

Sprachlernspiele im DaF-Unterricht an chinesischen Universitäten: Didaktische Implikationen einer Aktionsforschung im Bereich Hochschuldeutsch

Zeng Jing
(Kunming)

Kurzzusammenfassung: Sprachlernspiele können im Fremdsprachenunterricht das Lernen ganzheitlich fördern. Sie sind motivierend und weisen viele Vorteile auf, doch ist diese Methode im DaF-Unterricht besonders im chinesischen Raum bislang kaum empirisch untersucht worden. Der vorliegende Beitrag liefert eine empirische Untersuchung zur Einsetzbarkeit und Wirkung von Sprachlernspielen. Der aktuelle Forschungsstand zum Einsatz von Sprachlernspielen in China wird dargestellt, wobei Fragen und Probleme in der Unterrichtspraxis berücksichtigt werden.

1 Einleitung

Im vorliegenden Beitrag wird eine empirische Untersuchung zur Einsetzbarkeit und Wirkung von Sprachlernspielen im Deutschunterricht an einer chinesischen Universität vorgestellt.¹ Es wird untersucht, inwieweit sich Sprachlernspiele auf Motivation und Lernerfolg der chinesischen Lernenden auswirken, und wie man Sprachlernspiele im DaF-Unterricht in China einsetzen kann. Da die empirische Untersuchung umfangreiche Daten und vielfältige Implikationen beinhaltet, werden in diesem Beitrag hauptsächlich die praxisorientierten didaktischen Hinweise zum Einsatz von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht in China vorgestellt und diskutiert. Dabei geht es auch um den aktuellen Forschungsstand zum Einsatz von Sprachlernspielen, insbesondere um die Schwierigkeiten der Anwendung von Sprachlernspielen in China und mögliche Lösungen in der Praxis.

Zuerst wird der Begriff „Sprachlernspiele“ und dessen Auswirkung kurz dargestellt. Sodann wird der aktuelle Forschungsstand in Bezug auf den Einsatz von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht in China präsentiert, um das didaktische Interesse wie auch die Probleme in Hinblick auf Sprach-

¹ Die empirische Untersuchung ist das Dissertationsprojekt der Autorin. Die Dissertation wurde im Juli 2019 an der Technischen Universität Berlin vorgelegt und wird im Jahr 2020 beim Verlag Peter Lang in der Reihe „DaZ und DaF in der Diskussion“ unter dem Titel „Sprachlernspiele im DaF-Unterricht in der VR China: Möglichkeiten und Herausforderungen ihres Einsatzes an Universitäten“ publiziert werden.

lernspiele in China aufzuzeigen. Danach werden der Aufbau und die Datenerhebungsmethoden der empirischen Untersuchung dargestellt, um einen Überblick der gesamten Untersuchung zu liefern. Schließlich werden die Ergebnisse der Aktionsforschung mit Berücksichtigung der didaktischen Fragen anhand des aktuellen Forschungsstands vorgestellt und diskutiert.

2 Zum Begriff Sprachlernspiele

2.1 Definition

Aufgrund der Komplexität des Begriffs ist bis heute noch keine einheitliche Definition zum Spieleinsatz im Fremdsprachenunterricht gefunden worden, obwohl Sprachlernspiele seit der kommunikativen Wende der 1970er Jahre als fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts angesehen werden.² In der DaF-Forschung konnte man sich bisher lediglich darauf einigen, dass Sprachlernspiele gegenüber anderen Arbeits- und Übungsformen besondere Merkmale aufweisen. Kleppin³ gehört zu den ersten Wissenschaftlerinnen, die die Wirkung und den Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht untersucht hat. Sie nennt folgende wesentliche Kriterien für Sprachlernspiele:

1. Sprachlernspiele müssen neben einem Lernziel vor allem ein Spielziel aufweisen.
2. Sie müssen so konzipiert sein, dass sie zur Lust an der Erfindung, am Entdecken, am Darstellen und an der konkreten Betätigung anregen.
3. Sie müssen einen Spannungsbogen enthalten.
4. Sie müssen offen sein, d. h. ihr Ausgang und die konkrete Ausgestaltung dürfen nicht vorgeschrieben werden.
5. Sie müssen ihren eigenen Bewertungscharakter haben und die Möglichkeit zur Selbstevaluation bieten.
6. Sie können Wettbewerbscharakter haben und müssen dann Kriterien für das Gewinnen und Verlieren besitzen; das Spielziel kann aber auch allein durch Kooperation mit anderen erreicht werden.
7. Sprachlernspiele sollten in der Regel nicht von der Lehrkraft bewertet oder benotet werden, sie sind sanktionsfrei.⁴

² Vgl. Sabine Jentges, *Effektivität von Sprachlernspielen. Zur Theorie und Praxis des Spieleinsatzes im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht*. Baltmannsweiler 2007, S. 21; vgl. ebenso Karin Kleppin, *Sprachlernspiele*, in: Carola Surkamp (Hg.), *Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik*. Stuttgart 2017, S. 325.

³ Vgl. Karin Kleppin, *Sprachlernspiele*, a. a. O., S. 325.

⁴ Ebenda.

