



Zeitschrift für angewandte Forschung in der Sprachwissenschaft



Zum Einsatz motorischer Aktivitäten im DaF-Unterricht- Eine Möglichkeit zur Förderung der aktiven Teilnahme der A1- Schüler/innen am Unterricht

vorgelegt von:

Menna Allah Mostafa Hamdy

Menna Allah Mohamed Elsayed

Nariman Mohamed Kamal

Nada Emad Mousa

Nouran Ahmed Zanyat

betreut von:

Dr. Salwa Mohamed Mohamady Saad

Dozierende für DaF, Literatur- und Kulturwissenschaft an der Deutschabteilung

Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät, Ain-Shams-Universität

Abstract

Diese Arbeit zielt darauf ab, die Bedeutung des Einsatzes motorischer Aktivitäten im DaF-Unterricht auf dem Niveau A1 hervorzuheben, insbesondere als eine effektive Methode zur Förderung der aktiven Teilnahme von Schülerinnen im Unterricht. Die Teilnahme der Lernenden stellt in dieser Anfangsphase eine besondere Herausforderung dar, da der Unterricht oft von passivem Empfang geprägt ist, was zu einem Mangel an Interaktion und Motivation führen kann.

Daher ergibt sich die Notwendigkeit, interaktive Unterrichtsmethoden einzuführen, die die Schülerinnen zum aktiven Sprachgebrauch im Klassenzimmer anregen. Motorische Aktivitäten zählen dabei zu den wirkungsvollsten Methoden, da sie sprachliche und körperliche Fähigkeiten miteinander verbinden und die Lernenden auf eine unterhaltsame und lebendige Weise aktivieren.

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf einfachen motorischen Aktivitäten, die sich problemlos in den DaF-Unterricht integrieren lassen – wie didaktische Spiele, Rollenspiele und Gruppenaktivitäten, die sowohl Bewegung als auch verbale Interaktion erfordern. Solche Methoden helfen, die Sprachangst abzubauen und eine kommunikative Lernatmosphäre zu schaffen, die die Schülerinnen zur aktiven Teilnahme ermutigt.

Die vorliegende Untersuchung verdeutlicht, dass die Einbindung motorischer Aktivitäten in den DaF-Unterricht einen positiven Einfluss auf verschiedene Aspekte des Lernprozesses hat. Sie trägt dazu bei,

1. die Konzentrations- und Aufmerksamkeitsfähigkeit der Schülerinnen zu steigern,
2. das langfristige Behalten von Wortschatz und sprachlichen Strukturen zu fördern,
3. kooperatives Lernen und den Gemeinschaftssinn innerhalb der Lerngruppe zu stärken sowie
4. das Klassenklima zu verbessern und die Motivation der Schülerinnen zum Sprachenlernen nachhaltig zu erhöhen.

Abschließend unterstreicht die Arbeit, dass motorische Aktivitäten nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern als didaktisches Werkzeug mit klarer Zielsetzung in den DaF-Unterricht integriert werden sollten – angepasst an das Niveau und die Bedürfnisse der Lernenden, um bessere Lernresultate und eine höhere Beteiligung im Unterricht zu erzielen.

المستخلص

يهدف هذا البحث إلى تسليط الضوء على أهمية توظيف الأنشطة الحركية في تعليم اللغة الألمانية كلغة أجنبية، كوسيلة فعالة لتعزيز المشاركة النشطة لل طالبة داخل الصف. تعتبر مشاركة الطالبات في هذه المرحلة التأسيسية من التحديات التي تواجه المعلمين، حيث يغلب على الحصص طابع التلقي السلبي، مما يؤدي إلى ضعف في التفاعل وفقدان الحماس للتعلم.

من هنا، برزت الحاجة إلى إدخال طرق تعليمية تفاعلية تحفز الطالبات على استخدام اللغة داخل الصف، وتعد الأنشطة الحركية من أبرز تلك الطرق، لما لها من قدرة على دمج المهارات الحركية باللغوية، وتحفيز المتعلمات على الانخراط في عملية التعلم بطريقة ممتعة وحيوية.

يركز البحث على الأنشطة الحركية البسيطة التي يمكن دمجها في حصص اللغة الألمانية كلغة أجنبية، مثل الألعاب التربوية، وتمثيل المواقف اليومية، والأنشطة الجماعية التي تتطلب حركة وتفاعلاً لفظياً. تساعد هذه الأساليب في تخفيف القلق المرتبط باستخدام اللغة الجديدة، وبناء بيئة صفية تفاعلية تشجع الطالبات على التعبير والمبادرة.

كما يوضح البحث أن دمج الحركة بالتعلم:

1. يُسهم في تحسين التركيز والانتباه.

2. يُعزز الاستيعاب طويل المدى للمفردات والتراكيب اللغوية.

3. يساعد على خلق روح التعاون بين الطالبات.

4. يُحسن من أجواء الصف ويزيد من دافعيتهن للتعلم.

ويُختتم البحث بالتأكيد على أن الأنشطة الحركية ليست فقط وسيلة للترفيه، بل هي أداة تعليمية فعالة يجب على المعلمين استثمارها ضمن منهجية واضحة، بما يتناسب مع مستوى الطالبات وقدراتهن، لتحقيق نتائج تعليمية أفضل وزيادة التفاعل الصفّي.

Schlagwörter:

1. Motorische Aktivitäten
2. DaF-Unterricht
3. Handlungsorientierung
4. Lerner-Aktivierung

durch Frontalunterricht geprägt, wodurch den Schülern nur begrenzte Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung am Lernprozess geboten werden.

1. Einleitung

Die Förderung der aktiven Teilnahme von Lernenden im Deutschunterricht als Fremdsprache (DaF) stellt insbesondere auf dem Sprachniveau A1 eine zentrale didaktische Herausforderung dar. Während unseres Schulpraktikums an einer ägyptischen staatlichen Schule konnten wir beobachten, dass viele Schüler überwiegend passiv am Unterrichtsgeschehen teilnehmen. Die Unterrichtsphasen sind häufig

Auf Grundlage theoretischer Kenntnisse aus dem Studium, wonach körperliche Bewegung das Lernen unterstützen und die Motivation fördern kann, entwickelte sich die Idee, gezielt motorische Aktivitäten in den Unterricht zu integrieren. Diese Aktivitäten sollen nicht lediglich der Auflockerung dienen, sondern insbesondere die Sprachproduktion anregen und die aktive Beteiligung der Schüler fördern. Darüber hinaus verfolgte der Einsatz motorischer Aktivitäten das Ziel, die Aufmerksamkeit der Schüler von

digitalen Geräten wie Mobiltelefonen abzulenken und stattdessen die zwischenmenschliche Interaktion zu stärken, da alle Aktivitäten auf Bewegung und Zusammenarbeit basieren.

Im Rahmen dieses Konzepts wurde zudem das Prinzip der Handlungsorientierung gewählt. Dieses beruht auf der zentralen Idee, dass sich Fremdsprachenlernende aktives Wissen insbesondere dann aneignen, wenn sie selbst handelnd am Unterricht teilnehmen. Durch den gezielten Einsatz verschiedener Sozialformen – wie Partner- und Gruppenarbeit – wird die Lernmotivation der Schüler gestärkt und ihre Bereitschaft zur Kommunikation auf Deutsch erhöht.

Vor diesem Hintergrund formuliert sich die zentrale Forschungshypothese dieser Arbeit wie folgt:

Die aktive Teilnahme von A1-Schülern im DaF-Unterricht an ägyptischen staatlichen Schulen kann durch den gezielten Einsatz motorischer Aktivitäten nachhaltig gefördert werden.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es daher, zu untersuchen, inwieweit der Einsatz bewegungsorientierter und handlungsorientierter Lernmethoden die Motivation und Beteiligung von Schülern steigern und somit zur Verbesserung der Effektivität des Fremdsprachenunterrichts beitragen kann.

Im theoretischen Teil der Arbeit werden zunächst zentrale Begriffe – insbesondere „motorische Aktivitäten“ – definiert sowie deren Bedeutung im Kontext des Spracherwerbs erörtert. Daran anschließend erfolgt eine Analyse der potenziellen Vorteile und Herausforderungen, die mit der Integration solcher Methoden im Unterricht einhergehen. Im methodisch-didaktischen Teil wird dargelegt, wie motorische Aktivitäten sinnvoll und zielgerichtet in den DaF-Unterricht auf Anfängerniveau integriert werden können.

