



## Zeitschrift für angewandte Forschung in den Natur- und Geisteswissenschaften



### Förderung der Kommunikationsfähigkeit durch Lernspiele bei A1 Schülern

#### Name des Forschungsteams

Amany Mohamed Rabie –Omnia Sayed Hassan –Habiba Hani Mohamed

– Haneen Mohamed Ahmed –Dina Mohamed Abdel Maqsood – Rahma Ahmed Mohamed

Dr. Suzan Ruby, Dozentin für Literatur- und Kulturdidaktik an der Deutschabteilung,  
Pädagogische Fakultät, Ain-Shams-Universität

#### Abstract

Diese Studie untersucht den Einfluss von Lernspielen auf die Entwicklung der Kommunikationsfähigkeit bei A1-Schülern im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht. Ein Grund für die Wahl unseres Forschungsthemas ist der Wandel des Bildungssystems vom starren traditionellen hin zu einem interaktiven System, wobei der Student nun im Mittelpunkt des Bildungsprozesses steht. Daher untersuchen wir den Lehrplan der Lernstrategien und die Bedeutung des Spielens sowie deren Einfluss auf das Lernen im Allgemeinen und das Sprachenlernen im Besonderen. Grundlage bildet der handlungs- und produktionsorientierte Ansatz, der effektives und aktives Lernen fördert. Im Rahmen der Untersuchung wurden vier verschiedene Lernspiele im Unterricht eingesetzt und deren Wirkung auf die mündliche Kommunikationsfähigkeit der Lernenden analysiert. Dabei wurden auch Merkmale, Interessen und Motivationen der Schüler berücksichtigt. Während der Durchführung stellten wir durch die Beobachtungen und Fragebögen eine positive Reaktion und ein hohes Maß an Engagement bei den Lernenden fest, was die Bedeutung praxisnaher und handlungsorientierter Methoden unterstreicht. Die Ergebnisse zeigen eine deutliche Verbesserung der Sprechkompetenz sowie eine gesteigerte Motivation und aktive Teilnahme. Die Studie empfiehlt den gezielten Einsatz von Lernspielen in frühen Sprachlernphasen.

تناول هذه الدراسة تأثير الألعاب التعليمية على تطوير مهارات التواصل لدى طلاب مستوى A1 في مادة اللغة الألمانية كلغة أجنبية. ومن الأسباب التي دفعتنا لاختيار هذا الموضوع هو التحول في نظام التعليم من النظام التقليدي الصارم إلى نظام تفاعلي يضع الطالب في مركز العملية التعليمية. لذلك، نبحت في منهج استراتيجيات التعلم أهمية اللعب وتأثيره على التعلم بشكل عام، وعلى تعلم اللغات بشكل خاص وترتكز الدراسة على المنهج القائم على الأداء والإنتاج، والذي يشجع على التعلم الفعال والنشط. وخلال البحث تم استخدام أربع ألعاب تعليمية مختلفة داخل الصف، وتم تحليل تأثيرها على مهارة التواصل الشفهي لدى المتعلمين. كما أخذنا بعين الاعتبار خصائص واهتمامات ودوافع الطلاب وأثناء التنفيذ، لاحظنا من خلال المراقبة والاستبيانات استجابة إيجابية ومستوى عالٍ من التفاعل لدى الطلاب مما يؤكد أهمية الأساليب العملية والتفاعلية في التعليم وقد أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في مهارة التحدث، إلى جانب زيادة في الدافعية والمشاركة الفعالة. وتوصي الدراسة

## **1. Einleitung**

### **1.1. Schilderung des Problems:**

Wenn wir das Wort Spiel hören, das mit dem Wort Lernen verbunden ist, entsteht bei einigen ein Widerspruch, als wären es zwei völlig gegensätzliche Dinge. Sofort kommt uns der Gedanke, dass Spiel Kindheit bedeutet, während Lernen auf eine wichtige Angelegenheit deutet, die ihren eigenen Schwerpunkt hat. Aber in der letzten Zeit, mit der Entwicklung des Bildungssystems, hat man sich in Richtung eines interaktiven Bildungssystems bewegt, das stark auf verschiedene Aktivitäten im Unterricht stützt. Besonders im Bereich der Sprache hatte die Verwendung von Lernspielen eine wunderbare Auswirkung auf das Lernen und den Erwerb der vier Fähigkeiten, insbesondere das Sprechen. Daher zielt unsere aktuelle Forschung darauf ab, mehrere Fragen zu beantworten, nämlich:

1- Inwieweit führen Lernspiele zur Entwicklung der Kommunikationsfähigkeit bei A1-Schülern?

2- Welche Lernspiele werden eingesetzt? Mit welchem Ziel? In welcher Phase?

### **1.2. Zielsetzung:**

Diese Forschung zielt darauf ab, die Auswirkungen der Nutzung von Lernspielen auf die Entwicklung der Kommunikationsfähigkeit in der deutschen Sprache bei A1-Schülern

zu untersuchen. Wir versuchen in dieser Studie herauszufinden, wie Spiele den Schülern helfen können, besser zu sprechen, und ihr Vertrauen bei der Verwendung der Sprache in alltäglichen Situationen zu stärken.

Die Studie konzentriert sich auch auf die Rolle der Motivation, da Lernspiele als effektives Mittel angesehen werden, um Schüler zur Teilnahme zu ermutigen, insbesondere diejenigen, die schüchtern sind oder Schwierigkeiten beim Sprechen haben. Durch den Einsatz von Spielen wird das Lernen unterhaltsamer, was die Schüler dazu anregt, aktiver teilzunehmen und zu interagieren.

Diese Forschung basiert auf dem Konzept der Handlungsorientierung und der Produktionsorientierung, also des "handlungsorientierten Lernens". Das produktionsorientierte Lernen bedeutet, dass die Schüler nicht nur Wörter und Grammatik lernen, sondern die Sprache praktisch in echten Kommunikationssituationen im Klassenzimmer anwenden, wie zum Beispiel in Rollenspielen oder interaktiven Spielen. Dieser Lernansatz hilft den Schülern, das Gelernte auf praktische und effektive Weise anzuwenden.

Die Forschung befasst sich auch mit der Untersuchung der Auswirkungen verschiedener Faktoren wie Zeitpunkt der Unterrichtsstunde, dem Geschlecht und den Motivationsmethoden auf die Interaktion der Schüler während der Nutzung von Spielen. Wir versuchen, anhand der Ergebnisse praktische Werkzeuge und Empfehlungen für Lehrer bereitzustellen, die ihnen helfen, interaktivere Unterrichtsstunden zu gestalten.

## 2. Der theoretische Rahmen

### 2.1. Die Bedeutung der Kommunikationsfähigkeit und Motivation.

Kommunikationsfähigkeit bezieht sich auf die Fähigkeit, effektiv und klar Informationen zu vermitteln und zu empfangen. Dies umfasst sowohl verbale als auch non-verbale Kommunikation. (StudySmarter, 2024).

Die Fähigkeit zur Kommunikation meint dabei einerseits, Bedürfnisse äußern und sich jemandem anvertrauen zu können. Darüber hinaus weist die auf Fähigkeit, jemandem zuhören zu können.

#### 2.1.1 Arten der Kommunikation:

- Verbale Kommunikation:

Die verbale Kommunikation umfasst den Austausch von Informationen durch gesprochene Sprache sowohl im direkten Gespräch von Angesicht zu Angesicht als auch über Telefonate. Diese Art der Kommunikation ist besonders effektiv, wenn sie klar und präzise formuliert ist. Sie ermöglicht es, komplexe Informationen zu vermitteln und schnell auf neue Informationen zu reagieren.

<https://www.ardalpha.de/lernen/alpha-lernen/faecher/deutsch/2-kommunikation-sender-empfaenger-modell102.html>

- Paraverbale Kommunikation:

Die paraverbale Kommunikation bezieht sich auf die Art und Weise, wie etwas gesagt wird. Sie umfasst Elemente wie Tonhöhe, Lautstärke, Sprechtempo, Pausen, Betonung und Sprachmelodie. Diese Aspekte können die Bedeutung einer Nachricht erheblich beeinflussen und oft mehr über die Einstellung und Emotionen des Sprechers

verraten als die Worte selbst.

<https://www.ardalpha.de/lernen/alpha-lernen/faecher/deutsch/2-kommunikation-sender-empfaenger-modell102.html>

- Nonverbale Kommunikation:

Die nonverbale Kommunikation umfasst alle Formen der Verständigung, die nicht durch Worte erfolgen – zum Beispiel Körpersprache (Gesten, Mimik, Haltung), Blickkontakt oder Berührungen. Sie spielt eine entscheidende Rolle dabei, wie eine Botschaft wahrgenommen wird. So kann etwa Kritik mit einem Lächeln deutlich freundlicher wirken als dieselbe Kritik in einem neutralen oder unfreundlichen Ton.