In der vorliegenden Untersuchung werden Sprachlernspiele in Anlehnung an die obigen Kriterien sowie an Dauvilliers und Lévy-Hillerichs Erläuterungen⁵ wie folgt definiert: Ein Sprachlernspiel ist eine Aufgabenstellung, die von einem Spiel oder anderen Arbeits- und Übungsformen für das Erlernen einer Sprache von Didaktikern und Lehrenden adaptiert wird. Zu Sprachlernspielen gehören alle Unterrichtsaktivitäten, die handlungsorientiert und kommunikativ sind sowie die Lernautonomie fördern. Das heißt, jede Übung, Aufgabe oder Aktivität kann spielerisch gestaltet werden, solange die Mehrheit der oben genannten Merkmale von Kleppin erfüllt werden.⁶

Rollenspiele werden in der vorliegenden Untersuchung in Anlehnung von Klippel⁷ nicht als Sprachlernspiele betrachtet, weil sie in nicht die Kategorie „game“ fallen, sondern der Kategorie „play“ zuzuordnen sind.

An dieser Stelle soll noch betont werden, dass die subjektive Wahrnehmung dessen, was Teilnehmende unter einem „Spiel“ verstehen, variieren kann - die Grenze zwischen Spiel und Übung kann je nach Alter, Charakter und Werten eines Individuums fließend sein.⁸

2.2 Erwartete Auswirkungen

Sprachlernspiele können das Lernen im Fremdsprachenunterricht ganzheitlich fördern. Sie sind motivierend, da sie Chancen für risikoarmes Lernen bieten.⁹ Deswegen können Sprachlernspiele angstabbauend und lustanregend sein. Der Wettbewerbscharakter von Sprachlernspielen kann die Lernmotivation ebenso stärken.¹⁰ Man neigt dazu, spielerische Aktivitäten häufig zu wiederholen und fortzusetzen.¹¹ Diese „innere Unendlichkeit“ des Spielens kann dazu führen, dass Lernende das Üben im Spiel fortsetzen. Die

⁵ Christa Dauvillier, Dorothea Lévy-Hillerich, *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin 2008, S. 18-19.

⁶ Außer Punkt 4, dem „offenen Ausgang“. Denn es gibt Spiele, z. B. Kreuzworträtsel, die sich für den Fremdsprachenunterricht eignen, aber nur eine richtige Lösung haben.

⁷ Friederike Klippel, *Activities und Sprachlernspiele*, in: Wolfgang Hallet / Frank G. König (Hg.), *Handbuch Fremdsprachendidaktik*. Seelze 2010, S. 189.

⁸ Vgl. zu diesem interessanten Punkt Elóide Kilp, *Spiele für den Fremdsprachenunterricht: Aspekte einer Spielandragogik*. Tübingen 2003, S. 94.

⁹ Vgl. Manfred Spitzer, *Geist im Netz. Modelle für Lernen, Denken und Handeln*. Heidelberg 2000, S. 62.

¹⁰ Vgl. Rainer Bohn, Ina Schreiter, *Sprachlernspiele*, in: Gert Henrici / Claudia Riemer (Hg.), *Einführung in die Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache mit Videobeispielen*. Baltmannsweiler 2001, S. 421.

¹¹ Vgl. Hans Scheuerl, *Spiel – ein menschliches Grundverhalten? Das Spiel. Theorien des Spiels*. Weinheim 1991, S. 205.

Entspannung und Belohnung im Spielprozess können die Einstellung der Lernenden zu den Lerninhalten verbessern.¹²

Sprachlernspiele können zudem Kommunikation und Interaktion im Fremdsprachenunterricht erleichtern und fördern, wie auch Kleppin feststellt.¹³ Sie ermöglichen einen kommunikationsfreundlichen Kontext¹⁴ und schaffen „echte situative Sprechanlässe“¹⁵. Dank der motivierenden Funktion kann die Sprechzeit der Lernenden im Unterricht mit Sprachlernspielen erhöht werden.¹⁶ Die Forschung von Mátyás¹⁷ zeigt, dass Sprachlernspiele die Interaktion und Kommunikation vor allem bei schwachen Lernenden verbessern können.

Nicht nur die gesteigerte Motivation sowie das verbesserte Kommunikations- und Interaktionsumfeld im Unterricht können zur erhöhten Lerneffizienz führen. Sprachlernspiele bieten ebenso die Chance für affektives Lernen. Das Handeln und die Emotionen im Spielprozess können effektive Informationsverarbeitung und langfristige Speicherung des Gelernten im Gehirn begünstigen.¹⁸

Überdies können Sprachlernspiele die Aufmerksamkeit der Lernenden im Unterricht verbessern.¹⁹ Auch zur Lernautonomie können Sprachlernspiele etwas beitragen, da sie die kommunikative Kompetenz und Entwick-

¹² Vgl. Hans Hoppe, Spieldidaktische Kriterien und Verfahrensvorschläge für den Einsatz von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht mit Erwachsenen, in: Informationen Deutsch als Fremdsprache, 1 (1985), S. 7; vgl. ebenso Maïke Hansen / Michael Wendt, Sprachlernspiele. Grundlagen und annotierte Auswahlbibliographie unter besonderer Berücksichtigung des Französischunterrichts. Tübingen 1990, S. 35.

¹³ Karin Kleppin, Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht. Untersuchungen zum Lehrer- und Lernerverhalten in Sprachlernspielen. Tübingen 1980a, S. 21-28.

