

5 Spiele im Fremdsprachenunterricht

1. Didaktische Spiele
2. Sprachlernspiele
3. Kreative Spiele
4. Bewegung kommt ins Spiel
 - 4.1. Interaktionsspiele
 - 4.2. Planspiele
 - 4.3. Erkundungsspiele

“Nach unserer Auffassung sollte der Fremdsprachenlehrer über ein reiches Repertoire an didaktischen Spielen verfügen” (Steinhilber 1986: 5).

Mit diesen soll “keine Rezeptologie zum Spielen verbreitet und keine Spieltechnologie vermittelt werden [...]”(Löffler 1983a: 163), sondern ein eigener kreativer Umgang mit dem Spiel angeregt werden. “Dies ist zweifellos der weit anspruchsvollere Weg, der mehr Zeit und Energie fordert, als die bloße Ausführung von Spielanweisungen in anwendungsorientierter Abhängigkeit. Trotzdem lohnt sich dieses Vorgehen als der langfristig ergiebiger und befriedigendere Weg” (ebd.).

Im Rahmen der “kommunikativen Wende”¹ wurde spielerischem Lernen und der Lehrerfortbildung diesbezüglich in den achtziger Jahren in der Fremdsprachendidaktik große Aufmerksamkeit geschenkt. In den neunziger Jahren ist das Thema in den Fachpublikationen und in der Praxis jedoch weit weniger präsent, als sich vermuten ließe. Klippel tritt deshalb für eine vermehrte spielerische Lehrerfortbildung ein: “Für viele Fremdsprachenlehrer gehört das Spiel nicht zu den selbstverständlichen Unterrichtsverfahren; sie benötigen Argumente und praktische Hilfen, um Spiele didaktisch sinnvoll integrieren zu können” (Klippel 1995: 107).

Nach hinreichenden Argumenten für allgemein spielerisches Lernen werden wir uns nun konkreter mit Spielen und Theater im Fremdsprachenunterricht befassen, um uns schrittweise “praktischen Hilfen” zu nähern. Hierzu ist es notwendig, deutlich zu machen, von welcher Art Spielen wir sprechen. In den nächsten zwei Kapiteln folgt eine Vorstellung und Diskussion von Spiel- und Theaterformen, die uns im Fremdsprachenunterricht begegnen bzw. dort vorstellbar sind. Die Übergänge der einzelnen Spielkategorien sind fließend, da kein Spiel nur eine Qualität bzw. einen Funktionsbereich hat².

¹ Veränderung der Fremdsprachendidaktik im Unterricht: Hinwendung zur Kommunikation, zur aktiven Beherrschung einer Sprache, worauf zu den in und mit der Sprache vermittelten Inhalten auch die Gesprächspartner und die Verwendungszwecke der Sprache in den Vordergrund rückten (Steinmüller 1991b: 9).

² Zum Beispiel können Pantomime oder Statuentheater sowohl in die Kategorie Ratespiel als auch darstellendes Spiel oder Interaktionsspiel fallen.

5.1 Didaktische Spiele

Didaktische Spiele (bzw. Lernspiele) sind unter Einbeziehung vorangegangener Erfahrungen auf ein bestimmtes Lernziel hin orientierte Spiele. Immer dann, wenn im Rahmen von Bildungseinrichtungen unter Berücksichtigung der Gruppenstruktur, -vorerfahrungen und Rahmenbedingungen versucht wird, Spiele zielorientiert so einzusetzen, daß alle Beteiligten daran Spaß haben, kann von didaktischen bzw. didaktisch verwendeten Spielen gesprochen werden. Didaktische Spiele beinhalten Anwendungs-bezogenheit und die Plan- und Auswertbarkeit von Spielen. Mit Planung ist eine "offene" Planung gemeint, die nicht zuvor fixierte Inhalte und Ergebnisse starr festlegt und die Beteiligten einengt, sondern die es ermöglicht, situativ sich anbietende Gegebenheiten und spontan auftretende Bedürfnisse inhaltlich sinnvoll auf gestellte Lernaufgaben zu beziehen, ohne dabei angewiesen zu sein auf Zwänge oder Zufälle (Hielscher 1983: 131ff).

