



## **Communicatieve spelletjes**

Foekje Reitsma & Birgit Groenhagen  
Universiteit Oldenburg



## Inhoud workshop

### 1. Theoretisch deel :

- Spiele im Fremdsprachenunterricht
- Spiele und spielerische Übungen
- Taalspelletjes en de vier fasen van een lessenreeks/thema
- Speltaal en spelspecifieke taal

### 2. Voorstellen: *77 kommunikative Spiele Niederländisch*

### 3. Woord- en grammaticaspelletjes uitproberen

### 4. Discussie: ervaringen, meningen en evaluatie

## „Spiele bringen...“

- ... mehr Freude in den Unterricht,
- ... gestaltet ihn abwechslungsreicher,
- ... motiviert besser zum Lernen,
- ... vermittelt Kreativität und
- ... mehr Interaktions- und Kommunikationskompetenz als andere Unterrichtsmethoden



## *Warum Spiele im Fremdsprachenunterricht?*

Kein „Lückenfüller“, sondern **methodischer Ansatz!**

Vorteile für den Fremdsprachenunterricht:



- 1. Spiele sind handlungsorientiert.**
- 2. Spiele sind flexibel einsetzbar.**
- 3. Spiele sind motivierend.**

## *Warum Spiele im Fremdsprachenunterricht?*

### **1. Spiele sind handlungsorientiert:**

- praktische Anwendung von Sprache im kommunikativen Kontext,  
Situationen und Strategien trainieren (Wanneer zeg je wat?)
- spielerisches Erwerben von sprachlichen Mitteln  
(z.B. Redemittel, Grammatik, Wortschatz, Orthografie, Aussprache)

## *Warum Spiele im Fremdsprachenunterricht?*

### **1. Spiele sind handlungsorientiert:**

- Einübung von Strukturen, Redemitteln und Redewendungen
- Trainieren sprachlicher Fertigkeiten  
(Sprechen, Schreiben, Hören, Lesen)
- Ausprobieren von Sprache im spielerischen Kontext
- Verankerung im mentalen Lexikon durch Emotionen und Sinne
- Wiederholung in verschiedenen Kontexten



## *Warum Spiele im Fremdsprachenunterricht?*

### **2. Spiele sind flexibel einsetzbar:**

- in allen Unterrichtsphasen (Einstieg, Anwendung, Wiederholung, Festigung von Lerninhalten)
- zur Differenzierung
- in verschiedenen Sozialformen (Partnerspiel, Gruppenspiel, Klassenspiel)



## *Warum Spiele im Fremdsprachenunterricht?*

### **3. Spiele sind motivierend:**

- sprechen die verschiedenen Lernkanäle an
- fördern Kooperationsfähigkeit und autonomes Lernen
- positiv für das Klassen- und Arbeitsklima



*Was beim  
Einsatz von  
Spielen zu  
bedenken ist  
– eine  
Checkliste*

Warum will ich im Unterricht spielen? Welche sprachlichen, kognitiven, sozialen und emotionalen Ziele sollen verfolgt werden?

Welches Spiel/welche Spiele kommen dafür in Frage?

Passt das Spiel zu meiner Lerngruppe? Oder muss das Spiel an die Lerngruppe angepasst werden? (sprachliche Mittel, Wortschatz, Grammatik, ...)

Wie ist das Spiel strukturiert? (Offenheit vorhanden, spannend gestaltet, klare und verständliche Spielregeln, Vorbereitungszeit, Zeitbedarf etc. ...) Spielziel deutlich?

Welche Vorkenntnisse und Einstellungen der SuS sind zum Spiel notwendig?

Welche Spielmaterialien müssen bereitgestellt werden? (Was können sich die SuS selbst besorgen oder kann das Spiel gebastelt werden?)

Sind es Einzel-, Partner- oder Gruppenspiele? Wie und wann erfolgt Gruppenbildung?

Welche Anforderungen gibt es? (Differenzierung, Lösungsbogen, Hilfestellungen?)

Kann und muss das Spiel ausgewertet werden?

*Spiele und spielerische  
Übungen - ein Unterschied!*

„Echte“ Spiele:



- das Spielziel darf nicht das sprachliche Lernziel sein
- sind so konzipiert, dass sie Lust an der Erfindung, am Entdecken, am Darstellen und an der konkreten Betätigung anregen
- sind spannend
- sind offen, d.h. ihr Ausgang und die konkrete Ausgestaltung dürfen nicht vorgeschrieben werden (Können, Glück und Zufall führen zum Erfolg)
- können Wettbewerbscharakter haben und müssen dann Gewinn- und Verliererkriterien besitzen
- dürfen nicht von der Lehrkraft bewertet werden



... spielerische Übungen?  
... Lernspiele?

---

„Ein Ball oder ein Würfel in einer  
Übungsform, verwandelt diese nicht  
automatisch in ein echtes Spiel.“

