

УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ - ШТИП
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

UDC 81
UDC 82
UDC 008



ISSN: 2545-3998
DOI: 10.46763/palim

ПАЛИМПСЕСТ

МЕЃУНАРОДНО СПИСАНИЕ ЗА ЛИНГВИСТИЧКИ,
КНИЖЕВНИ И КУЛТУРОЛОШКИ ИСТРАЖУВАЊА

PALIMPSEST

INTERNATIONAL JOURNAL FOR LINGUISTIC,
LITERARY AND CULTURAL RESEARCH

PALMK, VOL 7, NO 13, STIP, 2022

ГОД. VII, БР. 13
ШТИП, 2022

VOL. VII, NO 13
STIP, 2022

ПАЛИМПСЕСТ

**Меѓународно списание за лингвистички, книжевни
и културолошки истражувања**

PALIMPSEST

**International Journal for Linguistic, Literary
and Cultural Research**

**Год. 7, Бр. 13
Штип, 2022**

**Vol. 7, No 13
Stip, 2022**

**PALMK, VOL 7, NO 13, STIP, 2022
DOI: <https://doi.org/10.46763/PALIM22713>**

ПАЛИМПСЕСТ

Меѓународно списание за лингвистички, книжевни
и културолошки истражувања

ИЗДАВА

Универзитет „Гоце Делчев“, Филолошки факултет, Штип

ГЛАВЕН И ОДГОВОРЕН УРЕДНИК

Ранко Младеноски

УРЕДУВАЧКИ ОДБОР

Виктор Фридман, Универзитет во Чикаго, САД
Толе Белчев, Универзитет „Гоце Делчев“, С. Македонија
Нина Даскаловска, Универзитет „Гоце Делчев“, С. Македонија
Ала Шешкен, Универзитет Ломоносов, Руска Федерација
Олга Панкина, НВО Македонски културен центар, Руска Федерација
Георгета Раца, Универзитет Банат, Романија
Астрид Симоне Грослер, Универзитет Банат, Романија
Горан Калоѓера, Универзитет во Риека, Хрватска
Дејан Дуриќ, Универзитет во Риека, Хрватска
Шандор Чегледи, Универзитет во Панонија, Унгарија
Ева Бус, Универзитет во Панонија, Унгарија
Хусејин Озбај, Универзитет Гази, Република Турција
Зеки Ѓурел, Универзитет Гази, Република Турција
Елена Дараданова, Универзитет „Св. Климент Охридски“, Република Бугарија
Ина Христова, Универзитет „Св. Климент Охридски“, Република Бугарија
Џозеф Пониах, Национален институт за технологија, Индија
Сатхарај Венкатесан, Национален институт за технологија, Индија
Петар Пенда, Универзитет во Бања Лука, Босна и Херцеговина
Данило Капасо, Универзитет во Бања Лука, Босна и Херцеговина
Мета Лах, Универзитет во Љубљана, Република Словенија
Намита Субиото, Универзитет во Љубљана, Република Словенија
Ана Пеличер-Санчез, Универзитет во Нотингам, Велика Британија
Мајкл Грини, Универзитет во Нотингам, Велика Британија
Татјана Ѓурин, Универзитет во Нови Сад, Република Србија
Диана Поповиќ, Универзитет во Нови Сад, Република Србија
Жан Пол Мејер, Универзитет во Стразбур, Република Франција
Жан Марк Веркруз, Универзитет во Артуа, Република Франција
Регула Бусин, Швајцарија
Натале Фиорето, Универзитет во Перуца, Италија
Оливер Хербст, Универзитет во Вурцбург, Германија

