



Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación
Facultad de Historia, Geografía y Letras
Departamento de Alemán

SPRECHSPIELE FÜR DEN DAF-UNTERRICHT AUF DEM NIVEAU B1

“MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESORA DE ALEMÁN”

AUTORA: LAURA CAVIERES REBOLLEDO
PROFESORA GUÍA: ANITA SALGADO SILVA
SANTIAGO DE CHILE, MARZO DE 2026



Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación
Facultad de Historia, Geografía y Letras
Departamento de Alemán

SPRECHSPIELE FÜR DEN DAF-UNTERRICHT AUF DEM NIVEAU B1

“MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESORA DE ALEMÁN”

AUTORA: LAURA CAVIERES REBOLLEDO
PROFESORA GUÍA: ANITA SALGADO SILVA
SANTIAGO DE CHILE, MARZO DE 2026

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.

Dedicatoria

Dedico esta memoria a Frau Segura, que más que una profesora, fue una figura materna para mí dentro del Departamento de Alemán y quién desde el minuto uno creyó en mí, me brindó apoyo, me ayudó y me incentivó a dar siempre lo mejor de mí.

AGRADECIMIENTOS

Fueron cuatro años en los cuales aprendí mucho, me estresé mucho y lloré mucho, pero pude lograr el objetivo final, que es terminar la carrera.

Quiero agradecer principalmente a mi familia, que me apoyó durante todo el proceso y me motivó a ser cada vez mejor. Agradezco a mis animalitos, a los que ya no están y a los que sí. A mis gatitos, perritos y gallinas que fueron parte de mi proceso de estudio y que me interrumpieron casi siempre en las clases online.

También quiero agradecer a mis profesores/as, quienes nunca me dejaron sola y creyeron en mí para poder capacitarme en Alemania y que, sobre todo, me tuvieron paciencia durante estos años.

Finalmente, dar las gracias a cada persona que estuvo presente durante estos años, en los que estuve cursando la carrera y que sin su apoyo, no hubiera sido lo mismo.

A todos y todas, muchísimas gracias.

Inhaltsverzeichnis

AGRADECIMIENTOS	5
INHALTSVERZEICHNIS	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
EINLEITUNG	9
1. Kapitel 1: Theoretischer Rahmen	11
1.1 Begriffserklärung der Fertigkeit Sprechen	11
1.2 Fertigkeit	11
1.3 Sprechen laut dem Gemeinsamen Europäischen Rahmen (GER)	12
1.3.1 Sprechen	14
1.3.2 Sprechen im DaF-Unterricht	15
1.3.3 Flüssigkeit beim Sprechen	16
1.3.4 Übungsphasen zum Sprechen	17
1.3.5 Schwierigkeiten beim Sprechen	19
1.4 Das Spiel	20
1.4.1 Sprechspiele im DaF-Unterricht	21
1.4.2 Rolle der Lehrkraft bei dem Einsatz eines Spiels	23
2. KAPITEL II: Praktischer Teil	24
2.1.1 Beschreibung und Anleitungen für die vorgeschlagenen Sprechspiele für das Niveau B1	24
2.2 erstes Spiel	25
2.3 zweites Spiel	26
2.4 drittes Spiel	29
2.5 viertes Spiel	31
2.6 fünftes Spiel	33
2.7 sechstes Spiel	35
2.8 siebtes Spiel	37
SCHLUSSFOLGERUNG	46
QUELLENVERZEICHNIS	47

RESUMEN

El proceso de aprender una lengua extranjera puede ser un desafío, ya que hay varios aspectos que inciden en el proceso, como la complejidad gramatical, la pronunciación, los modismos, etc. Además de los aspectos personales de cada estudiante, como el miedo a equivocarse, la falta de confianza, entre otros. El idioma alemán no es la excepción. Los aprendices tienen que aplicar reglas existentes del propio idioma y que deben respetar, tales como la posición y la conjugación del verbo, como también el uso del verbo auxiliar con el verbo principal, entre otros.

El objetivo principal de esta Memoria de Título es ofrecer juegos que sirvan como una herramienta para ejercitar las habilidades de las y los aprendices de una lengua extranjera, que en este caso es el idioma alemán. Para aquello se desarrollaron siete juegos adaptados a partir del libro "Netzwerk neu" nivel B1, utilizado en el Departamento de Alemán de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

En este sentido, se busca facilitar el proceso de los aprendices y mejorar sus habilidades en el idioma alemán y también darles una forma didáctica y más fácil de practicar el idioma. Además, los aprendices pueden tener un momento agradable con otros estudiantes mientras aprenden en la sala de clases. Asimismo, los profesores pueden tener una variedad de juegos para usar en el aula y pueden hacer sus clases un poco más divertidas y relajadas.

PALABRAS CLAVES: lengua extranjera, recursos pedagógicos, alemán

ABSTRACT

The process of learning a foreign language can be a challenge. There are a few aspects which influence the process, for example, the grammar, the pronunciation, modism , etc. Also the personal aspects of each learner, like the fear of making mistakes, the lack of confidence, inter alia. The German language isn't the exception. The learner has some rules which they must respect, for example the verb position and conjugation, the use of auxiliary verbs plus the main verb, etc.

The principal goal of this Final Project is to be helpful and used as a tool in order to train the learners speaking skill in a foreign language that in this case is the German language. In order to reach the goal I developed seven games, which are adapted from the book "Netzwerk neu" level B1 and it is currently in use at the German department in the Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

The reason behind the Proposal is to ease the learner' process and to improve their skills in the German language and also give them a didactic and easier way to practice the language. Besides, the students can have a great time with each other while they are learning in the classroom. In addition, teachers can have a variety of games to use in their classes and they can make their classes a little bit more fun and relaxing.

KEY WORDS: foreign language, didactic method, german

EINLEITUNG

Das Erlernen einer neuen Sprache erfordert Zeit und Hingabe, außerdem stellt es für die Anfänger verschiedene Herausforderungen dar, wie zum Beispiel die Aussprache, die Grammatik, sogenannte falsche Freunde sowie die Fähigkeit, die Sprache in kommunikativen Situationen anzuwenden.

In Chile ist eine Fremdsprache ein wichtiger Bestandteil im schulischen Curriculum. Die englische Sprache wird überwiegend an den öffentlichen Schulen unterrichtet, während Deutsch hauptsächlich an privaten Schulen angeboten wird.

Manchmal kann der Lernprozess des Deutschen anstrengend sein, sodass sich die Lernenden frustriert fühlen können, wenn sie keinen Fortschritt in ihrem eigenen Lernprozess sehen. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Angst vor dem Sprechen, weil man keine Fehler begehen will. Als DaF-Studentin kann ich versichern, dass die Scham beim Sprechen ein bedeutender Faktor ist, wenn ich in einer Fremdsprache kommunizieren will. Für mich ist das Sprechen herausfordernd und anstrengend, aber ich bleibe durch didaktische Materialien länger motiviert und habe außerdem Spaß während des Lernens.

Vilar (2014) behauptet, dass Spielen den Lern- und Erwerbsprozess einer Fremdsprache fördert. Durch den Einsatz von Spielen im Unterricht können Lehrkräfte den Prozess des Erwerbs erleichtern, die Angst reduzieren und die Flüssigkeit beim Sprechen entwickeln.

Heutzutage setzt die Lehrkraft Spiele im Unterricht ein, da sie als Mittel zum Lernen von Inhalten dienen. Infolgedessen möchte ich spielerische Vorschläge erstellen, mit denen die DaF-Lernenden bestimmte Einheiten des „Netzwerks neu Niveau B1“ arbeiten können. Das allgemeine Ziel meiner Abschlussarbeit ist, die Sprechfertigkeit durch die Sprechspiele Niveau B1 zu erleichtern.

Zu diesem Zweck werde ich wiederverwendbare Sprechspiele für DaF-Student*innen von der Deutschabteilung vorschlagen, um die sprachliche Fertigkeit durch didaktisches Material zu fördern. Ich würde gern mit diesem Material etwas Bedeutsames schaffen, was die Arbeit der Lehrkräfte unterstützen kann.

KAPITEL 1: THEORETISCHER RAHMEN

1.1. Begriffserklärung der Fertigkeit Sprechen

Unter dem Begriff *Fertigkeit* versteht man einen Prozess, durch den die Lernenden Kenntnisse, Können oder neue Informationen zu einem Thema vernetzen, um eine Aktivität effektiv und schnell vollbringen zu können. Ruqaya und Asma (2018) definieren eine Fertigkeit „als einen erlernten oder erworbenen Teil des Verhaltens und erscheint als, was man lernt und mit Können verbindet“ (S. 5).

