



ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ
ΓΕΡΜΑΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Diplomarbeit

**Titel: „Eine Vergleichsstudie mit selbst erstelltem Spielmaterial für
den DaF-Unterricht aufgrund neurodidaktischer Befunde“**

Vorgelegt von:

Tsagkari Stamatia

Matrikelnummer: 515657

Email: matina.tsagkari.97@hotmail.com

Betreuer A: **Dr. Dimitrios Zeppos**

Betreuer B: **Dr. Berberoglou Paraschos**

ΡΟΛΟΣ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2024

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή/της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο/η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του/της συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του/της συγγραφέα/δημιουργού. Ο/Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου κύριο Δημήτρη Ζέππο, για την πολύ σημαντική καθοδήγηση και στήριξη που μου έδειξε όλο αυτό το διάστημα εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας. Επιπλέον θα ήθελα να ευχαριστήσω και τον συν-επιβλέποντα καθηγητή μου κύριο Παράσχο Μπερμπέρογλου, για την συνεισφορά του στη διαδικασία αυτή.

Zusammenfassung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Einsatz von selbst erstellten Lernspielen als neurodidaktisch fundierte Hilfsmittel für den DaF-Unterricht. Insbesondere untersucht sie durch die Integration der Spiele im DaF-Unterricht deren Förderung der Motivation, die Erregung von Emotionen und deren Einfluss auf die Lernleistungen und den Lernerfolg.

Hierzu wird eine Vergleichsstudie mit selbst erstelltem Spielmaterial für den DaF-Unterricht aufgrund neurodidaktischer Befunde vorgeschlagen. Zu diesem Zweck soll zuerst auf die erforderlichen Ansätze der Neurodidaktik, den theoretischen Rahmen eines gehirngerechten Fremdsprachenunterrichts sowie den Einsatz von Spielen für den DaF-Unterricht eingegangen werden. Daraufhin soll im Rahmen eines experimentellen Unterrichtsgeschehens ein selbst erstelltes Spiel, das auf die Vermittlung eines grammatischen Phänomens abzielt, in einer Experimentiergruppe angewandt werden. Zur Feststellung der Ergebnisse dieses Unterrichtsgeschehens werden mit der Experimentiergruppe wie auch einer Kontrollgruppe ein Pre- und ein Posttest sowie eine Emotionsniederschrift in Form eines Fragebogens durchgeführt, die vergleichbare Angaben zu Lernzuwachs und Verhaltensänderungen der beiden Gruppen liefern sollen. Diese sollen daraufhin ausgewertet und kommentiert werden.

Ziel dieser Diplomarbeit ist herauszufinden, ob Spiele als neurodidaktisch begründbares Mittel im DaF-Unterricht integriert werden können und inwieweit ihr Einsatz das emotionale Verhalten der Lernenden gegenüber dem DaF-Unterricht, ihre Lernleistungen und ihren Lernerfolg beeinflussen können.

Schlüsselwörter

Vergleichsstudie

Neurodidaktik

Gehirngerechtes Lehren und Lernen

Sprachlernspiel

Selbst erstelltes Spielmaterial

Emotionen beim Lernen

Motivation

Lernleistungen

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία θα ασχοληθεί με την ένταξη των αυτοδημιούργητων μαθησιακών παιχνιδιών ως θεμελιωμένο βοηθητικό μέσο Νευροδιδακτικής για τη διδασκαλία των γερμανικών ως ξένη γλώσσα. Πιο συγκεκριμένα, θα εξετάσει μέσω της ενσωμάτωσης των παιχνιδιών στη διδασκαλία των γερμανικών ως ξένη γλώσσα την προώθηση του κινήτρου, τη διέγερση των συναισθημάτων και την επίδρασή τους στη μαθησιακή απόδοση και στη μαθησιακή επιτυχία. Για αυτό προτείνεται μία συγκριτική μελέτη με αυτοδημιούργητο υλικό παιχνιδιών για τη διδασκαλία των γερμανικών ως ξένη γλώσσα με βάση νευροδιδακτικά ευρήματα. Για το σκοπό αυτό, θα συζητηθούν αρχικά οι απαραίτητες προσεγγίσεις της νευροδιδακτικής, το θεωρητικό πλαίσιο της φιλικής προς τον εγκέφαλο διδασκαλίας ξένων γλωσσών και η χρήση παιχνιδιών για τη διδασκαλία των γερμανικών ως ξένη γλώσσα. Στη συνέχεια, ένα αυτοδημιούργητο παιχνίδι, το οποίο στοχεύει στη διδασκαλία ενός γραμματικού φαινομένου, πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σε μια πειραματική ομάδα ως μέρος μιας πειραματικής διδακτικής διαδικασίας. Προκειμένου να προσδιοριστούν τα αποτελέσματα αυτής της διδακτικής διαδικασίας, θα πραγματοποιηθεί στην πειραματική ομάδα καθώς και στην ομάδα ελέγχου, ένα προκαταρκτικό και ένα τεστ μετά το πείραμα, καθώς και μία καταγραφή συναισθημάτων με τη μορφή ερωτηματολογίου, τα οποία θα παρέχουν συγκρίσιμες πληροφορίες σχετικά με την ανάπτυξη της μάθησης και τις αλλαγές συμπεριφοράς των δύο ομάδων. Αυτά πρέπει στη συνέχεια να αξιολογηθούν και να σχολιαστούν. Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να διαπιστωθεί, κατά πόσο τα παιχνίδια μπορούν να ενσωματωθούν στη διδασκαλία των Γερμανικών ως ξένη γλώσσα ως νευροδιδακτικά δικαιολογημένο μέσο και σε ποιο βαθμό η χρήση τους μπορεί να επηρεάσει τη συναισθηματική συμπεριφορά των μαθητών απέναντι στη διδασκαλία των γερμανικών ως ξένη γλώσσα, στη μαθησιακή τους επίδοση και στη μαθησιακή τους επιτυχία.

Λέξεις – κλειδιά

Συγκριτική μελέτη

Νευροδιδασκτική

Φιλική προς τον εγκέφαλο διαδικασία μάθησης

Γλωσσικό παιχνίδι

Αυτοδημιούργητο υλικό παιχνιδιού

Συναισθήματα στη μάθηση

Κίνητρο

Μαθησιακές επιδόσεις

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung.....	7
1. Theoretischer Teil.....	9
1.1 Neurowissenschaftliche Ansätze.....	9
1.2 Was ist Neurodidaktik?.....	10
1.3 Das Gedächtnis.....	11
2. Gehirngerechtes Lehren und Lernen.....	12
2.1 Emotionen beim Lernen.....	13
2.1 Motivation.....	14
3. Was ist Spiel?.....	17
3.1 Arten der Sprachlernspiele.....	18
3.2 Sprachlernspiele im DaF-Unterricht.....	19
3.3 Lernziele des Spiels im DaF-Unterricht.....	20
4. Empirischer Teil.....	21
4.1 Vergleich mit selbst erstelltem Spielmaterial für den DaF-Unterricht zwischen zwei Lerngruppen.....	22
4.3 Lerngruppe A.....	23
4.2.1 Anthropogene Rahmenbedingungen.....	23
4.2.2 Institutionelle Rahmenbedingungen.....	24
4.2.3 Durchführung einer Unterrichtssequenz mit der Integrierung des selbst erstellten Spielmaterials.....	24
4.3 Lerngruppe B.....	30
4.3.1 Anthropogene Rahmenbedingungen.....	31
4.3.2 Institutionelle Rahmenbedingungen.....	31
4.3.3 Durchführung eines DaF-Unterrichts ohne den Einsatz des Sprachlernspiels.....	31
5. Evaluation.....	36
5.1 Evaluation der Ergebnisse der Lerngruppe A.....	36
5.2 Evaluation der Ergebnisse der Lerngruppe B.....	40
5.3 Vergleich zwischen den Ergebnissen der zwei Lerngruppen.....	44
6. Schlussfolgerungen.....	46
7. Literaturverzeichnis.....	48
Anhang.....	I

0. Einleitung

Das Spiel ist ein wichtiger Einflussfaktor für die Erregung von angenehmen Gefühlen und im weiteren Sinne ist es mit angenehmen Erfahrungen verbunden (Grätz 2001: 5). Zudem, wenn man gute Laune und positive Erlebnisse während eines Prozesses hat, will man ihn wiederholen. Bei einem Lernprozess sind die angenehmen Emotionen und das positive Klima erforderliche Voraussetzungen, sodass die Lernziele erreicht werden und die Lernenden motiviert sind. Dementsprechend ist das Lernen ein Ergebnis aus der Erregung von positiven oder negativen Gefühlen, die eine ausschlaggebende Rolle nicht nur bei der Effektivität des Lernprozesses (Niewalda 2015: 241), sondern auch bei der Motivation der Lernenden spielen. Daher könnte das Spiel ein besonders nützliches Mittel sein, um etwas zu lernen (Zeng 2020: 63).

Die vorliegende Masterarbeit untersucht die Integrierung des Spiels im DaF-Unterricht als neurodidaktisches Mittel. Die Wissenschaft der Neurodidaktik konzentriert sich nach Herrmann (2020: 10) auf die Auswertung der Fachgebiete der Neurobiologie, Neuropsychologie und Erziehungswissenschaft zwecks eventueller Verbesserung der Qualität des Unterrichtsprozesses. Allerdings, was sich daraus als wissenschaftliche Lücke ergibt, ist die Möglichkeit des Einsatzes des Spiels im DaF-Unterricht als neurodidaktisches Mittel und inwieweit das Spiel zum Lernprozess beitragen und wichtigen Nutzen anbieten kann. Im Einzelnen wird bei dieser Arbeit der Beitrag des Spiels zum Lernprozess durch die Integrierung von selbst erstelltem Spielmaterial analysiert. Hierzu wird eine Vergleichsstudie zwischen zwei Lerngruppen durchgeführt, die Deutsch als Fremdsprache mit zwei unterschiedlichen Lernmethoden lernen. Zunächst wird ein DaF-Unterricht in einer Lerngruppe präsentiert, worin selbst erstelltes Spielmaterial integriert wird und darauf der Unterrichtsprozess basiert. Im Anschluss folgt die Beschreibung des Unterrichtsprozesses in einer zweiten Lerngruppe, wo der gleiche Lernstoff ohne den Einsatz des Spiels gelehrt wird. Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine nicht generalisierbare Fallstudie, in der versucht wird, den Einfluss des Spiels auf den Lernprozess zu zeigen und die eventuellen Vorteile des Einsatzes des Spiels im Unterrichtsprozess darzustellen.

Diese Masterarbeit ist in fünf Kapitel gegliedert. Im ersten Teil wird der theoretische Rahmen der Arbeit analysiert. Im Einzelnen werden darin die neurodidaktischen Ansätze präsentiert und die Begriffe Neurodidaktik und Gedächtnis veranschaulicht.

Gegenstand des zweiten Kapitels ist die Darstellung des gehirngerechten Lehrens und Lernens, das von großer Wichtigkeit für die Durchführung eines DaF-Unterrichts ist, der auf der Neurodidaktik basiert. Daneben wird die Rolle der Emotionen beim Lernen und der Motivation als bedeutende Faktoren in Bezug auf das gehirngerechte Lehren und Lernen verdeutlicht.

Das dritte Kapitel befasst sich mit der Analyse des Begriffs „Spiel“. Insbesondere werden die verschiedenen Arten des Spiels im Rahmen des DaF-Unterrichts dargestellt. Hierzu beschäftigt sich die vorliegende Masterarbeit mit den „Sprachlernspielen“ und zielt darauf ab, ihren Einfluss auf den Fremdsprachenunterricht zu zeigen. Danach wird darüber reflektiert, inwieweit das Spiel als didaktisches Mittel zum Lernprozess beiträgt, und ob die Motivation und im weiteren Sinne die Lernleistungen davon beeinflusst werden können. Zudem werden die Lernziele des Spiels im DaF-Unterricht erwähnt.

Schwerpunkt der folgenden Kapitel ist die Darstellung des empirischen Teils. Hier wird ein Experiment zwischen zwei Unterrichtseinheiten beschrieben, die für zwei unterschiedliche Lerngruppen entworfen wurden. In der ersten Lerngruppe wurde der Lernstoff mithilfe eines selbst erstellten Spielmaterials gelehrt. Zuerst werden die Rahmenbedingungen dieser Unterrichtsstunde beschrieben und im Anschluss werden alle Phasen des Unterrichtsprozesses präsentiert. Was die zweite Lerngruppe angeht, wird die entsprechende Unterrichtssequenz ohne die Integration des Sprachlernspiels durchgeführt. In diesem Kapitel werden gleichermaßen die Rahmenbedingungen analysiert und anschließend werden die drei Phasen des Unterrichts ausführlich dargestellt. Das nächste Kapitel fokussiert auf die Evaluation der durchgeführten Unterrichtseinheiten und auf die daraus entstehenden Ergebnisse.

Durch diese Beschreibungen wird darauf gezielt, die Unterschiede zwischen den verwendeten Lernmethoden zu schildern. Das wird mithilfe eines Kontrolltests verwirklicht, worin bestimmte Aufgaben von den Lernenden jeder Gruppe gelöst werden sollen. Damit wird untersucht, inwieweit der Einsatz des Sprachlernspiels im DaF-Unterricht effektiv war und welchen Einfluss er auf die Lernleistungen hatte. Das letzte Kapitel der Arbeit beschäftigt sich mit der Darstellung der Schlussfolgerungen, die aus dieser Vergleichsstudie hervorgegangen sind.

1. Theoretischer Teil

1.1 Neurowissenschaftliche Ansätze

Als Neurowissenschaften werden die Wissenschaften bezeichnet, die sich mit der Funktion des menschlichen Gehirns beschäftigen (Becker 2006: 18). Dazu gehört die Wissenschaft der „Neurodidaktik“, die sich mit der Reaktion des Gehirns beim Lernvorgang befasst. Im Einzelnen befassen sich die Neurowissenschaften seit langem mit dieser Ansicht, die diesbezüglichen Studien zufolge einen hohen Einfluss auf das Lernen ausübt (Folta-Schoofs / Ostermann 2019: 16). Das liegt daran, dass die Lernfähigkeit des Menschen mit der Plastizität des Gehirns eng verbunden ist (Folta-Schoofs / Ostermann 2019: 17). Mit dem Begriff Plastizität wird die Fähigkeit des Gehirns gemeint, sich anzupassen, wenn es um ankommende Reize geht (Siebert 2003: 10).

Dazu lassen sich ferner weitere diesbezüglichen Ansichten vorkommen, die mit dieser These im Einklang stehen. Nach Beck (2003: 18) kommen Veränderungen beim Gehirn während einer Lernsituation auf, wodurch bestimmte Emotionen hervorgerufen werden, die im weiteren Sinne mit konkreten Entscheidungen der Menschen verbunden sind. Daraus geht hervor, dass die Neurodidaktik sich in einem engen Zusammenhang mit den Emotionen befindet, die eine ausschlaggebende Rolle beim Verständnis im Rahmen eines Lernprozesses spielen (Folta-Schoofs / Ostermann 2019: 17).

1.2 Was ist Neurodidaktik?

Der Gegenstandsbereich der Neurodidaktik ist eine Kombination aus den Gebieten der Neurobiologie, der Neuropsychologie und der Didaktik beziehungsweise der Pädagogik (Folta-Schoofs / Ostermann 2019: 17-18). Nach Danninger (2016: online) zielt die Neurodidaktik im Gegensatz zur allgemeinen Didaktik darauf, wichtige Erkenntnisse der Gehirnforschung im Unterrichtsgeschehen einzubeziehen und daraus nützliche Optimierungen darin zu integrieren. Laut Hermann (2020: 10) war der Bestand dieser Wissenschaft zuerst mit der Bewältigung der Lern- und Verständnisschwierigkeiten der Schüler eng verbunden. Nichtsdestoweniger hat sich Neurodidaktik im Anschluss nicht nur auf die Bewältigung der Lernstörungen beschränkt, sondern auch sie hat zur Optimierung jedes Lernprozesses im Allgemeinen beigetragen, weil sie lernorientiert ist und auf viele Faktoren in Hinsicht auf die Unterrichtsgestaltung Rücksicht nimmt (Beck 2003: 1).

Nach Foltz-Schoofs / Ostermann (2019: 16) „fokussiert die Neurodidaktik in besonderer Weise auf die neurobiologischen Grundlagen des Lernens“. Hierbei wird die Funktion des Gehirns während des Lernprozesses beschrieben, die als eine biologische Veränderung der Zahl der Synapsen im menschlichen Gehirn bezeichnet wird. Unter Synapsen sind die Verbindungen der Nervenzellen des Gehirns zu verstehen, die im Rahmen eines Lern- beziehungsweise eines Unterrichtsprozesses verringert oder vermehrt werden können. Damit wird gemeint, dass das Lernen als ein Ergebnis des numerischen Anstiegs von Synapsen im Gehirn betrachtet wird (Giesinger 2009: 1). Daher stößt der Bereich der Neurodidaktik auf großes Interesse in Bezug auf das Lernen bei Kindern und beabsichtigt, innovative und effektive Lernmechanismen und Strategien zur Optimierung des Lernvorgangs herauszufinden. Daraus geht hervor, dass die Neurodidaktik eine ausschlaggebende Rolle bei der Gestaltung des Unterrichtsgeschehens spielt. Beachtlich ist, dass mit der Neurodidaktik weitere Begriffe auftauchen, die dabei eine besondere Stelle aufweisen. Damit wird unter anderem das Gedächtnis gemeint, das eine zentrale Rolle für die Wissenschaft der Neurodidaktik spielt.

1.3 Das Gedächtnis

Nach Grein (2022: 52) „ist das Gedächtnis die mentale Fähigkeit, Information aufzunehmen, zu speichern und wieder abzurufen“. Hierzu lassen sich das „Kurzzeitgedächtnis“ und das „Langzeitgedächtnis“ unterscheiden. Im Kurzzeitgedächtnis kommen alle Reize an, und im Anschluss können sie im Langzeitgedächtnis gespeichert werden, falls diese Information vom Gehirn als „wichtig“ betrachtet wird.

Das Lernen ist ein Prozess, der wegen der Funktion des Gehirns vollbracht wird. Das Gehirn funktioniert auf eine bestimmte Weise in Bezug auf die erhaltenen Informationen und demzufolge werden diese in verschiedenen Kategorien hinsichtlich ihrer Bedeutsamkeit eingeordnet. Damit wird gemeint, dass das Gehirn sie auswählt und die wichtigsten davon aufkommenden Daten speichert und daraufhin diese im Gedächtnis speichert. Demnach geht hervor, dass eine Information besonders „verlockend“ für das Gehirn sein muss, sodass sie im Gedächtnis aufgeschrieben wird und in Zukunft wiedergegeben wird (Herrmann 2004: 472).

Zentrale Rolle bei diesem Prozess nimmt der Hippocampus ein. Es handelt sich um einen wichtigen Bereich des Gehirns, wo alle erheblichen Informationen gespeichert werden und im weiteren Verlauf nach einem bestimmten Erarbeitungsprozess langfristig im Gedächtnis verankert werden (Beck 2003: 4).

Zu diesem Zweck trägt die Verwendung von Beispielen bei, die öfters im Alltag angewandt werden. Die Beispiele können sich entweder auf den Wortschatz, die Grammatik oder auf bedeutende Sprachmittel beziehen, die zum Erlernen einer Fremdsprache besonders nützlich und üblicherweise schwierig zum Erinnern sind. Dadurch kann das neue Wissen leichter und problemlos verstanden und schneller benutzt werden. Wichtig ist, dass der Gebrauch von den ausgewählten Beispielen im Unterrichtsprozess häufig wiederholt wird, sodass die wichtigen zur Erinnerung Informationen des Beispiels gefestigt werden. Das liegt daran, dass die Wiederholung im Rahmen des Lernprozesses im Mittelpunkt steht und zur Automatisierung von Redemitteln führen kann, was Hauptziel des Erlernens einer Fremdsprache ist (Becker 2007: 7).

2. Gehirngerechtes Lehren und Lernen

Erstaunlich ist, dass sich das ganze Gehirn an einem Lernprozess beteiligt (Gasser 2009: 15). Daraus geht hervor, dass das Gehirn eine Hauptrolle beim Lernen spielt. Es läuft darauf hinaus, dass die Entstehung des Begriffs „Gehirngerechtes Lehren und Lernen“ damit verknüpft ist. Unter diesem Begriff lässt sich eine Lernmethode beziehungsweise didaktische Herangehensweise verstehen, die an der Funktion des Gehirns im Rahmen des Lernens und Lehrens orientiert ist. Diese Lernmethode basiert auf den neuronalen Strukturen des Gehirns, die während eines Lernprozesses stattfinden und die Leistungen des Gehirns beeinflussen (Gasser 2009: 18).

Insbesondere konzentriert sich das gehirngerechte Lehren und Lernen auf das Interesse der Schüler und versucht angemessene Lernstrategien zur Steigerung des Interesses der Lernenden anzuwenden (Becker 2006: 100). Diese Methode zielt darauf ab, wahrscheinliche Probleme der früheren pädagogischen Vermittlungsmethoden zu lösen und stattdessen unterschiedliche Alternativen in Bezug auf die effektivere Durchführung des Unterrichtsprozesses zu verwenden. Daher werden beim gehirngerechten Lehren und Lernen alle Faktoren berücksichtigt,

die das Gehirn beeinflussen und positive oder negative Effekte darauf aufweisen können.

