

Dorothea Lévy-Hillerich
Nancy

Beruf und Interkulturalität: spielerische Zugänge im L2- Unterricht

L'apprendimento delle lingue straniere che affianca la preparazione alla professione sviluppa le competenze e capacità richieste dal mondo del lavoro se mira ad una competenza operativa nella quale confluiscono, interagiscono e si intersechino competenze di ordine professionale settoriale, metodologico e relazionale. Fondamento di questa concezione di sviluppo armonico dei tre ordini di competenze con l'obiettivo di una formazione olistica e interculturale del discente è il modello Mercedes-Benz. L'autrice si chiede se e in qual misura il gioco didattico possa contribuire a sviluppare tali competenze, e dimostra che ciò è possibile quando nei giochi vengono create occasioni per risolvere problemi e per agire concretamente con la lingua, usandola nell'ambito di linguaggi settoriali. I quattro esempi (alcuni in versione plurilingue, ampliabili, e uno adatto anche ad un programma di computer) sono presentati con le relative regole e indicazioni di svolgimento per poter essere sperimentati dai lettori di Babylonia: tali esempi confermano che la competenza linguistica interculturale di dimensione europea può essere sviluppata proprio mediante l'“apprendere agendo e l'agire apprendendo” che avviene all'interno del gioco. (red.)

Der strukturelle Wandel in der Arbeitswelt, die immer schnelleren technologischen Entwicklungen, der Integrationsprozess in Europa verändern die Anforderungsprofile junger Menschen für Beruf und Studium. Entsprechend lautet die Präambel des Leonardo-Programms der EU: *“Die Förderung des Erlernens von Fremdsprachen im Rahmen der Berufsbildung ist für die Entwicklung einer europäischen Dimension von entscheidender Bedeutung”.*

Auch der Fremdsprachenunterricht kann auf berufliche und interkulturelle Qualifikationen vorbereiten und bestimmte Schlüsselqualifikationen vermitteln, wenn er versucht, die Lernenden handlungskompetenter zu machen und sie zum Handeln in der Sprache zu führen. In den letzten Jahren hat sich vor allem im berufsorientierten Fremdsprachenunterricht das von der Firma (damals noch) **Mercedes-Benz entwickelte Lernkonzept der Handlungskompetenz** durchgesetzt, das aufzeigt, wie inhaltlich-fachliches, methodisch-strategisches und sozial-affektives Lernen ineinander greifen, sich überschneiden und ergänzen.

Lernkonzept der Handlungskompetenz

1. Das inhaltlich-fachliche Lernen, die **Fachkompetenz** heißt: “fachliches Wissen zu besitzen; fachliches Wissen situationsgerecht umsetzen zu können, zum fachlichen Engagement bereit zu sein” (Mercedes-Benz-Lernkonzept).

Das methodisch-strategische Lernen,



die **Methodenkompetenz**, heißt: “wissen, welcher Weg einzuschlagen ist, diesen Weg gehen zu können und bereit zu sein, diesen Weg zu gehen” (Mercedes-Benz-Lernkonzept).

Das sozial-affektive Lernen, die **Sozialkompetenz**, heißt: “Gedanken, Gefühle, Einstellungen wahrnehmen zu können, sich situations- und personenbezogen verständigen zu können; zur Verständigung bereit zu sein” (Mercedes-Benz-Lernkonzept).

Hinzu kommt in letzter Zeit ein weiterer Bereich, der sich vor allem aus der Sozialkompetenz weiter entwickelt hat, hinzu, die **Interkulturelle Kompetenz**.

Sie “bezeichnet:

- Die Bereitschaft, sich der eigenen kulturellen Geprägtheit kritisch bewusst zu werden,
- die Bereitschaft zur Offenheit für andere Kulturen, zum Verständnis für andere Mentalitäten,
- die Fähigkeit, mit anderen Verhaltensweisen umzugehen und die Strategien, sich einander anzunähern und sprachliche Bedeutungen auszuhandeln, und auch
- die Bereitschaft, sich eventuell an-



... in playing, and perhaps only in playing, the child or adult is free to be creative, and to use the whole personality

(Donald-Woods Winnicot, *Playing and Reality*)

deren soziokulturellen Bedingungen anzupassen" (Rahmencurriculum Großhandel auf dem europäischen Binnenmarkt).

