugen. Dies hat sehr gut funktioniert. Alle Schüler(inn)en konnten in den Unterricht einbezogen werden, die Schüler(inn)en haben sich sehr gut verstanden, haben zusammengearbeitet, sich gegenseitig unterstützt und gemeinsam Aufgaben gelöst.

Ich wollte herausfinden, welche Spiele Lehrende im DaF-Unterricht bevorzugen. Tabelle 10 zeigt die Spiele, die in den Klassen 6-9 verwendet wurden.

Welche Spiele werden in welchen Klassen benutzt?

6. Klasse	Tic-Tac-Toe, Memory, Pantomime, Der-Die-Das, Brettspiele
7. Klasse	Körperteilespiel, Schiffe versenken, Brettspiele
8. Klasse	Kimspiele, Dativspiele, Detektivspiele, Schiffe versenken

9.Klasse	Koffer packen, Quartett, Rollenspiele, Schiffe versenken, Brettspiele
-----------------	---

Tabelle 10. Spiele im Fremdsprachenunterricht nach Klassen

In Tabelle 10 wird dargestellt, welche Spiele von den Lehrer(inn)en in den beobachteten Klassenstufen am häufigsten verwendet wurden. Man kann erkennen, dass unterschiedliche Spiele von den Lehrer(inn)en und Schüler(inn)en genutzt wurden. Am häufigsten wurden Brettspiele und Schiffe versenken verwendet. Bei der Beobachtung konnte ich sehen, dass die Schüler(inn)en viel Spaß hatten und vor allem auch viel dazu lernen konnten. Aufgrund der kurze des Unterrichts dauerten die Spiele zwischen 6 und 10 Minuten. Die Lehrer(inn)en wählten vor allem Spiele aus, welche die Schüler(inn)en aus ihrem Alltag bereits kannten und gerne spielten. Fast alle Schüler(inn)en konnten es kaum erwarten, Lernspiele zu spielen, insbesondere die 6. Klasse, da der Deutschunterricht für sie insgesamt noch neu war. Im Vergleich zu den anderen Klassen, waren die Schüler(inn)en der sechsten Klasse im Unterricht zurückhaltender und schüchterner. Grund hierfür ist, dass die Schüler(inn)en in dieser Klassenstufe erstmals mit der deutschen Sprache in Kontakt kamen. In den 6. Klassen wurden diese Spiele am häufigsten verwendet: Tic-Tac-Toe, Memory, Pantomime und Der-Die-Das. Am häufigsten verwendete Spiele in den 7. Klassen sind Körperteilspiele, Schiffe versenken und Brettspiele. Mir ist aufgefallen, dass Kimspiele, Dativspiele, Detektivspiele nur in der 8. Klasse verwendet bzw. gespielt wurden. Schiffe versenken hingegen wurde in allen Stufen, außer in der 6. Klasse gespielt. Fast alle der oben genannten Spiele wurden auch in der neunten Klasse verwendet. Namentlich waren es: Gepäckpacken, Quartette, Rollenspiele, Schiffe versenken und Brettspiele. Ich habe auch im Interview gefragt, wie lange ein Spiel im Unterricht dauert. Während der Probestunden beobachtete ich, wie lange die Spiele liefen und ob die

Verwendung von Spielen zu zeitlichen Problemen führte. Außerdem wollte ich herausfinden, welche Hindernisse dazu führen können, dass ein Spiel nicht rechtzeitig beendet wird.

Wie lange dauern die Spiele?

5-7 Minuten	Kimspiele, Warm-Kalt, Kofferpacken, Akrostichon
8-10 Minuten	Schiffe versenken, Der-Die-Das, Tastenspiel, Bingo, Quartett
11-15 Minuten	Pantomime, Memory, Tic-Tac- Toe, Rollenspiele, Brettspiele, Zip-Zap-Zoom

Tabelle 11. Dauer der Spiele

In allen Klassen, die ich beobachtet habe, dauerten die Spiele fast gleich lang. Aus diesem Grund habe ich nur die Minuten der Dauer dargestellt. Da eine Unterrichtsstunde 35 Minuten dauert, Außerdem wollte ich herausfinden, welche Hindernisse dazu führen können, dass ein Spiel nicht rechtzeitig beendet wird. Die Mindestdauer eines Spiels betrug 5 Minuten, während die Höchstdauer 15 Minuten betrug. Die Beobachtungen aus den Probestunden waren fast identisch mit den von den Lehrer(inn)en gemachten Aussagen im Interview und es zeigten sich nur geringfügige Abweichungen in der Dauer der Spiele. Für kürzere Zeiträume kommen Kimspiele, Warm/Kalt, Kofferpacken und Akrostichon zum Einsatz, da für diese Spiele nicht viel Zeit benötigt wird. Für einen durchschnittlichen Zeitraum verwenden Lehrende die folgenden Spiele: Schiffe versenken, Der-Die-Das Spiel, Tastenspiel, Bingo, Quartett. Die Spiele mit der

längsten Zeitdauer wurden von den Lehrer(inn)en zur Entwicklung einer Lerneinheit verwendet. Diese Spiele dauern im Durchschnitt 11 bis 15 Minuten. Dazu gehören folgende Spiele: Pantomime, Memory, Tic-Tac-Toe, Rollenspiele, Brettspiele, Zip-Zap-Zomm. Während meiner Beobachtung verwendeten die Lehrer(inn)en meist Spiele, die für diese Einheit gut geeignet waren, die nicht lange dauerten, wenig Material erforderten und die Schüler(inn)en motivierten. Persönlich kenne ich viele andere Lernspiele, mit denen ich seit meiner Kindheit vertraut bin, welche jedoch nicht während der Unterrichtsbeobachtung gespielt wurden, da diese Spiele länger dauern, mehr Material und mehr Zeit zum Spielen oder Vorbereiten benötigen.

In der Tabelle 12 ist der Zweck der Anwendung von Spielen dargestellt. Diese Frage habe ich auch im Interview gestellt, bin aber in den Beobachtungsstunden auch darauf aufmerksam geworden, warum diese Spiele im Unterricht eingesetzt werden. Es ist klar, dass Spiele zur Wiederholung, Übung, Motivation und Entspannung eingesetzt werden können. Ich wollte genau wissen aus welchem Grund bzw. zu welchem Zweck, in welchen Klassen Spiele eingesetzt werden.

Wozu werden Spiele benutzt? (Motivation, Wiederholung, Entspannung, Übung)

6. Klasse	Motivation, Übung, Wiederholung
7. Klasse	Übung, Wiederholung, Entspannung
8. Klasse	Wiederholung, Übung
9. Klasse	Motivation, Entspannung, Übung,

	Wiederholung
--	--------------

Tabelle 12. Zweck von Spielen im Fremdsprachenunterricht

Spiele werden für verschiedene Zwecke verwendet, aber am häufigsten werden sie zur Übungen und Wiederholungen verwendet. Aus meiner eigenen Unterrichtserfahrung weiß ich, wie groß die Rolle von Spielen im Unterricht ist. Bei den Ergebnissen kann man sehen, dass die Spiele am häufigsten zur Wiederholung und Einübungen genutzt werden. In allen Klassen wurden die Spiele für Wiederholungen, Übungen und Motivation angewendet. Für die sechste Klasse werden Spiele zur Motivation, Wiederholung und zur Übung eingesetzt. In den siebten Klassen werden Spiele zur Wiederholung, zur Übung und zur Entspannung eingesetzt. In den achten Klassen ist mir aufgefallen, dass Spiele nur zur Wiederholung und zur Übungen eingesetzt werden, während in der neunten Klassen Spiele für die oben genannten vier Zwecke verwendet wurden.