<https://www.ardalpha.de/lernen/alpha-lernen/faecher/deutsch/2-kommunikation-sender-empfaenger-modell102.html>

#### 2.1.2 Aspekte der Kommunikationsfähigkeit:

Kommunikationsfähigkeit bezeichnet die Fähigkeit, Informationen effektiv und klar zu vermitteln und zu empfangen. Sie umfasst sowohl verbale als auch nonverbale Kommunikation. Eine gute Kommunikationsfähigkeit ist notwendig, um in verschiedenen Lebensbereichen, sowohl privat als auch beruflich, erfolgreich zu sein. Sie geht über das bloße Sprechen hinaus und umfasst auch das richtige Zuhören, das Erkennen von nonverbalen Hinweisen und die Fähigkeit, die eigene Botschaft angemessen anzupassen. (Forster, 1997, S. 179).

Kommunikationsfähigkeit ist das Stellen präziser Fragen und das aktive Zuhören, ein gutes Beispiel für die Kommunikationsfähigkeit. Diese beiden Fähigkeiten ermöglichen nicht nur den Austausch von Informationen, sondern auch

ein tieferes Verständnis der Perspektive des anderen und fördern eine respektvolle und konstruktive Gesprächsatmosphäre. (Forster, 1997, S. 179).

## **2.2 Schüler: Merkmale, Interessen und Motivation**

Schüler zeichnen sich im Allgemeinen durch unterschiedliche Merkmale aus, die ihre Motivation und ihr Interesse am Lernen beeinflussen. Diese Merkmale sind eng mit kognitiven, emotionalen und sozialen Faktoren verbunden. Ein zentraler Aspekt ist die Wahrnehmung der eigenen Kompetenz. Schüler fühlen sich besonders motiviert, wenn sie erleben, dass sie durch ihre Anstrengung Fortschritte machen können und Aufgaben bewältigen. Wenn der Unterricht so gestaltet ist, dass er an das individuelle Leistungsniveau der Schüler angepasst ist, führt dies zu einem stärkeren Gefühl von Kompetenz und damit zu mehr Motivation. (Reinstaller, 2016, S.33)

Besondere Merkmale weisen die ägyptischen Schüler auf. Sie haben viel Energie und sind neugierig, aber sie verlieren schnell die Konzentration. Traditioneller Unterricht gefällt ihnen nicht so gut und sie finden ihn oft langweilig. Deshalb haben wir dieses Thema gewählt, das Spaß macht "Förderung der Kommunikationsfähigkeit durch Lernspiele bei A1 Schülern". Mit Spielen und Aktivitäten können wir Aufmerksamkeit der Schüler auf die Lerninhalte besser lenken. So lernen sie mit mehr Freude und machen besser mit.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Selbstbestimmung. Schüler sind eher

motiviert, wenn sie das Gefühl haben, ihre Lernprozesse selbst steuern zu können. Das haben wir auch bei den Spielen gemerkt: Sie wollten mitmachen, haben mehr gesprochen und gezeigt, dass sie gerne selbst mitentscheiden, wie sie lernen. Man konnte sehen, dass ihr Sprechen besser wurde. Dies geschieht beispielsweise, indem sie Wahlmöglichkeiten bei der Bearbeitung von Aufgaben erhalten oder sich eigene Lernziele setzen dürfen. Unterricht, der den Schülern Autonomie gewährt, fördert intrinsische Motivation und nachhaltiges Lernen. In einem Umfeld, das stark auf Kontrolle und äußeren Druck setzt, nimmt hingegen die Selbstbestimmung ab, was zu geringerer Motivation führen kann. (Reinstaller, 2016, S.33)

Neben der Kompetenzwahrnehmung und der Autonomie spielt auch die soziale Einbindung eine entscheidende Rolle. Schüler, die sich in ihrer Klasse wohlfühlen und Unterstützung durch die Lehrkräfte sowie ihre Mitschüler erfahren, sind motivierter und engagierter. Soziale Eingebundenheit entsteht insbesondere durch kooperative Lernformen, Gruppenarbeiten oder wertschätzendes Feedback von Lehrpersonen. Ein Unterricht, der Interaktion und gegenseitige Unterstützung fördert, trägt dazu bei, dass Schüler sich in ihrem Lernumfeld akzeptiert und verstanden fühlen. (Reinstaller, 2016, S.34)

Das Interesse von Schülern entwickelt sich in verschiedenen Phasen. Es kann zunächst situational geweckt werden, wenn ein Thema durch ansprechende und überraschende Unterrichtsmethoden interessant gestaltet wird. Situationales Interesse wird oft durch äußere Reize, wie anschauliche Beispiele, Experimente oder

spannende Problemstellungen, ausgelöst. Dieses Interesse kann jedoch schnell wieder verschwinden, wenn es nicht weiter gefördert wird. Damit es sich zu einem individuellen, langfristigen Interesse entwickelt, muss es über einen längeren Zeitraum hinweg stabilisiert werden. Dies geschieht insbesondere dann, wenn Schüler positive Erfahrungen mit einem Thema machen, Freude an der Auseinandersetzung haben und die Relevanz des Lernstoffs für ihr eigenes Leben erkennen. (Reinstaller, 2016, S.35)

Allerdings nimmt das schulische Interesse vieler Schüler mit zunehmendem Alter ab. Untersuchungen zeigen, dass insbesondere in den Naturwissenschaften und Mathematik das Interesse bei älteren Schülern oft sinkt. Dies kann darauf zurückgeführt werden, dass der Praxisbezug fehlt oder der Unterricht nicht mehr so anschaulich gestaltet wird wie in den unteren Klassenstufen. Besonders bei Mädchen zeigt sich dieser Effekt, wenn sie keinen persönlichen Bezug zu den Inhalten erkennen oder sie sich nicht ausreichend durch Lehrpersonen ermutigt fühlen, in diesen Fächern weiter aktiv zu bleiben. (Reinstaller, 2016, S.27)

Um Motivation und Interesse von Schülern nachhaltig zu fördern, sollten Lehrkräfte verschiedene Strategien einsetzen. Dazu gehört eine klare Strukturierung des Unterrichts, verständliche Erklärungen und eine abwechslungsreiche Gestaltung der Lernmaterialien. Auch der Enthusiasmus der Lehrkraft spielt eine entscheidende Rolle – wenn Lehrer selbst Begeisterung für ihr Fach zeigen, lässt sich dies häufig auf die Schüler übertragen. Darüber hinaus sind Methoden wie problemorientierter Unterricht, praktische Anwendungen und

interaktive Lernformen besonders wirksam, um das Interesse langfristig aufrechtzuerhalten. (Reinstaller, 2016, S.35)

Insgesamt zeigt sich, dass Schüler dann am meisten motiviert sind, wenn sie sich kompetent, autonom und sozial eingebunden fühlen. Unterricht, der diese psychologische Grundbedürfnisse berücksichtigt, trägt dazu bei, dass sowohl kurzfristige Neugier als auch langfristiges Interesse gefördert wird. Die Herausforderung besteht darin, nicht nur kurzfristig Aufmerksamkeit zu gewinnen, sondern eine tiefergehende und anhaltende Auseinandersetzung mit Lerninhalten zu ermöglichen. (Reinstaller, 2016, S.33-35)

### **2.2.1. Motivation:**

Motivation ist der Prozess, der Verhalten initiiert, steuert und aufrechterhält, das auf das Erreichen von Zielen ausgerichtet ist. Sie umfasst eine Interaktion zwischen persönlichen Faktoren wie Bedürfnissen und individuellen Motiven sowie äußeren Faktoren wie erwarteten Ergebnissen und Umweltbedingungen. Laut Heckhausen und Heckhausen (2008) ist Motivation das Ergebnis des Zusammenspiels zwischen den Wünschen einer Person und den Gelegenheiten, die ihr Umfeld bietet, um Ziele zu erreichen.

### **2.2.2. Motivation in der Bildung:**

In der Bildung bezieht sich Motivation auf die internen Prozesse, die das Verhalten von Lernenden lenken, initiieren und aufrechterhalten, um akademische Ziele zu erreichen. Ein motivierter Schüler ist aktiv in den Lernprozess eingebunden, zeigt Anstrengung, Ausdauer und Problemlösungsfähigkeiten, insbesondere bei schwierigen Aufgaben. Motivation ist

entscheidend für das tiefere Verständnis von Lerninhalten und das Erlernen von Fähigkeiten. Schüler mit intrinsischer Motivation finden Freude am Lernprozess selbst, während solche, die extrinsisch motiviert sind, oft durch äußere Belohnungen wie Noten oder die Vermeidung von Strafen motiviert werden (Stipek, 1996).

