

## **Mit Sprache spielen – Sprachlernspiele und Rätsel zu Deutsch als Fremdsprache/ Deutsch als Zweitsprache auf CD-ROM und im Internet**

Spielerische Elemente erhöhen auch bei der Fremdsprachenvermittlung die Lernmotivation, fördern Kreativität und Aktivität der Lernenden. Spiele dienen der Entspannung, wirken anregend, machen Spaß und sind, mit Blick auf das Lernen, Vorentlastung bzw. Einübung von Lernstoffen. Sie können somit konstruktives Hilfsmittel für viele Bereiche der Aneignung der Sprache sein und durch Freude am Spiel Barrieren im Lernprozess überwinden helfen. Das Material für Sprachlernspiele und Sprachrätsel ist die Sprache mit ihrer Vielfalt von Formen, Regeln und Normen.

Bezogen auf den Terminus „Sprachlernspiel“ verstehen wir darunter das Experimentieren mit der Sprache, ihren möglichen Veränderungen, bis hin zu Normabweichungen bzw. Regelverstößen. „Die Sprachspieler“, im vorliegenden Fall die Spielebenutzer und nicht die „Macher“, entdecken durch vielfältige Kombinationen und Veränderungen des vorhandenen Sprachmaterials Regelwissen der Wortbildung, der Wortbedeutung, des Wortschatzes und der Satzbildung, erkennen die Unterschiedlichkeit von Sichtweisen auf Texte und ihre Doppelbödigkeit. So kann es beim Spielen zu neuen oder zusätzlichen Aussagen in der Sprache kommen und sich ihr Sinn verändern. Sehr häufig ist das Spiel mit der Sprache auch in Rätseln eingebettet, die eine Lösung durch bewusstes Verändern des vorliegenden Materials erfordern. Anders gesagt, der Rätselcharakter ist in vielen Sprachlernspielen anzutreffen, die spielerischen Veränderungen an der Sprache verlangen nach einer Lösung, die die „Spieler“ neugierig macht, diese zu finden. Kurzum, mit der Sprache spielerisch umzugehen, bedeutet, eine neue Sicht auf sie zu entwickeln und dabei auch bisher nicht Bekanntes oder unbewusst Wahrgenommenes im Gebrauch mit ihr zu entdecken. Das setzt allerdings eine relativ hohe Sprachkompetenz bzw. Kenntnisse in vielen Lebensbereichen des Landes der Zielsprache voraus. Gehen wir den Lernzielen des Spiels mit der Sprache nach, so liegen diese im Anwenden, Erarbeiten und Festigen des Sprachmaterials, insbesondere des Wortschatzes, der Wort- und Satzbildung, der Redemittel und grammatischer Strukturen. Den Lernzielen immanent ist die weiter oben bereits beschriebene positive Einstellung zum Erlernen einer Fremdsprache durch den Spielspaß, dem Lösen von Spielaufgaben und Rätseln und dem Wettbewerbscharakter vieler Spiele.

Wir sehen den Platz der vorliegenden Sammlung sowohl im Unterricht, stärker aber noch im Selbstlernprozess, da ausnahmslos alle Spiele und Rätsel eine Bewertung zulassen, für die der Lehrer als Korrektiv nicht vonnöten ist.

Lehrbücher für den Muttersprachunterricht Deutsch und den Unterricht Deutsch als Fremdsprache/Deutsch als Zweitsprache kommen schon seit eh und je ohne „Spiele-Seiten“ nicht aus. Es gibt darüber hinaus eine Reihe von Sprachspielsammlungen, bezogen auf die deutsche Sprache, die nicht unmittelbar lehrplangebunden mit verschiedenen Formen spielerischer Sprachtätigkeiten muttersprachliche und fremdsprachliche Fertigkeiten festigen und vertiefen können. Das sind Sammlungen oder Materialien, die nicht vordergründig didaktisiert sind, die sich lediglich in ihrer Einteilung und den Auswahlmöglichkeiten an bestimmten Bildungs- und Ausdrucksformen der deutschen Sprache orientieren. Einige von ihnen stellen auch formale Gestaltungsmittel als Einteilungskriterien bereit (s. auch die Auswahlliteraturliste).