Auch wenn uns der Begriff "didaktische Spiele" nicht gefällt, müssen wir nach obiger Definition alle im folgenden beschriebenen Spielkategorien (von eher spielerischen Übungsformen bis hin zum Theaterstück) als didaktische oder didaktisch verwendete Spiele bezeichnen, da jeweils enger oder weiter gesteckte Lernziele bei dem Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht an der SKB eine Rolle spielen. Die jeweiligen Lernziele können hierbei auf die Sprache, Kultur, Inhalte oder Gruppendynamik und Lernerleichterungen (z.B. Konzentration, Erholung) gerichtet sein. Dies schließt nicht aus, daß auch "einfach mal so" im Unterricht gespielt wird, ungeplant und ohne daß dabei ein bestimmtes Ziel verfolgt wird. Darauf wollen wir aber im Rahmen dieser Arbeit nicht weiter eingehen, sondern uns mit der Verwendung von zielorientiertem Spiel und damit auch mit dessen Planung und Auswertbarkeit befassen (siehe Kap. 7).

5.2 Sprachlernspiele

Unter Sprachlernspielen fassen wir die Spiele zusammen, die eine eng umrissene, deutliche sprachliche Zielsetzung haben. Sie dienen vorwiegend dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten (sprechen, hören, lesen, schreiben). Sie sind meist "hochreguliert"³, d.h. haben recht starre Regeln und ein enges Spektrum an "richtigen" Verhaltensweisen. Der Verlauf eines solchen Spiels ist i.d.R. vorhersagbar. Je enger die Regeln gesetzt sind, desto eher mutiert das Spiel zur Übung. Je mehr Bewegungsfreiheit ein solches Spiel für die Spieler läßt, desto spielerischer ist sein Charakter.

"Ein gelungenes Lernspiel sollte motivierendes Spielerleben und wissenswerte Lerninhalte miteinander verbinden" (Deppe 1995: 134). Jedoch darf man nicht "darauf versessen sein, daß Lernspiele die beabsichtigten Lernziele in jedem Fall auch zu transportieren haben" (Fritz 1991: 133). "Je weniger der Lerncharakter eines Spiels heraustritt, desto eher können Spaß und Freude im Spiel entstehen und - so paradox dies für Pädagogenohren klingen mag - desto intensiver und nachhaltiger wirken die durch das Spiel angeregten Lernprozesse" (ebd.: 131).

Zu den Sprachlernspielen zählen wir:

Brett-, Karten-, Würfelspiele bzw. Glücks- und Wettbewerbsspiele:

Beispiele hierfür sind Quartett, Memory, Zahlen- und Bilderlotto (bzw. Bingo), Domino, Satzrommee, Brettspiel mit Ereigniskarten

Rate-, Kombinier- und Erinnerungsspiele:

³ vgl. Löffler 1983b: 19

Diese Kategorie der Spiele wird häufig im Fremdsprachenunterricht gespielt, da das Moment “Neugier” sich sehr motivierend auf die Anwendung der sprachlichen Aktivität auswirkt.

Beispiele: Rätselgeschichten (z.B. Rätselkrimis s. Anhang 11.2.2 Nr.14); Persönlichkeiten, Berufe, Situationen, Nomen, Verben, Adjektive, Synonyme, Gegenstände, Geräusche, Bilder erraten; Kimspiele⁴, Quizspiele

Sprech-, Lese- und Schreibspiele

z.B. Wort-, Satz-, Assoziationsketten, Zettelgeschichte, Scrabble, Satz-, Briefpuzzle, Rätsel, Frage-/Antwortspiele, Singspiele

Diskussions- und Entscheidungsspiele:

z.B. “Was-wäre-wenn-Spiel”, Prioritätenspiel:

Einzelne Personen oder Kleingruppen geben ihre Meinung zu Behauptungen oder Fragestellungen ab. Am Ende wird das Meinungsbild aller ersichtlich. Bei Problemstellungen für die Gruppe ist das Ziel, über eine Diskussion eine Annäherung bzw. einen Kompromiß zu finden.

Reaktionsspiele:

z.B. Ausführen von Anweisungen, womit z.B. Imperativ oder Präpositionen geübt werden; “Klatschrhythmuspiel”, in dem ein best. Wortschatz geübt wird⁵; Ballspiele, in denen z.B. die Namen der Teilnehmer oder die Konjugation von Verben geübt wird; “Konjugationsrennen” u. “Flaschendreher”⁶, “Stuhlwechselspiel”⁷

5.3 Kreative Spiele

Eine Form kreativer Betätigung ist die Herstellung der Spielmittel durch die Gruppe. Ein einfaches Beispiel: Die Spieler/innen stellen ihr Memory selbst her auf Blankokarten, ohne sie den anderen TN zu zeigen. Das vielseitig bekannte Memoryspiel erhält dadurch einen ganz neuen Reiz für die Spieler/innen, ist bestimmt durch die Themen der TN und wird zu einem kreativeren Spiel.