Man sollte Fertigkeit und Fähigkeit nicht verwechseln. Wenn man von einer Fähigkeit spricht, bezieht man sich auf eine angeborene Voraussetzung, die entwickelt werden kann, wie körperliche Bewegung. Eine Fertigkeit ist hingegen eine trainierte Handlung, wie zum Beispiel Schreiben oder das Erlernen einer Sprache.

Beim Fremdsprachenlernen unterscheidet man vier Fertigkeiten, die sich in zwei Kategorien unterteilen: zwei rezeptive (Hören und Lesen) und zwei produktive (Schreiben und Sprechen).

Die produktive Fertigkeit *Sprechen* stellt ein zentrales Mittel der sprachlichen Kommunikation dar und setzt voraus, dass die Lernenden in der Lage sind, in einer anderen Sprache zu kommunizieren. Nach Barkowski und Krumm (2010) weist das Sprechen folgende Merkmale auf: „Kontextabhängigkeit, der ungeplante Charakter der Texte sowie seine dynamische und vergängliche Form. Aus der Perspektive des sozialen Handelns ist das Sprechen ein wesentlicher Baustein für zwischenmenschliche Interaktion und das Herstellen und Erhalten von Beziehungen“ (S. 83).

1.3 Sprechen gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER)

Wenn eine Person eine Sprache lernt, sollte sie sich nach Regeln richten. In diesem Zusammenhang gilt der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen bzw. GER als Maßstab zur Beschreibung der sprachlichen Kompetenz einer Person in einer bestimmten Sprache. Der GER ist ein System, das die Kriterien der Sprachkompetenz eines Lernenden beurteilt, und hat als Ziel, eine Basis für die Entwicklung von Lehrplänen, Prüfungen und Lehrwerken zu schaffen. Der GER beschreibt jedoch nicht, was

Sprachlernende wissen müssen, sondern welche Fertigkeiten sie beherrschen müssen.
Es gibt drei Sprachniveaus, die in drei Kategorien beim GER eingestuft werden:

★ A1-A2 → Elementare Sprachanwendung

In dieser ersten Stufe können die Lernenden einfache Sätze verstehen und verwenden. Sie können einfache Fragen stellen, beispielsweise wo sie wohnen, wie alt er oder sie ist oder welchen Beruf er oder sie ausübt. Außerdem verstehen sie routinemäßige und alltägliche Situationen.

★ B1-B2 → Selbstständige Sprachanwendung

In der zweiten Stufe werden die Kenntnisse vertieft. Die Lernenden können Hauptpunkte verstehen, Erfahrungen berichten und Hoffnungen oder Träume ausdrücken. Sie können also komplexe Texte und abstrakte Themen verstehen, sowie Vor- und Nachteile verschiedener Themen nennen.

C1-C2 → Kompetente Sprachanwendung

In der dritten und letzten Stufe werden fast alle Inhalte verstanden. Die Lernenden können implizite Bedeutungen erfassen, sowie Informationen aus schriftlichen und mündlichen Quellen zusammenfassen und auch spontan, flüssig, klar, strukturiert und deutlich sprechen.

Nach der globalen Skala für das B1-Niveau verstehen die Lernenden Hauptpunkte, verwenden eine klare Standardsprache und bewältigen vertraute Situationen aus den Bereichen Arbeit, Schule, Freizeit usw.

B 1	Kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Er/sie kann ohne Vorbereitung an Gesprächen über Themen teilnehmen, die ihm/ihr vertraut sind, die ihn/sie persönlich interessieren oder die sich auf Themen des Alltags wie Familie, Hobbys, Arbeit, Reisen, aktuelle Ereignisse beziehen. Er/sie kann in einfachen zusammenhängenden Sätzen sprechen, um Erfahrungen und Ereignisse oder seine/ihre Träume, Hoffnungen und Ziele zu beschreiben. Er/sie kann kurz seine/ihre Meinungen und Pläne erklären und begründen. Er/sie kann eine Geschichte erzählen oder die Handlung eines Buches oder Films wiedergeben und seine/ihre Reaktionen beschreiben.
------------	--

Tabelle: Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (2004)

Der GER gliedert das Sprechen auf dem Niveau B1 in den folgenden Punkten:

- ★ mündliche Produktion: Die Lernenden können eine relativ flüssige, unkomplizierte und zusammenhängende Beschreibung zu einem Thema aus ihren

Interessengebieten geben, wobei die einzelnen Punkte linear aneinandergereiht werden.

- ★ Vor Publikum sprechen: Die Lernenden können eine vorbereitete, unkomplizierte Präsentation zu einem vertrauten Thema aus ihrem Fachgebiet so klar vortragen, dass man ihr mühelos folgen kann.
- ★ Zusammenhängendes monologisches Sprechen: Die Lernenden können eine Argumentation gut genug ausführen, um die meiste Zeit ohne Schwierigkeiten verstanden zu werden.
- ★ Erfahrungen beschreiben: Die Lernenden können relativ flüssig unkomplizierte Geschichten oder Beschreibungen wiedergeben, indem er/sie die einzelnen Punkte linear aneinanderreicht.

Die Lernenden bewältigen Situationen, indem sie Erfahrungen, Träume und Ziele beschreiben oder Begründungen und Ansichten äußern. Der GER ordnet diese Handlungen dem Bereich Sprechen zu und definiert die Niveaustufe B1 als *selbständige Sprachverwendung*. Jeder Sprachlernende sollte bestimmte Kriterien erfüllen.

Der GER definiert bestimmte Kriterien des Niveaus B1:

- ★ Spektrum
 - Verfügt über genügend sprachliche Mittel, um zurechtzukommen; der Wortschatz reicht aus, um sich, wenn auch manchmal zögernd und mit Hilfe von Umschreibungen, zu Themen wie Familie, Hobbys und Interessen, Arbeit, Reisen äußern zu können.
- ★ Korrektheit
 - Verwendet verhältnismäßig korrekt ein Repertoire gebräuchlicher Strukturen und Redeformen, die mit eher vorhersehbaren Situationen zusammenhängen, verhältnismäßig korrekt.
- ★ Flüssigkeit
 - Kann sich ohne viel Stocken verständlich ausdrücken, obwohl er/sie deutliche Pausen macht, um die Äußerungen grammatikalisch und in der Wortwahl zu planen oder zu korrigieren, vor allem, wenn er/sie länger frei spricht.
- ★ Interaktion
 - Kann ein einfaches, direktes Gespräch über vertraute oder persönlich interessierende Themen beginnen, in Gang halten und beenden.
 - Kann Teile von dem, was jemand gesagt hat, wiederholen, um das gegenseitige Verstehen zu sichern.
- ★ Kohärenz
 - Kann eine Reihe kurzer, einfacher Einzelelemente zu einer zusammenhängenden linearen Äußerung verknüpfen.

In diesem Fall können sich die Lernenden spontan und fließend verständigen. Sie können also ein normales Gespräch mit einem Muttersprachler gut führen. Die Lernenden können zu vielen Themen aus ihren Interessen eine deutliche und detaillierte Darstellung geben. Außerdem können sie einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und Vor- und Nachteile angeben.

1.3.1 Sprechen

Sprechen als produktive Fertigkeit zielt darauf ab, dass die Lernenden mit der Sprache handelnd umgehen und sie sich klar, spontan und deutlich ausdrücken können. Sprechen umfasst auch Interaktion und es erlaubt den Lernenden, soziale Kontakte zu knüpfen sowie Geschichten oder Information auszutauschen.

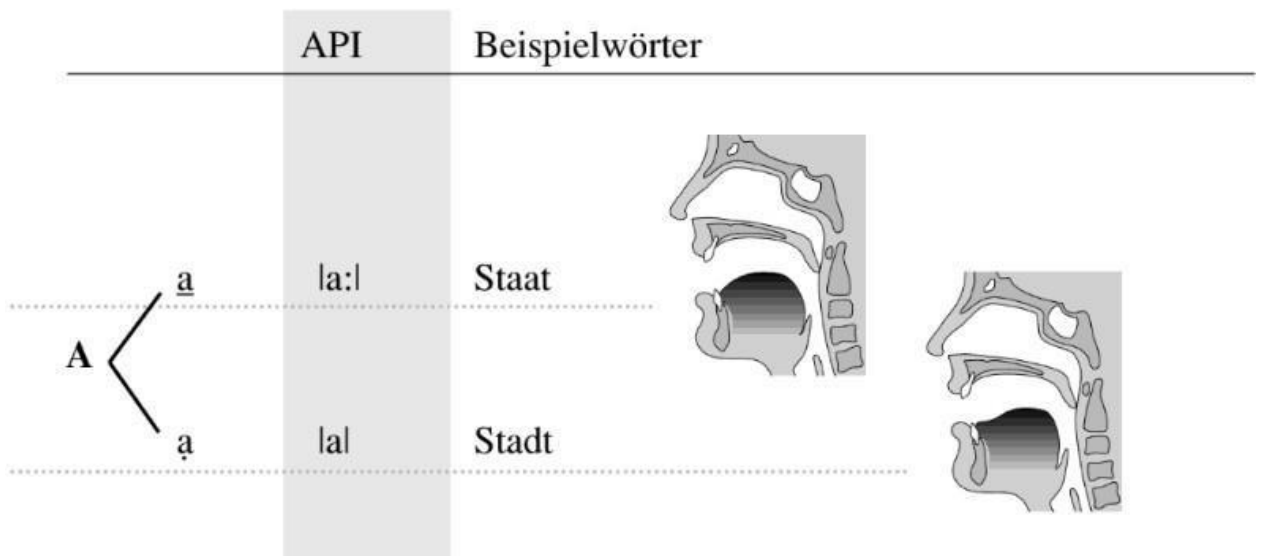
Sprechen gehört zur gesprochenen Sprache und bezieht sich auf den Gebrauch der verbalen Elemente der mündlichen Kommunikation. Neben den verbalen Elementen gibt es nonverbale Signale in der Kommunikation wie Gestik, Mimik und Körpersprache (Marzal, 2013).

