

# WIR WOLLEN SPIELEN !

Spiel- und theaterpädagogische Elemente  
im Fremdsprachenunterricht an der  
Sprach- und Kulturbörse TU Berlin

Diplomarbeit am FB 2: Erziehungswissenschaften  
der Technischen Universität Berlin

Gruppenarbeit von:

Felicitas Eckert und Sabine Klemm

(Matr.-Nr.: 130037 und 129043)

Berlin, den 23. Juli 1998

Erstgutachterin: Prof. Dr. Jutta Schöler  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Ulrich Steinmüller

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>EINLEITUNG</b>	<b>1</b>
<hr/>		
<b>2</b>	<b>SPIEL UND THEATER</b>	<b>6</b>
<hr/>		
<b>2.1</b>	<b>SPIEL - EIN WEITGEHENDER BEGRIFF</b>	<b>6</b>
<b>2.2</b>	<b>MERKMALE/ PRINZIPIEN DES SPIELS</b>	<b>8</b>
2.2.1	FREIHEIT IM SPIEL	8
2.2.1.1	Freiwilligkeit	8
2.2.1.2	Regeln versus Freiheit	8
2.2.1.3	Zweckfreiheit und Quasi-Realität	9
2.2.1.4	Bewegungsfreiheit	11
2.2.1.5	Freies (entspanntes) Feld	11
2.2.2	AKTIVE LUSTVOLLE DYNAMIK IM SPIEL	12
2.2.2.1	Aktivität	12
2.2.2.2	Dynamik	12
2.2.2.3	Freude, Spaß	13
<b>2.3</b>	<b>MOTIVATION FÜR SPIEL</b>	<b>14</b>
<b>2.4</b>	<b>SPIELDEFINITION</b>	<b>16</b>
<b>2.5</b>	<b>THEATER - WO DAS SPIEL AUFHÖRT, FÄNGT DAS THEATER AN!?</b>	<b>18</b>
<hr/>		
<b>3</b>	<b>SPRACHEN LERNEN</b>	<b>22</b>
<hr/>		
<b>3.1</b>	<b>WIE LERNEN ERWACHSENE?</b>	<b>22</b>
<b>3.2</b>	<b>SPRACHLERNTHEORIEN</b>	<b>24</b>
3.2.1	NEUROPHYSIOLOGISCHER ERKLÄRUNGSANSATZ	25
3.2.1.1	Das Hemisphärenmodell	25
3.2.1.2	Das Modell der drei Gehirnspeicher	26
3.2.2	HUMANISTISCHE AUFFASSUNG	28
3.2.3	GANZHEITLICHES LERNEN	30
<b>3.3</b>	<b>DIDAKTIK UND METHODIK</b>	<b>32</b>
3.3.1	LERN- UND LEHRZIELE	33
3.3.1.1	Kommunikative Kompetenz und Handlungsfähigkeit	34
3.3.1.2	Interkulturelles Lernen	37
3.3.2	METHODEN	40
3.3.2.1	Grammatik-Übersetzungs-Methode	40
3.3.2.2	Direkte Methode	40
3.3.2.3	Bilinguale Methode	41
3.3.2.4	Audiolinguale Methode	42
3.3.2.5	Audiovisuelle Methode	43
3.3.2.6	Pragmatisch funktionales Konzept	43
3.3.2.7	Alternative Methoden	44
3.3.2.8	Synthese	46
<hr/>		
<b>4</b>	<b>SPIELEND LERNEN</b>	<b>48</b>
<hr/>		