¹⁴ Vgl. Hans Hoppe, Spiel im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht. Begründungen und Kriterien für die fächerspezifische Spielauswahl und -verwendung, in: Karl J. Kreuzer (Hg.), Handbuch der Spielpädagogik. Düsseldorf 1983, S. 292-295.

¹⁵ Bohn / Schreiter, a. a. O., S. 425.

¹⁶ Vgl. Jürgen Schweckendiek, Spiele und Spielerisches. Zur Förderung der Gruppeninteraktion und zur Binnendifferenzierung, in: Fremdsprache Deutsch, 25 (2001), S. 11.

¹⁷ Vgl. Emese Mátyás, Sprachlernspiele: Ablauf und Ergebnisse eines Forschungsprojekts für die gymnasiale Oberstufe im finnischen und ungarischen DaF-Kontext, in: Informationen Deutsch als Fremdsprache, 37 (2010), S. 395.

¹⁸ Vgl. Dauvillier, Lévy-Hillerich, a. a. O., S. 25; vgl. ebenso Frank Haß, Differenzierung, in: Carola Surkamp (Hg.), Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. Stuttgart 2017, S. 45.

¹⁹ Vgl. Friederike Klippel, Spielen im Englischunterricht, in: Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch, 33 /35 (1998a), S. 5.; vgl. ebenso Dauvillier / Lévy-Hillerich, a. a. O., S. 24.

lung der Lernstrategien fördern können.²⁰ Ebenso kann kulturelles und landeskundliches Wissen durch Sprachlernspiele vermittelt werden.²¹

Infolge der vielschichtigen Funktionalität können Sprachlernspiele für viele Lernziele und in jeder Unterrichtsphase eingesetzt werden. Sie sind also nicht lediglich als Lückenfüller oder Aufwärmübung einzusetzen, sondern können für alle vier Fertigkeiten (Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen) als Unterrichtsaktivitäten verwendet werden.

3 Forschungsstand zum Thema „Sprachlernspiel im DaF-Unterricht in China“

Sprachlernspiele sollten wegen ihrer vielgestaltigen Anwendungsbereiche fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts sein. Allerdings gibt es hier noch eine große Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis: In der Praxis werden Sprachlernspiele im Unterricht nur als Lückenfüller eingesetzt, und trotz der vielen Vorteile²² gelten diese in Deutschland wie in China²³ nur als „Randerscheinung“²⁴.

Diese Diskrepanz spiegelt sich auch im diesbezüglichen Forschungsbereich wider. Viele Autoren bestätigen, dass es Bedarf an weiterer empirischer Forschung zum Einsatz von Sprachlernspielen gibt.²⁵ Wenn auch im deutschsprachigen Raum Forschungseinsätze zum Thema „Sprachlernspiel“ fehlen, kann man davon ausgehen, dass das Thema im asiatischen Raum und somit auch in China noch weniger Beachtung gefunden hat.

Bis jetzt gibt es noch keine systematische Forschung zum Einsatz von Sprachlernspielen und der Wirkung auf das ganzheitliche Lernen im DaF-Unterricht in China. Erst in den letzten zehn Jahren scheint sich die chinesische DaF-Didaktik des Themas allmählich anzunehmen. Die Mehrheit der Untersuchungen verharret jedoch auf der theoretischen Ebene; es wird beispielsweise versucht, Spiel-Prototypen zu nennen und Methoden der Durchführung zu vermitteln, ohne die Wirkung und Einsetzbarkeit der Methode

²⁰ Vgl. Hansen, Wendt, a. a. O., S. 36; vgl. zudem Karin Kleppin, Sprachspiele und Sprachlernspiele, in: Karl-Richard Bausch (Hg.), Handbuch Fremdsprachenunterricht. Tübingen 2007, S. 264–265.

²¹ Vgl. Ronald Grätz, Vom Spielen, Leben, Lernen, in: Fremdsprache Deutsch, 25 (2001), S. 6; vgl. ebenso Kleppin, a. a. O., S. 29–30.

²² Vgl. Kleppin, a. a. O., S. 266.

²³ Vgl. Song Zhen, Zum Einsatz von Sprachlernspielen im chinesischen DaF-Unterricht - Fallstudie über die Einstellung der Lehrenden, Masterarbeit, Xi'an International Studies University 2019, S. 57.

²⁴ Klippel, a. a. O., S. 4.

²⁵ Vgl. Michael Koenig, Nachdenken über Spiele. Ein Plädoyer für die spielerische Umgestaltung von Lernaktivitäten im Fremdsprachenunterricht, in: *Babylonia*, 1 (2003), S. 9–10; vgl. auch Klippel, a. a. O., S. 189.

empirisch zu untersuchen. Die Mehrheit der Untersuchungen bezieht sich auf den DaF-Unterricht an Universitäten²⁶ und konzentriert sich auf Vokabelerwerb²⁷ sowie Aussprachevermittlung.²⁸