Diese Arbeit ist auf die Frage eingegangen, ob eine bewegungsorientierte Unterrichtsgestaltung einen positiven Einfluss auf die Lernatmosphäre,

die Motivation und Letztlich auf die sprachliche Entwicklung der Schüler ausüben kann.

2. Der theoretische Rahmen

2.1. Motorische Aktivitäten und ihre Rolle beim Sprachenlernen

2.1.1. Definition motorischer Aktivitäten

Motorische Aktivitäten umfassen alle Bewegungen des menschlichen Körpers, die durch das Nervensystem und die Muskulatur gesteuert werden. Dabei wird zwischen grobmotorischen Fähigkeiten (z. B. Laufen, Springen) und feinmotorischen Fähigkeiten (z. B. Schreiben oder das Greifen eines Gegenstands mit den Fingern) unterschieden. Diese Bewegungen sind nicht nur für die körperliche Gesundheit bedeutsam, sondern spielen auch eine zentrale Rolle in der psychischen und sozialen Entwicklung – insbesondere bei Kindern. (vgl. StudySmarter, o. J.)

Durch motorische Aktivitäten lernen Kinder, wie sie unabhängig handeln, mit anderen interagieren und Selbstvertrauen aufbauen können. Zudem helfen solche Aktivitäten, Stress abzubauen und den Lernprozess – insbesondere beim Sprachenlernen – zu erleichtern. Insgesamt tragen sie wesentlich zur Lebensqualität bei, nicht nur in der Kindheit, sondern auch im späteren Leben. Aus diesem Grund ist körperliche Aktivität während des Lernens kein „Kinderspiel“, sondern eine wissenschaftlich fundierte Notwendigkeit. Schüler sollten von ihren Lehrkräften lernen, wie ihr Gehirn funktioniert und was erfolgreiches Lernen erfordert. Mit diesem Wissen können sie auch motorische Aktivitäten im Unterricht ernst nehmen – als festen Bestandteil aller Unterrichtsfächer.

Das Verhalten der Schüler gegenüber Bewegungsspielen und außerunterrichtlichen Aktivitäten hängt in großem Maße vom Verhalten der Lehrkraft ab. Wenn Lehrkräfte Bewegung lediglich als körperlichen Ausgleich sehen und selbst nicht aktiv an den Spielen teilnehmen, sondern nur beobachten,

signalisieren sie den Schülern, dass Bewegung etwas Unwichtiges und Belangloses ist. Viel angemessener wäre es, wenn die Lehrkraft durch aktive Teilnahme an Bewegungsaufgaben im Unterricht ein reifes, bewusstes und wissenschaftlich fundiertes Verständnis des Lehrprozesses vermittelt. Durch die Integration von Bewegung in den Unterricht sorgt der Lehrer dafür, dass der Lernprozess insgesamt effektiver wird. (Goethe-Institut, o. J.)

2.1.2. Wie helfen motorische Aktivitäten beim Sprachenlernen?

Richards und Rodgers halten Motorische Aktivitäten für sehr wichtig im Fremdsprachenunterricht, besonders in den ersten Lernstufen wie A1. Viele Lehrer benutzen die Methode Total Physical Response (TPR). Dieser Methode sagt: zu folge, kann man Sprache besser lernen, wenn man sich dabei bewegt. Die Schüler hören eine Anweisung und machen die Bewegung. So entsteht eine Verbindung zwischen Hören, Verstehen und Tun. Das ist besonders relevant für Anfänger, weil sie Sprache nicht nur hören, sondern auch körperlich erleben (vgl. Richards & Rodgers, 2001,87)

Der Mensch lernt besser, wenn viele Sinne und Körperteile aktiv sind. Wenn Schüler sich bewegen, arbeitet das Gehirn intensiver. Besonders die Teile für Sprache, Koordination und Gedächtnis werden aktiviert. Wenn diese Teile gleichzeitig arbeiten, ist das Gedächtnis stärker und die Sprache kommt leichter (Schulsport NRW, 2025; DGUV, o. J.).

Mit Bewegung lernen bedeutet auch: Man lernt mit dem ganzen Körper. Die Schüler hören nicht nur oder sehen etwas, sondern sie machen es auch. Ein Beispiel: Der Satz „Ich öffne die Tür“ ist einfacher zu verstehen und bleibt länger im Kopf, wenn der Schüler wirklich die Tür öffnet. Diese Methode ist gut für Anfänger, weil sie keine Angst vor dem Sprechen haben und mehr aktiv teilnehmen (Böschel, 2025; DGUV, o. J.).

Bewegung bringt auch mehr Motivation. Wenn die Schüler sich bewegen dürfen, machen sie lieber mit. Sie sprechen mehr, lachen mehr und lernen besser. Man sieht: Die Schüler zeigen mehr Interesse und sprechen aktiver. Deshalb sollen wir Bewegung nicht als Pause sehen, sondern als wichtigen Teil im Unterricht (HfH Zürich, 2025; DGUV, o. J.).

Vor der Anwendung Motorische Aktivitäten in Daf-Unterricht wollten wir uns einen Überblick über die Vorteile und Herausforderungen verschaffen, die bei der Anwendung auftreten können

2.2 Analyse der Vorteile und Herausforderungen

2.2.1 Vorteile der Nutzung motorischer Aktivitäten im Unterricht zur Förderung der Interaktion

1. Steigerung der Schülerbeteiligung
Motorische Aktivitäten helfen den Schülerinnen und Schülern, sich aktiver in den Unterricht einzubringen, da diese Aktivitäten ihr Engagement und ihre Konzentration fördern. Körperliche Bewegung trägt zur Freisetzung von Neurotransmittern bei, die die kognitive Leistungsfähigkeit und das Lernverhalten positiv beeinflussen. In der Folge zeigt sich eine höhere Teilnahme der Schüler und weniger Ablenkung während des Unterrichts. Diese Methoden steigern die allgemeine Effektivität des Unterrichts. (vgl. Faas, 2020, S. 21–24).

2. Förderung der sozialen Interaktion
durch Aktivitäten, die Bewegung mit Gruppenarbeit verbinden, fördern die sozialen Fähigkeiten der Schüler. Dazu gehören Kompetenzen wie Teamarbeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung. Diese Aktivitäten fördern ein besseres Klassenklima und stärken das Gemeinschaftsgefühl und die zwischenmenschlichen Beziehungen im Klassenzimmer. (vgl. Schneider & Roth, 2017, S. 45–48)

3. Verbesserung der kognitiven Leistung
Körperliche Aktivität fördert die Blutzirkulation im Gehirn und regt neuroplastische Prozesse an, was sich positiv auf Gedächtnis und

Konzentration auswirkt. Forschungsergebnisse zeigen, dass regelmäßige Bewegung die Problemlösungsfähigkeit und die kognitive Verarbeitung von Informationen verbessert. Langfristig kann Bewegung die kognitive Leistungsfähigkeit steigern. (Vgl. Faas, 2020, S. 28–30)

4. Stressabbau und Förderung des Wohlbefindens

Bewegung trägt dazu bei, Stress abzubauen und das psychische Wohlbefinden der Schüler zu fördern, indem sie die Produktion von Endorphinen anregt und den Cortisolspiegel senkt. Diese physiologischen Veränderungen sorgen für eine bessere emotionale Stabilität und schaffen ein entspanntes Lernumfeld, das die Motivation der Lernenden steigert. (vgl. Schneider & Roth, 2017, S. 50–52)

5. Förderung der motorischen Fähigkeiten

Regelmäßige motorische Aktivitäten tragen zur Verbesserung der fein- und grobmotorischen Fähigkeiten bei, die sowohl im Sportunterricht als auch im Alltag von Bedeutung sind. Diese Fähigkeiten beeinflussen alltägliche Aufgaben wie Schreiben und koordinierte Bewegungen und stärken zudem das Körperbewusstsein der Schülerinnen und Schüler. (vgl. Faas, 2020, S. 34–35)

Im nächsten Abschnitt werden wir die Herausforderungen des Einsatzes motorischer Aktivitäten im DAF Unterricht näher beleuchten.

2.2.2. Herausforderungen beim Einsatz motorischer Aktivitäten im Unterricht

1. Begrenzter Raum im Klassenzimmer

In vielen Klassenzimmern ist der Platz für bewegungsintensive Aktivitäten begrenzt, was die Durchführung dieser Aktivitäten erschwert. Ein kreativer Umgang mit dem vorhandenen Raum ist erforderlich, um den Platzmangel zu überwinden und die Effektivität der Aktivitäten zu gewährleisten.

