

Kooperative Sprachspiele im Zeitalter von *Wikipedia* und *Reality TV*

1. Kooperatives Lernen

Empirische Studien bestätigen, dass kooperatives Lernen mit den derzeit anerkannten Lerntheorien im Einklang steht. Dabei betonen diese Theorien, dass Lernende neues Wissen und Können selbst aufbauen müssen. Das geht natürlich nur in einer aktiven Auseinandersetzung mit der Materie. Darüber hinaus gibt es zahlreiche empirische Nachweise dafür, dass kooperatives Lernen Vorteile für die akademische Entwicklung, die Motivation und die Zufriedenheit der Lernenden mit sich führt (vgl. Barkley/Cross/ Howell Major 2005, 25; Haitink/Haenen 2002, 18-19, Rieger im Druck). Allerdings ist kooperatives Lernen nicht automatisch eine effektive Unterrichtsmethode. Diese Herangehensweise muss sehr gut vorbereitet, strukturiert und geübt werden. Notwendige Voraussetzungen für ihren Erfolg sind ferner individuelle Verantwortlichkeit, was auch bedeutet, dass alle Beteiligten an den gestellten Aufgaben arbeiten - für Sprachspiele bedeutet das, sich an den Spielen zu beteiligen - und dass alle dafür sorgen müssen, dass alle an der Aufgabe und dem Lernprozess teilnehmen. Mit anderen Worten: die gleichberechtigten Gruppenmitglieder tragen gemeinsam die Verantwortung für den Lernprozess und dessen Ergebnisse, sie stehen also in einer positiven Abhängigkeit voneinander. Wichtig sind auch die sozialen Kompetenzen der Gruppenmitglieder und die Reflexion der kognitiven und sozialen Lernprozesse (vgl. Green/Green 2007; Haitink/Haenen 2002). Hilfreich ist es auch bei kooperativen Projekten den einzelnen Beteiligten unterschiedliche Rollen zuzuweisen (vgl. Six Common Group Roles in Barkley/Cross/Howell Major 2005, 52). Das ist bei den Sprachspielen nicht oder nicht unbedingt erforderlich. Ferner ist noch von besonderem Interesse, dass kooperative Aufgaben authentische zielsprachliche Kommunikation verlangen.

2. *Reality TV*, *Wikipedia* und Lernen

Genau wie Fremdsprachenunterricht Teilnehmer aus verschiedenen Kulturen und Nationen zusammenbringt und so einen positiven Beitrag zur Globalisierung leistet, insbesondere wenn er einer interkulturellen Sprachdidaktik folgt, so haben auch die Entwicklung der Medien in den letzten Jahrzehnten dazu beigetragen, dass die Welt kleiner und die Beziehungen internationaler geworden sind. An erster Stelle ist das Internet zu nennen, aber auch die vielen Fernsehsendungen, die unter *Reality TV* zusammengefasst werden und *Franchises* in aller Herren Länder haben, tragen dazu bei, dass die Völker einander näher rücken. Auch wenn *Reality TV* von Pädagogen nicht unbedingt als große Bereicherung angesehen wird, können wir die Tatsache nutzen, dass Fremdsprachenlernende verschiedener Altersgruppen damit vertraut sind. Das Beste an diesen Sendungen ist die Kooperation der beteiligten Spieler. Die Darsteller müssen zusammen arbeiten, um erfolgreich zu sein – beispielsweise bei *Survivor* und *The Amazing Race*, die ich deshalb als Inspiration für meine Spiele benutze. Besonders hilfreich ist auch *Wikipedia* – natürlich die deutsche Version –, weil dieses online Lexikon den Lernenden erlaubt, in wenigen Minuten alles Mögliche zu recherchieren. Zuhause zu treffende Vorbereitungen auf die kooperativen Sprachspiele, die im Klassenzimmer durchzuführen sind, beinhalten oft Recherchen auf Wikipedia.de. Die Lernenden recherchieren meistens unterschiedliche Informationen, so dass sie ihr Wissen kombinieren müssen, um die in den Spielen gestellten Aufgaben lösen zu können. Die hier vorzustellenden Sprachspiele fördern das eigenständige Lernen der deutschen Sprache und des dazu gehörenden landeskundlichen und kulturellen Wissens durch die individuelle Komponente, die aus der Vorbereitung auf die Spiele besteht, sowie das soziale Lernen durch die kooperative Zusammenarbeit im Sprachspiel.

