

*Akmal Kh. Kodirov,
lecturer,
Andijan State University*

Conditions f Using Language Games at German Lessons in Uzbek Groups

Keys words: study, the knowledge, pedagogy and lingua-didactics, the goal of German lessons, situation, games, language games.

Annotation: this article discusses the rule of role playing games and their use in other fields. The rules of the games is quality and productive in this course. The student is able to work correctly and there speaking more fluently.

Der Bedarf an Fremdsprachenkenntnissen war und bleibt in den Jahren seit dem Zerfall der ehemaligen Sowjetunion stetig steigend, da die Mobilität der Menschen sowohl in EU-Länder als auch in GUS-Staaten im Studium, Beruf, Unternehmen und Freizeitapid gewachsen ist. Eine rasante Entwicklung der Kommunikationmedien trug ganz erheblich dazu bei, die Kenntnisse der deutschen Sprache immer mehr auszuweiten. In Usbekistan ist in der öffentlichen Bildungspolitik der jüngsten Zeit eine liberale Reformklima entstanden mit dem Trend einer emanzipatorischen Pädagogik und Lingwodidaktik von Fremdsprachen. Im vorliegenden artikel wird ein eingehender Versuch der Untersuchung der Bedingungen von Daf-Unterricht in den usbekischsprechenden Gruppen von Studenten. In der jüngsten Zeit werden da verschiedenartige kommunikationsorientierte Lehr- und Lernmittel angewendet. Zu den erwähnten sprachunterlichen Mitteln gehören vor allem Lehrwerke und Lehbücher sowie elektronische Wörterbücher und Gesprächsführer in Vielfalt (1). Das Vorhandensein von den genannten didaktischen Unterrichtsmitteln stehen den Daf-Lehrkräften zur Verfügung. Im Gegenteil, wenn der Daf-Lehrer keine von den genannten Lehrmitteln in Verfügung hätte, so wäre das Ziel des Daf-Unterrichts kaum erreichbar. Die Anwendung der Mitteln unter Begünstigenden Bedingungen ermöglicht ein schnelleres Verstehen, rationelleres Verwendender Sprachkenntnisse in unterschiedlichen Situationen der Kommunikation (2). Damit eine gegenseitige Verständigung zwischen den Kommunikanten zustande kommt, sollen die Kommunikationspartner den grundlegenden Mechanismus der Funktionierung einer fremden Sprachen aneignen. Das einfache "Kennen" von Wörtern ist bestimmt ungenügend, um den Sachverhalt im Diskurs notwendigerweise verstehen zu können. Die Teilnehmer der Kommunikation sollen die Struktur einer Fremdsprache genug beherrschen, um die syntaktischen Beziehungen zwischen den schon "gelernten" und deshalb gekannten Wörtern zu begreifen (3). Das Problem der Aneignung von Sprachstruktur und ihrer Funktionierung war von D.B.Elkonin, E.I.Passov, B.Kacjan, O.A.kochiboyev aus unterschiedlichen Gesichtspunkten behandelt worden. Der bekannte Fremdsprachenmethodiker E.I.Passov (Russland) betrachtet das sogenannte "Spiel im Sprachunterricht" als Tätigkeitsart. Damentprechend soll der Inhalt einetr solchen Art von Tätigkeit zur Kognition der Sprache gerichtet werden und die Studenten dempächst in Zielsprache reden lassen (Passov 1989). Der Autor dieser Arbeit charakterisiert die Sprachspiele als Lernmittel und weist auf folgende seine Eigenschaften hin:

Motiviertheit dieser Tätigkeit

- Ungezwungenheit des Lehrenprozesses und individuelle Eigenwilligkeit des Lernenden.
- Die Entwicklung der Lernbegabung geschieht in und durch die Tätigkeit in der Studiengruppe.
- Die Beschleunigung der Lernbegabungen über den emotionalen Einfluss in der Gruppe.
- Positives Wachstum des Interesses auf Studium einer Fremdsprache durch die Spieltätigkeit. (Passov 1989).

Im Spielprozess kann die kognitive Tätigkeit des Studierenden modelliert werden. Darüber hinaus wird die Konzentration seiner Aufmerksamkeit gestärkt, seine Erinnerungsfähigkeiten und sein Denkart beschleunigt, seine Vorstellungweise und grad geglärt und vervollkommen. Die Sprachspiele haben noch pädagogische und didaktische Einwirkungen dadurch, dass sie dem Wachstum des Selbstbewusstseins beitragen und die Fertigkeiten zur Wahl der notwendigen Sprachaktion fördern und zur gleichzeitigen Selbstkontrolle in Akt des Sprechens ist aufs engste mit dem Dasein der im Voraus bestimmten Redesituationen und mit den rationalen Analyse der möglichen Ergebnisse des Spiels und dem Kenntnis von Spielregeln verbunden (4). Die Sprachspiele können zu folgenden Zielen des DaF-Unterrichts angewendet:

Zur Entwicklung der persönlichen Sprachfertigkeit (mündlich)en.