Verfügbar sind in China zwei Masterarbeiten, in denen die Einstellung von Lehrenden und Lernenden gegenüber den Sprachlernspielen durch Befragungen empirisch untersucht wird. Die Untersuchung von Postnikova²⁹ zeigt, dass die befragten Lehrenden und Studierenden an der Universität Zhejiang Sprachlernspiele positiv bewerten. Auch die Arbeit von Song³⁰ aus der jüngsten Zeit belegt, dass Sprachlernspiele im chinesischen DaF-Unterricht von Lehrenden positiv angenommen werden. Beide Forschungsarbeiten bestätigen die motivierende Wirkung von Sprachlernspielen. Diese Arbeiten zeigen, dass der Einsatz von Spielen die Unterrichts Atmosphäre verbessert, das Üben der Aussprache erleichtert und für mehr kommunikative und interaktive Komponenten im Unterricht sorgt. Laut Umfrage setzen die Lehrenden Sprachlernspiele in verschiedenen Unterrichtsphasen ein. Die Nachteile von Sprachlernspielen sind den beiden Arbeiten zufolge der hohe Zeitaufwand im Unterricht, der hohe Aufwand für die Spielvorbereitung und -organisation, zudem wurden suboptimale Rahmenbedingungen (Großgruppe und schlechte Ausstattung des Klassenzimmers) und fehlende Materialien beklagt.

Die Untersuchung von Song gibt Hinweise darauf, dass jüngere Lehrende im Vergleich zu älteren Sprachlernspiele positiver wahrnehmen und diese auch häufiger verwenden.³¹ Außerdem findet die Mehrheit der Leh-

²⁶ Vgl. Liang Jun, Analyse und Anwendung der spielerischen Übungen im Lehrwerk „Studienweg Deutsch“, in: Journal of Kaifeng Institute of Education, 38/3 (2018), S. 102-103, vgl. ebenso Tang Hui, Analyse der Anwendung von Sprachlernspielen für Grammatiklehren in DaF-Unterricht an Universitäten, in: 考试周刊, 71 (2014), S. 92-93.

²⁷ Vgl. Wang Qingbo, Anwendung von Sprachlernspielen für Vokabelerwerb der deutschen Sprache, in: 神州, 22 (2017), S. 52-53; vgl. ebenso Liang Jun, Diskussion über die Effekte von Sprachlernspielen für Vokabellernen, in: Journal of Hunan University of Science and Engineering, 39/ 8 (2018), S. 145-146.

²⁸ Vgl. Yuan Yuan, Theorie und Praxis zum Einsatz von Sprachlernspielen für die Aussprache-Lehre im Grundstudium Deutsch, in: Journal of Chongqing Education College, 24/1 (2011), S. 89; vgl. auch Huang Huizi, Anwendung von Sprachlernspielen für die Aussprache-Lehren in DaF-Unterricht an Universitäten, in: 课程教育研究, 3 (2017), S. 24-25.

²⁹ Olesya Postnikova, Use of language learning games in the lesson of German as a Foreign Language in China. An empirical study on the attitudes of the German as a Foreign Language teachers and students, 中国背景下德语作为外国语课堂中语言游戏的使用--对教师和学生态度的实证研究, Zhejiang University. Hangzhou 2012.

³⁰ Song, a. a. O.

³¹ Vgl. Ebenda, S. 37.

renden, dass die Auswirkung von Sprachlernspielen auf den Lernerfolg eher gering ist.³²

Ein interessanter Widerspruch tritt bei diesen beiden Untersuchungen zutage: In beiden Arbeiten machen sich die Lehrenden Sorgen, dass die Einstellung der Lernenden zum Spielen im Unterricht negativ sein könnte und daher den Spieleinsatz insgesamt negativ beeinflussen.³³ Aber die Mehrheit der befragten Lernenden in der Untersuchung von Postnikova sind der Ansicht, dass der Einsatz von Sprachlernspielen im Unterricht sinnvoll ist.³⁴

Zwei Dissertationsarbeiten zu den Unterrichtsmethoden für das Erlernen von Vokabeln tragen in begrenzten Rahmen weiter zum Verständnis bezüglich des Spieleinsatz im DaF-Unterricht in China bei: Die Untersuchung von Yeh³⁵ analysiert die Akzeptanz von fünf verschiedenen Wortschatzlernmethoden, während die Untersuchung von Yang³⁶ die Effektivität von vier Methoden untersuchte. Die Akzeptanz von Sprachlernspielen im Vergleich zu traditionellen Methoden ist danach niedriger, obgleich die Befragten Sprachlernspiele für eine sinnvolle Methode halten.³⁷ Im Vergleich zu den traditionellen Methoden werden Sprachlernspiele besser bewertet³⁸ und die bessere Auswirkung von Sprachlernspielen auf den Lernerfolg wird ebenfalls bestätigt.³⁹ Beide Untersuchungen belegen, dass Sprachlernspiele im Vergleich zu anderen Methoden im DaF-Unterricht in China selten verwendet werden.⁴⁰

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der praktische Einsatz der Sprachlernspiele in China bisher nicht Gegenstand systematischer Untersuchungen ist; die Forschung beschränkt sich mehrheitlich auf theoretische Fragestellungen. Die geringen empirischen Daten liefern nur subjektive Einstellungen. Sprachlernspiele werden hauptsächlich im Rahmen der Ausspracheschulung und des Wortschatzerwerbs eingesetzt, obwohl sie in allen Unterrichtsphasen für das Erreichen verschiedener Lernziele geeignet sind.⁴¹

Die zuvor genannten Schwierigkeiten beim Spieleinsatz wie beispielsweise hoher Zeitaufwand, mangelhafte Eignung für Großgruppenunterricht

³² Vgl. Ebenda, S. 43.