PALIMPSEST

International Journal for Linguistic, Literary
and Cultural Research

PUBLISHED BY

Goce Delchev University, Faculty of Philology, Stip

EDITOR-IN-CHIEF

Ranko Mladenoski

EDITORIAL BOARD

Victor Friedman, University of Chicago, USA
Tole Belcev, Goce Delchev University, N. Macedonia
Nina Daskalovska, Goce Delchev University, N. Macedonia
Alla Sheshken, Lomonosov Moskow State University, Russian Federation
Olga Pankina, NGO Macedonian Cultural Centre, Russian Federation
Georgeta Rata, Banat University, Romania
Astrid Simone Grosler, Banat University, Romania
Goran Kalogjera, University of Rijeka, Croatia
Dejan Duric, University of Rijeka, Croatia
Sándor Czeglédi, University of Pannonia, Hungary
Éva Bús, University of Pannonia, Hungary
Husejin Ozbaj, GAZI University, Republic of Turkey
Zeki Gurel, GAZI University, Republic of Turkey
Elena Daradanova, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Republic of Bulgaria
Ina Hristova, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Republic of Bulgaria
Joseph Ponniah, National Institute of Technology, India
Sathyaraj Venkatesan, National Institute of Technology, India
Petar Penda, University of Banja Luka, Bosnia and Herzegovina
Danilo Capasso, University of Banja Luka, Bosnia and Herzegovina
Meta Lah, University of Ljubljana, Republic of Slovenia
Namita Subiotto, University of Ljubljana, Republic of Slovenia
Ana Pellicer Sanchez, The University of Nottingham, United Kingdom
Michael Greaney, Lancaster University, United Kingdom
Tatjana Durin, University of Novi Sad, Republic of Serbia
Diana Popovic, University of Novi Sad, Republic of Serbia
Jean-Paul Meyer, University of Strasbourg, French Republic
Jean-Marc Vercruyse, Artois University, French Republic
Regula Busin, Switzerland
Natale Fioretto, University of Perugia, Italy
Oliver Herbst, University of Wurzburg, Germany

РЕДАКЦИСКИ СОВЕТ

Драгана Кузмановска
Толе Белчев
Нина Даскаловска
Билјана Ивановска
Светлана Јакимовска
Марија Леонтиќ
Јована Караникиќ Јосимовска

ЈАЗИЧНО УРЕДУВАЊЕ

Ранко Младеноски (македонски јазик)
Весна Продановска (англиски јазик)
Толе Белчев (руски јазик)
Билјана Ивановска (германски јазик)
Марија Леонтиќ (турски јазик)
Светлана Јакимовска (француски јазик)
Јована Караникиќ Јосимовска (италијански јазик)

ТЕХНИЧКИ УРЕДНИК

Кире Зафиров

АДРЕСА

ПАЛИМПСЕСТ
РЕДАКЦИСКИ СОВЕТ
Филолошки факултет
ул. „Крсте Мисирков“ бр. 10-А
п. фах 201
МК-2000 Штип

<http://js.ugd.edu.mk/index/PAL>

Меѓународното научно списание „Палимпсест“ излегува двапати годишно во печатена и во електронска форма на посебна веб-страница на веб-порталот на Универзитетот „Гоце Делчев“ во Штип: <http://js.ugd.edu.mk/index.php/PAL>

Трудовите во списанието се објавуваат на следните јазици: македонски јазик, англиски јазик, германски јазик, француски јазик, руски јазик, турски јазик и италијански јазик.

Трудовите се рецензираат.

EDITORIAL COUNCIL

Dragana Kuzmanovska
Tole Belcev
Nina Daskalovska
Biljana Ivanovska
Svetlana Jakimovska
Marija Leontik
Jovana Karanikik Josimovska

LANGUAGE EDITORS

Ranko Mladenoski (Macedonian language)
Vesna Prodanovska (English language)
Tole Belcev (Russian language)
Biljana Ivanovska (German language)
Marija Leontik (Turkish language)
Svetlana Jakimovska (French language)
Jovana Karanikik Josimovska (Italian language)

TECHNICAL EDITOR

Kire Zafirov

ADDRESS

PALIMPSEST
EDITORIAL COUNCIL
Faculty of Philology
Krste Misirkov 10-A
P.O. Box 201
MK-2000, Stip

<http://js.ugd.edu.mk/index/PAL>

The International Scientific Journal “Palimpsest” is issued twice a year in printed form and online at the following website of the web portal of Goce Delcev University in Stip: <http://js.ugd.edu.mk/index.php/PAL>

Papers can be submitted and published in the following languages: Macedonian, English, German, French, Russian, Turkish and Italian language.

