

Handlungsorientiertes Lernen im finnischen DaF-Unterricht  
Sprachlernspiele in den Lehrbüchern *Los geht's!* und *Licht an!*

Bachelorarbeit

Reetta Laitila

Universität Jyväskylä  
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaften  
Deutsche Sprache und Kultur  
Juni 2020

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta, Faculty of Humanities and Social sciences	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos, Department of Language and communication studies
Tekijä – Author Reetta Laitila	
Työn nimi – Title Handlungsorientiertes Lernen im finnischen DaF-Unterricht Sprachlernspiele in den Lehrbüchern <i>Los geht's!</i> und <i>Licht an!</i>	
Oppiaine – Subject Saksan kieli ja kulttuuri, German language and culture	Työn laji – Level Kandidaatin tutkielma – Undergraduate degree
Aika – Month and year Kesäkuu 2020 – June 2020	Sivumäärä – Number of pages 27 + 6
Tiivistelmä – Abstract  Toiminnallinen oppiminen on osa uutta peruskoulun opetussuunnitelmaa (POPS 2014). Oppimispelit ovat osa toiminnallista oppimista. Oppikirjojen uudistuttua, oppikirjojen tehtävistä löytyy paljon oppimislejää. Työssäni tutkin ja kategorisoin oppimislejää kahdesta uuden opetussuunnitelman mukaisesta A1-A2 saksan kielen oppikirjasta: <i>Los geht's! 1</i> ja <i>Licht an! 1</i> . Oppimispelit kategorisoidaan oppimistavoitteen ja pelityypin mukaan, sekä analysoidaan tulosten pohjalta uuden opetussuunnitelman ja vieraiden kielten oppimistavoitteiden ja teorian avulla. Koska kyseiset oppikirjat ovat suunnattu eri-ikäisille, ei oppikirjoja verrata keskenään, vaan tuodaan esille, mitä ominaisuuksia näissä oppikirjoissa on oppimislejin suhteen. Tutkimuksen analyysiosassa selviää, että kummassakin oppikirjassa on paljon monipuolisia oppimislejää. <i>Los geht's!</i> -oppikirjassa oli yhteensä 38 oppimislejiä ja <i>Licht an!</i> -oppikirjassa 54. Kummassakin oppikirjassa oppimistavoitteena enemmistö oppimislejistä oli sanaston oppiminen. <i>Los geht's!</i> - oppikirjassa on paljon sanastonoppimislejää, kun taas <i>Licht an!</i> -oppikirjassa korostuu liikunnalliset pelit.	
Asiasanat – Keywords Saksan kieli, oppikirja-analyysi, oppimispelit, toiminnallinen oppiminen	
Säilytyspaikka – Depository JYX	
Muita tietoja – Additional information	

## Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung .....	4
2 DaF in der finnischen Gemeinschaftsschule .....	5
2.1 Grundlagen und Niveaustufen des finnischen FSU .....	5
2.2 Der neue finnische Rahmenlehrplan .....	6
3 Handlungsorientiertes Lernen .....	7
3.1 Zum Begriff .....	7
3.2 Handlungsorientiertes Lernen im neuen finnischen Rahmenlehrplan .....	8
4 Spiele im Unterricht .....	8
4.1 Spiele im Allgemeinen .....	8
4.2 Sprachlernspiele .....	10
5 Material und Vorgehensweise .....	12
5.1 Vorstellen der DaF-Lehrwerke .....	12
5.2 Methodische Vorgehensweise und Forschungsfragen. ....	13
5.3 Vorstellen der Kategorien .....	14
6 Spielaufgaben in zwei finnischen DaF-Lehrbüchern. ....	16
6.1 Spielaufgaben nach Lernziel .....	16
6.2 Spielaufgaben nach Spielart .....	20
6.3 Beziehung zwischen Spielarten und Lernzielen. ....	22
7 Zusammenfassung .....	24
Literaturverzeichnis .....	26
Anhang 1-4: Beispielaufgaben aus <i>Los geht´s!</i> .....	28
Anhang 5-7: Beispielaufgaben aus <i>Licht an!</i> .....	31

## 1 Einleitung

Der neue finnische Rahmenlehrplan aus dem Jahre 2014 betont das handlungsorientierte Lernen. Die Lehrer werden in den unterschiedlichen Lernumgebungen zu handlungsorientiertem Lehren und Lernen ermutigt. Die Lehrbücher wurden auf der Grundlage des neuen Rahmenlehrplans erneuert, und deswegen möchte ich in meiner Bachelorarbeit die Lehrbücher unter dem Aspekt des handlungsorientierten Lernens betrachten.

Es gibt verschiedene Arten und Weisen des handlungsorientierten Lernens, beispielsweise Lernen durch Drama, Bewegung, Basteln usw. Diese Bachelorarbeit konzentriert sich auf das Lernen durch Spiele. Spiele als Teil von Aufgaben in DaF<sup>1</sup>-Lehrbüchern sind nichts Neues, aber solche Aufgaben sind wenig bekannt und über Spiele in Lehrwerken gibt es nicht viele Untersuchungen. Ich interessiere mich für das handlungsorientierte Lernen im DaF-Unterricht, denn es könnte in Zukunft einen größeren Teil des FSU<sup>2</sup> ausmachen.

In dieser Bachelorarbeit werden zwei finnische DaF-Lehrbücher für den A1/A2-Deutschunterricht analysiert, die den neuen finnischen Rahmenlehrplan (Opetushallitus 2014) befolgen und die in der finnischen Gemeinschaftsschule benutzt werden: *Los geht's! 1* und *Licht an! 1*<sup>3</sup>. Das erste Lehrbuch, also *Los geht's! 1*, ist für die Klassen 3 und 4 und das zweite, also *Licht an! 1*, für die 7. Klasse konzipiert. Beide Lehrbücher sind vom Verlag Sanoma Pro herausgegeben worden. Die Lehrbücher enthalten Spielaufgaben, die hinsichtlich ihres Lernziels und ihrer Spielart vorgestellt und danach analysiert werden. Die Untersuchung wird als Lehrwerkanalyse verwirklicht. Da die Lehrbücher für unterschiedliche Stufen konzipiert sind, werden die Bücher nicht miteinander verglichen, sondern die Besonderheiten der Spiele für die jeweilige Zielgruppe in beiden Büchern werden herausgearbeitet.

In Kapitel 2 geht es um den finnischen DaF-Unterricht und seine Grundlagen, den neuen finnischen Rahmenlehrplan allgemein und dessen wichtigste Neuerungen. In Kapitel 3

---

<sup>1</sup> Deutsch als Fremdsprache

<sup>2</sup> Fremdsprachenunterricht

<sup>3</sup> Im weiteren Verlauf des Textes werden die beiden Lehrbücher ohne Nummer 1 geschrieben, weil es leserfreundlicher ist.

wird der Begriff *handlungsorientiertes Lernen* definiert und handlungsorientiertes Lernen im neuen finnischen Rahmenlehrplan betrachtet. Kapitel 4 thematisiert Spiele im Unterricht, Spiele im Allgemeinen und Sprachlernspiele. Es werden die zentralen Begriffe definiert und die Kriterien für Sprachlernspiele festgehalten. In Kapitel 5 werden die untersuchten DaF-Lehrbücher vorgestellt, ebenso die verwendete Methode und die Forschungsfragen sowie die Lernziele und Spielarten. In Kapitel 6 steht die Lehrwerkanalyse hinsichtlich Lernziel und Spielart der Spielaufgaben im Fokus. Zum Schluss, in Kapitel 7, werden die wichtigsten Ergebnisse zusammengefasst.

## **2 DaF in der finnischen Gemeinschaftsschule**

In Kapitel 2.1 werden zentrale Informationen über das Lernen von Fremdsprachen in der finnischen Gemeinschaftsschule dargestellt. In Kapitel 2.2 geht es um den neuen finnischen Rahmenlehrplan (POPS 2014) und seine wichtigsten Neuerungen.

### **2.1 Grundlagen und Niveaustufen des finnischen FSU**

Deutsch kann man in Finnland als Wahlfach lernen, aber schon in den ersten Klassen kann man Deutsch auch als obligatorische A1-Sprache lernen. Mit A1-Sprache ist in Finnland die erste Fremdsprache gemeint. Der neue Rahmenlehrplan ermöglicht es, dass man die A1-Sprache schon in der ersten Klasse zu lernen beginnt, im Gegensatz zu früher, als man in der 3. Klasse anfing. Normalerweise wählt man Englisch als A1-Sprache. Im Jahre 2018 haben 90 % der Schüler der dritten Klasse Englisch als A1-Sprache gelernt. Die anderen Sprachen waren Finnisch<sup>4</sup> (5,6%), Deutsch (1,3%) und Französisch (1,2%). Die A2-Sprache ist ein Wahlfach und meistens beginnt sie in der 4. oder 5. Klasse. Mit A2-Sprache meint man die zweite Fremdsprache. Die B1-Sprache ist für alle obligatorisch, normalerweise Schwedisch (oder Englisch), und sie beginnt in Klasse 6. Die B2-Sprache ist ein in der Klasse 7-9 beginnendes Wahlfach, und es ist ebenso möglich Deutsch zu wählen. Die B2-Sprache kann man auch als dritte Fremdsprache bezeichnen. Die B3-Sprache ist ein Wahlfach und kann in der gymnasialen Oberstufe gewählt werden. Sie kann theoretisch schon die vierte Fremdsprache sein. (Suomen kieltenopettajien liitto, 2018.)