Damit eine Unterrichtssequenz stattfindet und effektiv ist, soll Rücksicht auf die jeweiligen Rahmenbedingungen genommen werden. Folglich, spielen die Rahmenbedingungen eine ausschlaggebende Rolle bei der weniger oder mehr gelungenen Durchführung eines Unterrichtsgeschehens. Falls es um negative oder problematische Umstände geht, folgen entsprechende schlechte Ergebnisse aus dem Unterrichtsprozess. Als diesbezügliche Probleme könnten die Langeweile, die Überförderung und die Unterforderung der Lernenden, der Mangel an Möglichkeiten zur Lernautonomie und Selbstorganisation, gezählt werden, wodurch die einzelnen Bedürfnisse jedes Lernenden befriedigt werden können. Dementsprechend ergeben sich positive Ergebnisse in Bezug auf den Unterricht, wenn die Rahmenbedingungen berücksichtigt worden sind und eine sorgfältige Planung des Unterrichts entworfen worden ist (Beck 2003: 7-9).

Nichtsdestoweniger spielt bei der Funktion des Gehirns und im Weiteren beim gehirngerechten Lehren und Lernen eine bestimmte Hirnregion eine wesentliche Rolle, die über verschiedene Reaktionen und Wünsche des Menschen verantwortlich ist. Hierbei handelt es sich um das Limbische System, das mit den Gefühlen eng verbunden ist und im weiteren Sinne das menschliche Verhalten weitgehend beeinflussen kann (Kullmann / Seidel 2005: 17).

2.1 Emotionen beim Lernen

Die Bedeutung der Emotionen für die Menschen ist besonders erheblich, weil sie mit dem menschlichen Verhalten eng verknüpft sind. Es fällt auf, dass der Mensch aufgrund seiner Emotionen zuerst auf eine Situation reagiert und im Anschluss daran sich Reaktionen wegen des Denkens vollziehen (Schirp 2012: online). Das läuft darauf hinaus, dass die Gefühle ebenfalls mit dem Lernen verbunden sind.

„Wenn wir etwas Neues lernen, erleben wir ein Glücksgefühl“ (Beck 2003: 7). Trotzdem ist es möglich, dass zugleich das Gegenteil gilt. Das heißt, dass wenn wir ein Glücksgefühl erleben, können wir etwas Neues lernen. Damit wird gemeint, dass die Gefühle einen hohen Einfluss auf den Lernprozess und auf die Bildung im Allgemeinen ausüben können (Hascher 2009: 82). In Bezug auf diese These, ist es laut Beck (2003: 3) von großer Wichtigkeit, dass die Kinder durch ihre eigenen

Erfahrungen zu ihren eigenen Entscheidungen geführt werden. Das heißt, dass wenn sie selbst etwas machen beziehungsweise erleben, sie es besser lernen und verstehen. Zu diesem Zweck spielen die Vorbilder und die entsprechenden Emotionen eine bedeutende Rolle. Nach Beck (2003: 3) tragen die „sicheren emotionalen Bindungsbeziehungen“ weithin zur Entwicklung des Gehirns und im weiteren Sinne zu einem erfolgreichen Lernprozess bei. Daraus geht hervor, dass die Emotionen den Unterrichtsprozess in hohem Maße beeinflussen können, der entweder positive oder negative Ergebnisse aufweisen kann.

Die Emotionen spielen eine ausschlaggebende Rolle bei der Verfestigung des gelernten Wissens, weil sie stark mit dem Gehirn verbunden sind. Das heißt, dass sowohl positive als auch negative Gefühle, die aus diesbezüglichen Erfahrungen hervorgerufen werden, langfristig im Gedächtnis gespeichert werden können. Davon könnte gleichermaßen abgeleitet werden, dass nicht nur Zufriedenheit und Freude aus der Lösung einer Aufgabe im Lernprozess sondern auch Enttäuschung aus einer nicht gelungenen Lernaktivität beziehungsweise Stress und Angst vor einer Lernaktivität zur Verfestigung einer Angabe oder dementsprechend zur Verhinderung des Speicherungsprozesses im Gehirn führen könnte (Becker 2007: 6).

Aufgrund der Tatsache, dass die Speicherung der Informationen im Gehirn während des Lernens von großer Wichtigkeit ist, ist erheblich, auf die Entstehung von positiven Gefühlen abzielen, denn diese sind für die Verankerung einer Angabe im Gehirn verantwortlich. Das liegt an den Botenstoffen, die während des Erlebens einer positiven Emotion produziert werden und hierbei zur Speicherung von neuen Informationen im Gehirn beitragen (ebd. Becker 2007: 6).

Darum ist es möglich, dass unter bestimmten Umständen angenehme Gefühle zu Bildungszwecken entstehen können. Im Rahmen eines Unterrichtsgeschehens könnte das Spiel als neurodidaktisches Mittel durch positive Emotionen in hohem Maße zur Erhöhung der Motivation und folglich zum Erreichen der Lernziele eines Lernvorgangs beitragen. Damit lässt sich das neue Wissen besser, leichter und schneller vermitteln. Das hat zur Folge, dass das Erlernte im Gedächtnis bleibt und es immer zur Wiedergabe vorhanden ist (Hütter/ Lang 2018: 18-19).

2.1 Motivation

Nach Deussen / Hütter (2012: 27) „ist das Gehirn ein Überlebensorgan“. Darunter lässt sich verstehen, dass sich das menschliche Gehirn mit der äußeren Umwelt auseinandersetzt und die daraus ankommenden Reize als sinnhaft oder sinnlos auswertet und davon diesbezügliche Motivation entstehen kann oder nicht (Schirp 2012: online). Die Motivation ist von großer Bedeutung für einen gelungenen Lernprozess. Nach Isiguzel (2011: 29) wird sie als „das Hormon des Fremdsprachenunterrichts“ aufgrund ihrer ausschlaggebenden Rolle bei dem Erfolg eines Unterrichtsprozesses bezeichnet.

Durch die Beschäftigung mit Kindern und Jugendlichen kann es bemerkt werden, dass die Lust der Wille und den Wunsch eines in Bezug auf die Durchführung und die Weiterführung einer Aktivität beziehungsweise eines Lernprozesses positiv oder negativ beeinflussen kann (Zeppos 2019: 7). Daraus geht hervor, dass die Steigerung der Motivation einer Lerngruppe bei der Unterrichtsgestaltung im Vordergrund stehen soll. Daher sollen die Aktivitäten im Rahmen eines Unterrichtsgeschehens darauf abzielen, damit sich im Gehirn angenehme Gefühle vollziehen und hierzu die Lernenden in der Zukunft eine Wiederholung des Unterrichtsprozesses wünschen.

Hierbei soll verdeutlicht werden, dass das Bestehen und die Art einer Aktivität, woran das Gehirn teilnimmt, einen großen Einfluss auf seine Funktion ausüben können. Laut Siebert (2003: 10) wird das Gehirn als „das anpassungsfähigste Organ“ des Menschen bezeichnet. Das bedeutet, dass es vom Grad der Aktivität abhängt und demzufolge motiviert oder unmotiviert werden und zum Lernen angeleitet werden kann. Je mehr Reize das Gehirn erhält und sich an Aktivitäten beteiligt, desto effektiver oder weniger effektiv kann es sein. Im Falle geringerer oder schwieriger Aktivitäten, worin man sich nicht wohl fühlt und mit Schwierigkeiten konfrontiert ist, wird das Interesse am Unterricht und im weiteren Sinne die Motivation gesenkt.

Davon kann man ableiten, dass die Aktivität als ein erheblicher Faktor angesehen wird, der Motivation gewährleistet. Dennoch stehen weitere Faktoren zur Verfügung, wovon die Lernmotivation beeinflusst werden kann und daher wäre es förderlich, wenn es auf die verschiedenen Motivationsfaktoren einer Lerngruppe im Rahmen einer Unterrichtsplanung und einer Unterrichtsgestaltung Rücksicht genommen würde (Zeppos 2019: 7).

Bei näherer Betrachtung lässt sich die Motivation in zwei Kategorien unterteilen. Damit werden die „intrinsische“ und die „extrinsische Motivation“ gemeint (Zeppos 2019: 10). Was die „intrinsische Motivation“ betrifft, geht es um die Faktoren beziehungsweise die inneren Bedürfnisse und Wünsche der Person selbst, wovon sie beeinflusst werden kann und auf die Beschäftigung mit einer Aktivität oder nicht hinauslaufen können (Zeppos 2019: 8). Hierzu kann das Interesse und der Spaß im Hinblick auf einen Prozess beziehungsweise Aktivität gezählt werden (Zeppos 2019: 10). Das heißt, dass es keine anderen Faktoren für diese Entscheidung beziehungsweise Auswahl verantwortlich sind. Die Person verhält sich bewusst und entscheidet über die Beschäftigung mit einer bestimmten Tätigkeit, um seine persönlichen Bedürfnisse zu befriedigen. Im Gegenteil wird als „extrinsische Motivation“ die Anregung der Person von äußeren Faktoren beziehungsweise Personen zu einer konkreten Entscheidung bezeichnet. Dazu kann nebenbei der Wunsch nach guten Leistungen oder die Angst vor Strafen als motivierend für die Person fungieren (Zeppos 2019: 8). Hierbei könnte verringerte Motivation wegen negativer Erfahrungen entstehen, was als ein Hemmfaktor für einen erfolgreichen Unterricht dienen kann (Zeppos 2019: 8).

Im Rahmen eines Unterrichtsgeschehens, wo es beispielsweise um die Didaktisierung einer Fremdsprache geht, spielt die Motivation im Allgemeinen eine bedeutende Rolle. Folglich, falls es sich um intrinsische Motivation handelt, gehen am häufigsten positive Effekte aus dem Lernprozess hervor. Das liegt daran, dass die Person mit voller Bewusstheit und zugleich freiwillig an einer bestimmten Aktivität teilnimmt. Daraus ergeben sich positive Ergebnisse, denn die Lernenden haben ein persönliches Ziel erreicht, das nicht von anderen Faktoren beeinflusst wird. Daher erweisen sich diese Ergebnisse laut Bosch (2015: 2) als langfristiger als diese aus einer extrinsischen Motivation. Dagegen können aufgrund einer extrinsischen Motivation erfolgreiche Lerneffekte vorwiegend durch Belohnung der Lernenden hervorgehen, sodass ihr Interesse geweckt wird und sie bereit für eine aktive Teilnahme am Unterricht werden. Es ist jedoch bemerkenswert, dass die erfolgreichen Lerneffekte aufgrund einer extrinsischen Motivation eventuell vorübergehend sein können, denn sie basieren nicht auf „inneren Bedürfnissen“ der Personen sich mit dem Lernprozess zu beschäftigen. Daher könnten die extrinsisch motivierten Lernenden von verschiedenen äußeren Reizen beeinflusst werden und folglich ihr Interesse

hinsichtlich des Unterrichts nicht aufrechterhalten wird (Bosch 2015: 2). Daher wird hoher Wert auf das Handeln im Lernprozess gelegt. Nach Beck (2003: 5) können die jungen Lernenden durch aktive Teilnahme am Unterrichtsprozess leichter und mit mehr Lust etwas lernen. Durch den Einsatz von verschiedenen Alternativen im Unterrichtsprozess als mit der einfachen Verwendung eines Lehrwerks kann der Lernprozess motivierender und effektiver für die Schüler sein (Beck 2003: 5).

Nach Beck (2003: 7) können nach der Vervollständigung des Lernens verschiedene Hormone entstehen, die verantwortlich für die Steigerung der Lust und der Aufmerksamkeit sind. Um einige davon zu erwähnen, handelt es sich um das Dopamin und das Noradrenalin. Das heißt, dass, wenn man es schafft, etwas Neues zu lernen, ist man froh darüber und daraus geht der Wunsch zum Erwerben von weiteren Kenntnissen hervor. Demnach kann die Beschäftigung mit einer erfolgreichen Aktivität zur Entstehung von positiven Gefühlen und Lust zur weiteren Fortsetzung des Lernprozesses in der Zukunft führen.

Dazu könnte das Spiel aus diesem Grund als wichtiges alternatives didaktisches Mittel bezeichnet werden, was nicht nur als Unterhaltungsmittel sondern auch als Mittel zum Erreichen von vielen weiteren Zielen dienen könnte. Hierbei handelt es sich um die Erfüllung von didaktischen Zielen beziehungsweise Lernzielen. Es ist jedoch sinnvoll, bevor auf den Einsatz des Spiels im Lernprozess eingegangen wird, den Begriff „Spiel“ zu veranschaulichen. Zu diesem Zweck dient das folgende Kapitel.

3. Was ist Spiel?

Der Begriff „Spiel“ ist nach vielen Forschern schwierig genug zu definieren, denn es geht um einen mehrdimensionalen Begriff (Niewalda 2015: 244). Als „Spiel“ wird in erster Linie eine Situation bezeichnet, in der man eine Aktivität zum Vergnügen macht. Darin werden bestimmte Regeln eingesetzt, nach denen das Spiel durchgeführt wird. Zu den grundlegenden Informationen in Bezug auf die Durchführung eines Spiels gehören die Durchführungsweise und das Ziel, die zum Ende des Spiels führen. Daraus geht hervor, dass es sich um einen zielgerichteten Prozess handelt, denn es gibt ein konkretes Ziel, das zum Gewinnen führt. Darüber hinaus können während eines Spiels positive Emotionen hervorgerufen werden, wie beispielsweise Freude, Lust, Zufriedenheit und Sicherheit, die im Rahmen eines

Lernprozesses für seine Effektivität von Belang sind (Hascher 2009: 85). Die angenehmen Gefühle, wie schon erwähnt, können nicht nur die Effektivität des Unterrichts, sondern auch die Lernleistungen positiv beeinflussen (Pekrun 2018: online). Aus diesem Grund könnte das Spiel als neurodidaktisches Mittel betrachtet werden, denn das Spiel ist mit vielen positiven Emotionen verbunden und kann zur Motivation führen, die im Vordergrund für das gehirngerechte Lehren und Lernen steht (Niewalda 2015: 252).

Dennoch lassen sich weitere Arten des Begriffs „Spiel“ auffinden, die auf unterschiedliche Zwecke zielen (Grätz 2001: Online). In der vorliegenden Arbeit wird jedoch auf die Integrierung der Spiele im Unterrichtsprozess eingegangen, die als Sprachlernspiele bezeichnet werden, denn sie haben Lernziele. Daher werden im Folgenden die Arten der Sprachlernspielen präsentiert.

3.1 Arten der Sprachlernspiele

Das Spiel kommt in verschiedenen Formen auf. Im Rahmen eines Unterrichtsgeschehens im Rahmen eines Fremdsprachenunterrichts handelt es sich um Sprachlernspiele. Diese Spiele können laut Niewalda (2015: 245) in weitere Kategorien in Bezug auf das Lernziel eingeordnet werden. Um einige davon zu erwähnen, handelt es sich um kommunikative und vorkommunikative Spiele, wobei es üblicherweise um Rollenspiele geht oder Sprachlernspiele, die eine bestimmte Fertigkeit fördern, wie beispielsweise Grammatikspiele, Wortschatzspiele, und kreative Spiele. Der Unterschied zwischen kommunikativen und vorkommunikativen Sprachlernspielen besteht darin, inwieweit sie eine Gestaltungsfreiheit für die Lernenden fördern oder einem bestimmten Ziel dienen, die oftmals von der Lehrkraft gesetzt worden ist.

Nichtsdestoweniger stehen daneben weitere Arten von Sprachlernspielen zur Verfügung. Diese Sprachlernspiele können mit der Form von rezeptiven oder produktiven sprachlichen Aktivitäten im Unterrichtsprozess verwendet werden (Europarat 2001: 61). Unter rezeptiven Aktivitäten beziehungsweise Strategien sind Aktivitäten zu verstehen, die zur Förderung der rezeptiven Fertigkeiten in einer Fremdsprache führen (Storch 1999: 15), weil sie auf die Informationsentnahme zielen. Zu dieser Kategorie zählen das Leseverstehen und das Hörverstehen. Hinsichtlich der

produktiven Aktivitäten fokussieren sie auf die Informationsvermittlung. Dazu gehören die produktiven Fertigkeiten des Schreibens und des Sprechens.

Im Hinblick auf die Arten der Sprachlernspiele können sie sowohl schriftlich als auch mündlich im Fremdsprachenunterricht aufkommen. Insbesondere handelt es sich nach Europarat (2001: 61) um mündliche oder schriftliche Lernspiele, wozu „Kettenspiele“, Buchstabenspiele und Scrabble gehören und audiovisuelle Sprachlernspiele, worin Bilderlotto, Memory und andere eingeordnet werden. Schließlich lassen sich Brettspiele und Pantomime in Form von Sprachlernspielen verwendet werden.

Es könnte hierbei jedenfalls bemerkt werden, dass jedes Sprachlernspiel auf die Förderung von unterschiedlichen Fähigkeiten beziehungsweise Lernzielen fokussiert. Trotzdem bieten alle diese Spiele vielfältige Vorteile an, die zum Erwerben und Üben einer Fremdsprache führen können (Bouharkat 2007: online). Aufgrund der Studie in der vorliegenden Arbeit mit dem Einsatz des Spiels im Fremdsprachenunterricht, folgt im weiteren Verlauf die Darstellung der Sprachlernspielen im Rahmen des DaF-Unterrichts.

3.2 Sprachlernspiele im DaF-Unterricht

Nach Grätz (2001: online) wurde in der Geschichte der Pädagogik der Lernvorgang mit dem Spiel verbunden, weil das als Mittel zur Didaktisierung in Kindern verwendet wurde. Dieselbe Ansicht vertrat gleichermaßen Stadler- Altmann (2020: 11), aufgrund der These, dass das Spiel als „die beste Selbstbildungsmethode“ gehalten wurde. Davon kann man ableiten, dass das Spiel immer als Bildungsmittel beziehungsweise Lernwerkzeug fungiert hat. Daher wird in dieser Arbeit versucht, die Bedeutsamkeit des Einsatzes des Spiels im DaF-Unterricht hervorzuheben. Zum Erlernen einer Fremdsprache ist die Verfestigung der erlernten Kenntnisse von großer Wichtigkeit, was durch ständiges Üben der Sprachmittel je nach Gelegenheit erreicht werden kann. Nichtsdestoweniger gehört die Verwendung der erlernten Sprache zu den häufigsten Problemen der Lernenden. Dazu können verschiedene Übungen beitragen, wie beispielsweise das Gespräch, das Erzählen und das Sprachlernspiel. Was das Sprachlernspiel angeht, handelt es sich um eine Übungsform, die den Lernenden vielfältige Nutzen anbietet und als starker Motivationsfaktor dienen kann (Bouharkat 2007: online).

Das Sprachlernspiel verfügt über verschiedene Möglichkeiten, die vielfältigen didaktischen Zwecken dienen können. Deswegen kann es als ein handlungsorientiertes Mittel zum Unterrichten betrachtet werden, was ein wichtiges Merkmal des Hirngerechten Lehrens und Lernens ist (Beck 2003: 5).

3.3 Lernziele des Spiels im DaF-Unterricht

Die Lernziele eines DaF-Unterrichts werden in vier Hauptkategorien eingeordnet (Storch 1999: 15). Insbesondere, handelt es sich um die Entwicklung der vier kommunikativen Fertigkeiten in einer Fremdsprache, die erreicht werden sollen. Damit werden die rezeptiven und die produktiven Fertigkeiten gemeint, die als „Hörverstehen“ und „Leseverstehen“ und dementsprechend „Sprechfertigkeit“ und „Schreibfertigkeit“ bezeichnet werden (Storch 1999: 15). Es ist jedoch aufzuführen, dass das menschliche Kommunikationsbedürfnis im Alltag beziehungsweise der mündliche Informationsaustausch zwischen Kommunikationspartnern im Rahmen eines Dialogs zur Entstehung einer fünften Sprachfertigkeit geführt hat. Es handelt sich um die Fertigkeit des Sehens-Hörens, die mithilfe der audiovisuellen Mittel im DaF-Unterricht gefördert wird (Storch 1999: 15-16). Dieser Fertigkeit zufolge werden die Fertigkeiten des Hörverstehens und des Sprechens zugleich gefördert, denn nach Europarat (2001: 77) „empfangen die Sprachverwendenden gleichzeitig einen auditiven und einen visuellen Input“. Mithilfe der Fertigkeit des Sehen-Hörens wird die „dialogische-interaktive Fertigkeit (direkte face-to-face-Kommunikation)“ nach Storch (1999: 15) gefördert. Die erfolgreiche Kommunikation in der Fremdsprache ist ein wichtiges Lernziel, was durch die Integrierung des Spiels im DaF-Unterricht erreicht werden kann. Zu diesem Zweck trägt die Fähigkeit der Fragestellung bei, die mithilfe des Einsatzes des Sprachlernspiels im Unterrichtsprozess erworben werden kann. Die Verwendung von Fragen beabsichtigt, die verwendeten Sprachkenntnisse zu verfestigen und eine Unterhaltung im Rahmen von realen täglichen Situationen zu führen. Das hat zur Folge, dass die Lernenden dazu fähig sind, Informationen in der Fremdsprache mit anderen auszutauschen und zu verstehen (Bouharkat 2007: online).

