

## **SPIELE IM DEUTSCHUNTERRICHT**

**Profesia: Profesor**

**Numele Prenumele: Friciu Zita Cristina**

**Institutia: Liceul Tehnologic „Lucian Blaga“ Reghin**

**Localitatea: Reghin**

**Judetul: Mures**

Spielen und Lernen gehören eng zusammen. Die Spiele motivieren und ermutigen die Schüler in ihrem Lernprozess. Sie sollen lernen, als Teil einer Gruppe zu kooperieren und mit Begeisterung ihr Bestes zu geben. Spielen ist oft unbewusstes Üben. Im Sprachunterricht können sie sprachliche Erfahrungen auslösen, Regeln intuitiv erfahren lassen, Sprachmustern festigen oder sprachliche Kreativität freisetzen.

Geschichten präsentieren Handlungen, die nicht in der Gegenwart stattfinden, sondern in der Vergangenheit. Das tun Kinder auch ständig in ihren gemeinsamen Rollenspielen, deren Spielhandlungen. Geschichten liefern ständig Vorlagen für diese Spiele. Nicht anders als die Rollenspiele erlauben Geschichten Handlungsweisen nachzuvollziehen und auszudenken, die weit über die tägliche Erfahrung hinausgehen und in denen Erfahrungen und Vorstellungen sich miteinander verbinden. Indem sie Geschichten aufnehmen, erhalten sie Stoff für ihre eigenen Phantasien, können daran ihr eigenes Innenleben ausbilden, ihre Wünsche und Träume daran konkretisieren. Schließlich helfen ihnen die Vorlagen gehörter Erzählungen eigene Wahrnehmungen, Gefühle und Gedanken in die Form von Geschichten zu kleiden und ihrer Umgebung mitzuteilen.

**Erzählhilfen:**

**Die Erzählschnur:** eine etwa 1,5m lange Gardinenschnur wird von jedem Teilnehmer in eine gezeichnete Form gebracht und dazu eine kurze Geschichte erzählt. Variante: einen Fortsetzungssatz zu einer gemeinsamen begonnenen Geschichte erzählen.



**Das Geschichtenknäuel:** 20- 30 Wollfäden 1,5m lang und verschiedenfarbig, werden aneinandergestrickt und zu einem Knäuel zusammengewickelt. Nun erzählt jedes Kind so lange, bis sein Stückchen aufgewickelt ist, danach noch eine Runde, bis die Geschichte wieder eingepackt ist.



**Die Erzählkiste:** in einen Schuhkarton werden themengeordnet (eventuell nach den Dingen und Personen eines Märchens oder Bûchleins) Gegenstände gelegt. Reihum entnehmen die Teilnehmer einen Gegenstand und erfinden eine Phantasiegeschichte; Variante: Erzählkisten nach Spaziergängen erstellen .

**Erzählen mit gegebenem Anlass:** Brief, Zeitungsartikel, Bilderfolge, Analogie zu Gedicht, Film.

**Museumsralley, Stadtralley, Schatzsuche:** eignen sich für abwechslungsreiche Erzählmomente und sprachliche Interaktionen.



**Handpuppen:** ermöglichen klare Rollenverteilungen: Erzähler, Zuhörer, Dialogpartner.

### **Spiele mit Sprache: Erzählspiele**

**Auf der Versteigerung:** Jede Gruppe sucht sich einen Gegenstand aus, der verkauft werden soll und preist ihn reihum an. Achtung an möglichst viele originelle Details und genaue Beschreibung!

**Fasse das Gemälde in Worte:** jede Gruppe sucht sich ein Gemälde aus und hat fünf Minuten Zeit, es beschreiben zu üben. Dann werden die Gemälde ungesehen wieder in die Mitte gelegt. Welches Bild wird im Folgenden beschrieben? Beginne mit kleinen Details, damit es nicht sofort erkannt wird. Oder erzähle eine Geschichte, in der das Gemälde integriert ist!

**In hohem Tempo:** Der Spielleiter fordert jede Gruppe auf, sich eine Geschichte auszudenken, welche dann sehr schnell erzählt werden muss- evtl. im Zeitraum einer kleinen Sanduhr. Wer schafft eine ganze Erzählung mit allen ihren Teilen?

**Zeitsprünge:** Eine bekannte Erzählung oder ein bekanntes Märchen wird gemeinsam nacherzählt. Der Spielleiter darf unterbrechen und einen neuen Auftrag geben: "Erzähle was eine Woche später geschieht" oder „Was hatte er schon als kleines Kind einmal von der Großmutter gehört?"

Der Standpunkt des Erzählers wird auf Antrag des Spielleiters während der Erzählung gewechselt, die Kinder dürfen sich in andere Personen hineinfabulieren, die Geschichte erhält ganz neue Aspekte, sollte aber auch zu einem Höhepunkt und Schluss kommen.