Mit dem Computer und den auf dieser Plattform entwickelten Sprachlernprogrammen für die Trägermedien Diskette und CD-ROM und für das Medium Internet könnte man von einem Zuwachs lernspielerischer Elemente in Sprachlernprogrammen oder reiner Spielsammlungen ausgehen. Dem ist aber nicht so, wenn man einmal von den üblichen Sprachrätseln wie

Memory, Hang Man und Kreuzworträtsel absieht. Bei den Spielsammlungen überwiegen nach wie vor die Angebote in den Printmedien, insbesondere mit der Möglichkeit, Kopiervorlagen von Spielen anzubieten und diese mit eigenen Ideen und Texten aufzufüllen und damit u. a. im Unterricht einzusetzen. Das leistet natürlich auch der Computer und bietet darüber hinaus weitere komfortable Möglichkeiten wie die relativ einfache textliche und visuelle Konstruktion der Spiele durch entsprechende Software, mit der die Spiele anschaulicher und damit ansprechender gestaltet werden können. Hinzu kommt mit der Einbettung von Tönen in multimediale Spielprogramme eine neue Seite, mit der auch „Hörspiele“ angeboten werden können, auf die die Printmedien verzichten müssen. Weitere Vorteile sind die relativ schnelle Auswertung der Spielaufgaben oder Rätsel, die Nutzung von Hilfsfunktionen und die Bewertung der absolvierten Spiele, durch die der Wettbewerbscharakter der Spiele und die Rätsellösungen unterstützt werden können. Mit der sinnvollen Verknüpfung von Texten, Tönen, Bildern (auch bewegten) können die Spielinhalte anschaulicher, schneller und umfassender vermittelt werden

Das Institut für Interkulturelle Kommunikation e. V. hat sich auf seinen Internet-Seiten schon recht früh dem Spielen mit der Sprache gewidmet und u. a. seit 5 Jahren monatlich ein Sprachlernspiel in Form eines Rätsels mit einem Überraschungspreis für die richtigen Lösungen ins Netz gestellt. Ergänzt wurden sie in den letzten beiden Jahren durch kleinere Sprachlernspiele mit Animationen und Bildern, in Form von Puzzles und Spiele mit Tönen. Stehen bei den Sprachlernspielen die Wörter bzw. Texte im Vordergrund, so sind es bei den kleineren Spielen mehr Rätsel oder Spiele mit interkulturellem bzw. landeskundlichem Hintergrund. Als ein Spracheninstitut mit starker Ausrichtung auf Deutsch als Fremdsprache/Deutsch als Zweitsprache bzw. interkulturelle Kommunikation sind ausnahmslos alle Spiele diesen beiden Gebieten verpflichtet. Die Teilnehmerzahlen an den Spielen im Internet, das zeigen die Mails mit den Lösungen, haben sich im Laufe der Zeit vervierfacht. Das spricht für das große Interesse an dieser Form des spielerischen Umgangs mit der deutschen Sprache. Die vorliegende Sammlung rekrutiert sich vorwiegend aus Spielen und Rätseln, die monatlich im Internet angeboten wurden und werden und wendet sich sowohl an muttersprachliche als auch an nichtmuttersprachliche „Spieler“ mit guten und sehr guten Deutschkenntnissen