Durch den Einsatz des Spiels im DaF-Unterricht können nicht nur diese Fertigkeiten reibungsloser entwickelt werden, sondern auch weitere Lernziele erreicht werden (Bouharkat 2007: online). Zunächst werden die Lernenden durch das Spiel dazu ermutigt, die Fremdsprache mit mehr Freude und Lust zu erlernen (Hascher 2009: 82). Daraus geht hervor, dass die Erregung von positiven Gefühlen gleichermaßen ein

Lernziel des Einsatzes des Spiels im Unterrichtsprozess sein kann. Das ist besonders wichtig, denn, wie schon erwähnt, die positiven Emotionen sind mit der Motivation eng verbunden, die für ein weiteres Lernziel gehalten wird. Folglich kann sich dadurch die Motivation der Lernenden weithin erhöhen, was Emese (2010: 395) von einer Forschung zwischen vielen Lehrkräften im Ausland und besonders in Finnland und in Ungarn mit der Integrierung eines Spiels im Unterrichtsprozess ermittelt hat. Dazu sollte aufgeführt werden, dass von dem Einsatz des Sprachlernspiels im Unterricht auch viele schwächere SchülerInnen hochgradig motiviert wurden.

Zweitens kann das Spiel zur Förderung der Konzentration der Lernenden führen. Mit dem Einsatz eines Sprachlernspiels in einer Unterrichtssituation wird der Unterricht bereichert und das Interesse der Lerner geweckt. Im weiteren Sinne wird das Denken der Lernenden durch die Teilnahme an einem Sprachlernspiel gefördert, da der Wortschatz oder die Grammatik ausgeübt werden und neue Kenntnisse daraus hervorgehen können, die zur Verfestigung des erlernten Wissens beitragen.

4 Empirischer Teil

In diesem Kapitel wird der praktische Teil dieser Arbeit präsentiert. Hierzu wird eine Vergleichsstudie zwischen zwei Lerngruppen dargestellt, die den gleichen Lernstoff mithilfe unterschiedlicher Vorgehensweisen unterrichtet wurden. Mithilfe dieser Studie wird es darauf gezielt, auf die Forschungsfragen dieser Arbeit einzugehen und daraus wertvolle Schlussfolgerungen zu ziehen. Im Einzelnen wird untersucht, inwieweit das Sprachlernspiel als neurodidaktisches Mittel im DaF-Unterricht eingesetzt werden kann und ob diese Integrierung des Spiels im Unterricht zur Verstärkung der Motivation und möglicherweise der Lernleistungen der Lernenden beitragen kann.

Schwerpunkt des Vergleichs ist der Einsatz eines selbst erstellten Spielmaterials in den Lernprozess, das für die Durchführung einer Unterrichtseinheit für die erste Lerngruppe entworfen wurde. Der andere Teil dieses Experiments ist die Beschreibung einer Unterrichtseinheit für eine zweite Lerngruppe, die dasselbe grammatische Phänomen ohne die Integrierung des Spielmaterials gelehrt wurde. Es handelt sich um eine nicht generalisierbare Fallstudie, weil dieses Experiment im Rahmen eines Klassenraums in einer Sprachschule in Rhodos stattgefunden hat. Trotzdem zielt die vorliegende Arbeit durch diese Forschung auf die Verbesserung

der Durchführung des Fremdsprachenunterrichts und insbesondere des DaF-Unterrichts mithilfe der Anwendung von abwechslungsreichen Methoden und Lernstrategien, wie die Einbeziehung des Lernspiels im Lernprozess. Dadurch kann es möglich sein, optimierende Lernumstände zu schaffen, die zur Steigerung der Lernmotivation führen können und daraus verbesserte Lerneffekte hervorgehen können. Im Anschluss folgt eine nähere Beschreibung des Vergleichsprozesses, der bei dieser Arbeit durchgeführt wird.

4.1 Vergleich mit selbst erstelltem Spielmaterial für den DaF-Unterricht zwischen zwei Lerngruppen

Der vorliegende Vergleich basiert auf dem Entwurf eines Spielmaterials, das für die Didaktisierung des grammatischen Phänomens „Perfekt“ erstellt wurde. Insbesondere, handelt es sich um ein selbst erstelltes Sprachlernspiel, das mit Zetteln gespielt wird, das als „vorkommunikatives Spiel“ nach Niewalda (2015: 245) angesehen wird. Diese Art von Sprachlernspielen zielt, wie bereits weiter oben erläutert, auf die Förderung des automatisierten Lernens, was von großer Wichtigkeit beim Fremdsprachenlernen ist. Zudem können mithilfe diesbezüglicher Aktivitäten diejenigen Lernenden erleichtert werden, die über niedrige Leistungen verfügen. Beachtlich ist ebenfalls, dass die vorkommunikativen Spiele sich auf die Vermittlung der Grammatik fokussieren (Niewalda 2015: 245), die üblicherweise schwieriger zu beherrschen ist. Darum wurde das vorliegende Spiel zu diesem Zweck ausgewählt.

In Bezug auf die Erstellung des betroffenen Spiels wurde sie von verschiedenen Faktoren beeinflusst. Ausgehend vom Interesse der SchülerInnen an Spielerisches Lernen und von ihrem Alter, entstand die Idee, ein bestimmtes Sprachlernspiel zu entwerfen, das diese Bedürfnisse der Lernenden befriedigen könnte und zugleich ihre Motivation zum Lernprozess fördern könnte (siehe Kapitel 3.3). Daraus ergab sich ein Sprachlernspiel mit einigen Zetteln, worauf ein bestimmtes Wort beziehungsweise Phrase geschrieben worden war. Die Lernenden sollten die Wörter in die richtige Ordnung bringen und danach einen Satz und eine Frage erstellen. Dadurch mussten sie die Verben „haben“ oder „sein“ an die richtige Stelle setzen und im Anschluss das Partizip Perfekts ans Ende jedes Satzes bringen. Hiermit kann es möglich sein, den richtigen Gebrauch des Perfekts zu verstehen und anschließend das grammatische Phänomen richtig anzuwenden. Dazu soll erwähnt werden, dass durch die praktische Anwendung einer grammatischen Regel die Grammatik besser verstanden werden

kann und das auf die weitere Automatisierung von wichtigen Sprachmitteln beziehungsweise grammatischen Phänomenen hinauslaufen kann (Bouharkat 2007: online).

Zudem wird die Bedeutung der Wiederholung eines Sprachmittels beziehungsweise eines Wortes aufgrund seines ständigen Gebrauchs im Rahmen eines Sprachlernspiels beleuchtet, die anschließend gleichermaßen zur Verwendung von automatisierten sprachlichen Ausdrücken führen kann (Deussen / Hütter 2012: 29). Wenn einige Bilder, oder Wörter beziehungsweise Ausdrücke und grammatische Strukturen, im Rahmen eines Lernprozesses wiederholt werden, werden die aufkommenden Informationen im Gedächtnis verfestigt und daraus können sie im weiteren Verlauf effektiver und sicherer abgerufen werden (Schirp 2003: 7). Daher steht die Wiederholung der Formen des Perfekts durch das Sprachlernspiel im Mittelpunkt, sodass die Lernenden während dieses Prozesses die Bildung und die Verwendung des Perfekts effektiver lernen können.

Erwähnenswert ist, dass nach Niewalda (2015: 245-246) eventuell schwächere Lernende von der Teilnahme an einem Sprachlernspiel und folgendermaßen von der Automatisierung von bestimmten Sprachmitteln profitieren könnten, was besonders lohnend sein könnte. Alle diese Hypothesen werden im weiteren Verlauf der Arbeit beachtet. Im Anschluss wird das Sprachlernspiel im Rahmen der Durchführung einer Unterrichtseinheit dargestellt.

4.3 Lerngruppe A

Bei der Unterrichtsplanung und -gestaltung spielen die Rahmenbedingungen der jeweiligen Lerngruppe eine ausschlaggebende Rolle. Dadurch kann die Vorbereitung des Lernprozesses qualitätsvoller und effektiver sein. Darum sollen im Folgenden sowohl die anthropogenen als auch die institutionellen Rahmenbedingungen veranschaulicht werden.

4.2.1 Anthropogene Rahmenbedingungen

Die erste Lerngruppe besteht aus acht Lernenden. Es handelt sich um vier Jungen und vier Mädchen. Das Alter der teilnehmenden Lernenden ist von zehn bis dreizehn Jahren. Ein Junge und ein Mädchen besuchen die fünfte Klasse, während fünf Schüler in die sechste Klasse gehen. Dabei geht es um drei Jungen und zwei Mädchen. Zum Schluss besucht das andere Mädchen die zweite Klasse auf einem Gymnasium.

Hierbei soll erwähnt werden, dass alle Lernenden eine öffentliche Schule besuchen. In Bezug auf die Herkunft der Lernenden, gibt es in dieser Lerngruppe eine diesbezügliche Differenzierung. Damit wird gemeint, dass die Mehrheit der Lernenden aus Griechenland kommt, während zwei Jungen aus Albanien kommen und ein Mädchen aus Russland stammt. Sie beherrschen jedoch alle die griechische Sprache sehr gut und verfügen daneben über gute Englischkenntnisse. Was das Niveau der Lernenden in Bezug auf den Erwerb der deutschen Sprache betrifft, befinden sie sich alle auf A1 Niveau nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER) (Europarat 2001: 35). Insbesondere wurden sie das vorherige Jahr die gleichen Unterrichtseinheiten und die gleichen Lehrwerke unterrichtet. Daraus geht hervor, dass alle Lernenden den gleichen Lernstoff erlernt haben. In Bezug auf das Lehrwerk, geht es um das „Paul, Lisa und Co 2“ (Paul, Lisa und Co 2020: 56-57), was aus einem Kursbuch, einem Arbeitsbuch und einem Glossar besteht.

4.2.2 Institutionelle Rahmenbedingungen

Was die institutionellen Rahmenbedingungen anbelangt, findet der Unterricht in einer Sprachschule in Rhodos dreimal pro Woche statt. Die Unterrichtsdauer ist jeweils 50 Minuten. In der Sprachschule stehen zwei Klassenräume zur Verfügung. Der Klassenraum dieser Lerngruppe verfügt über sechs Schulbänke, wo jeweils zwei Personen sitzen können. Zudem stehen darin ein Bücherregal, eine Tafel und ein Schreibtisch mit zwei Schubladen, die eine große Vielfalt an Schreibmaterialien enthalten. Dazu zählen Bleistifte, Radiergummis, Filzstifte, Farbstifte, Spitzer, Scheren und Lineale. In Bezug auf die technische Ausstattung des Klassenraums, verfügt er über einen Computer mit einer Tastatur und einer Maus. Außerdem gibt es Lautsprecher, Mikrofon und einen Projektor, sodass abwechslungsreiche Möglichkeiten während des Lernprozesses in Bezug auf audiovisuelle Materialien bestehen können. Zum Schluss verfügt der Klassenraum über einen Drucker und einen Kopierer und es gibt einen Internetzugang.

4.2.3 Durchführung einer Unterrichtssequenz mit der Integrierung des selbst erstellten Spielmaterials

Dabei wird die Durchführung einer Unterrichtssequenz ausführlich präsentiert, worin das selbst erstellte Spielmaterial eingesetzt wird. Insbesondere werden alle drei Phasen nach Storch (1999: 161) eines Unterrichtsgeschehens dargestellt, sodass der

Einsatz des Sprachlernspiels im Verlauf des Lernprozesses im praktischen präsentiert wird. Damit sind die Einführungsphase beziehungsweise Hinführungsphase, die Erarbeitungsphase beziehungsweise Durchführungsphase und die Abschlussphase des Lernprozesses gemeint (Storch 1999: 161). Jede Unterrichtsphase wird getrennt präsentiert. Zunächst wird die Einführungsphase beschrieben.

4.2.3.1 Einführungsphase

In dieser Phase des Unterrichts werden nach Storch (1999: 162) die Lernenden auf die Didaktisierung des neuen grammatischen Phänomens des Perfekts eingeführt. Zu diesem Zweck dient der Gebrauch ihres Lehrwerks „Paul, Lisa, und Co 2“, worin der geeignete Lernstoff einbezogen wird. Dadurch wird die Aufnahme des neuen Lernstoffs erreicht, der von großer Wichtigkeit im Rahmen der Einführungsphase des Unterrichts ist (Storch 1999: 154). Zudem wird damit das Interesse der Lernenden geweckt und ihr Vorwissen aktiviert, die laut Storch (1999: 162) erhebliche Voraussetzungen zur Durchführung der Hinführungsphase sind.

Hinsichtlich des Lehrwerks werden bei dieser Phase die Seiten 56 und 57 des Kursbuchs gebraucht, wo diesbezügliche Texte zur Erarbeitung mit dem Perfekt zur Verfügung stehen. Die Verwendung einiger Lerntexte aus dem Lehrwerk fungiert jedoch als zusätzliches Lernmaterial im Rahmen der Didaktisierung des Perfekts, weil der Hauptteil des Unterrichtsprozesses auf die Integrierung des Spiels fokussiert. Die Erarbeitung des Textes zählt nach dem Europarat (2001: 74) zu den rezeptiven Übungen. Laut Storch (1999: 139) sind die rezeptiven Aktivitäten mit Texten besonders förderlich zur Verständigung eines neuen Wissens.

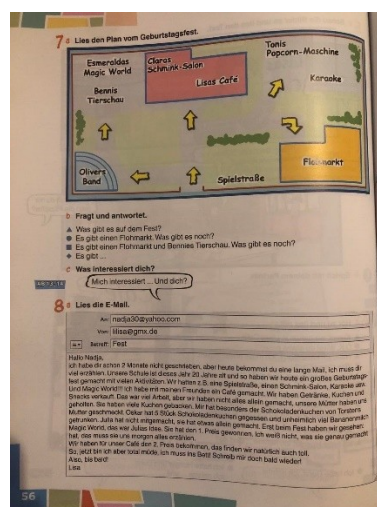


Abbildung: Paul Lisa und Co2 Kursbuch Seite 56

Am Anfang des Unterrichts sollen die Lernenden einen Text aus ihrem Lehrwerk still lesen. Dazu werden ihnen fünf Minuten gegeben. Die Mehrheit der Wörter des Textes ist schon bekannt aus dem vorherigen Unterricht. Dadurch wird das Vorwissen aktiviert (Storch 1999: 162). Es ist jedoch wahrscheinlich, dass einige unbekannte Wörter im Text aufkommen. Trotz alledem ist die Erklärung ihrer Bedeutung nicht der Schwerpunkt dieser Aktivität (Storch 1999: 135). Nach dem Lesen folgt der Hinweis der Lehrperson, alle Verben zu unterstreichen. Damit wird gemeint, dass die SchülerInnen sowohl das Partizip des Perfekts jedes Verbs als auch die Hilfsverben „haben“ und „sein“, falls beide im Text aufkommen, markieren müssen. Es soll nebenbei bemerkt werden, dass im Text nicht nur regelmäßige sondern auch unregelmäßige Verben bestehen. Wenn alle Lernenden damit fertig sind, werden diese Verben von den Lernenden abwechselnd erwähnt und die Lehrkraft schreibt sie an die Tafel. Die Lernenden schreiben die Verben in ihren Heften auf. Im Anschluss veranschaulicht die Lehrperson die Nutzung des Perfekts, womit ein Ereignis der Vergangenheit ausgedrückt wird. Dieser Prozess dauert ungefähr zehn Minuten.

Dadurch können die Lernenden zum Verständnis kommen, dass die Bildung des Perfekts mit der Verwendung von zwei Satzteilen zugleich erreicht wird. Zudem wird gelernt, dass jeder Satzteil auf einem bestimmten Platz im Satz stehen soll. Daraus geht hervor, dass das Hilfsverb auf der zweiten oder auf dem ersten Platz, im Falle einer Frage, gesetzt wird, während das Partizip ohne Änderung am Ende des Satzes sein soll. Diese Bemerkung in Bezug auf die Verwendung des Perfekts ist erforderlich, denn die Lernenden vergessen am häufigsten, diese Regel im praktischen anzuwenden. Das liegt vielmehr an der Differenzierung des Gebrauchs der deutschen Sprache in Opposition zu anderen Sprachen, die über keine bestimmte Regel in Bezug auf den Platz der Satzteile verfügen (Hackmack 2016: online). Folglich ist es vonnöten, dass diese Regel aus dem ersten Gebrauch des Perfekts automatisiert wird.

Zu diesem Zweck dient die Übung auf der nächsten Seite, die es, in Zusammenhang mit dem vorherigen Text, den SchülerInnen erleichtert, die Verwendung des Perfekts zu verstehen und es richtig anzuwenden. Bei dieser Aufgabe gibt es einige Fragen, die auf den Text basieren. Daneben stehen die dazu passenden Antworten zur Verfügung und die Lernenden sollen sie zuordnen. Hiermit ist es möglich, aus dem ersten Kontakt mit dem Perfekt seinen Gebrauch schnell verständlich zu machen. Zusätzlich werden bestimmte Verben gebraucht, die häufig in der deutschen Sprache benutzt

werden, was im weiteren Sinne zur Automatisierung von wichtigen Redemitteln und Sprachformen beitragen kann. Nach der Absolvierung dieser Übung, die ungefähr 5 Minuten dauert, folgt die Erarbeitungsphase dieses Unterrichtsgeschehens.

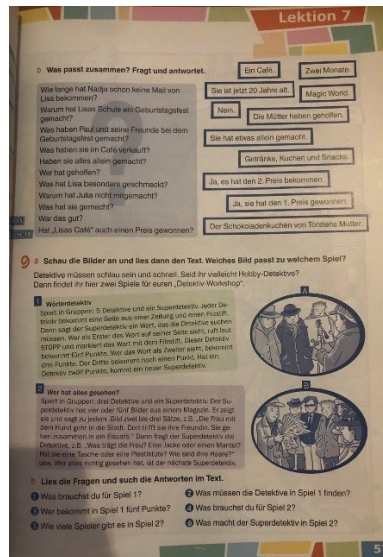


Abbildung: Paul Lisa und Co 2 Kursbuch Seite 57

4.2.3.2 Erarbeitungsphase

Bei dieser Phase des Unterrichtsprozesses werden die Lernenden sich mit einem Sprachlernspiel in Bezug auf die Didaktisierung des Perfekts beschäftigen, das ausschließlich zu diesem Zweck von der Lehrperson erstellt wurde. Es handelt sich um ein Spiel mit bunten Zetteln, worauf einzelne Satzteile geschrieben sind.

Insbesondere, gibt es gelbe, blaue, rosa und grüne Zettel. Hierzu soll erwähnt werden, dass jede Farbe mit einer bestimmten Kategorie nach den syntaktischen Regeln verbunden ist. Damit ist gemeint, dass die grüne Farbe beispielsweise dem Partizip des Perfekts entspricht während auf den rosa Zetteln die Hilfsverben haben und sein geschrieben sind. Zum Schluss gibt es auf den blauen Zetteln Satzteile, die zwischen dem Hilfsverb und dem Partizip stehen sollen und den gelben Zetteln, worauf ein Fragewort oder das Subjekt des jeweiligen Hilfsverbs bemerkt wird.

Die Verwendung von unterschiedlichen Farben zielt darauf ab, die Satzteile zu differenzieren und dadurch die wichtigsten Teile für die Bildung des Perfekts zu bemerken. An diesem Punkt können auch davon die schwächeren SchülerInnen profitieren und leichter die richtige Lösung finden. Falls der erste Satz richtig gebildet

wird, wird es verständlich, dass der rosa Zettel immer auf dem zweiten Platz des Satzes stehen muss. Auf dem rosa Zettel gibt es immer ein Hilfsverb, was bedeutet, dass das Hilfsverb stets auf dem zweiten Platz eines Satzes sein muss. Das hat zur Folge, dass die syntaktische Struktur des Perfekts schnell und richtig verwendet wird.

Darüber hinaus gibt es einige Zettel mit einem Punkt und einige mit einem Fragezeichen, sodass die Sätze richtig gebildet werden. Ziel des Spiels ist, die Zettel in die richtige Reihenfolge zu bringen und danach einen Satz und eine Frage zu bilden. Zur ausführlicheren Präsentation des Spiels dient die folgende Abbildung, wo die Zettel in der richtigen Reihenfolge dargestellt werden und daraus zwei Sätze erstellt werden.



Abbildung: Spiel mit Zetteln

Nach der Präsentation des Spiels verteilt die Lehrperson die Zettel an die Lernenden und gibt jedem Schüler und jeder Schülerin insgesamt acht Zettel. Insbesondere werden zwei Zettel aus jeder Farbe, sowie ein Zettel mit Punkt und einer mit dem Fragezeichen verteilt. Darunter lässt sich verstehen, dass jeder Lernende einen Aussagesatz und eine Frage bilden soll. Die erstellten Sätze sind eigentlich eine Kombination aus Fragen und ihren Antworten. Die Zettel werden vermischt und jeder Lernende verfügt über zwei unterschiedliche Sätze, die keine semantische Verbindung zueinander aufweisen und als selbstständige Satzgefüge angesehen werden sollten.

