



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN FACULTAD DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y
LETRAS DEPARTAMENTO DE ALEMÁN

**SPIELE ZUR ÜBUNG DER GRAMMATIK IM DAF UNTERRICHT FÜR DAS
NIVEAU B1**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE ALEMÁN

Autor: Rubén Vergara Quezada
Profesora Guía: Anita Salgado Silva

SANTIAGO DE CHILE, ABRIL 2025



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN FACULTAD DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y
LETRAS DEPARTAMENTO DE ALEMÁN

**SPIELE ZUR ÜBUNG DER GRAMMATIK IM DAF UNTERRICHT FÜR DAS
NIVEAU B1**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE ALEMÁN

Autor: Rubén Vergara Quezada
Profesora Guía: Anita Salgado Silva

SANTIAGO DE CHILE, ABRIL 2025

2025, Rubén Vergara Quezada

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

AGRADECIMIENTOS

En Chile se idealiza con la meritocracia y la universidad hizo darme cuenta de que para alcanzar los objetivos que nos proponemos -sobre todo viniendo de una población-, necesitamos el apoyo constante de nuestra familia, tanto económico como psicológico.

Quiero partir agradeciendo a mis hermanos Marianela, Alexi y Doris, por ser la familia que siempre está, por ser mis ejemplos, por apoyarme incondicionalmente, por intentar comprenderme pese a estar escondido dentro de mí mismo e intentar lo posible para que yo no tuviera que sufrir por lo mismo que ellos. Gracias a que ustedes caminaron, yo pude correr y llegar hasta aquí; gracias por hacer de padres cuando no les correspondía. Los amo y espero tenerlos eternamente.

Agradezco a la luz de mi vida, mi luna y mis estrellas, mi Maite; sin ella definitivamente no estaría acá. Mi compañera de vida, te he escrito tantas veces que ya no sé que me queda decirte. Has iluminado cada uno de mis días y has estado en mis momentos más oscuros, en los que me has sabido acompañar o sacar de ellos, según lo ameritaba la situación. Me has enseñado tanto a amar como a apañar, pero, sobre todo, a mejorar y sacar la mejor versión de mí. Si hoy estoy escribiendo esto, es porque llegué al final de esta memoria y logré sacarla adelante a pesar de todo el tiempo que me negué a sentarme a escribirla, porque tú supiste motivarme a terminarla. Mi sol brillante, te amaré en esta y otras vidas, porque esta no me alcanzaría para amarte lo que te mereces.

También le quiero dar gracias a Maribel, mi suegra, por recibirme en su hogar sin dudarle y sin pedir nada a cambio, por verme como a un hijo y por sus comidas, que motivaron mis días de lluvia interna.

Tengo que agradecer también a mis cuñados Mauri, Pedro y Brenda, por ser otros hermanos que la vida me dio, por enseñarme cosas de la vida que se supone que otros me enseñarían y por apoyarme cuando no era su deber. Muchas gracias por ayudar a traer a este mundo a mis hermosos sobrinos, de los cuales igualmente he aprendido un montón y me han enseñado a querer a los niños, lo cual me servirá de ayuda como profesor.

Agradezco a mi tía Marta, a quién le tocó muchas veces hacer de madre conmigo y aprovechó las instancias para desarrollar mi curiosidad y mis habilidades cognitivas, las mismas que me permitieron llegar incluso hasta aquí, a pesar de mis defectos.

Gracias a mis padres, por enseñarme -sobre todo- lo que no tengo que ser y lo que tengo que ser en la vida. Muchas gracias por el cariño. Si no fuera por el ego heredado de mi padre, no hubiera creído en mí lo suficiente para llegar hasta aquí.

Finalmente agradezco a mis profesores de la Universidad, espero llegar a ser tan bacán como ustedes, tanto dentro como fuera del aula. Me motivaron a querer ser profesor cuando no era lo que más quería en un principio, porque me demostraron cómo ser uno bueno de verdad. Ser profesor va más allá de los contenidos y poco importa si los estudiantes no han tomado desayuno o si ha muerto la abuela, ser profesor es conectar con los estudiantes y, después, enseñarles.

RESUMEN

El texto destaca que el juego es un medio pedagógico eficaz para potenciar el aprendizaje desde la primera infancia, ya que se aprende a través de la repetición y la acción directa. Aunque el sistema educativo chileno aún no integra de manera habitual métodos lúdicos, los primeros experimentos muestran que los juegos aumentan la motivación y la interactividad en clase. El objetivo del trabajo es proponer enfoques innovadores para enseñar gramática en clases de alemán (nivel B1) mediante juegos, combinando fundamentos teóricos y propuestas prácticas.

Como supuesto principal, se establece en esta memoria que el uso de juegos en clases de alemán tendrá muchos beneficios para los estudiantes a la hora de adquirir conocimientos del idioma, a fortalecer las debilidades y a desarrollar las fortalezas del idioma en un espacio libre, donde los estudiantes pueden equivocarse sin recibir un castigo. El uso de juegos no sólo tiene como fin mejorar el aprendizaje de contenidos, sino también de habilidades sociales, brindando así la oportunidad de participar en clases e interactuar con los compañeros.

Esta memoria consta de dos capítulos, partiendo por la parte teórica y continuando con la parte práctica. El primer capítulo parte con la definición y conceptualización de *Spiel*, yendo hacia el origen de la palabra y ver como se ha ido modificando a través del tiempo. A la definición le sigue la importancia de jugar en clases, donde se explican las ventajas del juego como componente importante del proceso de aprendizaje. El tercer subcapítulo del marco teórico aborda el rol del profesor en la aplicación de juegos en el aula y lo que debe tener en cuenta antes de implementarlos. A continuación viene la clasificación de juegos y su limitación en esta memoria, de acuerdo al objetivo que en esta se quiere alcanzar. Como quinto subcapítulo se profundiza la enseñanza de gramática en clases de alemán y su conexión con los juegos, para dar pie a la siguiente parte de este trabajo investigativo.

En la parte práctica se encuentran las propuestas de juegos con enfoque gramatical. Son siete propuestas en total, las cuales varían en el tipo de material y modo de juego. Los juegos representan una innovación que busca inspirar y motivar tanto a profesores como estudiantes.

Abstract

From early childhood, humans learn through repetition and direct actions. This is why playing is a valuable tool in the early stages of cognitive development. To this day, there is no evidence that using games in the learning process harms individuals

as they grow. On the contrary, games continue to be beneficial for learning, and many educators incorporate them into their classes. Unfortunately, this is not the case in Chile, as our education system lacks both the capacity and the focus to foster student development. Teachers are not given the necessary support to establish a strong teaching-learning relationship.

This thesis was born from the need to improve the quality of teaching and learning in the Chilean educational system through the development of games for German classes. Based on experiences gathered from students and teachers, it becomes evident that learning often lacks motivation due to a lack of variety in classes and teaching methods, as well as student apathy. It is clear that the absence of playful moments in the classroom—regardless of the subject—reflects how little importance is given to diverse teaching methods, especially more playful approaches. The instances in which games are incorporated into lessons are rare, yet they have been shown to energize participants and enhance learning in a fun and engaging way. Learning does not have to be a struggle.

This thesis highlights the use of games as a didactic method to increase variety in foreign language teaching and ensure effective and enjoyable learning. The objective of this work is to propose games for grammar practice in German as a foreign language at the B1 level.

The main assumption of this thesis is that incorporating games into German classes will provide numerous benefits for students when acquiring language knowledge. It will also help strengthen their language skills in a safe environment where they can make mistakes without fear of punishment. The use of games is not only intended to enhance content learning but also to develop social skills, offering students the opportunity to participate actively in class and interact with their peers.

This thesis consists of two chapters, beginning with the theoretical part, followed by the practical part. The first chapter starts with the definition and conceptualization of Spiel, exploring the origin of the word and how its meaning has evolved over time. Following this definition, the chapter highlights the importance of playing in the classroom, explaining the advantages of games as a key component of the learning

process. The third subchapter of the theoretical framework discusses the teacher's role in implementing games in the classroom and what they need to consider before incorporating them. Next, the classification of games and their limitations within this thesis are presented, based on the objectives to be achieved. The fifth subchapter delves into the teaching of grammar in German classes and its connection with games, leading into the second part of this research work.

In the practical part, the proposed games with a grammar focus can be found. There are seven proposals in total, varying in material type and gameplay. These games represent an innovation aimed at inspiring and motivating both teachers and students.

INHALTSVERZEICHNIS

RESUMEN

Einleitung

1

I. Kapitel: Theoretischer Rahmen

2

1.1 Definition von Spiel

2

1.2 Das Spiel als zentraler Bestandteil des Lernprozesses

3

1.3 Rolle der Lehrkraft	5
1.4 Spielkategorien	7
1.5 Vermittlung der Grammatik im DaF-Unterricht	11
II. Kapitel: Praktischer Teil	
14	
3. Spielvorschläge zum Buch „Das Leben B1“	14
3.1 Dreh das Roulette-Rad!	15
3.2 Nebensätze-Schlacht!	21
3.3 Finde den Satz!	27
3.4 Wer? Wem? Was?	31
3.5 Wessen Gegenstand ist das?	37
3.6 Stille Post	41
3.7 Wozu brauchst du das?	44
Schlussfolgerungen	48
Literaturverzeichnis	50

Einleitung

Das Spiel entstand zusammen mit der Menschheit, so dass man sagen kann, dass es uns ebenso angeboren ist wie Essen und Schlafen. Menschen spielen als Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, weil sie Spaß haben wollen. Spiele können mit oder ohne Regeln gespielt werden, da sie eine Freiheit der Möglichkeiten darstellen, die Menschen motiviert.

Das Spiel ist heute keine typische verwendete Methode im DaF-Unterricht in Chile. Stattdessen ist ein ruhiges und sesshaftes Verhalten weit verbreitet. Variation spielt keine wichtige Rolle und der Konstruktivismus wird im Unterricht nicht angewandt. Als zukünftiger Deutschlehrer möchte ich eine Lösung für den Mangel an Abwechslung im Unterricht vorschlagen.