3. Kooperative Sprachspiele

In diesem kurzen Artikel werde ich zeigen, wie ich mich von Regeln und Inhalten der Sendungen *Survivor* und *The Amazing Race* habe inspirieren lassen, um eine Serie verschiedener, kooperativer

Sprachspiele für den deutschen Fremdsprachenunterricht zu entwickeln. Wie bereits erwähnt, ist die wichtigste Komponente, die diesen Sendungen entnommen wird, die Kooperation. Das sollte auch mit den Lernenden besprochen werden, ebenso wie die Vorteile und Regeln des kooperativen Lernens. Die hier vorgestellten Spiele können im Laufe eines ganzen Schuljahres oder Semesters eingesetzt werden, um spielerisch den deutschen Spracherwerb sowie das Wissen über deutschsprachige Kulturen zu fördern.

Wie bei *Reality* Sendungen werden die Lernenden in Teams oder kleine Gruppen eingeteilt, die gemeinsam Aufgaben bewältigen müssen. Am besten ist es pro Gruppe vier Mitglieder zu haben und sie manchmal neu zusammenzustellen. Für die Neugestaltung darf jede Gruppe, außer der, die das Spiel gewonnen hat, ein Mitglied abwählen (ähnlich wie bei *Survivor*). Die Lehrperson bestimmt dann, welche abgewählten Lernenden zu welchen Gruppen gehen, damit alle wieder vollzählig sind. Dabei ist darauf zu achten, dass Spielende mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen zusammen kommen und die einzelnen Gruppen ähnlich stark sind.

Die einzelnen Gruppenmitglieder bereiten die Spiele in Form von Hausarbeiten vor, zu denen nicht nur die Wiederholung von sprachlichen Strukturen oder Wortschatz gehört, sondern häufig auch das Recherchieren von sprachlichen, kulturellen oder landeskundlichen Fakten. Dabei ist es für die Kooperation im Spiel besonders wichtig, dass die einzelnen Gruppenmitglieder verschiedene Fakten nachschlagen, die sie dann im Spiel kombinieren müssen.

3.1 Mit Bergen und Flüssen den Komparativ üben

Dieses Spiel eignet sich am besten für die Übungsphase der Komparativ-Formen deutscher Adjektive. Nachdem der Komparativ eingeführt wurde, werden die Lernenden gebeten, die Höhe der Berge und die Länge der Flüsse deutschsprachiger Länder zu finden. Aus jeder Gruppe sollen zwei Mitglieder über die deutschen Berge und Flüsse recherchieren, ein anderes Mitglied über die Schweizer und wieder ein anderes über die österreichischen Berge und Flüsse. In der Klasse verteilt die Lehrerin dann an jede Gruppe das gleiche Arbeitsblatt, auf dem solche Sätze mit Lücken stehen wie der folgende: Der Inn ist als der Rhein. Die Lücken können die Lernenden nur dann korrekt füllen, wenn sie über ihr gefundenes Wissen kommunizieren.

Das Arbeitsblatt kann der Gruppe als Ganzes gegeben werden oder aber, um eine spielerische, physische Komponente reinzubringen, kann es in vier Teile geschnitten werden. Jedes Mitglied holt dann in einer Staffel organisiert einen Teil des Arbeitsblattes, das erst zusammengesetzt werden muss, bevor die eigentlichen sprachlichen Übungen durchgeführt werden können.