³³ Vgl. Song, a. a. O., S. 45 und Postnikova, a. a. O., S. 35.

³⁴ Vgl. Ebenda, S. 38–43.

³⁵ Yeh Lien C., Gezielte Vermittlung und Akzeptanz von Wortschatzlernmethoden. Eine empirische Untersuchung über den Einfluss von Lehrmethoden auf das Lernverhalten bei DaF-Studierenden in Taiwan und in China. Marburg 2014.

³⁶ Yang Mengying, Effektivität von Vokabellernstrategien im DaF-Unterricht in China, Dissertation, Philipps-Universität. Marburg 2017.

³⁷ Vgl. Yeh, a. a. O., S. 148, S. 199.

³⁸ Vgl. Yang, a. a. O., S. 190.

³⁹ Vgl. Ebenda, S. 208.

⁴⁰ Vgl. Ebenda, S. 188; vgl. ebenso Yeh, a. a. O., S. 119.

⁴¹ Vgl. Kleppin, a. a. O., S. 325.

und Einschränkungen durch die Beschaffenheit chinesischer Klassenzimmer sind bislang nicht empirisch untersucht worden.

4 Aktionsforschung

4.1 Forschungsziel

In der vorliegenden Untersuchung wird versucht, den heutigen Forschungsstand zum Einsatz von Sprachlernspielen im chinesischen DaF-Unterricht zu ergänzen. Die Effizienz von Sprachlernspielen bei Leistung und Motivation werden überprüft, während praxisorientierte Techniken zum Spieleinsatz einbezogen werden. Die übergreifende Forschungsfrage lautet: Können sich Lernende aus einer Lerntradition, die stark von der lehrerzentrierten Unterrichtsform und passivem Lernen geprägt ist, an die interaktiv-/kommunikative Methode der Sprachlernspiele gewöhnen und eine höhere Motivation und bessere Leistungen als im lehrerzentrierten Unterricht zeigen? Nachfolgend werden dazu zwei Hypothesen formuliert:

1. Lernende, die einen DaF-Unterricht mit Sprachlernspielen besuchen, sind in einer vergleichbaren Situation signifikant mehr motiviert als Lernende in einem lehrerzentrierten DaF-Unterricht ohne Sprachlernspiele.
2. Lernende, die einen DaF-Unterricht mit Sprachlernspielen besuchen, entwickeln in einer vergleichbaren Situation bessere sprachliche Kompetenzen als Lernende in einem lehrerzentrierten DaF-Unterricht ohne Sprachlernspiele.

4.2 Forschungsdesign: Organisatorischer Hintergrund und Materialien

Die Untersuchung wird in der Form einer Aktionsforschung durchgeführt, da Aktionsforschung in natürlichen Unterrichtssituationen eingesetzt werden kann und für unterrichtsrelevante Fragestellungen besonders geeignet ist.⁴²

Die einjährige Aktionsforschung fand an der Technischen Universität Kunming im Studienjahr 2016-17 statt. Die Zielgruppe der Untersuchung waren neu eingeschriebene Studierende der Natur- und Technikwissenschaften, die einen Hochschulkurs Deutsch besuchten. Eine Befragung am Anfang des Studienjahrs zur Lernbiografie der Probanden ergab, dass sie für das Erlernen von Fremdsprachen kaum motiviert waren und sich für die

⁴² Vgl. Alexis Feldmeier, Besondere Forschungsansätze: Aktionsforschung, in: Jutta Settineri (Hg.), Empirische Forschungsmethoden für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Paderborn 2014, S. 255–257.

deutsche Sprache nur wenig interessierten. Ungünstige Lernerfahrungen führten zudem zu mangelndem Selbstvertrauen beim Fremdsprachenlernen und Kommunikationsunwilligkeit im Unterricht.

Die Aktionsforschung wurde in Form eines Quasi-Experiments durchgeführt. Die Gruppenverteilung und Lernmaterialien werden in Tabelle 1 veranschaulicht.

Gruppe	Klasse A Kontrollgruppe (KG) 36 Personen	Klasse B Experimentalgruppe (EG) 30 Personen
Lehrperson	Die Untersuchungsleiterin	
Lehrmaterialien	Klick auf Deutsch: Lehrbuch, Übungsheft für Wortschatz, Übungsheft für Leseverstehen	
Übungsformen im Unterricht	Übungen aus genanntem Lehrmaterial	Übungen aus genanntem Lehrmaterial
		Adaptierte Übungen aus genannten Lehrmaterialien in Form von Sprachlernspielen (1-3 Spiele pro Doppelstunde, je nach Lerninhalt)

Tabelle 1: Überblick über Gruppenverteilung und Lernmaterialien

Beide Gruppen sollten während des Experiments die gleichen Lehrmaterialien benutzen und von derselben Lehrperson (hier: die Untersuchungsleiterin) selbst unterrichtet werden, um Chancengleichheit zu garantieren. Alle eingesetzten Sprachlernspiele wurden aus den Übungen der genannten Materialien adaptiert. Während Übungen in der EG teilweise spielerisch organisiert wurden, wurden die Übungen in der KG nach Angaben der Lehrmaterialien durchgeführt. Je nach Übungstyp wurden verschiedene Spiele organisiert, z. B. in Form von Kreuzworträtseln, Kettenübungen, Laufdiktaten u. a. Jede Klasse hatte 2 Doppelstunden Deutschkurs pro Woche. Die Vorlesungszeit jedes Semesters umfasst 16 Wochen. Insgesamt wurden 39 Sprachlernspiele im WS 2016-17 eingesetzt und im SoSe 2017 lag die Zahl bei 33.