<b>4.1</b>	<b>WIE UND WARUM IM SPIEL GELERNT WIRD</b>	<b>49</b>
4.1.1	ÜBUNG, MODELLERNEN UND EXPERIMENTIEREN	49
4.1.2	INTELLIGENZ- UND PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG	49
4.1.3	TRANSFER	50
4.1.4	UNTERSTÜTZENDE LERNATMOSPHÄRE	50
4.1.5	GANZHEITLICHER LERNEN	52
4.1.6	“FLOW-ERLEBNIS”	54
<b>4.2</b>	<b>WAS IM SPIEL GELERNT WIRD</b>	<b>55</b>
4.2.1	KOMMUNIKATIVE KOMPETENZ UND HANDLUNGSFÄHIGKEIT	56
4.2.2	INTERKULTURELLES LERNEN	59
4.2.3	KULTURELLE WERTE UND NORMEN IM SPIEL	61
4.2.4	WERTE- UND NORMENDISKUSSION AM BEISPIEL VON KONKURRENZSPIELEN	64
<b>4.3</b>	<b>WANN NICHT IM SPIEL GELERNT WIRD</b>	<b>66</b>
<b>4.4</b>	<b>SPIEL VON ERWACHSENEN</b>	<b>68</b>
<b>4.5</b>	<b>PÄDAGOGISIERUNG DES SPIELS</b>	<b>70</b>
<b>4.6</b>	<b>SPIEL- UND THEATERPÄDAGOGIK</b>	<b>71</b>
<b>5</b>	<b>SPIELE IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT</b>	<b>74</b>
<b>5.1</b>	<b>DIDAKTISCHE SPIELE</b>	<b>75</b>
<b>5.2</b>	<b>SPRACHLERNSPIELE</b>	<b>75</b>
<b>5.3</b>	<b>KREATIVE SPIELE</b>	<b>76</b>
<b>5.4</b>	<b>BEWEGUNG KOMMT INS SPIEL</b>	<b>78</b>
5.4.1	INTERAKTIONSSPIELE	79
5.4.2	PLANSPIELE	80
5.4.3	ERKUNDUNGSSPIELE	81
<b>6</b>	<b>THEATER SPIELEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT</b>	<b>85</b>
<b>6.1</b>	<b>ROLLEN SPIELEN...</b>	<b>86</b>
6.1.1	...IN ROLLENSPIELEN	88
6.1.2	STATUEN- UND BILDERTHEATER	90
6.1.3	IMPROVISATIONSTHEATER	93
6.1.4	STEGREIFTHEATER	97
6.1.4.1	Forumtheater	97
6.1.4.2	Psycho- und Soziodrama	98
6.1.4.3	Zeitungstheater	101
6.1.4.4	Playbacktheater	101
6.1.5	PSYCHODRAMATURGIE UND RELATIONELLE PÄDAGOGIK/DRAMATURGIE	103
6.1.6	MIT TEXTEN SPIELEN	108
6.1.7	DRAMAPÄDAGOGIK	115
<b>6.2</b>	<b>SPIEL VOR PUBLIKUM</b>	<b>121</b>
6.2.1	ERARBEITUNG VON SZENEN	124
6.2.2	ERARBEITUNG VON ROLLEN	125
6.2.3	PROBEN UND TEXTE LERNEN	127
6.2.4	STIMME UND AUSSPRACHE	128