2. Wo gewinnt nun die *europäische Dimension*, von der in der Präambel die Rede ist, Gestalt und wo kann das *Erlernen von Fremdsprachen im Rahmen der Berufsbildung oder -vorbereitung* besonders gefördert werden? In den letzten Jahren entwickeln sich in vielen europäischen Ländern **binationale Klassen** und/oder **classes européennes**, in denen 1-2 Fächer in der Fremdsprache unterrichtet werden. Im Rahmen der verschiedenen **EU-Programme, wie Comenius** (siehe Beitrag Grosjean), **Leonardo** und **Erasmus** treffen Schüler, Studenten und Praktikanten aus verschiedenen Herkunftsländern- und sprachen zusammen; sie müssen zusammen leben, arbeiten und sprachliche Bedeutungen aushandeln, sich mit ihrer unterschiedlichen kulturellen Herkunft auseinandersetzen, diese aushalten und austragen. Und auch in **Berufsschulklassen** befinden sich immer häufiger Lerner verschiedener Muttersprachen, die, wie oben schon gesagt "ihrfachliches Wissen situationsgerecht umsetzen und selbstständig lösen können müssen" und dabei "die Bereitschaft und Fähigkeit entwickeln müssen, **soziale Beziehungen** zu leben und zu gestalten, Zuwendungen

und Spannungen zu erfassen und zu verstehen, sowie sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinanderzusetzen und zu verständigen. Hierzu gehört insbesondere auch die Entwicklung sozialer Verantwortung und Solidarität". (BIBB, S.97).

Ähnlich ist die Situation in vielen Migrantenklassen und in den Sprachkursen der verschiedenen Kulturinstitute und Universitäten im jeweiligen "Mutterland", wo ausländische Studenten erst die Sprache lernen müssen, bevor sie ihr Studium beginnen oder einen zusätzlichen Grad erwerben.

Schließlich geht es in der Präambel des Leonardo-Programms um das Erlernen von *Fremdsprachen für die Entwicklung einer europäischen Dimension*; daraus lässt sich ableiten, dass auch der Fremdsprachenunterricht bei bestimmten Aufgaben und Aktivitäten mehrsprachig sein kann und sollte.

3. Inwiefern eignen sich **Sprachlernspiele und spielerische Formen**, die oben beschriebene Fach- und Sozial- und interkulturelle Kompetenz besonders zu fördern?

Sprachlernspiele und spielerische Formen im berufsorientierten Lernen

- machen Teilbereiche der sprachlichen Systeme" (Kleppin 2001) bewusst;
- trainieren einzelne Fertigkeiten, einzeln oder fertigungsübergreifend;
- vermitteln fachliches Wissen und vor allem Einblicke in sprachliche Abläufe, die vom Fach bestimmt werden und die zu Missverständnissen und falschen Handlungen führen können, wenn der Textbauplan oder eine Handlungsanweisung nicht stimmen, z.B. beim Aufbau einer Maschine;

- führen vor allem bei Rollenspielen dazu, dass die Lernenden Kommunikationsstrategien einsetzen, die ihnen helfen, "ihre sozialen Beziehungen in der binationalen Klasse oder im Praktikum und für den zukünftigen Beruf leben und zu gestalten";
- fördern die "Selbstständigkeit und Selbststeuerung der Lernenden und damit den Einsatz und die Erprobung von Lern- und Arbeitsstrategien; innerhalb der Spielgruppen findet Selbststeuerung statt. Die Spieler sprechen in eigener Sache. Theodor Ickler (1982; S. 110) schreibt: "Wer nicht aus eigenem Antrieb spricht, spricht eigentlich überhaupt noch nicht richtig und lernt auch nichts dabei";
- können Körpersprache und non-verbale Elemente einbeziehen und entwickeln, die vor allem bei der Begegnung mit Schülern, Studenten und Praktikanten aus anderen Ländern helfen.