Die Gruppe, die sich erfolgreich auf Deutsch verständigt und zuerst alle Lücken inhaltlich und grammatisch korrekt ausfüllt, gewinnt.

Füllt die Lücken mit komparativ Formen der Adjektive *lang, kurz, hoch und niedrig*.

Der Inn ist als der Rhein.
Die Mosel ist als die Mur.
Die Elbe ist als die Aare.
Die Rhone ist als die Fulda.
Die Ens ist als die Saar.
Der Neckar ist als die Isar.
Die Saane ist als die Weser.
Der Reuss ist als die Möll.
Der Ziller ist als die Oder.
Der Hochblassen ist als die Weißseespitze.
Das Matterhorn ist als der Großglockner.
Die Zugspitze ist als der Hochfeiler.

Der Schneeberg ist als der Hochkalter.
 Die Wildspitze ist als der Dom.
 Die Dufourspitze ist als der Biberkopf.
 Der Großvenediger ist als das Weisshorn.
 Der Hochvogel ist als die Signalkuppe.
 Der Liskamm ist als die Krottenspitze.
 Der Habicht ist als der Feldberg.
 Der Geschriebenstein ist als der Fichtelberg.

Das Arbeitsblatt in vier Teile zu schneiden und per Staffel oder Schnitzeljagd zu holen bzw. zu suchen, kann in alle, viele oder einige Spiele integriert werden. Die Idee dabei ist, den Unterricht locker zu gestalten und ein bisschen Bewegung reinzubringen. Das macht nicht nur Spaß, sondern auch wach.

3.2 Spielkarte oder Spezialist? Pflanze oder Körperteil? Spiel mit zweideutigen Vokabeln

Zur Vorbereitung dieses Spiels erhält jedes Gruppenmitglied eine andere Wortliste mit etwa sechs deutschen Vokabeln, die jeweils zwei Bedeutungen haben, wie beispielsweise Ass, Ball, Bank, Bar, Bart, Birne, Brücke, Decke, Fliege, Hahn, Hering, Läufer, Mühle, Mutter, Krone, Kiefer, Pflaster, Schalter, Schloss, Star, Strauß, usw. Die Lernenden sollen herausfinden, welche zwei Bedeutungen jedes Wort hat. Für das Spiel, das aus einer kombinierten Vokabel-, Lese- und Schreibübung besteht, besprechen die einzelnen Gruppenmitglieder die Ergebnisse ihrer Recherche miteinander, bevor sie das folgende Arbeitsblatt erhalten. Die Gruppe, die erfolgreich auf Deutsch kommuniziert und zuerst alle Aufgaben korrekt ausführt, d.h. die Lücken korrekt im Text ausfüllt und dazu zehn sinnvolle Sätze mit der alternativen Wortbedeutung der benutzten Vokabeln bildet, gewinnt.

1. Lest diesen Text und füllt die Lücken mit den fehlenden zweideutigen Vokabeln.

Abenteuerliches Zelten.

Unser Campingurlaub fing schon nicht sehr gut an. Mein Vater war nicht nur unpassend gekleidet, er trug Anzug und, sondern er hatte auch die vergessen. Deshalb konnten wir unser Zelt nicht richtig aufbauen. Meine Schwester wäre lieber mit ihrem Freund auf einen gegangen und meckerte, weil der im Gemeinschaftsbad tropfte und der wackelte, so dass das Licht flackerte.

Beim Abendessen biss meine auf einen Kieselstein, so dass sie eine verlor und ihr schmerzte. Vater fuhr sie zur nächsten Stadt zum Zahnarzt, während ich im Zelt mit meiner mürrischen Schwester eine Partie spielte. Wir waren beide etwas erschreckt als von draussen merkwürdig glucksende Geräusche zu uns drangen und eine große Gestalt sich am Zelt rieb. Unsere Überraschung war riesig: Vor dem Zelt stand ein aus dem Zoo entlaufener

2. Bildet mit jedem benutzten Wort einen sinnvollen Satz, der die andere, nicht im Text verwendete Bedeutung illustriert.