Ziel dieser Beobachtung war es auch herauszufinden, in welcher Unterrichtsphase die Spiele benutzt werden. Dies wird in folgender Tabelle dargestellt.

Wann werden Spiele benutzt? (Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil)

6. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
7. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
8. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil

9. Klasse	Einführungsphase, Schlussteil
------------------	-------------------------------

Tabelle.13. Unterrichtsphasen

Tabelle 13 zeigt, dass Spiele in allen Unterrichtsphasen eingesetzt werden können. Es zeigt sich, dass in allen Klassenstufen Spiele in der Einführungsphase eingesetzt wurden. Ebenso oft wurden sie für den Hauptteil und den Schlussteil verwendet. In der Einführungsphase wurden vornehmlich Spiele verwendet, die am wenigsten Zeit in Anspruch nehmen. So etwa: Bingo, Warm-Kalt, Kimspiele oder Blitzspiele. Im Hauptteil wurden die Spiele Schiffe versenken, Quartett oder Tastenspiel genutzt. Und im letzten Schlussteil wurden Spiele verwendet, die lange dauerten, z.B: Rollenspiele, Brettspiele, Zip-Zap-Zoom oder 4-Ecken-Spiel.

In Tabelle 14 ist zu erkennen, welche Fähigkeiten durch das jeweilige Spiel trainiert werden. Mich interessierte, welche Sprachkenntnisse durch spielerische Aktivitäten geübt werden. Werden durch Spiele Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Hörverstehen, Lesen, Schreiben, Sprechen geübt oder werden sie nur für bestimmte Fähigkeiten eingesetzt? Die Beobachtungsstunden halfen mir, diese Frage zu beantworten. Mich hat nicht nur interessiert, für welche Fähigkeiten oder Kenntnisse die Spiele verwendet wurden, sondern auch, welche Spiele verwendet wurden, um Wissen zu Erlangen. In der folgenden Tabelle werde ich die sprachlichen Fertigkeiten darstellen, und danach auch die entsprechenden Spiele für jede Fertigkeit.

**Welche sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse werden durch spielerische Aktivitäten geübt?
(Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen)**

6. Klasse	Wortschatz, Grammatik, Aussprache, Lesen
7. Klasse	Grammatik, Sprechen, Wortschatz,

	Schreiben
8. Klasse	Grammatik, Sprechen, Wortschatz
9. Klasse	Grammatik, Sprechen

Tabelle 14. Tabellarische Darstellung von Sprachkenntnissen und spielerischen Übungen

Der Wortschatz wurde durch Kreuzworträtsel, Memospiele, Bewegungsspiele und Ratespiele geübt. In jeder Klasse wird Grammatik geübt. Brettspiele und Würfelspiele dienen dem Erlernen und Festigen der Grammatik. Sprech- und Aussprachefähigkeiten wurden durch Kimspiele, Rollenspiele und das Quartett geübt. Spiele wurden selten für Hör- und Schreibfähigkeiten verwendet. Das Spiel Stadt-Land-Fluss wurde verwendet, um die Schreibfähigkeiten zu üben. Galgenmännchen, auch als Ratespiel bekannt, wurde für Rechtschreibung und Buchstabierung verwendet. Die Fertigkeit Hören wurde durch das Spiel stille Post geübt. Mit diesem Spiel wurde auch die Konzentrationsfähigkeit gestärkt.

5.2. Ergebnisse der Lehrendeninterviews

Die Interviews wurde mit acht Deutschlehrenden geführt, die an vier verschiedenen Grundschulen im Kosovo unterrichten. Lehrkräfte werden meistens als erster Kontakt der Schüler(inn)en mit der neuen, zu erlernenden Sprache angesehen und sind sich daher der Schwierigkeiten und Herausforderungen bewusst, denen die Schüler(inn)en während dieses Prozesses gegenüberstehen. Die Rolle der Lehrperson ist sehr groß und wichtig. Sie kann das Interesse und die Motivation der Schüler(inn)en direkt beeinflussen, indem sie unterschiedliche Lehrmethoden und -Aktivitäten anwendet und eine ansprechende Lernumgebung schafft. Um herauszufinden, wie wichtig Lernspiele und -Aktivitäten im DaF-Unterricht sind, muss auch die Sicht der Lehrenden eingeholt werden. Um ein Fazit und eine allgemeine Vorstellung von der

Rolle von Spielen und Aktivitäten beim Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache zu bekommen, wird daher ein halbstrukturiertes Interview mit Deutschlehrenden der Grundschulen „Thimi Mitko“, Gjilan, „Ibrahim Uruci“, Bresalc, „Zija Shemsiu“, Zabel und „Afërtidita“, Kishnapole durchgeführt. Es nahmen acht Lehrende des Faches Deutsch teil. Zuerst habe ich den Interviewpartner(inn)en den Zweck der Studie erklärt. Selbstverständlich habe ich sie darauf hingewiesen, dass die erhobenen Daten vertraulich sind und nur für diese Masterarbeit verwendet werden. Die Lehrenden lieferten nützliche Informationen und tauschten ihre Erfahrungen aus. Ihre Meinungen zur Lehre und den Vorlieben der Schüler(inn)en waren sehr hilfreich. Das Interview umfasste acht Fragen, die einen detaillierteren und klareren Einblick in die Rolle von Spielen und Aktivitäten beim Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache in der Grundschule bringen sollte. Befragt wurden Lehrende der Klassenstufen 6-9. So konnten die unterschiedlichen Lernniveaus der einzelnen Klassenstufen abgedeckt werden und es konnte erfasst werden, mit welchen Herausforderungen und Schwierigkeiten die Lehrer(inn)en konfrontiert sind. Außerdem konnten so die Vor- und Nachteile von Spielen und Aktivitäten während der unterschiedlichen Niveaustufen besprochen werden. Alle Lehrenden waren sich einig, dass Spiele viele Vorteile haben. Aber natürlich gibt es auch einige Nachteile, wie Lärm oder Zeitmanagement. Eine Lehrerin hat mir erzählt, dass sie auch sehr viel Wert auf die Spielregeln legt, denn wenn man die Spielregeln nicht kennt, kann das Spiel auch falsch eingesetzt werden, deshalb sollte man auf diese Spiele verzichten.

Als ich Schülerin war, habe ich es wirklich genossen, im Unterricht zu spielen und oft Belohnungen zu erhalten, aber bei dem Interview und dem Fragebogen habe ich festgestellt, dass keiner der Lehrkräfte die Spiele im Sinne einer Belohnung verwendet. Die Spiele haben sich im Wesentlichen eigentlich nicht verändert, man benutzt die gleichen Spiele wie zu meiner Schulzeit, für den gleichen Zweck und für fast jede Lernphase. Im Interview wurden 8 Fragen gestellt, auf die die Lehrkräfte klar und umfassend antworten sollten.

1. Alter? Geschlecht? Dienstzeit?
2. Welche Lehrmethoden und -Techniken verwenden Sie in Ihrem Unterricht?
3. Verwenden Sie spielerische Aktivitäten in Ihrem Unterricht? Warum und Warum nicht?