4. Aus der Fülle bekannter Spielformen wurden vier (4.1 A-B-C-Memos; 4.2 Würfelspiele mit Spielbrett und Ereigniskarten; 4.3 Dominos; 4.4 Quartette) ausgewählt, die sich besonders gut eignen und auch relativ leicht herstellen und je nach der Lernergruppe im Fach erweitern lassen. Zu jeder Spielform finden sich in diesem Beitrag Hinweise zur Gestaltung des Materials, die Spielregel und einige Beispiele, ausgehend von Deutsch als Fremdsprache mit Spielkarten in anderen Sprachen als Anregung und Hilfe.

4.1 A-B-C-Memos und Memorys

Bei **A-B-C-Memos und Memorys** geht es wesentlich um die Wiederholung und Vertiefung von Fachwort- und Wortschatz. Wichtig ist die Phase der Reflexion darüber, wie die Lernenden ihre Wörter lernen und behal-

ten, welche Lernhilfen sie benutzen, ob sie z.B. die visuellen Hilfe erkennen, ob sie überhaupt nach einem System lernen. Schließlich erkennen die Lernenden beim Vergleich der Memos in verschiedenen Fremdsprachen einiges über den Ablauf und die Häufigkeit von Buchstabenkombinationen (siehe Wortbildung und Lese-strategien nach G. Westhoff FSE 17). In der Lehreraus- und fortbildung muss die Frage des Einsatzes solcher Memos und Memorys diskutiert werden. Bei der Auswahl der Worte ist auf die Wortebene zu achten: nur Substantive oder Verben/Adjektive in festen Verbindungen, wobei die Ergänzungen das erste Wort bilden sollten, z.B. Konto, ein, -eröffnen .

A-B-C-Memos und Memorys eignen sich auch sehr gut als spielerische Form in interaktiven Computerprogrammen.

Spielregel:

- a. Der Lehrer oder die Lernenden/ Spielenden schreiben diese oder andere Begriffe zu einem Thema in alphabetischer Reihenfolge auf große Karten. Einige schwere Buchstaben, wie X,Y und Buchstaben, die in der jeweiligen Sprache nicht oder nicht oft vorkommen, können wegfallen. Der erste Buchstabe wird durch eine andere Farbe hervorgehoben.
- b. Der Spielleiter zeigt die Karten in alphabetischer Reihenfolge – pro Karte 10 Sekunden. Alle Teilnehmer merken sich möglichst viele Begriffe und notieren sie jeder für sich, nachdem alle Karten gezeigt worden sind.
- c. Zu zweit ergänzen sie gegenseitig die fehlenden Begriffe. Wenn der Spielleiter STOP sagt, nennen Sie die Zahl der gemerkten Begriffe und sagen, wie sie sich diese ge-

merkt haben.

Tipp: Es sollten Substantive oder Verben in ihrer festen Verbindung sein, aber die Wortarten dürfen auf keinen Fall gemischt werden.

d. Erste Spielrunde: Die Spieler bilden Gruppen von 3-5 Personen. Von jeder Gruppe geht 1 Spieler in den Kreis. Der Spielleiter oder einer der Spieler nennt die Buchstaben in der Reihenfolge des Alphabets und zeigt auf einen Mitspieler in der Runde. Dieser muss das Wort sagen; wenn ein Spieler sich an den Begriff nicht erinnert, muss er ausscheiden. Der zweite rückt nach. Gewonnen hat die Gruppe, die zum Schluss noch die meisten Spieler hat.

e. Zweite Spielrunde: Der Spielleiter nennt die Buchstaben, diesmal gemischt, sonst wie oben.