2. Zeitdruck durch den Lehrplan

Der enge Zeitrahmen und der umfangreiche Unterrichtsstoff lassen wenig Raum für zusätzliche Bewegungsaktivitäten. Lehrkräfte müssen den Unterrichtsstoff in kurzer Zeit vermitteln, wodurch Bewegungseinheiten nur schwer integriert werden können.

3. Unterschiedliche Bedürfnisse der Lernenden

Schüler*innen unterscheiden sich in ihren physischen Fähigkeiten und ihrer Motivation, was die Planung und Durchführung von inklusiven motorischen Aktivitäten erschwert. Eine differenzierte Herangehensweise ist notwendig, um allen Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden.

4. Erhöhter Geräuschpegel und Disziplinprobleme

Bewegungsaktivitäten können den Geräuschpegel erhöhen und Disziplinprobleme verursachen, besonders wenn keine klaren Regeln und Strukturen etabliert sind. Es ist wichtig, die Aktivitäten gut zu organisieren, um eine störungsfreie Durchführung zu gewährleisten.

5. Mangelndes Fachwissen oder Unsicherheit bei Lehrkräften

Nicht alle Lehrkräfte verfügen über das notwendige Fachwissen oder die Erfahrung, um Bewegungsaktivitäten effektiv in den Unterricht zu integrieren. Regelmäßige Fortbildungen und Schulungen sind erforderlich, um diese Lücke zu schließen.

6. Kurze Unterrichtszeit

Die begrenzte Dauer der Unterrichtsstunden erschwert die Integration von zusätzlichen bewegungsorientierten Aktivitäten.

7. Schlechtes Internet

Die fehlende stabile Internetverbindung stellt ein Hindernis dar, um digitale Lernressourcen effektiv zu nutzen und die Schüler*innen zu unterstützen.

8. Mangelnde Aufmerksamkeit der Schüler*innen

Einige Schüler*innen sind während des Unterrichts wenig fokussiert und zeigen wenig Interesse am Lernen.

Im kommenden Abschnitt werden Vorschläge zur Bewältigung der Herausforderungen erläutert, die beim Einsatz motorischer Aktivitäten im DAF Unterricht auftreten können.

2.2.3. Lösungsansätze zur Überwindung der Herausforderungen

1. Kreative Nutzung des Raums

Lehrkräfte können den vorhandenen Raum flexibel nutzen, etwa durch Übungen im Stehen oder in den Fluren, um Platzprobleme zu umgehen. In einigen Fällen können Aktivitäten auch nach draußen verlegt werden. (vgl. Faas, 2020)

2. Integration von kurzen Bewegungseinheiten

Kurze Bewegungspausen, wie „Brain Breaks“, lassen sich problemlos in den Unterricht integrieren, ohne den Zeitrahmen zu sprengen. Diese Pausen tragen dazu bei, dass die Schüler ihre Konzentration verbessern. (vgl. Schneider & Roth, 2017)

3. Differenzierte Angebote

Um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden einzugehen, können Aktivitäten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden angeboten werden. Dies fördert die Motivation der Schüler und ermöglicht eine inklusivere Teilnahme. (vgl. Faas, 2020)

4. Klare Struktur und Regeln

Durch eine klare Strukturierung und das Festlegen von Regeln können Lehrkräfte den Geräuschpegel kontrollieren und Disziplinprobleme vermeiden. Rituale und feste Abläufe tragen zu einer besseren Organisation bei. (vgl. Schneider & Roth, 2017)

5. Fortbildung und Workshops für Lehrkräfte

Regelmäßige Schulungen und Workshops helfen Lehrkräften, ihre Kompetenz und ihr Vertrauen im Bereich bewegtes Lernen zu stärken, wodurch die Integration von Bewegung in den Unterricht erleichtert wird. (vgl. Faas, 2020)

6. Erweiterung der Unterrichtszeit

Durch eine Anpassung des Stundenplans kann mehr Zeit für die einzelnen Unterrichtseinheiten bereitgestellt werden, was Raum für motorische Aktivitäten schafft. (vgl. Faas, 2020)

7. Bereitstellung von Datennutzung

Zusätzliche Datenpakete können den Schülerinnen und Schülern helfen, digitale Lernressourcen auch bei schlechter Internetverbindung zu nutzen.

8. Belohnungssystem zur Motivation

Ein Belohnungssystem kann eingesetzt werden, um die Schüler für ihre aktive Teilnahme und Aufmerksamkeit zu motivieren und so das Interesse am Unterricht zu steigern. (vgl. Schneider & Roth, 2017)

Im nächsten Abschnitt wird eine theoretische Grundlage für den Einsatz motorischer Aktivitäten im DAF Unterricht bereitgestellt.

2.3. Die theoretische Fundierung für den Einsatz motorischer Aktivitäten im DAF Unterricht .

Es gibt nicht nur eine Methode, die immer funktioniert. Aber es gibt viele didaktisch-methodische Prinzipien, die beim Planen und Durchführen vom Unterricht helfen. Diese Prinzipien zeigen, wie guter Unterricht sein kann (vgl. DLL 4, S. 11–12).

-Wichtige Prinzipien sind:

Kompetenzorientierung: Die Lernenden wissen, was sie lernen sollen. Sie können selbst kontrollieren, was sie schon können. Die Lernziele sind oft in „Ich kann...“-Sätzen formuliert, z. B. „Ich kann eine Nachricht auf der Mailbox hinterlassen“ (vgl. DLL 4, S. 13).

Erfolgsorientierung: Die Aufgaben sollen so sein, dass die Lernenden Erfolg haben. Das motiviert und gibt Selbstvertrauen. Kleine Schritte und Beispiele helfen beim Lernen (vgl. DLL 4, S. 14).

Handlungsorientierung: Die Lernenden sollen Sprache in echten Situationen anwenden – z. B. beim Einkaufen oder im Gespräch mit Freunden (vgl. DLL 4, S. 15).

Aufgabenorientierung: Die Aufgaben sollen zur Lebenswelt der Lernenden passen. Sie helfen, Sprache im Alltag zu benutzen (vgl. DLL 4, S. 15–16).

Interaktionsorientierung: Im Unterricht sprechen die Lernenden viel miteinander – in Partner- oder Gruppenarbeit. So lernen sie, gut miteinander zu kommunizieren (vgl. DLL 4, S. 17).

Kontextualisierung: Sprache wird in einem sozialen und realistischen Zusammenhang benutzt. Das macht das Lernen sinnvoll (vgl. DLL 4, S. 16).

Personalisierung: Die Themen im Unterricht sollen einen persönlichen Bezug zu den Lernenden haben – z. B. ihre Hobbys, Interessen oder Erfahrungen (vgl. DLL 4, S. 18).

Lerneraktivierung: Die Lernenden machen aktiv mit, bringen Ideen ein, wählen Aufgaben aus und kontrollieren selbst ihren Lernfortschritt (vgl. DLL 4, S. 19).

Diese Prinzipien helfen den Lehrerinnen und Lehrern, besseren Unterricht zu machen. Sie helfen auch den Lernenden, besser und motivierter zu lernen.

3. Die Anwendung

Im vorherigen Kapitel wurde die theoretische Grundlage für den Einsatz motorischer Aktivitäten im Unterricht Deutsch als Fremdsprache dargestellt. Dabei wurden verschiedene didaktisch-methodische Prinzipien erläutert, die zur Verbesserung der Unterrichtsqualität und zur Förderung der Lernmotivation beitragen. Prinzipien wie Kompetenzorientierung, Handlungsorientierung, Interaktionsorientierung und Selbststeuerung bieten einen Rahmen für die Gestaltung effektiver und praxisnaher Lernsituationen. (vgl. DLL 4, S.13-19).

In diesem Kapitel wenden wir uns der praktischen Umsetzung zu. Es wird dargestellt, wie diese Prinzipien durch motorische Aktivitäten mit Schülerinnen und Schülern der Mittel- und Oberstufe an einer staatlichen Schule umgesetzt wurden. Dabei dienen die Aktivitäten zur Wiederholung von Inhalten, die in

vorangegangenen Unterrichtsstunden behandelt wurden. Ziel ist es, das bereits Gelernte auf interaktive und motivierende Weise zu festigen.