Um die Störvariablen im Unterricht zu kontrollieren, wurde vor jeder Stunde für jede Gruppe ein Didaktisierungsplan entworfen, so dass der Unterrichtsverlauf kontrolliert und dokumentiert werden konnte.

4.3 Methoden der Datenerhebung und -analyse

Die Aktionsforschung macht es möglich, quantitative und qualitative Datenerhebungsmethoden zu verschiedenen Zeitpunkten einzusetzen, um die

Forschung auf Methoden- und Datenebene zu triangulieren. Die Triangulation erhöht den Aussagewert der ermittelten Daten.⁴³

In der vorliegenden Untersuchung wurden mehrere Daten zu verschiedenen Zeitphasen mit verschiedenen Methoden erhoben und quantitativ sowie qualitativ analysiert, um zu versuchen, ein möglichst umfassendes Bild von der Wirkung und Einsetzbarkeit von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht in China zu gewinnen.

Aufgrund der längerfristigen und zyklischen Eigenschaften der Aktionsforschung⁴⁴ wurden zwei Forschungszyklen durchgeführt, wobei der zweite Zyklus im SoSe 2017 aufgrund der Ergebnisse des ersten Zyklus im WS 2016-17 fortgesetzt wurde.

Datenerhebungsmethode	Daten	Datenanalyse
Semesterprüfungen (WS 2016-17, SS 2017, WS 2017-18, SS 2018)	Leistung von zwei Klausuren zum Hörverstehen, Übersetzen, Schreiben, Grammatik + Wortschatz sowie Leseverstehen	Mit SPSS quantitativ analysiert
C-Test (SS 2017)	Noten von 5 C-Tests	Mit SPSS quantitativ analysiert
Befragungen zur Lernmotivation (WS 2016-17, SS 2017)	- Lernmotivation gegenüber Deutsch - Einstellung gegenüber - Unterrichtsbewertung	Mit SPSS quantitativ analysiert
Befragungen zum Spieleinsatz (WS 2016-17, SS 2017)	- Bewertung zur Methode - Sprachlernspiele im Allgemeinen - Bewertung einzelner Spiele	Mit SPSS quantitativ analysiert
Unterrichtsbeobachtungen von anderen Lehrenden (SS 2017)	- Unterrichtsverlauf - Bewertung der einzelnen Stunden - Vergleich der zwei Stunden - Vergleich der zwei Gruppen	Mit SPSS quantitativ analysiert

⁴³ Vgl. Karin Aguado, Triangulation, in: Jutta Settineri (Hg.), Empirische Forschungsmethoden für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Paderborn 2014, hier S. 52.

⁴⁴ Vgl. Herbert Altrichter / Peter Posch, Lehrer erforschen ihren Unterricht. Eine Einführung in die Methoden der Aktionsforschung. Bad Heilbrunn 1998, S. 17.

Lehrtagebuch der Lehrperson (WS 2016-17, SS 2017)	<ul style="list-style-type: none"> - Verlauf einzelner Stunden - Zeit einzelner Aktivitäten - Verlauf der eingesetzten Spiele (EG) 	Mit Kodierungssystem qualitativ analysiert; zeitl. Daten mit SPSS quantitativ analysiert
---	---	--

Tabelle 2: Übersicht der Datenerhebungsmethoden, gewonnenen Daten und Analysemethoden der Aktionsforschung⁴⁵

Es wird darauf hingewiesen, dass die vorliegende Untersuchung zahlreiche Daten mit verschiedenen Methoden in mehreren Zeitphasen gewonnen hat. Hier wird daher darauf verzichtet, eine detaillierte Darstellung der Datenanalyse und der Forschungsergebnisse zu geben. Im Folgenden werden hauptsächlich die Ergebnisse, die für den aktuellen Forschungsstand in China unmittelbar relevant sind, eingehend vorgestellt und diskutiert.

5 Forschungsergebnisse und ihre Implikationen für die Unterrichtspraxis

Wie in Kapitel 3 erwähnt, zeigen die vorgestellten Untersuchungen folgende didaktische Zweifel bezüglich des Spieleinsatzes im DaF-Unterricht:

1. Können Sprachlernspiele den Lernerfolg positiv beeinflussen?
2. Kosten Sprachlernspiele mehr Zeit als traditionelle Übungsformen?
3. Wie kann man Sprachlernspiele finden, wenn nur wenige Materialien zur Verfügung stehen?
4. Lassen sich im Großgruppenunterricht unter suboptimalen Raumbedingungen Sprachlernspiele als fester Bestandteil des Unterrichts einplanen?

Die vorliegende Untersuchung liefert Hinweise zu diesen wichtigen didaktisch-praxisorientierten Fragen. Anhand der quantitativen und qualitativen Analyse der Daten wurden die zwei zuvor aufgestellten Hypothesen bestätigt. Die Ergebnisse zeigen, dass Sprachlernspiele die Motivation und die Leistung der DaF-Lernenden in den genannten Situationen besser als lehrerzentrierte traditionelle Methoden fördern können, solange die Methoden entsprechend adaptiert und sorgfältig vorbereitet und verwendet werden.