4.1.1 Beispiel für ein Memo - Es folgt ein Memo zum EURO, weil der EURO ein wichtiges fachliches Thema ist.

Deutsch	Französisch	Italienisch
A ngleichung	A rrondis (règle d'arrondis)	A vvio
B innenmarkt	B anque Centrale Européene (BCE)	B anca Centrale Europea
C hancen für Alle	C ritères de convergence	C onvergenza (Criteri di)
D elors (Jacques)	D elors (Jacques)	D ebito Pubblico
E uro	E uro	E uro
F ester Wechselkurs	F ace commune (de la monnaie)	F accia Comune (nelle monete)
G emeinsamer Zol	G arantie	G aranzia sui tassi di cambio
H aushaltsdisziplin	H ors zone Euro	H
I ntegration (politische)	I ntroduction de la monnaie unique	I n (pre-in Inghilterra)
J ury	J ury	J acques Delors
K onvergenzkriterien	K	K
L iberalisierung	L ibre circulation	L avoro
M itgliedstaaten	M ise en circulation	M onete
N iederlassungsfreiheit	N i-ni (ni obligation, ni interdiction)	N ote (Informative)
O rgane der ESZB	O bservatoires départementaux de L'Euro	O
P reisstabilität	P arité	P atto di stabilità
Q ualitätskriterien	Q ualifié(être qualifié pour la monnaie u.)	Q uota
R ömische Verträge	R apport Euro/Dollar	R agionera/dello stato
S ozialunion	S tabilité	S tabilità
T euerungsrate	T aux d'inflation	T rattato di Maastricht
U mrechnungskurs	U nion monétaire	U nione Europea
V ertrag von Maastricht	V aleur de l'Euro	V aluta
W ährungsunion	W	W
Z entralbank(ESZB)	Z one Euro	Z ona Euro

4.1.2 Memory

Für ein **Memory** kann man ähnlich verfahren; nur wählt man hier für den einen Begriff die genauen Übersetzungen in den anderen Sprachen.

Ha già aperto un conto?

Avez-vous déjà ouvert un compte?

Haben Sie schon ein Konto eröffnet?

Zriadili ste si uz učet?*

Die beiden nächsten Beispiele (4.1.3. und 4.1.4.) zeigen, wie sich diese beiden Spielformen auch in Computerprogrammen einsetzen lassen.

4.1.3 Memory zu Incoterms

dieser Nummer befindet (Das Geldspiel erscheint im Herbst im Rahmen des Lehrwerks "Mit Deutsch in Europa studieren, leben und arbeiten" - Deutsch als Fremdsprachen an Fremdsprachenlehrerinnen und Hochschulen. Der FRAUS-Verlag in Plzn hat dankenswerterweise die Abdruckgenehmigung des vollständigen Spiels für die didaktische Beilage dieser Nummer erteilt. An der Entwicklung haben viele Kollegen in verschiedenen Ländern mitgearbeitet. Die Illustrationen stammen von Studenten der Hochschule für Kunst in Bremen) geht es:

4.1.4 A-B-C-Memo zu den Absatzformen

4a

1. Bei mir ist im Moment *Ebbe in der Kasse.*
2. Al momento non ho un centesimo!
3. Chez moi, les caisses sont à sec pour le moment.
4. U mnie teraz pustka w kasie.
5. _____



4.2. Würfelspiele mit Spielbrett und Ereigniskarten

Würfelspiele mit Spielbrett und Ereigniskarten, oft auch Gänsespiele genannt, eignen sich für die Arbeit an einem bestimmten Thema. Das Spielbrett kann das Thema repräsentieren, z.B. Geld- und Bankwesen. Der Weg

zur Europäischen Zentralbank wird immer dann unterbrochen, wenn die Spieler auf ein Geldstück kommen und eine Ereigniskarte ziehen, auf der eine Aufgabe steht, die sie lösen müssen. Es lassen sich mehrere Niveaustufen denken; in diesem Spiel, das sich einsetzfähig in der Didaktischen Beilage