4. Kennen Sie die Bedürfnisse, Vorlieben, Hindernisse und Schwierigkeiten Ihrer Schüler(inn)en?
5. Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?
6. Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität?
7. Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?
8. Haben Spiele Vor- und Nachteile? Wenn ja, welche?

Die für die Recherche verwendeten Fragen sowie die Analyse der Antworten der Lehrkräfte werden im Folgenden vorgestellt und ausgearbeitet. Alle bis auf einen befragten Deutschlehrer benutzen Spiele und Aktivitäten im DaF-Unterricht.

1. Alter? Geschlecht? Dienstzeit?

Bei der Umfrage haben 6 Lehrerinnen und 2 Lehrer teilgenommen. Zwei Lehrerinnen sind zwischen 25-29 Jahre alt, ein Lehrer und vier Lehrerinnen sind zwischen 30 bis 35 Jahre alt. Ein Lehrer ist über 50 Jahre alt. Da DaF seit einigen Jahren in den kosovarischen Grundschulen unterrichtet wird, haben 5 Deutschlehrer 6-10 Jahren Arbeitserfahrung. Drei Lehrkräfte haben sogar mehr als 10 Jahre Erfahrung, da sie auch an Gymnasien unterrichtet haben.

Alter	Geschlecht	Dienstzeit
25-29 (2)	2F	3-6 Jahre
30-35 (3)	1M und 2F	7-9 Jahre
36-55 (3)	1M und 2F	10-15 Jahre

Tabelle 2. Alter (Anzahl der Befragten)

2 .Welche Lehrmethoden und -Techniken verwenden Sie in Ihrem Unterricht?

Diese Frage wurde erstellt, um Überblick über Lehrmethoden und -Techniken zu gewinnen, die von Deutschlehrenden in den Grundschulen im Kosovo angewendet und umgesetzt werden. Es gibt verschiedene Lehrmethoden und jede von ihnen hat ihr eigenes Ziel. Zur Umsetzung dieser Methoden können verschiedene Lerntechniken verwendet werden. Die Hauptklassifikation der Lehrmethoden ist: moderne und traditionelle Lehrmethoden. Die Meinungen der Lehrpersonen über den Einsatz moderner und traditioneller Lehrmethoden gehen zum Teil weit auseinander. Die meisten sind zwar der Ansicht, dass es besser sei, moderne Lehrmethoden zu verwenden und nannten viele Vorteile. Andere stimmten dem aber nicht zu und führten Nachteile moderner Lehrmethoden auf, weshalb sie die traditionellen Methoden bevorzugten. Aus diesem Grund wurde diese Masterarbeit erstellt, die sich mit einem einzigen Element des modernen Unterrichts befasst, nämlich dem Unterrichten durch Spiele und Aktivitäten, um die Vorlieben und Bedürfnisse der Schüler(inn)en zu entdecken und wie diese Methode ihnen beim Sprachenlernen hilft. Aus der Befragung lässt sich ableiten, dass die meisten der Lehrenden verschiedene moderne Unterrichtstechnologien und -methoden bevorzugen, da nur einer der befragten Lehrenden dem traditionellen Unterricht treu geblieben ist. Da das Erlernen und Lehren von Deutsch als Fremdsprache harte Arbeit ist, stehen Lehrende und Lernende vor großen Herausforderungen. Nach Ansicht der traditionell unterrichtenden Lehrerin begegnet die traditionelle Lehre den Herausforderungen und Hindernissen des DaF-Unterrichts besser, da so mehr Zeit für Bücher, Erklärungen und verschiedene Übungen ist. Demgegenüber aber sind modern Lektionen auf Spaß ausgerichtet, was dazu führt, dass das Lernen ganz anders wahrgenommen wird und einen bestimmten Unterhaltungsfaktor erhält. Einige Lehrkräfte sagten auch, dass der traditionelle Unterricht altmodisch sei und nicht den Vorlieben der Schüler(inn)en entspreche. Der Lebensstil und Alltag der Schüler(inn)en und auch der Lehrpersonen hat sich aufgrund der technologischen Entwicklung stark verändert. Lernende sind heutzutage von Technologie und modernen Dingen umgeben, daher sind moderne Unterrichtsmethoden mit verschiedenen Spielen und Aktivitäten nach ihrem Geschmack. Es gibt Lehrende, die selbst entscheiden, wie sie ihren Unterricht präsentieren und umsetzen.

Nach jahrelangen Ergebnissen behaupteten die Lehrer(inn)en, dass Klassen mit modernen Lehrmethoden erfolgreicher seien, insbesondere bei jüngeren Lernenden. Spiele und Aktivitäten spielen im Unterricht eine wichtige Rolle, da sie den Interessen der Schüler(inn)en dienen. Wenn der Unterricht Spaß macht, beteiligen sich auch schüchterne Schüler(inn)en am Unterricht. Dies spiegelt auch meine persönliche Erfahrung wider. Als ich anfangs als Lehrerin zu arbeiten, wollte ich mit den Schüler(inn)en ein Spiel spielen. Ich brachte einen kleinen Ball mit in den Unterricht und die Schüler(inn)en waren sehr glücklich und alle spielten und lernten gleichzeitig. Nur die jüngeren Kolleg(inn)en waren von meiner Arbeit begeistert und ließen mich auch an ihren Erfahrungen mit zeitgemäßen Unterrichtsmethoden teilhaben. Als ich eine ältere Lehrerin traf und sie den Ball sah, fragte sie sofort, was die Schüler(inn)en mit einem Ball lernen könnten. Mir ist aufgefallen, dass vor allem ältere Lehrende traditionelle Unterrichtsmethoden bevorzugen. Vermutlich liegt es daran, dass sie sich in den etlichen Unterrichtsjahren daran gewöhnt haben.

3. Verwenden Sie spielerische Aktivitäten in Ihrem Unterricht? Warum bzw. warum nicht?

Fast alle Lehrenden beantworteten diese Frage ähnlich. Sie alle gaben an, verschiedene attraktive Lernspiele und Aktivitäten in ihrem Unterricht zu verwenden. Ihrer Meinung nach sind gerade Ice-Breaker und verschiedene Entwicklungsaktivitäten ein wichtiges Instrument in ihren Lehrplänen, weil sie den Schüler(inn)en helfen, sich entspannter zu fühlen und selbst die Schüchternsten sich engagieren. Sie erläuterten auch die Bedeutung von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht und ihre enorme Rolle beim Unterrichten der Schüler(inn)en. Denn durch ihre Nutzung kann ein attraktiver, unterhaltsamer und interessanter Unterricht geboten werden. Spielen ist ein großer Teil des Lebens der meisten Schüler(inn)en und spielt eine wichtige Rolle in ihrer Entwicklung. Lernende lieben es zu spielen. Sie sind meist begeistert von Rennen und Herausforderungen. Das Kommunikationsbedürfnis während des Spiels und der starke Siegeswille ermutigen sie, keine Angst davor zu haben, Deutsch zu sprechen. Eine Lehrperson teilte mir auch ein Erlebnis mit. Er erklärte, wie er es schaffte, einen Schüler in den

