

Reihe „Pädagogik und Fachdidaktik für LehrerInnen“

Herausgegeben vom Institut für
„Unterricht und Schulentwicklung“

der Fakultät für Interdisziplinäre Forschung und Fortbildung
der Universität Klagenfurt

Mag.^a Barbara Andrasch

Spiele im Englischunterricht – 1. Klasse

PFL-Englisch

Klagenfurt, 2008

Betreuung:

Ao.Univ.-Prof. Mag. Dr. Werner Delanoy

Die Universitätslehrgänge „Pädagogik und Fachdidaktik für Lehrer/-innen“ (PFL) sind interdisziplinäre Lehrerfortbildungsprogramme des Instituts für Interdisziplinäre Forschung und Fortbildung“. Die Durchführung der Lehrgänge erfolgt mit Unterstützung von BMUKK.

Inhaltsverzeichnis

Abstract / Kurzfassung

Spiele im Englischunterricht – 1. Klasse

1 Ausgangssituation	1
1.1 Ausgangsfragen	1
2 Was ist ein Spiel?	2
3 Auswertung des Fragebogens	3
3.1 Spielehitparade	3
3.2 Haben die SchülerInnen das Gefühl, durch Spiele im Unterricht etwas zu lernen?	5
3.3 Besteht ein Zusammenhang zwischen der Motivation zu gewinnen und der Aussicht auf einen Preis?	6
3.4 Spielen die SchülerInnen lieber, wenn sie sich ihre PartnerInnen frei auswählen dürfen?	6
3.5 Spielen die SchülerInnen gerne?	7
3.6 Freuen sich die SchülerInnen besonders auf den Unterricht, wenn ein Spiel auf dem Programm steht?	8
3.7 Weitere Rückmeldungen der SchülerInnen	8
4 Welche Spiele eignen sich also für den Unterricht in der ersten Klasse?	9
5 Abschlussbemerkungen	10
Bibliographie	12
Anhang	13
A1 Fragebogen	13
A2 Meine fünf Lieblingsspiele für die erste Klasse	14

Spiele im Englischunterricht – 1. Klasse

Abstract / Kurzfassung

“Let’s play a game” sounds like having fun for a 10-year-old whereas “Let’s study English” might not be such a tempting proposal for a child. When playing games, children interact with each other and games often provide learning opportunities for them.

Being an English teacher and facing 10-year-olds for the very first time in my career, I asked myself how to exploit the fact that they love to play for my lessons. This paper deals with the following questions: Which games do my students like and why? What games do I like? What games are suitable for my lessons?

Clearly, playing has helped develop a good relationship between the students and me and, as will be demonstrated in this paper, fosters a learning environment, in which the students look forward to the language lessons.

Mag.^a Barbara Andrasch

Privatgymnasium Sacre Coeur

Rennweg 31 – 1030 Wien

barbara.andrasch@gmx.at

1 Ausgangssituation

Nachdem ich die vergangenen 3 Jahre Englisch ausschließlich an einem Oberstufengymnasium unterrichtet hatte, sah ich mich am Beginn dieses Schuljahres nach einem Schulwechsel erstmals mit der Unterstufe konfrontiert – noch dazu fand ich mich in der besonderen Lage, gleich 3 erste Klassen unterrichten zu dürfen.

Nach den ersten Unterrichtseinheiten musste ich einigermaßen überrascht feststellen, wie anders doch meine „neuen“ SchülerInnen waren. Natürlich ist eine Klasse mit erstem Lernjahr sowohl inhaltlich als auch sprachlich ganz anders zu bewerten als die Oberstufe, die ich bis vergangenen September unterrichtet habe. Was mich aber tatsächlich noch immer fasziniert, ist die Energie und Lebendigkeit, die diese 10jährigen ausstrahlen. Die meisten freuen sich auf den Unterricht, und das Fach Englisch wird grundsätzlich positiv bewertet.

Mit dieser Lebendigkeit umzugehen stellte für mich eine große Herausforderung dar. Plötzlich sah ich mich mit SchülerInnen konfrontiert, die Bewegung brauchten und denen es schwer fiel, still zu sitzen. Die sich am Beginn der Stunde regelmäßig um den Lehrertisch versammelten um schön gemachte Hausübungshefte vorzuzeigen, Fragen zu vorangegangenen Stunden oder zur Hausübung zu stellen oder ganz einfach um mit mir zu plaudern. Alle wollten immer drankommen, alle wollten gleichzeitig mit mir sprechen und der Lärmpegel war dementsprechend hoch. Die Aussage einer PFL-Kollegin bestärkte mich in meiner Beobachtung: „*Die halten's fast gar nicht aus, nicht dranzukommen*“.

Einerseits wollte ich den Eifer der Kinder nicht bremsen, andererseits begann ich aber doch zu überlegen, wie ich deren Energie am besten nutzen konnte um einen möglichst ertragreichen Unterricht abzuhalten, die Lautstärke in Grenzen zu halten und trotzdem den Kindern Gelegenheiten zu bieten, sich zu bewegen und nicht immer nur stillsitzen zu müssen.