Das Ziel dieser Abschlussarbeit ist es, Spiele zur Übung der Grammatik im DaF-Unterricht auf dem Niveau B1 vorzuschlagen, um die Motivation der Lernenden im Deutschunterricht zu steigern.

Der erste Teil dieser Abschlussarbeit besteht aus fünf Unterkapiteln, in denen den Begriff Spiel definiert, die Bedeutung des Spielens für den Lernprozess erläutert, die Rolle der Lehrkraft beschrieben, die Spiele klassifiziert und die Vermittlung der Grammatik im DaF-Unterricht entwickelt wird. Im zweiten Teil dieser Abschlussarbeit werden Spiele als Lösung für den Mangel an abwechslungsreichem DaF-Unterricht vorgeschlagen.

Innovationen seitens der Lehrkraft sind nach wie vor wesentlich, um den Unterricht zu verbessern und das Lernen sinnvoll zu gestalten. Spiele tragen wesentlich zur Abwechslung im Unterricht bei, weil sie nicht nur verschiedene Lernaspekte, sondern auch die Interaktion zwischen den Mitschüler*innen fördern. Der Bezug zur Realität, den Spiele herstellen, ermöglicht es den Menschen, sich freier zu fühlen und dadurch besser zu lernen.

I. Kapitel: Theoretischer Rahmen

1.1 Definition von Spiel

Das Wort ‚Spiel‘ kommt aus dem althochdeutschen «Spil», das ursprünglich einen Bezug zum Tanz und körperlichen Bewegungen hatte (Junge, o.J.). Im Mittelhochdeutschen entwickelte sich der Begriff weiter und bezog sich auf Spiele, Aufführungen und das Spielen im Allgemeinen. Doch was versteht man heutzutage unter ‚Spiel‘?

Unter ‚Spiel‘ versteht man eine freiwillige Handlung oder eine Beschäftigung, die entweder zweckfrei oder zielgerichtet ist. Wenn man ohne Regeln, Ziel und Planung spielt, wie die Kinder, dient das Spiel als Freizeitgestaltung. Wenn diese freiwillige Handlung jedoch ein Ziel, Regeln und eine Planung hat, kann das Spiel dazu dienen, etwas zu lernen oder zu entwickeln.

Spiele folgen Regeln, die freiwillig akzeptiert und strikt eingehalten werden müssen, weil sie ein wichtiger Bestandteil sind. Aus diesem Grund sind Spielregeln sogar älter als alle Gesetze der Welt.

Das Spiel hat sein Ziel in sich selbst und wird von einem Gefühl der Spannung und Freude begleitet. Zudem entsteht ein Bewusstsein, das im Alltag selten vorkommt. Das bedeutet, dass die Mitspieler an einem Zusammenhang teilnehmen, in dem die reale Welt ausgeblendet ist. (Huizinga, 1938).

Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden können, werden als „Lernspiel“ bezeichnet. Ein Lernspiel ist eine Handlung, bei der sich der Lernprozess nicht nur auf die Entwicklung von sprachlichen Kompetenzen konzentriert, sondern vielmehr den Übergang zu einem kooperativen, entspannten und bewertungsfreien Gebrauch der Zielsprache fördert (Leupold, 2009). Neben einem Lernziel sollte das Spiel ein Spielziel oder eine Intention haben. Ein gelungenes Spiel hat folgende Merkmale:

- Die Mitspieler haben Freude am Erfinden und Entdecken.

- Das Spiel ist offen, das heißt, der Spielausgang und der genaue Spielverlauf sind nicht vorher festgelegt.
- Es bietet die Möglichkeit zur Selbstevaluation, sodass die Mitspieler ihre eigenen Fehler erkennen können.
- Im Lernspiel kann auch Wettbewerb eine Rolle spielen, das heißt, die Mitspieler kennen die Kriterien für den Sieg. Für die Lehrkraft wäre es ideal, die Lernenden nicht zu bewerten, da das Spiel fließender funktioniert, wenn sie ohne Angst vor Sanktionen teilnehmen (Surkamp, 2017).

1.2 Das Spiel als zentraler Bestandteil des Lernprozesses

Im Lernprozess treten verschiedene Lösungen zu unterschiedlichen Problemen auf und kann man verschiedene Methoden einsetzen, um den Unterricht abwechslungsreicher zu gestalten. Dazu gehören lustige Aktivitäten wie Diskussionen, das Erstellen von Mindmaps oder das Erzählen von Geschichten. Auch Spiele bereichern den Unterricht, indem sie neben dem eigentlichen Lernziel weitere Zwecke verfolgen und die Möglichkeit bieten, Probleme im Klassenzimmer gelöst zu werden. Spielen im Unterricht bedeutet keineswegs, dass die Lernenden einfach Freizeit haben oder dass die Lehrkraft Spiele nur als Notlösung einsetzt, wenn sie den Unterricht nicht vorbereitet hat. Vielmehr dient das Spiel dazu, den Unterricht zu verbessern:

- a. Motivationssteigerung: Wenn Lernende sich aktiv an ihrem Lernprozess beteiligen, kann ihre Motivation steigern. Selbst wenn man schüchtern oder zurückhaltend ist, hat man die Möglichkeit, den anderen seine Fähigkeiten zu zeigen, ohne sich vor anderen zu schämen (Moya et al., 2016).
Die Motivation der Lernenden zu steigern, ist heutzutage - insbesondere im Fremdsprachenunterricht - wesentlich, da motivierte Lernende besser arbeiten, sich mehr am Unterricht beteiligen und mehr mit ihren Mitschüler*innen oder Komiliton*innen interagieren.
- b. Führungsfähigkeit: Laut Castro (2019) bietet ein Spiel den Lernenden die Möglichkeit, ihre Führungsfähigkeiten zu entwickeln, indem sie verschiedene

Probleme lösen und Vertrauen zwischen den Mitspielern aufbauen. Durch das Spielen konnten Castros Lernende ihre Führungsfähigkeiten ohne den Stress und die Sorgen der realen Welt trainieren, was ihnen hilft, sich auf reale Situationen vorzubereiten.

- c. Atmosphäre: Introvertierte Lernende haben Schwierigkeiten mit der mündlichen Kommunikation, aber wenn ihnen eine positive Lernatmosphäre und geeignete Materialien wie Rollenspiele angeboten werden, trauen sie sich trotz vorheriger negativer Erfahrungen, am Unterricht teilzunehmen (Ross, Lasso & Quintero, 2012, zitiert nach Castro, 2019).

Deshalb ist es wichtig, dass die Lehrkraft einen abwechslungsreichen Unterricht gestaltet, damit jeder Lernende -unabhängig von seinen sozialen Fähigkeiten- genug motiviert ist, am Unterricht teilzunehmen. Besonders schüchterne Lernende profitieren von der Interaktion, die dazu führt, dass sie sich sicherer in der Fremdsprache fühlen, ihre Fähigkeiten weiterentwickeln und ihre Angst möglicherweise überwinden (de los Ángeles García-Farfán, 2022).

- d. Mündliche Kommunikation: Der Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht ist eine effektive Lösung für Probleme in der mündlichen Kommunikation. Intonation, die Aussprache und der Sprachfluss der Lernenden verbessern sich durch das Spielen, da sie im Sprachspiel durch Wiederholungen und in einer entspannten Umgebung flüssiger sprechen, weniger Angst haben und seltener Fehler begehen.

Die Wichtigkeit der mündlichen Kommunikation kann nicht geleugnet werden, deshalb sollten innovative Lösungen gefunden werden, damit die Lernenden mündlich richtig kommunizieren können. Außerdem wird nicht nur die Sprache entwickelt, sondern auch die bereits verstandenen Themen gefestigt. Folglich sollten Sprachlernspiele in den Lehrplan aufgenommen werden, damit die Lernenden täglich spielerisch lernen können (de los Ángeles García-Farfán, 2022).

- e. Vermittlung von Landeskunde: Landeskunde spielt eine wichtige Rolle, weil die Kultur eng mit der Sprache verbunden ist und daher notwendig ist, Kultur

und Sprache gleichzeitig zu lernen, um eine Fremdsprache besser zu erlernen. Durch Spiele hat man auch die Möglichkeit, landeskundliche Aspekte der Fremdsprache kennenzulernen.

Geschichte, Tabus und religiöse Überzeugungen eines Landes können im Unterricht vermittelt werden, wenn man Spiele einsetzt. So werden kulturellen Aspekte neben der Grammatik für die Lernenden weniger belastend (Fraile, 2013).

- f. Interaktion: Dieser Aspekt ist einer der wichtigsten, beim Einsatz von Spielen im DaF-Unterricht, da Lernende beim Erlernen einer neuen Sprache mit anderen Personen sprechen und interagieren müssen. Außerdem kann man durch Interaktion sprachliche Fertigkeiten verbessern, Fehler korrigieren und sozial-emotionale Fertigkeiten entwickeln (Castro, 2019).

Wenn die Lehrkraft eine angstfreie Lernatmosphäre schafft und geeignete Materialien zur Verfügung stellt, weckt sie das Interesse und die Motivation der Lernenden, am Unterricht teilzunehmen.

1.3 Rolle der Lehrkraft

Damit ein Spiel richtig funktioniert und die oben erwähnten Vorteile des Sprachlernspiels effektiv werden, muss die Lehrkraft zuerst manche Aspekte berücksichtigen:

- a. Zweck des Spiels: Wenn man im Unterricht ein Spiel einsetzen möchte, ist es wichtig zu wissen, warum es gespielt wird und welche kognitiven, damit sozialen und emotionalen Ziele verfolgt werden. Die Lehrkraft muss ein klares Spielziel festlegen und sich darauf konzentrieren, um die gewünschten sprachlichen Lernziele zu erzielen.
- b. Interesse: Spielen steht in engem Zusammenhang mit der Motivation der Lernenden, deswegen muss die Lehrperson die Interessen der Lernenden berücksichtigen, wenn die Lehrkraft an ein Spiel für den Unterricht denkt, damit das Spiel passt und die Teilnehmer motiviert sind.