---

<sup>4</sup> Finnisch kann man in Finnland als A1-Sprache lernen, wenn man eine andere erste Sprache spricht, z. B. die zweite Amtssprache Schwedisch oder eine andere Sprache.

## 2.2 Der neue finnische Rahmenlehrplan

Der neue finnische Rahmenlehrplan wurde im Jahre 2014 herausgegeben, und seit 1.8.2016 wird der Rahmenlehrplan in den Schulen stufenweise benutzt. Alle Schulfächer sind erneuert worden. Das Ziel des neuen Rahmenlehrplans ist die Handlungskultur und die Schulpädagogik zu erneuern, um den Lernprozess und die Lernergebnisse der Schüler zu verbessern. Es ist wichtig die Schüler zu aktivieren, ihnen Erfolgserlebnisse zu bieten und die Wichtigkeit des lebenslangen Lernens zu betonen.

Die Ziele und Inhalte der Schulfächer wurden im neuen Rahmenlehrplan so erneuert, dass sie den Erfordernissen des Wissens und der Kenntnisse der gegenwärtigen und zukünftigen Gesellschaft entsprechen. Es wird ein weitgefächertes Können<sup>5</sup> betont, das aus unterschiedlichen Teilen besteht.

Laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin kuuluvat ajattelun ja oppimisen taidot, vuorovaikutus- ja ilmaisu- ja ilmaisutaidot sekä monilukutaito, jolla tarkoitetaan taitoa tuottaa ja tulkita erilaisia tekstejä. Laaja-alaiseen osaamiseen kuuluvat myös itsestä huolehtiminen ja arjen taidot. Lisäksi laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin sisältyvät kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen, työelämätaidot ja yrittäjyys sekä osallistuminen, vaikuttaminen ja kestäväns tulevaisuuden rakentaminen. (Opetushallitus 2020.)

*Die Ziele des weitgefächerten Könnens sind die Fähigkeiten des Könnens und Denkens, die Interaktions- und Ausdrucksfähigkeiten sowie die Literalität<sup>6</sup>. Mit Letzterem sind die Kenntnisse gemeint, unterschiedliche Texte durch Lesen zu erschließen, produzieren und interpretieren. Weitgefächertes Können besteht auch aus dem eigenen Wohlbefinden und Alltagskenntnissen. Außerdem gehören zu den Zielen des weitgefächerten Könnens kulturelle Fähigkeiten, Interaktion und Kommunikation, Kenntnisse der Informations- und Nachrichtentechnik, Kenntnisse des Arbeitslebens und Unternehmertums sowie Teilnahme, Mitgestaltung und Aufbau einer nachhaltigen Zukunft. (Übersetzung R.L.)*

Eine der jüngsten Neuerungen ist die Diversifikation der Lehr- und Lernumgebungen sowie der Arbeitsweisen. Die Lehrumgebung ist nicht nur ein Klassenzimmer, sondern auch Umgebungen außerhalb davon, z. B. ein Spaziergang in der Natur, ein Museums- und Unternehmensbesuch. Spiele und andere virtuelle Umgebungen gehören ebenfalls zu den Lehrumgebungen. Die Art der modernen Technologie spielt eine immer größere Rolle in den Schulen, denn durch sie werden vielseitige Arbeitsweisen benutzt und die

---

<sup>5</sup> auf Finnisch: laaja-alainen osaaminen

<sup>6</sup> auf Finnisch: monilukutaito

Evaluation der Schüler erfolgt auf abwechslungsreiche Art und Weise. (Opetushallitus 2020.)

### **3 Handlungsorientiertes Lernen**

In diesem Kapitel wird handlungsorientiertes Lernen behandelt. In Kapitel 3.1 wird der Begriff *handlungsorientiertes Lernen* erklärt. In Kapitel 3.2 geht es um handlungsorientiertes Lernen im neuen finnischen Rahmenlehrplan.

#### **3.1 Zum Begriff**

Handlungsorientiertes Lernen kann man auf viele unterschiedliche Arten und Weisen beschreiben, und deswegen ist es unmöglich nur eine Definition zu nennen. Handlungsorientiertes Lernen wird oft als körperliche Aktivität, wie z. B. kinästhetische Übungen, Spiele und Basteln, beschrieben, aber es kann auch Gedankenarbeit sein, wie z. B. Problemlösung oder Planung der Handlung. (Kielikampus 2020.) Mayer und Treichel (2004, 4) stellen vor, dass handlungsorientiertes Lernen ein Lehr-Lernkonzept ist, in dem man selbst handeln kann. Es aktiviert die Teilnehmer ganzheitlich, und dabei leitet die persönliche erfahrbare und bedeutsame Handlung den Lehr-Lernprozess (ebd.).

Handlungsorientiertes Lernen kann weiterhin so beschrieben werden, dass die Schüler selbst aktive Lerner sind. Sie bauen ihr Können zusammen mit anderen auf und nutzen die Ressourcen der Umgebung. (Kielikampus 2020.) Außerdem helfen laut Aalto u. a. (2009, 411) Aufgaben, die Schüler zu aktivieren, selbst die Verantwortung für ihr Lernen zu übernehmen. Auf diese Weise können sie ihr Lernen selbst beherrschen und steuern.

Handlungsorientiertes Lernen ist ein multidimensionaler Begriff. In dieser Bachelorarbeit wird das handlungsorientierte Lernen durch Spiele betrachtet.

### **3.2 Handlungsorientiertes Lernen im neuen finnischen Rahmenlehrplan**

Der neue Rahmenlehrplan der finnischen Gemeinschaftsschule POPS (2014) betont an vielen Stellen das handlungsorientierte Lernen und wie es im Unterricht verwirklicht werden sollte. Er hebt hervor, dass Interaktion, vielseitige Arbeitsmethoden und Zusammenarbeit das Wohlbefinden und das Lernen der Schüler fördern (ebd., 27). Kognitive und aktive Methoden, die Benutzung der unterschiedlichen Sinne und Bewegungsabläufe stärken die Motivation und erhöhen erlebnisreiches Lernen. Spiele, spielerische Handlungen, physische Aktivität, experimentelle und andere handlungsorientierte Arbeitsweisen sowie unterschiedliche Formen von Kunst fördern den Spaß am Lernen und verstärken die Voraussetzungen für kreatives Denken und Begreifen. Aktivität, Anschaulichkeit, Spiele und spielerische Handlungen<sup>7</sup> sowie Fantasie und *Story Telling* werden im Kontext der Arbeitsweisen hervorgehoben. Der Rahmenlehrplan betont, dass für die Klassen 7-9 der fächerübergreifende Unterricht, experimentelle, forschende und handlungsorientierte Arbeitsweisen und die Phänomene, die Schüler betrachten, nicht nur für die Entwicklung der Gedanken, sondern auch für die Lernmotivation und die weitere Ausbildung nach der Gemeinschaftsschule wichtig sind. (Ebd., 21, 30, 98, 282.)

## **4 Spiele im Unterricht**

In diesem Kapitel wird das zentrale Thema der Arbeit, nämlich die Spiele, näher betrachtet. In Kapitel 4.1 werden Spiele allgemein und im Besonderen Lernspiele behandelt und die Begriffe definiert. In Kapitel 4.2 geht es um Sprachlernspiele und ihre Besonderheiten.

### **4.1 Spiele allgemein**

Es ist schwierig, eine umfassende Definition für den Begriff *Spiel* zu geben, weil er so weitläufig ist (Kikenberg 2013, 5). Spiele können in vielerlei Hinsicht kategorisiert werden, und mit ihnen kann man unterschiedliche Spielformen meinen, wie z. B. Brett-, Video-, Rollen- und interaktive Spiele. Ein häufiges Kennzeichen eines Spiels ist seine

---

<sup>7</sup> auf Finnisch: pelillisyyt



überwiegende Zweckfreiheit, da der Zweck hauptsächlich in sich selbst liegt (Stangl 2020).

Das Wörterbuch DWDS (2020) stellt die Bedeutung für Spiel fest:

1 „sich zur Unterhaltung, zum Zeitvertreib, zum Vergnügen oder zur Entspannung mit einem Spiel beschäftigen“

a) „sich nach festgelegten Regeln unter bestimmten Bedingungen mit einem Spiel beschäftigen, besonders ein sportliches Spiel oder einen sportlichen Wettkampf austragen“

b) „sich an einem Glücksspiel beteiligen“ (eWDG, 1976)

Spiele sind eine Form des handlungsorientierten Lernens. Gudjons (2014, 122) bezeichnet Spiele als eine von den klassischen Formen des handlungsorientierten Lernens; das Spielen bietet vielfältige Aktivierung verschiedener Lernkanäle wie keine andere Lernform. Gudjons (ebd.) stellt drei Spielformen vor, die auf unterschiedliche Weise im Unterricht nützlich sind: das Lernspiel, das Rollenspiel und das Planspiel. **Lernspiele** können das Lernen effektiver und lebendiger machen und die Schüler für das Lernthema motivieren und interessieren. Das **Rollenspiel** bietet die Möglichkeit, in teilweise realistischer, teilweise fiktiver Situation zu handeln bzw. dies auszuprobieren. Im **Planspiel** gibt es die Möglichkeit strategische, soziale und technische Handlungskompetenz im Unterricht zu erzielen. (Ebd., 122-123.) Bei den Spielen, die in dieser Bachelorarbeit untersucht werden, handelt es sich um Sprachlernspiele, die im finnischen DaF-Unterricht benutzt werden. Hirvonen und Valkama (2015, 4) stellen fest, dass die Spiele den Lernstoff, der gelernt werden soll, veranschaulichen. Spiele bringen Vielseitigkeit ins Lernen. Für viele ist es auch interessanter und motivierender, Fremdsprachen durch Spiele zu lernen als aus dem Buch zu ´pauken´. (Ebd.)