### **2.2.3. Lernen und Motivation:**

Lernen im Zusammenhang mit Motivation: „Lernen“ im Zusammenhang mit Motivation beschreibt, wie innere und äußere Einflüsse das Verhalten und die Leistung beim Erreichen von Zielen beeinflussen. Intrinsische Motivation, die aus persönlichen Interessen und Freude am Lernen stammt, ist entscheidend, während extrinsische Faktoren wie Belohnungen das Lernen ebenfalls fördern können <https://wpgs.de/?s=Motivation>

### **2.3 Theorie: Handlungs- und produktionsorientierter Unterricht**

Die Handlungsorientierung ist ein zentrales Prinzip des modernen Fremdsprachenunterrichts und verfolgt das Ziel, Lernende aktiv in authentische Kommunikationssituationen einzubinden. Dabei geht es nicht nur um den Erwerb sprachlicher Kenntnisse, sondern vor allem um deren praktische Anwendung in realitätsnahen Kontexten. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11f)

Dieses Prinzip beruht auf der Annahme, dass Sprache nicht isoliert gelernt, sondern im Handeln erprobt wird – sei es durch Sprechen, Schreiben oder Verstehen in alltäglichen und beruflichen Situationen. (vgl. AB\_FW\_DE\_Prinzipien-Deutschunterricht, o. J., S. 5)

Ein handlungsorientierter Unterricht betrachtet Lernende als sozial Handelnde, die sprachlichen Herausforderungen bewältigen müssen. Durch die Konfrontation mit realitätsnahen Situationen sollen sie lernen, Sprache als Mittel zur Verständigung zu nutzen. Hierbei steht die Selbstweckkommunikation im Vordergrund: Sprache wird nicht nur geübt, aktiv eingesetzt, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Dies bedeutet, dass Unterricht nicht nur auf Wissenserwerb ausgerichtet ist, sondern auf die Fähigkeit, Sprache gezielt und situationsgerecht anzuwenden.

Ein Sprachunterricht, der dieses Prinzip berücksichtigt, zielt darauf ab, die Lernenden dazu zu befähigen, sprachlich zu handeln, und simuliert dies auch im Kurs oder im Unterricht. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11; unterrichtsprinzipien12, Goethe-Institut 2013, S. 2)

Mit der „kommunikativen Kompetenz“ als oberstem Ziel konzentriert sich der Unterricht auf kommunikative Situationen, authentische Sprechansätze, praxisnahe Lernmaterialien sowie sprachliches Handeln, das pragmatisch angemessen ist. Dieses handlungsorientierte Vorgehen schließt das oft genannte Prinzip der „Kommunikationsorientierung“ mit ein. Im Vordergrund steht, dass die Sprache nicht nur geübt wird, sondern aktiv eingesetzt werden soll, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Dies bedeutet, dass der Unterricht nicht nur auf Wissenserwerb ausgerichtet ist, sondern auf die Fähigkeit, Sprache gezielt und situationsgerecht anzuwenden. (<https://www.goethe.de/prj/dlp/de/magazin-sprache/25589033.html>)

## 2.4 Grundprinzipien der Handlungsorientierung

Das Prinzip der Handlungsorientierung umfasst weitere Teilprinzipien, die wir im Folgenden erläutern wollen

- Sprache als Handlung:

Der Sprachgebrauch ist immer auch sprachliches Handeln erreichbar. Wer mit anderen spricht, baut eine Beziehung auf, vermittelt eine Botschaft oder versucht, sein Gegenüber zu überzeugen. Daher muss ein sprachlicher Lernprozess in einem bedeutungsvollen Kontext stattfinden. Lernprozesse werden an Themen ausgerichtet, die für die Lernenden relevant sind, um Motivation und Interesse zu fördern. (vgl. AB\_FW\_DE\_Prinzipien-Deutschunterricht, o. J., S. 5)

- Authentizität und Realitätsnähe:

Die Lerninhalte sollen an realitätsnahe Kommunikationssituationen angelehnt sein. Beispielsweise sollen Lernende nicht nur theoretisch lernen, wie man nach dem Weg fragt, sondern dies aktiv in einer simulierten oder realen Interaktion umsetzen. Ebenso können sie trainieren, Missverständnisse zu klären, eine Diskussion zu führen oder eine schriftliche Anfrage zu formulieren. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11f)

- Lernende als aktive Teilnehmer:

Handlungsorientierung bedeutet, dass Lernende nicht mehr passive Wissensaufnahme leisten, sondern eher aktiv mit Sprache arbeiten. Sie nehmen an interaktiven Aufgaben teil, reflektieren ihren Lernprozess und setzen sich intensiv mit sprachlichen Strukturen auseinander. Dies fördert ihre Autonomie und ermöglicht ein

nachhaltiges Lernen. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 12)

- Fehler als Lernchance

Ein weiter Prinzip unter der Handlungsorientierung liegt bei den Fehlern der Lernenden. Fehler sind im Sprachlernprozess unvermeidlich und sollten nicht als Misserfolg gewertet werden, sondern als Bestandteil des Lernens. Durch den praktischen Sprachgebrauch sammeln Lernende Erfahrungen, korrigieren sich selbst und entwickeln ihre kommunikativen Fähigkeiten weiter. (vgl. AB\_FW\_DE\_Prinzipien-Deutschunterricht, o. J., S. 5)

## 2.5 Methoden und Strategien zur praktischen Umsetzung der Handlungsorientierung

Um die genannten Stützen der Methode der Handlungsorientierung im Unterricht einsetzen zu können gibt es eine Reihe von Lernstrategien und Aufgabenformate, die auf diesem Prinzip beruhen. Die fassen wir im Folgenden zusammen:

- Szenarien und Rollenspiele:

Dabei übernehmen Lernende bestimmte Rollen und simulieren alltägliche oder berufliche Kommunikationssituationen. Dadurch erleben sie Sprache als Handlungsinstrument und nicht nur als theoretisches Konstrukt.

- Projektarbeit:

Bei längerfristigen Projekten, wie der Erstellung einer Klassenzeitung oder der Planung eines Events, müssen die Lernenden aktiv kommunizieren und kooperieren. Dies stärkt ihre sprachliche Kompetenz und ihre Teamfähigkeit.

- Kooperative Lernformen:

Gruppenarbeiten und interaktive Übungen fördern den Austausch zwischen den Lernenden und helfen ihnen, sich sprachlich weiterzuentwickeln.

- Task-based Learning oder aufgabenorientiertes Lernen:

Lernende bearbeiten Aufgaben, die eine konkrete sprachliche Handlung erfordern, z. B. das Schreiben einer E-Mail, das Führen eines Bewerbungsgesprächs oder das Organisieren einer Reise. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11ff)

## **2.6 Zusammenhang mit anderen didaktischen Prinzipien:**

Die Handlungsorientierung ist eng mit anderen Unterrichtsprinzipien verknüpft, wie der Mehrsprachigkeitsorientierung, der Aufgabenorientierung und der Förderung von Lernerautonomie. Sie ergänzt sich mit der kommunikativen Ausrichtung des Fremdsprachenunterrichts und trägt dazu bei, dass Sprache nicht nur als

theoretisches Wissen vermittelt, sondern aktiv angewendet wird. (vgl. DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11ff)

## **2.7 Bedeutung der Handlungsorientierung für den Spracherwerb:**

Ein handlungsorientierter Unterricht stellt sicher, dass Lernende Sprache nicht nur passiv aufnehmen, sondern aktiv gebrauchen und in verschiedenen Kontexten flexibel einsetzen können. Durch praktische Anwendung sammeln sie eigene Erfahrungen und entwickeln nachhaltige kommunikative Fähigkeiten, die über den Unterricht hinaus im Alltag von Bedeutung sind. So wird die Sprache nicht nur als Lerngegenstand, sondern als lebendiges Mittel zur Interaktion verstanden. (vgl. AB\_FW\_DE\_Prinzipien-Deutschunterricht, o. J., S. 5; DLL6, Goethe-Institut 2013, S. 11f)

## **2.8. Produktionsorientierung:**

Produktionsorientierung als didaktisches Konzept bedeutet, dass Wissen nicht nur aufgenommen, sondern aktiv durch eigene Erzeugnisse verarbeitet wird. Diese Herangehensweise kann in verschiedenen Bereichen angewendet werden, etwa durch die Herstellung von Modellen, die Entwicklung von Projekten oder das Gestalten interaktiver Formate. (vgl. Haas 2021, S. 43-46)

Die Produktionsorientierung innerhalb dieses Ansatzes fokussiert sich auf die aktive Erstellung eigener Produkte durch die Lernenden. Dies kann in verschiedenen Formen geschehen, wie zum Beispiel durch das Verfassen eigener Texte, das Gestalten von Projekten oder die Umsetzung kreativer Ideen in unterschiedlichen Medien.

Der Prozess des Produzierens fördert dabei nicht nur fachliche Kompetenzen, sondern auch Kreativität, Problemlösungsfähigkeiten und Selbstbewusstsein.

Der produktionsorientierte Ansatz betont die Rolle des Lernenden als Schöpfer von Wissen. Dabei wird der Unterricht so gestaltet, dass Schülerinnen und Schüler eigene Produkte entwickeln können, die den Lernstoff kreativ umsetzen. Dies können schriftliche, visuelle oder digitale Formate sein, je nach Fach und Zielsetzung. Wichtig ist, dass die Lernenden ihre individuellen Interessen und Stärken einbringen können, um so eine authentische und motivierende Lernumgebung zu schaffen. (vgl. Haas 2021, S. 43ff)

Im produktionsorientierten Unterricht steht die aktive Wissenskonstruktion im Vordergrund. (vgl. Haas 2021, S. 46ff)

Lernende setzen sich mit Inhalten auseinander, indem sie eigene Interpretationen, Darstellungen oder Modelle entwickeln. Dabei ist der Prozess der Erarbeitung ebenso wichtig wie das

Endprodukt selbst. Reflexion und eigenständiges Arbeiten werden gezielt gefördert.