- c. Vorkenntnisse: Die Lehrkraft muss wissen, welche Vorkenntnisse und Erfahrungen notwendig sind, um am Spiel teilnehmen zu können. Dabei handelt es sich um Spielkompetenzen, ein spezifisches Regelverständnis oder sonstige Voraussetzungen für die Durchführung des Spiels. Diese Aspekte sollten im Voraus geplant werden.
- d. Regeln: Die Regeln sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels und geben ihm eine gewisse Struktur; sie sollten von der Lehrkraft einfach, klar, einsichtig und verständlich formuliert werden, sonst können die Teilnehmer nicht spielen. Sowohl die Lehrkraft als auch die Lernenden sollten wissen, ob die Regeln während des Spiels geändert werden können.
- e. Spielgruppe: Normalerweise werden Spiele im DaF-Unterricht eingesetzt, damit die Lernenden miteinander interagieren, deswegen ist es notwendig, dass diese Spiele mindestens zu zweit gespielt werden können. Die Aufgabe des Lehrers ist es, die die spielerische Aktivität gezielt zu planen und die Lernenden am Anfang des Unterrichtes darüber informieren: wie viele Gruppen gibt es, wie viele Lernenden in jeder Gruppe sind, wie die Gruppen gebildet werden -zufällig, durch Lehrkraft oder durch die Lernenden selbst ausgewählt-.
- f. Spielmaterialien: Die Lehrkraft soll erklären, welche Spielmaterialien, welche Voraussetzungen oder sonstige Hilfsmittel benötigt werden müssen und wer für die Vorbereitung des Spiels verantwortlich ist. Es ist relevant, dass die Lehrperson sich um diese kommentierten Aspekte kümmert, die ein Teil der Gestaltung sind -ein Aspekt, der wichtig ist, wenn man die Lernenden motivieren möchte-.
- g. Spielleiter: Jedes Spiel braucht einen Spielleiter und in diesem Fall übernimmt die Lehrkraft die Rolle des Spielleiters, der das Spiel nicht kontrollieren, sondern die Lernenden führen sollte. Die Rolle der Lehrkraft ist einfach, eines Beraters zu werden, während die Lernenden die Protagonisten sind (Grätz, 25.2001).

1.4 Spielkategorien:

Nachdem das Wort ‚Spiel‘ und seine Wichtigkeit bereits erklärt sowie die Rolle der Lehrkraft beschrieben wurde, ist es notwendig, die verschiedenen Spiele in Kategorien einzuordnen. Für diese Abschlussarbeit dienten zwei Bücher als Grundlage, in denen die Spiele in viele verschiedene Kategorien eingeteilt wurden. Einige dieser Kategorien wurden weggelassen, darunter Zusammensetzspiele, Würfelspiele, Kettenspiele und Kartenspiele, da sie sich ausschließlich auf das verwendete Material beziehen.

Jede dieser Kategorien hat eine Absicht innerhalb des Unterrichts und fördert eine Fertigkeit.

Diese Spielkategorien haben als Grundlage die traditionelle Differenzierung, die von Häusermann & Piepho (1996) angebracht wurde.

1. Sprachspiele
2. Lesenspiel
3. Hörspiel
4. Schreibspiel
5. Ratespiel
6. Erinnerungsspiel
7. Grammatikspiel
8. Rollenspiel/Szenischesspiel
9. Wortschatzspiel

1. Sprechspiel:

Das Sprechspiel konzentriert sich auf gezielte Sprachaktivitäten, um verschiedene Aspekte der Sprache zu entwickeln, wie z.B: Aussprache, Flüssigkeit, Korrektheit, Abbau von Sprechhemmungen, usw.

Um ein Sprechspiel im Unterricht einzusetzen, ist es empfehlenswert, wirkliche Situationen zu schaffen, wie zum Beispiel den Kauf einer Fahrkarte oder eine Bestellung in einem Restaurant.

Mit Sprachspielen kann man auch die Fertigkeit vom *Hören* üben, weil Sprechen und Hören immer miteinander verbunden sind. (Spier, 1983)

2. Lesespiel:

Das Lesespiel ist ein Spiel, das sich auf das Leseverstehen konzentriert; dabei handelt es sich um Textanalyse, Informationsaufnahme, Wortschatzerweiterung, Leseflüssigkeit und die Entwicklung des kritischen Denkens.

Bei Lesespielen arbeitet man jedenfalls mit Texten, die je nach Zielgruppe kürzer oder länger sein können. Diese Texte können geteilt werden, damit der Mitspieler den ursprünglichen Text rekonstruiert.

Durch die verschiedenen Varianten von Lesenspielen kann man das Lesen fördern, was normalerweise schwierig zu erreichen ist. Unabhängig von der Variante soll ein Lesespiel die Interaktion und Spannung begünstigen (Häusermann & Piepho, 1996).

3. Hörspiel:

Das Hörspiel fördert eine der 4 Fertigkeiten: Hören. Bei diesem Spiel werden das Hörverständnis, der Rhythmus und die Satzmelodie durch Hörtexte gefördert.

Die Audiodateien, die bei diesen Spielen verwendet werden, können auch Lieder sein. Lieder werden heutzutage häufiger von den Lehrkräften benutzt, da sie eine stärkere Beziehung zu den Lernenden aufbauen. Das weckt die Motivation der Lernenden.

Bei Spielen zum Hörverstehen gibt es auch unterschiedliche Varianten, wie das klassische Wechselspiel, das man im Paar arbeitet; Liederspiele, bei denen Mitspieler durch aktuelle Songs Wortakzent oder Satzintonation lernen können (von Jan, 2016).

4. Schreibspiel:

Diese Kategorie hat als Hauptziel, die Schreibfertigkeit zu entwickeln; dazu gehören Rechtschreibung, Zeichensetzung, Morphologie, Syntax oder Lexik.

Bei Schreibspielen kann der Mitspieler seine Rechtschreibung verbessern, indem er neue Wörter verwendet, neue Wortkombinationen bildet oder wenn ihm neue Ideen einfallen. Dieses Spiel ermöglicht es, Freude am Schreiben zu entwickeln, sogar für diejenigen, die nicht gern schreiben.

Neben den grammatikalischen Aspekten, die durch diese Spiele gefördert werden, wird auch die Kreativität auch begünstigt, die wesentlich für eine schriftliche lustige Geschichte ist. Diese spielerische Schreibübung gibt den Lernenden die Möglichkeit, ihre Kreativität auszudrücken.

Das Schreibspiel fördert auch den Wortschatz, der im Lernprozess einer Fremdsprache eine wichtige Rolle spielt. Spiele helfen beim Wortschatzerwerb und unterstützen die Lernenden, zum Beispiel durch den Einsatz von Spielkarten, um den Wortschatz zum Thema Tiere zu erweitern (Spier, 1983).

5. Ratespiel:

Ein Ratespiel ist ein Spiel, bei dem ein Mitspieler -oder mehrere- viele Fragen beantworten muss. Derjenige, der die meisten richtigen Antworten gibt oder die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Ziel des Spiels ist es, durch intensives Nachfragen Information von Entscheidungsfragen Information zu erraten.

Dieses Spiel fördert mehr Fertigkeiten am Stück als die vorherigen Kategorien gefördert, weil man sich auf die Fragen konzentrieren, schnell antworten und die passende richtige Antwort geben soll. Es kann auch sein, dass man im Team arbeitet, d.h. die Teamarbeit wird auch gefördert.

Dies Spiel hilft auch, präfrontalen Kortex weiterzuentwickeln, der tägliche Probleme löst. (Spier, 1983)

6. Erinnerungsspiel:

Dieses Spiel trainiert das Gedächtnis, d.h. die Speicherung von Information und die Fähigkeit, Verbindungen zwischen gleichen Bildern, Objekten, Klängen oder Geräuschen herzustellen. Dabei werden der visuelle Bereich des Gehirns, das Gedächtnis und die Konzentration gestärkt.

Bei diesem Spiel erinnert sich der Mitspieler an Informationen, Muster, Wörter, Bilder oder irgendwas, was man visuell, mündlich, schriftlich oder auditiv vermittelt werden kann.

Das Spielformat kann digital oder analog sein. Das Material kann aus Pappe, Papier oder Tonkarton und Websites bei den digitalen Versionen sein (Spier, 1983).

7. Grammatikspiel:

Ein Spiel, dessen Schwerpunkt auf die Grammatik ist, wird als Grammatikspiel bezeichnet. Die grammatischen Regeln, Strukturen oder Wortformen werden durch diese Spiele gefestigt.

Unabhängig vom Sprachniveau können Grammatikspiele in den Deutschunterricht eingesetzt werden, weil das Ziel dieses Spieles ist, auf einem anderen Weg die Grammatik zu üben. Je nach Sprachniveau werden die Verbkonjugation, Adjektiv- und Artikeldeklination geübt.

Dieser spielerische Weg gibt den Lernenden die Chance, ihre Fehler zu korrigieren, ohne das Leid der traditionellen Grammatikvermittlung zu lernen. Das Grammatikspiel macht die Grammatik weniger trocken und hilft dabei, sie anschaulicher und verständlicher zu vermitteln (Spier, 1983).

8. Rollen- und Szenisches Spiel:

Durch die Simulation von authentischen Situationen des Alltags werden produktive Fertigkeiten gefördert, wie das Sprechen und die Körpersprache. Das Rollenspiel ist nicht wie die anderen Spiele, denn es bietet die Möglichkeit, nonverbale

Ausdrucksformen wie Mimik, Gestik sowie Pantomime in den Unterricht zu integrieren und Gefühle auszudrücken (Häusermann & Piepho, 1996).

9. Wortschatzspiel:

Ein Wortschatzspiel ist ein Spiel, bei dem der Fokus auf den Wortschatz steht. Ziel dieses Spiels ist es, den bereits gelernten Wortschatz anzuwenden, neue Wörter zu erwerben sowie Sprachgefühl und Ausdrucksfähigkeit zu verbessern. Jedes dieser Ziele soll spielerisch erreicht werden.