Die einzelnen Spiele und Rätsel sind zu großen Teilen mit dem Softwaretool HotPotatoes und dessen Erweiterungen zum Erstellen von interaktiven HTML-Seiten geschrieben, das eine relativ große Zahl verschiedener Spielformen zulässt, mit denen sich auch die Sprachspielinhalte gut umsetzen lassen. Das Programm bietet darüber hinaus die Möglichkeit, Bewertungen der Lösungs- und Spielleistungen vorzunehmen und mit der Funktion der Hilfeleistung den Lösungsweg aufzuzeigen. Da es ein gut handhabbares sprich schnell zu erlernendes Programm und zudem kostenlos im Internet zu erwerben ist, können die angebotenen Spiele und Rätsel ohne große Schwierigkeiten mit neuem Wort- und Textmaterial umgeschrieben werden. Zusätzlich zu dem genannten Softwaretool sind einige Spiele auf der Basis von Flash entwickelt worden.

Für die Autoren der vorliegenden Sammlung steht die Verpackung, die Präsentation der Spiele nicht immer im Vordergrund, wohl aber das Funktionieren der Spiele, des Lösen der den Spielen immanenten Rätsel im Sinne einer Interaktion. Diese Seite ist immer dann beeinflussend auf das Spiel mit Sprache, wenn es um die Umsetzung der Interaktion des „Sprachspielers“ besonders im Internet geht (Zugriff auf die Lösungen, Hilfen bei Fehlern, Aufzeigen des Lösungsweges). In dem Zusammenhang sollte darauf verwiesen werden, dass bei der Mehrheit der wenigen Sprachspielsammlungen im Internet bzw. auf CD die Hülle (die technische Raffinesse) den Nutzer anlockt und weniger auf die Fülle (den Inhalt) geachtet wird. Es sollten aber das Sprachmaterial und die Art der Umwandlung und spielerischen Bearbeitung von Wörtern, Wendungen, Sätzen und abgeschlossenen Texten bzw. die Rätselspiele zu landeskundlichem und interkulturellem Wissen den Wert der Sammlung

bestimmen. Bei den „Hüllen“ begegnen dem Spieler natürlich auch in dieser Sammlung solche bekannten Spielformen wie Memory, Puzzle oder Kreuzworträtsel, aber sie dominieren die Sammlung nicht.

Diese ist zum überwiegenden Teil nach sprachlichen (linguistischen) Kriterien angeordnet, ein weiterer Teil stellt Rätsel zu landeskundlichen und interkulturellen Sachverhalten und deren Lösung in den Vordergrund und zur Abrundung folgt im letzten Teil ein geschlossenes „Punktspiel“, das von seinem Charakter als Wettbewerbsspiel auch für zwei und mehr Mitspieler geeignet ist. Im Folgenden sollen die einzelnen Teile genauer skizziert und mit verschiedenen Beispielen belegt werden.

Als Menüpunkte fungieren unter dem Dach *Sprachlernspiele/Sprachrätsel* die Unterpunkte **Spiele mit Buchstaben - Wortbildung/Wortbedeutung – Wortgruppen/Wendungen – Sätze/Texte – Spiele mit Tönen – Landeskunde/Interkulturelles – Spiele mit Bildern – Punktspiel** (s. Abb. 1).

In den einzelnen Spielen und Rätseln wird geschrieben, mit der Maus gezogen und geordnet und damit positioniert und nach Auswahlmöglichkeiten geklickt. Vor diesen ausführenden Tätigkeiten stehen der kreative Umgang mit der Sprache, die Lust am entdeckenden Lernen und das Vergleichen und Beurteilen sprachlicher Äußerungen. Mit Bezug auf didaktische Prinzipien des Fremdspracherwerbs geht es vor allem um die Fertigkeiten Schreiben, Lesen und verstehendes Hören. Jedes Spiel wird in seiner Ausführung bzw. Lösung prozentual bewertet, die meisten Spiele haben eine Hinweisfunktion, mit der der Lösungsweg unterstützt wird. Die Nutzung dieses Buttons zieht allerdings Punktabzug nach sich.