Darüber hinaus umfasst das Sprechen den Gebrauch der menschlichen Stimme sowie die Erzeugung von artikulierten Lauten der Kommunikation auf zwischenmenschlicher Ebene, dazu gehören Aussprache, Betonung, Stimme und Satzmelodie.

Im Folgenden werden diese Aspekte kurz definiert:

- ★ Aussprache: Die Aussprache ist die Art und Weise, wie man richtig und deutlich spricht. Es umfasst die Betonung, die Stimme und den Rhythmus.

Das folgende Bild veranschaulicht die Artikulation des Mundes



Hueber (2022) *Sprechen Hören Sprechen*, S. 12

★ die Betonung: Sie bezieht sich auf die Position des Akzents oder auf die Hervorhebung von Silben durch Lautstärke und gibt an, ob der Akzent auf der ersten, zweiten oder einer anderen Silbe liegt.

zum Beispiel:

- **LEHR**er
- ge**SUND**

★ die Stimme: die Stimme ist der natürliche Sprechton einer Person. Ulrich (2007) behauptet, dass die Sprechstimmlage oder Tonhöhe wichtig ist, da sie dazu beiträgt, Missverständnisse zu vermeiden.

zum Beispiel:

- ein Lied **singen**
- einen Schrei **ausstoßen**
- ein Geheimnis **flüstern**

★ die Satzmelodie: die Satzmelodie bzw. die Intonation bezeichnet den Tonverlauf eines Satzes. Die Intonation hilft uns, die Satzarten und Gefühle zu unterscheiden.
zum Beispiel:

umfahren vs. um**fah**ren

Zwar schreibt man beide gleich, aber sie unterscheiden sich in ihrer Bedeutung.

- umfahren → etwas umfahren.
- umfahren → etwas herumfahren.

Der Wortakzent ist hier relevant, da er die Bedeutung des Wortes bestimmt.

1.3.2 Sprechen im DaF-Unterricht

Sprechen ist eine Form mündlicher Kommunikation. Diese beruht auf sozialer Interaktion, denn ohne Interaktion findet keine Kommunikation statt. Das Sprechen ist ein kommunikativer Prozess, der nicht nur Lernende-Lernende, sondern auch Lernende-Lehrkraft einschließt. Gleichzeitig fördern Spiele die soziale Interaktion der Lernenden, insbesondere durch Partner- oder Gruppenarbeit.

Sprechen ist eine wesentliche Fertigkeit im Fremdsprachenunterricht. Das maximale Ziel des Sprechens im DaF-Unterricht ist es, sprachliches Handeln im Alltag erfolgreich zu realisieren und Offenheit und Kommunikationsbereitschaft gegenüber der Zielkultur zu entwickeln (Mikešová, 2008).

Chaabani (2023) führt an: „Das Sprechen muss authentisch sein. Und um das zu fördern, sollte sich der Lehrer zurückhalten und den Sprechanteil der Lernenden durch geeignete Sozialformen wie Partner- oder Gruppenarbeit steigern (S .206).

Auf der B1-Niveaustufe besteht die Herausforderung darin, eine authentische Kommunikation im Unterricht zu schaffen. Man sollte idealerweise fähig sein, Informationen, eigene Gefühle und Meinungen zu vermitteln und zu äußern. Im kommunikativen Sprachunterricht gilt die Förderung des Sprechens als selbstverständlich und muss daher nicht begründet werden.

Edrová (2015) führt an:

Zur Fertigkeit *Sprechen* gehören Faktoren wie eine Menge an Schüler, ihre Unkenntnisse des Wortschatzes und der Grammatik, die Schwierigkeit der objektiven Bewertung der mündlichen Leistung, fehlende Zeit zur Förderung anderer Fertigkeiten und Teilkompetenzen, Lärm bei Sprachaktivitäten usw. Außerdem wird oft falsch angenommen, dass Schüler die Fertigkeit Sprechen nebenbei und automatisch während der Verfolgung anderer Ziele im Fremdsprachenunterricht erreichen. (S.35)

1.3.3 Flüssigkeit beim Sprechen

Die Flüssigkeit ist ein wichtiges Merkmal beim Sprechen, das Zeit benötigt und sich bei jeder Person unterschiedlich entwickelt, aber wenn das Sprechen jedoch nicht geübt wird, kann man nicht sprechen lernen.

Alle Lernenden einer Fremdsprache müssen bestimmte Ziele erreichen, um eine Sprache richtig zu beherrschen. Das *Sprechen* ist eine schwierige Fertigkeit, da die Lernenden bestimmten Regeln folgen sollen. Ein Schlüsselfaktor beim Sprechen ist die Flüssigkeit, um sich verständlich zu machen.

Funk, Kuhn, Skiba, Spaniel-Weise und Wicke (2018) beschreiben die Flüssigkeit wie folgt: „Flüssiges Sprechen heißt, dass die Sprache mühelos, spontan und fließend verwendet wird. Es gibt keine Pause, in denen z.B nach einer grammatisch korrekten Form gesucht wird“ (S. 104).

Die Flüssigkeit in einer Sprache kann man durch Training und Wiederholung erreichen. Nach Grasso (2024) dienen Sequenzanalyse und Strukturierung als Basis für die Ausbildung sprachlicher Routinen; dadurch werden Inhalte automatisiert und der Prozess des Sprechens wird leichter.

Einige Strategien für das Training der Flüssigkeit sind:

★ übertragbare Redemittel:

- *Ich bin der Meinung, dass ...*
- *Ich denke/glaube/meine/finde ...*

★ Dialoggeländer:

- Person A: Hallo! Wer ...?
- Person B: Ich ...

★ Gesprächsroutine

- Was haben Sie/hast du am Wochenende gemacht?
- Was haben Sie/hast du gestern gegessen?

★ Chunks:

- *Wie geht 's?*

- *Was ist los?*
- *Mal sehen.*
- *Keine Ahnung.*

★ **Satzanfänge:**

- *Ich zeige dir das Foto, weil ...*
- *Ich mag das Foto besonders, da ...*

Durch die Anwendung dieser Strategien können die Lernende flüssiger sprechen, da sie kohärent sprechen und weniger Pausen machen.

1.3.4 Übungsphasen beim Sprechen

Neuer (1981) beschreibt Übungsphasen als Übungssequenzen zur Entwicklung von Kommunikationsfähigkeit beim Sprechen. Die Übungssequenzen dienen dazu, den Lernprozess zu strukturieren. Durch diese Übungsphasen können die Lehrkräfte die Übungen an ihren Lernziele anpassen.

Es gibt 3 Übungsphasen beim Sprechen: vorbereiten, aufbauen-strukturieren und simulieren. Diese Phasen tragen zur Verbesserung des artikulierenden Sprechens und zur Festigung der Sprache bei.

★ **vorbereiten**

Die Vorbereitung konzentriert sich auf sprachliche Mittel wie grammatische Strukturen, adressatengerechte Redemittel, Wortschatz und Strukturen. Des Weiteren werden die Phonetik und die Aussprache gezielt geübt.

In dieser Phase wird die Aktivierung von Vorwissen relevant, weil vorhandenes Wissen mit neuem Wissen verknüpft wird.

Dazu werden beispielsweise folgende Übungstypen verwendet:

- Assoziogramme
- Wortigel
- Mindmap
- Ausspracheübungen
- Wortschatzübungen

★ aufbauen und strukturieren

Die Phase Aufbau und Strukturierung umfasst Übungen mit authentischen Situationen, die einen reproduktiven Charakter haben, da die Wiederholung ein Schlüsselfaktor ist. Außerdem werden in dieser Phase die Orientierung und der Ablauf in Schritten organisiert.