Darüber hinaus soll erwähnt werden, dass für die Durchführung des Spiels die Namen der SchülerInnen für die Bildung von Sätzen verwendet wurden, was den Lernenden sehr gefallen hat. Aus diesem Grund hat das Spiel hohen Anklang bei den Lernenden gefunden, denn sie zeigten mehr Interesse am Spiel und hatten mehr Spaß und Lust zum Mitmachen. Durch dieses Vorgehen werden die Lernenden dazu ermutigt,

aktiver beim Unterrichtsprozess mitzumachen. Das kann durchaus als ein zusätzlicher Vorteil dieser Lernaktivität angesehen werden, das zur Steigerung der Motivation führt (siehe Kapitel 2.2.) Allerdings zielt die Auswahl der Verwendung von den Namen der Lernenden nicht nur auf die Verstärkung ihrer Motivation, sondern auch auf die Durchführung des Spiels. Dabei ist es wichtig, dass kein Lernender seinen eigenen Namen auf seinen Zetteln hat, sodass das Spiel reibungslos stattfindet. Wenn alle Lernenden ihre Sätze gebildet haben, beginnt nach der Anleitung der Lehrperson der erste Lernende zunächst vorzulesen. Beispielsweise, stellt er die Frage: „Wer hat fünf Pizzas gegessen?“. Einer der anderen Lernenden verfügt über die dazu entsprechende Antwort. Folglich antwortet der nächste Lernende, der die Antwort auf diese Frage hat, und lautet: „Mourat hat fünf Pizzas gegessen“. Im Anschluss, liest derselbe Lernende seinen Fragesatz vor: „Wer ist ins Kino gegangen?“ und darauf antwortet dementsprechend der Lernende mit der dazu passenden Antwort. Gleichfalls folgt der Verlauf des Spiels, bis der letzte Lernende seine zwei Sätze vorliest. Der ganze Prozess des Spiels dauert ungefähr 15 Minuten. Anschließend folgt die Abschlussphase des Unterrichts.

4.2.3.3 Abschlussphase

Bei dieser Phase des Unterrichts sollen die Lernenden einen Kontrolltest in Form eines Arbeitsblattes machen, sodass die Ergebnisse des Sprachlernspiels bemerkt werden (siehe Einleitung). Unter dem Begriff „Kontrolltest“ wird hier die Erfüllung von zwei Übungen, die sich auf die Bildung und den Gebrauch des Perfekts basieren, gemeint. Damit wird erforscht, inwieweit die Lernenden nach der Absolvierung des Sprachlernspiels in der Lage sind, das Perfekt richtig zu bilden und zu benutzen. Zudem erhalten die Lernenden in dieser Unterrichtsphase einen Fragebogen (siehe Anhang), worin vier Fragen einbezogen werden. Die Fragen zielen darauf ab, die Sicht und den Zufriedenheitsgrad der Lernenden in Bezug auf den Unterrichtsprozess festzuhalten. In diesem Kapitel werden vorwiegend die erstellten Fragen beschrieben. Was die Ergebnisse aus dem Ausfüllen des Fragebogens angeht, werden sie ausführlich im Kapitel „Evaluation“ dargestellt, wo sie festgehalten und ausgewertet werden.

Hinsichtlich des Kontrolltests besteht er aus zwei Übungen. In der ersten Übung soll das Partizip des Perfekts der gegebenen Verben, die im Präsens sind, geschrieben werden. Hiermit wird das Verständnis der Bildung des Perfekts geprüft. Zur

Verfügung stehen sowohl regelmäßige als auch unregelmäßige Verben, die das Perfekt entweder mit „haben“ oder mit „sein“ bilden. Das führt zur Untersuchung aller Fälle der Bildung des Partizips des Perfekts.

In der zweiten Übung sollen einige Sätze erstellt werden, die die Partizipien aus der vorherigen Übung enthalten. Hierzu wird beleuchtet, inwieweit die Lernenden in der Lage sind, das Perfekt richtig im Rahmen eines Satzes anzuwenden. Daneben ist die Verwendung jeweils des passenden Hilfsverbs zu prüfen. Ferner kann mithilfe dieser Übung die Anwendung der richtigen syntaktischen Struktur, welche das Perfekt benötigt, überprüft werden.

Anschließend verteilt die Lehrkraft einen diesbezüglichen Fragebogen zum Ausfüllen. Dadurch wird untersucht, inwieweit die Lernenden den Unterrichtsprozess interessant oder langweilig gefunden haben und ob ihnen das Spiel mit den Zetteln gefallen hat. Zugleich werden die Lernenden gefragt, ob sie das Perfekt verstanden haben und inwieweit ihnen das Spiel dazu beigetragen hat. Den Lernenden werden für die Ausfüllung dieses Arbeitsblattes und des Fragebogens insgesamt 15 Minuten gegeben.

Nach der Vervollständigung dieser Aktivität sollen die Hausaufgaben von den Lernenden notiert werden. Die Lehrkraft informiert die SchülerInnen darüber und bietet ihnen einige Anleitungen in Bezug auf die Durchführung der Aufgaben. Es handelt sich um drei Übungen vom Arbeitsbuch „Paul, Lisa und Co 2“ und insbesondere von den Seiten 82, 83 und 84, und zwar die Übungen 15, 16 und 17.

Bei diesen Übungen werden sowohl die Bildung des Perfekts in Bezug auf starke und schwache Verben als auch die Verwendung des Perfekts im praktischen untersucht. Ziel dieser Hausaufgaben ist die Wiederholung des Phänomens zu Hause, damit das neue Wissen durch Üben verankert wird (Storch 1999: 155). Die Festhaltung und die Erklärung der Hausaufgaben dauern fünf Minuten.

4.3 Lerngruppe B

In diesem Unterkapitel wird die Unterrichtseinheit der zweiten Lerngruppe beschrieben. Es soll an dieser Stelle betont werden, dass in diesem Lernprozess kein Spiel integriert wird. Stattdessen, beschränkt sich der Unterricht auf die Benutzung des Lehrwerks „Paul, Lisa und Co 2“. Insbesondere wurden zu diesem Zweck sowohl das Kursbuch als auch das Arbeitsbuch und nebenbei die Grammatikhefte der

SchülerInnen benötigt. Nichtsdestoweniger stehen gleichermaßen ein Arbeitsblatt und ein Fragebogen zur Verfügung (siehe Anhang), sodass der Vergleich richtig durchgeführt wird.

4.3.1 Anthropogene Rahmenbedingungen

Die betroffene Lerngruppe besteht aus fünf Lernenden. Es handelt sich sowohl um Jungen als auch um Mädchen. Insbesondere gibt es zwei Jungen und drei Mädchen. Das Alter der Lernenden ist von zehn bis dreizehn Jahren. Die zwei Mädchen gehen in die zweite Klasse auf einem Gymnasium, während das andere Mädchen und ein Junge die erste Klasse ebenso auf einem Gymnasium besuchen. Was den anderen Jungen betrifft, geht er in die vierte Klasse. Drei Lernende stammen aus Griechenland und zwei aus Albanien. Allerdings wird für alle SchülerInnen Griechisch als ihre Muttersprache angesehen und sie besuchen eine öffentliche griechische Schule. Darüber hinaus soll bemerkt werden, dass alle Lernenden sich auf dem A1 Niveau nach dem GER befinden. Darunter versteht man, dass alle Teilnehmer am Kurs über dasselbe Vorwissen in Bezug auf das Deutsch als Fremdsprache verfügen. Im Einzelnen besuchen sie seit zwei Jahren einen Deutschkurs. Zudem verfügen fast alle Lernenden über gute Englischkenntnisse. Der jüngste Junge hat jedoch keine Englischkenntnisse.

4.3.2 Institutionelle Rahmenbedingungen

In Hinsicht auf die institutionellen Rahmenbedingungen der zweiten Lerngruppe, findet dieser Unterricht auch in einer Sprachschule in Rhodos und ebenso dreimal pro Woche statt. In Bezug auf die Dauer des Unterrichtsgeschehens geht es jeweils um 50 Minuten. In der Sprachschule gibt es zwei Klassenräume. Der Klassenraum dieser Lerngruppe verfügt über sechs Schulbänke, eine Tafel, einen Schreibtisch und ein Bücherregal. Was die technische Ausstattung der Klasse anbelangt, werden darin ein Computer mit Internetzugang, eine Maus und eine Tastatur, zwei Lautsprecher, ein Mikrofon, ein Projektor, ein Kopierer und ein Drucker einbezogen. Darüber hinaus soll bemerkt werden, dass eine große Vielfalt von Schreibmaterialien zur Verfügung steht. Damit werden einige Kulis, Bleistifte und Radiergummis, drei Lineale, einige Marker, Bücher und Hefte gemeint.

4.3.3 Durchführung eines DaF-Unterrichts ohne den Einsatz des Sprachlernspiels

Die Unterrichtsgestaltung dieses DaF-Unterrichts basiert auf der Verwendung von Lehrwerken und insbesondere auf das Lehrwerk „Paul, Lisa und Co 2“, womit ebenfalls auch die erste Lerngruppe unterrichtet wurde. Darüber hinaus stützt sich der Lernprozess und vorwiegend die Einführungsphase auf den Gebrauch eines Grammatikbuchs, das zur Einführung des ausgewählten grammatischen Phänomens für diesen Unterricht erheblich beiträgt.

4.3.3.1 Einführungsphase

In dieser Unterrichtsphase werden die Lernenden in den neuen Lernstoff eingeführt. Damit wird ebenso das grammatische Phänomen des Perfekts gemeint, sodass der Vergleich zwischen diesen Unterrichtsentwürfen hinsichtlich der zwei Lerngruppen auf derselben Basis durchgeführt wird. Zur Durchführung dieser Einführungsphase wird das Grammatikbuch „Schritt für Schritt ins Grammatikland 1“ verwendet. Dieses Buch eignet sich für die Didaktisierung eines grammatischen Phänomens aufgrund seiner großen Auswahl von Übungen, worin in hohem Maße verschiedene gemalte Bilder einbezogen werden. Insbesondere wird am meisten der Inhalt jedes Satzes auf einem Bild abgebildet.

Zur Didaktik des Perfekts wurden für den betroffenen Unterricht die Seiten 82,83,88 und 89 (Schritt für Schritt ins Grammatikland 1 2019: 82-83, 88-89) ausgewählt. Durch die Verwendung von diesen kleinen Texten mit Bildern, die sich auf den ausgewählten Seiten befinden, können die SchülerInnen leichter in den neuen Lernstoff eingeführt werden und ihr Interesse kann geweckt werden (Storch (1999: 162).

Angesichts der Tatsache, dass die Lernenden dieses Buch nicht besitzen, wurden die betroffenen Seiten aus dem Grammatikbuch zu diesem Zweck fotokopiert. Zunächst konzentrieren sich die Lernenden auf die Seite 82 (siehe Anhang). Darauf gibt es einige Bilder mit einigen passenden Sätzen, die im Perfekt sind. Im Einzelnen geht es hierzu um die Bildung der schwachen Verben im Perfekt. Die Lernenden sollen die Sätze still lesen und alle Formen des Perfekts finden und unterstreichen. Anschließend werden die unterstrichenen Verben von den Lernenden erwähnt und die Lehrperson schreibt sie an die Tafel. Zugleich werden die Partizipien von den SchülerInnen auf derselben Seite mit den Bildern und den Sätzen geschrieben. In der Folge erklärt die

Lehrkraft die Bildung des Perfekts mithilfe der Notizen auf der folgenden Seite und danach soll die folgende Übung ergänzt werden. Es handelt sich um eine Übung, wo die Partizipien aus einigen Verben, die in einer bestimmten Form sind, gebildet werden sollen. Der betroffene Prozess der Erarbeitung beider Seiten dauert ungefähr 7 Minuten.

Im Anschluss wird die Bildung der starken Verben im Perfekt eingeführt. Zu diesem Zweck dienen die Seiten 88 und 89 (siehe Anhang). Zuerst wird auf der Seite 88 die Bildung der unregelmäßigen Verben mithilfe einiger ähnlicher Bilder zu diesen auf der Seite 82 präsentiert. Es soll hierbei wiederum angedeutet werden, dass man dadurch weithin erleichtert werden kann, weil die Abbildungen den genauen Inhalt jedes Satzes abbilden und man zum Verständnis des grammatischen Phänomens geführt werden kann. Bei dieser Übung sollen gleichfalls die Formen des Perfekts markiert werden und im Anschluss daran in der Tabelle der nächsten Seite ergänzt werden. Zwischen den unterstrichenen Verben können ebenfalls Verben aufgefunden werden, die mit dem Hilfsverb „sein“ das Perfekt bilden, was zugleich vom Lehrenden verdeutlicht wird. Zum Schluss der Einführungsphase sollen die Lernenden eine kurze Übung machen, worin das Präsens von einigen Formen des Perfekts geschrieben werden soll und im weiteren Verlauf die Hilfsverben „haben“ und „sein“ zu den entsprechenden Formen im Perfekt ergänzt werden sollen. Die Erarbeitung der Seiten 88 und 89 des Grammatikbuchs dauert ungefähr ebenso 7 Minuten.

4.3.3.2 Durchführungsphase

Bei der Durchführungsphase spielt das Lehrwerk der Lerngruppe „Paul, Lisa und Co 2“ (Paul, Lisa und Co 2 2020: 56,57) eine zentrale Rolle. Insbesondere werden das Kursbuch und das Arbeitsbuch bei diesem Unterrichtsgeschehen verwendet. In dieser Phase wird jedoch ausschließlich das Kursbuch benötigt und im Einzelnen die Seiten 56 und 57. Auf diesen Seiten sollen die Lernenden die verschiedenen Formen des Perfekts in dem gegebenen Text erkennen. Die Lernenden sollen zunächst den Text still lesen. Dazu haben sie fünf Minuten Zeit. Anschließend sollen sie alle Formen des Perfekts im Text finden und unterstreichen. Damit wird gemeint, dass nicht nur das Partizip, sondern auch das Hilfsverb markiert werden soll. Wenn alle Lernenden das absolviert haben, fragt die Lehrperson nach den markierten Formen des Perfekts. Die SchülerInnen erwähnen sie abwechselnd und die Lehrkraft schreibt sie an die Tafel

auf. Zugleich halten die Lernenden diese Verben in ihren Heften fest. Dadurch können die Lernenden sowohl die regelmäßigen als auch die unregelmäßigen Partizipien des Perfekts üben. Diese Aktivität dauert ungefähr 5 Minuten.

Diesem Prozess folgt ein zweiter Teil der betroffenen Übung. An diesem Punkt stehen einige Fragen auf der Seite 57 bezüglich des vorherigen Textes und dazu einige passende Antworten. Die SchülerInnen sollen die Fragen den entsprechenden Antworten zuordnen. Hierbei geht es um eine rezeptive Übung, wodurch der Unterrichtsstoff des Perfekts verankert werden kann, was nach Storch (1999: 155) ein Lernziel jedes Unterrichts ist. Die Absolvierung dieser Aufgabe dauert 6 Minuten.

Der erarbeitete Text dient als Anlass zur Durchführung einer produktiven Übung (Storch 1999: 157). Im Einzelnen, wird anschließend eine mündliche Aufgabe durchgeführt. Dabei wird jeweils ein Dialog zwischen zwei Lernenden durchgeführt, die über ihren vorherigen Tagesablauf diskutieren sollen. Insbesondere fängt der erste Lernende an und stellt einem anderen Lernenden die Frage: „Was hast du gestern Nachmittag gemacht?“. Der andere Lernende soll diese Frage beantworten und muss darin Sätze im Perfekt verwenden. Beispielsweise könnten die folgenden Antworten: „Ich habe meinen Freund getroffen“ oder „Ich bin ins Kino gegangen“ als „geeignet“ betrachtet werden. In der Folge stellt der zweite Schüler gleichfalls dieselbe Frage und hiermit sollen alle weiteren Diskussionen zwischen den Lernenden auf die gleiche Weise entwickelt werden.

Insbesondere handelt es sich um eine „Kettenübung“. Diese Aufgabe gehört zu den nach Europarat (2001: 61) zu den spielerischen und audiovisuellen Aktivitäten, die geeignet zur Verwendung im Rahmen einer Gruppe sind. Diese selbst erstellte spielerische Übung zielt auf die Entwicklung von kurzen Dialogen zwischen den Lernenden, sodass sie einerseits das Perfekt benutzen und zweitens Alltagssituationen in der Gegenwart beschreiben, was in diesem Niveau von großer Bedeutung ist (Storch 1999: 165). Daneben ist möglich, dadurch die Motivation zu steigern, denn die Lernenden können in der Lage sein, einen kurzen Satz zu bilden, der im Alltag nützlich ist, und daraus lässt sich das Gefühl der Zufriedenheit fördern. Die Dauer dieser Sprechübung wird auf fünf Minuten eingeschätzt.

4.3.3.3 Abschlussphase

Bei der Abschlussphase dieses Unterrichtsgeschehens soll ein Arbeitsblatt in Bezug auf den Unterrichtsstoff von den Lernenden ergänzt werden (siehe Anhang). Im Einzelnen stehen zwei kurze Aufgaben zur Verfügung, die sowohl auf die Bildung als auch auf die Verwendung des Perfekts basieren. Dadurch wird reflektiert, ob die Lernenden den Lernstoff verstanden haben und ob sie in der Lage sind, ihn reibungslos anzuwenden.

An diesem Punkt werden die Arbeitsblätter von der Lehrkraft verteilt. Zunächst sollen in der ersten Übung die Partizipien aus einigen Infinitiven geschrieben werden. Daneben sollen die dazu passenden Hilfsverben angegeben werden. Alle Infinitive, die in der Aufgabe stehen, wurden gelernt. Im Anschluss daran folgt eine weitere Übung, wo die Lernenden sieben Sätze schreiben sollen. Jeder Satz wird auf ein Partizip aus der vorherigen Übung basiert. Auf diese Weise wird untersucht, inwieweit die Lernenden Sätze im Perfekt bilden können und insbesondere inwieweit sie auf die syntaktischen Regeln Rücksicht nehmen. Zur Ergänzung der Arbeitsblätter stehen zehn Minuten zur Verfügung.

Nach der Vervollständigung der Arbeitsblätter werden die Hausaufgaben von der Lehrkraft an die Tafel geschrieben. Darin werden drei Aufgaben einbezogen, die auf den Seiten 82,83 und 84 im Arbeitsbuch stehen. Bei diesen Aufgaben sollen die SchülerInnen zunächst die Verben im Präsens zu ihren passenden Partizipien im Perfekt zuordnen und im Weiteren die Bildung des Perfekts wiederholen und anwenden. Dadurch wird folglich das Verständnis und die praktische Anwendung des grammatischen Phänomens untersucht und zugleich wird der Lehrstoff zu Hause wiederholt. Die Festhaltung der Hausaufgaben und die diesbezüglichen Anleitungen und Erklärungen von der Lehrkraft dauern ungefähr 5 Minuten.

Zum Schluss wird den Lernenden ein Fragebogen (siehe Anhang) in Hinsicht auf die ganze Durchführung des Unterrichts gegeben und er soll ausgefüllt werden. Durch diese Aktion wird darauf gezielt, die Sichten der Lernenden und ihre Eindrücke aus dem Unterrichtsprozess festzuhalten. Die Lernenden sollen zuerst ihre Namen auf den Blättern schreiben und danach folgt die Erfüllung des Fragebogens, der aus drei Fragen besteht. Es handelt sich um einfache und kurze Fragen und entsprechende Antworten, damit die Lernenden dadurch ermöglicht werden und das als einen

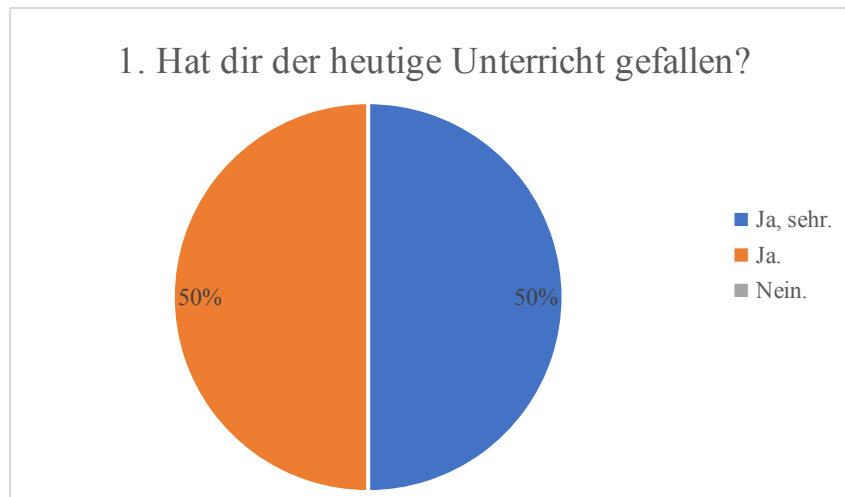
„leichten“ und kaum „anstrengenden“ Prozess betrachten. Das Ausfüllen des Fragebogens dauert bis fünf Minuten. Am Ende des Unterrichts sammelt die Lehrperson alle Fragebögen.

