

**KILP, ELÓIDE (2003). *Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik.***

Tübingen: Stauffenburg Verlag. ISBN: 3-86057-924-X. 207 Seiten, 49,50 €.

Obwohl Spiele schon Mitte der 70er Jahre in kommunikativ orientierten Methoden ihren Boom erlebt haben, scheint das Interesse an ihrem Einsatz im Fremdsprachenunterricht bis zum heutigen Tag erhalten geblieben zu sein. Die Aktualität des Themas belegen u.a. das Erscheinen von einschlägigen Themenheften in den letzten Jahren [1] und die Fülle von neuen und neu bearbeiteten Spielsammlungen. Im Gegensatz dazu besteht in der Fremdsprachendidaktik ein Mangel an wissenschaftlichen und systematischen Auseinandersetzungen mit dem Thema. Die Zielsetzung von Elóide Kilp besteht darin, mit ihrer Dissertation das bestehende Forschungsdefizit einigermaßen zu beheben.

Die Untersuchung bietet einen neuen Aspekt zur Forschung von Sprachlernspielen, indem sie im Kontext der Erwachsenenbildung thematisiert werden (s. den Terminus im Untertitel, Andragogik = Erwachsenenbildung). Ein bedeutendes Verdienst der Arbeit besteht ferner darin, dass die Autorin einen interdisziplinär angelegten Ansatz zur Behandlung der Thematik gewählt hat. In der Arbeit werden die Zusammenhänge zwischen vier zentralen Themenbereichen angesprochen: Lernen, Spielen, Fremdsprache und Erwachsenenbildung. In den Kapiteln 1-5 legt die Autorin in den obigen vier Bereichen die wissenschaftliche Grundlage für die Studie an, um diese Erkenntnisse in den folgenden Kapiteln in Form einer Spielsammlung nutzbar zu machen.

Im umfangreichsten ersten Kapitel befasst sich die Autorin mit dem Lernprozess im Erwachsenenalter sowie mit den Faktoren, die auf diesen Prozess einwirken. Zunächst werden die behavioristische, die kognitivistische und die konstruktivistische Lerntheorie erläutert. Danach wird, ausgehend von Erkenntnissen der Wahrnehmungsforschung und der Erforschung der Informationsverarbeitung, auf die verschiedenen Lerntypen und -stile sowie Lerntechniken und -strategien Erwachsener eingegangen. Die Autorin macht in diesem Teil der Arbeit auf die Wichtigkeit eines individuell abgestimmten Unterrichts mehrmals aufmerksam.

Im Kapitel 2 setzt sich Kilp kurz mit den bekannten Hypothesen des Fremdsprachenerwerbs (u.a. Interferenzhypothese, Identitätshypothese, Interlanguage-Hypothese, Pidginisierungshypothese, Monitor-Hypothese und Input-Hypothese) auseinander. Übersichtsartig werden auch ausgewählte Ergebnisse der Zweitsprachenerwerbsforschung herangezogen.

Im Kapitel 3 folgt eine historische Darstellung ausgewählter Spieltheorien von der Antike bis hin zu den verschiedenen Spieldeutungen des 20. Jahrhunderts. Der Schwerpunkt liegt auf der phänomenologischen Perspektive, da in der zweiten Hälfte des Kapitels die Merkmale des Spiels zusammengefasst werden. Schließlich wird das Spiel als eine Extremsform der Übungen definiert und durch die Merkmale 'Spielregeln' und 'Gewinnsituation' von den Übungen abgegrenzt. Kritisch ist an dieser Stelle anzumerken, dass die Autorin durch die Festlegung des Kriteriums der Gewinnsituation die umfangreiche Gruppe der kooperativen Sprachlernspiele außer Acht gelassen hat. Entsprechend werden in die Spielsammlung im achten Kapitel auch keine kooperativen Sprachlernspiele aufgenommen. Das ist sehr bedauerlich, da durch den Einsatz kooperativer Lernformen eine positive Wirkung auf das soziale Verhalten der Gruppenmitglieder ausgeübt werden kann.