Der größte Unterschied zwischen den Spielen im Allgemeinen und Sprachlernspielen ist, dass die Sprachlernspiele einen bestimmten Lernaspekt während des Lehrvorgangs beinhalten. (Mátyás 2009, 94.) Im folgenden Kapitel werden die Sprachlernspiele genauer betrachtet.

## 4.2 Sprachlernspiele

Sprachlernspiele gleichen denjenigen für den Unterricht anderer Fächer z. B. hinsichtlich Spielart, aber es gibt Unterschiede zwischen Spielen, die im FSU eingesetzt werden, und den Spielen anderer Fächer.

Laut Kikenberg (2013, 60) können Spiele nach vielen Arten und Weisen eingeteilt werden, wie nach dem Spielziel, d. h. Spaß, Spannung, Spieltätigkeit (z. B. Sammeln, Raten), nach dem Grad der Regeln (z. B. viele vs. wenige Regeln), nach der Bindung an Spielmaterial (z. B. materialgebunden, materialungebunden), nach der Interaktionsform (z. B. wettbewerbsorientiert, kooperativ) und nach der Sozialform (z. B. frontal, gruppenweise, paarweise).

Bei der Klassifikation von Sprachlernspielen ist es problematisch, eindeutige Kriterien zu finden, weil Spiele komplex und vielfältig sind (Mátyás 2009, 102). Mátyás (ebd.) hat eine Dissertation zum Thema 'Sprachlernspiele und ihr Einsatz im DaF-Unterricht' geschrieben und sie basiert ihre Kriterien auf Kleppin<sup>8</sup>. Diese Kriterien sind ein Mittel, wie man Sprachlernspiele beschreiben kann. Im Folgenden werden diese 7 Kriterien kurz vorgestellt (ebd., 94-100):

1. Mátyás (2009) betont, dass Lernspiele nicht unbedingt nur ein **Lernziel**, sondern auch ein **Spielziel** haben müssen. In diesem Kontext bedeutet Spielziel, dass im Spiel die Freiheit, also nicht zu viele Regeln vorhanden sein sollten. Bei Sprachlernspielen wird ein didaktisches Lernziel durch spielerisches Handeln erreicht.
2. Die **motivierende Funktion**<sup>9</sup> bedeutet, dass die Sprachlernspiele so konzipiert sind, dass sie zum Erfinden, Entdecken, Darstellen und zu konkreten Handlungen motivieren.
3. In den Sprachlernspielen muss ein **Spannungsbogen** enthalten sein. Dabei handelt es sich um den Wechsel der Spielspannung, was Spielende motiviert, das Spiel fortzusetzen.
4. Außerdem ist ein **offener Ausgang** wichtig, was bedeutet, dass der Spielverlauf nicht eindeutig vorhergesagt werden kann oder welche Ergebnisse es bringt.

---

<sup>8</sup> Kleppin (2003<sup>3</sup>): Sprachspiele und Sprachlernspiele. In: Bausch, K.-R.; Christ H. & Krumm, H.-J (Hrsg.): Handbuch Fremdsprachenunterricht. Tübingen und Basel: Francke.

<sup>9</sup> Mátyás spricht von Lust anregender Funktion.

**5. Wettbewerb oder Kooperation** als Kriterium bedeutet, dass Spiele auch Wettbewerbscharakter haben können. Es ist möglich, das Spielziel durch Zusammenarbeit mit anderen zu erreichen, es muss also nicht immer um Wettbewerb gehen.

**6. Bewertungscharakter** bedeutet, dass die Möglichkeit zur Selbstevaluation gegeben sein sollte.

**7. Sanktionsfreiheit** bedeutet, dass der Lehrer die Spiele nicht bewerten darf.

Kleppin (2017, 325) stellt die Zielbereiche der Sprachlernspiele fest. Sprachlernspiele können in unterschiedlichen Zielbereichen benutzt werden:

1. Teilbereiche des sprachlichen Systems (z. B. Phonetik/Phonologie, Semantik).
2. Fertigkeiten (z. B. Hör- und Leseverstehen, Sprechen, Schreiben, Sprachmittlung)
3. Positive Einstellung zum FSU, durch Spaß am Spiel und durch Erfolgserlebnisse
4. Möglichkeit zur Kommunikation mit Muttersprachlern und um Handlungsalternativen auszuprobieren
5. Kulturelles und landeskundliches Wissen
6. Verwendung und Erprobung der Kommunikationsstrategien, z. B. durch Rollenspiele.
7. Verwendung und Erprobung der Lernstrategien
8. Selbstständigkeit und Selbststeuerung
9. Zusammenarbeit mit anderen
10. Durch unterschiedliche Rollen die Rollenflexibilität und Empathiefähigkeit entwickeln
11. Lernen mit allen Sinnen (z. B. nonverbale Kommunikation)

Diese Zielbereiche werden später mehr in Kapitel 6 angesprochen.

## **5 Material und Vorgehensweise**

Dieses Kapitel behandelt das Material und die Vorgehensweise dieser Untersuchung. In Kapitel 5.1 werden die zwei untersuchten finnischen DaF-Lehrbücher vorgestellt und ihr Aufbau beschrieben. In Kapitel 5.2 werden die Forschungsfragen genannt und die methodische Vorgehensweise vorgestellt. In Kapitel 5.3 werden die Lernziel- und Spielartkategorien genauer vorgestellt, die als Grundlage für die Analyse in Kapitel 6 dienen.

### **5.1 Vorstellung der DaF-Lehrwerke**

Die zwei Lehrbücher, die untersucht wurden, basieren auf dem neuen finnischen Rahmenlehrplan POPS 2014. Sie wurden für diese Untersuchung ausgewählt, weil beide Lehrbücher vielseitige Arbeitsmethoden und Übungen mit handlungsorientiertem Lernen betonen (Sanoma pro LA & LG 2020).

*Los geht's!* ist für den A1- und A2-DaF-Unterricht der Klasse 3 konzipiert, aber es ist bereits in der ersten Klasse möglich mit der A1-Sprache zu beginnen. Zu der *Los geht's!*-Buchserie gehören insgesamt 2 Lehrbücher, aber diese Untersuchung konzentriert sich auf das erste Lehrbuch (*Los geht's! 1*). In dieser Buchreihe werden besonders schülerorientierte Arbeitsmethoden betont. Interaktion, Aktivierung, Lieder und Spiele motivieren die Schüler zu lernen. Vielseitige Texte üben die Literalität, die auch vom neuen Rahmenlehrplan vorausgesetzt wird (vgl. Kap. 2.2). In *Los geht's!* wurde Wert auf altersentsprechende Visualität gelegt, da dies das Lernen von etwas Neuem unterstützt. Auch das zusätzliche digitale Material für die Buchreihe bietet den Lernern eine virtuelle Bingel-Spielwelt und die Arttu-App an, über die die Lerner Texte, Übungen und Wörter mit ihrem Smartphone anhören können. *Los geht's!* bringt Lust auf Lernen durch Geschichten, Aktivitäten und Spiele, und es gibt reichlich kommunikative Aufgaben. In *Los geht's!* gibt es 12 Lektionen und jede Lektion hat ein Thema mit einem Text, mit dessen Hilfe die Schüler die Fremdsprache lernen. In den Lektionen 4-12 gibt es auch Bonusecke-Texte, die spezifisch für A1-Lerner konzipiert sind. Nach 3 Lektionen gibt es jeweils eine Wiederholungslektion *Noch mal, bitte!* Das Lehrbuch *Los geht's!* enthält wichtige sprachliche Einheiten, wie die Konjugation der Verben, und wichtigen Wortschatz, z. B. zu Familie oder Hobbys.

*Licht an!* ist für den A1- und A2-DaF-Unterricht für Klasse 7 erstellt worden. Zu der Licht an!-Buchserie gehören insgesamt 3 Lehrbücher, aber diese Untersuchung konzentriert sich auf das erste Lehrbuch. Laut dem Verlag Sanoma Pro (LA 2020) wirbt die Buchserie damit, dass sie z. B. spielerische Handlungen, Bewegung und Handlungsorientierung bietet. Bei der Planung der Buchserie wurden u. a. die Meinungen von Schülern berücksichtigt. Authentische Vlogs und digitale Extraaufgaben motivieren die Schüler Deutsch zu lernen. Die Aufgaben verbessern den Zusammenhalt in der Klasse und bauen durch konkretes Handeln eine Atmosphäre der Zusammenarbeit im Klassenraum auf (Sanoma pro LA 2020). Im Gegensatz zu dem Lehrbuch *Los geht's!* kann man die Spielaufgaben in *Licht an!* deutlich erkennen. Spielaufgaben ohne Bewegung sind mit einem blauen Hintergrund gekennzeichnet. Spielaufgaben mit Bewegung sind mit einem Spielsymbol bezeichnet. Jede Lektion enthält vier Teile *Mach dich warm, Du schaffst das, Gib Gas! und Streng dich an!* und in allen Teilen gibt es mindestens eine Spielaufgabe. *Mach dich warm* enthält Aufwärmübungen, und dieser Teil leitet jeweils das Thema der Lektion ein. *Du schaffst das* enthält den Text der Lektion, und *Gib Gas!* übt die Grammatik und andere sprachliche Aspekte. In *Streng dich an!* gibt es Aufgaben, die die Sprachkenntnisse erweitern.