5. Evaluation

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse sowohl von den Arbeitsblättern im Perfekt, als auch von den Fragebögen für jede Lerngruppe beschrieben. Im Einzelnen werden die Ergebnisse jeder Lerngruppe unterschiedlich präsentiert und im Anschluss daran folgt ein Vergleich zwischen den Ergebnissen der zwei Lerngruppen. Es soll nebenbei bemerkt werden, dass die Ergebnisse zwecks besseren Verständnisses und eingehender Analyse ebenfalls mithilfe von Grafiken dargestellt werden. Zunächst werden die Ergebnisse der Fragebögen der ersten Lerngruppe präsentiert.

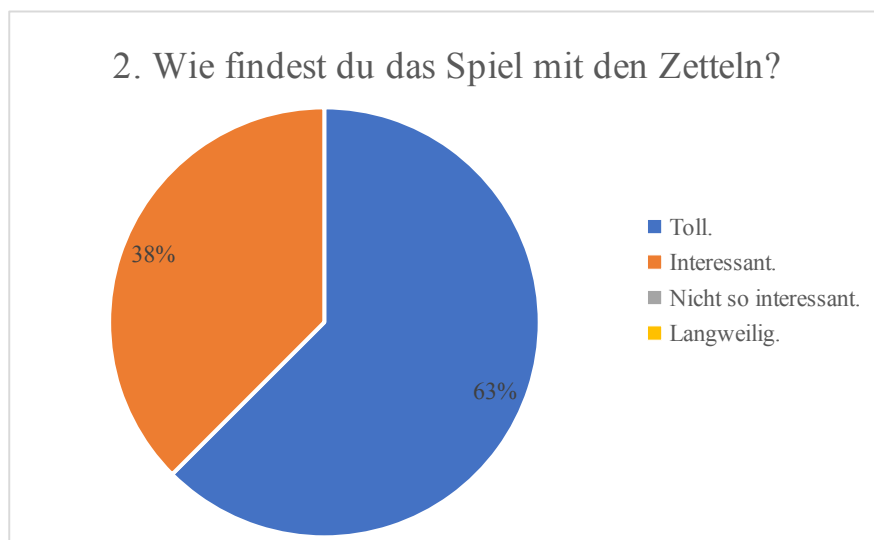
5.1 Evaluation der Ergebnisse der Lerngruppe A

Bei der Experimentgruppe wurde das Sprachlernspiel während des Unterrichtsprozesses durchgeführt. Hierbei geht es um acht Lernende, die am Unterricht teilgenommen haben. Die folgenden Ergebnisse stammen sowohl aus dem Fragebogen als auch aus dem Korrigieren des Arbeitsblatts. In Bezug auf den Fragebogen hat diese Gruppe vier Fragen beantwortet (siehe Anhang). Ausgehend von der ersten Frage: „Hat dir der heutige Unterricht gefallen?“ gab es dazu drei mögliche Antworten. Zuerst, konnten die Lernenden „Ja, sehr“ antworten. Als zweite Antwort war „Ja“ und zum Schluss bestand die Wahl „Nein“. Die vorliegende Frage zielte darauf ab, die Eindrücke der Lernenden hinsichtlich des Verlaufs des Lernprozesses zu notieren und ihr Interesse am diesbezüglichen Unterrichtsgeschehen einzuschätzen. Von den acht Teilnehmern an diesem Prozess haben die vier Lernenden die erste Auswahl „Ja, sehr“ markiert und die anderen vier haben die zweite Antwort „Ja“ ausgewählt. Daraus geht zunächst hervor, dass alle Lernenden den Unterricht interessant fanden, obwohl es manche Schülerinnen gab, die ein bloßes „Ja“ geantwortet haben. Folglich, wurde das Interesse der Lernenden effektiv geweckt und daraus entstanden positive Emotionen, was Hauptziel dieses Experiments war (siehe Kap. 2.1. und 2.2.).



Grafik 1: Erste Frage der Experimentiergruppe

Was die zweite Frage des Fragebogens angeht, fokussiert sie darauf, die Meinungen der SchülerInnen in Hinsicht auf das Spiel mit den Zetteln festzuhalten. Insbesondere wurden den Lernenden die folgende Frage gestellt: „Wie findest du das Spiel mit den Zetteln?“. Darauf sollten die Lernenden eine der folgenden Antworten „toll“, „interessant“, „nicht so interessant“ und „langweilig“ auswählen. Diese Frage versuchte zu ermitteln, inwieweit der Einsatz des Spiels im Lernprozess hohen oder niedrigen Anklang bei den Lernenden gefunden hat. Von den acht Lernenden haben fünf die Antwort „toll“ markiert, während die anderen drei darauf „interessant“ geantwortet haben. Bemerkenswert ist, dass kein Lernender die Antworten „nicht so interessant“ und „langweilig“ ausgewählt hat. Das weist darauf hin, dass das Spiel ein effektiver Einsatz im Unterrichtsprozess war und zur Steigerung der Motivation geführt hat, was ein Lernziel dieses Unterrichtsentwurfs war (siehe Kap. 2.2.).



Grafik 2: Zweite Frage der Experimentiergruppe

Bei der nächsten Frage: „Hast du das Perfekt verstanden?“ standen die folgenden Antworten zur Verfügung. Zunächst konnte man „Ja“ oder „Nein“ auswählen und die letzte Antwort war „es geht“. Ziel dieser Frage war, den Verständnisgrad des neuen Lernstoffs von den Lernenden zu untersuchen. Die Mehrheit der Lernenden hat darauf die Antwort „Ja“ ausgewählt, während drei Lernenden die Auswahl „es geht“ markiert haben. Beträchtlich ist die Tatsache, dass niemand von den SchülerInnen „Nein“ beantwortet hat. Den Antworten zufolge, kann man zur Erkenntnis kommen, dass das Perfekt weithin verstanden wurde, was von großer Bedeutung für die Effektivität des Lernprozesses ist.



Grafik 3: Dritte Frage der Experimentiergruppe

Die letzte Frage des Fragebogens konzentriert sich auf den Beitrag des Spiels zur Einführung des neuen Lernstoffs und im Einzelnen des Perfekts. Es handelt sich um eine wesentliche Frage, woraus bedeutende Ergebnisse hinsichtlich der vorliegenden Vergleichsstudie entstehen können. Auf die Frage „Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?“ haben fünf von den acht Lernenden „Ja, sehr“ geantwortet. Hinsichtlich der anderen drei SchülerInnen haben sie die Antwort „Ja, ein bisschen“ markiert. Den Antworten gemäß wird darauf hingewiesen, dass das Spiel weitgehend zur Verankerung des neuen Wissens beigetragen hat. Das führt dazu, dass das Spiel als eine ausschlaggebende Integrierung im Unterrichtsprozess fungierte, die bedeutende Ergebnisse mitgebracht hat. Damit wird die effektive Didaktisierung des Perfekts gemeint, die mithilfe des Sprachlernspiels besonders effektiv war.

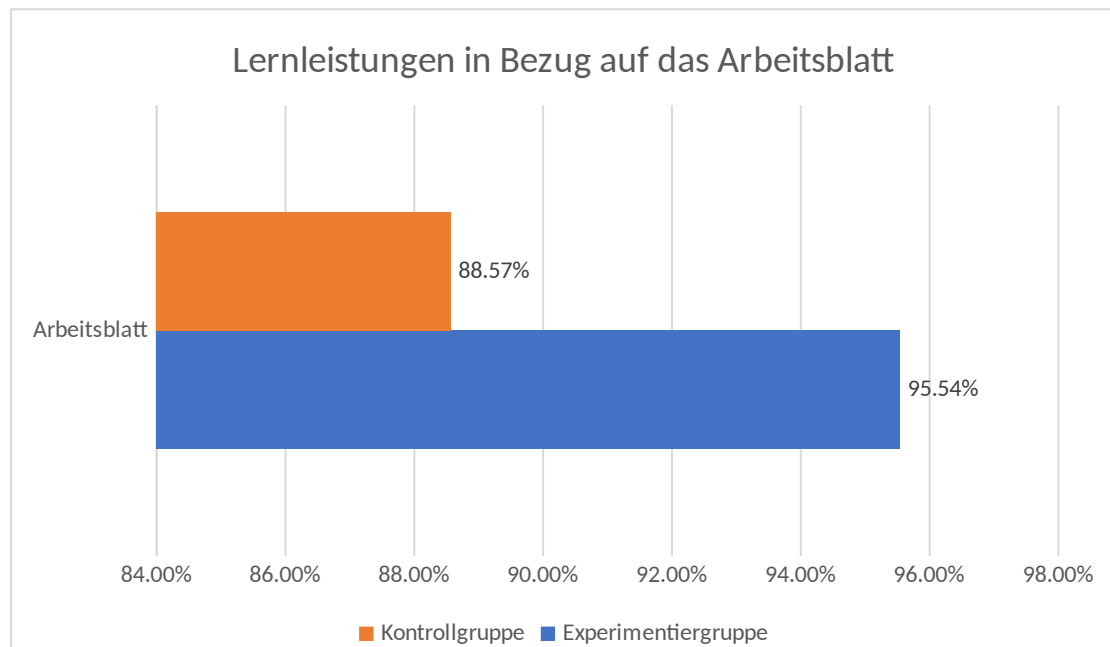
Dabei haben die Lernenden gleichermaßen Leistungen geschafft, weil die Mehrheit der Sätze ohne besonderen Fehler gebildet wurde. Obwohl es einige SchülerInnen in der Lerngruppe gibt, die niedrigere Leistungen aufweisen, haben sie es genauso geschafft, die Übung fast problemlos zu lösen. Das hat zur Folge, dass die Integration des Spiels nicht nur Spaß im Unterrichtsprozess, sondern auch auffallende Effekte bei den Lernleistungen mitgebracht hat. Hierbei handelt es sich um einen zusätzlichen Vorteil des Einsatzes des Spielmaterials im Lernprozess, wovon die schwachen Lernenden besonders profitiert haben, was nach Niewalda (2015: 246) im Rahmen einer Spielsituation geschehen kann. Im Anschluss daran folgt die Beschreibung der Ergebnisse der zweiten Lerngruppe.



Grafik 4: Vierte Frage der Experimentiergruppe

Auf dem Arbeitsblatt stehen zwei kleine Aufgaben zur Verfügung, wodurch das Verständnis der Lernenden in Hinsicht auf den neuen Lernstoff reflektiert wird. Aus der Vollendung des Arbeitsblatts und dem entsprechenden Korrigieren von der Lehrkraft ergaben sich die folgenden Beobachtungen. In erster Linie wurden die Partizipien von allen Lernenden reibungslos gebildet. Das weist darauf hin, dass das Spiel die Einführung und Didaktisierung des Lernstoffs weithin positiv beeinflusst hat. In gleicher Weise wurden positive Ergebnisse aus der nächsten und letzten Übung des Arbeitsblatts aufgezeigt, wo Sätze mit den schon gebildeten Partizipien im Perfekt geschrieben werden sollten. Diese Schlussfolgerung kann ebenso mithilfe der folgenden Grafik bestätigt werden, wo die Lernleistungen der Lernenden von beiden Lerngruppe in Bezug auf das

Ausfüllen des Arbeitsblatts in Form von Quoten dargestellt werden. Die Lernleistungen der Experimentiergruppe werden mit der blauen Farbe markiert, während die Lernleistungen der Kontrollgruppe mit der orangen Farbe gezeigt werden.



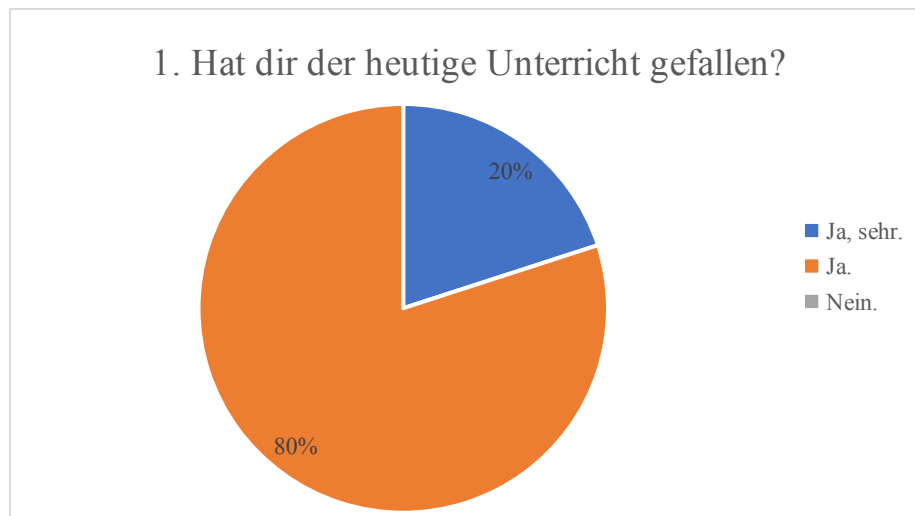
Grafik 5: Vergleich der Ergebnisse der Arbeitsblätter

5.2 Evaluation der Ergebnisse der Lerngruppe B

In diesem Unterkapitel werden die Ergebnisse aus den Fragebögen der zweiten Lerngruppe präsentiert. Es handelt sich um die Lerngruppe, die einen Unterrichtsprozess ohne den Einsatz des Spiels beobachtet hat. Folglich geht es hierbei um einen unterschiedlichen Fragebogen, worauf fünf statt vier Fragen im Vergleich zum Fragebogen (siehe Anhang) der ersten Gruppe stehen. Trotzdem werden gleichfalls die Eindrücke und die Ansichten der Lernenden bezüglich ihres Unterrichts festgehalten und daraus können erhebliche Schlussfolgerungen gezogen werden.

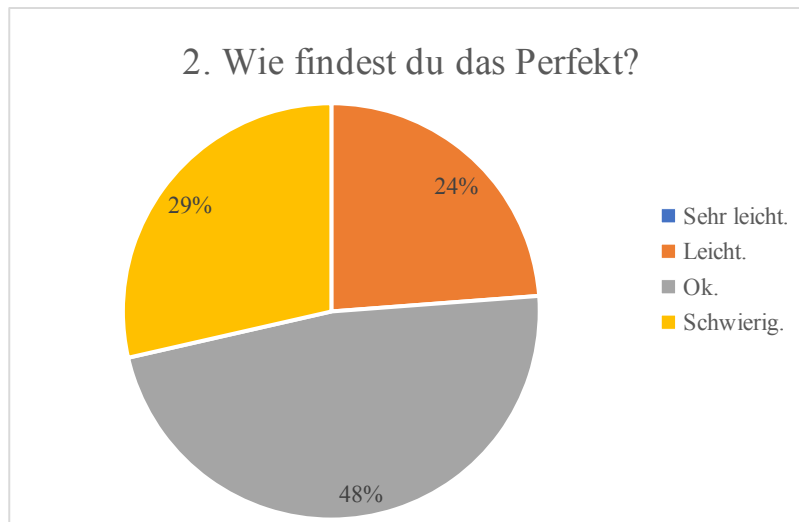
Zunächst wird den Lernenden die folgende Frage „Hat dir der heutige Unterricht gefallen?“ gegeben. Diese Frage zielt darauf ab, das Interesse der Lernenden bezüglich der Durchführung des Lernprozesses nachzugehen. Dabei standen die Antworten „Ja, sehr“, „Ja“ und „Nein“ zur Verfügung. Von den fünf Lernenden haben vier die Auswahl „Ja“ markiert und nur ein Lernende hat „Ja, sehr“ markiert. Daraus geht hervor, dass zwar der Unterricht interessant war, aber nicht als „toll“ bezeichnet

wird, was ein bisschen problematisch in Bezug auf das Interesse der Lernenden am Unterricht sein könnte. Es geht jedenfalls um einen effektiven Unterrichtsprozess, der eventuelle Optimierung benötigen würde.



Grafik 6: Erste Frage der Kontrollgruppe

Mit der zweiten Frage „Wie findest du das Perfekt?“ wird darauf gezielt, die Eindrücke der Lernenden bezüglich des neuen grammatischen Phänomens zu beleuchten. Insbesondere, gab es die Antworten „sehr leicht“, „leicht“, „ok“ und „schwierig“ auszuwählen. Auf dieser Frage wurden die Antworten differenziert. Im Einzelnen wurden zwei Lernenden die Auswahl „ok“ markiert, zwei anderen haben „schwierig“ ausgewählt und schließlich hat ein Lernender das Perfekt als „leicht“ betrachtet. Daraus kann man schließen, dass bei diesem Unterrichtsprozess die Lernenden mit Schwierigkeiten konfrontiert waren.



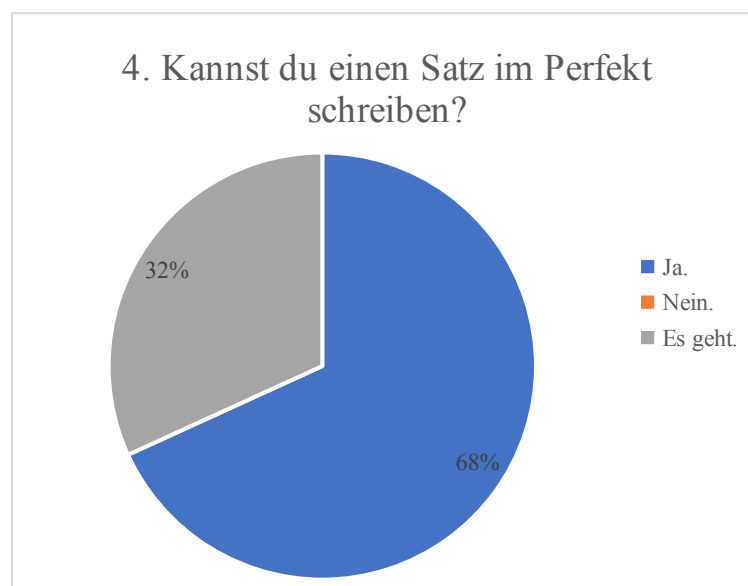
Grafik 7: Zweite Frage der Kontrollgruppe

Was die dritte Frage „Hast du das Perfekt verstanden?“ des Fragebogens betrifft, wurde darauf gezielt, den Verständnisgrad des neuen Lernstoffs zu untersuchen. Dazu standen wiederum drei mögliche Auswahlen zur Verfügung. Um diese konkreter zu erwähnen, geht es um die Antworten „Ja“, „Nein“ und „Es geht“. Davon haben die meisten SchülerInnen „Es geht“ ausgewählt. Daneben hat ein Lernender „Ja“ markiert und ein anderer hat „Nein“ gewählt. Daraus ergibt sich, dass der Lernstoff weitgehend als „schwierig“ angesehen wurde. Demnach handelt es sich um einen Unterrichtsprozess, die weitgehende Verbesserungen benötigen würde.



Grafik 8: Dritte Frage der Kontrollgruppe

Zum Schluss folgen die letzten zwei Fragen, die dennoch miteinander verknüpft sind und als eine Frage dienen. Damit wird über die Frage „Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?“ gesprochen. Dazu werden die folgenden Antworten „Ja“, „Nein“ und „Es geht“ gegeben. Im Falle der Antwort „Ja“, sollen die Lernenden einen Satz im Perfekt schreiben, sodass darauf hingewiesen werden kann, inwieweit sie über diese Leistung am Ende des Unterrichtsprozesses verfügen. Folglich, wird die fünfte Frage „Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt“ als „fakultativ“ bezeichnet, die ausschließlich von der vorherigen Frage abhängt.



Grafik 9: Vierte Frage der Kontrollgruppe

Im Weiteren werden ebenfalls die Ergebnisse aus dem Korrigieren der Arbeitsblätter, die die Lernenden gemacht haben, vorgestellt. Im Einzelnen hat die betroffene Lerngruppe dieselben zwei Aufgaben mit der ersten Lerngruppe absolviert. Bei diesem Fall haben die SchülerInnen ohne besondere Probleme die Bildung der Partizipien auf der ersten Übung geschrieben. In gleicher Weise haben sie die Sätze auf der zweiten Übung gebildet. Es soll nebenbei erwähnt werden, dass ein Lernender einen Satz nicht geschrieben hat, was nicht besonders problematisch war. Das kann an vielfältigen Gründen liegen, die nicht unbedingt mit der Bildung des Perfekts verbunden sind. Aufgrund der anderen richtigen Sätze mit Perfekt, die der Schüler absolviert hat, könnte dieses Versäumnis an geringer Zeit oder an Mangel an einer guten Idee für die Bildung des Satzes liegen.

In Bezug auf die anderen Teilnehmer an dieser Kontrollgruppe, haben die meisten einige Fehler auf der zweiten Übung des Arbeitsblatts gemacht, wo sie Sätze im Perfekt schreiben sollten. Trotzdem ist zu erwähnen, dass diese Fehler nicht auf der Syntax basieren und folglich sie nicht mit der Anwendung des Perfekts verbunden sind. Damit wird gemeint, dass alle Hilfsverben an der zweiten Stelle und alle Partizipien am Ende des Satzes geschrieben wurden, was besonders erheblich hinsichtlich des Verständnisses des neuen Unterrichtsstoffs ist. Diese Feststellung lässt sich ferner aufgrund der Grafik mit den Quoten der Lernleistungen von den Lernenden der Kontrollgruppe bestätigen. Daraus kann man zur Erkenntnis kommen, dass die Lernenden über sehr gute Leistungen trotz einiger Fehler verfügen (siehe Kap. 5.1.). Im Anschluss daran folgt ein Vergleich zwischen den Ergebnissen der zwei Lerngruppen.