3.3 Brauchtum aus den deutschsprachigen Ländern: ein mimisches Ratespiel

Zur Vorbereitung des mimischen Ratespiels recherchiert jedes Gruppenmitglied verschiedene Bräuche aus den deutschsprachigen Ländern. Jeder lernt, worum es bei zwei bis drei Bräuchen geht, so dass alle Gruppen insgesamt Informationen zu jeweils acht bis zwölf Bräuchen haben, wie etwa Boßeln, Eierleset, Guggenmusik, Fasching/Karneval, Funkenfeuer, Martinszug, Polterabend, St. Nikolaus usw. In der Klasse kommunizieren die einzelnen Gruppenmitglieder miteinander über ihre Recherchen und erzählen ihrer Gruppe, was sie gelernt haben. Für das Spiel bekommt dann jede Gruppe eine andere Liste, die zwei oder drei Bräuche aufführt, die die Gruppe vor den anderen Gruppen mimisch darstellen soll. Sobald alle Gruppen ihre Liste erhalten haben, beginnt die Vorbereitungsphase, in der alle Gruppenmitglieder sich über die besten Strategien zur Darstellung ihrer Bräuche aber auch zum Raten der mimischen Darstellungen durch die anderen Gruppen besprechen. Die Gruppe, die jeweils als erste einen dargestellten Brauch richtig rät, bekommt einen Punkt. Auch die Gruppe, deren Pantomime in weniger als 75 Sekunden erraten wird, erhält jeweils einen Punkt. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt.

3.4 Varianten für mimische Ratespiele

Mimische Ratespiele kann man zu vielen verschiedenen Themen und Lernsituationen bzw. Strukturen vorbereiten. Damit lassen sich Vokabeln, Fragen, Anweisungen, Befehle und vieles mehr üben. Die folgenden Beispiele für Anweisungen, von denen jede Gruppe zwei bis drei zur mimischen Darstellung erhalten würden und welche die anderen Gruppen, dann ganz genau erraten müssten, demonstrieren, wie man detaillierte Anweisungen gibt. Somit wird nicht nur geübt, wie man Anweisungen gibt, sondern auch Wortstellung und der Gebrauch von Adjektiven und Adverbien. Gleichzeitig können Fragen geübt werden, wenn die übrigen Gruppenmitglieder während der mimischen Darstellung Fragen stellen sollen, die ihnen helfen, die Anweisung wortgenau zu erraten.

Beispiele für Anweisungen

- Sie schauen sich einen lustigen Film im TV an.
- Sie warten ungeduldig auf Ihr Date.
- Sie trinken zu heißen Kaffee.
- Sie trennen Eiweiß und Eigelb vorsichtig.
- Sie schlagen Sahne mit einem Rührbesen.
- Sie erhalten überraschende Neuigkeiten.
- Sie beschweren sich freundlich über kalte Suppe.
- Sie suchen Ihre verlegten Schlüssel.

3.5 Spezialitäten aus den deutschsprachigen Ländern

Hierzu recherchiert jedes Gruppenmitglied verschiedene Spezialitäten aus den deutschsprachigen Ländern inklusive ihrer Zubereitung, und zwar etwa drei Spezialitäten, so dass alle Gruppen insgesamt Informationen zu jeweils zwölf Gerichten haben, wie etwa Raclette, Käsefondue, Rösti, Zürcher Geschnetzeltes, Birchermüesli, Wiener Schnitzel, Brathendl, Kasnocken, Kaiserschmarrn, Speckknödel, Sachertorte, Topfenknödel, Marillenknödel, Zwetschkenknödel, Sauerbraten, Kohlrouladen, Himmel und Erde, Dibbelabbes, Pfälzer Saumagen, Falscher Hase, Heringssalat, Pfannkuchensuppe, Maultaschen, Spätzle, Leipziger Allerlei, Schwarzwälder-Kirschtorte, Apfelstrudel, rote Grütze, Frankfurter Kranz usw. In der Klasse kommunizieren die einzelnen Gruppenmitglieder miteinander über ihre Recherchen und erzählen ihrer Gruppe, was sie gelernt haben. Für das Spiel bekommt dann jede Gruppe die folgenden Anweisungen.