3.1 Praktische Beispiele motorischer Aktivitäten im Klassenzimmer

3.1.1 Laufendes Spiel:

Das Laufende Spiel ist eine lustige Aktivität, bei der die Schüler sich bewegen und gleichzeitig neue Wörter lernen. Sie müssen das richtige Wort erraten, was die Kommunikation und den Wortschatz fördert.

1. Ziel der Aktivität:

Die TN können ihren Wortschatz erweitern, grammatische Strukturen anwenden und durch Bewegung und Zusammenarbeit die Interaktion im Klassenzimmer steigern.

2. Sozialform:

Gruppenarbeit – Die Aktivität wurde in Gruppen durchgeführt, wobei jede Gruppe einen eigenen Gruppenleiter hatte.

3. Der Verlauf der Aktivität:

Zu Beginn der Aktivität wurden die Schüler in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekam einen Gruppenleiter. Die Tafel wurde in zwei Hälften geteilt, und auf jeder Seite stand ein anderes Wort. Der Gruppenleiter beschrieb das Wort seiner Gruppe, ohne es direkt zu nennen. Die Gruppenmitglieder mussten das Wort erraten. Der Schüler, der das Wort als Erstes erkannte und zur Tafel lief, um es zu berühren, gewann.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Eine der Herausforderungen bei dieser Aktivität war die Kollision der Schüler beim Rennen zur Tafel.

5. Unsere Beobachtung :

Die Interaktion zwischen den Schülern wurde deutlich gefördert. Die Lernenden waren aktiv, motiviert und haben gut miteinander kommuniziert. Besonders positiv war, dass die Schüler ihre Sprachkenntnisse spontan und mit viel Freude eingesetzt haben. Die Aktivität sorgte für viel Bewegung und Begeisterung im Klassenzimmer.



3.1.2. Fliegenklatschen-Spiel:

Beim Fliegenklatschen-Spiel geht es darum, schnell auf Wörter oder Bilder zu reagieren. Die Schüler benutzen Fliegenklatschen, um das richtige Wort oder Bild zu treffen, was Spaß macht und das schnelle Erkennen von Wörtern fördert.

1. Ziel der Aktivität:

Die TN können ihre visuelle Wahrnehmung verbessern, schneller auf gesprochene Wörter reagieren, ihre Konzentration steigern und durch spielerischen Wettbewerb motivierter lernen.

2. Sozialform:

Gruppenarbeit – Die Aktivität wurde in Gruppenform durchgeführt, wobei immer zwei Schüler gegeneinander spielten.

3. Der Verlauf der Aktivität:

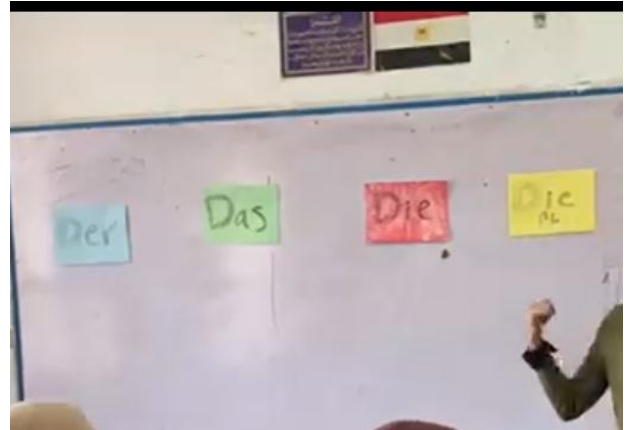
Zunächst wurden Wörter oder Bilder an die Tafel gehängt. Dann wurden zwei Schüler ausgewählt, die gegeneinander antreten. Beide erhielten eine Fliegenklatsche. Sobald die Lehrkraft ein Wort sagte oder eine Frage stellte, mussten die Schüler so schnell wie möglich auf das passende Wort oder Bild schlagen.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Eine der Herausforderungen bei der Durchführung dieser Aktivität war das Risiko von Verletzungen aufgrund der schnellen Bewegungen der Schüler.

5. Unsere Beobachtung :

Die Schüler zeigten eine hohe Konzentration und Reaktionsfähigkeit. Der spielerische Wettbewerb motivierte sie stark, aktiv teilzunehmen. Besonders auffällig war, wie schnell die Schüler auf die gehörten Wörter reagierten. Die Aktivität war lebendig und hat zur Stärkung der Aufmerksamkeit und der Wortschatzfestigung beigetragen.



3.1.3. Klassenspaziergang:

Der Klassenspaziergang ist eine Aktivität, bei der die Schüler sich frei im Raum bewegen und aktiv mit anderen kommunizieren. Sie stellen Fragen und beantworten diese, was nicht nur ihre sprachlichen Kompetenzen fördert, sondern auch ihr Selbstvertrauen und ihre soziale Interaktion im Klassenzimmer stärkt. In dieser besonderen Durchführung war die Aktivität wie ein Spiel aufgebaut: Ein fiktives „Land“ wurde dargestellt, in dem die Schülerinnen und Schüler durch das Stellen und Beantworten von Fragen „Einreisegenehmigungen“ erhalten konnten. Wer fünf Fragen richtig beantwortete, durfte symbolisch „einreisen“ – sein Name wurde auf einer großen Landkarte oder Tafel vermerkt.

1. Ziel der Aktivität:

Die TN können ihr Selbstvertrauen stärken und ihre sozialen Kommunikationsfähigkeiten durch aktive Gesprächssituationen im Klassenzimmer verbessern.

2. Sozialform:

Einzelaustausch mit sozialer Interaktion – Die Aktivität wurde individuell durchgeführt, aber

mit ständigem Partnerwechsel und sozialem Kontakt.

3. Der Verlauf der Aktivität:

Vollständige Sätze im Perfekt wurden auf kleine Zettel geschrieben und an die Schüler verteilt. Die Schüler bewegten sich frei im Klassenzimmer, als ob sie sich in einem fiktiven Land befinden. Sobald sie auf einen Mitschüler trafen, stellten sie die Frage von ihrem Zettel, hörten aufmerksam zu, antworteten selbst, tauschten dann die Zettel aus und gingen weiter zum nächsten Partner. Ziel war es, durch das Beantworten von mindestens fünf Fragen korrekt einen symbolischen Einreisestempel zu erhalten – der Name des Schülers wurde dann auf einer vorbereiteten Landkarte vermerkt. Dies erhöhte den spielerischen und motivierenden Charakter der Aktivität.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Eine der Herausforderungen war der hohe Geräuschpegel im Raum, da viele Gespräche gleichzeitig stattfanden und die Schüler sich durch das Klassenzimmer bewegten. Dies erforderte eine gute Organisation und klare Anweisungen zu Beginn der Aktivität.

5. Unsere Beobachtung:

Die Schüler waren sehr engagiert und zeigten eine hohe Bereitschaft zur Kommunikation. Besonders positiv war, dass auch zurückhaltende Lernende aktiv wurden und sich stärker einbrachten. Die spielerische Struktur der Aktivität – insbesondere das Ziel, „eingereist“ zu sein – steigerte die Motivation und den Spaßfaktor deutlich.

Namen			Ahmed		
Hast du heute schon gefrühstückt?					
Was hast du gestern gemacht?					
Wann hast du das letzte Mal Sport gemacht?			Ich habe gestern Fußball gespielt.		
Hast du schon deine Hausaufgaben gemacht?					
Was hast du am Wochenende gemacht?					

3.1.4. Bingo-Spiel:

Im Deutschunterricht haben wir das „Bingospiel“ gespielt, um das Perfekt zu üben. Die Schüler hatten viel Spaß, während sie Fragen stellten und sich gegenseitig Antworten gaben. Das Spiel förderte nicht nur das Lernen, sondern auch die Kommunikation und Interaktion zwischen den Schülern. Ziel dieser Aktivität war es, die Sprechfähigkeiten zu verbessern und das Perfekt in einem natürlichen Gesprächskontext anzuwenden.

1. Ziel der Aktivität:

TN können das Perfekt üben und die Kommunikation durch Fragen und Antworten fördern.