## **2.9 Handlungs- und Produktionsorientierung Theorie**

Die handlungs- und produktionsorientierte Didaktik versteht sich als Korrektur traditioneller Unterrichtsformen, in denen kognitive Analyse und rezeptive Wissensaufnahme dominieren. Dieser Ansatz hebt die Bedeutung der aktiven Auseinandersetzung mit Inhalten hervor und stellt das Subjekt in den Mittelpunkt des Lernprozesses. Ziel ist es, nicht nur kognitives Wissen zu vermitteln, sondern durch sinnliche, emotionale und kreative Zugänge eine nachhaltige Lernstruktur zu ermöglichen.

[【https://www.friedrich-verlag.de+Quelle】](https://www.friedrich-verlag.de+Quelle)

Dieser Ansatz zielt darauf ab, Lernende durch aktive Beteiligung und eigene Gestaltung stärker in den Lernprozess einzubinden. Das betont die Bedeutung von Selbsttätigkeit und Eigenverantwortung, indem es kognitive, sinnliche und affektive Zugänge miteinander verknüpft. Ziel ist es, durch praktische Auseinandersetzung mit Inhalten ein tieferes Verständnis und eine stärkere Identifikation mit dem Lernstoff zu erreichen. (vgl. Haas 2021, S. 43ff)

Im Gegensatz zu rein analytischen Methoden integriert die Handlungs- und Produktionsorientierung das praktische Tun in den Lernprozess. Dies geschieht durch Methoden, die die aktive Beteiligung der Lernenden fordern, wie szenische Darstellungen, kreative Gestaltungen oder

diskursive Auseinandersetzungen. Dadurch wird nicht nur das inhaltliche Verständnis gefördert, sondern auch die Identifikation mit dem Gelernten. Schüler stärken gleichzeitig ihre Eigenständigkeit und Verantwortlichkeit im Lernprozess, um den Unterricht praxisnah und schülerzentriert zu gestalten. (vgl. Haas 2021, S. 41-46)

Mit der Theorie des handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts wird deutlich, wie wichtig dieser Ansatz ist, um Lernende als zentrale Akteure im Lernprozess zu fördern. Er bietet ihnen die Möglichkeit, aktiv und selbstständig Wissen zu erwerben, indem sie Sprache in realitätsnahen und kommunikativen Situationen anwenden und eigene kreative Produkte gestalten. Dieser Ansatz zielt nicht nur auf den Erwerb von Wissen ab, sondern stärkt auch sprachliche Handlungskompetenz sowie wichtige Lebenskompetenzen wie Teamarbeit, Problemlösungsfähigkeit und kritisches Denken.

Wir haben diesen theoretischen Ansatz für unser Abschlussprojekt gewählt, weil er den Fremdsprachenunterricht interaktiver, lebensnäher und motivierender gestaltet. Er entspricht den Anforderungen eines modernen Bildungsansatzes, der Lernende dazu befähigt, in mehrsprachigen und interkulturellen Kontexten erfolgreich zu kommunizieren.

### **3.Lernspiele im Fremdsprachedeutschunterricht: Ziele und Phasen**

Um die Kommunikationsfähigkeit zu fördern, wurden vier Spiele im Sprachunterricht eingesetzt: Es dreht, Namen des Balls, 20 Fragen und Rollenspiel. Diese Spiele beruhen auf wichtigen didaktischen Prinzipien des Deutschunterrichts, die wir unter 2 ausgeführt haben, wie Sprache als Handlung, Authentizität, Fehlerakzeptanz und die aktive Rolle der Lernenden. Durch das Spielen gibt es echte Gelegenheiten zum Sprechen und zur Kommunikation, wobei die Schüler motiviert am Unterricht teilnehmen und hohe Sprechanteile erzeugen können.

Im folgenden Teil gehen wir detailliert auf diese Spiele ein und erklären wir dabei ihre Ziele und ihre Anführungsmethode im Deutschunterricht.

#### **3.1. Das Spiel „Dreht das Rad!“**

Wenn wir im Sprachunterricht dieses Spiel „Dreht das Rad!“ einsetzen, bietet es eine unterhaltsame Methode zur Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit und der Sprachproduktion an. Durch die Verwendung eines Rades, das verschiedene Themen wie Essen, Familie, Hobbys und mehr enthält, wird den Lernenden die Möglichkeit gegeben, spontan zu einem bestimmten Thema zu sprechen. Die Zufälligkeit des Themas macht das Spiel abwechslungsreich und motivierend.

### **Ziel des Spiels:**

Das Spiel verfolgt mehrere didaktische Ziele:

- Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit: Die Lernenden üben, ihre Gedanken und Ideen zu einem bestimmten Thema spontan zu formulieren.
- Erweiterung des Wortschatzes: Durch das breite Spektrum an Themen werden neue Vokabeln aktiviert und festigt.
- Stärkung der Kreativität: Die Lernenden müssen kreative Ansätze entwickeln, um das Thema zu füllen und in einem klaren und strukturierten Satzbau zu sprechen.
- Förderung der Selbstsicherheit: Die Spieler trainieren, sich in einem öffentlichen Setting ohne lange Vorbereitungszeit auszudrücken, was ihr Selbstbewusstsein stärkt.

### **Ablauf des Spiels:**

Das Spiel beginnt damit, dass die Lehrkraft oder ein Mitspieler das Rad dreht. Auf dem Rad befinden sich verschiedene Themenkategorien wie Essen, Familie, Hobbys, Reisen usw. Sobald das Rad gestoppt ist und ein Thema ausgewählt wurde, muss der Spieler, auf den die Drehung fällt, das Thema auswählen und eine Minute lang darüber sprechen. Dabei soll er relevante Wörter und Sätze verwenden, die mit dem gewählten Thema verbunden sind. Der Spieler kann keine weiteren Fragen während dieser Minute erhalten und sollte so gut wie möglich über das Thema sprechen. Am Ende der Minute gibt es eine kurze Rückmeldung zur Sprachproduktion. Danach wird das Spiel

fortgesetzt, indem das Rad erneut gedreht wird.

### **Einsatz im Unterricht:**

Das Spiel kann in mehreren Phasen der Unterrichtsstunde eingesetzt werden:

- Einführung: Zu Beginn einer Lektion kann das Spiel als Aufwärmübung genutzt werden, um das Thema der Stunde einzuführen und die Lernenden zu aktivieren.
- Semantisierung: Nach der Einführung neuer Vokabeln und Strukturen kann das Spiel zur Festigung des Wortschatzes dienen, da die Lernenden diese direkt anwenden müssen.
- Anwendung: Das Spiel ist auch ideal, um die freie Sprachproduktion zu fördern und den Lernenden zu helfen, spontane Aussagen zu tätigen.

### **Material und Vorbereitung:**

Ein Rad (kann entweder physisch oder digital sein)/ Eine Liste von möglichen Themen (optional, je nach den gewünschten Inhalten)/ Ein Timer, um die 1-minütige Sprechzeit zu messen.

### **Zugeordnete Prinzipien:**

- Sprache als Handlung: Die Lernenden sprechen spontan zu einem bestimmten Thema – Sprachproduktion steht im Vordergrund.
- Authentizität und Realitätsnähe: Die Themen der Kategorien können lebensnah und persönlich relevant sein.
- Lernende als aktive Teilnehmer: Der Schüler übernimmt die sprachliche Gestaltung selbstständig.

- Fehler als Lernchance: Beim spontanen Sprechen passieren oft Fehler, die zur Reflexion anregen.

### 3.2. Das Spiel „Namen mit dem Ball“ im Sprachunterricht

Das Spiel „Namen mit dem Ball“ ist eine interaktive Methode zur Förderung der mündlichen Sprachproduktion, insbesondere in frühen Lernphasen. Durch die Kombination von Bewegung und sprachlicher Aktivität werden die Lernenden auf spielerische Weise motiviert, sich spontan sprachlich zu äußern.

<https://www.sabinejokischlernstraat.com/34-ideale-daz-spiele/>

#### Ziel des Spiels:

Das Spiel verfolgt mehrere sprachliche und kognitive Lernziele:

- Förderung der Reaktionsfähigkeit: Die Lernenden verbessern ihre Fähigkeit, schnell auf Fragen oder Aufforderungen zu reagieren und Wörter spontan zu finden.
- Aktivierung und Festigung des Wortschatzes: Je nach gewähltem Thema (z. B. Namen, Berufe, Tiere, Städte) wird der Wortschatz aktiv angewendet und gefestigt.
- Verbesserung der Gruppeninteraktion: Durch das gemeinsame Spielen wird das soziale Miteinander und die Interaktion innerhalb der Gruppe gestärkt.