1.1 Ausgangsfragen

Nach einigen Lektionen im Buch begann ich *Vokabelkaiser*, *Hangman* oder *I spy with my little eye* zu spielen. Ich begann, Vokabel mit einem Ballspiel zu wiederholen oder als Wettbewerb an der Tafel. Obwohl ich manchmal das Gefühl hatte, meine Unterrichtszeit „nur mit Spielen“ zu verbringen, hatte ich auch den Eindruck, dass die Kinder begeistert bei der Sache waren und mir fiel auf, dass sie immer wieder nachfragten, wann wir denn wieder spielen würden. Die Aussicht auf ein Spiel war außerdem offensichtlich so verlockend, dass die Klasse fleißig und konzentriert arbeitete, damit wir auch wirklich spielen würden.

So entstand die Idee, eine Spielemappe anzulegen, auf die ich auch in Zukunft zurückgreifen kann. In dieser Spielemappe, die noch immer am wachsen ist, versuche ich, möglichst verschiedenartige Spiele zu sammeln.

Eigenen Beobachtungen zufolge fanden die Spiele großen Anklang. Ich wollte aber erfahren, wie denn die SchülerInnen die vielen Spiele erlebten, welche ihnen am besten oder gar nicht gefielen und ob sie das Gefühl hätten, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern oder die Spiele für sie nichts mehr als Zeitvertreiber waren. Ich nahm an, dass sie nicht das Gefühl hätten, anhand von Spielen im Unterricht viel Neues dazulernen. Natürlich hoffte ich, dass sich mein Eindruck, dass sie gerne spielten, bestätigen würde. Weiters war ich gespannt, welche Spiele sie auf ihre persönliche Hitliste setzen würden und nahm an, dass sich Wettbewerbsspiele und Bewegungsspiele ganz oben auf der Liste finden würden.

Ich vermutete, dass Spiele im allgemeinen die Motivation der SchülerInnen steigerte, dass sie dazu beitragen würden, eine positive Grundhaltung gegenüber dem Fach Englisch aufzubauen oder beizubehalten und dass sich die SchülerInnen, wenn ich manchmal für eine kommende Unterrichtseinheit ein Spiel ankündigte, auf den Unterricht freuen würden.

2 Was ist ein Spiel?

Julia Khan definiert in ihrem Artikel „Using games in teaching English to young learners“ Spiele als

„[...] activities governed by rules, which set up clearly defined goals. The achievement of these goals signals the end of the game. Games involve a contest either between players or between the players and the goal, and games should lead to having fun.“ (Khan, 142-43)

Spiele brauchen also Regeln und Ziele und werden als Wettbewerb zwischen Einzelpersonen oder Teams verstanden. Die Spieler sollen Spaß bei der Durchführung haben und Julia Khan betont, dass gerade Kinder oft durch die Aussicht auf ein Spiel motiviert werden können, bestimmte Vokabel oder Strukturen zu lernen (Khan, 147). Hier widerspricht ihr Manuela Macedonia, indem sie in ihrem Buch Sprachspiele II schreibt: *„Leider ist es uns nicht möglich, auf Motivation einzuwirken.“* (Macedonia, 9). Sie bestätigt aber, dass der spielerische Umgang mit Lerninhalten zu *„lustigen oder lustvollen Momenten“* im Unterrichtsalltag werden können, dass dabei das Lernen in der Gemeinschaft gefördert wird und rät zu einem möglichst abwechslungsreichen Unterrichtsalltag, indem dem Spielen eine tragende Rolle zugewiesen wird. (vgl. Macedonia, 8-9).

Julia Khan listet 3 *„ludic principles or playing spirit of a game“*, die ein Spiel ausmachen (vgl. Khan, 148) auf:

1) Chance and Skill

Sie argumentiert, dass ein Spiel von Kinder als uninteressant empfunden wird, wenn es dabei nur um reines Wissen geht, denn da gewinnen immer nur bestimmte SchülerInnen: *„[Y]oung learners like games which have an element of luck“*. Sie empfiehlt daher Spiele, in denen Würfel, zufällig ausgeteilte Karten oder Ratespiele eine Rolle spielen. Hier haben auch schwächere SchülerInnen Aussicht auf Erfolg. So bleibt ein Spiel mit Zufallsfaktor bis zum Schluss spannend und mich freut es immer wieder, wenn ein/e leistungsschwache/r Schüler/in ein Spiel gewinnt und ein Erfolgserlebnis im Englischunterricht verbuchen kann. So gewann beim letzten Vokabelkaiser ein ganz schwacher Schüler, der bei der vorangegangenen Englisch-Schularbeit das einzige Nicht genügend der Klasse hatte und es war wirklich schön zu sehen, wie stolz er war. Vielleicht tragen solche Erlebnisse auch dazu bei, langfristig eine positive Einstellung, bzw. zumindest nicht negative Einstellung zum Fach aufzubauen und zu erhalten.

2) Competition and Co-operation

Khan unterscheidet zwischen Spielen mit Wettbewerbscharakter und solchen, in denen Zusammenarbeit gefordert und gefördert werden; manche Spiele vereinen beide Prinzipien. Kooperationsspiele sind ihrer Meinung nach meistens die kommunikativeren Spiele.

Spiele im Team haben den Vorteil, dass sie gerade bei jüngeren SchülerInnen oft den Druck zu gewinnen ein bisschen nehmen und gleichzeitig soziales Lernen ermöglichen. Allerdings ist es wichtig, so auch Khan, dass das Spiel so angelegt ist, dass es garantiert, dass alle

Gruppenmitglieder zum Erfolg des Teams beitragen müssen. Ansonsten ist es sehr schwierig, dass alle TeilnehmerInnen aufmerksam und involviert bleiben.