2. Sozialform:

Einzelarbeit (individuell), jedoch auch mit Interaktion zwischen den Schülern

3. Der Verlauf der Aktivität:

Wir haben das Spiel „Bingospiel“ mit der Klasse gemacht. Den Schülern wurde ein Arbeitsblatt mit einem Raster gegeben. In jedem Feld steht eine Frage über alltägliche Aktivitäten. Die Schüler haben individuell im Klassenzimmer gearbeitet. Sie sind herumgegangen und haben sich gegenseitig die Fragen gestellt. Wenn ein Mitschüler die Aktivität gemacht hat, hat er unter der Frage unterschrieben. Wer zuerst Unterschriften in allen Feldern gesammelt hat, ruft „Bingo!“ und gewinnt das Spiel.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

- Eine Herausforderung war der Lärm und die Unruhe im Klassenzimmer, weil die Schüler

schnell viele Fragen stellen wollten, um das Spiel zu gewinnen.

5. Unsere Beobachtung:

- Die Schüler waren sehr motiviert und aktiv.
- Es gab viele Gespräche zwischen den Schülern, was das Sprechen förderte.
- Der Lärm war eine Herausforderung, aber es zeigte das große Interesse und Engagement der Schüler.



3.1.5. Tauschbörse (Frage-Antwort-Tausch):

In unserem Deutschunterricht haben wir ein kommunikatives Spiel gemacht. Das Spiel heißt „Tauschbörse“. Die Schüler konnten dabei auf spielerische Weise Sätze mit dem Akkusativ üben. Ziel der Aktivität war es, die mündliche Kommunikation zu fördern und die Grammatik in einem echten Gesprächskontext anzuwenden. Alle waren aktiv und hatten Spaß beim Sprechen

1. Ziel der Aktivität:

TN können die Bildung von Akkusativ-Sätzen üben.

2. Sozialform:

Partnerarbeit

3. Der Verlauf der Aktivität:

Wir haben das Spiel „Tauschbörse“ mit der Klasse gemacht. Zuerst wurden die Schüler in Paare eingeteilt. Jedes Paar hat eine Karte bekommen. Auf der Vorderseite der Karte steht eine Frage, auf der Rückseite steht die Antwort. Ein Schüler liest die Frage vor, der andere antwortet. Danach kontrolliert der erste Schüler

die Antwort, indem er die Karte umdreht.

Anschließend tauschen die Schüler die Rollen.

Alle Schüler haben mitgemacht: Jeder hat Fragen gestellt und beantwortet.

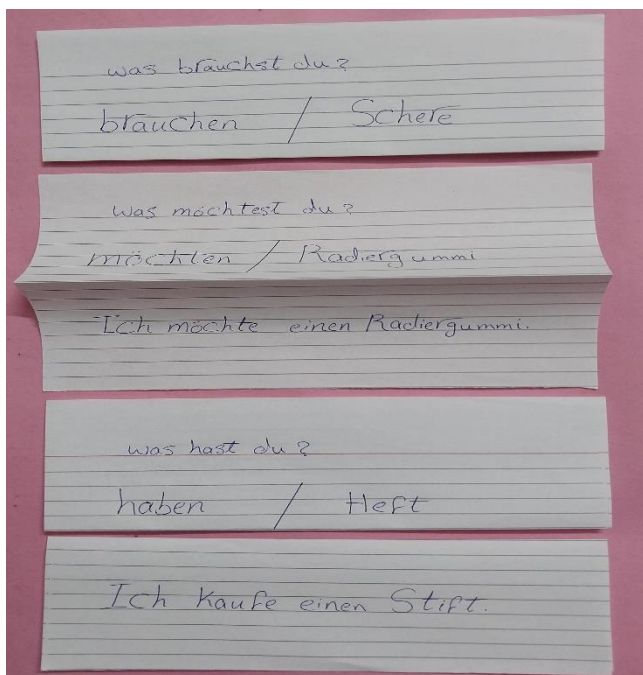
Das Spiel hat Spaß gemacht und die Schüler haben viel gesprochen.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Einige Schüler hatten Schwierigkeiten beim Bilden von Akkusativ-Sätzen. Manche Schüler waren unsicher beim Kontrollieren der Antworten. Es gab Unterschiede im Sprachniveau, was zu unterschiedlichen Sprechzeiten führte.

5. Unsere Beobachtung:

Die Schüler waren insgesamt sehr engagiert und aktiv an der Aktivität beteiligt. Besonders positiv fiel auf, dass sie motiviert waren, miteinander zu sprechen und sich gegenseitig zu unterstützen. Die Partnerarbeit förderte nicht nur den mündlichen Ausdruck, sondern auch das genaue Zuhören und die Selbstkontrolle. Trotz einiger Schwierigkeiten bei der Satzbildung im Akkusativ war ein deutlicher Lernfortschritt erkennbar. Durch die wiederholten Rollenwechsel und den spielerischen Rahmen konnten auch zurückhaltendere Schüler aktiviert werden. Das Spiel trug insgesamt zu einer positiven und kommunikativen Lernatmosphäre bei.



3.1.6. Ratespiel (Was habe ich in der Tasche?):

Im Unterricht haben wir ein lustiges Spiel gespielt, das „Ratespiel: Was habe ich in der Tasche?“. Die Schüler mussten sich gut erinnern und gleichzeitig den Akkusativ üben. Es war eine spannende Aktivität, bei der alle aktiv mitgemacht haben und viel Spaß hatten.

1. Ziel der Aktivität:

TN können den Akkusativ üben und ihr Gedächtnis sowie ihre Satzbildung trainieren.

2. Sozialform:

Einzelarbeit, aber mit Interaktion zwischen den Schülern

3. Der Verlauf der Aktivität:

Wir haben das Spiel „Ratespiel: Was habe ich in der Tasche?“ mit der Klasse gemacht.

Eine Tasche wurde vorbereitet, und verschiedene Gegenstände wurden hineingelegt, z. B. Schulsachen und andere kleine Dinge. Die Tasche wurde den Schülern gegeben. Die Schüler haben individuell gearbeitet.

Ein Schüler nimmt einen Gegenstand aus der Tasche und sagt: „Ich habe einen / eine / ein ...“

Danach gibt er die Tasche an seinen Sitznachbarn weiter. Der nächste Schüler muss

sagen, was der vorherige Schüler gesagt hat, und dann den neuen Gegenstand nennen, den er selbst gezogen hat. So geht es weiter, bis alle Schüler an der Reihe waren. Die Schüler mussten gut zuhören und sich erinnern, was die anderen gesagt haben.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Eine Herausforderung war, dass die Schüler sich genau erinnern mussten, was die anderen gesagt haben, was das Gedächtnis forderte. Einige Schüler hatten Schwierigkeiten beim Bilden der Akkusativ-Sätze.

5. Unsere Beobachtung:

- Die Schüler waren sehr aktiv und konzentriert.
- Es gab viel Spaß beim Spiel, und die Schüler verbesserten ihre Fähigkeit, den Akkusativ korrekt zu verwenden.
- Das Gedächtnis und das Zuhören wurden effektiv trainiert, und die Schüler halfen sich gegenseitig.



3.1.7. Fragenball mit Musik (Frage-Antwort-Ball):

Diese Aktivität wurde durchgeführt, um das freie Sprechen und die Interaktion zwischen den Schülern zu fördern. Durch Musik und Bewegung wurde eine entspannte Lernatmosphäre geschaffen, die das Sprechen erleichtert.

1. Ziel der Aktivität:

Die Teilnehmenden (TN) können miteinander sprechen, Fragen stellen und beantworten. Sie

lernen, zusammenzuarbeiten und haben dabei Spaß.

2. Sozialform:
Gruppenarbeit

3. Der Verlauf der Aktivität:
Wir haben einen Ball mitgebracht und Musik abgespielt. Während die Musik lief, haben die Schüler den Ball zu anderen Schülern geworfen. Wenn die Musik gestoppt hat, musste der Schüler mit dem Ball eine Frage stellen. Die Frage begann mit „Wo“, „Wer“ oder „Wie“. Ein anderer Schüler hat dann auf die Frage geantwortet.

4. Herausforderung bei der Durchführung:
•Einige Lernende zögern bei der Beantwortung der Fragen.
•Das Zeitmanagement kann schwierig sein.

4. Unsere Beobachtung:
Die Schüler hatten Spaß und haben aktiv mitgemacht. Sie waren motiviert, miteinander zu sprechen. Einige Schüler waren am Anfang schüchtern, aber mit der Zeit wurden sie mutiger. Das Spiel hat geholfen, die Sprechfähigkeit der Lernenden zu fördern.