6.2.5	DER AUFTRITT VOR PUBLIKUM (LAMPENFIEBER)	131
<b>6.3</b>	<b>“ICH KANN NICHT THEATER SPIELEN”</b>	<b>134</b>
<b>6.4</b>	<b>THEATER ALS KUNST IM UNTERRICHT?</b>	<b>139</b>
<hr/> <b>7 ROLLE(N) DER SPIELLEITER/INNEN</b>		<b>143</b>
<b>7.1</b>	<b>EIGENES ROLLENVERSTÄNDNIS</b>	<b>143</b>
7.1.1	BESONDERHEITEN IN DER ROLLE ALS SPIELLEITER/IN IN THEATERPÄDAGOGISCHER ARBEIT	145
<b>7.2</b>	<b>PLANUNG</b>	<b>147</b>
<b>7.3</b>	<b>DURCHFÜHRUNG</b>	<b>150</b>
7.3.1	DEN EINSTIEG FINDEN	150
7.3.2	SPIELVERLAUF	153
<b>7.4</b>	<b>REFLEXION/FEEDBACK</b>	<b>155</b>
7.4.1	IN DER GRUPPE	155
7.4.2	NACH DER GRUPPE	155
<b>7.5.</b>	<b>FAZIT</b>	<b>156</b>
<hr/> <b>8 DAS PROJEKT SPRACH- UND KULTURBÖRSE</b>		<b>158</b>
<b>8.1</b>	<b>IDEE UND ENTSTEHUNG</b>	<b>158</b>
<b>8.2</b>	<b>ZIELE</b>	<b>160</b>
<b>8.3</b>	<b>AUFBAU, ARBEITSGRUPPEN</b>	<b>162</b>
<b>8.4</b>	<b>CHARAKTERISTIKA</b>	<b>165</b>
8.4.1	PROJEKTMITGLIEDER	165
8.4.2	TEILNEHMER/INNEN (TN)	165
8.4.3	RAHMENBEDINGUNGEN	166
8.4.4	PROBLEME, GRENZEN IN DER SKB	166
<b>8.5</b>	<b>SPIELEN AN DER SKB?!</b>	<b>168</b>
8.5.1	SP	169
8.5.2	SZ	169
8.5.3	METHODIK-AG	169
8.5.4	SLG	169
8.5.5	SW	170
8.5.6	MKC	172
8.5.7	SCHWIERIGKEITEN, MIT THEATER IM UNTERRICHT ZU ARBEITEN	172
<hr/> <b>9 “WORKSHOPTHEATER”</b>		<b>173</b>
<b>9.1</b>	<b>WARUM, WAS UND WIE</b>	<b>173</b>
<b>9.2</b>	<b>TRANSFER IN DEN UNTERRICHT</b>	<b>175</b>
<b>9.3</b>	<b>MIT EINEM KURS INS THEATERCAFÉ IM MKC?</b>	<b>177</b>
<b>9.4</b>	<b>ABSCHLIESSENDE REFLEXION UND AUSBLICK</b>	<b>177</b>
<hr/> <b>10 ABSCHLUSS</b>		<b>178</b>

## **11 ANHANG (EXTRA GEBUNDEN)**

---

### **11.1 INTERVIEW**

11.1.1 INTERVIEWLEITFADEN

11.1.2 ZUSAMMENGEFASSTE ANTWORTEN

### **11.2 WORKSHOP**

11.2.1 THEORIEBLÄTTER 1-6

11.2.2 SPIELEPROTOKOLL

11.2.3 FRAGEBOGEN

### **11.3 PRAXISBEISPIELE**

11.3.1 SPIELBEISPIELE AUS DER PRAXIS DER SCHREIBWERKSTÄTTEN

11.3.2 UNTERRICHTSBEISPIEL: "LEBENDIGES ZEITUNGSTHEATER"

11.3.3 UNTERRICHTSBEISPIEL: BEARBEITUNG EINES LITERARISCHEN TEXTES

11.3.4 DRAMAPÄDAGOGISCHE UNTERRICHTSEINHEIT

11.3.5 SPRECH- UND AUSSPRACHEÜBUNGEN

11.3.6 PROGRAMME THEATERCAFÉ

### **11.4 LEGENDE UND LITERATURVERZEICHNIS**

„Unser Lehrer schrieb das Wort Algebra an die Tafel, und da stand es klein und gemein auf der großen schwarzen Tafelfläche. Uns wurde gesagt, daß «wir es bis jetzt leicht gehabt» hätten, doch daß Algebra ein wirklich schweres Fach sein würde. Einstein dagegen wurde gesagt, daß Algebra eine Jagd auf ein Wesen, genannt «X» sein würde. Und wenn man es einfing, müsse es seinen tatsächlichen Namen verraten"

(Keith Johnstone 1998: 86)