3) Uncertainty

Julia Khan meint, dass manche Spiele deshalb so spannend sind, weil nach einer gewissen Zeit das Gedächtnis versagt. So lebt das Spiel *Grandma went to the market* (vom Prinzip her wie *Ich packe meinen Koffer*) von der Unsicherheit, welche/r Spieler/in sich nicht mehr an das vorangenannte Element erinnern kann. Ich ließ die SchülerInnen in Kleingruppen genau dieses Spiel spielen. Allerdings schien es keinen besonderen Anklang zu finden und scheint deshalb auch nicht in der Hitparade auf. Darauf angesprochen meinten die Kinder, dass sie das Spiel als langweilig empfunden hätten. Ein anderes Spiel, in dem es auch um das Sich-Erinnern-Können geht, allerdings mit Bildern, fand größeren Anklang, wurde aber erst nach Ausfüllen des Fragebogens durchgeführt.

3 Auswertung des Fragebogens

Ich habe den Fragebogen in 2 meiner 3 ersten Klassen ausgeteilt. Die nicht befragte 1D-Klasse besteht aus nur 13 SchülerInnen, und stellt somit (leider) einen Sonderfall dar; die übliche Klassenschülerzahl in einer ersten Klasse betrug im Schuljahr 2007/08 an unserer Schule 28 SchülerInnen.

Ich bekam 50 vollständig ausgefüllte Fragebögen zurück, ein/e Schüler/in beantwortete Frage 2 (Aussicht auf einen Preis) und ein/e andere/r die Frage 4 (Spiele im Englischunterricht machen mir Spaß) nicht. Möglicherweise wurden die beiden Fragen einfach übersehen, in einem Gespräch mit den SchülerInnen nach der Auswertung der Fragebögen konnte hierzu nichts in Erfahrung gebracht werden. Den Platz für Anmerkungen nützten insgesamt 32 SchülerInnen, um mir weiteres, schriftliches Feedback zu geben. Hier führten sie zumeist an, dass sie es gut fänden, weiterhin im Unterricht viel zu spielen, sie bedankten sich für Spiele, die sie besonders toll fanden oder machten Vorschläge, wie man bestimmte Spiele noch ausbauen könnte – z.B. wurde der Wunsch geäußert, die Vokabelprüfung zu erweitern oder in den großen Park der Schule zu gehen.

3. 1 Spielehitparade

Bevor ich die Fragebögen in der Klasse austeilte, ließ ich die Klasse alle Spiele an die Tafel schreiben, die wir bis Ende April im Englischunterricht gespielt haben. Ich wollte mit diesem Brainstorming sichergehen, dass sich die SchülerInnen auch alle Spiele vergegenwärtigten. Dabei überraschte mich, dass beide Klassen sowohl die Vokabelprüfungen an der Tafel als auch die Running Dictations als Spiele begriffen hatten.

Die ersten beiden Fragen des Fragebogens lauteten „*Welche 5 Spiele hast Du am liebsten? Warum?*“. Die SchülerInnen sollten hier eine Hitparade ihrer Lieblingsspiele aufstellen. Jedes Spiel, das genannt wurde, erhielt einen Punkt. So ist in der nachfolgenden Tabelle jeweils ein Punkt mit einer Nennung gleichzusetzen. Eine Berücksichtigung der Reihenfolge der Nennungen der Spiele erschien mir nach einem Gespräch mit den SchülerInnen, indem viele meinten, sie könnten die Spiele nicht nach Beliebtheit hintereinander aufschreiben, als nicht sinnvoll. Erwähnenswert erscheint mit trotzdem, dass das Quizspiel und Hangman die

meisten Erstnennungen erhielten. Ich nehme an, dass viele SchülerInnen ein oder zwei Lieblingsspiele haben, die ihnen natürlich als erste einfielen. Sowohl in der 1A – Klasse als auch in der 1C – Klasse liegen ein Quizspiel (siehe Anhang) und Hangman an vorderster Stelle der Lieblingsspiele. Die Vergabe der Plätze 3 bis 5 war für sie schon schwieriger, und so wird der Punkteabstand zwischen den Spielen und in beiden Klassen immer geringer.

Die gute Platzierung von Hangman hat mich dann doch ein bisschen überrascht und ehrlich gestanden auch enttäuscht. Habe ich doch für manche Spiele viel Zeit investiert, gebastelt, Material mitgebracht, mir Situationen, Sitzordnungen usw. überlegt, und dann wird ein für mich eher langweiliges Spiel, das keinerlei Vorbereitung bedarf und noch dazu fast jedem/ jeder Schüler/in bekannt ist, auf Platz 2 gewählt. In einem mündlichen Gespräch mit den SchülerInnen bestätigten sie nochmals, dass Hangman wirklich ein ganz tolles Spiel für sie sei. Sie begründeten ihre Wahl mit „weil man kann das Alphabet so gut üben“, „es ist so spannend“, oder „es ist so lustig“, „man kann die neuen Vokabel üben“ und „man darf an der Tafel schreiben“.