All papers are peer-reviewed.

СОДРЖИНА / TABLE OF CONTENTS

12 ПРЕДГОВОР

Јована Караниќиќ Јосимовска, уредник на „Палимпсест“

FOREWORD

Jovana Karanikik Josimovska, editor of “Palimpsest”

ЈАЗИК / LANGUAGE

17 Gyde Hansen

ÜBERSETZEN FÜR DIE DRESDNER FRAUENKIRCHE

Gyde Hansen

TRANSLATING FOR THE FRAUENKIRCHE DRESDEN

25 Violeta Janusheva

LINGUISTIC ANALYSIS OF CORONA AND COVID-19 RELATED WORDS IN THE MACEDONIAN STANDARD LANGUAGE

41 Vesna Prodanovska-Poposka, Silvana Neshkovska, Elena Kitanovska-Ristoska

ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES: A STUDY ON ENGLISH SPELLING PROFICIENCY OF UNDERGRADUATE STUDENTS – LEARNERS OF ENGLISH FOR BIOTECHNOLOGY

53 Doris Sava

ÜBERLEGUNGEN ZUR EINBINDUNG DES VORGEPRÄGTEN SPRACHGEBRAUCHS IN DIE RUMÄNISCHE BILINGUALE LEXIKOGRAFISCHE PRAXIS MIT DEUTSCH

Doris Sava

CONSIDERATIONS ON THE INTEGRATION OF CONVENTIONALIZED LANGUAGE USE IN ROMANIAN BILINGUAL LEXICOGRAPHICAL PRACTICE WITH GERMAN

63 Ilir Krusha, Izer Maksuti

DER AUFFORDERUNGSSATZ, SEINE SYNTAKTISCHEN UND SEMANTISCHEN DIFFERENZIERUNGEN IM DEUTSCHEN UND ALBANISCHEN

Ilir Krusha, Izer Maksuti

THE IMPERATIVE SENTENCE: SYNTACTIC AND SEMANTIC DIFFERENCES IN GERMAN AND ALBANIAN

75 Анета Стојковска

СИНТАКСИЧКО СОГЛАСУВАЊЕ ПО БРОЈ ВО МАКЕДОНСКИОТ И ВО АНГЛИСКИОТ ЈАЗИК

Aneta Stojkovska

SYNTACTIC NUMBER AGREEMENT IN MACEDONIAN AND ENGLISH

85 Mariya Leontik
MAKEDONYA'DA OSMANLICA BELGELERİN İLK ÇEVİRMENLERİ VE
OSMANLI DÖNEMİNİ ARAŞTIRAN İLK UZMANLAR
Marija Leontik
THE FIRST TRANSLATORS OF OTTOMAN-TURKISH DOCUMENTS AND THE
FIRST RESEARCHERS OF OTTOMAN PERIOD IN MACEDONIA

105 Марија Гркова-Беадер
ПРАВОПИСНИТЕ ОТСТАПКИ КАЈ СТУДЕНТИТЕ ОД ПРВА ГОДИНА НА
УНИВЕРЗИТЕТОТ ВО ШТИП
Marija Grkova-Beader
ORTOGRAPHIC ERRORS MADE BY THE FIRST YEAR STUDENTS AT THE
UNIVERSITY IN SH TIP

КНИЖЕВНОСТ / LITERATURE

119 Намита Субиото
ТВОРЕШТВОТО НА БЛАЖЕ КОНЕСКИ НА СЛОВЕНЕЧКИ
Namita Subiotto
TRANSLATIONS OF THE WORKS OF BLAZHE KONESKI INTO SLOVENIAN