## **5.2 Methodische Vorgehensweise und Forschungsfragen**

Diese Bachelorarbeit ist eine Lehrwerkanalyse, in der die Sprachlernspiele in den zwei finnischen Lehrbüchern *Los geht's!* und *Licht an!* dargestellt und analysiert werden.

Die Forschungsfragen lauten:

1. Wie lassen sich die Sprachlernspiele nach einem Lernziel einteilen? (Kap. 6.1)
2. Welcher Art sind die Sprachlernspiele? (Kap. 6.2)
3. In welcher Beziehung stehen die Spielarten und Lernziele der Sprachlernspiele zueinander? (Kap. 6.3)

Weil die Lehrbücher, die untersucht werden, für unterschiedliche Klassenstufen konzipiert sind, ist das Ziel nicht die Lehrbücher miteinander zu vergleichen, sondern beide Lehrbücher hinsichtlich der Forschungsfragen mit dem Fokus auf handlungsorientiertes Lernen zu analysieren.

Laut Quetz (1999) spielen Lernmaterialien eine wichtige Rolle im FSU: „Lernmaterialien sind der ‚Schnittpunkt‘ zwischen Rahmenlehrplänen und den konkreten Unterrichtsvorgängen“. (Ebd., 168.)

Zuerst wurden in beiden Lehrbüchern alle Sprachlernspiele gesammelt. Die Sprachlernspiele wurden dann nach ihren jeweiligen Lernzielen (Kap. 6.1) und Spielarten (Kap. 6.2) genauer differenziert und eingeordnet. Schließlich (Kap. 6.3) wurden die Lernziele und die Spielarten miteinander in Beziehung gesetzt und analysiert.

### **5.3 Vorstellen der Kategorien**

König (2017, 72) stellt vier Grund-Fertigkeiten vor, die für das Sprachenlernen zentrale Bestandteile des Sprachhandelns und deshalb eigenständige Lernziele des FSU sind, nämlich das Sprechen, das Hörverstehen, das Leseverstehen und das Schreiben. Eine Analyse von Lehrwerken kann auf unterschiedliche Weise erfolgen. Nieweler (2017, 208) verweist darauf, dass es eine Vielzahl von Kriterienkatalogen gibt, wie u. a. transparenter Aufbau oder Layout des Lehrwerks, aber eben auch beispielsweise die Beurteilung der Vermittlung von Wortschatz und Grammatik, Landeskunde und interkulturellem Lernen, Hör- und Leseverstehen, mündlicher und schriftlicher Sprachproduktion (sprechen und schreiben) oder der Sprachmittlung. Diese Fertigkeiten werden teilweise auch im GeR beachtet (Nieweler 2006). GeR ist auch in neuen finnischen Rahmenlehrplan erwähnt und die Sprachkenntnisse in der 3.Klasse in der A1- Sprache werden nach Grund des GeR evaluiert. (Opetushallitus 2014, 225).

Die Sprachlernspiele wurden in dieser Untersuchung nach Lernziel und Spielart eingeteilt. Während der Sichtung des Datenmaterials stellte sich heraus, dass sowohl basierend auf dem neuen finnischen Rahmenlehrplan 2014 als auch auf den von Nieweler (ebd.) zuletzt erwähnten Kriterienkatalogen folgende Kategorien für diese Untersuchung geeignet sind, um die Sprachlernspiele hinsichtlich ihrer zentralen Lernziele einzuteilen: *Grammatik, Wortschatz, Übersetzung, Aussprache, Kulturwissen und Hörverständnis*. Die gemischte Kategorie beinhaltet Spiele, die mehr als nur ein Lernziel beinhalten. In der gemischten Kategorie können zwei, drei oder sogar alle sechs Lernziele enthalten sein.

Die Spielartkategorien basieren teilweise auf denen, die auch Mátyás (2009, 110) anführt, wurden aber anhand des vorliegenden Datenmaterials aus den beiden Lehrwerken erweitert bzw. ergänzt, z. B. durch Bewegungsspiele. In Tabelle 1 werden die Spielartkategorien dieser Untersuchung genauer vorgestellt.

**Tabelle 1: Kategorien nach Spielart**

Würfelspiele	Spiele, in dem nur Würfel benutzt werden. Das kann z. B. ein Spiel sein, in dem man zwei Würfel wirft, wobei ein Würfel ein Personalpronomen angibt (Nummer 1 ist z. B. das Personalpronomen <i>ich</i> ) und der andere das Verb (Nummer 1 ist z. B. das Verb <i>singen</i> ). Aufgabe ist, das Verb richtig zu konjugieren. Wenn man die Aufgabe vier Mal richtig gelöst hat, dann hat man das Spiel gewonnen.
Brettspiele	Spiele, die auf einem Brett gespielt werden. Die Spielbretter sind in den Lehrbüchern abgebildet.
Kim- und andere Wortspiele	Bei Kim-Spielen sieht man erst die Bilder mit Wörtern. Danach schließt ein Spieler die Augen und der andere deckt ein Bild zu. Dann versucht der Spieler zu raten, welches Bild fehlt.  Wortspiele sind Spiele, die etwas mit Wortschatz zu tun haben.
Bewegungsspiele	Spiele, mit denen man Deutsch durch Bewegung lernt.
Interaktionsspiele	Spiele, die man z. B. durch Pantomime spielt.
Bingospiele	Spiele, in denen man Wörter in die Tabelle einträgt. Die Wörter werden vorgelesen und wer als Erstes z. B. vier Wörter übrig hat, gewinnt das Spiel. Diese Spiele sind Klassiker in Lehrbüchern, aber es gibt auch Antibingospiele, die zu dieser Kategorie gehören. Antibingospiele sind wie Bingospiele, aber wer am Ende noch Wörter übrig hat, gewinnt.
Malspiele	Spiele, in denen man etwas malt.
Ausmalspiele	Spiele, in denen man etwas ausmalt.
Ratespiele	Eine Spielart, in der man z. B. etwas erklärt und die anderen versuchen zu raten.

Spiele in der gemischten Kategorie	Spiele, die mehr Spielarten als eine haben.
Spiele in der unklaren Kategorie	Spiele, die eine unklare Spielart darstellen oder zu keiner Spielartkategorie passen.

Im nächsten Kapitel werden die Sprachlernspiele von beiden Lehrbüchern vorgestellt, nach ihrem Lernziel und ihrer Spielart dargestellt und nach dieser Kategorisierung analysiert.

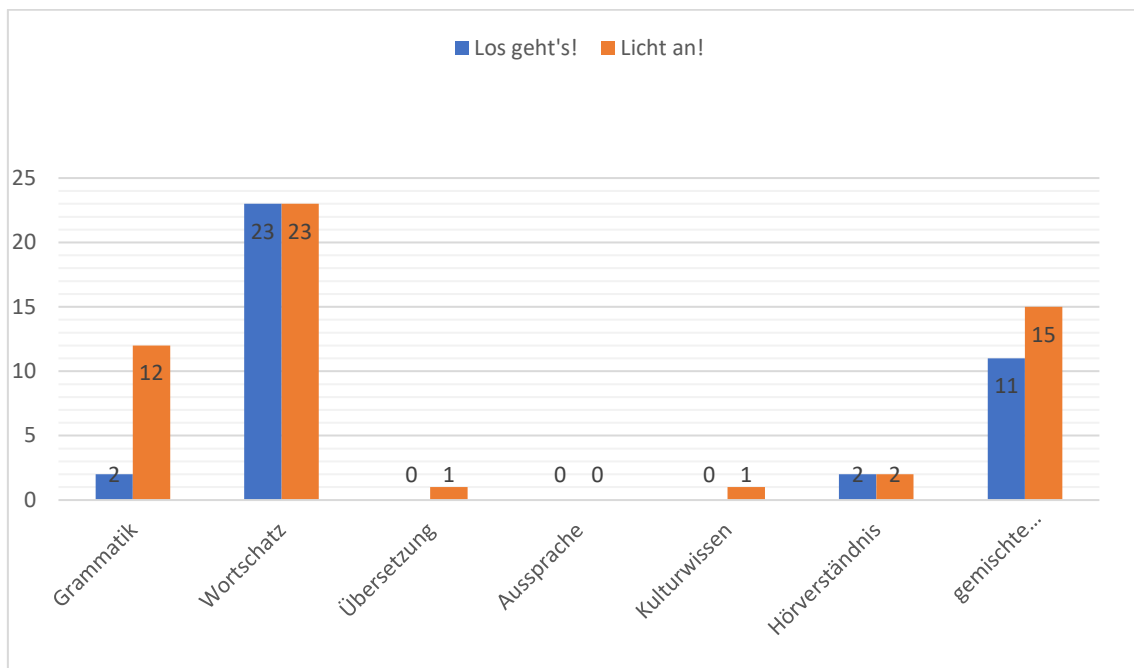
## **6 Spielaufgaben in zwei finnischen Lehrbüchern**

Im Folgenden werden die Spielaufgaben in den beiden Lehrbüchern quantitativ nach Lernziel (Kap. 6.1) und nach Spielart (Kap 6.2) vorgestellt. In Kapitel 6.3 wird die Beziehung der Sprachlernspiele zwischen Spielart und Lernziel betrachtet und die Sprachlernspiele werden weiter analysiert.

### **6.1 Sprachlernspiele nach ihrem Lernziel**

In diesem Kapitel werden die Spielaufgaben in den Lehrbüchern nach ihrem Lernziel vorgestellt, ebenso die Lernzielkombinationen, die in die gemischte Kategorie gehören. Die Spielanzahl in *Los geht's!* beträgt 38 und in *Licht an!* 54. Die nachfolgende Abbildung 1 veranschaulicht, wie viele Spiele in der jeweiligen Kategorie vorhanden sind. Die Spiele nach Lernziel in *Los geht's!* sind mit Blau markiert und in *Licht an!* mit Orange.