Rang	Spiel	Punkte
1	Quizspiel	40
2	Hangman	38
3	Football Vocabulary	24
4	Apples	21
5	Role – plays, Songs	18
7	Crosswords, Vocabulary Check	12
9	Phantomime	8
10	Domino	7

Anschließend sollten die SchülerInnen auch ein Spiel nennen, das ihnen gar nicht gefallen hat. Bemerkenswert und sehr positiv finde ich hier, dass 8 SchülerInnen – das sind ca. 15% der Befragten – das Feld freiließen. Einige Male wurde hier geschrieben, dass kein Spiel gar nicht gemocht wird; in einem mündlichen Gespräch mit der Klasse wurde das nochmals bestätigt, einige SchülerInnen meinten, ihnen sei wirklich kein Spiel eingefallen, das ihnen gar keinen Spaß machen würde.

Überrascht hat mich allerdings, dass Running Dictations das Rennen um das unbeliebteste Spiel klar gewonnen hat. Ich nahm an, je öfter die SchülerInnen während der Unterrichtszeit aufstehen dürften, desto lieber wäre es ihnen. Ein anderes Bewegungsspiel, das ich Living Stories¹ genannt habe, fand auch keinen besonderen Anklang; und ein Vokabellaufspiel, wenn es auch nicht auf der Negativliste erwähnt wird, scheint auch in den Top Ten der Spiele-Hitparade nicht auf. Als Begründung für das schlechte Abschneiden von Laufdiktaten wurde mehrmals dazugeschrieben, dass man da ja so viel laufen müsste – ich wurde also genau vom Gegenteil meiner ursprünglichen Annahme belehrt: Meine SchülerInnen mögen Lauf- oder Bewegungsspiele nicht besonders.

¹ Ich lese den SchülerInnen eine Geschichte vor; sie sitzen im Kreis und müssen, wenn sie ein bestimmtes Wort hören, Sessel tauschen oder verschiedene Bewegungen ausführen.

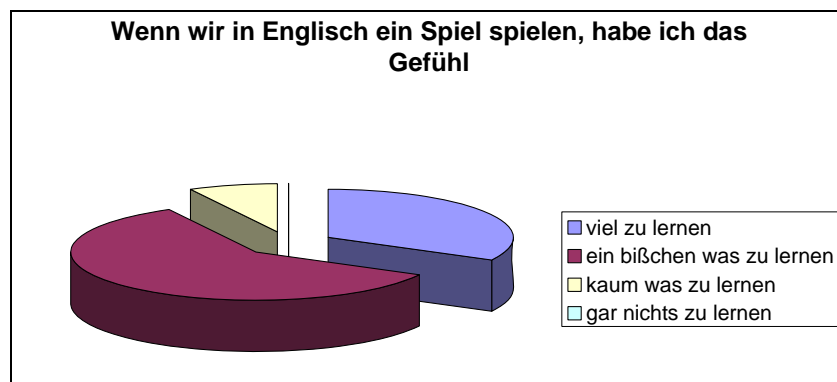
Wie schon weiter oben erwähnt, mussten die SchülerInnen ein Brainstorming machen, was denn für sie ein Spiel ist und ich ließ sie alles an die Tafel schreiben, was ihnen dazu einfiel. In beiden Klassen wurde „Songs“ aufgeschrieben. Die SchülerInnen meinten, dass sie, wenn ich Lieder mitbringe, sie ja meistens in Gruppen eingeteilt werden, manchmal Arbeitsaufträge um die Wette auszuführen hätten oder Kärtchen bekommen, die richtig zuzuordnen sind. Manchmal müssen sie auch bestimmte Bewegungen (wie bei den Living Stories) ausführen. Ich habe den Eindruck, dass es den SchülerInnen im großen und ganzen Spaß macht, wenn ich Lieder mitbringe. Deshalb der 5. Platz auf der Hitparade. Die 4 Nennungen für das Spiel- das-ich-nicht-mag wurde am Fragebogen 3mal mit „weil ich nicht singen kann“ begründet. Diese Aussage war für mich ein wenig irritierend, denn soweit ich mich erinnern kann, habe ich nie zu beurteilen versucht, wie jemand singen kann und versuche eigentlich immer, den Umgang mit der Sprache in den Vordergrund zu rücken – egal bei welchem Spiel.

Spiel, das ich nicht mag:

Rang	Spiel	Punkte
1	Running Dictation	11
2	Poster description	5
3	Songs	4
4	Hangman, Crosswords, Apples, Football Vocabulary, Living Stories	2

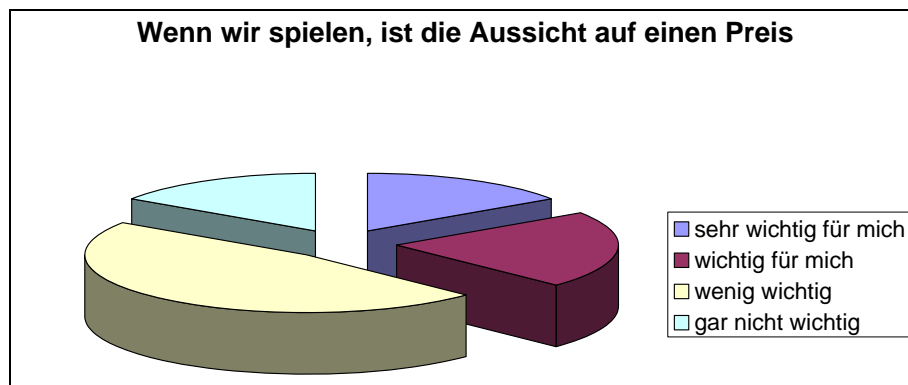
3.2 Haben die SchülerInnen das Gefühl, durch Spiele im Unterricht etwas zu lernen?