Unterricht einzubeziehen, indem er ein Spiel im Klassenzimmer spielte und zeigte, wie energisch dieser sehr schüchterne und zurückgezogene Schüler war, um zu gewinnen. Er betonte, dass er ihn noch nie so energisch und interessiert gesehen hat. Der Lehrer fügte hinzu, dass dieser Schüler kaum den Mut hatte zu sprechen oder aktiv zu sein, er sei eine sehr ruhige und gleichgültige Person. Dieser Lehrer sagte auch, er ziehe den traditionellen Unterricht dem modernen vor, aber in den Fällen, in denen jemand nicht den Mut hat, am Unterricht teilzunehmen, findet auch er es hilfreich ein Spiel zu verwenden. Andere befragte Lehrende sagten, dass Spiele und Lernaktivitäten das Interesse der Schüler(inn)en stark steigern und dass sie diese sehr häufig im Unterricht einsetzen. In Bezug auf ihre tägliche Erfahrung fügten sie hinzu, dass die Schüler(inn)en sehr an Spielen interessiert sind und dass sie in der Regel mehr Interesse zeigen und erfolgreicher sind, wenn sie sich mit solchen Methoden beschäftigen. Auch ich selbst habe diese Erfahrungen gemacht. Ich unterrichte seit 3 Jahren Deutsch als Fremdsprache in verschiedenen Grundschulen und habe gesehen, wie sehr sich die Schüler(inn)en für Spiele interessieren. Ich persönlich mag zeitgemäße Unterrichtsmethoden mehr als sogenannte traditionelle. Meiner Meinung nach sind Schüler(inn)en im traditionellen Unterrichtssetting vorsichtiger und gehemmter, weil sie denken, dass sie von anderen ausgelacht werden. Wenn sie hingegen Spiele spielen, ist das anders. Sie denken nicht darüber nach, ob sie ausgelacht werden, sondern sie konzentrieren sich darauf, zu gewinnen und ihr Bestes zu geben. In der Tabelle 3 habe ich die Antworten der Lehrenden dargestellt. Anhand dieser Tabelle ist die Anzahl und der Anteil der Antworten ersichtlich, auf die Frage, ob die Lehrer(inn)en spielerische Unterrichtsaktivitäten einsetzen oder nicht.

Antwort der Lehrenden	Anzahl der Antworten	Anteil in %
Ja	5	62.5 %
Nein	1	12.5 %
Sehr wenig	0	0 %
Ab und zu	2	25 %

Tabelle.3. Benutzen Sie während des Unterrichts spielerische Aktivitäten?

Von diesen Antworten war ich angenehm überrascht. Jede Lehrperson verwendet Spiele im DaF-Unterricht, außer einem. Von acht Lehrkräften verwenden sieben Spiele im Unterricht, das sind 87,5% der Befragten. 62,5% der Befragten verwenden Spiele sehr häufig im Unterricht, 25 % verwenden Spiele ab und zu. Tatsächlich erwartete ich von Lehrenden, dass sie Spiele verwenden, aber ich hatte keinen so großen Prozentsatz erwartet. Ich dachte, nur die Hälfte der Befragten nutzt Spiele, daher war ich von ihrer Reaktion überrascht. Es gab auch die Antwortmöglichkeit "sehr wenig", aber niemand hat mit dieser Antwort geantwortet.

Die Befragten gaben mir auch Gründe an, warum sie Spiele im Unterricht verwenden und warum nicht. Diese Gründe sind in Tabelle 4 angeführt.

Gründe, warum Lehrende Spiele im Unterricht verwenden.	Gründe, warum Lehrende keine Spiele im Unterricht verwenden.
<ul style="list-style-type: none"> • Auflockerung, • die Schüler(inn)en können viel durch Spiele lernen, • macht die Schüler(inn)en aktiver, • mehr Spaß am Unterrichten, • alle Schüler(inn)en werden am Lernprozess beteiligt, • Einführung eines neuen Themas, • Kreativität wird gefördert, • Motivation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Vorbereitung braucht viel Zeit, • Unterrichtsstunden sind zu kurz, um Spiele zu nutzen, • Bevorzugung des traditionellen Unterrichts, • Langatmige Regelerklärung, • Disziplinschwierigkeiten.

Tabelle. 4. Gründe für die Anwendung und Ablehnung von Spielen

Die Tabelle 4 zeigt, dass Spiele viele Vorteile haben und auch für verschiedene Zwecke verwendet werden können. Wie man sehen kann, verwenden Lehrer Spiele, um die Schüler(inn)en zu wecken, zu motivieren und die Kreativität der Schüler(inn)en zu stimulieren. Spiele müssen nur gut vorbereitet sein, damit sie erfolgreich sind. Ein Lehrer, der im Unterricht keine Spiele verwendet, hat einige Gründe genannt, warum er seinen Unterricht so gestaltet. Er sagte, es erfordere viel Zeit, um Spiele vorzubereiten und zu verwenden. Er sagte auch, er bevorzuge traditionelle Unterrichtsmethoden wie Frontalunterricht. Lange Erklärungen der Regeln würden seiner Meinung nach zu passivem, uninteressanten und langweiligen Unterricht führen.

4. Kennen Sie die Bedürfnisse, Vorlieben, Hindernisse und Schwierigkeiten Ihrer Schüler(inn)en?

Die Rolle eines DaF-Lehrenden besteht nicht nur darin zu unterrichten, sondern auch zu versuchen, Unterstützung zu leisten, sinnvollen Unterricht zu gestalten und die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler(inn)en zu verbessern. Durch sorgfältige Beobachtung und Analyse jeder Schülerentwicklung muss er, auf die Bedürfnisse der Schüler(inn)en eingehen und ihnen helfen Schwierigkeiten zu überwinden. Daher bemühen sich die Lehrkräfte, das Sprachenlernen zu erleichtern und engere Beziehungen zu den Kindern zu ermöglichen. Sie versuchen auch, Beziehungen zu ihren Eltern aufzubauen. Mittels meiner Frage, wollte ich herausfinden, ob die Lehrer(inn)en ein Bewusstsein für die Herausforderungen der Schüler(inn)en im DaF-Unterricht haben. Schüler(inn)en haben weniger Kontakt mit Deutsch als mit anderen Sprachen. Denn sie hören Musik oder Videos auf Englisch oder kommen im Alltag mit anderen Sprachen in Kontakt. Die meisten Schüler(inn)en kennen nur sehr wenig oder keine Wörter auf Deutsch, daher stehen Lehr(inn)en vor großen Herausforderungen oder Schwierigkeiten. Eine der Hauptschwierigkeiten, mit denen Schüler(inn)en normalerweise beim Erlernen einer zweiten Sprache konfrontiert sind, sind in erster Linie die Bereiche Lesen und Sprechen. Schüler(inn)en zögern oft, vor anderen Schülern zu lesen. Es fehlt ihnen an Selbstvertrauen, um vor den anderen zu sprechen oder zu lesen. Aus ihren Erfahrungen fügten die Lehrer(inn)en hinzu, dass die Hauptfaktoren, für diese Schwierigkeiten, mangelndes Selbstvertrauen, mangelndes Allgemeinwissen, Wortschatz- und Grammatikschwierigkeiten, muttersprachliche Störungen und Unterschiede, Angst, Fehler vor den Mitschüler(inn)en zu machen, ungeeignete Satzstrukturen zu verwenden und auch die Tatsache, dass Lernende nicht die Möglichkeit haben, die deutsche Sprache in ihrem Alltag außerhalb des Klassenzimmers zu sprechen und zu verwenden, wären. In Bezug auf die Bedürfnisse und Präferenzen der Schüler(inn)en gaben die Lehrer(inn)en an, dass die Schüler(inn)en eine entspanntere und attraktivere Lernumgebung bevorzugen. Besonders würden ihnen interaktive und einfache Methoden gefallen, durch die

die Schüler(inn)en auf angenehme und verständliche Weise einbezogen werden. Nach Ansicht eines Lehrers ist es gar nicht so einfach, die Bedürfnisse aller Schüler(inn)en zu erfüllen. Die Lehrer(inn)en sollten im Umgang mit den Schüler(inn)en sehr vorsichtig sein.

5. Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

Mit dieser Frage wollte ich herausfinden, wie oft spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht eingesetzt werden. Die Ergebnisse entsprechen fast meinen Erwartungen. Die zweite Hypothese wurde durch die zweite und diese Frage bestätigt. Es ist erwiesen, dass moderne Unterrichtsmethoden den traditionellen vorgezogen werden.

Antworten	Anzahl der Antworten	Anteil in %
1 x pro Woche	4	50%
1 x in 2 Wochen	2	25%
1 x im Monat	1	12.5%
Selten/ fast nie	1	12.5%

Tabelle.5. So oft benutzen die Lehrkräfte Spiele

Von acht Deutschlehrkräften verwenden vier in jeder Unterrichtsstunde Spiele, also 50 % der Befragten. Jüngere Lehrpersonen verwenden häufiger Spiele in ihren Klassen als ältere. Da auch in der Grundschule einmal pro Woche Deutsch unterrichtet wird, sind es vier, die in jeder Unterrichtsstunde Spiele einsetzen. Zwei der Befragten benutzt auch fast alle zwei Wochen Spiele, das sind 25%. Eine andere Lehrperson benutzt Spiele etwas seltener, d.h. fast einmal im Monat, nach jeweils 3-4 Unterrichtsstunden. Der Lehrer, der keine Spiele im Unterricht verwendete, war etwas älter als die anderen Lehrkräfte. Er sagte mir von Anfang an, dass er Spiele nicht so mag und es sei nicht so, dass er nie Spiele im Unterricht verwendet hätte, er aber konventionellere Unterrichtsmethoden bevorzugen würde. Er erzählte mir, dass er manchmal Spiele benutzte, aber selten. Er fügte hinzu, dass er, wenn er es für notwendig und vernünftig halte, Spiele wahrscheinlich gelegentlich verwenden würde, aber der Unterricht lehrreich sein sollte und die Schüler(inn)en ohne Spiele besser lernen würden. Und die anderen sieben waren eigentlich gegenteiliger Meinung. Sie haben mir viel über ihre eigenen Erfahrungen als Schüler(inn)en und über ihre Erfahrungen als Lehrkräfte erzählt. Sie sagten mir, als sie Schüler(inn)en waren, hätten die Lehrer(inn)en selten Spiele benutzt und wir konnten es kaum erwarten, im Unterricht zu spielen. Sie haben gesagt, dass sie durch Spiele viel gelernt haben und sich heute an vieles erinnern können. Sie sagten, wenn sie Schüler(inn)en heute als so konzentriert, interessiert und aktiv wahrnehmen, dass sie dadurch manchmal an die Zeit erinnert werden, als sie selbst noch Schüler(inn)en waren. Damit das Lernen nicht langweilig wird, damit die Schüler(inn)en aktiv sind und lernen können, verwenden sie fast in jeder Unterrichtsstunde Spiele. Eine Lehrerin erklärte, dass die Gründe für die Verwendung von Spielen weitgehend bekannt sein müssten, da auf diese Weise der beste Unterricht realisiert werden kann.

6. Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität?

Normalerweise dauert eine Unterrichtsstunde an Grundschulen im Kosovo 35-45 Minuten. Da die Unterrichtsstunden sehr kurz sind, muss man aus Zeitgründen bei der Auswahl der Spiele sehr vorsichtig sein. Jedes Spiel hat seine eigene Dauer. Aber es sollte gut kalkuliert werden,

wie viel Zeit es bedarf, um das Spiel und die Regeln zu erklären, und wir müssen wissen, wie viel Zeit die Schüler(inn)en für dieses Spiel haben. Meiner Meinung nach sollte ein Lehrer in der Lage sein, bei der Einführung von Spielen im Klassenzimmer die Zeit einzuplanen. Die erste Hypothese, die ich eingesetzt habe, war das Zeitmanagement. Mittels dieser Frage soll überprüft werden, ob das Zeitmanagement ein Problem darstellt, oder nicht. Die befragten Lehrkräfte sagten, es hänge immer vom jeweiligen Spiel ab, wodurch eine Pauschalisierung nicht möglich sei. Manche Spiele dauern länger und manche kürzer. Die meisten Spiele dauern durchschnittlich 6 bis 19 Minuten.

Wie lange dauern die Spiele?

3-5 Minuten	Koffer packen, Kimspiele, Warm-Kalt, Akrostichon
6-9 Minuten	Der-Die-Das-Spiel, Schiffe versenken, Ratespiele, Tastenspiele, Quartett, Bingo, Pantomime
10-12 Minuten	Pantomime, Memory, Quartett, Tic-Tac-Toe
13-15 Minuten	Rollenspiel, Zip-Zap-Zoom, Brettspiele

Tabelle 6. Dauer der Spielaktivitäten

Diese Tabelle listet die Spiele auf, die in der Regel 6-9 Minuten dauern. Ein Lehrer erzählte mir, dass er zwar sehr oft Spiele benutzte, aber meistens Spiele, die nicht länger als 10 Minuten dauerten. Rollenspiele, Zip-Zap-Zoom und Brettspiele sind Spiele, die länger dauern als andere Spiele, da sie hauptsächlich zur Wiederholung oder zur Problemlösung verwendet werden. Für kürzere Zeiträume eignen sich Spiele wie: Akrostichon oder Kimspiele. Sie sagten, dass sie diese Spiele verwenden, um Schüler(inn)en zu aktivieren.

7. Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

Aus den Antworten auf die vorherige Frage wird deutlich, dass die Lehrer(inn)en Spiele selbstverständlich und regelmäßig verwenden. Zusätzlich interessierte mich aber auch, warum sie Spiele im Unterricht verwenden. Dies soll mit dieser Frage ermittelt werden. Eine Lehrerin sagte, sie nutze Sprachlernspiele, weil sie es ermöglichen würden, Sprachstrukturen ermüdungsfrei zu wiederholen. Sie geben die Möglichkeit, eine positive Einstellung zur Fremdsprache zu entwickeln, denn die Schüler(inn)en müssen keine Angst haben, sich während des Spiels zu blamieren. Sie fördern das Lernen von Selbstständigkeit und Selbstkontrolle und können Körpersprache und nonverbale Elemente beinhalten.