**Abbildung 1: Die Anzahl der Spielaufgaben nach Lernziel**

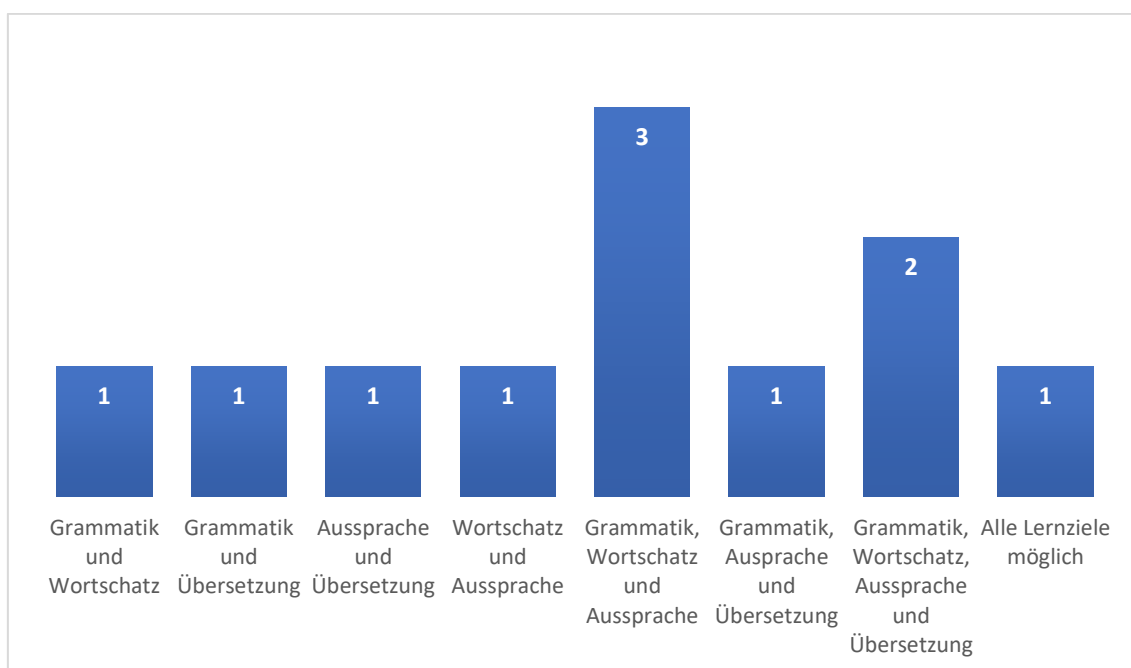
Abbildung 1 zeigt, dass es in beiden Lehrbüchern nicht zu allen Lernzielen Spielaufgaben gibt. *Los geht's!* bietet Lernspiele nur für die Kategorien *Grammatik*, *Wortschatz* und *Hörverständnis*, während *Licht an!* Spiele für alle Kategorien außer *Aussprache* bietet.

In *Los geht's!* kommen die Spiele, die Wortschatz als Lernziel (23) haben, am häufigsten vor. Weil *Los geht's!* für die Klassen 3-4, also für Anfänger, konzipiert ist, ist es verständlich, dass die Schüler auf diesem Niveau am Anfang viele neue Wörter lernen, sodass es deswegen abwechslungsreiche Wortschatzübungen gibt. Durch den Einsatz von solchen Übungen, die einen spielerischen Ansatz haben, ist es leichter neue Wörter zu lernen, da die Spiele die Schüler motivieren, den Wortschatz zu lernen. Als zweithäufigste Kategorie kommt die gemischte Kategorie mit 11 Spielen. Diese Spiele haben deutlich mehr Lernziele als nur eins und deswegen sind sie vielseitig. Viele Brettspiele, die in diesem Buch erscheinen, haben mehrere Lernziele, und deswegen werden alle diese Brettspiele nach ihrem Lernziel in der gemischten Kategorie eingeordnet. Ein Brettspiel kann z. B. Grammatik und Wortschatz als Lernziel enthalten. Überraschend ist, dass es keine Spiele mit Kulturwissen, Aussprache oder Übersetzung als Lernziel gibt. Diese Lernziele erscheinen allerdings in der gemischten Kategorie zusammen mit einem oder

mehreren anderen Lernzielen. Angemerkt werden sollte noch, dass es in *Los geht's!* zwei Spiele mit Hörverständnis als Lernziel gibt.

In *Licht an!* sind die Spiele mit Wortschatz als Lernziel auch in der Mehrheit, aber der Unterschied zwischen den Spielen mit Grammatik als Lernziel sowie der gemischten Kategorie ist klein verglichen zu *Los geht's!* Spiele mit Wortschatz als Lernziel gibt es 23, wohingegen es Grammatikspiele sogar 12 und 15 Spiele der gemischten Kategorie gibt. In Kapitel 5.1 wurde erklärt, dass *Licht an!* sich auf das Lernen durch Spielen konzentriert, und deshalb gibt es in diesem Buch viele Spiele mit unterschiedlichen Lernzielen. Es ist auch möglich, dass man sich im FSU in Klasse 7 z. B. mehr auf Grammatik konzentriert. Deshalb braucht man z. B. mehr Grammatikübungen und die Autoren wollten die Übungen durch Spiele ersetzen. *Licht an!* enthält Spiele mit fast allen Lernzielen und das kann die Schüler motivieren Deutsch zu lernen.

Die Lernziele in der gemischten Kategorie werden als Nächstes in der Abbildung 2 veranschaulicht.

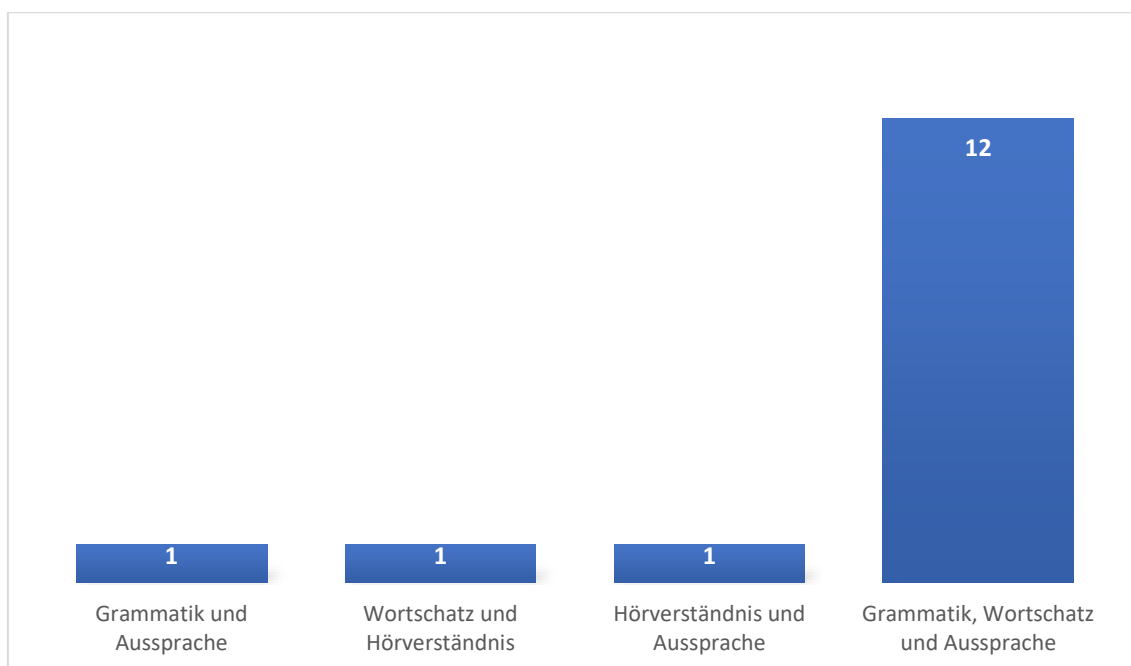


**Abbildung 2: Anzahl der Übungen mit Lernzielkombinationen in der gemischten Kategorie in *Los geht's!***

Abbildung 2 veranschaulicht die Vielfältigkeit der Lernzielkombinationen in *Los geht's!*. Die Kombination von *Grammatik, Wortschatz und Aussprache* gibt es 3mal. *Grammatik, Wortschatz, Aussprache und Übersetzung* als Kombination gibt es 2 und die anderen Kombinationen, nämlich *Grammatik und Wortschatz, Grammatik und Übersetzung, Aussprache und Übersetzung, Wortschatz und Aussprache* sowie *Grammatik, Aussprache und Übersetzung* gibt es jede Lernzielkombination 1.

Ein Sprachlernspiel bietet die Möglichkeit zu allen Lernzielen. Es ist ein Sprachlernspiel, in dem die Schüler selbst ein eigenes Sprachlernspiel planen können. So ein Sprachlernspiel kann alle Grund-Fertigkeiten des FSU entwickeln.