Auf der Motivationsebene haben die Lernenden mit Hilfe von Sprachlernspielen mehr Selbstvertrauen gewonnen, so dass sie im Unterricht aktiver teilnehmen. Besseres Selbstvertrauen und positive Änderung bezüglich

⁴⁵ Da die Aktionsforschung zwei Forschungszyklen enthält, wurden manche Datenerhebungsmethoden nur im SoSe 2017 eingesetzt.

der Einstellung gegenüber der Zielsprache durch den Spieleinsatz wurden bestätigt.

Auf der Leistungsebene lässt sich feststellen, dass Sprachlernspiele die Aussprache, die Kommunikation und auch das Erlernen von fundamentalem Sprachwissen fördern können. Die erhöhte Bereitschaft zur Kommunikation im Unterricht verbessert die Interaktion und Kooperation zwischen Lehrperson und Lernenden und unter den Lernenden selbst. Die vermehrten Sprachmeldungen, Aktivitäten im Unterricht und die gesteigerte Motivation führen zu besseren und nachhaltigeren Lernfortschritten.

Wenn man den Blick jedoch auf den Aufwand beim Einsatz von Sprachlernspielen richtet, sollte man die Wirksamkeit von Sprachlernspielen auf der Leistungsebene insgesamt etwas kritischer betrachten, da sich die Auswirkung auf den Lernerfolg erst nach einer längeren Phase (mehr als ein halbes Jahr) nachweisen lässt. Das zeigt, dass Sprachlernspiele für einen Deutschunterricht, der stark prüfungsorientiert ist und in kurzer Zeit Erfolg bringen soll, als ineffizient betrachtet werden muss; dies gilt auch dann noch, wenn die Lernenden hochmotiviert sind. Obwohl Sprachlernspiele keine schlechteren Ergebnisse im Vergleich zu traditionellen Übungen hervorbringen, ist der Einsatz der Sprachlernspiele wegen des hohen Aufwands organisatorisch weniger effizient als traditionelle Übungen. Doch sind Sprachlernspiele für schwache Lernende, die keine oder eine geringe intrinsische Motivation für die Zielsprache besitzen und sich lange Zeit mit der Sprache beschäftigen müssen, eine besonders geeignete Unterrichtsmethode zur Förderung des Lernerfolgs.

Die Untersuchung bestätigt auch, dass Sprachlernspiele an chinesische Rahmenbedingungen angepasst werden können. Allerdings brauchen sowohl Lernende als auch Lehrende Zeit, sich an die neue Methode zu gewöhnen.

Um herauszufinden, ob die spielerischen Aktivitäten mehr Zeit als traditionelle Übungen beanspruchen, wird die Dauer jedes durchgeführten Spiels mit seiner traditionellen Form verglichen. Die Ergebnisse des MWU-Tests (s. Tabelle 3) zeigt, dass es keinen statistisch signifikanten Unterschied zwischen beiden Durchführungsformen gibt. Es besteht demnach kein zeitlicher Unterschied zwischen spielerischen Aktivitäten und den traditionellen Übungsformen.

	Mittelwert		Mann - Whit- ney-U	Wilcoxon W	Z	Asymp. Sig. (zweiteilig)	P. (=Asymp. Sig./2)
WS	EG	KG					
2016-17 (39 Spiele)	41.14	37.8 6	696.500	1476.500	- 0.640	.522	0.261 > 0.05

SS 2017 (33 Spiele)	EG	KG						
	33.02	33.9 8	528.500	1089.500	-.206	.837	0.419	>
							0.05	

Tabelle 3: Ergebnisse der MWU-Tests über die Aktivitätsdauer WS 2016-17 und SS 2017

Jede teilnehmeraktivierende Arbeitsform benötigt am Anfang bei der Einführung mehr Zeit für Lernende und Lehrende, die keine oder wenig Erfahrung mit Gruppen- und Partnerarbeit haben. In großen Gruppen sollte man kleine Veränderungen Schritt für Schritt einführen. Eine systematische Einübung ist notwendig, erst danach fallen die hohen Zeitkosten weg.⁴⁶

Die Rahmenbedingungen können eine Herausforderung darstellen. Die vorliegende Untersuchung wurde in „kleine(n) Großgruppen“⁴⁷ mit 30 Personen durchgeführt, wobei gründliche Planung und Vorbereitung zur effizienten Nutzung der Unterrichtszeit führen.⁴⁸ „Rückwärtsplanung“⁴⁹ hilft, die Aktivitäten nach dem Lernziel zu entwerfen und zu organisieren. Größere Gruppe bringen auch Vorteile mit sich: Die große Anzahl und hohe Heterogenität erzeugen Kreativität und Lebhaftigkeit im Klassenraum sowie mehr Interaktionsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Menschen. In Großgruppen zu unterrichten ist auch für die Lehrende eine Gelegenheit, sich weiter und tiefer zu entwickeln.⁵⁰ Die Befragungsergebnisse zum Spieleinsatz der vorliegenden Forschung bestätigen auch, dass Gruppenspiele mit drei bis zehn Personen am beliebtesten sind, da die Lernenden die Kommunikation und Interaktion mit anderen Menschen schätzen und mehr Unterstützung in der Gruppe als in Partner- oder Einzelarbeit bekommen können.

