

DER EINSATZ VON SPIELEN IM GRAMMATIKUNTERRICHT

Плащинская Т. З., старший преподаватель

Im modernen Deutschunterricht hat man unter anderem mit Grammatik zu tun. Es werden Strukturen eingeführt und erklärt, Muster gegeben, Antworten korrigiert, Übungen empfohlen, Nachschlagewerke verwendet usw. Für den Unterrichtsalltag von Fremdsprachenlehrer(inne)n und -lernenden sind die Grammatikübungen sicher das wichtigste Thema. Inhalt, Umfang und Qualität der Übungen entscheiden letztlich darüber, wie korrekt und gründlich eine grammatische Struktur gelernt, behalten und angewendet wird. Es ist sicher, dass spielerisch erworbene Kenntnisse von den Lernenden besser und länger behalten werden. Mit dem Spiel lernt man nicht für eine ferne Zukunft, sondern wendet die gelernte Struktur in vielfältigen Zusammenhängen direkt an. Ein geplantes Lernspiel soll im Unterricht keine Ausnahme sein. Die motivierende Kraft von Spielen ist unbestritten. Spiele verstärken eine positive Einstellung zum Fach. Sie können zur Entwicklung aller Fertigkeiten eingesetzt werden. Die Persönlichkeit der Lernenden bewirken Spiele vielseitig positiv. Sie erleichtern Kontakte in der Gruppe, fördern Kooperationsbereitschaft, Kreativität, Empathiefähigkeit, entwickeln das Verhalten des einzelnen Lernenden, die Kommunikationsfähigkeit, reduzieren Angst und Hemmungen, vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung, können die Lernenden auf die Bewältigung der Realität vorbereiten. Viele Beispiele zeigen, dass Lernen nichts an Effektivität verliert, wenn es spielerisch geschieht.

Die Beschreibung der Spiele, die man im Unterricht einsetzen kann:

I. Das Kettenspiel

Die grammatischen Strukturen, die dabei geübt werden sollen, sind starke und schwache Verben in den 1. und 3. Personen Singular.

Spielregeln:

Alle Lernenden (ca. 8—12 Personen) stehen in einem großen Kreis.

Der erste Lernende stellt sich vor, indem er sagt: „Ich heiße Alex. Ich fahre gern Auto.“ Er muss auch pantomimisch zeigen, wie er das Auto fährt.

Der (die) zweite Lernende muss wiederholen, was der erste Lernende gesagt hat, z.B.: «Das ist Alex. Er fährt gern Auto» und auch pantomimisch zeigen, wie er das Auto fährt. Danach setzt der (die) zweite Lernende die Kette fort, indem er (sie) sagt und auch pantomimisch zeigt, wie er (sie) heißt und was er (sie) gern macht, z.B. «Und ich heiße Maria, ich esse gern Bananen».

Der dritte Lernende muss alles wiederholen und pantomimisch zeigen, was die beiden Lernenden gesagt und gezeigt haben, z.B. «Das ist Alex, er fährt gern Auto; das ist Maria, sie isst gern Bananen». Dann muss er seinen Namen nennen, sagen und zeigen, was er gern macht, z.B. «Ich heiße Max, ich spiele gern Tennis».

Der (die) vierte Lernende wiederholt und pantomimisch zeigt, was alle Lernenden schon gesagt und gezeigt haben und auch er (sie) muss sagen, wie er (sie) heißt und pantomimisch zeigen, was er (sie) gern macht.

Usw.

Alle Lernenden müssen an diesem Spiel teil nehmen. Es wäre wünschenswert, wenn der erste Lernende, der am Anfang den kürzesten Satz sagte, alles wiederholen und zeigen könnte, was die im Kreis stehenden Lernenden sagten und zeigten.

II. Spiel zum Thema «Reflexive Verben»

Vorbereitung:

Auf jedes Kärtchen wird je ein reflexives Verb in der Infinitivform geschrieben.

Der Stapel von Kärtchen (15—20 Stück) liegt auf dem Tisch mit dem Gesicht nach unten.

Spielregeln:

Jeder Lernende kommt der Reihe nach an den Tisch und zieht aus dem Stapel ein Kärtchen. Er liest das Verb vor sich und zeigt Pantomime. Die anderen Lernenden raten, was er macht, indem sie fragen: «Rasierst du dich?»

Wenn der Lernende z. B. nicht das Verb «sich rasieren» hat, sondern «sich waschen», muss er antworten: «Nein, ich rasiere mich nicht.»

Die Lernenden stellen weitere Fragen, um zu erraten, was pantomimisch gezeigt wurde. Wenn sie erraten, so sagt der Lernende: «Ja, ich wasche mich».