Wozu werden die spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht verwendet?	Zahl der Befragten	Anteil der Befragten in %
Entspannung und Motivation	1	12.5 %
Wiederholung	1	12.5 %
Übung	1	12.5 %

Wiederholung und Übung	2	25 %
Entspannung, Motivation, Übungen und Wiederholungen	3	37,5 %

Tabelle.7. Der Grund, warum Spiele im Unterricht verwendet werden

In Tabelle 7 sehen wir, dass von den acht befragten Lehrkräften nur eine Person Spiele nur zur Motivation verwendet. Eine Person verwendet die Spiele ausschließlich zur Übungen dienen und eine andere verwendet sie nur für Wiederholungen. Zwei weitere von acht Befragten benutzen Spiele nicht nur zum Wiederholen, sondern auch zur Übungen. Der größte Prozentsatz von 37,5% umfasste drei von acht befragten Lehrpersonen. Diese Gruppe gabe an, dass sie Spiele aus mehr als nur einem Grund verwenden. Sie nutzen Spiele nicht nur zur Motivation und Entspannung der Schüler(inn)en, sondern auch für Wiederholungen und Übungen. Aber es gibt noch andere Gründe, warum Spiele im Unterricht verwendet werden, wie zum Beispiel: Auflockung, das Interesse wecken, Phantasie und Kreativität anregen, logisches Denken fördern usw. Eine Lehrerin sagte, sie benutze oft Spiele, weil sie die kommunikative Kompetenz, den Wortschatz und die Sprache der Schüler(inn)en verbessern könnten. Sie sagte auch, dass sich die Schüler(inn)en auf diese Weise frei äußern und kommunizieren können, ohne über die Kommentare oder Meinungen anderer Schüler(inn)en nachzudenken. Ein anderer befragter Lehrer sagte, dass Spiele den Schüler(inn)en nicht nur beim Lernen helfen, sondern auch in ihrem täglichen Leben nützen und die erworbenen Fähigkeiten ihnen auch in der Zukunft helfen könnten.

Spiele werden oft verwendet um die Hör-, Sprech-, Lese- und Schreibfähigkeiten zu verbessern und zu stärken. Wissen wird mit Spielen indirekt aktiviert. Während des Spiels lernen die Schüler(inn)en auf verschiedene Probleme aufmerksam zu werden und ihr Gedächtnis zu trainieren. Im Gegensatz zu den vielen und mühsamen Aufgaben und Übungen, komplizierten

Büchern, sowie überladene Materialien dienen Spiele auch als Entspannung und Spaß im Unterricht. Lernspiele ermöglichen es der ganzen Klasse, sich am Lernen zu beteiligen, auch unmotivierte, desinteressierte und schwache Schüler(inn)en können so mehr teilnehmen. Manchmal sind sich die Schüler(inn)en nicht bewusst, dass sie während des Spiels oft Aufgaben lösen, von einfachen bis zu den schwierigsten. Alle Schüler(inn)en nehmen an Spielen teil, weil alle gewinnen wollen oder einfach, weil es ihnen Spaß macht. Den Schüler(inn)en wird Selbstvertrauen, Engagement und Gleichberechtigung vermittelt. Von den unterschiedlichen Spielarten fanden die Lehrer(inn)en vor allem Gruppen- oder Teamspiele als wichtig und sehr attraktiv, weil sie den Schüler(inn)en die Möglichkeit bieten, miteinander Deutsch zu sprechen und dabei gleichzeitig zu lernen und Spaß zu haben. Die dritte Hypothese, die ich aufgestellt habe, war, dass Spiele und Aktivitäten einen positive Einfluss auf den Lernerfolg haben. (die Nutzung von Spielen und Aktivitäten hat einen großen Einfluss auf die Motivation und das Interesse der Schüler(inn)en, was zu einem größerem Lernerfolg führt. Diese Hypothese wurde ebenfalls bestätigt. Wir können eine Sprache nur beherrschen, wenn wir mit dieser Sprache in Kontakt treten und sie in der Schule lernen. Es ist sehr wichtig, dass eine Lehrperson vorbereitet und für die Schüler(inn)en in der Erklärung der Spiele verständlich ist. Um effektiv zu sein, sollte die Rolle der Lehrperson nicht nur darin bestehen, zu unterrichten, sondern mit den Schüler(inn)en zu arbeiten und natürlich seine/ihre Arbeit zu lieben, um ein positives Lernumfeld zu schaffen.

8. Haben Spiele Vor- und Nachteile? Wenn ja, welche?

Lernspiele haben Vor- und Nachteile. Ein Vorteil von Spielen ist, dass der Lernstoff spielerisch vermittelt wird. Als Vorteil gilt, dass die Sprachlernspiele Schüler(inn)en helfen Fantasie und Interesse zu entwickeln und die Aufmerksamkeit zu wecken. In der Tabelle 7 stelle ich die Antworten der Lehrpersonen bezüglich der Vorteile des Spielens im Unterricht dar. In der folgenden Tabelle sieht man, dass einer der größten Vorteile des Spiels die Wiederholung ist.

62,5% der Befragten gaben an, dass Spiele gut zum Wiederholen sind, weil die Schüler(inn)en auf diese Weise eine Sprache unbewusst lernen können.

Vorteile der Spiele	Zahl der Befragten	Anteil der Befragten in %
Gut für Wiederholung; unbewusstes Lernen	5	62.5 %
Auflockerung;vielseitiger Unterricht	2	25 %
Selbstsicherheitund Stärkung der Gemeinschaft	1	12.5 %

Tabelle.8. Gründe, warum Spiele ein Vorteil im Unterricht sind

25 % der Befragten gaben an, dass die Auflockerung der Lernsituation in der Klasse ein erheblicher Vorteil von Spielen ist. Ein Person unter 8 Befragten sagte, einer der Vorteile des Spiels sei auch die Stärkung des Selbstvertrauens und der Gemeinschaft. Spielerische Aktivitäten ermöglichen einen zeitgemäßen, abwechslungsreichen Unterricht. Sie können sehr gut in den Unterricht eingebaut werden. Man kann durch Spiele unterschiedliche Lehr- und

Lernziele erreichen. Ein weiterer Vorteil des Spiels ist die Stärkung des Selbstwertgefühls und der Gemeinschaft, da sich die Lernenden auf das Leben vorbereiten, indem sie unabhängig sind, aber auch lernen, mit Freunden oder in der Gruppen zu arbeiten.

Ein weiterer wichtiger Vorteil bei der Verwendung von Spielen und Aktivitäten besteht darin, dass sie eine Atmosphäre kreieren, in der die Schüler(inn)en die Sprache anders erleben und fühlen können, und den Lehrer(inn)en hilft auch die schüchternsten Schüler(inn)en einzubeziehen. Außerdem bieten sie Abwechslung und bringen neue Ideen leichter und entspannter in den Unterricht. Natürlich haben Spiele auch Nachteile. Wie bereits erwähnt, können während des Spiels Fehler oder Schwierigkeiten auftreten. Es kann vorkommen, dass die Lernenden ein angekündigtes Spiel nicht als Spiel empfinden. Sie sehen die Spiele nicht als wirkungsvoll, sondern als passives Unterrichten des Lehrers oder schlimmstenfalls als Zeitverschwendung. Wenn Schüler(inn)en ein Spiel ablehnen, kann es natürlich daran liegen, dass sie die Wirkung des Spiels oder den Zusammenhang zwischen den Spielen und dem Unterricht nicht kennen. Die folgende Tabelle zeigt die Antworten auf die Nachteile von Lernspielen.