#### Einsatz im Unterricht:

Das Spiel kann in verschiedenen Unterrichtsphasen eingesetzt werden:

- Einführung: Zu Beginn eines neuen Themas dient das Spiel dazu, die

Lernenden mit neuen Wörtern vertraut zu machen und zu aktivieren.

- Semantisierung: Nach der Einführung neuer Wortfelder wird das Spiel zur Festigung des Wortschatzes genutzt, da die Lernenden die neuen Begriffe schnell abrufen müssen.

#### Ablauf des Spiels:

Das Spiel wird wie folgt durchgeführt:

- Kreis bilden: Alle Lernenden stellen sich in einem Kreis auf.
- Starten des Spiels: Eine Person beginnt, indem sie ein Wort nennt (z. B. einen Namen) und den Ball zu einer anderen Person wirft.
- Wortweitergabe: Die gefangene Person nennt nun ein weiteres Wort (z. B. einen anderen Namen) und wirft den Ball weiter.
- Fortsetzen: Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis alle mindestens einmal an der Reihe waren. Die Lernenden müssen dabei schnell ein passendes Wort finden, bevor sie den Ball weiterwerfen.
- Variante: Anstelle von Namen können auch andere Wortfelder wie Städte, Tiere oder Berufe genutzt werden. Um das Spiel schwieriger zu machen, können die Lernenden auch eine Eigenschaft oder einen Beruf zur genannten Person hinzufügen (z. B. „Freundliche Anna“).

#### Material und Vorbereitung:

Ein kleiner Ball, der im Kreis geworfen wird/ Eine Liste mit möglichen Wortfeldern (optional).

### **Zugeordnete Prinzipien:**

- Sprache als Handlung: Die Lernenden verwenden Sprache zur direkten Kommunikation.
- Lernende als aktive Teilnehmer: Alle sind körperlich und sprachlich aktiv beteiligt.
- Fehler als Lernchance: Wenn Wörter oder Aussagen verwechselt oder vergessen werden, entsteht eine natürliche Lern Gelegenheit.

### **3.3. Das Spiel „Zwanzig Fragen“ im Sprachunterricht**

Das „Zwanzig Fragen“-Spiel ist eine kommunikative Aktivität, bei der ein Spieler ein geheimes Wort oder Konzept auswählt, und die anderen Spieler durch gezielte Ja/Nein-Fragen versuchen, dieses Wort zu erraten. Die Spieler dürfen dabei nur 20 Fragen stellen, um das Wort zu finden, was eine strategische und präzise Frageführung erfordert. Diese Art von Spiel fördert das kritische Denken, die Fähigkeit zur schnellen Formulierung und das aktive Zuhören.

#### **Ziel des Spiels:**

Das Spiel fördert eine Reihe wichtiger sprachlicher und kognitiver Fähigkeiten:

- Kommunikative Kompetenz: Die Lernenden üben, gezielte Fragen zu stellen, die klare Informationen liefern, um das gesuchte Wort zu erraten.
- Kognitive Fähigkeiten: Spieler entwickeln ihre Fähigkeit, logisch zu denken und Informationen zu analysieren, um das geheime Wort innerhalb der Fragen einzugrenzen.
- Hörverstehen: Die Schüler müssen die Antworten der anderen aufmerksam anhören und analysieren, um zu entscheiden, wie sie die nächste Frage formulieren.

#### **Ablauf des Spiels:**

Das Spiel beginnt damit, dass ein Spieler ein geheimes Wort auswählt, das die anderen erraten müssen. Die restlichen Spieler stellen abwechselnd bis zu 20 Ja/Nein-Fragen. Jede Frage muss eine präzise Ja/Nein-Antwort haben. Das Spiel endet, wenn das Wort erraten wird oder wenn 20 Fragen gestellt wurden. Wenn das Wort erraten wird, erhält der Spieler, der es erraten hat, einen Punkt. Wird das Wort nach 20 Fragen nicht erraten, gewinnt der Spieler, der das geheime Wort ausgewählt hat.

#### **Unterrichtliche Einbindung:**

Das Spiel kann in verschiedenen Phasen des Unterrichts verwendet werden:

- Semantisierung: Nach der Einführung neuer Wörter oder grammatikalischer Strukturen kann das Spiel als eine wiederholende Übung dienen, um den Wortschatz zu festigen. Die Lernenden nutzen die neuen Wörter aktiv, um ihre Fragen zu stellen.
- Anwendung: In dieser Phase fördert das Spiel die spontane Sprachproduktion, da die Lernenden ohne langes Nachdenken ihre Fragen stellen und auch ihre Antwortfähigkeiten testen können. Zudem wird ihre Flexibilität im Umgang mit der Sprache geschult.

### **Material und Vorbereitung:**

Die Vorbereitung für das Spiel ist einfach und benötigt wenig Material:

Eine Liste mit möglichen geheimen Wörtern. Diese Wörter sollten entweder aus dem Wortschatz des Unterrichts oder aus relevanten Themengebieten stammen.

Optional: Eine Tafel oder ein Papier, um die Punkte der Spieler festzuhalten/ Eine Stoppuhr, falls eine Zeitbegrenzung gewünscht wird.

### **Zugeordnete Prinzipien:**

- Sprache als Handlung: Die Sprache dient dem gezielten Informationsaustausch.
- Lernende als aktive Teilnehmer: Alle stellen Fragen, denken mit und sind involviert.
- Fehler als Lernchance: Ungenaue oder falsche Fragen fördern Reflektion und Korrektur.

### **3.4. Das Spiel „Rollenspiel“ im Sprachunterricht**

Rollenspiel ist eine Methode, bei der Teilnehmende in eine bestimmte Rolle schlüpfen, um eine reale oder fiktive Situation nachzuspielen. Ziel ist es, durch Perspektivwechsel das eigene Verhalten zu reflektieren und soziale Kompetenzen zu fördern.

#### **Ziel des Spiels:**

Lernziele können erlebnisreicher erreicht werden, und besonders folgende Wirkungen können durch das Rollenspiel erzielt werden:

- Flexibilität und Kreativität werden durch freies Improvisieren im Rollenspiel gefördert.
- Wissen wird zum Vorschein gebracht und vergrößert.
- Fähigkeiten zur Problemlösung werden erweitert.
- Die Sprachtätigkeit wird erweitert.
- Die Motivation und das Interesse an Unterrichtsgegenständen werden verbessert.
- Meinungsänderungen werden bewirkt.
- Einstellungsänderungen werden bewirkt.
- Selbstsicheres Verhalten kann aufgebaut werden. (Vögtlin, 2018, S. 24).

#### **Ablauf des Spiels:**

- Festlegung des Lernziels:  
Klare Definition dessen, was durch das Rollenspiel erreicht werden soll.
- Auswahl eines passenden Themas:  
Das Thema sollte zur Zielgruppe und zum Lernziel passen.
- Entwurf von Szenario und Rollen:  
Entwicklung einer realistischen Situation und Zuweisung konkreter Rollen.
- Verteilung der Rollen an die Teilnehmenden:  
Rollenvergabe je nach Interesse oder Lernziel.
- Vorbereitung der geeigneten Umgebung:  
Gestaltung eines passenden Rahmens, z. B. Sitzordnung, Requisiten.
- Durchführung des Rollenspiels:  
Die Teilnehmenden spielen ihre Rollen und reagieren spontan aufeinander.
- Nachbesprechung und Auswertung:  
Reflexion über den Ablauf, Verhalten,

Erkenntnisse und Verbesserungsmöglichkeiten.

### **Einsatz im Unterricht:**

Das Rollenspiel kann in mehreren Phasen des Unterrichts eingesetzt werden, besonders in:

- **Erarbeitungsphase**  
Die Schülerinnen und Schüler entdecken neues Wissen durch das Spielen von Rollen. Zum Beispiel: ein Gespräch im Supermarkt spielen, um neue Wörter zu lernen.
- **Anwendungsphase**  
Die Lernenden benutzen das Gelernte in einer echten Situation. Zum Beispiel: ein Rollenspiel im Restaurant durchführen, um Redemittel zu üben.

### **Material und Vorbereitung:**

Um das Rollenspiel interaktiver und realistischer zu gestalten, werden Materialien wie Videoclips, Fotografien, Texte und sogar Rollen karten verwendet.

### **Zugeordnete Prinzipien:**

- **Sprache als Handlung:** Die Sprache wird in konkreten Handlungszusammenhängen eingesetzt.
- **Authentizität und Realitätsnähe:** Die Situationen orientieren sich an realen Kommunikationskontexten.
- **Lernende als aktive Teilnehmer:** Jeder übernimmt eine Rolle und gestaltet die Kommunikation aktiv mit.  
**Fehler als Lernchance:** Fehler entstehen im Spielverlauf und werden reflektiert

## **4. Forschungsmethode und Datenerhebungsinstrumente**

In dieser Studie wurde ein qualitativer Ansatz verwendet. Ziel dieser Forschung ist es, die Auswirkungen von Lernspielen auf die Kommunikationsfähigkeit der Schüler zu untersuchen, indem ihr Verhalten und ihre Reaktionen vor, während und nach den Aktivitäten beobachtet werden. Diese Forschung wurde mit Deutsch A1-Schülern durchgeführt, von denen die meisten aus der vierten Klasse, der sechsten Klasse und dem zweiten Jahr der Sekundarstufe stammten.