Beim Wortschatzerwerb geht es darum, mit Wörtern, Bedeutungen, Synonymen, Antonymen und sogar der Bildung neuer Wörter zu arbeiten. Der Einsatz dieses Spiels ist besonders bedeutsam, wenn die Lehrkraft den Wortschatzerwerb gezielt fördern möchte (Häusermann & Piepho, 1996).

1.5 Vermittlung der Grammatik im DaF-Unterricht

Eine Sprache zu lernen ist nicht einfach, insbesondere Deutsch. Viele Aspekte spielen dabei eine Rolle, wie die Ausgangssprache des Lernenden, Vorkenntnisse in anderen Sprachen und die Herausforderungen, die das Erlernenur für Lernende n einer Zielsprache mit sich bringt: die Aussprache, der Wortschatz, das Hörverständnis, das Leseverständnis, das Schreiben, das Verständnis einer neuen Kultur und die Grammatik. Letztere stellt eine Herausforderung nicht nur für die Lernenden dar, sondern auch für Lehrkräfte, da sie zunächst selbst verstehen müssen, welche grammatikalischen Aspekte vermittelt werden sollen.

Helbig (1981, zitiert von Pantazi, 2024) erklärt, dass die Grammatik, die für unsere Zwecke relevant ist, heißt beschriebene Grammatik. Diese wird von der Lehrkraft erklärt, spielt eine funktionale Rolle wird und als didaktische und pädagogische Grammatik bezeichnet, die nach Götze (1994, zitiert von Pantazi, 2024) Setzt ein höheres Sprachniveau in der Zielsprache voraus, während die pädagogische Grammatik versucht, das Verständnis der Regeln Durch Erklärungen, Übungen und andere Hilfsmittel zu erleichtern.

Die pädagogische Grammatik verfolgt das Ziel, den Grammatikunterricht so zu strukturieren, dass er sich in verschiedene Phasen gliedert. Dadurch kann die Lehrkraft den Lernfortschritt der Lernenden besser verfolgen und die Lernenden erhalten ausreichend Zeit, um die Grammatik zu verstehen (Götze, 2001, zitiert von Pantazi, 2024). Allerdings ist die didaktische Grammatik niemals das eigentliche Lernziel des Unterrichts, sondern lediglich ein Mittel, um kommunikative Fertigkeiten in der Zielsprache zu entwickeln.

Nach Chudak (2008, zitiert nach Pantazi, 2024) ist der induktive Ansatz besonders beim Grammatiklernen besonders effektiv, da die Lernenden die Regeln selbstständig erkennen. Funk und König (1991, zitiert nach Pantazi, 2024) beschreiben einen ähnlichen Ansatz, der als heuristischer Ansatz bezeichnet wird. Dabei sollten die Lerninhalte für die Lernenden attraktiv sein, um sie zum Lernen zu motivieren. Die Lehrkraft sollte auf die visuellen Aspekte der Materialien achten, um eine ansprechende und motivierende Unterrichtsstunde zu gestalten. Ein Beispiel dafür wäre ein Kartenspiel mit farbigen Rückseiten oder ein Spiel, bei dem die Mitspieler verschiedene Aspekte der Satzstellung identifizieren müssen. Die Farben helfen ihnen dabei, den Satz korrekt zu bilden. Die Idee hinter dieser Methode ist es, grammatische Regeln verständlicher zu machen und die Bereitschaft der Lernenden zur aktiven Teilnahme am Unterricht zu fördern.

Das Spiel wird im Unterricht nur selten eingesetzt, da es sowohl von Lernenden als auch von Lehrenden immer noch kritisch betrachtet wird. Diese Haltung ist tief im Denken der Menschen verankert, da oft angenommen wird, dass man durch Spielen nicht lerne, sondern nur durch Anstrengung und Mühe (Aristoteles, 1339, zitiert nach Vonessen, 1976). Freude und Spaß beim Grammatiklernen werden ebenfalls negativ assoziiert (Krischer, 2008).

Klippel (1980, zitiert nach Krischer, 2008) war hingegen der Ansicht, dass Lernende mehr lernen, wenn sie im Unterricht spielen, sich nicht an ihren Stuhl gefesselt fühlen und motiviert Grammatik lernen können. Jentges (2007, zitiert nach Krischer, 2008) ergänzt, dass es Studien zur Lerneffizienz von Spielen gibt und das Misstrauen gegenüber ihrem Einsatz unbegründet sei.

Die Vorteile des Spiels im DaF-Unterricht zeigen sich insbesondere im Grammatikunterricht, da sie die Motivation sowohl der Lernenden als auch der Lehrenden steigern. Ein motivierender Grammatikunterricht hängt letztlich von der Gestaltung durch die Lehrkraft ab (Krischer, 2008).

II. Kapitel: Praktischer Teil

Im folgenden Kapitel befinden sich meine Spielvorschläge zur Übung der Grammatik, basierend auf dem Lehrwerk „Das Leben B1“ (von Eggeling, Gunther Weimann, Cristian Kuhn, Hermann Funk, Rita, 2023).

3. Spielvorschläge zum Buch „Das Leben B1“

Die vorliegende Spielesammlung umfasst sieben Spiele, die verschiedene grammatische Phänomene trainieren – darunter Infinitivsätze, Partizip II als adjektiv, Verben im Konjunktiv II u. a. Die Spiele richten sich an Zielgruppe: z. B. Jugendliche, Kinder oder Erwachsene im Alter von 13 bis 18 Jahren. Zu jedem Spiel gibt es eine Ablaufbeschreibung sowie die benötigten Vorlagen. Um die Darstellung anschaulicher zu gestalten, werden in einer Tabelle die folgenden Aspekte: Name, Spielkategorie, Thema, Grammatik, Lernziel, Spieleranzahl, Spielzeit, Spielmaterial und Sozialform. Einige Spiele können ein Beispiel oder Varianten haben, aber alle haben Bilder von Materialien.

Dreh das Roulette-Rad!

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Roulettespiel
- **Thema:** alltägliche Probleme und Lösungen

- **Grammatik:** Konjugation der Modalverben *können* und *sollen* im Konjunktiv II und Verbstellung.
- **Lernziel:** Ratschläge geben.
- **Spieleranzahl:** Von 2 bis 20 Mitspieler
- **Spielzeit:** 10-30 Minuten
- **Spielmaterial:** Zwei Roulette aus Pappe oder Papier, Karten
- **Sozialform:** Partnerarbeit

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Zuerst bilden die Mitspieler eine Zweier-Reihe vor den Rouletten. Das erste Roulette hat verschiedene Probleme und das zweite hat die Modalverben *sollen* und *können* im Konjunktiv II. Neben dem Probleme-Roulette liegen Karten mit der Lösung, die kein Verb hat und ungeordnet ist.

Ein Mitspieler soll zuerst das Probleme-Roulette drehen und wenn es stoppt, bekommt er ein Problem, das er lösen soll. Danach zieht er eine Karte mit der gleichen Nummer wie das Problem.

Gleichzeitig soll der andere Mitspieler das Modalverben-Roulette drehen und wenn es stoppt, bekommt er eins der folgenden Modalverben: *sollte* oder *könnte*. Das gezogene Verb muss im Satz verwendet und richtig gestellt werden.

Wenn das Spielerpaar das Problem, das Modalverb und die Lösung hat, soll das Paar einen passenden Ratschlag an die Tafel schreiben, der das Problem lösen könnte.

Die Lehrkraft bewertet die Lösung und idealerweise gibt den Mitspielern Rückmeldung.

- **Varianten:**
 - ❖ Sprechspiel: Wenn das Spielerpaar das Problem und das Modalverb kennt, soll es einen passenden Ratschlag mündlich geben, statt ihn an die Tafel zu schreiben.

- ❖ 2. Variante: Wenn die Spielgruppe über ein gutes Sprachniveau auf Deutsch verfügt, kann man auf die Karten mit den Lösungen verzichten.

- **Materialien:**





Vorderseite

in eine Wohngemeinschaft ziehen-Er-bewerben-sich für ein günstiges Studentenwohnheim-oder-.	telefonieren-regelmäßig mit seiner Familie-Er-.	Er-entwickeln-ausprobieren-und-Entspannungstechniken-eine bessere Lernstrategie-.
suchen-sich nach einer besser bezahlten Stelle-einen Nebenjob-umsehen-Er-oder-.	besuchen-einen Sprachkurs-und-mehr mit Muttersprachlern-Er-sprechen-.	Es-bekommen-sprechen-, um Unterstützung zu-mit Lehrern und Eltern-.
einen Ernährungsplan-erstellen-und-Er-essen-mehr frische Lebensmittel-.	Sie-feste Familienzeiten-Ausflüge-, z. B. gemeinsame Mahlzeiten oder-einplanen-.	feste Zeiten für Lernen und Spielen-und-sich klare Ziele-einführen-setzen-Er-.
Sie-teilen-oder-eine bessere Organisation einführen-die Aufgaben mit der Familie-.	führen-offene Gespräche-Sie-und-nehmen-mehr Zeit füreinander-.	Sie-einführen-machen-digitale Pausen-feste "handyfreie" Zeiten-und-.

Lösungen:

- 1- Er könnte/sollte in eine Wohngemeinschaft ziehen oder sich für ein günstiges Studentenwohnheim bewerben.
- 2- Er könnte/sollte regelmäßig mit seiner Familie telefonieren.
- 3- Er könnte/sollte eine bessere Lernstrategie entwickeln und Entspannungstechniken ausprobieren.
- 4- Er könnte/sollte einen Nebenjob suchen oder sich nach einer besser bezahlten Stelle umsehen.
- 5- Er könnte/sollte einen Sprachkurs besuchen und mehr mit Muttersprachlern sprechen.
- 6- Es könnte/sollte mit Lehrern und Eltern sprechen, um Unterstützung zu bekommen.