Die deutsch-österreichisch-schweizer Mahlzeit

Ihr wollt eine Mahlzeit inklusive Nachtisch zubereiten, die sowohl eine

Spezialität aus Deutschland, aus Österreich und aus der Schweiz enthält. Ihr könnt dazu nur die vorhandenen Vorräte verwenden. Ihr müsst aber nicht alle vorhandenen Lebensmittel benutzen.

Neben Gewürzen wie Salz, Pfeffer, Paprika, Zimt usw. und Kräutern wie Minze, Petersilie, Schnittlauch usw. habt ihr folgende Lebensmittel in eurem Kühlschrank und in eurer Vorratskammer: Aprikosen, Bananen, Birnen, Blumenkohl, Butter, Eier, Erbsen, Essig, Flusskrebse, Forellen, Grünkohl, Kalbsfleisch, Krebsbutter, Karotten, Kartoffeln, Lauch, Mandeln, Mehl, Milch, Nudeln, Pilze (Champignons, Morcheln), Rindfleisch, Rosinen, Rotkohl, Sahne, Spargel, Weisswein, Zitronen, Zucker, Zwetschken und Zwiebeln.

Welche Gerichte werdet ihr zubereiten und welche Zutaten verwendet ihr dafür?

Die Gruppe, die zuerst eine Liste von Gerichten (wie etwa Zürcher Geschnetzeltes mit Leipziger Allerlei und Kaiserschmarrn mit Rosinen oder Zwetschkenröster) mit den dazugehörigen Zutaten einreicht, gewinnt.

3.6 Trennbare Verben üben

Nachdem die trennbaren Verben eingeführt wurden, bekommt jedes Gruppenmitglied ein oder zwei Präfixe/Vorsilben, beispielsweise ab- an- auf- usw. die es recherchieren soll. Ziel ist es so viele trennbare Verben wie möglich mit den beiden Vorsilben zu finden. Im Unterricht bekommt dann jede Gruppe fünf bis zehn Minuten Zeit, so viele (sinnvolle und korrekte) Sätze wie möglich mit verschiedenen trennbaren Verben zu formulieren. Um die Kooperation zu gewährleisten, darf jede Gruppe nur einen Schreiber oder eine Schreiberin haben. Vor dem Schreiben sollten die Gruppen etwas Planungszeit bekommen, so dass sie sich ein bis zwei Minuten über sinnvolle Strategien absprechen können.

3.7 Kooperatives schreiben

Ähnliche Spiele, wie das eben für trennbare Verben kurz beschriebene können auch mit anderen Strukturen oder aber neuem Wortschatz gemacht werden. Dabei sollte auch mal verlangt werden, dass eine kleine Erzählung, ein Gedicht, ein kurzer Bericht, ein Kommentar, ein Märchen oder eine andere Textsorte mit einer Reihe von gelernten Vokabeln oder Strukturen kooperativ verfasst wird – also nicht immer nur Satzsammlungen. So lernen die einzelnen Gruppenmitglieder von und mit einander wie man einen zusammenhängenden Text plant, verfasst, be- und überarbeitet. Bei einer solchen Aufgabe darf Zeit dann nur eine untergeordnete Rolle spielen und es wird auch schwieriger sein einen Gewinner zu ermitteln. Um das Überarbeiten von Texten zu üben, könnte es auch sinnvoll sein, die Gruppen zu bitten ihre Texte auszutauschen und dann nicht den eigenen Text, sondern den einer anderen Gruppe zu editieren.