In meinem Unterricht werden Spiele fast ausschließlich zur Festigung eines Grammatik- oder Vokabelkapitels verwendet, um es mit Michael Legutkes Worten zu ausdrücken „often in the form of an extended drill“ (Legutke, 101) und kaum zur Erarbeitung neuer Inhalte. Die SchülerInnen sollen neue Vokabel oder Strukturen üben und möglichst oft hören. Das spiegelt auch das Ergebnis des Fragebogens wieder, die meisten SchülerInnen sind der Meinung, beim Spielen ein bisschen was zu lernen; sehr positiv interpretiere ich, dass niemand das Gefühl hat, beim Spielen nichts zu lernen und nur 4 kaum etwas zu lernen. Es freute mich auch, dass eine Schülerin anmerkte, dass sie keines der Spiel als „kindisch“ empfindet.



3.3 Besteht ein Zusammenhang zwischen einer hohen Spielmotivation und der Aussicht auf einen Preis?

Hin und wieder bringe ich kleine Preise mit, meistens Schokolade oder Hausübungsgutscheine. Ich nahm an, dass diese die Motivation der SchülerInnen steigerte und ein Spiel dadurch spannender sei. Das Ergebnis des Fragebogens überraschte mich daher: Den meisten SchülerInnen ist die Aussicht auf einen Preis offenbar nicht wichtig. Lediglich 8 SchülerInnen kreuzten an, dass für sie ein möglicher Preis einen großen Anreiz darstellte – immerhin dieselbe Anzahl an SchülerInnen meinte aber das genaue Gegenteil: einen Preis zu gewinnen ist für sie unwichtig.



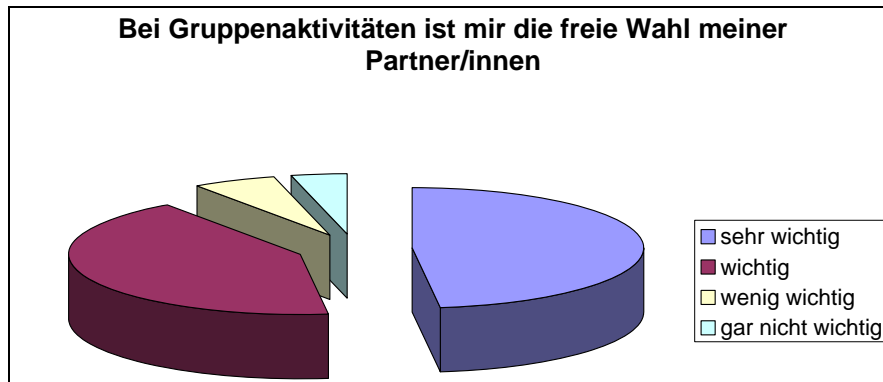
3.4 Spielen die SchülerInnen lieber, wenn sie sich ihre PartnerInnen frei auswählen dürfen?

Wenn die SchülerInnen ein Spiel in Gruppen spielen, teile ich meistens die Gruppen ein. Manchmal lose ich aus, manchmal lasse ich durchzählen und alle SchülerInnen mit derselben Zahl bilden ein Team, bei manchen Spielen ist die Gruppenfindung bereits ein erster Schritt des Spieles. Ich versuche zu vermeiden, dass immer dieselben SchülerInnen in einer Gruppe zusammenarbeiten, weil ich glaube, dass es wichtig für die Klassengemeinschaft ist, sich besser kennenzulernen und zusammenzuarbeiten. Ich versuche auch zu vermeiden, dass SchülerInnen, die AußenseiterInnen sind, das Gefühl haben, dass keiner mit ihnen zusammenarbeiten will. Deshalb lasse ich auch sehr selten zu, dass die SchülerInnen ihre PartnerInnen selbst aussuchen dürfen.

Die Umfrage hat aber gezeigt, dass es den SchülerInnen sehr wichtig ist, ihre Teammitglieder selbst auszusuchen. Fast die Hälfte, nämlich 25 SchülerInnen gaben an, dass für sie die freie PartnerInnenwahl sehr wichtig ist und nur 2 meinten, dass ihnen keine Rolle spiele, mit wem sie eine Gruppe zu bilden hätten. Das hat mich doch ein bisschen überrascht, ich hätte mir nicht gedacht, dass es für die SchülerInnen so wichtig ist, mit ihren Freunden/innen zusammenzuspielen.