Folgende Abbildung 3 veranschaulicht die Lernzielkombinationen in der gemischten Kategorie in *Licht an!*

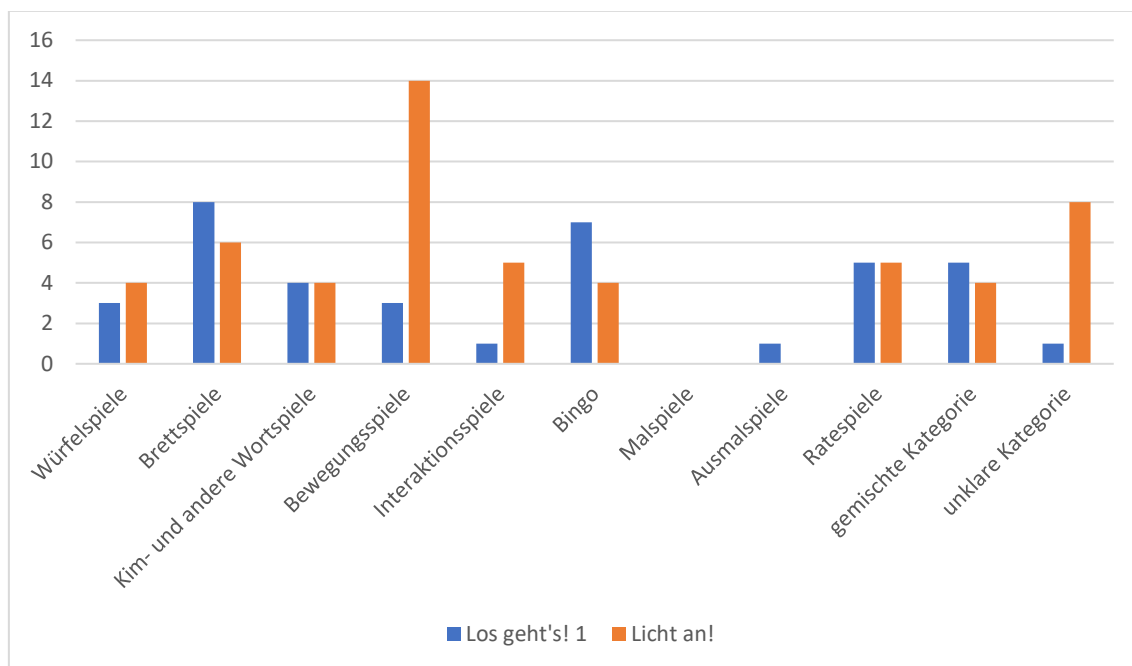


**Abbildung 3: Lernzielkombinationen in der gemischten Kategorie in *Licht an!***

Abbildung 3 zeigt, dass in *Licht an!* die Sprachlernspiele, die mehr als ein Lernziel haben, insgesamt 4 Lernzielkombinationen haben. Die häufigste Kombination ist *Grammatik, Wortschatz und Aussprache* mit 12 Sprachlernspielen von 15. Diese Lernziele sind wichtige Fertigkeiten beim Lernen von Fremdsprachen.

## 6.2 Sprachlernspiele nach ihrer Spielart

In diesem Kapitel werden die Spiele nach Spielarten dargestellt. Abbildung 4 zeigt die Spielarten in beiden Lehrbüchern. Mit Blau wird die Spielartanzahl in *Los geht's!* gezeigt und mit Orange in *Licht an!*



**Abbildung 4: Die Anzahl der Spielaufgaben nach Spielart in beiden Lehrbüchern**

In Abbildung 4 kann man erkennen, dass es viele unterschiedliche und vielseitige Spielarten in beiden Lehrbüchern gibt.

In *Los geht's!* ist die Mehrheit der Spiele Brettspiele. Unter den Brettspielen gibt es unterschiedliche Variationen. Das *Schlangen- und Leiter-*Brettspiel (s. Anh. 1) ist eine häufige Variante. Brettspiele kommen am häufigsten vor, nämlich 8mal. Bei Brettspielen, aber auch bei anderen, ist es möglich mehrere Lernziele zu erreichen. Ausmal- und Malspiele sind häufig in diesem Lehrbuch, obwohl die Abbildung 4 es nicht klar zeigt, denn diese Spielarten erscheinen oft mit einer anderen Spielart und, weswegen sie in die gemischte Kategorie gehören. Zeichnen- und Ausmalspiele entwickeln z. B. motorische Fähigkeiten und Kreativität und sie helfen den Schülern die Lernziele bzw. die Fertigkeiten zu erkennen. Ein Beispiel für ein Ausmalspiel ist in Anhang 2 zu sehen. Es

ist auch ein Brettspiel. Die Aufgabe ist die Tiere auszumalen, die man kennt. Das motiviert die Schüler die Tiere zu lernen und entwickelt den Wortschatz. Ausmal- und Malspiele sind auch passend für Schüler der Klasse 3. In *Los geht's!* gibt es vier Kim-Spiele (s. Anh. 3), die den Wortschatz entwickeln. Das Bingo-Spiel ist ein Klassiker und in *Los geht's!* gibt es 7 Bingo-Spiele (s. Anh. 4). Diese Beispielaufgabe unterstützt die Teilnahme der Schüler, weil einer der Schüler statt des Lehrers den Wortschatz vorlesen kann.

Abbildung 4 präsentiert auch die Spielarten in *Licht an!* Die *Licht an!*-Lehrbuchreihe betont die Bewegung in ihren Lehrbüchern (vgl. Kapitel 5.3), weshalb es es viele Bewegungsspiele gibt (s. Anh. 5) in *Licht an!*. Das Beispiel im Anhang ist ein 'Wo ist was?'-Spiel. Dieses Spiel entwickelt das Kulturwissen der deutschsprachigen Länder, das auch ein Ziel des FSU ist (vgl. Kap. 4.2), durch Bewegung. Dieses Spiel kann man entweder in der Klasse oder draußen spielen. Der neue finnische Rahmenlehrplan (Opetushallitus 2014) betont die Diversifikation der Lernumgebungen. In diesem Spiel ist es möglich, eine andere Lernumgebung als das Klassenzimmer zu nutzen. Bewegungsspiele sind die Mehrheit in *Licht an!*

Mit 6 Spielen sind Brettspiele ebenfalls häufig in *Licht an!* und in diesem Beispiel lernt man Präsenz (s. Anh. 6). Das Ziel in diesem Beispiel ist, die Verben richtig zu konjugieren. In der gemischten Gruppe gibt es nur 4 Spiele, weshalb behauptet werden kann, dass die Spiele in *Licht an!* normalerweise eine einzige Spielart enthalten und die Spiele mit mehreren Spielarten in einem Spiel ungewöhnlicher sind. Die unklare Kategorie enthält 7 Sprachlernspiele. Für diese Sprachlernspiele wurde keine passende Spielartkategorie gefunden. Im Anhang 7 gibt es ein Beispiel für eine unklare Spielart, nämlich 'Spielt Bleistiftdrehen. Macht Komplimente'. In diesem Spiel dreht man einen Bleistift und auf wen der Bleistift zeigt, der macht jemandem das vorgegebene Kompliment. Dieses Spiel zeigt, dass Wettbewerb in einem Spiel nicht unbedingt notwendig ist, sondern das Spielziel ist auch durch Kooperation mit anderen Schülern zu erreichen (vgl. Kap. 4.2). Wie schon in Kapitel 3.1 gesagt wurde, ist handlungsorientiertes Lernen auch anderes als nur körperliche Aktivität. Vielseitige Spielarten entwickeln nicht nur die Sprachkenntnisse, sondern z. B. auch die motorischen und kommunikativen

Fähigkeiten. Spiele, wie Kim-Spiele, entwickeln auch die Fähigkeit der Problemlösung, die auch in Kapitel 3.1 gefordert wird.

### 6.3 Beziehung zwischen Spielarten und Lernzielen

In diesem Kapitel geht es um die Beziehung zwischen Spielarten und Lernzielen in den beiden Lehrbüchern. Die Tabellen 2 und 3 zeigen, welche Spielart welches Lernziel hat. Danach werden die Ergebnisse vorgestellt und analysiert.

**Tabelle 2: Spielarten nach Lernziel in Los geht's!**

	Grammatik	Wortschatz	Aussprache	Hörverständnis	Übersetzung	Kulturwissen	gemischte Kategorie
Würfelspiele	<b>1</b>	-	-	-	-	-	<b>2</b>
Brettspiele	-	<b>1</b>	-	-	-	-	<b>7</b>
Kim- und andere Wortspiele	-	<b>4</b>	-	-	-	-	-
Bewegungsspiele	-	<b>1</b>	-	<b>2</b>	-	-	-
Interaktionsspiele	-	<b>1</b>	-	-	-	-	-
Bingospiele	-	<b>5</b>	-	-	-	-	<b>2</b>
Malspiele	-	-	-	-	-	-	-
Ausmalspiele	-	<b>1</b>	-	-	-	-	-
Ratespiele	-	<b>5</b>	-	-	-	-	-
gemischte Kategorie	<b>1</b>	<b>4</b>	-	-	-	-	-
unklare Kategorie	-	<b>1</b>	-	-	-	-	-

Tabelle 2 zeigt, dass zwei Lernzielkategorien betont werden, nämlich Wortschatz und gemischte Kategorie. In *Los geht's!* sind Kimspiele und Ratespiele sowie Bingo-Spiele stark mit dem Üben des Wortschatzes verbunden und deswegen ist es offensichtlich, dass sie Wortschatz als Lernziel haben. Interessant ist, dass zwei von drei Bewegungsspielen zum Hörverständnis gehören. In diesen Sprachlernspielen muss man z. B. dem Lehrer zuhören. Der Lehrer sagt ein Körperteil und danach zeigen die Schüler auf diesem Körperteil. Diese Art von Sprachlernspielen entwickeln das Lernen mit allen Sinnen, was auch ein Ziel des FSU ist (vgl. Kap. 4.2). 7/8 Brettspielen haben mehr als nur ein Lernziel. Das zeigt, dass die Brettspiele nach dem Aspekt des handlungsorientierten Lernens sehr

vielseitig und effektiv sind, weil sie viele Lernziele erfüllen. Ebenfalls gibt es nur ein Sprachlernspiel, das in die unklare Kategorie gehört.