In kreativen Spielen ist es nicht das Ziel, Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas “richtig” zu machen, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas Neues zu schaffen. Der schöpferische Umgang mit Sprache oder Dingen steht im Vordergrund. Hierzu zählen zum Beispiel Formen des “kreativen Schreibens”⁸, kreative Geschichtenerzähl- und Malspiele und das darstellende Improvisieren. Zu spinnen, zu phantasieren und zu fabulieren, Nonsense zu produzieren, ist erlaubt und erwünscht, gehört zum kreativen Prozeß.

Diese Spiele haben trotzdem oder gerade deshalb viel mit Sprachenlernen zu tun. Sie wecken die Erfindungsgabe, sensibilisieren für Beobachtungs- und Ausdrucksqualitäten und fördern die Teamarbeit.

⁴ Kimspiele sind Spiele, in denen die Wahrnehmung mit nur einem Sinn (sehen, hören, tasten, riechen, schmecken) Regel ist.

⁵ Spielbeschreibung siehe Anhang 11.2.2 Nr. 5

⁶ beide Spiele siehe Kapitel 4.4.1

⁷ Prinzip: Stuhlkreis, wobei ein Stuhl zu wenig ist. Eine Spielerin ohne Stuhl steht in der Mitte und nennt Namen, Zahlen oder Begriffe, die die Spieler/innen sich vorher ausgesucht haben. Die genannten Personen müssen ihre Stühle tauschen, wobei die Spielerin in der Mitte versucht, einen Stuhl zu besetzen. Der in der Mitte ohne Stuhl bleibende Spieler macht weiter.

⁸ Hier: “Kreatives Schreiben” als Spiel. Andere kreative Schreibformen fokussieren die literarische Stilentwicklung oder therapieähnliche Prozesse (Buschmann 1996: 76).

Ein paar kreative Beispiele aus einem unserer DAF-Mittelstufenkurse an der SKB mit der Methode des "Akrostichons"⁹:

Liebe
Ist
Leben
Irgendwann
Art
Not
Akt

1) Die Liebe für das Theater ist manchmal Fiktion. Das Leben kann irgendwann auf diese Art erscheinen. Aber der Notfall der Menschen entwickelt die Einbildung und man stellt in jedem Akt seines Lebens eine Komödie dar.

2) Die Liebe für das Theater ist manchmal Fiktion. Wer sein ganzes Leben so liebt, kann irgendwann einen Ort von Leere oder eine Lücke fühlen. Da kommt die Not; man braucht eine große Einbildung, um einen tragischen Akt zu vermeiden.

Rot
Ort
Spanisch
Akkusativ

Wegen dem roten Wein gefällt mir dieser Ort.
Klar trinke ich gerne spanischen Alkohol.
Aber glauben Sie ja nicht, ich sei betrunken!
Das ist ein akkusativer Gedanke.

Jemand
Orange
Ananas
Nachbar
Nächste

Jemand mag weder Orangen noch Ananas. Zum Beispiel mein Nachbar, der haßt alles Obst. Vielleicht versucht im er Bananen nächste Woche.

Jeden
Offen
Lampe
Nicht
November

Jeden Tag muß man die Gardinen offen lassen und die Lampe anmachen, weil die Sonne November nicht scheint.

Conrad
Ludwig
Andere
Ungenehm
Dimitroffstraße
Imperativ
Amtszimmer

Conrad und Ludwig sind ins Kino gegangen, aber der Film hat ihnen nicht gefallen. Dann waren sie in einem anderen Film, aber leider war dieser auch unangenehm. Die beiden mochten nicht mehr durch die Stadt laufen. Sie sind zur Dimitroffstraße gefahren. Conrad hat zu Ludwig im Imperativ gesagt: "Morgen muß du früh ins Amtszimmer kommen, um die Leute zu hören, damit du mir später eine Geschichte erzählen kannst, bei der ich mir einen guten Film vorstellen kann!"