Unter der Rubrik **Spiele mit Buchstaben** werden u. a. Wortschlangen, Buchstabenreihungen zu Wörtern, Silbenergänzungen angeboten (s. Abb. 2), unter **Wortbildung/Wortbedeutung** sind u. a. Spiele mit verwürfelten Buchstaben, mit Synonymen/Antonymen/Homonymen, Anagrammen, mit rhetorischen Änderungsoperationen, mit Wörtern in Dialekten bzw. Mundarten zu finden (s. Abb. 3). Die Rubrik **Wortgruppen/Wendungen** beinhaltet u. a. Redewendungen, Sprichwörter, Vergleiche, Gebote/Verbote, Korrekturen fehlerhafter Wortgruppen, Oxymora (Zusammenstellung sich widersprechender Begriffe) (s. Abb. 4). Der Inhalt der **Sätze/Texte** umfasst Zitate, Aphorismen, Witze, humoristische Kurztexte, Gedichte (s. Abb. 5 a u. 5 b). Dieses Textmaterial findet sich zum Teil auch in der Rubrik **Spiele mit Bildern** (s. Abb. 6). Fremdsprachliche Telefonwendungen, Dialekte/Mundarten, Nationalhymnen müssen in der Rubrik **Spiele mit Tönen** erraten werden (s. Abb. 7). Hier gibt es Berührungspunkte mit der Rubrik **Landeskunde/Interkulturelles** (s. Abb. 8), die zusätzlich Rätselspiele mit fremdsprachlichen Schriftzügen und Gesten anbietet. Die Rubrik **Punktspiel** (s. Abb. 9) schließlich widmet sich verstärkt Rätselspielen zur Landeskunde Deutschland und Spielen zur Wortbildung und Wortbedeutung.

Die Sammlung umfasst mehr als 70 verschiedene Spiele und Rätsel, die auf einer CD-ROM und im Internet zur Verfügung gestellt werden. Nutzungs- und Bestellmöglichkeiten finden Sie unter: [www.iik.de](http://www.iik.de)

### **Literatur (Auswahl)**

- Bohn, R./Schreiter, I.: Sprachspielereien für Deutschlernende, Verlag Enzyklopädie 1998.
- Kleppin, K.: Sprach- und Sprachlernspiele, In: Bausch, K.-R.: Handbuch Fremdsprachenunterricht, A. Francke Verlag 1995.
- InterDeutsch.de Menüpunkt Studienbibliothek, [www.InterDeutsch.de](http://www.InterDeutsch.de)
- Jung, Merle: Bei Tische halte ich mich unter. Sprachspielerische Texte und ihre Anwendung im DaF-Unterricht, In: Linguistik online 10,1/02.
- Kohl, E.-M.: Spielzeug Sprache, Verlag Beltz 1995.
- Kurzidim, M.: Sprachspiele – Kommunikations-, Grammatik- und Vokabeltrainer auf CD-ROM, heise online-kiosk

- Macedonia, M.: Sprachspiele, Verlag Veritas 2004.
- Oker, E.: Wortspielereien, Verlag Ravensburger 1984.
- Kreisjugendring Pinneberg (Hrsg.): Spielekartei, [www.kjr-pi.de/spielekartei.htm](http://www.kjr-pi.de/spielekartei.htm)
- Paaß, D.: Lernspiele im Unterricht Deutsch als Fremdsprache, In: Zielsprache Deutsch 3, 1982.
- Piel, A.: Sprache (n) lernen mit Methode – 170 Sprachspiele für den Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, Verlag an der Ruhr 2002.
- Mertens, E., Potthoff, U.: Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht, Cornelsen Verlag Scriptor, 2000.
- Portmann, R./Schneider, E.: Mit Sprache spielen, Don Bosco Verlag 2000.
- Schwarz, R/Bohnstedt, A./Steinmeyer, M.: Sprach-Spiel-Spaß von A bis Z, OZ Verlag 2002.
- Simmendinger, S./Lohr, S.: Wortschatzspiele, Buchverlag Ravensburger 2002.
- Ulrich, W.: Sprachspiele für jüngere Leser und Verfasser von Texten, Verlagsgesellschaft Hahner 2000.
- Ulrich, W.: Sprachspiele – Texte und Kommentare, Verlagsgesellschaft Hahner 2002.
- Weller, R.: Kreative Spiele, Reclam Arbeitstexte für den Unterricht 1999.