7- Er könnte/sollte einen Ernährungsplan erstellen und mehr frische Lebensmittel essen.

8- Sie könnte/sollte feste Familienzeiten einplanen, z. B. gemeinsame Mahlzeiten oder Ausflüge.

9- Er könnte/sollte feste Zeiten für Lernen und Spielen einführen und sich klare Ziele setzen.

10- Sie könnte/sollte eine bessere Organisation einführen oder die Aufgaben mit der Familie teilen.

11- Sie könnten/sollten offene Gespräche führen und mehr Zeit füreinander nehmen.

12- Sie könnte/sollte feste "handyfreie" Zeiten einführen und digitale Pausen machen.

Rückseite

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Nebensätze-Schlacht!

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Kartenspiel

- **Thema:** Alltagssituationen
- **Grammatik:** Nebensätze mit *während* als temporal
- **Lernziel:** ein Gespräch führen
- **Spieleranzahl:** 2 Mitspieler
- **Spielzeit:** 20-30 Minuten
- **Spielmaterial:** Karten
- **Sozialform:** Partnerarbeit

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Um das Spiel zu starten, braucht man 2 Mitspieler, die sich gegenüber sitzen. Zwischen den Mitspielern steht ein Tisch, auf dem Karten liegen. Auf jeder Spielkarte steht ein Satzanfang mit *während* als temporale Konjunktion. Das Spiel hat 3 Schwierigkeitsgrade, die durch eine Farbe auf der Rückseite dargestellt werden: hellblau ist leicht, lila ist mittel und grün ist schwer und Schwarz ist ganz schwer.

Ein Mitspieler zieht eine Karte, liest sie vor und dann ergänzt den Satz mündlich. Der vorgelesene Satz muss ein vollständiger Satz sein. Der zweite Mitspieler soll diesen Satz umformulieren, indem er eine Entscheidungsfrage stellt, damit die Verbstellung geübt wird. Die Runde ist zu Ende, wenn der erste eine vollständige Antwort gibt. Ein richtig gebildeter Satz gibt dem ersten Mitspieler die Punkte der Karte und eine richtige Frage auch.

Beispiel: Der erste Mitspieler zieht eine lila Karte, auf der „Während meine Eltern im Wohnzimmer fernsehen,...“ steht. Er ergänzt den genannten Satz und sagt dem zweiten Mitspieler „Während meine Eltern im Wohnzimmer fernsehen, spiele ich am Computer in meinem Schlafzimmer.“. Nachdem der zweite Mitspieler seinen Spielpartner hört, fragt er ihn „Spielst du am Computer, während deine Eltern im Wohnzimmer fernsehen?“. Schließlich beantwortet der erste „Ja, während meine Eltern im Wohnzimmer fernsehen, spiele ich am Computer in meinem Schlafzimmer.“.

Der Mitspieler, der die meisten Punkte bekommen hat, wenn es keine Karte mehr gibt, gewinnt das Spiel. Je höher der Schwierigkeitsgrad der Spielkarte

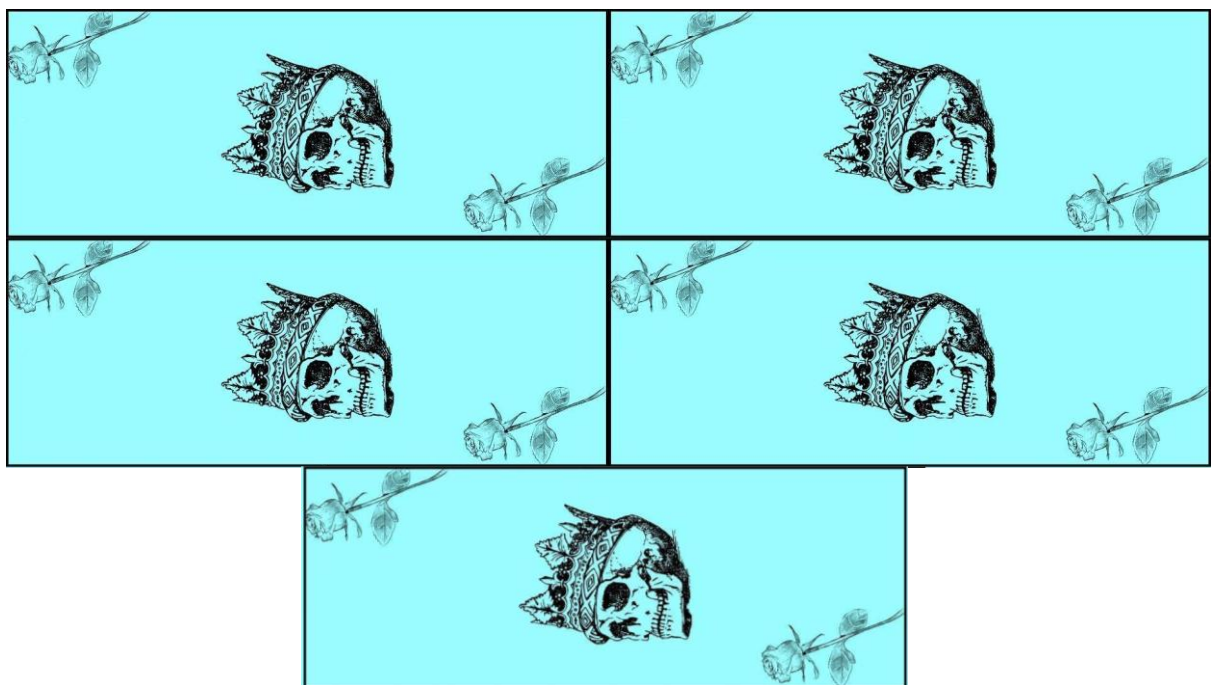
nach der Farbe ist, desto mehr Punkte bekommt der Mitspieler. Man bekommt mit hellblau 1 Punkt, lila 2 Punkte, grün 4 Punkte und schwarz 8 Punkte.

- **Materialien:**

Vorderseite

Während ich esse,...	Während sie schläft,...
----------------------	-------------------------

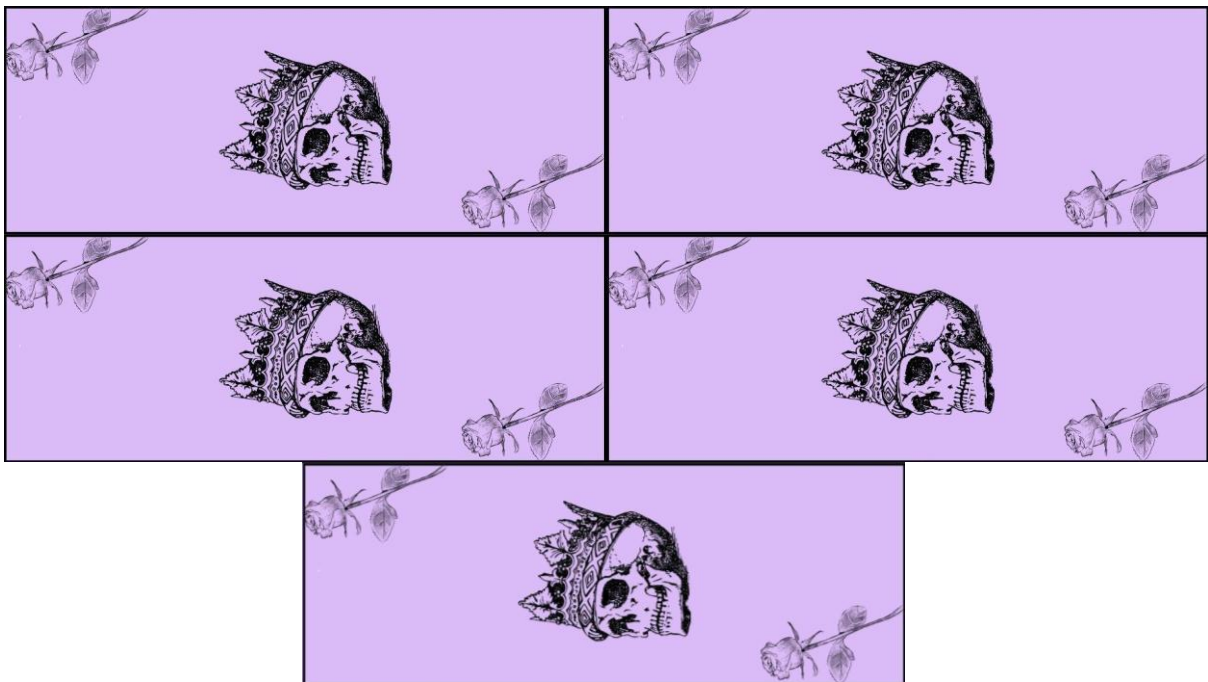
Rückseite



Vorderseite

<p>Während wir durch den Park spazieren,...</p>	<p>Während er in Deutschland lebt,...</p>
<p>Während du gerne Sport machst</p>	<p>Während meine Eltern im Wohnzimmer fernsehen</p>

Rückseite



Vorderseite

..., während ich ihm mein Fahrrad borgte.	..., während er in der Bibliothek sitzt.
..., während draußen ein Sturm tobt.	..., während wir durch Europa reisen