Nachteile der Spiele	Zahl der Befragten	Anteil der Befragten in %
Zeitmangel	2	25 %
Die Vorbereitung braucht viel Zeit	1	12.5 %
Disziplinschwierigkeiten der Schüler(inn)en	4	50 %

Zeitverschwendung	1	12.5 %
-------------------	---	--------

Tabelle.9. Gründe, warum Spiele ein Nachteil im Unterricht sind

Die erste Hypothese, die ich einsetzte, war das Zeitmanagement (die Verwendung von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht führt zu Schwierigkeiten beim Zeitmanagement). Diese Hypothese wurde teilweise bestätigt. In dieser Hypothese habe ich einen höheren Prozentsatz erwartet, aber nur 2 von 8 Befragten gaben an, dass Zeitmangel ein Nachteil sei.

Lehrende versuchen meist Lernspiele zu verwenden, die nicht lange dauern und die keine Zeit kosten. Nur eine Person sagte, dass die Vorbereitung von Spielen viel Zeit in Anspruch nimmt und eine andere meinte, dass Spiele Zeitverschwendung sind. 62,5% der Befragten gaben an, dass einer der größten Nachteile bei der Anwendung von Spielen oder Lernaktivitäten der Lärm oder die Disziplin der Schüler(inn)en sei, da sie auf diese Weise aus unterschiedlichen Gründen miteinander streiten können. Jeder Schüler(inn)en möchte bei jeder Aktivität gewinnen, was zu Streitigkeiten untereinander führen kann.

6. Zusammenfassung

In meiner Arbeit habe ich mich mit der Umsetzung und den Problemen des Spieleinsatzes im Deutschunterricht auseinandergesetzt. Ziel meiner Arbeit war es, zu untersuchen und gleichzeitig zu bewerten, inwieweit spielerische Aktivitäten beim Erlernen von DaF-Unterricht eingesetzt werden. Ich versuchte dabei folgende Fragen zu beantworten: Schaffen Spiele eine interaktive Umgebung im Klassenzimmer, ist es sinnvoll, Spiele für den Deutschunterricht zu verwenden, welche Probleme können bei der Verwendung von Spielen auftreten, was wird durch Lernspiele gelernt und wann sollten Spiele verwendet werden. Die Untersuchung wurde an vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt. Dabei kamen zwei Instrumente zum Einsatz: 1. Es wurden insgesamt 28 abgehaltene Deutschstunden beobachtet und analysiert; 2. (8) Lehrpersonen wurden mit Hilfe eines Interviews befragt. Die Analyse der Ergebnisse zeigte, dass Spiele hauptsächlich zur Wiederholung, Motivation und Übungen eingesetzt werden. Die breite Forschungsliteratur zum Thema Spiele im Fremdsprachenunterricht hat deutlich gezeigt, dass Spiele viele Vorteile haben. Einer der wichtigsten Vorteile ist, dass die Schüler(inn)en unbewusst lernen. Spiele haben auch Nachteile - einer der Hauptnachteile ist der Lärm für die angrenzenden Klassen. Spiele werden in jeder Phase des Unterrichts verwendet, meistens jedoch in der Einführungsphase.

Durch Spiele wird der Unterricht attraktiver und effektiver. Schüler(inn)en sind immer neugierig und offen, um neue und herausfordere Dinge auszuprobieren. Deswegen haben Lehrer(inn)en die Möglichkeit, effektive und neue Methoden im Unterricht einzusetzen. Lehrernde sollten in der Lage sein, eine Methode zu finden, die die Motivation, das Interesse und die Anregung der Schüler(inn)en beeinflusst und zu einem höheren Erfolg und besseren Ergebnissen führt. Die Schule führt normalerweise zum ersten Kontak der Schüler(inn)en mit der deutschen Sprache. Dadurch tragen die Lehrer(inn)en die Verantwortung dafür, in den Schüler(inn)en den Wunsch zu wecken die Sprache zu erlernen und zu beherrschen und es ist ihre Aufgabe den Schüler(inn)en das dafür notwendige Wissen zu vermitteln. In meiner Schulzeit hat es auch mir immer Spaß gemacht durch Spielen zu lernen, aber leider wurden die Spiele sehr selten

angewendet. In meiner Arbeit habe ich festgestellt, dass jüngere Lehrkräfte zeitgemäßere Unterrichtsmethoden bevorzugen. Um Veränderungen im Klassenzimmer herbeizuführen und natürlich effektiver und erfolgreicher zu sein, sollte man verschiedene Methoden und Techniken anwenden. Mit direkten Methoden und Techniken, die den Unterricht attraktiv und kreativer gestalten, wäre der Erfolg unbestritten. Lehrende müssen mit Schüler(inn)en zusammenarbeiten und ihre Wünsche berücksichtigen.

An letzter Stelle möchte ich darauf hinweisen, dass die Aussage dieser Arbeit nicht sein soll, dass ausschließlich durch Spiele das Erlernen einer Fremdsprache möglich ist. Es zeigt sich aber, dass Spielen eine wichtige Rolle im Unterricht zukommt und dass sie dabei helfen können, die Schüler(inn)en beim und zum Lernen zu motivieren.

LITERATURVERZEICHNIS

Brühwiler, Christian. / Helmke, Andreas. (2018). Determinanten der Schulleistung. In D. H. Rost, J. R. Sparfeldt / S. R. Buch (Hrsg.), Handwörterbuch Pädagogische Psychologie. Weinheim: Beltz.

Breuer, Johannes (2016). Bildung im Digitalen. Spielend lernen. <https://attrak.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/235482/spielst-du-noch-oder-lernst-du-schon> (abgerufen am 20.06.2021).

Dvořáková, Gabriela (2011). Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht. Diplomarbeit. Masaryk Universität. Brunn. https://is.muni.cz/th/363409/pedf_m/Diplomarbeit.pdf (abgerufen am 10.08.2021).

Deleżyńska, Katarzyna. (2012). *The role of games in teaching children access to internet* <http://www.teacher.pl/artykuly-metodyczne/the-role-of-games-in-teaching-children> (abgerufen am 10.08.2021).

Dentler, Samuel. /Platz, Friedrich. / Scholler, Dale. /Schulz, Charles. (2018). Sachinformationen. Führende Perspektive zur Gesundheitsprävention und -förderung, Primärprävention mit Bezug auf inhaltliche Kompetenzen. März.

Eckert, Felicia / Klemm, Sabine. (1998). WIR WOLLEN SPIELEN! Spiel-und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach-und Kulturbörse TU Berlin. Luddinga. Spielen im Fremdsprachenunterricht. Diplomarbeit. Technische Universität. München.

FRÖBEL, FRIEDRICH W. A. (1826). International Fröbel Society Deutschland: Grundsätze der Fröbel-Pädagogik. <https://ifs-d.de/froebel-paedagogik-heute/> (abgerufen am 21.06.2021).

Fischer, Klaus. (2015). Kinderspiel als Selbst- und Welterfahrung. In: Motorik 38, Bd. 3.

Gorki, Maxim. (1954). Über die Jugend. Berlin: Verlag Neues Leben.

Grünewald, Andreas. (2006). Multimedia im Fremdsprachenunterricht. Motivationsverlauf und Selbsteinschätzung des Lernfortschritts im computergestützten Spanischunterricht. Lang.

Helmke, Andreas. (2009). Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität. Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts, 2.

Hartinger, Andreas. / Fölling-Albers, Maria. (2002). Schüler motivieren und interessieren. Ergebnisse aus der Forschung—Anregungen für die Praxis.

Huizinga, Johan. (1956). Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel (1938). Hamburg: Rowohlt.