Zu dieser Phase gehören folgende Übungen:

- Dialogarbeit (um etwas bitten, nach etwas fragen, Termin aushandeln usw.)
- Bildimpulse (Fragen zum Bild stellen)
- monologisches Sprechen (Geschichte erzählen, Erlebnis berichten usw.)
- Satzbauübungen

★ simulieren

Mithilfe von Simulation kann man sprachliches Handeln in realitätsnahen Kommunikationssituationen simulieren wie zum Beispiel etwas im Restaurant bestellen, Reklamation im Geschäft durchführen, Probleme lösen usw.

Zu dieser Phase gehören folgende Übungen:

- Rollenspiele
- authentische Sprachhandlung
- Problemorientierung
- Bewerbungsgespräch

1.3.5 Schwierigkeiten beim Sprechen

Um den Sprachgebrauch richtig zu steuern, braucht man viel Übung und Training. Dabei bieten Lehrkräfte Satzmuster wie feste Ausdrücke oder Nebensätze an. Dies bedeutet, dass die Lernenden die verschiedenen am Sprechen beteiligten Kategorien lernen und kontrollieren müssen.

Ein Schlüsselpunkt der Kommunikation ist die Angst vor dem Sprechen. Viele Lernende fühlen sich erschrocken oder gehemmt, wenn sie im Unterricht sprechen sollen. Natürlich

stellt das für die Lehrkräfte eine Herausforderung da, weil die Lernenden keinen richtigen Fortschritt machen können, weil sie Angst oder Scham haben.

Die Komplexität der Fertigkeit *Sprechen* besteht darin, beim Sprechen kreativ zu sein und korrekt zu sprechen. Dabei müssen Aspekte wie Aussprache, Diskursverhalten, kulturelle Gesprächselemente wie der Gebrauch von Metaphern adäquat eingesetzt werden.

Die Lernenden können interessante und kreative Ideen haben und sie möchten diese Ideen mit ihren Gesprächspartnern teilen, aber sie machen es nicht, da sie Angst davor haben, Fehler zu begehen. Um Lernende zum Sprechen zu bringen, ist es wichtig, dass die Lehrkraft interessante Themen anbietet. Die Themen können aktuell sein oder sich auf alltägliche Situationen beziehen.

Aus diesem Grund ist es relevant, ein gutes und freundliches Unterrichtsklima zu schaffen, beispielsweise durch die Implementierung didaktischer Aktivitäten oder Spiele.

1.4 Das Spiel

Der Begriff *Spiel* ist komplex zu definieren, weil er vom Typ des Spiels abhängt. Nach Behme (1992) ist ein Spiel „eine Sequenz von Tätigkeiten, an der zwei Personen beteiligt sind, deren teilweise durch ausdrückliche Gesetze oder zu setzende Regeln bestimmt wird“ (S. 11).

Ein Spiel ist eine Tätigkeit, bei der man Entspannung, Freude und Genuss haben kann. Ein Spiel kann ohne einen spezifischen Zweck verwendet werden, man kann es aber auch mit einem lernerorientierten Ziel verbinden.

Nach Adžamić (2019) "stärken Spiele im Unterricht das Vertrauen in das sprachliche Ausdrücken, d.h. man entwickelt Selbstständigkeit beim Lernen und hat gleichzeitig Spaß, Kreativität und Motivation" (S. 54).

Kroker (2021) und Schärli (1997) sind sich einig, dass das Spiel ein Medium ist, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Durch das Spiel kann die Lernmotivation gesteigert und die Menschen aus dem Alltag herausgelöst werden. Die Spiele erfüllen ihre Funktion, indem sie die Routine durchbrechen und die Atmosphäre des Unterrichts entspannen. Spiele sind daher ein didaktisches Mittel, die im Unterricht eingesetzt werden können. Nach

Mikešová (2008) dienen Spiele als eine Aktivierung verschiedener sprachlicher Phänomene durch die Wiederholung.

Nach Schmid-Schönbein (1978) werden im Spiel „genaue Wahrnehmung, Aufmerksamkeitslenkung, Ausdauer und Gedächtnistraining, Zuordnung und Kategorisierung, Problemlösungsverhalten, Informationsbeschaffung, Deutung von Symbolen, Zeichen und Gesten, Überwindung von Egozentrismus und Ausgleich zwischen verschiedenen Interessen gelernt“ (S. 64).

Beim Spielen können die Lernenden die Sprache durch Szenarien lernen. Diese Szenarien beinhalten bestimmte Redemittel, die in verschiedenen Situationen verwendet werden können, zum Beispiel beim Bestellen im Restaurant oder beim Einkaufen. Mit Hilfe dieser Szenarien lernen die Lernenden Strukturen und Wortschatz immer im Kontext. Außerdem sind diese Szenarien realitätsnah, d.h. sie orientieren sich daran, wie Muttersprachler*innen in diesen Situationen handeln würden.

Die Szenarien oder die spezifischen Kontexte beim Spielen können als Vorbereitung für das Leben dienen. Wenn man ein Rollenspiel spielt, hat man die Möglichkeit, realitätsnahe und lebendige Situationen zu erleben. Durch diese Erfahrungen wird das Spiel authentisch, sinnvoll und motivierend und bereitet die Lernenden auf das alltägliche Leben vor. Rollenspiele helfen den Lernenden, den gelernten Wortschatz und bestimmte Strukturen anzuwenden und zu verinnerlichen.

Für den Erwerb einer Fremdsprache ist die Wiederholung relevant, weil man nicht nur das Sprechen trainiert, sondern auch andere Kompetenzen, insbesondere die sozialen Kompetenzen wie Kommunikations- und Teamfähigkeit. Im Wesentlichen ist der Sprachgebrauch notwendig, um die Sprache zu erwerben. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist die Sozialform Partnerarbeit, durch die die Gesprächspartner die Möglichkeit haben, sich gegenseitig Rückmeldung zu geben.

Reisacher (2024) beschreibt Vorteile für die Spiele im Unterricht. Als Vorteile des Spiels kann man die Motivation der Lernenden, die Reduktion von Angst vor Fehlern, einen humorvollen Umgang bei Fehlern, Verbindung von spielerischen Elementen mit sprachlichen Inhalten nennen.

Durch die Implementierung von Spielen können die Lernenden ihre Fähigkeiten entwickeln. Šošić (2013) behauptet, dass Spiele die Kreativität der Lernenden fördern.

Die Lernenden haben Spaß beim Spielen und mit diesem Gefühl kann eine entspannte und angstfreie Lernatmosphäre entstehen. Der Einsatz von Spielen hat eine positive Wirkung auf die Lernenden, da Spiele ihnen Autonomie geben und diese Autonomie entspricht dem Bedürfnis, das eigene Handeln frei zu bestimmen, zu steuern und selbstbestimmt mit der unmittelbaren Umgebung in Interaktion zu treten. Des Weiteren können Spiele nicht nur Hemmungen, Beklemmung und Angst der Lernenden abnehmen, sondern auch die Flüssigkeit beim Sprechen fördern, weil die dynamischen Aktivitäten als Unterbrechung der unterrichtlichen Routine dienen. Hier ist die kooperative Arbeit entscheidend, da die Spiele die aktive Teilnahme der Lernenden und die flüssige Anwendung der Sprache begünstigen.

Auf der anderen Seite kann man Nachteile wie Zeitaufwand, unterschiedliche Beteiligung, sprachliche Fehler, Lärmbelästigung, unklare oder unverständliche Anweisungen, eine hohe Anzahl an Lernenden oder Beleidigung einer Lernenden finden. Trotz dieser Herausforderungen in einer dynamischen Aktivität können die Lehrkräfte durch einen gezielten Ansatz, eine gute Atmosphäre und klare und verständliche Regeln im Unterricht schaffen.

1.4.1 Sprechspiele im DaF-Unterricht

Die Fertigkeit *Sprechen* zielt darauf ab, die Sprache zu erwerben. Je nach Thema, abhängig von den Themen einer Unterrichtseinheit, liegt der Schwerpunkt auf Grammatik, Wortschatz oder Aussprache.

Die Sprechspiele im DaF-Unterricht spielen eine wichtige Rolle, da man die Atmosphäre entspannen und den Unterricht erleichtern kann. Spiele sind von großer Bedeutung im Unterricht, da sie als Mittel für die Förderung des Sprachgebrauchs dienen. Die Sprechspiele aktivieren die Lernenden und ermöglichen ihnen, mit den Gesprächspartnern zu kommunizieren und zu interagieren.