4. Weiterführende Ideen und Schlussbemerkung

Viele Sprachspiele oder auch Übungen lassen sich problemlos abwandeln, so dass sie zu kooperativen Sprachspielen werden. Aus einem einfachen Vokabelquiz kann man ein Quizspiel machen, indem man jeder Gruppe den Vokabeltest gemeinsam zu schreiben gibt und der Gruppe den Gewinn zuerkennt, die das Quiz am schnellsten schreibt und dabei keine (oder die wenigsten) Fehler macht. Auch kommunikative Aufgaben und Sprechakte können als kooperatives Spiel entwickelt werden, indem man die einzelnen Gruppen bzw. Paare bittet zum Beispiel ein Gespräch zwischen einem Arzt und einem Patienten mit starken Kopfschmerzen zu erarbeiten und vorzustellen oder zwischen einem internationalen Studenten, der seinen Pass verloren hat und einer Angestellten im Auslandsamt, zwischen einer Kundin, die ein schon getragenes Kleid zurückbringen möchte und einer Dame vom Kundendienst, zwischen einem Touristen, der sich verlaufen hat und einem Würstchenverkäufer, der zwar helfen will, aber gleichzeitig seine Ware anpreisen möchte usw. Hier kann man die Klasse abstimmen lassen, welches Paar die kommunikative Aufgabe am besten, am kreativsten oder am

unterhaltsamsten gelöst hat. Dabei muss nicht jedes Paar die gleiche kommunikative Aufgabe bearbeiten. Man kann verschiedene auf kommunikative Situationen auf kleine Zettel schreiben, diese falten und in einen Hut werfen, aus dem die Paare ihre Übung dann ziehen.

Gruppen können auch gemeinsam Lese-, Hör- und Verstehensaufgaben spielerisch lösen. Sie können kooperativ an Wortsalat, also Sätzen bei denen die Wörter durcheinander geraten sind oder an Textpuzzles arbeiten, bei denen die einzelnen Sätze oder Absätze vermischt wurden und nun wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden sollen. Schließlich kann man die Gruppen sogar bitten, für einander Aufgaben zu entwerfen.

Abschließend sollte ich noch kurz über das Gewinnen der Spiele schreiben. Ich persönlich belohne nicht gern eine Person oder eine Gruppe mit Süßigkeiten oder anderen kleinen Geschenken, aber auf manche Lernergruppen kann das sich motivierend auswirken. Wer möchte kann über die gewonnenen Spiele Buch führen und so am Ende des Semesters oder des Schuljahres herausfinden, welche(r) SpielerIn bzw. welche Gruppe die meisten Punkte erwirtschaftet hat und zur Belohnung beispielsweise ein deutsches Buch oder eine anderes Geschenk ausgeben. Wesentliches Ziel ist aber weder das Gewinnen eines einzelnen Spiels noch die höchste Gesamtpunktzahl, sondern die Freude am Lernen. Wenn die Lernenden sich mit Begeisterung an den Spielen beteiligen und Fortschritte machen, dann haben eigentlich alle gewonnen.

Literaturverzeichnis

Barkley, Elizabeth F., Cross, Patricia K., and Claire Howell Major: Collaborative Learning Techniques. San Francisco: Jossey-Bass 2005.

Green, Norm und Green, Kathy: Kooperatives lernen im Klassenraum und im Kollegium – Das Trainingsbuch. 3. Auflage. Seelze – Velber: Klett / Kallmeyer 2007.

Haitink, Annelien und Haenen, Jacques: Kooperatives Lernen. Teamlernstrategien und wie sie funktionieren können. Fremdsprache Deutsch 26, 2002, 18–19.

Rieger, Caroline L.: Kooperative Kommunikations- und Konversationsübungen im Fremdsprachenunterricht. Fremdsprache Deutsch 41, 2009 (im Druck).