
Schneeballschlachtenspiel als Automatisierungsübung im Deutschunterricht

***Schneeballschlachtenspiel as Automation Exercise
in German Teaching***

Rofi'ah¹⁾, Herri Akhmad Bukhori²⁾

Universitas Negeri Malang

rofi.ofie@gmail.com¹⁾, herri.akhmad.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This study aimed at describing the use of “Schneeballschlachtenspiel” as “Automatisierungsübung” or automation exercise for student in German teaching. This is a qualitative study that has been supported by quantitative data. The data were the use of Schneeballschlachtenspiel during the teaching which was collected through observation as well as documentation and learners’ perceptions about Schneeballschlachtenspiel which were collected through questionnaire. The data source were students of the German Department at Universitas Negeri Malang who were attending the course Deutsch 3. The result of the study show that Schneeballschlachtenspiel as active-passive sentence exercise works well in the class. The students find that it was fun during the game and they have positive mind about it. Schneeballschlachten help them understand particular grammar and they will use it again. In addition, the students find it interesting and attractive.

Keywords: Schneeballschlachtenspiel. German teaching, active-passive sentence

Einleitung

Eine Fremdsprache zu lernen-vor allem im schulischen oder universitären Kontext- ist mit Struktur und Grammatik fest verknüpft. Jede Sprache hat ihre Regeln (Barkowski et al., 2014). Diese Regeln bilden sprachliche Strukturen, die im Vergleich zu anderen Sprachen gleich oder ganz anders sein können. Die deutsche Grammatik gilt dabei als besonders schwierig, was viele Menschen im Ausland vom Erwerb der deutschen Sprache abhält oder abschreckt (Roche et al., 2018). Auch nach vielen Untersuchungen verursacht es oft Probleme beim Sprachenlernen (Barkowski et al., 2014; Chou, 2015; Huuhka, 2009; Nejedlá, 2016; Roche et al., 2018).

Ein Beispiel des Problems hat Funk, Kuhn, Skiba, Spaniel-Weise & Wicke (Funk et al., 2014)genommen, nämlich Aktiv- und Passivformen. Das Passiv stellt die Deutschlernende oft ein Lernproblem dar, weil nicht alle Sprachen über diese Modi verfügen. Anhand unserer Erfahrungen als Lehrkraft ist die Passivform auch oft ein Lernproblem für indonesische Deutschlernende, da die Strukturen ziemlich anders sind. Wir haben im Indonesischen weder das Hilfsverb ‘werden’ noch das Partizip II. Deshalb müssen indonesische Lernende da extra (auswendig) lernen, wie man einen Passivsatz bildet. Für Lehrkräfte ist es im Allgemein auch nicht einfach. Sie müssen eine Grammatikvermittlung im Unterricht bringen, aber sie sollen die Grammatik nicht als das Lernziel setzen, da das Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist nicht die Grammatikbeherrschung, sondern die Beherrschung der kommunikativen

Sprachkompetenz(Huuhka, 2009; Karaman, 2013; Krause, 2016; Nejedlá, 2016; Pon, 2015; Wijayati et al., 2018).

Um den Lernenden bei dem oben genannten Lernproblem zu helfen, sollten den Lernenden von der Lehrkraft viele Übungen gegeben werden, so dass sie die Passivsatz-Aufgaben lösen können. Funk et al (Funk et al., 2014)beschäftigen sich in ihrem Buch mit solchen Aufgaben und Übungen. Da wird erläutert, dass Aufgaben sprachliche Aktivitäten sind, die einen „Sitz im Leben“ haben und als kommunikative Lernziele des Fremdsprachenunterrichts gelten. Sie werden durch Übungen vorbereitet.Das große Ziel der Übungen bzw. Aufgaben ist, dass die Lernenden flüssig sprechen oder schreiben können. Beim Trainieren sprachlicher Flüssigkeit soll Sprachkönnen unmittelbar erworben werden, ohne dass eine Bewusstmachung von sprachlichen Mitteln notwendigerweise stattfindet. Das heißt Automatisierung(Barkowski et al., 2014). Automatisierung beschreibt den Prozess, in dem sprachliche Strukturen oder formelhafte Wendungen mit einer hohen Wiederholungsrate geübt werden, bis sie von den Lernenden, ohne dass diese nachdenken müssen, automatisiert produziert werdenkönnen(Barkowski et al., 2014). Also gehört Automatisierungsübung dazu, bestimmten Übungen, die die Lernenden leiten, die Sprache automatisiert zu produzieren. Außerdem hat Kryvosshya erwähnt, dass Automatisierungsübungen nicht nur zur sprachlichen Flüssigkeit, sondern auch als Festigung und Wiederholung bestimmten Regeln gelten (Kryvosshya, 2014). Ein berühmtes Beispiel der Automatisierungsübungen ist Spiel im Unterricht.