**Tabelle 3: Spielarten nach Lernziel in *Licht an!***

	Grammatik	Wortschatz	Aussprache	Hörverständnis	Übersetzung	Kulturwissen	gemischte Kategorie
Würfelspiele	-	<b>4</b>	-	-	-	-	-
Brettspiele	<b>2</b>	-	-	-	-	-	<b>4</b>
Kim- und andere Wortspiele	-	<b>4</b>	-	-	-	-	-
Bewegungsspiele	<b>5</b>	<b>6</b>	-	<b>1</b>	-	<b>1</b>	<b>1</b>
Interaktionsspiele	<b>2</b>	-	-	<b>1</b>	-	-	<b>2</b>
Bingospiele	-	<b>4</b>	-	-	-	-	-
Malspiele	-	-	-	-	-	-	-
Ausmalspiele	-	-	-	-	-	-	-
Ratespiele	-	<b>3</b>	-	-	<b>1</b>	-	<b>1</b>
gemischte Kategorie	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	<b>2</b>
unklare Kategorie	<b>2</b>	<b>1</b>	-	-	-	-	<b>5</b>

Tabelle 3 zeigt, dass in *Licht an!* die Sprachlernspiele stark nach Lernzielen eingeteilt sind. Wie in Kapitel 6.2 erklärt wurde, gibt es viele Bewegungsspiele in *Licht an!* Überraschend war, dass Bewegungsspiele so eingeteilt sind, dass sie alle Lernziele außer Aussprache und Übersetzung beinhalten. Bewegung ist ein großer Teil des handlungsorientierten Lernens, und weil *Licht an!* es betont, ist es interessant zu sehen, dass es nicht nur ein Lernziel erreicht, sondern fast alle. Diese Bewegungsspiele ermöglichen z. B. das Lernen mit allen Sinnen, weil man mit dem gesamten Körper Fremdsprachen lernen kann.

In *Licht an!* gibt es viele Sprachlernspiele, die nicht so traditionell sind, weil sie nicht anders als zur unklaren Kategorie gehören. Insgesamt 8 Sprachlernspiele gehören zur unklaren Kategorie. Tabelle 3 zeigt, dass 5/8 der Spiele mehr als ein Lernziel haben.

Vielseitige Sprachlernspiele können in unterschiedlichen Zielbereichen eingesetzt werden. Sprachlernspiele in diesen Lehrbüchern entwickeln z. B. Teilbereiche bzw.

Fertigkeiten. Sie entwickeln auch die Kooperation mit anderen, weil fast alle Lernspiele in Gruppenarbeit verwirklicht werden, sowie Lern- und Kommunikationsstrategien. Sprachlernspiele bringen eine positive Einstellung zum FSU durch Spaß am Spiel oder auch durch Erfolgserlebnisse (vgl. Kap 4.2).

Die beiden Lehrbücher enthalten viele unterschiedliche Sprachlernspiele und sie betonen unterschiedliche Spielarten. Weil der neue finnischen Rahmenlehrplan z. B. die spielerischen Handlungen betont, lässt sich an den bisherigen Ergebnissen erkennen, dass diese Lehrbücher den neuen Rahmenlehrplan befolgen.

## **7 Zusammenfassung**

In dieser Bachelorarbeit wurden die Sprachlernspiele in zwei finnischen DaF-Lehrbüchern dargestellt und analysiert. Die beiden Lehrbücher befolgen den neuen finnischen Rahmenlehrplan (Opetushallitus 2014) und deswegen war es wichtig, die Grundlagen und die wichtigsten Neuerungen im neuen Rahmenlehrplan festzuhalten. Weiterhin wurde der Begriff *handlungsorientiertes Lernen* sowie *Sprachlernspiele* vorgestellt. Das Ziel dieser Untersuchung war, die Sprachlernspiele genauer nach ihrem Lernziel und ihrer Spielart zu untersuchen. Wichtig war, dass die Lehrbücher nicht miteinander verglichen werden.

Es gab insgesamt 38 Sprachlernspiele in *Los geht's!* und 54 in *Licht an!* Sowohl in *Los geht's!* als auch in *Licht an!* konnte festgestellt werden, dass die Mehrheit der Sprachlernspiele auf den Wortschatz als Lernziel ausgerichtet ist. Allerdings war der Unterschied zu anderen Lernzielen wie Grammatik in *Licht an!* gering. Viele Spiele fielen unter die gemischte Kategorie, weil sie mehrere Lernziele enthielten. Alle Lernziele wurden in den Lehrbüchern gefunden, aber es ist deutlich, dass die Lernzielkategorie Wortschatz am beliebtesten war.

Es wurden 8 verschiedene Spielartkategorien gefunden und beide Lehrbücher hatten Sprachlernspiele in fast allen Kategorien. Beispielsweise gab es in *Los geht's!* 8 Kim-Spiele und 7 Bingo-Spiele, die den Wortschatz entwickeln, wohingegen es 14 Bewegungsspiele in *Licht an!* gab. Weil *Licht an!* in erster Linie die Bewegung und



spielerische Handlungen als Übungsform betont, sind auch die Mehrheit der Spielarten Bewegungsspiele. Kim- und andere Wortspiele hatten in beiden Lehrbüchern nur Wortschatz als Lernziel. Überraschend war, dass in *Los geht's!* 2 von 3 Bewegungsspielen Hörverständnis als Lernziel hatten, obwohl es keine anderen Sprachlernspiele mit Hörverständnis als Lernziel gab. In *Licht an!* die Bewegungsspiele alle Lernziele außer Aussprache und Übersetzung in *Licht an!* enthielten. Ebenso wenn es nicht Ziel der Arbeit war, die beiden Lehrbücher miteinander zu vergleichen, konnte dennoch beim Analyseprozess festgestellt werden, dass es in der unklaren Kategorie in *Los geht's!* nur ein Sprachlernspiel gab, aber in *Licht an!* immerhin 8. In dieser Kategorie hatten 5/8 dieser Sprachlernspiele mehr als ein Lernziel. Vielseitige Sprachlernspiele in den beiden Lehrbüchern unterstützen das Sprachenlernen die ein Ziel des FSU in neuen finnischen Rahmenlehrplan (Opetushallitus 2014) ist. Sprachlernspiele bringen Vielseitigkeit zum FSU.

Die größte Herausforderung dieser Bachelorarbeit war eine Systematische Herangehensweise zu finden, und auch die Basierung der Kategorien auf früheren Erkenntnissen der Forschung. In einer weiteren Untersuchung könnte man die Lehrer, die mit diesen Lehrbüchern arbeiten, nach ihren Erfahrungen mit diesen Sprachlernspielen befragen. Die Ergebnisse könnten nützlich für die Verfasser von DaF-Lehrwerken sein.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

Kanervo, Pauliina; Linderoos, Petra & Mäkinen, Päivi (2019): Los geht's! 1. Helsinki: Sanoma Pro.

Ackermann, Manuel; Hertell, Heidi & Pessi, Pia (2019): Licht an! 1. Helsinki: Sanoma Pro.

### Sekundärliteratur

Aalto, Eija; Mustonen, Satu & Tukia, Kaisa (2009): Funktionaalisuus toisen kielenopetuksen lähtökohtana.

Online:

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/59244/amt4204artikkelin%20teksti1029811020110530.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [zuletzt eingesehen am 5.2.2020].

Das Wörterbuch DWDS (2020): Spiel, Online: <https://www.dwds.de/wb/Spiel> [zuletzt eingesehen am 12.5.2020].

Gudjons, Herbert (2014<sup>8</sup>): Handlungsorientiert lehren und lernen: Schüleraktivierung, Selbsttätigkeit, Projektarbeit. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Hirvonen, Satu & Valkama, Isma (2015): Pelit: Monenlaista pelaamista, erilaista oppimista. Helsinki: Erilaisten oppijoiden liitto. Online:

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/47408/pelisilmaa-pelaaminen-osana-kielenopetusta.pdf?sequence=6> [zuletzt eingesehen am 5.2.2020].

Kielikampus (2020): Toiminnallista monikielisyttä. Toiminnallisuus osaksi kielenopetustatehtävien ja teorian kautta. Online:

<https://toiminnallistamonikielisytta.wordpress.com/toiminnallisuus/> [zuletzt eingesehen am 5.2.2020].

Kikenberg, Andrea (2013): Spielen oder nicht spielen, das ist hier die Frage. Eine empirische Untersuchung über die Effektivität von Lernspielen im Lateinunterricht. Online: [http://www.pegasus-](http://www.pegasus-onlinezeitschrift.de/2013_1_2/pegasus_2013-1_kikenberg_bildschirm.pdf)

[onlinezeitschrift.de/2013\\_1\\_2/pegasus\\_2013-1\\_kikenberg\\_bildschirm.pdf](http://www.pegasus-onlinezeitschrift.de/2013_1_2/pegasus_2013-1_kikenberg_bildschirm.pdf) [zuletzt eingesehen am 5.2.].