⁹ Das "Akrostichon" ist eine einfache spielerische Methode aus dem "Kreativen Schreiben", das u.a. zum Kennenlernen der Gruppe in der ersten Stunde geeignet ist: Der Vorname (evtl. auch Nachname) wird untereinander auf ein Blatt Papier geschrieben. Zu jedem Buchstaben wird nun ein neues Wort gebildet (zum eigenen Namen oder die Zettel werden reihum gegeben und jede/r schreibt eine spontane Assoziation pro Zettel hinter einen Buchstaben). Mit diesen Wörtern wird ein kleiner Text geschrieben.

5.4 Bewegung kommt ins Spiel

Die meisten Spielbeschreibungen für den Fremdsprachenunterricht in der Literatur haben den Charakter der obigen Sprachlernspiele. Zudem sind es vorwiegend Spiele (bis auf einige Reaktionsspiele, Rollenspiele und Formen pantomimischer Darstellung), die im Sitzen am Tisch gespielt werden und die überwiegend kognitive Fähigkeiten erfordern.

Es gibt jedoch mehrere Gründe, aus dem Unterricht körperliche Bewegung nicht auszuschließen bzw. mehr zu berücksichtigen:

I.d.R. bewegt sich im Unterricht höchstens die Lehrerin. Sie kann auf und ab laufen, wechselt vom Stuhl zur Tafel, setzt ihre Mimik und Gestik ein, um zu verdeutlichen. Die Schüler und Schülerinnen sitzen die Unterrichtszeit auf ihren unergonomischen Stühlen, wovon sie irgendwann eine Pause brauchen. Pausiert werden kann aber auch schon während des Unterrichts durch einen Wechsel der Betätigung - nicht nur in kognitiver Hinsicht, sondern gerade auch in körperlicher - ohne die Erschöpfung abzuwarten. Was spricht z.B. gegen etwaige Lockerungsübungen am Platz oder raumgreifende Spiele und Übungen?

Abgesehen von einem gesünderen Umgang mit dem Körper im Unterricht¹⁰, hängt das Lernen, das Erfahren, das Entwickeln von Ideen und Lösungen mit Beweglichkeit zusammen. Die Sprache verdeutlicht den Zusammenhang zwischen körperlichem und geistigem Verhalten.

“Wenn die Teilnehmer einer Zusammenkunft bald auf fixen Plätzen hinter Tischen oder in Sesselreihen verschwinden, und alles weitere Sachliche sich aus dieser Position heraus abspielt, dann ist die geistige Unbeweglichkeit gleich mit ‘festgesetzt’: sozusagen als heimlicher Punkt der Geschäftsordnung. Da ‘geht nix weiter’. Niemand kann ‘seinen Standpunkt aufgeben’. [...] Wenn Sie schon einmal ein Treffen miterlebt haben, wo das Aufeinanderzugehen, das Kontaktnehmen, das Ausdrücken vielfältig ermöglicht wird, dann wissen Sie, um wieviel mehr da ‘weitergeht’” (René Reichel im Vorwort von Gusti Reichel u.a. 1987: 6).

Wunder wirken in dieser Hinsicht schon Kleinigkeiten, wie z.B. die Sitzordnung zu verändern, Tische und Stühle anders zu stellen, innerhalb des Kursraumes die Lernorte zu wechseln oder im Sommer den Lernort auf die Wiese zu verlagern.

Der Körper lernt mit. Das “Körpergedächtnis”¹¹ nicht zu nutzen, bedeutet, eine wichtige Ressource außer acht zu lassen und das Erinnern zu erschweren¹². Bräuer verweist auf die These Gendlins¹³, wonach der Körper mehr weiß und klüger ist als der Verstand und verbindet diese mit seinen Unterrichtserfahrungen zu folgender Hypothese:

¹⁰ Langes Sitzen muß nicht ungesund sein, wenn dabei der ganze Körper “präsent” ist, die “Energie” in allen Körperzellen steckt (vgl. dazu Barba 1993: 447). Doch kann man davon ausgehen, daß die wenigsten - uns eingeschlossen - so sitzen.

¹¹ Das “Körpergedächtnis” bzw. “affektive Gedächtnis” ist Kernstück der Schauspielpädagogik bei Stanislawski (vgl. Brauneck 1993: 384).