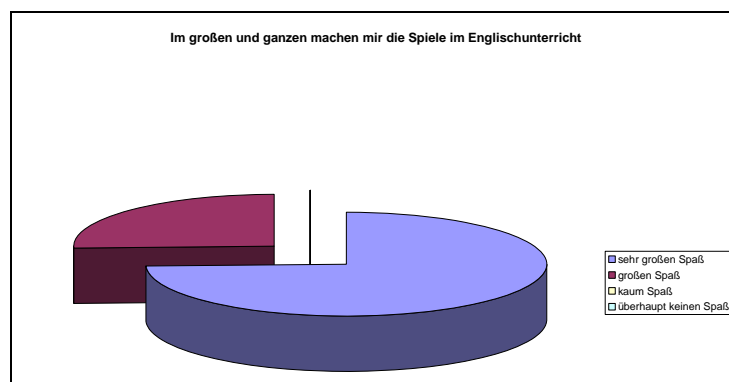
Ich versuchte, dem Ergebnis des Fragebogens gerecht zu werden und habe in den letzten 2 Wochen vermehrt dem Wunsch nach freier Gruppeneinteilung nachgegeben. Die meisten SchülerInnen wählten ihre Sitznachbarn/innen als PartnerInnen, oder, bei größeren Gruppenaktivitäten die KollegInnen, die unmittelbar in ihrem Umfeld sitzen. Meistens gab es Mädchen- und Bubengruppen; mit einigen Kindern wollte niemand zusammenarbeiten und der Gruppenfindungsprozess dauerte im allgemeinen länger als sonst. Auch wurde die Klasse

insgesamt unruhig und laut. Ich glaube also, dass ich aus obengenannten Gründen auch in Zukunft weiterhin selbst eine Gruppeneinteilung vornehmen werde – zumindest in den ersten Klassen.



3.5 Spielen die SchülerInnen gerne?

Ich nahm an, dass die SchülerInnen gerne spielten und das bestätigt auch der Fragebogen. 38mal wurde angegeben, dass die Spiele sehr großen Spaß machten, 13mal großen Spaß. Mich freut das Ergebnis natürlich sehr und ich werde weiterhin versuchen, viele Spiele im Unterricht einzubauen. Mittlerweile habe ich auch schon mit meiner dritten Klasse verschiedenes gespielt (z. B. ein selbstgebasteltes X-Mas Activity-Game, Rollenspiele oder Vokabelwettbewerbsspiele), und auch hier sind meine Erfahrungen sehr positiv. Die meisten SchülerInnen spielen gerne, der Unterricht wird dadurch aufgelockert, die Atmosphäre ist entspannt und wir haben Spaß. Mit den schon etwas fortgeschrittenen Lernern verlagert sich der Spielschwerpunkt auch hin zu problem-solving activities, in denen weniger auf das Üben und Wiederholen einer bestimmten Struktur oder bestimmter Vokabel geachtet wird, sondern kreative Lösungen gesucht werden müssen, die oft im Team erarbeitet werden (vgl. Legutke, 100 – 01). Diese Spiele finde ich zumeist spannender als die Spiele, die ich in den ersten Klassen spiele. Trotzdem überraschen mich die jüngeren SchülerInnen immer wieder, mit welcher Begeisterung sie mitspielen (auch bei Spielen, die ich für eher wenig spannend halte – siehe Hangman) und wie gerne sie an die Tafel kommen um etwas zu präsentieren. Ich habe wirklich das Gefühl, die Energie und Begeisterung für das Fach Englisch durch das Spielen zu entfachen und zu erhalten.



3.6 Freuen sich die SchülerInnen besonders auf den Unterricht, wenn ein Spiel auf dem Programm steht?

37mal wurde hier mit ja geantwortet, was für mich nach der Frage „*Im Großen und Ganzen machen mir die Spiele im Englischunterricht Spaß*“ eine logische Weiterentwicklung und Bestätigung der vorangegangenen Frage darstellt, 4mal wurde angegeben, dass es für die SchülerInnen keinen Unterschied macht, wenn sie wissen, dass in der Englischstunde gespielt wird. Eine Schülerin hat das auch begründet: „*Weil wir immer in der 5. oder 6. Stunde Englisch haben*“. Ich konnte zwar selbst keinen Unterschied im Verhalten der SchülerInnen beim Spielen bemerken, allerdings glaube ich schon, dass gerade Konzentrationsspiele nach einem langen Schultag mühsam sein können und nicht mehr so viel Spaß machen.



3.7 Weitere Rückmeldungen der SchülerInnen

Wenn ihnen ein Spiel in einer vorhergegangenen Englischstunde besonders gut gefallen hat (wie zum Beispiel das Quizspiel), trifft die Klasse schon während der Pause Vorbereitungen für das Spiel. Für das Quizspiel haben sie bereits einige Male das Fragenraster auf die innere Tafel­seite geschrieben. Auf die Außenseite wird „*Please open*“, „*Let's play a game*“, „*Please*“ oder ähnliches geschrieben und mit möglichst vielen bunten Kreiden verziert. Sie warten dann ganz still auf ihren Plätzen und tun möglichst alles, damit ich dem Spiel zustimmen werde.

Am Ende der Stunde oder wenn sie mich zufällig im Schulhaus treffen, fragen die SchülerInnen manchmal, wann wir dieses oder jenes Spiel wieder spielen werden oder bedanken sich für Spiele, die ihnen besonders Spaß gemacht haben. Das freut mich jedes Mal und ich glaube, verstärkt eine positive Haltung sowohl dem Fach Englisch als auch mir als Lehrerin gegenüber zu verspüren.

Viele SchülerInnen haben auch den „Platz für Anmerkungen“ am Fragebogen genutzt, um mir noch zusätzliches Feedback zu geben. Bemerkenswert finde ich die Tatsache, dass sich niemand negativ zu den Spielen geäußert hat.