Huneke, H. Werner. / Steinig, Wolfgang. (2002). Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung. 3. überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Schmidt.

Hattie, John. / Beywl, Wolfgang. / Zierer, Klaus. (2013). Lernen sichtbar machen. Schneider-Verl. Hohengehren.

Jentges, Sabine. (2007). Effektivität von Sprachlernspielen. Zur Theorie und Praxis des Spieleinsatzes im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Kant, Immanuel. (1967). Über Pädagogik. Siegismund & Volkening.

Kreuzer, Karl. Josef. (1984). (Hrsg.). Handbuch der Spielpädagogik. Band 4: Das Spiel im therapeutischen und sonderpädagogischen Bereich. Düsseldorf: Schwann-Bagel.

Luther, Martin. (1947). In: <https://attrak.washingtonpost.com/news/answer-sheet/wp/2018/01/15/what-martin-luther-king-jr-said-about-the-problem-with-so-called-educated-people/> (abgerufen am 02.05.2021).

Moore, Kenneth. Dean. (1999). *Middle and secondary school instructional methods*. McGraw-Hill.

Meyer, Hilbert. (1987). Unterrichtsmethoden II Praxisband Berlin, Deutschland.

Prelle, Karl. (1953). Arbeitsmittel für die Volksschule. Neue deutsche Schule.

Rheinberg, Falko. / Vollmeyer, Regina. (2012). Motivation. Stuttgart: Kohlhammer

Richard-Amato, Patricia (1988). Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom, From Theory to Practice. Longman Inc., 95 Church St., White Plains, NY 10601-1505.

Strampl, Nora: Roger Callois (1913-1979). Spiel als Frage der inneren Haltung vom 05.01.2016. https://attrak.ludologie.de/blog/news/roger-caillois-1913-1978-spiel-als-frage-der-inneren-haltung/?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=70

[eea2991493af78a55fa70d064d6a5b](#) (abgerufen am 24.06.2021).

Strampl, Nora: Johan Huizinga. (1872-1945). Homo ludens – Spiel als Ursprungsort von Kultur vom 05.01.2016. <https://attrak.ludologie.de/multiplayer/detailansicht/news/johan-huizinga-1872-1945-homo-ludens-spiel-als-ursprungsort-von-kultur/> (abgerufen am 25.06.2021).

Spanhel, Dieter. (1996). Spielend Lernen. In: Grundschulunterricht 43. <https://attrak.schule-bw.de/themen-und-impulse/leitperspektiven/praevention-und-gesundheitsfoerderung/primaerpraevention/bewegung/kreativ.pdf> (abgerufen am 22.06.2021).

Sugar, Steve. (1998). *Games That Teach. Experimental Activities for Reinforcing Training* (1st Edition) San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.

Schneider, Wolfgang, / Hasselhorn, Marcus. (Eds.). (2008). Handbuch der pädagogischen Psychologie. Hogrefe Verlag.

Šošić, Ivana. (2013). Selbstgemachte Spiele im DaF-Unterricht in der Grundschule (Doctoral dissertation, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of German Language and Literature). <https://repositorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A1742/datastream/PDF/view> (abgerufen am 27.07.2021).

Timonen, Saija. (2008). Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht: Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber (Master's thesis).

Textor, R. Martin. / Bostelmann, Antje. (2016). Das Kita-Handbuch. Fortlaufende Online-Publikation unter <http://www.kindergartenpaedagogik.de>.

<https://attrak.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/spiel-und-spielfoerderung> (abgerufen am 15.08.2021).

Vopel, Klaus. (1980). Handbuch für Gruppenleiter: zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele. Isko-Pr.

Wicke, E. Rainer. (2011). Aktiv und kreativ lernen: Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Deutsch als Fremdsprache/ Hueber Verlag. <https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/suche/brettspiel> (abgerufen am 05.08.2021).

Quellenverzeichnis

<https://attrak.spielregeln.de/zipp-zapp.html>, abgerufen am 29.07.2021 (abgerufen am 25.08.2021).

<https://attrak.hueber.de/sixcms/media.php/36/L11-kleidung.pdf>(abgerufen am 25.08.2021).

<https://attrak.daf-daz-didaktik.de/themen/fertigkeiten/akrostichon/>(abgerufen am 26.08.2021).

<http://lernox.de/lernmaterial/perfektspiel-rsr1569>(abgerufen am 25.08.2021).

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/suche/brettspiel>(abgerufen am 26.08.2021).

<https://sprachekulturkommunikation.com/rollenspiele-a1-8-authentische-situationen-fuer-den-unterricht/>(abgerufen am 04.08.2021).

TABELLEN- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Stundenanzahl in jeder Klasse

Tabelle 2. Alter (Anzahl der Befragten)

Tabelle 3. Benutzen sie während des Unterrichts spielerische Aktivitäten?

Tabelle 4. Gründe für die Anwendung und Ablehnung von Spielen

Tabelle 5. So oft benutzen Lehrende Spiele

Tabelle 6. Dauer der Spielaktivitäten

Tabelle 9. Gründe, warum Spiele ein Nachteil im Unterricht sind

Tabelle 10. Spiele im Fremdsprachenunterricht nach Klassen

Tabelle 11. Dauer der Spiele

Tabelle 12. Zweck von Spielen im Fremdsprachenunterricht

Tabelle 13. Unterrichtsphasen

Tabelle 14. Tabellarische Darstellung von Sprachkenntnissen und spielerischen Übungen

Bild 1. Das Spiel

<https://attrak.dioezese-linz.at/kiga/64300/paedagogishearbeit/bedeutungdesspiels>

Bild 2. Die Lernmotivation

https://attrak.123rf.com/photo_38077852_pupils-raising-hand-in-classroom-at-the-elementary-school.html

Anhang

FRAGEBOGEN FÜR DEUTSCHLEHRER DER GRUNDSCHULE

„Anwendung und Funktion von Spielen im DaF- Unterricht an kosovarischen Grundschulen“

Sehr geehrte Deutschlehrer(inn)en,

Ich freue mich, dass Sie sich die Zeit nehmen, den untenstehenden Fragebogen auszufüllen. Dieser Fragebogen dient dazu, Informationen zu sammeln, die in meine Masterarbeit einfließen sollen. Die Umfrage dauert nur wenige Minuten und wird selbstverständlich anonym bleiben.

1. Alter? _____

Geschlecht? W / M

Dienstzeit? _____

2. Welche Lehrmethoden und -Techniken verwenden Sie in Ihrem Unterricht?

3. Verwenden Sie spielerische Aktivitäten in Ihrem Unterricht? Warum und Warum nicht?

a) Ja

b) Nein

c) Sehr wenig

d) Ab und zu

Erklären Sie bitte warum:

4. Kennen Sie die Bedürfnisse, Vorlieben, Hindernisse und Schwierigkeiten Ihrer Schüler(inn)en?

a) Ja

b) Nein

5. Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

a) 1 x pro Woche

b) 1x in 2 Wochen

c) 1 x im Monat

d) Selten / fast nie

6. Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität? Benennen Sie die Spiele und ihre Dauer.

7. Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

a) Entspannung und Motivation

b) Wiederholung

c) Übung

d) Wiederholung und Übung

e) Entspannung, Motivation, Wiederholung und Übung

8. Haben Spiele Vor- und Nachteile? Wenn ja, welche?

Vorteile: _____

Nachteile: _____

Mit bestem Dank!