¹² vgl. Kap. 3.2.1.2 (Das Modell der drei Gehirnspeicher) und Grädel 1996: 9f

¹³ Eugene Gendlin ist ein Schüler Carl Rogers, dem Begründer der humanistischen Psychologie. Gendlin umfaßt das Spannungsverhältnis von Körper und Intellekt im Lernprozeß als “focusing”. Der Vorgang des Fokussierens ermöglicht die Berührung mit unserem Körperbewußtsein (body awareness), dessen Resultat Gendlin als “felt sense” - (Körper-)Gefühl - bezeichnet, wobei er Gefühl klar abgrenzt zu Emotion (Bräuer 1995: 167f).

“(Körper) Gefühl (felt sense) und die damit verbundenen Vorstellungen und Erinnerungen können in der Konfrontation mit einem bestimmten Problem oder Sachverhalt neue Einsichten/Kenntnisse hervorbringen. Dieses Zusammenspiel von Intuition und Kognition kreiert Wissen, das auf Grund seiner persönlichen Bedeutsamkeit Qualitäten aufweist, die weit über die von Kenntnissen hinausreichen, welche auf vorrangig kognitivem Wege entstanden sind” (Bräuer 1995: 18). Das Phänomen der Intuition zu einem Problem oder Sachverhalt benennt Bräuer als “Körperweisheit” (body wisdom)¹⁴.

Der Körper ist auch Träger der Sprache. Wir haben in dieser Arbeit schon mehrmals betont, wie wichtig seine Einbindung in den Fremdsprachenunterricht ist.

Um auch den Körper sprechen zu lassen und (in wörtlicher Bedeutung) Bewegung in den Fremdsprachenunterricht zu bringen, greifen wir auf Spiele und Übungen aus der Spiel- und Theaterpädagogik zurück. Dort finden wir einen fast unerschöpflichen Fundus an Spielideen, von denen sich viele an die Ziele des Sprachunterrichts modifizieren lassen bzw. schon modifiziert wurden.

5.4.1 Interaktionsspiele

In Interaktionsspielen finden betont¹⁵ verbale und nonverbale Interaktionen (Wechselbeziehungen zwischen Personen) statt, die mit Hilfe von Spielregeln gesteuert werden und die mehr als nur eine Fähigkeit fordern. Auf spielerische Weise steht das “Miteinanderumgehen” im Mittelpunkt: Sich hineinfühlen in andere Menschen, verschiedene Reaktionen ausprobieren, sich durchsetzen und kooperieren, Körpersignale verstehen, Vertrauen und Sympathie entwickeln, sich genauer wahrnehmen lernen (Baer 1996b: 101). Interaktionsspiele kommen sowohl aus der therapeutischen als auch aus der theaterpädagogischen Praxis. Wir beziehen uns in ihrer Herkunft und ihrem Einsatz auf die theaterpädagogische Praxis, da “Therapie” für uns nicht in den Sprachunterricht gehört¹⁶. Gruppendynamische Übungen haben für uns einen pädagogischen und nicht einen therapeutischen Wert.

Interaktionsspiele können Bewegungs- und Sensibilisierungsübungen, Kennenlern-, Ausdrucks- und Kooperationsspiele sein. “Die Chancen dieser Spiele liegen darin, daß sie durch Selbsterfahrung zur Verbesserung der Selbst- und Fremdwahrnehmung führen” (Rademacher 1991a: 46).

Sie können im Sprachunterricht eingesetzt werden:

- zum Kennenlernen, zur Wahrnehmung anderer und zum Einfühlen in andere Personen
- zur Auflockerung, Entspannung, Aktivierung, zum Unterrichtsausklang
- zur Planung und Reflexion der Gruppenarbeit (spielerische Feedbackformen)
- zur Anbahnung kooperativen Verhaltens und zum Abbau stereotyper Denk- und Handlungsweisen
- zur Übung und Anwendung von gelernten Sprachinhalten und -strukturen, wobei das freie - der Situation entsprechende - Einsetzen von Redemitteln im Vordergrund steht
- zur Vorbereitung von dramatischen Szenen und Theaterspiel

Die Regeln von Interaktionsspielen können während des Spiels durch Impulse Einzelner bzw. der Gruppe verändert werden. Es gibt nur “richtige” Lösungen. Die Kategorie “richtig-falsch” taucht nicht auf und sollte - bis auf situationsabhängige Verbesserungen von Fehlern in der

¹⁴ ebd.: 180, siehe weiteres im Kapitel 6.1.6: Spielen mit Texten.

¹⁵ Spiel ohne Interaktion gibt es nicht.

¹⁶ a) da die Teilnehmer nicht mit dieser Zielsetzung im Unterricht sind und b) wir keine ausgebildeten Therapeuten sind.