„*Danke, dass Sie immer soviel mit uns spielen.*“

„*Ihre Spiele sind super toll und lustig.*“

„*Wir sollten öfters spielen, muss ja nicht so lange dauern*“

„*Öfter spielen!!!!*“

4 Welche Spiele eignen sich also für den Unterricht in der ersten Klasse?

Michael Carrier schlägt vor, dass sich LehrerInnen, wenn sie ein Spiel im Unterricht spielen möchten, 3 Fragen stellen sollten:

Was ist das Ziel eines Spieles? (Üben, Wiederholen, Entspannung)

Wird das Spiel bei den SchülerInnen ankommen? (Altersgruppe, Motivation, kreative vs. logische Spiele)

Wann soll gespielt werden? (Morgens oder später am Tag, nach einer Schularbeit...)

Weiters hebt er hervor, dass je länger ein Spiel dauert, desto größer die Kunst, die Spannung aufrechtzuerhalten und alle TeilnehmerInnen eingebunden zu halten (vgl. Carrier, 7). Für die erste Klasse habe ich demnach kein Spiel, das eine ganze Unterrichtseinheit beansprucht. Manchmal spiele ich am Anfang oder Ende einer Stunde, um die Minuten, in denen die Aufnahmebereitschaft der Lernenden nicht so groß ist, besser auszunützen; oft auch nach schwierigem oder neuem Stoff (vgl. Lindstrom, 2). Dazu möchte ich aber betonen, dass ich Spiele nicht als „Pausenfüller“ sehe, sondern ihnen einen hohen Stellenwert einräume und ihnen deshalb auch oft die „Prime Time“ gönne.

Viele Spiele lassen sich gut in Kleingruppen oder mit einem Partner/einer Partnerin spielen (z. B. *I spy with my little eye*, *Hangman* oder das *Fußballvokabelspiel*). Das hat den Vorteil, dass immer mehrere SchülerInnen gleichzeitig drankommen können und nicht immer nur mit mir sprechen müssen und so möglicherweise eher bereit sind, Englisch zu sprechen (vgl. auch Legutke, 80). Wenn die SchülerInnen in Kleingruppen spielen, kommt es vor, dass sie sich gegenseitig ausbessern und auf Fehler achten, allerdings ist es für mich nicht möglich, auf diese einzugehen. Manchmal gehe ich dann im Klassenraum herum und sammle Fehler, die wir dann später an der Tafel besprechen. Letztendlich ist mir aber bei solchen Spielen viel wichtiger, dass die SchülerInnen erlernte Strukturen oder Vokabel anwenden und möglichst automatisieren lernen (vgl. Macedonia, 12).

Wenn ein Spiel bereits mehrmals gespielt wurde, lasse ich mich gerne von den SchülerInnen in den Hintergrund drängen und ernenne eine/n Spieleleiter/in. Oft passiert es auch, dass die SchülerInnen ein Spiel verbessern (vgl. Rixon, 33 - 34). So wurde zum Beispiel ein Vokabelspiel (Football Vocabulary) anfangs so gespielt, dass ich ein Wort auf Deutsch sagte und 2 SchülerInnen spielten um die Wette, wer zuerst das Wort ins Englische übersetzen konnte. Ich schob Magneten an der Tafel weiter in Richtung eines mit Kreide aufgezeichneten Tores. Mit der Zeit begannen die SchülerInnen selbst, die deutschen Worte zu nennen und ich wählte jemanden, der den Magneten an der Tafel weiterschob. Mir bleibt die Rolle der Schiedsrichterin bei strittigen Entscheidungen. Glücklicherweise komme ich aber selten zum Einsatz, weil die SchülerInnen selbst sehr genau auf Einhaltung der Spielregeln und auf Fairness achten. Das wurde auch einige Male am Fragebogen positiv vermerkt: „*Es ist immer fair*“.

Eines meiner Hauptziele, die ich mir mit dem Spieleschwerpunkt gesetzt habe, war, alle SchülerInnen zu involvieren und interessieren und somit die Versuchung, während des Unterrichtes aus Langeweile zu tratschen möglichst gering zu halten. Das gelingt besonders gut bei Konzentrationsspielen (zum Beispiel Apples) oder dann, wenn es eine/n einzelne/n Sieger/in zu ermitteln gilt. Ziemlich laut kann es hingegen bei Dialogen oder Partnerübungen werden. Anfangs stellte es für mich eine große Belastung dar, ein Spiel, das zeitlich begrenzt

war, zu beenden. Es kostete mich viel Kraft, 28 SchülerInnen zu überstimmen bis ich auf die Idee kam, mir ein Zeichen mit ihnen auszumachen (ich stelle mich hinter den Lehrertisch), wann denn ein Spiel beendet ist und sie wieder auf ihre angestammten Sitzplätze zurückmüssen. Nach einer kurzen Gewöhnungsphase funktioniert das mittlerweile in allen Klassen gut.

Überhaupt habe ich beobachtet, dass es für alle Spiele wichtig ist, möglichst einfach und klar die Regeln zu erklären und Disziplin zu halten. Wie die Spielehitparade auch zeigt, sind vor allem die Spiele mit einfachen, klaren Regeln die beliebtesten.