3.1.8. Gruppen-Spiel mit Anführer (Gruppenführungsspiel):

Diese Aktivität wurde geplant, um Führungsfähigkeiten zu stärken und die Zusammenarbeit in der Gruppe zu fördern. Die Schüler sollten einfache Anweisungen verstehen und schnell umsetzen.

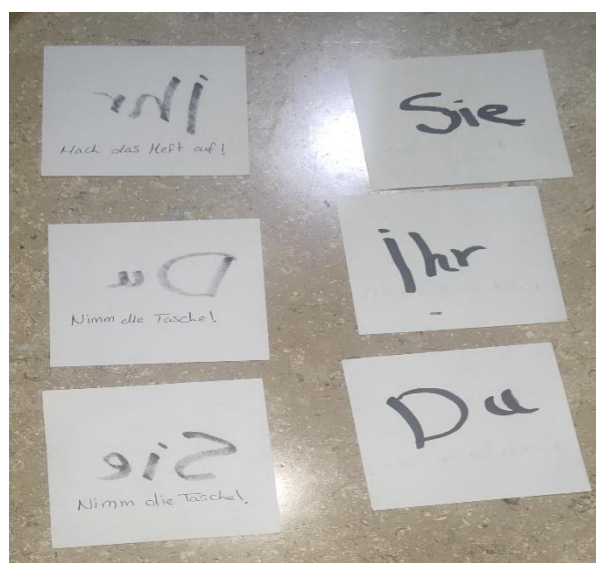
1. Ziel der Aktivität:
Die Teilnehmenden (TN) können Führung üben, Zusammenarbeit lernen und sich mit Spaß bewegen.

2. Sozialform:
Gruppenarbeit

3. Der Verlauf der Aktivität:
Wir haben die Schüler in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hatte einen Anführer. Der Anführer hatte kleine Zettel mit einfachen Aufgaben. Er hat einem Schüler aus der Gruppe einen Zettel mit einer Aufgabe gegeben. Wer die Aufgabe schnell erledigt hat, bekam einen Punkt für seine Gruppe.

4. Herausforderung bei der Durchführung:
•Manche Befehle waren zu komplex für einige Lernende.
•Die Lautstärke und Unruhe im Raum waren teilweise hoch.

4. Unsere Beobachtung:
Die Schüler waren motiviert und aktiv. Sie haben gut zusammengearbeitet und hatten Spaß an der Bewegung. Die Anführerrolle hat einigen Schülern geholfen, selbstbewusster zu werden. Trotz der Lautstärke war die Stimmung positiv und lebendig.



3.1.9. Wie heißen die Farben? (Farben lernen):

Diese Aufgabe diente dem Ziel, die Farben auf Deutsch zu lernen und richtig auszusprechen. Mithilfe digitaler Medien sollte das Hörverstehen und die Wortschatzarbeit unterstützt werden.

1. Ziel der Aktivität:

Die Teilnehmenden (TN) können die Farben richtig erkennen und sie gut und einfach aussprechen.

2. Sozialform:

Gruppenarbeit

3. Der Verlauf der Aktivität:

Wir haben die Schüler in kleine Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hatte ein Handy und hat die Webseite LearningApps geöffnet. Die Schüler haben Audio-Aufnahmen mit Farbnamen gehört und den Ton mit der passenden Farbe verbunden.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

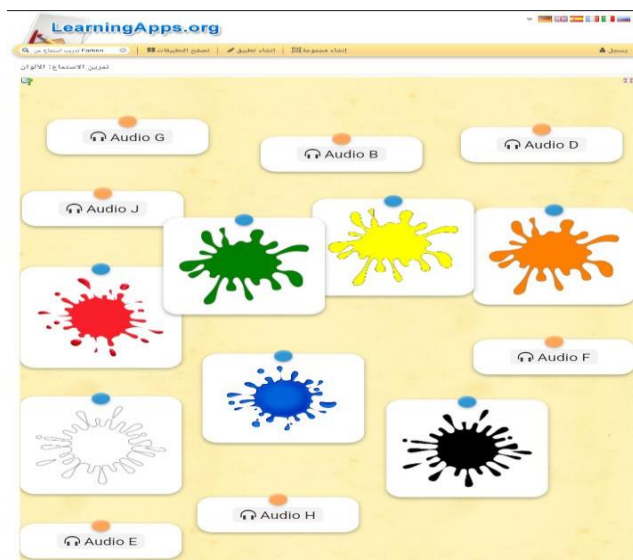
- Es fehlte an technischer Ausstattung im Klassenzimmer. Es war kein Internetzugang vorhanden. Es gab nur wenig körperliche Bewegung während der Aktivität.

5. Unsere Beobachtung:

Die Schüler haben interessiert mitgemacht und konzentriert zugehört. Sie konnten die Farben gut lernen und die Aussprache verbessern. Einige Schüler hatten Schwierigkeiten mit der Technik, aber durch Zusammenarbeit in der Gruppe konnten sie die Aufgaben lösen. Insgesamt war die Aktivität hilfreich, auch wenn die Bewegung begrenzt war.

3.1.10. Kahoot-Quiz zu Essen und Trinken (Essen und Trinken Quiz – via Kahoot):

In dieser Aktivität wurde das interaktive Tool "Kahoot" eingesetzt, um den Wortschatz zum Thema Essen und Trinken auf unterhaltsame und motivierende Weise zu vermitteln. Die Lernenden wurden in Gruppen eingeteilt und bearbeiteten bildgestützte Fragen, die das Verständnis und die Beteiligung förderten.



1. Ziel der Aktivität:

Die Lernenden können Lebensmittel und Getränke mit dem richtigen bestimmten Artikel auf Deutsch benennen.

2. Sozialform:

Gruppenarbeit (ca. 4 TN pro Gruppe)

3. Der Verlauf der Aktivität:

Die Aktivität begann mit einem Losverfahren, bei dem jeder Lernende eine Nummer zog, um die Gruppen zufällig zusammenzustellen. Anschließend wurden drei Gruppen gebildet, bestehend aus jeweils etwa vier Teilnehmerinnen. Jede Gruppe durfte sich einen eigenen Namen aussuchen – alle Gruppen entschieden sich für Fußballthemen und wählten bekannte Teamnamen, um die Motivation zu steigern. Ein Mitglied jeder Gruppe meldete sich mit dem Teamnamen über das eigene Mobilgerät bei Kahoot an. Die Fragen bestanden aus Bildern von verschiedenen Lebensmitteln und Getränken, und die Gruppen mussten so schnell wie möglich die richtige Antwort auswählen, um die maximale Punktzahl zu erreichen. Der Wettbewerbsgeist war stark ausgeprägt, da jede Gruppe den ersten Platz anstrebte.

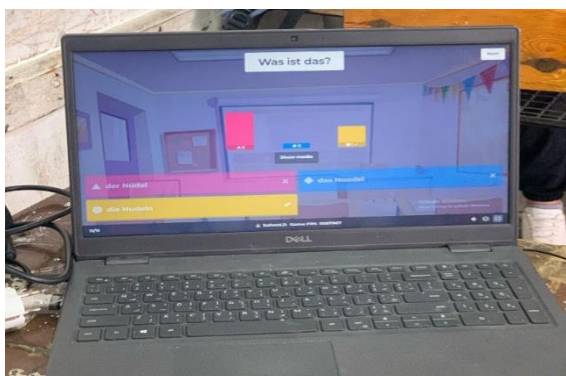
4. Herausforderung bei der Durchführung:

Die Internetverbindung im Klassenraum war instabil. Zudem stand kein Beamer zur Verfügung, weshalb ein Laptop mit mobilem

Hotspot eingesetzt wurde, um allen Gruppen die Teilnahme zu ermöglichen.

5. Unsere Beobachtung:

Die Lernenden zeigten eine hohe Motivation, die Fragen zu beantworten und sich gegenseitig zu übertreffen. Ihre Reaktionen schwankten je nach Spielstand von Frage zu Frage, was zu einer dynamischen und spannungsgeladenen Lernatmosphäre führte.



3.1.11. Konjugationsquiz zum Verb „mögen“ (via Kahoot) :

Diese Aktivität wurde im Rahmen eines Methodenwechsels durchgeführt, um die Motivation der Lernenden aufrechtzuerhalten und das Regelverständnis zu fördern. Der Fokus lag auf der Konjugation des Verbs „mögen“, das in einem wettbewerbsorientierten Gruppenformat geübt wurde.