Zur Zeit gibt es zahlreichende Untersuchungen im Bereich Übungen und Grammatik im DaF-Unterricht. Nejedlá(Nejedlá, 2016)beschäftigt sich mit dem Einsatz der kreativen, unkonventionellen und zugleich unterhaltsamen Methode der Sprachanimation im Bereich der Grammatikvermittlung. Die Ergebnisse haben gezeigt, dass die spielerische Grammatikvermittlung positive Auswirkungen auf die Gymnasialschüler sowohl auf der kognitiven als auch auf der emotionalen Ebene hatte. Die Schüler haben die Unterrichtsstunden als ein Erlebnis bezeichnet, sie haben ihrer eigenen Bewertung nach gute Laune gewonnen und Spaß gehabt. Daneben wurde eine Verbesserung in ihren Grammatikkenntnissen registriert. In gleichem Bereich zeigen Roche et al(Roche et al., 2018)in ihrem Beitrag mit dem Titel “Deutsche Grammatik sportlich und animiert”, dass Grammatik spannend, transparent und interaktiv durch Grammatikanimationerklärt werden und durch sportliche Aktivitäten einen nachhaltigen Lernmehrwert schaffen kann. Da zeigen sie auch, dass die Grammatikanimationen können im Deutsch- sowie im sprachsensiblen Sportunterricht flexibel eingesetzt werden. Mit Hilfe der Animationen soll Grammatik also durchschaubar, erklärbar und lebensnah gemacht werden. Dementsprechend wird auch der Deutschunterricht interaktiv und abwechslungsreich gestaltet und mit Sportunterricht gewinnbringend kombiniert(Roche et al., 2018). Die beide beschäftigen sich mit Grammatikvermittlung sowie die Untersuchungen von Hana (Hana, 2019), Saputri (Saputri, 2018)und Ekawati (Ekawati, 2015). Zur Grammatikvermittlung hat Hana Quizziz als Medium benutzt, während Saputri digitales Medium Schlangenleiter und Ekawati das Medium Kimspiel verwendet. Das Ergebnis diese drei Untersuchungen zeigt positive Einstellung und Auswirkungen auf Lernendens Grammatifähigkeit.

Die oben erwähnten Untersuchungen sind in gleichem Bereich, und zwar Grammatik im Unterricht. In diese Untersuchung geht es auch um Grammatik im Unterricht, aber es ist etwas ziemlich anders, in diesem Fall wird Automatisierungsübung hier angewendet. Eine der Automatisierungsübungen, die in dieser Studie benutzt wird, ist der Einsatz des Spiels „Schneeballschlachten“. Da schlacht man sich Schneeball, das nicht wirklich aus Schnee sondern aus Papier stammt. Durch dieses Spiel möchten wir davon wissen, wie die Deutschlernenden reagieren und ob sie durch den Einsatz des Spiels die Passivform richtig anwenden können.

Untersuchungsmethod

Diese Untersuchung wurde an der Deutschabteilung der Universitas Negeri Malang Indonesien/Staatliche Universität Malang (UM) im Raum D7.203 am Montag nachmittag von 2 bis 3.30 Uhr, am 29.Oktober 2018 durchgeführt. Die Zielgruppe sind die Lernenden auf B1 Niveau im Kurs Deutsch III mit offiziell 25 Lernenden im Alter von 17- 19 Jahren. Als diese Studie durchgeführt wurde, waren zwei Lernenden aus Krankheitsgründen nicht dabei.

Diese Untersuchung benutzt qualitativen Ansatz und wird mit kuantitativen Daten unterstützt, um die Daten zu analysieren. Die Daten sind die Unterrichtsaktivitäten während der Anwendung des Spiels Schneeballschlachten und das Ergebnis der Fragebogen. Als Datenerhebung haben wir drei Instrumente benutzt, nämlich Beobachtungsblatt, Fragebogen, und Dokumentation (Fotos).

Zur Datenanalyse wurden die Daten aus den Beobachtungsblatt in zwei Teilen, nämlich Daten bezüglich der Lernenden und der Lehrkraft notiert, klassifiziert, analysiert und deskriptiv beschreibt. Die Daten aus den Fragebogen wurden dann sowohl qualitativ als auch kuantitativ beschrieben. Die kuantitativen Daten aus den Fragebogen galten aber nur als unterstützte Daten, während Dokumentation (Fotos) wurde als zusätzliche Daten zur Verstärkung der Daten in dieser Untersuchung gebraucht.