4b

1. Dann musst du eben in den Ferien arbeiten gehen.
2. Allora durante le vacanze ti toccherà andare a lavorare.
3. Alors il faut que tu travailles pendant les vacances.
4. To musisz znaleźć sobie pracę w czasie wakacji.
5. _____

- um Redewendungen, die mit Geld zu tun haben
 - um den Fachwortschatz im Bereich Geld und Währung
 - um Fachwissen rund um den Euro.
- Während oder nach dem Spiel diskutieren die Spieler, ob und wie die Redewendungen in ihren Ländern differieren und wie sich die verschiedenen Sprachbilder kulturell und historisch erklären lassen. Damit öffnen sie sich für die Kultur der anderen Sprachen und entwickeln vielleicht mehr Verständnis für die Menschen, deren Sprache sie lernen. Wenn sie auf eine Ereigniskarten mit Begriffen aus dem Bereich Geld und Währung treffen, verbessern sie beim spielenden Lernen - wie schon im A-B-C-Memo und im Memory - ihre Fachkompetenz. Je nach Zusammensetzung der Spielgruppe können die gelernten Sprache und auch die Muttersprache benutzt werden. Die freien Zeilen sollen die Spieler dazu anregen, das Spiel auch in ihrer Herkunftssprache zu ergänzen. Das könnten in Deutschland und in der Schweiz z.B. Kroatisch oder Türkisch sein, und damit würden endlich auch die Sprachen und die Herkunft der vielen Migrantenschüler in unseren Ländern von den Mitlernern wahr- und ernstgenommen.

4.3. Dominos zu festen Verbindungen – Rektion der Verben Fachbereich: Firmengründung

Feste Verbindungen, die z.B. in der Fachsprache Voraussetzung der fachlichen Verständigung sind und die Denkstruktur des Faches widerspiegeln, können die Lernenden mit einem Domino-Spiel lernen, wiederholen und festigen. Dafür die Domino-Steine ausschneiden und mischen. Es werden Gruppe von 2-3 Spielern gebildet, und die Domino-Steine werden gleichmäßig verteilt. Der erste Spieler legt einen Stein aus, z.B.

gründen	die Firma
----------------	------------------

der nächste versucht, entweder den Stein

aufbringen	eine Firma
-------------------	-------------------

links oder **den Stein**

nach außen	für Verluste
vertreten	

rechts anzulegen. Wenn er keinen passenden Stein hat, muss er aussetzen, und der nächste ist dran. Wer zuerst alle Steine ausgelegt hat, hat gewonnen. Solche Dominos können sich die Lernenden auch selbst machen, z.B. als Hausaufgabe. Für die nächste Stunde bringen alle Mitglieder einer Gruppe ihre Spiele mit und trainieren so miteinander den wichtigen Wortschatz oder wichtige feste Verbindungen.

Die Einheiten (hier eine Auswahl) können entweder nur in der jeweiligen Sprache gespielt werden oder in den Sprachen, die die Spieler lernen, z.B. DaF, FaF, IaF und in der Muttersprache.

Firmengründung

gründen	die Firma
----------------	------------------

aufbringen	eine Firma
-------------------	-------------------

nach außen	für Verluste
vertreten	

haften	das Eigenkapital
---------------	-------------------------

de sa fortune	créer
une entreprise	distribuer
les bénéfices	réunir
les capitaux	être responsable

il capitale	fondare
--------------------	----------------

un' impresa	assumere
--------------------	-----------------

la responsabilità	distribuire
per eventuali	
perdite	

gli utili	costituire
------------------	-------------------

odpowiedzialno	za oż%
s/za straty	

Firme	podzielic/
--------------	-------------------

kapita-	zgromadzić/
początkowy	

zyski	ponosić/
--------------	-----------------

4.4 Quartette

Quartette eignen sich besonders gut, um in spielerischer Form sowohl "fachliches Wissen situationsgerecht umzusetzen" als auch "Gedanken, Gefühle und Einstellungen wahrnehmen zu können und zur Verständigung bereit zu sein. Interessant beim Vergleich auf kultureller Ebene sind die Fragestellungen, die Anweisungen, bzw. die Antworten. Der Briten entschuldigt sich bei seinem Mitspieler, wenn er diesen auf einen Fehler hinweisen muss, während der Deutsche es ganz deutlich sagt und der Franzose fast ein bisschen Schadenfreude zeigt, wie die Beispiele unter 4.4.2 zeigen.