In solchen Situationen entsteht die Aufgabe zur Lösung einiger methodischer Probleme, vor allem zur Aktivierung und Vervielfältigung der Leitungsfertigkeiten des Lehrers. Er soll die individuellen Interessen und Fertigkeitstrainer im geeigneten Fachraum. In diesem Sinne haben die sogenannten Rollenspiele eine große Bedeutung. Dem DaF-Unterricht sind am geeignetsten, denn gewisse Rollen zu spielen haben die meisten Jugendlichen Lust und Liebe. Sie fördern doppelt sowohl das Interesse der Studierenden zum Sprachlernen und eine fremde Kultur kennen zu lernen. Eine solche Lehrtätigkeit mit den Elementen einer Art von Regisseurs fördern die gesellschaftlichen Fertigkeiten der Sprachlerner. Unten werden ein paar Spielarten als Beispiel angeführt.

1. Namenskette.

Dieses Sprachspiel wird in kleinen Gruppen aufgeführt. Der Beginner fängt das Spiel mit seinem Namen und mit einem Vornamen: Mein Name ist Umid wie U im Wort Usbekistan. Dann wiederholt der nächste Spieler: Sein Name ist Umid wie U im Wort Usbekistan. Und fügt hinzu: Mein Name ist Temur wie T im Wort Türkei.

A). Bei Spielern/innen ohne deutsche Vorkenntnisse kann man mit geographischen Namen (Länder, Städte, Hauptstädte) spielen.

B). Bei fortgeschrittenen Spielern/innen kann man die Wörter thematisiert auswählen, z.B. zum Thema Lebensmittel, Schulsachen, Kleidung usw.

Die Atmosphäre in der Gruppe wird entspannter, das Lernen mit den Sinnen hat alle lernpsychologischen Vorteile für sich. Auch können sich die Lernenden im Spiel als „ganze“ Persönlichkeiten mit oft verborgenen Talenten kennen lernen. Wenn sie sich gegenseitig besser wahrnehmen, steigert dies das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe (integrationsfördernde Wirkung von Spielen).

Prensky (2001: 119) nennt sechs Faktoren, die alle Spiele miteinander verbindet:

1. Spiele haben Regeln und bieten daher eine Struktur
2. Sie haben ein Ziel und bieten daher Motivation
3. Sie haben ein Ergebnis und konkretes Feedback – das ist ebenfalls motivierend
4. Sie bieten ein konkretes Problem oder etwas, das es zu lösen gilt, das löst lernförderliches Adrenalin aus
5. Sie bieten Interaktion, diese fördert das soziale Miteinander
6. Sie sind eingebettet in ein Ganzes, das fördert emotionales Lernen.

Dies sind in Anlehnung an Grein (i.V.) alle Faktoren, die neurodidaktisch das Lernen begünstigen.

Der emotional begründete Einsatz von Spielen zeigt sich besonders in den Kennenlern- und Aufwärmspielen. Diese „Eisbrecher“ haben einen hohen Stellenwert im Fremdsprachenunterricht mit Erwachsenen (vgl. Bergmann 1994: 14), obwohl sie selten mit einem spezifischen sprachlichen Lernziel verbunden sind.

Namensdreher

Im Plenum nennt der Spielleiter/die Spielleiterin seinen Namen und wirft einem Lernenden einen Ball zu, der zunächst den bereits genannten Namen wiederholt und dann seinen eigenen Namen sagen muss. Danach wirft er den Ball einem dritten Mitspieler zu, und auch er wiederholt die bisher genannten Namen, z.B. «Er heißt Detlev, sie heißt Sabina und ich heiße Malika». Das Spiel dauert so lange, bis der letzte Spieler/die letzte Spielerin alle Namen wiederholt und seinen/ihren Namen genannt hat.

2. Bekanntschaft mit Zahlwörtern.

Der Leiter des Spiels schreibt die Ziffer auf der Tafel auf. Die Ziffer sollen zinnvoll sein. Z.B: das Alter, die Nummer, Zahl der Studierenden der Gruppe. Die anderen Spielteilnehmer stellen Fragen dem Leiter:

1. Sind Sie 24 Jahre alt?
2. Haben Sie Kinder?
3. Wohnen Sie im Haus №34?
4. Können Sie 6 Sprachen?

Das Fragenstellen dauert oder Verneinen solange, dass alle Ziffer befragt worden sind. Der Autor der meistens Fragen kommt an den Tisch und schreibt seine 6 Ziffer auf und setzt das Fragenstellen fort. Z.B: Er heißt Tomas, kommt aus München. Er lebt in Ausland. Seine Hobbys sind Schwimmen, er ist mobil und sportlich. Er kann Deutsch, Französisch und Englisch sprechen. Dann stellt er sich vor. Die Gruppe mit den meisten Vermutungen wird Sieger/Gewinner.

Das Spiel ist Redeübungen zur Entwicklung Kommunikationsfertigkeiten. Im Daf-Unterricht mit unterschiedlichen Altersgruppen kann man verschiedene Sprachspiele anwenden. Solche Spiele verhelfen den Lernern sogenannte Bühnenfieber zu bekämpfen. Die genannten Sprachspiele können in verschiedenen Bildungsstufen unter Rücksicht von Unterrichtstypen und Unterrichtsetappen erfolgreich angewandt werden.

References:

1. *Kacjan B. Language Learning Games: Krumm, Hans-Juergen et al: German as Foreign and Bilingual. Manuals for language and communication science 35.2, Berlin, 2010; 1178.*
2. *Kochiboyev A. Internship of Foreign Language Teaching. Samarkand. 2012; 15-38.*
3. *Kolesnikova OA. Role playing in foreign language lessons. Moscow, 1989; 14-16.*
4. *Fetisova N L. Socio-Psychological Preparation of Educational Institutes. Moscow, 2011; 110.*