Untersuchungsergebnisse

Das Ergebnis dieser Untersuchung wird in zwei Teilen geteilt, nämlich die Anwendung des Schneeballschlachtensspiel, die durch Beobachtung genommen worden ist und Lernendens Meinungen zu der Anwendung des Schneeballschlachtensspiel, die durch Fragebogen gesammelt worden sind. Außerdem kann man Fotos als Dokumentation bei der Beobachtung im Anhang finden. Das unterstützt das Ergebnis der Beobachtung.

Ergebnis der Beobachtung

Am Anfang sahen die meisten Teilnehmer*innen (gekürzt dann als TN) eher ruhig und müde aus, da der Kurs am Nachmittag stattfand. Im Raum war es trocken und sehr warm, obwohl eine Klimaanlage zu der Zeit lief.



Bild 1. Ruhige Situation am Anfang des Unterrichts

Vor der Anwendung des Schneeballschlachtenspiel zeigte die Lehrkraft (gekürzt dann als LK) eine Folie über "Schokoladenfondue" aus dem Lehrwerk Studio D A2 Seite 199. Zusammen besprachen die LK und die TN den Text. Nach der Behandlung des Textes schrieb die LK dann folgende Aussage "Schokolade mit der Sahne vorsichtig erhitzen" aus dem vorher

diskutierten Text an die Tafel. Die LK ließ die TN danach die Passivform der oben stehenden Aussage bilden. Die TN konnten die Aussage in der Passivform bilden, da sie die Regel der Passivbildung bereits in der vorherigen Woche gelernt hatten. Also kannten die TN diese grammatische Regel bereits.

Die LK verteilte farbige Zettel. Jede/r TN bekam einen Zettel. Die TN fingen an, ihre Aufmerksamkeit zu zeigen, als die LK den TN farbige Zettel verteilte. Die LK bat dann jede/n TN darum, einen Aktivsatz darauf zu schreiben. Die TN schrieben jeweils einen Aktivsatz. Sie konzentrierten sich darauf. Danach wurden die Zettel zusammengeknüllt. Die LK ließ die TN in einer runden Form stehen. Die TN bekamen eine Minute Zeit für eine Schneeballschlacht mit den zusammengeknüllten Zettelschneebällen. Danach nahm sich jede/r einen Schneeball und musste den in dem zusammengeknüllten Zettelschneeball vorhandenen Aktivsatz ins Passiv umformen. Anschließend lasen die TN die Passivformen der Aktivsätze vor und die LK kontrollierte mit den TN zusammen, ob die von ihnen gemachten Passivformen richtig oder falsch waren.



Bild 2. Die Lernenden schreiben einen Aktivsatz auf einem Zettel und dann bilden einen großen Kreis



Bild 3. Die Lernenden werfen den Zettelschneeball zu und nehmen sich einen davon. Ein/e Lehrende liest den Aktivsatz vor und dann er/sie formt ihn in die Passivform um

Die Klasse wurde lebendig, als das Schneeballschlachtenspiel anging und die LK die TN darum bat, in einer Kreisform zu stehen. Viele sahen auch enthusiastisch aus, lachten und machten Spaß, als sie sich die zusammengeknüllten Zettelschneebälle zuwarfen und aufhoben. Jede/r las den von ihm/ihr gemachten Passivsatz laut vor. Einige machten noch Fehler bei der

Passivbildung, aber ihre Mitstudierenden halfen auch oft dabei. Sie hörten ihren Freunden ernst zu als diese die Passivsätze vorlasen

Als Aufgabe bat die LK die TN darum, eine kleine Gruppe aus jeweils 4 Personen zu bilden. Jede Gruppe sollte ein Rezept einer indonesischen Spezialität schreiben. Hier wurden die Kommunikativ- und Handlungsfähigkeit der TN trainiert. In Plenum las jede Gruppe ihre Aufgabe bezüglich der indonesischen Spezialitäten enthusiastisch vor. Zum Schluß bat die LK die TN darum, den Fragebogen auszufüllen und ihre Meinungen zum Einsatz des Schneeballschlachtenspiels zu schreiben.