Mátyás, Emese (2009): Sprachlernspiele im DaF-Unterricht: Einblick in die Spielpraxis des finnischen und ungarischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe sowie in die subjektiven Theorien der Lehrenden über den Einsatz von Sprachlernspielen. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

- Mayer, Horst O. & Treichel, Dietmar (2004): Handlungsorientiertes Lernen und eLearning. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.
- Opetushallitus (2014): Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf) [zuletzt eingesehen am 31.5.2020].
- Opetushallitus (2020): Perusopetuksen opetussuunnitelman ydinasiat. Online: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat> [zuletzt eingesehen am 10.5.2020].
- Quetz, Jürgen (1999): Lehrwerkforschung als Grundlage der Lehrwerkkritik. In: Bausch, Karl-Richard; Christ, Herbert; Königs, Frank G. & Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.): Die Erforschung von Lehr- und Lernmaterialien im Kontext des Lehrens und Lernens fremder Sprachen. Arbeitspapiere der 19. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts. Gunter Narr Verlag, Tübingen, S.168-175. Online: [https://books.google.fi/books?id=9Q7brketvaoC&printsec=frontcover&hl=fi&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.fi/books?id=9Q7brketvaoC&printsec=frontcover&hl=fi&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) [zuletzt eingesehen am 4.5.2020].
- Sanoma pro LA [Licht an!] (2020): Online: <https://www.sanomapro.fi/sarjat/licht-an/> [zuletzt eingesehen am 16.3.2020].
- Sanoma pro LG [Los geht's!] (2020): Online: <https://www.sanomapro.fi/sarjat/losgehts/> [zuletzt eingesehen am 16.3.2020].
- Stangl, W. (2020). 'Spiel'. Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. Online: <https://lexikon.stangl.eu/18874/spiel/> (2020-05-12) [zuletzt eingesehen am 1.6.2020].
- Suomen kieltenopettajien liitto ry (2018): Tilastotietoa kielivalinnoista. Online: [https://www.sukol.fi/ajankohtaista/tilastotietoa/tilastotietoa\\_kielivalinnoista](https://www.sukol.fi/ajankohtaista/tilastotietoa/tilastotietoa_kielivalinnoista) [zuletzt eingesehen am 10.5.2020].
- Surkamp, Carolina (2017): Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik: Ansätze - Methoden – Grundbegriffe. Online: <https://www.dawsonera.com/readonline/9783476044747> [zuletzt eingesehen am 8.5.2020].
- Kleppin, Karin (2017) Bochum, Deutsch als Fremd- und Zweitsprache/ Sprachlehrforschung Artikel: Sprachlernspiele  
Lotta König, Göttingen, Fach- didaktik Englisch Artikel: Erfahrungsorientierung, Fertigkeiten

Andreas Nieweler, Horn-Bad Mein-berg, Fachdidaktik Französisch Artikel:  
 Inhaltsorientierung, Lehrwerk, Lehrwerkanalyse, Lernziel

### Anhang 1-4: Beispielaufgaben aus Los geht's!

Anhang 1: Beispiel für das Brettspiel 'Schlangen und Leitern' (LG, 104)

**NOCH MAL, BITTE! 4-6**

**10** Pelaa käärmeet ja tikkaat -peliä ryhmässäsi.

- 1 Aloita START-ruudusta. Heitä noppaa ja etene.
- 2 Sano ruudussa oleva sana saksaksi. Jos tulet ruutuun, jossa on käärmeen pää, käärme "syö" sinut. Putoat häntään ruutuun.
- 3 Jos tulet ruutuun, josta tikkaat lähtevät, saat edetä tikkaiden yläpäässä olevaan ruutuun.
- 4 Jos vastaat väärin, palaa takaisin siihen ruutuun, missä vastasit oikein.
- 5 Voittaja on se, joka tulee ensimmäisenä ZIEL-ruutuun.

30 ostaa	31 salaatti	32 pelata	33 heikko	34 ZIEL
29 kirjoittaa	28 kirjoittaa	27 tikkaat	26 pieni	25 seistä
18 makkara	19 tulla	20 mennä	21 ratsastaa	24 istua
17 hidas	16 kananmuna	15 nauraa	14 iso	22 vahva
6 uida	7 itkeä	8 jogurtti	9 kaku	13 nopea
5 juoda	4 nuori	3 laulaa	10 kuuma	12 vesi
			1 mehu	START

104 einhundertvier

Anhang 2: Beispiel für ein Ausmalspiel (LG, 134)

**25** Pelaa parisi kanssa tai ryhmässä.

- 1 Heitä noppaa ja etene.
- 2 Sano ruudun eläimen nimi saksaksi.
- 3 Jos osasit, saat värittää eläimen. Huom! Saat värittää yhden eläimen kerrallaan.
- 4 Voittaja on se, joka on värittänyt ensimmäisenä kaikki eläimet.





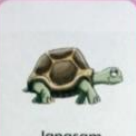




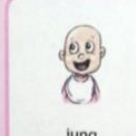






**START** →

134


einhundertvierunddreißig

### Anhang 3: Beispiel für ein Kim-Spiel (LG, 66)

**1** Kuuntele ja toista.

 <b>groß</b> iso, suuri	 <b>klein</b> pieni	 <b>froh</b> iloinen	 <b>traurig</b> surullinen
 <b>langsam</b> hidas	 <b>schnell</b> nopea	 <b>laut</b> äänekäs	 <b>leise</b> hiljainen
 <b>alt</b> vanha	 <b>jung</b> nuori	 <b>heiß</b> kuuma	 <b>kalt</b> kylmä
 <b>stark</b> vahva	 <b>schwach</b> heikko	 <b>nett</b> mukava, kiltti	 <b>böse</b> ilkeä, vihainen

**2** Kim-peli. Peitä yksi kuvasanaston sana. Parisi arvaa saksaksi, mikä sana puuttuu.

66  sechshundsechzig

#### Anhang 4: Beispiel für ein Bingo-Spiel (LG, 177)

- 3 **Bingo.** Merkitse neljä ruutua. Yksi ryhmäsi oppilasta on pelinjohtaja. Hän sanoo sanoja tai ilmauksia saksaksi. Kun merkitsemäsi sanat/ilmaukset on sanottu, huuda *Bingo*. Vaihtakaa pelinjohtajaa.

BINGO			
Aarrearkku on poissa!	Kello 17-18.	tikkuleipä	Missä?
Miksi?	lohikäärme-mehu	köyhät ritarit	Sinä tarvitset kypärän.
Nähdään lauantaina.	Mitä muuta?	Milloin?	miekka
noitia ja vampyyreja vastaan	Me tarvitsemme valkosipulia.	kilpi	kutsu

einhundertsiebenundsiebzig

177

#### Anhang 5-7: Beispielaufgaben aus Licht an!


#### Anhang 5: Beispiel für ein Bewegungsspiel (LA, 227)

5 **Streng dich an!**

56 **Spiel Wo ist was?**  
Pelatkaa *Mikä on missäkin* -peliä?

- Raivatkaa luokassa tilaa tai lähtekää ulos pelaamaan. Ulkona voitte piirtää saksankielisten maiden rajat liiduilla maahan.
- Päätäkää yhdessä, missä kohdassa on Saksa, missä Itävalta, missä Sveitsi ja missä muut maat, joissa puhutaan saksaa.
- Jokaisen kierroksen alussa kaikki tulevat keskelle, josta lähdetään juoksemaan kohti oikeaa vastausta.
- Opettaja sanoo yhden saksankielisiin maihin liittyvän asian tai saksankielisen paikan kerrallaan ja oppilaat juoksevat oikean maan kohdalle.
- Kaikki oikeassa paikassa olevat saavat pisteen.
- Kuka tuntee saksankieliset maat parhaiten?

Spiel!



Anhang 6: Beispiel für ein Brettspiel (LA, 54-55)

**54** **Spielt zu zweit.**  
 Pelaa pariisi kanssa preesenspeleä. Pelilauta on viereisellä sivulla.

- Pelaajilla on kummallakin 6 pelimerkkiä, jotka asetetaan pelin aluksi pronominiin päälle. (ich, du...)
- Tavoitteena on saada vietyä ensimmäisenä kaikki 6 merkkiä pelilaudan toiseen päähän.
- Omalla vuorollasi saat siirtää yhtä omaa merkkiäsi viistosti eteenpäin (vasemmalle tai oikealle).
- Päästyäsi ruutuun on tehtävänä taivuttaa kyseisen rivin verbi oikeassa persoonassa.
- Mikäli taivutus epäonnistuu, palaa takaisin ruutuun, josta yritit siirtyä eteenpäin.
- Jos vastapelaajan merkki on ruudussa, johon toinen pelaaja olisi menossa, saa kyseisen ruudun yli hypätä ja näin päästä nopeammin eteenpäin.

54

**1 Streng dich an!**

	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	
fern/ sehen							fern/ sehen
hören							hören
fahren							fahren
kommen							kommen
gehen							gehen
sagen							sagen
machen							machen
surfen							surfen
spielen							spielen
	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie Sie	


55



Anhang 7: Beispiel für ein Spiel in der unklaren Kategorie (LA, 122)

**29** **Spiel *Bleistiftdrehen. Macht Komplimente.***  
Pyörittäkää lyijykynää ja kehukaa toisianne pienryhmissä.  
Käyttäkää esimerkklauseita apunanne ja keksikää itse lisää.

- Se, joka pyöryttää lyijykynää, kehuu henkilöä, jota kynänterä osoittaa.  
Jos lyijykynän terä osoittaa kahden oppilaan väliin, silloin kehuaan molempia.
- Kehun pitää liittyä koulunkäyntiin.

*Spiel* 

Speech bubbles containing compliments:

- Du bist gut in Mathe.
- Du kannst gut rechnen.
- Du bist sehr konzentriert.
- Du bist nicht faul.
- Ihr seid sehr klug.

**122**