Dr. Martin Hahn  
 Institut für Interkulturelle Kommunikation e. V.  
 Herzbergstr. 87  
 10365 Berlin  
 Mail: [martin.hahn@iik.de](mailto:martin.hahn@iik.de)  
 Internet: [www.iik.de](http://www.iik.de)

# Sprachlernspiele / Sprachrätsel

## Sätze / Texte

- Fehlerkorrektur
- Text finden
- Textstücke
- Vergleiche
- Aus Fehlern lernen

## Spiele mit Tönen

- Hast Du Töne ?
- Vertonte Speisekarte
- Telefonhörspiel
- Dialektales1
- Vornamen im Rückwärtsgang

## Spiele mit Buchstaben

- Buchstaben in Unordnung
- Zahlen sind Wörter
- Wortbildner
- Endungen ergänzen
- Brückensilben

## Spiele mit Bildern

- Wörter im Kaleidoskop
- Puzzle (Niveaustufe1)
- Puzzle (Niveaustufe2)
- Tafeldienst
- Wörter im Quadrat
- Berufe raten
- Wortschlangen

## Wortgruppen / Wendungen

- Tiere in Redewendungen
- Titelk(r)ampff
- Betreten verboten!
- Gegensätze ziehen sich an
- Sportwendungen
- Buchstäbliche Redewendungen

## Interkulturelles / Landeskunde

- Gesten
- Hymnen
- Dialektales2
- Schrift(Stücke)
- Ländernamen

## Wortbildung / Wortbedeutung

- Umgangssprachliche Körperteile
- Namen sind Berufe
- Tiere durcheinander
- Aus alt mach neu
- Lücken auffüllen
- Sag es mit einem Fremdwort
- Computer-Chinesisch
- Was passt nicht ?
- Wortverkürzungen
- Partnersuche
- Passende Gegenteile
- Tierisches
- Wörter verwandeln