### **4.1 Forschungsmethode:**

Die Forschung wurde in einem Bildungsumfeld mit Schülern unterschiedlichen Alters durchgeführt. Die Altersgruppe umfasste Schüler von der vierten Klasse bis zum zweiten Jahr der Sekundarstufe. Die Lernspiele wurden speziell ausgewählt, um dem Alter und der Sprachbeherrschung der Schüler gerecht zu werden. Die verwendeten Spiele umfassten:

**Es dreht:** Ein individuelles Spiel.

**Rollenspiel:** Ein Gruppenspiel, das Partnerarbeit oder Gruppenarbeit beinhaltet.

**Namen der Ball:** Ein Gruppenspiel.

**10 Fragen:** Ein Gruppenspiel.

Diese ausgewählten Spiele werden im Unterricht während des Schulpraktikums eingesetzt und verwertet.

### **4.2 Datenerhebungsinstrumente:**

**4.2.1. Beobachtungen:** Es wurden Beobachtungsbögen verwendet, um das Verhalten der Schüler während des Spiels zu dokumentieren, mit besonderem Fokus auf vier Hauptbereiche: Lernverhalten,

sprachliche Fähigkeiten, Spielverhalten und Interaktion bei den Spielen.

**4.2.2. Fragebögen:** Im Anschluss an die Aktivitäten war es das Ziel, das Feedback der Lehrer und Schüler zu deren Interaktion mit der Sprache sowie die soziale Interaktion im Hinblick auf die Teilnahme an den Spielen zu ermitteln. Sie erhielten dazu drei verschiedene Formulare, die jeweils unterschiedliche Perspektiven angemessen berücksichtigten.

Diese Bögen werden in dieser Reihenfolge ausgefüllt:

- Eine arabischsprachige Version des Bogens für die jüngeren Schüler.
- Eine deutschsprachige Version des Bogens für die älteren Schüler.
- Ein Bogen zur Lehrerbefragung, der aus einer professionellen Sicht die Auswirkungen der Spiele auf das Lernverhalten und die Sprachverwendung der Schüler beurteilen sollte.

**4.2.3. Direkte Beobachtung:** Während des Spiels wurden direkte Beobachtungen gemacht, um das Verhalten und die Interaktion der Schüler sowie deren Teilnahme an den Aktivitäten zu dokumentieren. Diese Beobachtungen halfen, die Auswirkungen der Spiele auf eine detailliertere Weise zu verstehen, insbesondere in Bezug auf die Entwicklung der Kommunikationsfähigkeiten.

#### **Beobachtungsnotizen und Fragebögen:**

Nach diesem Abschnitt folgt der Tabelle mit den Beobachtungsnotizen und den Fragebogenfragen.

#### **•Für die älteren Schüler:**

1. Hat dir das Spiel gefallen?

Ja / Nein

2. Hast du mit deinen Freunden gesprochen?

Ja/Nein

3. Hast du beim Spiel etwas Neues gelernt?

Ja/Nein

4. War das Spiel lustig?

Ja / Nein

5. Glaubst du, Spiele helfen beim Deutschlernen?

Ja / Nein

6. Möchtest du mehr Spiele im Unterricht machen?

Ja / Nein

#### **•Für die Lehrkraft:**

1. Wie bewerten Sie den Einfluss der Spiele auf die Interaktion und das Engagement der Schüler im Unterricht? (Sehr gut/Gut/Durchschnittlich/Schlecht)

2. Haben die Schüler mehr an den Aktivitäten teilgenommen, nachdem sie die Spiele gespielt haben? (Ja/Nein)

3. Haben die Spiele den Schülern geholfen, die Sprache richtig zu benutzen? (Ja/Nein)

4. Waren die Spiele leicht in den Unterricht zu integrieren? (Ja/Nein)

5. Haben die Spiele die soziale Interaktion der Schüler verbessert? (Ja/Nein)

6. Haben die Schüler mehr Spaß beim Lernen gehabt, wenn sie die Spiele benutzt haben? (Ja/Nein)

7. Was könnte an den Spielen verbessert werden, um ihre Wirksamkeit zu erhöhen?.....

..

8. Glauben Sie, dass Spiele den Schülern helfen, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln? (Ja/Nein)

9. Welche anderen Arten von Spielen könnten Ihrer Meinung nach wirksamer sein?.....

**Tabelle mit den Beobachtungsnotizen:**

Die Anwesenheitsquote beträgt

Die Interaktionsquote beträgt

<b>1. Lernverhalten:</b>				
	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
<b>Konzentration / Merkfähigkeit:</b>				
Der Schüler kann sich auf eine Aufgabe konzentrieren.				
Er beendet eine Aufgabe aus eigenem Antrieb.				
Er bleibt am Platz sitzen.				
Er arbeitet entsprechend der Aufgabenstellung.				
<b>Lernverhalten:</b>				
Der Schüler beginnt eine Aufgabe selbstständig.				
Er verweigert die Bearbeitung von Aufgaben nicht.				
Er findet eigene Lösungen.				
Er fragt bei Problemen nach.				
Er kann sich mit Anregungen und Kritik auseinander setzen.				
Er kann innerhalb einer vorgegebenen Zeit arbeiten.				
Er arbeitet Aufgaben zu Ende.				

### **2. Sprachliche Fähigkeiten**

Der Schüler spricht in der Gruppe frei.				
Er kann sich sprachlich mitteilen.				
Er verfügt über einen altersgemäßen Wortschatz.				
Er beantwortet Fragen korrekt.				
Er spricht in verständlicher Sprache.				
Er fragt nach neuen Begriffen.				
Er verwendet die Sprache alters- und herkunftsgemäß.				

### **3. Spielverhalten**

Der Schüler spielt mit Partnern.				
Er kann ein Spiel initiieren.				
Er spielt nicht nur alleine.				
Er probiert neue Spiele aus.				
Er kann sich an Spielregeln halten.				
Er gerät nicht in Streit.				
Er kann abwarten, bis er an der Reihe ist.				
Er animiert andere Schüler zum Mitspielen.				

## 5. Fazit

In Bezug auf die Ergebnisse der Studie wurde festgestellt, dass die Verwendung von Lernspielen eine effektive Möglichkeit ist, die kommunikative Fähigkeiten der Schüler im Hinblick auf die deutsche Sprache zu verbessern. Die Studie bestätigte meine anfängliche Hypothese, dass Lernspiele die Motivation und Interaktion der Schüler fördern.

Es wurde angemerkt, dass die Grundlage von Lernspielen handlungsorientiert ist, was bedeutet, dass sie sich nicht nur auf den Erwerb von Wissen konzentrieren, sondern auch den Schülern bei der Anwendung des Gelernten helfen. Dies erhöht ihre Teilnahme und macht das Lernen dynamischer und praktischer. Die Ergebnisse bestätigen, dass Lernspiele eine passende Methodik darstellen, die an verschiedenen Altersgruppen und Fächern eingesetzt werden können. Es wird vorgeschlagen, dass die Integration von Lernspielen in der Unterrichtsplanung unter Berücksichtigung der Leitprinzipien des Deutschunterrichts von großer Bedeutung für ein motivationsförderendes Klima im Unterricht sind.

## 6. Auswertung der Ergebnisse

Die Ergebnisse der Studie zeigten, dass Bildungsspiele einen positiven Einfluss auf den Lernprozess hatten, besonders bei der Entwicklung der kommunikativen Fähigkeiten der Schüler. In den Klassen, in denen die Spiele angewendet wurden, wurde ein Anstieg der Interaktivität der Schüler festgestellt, und ihre Bereitschaft, aktiv

teilzunehmen und zu sprechen, stieg ebenfalls.

Die Spiele halfen den Schülern, eine größere persönliche Motivation zu entwickeln. Viele Schüler begannen, sich mit mehr Vertrauen auszudrücken, und einige verwendeten neue Sätze, die sie nicht vorher geübt hatten, besonders während des Spiels Rollenspiel.

Eine weitere Beobachtung war, dass Mädchen in allen Altersstufen aktiver waren als Jungen. Die Mädchen zeigten mehr Begeisterung für die Teilnahme, und einige überschritten die vorgegebenen Redemittel und kreierten neue Sätze selbst, während die Jungen eher den vorgegebenen Sätzen folgten und weniger aktiv waren. Dies könnte auf Unterschiede in den Motivationsmethoden oder im sprachlichen Selbstvertrauen zwischen den Geschlechtern hinweisen.