Unsere Beobachtung ergab, dass der Einsatz des Schneeballschlachtenspiels im Deutschunterricht gut funktioniert hat und gut gelaufen ist. Die Lernenden haben daran aktiv teilgenommen. Darüber hinaus kann man auch an dem Ergebnis der Aufgabe sehen, dass die Lernende Passivsätze richtig bilden können. Außerdem wurde es auch herausgefunden, dass die Lernenden beim Schreiben und Vorlesen ihrer Kenntnisse zu diesem grammatischen Konstrukt vertieften. Dazu konnten sie ein Rezept mit Passivsätze richtig schreiben. Das bedeutet, diese Automatisierungsübungen helfen ihnen das Lernziel zu erreichen.

Ergebnis des Fragebogens

Das Ergebnis des Fragebogens zeigt: 19 der 23 Lernende (82,6%) machte es Spaß, am Schneeballschlachtenspiel zu den Passivübungen im Deutschunterricht mitzumachen, während 17,4% der Lernenden (vier von 23 eher keinen Spaß hatten. Außerdem denken 18 Lernende (78,2%), dass das Spiel ihnen beim Verstehen des Passivsatzes hilft, während fünf Lernende (21,8%) angeben, es helfe ihnen nur bedingt. 20 Lernende (86,5%) haben eine positive Einstellung dazu und drei (13,5) von ihnen eine positive Tendenz. Außerdem würden auch 18 der 23 Lernende (78,2%) es noch einmal tun wollen, während fünf von ihnen (21,8%) es „ok“ fänden.

Darüber hinaus finden die meisten Lernenden das Spiel interessant und attraktiv. Kurzum zeigt das Ergebnis eine positive Meinung der Lernenden.

Diskussion

Eine Automatisierungsübung soll im Unterricht einfach gegeben werden. Bei der Autommatisierungsübung sollten die Lernenden darüber nicht nachdenken, da sie die Sprachstrukturen unbewusst lernen sollten (Barkowski et al., 2014). In dieser Studie haben die Lernenden vorher schon einmal geübt. Sie kennen die Regel der Passivform durch die vorherigen Übungen. Der Einsatz des Schneeballschlachtenspiels gilt aber als Automatisierungsübung, denn die Lernenden lernen dabei spontan zu sprechen bzw. zu schreiben. Das bestimmt die Meinung, dass Automatisierung als Prozess des Erwerbs automatischer Fertigkeiten wird (Kryvoshya, 2014). In diesem Kontext sind es Fertigkeiten Sprechen und Schreiben

Sprechen und Schreiben sind produktive Fertigkeiten beim Fremdsprachenlernen. Die sind Teile der kommunikativen Sprachkompetenz, dass das Ziel des Unterrichts sein soll (Huuhka, 2009; Karaman, 2013; Krause, 2016; Nejedlá, 2016; Wijayati et al., 2018). Um kommunikativen Sprachkompetenz zu beherrschen, braucht man unbedingt Grammatik zu lernen. Laut Pon können die Ziele des fremdsprachlichen Deutschunterrichts ohne explizite Grammatikarbeit nicht erreicht werden (Pon, 2015). Grammatik soll aber nicht als Selbstzweck oder als Hauptziel des Fremdsprachenunterricht gehalten werden, da es oft Misserfolg des Fremdsprachenlernens verursacht (Huuhka, 2009; Karaman, 2013; Krause, 2016; Pon, 2015).

Grammatik zu lernen ist manchmal kompliziert und nicht einfach. Das macht Lernenden oft demotiviert und haben keine Lust zu lernen. Es verursacht deswegen oft Probleme sowohl

für Lernende als auch Lehrende im Fremdsprachenunterricht (Barkowski et al., 2014; Chou, 2015; Huuhka, 2009; Nejedlá, 2016; Roche et al., 2018). Dazu braucht man bestimmte Lernstrategien, damit Grammatiklernen interessant und nicht langweilig ist. Viele Forscher und auch Lehrende haben versucht, interessantes und sinnvolles Grammatiklernen zu erfassen, beispielsweise durch bestimmte Medien sowie Digital Medien Quizziz oder durch Spiel, sowie Kimspiel und Schneeballschlachtenspiel (Ekawati, 2015; Hana, 2019). Solche Medien und Spiel machen Spaß und können die Lernenden motivieren, weiter zu lernen.

Darüber hinaus, kann die Lehrende durch die Anwendung des Spiels Schneeballschlachten korrigieren, wenn die Lernenden bestimmte grammatike Fehler machen. Das widersprach Kryvosnya, die erläutert, dass fehlerhafte Äußerungen bei Automatisierungsübungen nicht korrigiert werden (Kryvosnya, 2014). Korrektur ist unserer Meinung nach im Unterricht nötig. Das vermeidet Fehler-Fossilisierung und die Korrektur durch die Lehrkräfte hilft den Lernenden ihr Verstehen zu vertiefen. Daran kann man auch den Lernprozess auf dem Weg hin zum flüssigen Sprechen und Schreiben beobachten. Wichtig ist es, dass die Lehrkräfte die Lernenden nicht direkt unterbricht (Barkowski et al., 2014).