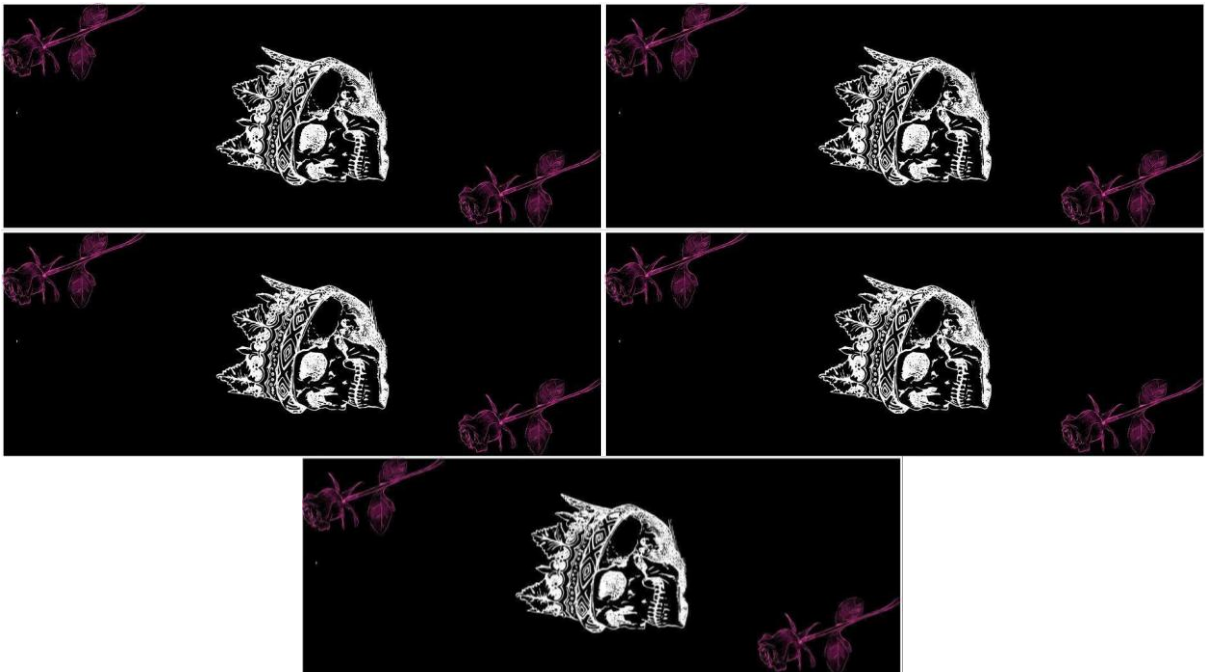
Rückseite



Vorderseite

<p>..., während die Sonne langsam unterging.</p>	<p>..., während er die Zeitung las,</p>
<p>..., während wir in den Bergen</p>	<p>..., während ich meinen Flug buchte.</p>

Rückseite



Finde den Satz!

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Kartenspiel
- **Thema:** Alltägliche Situationen

- **Grammatik:** Satzstellung; *deshalb*, *deswegen* und *darum* als Konnektor der 2 Hauptsätze
- **Lernziel:** Satzreihen bilden
- **Spieleranzahl:** 6-30
- **Spielzeit:** 20-40 minuten
- **Spielmaterial:** Karten aus Papier
- **Sozialform:** Gruppenarbeit: dreier- oder sechser-Gruppen

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Bei diesem Spiel brauchen wir mindestens zwei Gruppen, die gegeneinander antreten. Sie können entweder stehend oder sitzend spielen. Das Spiel besteht aus fünf Runden

In jeder Runde bekommt jede Gruppe ein Kartenset, das mehrere Karten mit unterschiedlichen Wörtern und jeweils eine von zwei Farben enthält. Die Aufgabe der Gruppe ist es, die Wörter so zu verbinden, dass sie einen vollständigen Satz mit zwei Hauptsätzen bilden. Jeder Mitspieler in der Gruppe soll mitarbeiten, um den Satz richtig und so schnell wie möglich wieder zu bilden.

Jeder Hauptsatz hat in jedem Kartenset eine unterschiedliche Farbe, um den Mitspielern die Satzstellung zu erleichtern. Einer der beiden Hauptsätze enthält einen Konnektor, der *darum*, *deshalb* oder *deswegen* sein kann. Die Konnektoren haben keine Farbe.

Die farbigen Karten dienen den Spielern sowohl als Hilfestellung als auch als zusätzliche Herausforderung. Karten mit der gleichen Farbe gehören zusammen, und man soll darauf achten, wie ihre Struktur im Satz ist.

Das Spiel beginnt, wenn die Lehrkraft Start sagt und endet, wenn eine Gruppe den Satz korrekt zusammengesetzt hat. Die Lehrkraft sollte überprüfen, ob der Satz mit zwei Hauptsätzen richtig gebildet wurde.

- **Varianten:** Einige Sets könnten Bilder statt Wörter haben, oder eine Mischung von Bildern und Wörtern.

- **Materialien:**

Jeder Hauptsatz enthält eine Farbe und das kausale Adverb hat keine. Unter den Karten steht der vollständige Satz oder die Lösung des Spieles, die die Mitspieler nicht bekommen.

fühlt	darum	Sport,
regelmäßig	macht	er
fit	Er	und
	gesund.	sich

Er macht regelmäßig Sport, darum fühlt er sich fit und gesund.

gibt	deshalb	Sonderangebot
Es	Supermarkt,	im

Ich	deshalb	konnte
dich	ich	habe
mein	nicht	Handy
verloren,		anrufen.

Ich habe mein Handy verloren, deshalb konnte ich dich nicht anrufen.

Meine	deswegen	genommen.
Taxi	ein	Tasche

Er	deswegen	unkonzentriert.
ist	heute	schlecht
hat	er	geschlafen,
Er hat schlecht geschlafen, deswegen ist er heute unkonzentriert.		

Wer? Wem? Was?

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Sprachspiel
- **Thema:** Alltagssituationen
- **Grammatik:** Akkusativobjekt und Dativobjekt durch W-Fragen: was und wem
- **Lernziel:** Fragen stellen und Antwort geben

- **Spieleranzahl:** 2
- **Spielzeit:** 10-20 Minuten
- **Spielmaterial:** Karten und Würfel aus Pappe
- **Sozialform:** Partnerarbeit

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Die zwei Mitspieler sitzen sich gegenüber und legen einen Kartensatz auf den Tisch. Der Kartensatz besteht aus 44 Karten:
 - 11 Karten Sätzen, auf denen Verben mit Akkusativ und Dativ stehen
 - 33 Bildkarten, die sich auf einen Teil des Satzes beziehen.

Zu jeder Karte mit einem Satz gehören 3 Bildkarten. Außerdem gibt es einen Würfel mit sechs Seiten, auf denen drei verschiedene W-Fragen jeweils zweimal vorkommen: wer, wem und was.

Wenn ein Mitspieler das Spiel beginnen will, soll er 4 Karten ziehen: eine Satzkarte und drei Bildkarten. Er liest den Satz vor und legt die Bildkarten auf den Tisch, der andere Mitspieler hört aufmerksam zu und hat die Möglichkeit, den Satz noch einmal zu hören. Dann würfelt der zweite Spieler und muss dem ersten Spieler den vorgelesenen Satz als eine Frage stellen, die eine gewürfelte W-Frage beinhaltet. Danach wählt der erste Spieler das Bild aus, das die Antwort auf die Frage darstellt, und zeigt es dem anderen.

Das Spiel ist rundenbasiert, daher spielt nach dem ersten Spieler der andere, bis keine Karten mehr übrig sind. mit der gewürfelten W-Frage stellen

- **Beispiel:** Der erste Spieler zieht eine Karte, auf der „Der Patient vertraut dem Psychiater seine Geheimnisse an“ steht und dann zieht er die drei Bildkarte, auf denen ein sitzender Mann, ein Mann mit einem Arztkittel und eine Frau mit ihrem Zeigefinger neben ihrer Lippe stehen. Er liest den Satz vor und legt die Bildkarten auf den Tisch. Nachdem der zweite Spieler den Satz hört, würfelt er und bekommt ein wem als W-Frage. Er fragt den ersten Spieler „Wem vertraut der Patient seine Geheimnisse?“ und der erste Spieler zeigt die Bildkarte mit dem Mann mit einem Arztkittel.

- Materialien:

Die Farben helfen den Mitspielern, die Satzkarte und die dazugehörigen Bildkarten zu identifizieren.

Das Mädchen beweist ihrer Mutter ihre Kenntnisse in Biologie.



**Der Patient vertraut dem
Psychiater seine
Geheimnisse an.**



**Der Schüler borgt dem
Lehrer keinen Stift.**



**Der Fußballspieler reicht der
Schiedsrichterin seine Hand.**



Der Paketzusteller hat der Familie das Paket nicht geliefert.



In der Nacht rauben bössartige Menschen allein Leuten ihre teuersten Besitztümer.



Der Junge verschweigt seiner Freundin einen Seitensprung.



Die Tierärztin verbietet dem Hund das Brot.



Mein Vater überließ meiner älteren Schwester seinen ersten Wagen.



Die Oma hat ihrem Enkel eine neue Playstation 5 versprochen.





Wessen Gegenstand ist das?

- **Spielkategorie:** Grammatik-, Puzzlespiel- und Schreibspiel
- **Thema:** Gestohlene Gegenstände
- **Grammatik:** Genitivattribut
- **Lernziel:** erkennen, wem gehört den Gegenstand
- **Spieleranzahl:** 2-30
- **Spielzeit:** 10-20 Minuten

- **Spielmaterial:** Puzzle aus Pappe oder Papier, eine Liste der Gegenstände aus Papier, Haftnotizen und Karten
- **Sozialform:** Partnerarbeit

Spielablauf

In den letzten zwei Monaten hat ein Räuber viele Gegenstände gestohlen, aber die Polizei hat ihn gefasst und sucht jetzt nach den Besitzern der Sachen. Wenn Sie einen Gegenstand auf der Liste sehen, der Ihnen oder einem Bekannten gehört, schicken Sie uns bitte einen Brief.

Wie geht das Spiel? Jedes Spielerpaar bekommt eine Liste mit den gestohlenen Gegenständen und ein zerlegtes Puzzle. Zuerst soll das Paar das Puzzle zusammensetzen und wenn es einen Gegenstand neben einer Person findet, soll es einen Satz mit einem Genitivattribut und einem im Genitiv deklinierten Adjektiv an die Haftnotiz schreiben und sie schnell an die Lehrkraft geben. Die Lehrkraft soll den Satz lesen und überprüfen, ob der Gegenstand der Person gehört und der Satz korrekt formuliert ist. Wenn alles richtig ist, soll die Lehrperson den anderen Mitspielern mitteilen, dass diese Sache gefunden wurde. Danach erhält das Paar, das den Brief abgegeben hat, einen Stern.

