

Merkmale der Spiele im Unterricht nach Neuner

a) *Erfahrungs- und umweltbezogen lehren und lernen*

Eingehen auf das, was die Schüler in den Unterricht mitbringen (Sachen, Ideen, Probleme und Fragen); den Unterricht immer wieder aus dem Klassenzimmer hinaus ‚ins Leben‘ verlegen (Erkundungen, Projekte) und gemeinsam Erfahrungen machen, die dann besprochen und ausgewertet werden. Das bedeutet: Loskommen von einer starr durchgezogenen Lernprogression und Lehrmethodik sowie Offenheit und Flexibilität der Unterrichtsgestaltung.

b) *Inhaltsorientiert lehren*

Das, was die Schüler lernen, muss erkennbar für sie ‚etwas fürs Leben bringen‘. Das sind Themen und Inhalte, die wichtige Erfahrungen vermitteln bzw. aufarbeiten und Lernerlebnisse auslösen.

c) *Handlungsorientierten Unterricht gestalten*

Etwas selbst zu tun, bringt Erfahrung: Ausprobieren, wie Sprache aufgebaut ist und wie sie funktioniert; Kreativität, Phantasie und Neugier wecken.

d) *Selbständigkeit und Eigeninitiative fördern*

Das bedeutet, dass jeder zum gemeinsamen Lernen etwas beitragen kann. Weiter geht es noch darum, sich mit den Hilfsmitteln zum Deutschlernen vertraut machen, sie benutzen lernen (z.B. Wörterbücher) und effiziente Lerntechniken bewusst entwickeln.

e) *Anschaulich und konkret unterrichten*

„Lernen mit allen Sinnen“ bedeutet für das Zweitsprachenlernen vor allem: Sprache anschaulich und plastisch machen (visuelles Element einsetzen; etwas vorzeigen, vorspielen) und Sprache bewußt auch hörend wahrnehmen (Prinzip: vom Verstehen zur Äußerung)

f) *Bewußtes Lehren und Lernen*

Die Zielsprache Deutsch mit der eigenen Muttersprache vergleichen; bewußt über das, was man getan und gelernt hat, reden; Bewußtsein lernen, wie man effizient lernt; Bewußtes Zur-Kennntnis-Nehmen von sprachlichen Gesetzmäßigkeiten; immer wieder über Sprachgebrauch reden, wenn man übt.

g) Differenzierung

Eingehen auf die Lernsituation des einzelnen bzw. von Kleingruppen innerhalb der Klasse, Lernwege eröffnen. Wichtig bei allen Differenzierungsmaßnahmen ist, dass die Lerngruppe nicht auseinander fällt, sondern immer wieder zusammengeführt wird.

3.2. Funktion des Spiels im Unterricht

Es gibt viele Gründe dafür, warum Spiel im Schulunterricht befürwortet werden sollte.

Das Spiel im Unterricht:

- steigert die Motivation
- fördert Kreativität
- fördert Kooperationsbereitschaft
- erleichtert Kontakte in der Klasse
- fördert Empathiefähigkeit
- erhöht Konzentrationsfähigkeit
- reduziert Angst und Hemmungen
- kann auf die Bewältigung der Realität vorbereiten
- fördert das soziale Verhalten (denn Spiel ist immer eine Begegnung des Spielers mit Spielgegenständen und zumeist auch Mitspielern und erfordert Interaktion)