Ähnlich wie die Dominos kann man auch die Quartette ein- (siehe 4.4.1) oder mehrsprachig (4.4.2) spielen.

4.4.1 Beispiel für einsprachiges Quartett

<p>Europa Projekte</p> <p><i>Nimmt eure Schule am Leonardo-Projekt teil,</i></p> <p>weil eine Fremdsprache in allen Berufen wichtig ist?</p> <ul style="list-style-type: none"> sich mit anderen Schulen in Europa austauschen wollen berufsübergreifende Kompetenzen erweitern wollen Freunde und Kollegen in anderen Ländern suchen <ul style="list-style-type: none"> Ja, deswegen. Nein, deswegen nicht. Du hast einen Fehler gemacht. 	<p>Europa Projekte</p> <p><i>Nimmt eure Schule am Leonardo-Projekt teil,</i></p> <p>weil ihr euch mit anderen Schulen in Europa austauschen wollt?</p> <ul style="list-style-type: none"> mindestens eine Fremdsprache in allen Berufen wichtig sein berufsübergreifende Kompetenzen erweitern wollen Freunde und Kollegen in anderen Ländern suchen <ul style="list-style-type: none"> Ja, deswegen. Nein, deswegen nicht. Du hast einen Fehler gemacht. 	<p>Europa Projekte</p> <p><i>Nimmt eure Schule am Leonardo-Projekt teil,</i></p> <p>weil ihr Freunde und Kollegen in anderen Ländern sucht?</p> <ul style="list-style-type: none"> sich mit anderen Schulen in Europa austauschen wollen berufsübergreifende Kompetenzen erweitern wollen mindestens eine Fremdsprache in allen Berufen wichtig sein <ul style="list-style-type: none"> Ja, deswegen. Nein, deswegen nicht. Du hast einen Fehler gemacht. 	<p>Europa Projekte</p> <p><i>Nimmt eure Schule am Leonardo-Projekt teil,</i></p> <p>weil ihr eure berufsübergreifenden Kompetenzen erweitern wollt?</p> <ul style="list-style-type: none"> sich mit anderen Schulen in Europa austauschen wollen mindestens eine Fremdsprache in allen Berufen wichtig sein Freunde und Kollegen in anderen Ländern suchen <ul style="list-style-type: none"> Ja, deswegen. Nein, deswegen nicht. Du hast einen Fehler gemacht.
---	--	--	--

4.4.2 Beispiel für ein mehrsprachiges Quartett

<p>European projects</p> <p><i>Does your Institute participate in a Leonardo- project</i></p> <p>because speaking a foreign language is important today?</p> <ul style="list-style-type: none"> to learn new word methods/ helpful to get friends in other countries to make intercultural knowledge/essential <ul style="list-style-type: none"> Yes, that's why it participates. No, sorry, not for that reason. Sorry, but you made a mistake. 	<p>Projets Européens</p> <p><i>Est- ce que votre école participe à un projet Leonardo</i></p> <p>parce que la maîtrise d'une langue étrangère est essentielle?</p> <ul style="list-style-type: none"> apprendre de nouvelles méthodes de travail rechercher de nouveaux amis et collègues espérer de trouver des échanges avec d'autres écoles en Europe <ul style="list-style-type: none"> Oui, c'est pour cette raison. Non, ce n'est pas pour cela. Tu te trompes! 	<p>Progetti Europei</p> <p><i>La vostra scuola partecipa ad un progetto Leonardo</i></p> <p>perché oggi giorno è importante sapere una lingua straniera?</p> <ul style="list-style-type: none"> imparare nuove strategie di lavoro trovare nuovi amici e colleghi cercare nuove possibilità di scambio tra scuole <ul style="list-style-type: none"> Sì, è per questo che partecipa. No, non è per questa ragione. Scusa, hai fatto un errore. 	<p>Projekty europejskie</p> <p><i>Czy wasza szkoła bierze udział w projekcie Leonardo</i></p> <p>ponieważ znajomość przynajmniej jednego języka obcego jest ważna w każdym zawodzie?</p> <ul style="list-style-type: none"> być zainteresowanym wymianą z innymi szkołami w Europie chcieć poszerzyć kompetencje wykraczając poza umiejętności czysto zawodowe szukać przyjaciół i kolegów innych krajach <ul style="list-style-type: none"> Tak, dlatego Nie, nie z tego powodu. Popełniłeś błąd.
--	--	---	---