Es gibt viele Spielmöglichkeiten, die man im Unterricht verwenden kann. Einige der bekanntesten Spiele sind:

- Autogrammjagd (Finde jemanden, der..)
- Brettspiele (Schlange und Leitern, Rundläufe usw)
- Rollenspiele (beim Einkaufen, in der Stadt usw)
- Kartenspiel (indiskrete Frage, Was kann das sein? usw)

- Einigungsspiel (Vorlieben und Abneigung, Erfahrungen usw)
- Dialogspiel (Gespräch auf die Straße, Ratschläge usw)
- Verhandlungsspiel (Terminkalender, Morgenroutine usw)

Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, den Wortschatz und die Grammatik mit unterschiedlichen Spielen zu üben. Diese Vielfalt bietet den Lernenden verschiedene Anwendungsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.

1.4.3 Die Rolle der Lehrkraft bei dem Einsatz eines Spiels

Die Lehrkräfte wenden viele und unterschiedliche Methoden an, um den Unterricht nicht zu eintönig zu gestalten. Im Laufe der Zeit haben sie neue Strategien im Unterricht entwickelt und sie gelten heutzutage nicht nur als Leiter, sondern auch als Begleiter.

Das Spiel ist ein didaktisches Mittel, das man zur Verbesserung der Kommunikation nutzen kann. Durch das Spiel kann die Lehrkraft ein freundliches Unterrichtsklima schaffen, sowie die Partnerarbeit und die selbständige Arbeit fördern. Ruqaya (2018) behauptet, dass das dialogische Sprechen anhand einer bestimmten Situation eingesetzt werden kann. Der Dialog kann zu zweit oder in Gruppen stattfinden. Auf diese Weise trainieren die Lernenden das „dialogische Sprechen“ in mündlichen Interaktionen. Außerdem kann diese Form des Sprechens mit jeder Einheit eines Lehrbuchs verbunden werden.

Sprechen fordert Toleranz, wenn die Lernenden inkorrekte grammatikalische Sätze bilden. Ebenso ist es wichtig, höfliches und respektvolles Feedback zu geben, damit sich die Lernenden nicht belastet, sondern begleitet und unterstützt fühlen.

KAPITEL 2: PRAKTISCHER TEIL

2.1 Beschreibung und Anleitungen für die vorgeschlagenen Sprechspiele für das Niveau B1

Für meine Abschlussarbeit beschloss ich die Schaffung von 7 Spielen. Die Spiele werden auf der Basis des Lehrwerks Niveau B1 „Netzwerk neu“ entwickelt. Ich habe dieses Lehrwerk ausgewählt, weil es in der Deutschabteilung regelmäßig benutzt wird und eine sinnvolle Grundlage für die Entwicklung von Fertigkeiten *Sprechen* bietet.

Die sieben Themen, die ich ausgewählt habe, lauten: „Gute Reise!“, „Blick nach vorn“, „Umweltschutz?“, „Das ist ja praktisch!“, „Zwischenmenschliches“, „Miteinander“ und „Stadt, Land, Fluss“. Die Auswahl begründet sich in der Nützlichkeit der Themen und in ihrer Relevanz im Alltag für die Lernenden. Die Spiele sind regelmäßig in Gruppen zu spielen, aber ich will auch Spiele für die Partnerarbeit entwickeln. Meine Spielvorschläge beinhalten Spiele sowohl für die Partner- als auch für die Gruppenarbeit.

Auf dem Niveau B1 wird erwartet, dass die Sprachproduktion der Lernenden klar und deutlich ist und, dass die Lernenden ihre Meinungen richtig ausdrücken oder Situationen korrekt beschreiben können. Aus diesem Grund möchte ich gern die Übungstypologie *aufbauen-strukturieren* in die Tat setzen, indem die vorgeschlagenen Spiele viel die Wiederholung und Übung von Aussprache und Intonation fördern.

Die sieben Spiele fördern einen handlungsorientierten Ansatz, weil ich die Sprechfertigkeit nicht nur trainieren, sondern auch die Beteiligung der Lernenden erhöhen möchte. Außerdem möchte ich durch die Auswahl dieser Spiele die Flüssigkeit der Lernenden verbessern sowie die soziale Interaktion und Kommunikation zwischen den Lernenden begünstigen.

Die Spiele sind die Folgenden:

1. Rollenspiel
2. Rundläufe
3. Schlange und Leitern

4. Ratschläge
5. Indiskrete Frage
6. Speed-Dating
7. Diskussionkarte

In jedem vorgeschlagenen Spiel findet man folgende Informationen: Thema und das Ziel jeder ausgewählten Einheit, die Übungstypologie des Spiels, die Sozial- und Arbeitsform und die Regeln des Spiels.

Ich möchte die Ziele verwenden, die im Lehrwerk stehen, damit ich bei der thematischen Herangehensweise bleibe.

2.1.1 Erstes Spiel

- ★ Einheit: Gute Reise
- ★ Spiel: Rollenspiel
- ★ Übungstypologie: aufbauen und strukturieren
- ★ Ziel: reale Situationen simulieren
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Partnerarbeit

Regeln des Spiels:

- Die Spieler*innen bekommen zwei Kärtchen mit einer bestimmten Rolle.
- Die Kärtchen gehören zu zwei Rollen: Person A od. Kunde/Kundin und Person B od. Reisebüro-Mitarbeiter/in.
- Die Spieler*innen wählen eine Rolle aus.
- Die Spieler*innen planen das Gespräch.
- Die Spieler*innen führen ein Gespräch.
- Die Spieler*innen sprechen miteinander.
- Nachdem die Lernenden das Gespräch beendet haben, können sie sich Feedback geben.

Person A

Kunde/Kundin



- *Ich möchte eine Reise nach ... buchen.*
- *Was können Sie mir empfehlen.*
- *Gibt es noch andere Angebote?*
- *Wo liegt das Hotel?*
- *Wie lange dauert die Fahrt / der Flug?*
- *Was kostet die Reise?*
- *Was ist im Angebot enthalten?*
- *Dann würde ich die Reise nach ... nehmen.*

Person B

Reisebüro- Mitarbeiter/in



- *Wohin/ Wann / Wie lange möchten Sie denn fahren?*
- *Waren Sie schon mal in ... ? Wie wäre es mit?*
- *Ich kann ... empfehlen.*
- *Es gibt da ein gutes/tolles Angebot ...*
- *Das Hotel liegt zentral/ direkt ...*
- *Die Fahrt / Der Flug dauert ...*
- *Der Preis ist inklusive Frühstück /halbpension/ vollpension*
- *Gut, dann buchen wir das.*

2.1.2 Zweites Spiel

- ★ Einheit: Blick nach vorn
- ★ Spiel: Rundläufe
- ★ Übungstypologie: vorbereiten
- ★ Ziel: irrealer Situationen mit Konjunktiv II
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Gruppenarbeit
- ★ Spielfigur: 1 pro Spieler
- ★ Würfel: 1

Regeln des Spiels:

- Der erste Spieler würfelt und zieht seine Figur.
- Der Spieler kommt auf ein Spielfeld und sagt, welchen Wunsch er in Bezug auf das angegebene Thema hat.
- Die Spieler*innen benutzen Konjunktiv II.
- Dann würfelt der nächste Spieler.
- Der/die Erste, die das Ziel erreicht, ist der/die Gewinner/in.

Redemittel

Wenn ich/man/es	... würde	könnte ...
	... könnte	möchte ...
	... gäbe	hätte ...
	... hätte	wäre ...



2.1.3. Drittes Spiel

- ★ Einheit: Umweltfreundlich?
- ★ Spiel: Schlangen und Leitern
- ★ Übungstypologie: aufbauen und strukturieren
- ★ Ziel: Infinitivsätze mit „um .. zu“ oder „damit“
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Gruppenarbeit
- ★ Spielfigur: 1 pro Spieler*innen
- ★ Würfel: 1

Regeln des Spiels:

- Die ersten Spieler*innen würfelt und zieht ihre Figur.
- Sie kommt auf ein Spielfeld und muss versuchen, die erteilte Aufgabe zu ergänzen.
- Wenn man die Aufgabe richtig ergänzen will, so muss man im Feld bleiben.
- Wenn man die Aufgabe nicht richtig ergänzen will, so muss man ein Feld zurück.
- Wer mit seiner Spielfigur auf das Feld am Fuß einer Leiter kommt, darf die Leiter hochklettern.
- Wer auf ein Feld mit Schlangenkopf gerät, muss am Start des Bretts.
- Der erste, der das Ziel erreicht, ist der Gewinner.

SCHLANGEN UND LEITERN

ZIEL						
	Duschen Sie nur kurz.	Kaufen Sie Obst und Gemüse ohne Verpackung, ...	Vermeiden Sie Müll,		Mann kann Bioprodukte konsumieren.	Mann kann Glasflaschen verwenden, ...
	Einige Menschen bevorzugen Haarseife, ...	Kaufen Sie Obst und Gemüse ohne Verpackung, ...	Vermeiden Sie Müll,		Mann kann Bioprodukte konsumieren.	Viele Leute verwenden den Müll wieder, ...
	Sie fahren jeden Tag Fahrrad,	Viele Leute kaufen in Second-Hand-Läden ein, ...			Fahren Sie nicht so oft mit dem Auto, ...	Ich lasse keine Elektrogeräte einstecken, ...
START	Viele Kunden kaufen die Taschen, ...					