Es wurde auch festgestellt, dass der Zeitpunkt der Unterrichtsstunde einen großen Einfluss auf das Engagement der Schüler hatte. Stunden, die am Ende des Tages oder nach einer Pause durchgeführt wurden, waren weniger effektiv als solche, die zu Beginn des Tages durchgeführt wurden. Dies deutet darauf hin, dass interne schulische Faktoren wie der Zeitpunkt des Unterrichts und die Organisation des Stundenplans die Interaktivität mit den Bildungsspielen beeinflussen können.

Darüber hinaus, als weniger Engagement von einigen Schülern festgestellt wurde, wurden materielle Anreize geboten, die halfen, ihr Interesse und ihre Motivation zu steigern.

Eine zusätzliche Beobachtung betraf das Spiel „20 Fragen“, das sich als zu schwierig für viele Schüler erwies. Daher wurde das Spiel vereinfacht und in „10 Fragen“ umgewandelt. Diese Anpassung erleichterte den Schülern die Teilnahme und führte zu einer höheren Motivation und aktiveren Sprachverwendung während des Spiels.

Insgesamt trugen die Bildungsspiele dazu bei, eine positivere Lernumgebung im Klassenzimmer zu schaffen, indem sie den Schülern ein Gefühl der Sicherheit und Akzeptanz gaben, was es ihnen ermöglichte, sich freier auszudrücken.

Lehrer, die an der Studie teilnahmen, bestätigten, dass die Lernumgebung während der Durchführung der Spiele lebendiger und offener war als in traditionellen Unterrichtsstunden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Bildungsspiele den Unterricht interaktiver und effektiver gemacht haben. Sie erwiesen sich als vielseitige Werkzeuge, die in verschiedenen Altersgruppen und Themenbereichen eingesetzt werden können. Daher empfiehlt die Studie, Bildungsspiele regelmäßig in die Lehrpläne aufzunehmen, wobei die individuellen Unterschiede der Schüler und der Zeitpunkt des Unterrichts berücksichtigt werden sollten.

## **7. Schlussfolgerung**

Diese Studie zeigt, dass Lernspiele eine gute Methode sind, um die Kommunikationsfähigkeiten der Schüler zu verbessern, besonders im Deutschunterricht. Die Ergebnisse zeigen, dass die Schüler aktiver wurden und mehr gesprochen haben nach dem Einsatz von Lernspielen,

was ihnen geholfen hat, das Gelernte praktisch anzuwenden und ihre sprachlichen Fähigkeiten zu verbessern.

Die Studie zeigt auch, dass Lernspiele in verschiedenen Altersgruppen und zu vielen Themen verwendet werden können. Sie machen den Unterricht interessanter und motivieren die Schüler, mehr mitzumachen.

Handlungsorientierung war ein wichtiger Bestandteil der Studie. Die Ergebnisse zeigten, dass die Schüler es genossen, ihre Fähigkeiten in realen, interaktiven Situationen anzuwenden, was das Lernen noch effektiver machte.

Die Ergebnisse bestätigen, dass Lernspiele regelmäßig in den Lehrplan aufgenommen werden sollten. Auch der Zeitpunkt des Unterrichts und die Organisation des Stundenplans haben großen Einfluss auf die Effektivität der Spiele.

Praktische Empfehlungen:

- Lernspiele sollten regelmäßig in den Unterricht integriert werden, um die Schüler zu motivieren und ihre Beteiligung zu steigern.
- Es ist wichtig, den Zeitpunkt des Unterrichts und die Organisation des Stundenplans zu berücksichtigen, da diese Faktoren die Effektivität der Lernspiele beeinflussen können.
- Die individuellen Unterschiede der Schüler sollten beachtet werden, und passende Anreize sollten gegeben werden, um ihre Teilnahme zu fördern.

**Vorschläge für zukünftige Forschungen:**

**Zukünftige Forschungen können im Anschluss an die Ergebnisse unserer**

Studie weiter untersuchen, wie Lernspiele in anderen Bildungsstufen, wie der Sekundarstufe oder an Universitäten, wirken können. Sie könnten weiterhin verschiedene Arten von Lernspielen vergleichen, um herauszufinden, welche am effektivsten sind, um die Schüler zu motivieren.

Es ist empfehlenswert, den Einfluss sozialer und kultureller Faktoren auf die Teilnahme der Schüler an Lernspielen in zukünftigen Forschungen zu untersuchen. Eine Erweiterung der Studie auf Schulen mit unterschiedlichen sozialen und kulturellen Hintergründen durchzuführen, würden wir auch empfehlen.

## **8. Danksagung**

Wir möchten unseren aufrichtigen Dank und unsere Wertschätzung all denen aussprechen, die uns geholfen haben und uns während dieses Projekts stets Unterstützung und Motivation gegeben haben.

Wir bedanken und herzlich bei der Fakultätsleitung unter der Dekanin, Prof. Dr. Safaa Shehata, und Dr. Mai Saleh aus dem Fachbereich Studienberatung für ihre kontinuierliche Unterstützung und ihre schnelle Reaktion in allen Angelegenheiten, die das

Schulpraktikum betreffen. Wir danken Dr. Mai herzlich für ihre Unterstützung während des Schulpraktikums und ihre tolle Organisation des Abschlussprojekts.

Unser besonderer Dank gilt Dr. Suzan Ruby Abd al-Baset, die dieses Projekt betreut und uns bei dieser Forschung beigestanden hat. Wir drücken unser tiefes Dankesgefühl für ihre wertvollen Anmerkungen, ihre konstruktive Kritik und ihre ständige Unterstützung während der Monate der Arbeit an dem Projekt aus. Ihre ständige Verfügbarkeit und die Beantwortung unserer Fragen. Sie war jederzeit für uns erreichbar, wenn immer wir sie brauchten, und wir haben viel von ihr gelernt.

Weiterer herzlicher Dank gilt der Schulbetreuerin Frau Asmaa Hamdi Ramadan für ihre ständige Zusammenarbeit und ihre kontinuierliche Hilfe sowie ihr Vertrauen an uns und ihre wertvollen Ratschläge.

Schließlich danken wir allen, die zu diesem Projekt beigetragen haben und immer bereit waren, zu helfen und interessante Antworten auf unsere Fragen zu geben.

**Herzlichen Dank!**

## 8. Referenzen und Quellen:

- Farahoud, Tarek Mohammed Muheisin: Die Wirkung des Rollenspiels auf die Entwicklung von Sprachmustern und mündlicher Ausdrucksfähigkeit bei Schülern der Grundschule in Jordanien. Masterarbeit, Hashemite University, Zarqa, Jordanien, 2006.
- Faraj, A. (2018). The role of educational games in enhancing speaking skills among students, S.762.
- Forster, Roland: Mündliche Kommunikation in Deutsch als Fremdsprache: Gespräch und Rede. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, 1997, S. 179.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy, S.20.
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (Hrsg.). (2008). Motivation and action (2. Aufl.). Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/motivation-and-action/C6FB0E912A1B2D9C7588F0E02BC588BA>
- Hildebrandt, N., & Müller, M. (2016). Das Rollenspiel als inkludierende Spielform. Pedocs.
- López, M. A., et al. (2015). The effectiveness of educational games in improving speaking skills in ESL classrooms, S.56.
- Reinstaller, R. (2016). Motivation und Interesse im Psychologieunterricht. Graz: Karl-Franzens-Universität, S. 27, 33–35
- Stipek, D. (1996). Motivation and instruction. In David C. Berliner & Robert C. Calfee (Hrsg.), Handbook of educational psychology (S. 85– 113). Macmillan.
- Vögtlin, Ilona. (2018). Der Einsatz von Rollenspielen zwecks Einübung freien Sprechens im Finnischen DaF-Unterricht der gymnasialen Oberstufe: Eine empirische

Fallstudie zu zwei  
Unterrichtsversuchen  
(Masterarbeit, Universität  
Tampere, Fakultät für  
Kommunikationswissenschaft  
en, Deutsche Sprache und  
Kultur). Tampere.

