



Caritaseinrichtungen in der Landesaufnahmestelle für Vertriebene und Flüchtlinge in Lebach

Deutsch-Reise – Mit Spaß spielend Deutsch lernen (oder: SEPA – Das Spiel)

Ulla Berwian

NUTZERHINWEIS

Im Rahmen von SEPA in EQUAL II entwickelten wir für die TeilnehmerInnen (TN) in unseren Sprachkursen ein Spiel, das die besonderen Bedürfnisse unserer Zielgruppe - der AsylbewerberInnen in der Landesaufnahmestelle in Lebach - berücksichtigt und den TN die Möglichkeit bietet, mit Abwechslung und Spaß das Gelernte anzuwenden.

1. Warum ein Spiel?

Lernen ist ein lebenslanger Prozess, mit dem Ende der Schulbildung oder Ausbildung hört dieser Prozess nicht auf – eine Erkenntnis, die auch im Sprachlernprozess fundamentale Bedeutung hat. Eine weitere Erkenntnis im Sprachlernprozess ergibt sich aus der Beobachtung von jüngeren Kindern. Wenn sie in einem neuen Land eine neue Sprache als Zweitsprache lernen müssen, bewältigen sie diese Herausforderung viel leichter als Erwachsene; unter anderem weil sie nicht in einer formellen Situation wie einem Sprachkurs die Sprache „gesteuert“ lernen, sondern weil sie sie spielerisch praktisch nebenbei erwerben, wenn sie einfach nur in einer Spielsituation mit anderen Kindern in Interaktion treten.

Neuere Forschungen zeigen, welche großen Vorteile inzidenzielles Lernen und spielerische Lernformen in verschiedenen Phasen des Sprachlernprozesses auch für Erwachsene haben können. Grundsätzlich ist es wichtig, vielfältige Lernanreize zu geben und den Lernprozess abwechslungsreich zu gestalten, denn alles, was wir

mit Spaß und Interesse lernen, verinnerlichen und behalten auch wir Erwachsene viel leichter. Diese Erkenntnisse haben in moderne „Deutsch als Zweitsprache“-Lehrwerke (DaZ-Lehrwerke) Eingang gefunden, sie bieten heutzutage unter Einbeziehung des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) ein mannigfaltiges und variables Lernangebot, bei dem versucht wird, auf unterschiedlichen Lernertypen und Bildungshintergründe einzugehen. Deswegen gibt es auch in gängigen Lehrwerken und in ergänzenden Werken verschiedene klassische Spielformen wie Memory, Quartetts, Würfelspiele, Rollenspiele etc., die - erwachsenengerecht gestaltet - mit Erfolg eingesetzt werden können.

Natürlich können spielerische Lernformen in der Erwachsenenbildung keinen formellen Unterricht ersetzen. Doch als Ergänzung können sie die formelle Unterrichtssituation aufbrechen, die erlernten Strukturen werden im Spiel weiterverarbeitet und können sich - gepaart mit dem Faktor Spaß - viel besser einprägen.



2. Warum ein eigenes Spiel?

Im Rahmen unserer SEPA-Sprachkurse sind die Zielgruppe erwachsene AsylbewerberInnen, also Menschen, die ein eher ernsteres Schicksal zu uns nach Deutschland verschlagen hat. Ein weiteres Merkmal ist natürlich eine große Heterogenität der Zielgruppe in Herkunftssprachen, -ländern und -kulturen. Außerdem gibt es viele sehr bildungsferne Hintergründe von fehlender Schulbildung über rudimentäre Basisbildung bis zu in wenigen Ausnahmefällen akademischer Bildung.



Wir stimmten die Auswahl unserer Lehrwerke auf die jeweiligen SprachkursteilnehmerInnen ab und beobachteten in den ersten Kursen, dass der Einsatz spielerischer Elemente nach der Überwindung einer anfänglichen Scheu vor der Tatsache, dass Deutsch lernen Spaß machen kann, einen hohen Lern- und Motivations-effekt erzielte.

Allerdings sind alle DaZ-Lehrwerke und weitere vorhandene Materialien aus plausiblen Gründen auf die Zielgruppe der bleibeberechtigten AusländerInnen abgestimmt mit den Themen „Wohnungssuche“ und „Arbeitsaufnahme“ etc. Die spezifischen Bedürfnisse, Belange und Themen unserer Zielgruppe, die unter eingeschränkteren Bedingungen lebt (Unterbringung in zentralen Aufnahmestellen, beengter Wohnraum, zentrale Duschen, Lebensmittelpakete und etwas Taschengeld) finden keine Berücksichtigung, was von uns Lehrkräften ausgeglichen werden muss.

Diese Gründe bewogen uns Kursleiterinnen, ein Spiel zu entwickeln, das die besonderen Bedürfnisse unserer Zielgruppe berücksichtigt, leicht verständlich und einfach zu handhaben ist und auch selbstständig von den TN auch zuhause immer wieder genutzt werden kann.

3. Wie entwickelten wir das Spiel?

Die Entscheidung, welche Spielform es sein sollte, fiel relativ schnell: ein Brettspiel mit Spielfeldern von Start bis Ziel als Basis und Fragen und Aufgaben auf Spielkarten, die verschiedene Gebiete der Sprache und Lebensbereiche der Zielgruppe betreffen und vielfältig einsetzbar sind.