Zielsprache - vermieden werden. Dadurch gibt es auch keine Sieger und Verlierer, findet also keine Konkurrenz zwischen den Mitspielern statt. Die Mitspieler können sich und ihr persönliches Engagement nach eigener Einschätzung einbringen.

Die meisten Spiele im Anhang 11.2.2 und viele Spiele im Anhang 11.3.1 sind Interaktionsspiele.

Als weiteres Beispiel seien hier Blindenspiele genannt, die Erfahrungen durch eine erhöhte Spannung und Konzentration intensiver werden lassen und wodurch Vorstellungskraft und Phantasie in besonderer Weise angeregt werden. Die Gruppe sollte sich hierfür aber schon kennen und ein gewisses Vertrauen entwickelt haben. ZAUBERHASEL beschrieb uns ein im Spanischkurs an der SKB gespieltes Blindenspiel: Die "Blinde" folgt den Anweisungen ihrer Partnerin bzw. der Gruppe, die ihr einen Weg weist. Ein Ziel dabei ist das Üben eines bestimmten Vokabulars (rechts, links, geradeaus, langsam, vorsichtig...).

5.4.2 Planspiele

Planspiele sind nur bedingt Spiele. Sie sind eher Arbeitsformen, die aber durch die Quasi-Realität einen spielerischen Charakter bekommen. Besondere Anwendung finden sie (auch Simulationsspiele genannt) im militärischen und wirtschaftlichen Bereich als Trainingsinstrumente zur Risikominimierung bei möglichen Ernstfällen. Planspiele ermöglichen das gruppenweise Simulieren und Reflektieren von Entscheidungen in Konfliktfällen. Die Spieler/innen übernehmen bestimmte Funktionen und handeln als Vertreter/innen bestimmter gesellschaftlicher und persönlicher Interessen, die sie in klar umrissenen Rollenbeschreibungen und Handlungsmöglichkeiten erhalten. Die persönliche Handlungsfreiheit ist wegen des vorgegebenen Rahmens und der engen Regelsetzung im Gegensatz zu Rollenspielen relativ begrenzt (Hielscher 1981: 56f). Lernziele, wie z.B. das Erkennen gesellschaftlicher Regeln und ihrer Veränderungsmöglichkeiten, können dadurch und durch die unterschwellige Vermittlung bestimmter Werte und Normen verhindert werden (lt. Kraft in Klippel 1980: 100).

Die Verlaufs- und Kommunikationsstruktur sind jedoch offen. Die Problemlage, der Informationsbedarf und die Handlungen der Personen zur Konfliktbearbeitung bestimmen den Ablauf und den Ausgang des Spiels (Neumann-Mayer : 21). Um eine Ideologisierung von sozialen Strukturen im Planspiel zu vermeiden, darf die Ausgangslage des Spiels dem Einfluß der Spieler nicht entzogen werden und muß eine ständige Reflexion stattfinden (Wagner 1983: 82).

Drei Phasen bestimmen den Verlauf eines Planspiels:

Erstens: eine Vorbereitungsphase, in der die Darlegung des Problems mit Zielangabe, die Rollenvorgabe und -verteilung, die Erläuterung der Spielregeln und Kommunikationsformen und die Bereitstellung von Hilfsmitteln erfolgen; zweitens: die Spielphase, in der die Spieler/innen zumeist in Gruppen gemäß den Spielregeln agieren und drittens: die Auswertungsphase, in der der Spielverlauf und ggf. der Gruppenprozeß reflektiert werden (Klippel 1980: 98).

Der pädagogische Nutzen von Planspielen liegt nach Baer in der

- Vermittlung einer differenzierten Kenntnis gesellschaftlicher Strukturen (z.B. Handlungsmotive, Machtinstrumentarien, Medien), Interaktionen und Handlungsmöglichkeiten
- Übung alternativen Denkens und Handelns im Schonraum (Simulation von Realität ohne tatsächliche Sanktionen)
- Stärkung der eigenen Interessendurchsetzungsfähigkeit durch reflektiertes Probehandeln

- Erfahrung der Chancen und Grenzen der politischen Veränderung in dieser Gesellschaft (Baer 1995: 19)
- und in der Schulung von
- Kooperation- und Kommunikationsfähigkeit in Teamwork
 - unterschiedlichen Interaktionstechniken (Gespräch, Debatte, Vortrag, Schriftverkehr, Protokoll) und der Nutzung von Medien (Zeitung, Bibliotheken, Film etc.)
 - Toleranz gegenüber anderen Meinungen
 - demokratischen Verhaltensweisen (Neumann-Mayer 1995: 20)