- Voilà (Hrsg.). (ohne Jahr).  
Checkliste Ausbildung  
Kommunikationsfähigkeit:  
Checkliste für die Aus- und  
Weiterbildung von  
LagerleiterInnen zum Thema  
„Förderung der  
Kommunikationsfähigkeit der  
Kinder und Jugendlichen“.  
Schweizerische  
Arbeitsgemeinschaft der  
Jugendverbände (SAJV).  
Verfügbar unter:  
<http://www.voila.ch>

- Wirtschaftspsychologische  
Gesellschaft. (2024).  
Mitarbeitermotivation:  
Wirkung, Bedeutung und  
Barrieren. Abgerufen am 16.  
Dezember 2024, von  
<https://wpgs.de/?s=Motivation>
- <https://teambuilding.com/blog/communication-games>

- <https://www.sabinejokischlerns.traat.com/34-ideale-daz-spiele/>
- <https://www.studysmarter.de/ausbildung/ausbildung-in-der-medizin/tierpfleger-ausbildungskommunikationsfaehigkeit/>
- <https://www.ardalpha.de/lernen/alpha-lernen/faecher/deutsch/2-kommunikation-sender-empfaenger-modell102.html>

## 9. Anhang

**Tabellen: Für die vierte und sechste  
Klasse der Grundschule und die zweite  
Klasse der Sekundarstufe:**

Die sechste Klasse der Grundschule (6C)

Die Anwesenheitsquote beträgt 70%

Die Interaktionsquote beträgt 85%

1.Lernverhalten:				
	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
Konzentration / Merkfähigkeit:				
Der Schüler kann sich auf eine Aufgabe konzentrieren.	X			
Er beendet eine Aufgabe aus eigenem Antrieb.	X			
Er bleibt am Platz sitzen.	X			
Er arbeitet entsprechend der Aufgabenstellung.	X			
Lernverhalten:				
Der Schüler beginnt eine Aufgabe selbstständig.	X			
Er verweigert die Bearbeitung von Aufgaben nicht.	X			
Er findet eigene Lösungen.	X			
Er fragt bei Problemen nach.	X			
Er kann sich mit Anregungen und Kritik auseinander setzen.	X			
Er kann innerhalb einer vorgegebenen Zeit arbeiten.				X
Er arbeitet Aufgaben zu Ende.	X			
2. Sprachliche Fähigkeiten				
Der Schüler spricht in der Gruppe frei.	X			
Er kann sich sprachlich mitteilen.	X			
Er verfügt über einen altersgemäßen Wortschatz.		X		
Er beantwortet Fragen korrekt.		X		
Er spricht in verständlicher Sprache.	X			
Er fragt nach neuen Begriffen.	X			
Er verwendet die Sprache alters- und herkunftsgemäß.	X			
3.Spielverhalten				
Der Schüler spielt mit Partnern.	X			
Er kann ein Spiel initiieren.	X			
Er spielt nicht nur alleine.				X
Er probiert neue Spiele aus.	X			
Er kann sich an Spielregeln halten.	X			
Er gerät nicht in Streit.	X			
Er kann abwarten, bis er an der Reihe ist.	X			
Er animiert andere Schüler zum Mitspielen.	X			

Die vierte Klasse der Grundschule (4B)

Die Anwesenheitsquote beträgt 70%

Die Interaktionsquote beträgt 60%

1.Lernverhalten:				
	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
Konzentration / Merkfähigkeit:				
Der Schüler kann sich auf eine Aufgabe konzentrieren.		X		
Er beendet eine Aufgabe aus eigenem Antrieb.			X	
Er bleibt am Platz sitzen.		X		
Er arbeitet entsprechend der Aufgabenstellung.		X		
Lernverhalten:				
Der Schüler beginnt eine Aufgabe selbstständig.				X
Er verweigert die Bearbeitung von Aufgaben nicht.		X		
Er findet eigene Lösungen.				X
Er fragt bei Problemen nach.	X			
Er kann sich mit Anregungen und Kritik auseinander setzen.	X			
Er kann innerhalb einer vorgegebenen Zeit arbeiten.				X
Er arbeitet Aufgaben zu Ende.	X			
2. Sprachliche Fähigkeiten				
Der Schüler spricht in der Gruppe frei.		X		
Er kann sich sprachlich mitteilen.	X			
Er verfügt über einen altersgemäßen Wortschatz.	X			
Er beantwortet Fragen korrekt.		X		
Er spricht in verständlicher Sprache.		X		
Er fragt nach neuen Begriffen.	X			
Er verwendet die Sprache alters- und herkunftsgemäß.	X			
3.Spielverhalten				
Der Schüler spielt mit Partnern.	X			
Er kann ein Spiel initiieren.			X	
Er spielt nicht nur alleine.			X	
Er probiert neue Spiele aus.				X
Er kann sich an Spielregeln halten.	X			
Er gerät nicht in Streit.			X	
Er kann abwarten, bis er an der Reihe ist.		X		
Er animiert andere Schüler zum Mitspielen.		X		

Die zweite Klasse der Sekundarstufe (2D)

Die Anwesenheitsquote beträgt 40%

Die Interaktionsquote beträgt 50%

1. Lernverhalten:				
	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
Konzentration / Merkfähigkeit:				
Der Schüler kann sich auf eine Aufgabe konzentrieren.			X	
Er beendet eine Aufgabe aus eigenem Antrieb.		X		
Er bleibt am Platz sitzen.	X			
Er arbeitet entsprechend der Aufgabenstellung.	X			
Lernverhalten:				
Der Schüler beginnt eine Aufgabe selbstständig.			X	
Er verweigert die Bearbeitung von Aufgaben nicht.		X		
Er findet eigene Lösungen.		X		
Er fragt bei Problemen nach.	X			
Er kann sich mit Anregungen und Kritik auseinandersetzen.		X		
Er kann innerhalb einer vorgegebenen Zeit arbeiten.				X
Er arbeitet Aufgaben zu Ende.	X			
2. Sprachliche Fähigkeiten				
Der Schüler spricht in der Gruppe frei.	X			
Er kann sich sprachlich mitteilen.	X			
Er verfügt über einen altersgemäßen Wortschatz.	X			
Er beantwortet Fragen korrekt.		X		
Er spricht in verständlicher Sprache.	X			
Er fragt nach neuen Begriffen.	X			
Er verwendet die Sprache alters- und herkunftsgemäß.	X			
3. Spielverhalten				
Der Schüler spielt mit Partnern.		X		
Er kann ein Spiel initiieren.			X	
Er spielt nicht nur alleine.			X	
Er probiert neue Spiele aus.				X
Er kann sich an Spielregeln halten.		X		
Er gerät nicht in Streit.	X			
Er kann abwarten, bis er an der Reihe ist.	X			
Er animiert andere Schüler zum Mitspielen.			X	

## Beobachtungsnotizen und Fragebögen

- Fragen für Schüler:

*Menna Serif 2/0*

- Hat dir das Spiel gefallen?  
 Ja /  Nein
- Hast du mit deinen Freunden gesprochen?  
 Ja /  Nein
- Hast du beim Spiel etwas Neues gelernt?  
 Ja /  Nein
- War das Spiel lustig?  
 Ja /  Nein
- Glaubst du, Spiele helfen beim Deutschlernen?  
 Ja /  Nein
- Möchtest du mehr Spiele im Unterricht machen?  
 Ja /  Nein

6-B

زيادة عايزه صح

1. Hat dir das Spiel gefallen?

Ja /  Nein

2. Hast du mit deinen Freunden gesprochen?

Ja /  Nein

3. Hast du beim Spiel etwas Neues gelernt?

Ja /  Nein

4. War das Spiel lustig?

Ja /  Nein

5. Glaubst du, Spiele helfen beim Deutschlernen?

Ja /  Nein

6. Möchtest du mehr Spiele im Unterricht machen?

Ja /  Nein

رسم مصطلح

4C

استبيان للطلاب

1\_ هل أعجبتك اللعبة؟

نعم /  لا

2\_ هل تحدثت مع أصدقائك أثناء اللعبة؟

نعم /  لا

3\_ هل تعلمت شيئاً جديداً من خلال اللعبة؟

نعم /  لا

4\_ هل كانت اللعبة ممتعة؟

نعم /  لا

5\_ هل تعتقد أن الألعاب تساعد في تعلم اللغة الألمانية؟

نعم /  لا

6\_ هل ترغب في ممارسة المزيد من الألعاب في الصف؟

نعم /  لا

- Fragen für Lehrkraft:

Fragen für die Lehrer

1. Wie bewerten Sie den Einfluss der Spiele auf die Interaktion und das Engagement der Schüler im Unterricht?  
 (Sehr gut / Gut / Durchschnittlich / Schlecht)
2. Haben die Schüler mehr an den Aktivitäten teilgenommen, nachdem sie die Spiele gespielt haben?  
 (Ja / Nein)
3. Haben die Spiele den Schülern geholfen, die Sprache richtig zu benutzen?  
 (Ja / Nein)
4. Waren die Spiele leicht in den Unterricht zu integrieren?  
 (Ja / Nein)
5. Haben die Spiele die soziale Interaktion der Schüler verbessert?  
 (Ja / Nein)
6. Haben die Schüler mehr Spaß beim Lernen gehabt, wenn sie die Spiele benutzt haben?  
 (Ja / Nein)
7. Was könnte an den Spielen verbessert werden, um ihre Wirksamkeit zu erhöhen?  
 Nach meiner Meinung sind die Spiele im Daf-Unterricht wirksam, weil die Praktikatanten nicht nur die Altersgruppe
8. Glauben Sie, dass Spiele den Schülern helfen, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln?  
 (Ja / Nein) , sondern nach das Niveau der Schüler berücksichtigen.
9. Welche anderen Arten von Spielen könnten Ihrer Meinung nach wirksamer sein?  
 Satzbankkasten (Wörter in die richtige Reihenfolge bringen).  
 Obstsalat (Stuhlkreis-Spiel mit Kategorien: "Alle mit Brille tauschen Platz")  
 Wörter-Schlange (z.B. Hund - Dach - Haus)