Ein weiteres wichtiges Kriterium musste erfüllt sein, dass nämlich die Spielidee, das Spielfeld und die Regeln sehr leicht und z.T. ohne Sprachkenntnisse verständlich sind: Deswegen dient uns eine Vorlage in den SEPA-Farben mit 26 Spielfeldern, bei denen jedes zweite durch ein Fragezeichen signalisiert, dass eine Frage zu beantworten ist. Die Fragekarten sind farblich unterschiedlich gestaltet,

je nach dem Gebiet:

blau = Fragen zum zielgruppenspezifischen Umfeld

gelb = Redemittel
grün = Grammatikfragen
rot = Wortschatzfragen

Außerdem gibt es zur gezielteren Binnendifferenzierung eine optische Unterscheidung der Schwierigkeitsgrade:

Helle Farben = leichtere Fragen

Dunkle Farben = schwierigere Fragen

Die Spielregeln sind einfach zu verstehen. Kommt man auf ein Feld mit Fragezeichen, versucht man eine Frage zu beantworten. Bei richtiger Antwort rückt man mit dem Spielstein ein Feld vor, bei falscher Antwort ein Feld zurück. So kommt man entweder langsamer oder schneller voran auf dieser Reise, der wir entsprechend den Namen „Deutsch-Reise“ gaben. Es ist nämlich eine Reise durch die deutsche Sprache.

Ein weiteres wichtiges Kriterium war eine wenig aufwändige Gestaltung und einfache Reproduzierbarkeit; denn wir wollten den TN das Spiel nicht nur im Unterricht zu Verfügung stellen, sondern auch mit nach Hause geben, um ihre Lernmotivation und Lernerautonomie zu stärken und die ganze Familie in den spielerischen Lernprozess und Austausch mit einzubeziehen.

Neben dem farbigen Din-A4 Spielfeld erstellten wir im PC Fragekartenvorlagen, die für die unterschiedlichsten Gebiete einheitlich verwendet und auf buntem dickerem Papier ausgedruckt werden können. 200 Fragen sind bisher gespeichert sowie ein kleines Lösungsblatt bei eindeutigen Zuordnungen, so dass wir für neue KursteilnehmerInnen ohne großen Aufwand ein neues Exemplar ausdrucken können.

Als Idee oder Vorlage kann und soll es für andere Sprachkurse genutzt werden. Durch die Hinzufügung weiterer Farben können auch die Fragegebiete jederzeit noch erweitert werden.

Mit einer Schneidemaschine ist das Zuschneiden der zehn Fragekarten aus einem Din-A4 Bogen kein Problem. Diese Arbeit kann auch von den TN bei dem Exemplar, das sie nach Hause nehmen, mit einer Schere selbst vorgenommen werden.

Bei den von uns im Unterricht genutzten Exemplaren haben wir neben dem Spielfeld auch die Spielkarten laminiert, bei den Exemplaren für die TN erwies es sich als ausreichend, nur das Spielfeld zu laminieren, die Spielkarten aus 160gr. Papier sind stabil genug.

Eine leicht verständliche Spielanleitung, ein Würfel und vier Spielfiguren machen das Spiel für zwei bis vier SpielerInnen perfekt.

4. Wo setzen wir das Spiel ein und welche Erfahrungen machen wir?

Variabler Einsatz

Das Spiel kann ganz variabel eingesetzt werden, da man ein Fragepaket nach Farbe heraussuchen und dann lernzielorientiert z. B. nur Wortschatzarbeit üben kann.

Beitrag zum ganzheitlichen Lernen

Ab September 2006 setzten wir dieses Spiel in unseren Sprachkursen ein. Es erweist sich als sehr positiver Beitrag zum ganzheitlichen Lernen, da es verschiedene Sinne anspricht. Besonders in der Vertiefungs-, Wiederholungs- und Transferphase haben wir es effektiv eingesetzt.



Ein Beitrag zur Methodenvielfalt

Es bietet den Lernenden Abwechslung und Spaß, sowie die Möglichkeit, Gelerntes anzuwenden. Es bietet viele Sprechansätze auch für weiterführende Gespräche mit den anderen TN.

Stärkung der Lernerautonomie - Beitrag zur Binnendifferenzierung

Die Tatsache, dass es in Kleingruppen von zwei bis vier SpielerInnen von mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt wird und leichtere oder schwierigere Fragen je nach Wissensstand eingesetzt werden können, macht binnendifferenziertes Lernen möglich. Die TN können auch selbst bestimmen, auf welchem Gebiet sie verstärkt üben wollen.

Erweiterung sozialer Kompetenzen

Mit einer unterschiedlichen Zusammenstellung der Spielgruppen kann man die Lernertypen mischen oder bestimmten Interessen und Neigungen nach einteilen. Auch Neuankömmlinge können in der Spielsituation schnell integriert werden. Unsere Erfahrungen zeigen, dass stärkere TN den Ungeübten helfen und Lerninhalte erklären und in diesem Prozess ihr Gelerntes verfestigen.



Natürlich ist es besonders bei Anfängerkursen wichtig, dass von Lehrkraftseite aus begleitend zur Seite gestanden wird und auf korrektes Deutsch geachtet wird. Deswegen ist es sinnvoll, das Spiel unter Anleitung einzuüben, bis es dann ganz selbstständig zuhause eingesetzt wird. Ein Lösungsblatt bei eindeutigen Zuordnungsmöglichkeiten hilft bei Unklarheiten.

Unsere KursteilnehmerInnen waren auf jeden Fall begeistert von dieser Variante im Deutschunterricht. Sie bauten dabei viele Hemmungen ab, trauten sich in der Spielsituation viel eher, in den Kommunikationsprozess einzusteigen. Außerdem hatten alle TN viel Spaß.