5.3 Vergleich zwischen den Ergebnissen der zwei Lerngruppen

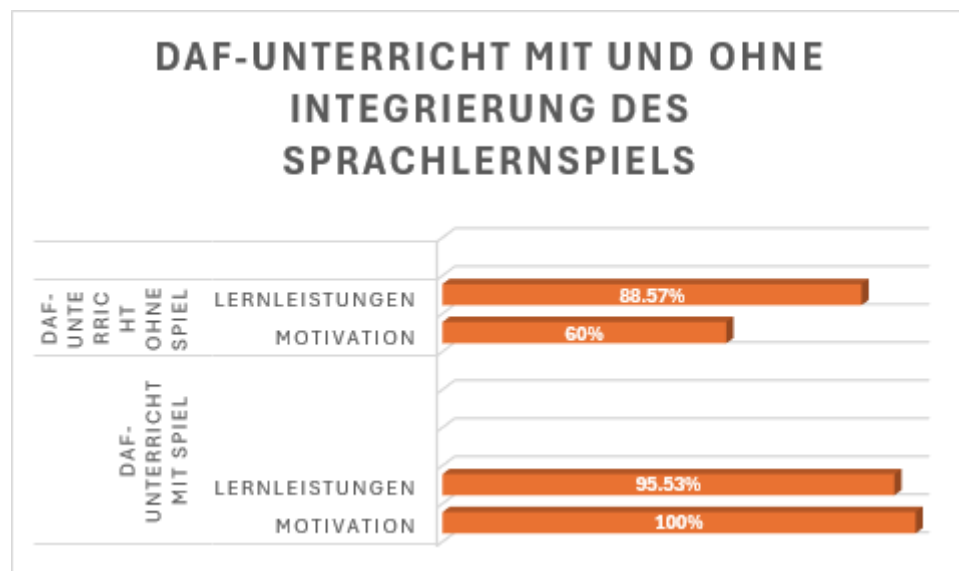
Dieses Unterkapitel stellt einen Vergleich zwischen den Ergebnissen der zwei Lerngruppen dar. Damit werden sowohl die Ergebnisse von den gegebenen Fragebögen als auch von den Arbeitsblättern mit Perfekt, die die Lernenden vervollständigt haben, erwähnt.

Zunächst soll angeführt werden, dass beide Lerngruppe dieselben Arbeitsblätter gemacht haben. Damit wird gemeint, dass die Lernleistungen auf Grund derselben Basis verglichen werden. Hierbei kamen alle Lernenden mit den Aufgaben zurecht und haben das Perfekt in der Praxis richtig angewendet, was ein erheblicher Effekt dieses Experiments ist. Obwohl einige SchülerInnen aus der zweiten Lerngruppe einige Fehler gemacht haben, haben sie geschafft, das ganze Arbeitsblatt zu lösen. Darunter kann man verstehen, dass die Didaktisierung des Perfekts trotz einiger Ausnahmen weithin erfolgreich war.

In Hinsicht auf die Fragebögen, wurden zwei unterschiedliche für die Festhaltung der Eindrücke der Lernenden erstellt. Das liegt daran, dass es um zwei Unterrichtsprozesse ging, die unterschiedliche Methoden zur Didaktisierung des Lernstoffs verwendet haben. Folglich sollten die Fragen an jede Methode angepasst sein. Es gibt dennoch eine gleiche Frage in beiden Fragebögen (siehe Anhang) zur Ermittlung der Eindrücke und der Emotionen der Lernenden in Bezug auf den Unterricht, woran sie teilgenommen haben. Daraus ergaben sich vorwiegend ähnliche

Antworten, wodurch die angenehmen Gefühle der Lernenden nach der Absolvierung des Unterrichts gezeigt werden.

Was die Ergebnisse des Fragebogens der ersten Lerngruppe anbelangt, handelt es sich um eine bedeutsame Wirkung des Spiels auf den Unterrichtsprozess. Hiermit kann bemerkt werden, dass alle SchülerInnen mit der Integrierung des Spiels zufrieden waren und das Spiel ihnen geholfen hat, die Grammatik des Unterrichts zu verstehen. Dazu soll erwähnt werden, dass dadurch die Lernziele des Unterrichts in Bezug auf die Steigerung der Motivation (siehe Kap. 3.3.) erfüllt wurden, denn die Lernenden hatten nicht nur Spaß am Unterricht, sondern sie haben auch ihre Leistungen verbessert. Im Gegensatz zur ersten Lerngruppe, sind aus den Ergebnissen der zweiten Lerngruppe nicht so angenehme Eindrücke beziehungsweise Emotionen aus dem Unterrichtsprozess hervorgegangen. Die Mehrheit der Lernenden hat auf die erste Frage mit einem bloßen „Ja“ statt „Ja, sehr“ reagiert. Das könnte als eine mittelmäßige Lust zum Unterricht gehalten werden. Daraus drängt sich die Frage auf, ob die Lernenden im Rahmen des Lernprozesses ausreichend motiviert wurden. Schließlich haben sich die Lernleistungen der Lernenden der Kontrollgruppe als befriedigende im Vergleich zu der niedrigeren Motivation erwiesen.



Grafik 10: Vergleich der Ergebnisse der zwei Unterrichtsentwürfe

6. Schlussfolgerungen

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigte sich mit der eventuellen Integrierung des Sprachlernspiels als neurodidaktisches Mittel im DaF-Unterricht. Das wurde durch die Durchführung einer Vergleichsstudie zwischen zwei Lerngruppen realisiert, die DaF-Unterricht mit unterschiedlichen Methoden beobachtet haben. Insbesondere wurde ein Versuch vorgenommen, dem Einsatz eines selbst erstelltem Sprachlernspiels im DaF-Unterricht nachzugehen und auf die wahrscheinlichen Vorteile dieser Integrierung zu reflektieren.

Zunächst wurde die Neurodidaktik und ihre Ansätze beschrieben und im Einzelnen ihre Verbindung mit weiteren Wissenschaften, die sich mit der Funktion des Gehirns befassen. Dazu war es von Belang, die Rolle des Gedächtnisses darzustellen, weil das im Lernprozess eine zentrale Rolle eingeht. Darüber hinaus wurde das Gehirngerechte Lehren und Lernen dargestellt, wodurch die Wichtigkeit der Berücksichtigung der Bedürfnisse des Gehirns bei der Unterrichtsgestaltung verdeutlicht wurde.

Hierzu wurde ebenfalls auf die Rolle der Emotionen beim Lernprozess und bei einer eventuellen Steigerung der Motivation der Lernenden durch den Einsatz des selbst erstellten Spielmaterials im Unterrichtsgeschehen und auf die daraus entstehenden Vorteile eingegangen. Nebenbei wurde die Optimierung der Lernleistungen aufgrund der Didaktisierung des Perfekts mithilfe des Sprachlernspiels untersucht. Es wurde ferner der Begriff „Spiel“ und seine Integrierung im DaF-Unterricht beschrieben. Dabei wurde die Frage beantwortet, inwieweit das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann und inwiefern davon die Motivation gesteigert und die Lernleistungen positiv beeinflusst werden können.

Zu diesem Zweck wurden zwei unterschiedliche Unterrichtsentwürfe präsentiert. Dabei handelte sich um zwei Lerngruppen, die sich auf demselben Niveau bezüglich Deutsch als Fremdsprache befinden und ähnliche Rahmenbedingungen aufgewiesen haben. Beiden Gruppen wurde das Perfekt mithilfe unterschiedlicher Methoden unterrichtet. Der Unterschied stand darin, dass die erste Lerngruppe ins grammatische Phänomen durch die Verwendung eines selbst erstelltem Sprachlernspiels mit Zetteln eingeführt wurde. Im Rahmen der Präsentation aller Unterrichtsphasen für jeden Unterrichtsentwurf wurden von jeder Lerngruppe dasselbe Arbeitsblatt und zwei unterschiedliche Fragebögen ergänzt (siehe Anhang). Das zielte darauf ab, auf die

Effektivität der Integration des Spiels bei der ersten Lerngruppe und insbesondere die Steigerung der Motivation und die davon entstehenden optimierenden Lernleistungen hinzuweisen. In Abgrenzung dazu konnte aus den Ergebnissen der Fragebögen und den Arbeitsblättern der zweiten Lerngruppe eine niedrigere Motivation und eine eingeschränkte Aufrechterhaltung der Lernleistungen der Lernenden festgestellt.

Es lässt sich aus den Ergebnissen der Studie die Schlussfolgerung ziehen, dass das Spiel im DaF-Unterricht erfolgreich eingesetzt werden kann. Ferner wurde daraus ermittelt, dass seine Effektivität an der Entstehung von Emotionen liegt, die sich aus dem Spielprozess ergeben. Das hat zur Folge, dass der Lernprozess vom Einsatz des Spiels positiv beeinflusst werden kann und sowohl die Lernleistungen der Lernenden weithin verbessert werden können. Je zufriedener die Lernenden von einer Erfahrung sind, desto effektiver auf die Erarbeitung von Lernaktivitäten beziehungsweise Aufgaben reagieren sie. Das lässt sich unter anderem aufgrund der Steigerung der Motivation der Lernenden erreichen, die ein bedeutender Faktor in Bezug auf die Erfüllung der Lernziele eines Unterrichts darstellen für das Wecken des Interesses am Lernen und seiner Aufrechterhaltung ist.

Abschließend möchte ich diese Arbeit mit der folgenden Aussage vervollständigen:

„Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck. Wir wollen Sie ermutigen, den Einsatz von Spielen zu Ihrer eigenen Sache zu machen und die Spielziele Spaß, Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation zu erreichen. Wie Sie sehen werden, haben Spiele aber auch sprachliche Lernziele.“ (Dauvillier / Levy-Hillerich 2004: 5).

Ich hoffe, dass ich mit meiner Diplomarbeit dazu beigetragen habe, den Gegenstandsbereich des Fremdsprachenunterrichts und im Weiteren des DaF-Unterrichts zu bereichern. Falls diese Studie als Anlass für weitere diesbezügliche Forschungen fungieren wird, wäre es von großer Wichtigkeit, denn das Spiel kann als wertvolles neurodidaktisches Mittel dienen und einen wichtigen Beitrag zur Optimierung des Unterrichtsprozesses leisten.

7. Literaturverzeichnis

- Beck, Herbert (2003): Neurodidaktik oder: Wie lernen wir? Online: <https://pferdewirtpruefung.de/downloads/neurodidaktik.pdf> (Stand: 02.10.2023).
- Becker, Nicole (2006): Die neurowissenschaftliche Herausforderung der Pädagogik. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. Online: https://www.pedocs.de/volltexte/2012/5580/pdf/Becker_2006_Neurowissenschaftliche_Herausforderung_D_A.pdf (Stand: 01.10.2023).
- Becker, Nicole (2007): Neuromodisch lernen. Online: https://shop.hueber.de/media/hueber_dateien/Internet_Muster/Red1/9783192017513_Muster_1.pdf (Stand: 10.10.2023).
- Bosch, Jannis (2015): Maßnahmen zur Verbesserung der Lernmotivation in der Schule. Online: file:///C:/Users/User/OneDrive/%CE%88%CE%B3%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B1/%CE%9C%CE%95%CE%A4%CE%91%CE%A0%CE%A4%CE%A5%CE%A7%CE%99%CE%91%CE%9A%CE%9F%20%CE%95%CE%91%CE%A0/Didaktische-p%C3%A4dagogische%20Grundlagen%20des%20Fremdsprachenunterrichts/Bosch_2015_Lernmotivation.pdf (Stand: 29.09.2023).
- Bouharkat, Lebia (2007). Effektivität von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht. In: Trans Nr.25: Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften. Online: <https://www.inst.at/trans/25/effektivitaet-von-sprachlernspielen-im-daf-unterricht/> (16.10.2023).
- Danninger, Gabriele (2016): Neurodidaktik und Lernwirksamkeit im Lernfeld Ernährung. Online: https://www.pedocs.de/volltexte/2020/20337/pdf/HiBiFo_2016_4_Danninger_Neurodidaktik_und_Lernwirksamkeit.pdf (Stand: 05.10.2023).
- Dauvillier, Christa und Levy-Hillerich, Dorothea (2004): Spiele im Deutschunterricht. Berlin (Langenscheidt).
- Deussen Meyer, Helga/ Hütter, Franz Korbinian (2012): Neurodidaktische Perspektiven zum Fach Hauswirtschaft. Gehirngerechte und sinnstiftende

Vermittlung von Alltagskompetenzen. Online:
https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18297/pdf/HiBiFo_2012_4_Deussen_Meyer_Huetter_Neurodidaktische_Perspektiven.pdf (Stand:
19.10.2023).

Emese, Mátyás (2010): Sprachlernspiele. Ablauf und Ergebnisse eines Forschungsprojekts für die gymnasiale Oberstufe im finnischen und ungarischen DaF-Kontext. In: Informationen Deutsch als Fremdsprache 37/2010. Online: [file:///C:/Users/User/Downloads/10.1515_infodaf-2010-0404%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/10.1515_infodaf-2010-0404%20(1).pdf) (Stand: 30.04.2024).

Europarat, (2001). Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen. Lernen, lehren, beurteilen. Berlin, Zürich: Langenscheidt. Online: <https://edu.ge.ch/enseignement/sites/default/files/2021-11/referenzrahmen2001.pdf> (Stand: 25.05.2024).

Folta-Schoofs, Kristian / Ostermann, Britta (2019): Neurodidaktik. Grundlagen für Studium und Praxis. Stuttgart: Kohlhammer.

Gasser, Peter (2010): Gehirngerecht lernen. Eine Lernanleitung auf neuropsychologischer Grundlage. Bern: hep Verlag ag.

Giesinger, Johannes (2009): Neurodidaktik und die Normativität des Lernens. Online: https://www.pedocs.de/volltexte/2010/3297/pdf/Neurodidaktik_und_die_Normativitaet_des_Lernens_D_A.pdf (Stand: 10.10.2023).

Grätz, Ronald (2001): Vom Spielen, Leben, Lernen. In: Fremdsprache Deutsch 25/2001. Online: https://fremdsprachedeutschdigitalde.proxy.eap.gr/.download/102503/fd_20012503.pdf (Stand: 01.11.2023).

Grein, Marion/ Nagels, Arne/ Riedinger, Miriam (2022): Neurodidaktik Aktuell. Grundlagen für Sprachlehrende. München: Hueber Verlag.

Hackmack, Susanne (2016): Syntax kontrastiv. Kontrastive Linguistik. Online: http://www.fb10.uni-bremen.de/homepages/hackmack/synsem/pdf/Syntax_kontrastiv.pdf (Stand: 18.06.2024).

- Hascher, Tina (2009): Emotionen und Lernen. Online: https://www.researchgate.net/profile/Tina-Hascher/publication/282075699_Emotionen_und_Lernen/links/5602772f08ae3b544e34f655/Emotionen-und-Lernen.pdf (Stand: 19.10.2023).
- Herrmann, Ulrich (2004): Gehirnforschung und die Pädagogik des Lehrens und Lernens: Auf dem Weg zu einer "Neurodidaktik"? In: Zeitschrift für Pädagogik 50 (2004) 4, S. 471-474.
- Herrmann, Ulrich (Hrsg.) (2020): Neurodidaktik. Grundlagen für eine Neuropsychologie des Lernens. Weinheim Basel: Beltz.
- Hütter, Franz/ Lang, Sandra Mareike (2018): Neurodidaktik. Auf dem Weg zu einer Personalentwicklung 4.0? In: S. Laske, A. Orthey, M.J. Schmid (Hrsg). Personal Entwickeln 230. Erg.-Lfg., Juni 2018. Neuwied: Wolters Kluwer.
- İŞİGÜZEL, Bahar (2011): Die Motivation. Das Hormon des Fremdsprachenunterrichts. Online: file:///C:/Users/User/Downloads/Die_Motivation_das_Hormon_des_Fremdsprachenunterri.pdf (Stand: 07.05.2024).
- Kullmann, Heide-Marie / Seidel Eva (2005): Lernen und Gedächtnis im Erwachsenenalter. Bielefeld: Bertelsmann.
- Niewalda, Katrin (2015): Sprachlernspiele. Aus der Sicht der Lernenden in Mehrfacher Hinsicht eine effektive Unterrichtstechnik. Online: https://www.jstage.jst.go.jp/article/jgg/149/0/149_241/_pdf/-char/ja (Stand: 26.03.24).
- Paul, Lisa und Co 2 (2020): Kurs- und Arbeitsbuch. Athen: Hueber Hellas.
- Pekrun, Reinhard (2018): Emotion, Lernen und Leistung. Online: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-18589-3_12 (Stand: 16.05.24).
- Schirp, Heinz (2003): Dem Lernen auf der Spur. Neurobiologische Modellvorstellungen und neurodidaktische Zugänge zur Lern- und Unterrichtsgestaltung¹. Online:

<https://www.yumpu.com/de/document/read/8473747/dem-lernen-auf-der-spur>
(Stand: 15.05.2024).

Schirp, Heinz (2012): Wie lernt unser Gehirn? Neurowissenschaftliche Befunde zum Lernen. Online:
https://www.bra.nrw.de/system/files/media/document/file/handout_schirp.pdf
(Stand: 05.10.2023).

Schritt für Schritt ins Grammatikland 1 (2019): Athen: Christos Karabatos Verlag.

Siebert, H. (2003): Das Anregungspotenzial der Neurowissenschaften. In: Report 3/2003: Literatur und Forschungsreport Weiterbildung. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag. Online: <https://www.die-bonn.de/id/1818/about/html/>
(Stand: 10.10.2023).

Stadler- Altmann, Ulrike (2020): Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten. Facetten der Kooperation und Kollaboration. Online:
https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18432/pdf/Stadler-Altman_et_al_2020_Spielen_Lernen_Arbeiten_in_Lernwerkstaetten.pdf
(Stand: 15.10.2023).

Storch, Günther (1999): Deutsch als Fremdsprache - Eine Didaktik. Theoretische Grundlagen und praktische Unterrichtsgestaltung. München: Wilhelm Fink Verlag.

Zeng, Jing (2020). Sprachlernspiele im DaF-Unterricht in der VR China. Möglichkeiten und Herausforderungen ihres Einsatzes in Universitäten. Berlin: Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschaften.

Zeppos, Dimitrios (2019): Modul 2 „Didaktisch-pädagogische Grundlagen des Fremdsprachenunterrichts“ - Themenbereich 4: Motivation und Lernstrategien zum Spracherwerb. Patra: EAII.

Anhang

Phase	Aktivität	Sozialform	Ziel	Dauer	Material
Einführungsphase	Text lesen	Plenum	Einführung zum Thema, Interesse wecken, Aktivierung des Vorwissens	5'	Lehrwerk
	Übung lösen und Grammatikregeln erklären	Einzelarbeit	Überprüfen des Verständnisses	5'	Tafel, Kuli, Lehrwerk
Erarbeitungsphase	Spiel	Plenum	Üben des grammatischen Phänomens, Motivation	15'	Zettel
Abschlussphase	Ergänzung des Arbeitsblatts	Einzelarbeit	Kontrolle in Bezug auf den gelehrten Lernstoff	5'	Arbeitsblatt, Kuli
	Festhaltung und Verdeutlichung der Hausaufgaben	Plenum	Wiederholung des gelehrten Lernstoffs	5'	Lehrwerk, Heft, Kuli
	Ausfüllen des Fragebogens	Einzelarbeit	Untersuchung der Eindrücke und Ansichte der Lernenden in Bezug auf den Unterrichtsprozess	5'	Fragebogen, Kuli

Lehrskizze des Unterrichtsentwurfs der Lerngruppe A

Lehrskizze des Unterrichtsentwurfs der Lerngruppe B

Phase	Aktivität	Sozialform	Ziel	Dauer	Material
Einführungsphase	Bilder sehen, Grammatik erklären	Plenum	Einführung zum Thema, Interesse wecken, Aktivierung des Vorwissens, Regelformulierung	7'	Grammatikbuch
	zwei kurze Übungen	Einzelarbeit	Überprüfen des Verständnisses	7'	Grammatikbuch, Kuli
Erarbeitungsphase	Text lesen	Einzelarbeit	Überprüfen des Verständnisses	5'	Lehrwerk
	Übung lösen	Einzelarbeit	Üben des grammatischen Phänomens	6'	Kuli, Lehrwerk
	Dialog	Partnerarbeit	Motivation, Über vergangene Ereignisse sprechen	5'	
Abschlussphase	Ergänzung des Arbeitsblatts	Einzelarbeit	Kontrolle in Bezug auf den gelehrt Lernstoff	10'	Arbeitsblatt, Kuli
	Festhaltung und Verdeutlichung der Hausaufgaben	Plenum	Wiederholung des gelehrt Lernstoffs	5'	Lehrwerk, Heft, Kuli
	Ausfüllen des Fragebogens	Einzelarbeit	Untersuchung der Eindrücke und Ansichte der Lernenden in Bezug auf den Unterrichtsprozess	5'	Fragebogen, Kuli

5.2. Starke Verben - Ανώμαλος σχηματισμός παρακειμένου

Χθες ήταν Κυριακή. Τι έκανε η Leonie όλη την ημέρα;



a) Leonie hat von 10.00 Uhr bis 12.00 Uhr Vati im Garten geholfen.



b) Sie ist dann mit Buffo in den Wald gegangen.



c) Um 13.30 Uhr hat sie zu Mittag gegessen.



d) Sie ist am Nachmittag zu ihrer Freundin gefahren.



e) Dort hat sie auch Verena und Patrik getroffen.



f) Sie hat dann zu Hause „Supermann“ im Fernsehen gesehen.