4.4.3 Beispiel für Quartette zum Fachwissen

Die folgenden - nur deutschsprachigen - Beispiele zeigen, dass man Quartette mit fachlichem Wissen "situationsgerecht und personenbezogen" erstellen und in andere Sprachen übertragen kann. Solche Quartette sind inzwischen Bestandteil verschiedener Lehrbücher, besonders solcher, die für berufsorientierendes Lernen (im FRAUS-Verlag, Plzn*, CZ), erscheinen, mit Adaptationen in Ungarn, dem Baltikum und der Ukraine.

Von verschiedenen Quartetten wird nur jeweils **eine** Karte gezeigt, bei der man jeweils aus den Angaben im mittleren Feld entnehmen kann, wie die anderen Karten aussehen müssen.

Spielregel

Bei Quartetten sollten maximal 5 Spieler pro Spielgruppe mitspielen; bei z.B. 5 Quartetten hätte dann jeder

Spieler 5 Karten zu verwalten. Der Spielleiter muss also die Spiele entsprechend der Klassenstärke vorher fotokopieren.

Ein Quartett besteht immer aus vier Karten zu demselben Thema, die die Spieler während des Spielens sammeln und ablegen. Wer die meisten Quartett ablegt, gewinnt.

So wird gespielt:

Ein Spieler in der Gruppe mischt und

Kunststoffe

Weißt du, dass

Kunststoffe nicht verrottbar sind?

- beständig gegen Chemikalien und Korrosion sind
- man mit Kunststoffen elektrische Leiter isolieren kann
- sich Kunststoffe leicht gießen lassen
- **Natürlich wusste ich das.**
- Das wusste ich nicht so genau.
- Du hast einen Fehler gemacht.

Soforthilfe am Unfallort

Was muss man am Unfallort sofort tun?

Man muss ein Warndreieck aufstellen.

- Polizei
 - Gegenverkehr
 - Rettungsdienst
- benachrichtigen warnen – rufen
- **Mache ich sofort!**
 - Ich halte lieber nicht.
 - Du hast einen Fehler gemacht.

Schweizer Spezialitäten

Was bedeutet denn

Schweizer Käse?

- Birchler Müsli
- Basler Leckerli
- Berner Rösti
- **Das ist Emmentaler Käse-Hartkäse aus dem Kanton Bern**
- Wie schmeckt der denn?
- Du hast einen Fehler gemacht.

Telefonieren

Schneider, guten Tag. Könnten Sie mich bitte mit Herrn Spät verbinden?

- Frau Berger eine Nachricht hinterlassen
- mit Frau Reinhard sprechen
- Herrn Klein um Rückruf bitten
- **Ja gern, was soll ich notieren?**
- Nein, leider nicht.
- Du hast einen Fehler gemacht.

verteilt die Karten, die Mitspieler dürfen nicht sehen, was auf den anderen Karten steht.