Fazit

Von dieser Untersuchung können wir lernen, dass Automatisierungsübungen Lernenden helfen können, ihr Verstehen von den Sprachstrukturen zu vertiefen bzw. zu befestigen. Das Schneeballschlachtenspiel können wir dazu wieder in der Klasse nutzen, weil das gut funktioniert ist. Wir müssen aber dabei auf die Zahl der Lernenden achten. Wenn es zu viele Lernenden gibt, braucht man auch mehr die Zeit.

Zum Schluss wollten wir uns auch davon überzeugen, dass ein Lernerfolg oder Nichterfolg nicht an der Anwendung des Schneeballschlachtenspiels liegt. Das Spiel gilt nur als ein Mittel für die Arbeitsform. Hier geht es um die gemeinsame Wiederholung und Verstehen. Diese wird durch Schneeballschlachtenspiel angeregt und automatisiert geübt, man könnte aber auch andere Hilfsmittel dafür nutzen.

Literaturverzeichnis

- Barkowski, H., Grommes, P., Lex, B., Winzer-Kiontke, B., Vicente, S., & Wallner, F. (2014). *DLL 03: Deutsch als fremde Sprache: Buch mit DVD*. Klett Sprachen GmbH.
- Chou, M.-W. (2015). *Grammatiklernen und -lehren im universitären DaF-Unterricht Taiwans*. BoD – Books on Demand.
- Ekawati, S. (2015). Penggunaan Media Kimspiel dalam Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman pada Siswa Kelas X di SMA Laboratorium UM. *SKRIPSI Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM, 0(0)*, Article 0. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/41642>
- Funk, H., Kuhn, C., Skiba, D., Spaniel-Weise, D., & Wicke, R. E. (2014). *DLL 04: Aufgaben, Übungen, Interaktion*. Klett, Langendscheidt, Goethe Institut.
- Hana, H. D. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang* [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/83386>
- Huuhka, E. (2009). *Grammatik und Lernstrategien beim fremdsprachlichen Lernen*. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/80921>

- Karaman, F. (2013). Die Relation zwischen Form und Funktion bei der Grammatikvermittlung. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 1(2), 78–86. <https://dergipark.org.tr/en/pub/diyalog/396359>
- Krause, W.-D. (2016). Integration statt Separation: Grammatik im DaF-Unterricht. *Cathedra Magistrorum*, 79–91. <http://honlap.eotvos.elte.hu/wp-content/uploads/2016/12/cm3.pdf>
- Kryvosnya, R. (2014). *Automatisierungsprozesse in der mündlichen L2-Produktionen unter Berücksichtigung von lehr- und lernkulturellen Faktoren: Eine empirische Untersuchung zum universitären Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht in der Ukraine* [Dissertation, Friedrich-Schiller-Universität Jena]. <https://d-nb.info/1060044331/34>
- Nejedlá, L. (2016). *Sprachanimation Als Mittel Der Grammatikvermittlung? Ausgewählte Elemente Der Deutschen Grammatik Und Ihre Spielerische Vermittlung Im Daf-Unterricht* [Západočeská Univerzita V Plzni]. https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/24162/1/MA_Lenka_Nejedla.pdf
- Pon, L. (2015). Grammatisches Wissen, Fremdsprachenunterricht und Lehrwerke – Zur Qualität von Grammatikübungen in zwei kroatischen DaF-Lehrwerken. *Linguistik online*, 69, 37–68. <https://doi.org/10.13092/lo.69.1656>
- Roche, J., EL-Bouz, K., & Leuchte, O. (2018). Deutsche Grammatik sportlich und animiert. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 23(1), Article 1. <https://tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/index.php/zif/article/view/877>
- Saputri, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan “Schlangen Und Leiter Der Konjunktionen” Berbasis Digital Pada Matakuliah Struktur Und Wortschatz Iii. *Journal DaFIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 278–296. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/5514>
- Wijayati, P., Rofi'ah, R., & Ayub, A. F. M. (2018). “My lecturer’s expressionless face kills me!” An evaluation of learning process of German language class in Indonesia. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 4(2), 94–104. <https://doi.org/10.21831/reid.v4i2.22466>