131 Luisa Emanuele
«AMO LE CONTAMINAZIONI. SENZA MESCOLANZE NON ESISTEREBBE
ALCUNA FORMA DI VITA». LAILA WADIA E LA LINGUA METICCIA
Luisa Emanuele
«I LOVE CONTAMINATION. WITHOUT MIXTURES NEITHER THERE WOULD
BE ANY FORM OF LIFE». LAILA WADIA AND THE INTERBREED LANGUAGE

143 Giacomo Di Muccio
MASCILITÀ FRAMMENTATE. IL CASO DI TI HO SPOSATO PER ALLEGRIA DI
NATALIA GINZBURG
Giacomo Di Muccio
SHATTERED MASCULINITY. THE CASE OF NATALIA GINZBURG'S TI HO
SPOSATO PER ALLEGRIA

153 Марија Ѓорѓиева-Димова
„КНИГАТА-КАКО-СВЕТ“: РОМАНЕСКНИТЕ ОНТОСТРАТЕГИИ НА МИТКО
МАЏУНКОВ
Marija Gjorgjieva Dimova
“THE BOOK AS A WORLD”: MITKO MADZUNKOV'S LITERARY
ONTOSTRATEGIES

167 Славчо Ковилоски
НЕПОЗНАТА ПЕСНА И ЕСЕИ ВО РАКОПИС НА АНАСТАСИЈА МИЛОШОВА
ОД 1895 И 1896 ГОДИНА
Slavcho Koviloski
UNKNOWN POEM AND ESSAYS IN MANUSCRIPT BY ANASTASIJA MILOSHOVA
FROM 1895 AND 1896

- 175 Filiz Mehmetoğlu**
MAKEDON ATASÖZLERİ VE BİLMECELERİNDE İSTANBUL ALGISI
Filiz Mehmetoğlu
THE PERCEPTION OF ISTANBUL IN MACEDONIAN PROVERBS AND RIDDLES

КУЛТУРА / CULTURE

- 187 Luciana Guido Shrempf**
UN BREVE VIAGGIO. ALLA SCOPERTA DEI FILM DANTESCHI: DAI PRIMORDI DELLA SETTIMA ARTE AD OGGI
Luciana Guido Shrempf
A SHORT JOURNEY ON DISCOVERING DANTE IN MOVIES: FROM THE BEGINNING OF THE SEVENTH ART TO TODAY

- 203 Sunčana Tuksar, Saša Vojković**
MUSIC, FASHION AND THEATRE AS TRANSMEDIA DRAMATURGY IN WOODY ALLEN'S FILM BLUE JASMINE

- 215 Petar Namicev, Ekaterina Namiceva Todorovska**
SIGNIFICANCE OF THE BAZAAR FOR PRESERVATION OF THE TRADITIONAL URBAN FORM IN MACEDONIA – STUDY CASE OF SKOPJE'S OLD BAZAAR

- 229 Maja Манчевска**
РОДОВАТА ДИМЕНЗИЈА НА ПОЛИТИЧКИОТ АНГАЖМАН ВО МАКЕДОНСКОТО ОПШТЕСТВО
Maja Mancevska
THE GENDER DIMENSION OF THE POLITICAL ENGAGEMENT IN MACEDONIAN SOCIETY

- 243 Alirami İbraimi**
KÜLTÜR MERKEZİ KONUMUNDAKİ MANASTIR ŞEHİRİ VE ÖZELLİKLERİ
Alirami İbraimi
THE CITY OF MANASTIR AS A CULTURAL CENTER AND ITS FEATURES

МЕТОДИКА НА НАСТАВАТА / TEACHING METHODOLOGY

- 255 Luandra Murati, Gëzim Xhaferri, Biljana Ivanovska**
ANWENDUNG UND FUNKTION VON SPIELEN IM DaF-UNTERRICHT AN KOSOVARISCHEN GRUNDSCHULEN
Luandra Murati, Gëzim Xhaferri, Biljana Ivanovska
APPLICATION AND FUNCTION OF GAMES IN GERMAN AS A FOREIGN LANGUAGE AT ELEMENTARY SCHOOLS IN KOSOVO