## Punktespiele

- Punktspiel
- Volksliederliches
- Werbslogans sortieren

## Zugladungen

Möbel, Liedanfänge, Ländernamen und einfache Sätze



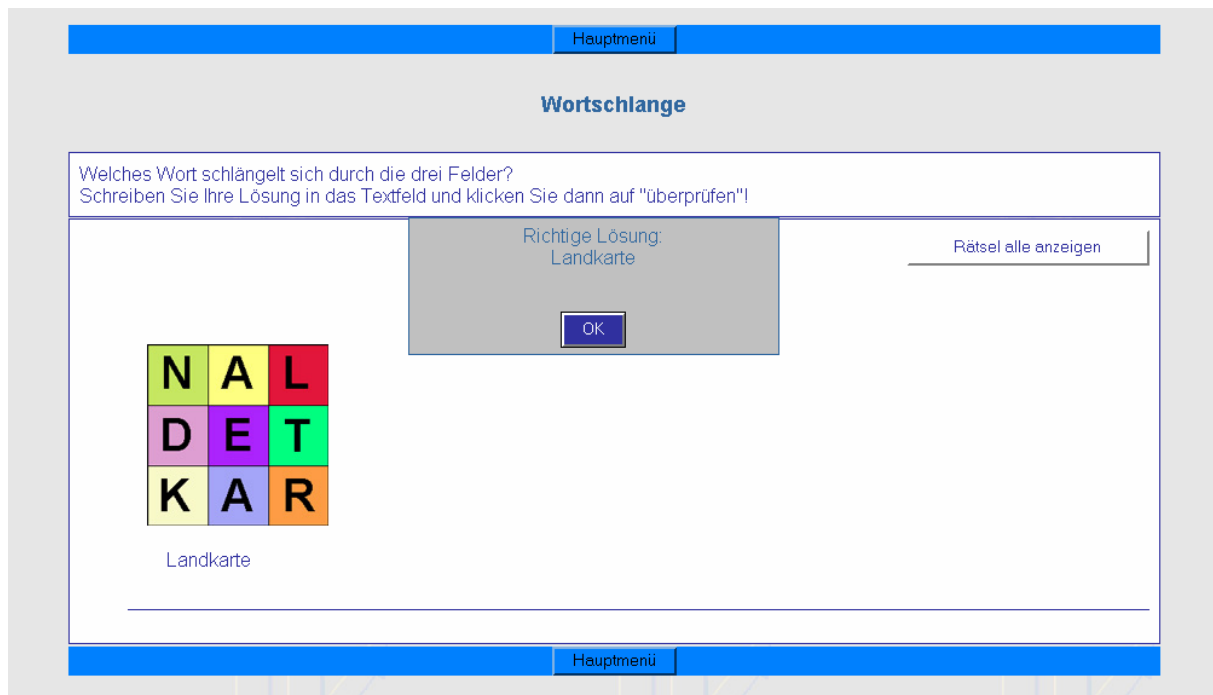


Abb. 2



Abb. 3

Hauptmenü   nächste Seite

### Werbslogans sortieren (1)

Welches Produkt wird mit welchem Slogan beworben ? Ziehen Sie mit der Maus die Produkte rechts zu den entsprechenden Slogens links.

Lösungen   Überprüfen

Meine Alten stinken mir	Toilettenpapier
Einfach leichter leben	Pizza
Wir haben was dagegen	Bier
Wir möchten Sie auf die Palme bringen	Touristikunternehmen
Wir können alles – außer Hochdeutsch	Region Baden-Württemberg
Auf Dübel komm raus	Fernsehsender
Mit einem Zug übers Meer	Schuhe
Einwurf für Deutschland	Medikamente
	Heimwerker-Soap

Abb. 4

<- Hauptmenü ->

### Der Brief

Vervollständigen Sie den Text in einzelnen Schritten. Drücken Sie dazu auf die jeweiligen Knöpfe vor den Textteilen. Hier ein Gedicht von Heinrich Heine.

Der Brief, den  
 lang. Zwölf Seiten,  
 Ein kleines Manuskript!  
 so ausführlich, wenn

Das Ergebnis:

<- Hauptmenü ->

Abb. 5a

Hauptmenü nächste Seite

## Der Brief

Vervollständigen Sie den Text in einzelnen Schritten. Drücken Sie dazu auf die jeweiligen Knöpfe vor den Textteilen. Hier ein Gedicht von Heinrich Heine.

A man den Abschied  
 B macht mich gar  
 C Ein kleines Manuskript!  
 D mehr lieben, aber

Der Brief, den du geschrieben, er

Das Ergebnis: 100%

Hauptmenü nächste Seite

Abb. 5b

vorherige Seite Hauptmenü

## Berufe raten II

**Aufgabe** Können Sie die dargestellten außergewöhnlichen Berufe erraten? Bitte benutzen Sie bei Umlauten die Umschreibungen (ä=ae, ö=oe, ü=ue).



1.



2.

Abb. 6





Abb. 7



Abb. 8

Spiel: Sprachspiele



Punktzahl: 30

Masterspiel 3

Masterspiel 2

Masterspiel 1

Silbenrätsel

Wort-Schöpfer

Wortnetz

Verdrehte Städte

Jagd auf Vokale

Sprichwörter

Wort-Wandel

Memory

Märchenland

Foto-Klick

Lückenfüller

Herr & Frau

Status für Spiel "Sprichwörter": 

Abb. 9