Leider führt ein Spiel manchmal auch dazu, dass die SchülerInnen streiten oder für mein Empfinden zu laut und übermütig werden. Meistens ist das der Fall, wenn Regeln nicht eingehalten werden oder das Interesse an einem Spiel erlischt. In der 1A musste ich deshalb schon öfters ein Spiel abbrechen. Glücklicherweise kommt das nicht oft vor, in der 1C bis dato gar nicht.

Bei manchen Spielen ist es notwendig, die Tische wegzuschieben oder die ursprüngliche Sitzordnung zu verändern. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es ziemlich viel Zeit kostet, die SchülerInnen in Sessel- oder Stehkreisen zu ordnen oder die Tische in einer bestimmten Weise zu arrangieren. Meistens wird die Klasse auch sehr unruhig. Deshalb versuche ich, die ursprüngliche Anordnung der Tische soweit wie möglich nicht zu verändern. Wenn es doch unbedingt notwendig für die Durchführung eines Spieles ist, dann dürfen die SchülerInnen erst mit dem Möbel umstellen beginnen, wenn ich ein Spiel vollständig erklärt habe und alle Fragen dazu gestellt wurden. Auch dass die Gruppenfindung erst zu diesem Zeitpunkt stattfinden sollte, habe ich sehr schnell bemerkt. Wenn ich zuerst Gruppen einteilte und dann erst das Spiel erklärte, waren die SchülerInnen so damit beschäftigt, darüber nachzudenken, wer denn mit wem in einer Gruppe ist, dass sie mir nicht mehr zuhörten. Weiters ist es einfach nicht möglich, 28 SchülerInnen zu übertönen, wenn diese gerade Gruppeneinteilungen verhandeln und obendrein mit Tischen und Stühlen zu rücken beginnen. Michal Legutke's Erfahrung, dass SchülerInnen nicht gerne ihre gewohnte Sitzordnung aufgeben würden und sich gerade wenn ihnen das Schreibpult als sichere Barriere zwischen ihnen und dem/der Lehrer/in genommen würde, unsicher fühlten, konnte ich übrigens nicht machen (vgl. Legutke, 79). Möglicherweise sind die SchülerInnen dafür noch zu jung, oder kennen sich schon zu gut.

5 Abschlussbemerkungen

Durch den Einsatz von Spielen wollte ich vor allem die Freude der Kinder am Unterricht erhalten und verstärken. Positiv überrascht hat mich, dass die SchülerInnen mich immer wieder auf verschiedene Spiele ansprechen oder den Wunsch äußern, ein bestimmtes Spiel wiederzuspielen. Es ist auf dieser Ebene sehr leicht mit ihnen ins Gespräch zu kommen und durch die gelockerte Atmosphäre habe ich den Eindruck, ein gutes persönliches Verhältnis zu den meisten SchülerInnen zu haben und die Atmosphäre in beiden ersten Klassen ist sehr angenehm. Einige SchülerInnen haben – wie bereits weiter oben erwähnt – sogar die Vokabelprüfung an der Tafel in der Aufzählung der Spielehitparade aufgelistet und so hat es die Prüfung sogar auf den 8. Platz der Lieblingsspiele der SchülerInnen geschafft. Meine verwunderte Frage, warum sie eine Prüfung an der Tafel als Spiel ansahen, beantwortete ein

Schüler mit „weil da ist ja ein Würfel² dabei und irgendwie find ich's lustig – fast so wie ein Quiz“. Diese Aussage freute mich sehr, denn es ist wohl unumstritten, dass ein positives und angstfreies Arbeitsklima erheblich zum Lernerfolg beiträgt. Weiters stellt die Aussicht auf ein Spiel eine Motivation dar, konzentriert zu arbeiten bis zum Beginn des Spieles (wie schon weiter oben beschrieben). Viele SchülerInnen nutzten auch den „Platz für Anmerkungen“ dafür, um den Wunsch zu äußern, dass mehr als nur 2 KandidatInnen pro Unterrichtseinheit zur Vokabelprüfung drankommen sollten – diesem Wunsch kann ich natürlich gerne nachkommen.

Michael Carrier meint im Vorwort seines Buches *Take 5. Games and Activities for the Language Learner*:

“Games provide quite extensive language practice opportunities for both general and specific language skills and so they should be seen as an integral part of a teaching programme.” (Carrier, 6)

Spiele stellen auch für mich eine tolle Möglichkeit dar, den Englischunterricht in der ersten Klasse aufzulockern und Inhalte zu wiederholen. Der Fragebogen und die Gespräche mit den SchülerInnen bestärkten mich in meiner Annahme, dass viele Spiele im Unterricht dazu führen, dass die SchülerInnen motiviert sind und Spaß am Lernen haben. Insofern sind sie – natürlich mit Maß und Ziel eingesetzt – keine Zeitverschwendung, sondern ein wichtiger Teil des Lernprozesses, denn, so Manuela Macedonia *„der Spieltrieb [ist] in jedem Menschen vorhanden, ob jung oder alt. Er gestaltet die Auseinandersetzungen mit der Fremdsprachen neu“*. (Macedonia, 8).

² Ein/e Schüler/in darf mit einem 30seitigen Würfel immer eine Katalognummer würfeln. Das ist dann der/die jeweilige Kandidat/in zur Prüfung an der Tafel.