1. Ziel der Aktivität:

Die Lernenden können das Verb mögen korrekt mit allen sechs Personalpronomen konjugieren und in vollständigen Sätzen verwenden.

2. Sozialform:

Gruppenarbeit (neue Gruppeneinteilung, ca. 4 TN pro Gruppe)

3. Der Verlauf der Aktivität:

Um neue Energie in den Unterricht zu bringen, wurde ein weiteres Losverfahren durchgeführt, um neue Gruppen zu bilden. Jede Gruppe sollte sich einen neuen, kreativen Namen überlegen – weiterhin im Themenbereich Fußball, aber verschieden von der ersten Runde. Dies förderte die Kreativität und sorgte für frischen Elan. Ein Gruppenmitglied meldete sich unter dem neuen Teamnamen bei Kahoot an. Die

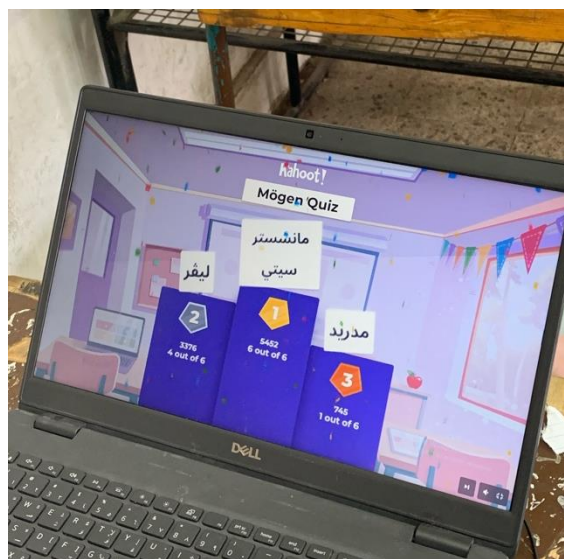
Fragen zielten darauf ab, die korrekte Konjugation des Verbs mögen in verschiedenen Satzkontexten auszuwählen. Geschwindigkeit und Genauigkeit waren entscheidend für den Punkterfolg.

4. Herausforderung bei der Durchführung:

Die Internetverbindung stellte erneut ein Problem dar. Wie zuvor wurde ein Laptop mit mobilem Hotspot eingesetzt, um die Teilnahme aller Gruppen zu ermöglichen.

Unsere Beobachtung:

Die Lernenden arbeiteten engagiert zusammen, diskutierten mögliche Lösungen und unterstützten sich gegenseitig. Die Motivation war durchgehend hoch, jede Gruppe wollte die beste Leistung erzielen. Die Reaktionen der Teilnehmenden änderten sich dynamisch mit jedem neuen Spielstand, was die Wettbewerbsatmosphäre zusätzlich verstärkte.



4. Forschungsmethode und Datenerhebungsinstrumente

4.1. Beschreibung der Probanden

Für die Untersuchung in unserer Arbeit haben wir das Konzept der Handlungsorientierung gewählt. Das Konzept der Handlungsorientierung basiert auf der Hauptidee, dass sich Fremdsprachenlernende aktives Wissen aneignen, wenn sie selbst aktiv am Unterricht teilnehmen. Dies kann durch den Einsatz verschiedener sozialer Formen wie Gruppen- und Partnerarbeit sowie durch Spiele wie das Verbinden von

Bildern mit den passenden Artikeln, (Ratespiel) oder Ballspiele erfolgen. Mithilfe dieser genannten Aktivitäten, die die Motivation zum Sprechen erhöhen, wird es für die Lernenden einfacher, effektiv auf Deutsch zu kommunizieren und aktiv teilzunehmen. Dies hebt die Bedeutung von motorischen Aktivitäten hervor, um die Kommunikationsfähigkeit sowie die aktive Teilnahme und das Sprechen in Deutsch als Fremdsprache auf dem Niveau A1 zu fördern.

4.2. Ergebnisse der Arbeit

Diese Forschung zielt darauf ab, die aktive Teilnahme der Schüler zu fördern und ihre kommunikative Kompetenz zu entwickeln.

Folgende Ergebnisse wurden erfolgreich erzielt:

- Die Schüler nehmen jetzt aktiver am Unterricht teil, insbesondere durch Aktivitäten wie das (Fliegenklatschen-Spiel), das (laufende Quiz) und den (Klassenspaziergang).

- Sie können alltägliche Situationen besser verstehen und sprachlich angemessen darauf reagieren.

- Durch den Einsatz von interaktiven Lernplattformen wie (Learning App) und (Kahoot!) wurde nicht nur das Interesse der Schüler gesteigert, sondern auch das Verständnis für grammatische Strukturen wie die Artikel (_der, die, das_) verbessert.

- Regelmäßige Übungen wie das (Bingo-Spiel), die (Tauschbörse) und das (Ratespiel) haben das Selbstvertrauen der Schüler gestärkt, sich in verschiedenen Kommunikationssituationen frei auszudrücken.

- Die Schüler sind spontaner geworden, was auf die Vielfalt der Übungen zur Verbesserung des Hör- und Sprechverständnisses zurückzuführen ist.

Diese Ergebnisse sind durch Relativität gekennzeichnet, das heißt, sie können sich aufgrund individueller Unterschiede ändern. Aber mit kontinuierlicher Übung und Engagement können Schüler ihre Sprechfähigkeiten deutlich verbessern..

5. Fazit

Die vorliegende Untersuchung hat gezeigt, dass der gezielte Einsatz motorischer Aktivitäten im

DaF-Unterricht ein effektives Mittel zur Förderung der aktiven Teilnahme von A1-Schülern darstellt. Die im Unterricht durchgeführten Spiele und Bewegungsaufgaben führten nicht nur zu einer erhöhten Motivation und Beteiligung der Lernenden, sondern auch zu einer signifikanten Verbesserung sprachlicher Kompetenzen – insbesondere im Bereich Wortschatz, Grammatik und Hörverstehen. Die erhobenen Daten und Beobachtungen bestätigen die Ausgangshypothese, dass Bewegung das Sprachenlernen positiv beeinflusst. Vor allem spielerische Ansätze wie das Laufspiel, der Fragenball mit Musik oder das Gruppenführungsspiel trugen dazu bei, die Hemmschwelle der Lernenden zu senken und ein aktives, kommunikatives Klassenklima zu schaffen. Auch zurückhaltende Schüler zeigten vermehrt Bereitschaft zur Teilnahme, was auf die niedrigschwellige, spielerische Gestaltung der Aktivitäten zurückzuführen ist.

Ein zentrales Ergebnis ist zudem, dass Lernende durch körperliche Aktivität leichter in den Lernprozess eingebunden werden und ihre Aufmerksamkeit länger aufrechterhalten können. Diese Erkenntnisse stehen im Einklang mit aktuellen Studien aus der Bildungsforschung, die auf die enge Verbindung zwischen Bewegung und kognitivem Lernen hinweisen.

Nicht alle Aktivitäten konnten jedoch gleichermaßen effektiv umgesetzt werden – insbesondere digitale Spiele wie Kahoot waren in Klassen ohne technische Ausstattung problematisch. Hier zeigten sich Herausforderungen im Bereich der Geräteverfügbarkeit und Internetverbindung. Dennoch konnten durch kreative Lösungsansätze wie die Nutzung eigener Smartphones oder des Lehrer-Laptops positive Erfahrungen gesammelt werden.

Die Ergebnisse machen deutlich: Motorische Aktivitäten sind nicht nur eine unterhaltsame Abwechslung im Unterricht, sondern auch ein

bedeutendes didaktisches Werkzeug zur
Sprachförderung im Anfangsunterricht DaF.