Leonies Sonntag ist toll gewesen!

Υπογράμμιζε τους τύπους του παρακειμένου στην προηγούμενη ιστορία. Ποιος αντιστοιχεί στο κάθε απαρέμφατο; Συμπλήρωσε τον πίνακα.

Παρακειμενός	Απαρέμφατο
ist gewesen	sein
	gehen
	sehen
	essen
	treffen
	helfen
	fahren

Τα παραπάνω ρήματα, όπως και πολλά άλλα, δεν ακολουθούν τον κανόνα, για να σχηματίσουν τον παρακειμένο και.

- a) σχηματίζουν ανώμαλα τη μετοχή παρακειμένου. Στις σελίδες 102 και 103 θα βρεις τα πιο συνηθισμένα από τα ρήματα που σχηματίζουν ανώμαλα τη μετοχή παρακειμένου.
 β) σχηματίζουν τον παρακειμένο με το βοηθητικό ρήμα sein, όταν δηλώνουν αλλαγή τόπου ή κατάσταση, όπως τα ρήματα: fahren, gehen, aufstehen, wachsen.
 Στη σελίδα 102 θα βρεις τα ανώμαλα ρήματα που σχηματίζουν τον παρακειμένο με το βοηθητικό ρήμα sein.

1 Συμπλήρωσε ό,τι λείπει με βάση το παρόδειγμα.

- a) 1. ich bin gekommen → ich komme
 2. wir haben geschrieben → _____
 3. er ist gesprungen → _____
 4. du hast gedacht → _____
 5. sie haben genommen → _____
 6. sie ist angekommen → _____
 7. ihr habt mitgebracht → _____
- b) 1. ich spreche → ich habe gesprochen
 2. wir gehen → wir _____ gegangen
 3. du vergisst → du _____ vergessen
 4. sie steigt ein → sie _____ eingestiegen
 5. er hilft → er _____ geholfen
 6. Sie bleiben → Sie _____ geblieben
 7. es wächst → es _____ gewachsen
 8. wir schreiben ab → wir _____ abgeschrieben
 9. er gießt → er _____ gegossen
 10. du weißt → du _____ gewusst

7 a Lies den Plan vom Geburtstagsfest.

b Fragt und antwortet.

- ▲ Was gibt es auf dem Fest?
- Es gibt einen Flohmarkt. Was gibt es noch?
- Es gibt einen Flohmarkt und Bennis Tierschau. Was gibt es noch?
- ◆ Es gibt ...

c Was interessiert dich?

Mich interessiert ... Und dich?

8 a Lies die E-Mail.

An: nadja30@yahoo.com
Von: lilisa@gmx.de
Betreff: Fest

Hallo Nadja,
ich habe dir schon 2 Monate nicht geschrieben, aber heute bekommst du eine lange Mail. Ich muss dir viel erzählen. Unsere Schule ist dieses Jahr 20 Jahre alt und so haben wir heute ein großes Geburtstagsfest gemacht mit vielen Aktivitäten. Wir hatten z.B. eine Spielstraße, einen Schmink-Salon, Karaoke usw. Und Magic World!!! Ich habe mit meinen Freunden ein Café gemacht. Wir haben Getränke, Kuchen und Snacks verkauft. Das war viel Arbeit, aber wir haben nicht alles allein gemacht. Wir haben Getränke, Kuchen und Snacks geholt. Sie haben viele Kuchen gebacken. Mir hat besonders der Schokoladenkuchen von Torstens Mutter geschmeckt. Oskar hat 5 Stück Schokoladenkuchen gegessen und unheimlich viel Bananenmilch Magic World, das war Julias Idee. Sie hat den 1. Preis gewonnen. Ich weiß nicht, was sie genau gemacht hat, das muss sie uns morgen alles erzählen.
Wir haben für unser Café den 2. Preis bekommen, das finden wir natürlich auch toll.
So, jetzt bin ich aber total müde, ich muss ins Bett! Schreib mir doch bald wieder!
Also, bis bald!
Lisa

Lektion 7

b Was passt zusammen? Fragt und antwortet.

Wie lange hat Nadja schon keine Mail von Lisa bekommen?	Ein Café.	Zwei Monate.
Warum hat Lisa Schule ein Geburtstagsfest gemacht?	Sie ist jetzt 20 Jahre alt.	Magic World.
Was haben Paul und seine Freunde bei dem Geburtstagsfest gemacht?	Nein.	Die Mütter haben geholfen.
Was haben sie im Café verkauft?	Sie hat etwas allein gemacht.	Getränke, Kuchen und Snacks.
Haben sie alles allein gemacht?	Ja, es hat den 2. Preis bekommen.	
Wer hat geholfen?	Ja, sie hat den 1. Preis gewonnen.	
Was hat Lisa besonders geschmeckt?	Der Schokoladenkuchen von Torstens Mutter.	
Warum hat Julia nicht mitgemacht?		
Was hat sie gemacht?		
War das gut?		
Hat „Lisas Café“ auch einen Preis gewonnen?		

9 a Schau die Bilder an und lies dann den Text. Welches Bild passt zu welchem Spiel?

Detective müssen schlaue sein und schnell. Seid ihr vielleicht Hobby-Detective? Dann findet ihr hier zwei Spiele für euren „Detektiv-Workshop“.

1 Wörterdetektiv
Spielt in Gruppen: 5 Detektive und ein Superdetektiv. Jeder Detektiv bekommt eine Seite aus einer Zeitung und einen Filzstift. Dann sagt der Superdetektiv ein Wort, das die Detektive suchen müssen. Wer als Erster das Wort auf seiner Seite sieht, ruft laut STOPP und markiert das Wort mit dem Filzstift. Dieser Detektiv bekommt fünf Punkte. Wer das Wort als Zweiter sieht, bekommt drei Punkte. Der Dritte bekommt noch einen Punkt. Hat ein Detektiv zwölf Punkte, kommt ein neuer Superdetektiv.

2 Wer hat alles gesehen?
Spielt in Gruppen: drei Detektive und ein Superdetektiv. Der Superdetektiv hat vier oder fünf Bilder aus einem Magazin. Er zeigt sie und sagt zu jedem: Bild zwei bis drei Sätze, z.B. „Die Frau mit dem Hund geht in die Stadt. Dort trifft sie ihre Freundin. Sie gehen zusammen in ein Eiscafé.“ Dann fragt der Superdetektiv die Detektive, z.B. „Was trägt die Frau? Eine Jacke oder einen Mantel? Hat sie eine Tasche oder eine Plastiktüte? Wie sind ihre Haare?“ usw. Wer alles richtig gesehen hat, ist der nächste Superdetektiv.

b Lies die Fragen und such die Antworten im Text.

1 Was brauchst du für Spiel 1?	2 Was müssen die Detektive in Spiel 1 finden?
3 Wer bekommt in Spiel 1 fünf Punkte?	4 Was brauchst du für Spiel 2?
5 Wie viele Spieler gibt es in Spiel 2?	6 Was macht der Superdetektiv in Spiel 2?

Lektion 7

14 Was/Wer ist das? Schreib wie im Beispiel. Τί/Τίς είναι; Γράψε όπως στο παράδειγμα.



Benni



Lisa



Julia

Benni: Tierschau.



Tanja



Paul

15 a Lies die E-Mail und unterstreich wie im Beispiel. Διάβασε το e-mail και υπογράμμισε όπως στο παράδειγμα.

An: nadja30@yahoo.com
Von: lilisa@gmx.de
Betreff: Geburtstagsfest

Hallo Nadja,
Ich habe dir schon 2 Monate nicht geschrieben, aber heute bekommst du eine lange Mail, ich muss dir viel erzählen. Unsere Schule ist dieses Jahr 20 Jahre alt und wir haben heute ein großes Geburtstagsfest gemacht mit vielen Aktivitäten. Wir hatten z.B. eine Spielstraße, einen Schmink-Salon, Karaoke usw. Und Magic World!!! Ich habe mit meinen Freunden ein Café gemacht. Wir haben Getränke, Kuchen und Snacks verkauft. Das war viel Arbeit, aber wir haben nicht alles allein gemacht, unsere Mütter haben uns geholfen. Sie haben viele Kuchen gebacken. Mir hat besonders der Schokoladenkuchen unheimlich viel Bananenmilch geschmeckt. Oskar hat 5 Stück Schokoladenkuchen gegessen und gemacht. Erst beim Fest haben wir gesehen: Magic World, das war Julias Idee. Sie hat den 1. Preis gewonnen. Ich weiß nicht, was sie genau gemacht hat, das muss sie uns morgen alles erzählen. Wir haben für unser Café den 2. Preis bekommen, das finden wir natürlich auch toll. So, jetzt bin ich aber total müde, ich muss ins Bett! Schreib mir doch bald wieder! Also, bis bald!
Lisa

82

Lektion 7

b Schreib die Partizipien dazu. Γράψε τις μετοχές.

schreiben

machen

verkaufen

helfen

backen

schmecken

essen

trinken

mitmachen

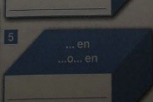
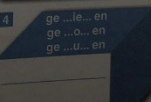
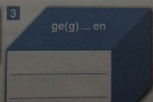
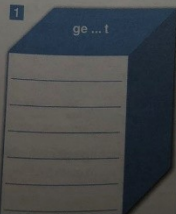
sehen

gewinnen

bekommen

16 a In welche Kiste kommen die Verben? Trag sie ein. Σε ποιο κουτί πάνε τα ρήματα; Συμπληρώσε τα.

gespielt geschrieben gemacht verkauft gefragt geholfen gebacken geschmeckt
getanzt gegessen getrunken gesehen gesagt gewonnen bekommen telefoniert




83

b Ergänze die Tabelle 8 auf Seite 122. Συμπληρώσε τον πίνακα 8 στη σελίδα 122.

17 Oskar erzählt. Ergänze. Συμπλήρωσε αυτά που διηγείται ο Oskar.

Das Fest war toll!



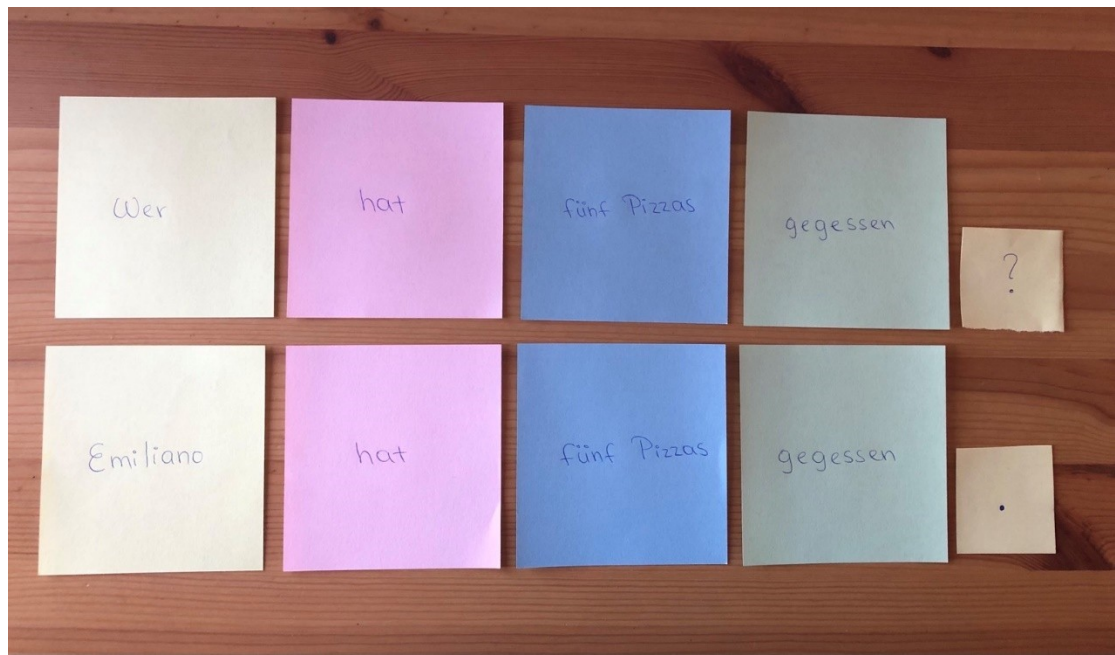
a	Lisa im Café helfen	Zuerst habe ich Lisa
b	Kuchen und Getränke verkaufen	Wir haben
c	5 Stück Kuchen essen und Bananenmilch trinken	Ich habe
d	in der Spielstraße spielen	Dann habe ich
e	beim Karaoke-Wettbewerb mitmachen	Ich habe auch

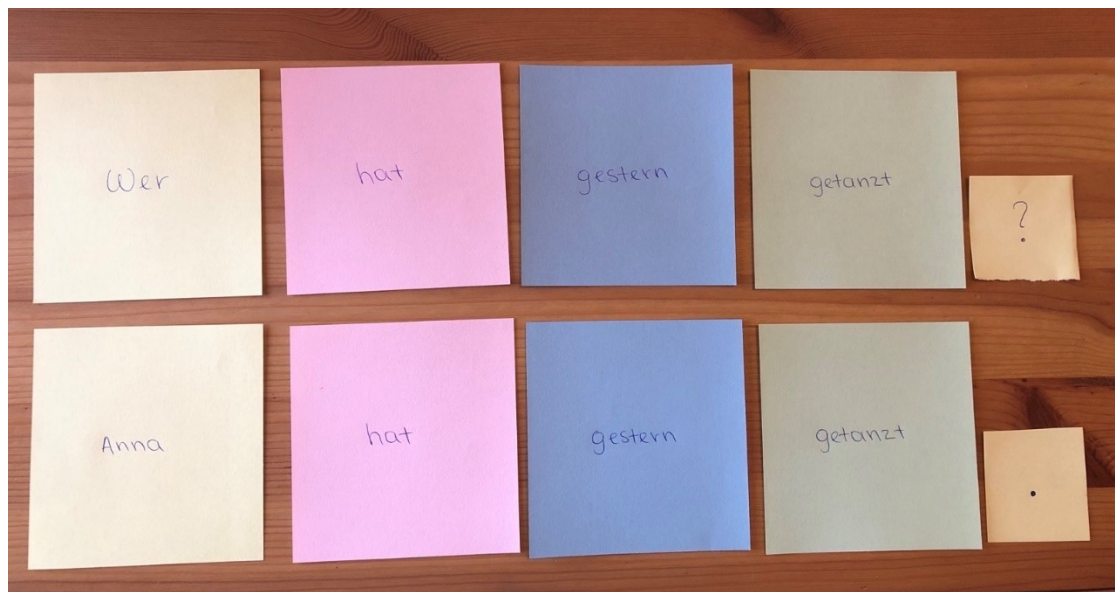
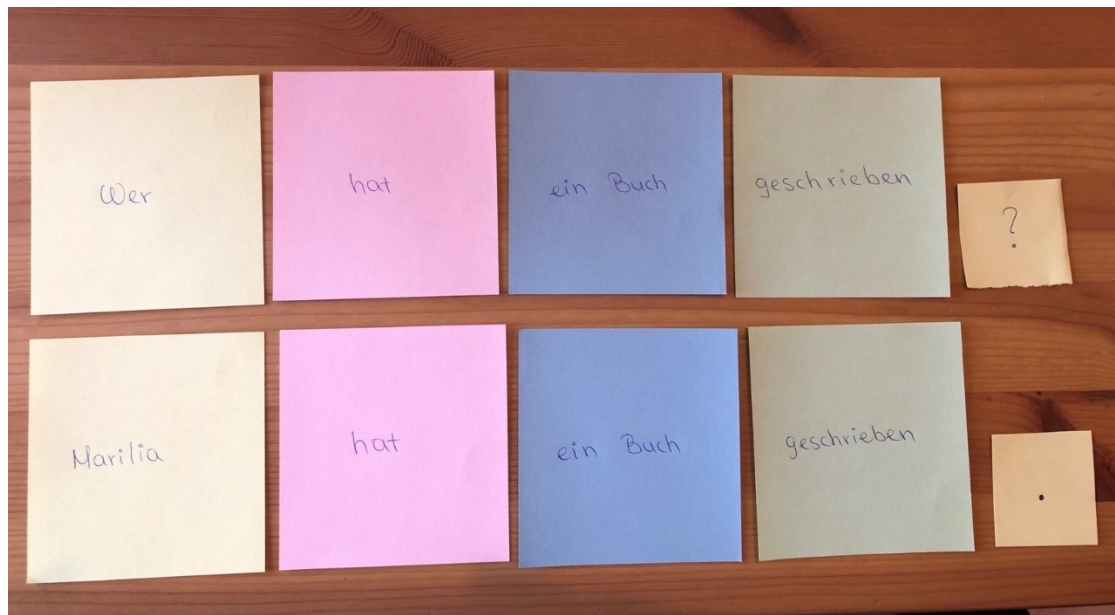
P18 a Lies die Sätze 1-5. Διάβασε τις προτάσεις 1-5.

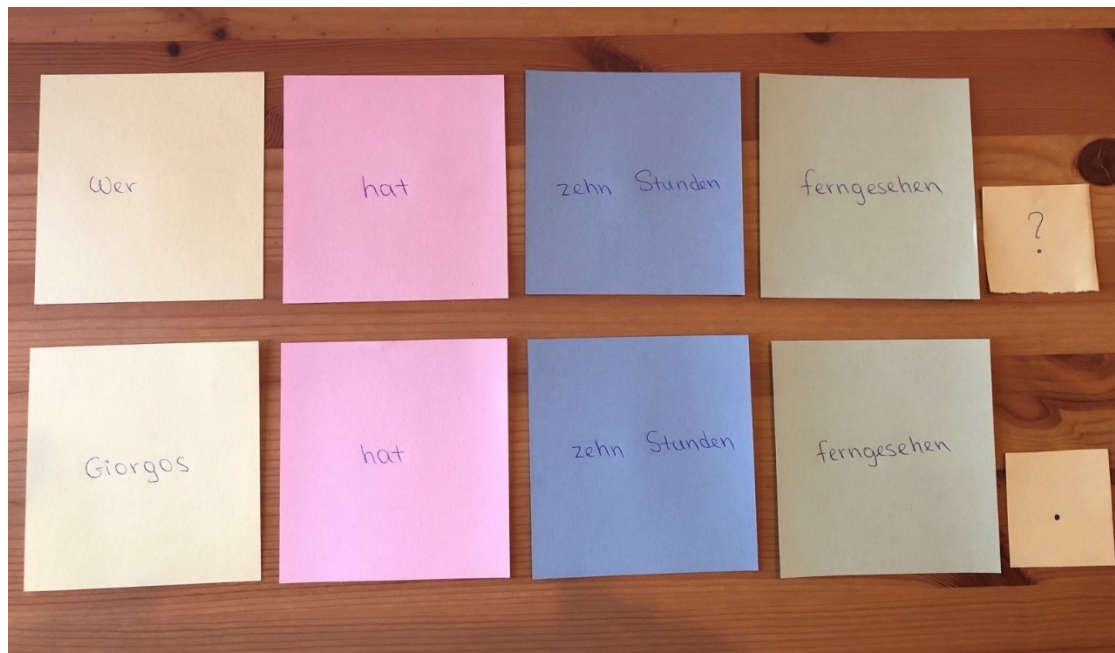
1 Jens macht Interviews auf dem Fest.	R	F
2 Miriam hat schon alles auf dem Fest gesehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Miriam findet Bennis Tierschau nicht gut.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Miriam hat beim Karaoke-Wettbewerb eine CD gewonnen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Miriam hat schon oft Karaoke gemacht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

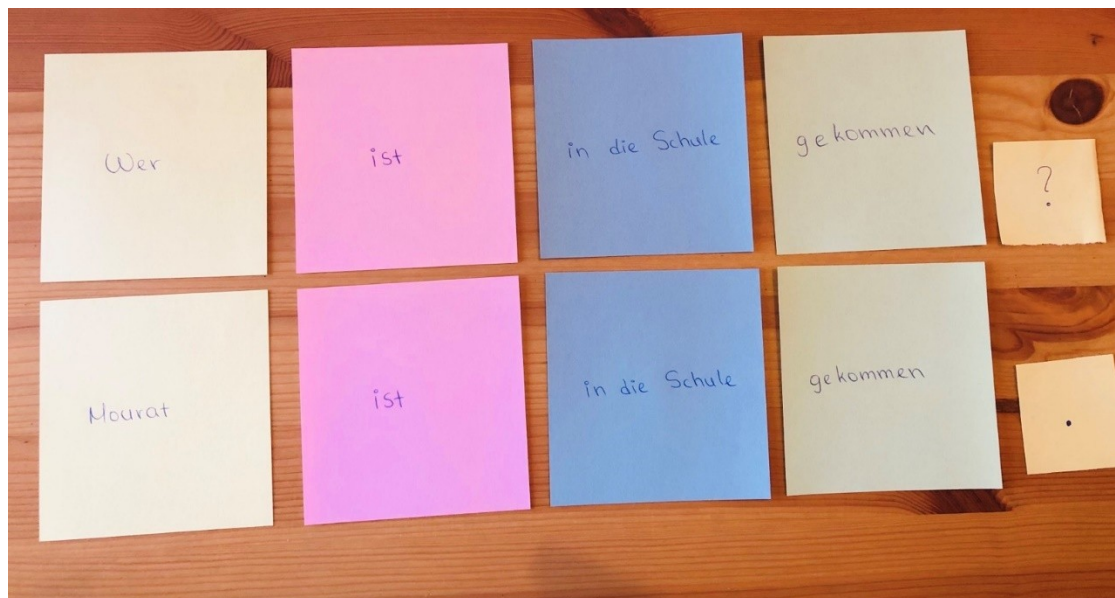
b Hör zu. Was ist richtig und was ist falsch? Kreuze an: R für richtig oder F für falsch.
 Άκουσε προσεκτικά. Τι είναι σωστό και τι λάθος; Σημείωσε με X: R για το σωστό ή F για το λάθος.