## Auch Lernspiele können Spaß machen!

- Lernspiele müssen *immer* an die Voraussetzungen der Gruppe angepasst werden (z.B. Alter, Niveau,...)
- Lernspiele sollten die Möglichkeit zur Selbstevaluation bieten
- der Spielverlauf darf nicht durch Fehlerkorrekturen gestört werden
- Lernspiele sollten schrittweise eingeführt werden

| *Die  
Lehrkraft....*

...ist  
Helfer/Helferin

... spielt mit/ kann  
Spielleiter sein

... ist Moderator/in

... kann  
Beobachter/in sein

... auch  
Koordinator/in

...  
Ansprechpartner/in



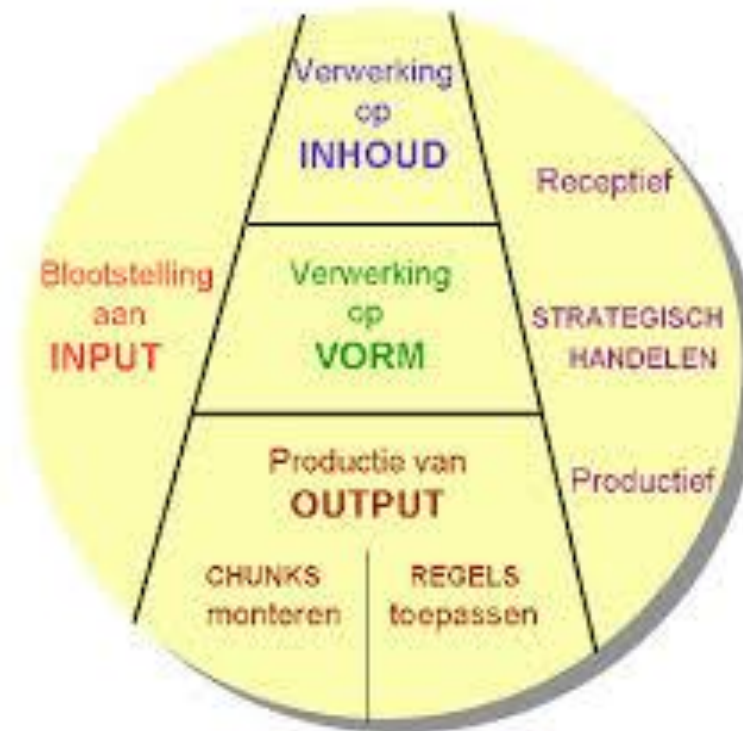
## Taalspelletjes vroeger en nu

- Vroeger: ‘iets extra’s’: leuke weekafsluiting, een beloning voor goed werk, lesopvulling als er tijd over was.
- Nu: volwaardige leeractiviteit:
  - woordenschat consolideren
  - luistervaardigheid te oefenen
  - spreekvaardigheid te oefenen
  - uitspraak te oefenen

## De vier fasen binnen een lessenreeks/thema

Fase	Component	Strategieën
1. Introductiefase	Vorbereitung op input	Receptief
2. Inputfase	Input	Receptief
	Verwerking op vorm	Idem
	Verwerking op inhoud	Idem
3. Oefenfase	Pushed output	Van reproductief naar productief
4. Transferfase	Output	Productief

## Schijf van vijf (Westhoff, 2008)



## Spelspecifieke taal

Ieder spel heeft zijn eigen spelspecifieke taal.  
Dit is de taal die bij een bepaald spel nodig is.

Bijvoorbeeld bij kwartetten: *Mag ik van jou (van huisdieren)  
de hond?*

Deze structuren van tevoren doornemen.



## Spelspecifieke taal

*Spelletje: Wie is het? Een medeleerling beschrijven*

Kleding: broek, blouse, T-shirt, schoenen, sokken

kleuren: blauw, groen, roze etc.

Accessoires: bril, haarband, horloge etc.

*Draagt hij ...? Ja, zij draagt ..? Nee, zij draagt geen..*

*Heeft zij ...? Ja, zij heeft ...? Nee, zij heeft geen...*

## 77 kommunikative Spiele

- 44 woord- en 33 grammaticaspelletjes
- niveau A1- B1 (ERK)
- doelgroep: basisschool tot volwassenen
- weinig voorbereiding: kant-en-klare spelletjes
- Instructie in het Nederlands en Duits.
- duur spelletjes ong. 10 minuten
- *Klett-sprachen.de*: extra materiaal



# NU: SPELLETJES UITPROBEREN!

- **Klassikaal:** Kennismakingsspel (spel 19)
- **Stationen:**
  1. Bei mir zuhause/Bij mij thuis (spel 22)
  2. Das ist nicht wahr/Dat is niet waar (spel 55)
  3. Schlüsselbund/Sleutelbos (spel 20)
  4. Geschichten würfeln/Verhaaldobbelstenen (spel 69)
  5. Wechselpräpositionen/preposities
  6. Wer ist es? (spel 29)
  7. Mein größter Wunsch (spel 72)
  8. Fragenkette (Nr. 39 aus: 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung)



### 3. Evaluatie, ervaringen en meningen

1. Haben Sie durch diese Spiele Anregungen für den eigenen Unterricht bekommen?
2. Welche Spiele haben Ihnen gefallen? Welche davon würden Sie in Ihrem eigenen Unterricht einsetzen?
3. Welche Spiele kennen *Sie* und gebrauchen sie schon in Ihrem eigenen Unterricht?

# Literatur:



Simic, M.: Praxisbaustein *Spielend Sprache lernen*, Goethe-Institut 2005

Krumm, H.- J. (Hrsg.): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*, 2003

Dauvillier & Lévy-Hillerich: *Spiele im Deutschunterricht*, 2004

Jentges, S.: *Effektivität von Sprachlernspielen*, 2007

Karagiannakis, E.: *Einsatz von Lernspielen im Deutsch als Zweitsprache- Unterricht*, 2014, in: Ahrenholz & Oomen-Welke (Hrsg.): *Deutsch als Zweitsprache*

Groenhagen, B.: *Die Wirksamkeit von Interaktionsspielen im Zweitspracherwerb*, 2022

Wilkening, N.: *80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung*, 2013

Reitsma, F.: *77 kommunikative Spiele*, 2018

Daum, S. & Hantschel, H.J.: *55 kommunikative Spiele – Deutsch als Fremdsprache*, 2016