Hielscher, Baer und Neumann-Mayer haben bei ihren Ausführungen die Schule als Zielgruppe im Blick. Aber auch im Rahmen unseres Fremdsprachenunterrichts (v.a. in Fortgeschrittenengruppen) ist diese Spiel- bzw. Arbeitsform denkbar¹⁷. Sie erfordert jedoch die Bereitschaft der Gruppe, eine umfangreiche und sorgfältige thematische und sprachliche Vorbereitung durch den Spielleiter, organisatorisches Talent und einen größeren Zeitrahmen, als üblicherweise für eine Methode eingeräumt wird. Der Forderung nach selbstbestimmtem Lernen würde diese prozessorientierte Projektarbeitsform sehr nahe kommen, da der Spielverlauf von den Spielern in Selbstorganisation übernommen wird und der Spielleiter während des Spiels lediglich eine Berater- und Partnerfunktion einnimmt. Das Thema (ein Konfliktfall, der Handlungen herausfordert¹⁸) sollte an der Realität der Teilnehmer ausgerichtet sein und in einer vorhergehenden Diskussion vereinbart werden. Während des Spielverlaufs sollten Protokolle für Zwischenreflexionen und die Endreflexion geführt werden. Für Sprachprobleme (z.B. Wortschatzarbeit, Grammatiklücken) könnten Spielpausen eingelegt werden. Besonders der schriftliche Ausdruck (z.B. in offiziellen Schreiben) könnte gut im nachhinein bearbeitet werden. Sowohl interkulturelle als auch sprachliche Lerninhalte lassen sich im Planspiel nutzerorientiert bearbeiten.

Ein Planspiel kann als reines Diskussionsspiel gespielt werden, wobei die Kontakt-aufnahme zwischen den Personen bzw. Gruppen auch in schriftlicher Form möglich ist. Es kann aber auch handlungsorientiert oder spielerisch (z.B. in einer Darstellungsform) umgesetzt werden. Bestimmt gut ließe es sich mit Theaterformen wie z.B. dem Forumtheater (vgl. Kap. 6.1.4.1) kombinieren.

5.4.3 Erkundungsspiele

Erkundungsspiele sind Spiele, in denen - möglichst nach Spielregeln, die Spaß und Spannung versprechen - etwas Unbekanntes gesucht, gefunden, beobachtet und erforscht wird. Die Erfüllung von Aufgaben zu einem Thema bzw. einer noch unbekanntem Gegend stehen im Vordergrund¹⁹. Die Spieler werden zu Forschern bzw. Detektiven. Gefragt sind hierbei Bewegung, Orientierung, Kooperation und Kommunikation.

Gegeben werden können vielfältige Aufgaben:

- Orientierungsaufgaben, bei denen ein bestimmter Weg (z.B. Weg zur Studienberatung), eine bestimmte Stelle (z.B. nächstes Münztelefon) oder bestimmte Leute (z.B. Hausmeister) gefunden werden sollen.
- "Ernste" Suchaufgaben (z.B. über Mietrecht, Expo 2000), oder "Gag"- Suchaufgaben, bei

¹⁷ In der Fremdsprachenliteratur haben wir bis dato noch keine Beispiele darüber gefunden.

¹⁸ Zum Beispiel: ein Student möchte ein Auslandssemester einlegen. Die dortige Universität verlangt Studiengebühren, die das Bafög-Amt nicht übernehmen möchte. Oder: ein ausländischer Teilnehmer braucht für eine Wohnung eine Gehaltsbescheinigung, hat aber keine Arbeitserlaubnis.

¹⁹ siehe hierzu auch "Entdeckungsreise" im Anhang 11.2.2

denen selbständig Informationen zu einem Thema oder einer Problemstellung (z.B. Ausweis verloren - was tun?) herausgefunden werden sollen (z.B. Befragung von Personen, Medien, Bibliothek, Museum, Veranstaltungsbesuche, Toilettenkritzeleien). Die Spurensuche kann auch in Form einer Schatzsuche stattfinden. Die Übernahme von Rollen (z.B. Reporterin) kann durch entsprechende Verkleidung und Requisiten unterstrichen bzw. verfremdet werden.