Für Gruppenarbeit spielt die Gruppenbildung eine wichtige Rolle.⁵¹ Richtige Gruppenbildungsmethoden sind nicht nur zeitlich ökonomisch, sondern können auch selbst sinnvolle Lehr- und Lernaktivitäten sein.

⁴⁶ Vgl. Inge C. Schwerdtfeger, Gruppenunterricht und Partnerarbeit, in: Karl-Richard Bausch (Hg.), Handbuch Fremdsprachenunterricht. Tübingen 2007, S. 255; vgl. ebenso Angelika Loo, Unterricht mit großen Lerngruppen, in: Fremdsprache Deutsch, 56 (2017), hier S. 7.

⁴⁷ Angelika Loo, Teaching and learning modern languages in large classes. Aachen 2007, S. 21.

⁴⁸ Vgl. Loo, a. a. O., S. 7.

⁴⁹ Renate Goh, Der Weg zum Ziel. Unterricht planen für große Gruppen, in: Fremdsprache Deutsch, 56 (2017), S. 33.

⁵⁰ Vgl. Angelika Loo, Deutsch-Unterricht in großen Lerngruppen International. Ein Praxis-Handbuch. Aachen 2012, S. 13; vgl. ebenso Natalie Hess, Teaching large multilevel classes. Cambridge 2007, S. 4.

⁵¹ Vgl. Frank Haß, Sozialform, in: Carola Surkamp (Hg.), Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik, Stuttgart 2017, S. 308.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eine Klasse mit 20 bis 40 Personen ideal für den Einsatz von Sprachlernspielen ist, da sie abwechslungsreiche Interaktion- und Kommunikationsmöglichkeit mit sich bringt. Kleinere Gruppen mit weniger als 20 Lernenden bieten demgegenüber nur begrenzte Varianten für Interaktion und Gruppenbildungsmöglichkeiten an. In größeren Gruppen könnte der Vorbereitungs- und Organisationsaufwand allerdings zu hoch ausfallen.

In Räumen mit festgeschraubten Stühlen und Tischen müssen Sitzordnung und Bewegungsabläufe gründlich geplant werden. Außerdem gibt es eine Reihe von Spielen, die mit Karten oder schriftlich gemacht werden können.

Man kann traditionelle Übungen mit Hilfe von richtigen Gruppierungsmethoden und motivationsfördernden Wettbewerbs- sowie Glückselementen als Sprachlernspiele adaptieren. Grundmuster – beispielsweise Kettenspiel, Kreuzworträtsel, Domino u. ä. – können dabei unterstützen, Übungen ohne viel Aufwand in ein Spiel zu verwandeln.

Insgesamt gesehen haben Sprachlernspiele viele Vorteile gegenüber traditionellen Übungen. Sie können für jede Unterrichtsphase und für viele Lernziele eingesetzt werden, solange Lernziele und Rahmenbedingungen für die jeweilige Zielgruppe bewusst geplant werden.

Sprachlernspiele können in der digitalen Ära gut mit Online-Unterrichtsmethoden kombiniert werden. Im „Flipped Classroom“ ist es beispielsweise ideal, den Präsenz-Unterricht mit spielerischen Aktivitäten zu gestalten, um die Anwendung der sprachlichen Mittel im Kontext zu erlernen. Die Kombination von Sprachlernspielen mit digitalen Lehr- und Lernmethoden bedarf allerdings noch weiterführender empirischer Untersuchungen.

6 Schlussbemerkung

Die Ergebnisse des vorliegenden Quasi-Experiments sind möglicherweise von der Dynamik, der Instabilität sowie der hohen Individualität der Prozesse und Produkte des Lehrens und Lernens beeinflusst.⁵² Außerdem ist die Anzahl der Probanden für eine quantitative Analyse und deren Ergebnisse nicht ideal⁵³, was die Übertragbarkeit der Forschungsergebnisse beeinträchtigt. Es wäre wünschenswert, zukünftig mehr Replikationsstudien unter verschiedenen Rahmenbedingungen durchzuführen.

⁵² Vgl. Claudia Riemer, *Forschungsmethodologie Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*, in: Jutta Settineri (Hg.), *Empirische Forschungsmethoden für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*, Paderborn 2014, S. 25.

⁵³ Vgl. Nicola Döring, Jürgen Bortz, *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. Berlin, Heidelberg 2016, S. 843.

Schließlich soll betont werden, dass die vorliegende Untersuchung die Wirkung und die Funktion von Sprachlernspielen im Fremdsprachenunterricht nicht verallgemeinern will. Es kommt stets darauf an, ob eine Methode zielgerichtet eingesetzt wird und für die Zielgruppe geeignet ist.

Es ist insgesamt wichtig, den Lehrenden bewusst zu machen, dass man durch eine passende Methode den Unterrichtsverlauf und den Lehrerfolg verändern kann; die Unterrichtspraxis muss kritisch hinterfragt werden, wenn man die Unterrichtsqualität verbessern will. Die systematische Erforschung der verschiedenen Aspekte des Unterrichts bietet die einzige Möglichkeit, die Zielgruppen und die Unterrichtsmethoden gründlich zu erfassen und zu verstehen.