Name der Lehrkraft : (LK)		Lerhbuch	Ping pong	Schritte	C
Lektion	6	Hauptlernziel	Die Schüler können die bestimmten Artikel sicher anwenden und korrekt zuordnen.	Datum	27/11/2024

Phase	Lernziel	Lernaktivitäten	Sozialformen	Materialien & Medien	Lehreraktivitäten	Zeit
Einführung	Die Schüler können die bestimmten Artikel erkennen und ihr Vorwissen aktivieren.	Die Schüler identifizieren verschiedene Wörter und nennen den passenden bestimmten Artikel basierend auf ihrem Vorwissen.	Plenum	Tafel	Der Lehrer schreibt die bestimmten Artikel an die Tafel und fordert die Schüler auf, Beispiele für Wörter zu nennen, die zu jedem Artikel gehören.	5
Präsentation	Die Schüler verstehen den Unterschied zwischen den bestimmten Artikeln und können Wörter korrekt zuordnen.	Die Schüler hören die Erklärung des Lehrers und ordnen gegebene Wörter den richtigen Artikeln zu.	Plenum	Tafel	Der Lehrer erklärt die Regeln für Maskulinum, Femininum und Neutrum anhand von Beispielen und bittet die Schüler, Wörter an der Tafel zu sortieren.	10
Semantisierung	Die Schüler können die Bedeutung der Wörter mit bestimmten Artikeln verstehen und diese in passenden Kontexten anwenden.	Die Schüler analysieren die Wörter und erklären deren Bedeutung im Zusammenhang mit den bestimmten Artikeln.	Gruppenarbeit	Tafel Karten Arbeitsblatt	Der Lehrer platziert Wortkarten mit bestimmten Artikeln an der Tafel und zeigt Bilder von Objekten. Jede Gruppe muss die Wörter korrekt zuordnen und die Artikel bestimmen.	10
Reproduktive Übung (Automatisierung)	Die Schüler können die bestimmten Artikel sicher und korrekt zuordnen.	Die Schüler arbeiten in Gruppen, um Wörter mit den passenden bestimmten Artikeln an der Tafel zu kategorisieren.	Gruppenarbeit	Karten Tafel Arbeitsblatt Bilder	Der Lehrer gibt den Schülern eine Liste mit Wörtern und fordert sie auf, deren Bedeutung zu erklären und die passenden bestimmten Artikel anzugeben.	15
Anwendung	Die Schüler können die bestimmten Artikel in praktischen Übungen korrekt anwenden.	Die Schüler nennen verschiedene Wörter aus dem Klassenzimmer und kategorisieren sie unter _der, die, das.	Einzelarbeit & Plenum	Tafel	Der Lehrer leitet die Aktivität an, gibt Anweisungen und korrigiert die Fehler in der Klassendiskussion.	20

Aktivitäten	Kompetenz-orientierung	Erfolgs-orientierung	Handlungs-orientierung	Aufgaben-orientierung	Interaktions-orientierung	Kontextualisierung	Personalisierung	Lerner-aktivierung
1.laufendes-Quiz	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
2.Fliegenklatschen-Spiel	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓
3.klassenspaziergang	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.Bingo-Spiel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.Tauschbörsen	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓
6.Ratespiel	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
7.Fragenball mit Musik	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
8.Gruppen-Spiel mit Anführer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
9.Learning app (Wie heißen die Farben?)	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
10.kahoot	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓

6. Auswertung der Ergebnisse

Nach der Durchführung der motorischen Aktivitäten im DaF-Unterricht mit Lernenden auf dem Niveau A1 konnte man eine deutliche Verbesserung in ihrer aktiven Teilnahme und ihren sprachlichen Fähigkeiten feststellen. Die Ergebnisse zeigen, dass Bewegung im Unterricht nicht nur für eine positive Lernatmosphäre sorgt, sondern auch die Motivation und Konzentration der Lernenden erhöht.

Es wurde beobachtet, dass die Lernenden aktiver am Unterricht teilgenommen haben und sich stärker in die Aktivitäten eingebracht haben. Dies hat zu mehr Kommunikation und Interaktion im Klassenzimmer geführt, was den Lernprozess unterstützt hat. Neue Wörter und Strukturen konnten dadurch besser verstanden und behalten werden.

Die Auswertung basiert auf Unterrichtsbeobachtungen und Rückmeldungen der Lernenden. Es zeigte sich ein klarer Fortschritt in der Anzahl und Qualität der sprachlichen Äußerungen im Vergleich zur Anfangsphase. Auch das Selbstvertrauen beim Sprechen hat sich verbessert.

Darüber hinaus spielten soziale und emotionale Faktoren eine wichtige Rolle. Durch die bewegungsorientierten Aktivitäten wurden Ängste abgebaut und die Zusammenarbeit unter den Lernenden gefördert. Dies war besonders in einer Lerngruppe mit kultureller Vielfalt von Vorteil.

Insgesamt lässt sich sagen, dass der gezielte Einsatz von motorischen Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht eine wirksame Methode ist, um die Sprachkompetenz und Beteiligung der Lernenden zu fördern. Die Ergebnisse stimmen mit modernen didaktischen Ansätzen überein, die interaktives und handlungsorientiertes Lernen unterstützen.

7. Schlussfolgerung

Die Forschung zeigt, dass motorische Aktivitäten eine positive Wirkung auf die sprachliche Entwicklung und die aktive Teilnahme der Lernenden haben. Die Ergebnisse zeigen, dass Bewegung im Unterricht nicht nur die Motivation steigert, sondern auch das Selbstvertrauen der Lernenden beim Sprechen stärkt.

Durch den gezielten Einsatz von Bewegung überwinden die Lernenden ihre Hemmungen, beteiligen sich mehr am Unterricht und verbessern ihre sprachlichen Fähigkeiten. Sie können einfache sprachliche Strukturen sicherer und klarer verwenden.

Die Ergebnisse zeigen, dass motorische Aktivitäten eine nützliche Methode zur Förderung der Sprachkompetenz sind und die Interaktion im Klassenzimmer verbessern. Sie tragen zu einem lebendigen und aktiven Lernumfeld bei.

8. Danksagung

Unser herzlicher Dank gilt allen Personen, die zum erfolgreichen Abschluss dieser Forschungsarbeit beigetragen haben. Besonders möchten wir unserer Betreuerin, Dr. Salwa Mohamed, danken, deren wertvolle Anregungen, akademische Unterstützung und geduldige Begleitung entscheidend für die Qualität dieser Arbeit waren.

Ebenso danken wir den Lehrkräften und Schülern der El-Nokrashi Vorbereitungs- und Sekundarschule, die uns mit ihrer Offenheit und Zusammenarbeit bei der Durchführung der Studie unterstützt haben. Ohne ihre Mitwirkung wäre die empirische Umsetzung dieser Arbeit nicht möglich gewesen.

Zudem gebührt der Deutschabteilung der Fakultät für Pädagogik – Ain Shams Universität unser Dank, die uns sowohl akademisch als auch emotional unterstützt und ermutigt hat. Zudem gebührt unser Dank all jenen, die uns mit ihrer Motivation, ihren Ratschlägen und ihrer Inspiration unterstützt haben, sei es auf direktem oder indirektem Wege.

9. Die Referenzen und Quellen

- ZurStudySmarter. (o. J.). Motorische Entwicklung und Bewegung – Definition & Erklärung. Abgerufen am 11. April 2025, von <https://www.studysmarter.de>
- Goethe-Institut. (o. J.). Motorische Aktivitäten im Unterricht – warum Bewegung das Lernen unterstützt. Abgerufen am 11. April 2025, von <https://www.goethe.de/ins/bo/de/m/spr/eng/kin/leh/ext/mae.html>
- Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (2001). Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge University Press.
- DGUV. (o. J.). Bewegung und Sprache. Abgerufen am 11. April 2025, von <https://www.kinderkinder.dguv.de/bewegung-und-sprache/>
- Methodenkartei Universität Oldenburg. Total Physical Response (TPR). Abgerufen am 13. April 2025, von: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/total-physical-response-tpr/>
- Schulsport NRW. Mit Bewegung besser Deutsch lernen. Abgerufen am 13. April 2025, von: https://www.schulsport-nrw.de/fileadmin/user_upload/Broschuere_Mit_Bewegung_besser_Deutsch_lernen.pdf
- Böschel, Claudia. Fremdsprache in Bewegung. Abgerufen am 13. April 2025, von: <https://www.claudia-boeschel.de/buecher/fremdsprache-in-bewegung-4/>
- HfH Zürich. Bewegungsorientierte Sprachförderung. Abgerufen am 13. April 2025, von: <https://www.hfh.ch/institute/institut-fuer-sprache-und-kommunikation/bewegungsorientierte-sprachfoerderung>
- Faas, S. (2020). Bewegtes Lernen: Grundlagen und Praxisbeispiele.
- Schneider, C., & Roth, K. (2017). Bewegung in der Schule – Praxisideen für den Unterricht.
- Goethe-Institut (Hrsg.) (2013): DLL 4: Aufgaben, Übungen, Interaktion. München: Klett-Langenscheidt.