Hier ein Beispiel zum Quartett **“Europäische Projekte”**. Ein Spieler hat die Karte: *weil eine Fremdsprache in allen Berufen wichtig ist* und will die Karte: *sich mit anderen Schulen in Europa austauschen*. Er fragt einen Mitspieler, von dem er glaubt, dass er die Karte hat, mit den angegebenen Redemitteln: **“Nimmt eure Schule am Leonardo-Projekt teil, weil ihr euch mit anderen Schulen in Europa austauschen wollt?”** Wenn der Mitspieler die Karte hat, sagt er: “Ja, deswegen”, er gibt dem ersten Spieler die Karte und darf noch einmal spielen. Wenn er die Karte nicht hat, sagt er: “Nein, deswegen nicht” und darf nicht weiterspielen. Wenn der Mitspieler z.B. einen Grammatikfehler macht, sagt er: “Du hast einen Fehler gemacht” und gibt die Karte nicht, darf aber weiterspielen.

Wenn berufliches und sprachliches Handeln untrennbar verbunden sind, wenn der Bezug zum Beruf die Motivation und den Lernerfolg erhöhen, dann müssen auch in der Schule und im Studium konkrete **“Handlungssituationen** geschaffen werden, in denen *handelnd gelernt und lernend gehandelt wird*, in denen die Lernenden vor praktische Aufgaben gestellt werden, die sie praktisch handelnd

lösen müssen” (Ballin, D./Brater, M., S.33)

Die in diesem Beitrag gezeigten spielerischen Formen sind ein Beispiel solcher Handlungssituationen, die bei den Lernenden zur Entwicklung der Fach-, der Sozial- und der Methodenkompetenz beitragen und somit das Erlernen von Fremdsprachen im Sinne einer europäischen Mehrsprachigkeit fördern.

Quellenverzeichnis

- BALLIN, D./BRATER, M.(1996):*Handlungsorientiert lernen mit Multimedia-Lernarrangements planen, entwickeln und einsetzen, Bildung und Wissen*, Nürnberg.
- BERUFSBEZOGENES FREMDSPRACHENLERNEN (1997): *Neue Konzeptionen, Inhalte, Methoden und Medien*, in: BIBB, Berlin, jetzt Bonn.
- BIBB- BUNDESINSTITUT FÜR BERUFLICHE BILDUNG (Hrsg.) (1998): *Erläuterungen zur Verordnung über die Berufsausbildung zum Reisekaufmann – zur Reisekauffrau vom 24.Juni 1998*. Erläuterungen und Praxishilfen zur Ausbildungsordnung, Nürnberg
- ICKLER, T. (1982): *Über das Spielerische in der Sprache und seine Entfaltung in der Didaktik des Deutschen als Fremdsprache*, in: Jahrbuch DaF Band 8.
- KLEPPIN, K.(2001):*Sprach- und Sprachlernspiel*, in: Handbuch Fremdsprachenunterricht, 4. völlig neu bearbeitete Auflage.
- KÖBERNIK, W.(1996):*Internationale Qualifikationen*, 1. Jahreskonferenz der Projektträger von Austauschen in den Programmen LEONARDO DA VINCI und SOCRATES; Carl Duisberg Gesellschaft e.V. Göttingen.
- LÉVY-HILLERICH, D.(2002): *Rahmen-curriculum für den Berufsorientierten Unterricht Deutsch als Fremdsprache in der Sekun-*

darstufe II im Bereich Großhandel auf dem Europäischen Binnenmarkt, Leonardo-Projekt, München, Goethe-Institut Inter Nationes.

MERCEDES-BENZ AG: *Eine Ausbildungsmethode, Ausbildung am Arbeitsplatz*. Seminarunterlagen, O.J., Untertürkheim.

WESTHOFF, G.(1997): Fernstudieneinheit 17, Fertigkeit Lesen, Berlin und München, Langenscheidt.

Dorothea Lévy-Hillerich

ist Fortbildnerin (i.R.) für Deutsch als Fremdsprache beim Goethe-Institut Inter Nationes und beim SES (Seniorenexpertenservice, Bonn) und Koautorin (mit Christa Dauvilliers) der Fernstudieneinheit “Spiele im Deutschunterricht” (Langenscheidt, Herbst 2003).



Marc Chagall, L'acrobata.