SCHLANGEN UND LEITERN

2.1.4 Viertes Spiel

- ★ Einheit: Das ist ja praktisch!
- ★ Spiel: Ratschläge
- ★ Übungstypologie: aufbauen und strukturieren
- ★ Ziel: über Kaufverhalten und Dienstleistungen sprechen
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Partnerarbeit

Regeln des Spiels:

- Die Spieler*innen arbeiten zu zweit.
- Spieler A beschreibt ein Problem.
- Spieler B gibt Spieler A einen Ratschlag
- Dann beschreibt Spieler B ein Problem Spieler A
- Spieler A gibt Spieler B einen Ratschlag.
 - Am Ende der Karte 1 & 3 steht die mögliche Lösung für die Probleme.
 - Am Ende der Karte 2 & 4 steht die mögliche Lösung für die Ratschläge.
 - Wenn sie fertig sind, können Sie Feedback miteinander geben.

1			
◆ ————— ◆			
SPIELER A			
Sie haben ein Problem. Sprechen mit B darüber. B gibt Ihnen dann einen Rat.			
ich	habe da ein Problem: weiß nicht, was ich machen soll:	Was	raten Sie mir?
		Was kann ich	Ihrer Meinung nach tun?
		deiner	
◆			
Der Computer ist kaputt. Das Handy funktioniert nicht richtig. Das Laptop ist sehr langsam.		Den Stick verloren. Das Ladekabel ist so alt. Der Lautsprecher geht nicht. Die Kopfhörer funktionieren nicht mehr.	
◆ ————— ◆			
2			

SPIELER B

A beschreibt Ihnen ein Problem. Geben Sie ihm/ihr einen Rat.

Meine Meinung nach	sollten Sie solltest du	...
An	Ihrer deiner	Stelle würde ich ...
Wenn ich	Sie du	wäre, dann würde ich

das Gerät zurückgeben.	zur Überholung in die Werkstatt.
neues Gerät kaufen.	ein Programm zur Reinigung installieren.
Das Produkt umtauschen.	das Gerät neu starten.

3

SPIELER B

Sie haben ein Problem. Sprechen mit A darüber. A gibt Ihnen dann einen Rat.

ich	habe da ein Problem: weiß nicht, was ich machen soll:	Was	raten Sie rätst du	mir?
		Was kann ich	Ihrer deiner	Meinung nach tun?

Der Laptop wird sehr heiß.	Das Handy lädt sehr langsam.
Der Drucker druckt nicht.	Das Passwort vergessen.
Das Fernsehgerät hat keinen Ton.	Das Ladegerät vergessen.
Die WLAN-Verbindung ist sehr schwach.	

SPIELER A

B beschreibt Ihnen ein Problem. Geben Sie ihm/ihr einen Rat.

Meine Meinung nach	sollten Sie solltest du	...
An	Ihrer deiner	Stelle würde ich ...
Wenn ich	Sie du	wäre, dann würde ich

den Anbieter anrufen	wieder einschalten
es reparieren lassen	das Passwort aufschreiben
einen neuen Apparat in einem Geschäft kaufen	IT-Support anrufen

2.1.5 Fünftes Spiel

- ★ Einheit: Zwischenmenschliches
- ★ Spiel: Indiskrete Fragen
- ★ Übungstypologie: aufbauen und strukturieren
- ★ Ziel: von Freundschaften erzählen
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Partnerarbeit

Regeln des Spiels:

- Der erste Spieler zieht eine Karte.
- Der erste Spieler stellt seinem rechten Nachbarn die Frage.
- Die Spieler*innen können Redemittel verwenden
- Nachdem allen Fragen gestellt wurden, endet das Spiel.

Wie hast du deine
beste Freundin /
deinen besten
Freund
kennengelernt?

*

Welche
Eigenschaften
schätzt du an
deinem Freund /
deiner Freundin
besonders?

*

Wie löst du einen
Konflikt?

*

Wie stellst du dir
eure Freundschaft
in der Zukunft vor?

*

Hast du schon
Pläne mit deinen
Freunden ?

*

Was ist für dich
der Unterschied
zwischen
Bekannten und
Freunden?

*

Welche Hobbys
hast du mit deinem
Freunden
gemeinsam?

*

Welche Aktivitäten
machst du mit
deinen Freunden
am liebsten
zusammen ?

*

Wie oft triffst du
dich mit deinem
Freund/ deiner
Freundin ?

*

Welche Musik oder
Filme mögt ihr
beide?

*

Hast du schon mit
deinen Freunden
Urlaub gemacht?

*

Hast du deinen
Freunden
Geheimnisse
anvertraut?

*

Kannst du alles
deiner Freundin/
deinem Freund
erzählen?

*

Wie würdest du
Freundschaft
allgemein
definieren?

*

Wie oft sprichst du
mit deinen
Freunden?

*

Glaubst du, dass
Humor wichtig für
eine Freundschaft
ist?

*

**Welche Bedeutung
hat Freundschaft
in deinem Leben?**

*

**Welche Rolle spielt
für dich die
Ehrlichkeit?**

*

**Welche
Eigenschaften
glaubst du, dass
eine gute
Freundschaft
haben sollte?**

*

**Findest du wichtig,
Unterstützung von
anderen zu
bekommen?**

*

2.1.6 Sechstes Spiel

- Einheit: Miteinander
- Spiel: Speed-Dating
- Übungstypologie: simulieren
- Ziel: über soziales Engagement sprechen
- Sozial- und Arbeitsform: Partnerarbeit

Regeln des Spiels:

- Es gibt 2 Sitzreihen A und B.
- Die Spieler*innen sitzen gegenüber.
- Alle Partner sprechen mindestens 2-3 Minuten über ein Thema.
- Nach diesen 2-3 Minuten bewegt sich die Sitzreihe B.



der Respekt

1. Was bedeutet Respekt im Alltag?
2. Was kann man tun, wenn jemand keinen Respekt zeigt?



die Sicherheit

1. Was gibt dir im Alltag Sicherheit?
2. Ist Sicherheit wichtiger als Freiheit? Warum (nicht)?



die Beziehung

die Beziehung

1. Was ist wichtig für eine gute Beziehung?
2. Wie löst man Konflikte in einer Beziehung?



die Freiheit

die Freiheit

1. Was bedeutet Freiheit für dich persönlich?
2. Gibt es Grenzen der Freiheit? Warum (nicht)?



die Gerechtigkeit

die Gerechtigkeit

1. Was ist für dich gerecht oder ungerecht?
2. Gibt es in unserer Gesellschaft genug Gerechtigkeit?



die Hilfsbereitschaft

die Hilfsbereitschaft

1. Warum ist Hilfsbereitschaft wichtig?
2. Soll man immer anderen helfen? Warum (nicht)?



die Gleichberechtigung

die Gleichberechtigung

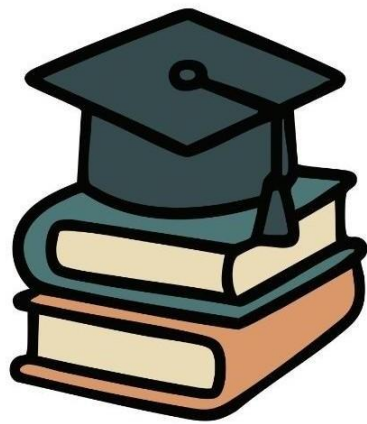
1. Was bedeutet Gleichberechtigung für dich?
2. Gibt es heute noch Diskriminierung? Wo?



die Ehrlichkeit

die Ehrlichkeit

1. Ist Ehrlichkeit immer wichtig?
2. Darf man manchmal lügen? In welchen Situationen?



die Bildung

die Bildung

1. Warum ist Bildung wichtig für die Gesellschaft?
2. Soll Bildung für alle kostenlos sein? Warum (nicht)?



die Rücksicht

die Rücksicht

1. Was bedeutet Rücksicht im Alltag?
2. Wie kann man rücksichtsvoll mit anderen umgehen?



die Demokratie

die Demokratie

1. Warum ist Demokratie wichtig?
2. Wie können junge Menschen an der Demokratie teilnehmen?



die Fairness

die Fairness

1. Was ist für dich fair?
2. Wo ist Fairness besonders wichtig (z. B. Schule, Arbeit)?



die Gesundheit

die Gesundheit

1. Was tust du für deine Gesundheit?
2. Wer ist für die Gesundheit verantwortlich: der Staat oder der Mensch selbst?



die Zivilcourage

die Zivilcourage

1. Was bedeutet Zivilcourage?
2. Würdest du eingreifen, wenn jemand unfair behandelt wird? Warum (nicht)?

2.1.7 Siebtes Spiel

- ★ Einheit: Stadt, Land, Fluss
- ★ Spiel: Gesichtspunkt
- ★ Übungstypologie: aufbauen und strukturieren
- ★ Ziel: über das Leben in der Stadt sprechen
- ★ Sozial- und Arbeitsform: Partnerarbeit

Regeln des Spiels:

- Die Spieler*innen spielen zu zweit.
- Die Spieler*innen wählen ein Thema aus.
- Die Spieler*innen argumentieren die Vor- und Nachteile über das Thema.
- Die Spieler*innen benutzen Redemittel, um ihre Meinungen auszudrücken.
- Wenn alle Themen auf den Karten besprochen wurden, endet das Spiel.