Der nächste Lernende kommt an Tisch, zieht aus dem Stapel ein Kärtchen mit dem reflexiven Verb usw. Das Spiel dauert, bis alle Kärtchen nicht aus sind oder bis alle Lernenden nicht teil nehmen.

III. Das Artikel-Spiel

Das Spiel wird in Kleingruppen mit 5—6 Lernenden gespielt. Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl Spielkarten, auf denen Nomen ohne Artikel stehen (es können solche Nomen sein, deren Geschlecht man nach der Form oder Bedeutung bestimmen kann oder Nomen aus einer bestimmten Lektion). Jeder Mitspieler erhält einen Papierstreifen, auf dem lediglich die bestimmten Artikel stehen: DER, DIE, DAS.

Jede Gruppe bestimmt zunächst den Spielleiter, der vom Lehrer das Kontrollblatt, welches die Nomen und die entsprechend zugeordneten Artikel enthält, und die dazugehörigen Spielkarten (16—18 Stück) erhält. Die Karten werden mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt. Die Lernenden decken der Reihe nach eine Karte auf und nennen das Nomen mit dem dazugehörigen Artikel. Der Spielleiter überprüft anhand des Kontrollblattes, ob die Antwort richtig ist. Wenn ja, darf der Lernende die Karte behalten und sie unter den richtigen Artikel auf seinem Papierstreifen ablegen. Nennt der Lernende einen falschen Artikel, bekommt der Spielleiter die Karte zurück, die er unter die anderen mischt. Gewinnt der, wer in seiner Gruppe die meisten Karten besitzt.

Das Spiel kann modifiziert werden, indem bei jeder richtigen Antwort ein Beispielsatz formuliert werden muss.

Begründung: Die beschriebenen Spiele ermöglichen grammatische Strukturen schnell, effektiv und interessant zu üben. Solche Spiele werden schon im Anfängerunterricht gespielt, was positive Einstellung der Lernenden zum Deutsch verstärkt und eine Steigerung der Motivation für künftige Handlungen in der Fremdsprache bewirkt. Die Lernenden verstehen, dass sie ihre Kenntnisse in Deutsch in verschiedenen Zusammenhängen direkt anwenden können. Auch leistungsschwache Lernende können mitspielen und grammatische Strukturen üben. Außerdem entwickeln z.B. das erste und das zweite Spiel das Verhalten der einzelnen Lernenden. Was das dritte Spiel betrifft, so wird der Lehrer von der Notwendigkeit des ständigen Korrigierens befreit.

ВЫБОР ИСТОЧНИКОВ ДОСТОВЕРНОЙ ЯЗЫКОВОЙ ИНФОРМАЦИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Скакун Н. П., старший преподаватель

При поиске ответа на вопрос «как правильно сказать это по-немецки?» важно различать две ситуации: речь может идти либо о **языковой норме** (есть ли у слова A значение «B»; какого рода существительное, как оно образует множественное число, является ли глагол сильным или слабым, отделяется ли приставка; пишется ли слово слитно или раздельно, на какой слог падает ударение и т. п.) либо об **узусе** (как носители языка обычно выражают ту или иную мысль в определенной ситуации или в текстах определенного стиля).

В первом случае надежным источником информации являются исключительно нормативные одноязычные словари (*Duden*, *Wahrig*) и академические грамматические справочники немецкого языка. К сожалению, большинство студентов до сих пор предпочитают использовать двуязычные — электронные и бумажные — словари и отечественные грамматические пособия, составленные с массой ошибок и опечаток.

Главный минус двуязычных словарей и изданных на русском языке справочников — их вторичность. К сожалению, нет и не может быть никакой гарантии, что при переносе информации из одного словаря в другой не были допущены ошибки, в то время как над составлением серьезных нормативных «первоисточников» работает целый штат редакторов.

В онлайн-версии толкового словаря *Duden*, являющегося своеобразным общепризнанным эталоном в области нормы немецкого языка, представлены не только дефиниции **значений слов**, но и:

- 1) комментарии к правописанию (альтернативные варианты);
- 2) информация о грамматических характеристиках слова;
- 3) полные парадигмы склонения некоторых существительных и прилагательных, а также спряжения глаголов;
- 4) информация о произношении (иногда обозначено только ударение, иногда приводится полная или частичная транскрипция, иногда транскрипцию сопровождает ссылка на аудиозапись, начитанную дикторами Первого канала немецкого телевидения *ARD*);
- 5) сведения о частотности слова и его стилистические характеристики;