269 Andreja Retelj
EINSTELLUNGEN VON SLOWENISCHEN DAF-LEHRENDEN ZUR
MEHRSPRACHIGKEIT

Andreja Retelj

BELIEFS OF SLOVENIAN TEACHERS OF GERMAN AS A FOREIGN LANGUAGE
ABOUT MULTILINGUALISM

283 Adrijana Hadji-Nikolova, Nina Daskalovska, Natka Jankova-Alagjovska
DISTANCE LEARNING – DEVELOPMENT, TYPES AND TOOLS

297 Şükriye Duygu Çağma
YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLECEK İNTERNET
SİTESİ KAYNAKLARI

Şükriye Duygu Çağma

WEBSITE RESOURCES TO BE USED IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS

ПРИКАЗИ / BOOK REVIEWS

305 Лилјана Макаријоска
СТУДИИ ЗА ВТОРИОТ БЕРАМСКИ БРЕВИЈАР – ЗНАЧАЕН ПРИЛОГ ЗА
ПРОУЧУВАЊЕТО НА ХРВАТСКОГЛАГОЛСКАТА ПИСМЕНОСТ

Liljana Makarijoska

STUDIES ON THE SECOND BERAM BREVIARY – A SIGNIFICANT
CONTRIBUTION TO THE STUDY OF CROATIAN GLAGOLITIC LITERACY

313 Ранко Младеноски
ПРИВАТНИ ЗАПИСИ НА ЖИВКО ЧИНГО

Ranko Mladenoski

PRIVATE RECORDS OF ZHIVKO CHINGO

ДОДАТОК / APPENDIX

323 ПОВИК ЗА ОБЈАВУВАЊЕ ТРУДОВИ
ВО МЕЃУНАРОДНОТО НАУЧНО СПИСАНИЕ „ПАЛИМПСЕСТ“

325 CALL FOR PAPERS
FOR THE INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL “PALIMPSEST”

UDC 811.112.2'243:[37.091.214:373.3(497.115)]
DOI: <https://doi.org/10.46763/PALIM22713255m>

Originale wissenschaftliche Arbeit
Original research paper

ANWENDUNG UND FUNKTION VON SPIELEN IM DaF-UNTERRICHT AN KOSOVARISCHEN GRUNDSCHULEN

Luandra Murati

GS Thimi Mitko, Kosovo
luandra.m@hotmail.com

Gëzim Xhaferri

Südosteuropäische Universität, Tetovo
g.xhaferri@seeu.edu.mk

Biljana Ivanovska

Goce Delchev Universität, Stip
biljana.ivanovska@ugd.edu.mk

Abstract: Spiele und Aktivitäten sind wichtige Methoden um Deutsch als Fremdsprache zu lernen. Deutsch als Fremdsprache zu erlernen ist ein schwieriger Prozess. Daher befasst sich diese Arbeit mit der Problematik und Verwendung von Spielen im Unterricht und argumentiert, dass Spiele eine gute Unterrichtsmethode beim Unterrichten von Deutsch als Fremdsprache (DaF) sein können. Der Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht ermöglicht den Schüler/innen ein lustvolles Erlernen der Sprache und führt zu einem besseren Lernerfolg. Es wird untersucht, warum Spiele als Unterrichtsmethode verwendet werden sollten, um ein maximales Ergebnis beim Sprachenlernen zu erhalten. Ziel dieser Arbeit ist es, die Rolle von Spielen und Aktivitäten im Prozess des DaF-Unterrichts zu analysieren und zu untersuchen. Es sollte auch untersucht werden, ob das Erlernen der Sprache dadurch positiv beeinflusst wird, indem die am besten geeignete und akzeptabelste Unterrichtsmethode definiert wird, die den Bedürfnissen und Vorlieben der Schüler/innen entspricht. Diese Arbeit befasst sich u.a. mit den Vor- und Nachteilen von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht. Es ist beabsichtigt zu bewerten, ob Spiele und Aktivitäten den Prozess des Lernens einer zweiten Sprache unterstützen und es soll herausgefunden werden, wie dieser „zeitgemäße Unterricht“ die Motivation der Lernenden beeinflusst.