Redemittel:

REDEMITTEL

<p>Meinung ausdrücken</p> <p>Ich finde, dass ...</p> <p>Meiner Meinung nach ...</p> <p>Ich denke, ... / Ich glaube, ...</p> <p>Für mich ist wichtig, dass ...</p> <p>Vorteile nennen</p> <p>Ein Vorteil ist, dass ...</p> <p>Positiv ist auch, dass ...</p> <p>Besonders gut ist, dass ...</p> <p>Man darf nicht vergessen, dass ...</p> <p>Nachteile nennen</p> <p>Ein Nachteil ist, dass ...</p> <p>Negativ ist, dass ...</p> <p>Schlecht ist auch, dass ...</p> <p>Problematisch ist, dass ...</p>	<p>Vergleiche machen (Stadt vs. Land)</p> <p>Im Vergleich zur Stadt ... / Im Vergleich zum Land ...</p> <p>In der Stadt gibt es mehr ..., aber auf dem Land gibt es weniger ...</p> <p>Auf dem Land ist es ..., in der Stadt dagegen ...</p> <p>Während man in der Stadt ... hat, findet man auf dem Land ...</p> <p>Argumente ordnen</p> <p>Erstens ..., zweitens ..., drittens ...</p> <p>Außerdem ...</p> <p>Dazu kommt, dass ...</p> <p>Am wichtigsten ist ...</p>
--	--

DAS UNTERNEHMEN

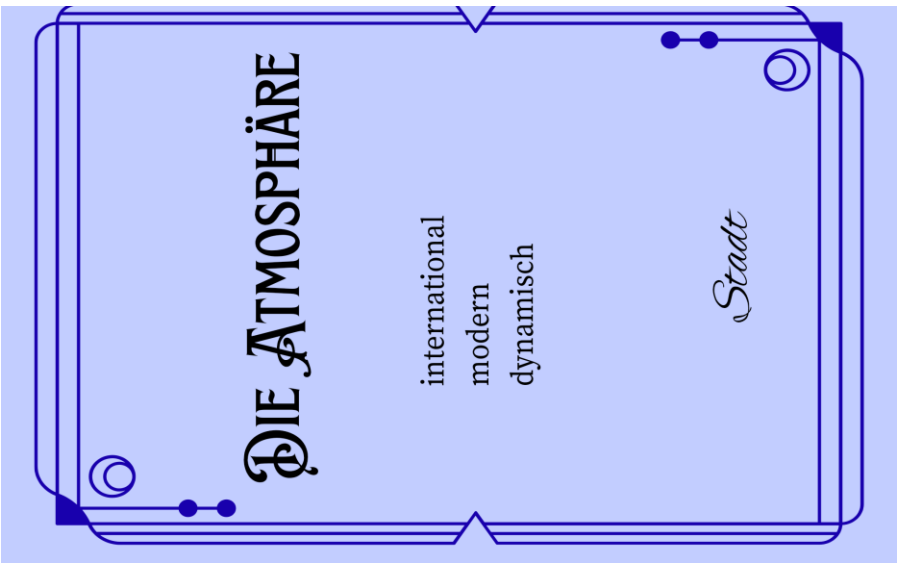
ruhige Arbeitsumgebung
wenige Vielfalt
stabile Gemeinschaft

Land

DAS UNTERNEHMEN

viele Arbeitsplätze
gute Karrieremöglichkeiten
stressige Arbeitsatmosphäre

Stadt



DER VERKEHR

der Stau
Parkplatzprobleme
der Lärm

Stadt

DER VERKEHR

weniger Verkehr
wenig Radwege
Abhängigkeit vom Auto

Land

DER NACHBAR

wenig Privatsphäre
viele Konflikte
der Lärm

Stadt

DER NACHBAR

die Hilfsbereitschaft
das Gemeinschaftsgefühl
die Privatsphäre

Land

DIE LEBENSQUALITÄT

der Stress
teuer
die Hektik

Stadt

DIE LEBENSQUALITÄT

besser schlafen
ruhig
billig

Land

DIE LANDSCHAFT

künstliche Gebäude
viel Werbung
die Parks

Stadt

DIE LANDSCHAFT

die Natur
die Berge
die Felder

Land

DAS ANGEBOT

die Ruhe
die Natur
sichere Umgebung

Land

DAS ANGEBOT

die Freizeitmöglichkeiten
(Theater, Kino, Museum usw.)
das Bildungsangebot
kulturelles Angebot (Konzerte,
Ausstellungen, Festivals usw.)

Stadt

DIE LAGE

entfernte Orte
Zeitaufwand
weniger Verkehrsbetrieb

Land

DIE LAGE

gute Verkehrsanbindung
viele Fahrzeuge
zentrale Orte

Stadt

SCHLUSSFOLGERUNG

Schon früh habe ich Schwierigkeiten mit der Fertigkeit *Sprechen* erlebt. Ich habe es nie gemocht, laut zu sprechen, da ich mich dabei nervös fühlte. Als ich mein Studium an der Universität begonnen habe, hatte ich - wie zu erwarten war - Angst, auf Deutsch zu sprechen. Ich hatte Angst, viele Fehler zu machen und hatte Schwierigkeiten mit der Satzbildung. In meinem achten Semester musste ich obligatorisch sprechen, denn ich war die einzige Studentin des Jahrgangs vom Semester. Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass es nicht schwierig war. Es stellte eine sehr wichtige Herausforderung dar, weil ich keine Mitstudent*innen hatte, mit denen ich hätte sprechen oder zusammenarbeiten können.

Jetzt bin ich in meinem letzten Studienjahr und habe immer noch Schwierigkeiten mit dem Sprechen, aber durch die didaktischen Spiele, die eine meiner Lehrerin manchmal im Unterricht gebracht hat, habe ich Lust bekommen, zu sprechen und mich am Unterricht zu beteiligen.

Aus diesem Grund wollte ich etwas in diese Richtung entwickeln. Ich habe ein geeignetes Lehrwerk ausgewählt, um meine Spielvorschläge sinnvoll zu gestalten. Mit der vorliegenden Abschlussarbeit beabsichtigte ich, ein Lehrwerk zu didaktisieren, das als Werkzeug gebraucht wird, damit die zukünftigen Lernenden die deutsche Sprache Vokabeln, Grammatik und Wendungen in der deutschen Sprache üben und sich besser ausdrücken.

Die sieben Spiele können als Mittel eingesetzt werden, um den Unterricht zu ergänzen oder grammatische Phänomene zu üben. Des Weiteren wollte ich das Lernen einer Sprache ein bisschen vergnüglicher machen, damit die DaF-Student*innen in der Lage sind, ihre Meinungen, Erfahrungen, Träume, Gefühle und Ziele auszudrücken und miteinander zu kommunizieren. Dazu hatte ich als allgemeines Ziel, Spiele für den DaF-Unterricht zu entwickeln. Ich bin mit dem Ergebnis meiner Abschlussarbeit zufrieden, da ich überzeugt bin, dass ich das allgemeine Ziel und die spezifischen Ziele meiner Abschlussarbeit erreicht habe. Ich habe jeden Punkt angesprochen und entwickelt.

Zur Entwicklung meiner Abschlussarbeit habe ich viel recherchiert und verschiedene wissenschaftliche Texte zum Thema *Sprechen* gelesen, die mir geholfen haben, mir bewusst zu machen, dass andere Sprachlernende sich auch nervös fühlen, wenn sie in einer Fremdsprache sprechen müssen. Darüber hinaus habe ich bestätigt, dass die Anwendung

von Redemitteln essenziell ist, weil den Lernenden mit Hilfe von Wiederholung ihre Kenntnisse und Fertigkeiten verbessern können.