Beispiel: Das Paar findet einen Gegenstand, während es das Puzzle weiter zusammensetzt. Ein Mitspieler schreibt einen Satz auf eine Haftnotiz, ähnlich den Sätzen in der unteren Tabelle, und sendet die Haftnotiz an die Lehrkraft. Der Satz wird von der Lehrkraft überprüft, sie findet den Satz gut und das Paar erhält einen Stern.

Was im Puzzle gefunden wird.	Was die Lehrkraft von den Mitspielern erwartet.
Ein Mann neben einem Motorrad	Ich finde das Auto des schönen Mannes.

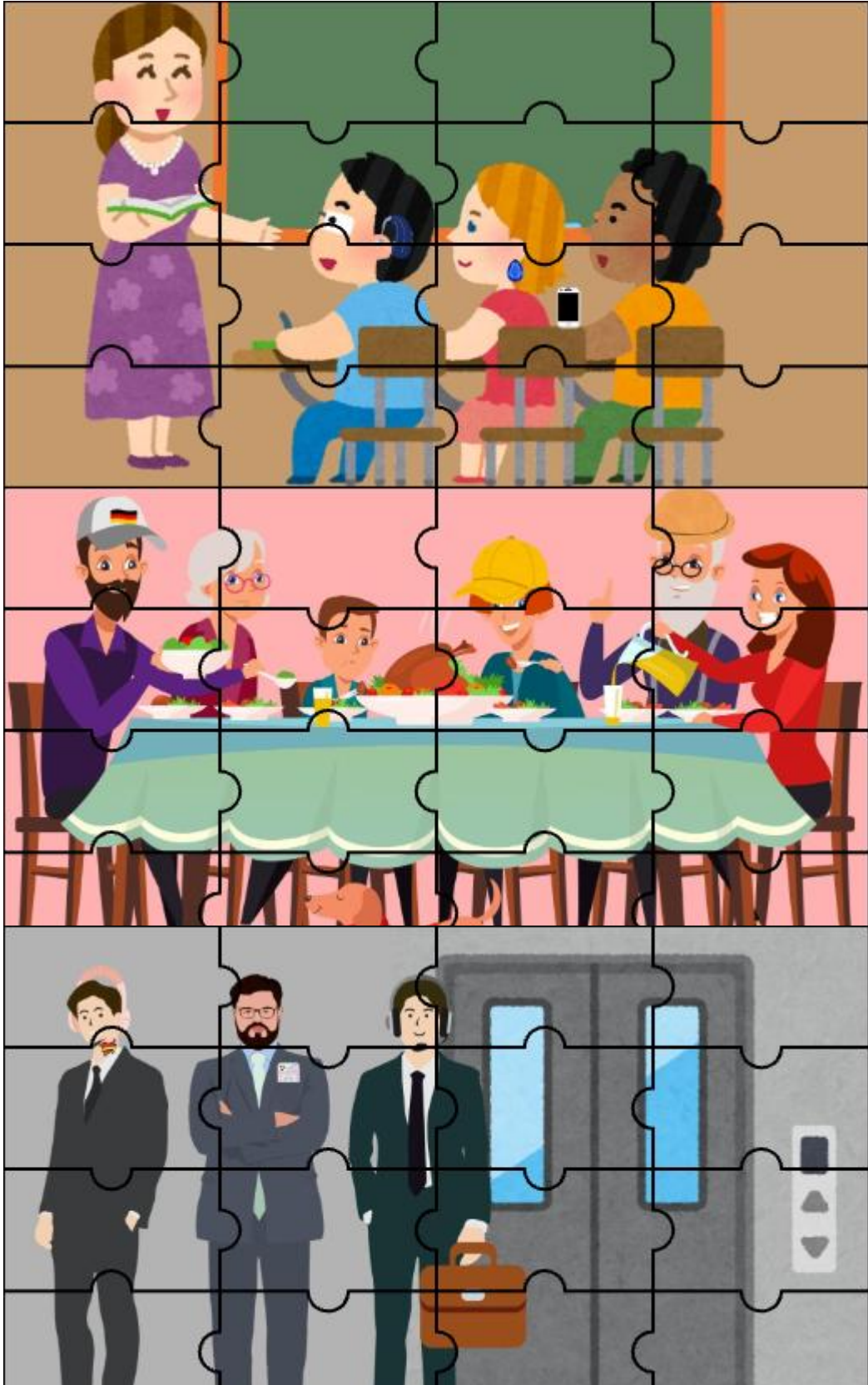
Ein Dachshund neben eine Familie	Ich sehe einen Dachshund einer großen Familie.
----------------------------------	--

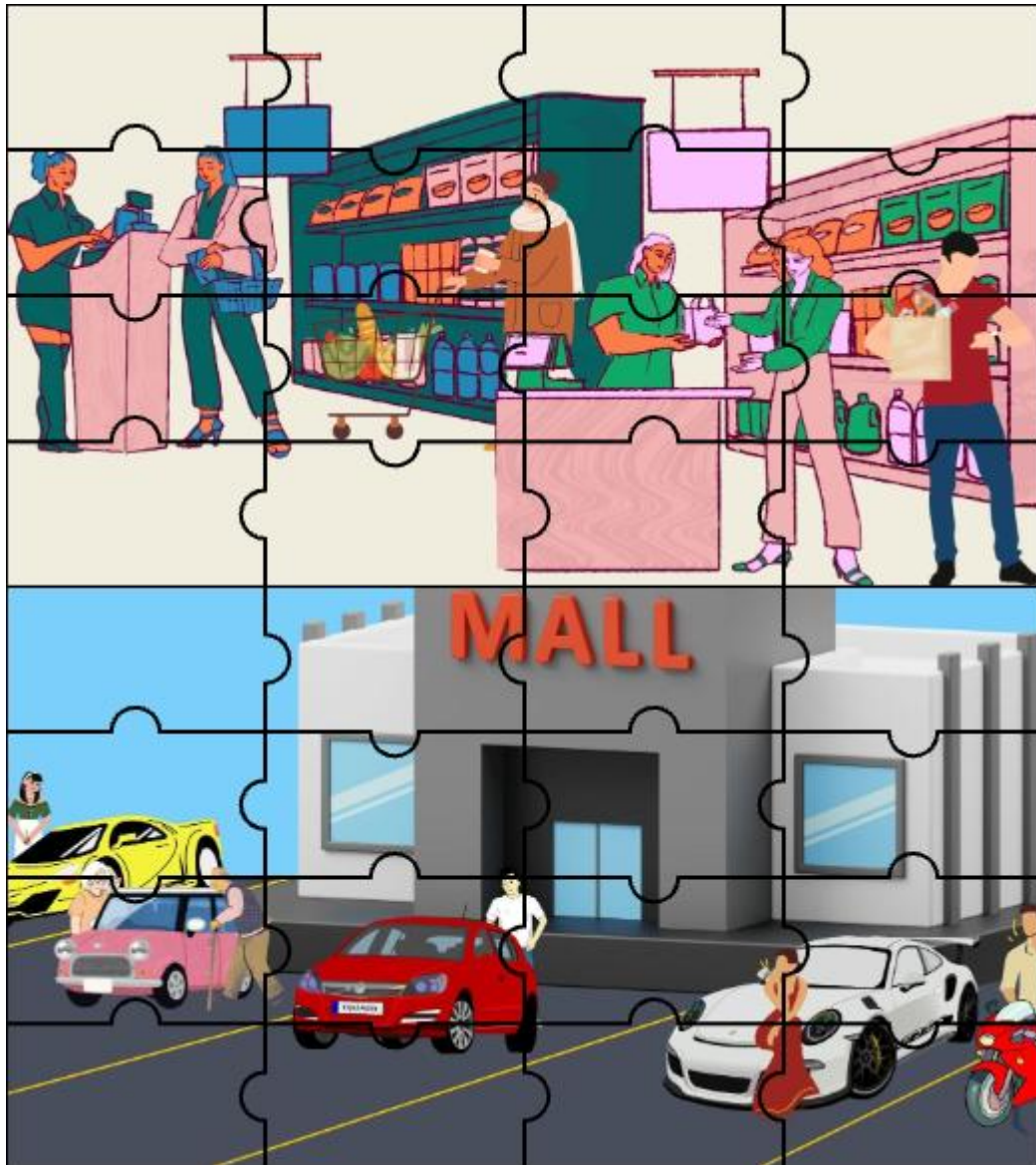
Das Paar, das die meisten Sterne sammelt, gewinnt das Spiel und bekommt den Schlüssel der Stadt.

- **Varianten:** Die Liste der Gegenstände kann auch an die Tafel projiziert und die möglichen Sätze an die Tafel geschrieben werden.

- **Materialien:**

	gestohlene Gegenstände	
 Perlenkette	 Deutschland Kappe	 rosa Kopfhörer
 weißer Schal	 Regenbogen iPhone	 rosa Wagen
		





Stille Post

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Zeichenspiel
- **Thema:** Alltägliche Situationen
- **Grammatik:** Partizip II als adjektiv
- **Lernziel:** Eine Situation beschreiben
- **Spieleranzahl:** 3
- **Spielzeit:** 10-20 Minuten
- **Spielmaterial:** Papierblätter, Karten aus Papier und Haftnotizen

- **Sozialform:** Gruppenarbeit: dreier-Gruppe

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Jede Gruppe bekommt drei Blätter pro Mitspieler zum Zeichnen und drei Haftnotizen zum Schreiben. Was die Mitspieler zeichnen oder schreiben, hängt von der Karte ab, die sie zuerst ziehen. Insgesamt gibt es 36 Karten im Spiel, von denen jede Gruppe drei erhält. Es gibt achtzehn unterschiedliche Karten.