---

-2-

Das Kapitel 4 präsentiert die Zielsetzung, erfolgreiche erwachsenengerechte Sprachlernspiele zu finden. Einerseits schlägt Kilp traditionelle Spiele, wie *Memory* und *Domino* vor, andererseits erwähnt sie kommerzielle Spiele des Spielwarenmarktes, z.B. *Scrabble* und *Monopoly*. Der Rückgriff auf bereits bekannte Spiele wird damit begründet, dass sich die Spieler besser auf die Spielsituation konzentrieren können, wenn sie mit einem allgemein als gut anerkanntem Spiel zu tun haben und das Erlernen der Spielregel nicht nötig ist. So kommt die Autorin zu dem Schluss, dass im Unterricht einfache Spiele sowie Grundformen von Spielen bevorzugt werden sollten. Das gleiche Prinzip liegt auch der Veröffentlichung von Christa Dauvillier & Dorothea Lévy-Hillerich [2] (2004) *Spiele im Deutschunterricht* zugrunde. Die Sprachlernspiele werden in diesem Kapitel nach den Teilkompetenzen Wortschatz, Grammatik, Sprach- bzw. Sprechfertigkeit, Phonetik, Dolmetschen und Übersetzen, Landeskunde und Interkulturelles Lernen gruppiert und kurz charakterisiert. Die detaillierte Beschreibung der Spiele erfolgt im achten Kapitel.

Erst im Kapitel 5, das der Thematisierung der Rolle des Spiels im Fremdsprachenunterricht gewidmet ist, erfolgt eine begriffliche Differenzierung. Es sei jedoch angemerkt, dass die Begriffe 'Spiel', 'Lernspiel', 'Unterrichtsspiel' und 'Sprachlernspiel' in der ganzen Arbeit etwas inkonsequent, nämlich als Synonyme verwendet werden. [3] In diesem Kapitel geht die Autorin weiterhin auf die Funktionen des Sprachlernspiels, auf die Rolle des Kursleiters bei Sprachlernspielen sowie auf bekannte Klassifikationsmöglichkeiten aus der fremdsprachendidaktischen Literatur ein.

Kilp zieht auf Grund der Auseinandersetzung mit früheren Klassifikationsversuchen die Konsequenz, dass Einteilungen nach nur einem oder einigen wenigen Kriterien bei so einem komplexen Gegenstand wie dem Spiel naturgemäß unzulänglich sind. In den Kapiteln 6 und 7 wird daher der Versuch unternommen, einen mehrdimensionalen Kriterienkatalog zur Klassifikation von Sprachlernspielen zu erarbeiten. Der Klassifikation liegt die systematische Betrachtung wesentlicher Aspekte beim Entwerfen und Erstellen von Sprachlernspielen zugrunde. Kilp legt eine sog. morphologische Analyse der Sprachlernspiele vor. Die Methode der morphologischen Analyse im Sinne von Zwicky (vgl. Zwicky 1989) beschreibt die wichtigsten Parameter eines Produktes, einer Tätigkeit oder einer Leistung und ordnet sie in einem Koordinatensystem an, um die Beziehungen der einzelnen Variablen systematisch untersuchen zu können. In einer zweiachsigen Matrix (auch Morphologischer Kasten genannt) werden die beschreibenden Parameter eines Problems auf der einen Achse und die Ausprägungen dieser Parameter auf der anderen Achse festgehalten. In die Matrix der vorliegenden Arbeit werden zur Charakterisierung der Sprachlernspiele zielgruppenbezogene, spielbezogene, lerninhaltsbezogene und herstellungsbezogene Parameter (insgesamt 13) aufgenommen. Die Autorin betont, dass die von ihr ausgewählten Ausprägungen der einzelnen Parameter sich aus persönlichen Erfahrungswerten ergeben. Bei der Übersicht der ausgewählten Parameter und Ausprägungen fallen einige Formulierungen ins Auge. Erstens kann erwähnt werden, dass Schreibspiele sowohl als Spielform als auch als Spieltyp eingestuft werden, was die eindeutige Einteilung der Sprachlernspiele erschwert. Zweitens sind Rollenspiele als eine Spielform, Simulationsspiele als ein Spielzweck, Planspiele dagegen als ein Aktionstyp von Sprachlernspielen definiert, obwohl diese verschiedene Spieltypen darstellen. Drittens ist anzumerken, dass bei dem Spielzweckparameter drei Untergruppen, nämlich Kennenlernspiel, Sprachlernspiel und Simulationsspiel angegeben werden, obwohl Sprachlernspiel in diesem Fall als Oberbegriff gilt und nicht mit Kennenlern- und Simulationsspielen auf einer Ebene angesiedelt werden kann.