Der Entwicklungsprozess der Spiele war eine ambivalente Herausforderung. Am Anfang war ich unsicher, wie ich die Abschlussarbeit durchführen konnte, aber im Laufe der Zeit habe ich über verschiedene Schwerpunkte nachgedacht. Meine Vorkenntnisse waren entscheidend, insbesondere hat mir das Seminar für Didaktik sehr geholfen, denn dadurch habe ich viel über Spiele gelernt, was dazu führte, mein Interesse daran zu entwickeln und den Fokus meiner Forschung richtig auszubauen.

Meine Spielvorschläge bieten ein Werkzeug, das sowohl Lernenden als auch Lehrkräften helfen kann, das Lernen einer Sprache zu erleichtern. Außerdem glaube ich, dass Dozent*innen der Deutschabteilung die Sprechspiele weiterentwickeln oder anpassen können, je nach Bedarf oder Thema.

Ich hoffe, dass die Spiele als Abwechslung zur Unterrichtsroutine dienen und zur Stärkung der Sprechfertigkeit sowie der sozialen Interaktion beitragen können. Gleichzeitig möchte ich mit meiner Abschlussarbeit die Teamfähigkeit fördern, damit sich die Student*innen gut miteinander fühlen können und keine Angst haben, wenn sie miteinander sprechen müssen.

QUELLENVERZEICHNIS:

- Federación de Enseñanza CC.OO. de Andalucía. Aprender idiomas jugando. (2009). En *Revista Digital Para Profesionales de la Enseñanza*. Abgerufen am 4. Mai 2025. <https://www2.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6309.pdf>
- Barkowski, Hans / Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.) (2010): *Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Tübingen, Francke Verlag.
- Baliuk, N., Buda, F., Dietmar, R., Rösler, D., & Würffel, N. (2018). *Einführungstext: Sprechen* [Universität Leipzig]. Abgerufen am 24. August 2025. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_4856/objava_36636/fajlovi/Sprechen_Einfu%CC%88hrungstext_Template.pdf
- Behme, Helma (1992): *Miteinander reden lernen: Sprachspiele im Unterricht*.
- Chaabani, M. (2023). *Zur Vermittlung der Fertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht*. Universität Djillali Liabès. Abgerufen am 19. Mai 2025. file:///C:/Users/56951/Downloads/zur-vermittlung-der-fertigkeit-sprechen-im-daf-unt erricht.pdf
- Duden.de. (2023, 13 abgerufen am April). Spiel. Duden <https://www.duden.de/node/170024/revision/1245886>
- Edrová, K. (2015). *Die Förderung der Fertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht* [MASARYK-UNIVERSITÄT]. Abgerufen am 8. Juni 2025. https://is.muni.cz/th/d2nnm/DP_FINAL.pdf
- *Fertigkeit Sprechen*. (2025). [Nordik Uni]. Abgerufen am 21. April 2025. <https://C:/Users/56951/Downloads/Fertigkeit+Sprechen+2.pdf>
- Grasso, M. (2024). *El desarrollo de la fluidez en la clase de lengua extranjera*. Universidad Nacional de la Plata . abgerufen am 9. August 2025. <https://C:/Users/56951/Downloads/1865004007.pdf>
- Guz, E. (2016). *Learning a foreign language through play* [University of Warsaw]. Abgerufen am 13. August. https://www.researchgate.net/publication/315175753_Learning_a_foreign_language_through_play

- *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen.* (2004). Abgerufen am 14. Juni 2025, <https://www.uni-hamburg.de/allgemeinsprachen/ueber-uns/up-ger-u-kurzinfo.pdf>
- *Goethe Institut. (2019). Training von Sprechfertigkeiten.* Abgerufen am 14. Juni 2025. https://allemand.ac-versailles.fr/IMG/pdf/versailles_-_training_von_sprechfertigkeit_ppp_-_2019.pdf
- Hauser, B (2014)., *Spiel als notwendige Bedingung gelingender früher Sprachentwicklung.* Abgerufen am 18. August 2025. <file:///C:/Users/56951/Downloads/beitrag-2.pdf>
- Kroker, B. (2021). *Gamification im Unterricht.* Tipps & Kritik | Betzold Blog. Abgerufen am 9. August 2025. https://www.betzold.de/blog/gamification/?srsltid=AfmBOorZpH2Th8ob0upS2FVr_g_5TWAu4tB_8FmGRJROPMSldsQVnB
- Mazal, R. (2013). „*Mitreden! Die Förderung der Fertigkeit Sprechen im Unterricht Deutsch als Fremdsprache.* Abgerufen am 24. September 2025. <file:///C:/Users/56951/Downloads/23176.pdf>
- Middleman D. *Sprechen, hören und sprechen.* Abgerufen am 15. August 2025. https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=HHRrDLnW7WcC&oi=fnd&pg=PP2&dq=die+deutsche+Aussprache+&ots=AjroGs6POw&sig=bokTeusCNwpNpKUN_dCj_uOSSefg&redir_esc=y#v=onepage&q=die%20deutsche%20Aussprache&f=false
- Mikešová, E. (2008). *Fertigkeit Sprechen auf dem Kompetenzniveau B* [UNIVERZITA KARLOVA]. Abgerufen am 31. August. https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/19016/DPTX_2008_1_1121_0_ASZK10001_121743_0_66953.pdf?sequence=1
- Pastor, A. (s. f.). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés* [Universidad de Valladolid]. Abgerufen am 19. Juni 2025. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7789/TFG-G895.pdf;jsessionid=3F7>

[83A19A30EC223507DB8BF30D0E91B?sequence=1](https://doi.org/10.1007/978-3-7089-8319-1_83A19A30EC223507DB8BF30D0E91B?sequence=1)

- Pavic, T. (2019). *Anwendung und Funktion von Spielen in DaFUnterricht an kroatischen Grundschulen*. Abgerufen am 23. September.

<https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg%3A1449/datastream/PDF/view>

- Prezi, O. (s. f.). *Sprechen als Ziel?* prezi.com. Abgerufen am 20. April 2025.
<https://prezi.com/ctwtzetpnopg/sprechen-als-ziel/>
- Pritchard-Smith, A. (2019). *Aufgabentypologie für die Fertigkeit Sprechen*.
Abgerufen am 7. Oktober 2025.
<https://www.bimm.at/themenplattform/wp-content/uploads/2019/06/aufgabentypologiefertigkeitssprechen.pdf>
- Pritchard-Smith A. (2019)., *Sprechen als Fertigkeit*. Abgerufen am 17. Mai 2025.
<https://www.bimm.at/themenplattform/wp-content/uploads/2019/06/einfuhrungssprechenalsfertigkeit.pdf> pKfrm
- Textor, M. R. (2024, 10 septiembere). *Lew Wygotski - der ko-konstruktive Ansatz*.
Startseite. Abgerufen am 5. Juli 2025.
https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/paedagogische-ansaezte/mode_rne-paedagogische-ansaezte/lew-wygotski-der-ko-konstruktive-ansatz/
- Reisacher, B. (2024, 11. Juli). *Spielen und Spiele im DaZ-Unterricht*. Betzold Blog.
Abgerufen am 5. Mai 2025.
<https://www.betzold.at/blog/spielen-und-spiele-daz/?srsltid=AfmBOoo-fai31dUw-kQoOu5eHTdrCAZDBVINbiSFmMXnrWYf-TAKvL2#1>
- Ruqaya J., Asma M. (2018). *Das Sprechen als produktive Fertigkeit*. En *researchgate.net*. University of Baghdad. Abgerufen am 6. August 2025.
https://www.researchgate.net/publication/335472053_Das_Sprechen_als_produk_tive_Fertigkeit
- Schärli, Otto (1997): *Universum Spiel*. In: *Natürlich*
- Sifrar M. (2008)., *LAS DIFICULTADES LINGÜÍSTICAS Y AFECTIVAS DE LA EXPRESIÓN ORAL EN CLASE Y EN LA VIDA REAL*. Abgerufen am 28. April 2025.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0981.pdf

- Šošić, I. (2013). Selbstgemachte Spiele im DaF- Unterricht in der Grundschule [Universität Osijek]. Abgerufen am 7. April 2025. <https://core.ac.uk/download/197548152.pdf>
- Ulrich, A. (2007). *Tonhöhe und Sprechstimme – Unterschiede in Mutter- und Fremdsprache* [Universität Halle-Wittenberg]. Abgerufen am September 2025. file:///C:/Users/56951/Downloads/zif-2561-nebert.pdf

- Vilar K. (2014)., *¿Imposible el alemán? Cercanía percibida entre lenguas y disposición para el aprendizaje*. Abgerufen am 18. März 2025. <https://www.redalyc.org/pdf/5195/519551817003.pdf>
- Wang, X. (2024). *Die Rolle von Chunks zur Entwicklung sprachlicher Flüssigkeit im chinesischen DaF-Unterricht* [Universität Marburg]. Abgerufen am 26. Juni 2025. <https://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2025/0071/pdf/dxw.pdf>