

Spiel oder Ernst?

Dieser vermeintliche Gegensatz im Bezug auf den Einsatz von Spielen im Unterricht existiert eigentlich nicht, denn Spiele sind mehr als eine Auflockerung oder Beschäftigung für die letzte Stunde vor den Ferien. Warum können sie als zentraler Bestandteil des Lernprozesses angesehen werden?

„Spiele sind zwar eine willkommene Auflockerung des Unterrichts, aber dazu haben wir keine Zeit, weil wir mit dem Stoff vorankommen müssen.“ „Ich befürchte, dass meine älteren Kursteilnehmer/innen den Unterricht kindisch finden.“ Solche und ähnliche Äußerungen hört man nicht selten von Lehrkräften, die ganz zu Unrecht unterstellen, beim Spielen würde nichts gelernt. Das Gegenteil ist der Fall, denn Spiele sind eine Form authentischer Kommunikation, weil sie immer ein Ziel haben, das nicht die Sprache selbst ist. Man beteiligt sich nach vorgegebenen Regeln am Spielgeschehen (möchte vielleicht auch gewinnen) und setzt daher die Sprache ein „wie im richtigen Leben“ und nicht, um eine Übung zu absolvieren. Dabei lernt man, ohne es zu merken.

Spiele sind kein reiner Zeitvertreib und haben keine Altersgrenze. Damit sie im Unterricht funktionieren, ist

» Dr. Susanne Schauf, Redakteurin im Verlag Ernst Klett Sprachen und Kursleiterin an der VHS Esslingen



die Voraussetzung, dass Kursleiterinnen und Kursleiter von ihrem Nutzen überzeugt sind, die Zielsetzung klar definieren und den Lernenden verdeutlichen, was dabei gelernt wird. Dann schließen Spiel und Ernst einander nicht aus, denn der Spaß beim Spielen setzt Energien frei, um ernste Ziele zu erreichen.

Spiele sind natürlicherweise mit Emotionen verbunden, und wir wissen, dass Emotionen und der soziale Kontakt bei der Informationsverarbeitung eine wichtige Rolle spielen. Eine emotionale Beteiligung erhöht den Lernerfolg und führt dazu, dass Dinge besser „hängen bleiben“.

Abgesehen davon, dass Spiele den Unterricht beleben, die Kreativität stimulieren und für Entspannung zwischen stark kognitiven Lernphasen sorgen, haben sie den Vorteil, dass alle Lernenden gleichzeitig aktiv und intensiv am Unterrichtsgeschehen beteiligt sind. Da jeder nach bestimmten Regeln an die Reihe kommt, geben Spiele auch den Schüchternen die Möglichkeit, sich zu äußern und die Angst vor dem Sprechen in der Kleingruppe leichter zu überwinden.

Das Fehlen der Kontrolle und Korrektur ist durchaus gewollt, denn Kursleiter/innen haben somit die Möglichkeit, das Geschehen von außen zu beobachten und etwas über den Kenntnisstand der Gruppe zu erfahren, ohne selber im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen.

Häufig steht das Sprechen im Vordergrund, aber grundsätzlich sind Spiele zum Training aller Fertigkeiten geeignet. Eine einfache Möglichkeit, Spiele zu entwickeln, besteht darin, „Klassiker“ wie Bingo, Domino, Memory, Tabu, Schiffe versenken, Quartett etc. mit einem sprachlichen Lernziel zu versehen. Es kann durchaus sinnvoll sein, die Lerner an der Erstellung des Spielmaterials zu beteiligen, indem sie z.B. die Kärtchen für ein Domino oder Memory nach eigenen Vorstellungen ausfüllen. Hierbei ist der Lerneffekt noch größer als bei vorgegebenem Inhalt, allerdings sollte die sprachliche Richtigkeit überprüft werden, bevor das Spiel beginnt.

Damit Spiele im Unterricht Spaß machen, sollte man ein paar Grundsätze beachten:

- Die Regeln müssen vor Spielbeginn allen klar sein.
- Es empfiehlt sich, einen Mustersatz an die Tafel zu schreiben, wenn bei dem Spiel bestimmte Strukturen eingeschliffen werden sollen.
- Zwar haben die meisten Spiele ein „natürliches“ Ende, aber es kann auch sinnvoll sein, ein Zeitlimit zu setzen oder das Spiel abzubrechen, wenn man merkt, dass die Lernenden ermüden.
- Kursleiter/innen sollten nicht korrigierend eingreifen, sondern nur, wenn Hilfe benötigt wird. Häufig beobachtete Fehler kann man eventuell danach aufgreifen und im Plenum behandeln.

«