**Einleitung, Hauptteil, Schluss:** Die Teilnehmer werden in Vierergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bereitet eine Geschichte vor. Ein Teil der Aufgabe besteht darin, deutliche Übergänge von der Einleitung zum Hauptteil und von diesem zum Schluss zu gestalten. Nun beginnt das Spiel. Die ersten Gruppen erzählen jeweils die Einleitung. Dann aber bestimmt der Spielleiter, welche Gruppe weitererzählt. Darum müssen alle gut aufpassen, weil man nie weiss, wann man selber mit seinem Teil drankommt. Nach beenden aller Erzählungen kann der Spielleiter Quizfragen stellen.

**Das Erzähltheater:** Mehrere Gruppen denken sich eine Geschichte, eine Fabel oder ein Märchen aus und versuchen im näheren Gelände: Schulhaus, Schulhof oder Garten, Park, einzelne Stationen ihrer Erzählung vorzuspielen. Es macht Spaß, wenn das Publikum von einer Bühne zur anderen wandert. Achtung! Jede Gruppe braucht in diesem Fall eine Aufsichtsperson!

**Meine außergewöhnliche Schreibtischlampe:** Grundidee des Spiels ist es, über einen Gegenstand so lange wie möglich spannend und interessant zu erzählen. Der Schwerpunkt der Erzählung muss also bei einem ausgewählten Gegenstand bleiben. Variante: alle erzählen über den gleichen Gegenstand aber in einer nie dagewesenen Form oder es wird über den Gegenstand erzählt, ohne ihn zu nennen. Wer errät, wovon die Rede ist?

## **Schnellsprecher gesucht**

Eine Schülerin oder ein Schüler beginnt einen Satz, der jeweilige Nachbarin bzw. der jeweilige Nachbar wiederholt das Gesagte und setzt den Satz möglichst schnell und möglichst lange fort. Wer einen Satz beendet, beginnt den nächsten.

Beispiel:

Ich... Ich gehe ...Ich gehe gern ...Ich gehe gern in den Zoo ...Ich gehe gern in den Zoo, wenn ...Ich gehe gern in den Zoo, wenn das Wetter... Ich gehe gern in den Zoo, wenn das Wetter schön ist... Ich gehe gern in den Zoo, wenn das Wetter schön ist und ...Ich gehe gern in den Zoo, wenn das Wetter schön ist und meine Freundin...



## **Spieglein, Spieglein an der Wand...**

Partnerarbeit: Eine/r führt verschiedene Handlungen aus, die/der andere ist ein „Spiegel“, sitzt gegenüber, macht möglichst zeitgleich alles nach und sagt, was passiert.

Beispiele:

Ich wasche mich und putze mir die Zähne. Jetzt kämme ich mich. Nach 2-3 Minuten werden die Rollen getauscht.

(Rooyackers, P. 100 Spiele mit Sprache, Kallmeyer, edition: gruppe & spiel)

## **Märchen - Spiel**

Partner- oder Kleingruppen bilden. Jede Gruppe bekommt eine Bildseite und den Auftrag, mithilfe der Bilder ein Märchen zu erfinden und in Stichworten zu notieren. Es müssen nicht alle Bilder benutzt werden. Danach erzählt jede Gruppe ihr Märchen im Plenum. Am Ende entscheidet das Plenum darüber, welche Gruppe das schönste Märchen erzählt hat. Dies nur für Gruppen, die gern „Wettkämpfe“ bei Spielen mögen. Später kann jede Gruppe ihr Märchen auch aufschreiben. Man kann auch ein Reihenspiel spielen: Der erste Spieler wählt ein Bild aus und beginnt: „Es war einmal ein König.“ Der Nachbar setzt das Märchen fort, indem er ein anderes Bild aussucht: „Der hatte eine schöne und kluge Tochter.“ Der dritte in der Reihe nimmt die Geschichte auf, wählt sein Bild aus und fährt fort. Der Spielleiter protokolliert die Geschichte in Stichworten.

Ziel: Bekannte oder eigene Märchen erzählen/schreiben, Präteritum gebrauchen

Sozialform: Partnergruppen/Kleingruppen; Plenum oder Reihenspiel

## Literaturverzeichnis

- ✚ Hueber-Lehrwerk: *Themen aktuell 1*. Arbeitsbuch, S. 27.
- ✚ Pfütze, M.: *Grundgedanken zu einer funktionalen Textlinguistik*. Dresden: In. *Textlinguistik I*, 1970, S. 34.
- ✚ Rooyackers, P: *100 Spiele mit Sprache*. Kallmeyer edition: gruppe & spiel, S. 67.
- ✚ Thomas Trautmann: *Sprechen im Unterricht*. Baltmannsweiler. Schneider-Verlag: Hohengehren, 2001, S. 51.
- ✚ 176, *Praxis Deutsch*, Zeitschrift für den Deutschunterricht, Pädagogische Zeitschrift bei Friedrich in Velber in Zusammenarbeit mit Klett, November, 2002, 29. Jahrgang Best.Nr.02176, S.12.

## Internet

- ✚ [http://www.bildungsservice.at/nigg/dt1/5\\_\\_bildgeschichte.htm](http://www.bildungsservice.at/nigg/dt1/5__bildgeschichte.htm), 29.07.2012.
- ✚ <http://www.ph-linz.at/ZIP/material/hs/d/sprech/karten.htm>, 27.03.2013.
- ✚ <http://www.4bis8.ch/thema1b.html> 06.07.2012.