84









Fragebögen der Lerngruppe A

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Name: Mourat
Datum: 4/6/2024

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☒ A. toll (τέλειο)
☐ B. interessant (ενδιαφέρον)
☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
☐ D. langweilig (βαρετό)

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☒ A. Ja (ναι)
☐ B. Nein (όχι)
☐ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Name: Αλ.νν

Datum: 04.06.24

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)

☒ B. Ja. (ναι)

☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. toll (τέλειο)

☒ B. interessant (ενδιαφέρον)

☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)

☐ D. langweilig (βαρετό)

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja (ναι)

☐ B. Nein (όχι)

☐ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)

☒ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)

☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name: Elizabeth

Datum: 11/8/20

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**

(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)

☒ B. Ja. (ναι)

☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**

(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. toll (τέλειο)

☐ B. interessant (ενδιαφέρον)

☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)

☐ D. langweilig (βαρετό)

924, 1:54 μ.μ.

Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**

(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja (ναι)

☐ B. Nein (όχι)

☐ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**

(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)

☐ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)

☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

Τώρα 5 4/6/24

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name:

Datum:

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. toll (τέλειο)
☒ B. interessant (ενδιαφέρον)
☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
☐ D. langweilig (βαρετό)

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja (ναι)
☐ B. Nein (όχι)
☐ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)
Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name: Κωνσταντίνος

Datum: 4/6/24

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**

(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
- ☒ B. Ja. (ναι)
- ☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**

(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. toll (τέλειο)
- ☒ B. interessant (ενδιαφέρον)
- ☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
- ☐ D. langweilig (βαρετό)

4/6/24, 1:54 μ.μ.

Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**

(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. Ja (ναι)
- ☐ B. Nein (όχι)
- ☒ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**

(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
- ☐ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
- ☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

4/8/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name:

Datum:

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. toll (τέλειο)
☐ B. interessant (ενδιαφέρον)
☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
☐ D. langweilig (βαρετό)

4/8/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja (ναι)
☐ B. Nein (όχι)
☐ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Anna Afrositi Karayannu

Name: _____

Datum: 4/6/2024

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zettein?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. toll (τέλειο)
☐ B. interessant (ενδιαφέρον)
☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
☐ D. langweilig (βαρετό)

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja (ναι)
☐ B. Nein (όχι)
☒ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Name: Εμμανουήλ

Datum: 04.06.2024

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Spiel mit Zetteln?**
(Πώς βρίσκεις το παιχνίδι με τα χαρτάκια;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. toll (τέλειο)
☐ B. interessant (ενδιαφέρον)
☐ C. nicht so interessant (όχι και τόσο ενδιαφέρον)
☐ D. langweilig (βαρετό)

4/6/24, 1:54 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja (ναι)
☐ B. Nein (όχι)
☒ C. Es geht (έτσι κι έτσι)

4. **Hat dir das Spiel geholfen, das Perfekt zu verstehen?**
(Σε βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσεις τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja, ein bisschen. (ναι, λίγο)
☐ C. Gar nicht. (καθόλου)

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name:

Δημήτρης

Datum:

1. Hat dir der heutige Unterricht gefallen?

(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☒ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☐ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. Wie findest du das Perfekt?

(Πώς βρίσκεις τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. sehr leicht (πολύ εύκολο)
☐ B. leicht (εύκολο)
☐ C. ok (ok)
☒ D. schwierig (δύσκολο)

3. Hast du das Perfekt verstanden?

(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. Ja (ναι).
☒ B. Nein (όχι).
☐ C. Es geht. (έτσι κι έτσι)

4. Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?

(Μπορείς να γράψεις μια πρόταση στον Παρακείμενο;)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ Ja (ναι)
☒ Nein (όχι)
☒ Es geht. (έτσι κι έτσι)

Ja

5. * Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt.

(Αν απάντησες ΝΑΙ, γράψε μία πρόταση στον Παρακείμενο.)

Ich ~~habe~~ habe gespielt. Monopoli

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name: Nita

Datum: 10.06.24

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**

(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα.)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Perfekt?**

(Πώς βρίσκεις τον Παρακείμενο.)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. sehr leicht (πολύ εύκολο)
☐ B. leicht (εύκολο)
☒ C. ok (οκ)
☐ D. schwierig (δύσκολο)

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**

(Κατανόησες τον Παρακείμενο.)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ A. Ja (ναι).
☐ B. Nein (όχι).
☒ C. Es geht. (έτσι κι έτσι)

4. **Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?**

(Μπορείς να γράψεις μια πρόταση στον Παρακείμενο.)

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☒ Ja (ναι)
☐ Nein (όχι)
☐ Es geht. (έτσι κι έτσι)

5. *** Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt.**

(Αν απάντησες ΝΑΙ, γράψε μία πρόταση στον Παρακείμενο.)

Ich habe Nita geoutworkt. ✓

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Name: Ag 404

Datum:

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Perfekt?**
(Πώς βρίσκεις τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☐ A. sehr leicht (πολύ εύκολο)
☐ B. leicht (εύκολο)
☐ C. ok (οκ)
☒ D. schwierig (δύσκολο)

10/6/24, 2:38 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☐ A. Ja (ναι).
☐ B. Nein (όχι).
☒ C. Es geht. (έτσι κι έτσι)

4. **Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?**
(Μπορείς να γράφεις μια πρόταση στον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.
☐ Ja (ναι)
☐ Nein (όχι)
☒ Es geht. (έτσι κι έτσι)

5. *** Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt.**
(Αν απάντησες ΝΑΙ, γράψε μία πρόταση στον Παρακείμενο).
Ich bin nach Andos gefahren.
gegangen

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

10/6/24, 2:38 μ.μ. Fragebogen

Fragebogen

Ερωτηματολόγιο

Name: Aselaisa

Datum:

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Perfekt?**
(Πώς βρίσκεις τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. sehr leicht (πολύ εύκολο)
☐ B. leicht (εύκολο)
☒ C. ok (οκ)
☐ D. schwierig (δύσκολο)

10/6/24, 2:38 μ.μ. Fragebogen

3. **Hast du das Perfekt verstanden?**
(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja (ναι).
☐ B. Nein (όχι).
☒ C. Es geht. (έτσι κι έτσι)

4. **Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?**
(Μπορείς να γράψεις μια πρόταση στον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ Ja (ναι)
☐ Nein (όχι)
☐ Es geht. (έτσι κι έτσι)

5. *** Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt.**
(Αν απάντησες ΝΑΙ, γράψε μία πρόταση στον Παρακείμενο).

Ich habe geantwortet. ✓

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

10/6/24, 2:38 μ.μ.

Fragebogen

Fragebogen
Ερωτηματολόγιο

Name: Μαρία

Datum:

1. **Hat dir der heutige Unterricht gefallen?**
(Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. Ja, sehr. (ναι, πολύ)
☒ B. Ja. (ναι)
☐ C. Nein. (όχι)

2. **Wie findest du das Perfekt?**
(Πώς βρίσκεις τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☐ A. sehr leicht (πολύ εύκολο)
☒ B. leicht (εύκολο)
☐ C. ok (οκ)
☐ D. schwierig (δύσκολο)

(Κατανόησες τον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ A. Ja (ναι).
☐ B. Nein (όχι).
☐ C. Es geht. (έτσι κι έτσι)

4. **Kannst du einen Satz im Perfekt schreiben?**
(Μπορείς να γράψεις μια πρόταση στον Παρακείμενο;)
Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

☒ Ja (ναι)
☐ Nein (όχι)
☐ Es geht. (έτσι κι έτσι)

5. *** Wenn du JA beantwortet hast, schreib einen Satz im Perfekt.**
(Αν απάντησες ΝΑΙ, γράψε μια πρόταση στον Παρακείμενο).

Ich habe der Lehrerin geantwortet ✓

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google.

Google Φόρμες

https://docs.google.com/forms/d/19UJRCq9qOnhyloqRRELLQg44Y0dN9aYUw4DKv2QJw4e

Arbeitsblätter der Lerngruppe A

Marilia

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. **Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.**
(Γράψτε τις μετοχές Παρακειμένου των παρακάτω ρημάτων).

fragen	gefragt (haben) ✓
antworten	geantwortet (haben) ✓
mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
besuchen	besucht (haben) ✓
finden	gefunden (haben) ✓
kommen	gekommen (sein) ✓
gehen	gegangen (sein) ✓

2. **Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.**
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακειμένου).

1. Ich habe die Kinder gefragt. ✓
2. Der Lehrer hat meine Frage geantwortet. ✓
3. Meine Schwester hat mitgespielt. ✓
4. Meine Oma hat mich besucht. ✓
5. Du hast meine Jacke gefunden. ✓
6. Ich bin mit dir gekommen. ✓
7. Ich bin ins Café gegangen. ✓

Mourat

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.

(Γράψτε τις μετοχές Παρακειμένου των παρακάτω ρημάτων).

fragen	gefragt (haben) ✓
antworten	geantwortet (haben) ✓
mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
besuchen	besucht (haben) ✓
finden	gefunden (haben) ✓
kommen	gekommen (sein) ✓
gehen	gegangen (sein) ✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακειμένου).

1. Ich habe den Lehrer gefragt. ✓
2. Sie haben auf die Kinder geantwortet. ✓
3. Hast du gestern mitgespielt? ✓
~~hat er dich besucht?~~
5. Wir haben den Kuli gefunden. ✓
6. Ich bin nach Hause gekommen. ✓
7. Ihr seid ins Kino gestern gegangen. ✓

Avva

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.

(Γράψτε τις μετοχές Παρακειμένου των παρακάτω ρημάτων).

fragen	gefragt (haben) ✓
antworten	geantwortet (haben) ✓
mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
besuchen	besucht (haben) ✓
finden	gefunden (haben) ✓
kommen	gekommen (Sein/bin) ✓
gehen	gegangen (Sein/bin)

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακειμένου).

1. Mein Vater hat mich gefragt ✓
2. Die Lehrerin hat auf die Frage geantwortet ✓
~~Die Student~~
3. Meine Oma hat mitgespielt ✓
4. Julia hat gestern das Museum besucht ✓
5. Mein Opa hat den Kuli gefunden ✓
6. Meine Cousine ist gestern pünktlich gekommen ✓
~~Meine Cousine ist gestern pünktlich gekommen~~
7. Ich bin ins Kino gegangen. ✓

Αλίσια

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.

(Γράψτε τις μετοχές Παρακειμένου των παρακάτω ρημάτων).

ρωτώ	fragen	gefragt (haben) ✓
ανταποκρίνομαι	antworten	geantwortet (haben) ✓
συμμετέχω	mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
επισκέπτομαι	besuchen	besucht (haben) ✓
αναζητώ	finden	gefunden (haben) ✓
εμφανίζομαι	kommen	gekommen (sein, bin) ✓
πηγαίνω	gehen	gegangen (sein) ✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακειμένου).

1. Ich habe meinen Vater gefragt.
2. Sie hat auf meine Frage geantwortet.
3. Meine Freunde hat ^{ben} mitgespielt.
4. Er hat seinen Bruder besucht.
5. Ihr habt ^{sein} meinen Kuli gefunden.
6. Ich bin auf die Party gekommen. ✓
7. Wir sind in den Park gegangen.

Οιελbeth

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές Παρσσεπτιον των αντιστοιχον ρημάτων)

fragen	gefragt (haben)	✓
antworten	geantwortet (haben)	✓
mitspielen	mitgespielt (haben)	✓
besuchen	besucht (haben)	✓
finden	gefunden (haben)	✓
kommen	gekommen (sein)	✓
gehen	gegangen (sein)	✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που σχημάτιστε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρσσεπτιον)

- Ich habe ~~ge~~ ^{gesehen} meine Freundin in ~~offen~~ ^{offen}
- Hast du auf meine Fragen ~~antwortet~~ ^{geantwortet}
- Peter und Lisa haben mitgespielt.
- Wir haben meine Freundin besucht.
- Ich habe meinen Ball gefunden.
- Wir ~~kommen~~ ^{sind} auf die Sportplatz ~~gekommen~~ ^{gekommen}
- Wir ~~sind~~ ^{sind} ins Kino gegangen.

Ευαία

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές Παρσσεπτιον των αντιστοιχον ρημάτων)

fragen	(haben) gefragt	✓
antworten	(haben) geantwortet	✓
mitspielen	(haben) mitgespielt	✓
besuchen	(haben) besucht	✓
finden	(haben) gefunden	✓
kommen	(sein) gekommen	✓
gehen	(sein) gegangen	✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που σχημάτιστε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρσσεπτιον)

- Ich habe ~~gefragt~~ ^{gefragt} eine Frage.
- Er hat ~~auf~~ ^{auf} meine Frage ~~antwortet~~ ^{geantwortet}.
- Meine Kinder haben mitgespielt.
- Ich habe meine Oma besucht.
- Ich ~~habe~~ ^{habe} meinen Kuli gefunden.
- Wir ~~kommen~~ ^{sind} ins Kino ~~gekommen~~ ^{gekommen}.
- Du ~~ge~~ ^{bist} ins Eiscafé gegangen.

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές των παρακάτω ρημάτων)

fragen	gefragt (haben) ✓
antworten	geantwortet (haben) ✓
mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
besuchen	besucht (haben) ✓
finden	gefunden (haben) ✓
kommen	gekommen (sein) ✓
gehen	gegangen (sein) ✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακαλώ).

1. Was ^{hast} du gefragt? ✓
2. Ich ^{habe} ^{auf} deine Frage geantwortet. ✓
3. Wir haben mitgespielt. ✓
4. Ich habe meine Oma besucht. ✓
5. Er hat das Geschenk gefunden. ✓
6. Es ^{hast} in den Park gekommen. ✓
7. Sie ^{hast} ins Kino gegangen. ✓

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

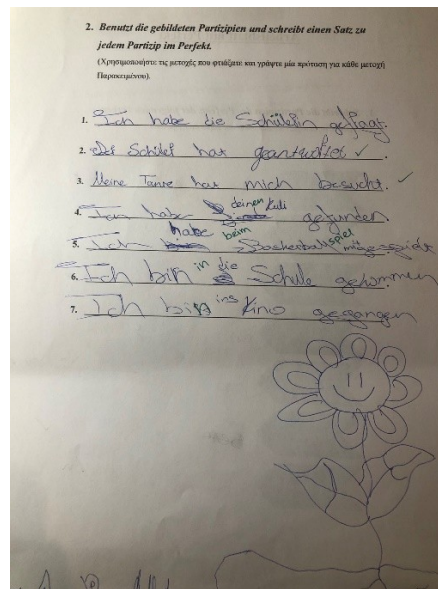
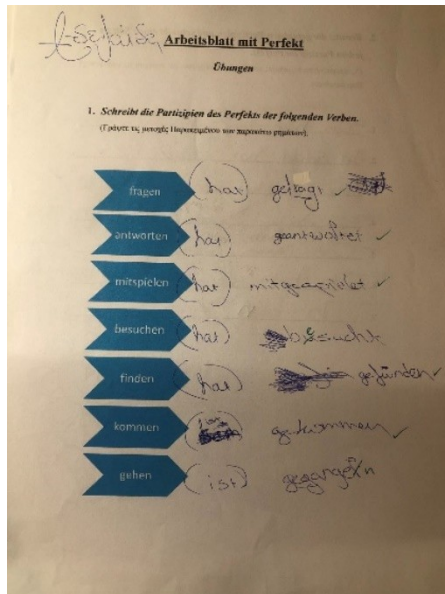
1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές των παρακάτω ρημάτων)

fragen	gefragt (haben) ✓
antworten	geantwortet (haben) ✓
mitspielen	mitgespielt (haben) ✓
besuchen	besucht (haben) ✓
finden	gefunden (haben) ✓
kommen	gekommen (sein) ✓
gehen	gegangen (sein) ✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακαλώ).

1. Ich habe dich gefragt. ✓
2. Er hat ^{auf} ⁱⁿ die Einladung geantwortet. ✓
3. Du hast beim Fußball mitgespielt. ✓
4. Sie hat Oma und Opa besucht. ✓
5. Sie haben den Hund gefunden. ✓
6. Es ist in den Stadtpark gekommen. ✓
7. Wir sind ins Café gegangen. ✓

Arbeitsblätter der Lerngruppe B



Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

- Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τα μετοχές (Παρακείμενα) των παρακάτω ρημάτων).

fragen	hat gefragt ✓
antworten	hat geantwortet ✓
mitspielen	hat mitgespielt ✓
besuchen	hat besucht ✓
finden	hat gefunden ✓
kommen	ist gekommen ✓
gehen	ist gegangen ✓

- Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τα μετοχές που σχημάτισα και γράψτε ένα πρόταση με το κάθε Participium).

- Ich habe ~~gefragt~~^{dich} gefragt. ✓
- Er hat die ~~Lehrerin~~^{der} geantwortet. ✓
- Ich habe ~~Monopoly~~^{mit} mitgespielt. ✓
- Ich habe meinen Cousin besucht. ✓
- Sie hat die Tasche gefunden. ✓
- Er ist ins Stadion gekommen. ✓
- Ich bin ins Kino gegangen. ✓

Niki
10.06.24

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

- Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές Παρθετικού των παρακάτω ρημάτων).

(hat)	fragen	gefragt ✓
(hat)	antworten	geantwortet ✓
(hat)	mitspielen	mitgespielt ✓
(hat)	besuchen	besucht ✓
(hat)	finden	gefunden ✓
(ist)	kommen	gekommen ✓
(ist)	gehen	gegangen ✓

- Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.
(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρθετικού).

- Ich habe Nena gefragt. ✓
- Ich habe * (Biology) beantwortet. ✓
- Die Schülerin hat Fußball mitgespielt. ✓
- Mene Cousine hat mich besucht. ✓
- Ich habe meine Mutter gefunden. ✓
- Ich bin Oma gekommen. ✓
- Ich bin ins Theater gegangen. ✓

Handwritten signature

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές Παρακείμενες των παρακάτω ρημάτων).

- fragen ^{ρωτάω} *hat* gefragt ✓
- antworten *hat* geantwortet ✓
- mitspielen *hat* mitgespielt ✓
- besuchen *hat* besucht ✓
- finden *hat* gefunden ✓
- kommen *ist* gekommen ✓
- gehen *ist* gegangen ✓

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρακείμενη).

- 1. Ich habe ~~ge~~ meine Schülerin gefragt.
- 2. Ich habe meiner Mutter geantwortet.
- 3. Wir ~~haben~~ ^{bei} Monopoly mitgespielt.
- 4. Wir ~~haben~~ meine Tante besucht ✓
- 5. Ich ~~hat~~ ^{be} meinen Hund gefunden.
- 6. Meine Mutter ~~ist~~ ^{ist} ~~im~~ ^{nach} Hause gekommen.
- 7. Ich ~~bin~~ ^{bin} in dem Park gegangen.

Arbeitsblatt mit Perfekt

Übungen

1. Schreibt die Partizipien des Perfekts der folgenden Verben.
(Γράψτε τις μετοχές Παρσκειμένων των παρακάτω ρημάτων).

fragen	(hat) gefragt ✓
antworten	(hat) geantwortet ✓
mitspielen	(hat) mitgespielt ✓
besuchen	(hat) besucht
finden	(hat) gefunden
kommen	(ist) gekommen ✓
gehen	(ist) gegangen

Aggeas

2. Benutzt die gebildeten Partizipien und schreibt einen Satz zu jedem Partizip im Perfekt.

(Χρησιμοποιήστε τις μετοχές που φτιάξατε και γράψτε μία πρόταση για κάθε μετοχή Παρσκειμένων).

- Ich habe ^{nach den} ~~die~~ Hausaufgaben ~~gefragt~~ gefragt.
- _____
- Ich habe ^{beim} Fußballspiel mitgespielt.
- Ich habe ^{an der} Oma besucht ✓
- Ich habe ^{den} Hund gefunden.
- Ich bin ^{an den} Gastplatz ^{tz} gekommen.
- Ich bin ^{in die} Stadt gegangen.