- Sammelaufgaben, bei denen bestimmte Gegenstände oder Materialien gesucht oder unterwegs gesammelt und mitgebracht werden sollen.
- Geschicklichkeitsaufgaben, in denen eine Schwierigkeit zu bewältigen ist (z.B. welche Gruppe findet am schnellsten in der Uni bunte Kreide?).
- Kreative Aufgaben, bei denen die Gruppe gemeinsam zu einem Thema etwas produzieren soll bzw. die verschiedenen "Forscherguppen" ihre Ergebnisse der Gesamtgruppe vorstellen (z.B. Gedicht, Lied, Fotocollage, persönlicher Stadt- oder Körperplan, Reportage, Rollenspiel, Video).

(vgl. Baer 1996b: 100f und Zacharias 1995: 54ff).

Auch Erkundungen mit verbundenen bzw. geschlossenen Augen sind möglich, wobei aber eine vertrauensvolle Atmosphäre mit einer gewissen konzentrierten Ruhe unabdingbar ist. Zum Beispiel kann dadurch der Raum mit anderen Sinnen erschlossen werden. Die Erfahrungen können anschließend verbal oder nonverbal mitgeteilt werden.

Ein gelungenes Beispiel für ein aufwendigeres Erkundungsspiel gibt uns Jannack, der das Brettspiel "Scotland Yard"²⁰ im Rahmen eines Projektunterrichts an einer Hannover Schule (Sekundarstufe) in die Stadt mit ihrem öffentlichen Personennahverkehr verlegte:

“'Mister X' hieß bei uns die 'Fuchsgruppe'. Innerhalb der Tarifzone 1 des GHV (Großraum-Verkehr Hannover) durften mit Ausnahme der Bundesbahn alle öffentlichen Nahverkehrsmittel benutzt werden. Einer zentralen Telefonnummer (Spilleitung) wurde in halbstündigen Abständen der Standort (Haltestelle) mitgeteilt. Kurz danach riefen die Detektivgruppen an, um die Position der 'Füchse' sowie der anderen Detektivgruppen zu erfahren. Das Spiel endet mit der Entdeckung der Füchse bzw. bei unerlaubten Spielzügen. Gelingt es nicht die 'Füchse' zu stellen, so sind diese die Sieger" (Jannack 1995: 52)²¹.

Die Schüler sollten durch dieses Spiel:

- Sicherheit im Umgang mit öffentlichen Verkehrsmitteln gewinnen,
- sich im Stadtgebiet orientieren können,
- Liniennetzpläne, Fahrpläne und Stadtpläne lesen und erfolgreich benutzen können,
- die qualitativen Merkmale des öffentlichen Verkehrs kennen und beurteilen können,
- lernen, in Gruppen zu kooperieren und Entscheidungen zu treffen

Dem Spiel voran gingen neben Planung und Absprachen "Trockenübungen" im Fahrplanlesen und ein Besuch beim Verkehrsunternehmen. Die Wege wurden von den Gruppen protokolliert, so daß der Spielverlauf rekonstruiert werden konnte (ebd.: 52f).

Erkundungsspiele begrenzen das Lernen und die Kommunikation nicht nur auf den Klassenraum. Sie werden in kleinerem Maßstab (Universitätsgelände, kurze Aufgaben) von einigen Kursanbietern an der SKB gespielt. Ebenso wäre aber obiges Beispiel ("Scotland Yard" live), adaptiert an die Gruppe und Berlin, bzw. umfangreiche Erkundungsspiele mit

²⁰ "Mister X" muß den Detektiven (2-5) im Londoner Straßengewirr entkommen. Seine Verfolger verfügen über eine festgelegte Anzahl von Underground-, Bus-, und Taxitickets, mit denen sie sich über das Spielbrett bewegen, ebenso wie der unsichtbare "Mister X", der nach festgelegten Runden seinen Standort zu erkennen geben muß.

²¹ Ausführlichere Beschreibung der Spielregeln und des Spielverlaufs: Jannack 1995: 52f

anderer Thematik v.a. während der Sommerintensivkurse²² als Projekt denkbar. Hierzu könnten sich mehrere Kurse zusammenfinden, die gemeinsam das Spiel spielen, so daß Kommunikation und Kooperation zwischen den verschiedenen Sprachlerngruppen stattfinden würde.

²² Intensiver zwei- bis vierwöchiger Blockunterricht, der während der Semesterferien werktäglich stattfindet