---

-3-

Das Kapitel 8 enthält schließlich die Sammlung von 35 Grundspielformen für den Fremdsprachenunterricht. Berücksichtigt wurden traditionelle Spiele wie z.B. *Stadt Land Fluss* oder *Kofferpacken*, die Mehrheit der erläuterten Spiele sind jedoch bloß auf dem deutschen Spielwarenmarkt erhältliche kommerzielle Spiele. Viele von ihnen liefern natürlich gute, für den Fremdsprachenunterricht abwandeltbare Ideen für die Lehrenden. Die Mehrheit der Spiele erfordert aber Spielkarten, Spielbretter oder sogar Spielgeräte. Selbst die Autorin weist daher an mehreren Stellen darauf hin, dass die Vorbereitung dieser Spiele ohne die erforderlichen Materialien sehr zeitaufwendig ist. Ich habe die vorliegende Veröffentlichung aus der Perspektive einer DaF- Lehrerin gelesen. Deshalb schien mir die Beschaffung dieser für den Fremdsprachenunterricht ohne weiteres nützlichen Spiele bloß ein schöner Traum zu sein. Man darf natürlich nicht vergessen, dass die Zielsetzung von Kilp darin bestand, Grundspielformen darzulegen, die sprachunabhängig umgesetzt werden können. Dadurch, dass nur die Spielregeln - ohne die nötigen deutschsprachigen Materialien in Form von Kopiervorlagen - dargelegt werden, kann die obige Zielsetzung erfüllt werden.

Im letzten Kapitel stellt die Autorin fünf Bedarfsanalysen zur Nutzung der Grundspielsammlung vor. Es werden ausgewählte Unterrichtskontexte mit unterschiedlichen Zielgruppen, Zielsprachen und Lerninhalten dargestellt und zu ihren Zwecken mit Hilfe der morphologischen Analyse aus der Spielsammlung geeignete Spiele ausgewählt. Durch diese Beispiele wird versucht, die Leser in die Anwendung der Spielsammlung einzuführen und die Nutzung für sie zu erleichtern. Selbst Kilp gibt zu, dass diese Vorgehensweise der morphologischen Analyse sehr aufwändig ist. Ich bin auch der Ansicht, dass diese Analyse bei einem so kleinen, ziemlich gut überschaubaren Datenbestand nicht unbedingt nötig ist. Im Falle einer umfangreicheren Datenbank, möglicherweise mit der Verbindung eines Computerprogramms zur Erleichterung der Arbeit, wäre die morphologische Analyse eine geeignete Methode zum Auffinden adressatengerechter Sprachlernspiele. Obwohl die Vorgehensweise einer einigermaßen genaueren Ausdifferenzierung bedarf, ist es alles in allem ein interessanter Versuch, um "ein zeitgemäßes, nutzbringendes Werkzeug zur Verfügung zu stellen, das Unterrichtenden aller Sprachen bei der Erstellung von Unterrichtseinheiten dienen kann" - wie es in der Einleitung der Arbeit (S. 15-16) heißt.

## Literatur

- Dauvillier, Christa & Lévy-Hillerich, Dorothea. (2004). *Spiele im Deutschunterricht. Fernstudieneinheit 28*. Berlin u.a.
- Stellfeld, Elke. (1995). *Zu Schreibspielen als Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht des mittleren Schulalters. (Russisch)*. Magdeburg.
- Zwicky, Fritz. (1989). *Morphologische Forschung: Wesen und Wandel materieller und geistiger struktureller Zusammenhänge*. Glarus.

### Anmerkungen

- [1] Siehe die folgenden Themenhefte zum Spieleinsatz: Spielen - Denken - Handeln. *Fremdsprache Deutsch*. Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts. 2001. Heft 25; Spielen im Deutschunterricht. *D-Blatt*. Das Magazin für Deutschlehrer in den Niederlanden. 2002. Nr. 19; Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht. *Babylonia*. Die schweizerische Zeitschrift für Sprachunterricht und Sprachenlernen. 2003/1.
- [2] Dauvillier & Lévy-Hillerich (2004: 6) sprechen von Prototypen von Spielen.
- [3] Eine differenziertere Begriffsbestimmung hat z.B. Elke Stellfeld (1995) in ihrer Dissertation vorgelegt.

EMESE MÁTYÁS  
(Universität Jyväskylä/Finnland)

---

Copyright © 2005 *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*

KILP, ELÓIDE (2003). <i>Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik</i> . Tübingen: Stauffenburg Verlag. ISBN: 3-86057-924-X. 207 Seiten, 49,50 €. Rezensiert von Emese Mátyás. <i>Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht</i> [Online], 10 (2), 3 pp. Abrufbar unter <a href="http://www.ualberta.ca/~german/ejournal/Kilp2.htm">http://www.ualberta.ca/~german/ejournal/Kilp2.htm</a>
--

[Zurück zur [Leitseite](#)]