Der erste Mitspieler zieht eine Karte, die die anderen nicht sehen können. Er soll den auf der Karte abgebildeten Satz auf ein Blatt, ohne gesehen zu werden. Wenn er fertig ist, gibt er das Blatt an den Spieler rechts weiter. Dieser soll die Zeichnung ansehen und erraten, was sie darstellen soll. Dazu schreibt der zweite Mitspieler einen Satz mit einem Adjektiv im Partizip II auf eine Haftnotiz. Sobald er fertig ist, gibt er seinem rechten Mitspieler die Haftnotiz mit der Rückseite nach unten, damit der Satz verborgen bleibt. Daraufhin zeichnet der dritte Spieler den aufgeschriebenen Satz auf ein neues leeres Blatt.

Der Ablauf wiederholt sich, bis der erste Mitspieler eine Zeichnung erhält, die zu seiner ursprünglichen Zeichnung möglich ähnlich ist.

Es wäre ideal, wenn der erste Satz mit dem letzten gleich oder ähnlich ist.

Zum Schluss werden die Ergebnisse jeder Gruppe im Klassenzimmer aufgehängt.

- **Beispiel:** Der erste Mitspieler zieht die Karte, auf der „ein zerbrochenes Glas“ steht.



- **Materialien:**

eine verletzte Spielerin	ein zerbrochenes Glas	ein geschlossenes Fenster
eine gekochte Suppe	ein halb gegessener Apfel	ein geschmückter Baum

eine renovierte Wohnung	eine geöffnete Tasche	eine nicht bestandene Prüfung
ein gestresster Lehrer	ein verstecktes Mädchen	eine eingezogene Jacke
ein ausgedrucktes Papier	ein gefrorenes Lebensmittel	ein betrunkenen Mann

Wozu brauchst du das?

- **Spielkategorie:** Grammatik- und Kartenspiel
- **Thema:** Berufe
- **Grammatik:** Verb *brauchen* und *Infinitivsätze* mit *um... zu...* oder *damit*
- **Lernziel:** einen Bedarf erklären
- **Spieleranzahl:** 2-4
- **Spielzeit:** 10-20 Minuten
- **Spielmaterial:** Karten

- **Sozialform:** Partner- oder Gruppenarbeit

Spielablauf

- **Wie geht das Spiel?** Dieses Spiel enthält zwei Kartensätze mit Bildkarten. Der erste Kartensatz zeigt hauptsächlich Bilder von berufstätigen Personen. Der zweite Kartensatz bildet verschiedene Gegenstände, Tiere oder Essen ab, die sich auf Fachmänner und Fachfrauen beziehen. Auf jeder Karte steht der jeweilige Name.

Jeder Mitspieler zieht zunächst drei Karten aus dem ersten Kartensatz. Danach werden die Karten des zweiten Satzes nacheinander offen auf den Tisch gelegt. Die Mitspieler sollen eine passende Kombination zwischen einer Person und einer Sache finden.

Wenn ein Mitspieler eine passende Kombination entdeckt, nimmt er die entsprechende Karte und zeigt den anderen die beiden Karten, die zusammenpassen. Gleichzeitig fragt ein anderer Mitspieler: „Wozu brauchst du das?“. Der aktuell spielende Mitspieler antwortet mit einem Infinitivsatz mit entweder um... zu... oder damit enthält – je nachdem. Auf der Rückseite der Karte mit Berufen steht damit oder um... zu..., darum soll der Mitspieler auf sie achten.

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen und die Mitspieler keine Karten mehr haben.

- **Materialien:**





Schere



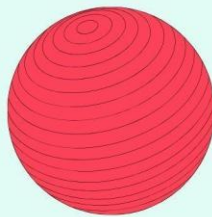
Paket



Kasse



Zähne



Gymnastikball



Notizblock



Tischler/in









Kfz-Mechatroniker/in









Hotelrezeptionist/in



 <p>Säge</p>	 <p>Wagenheber</p>	 <p>Gästeschlüssel</p>
 <p>Mopp</p>	 <p>Navigationsgerät</p>	 <p>Headset</p>

 <p>Schweißer/in</p>	 <p>Landwirt/in</p>	 <p>Müllwerker/in</p>
 <p>Sicherheitsmitarbeiter/in</p>	 <p>Mediengestalter/in</p>	 <p>Fotograf/in</p>

 <p>Schutzmaske</p>	 <p>Traktor</p>	 <p>Mülltonne</p>
 <p>Funkgerät</p>	 <p>Grafiktablet</p>	 <p>Kamera</p>

Schlussfolgerungen

Am Ende dieser Abschlussarbeit habe ich folgende Schlüsse gezogen:

Das Hauptziel dieser Abschlussarbeit war es, Spiele zur Übung der Grammatik im DaF-Unterricht auf dem Niveau B1 vorzuschlagen. In dieser Arbeit versuchte ich, Spiele als Vorschläge zur Steigerung der Motivation der Lernenden für den Deutschunterricht zu entwickeln, um den Lernenden abwechslungsreiche Unterrichtsstunden zu ermöglichen. Dazu kann ich behaupten, dass mein Hauptziel erreicht wurde. Ich bereitete sieben Spiele vor, die ganz gesamt sind, verschiedene Fertig- und Fähigkeiten üben und mich zufrieden machen, sie der Bildungswelt vorzuschlagen.

In diesem Prozess habe ich viel gelernt, insbesondere als Forscher, Leser und Schreiber. In Bezug auf das Thema dieser Arbeit habe ich festgestellt, dass viele Menschen Spielen im Unterricht skeptisch gegenüberstehen und dass Lehrkräfte Spiele in der Praxis nur selten einsetzen. Eine meiner größten Herausforderung während des Schreibens dieser Abschlussarbeit war nicht nur das Schreiben selbst, sondern auch, meine positive Einstellung zu Spielen beizubehalten und gegen die Skepsis gegenüber dem Einsatz von Spielen im Unterricht anzukämpfen. Man sollte nie vergessen, dass glückliche Menschen immer gerne arbeiten. Ein geeignetes Spiel kann dabei helfen, die Lernenden zu motivieren, am Unterricht teilzunehmen und Schwierigkeiten zu überwinden.

Bezüglich der Suche über den Spieleinsatz im DaF-Unterricht oder das Thema *Spiel* stellte für mich während des Schreibprozesses dieser Abschlussarbeit eine große Herausforderung dar. Einige gute Quellen konnten im Internet aufgrund ihres Alters nicht gefunden werden, da sie sehr alt waren. Die Komplexität dieser Arbeit zeigt sich auch darin, dass man viel lesen muss, bevor man etwas schreiben kann.

Dank meines Umgangs mit IKT – Canva und anderen Tools – sowie meiner Kreativität fiel es mir leicht, das Material vorzubereiten. Es motivierte mich, wunderschöne Karten zu gestalten, viele Farben zu verwenden und neue Bilder

einzufügen oder selbst zu zeichnen. Im Gegensatz zum theoretischen Rahmen verlief der praktische Teil reibungslos.

Für diese Abschlussarbeit bleibe ich meiner anfänglichen Meinung treu, dass Spiele den DaF-Unterricht in den folgenden Aspekten verbessern: Interaktion, mündliche Kommunikation, Lernatmosphäre, Führungsfähigkeit und Motivationssteigerung, unter anderem.

Meine Rolle als Lehrer besteht nicht nur darin, Vorschläge zu machen, sondern auch darin, diese Spiele im Unterricht einzusetzen und kontinuierlich neue Ideen einzubringen.

Literaturverzeichnis

Castro, J. L. (2019). Students' willingness to participate in speaking activities through the use of scripted role-plays. Abgerufen am 20. Juli 2024: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-38202019000200071

de los Ángeles García-Farfán, S. P. C.-S. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. 8. Abgerufen am 20. Juli 2024: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383454>

Fraile, C. M. (2013). Landeskundliche netzangebote für daf-lerner. ein aktives modell aus methodisch-didaktischer sicht. Abgerufen am 9. September 2024: <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica>.

Grätz, R. (25.2001). Fremdsprache Deutsch Heft. Hueber Verlag.

Häusermann, U., & Piepho, H.-E. (1996). Aufgaben-Handbuch. Iudicium.

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Alianza Editorial. Abgerufen am 15. Dezember 2024: <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Junge, D. J. (o. J.). Definitionen zum „Spielen“. Ludologie.de. Abgerufen 22. Mai 2024: <https://www.ludologie.de/spielforschung/definitionen-zum-spielen/>

Krischer, C. C. G. L. (2008). Auf neuen Wegen. Universitätsverlag Göttingen.

Leupold, E. (2009). Miniglossar Fremdsprachenunterricht. Klett und Kallmeyer.

Moya Fuentes, M. M., Carrasco Andrino, M. M., Jiménez Pascual, M. A., Ramón Martín, A., Soler García, C., & Vaello López, M. T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual „Kahoot“. Abgerufen am 26. Juni 2024: <https://ice.ua.es/en/jornadas-redes-2016/documentos/tema-2/798670.pdf>

Pantazi, M.-I. (2024). Strategien zur Grammatikvermittlung in den DaF-Lehrwerken „Deutsch-ein Hit! A1“ und „Maximal A1“. Aristoteles-Universität. Abgerufen am 24. März 2025: <https://ikee.lib.auth.gr/record/356774/files/GRI-2024-44327.pdf>

Spier, A. (1983). Mit Spielen Deutsch lernen. Scriptor.

Surkamp, C. (2017). Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. J. B. Metzler Verlag.

von Eggeling, Gunther Weimann, Cristian Kuhn, Hermann Funk, Rita. (2023). Das Leben B1. Cornelsen Verlag.

Vonessen, Franz (1976): Vom Ernst des Spiels, in: Bayerische Akademie der Schönen Künste (Hrsg.): Der Mensch und das Spiel in der verplanten Welt. München: dtv, 9-47.

von Jan, B. B. M. C. R.-M. D. R. F. U. H. M. H. C. H.-H. E.-M. J.-K. L. M. J. O.-C. T. S. E. (2016). Zwischendurch mal Hören A1-A2. Hueber.