Schlüsselwörter: *Spiele, DaF, Anwendung und Funktion, Unterrichtsmethode.*

1. Einführung

In dieser Studie werden wir uns mit dem Thema „Anwendung und Funktion von Spielen im DaF-Unterricht an kosovraischen Grundschulen“ befassen. Spiele sind Teil unseres Lebens. Sie werden nicht nur in der Freizeit angewendet, sondern auch im Unterricht. Die deutsche Sprache wird schon seit einigen Jahren in den Grundschulen in Kosovo als Pflichtfach unterrichtet. Da die deutsche Sprache für die albanischsprachigen Schüler/innen in den Grundschulen fremd ist, bereitet sie sowohl Lehrenden als auch Lernenden große Schwierigkeiten. Bildung hat eine Schlüsselfunktion bei der sozialen, wirtschaftlichen und politischen Entwicklung eines Landes bzw. einer Gesellschaft. Eine gute Lehrkraft sollte in der Lage sein, das Wissen auf angemessene und einfache Weise an die Schüler/innen weiterzugeben. Einige Schüler/innen haben manchmal Schwierigkeiten, den Lehrstoff zu verstehen und Zugang dazu zu finden. Damit den Schüler/innen nicht während des Unterrichts langweilig wird, muss der Unterricht abwechslungsreich gestaltet werden.

„Handlungsorientierung, Kreativität und Lernaktivitäten stehen im Mittelpunkt der Arbeit mit Spielen im Fremdsprachenunterricht. Einerseits dienen Spiele dazu, den Spracherwerb und -gebrauch in einer angstfreien Umgebung und lernzentriert zu ermöglichen. Zum anderen berücksichtigen sie Formen des sozialen und interaktiven Lernens, die sicherstellen, dass Schüler/innen mit Lernschwierigkeiten auch ein Erfolgserlebnis haben.“ (Wicke, 2004, S.14-15).

Daher sollten Lehrpersonen versuchen, verschiedene Methoden und Lernaktivitäten anzuwenden, um effektiver zu sein und eine engere Beziehung zu den Schüler/innen zu erzeugen. Diese Arbeit ist in einen theoretischen, einen praktischen (Forschungsteil) gegliedert. Im theoretischen Teil dieser Arbeit haben wir uns mit der Definition von Spielen beschäftigt. Der Forschungsteil bezieht sich auf die Ergebnisse der Forschung. Die Untersuchung wird in vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt und die Beobachtungsbögen werden grafisch dargestellt.

2. Theoretischer Teil – Spieldefinition

Im theoretischen Teil unserer Studie werden wir uns mit dem Begriff „Spiel“ befassen. Der Begriff „Spiel“ ist fast jedem klar, aber bei der Definition gibt es oft Schwierigkeiten, weil es unterschiedliche Auffassungen des Begriffes gibt. Spiele können von jeder Gesellschaft und jeder Kultur anders definiert werden. Das Wort „Spiel“ stammt vom althochdeutschen Wort „spil“ und bedeutet Tanzbewegung. (Lazarus, 1883, S. 64; angeführt nach: Timonen, 2008, S. 7). Der Kulturhistoriker Johan Huizinga (1938, S. 205), beschreibt Spiel als „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ gegenüber dem ‚gewöhnlichen Leben‘“. Für Huizinga ist Spielen in erster Linie

freiwilliges Handeln und damit eine Aktivität, die in der Freiheit stattfinden kann. Diese strukturellen Merkmale des Spiels bilden die Grundlage der Spieltheorie von Huizinga. (ebd, 205) Wie Huizinga, sieht Roger Caillois das Spiel als eine locker regulierte Aktivität, die sich in einem bestimmten Raum und einer bestimmten Zeit abspielt. Roger Caillois (1960, S.16) hielt fest, dass das Spiel eine frei geregelte Tätigkeit ist, die in einem bestimmten Raum und in einer bestimmten Zeit stattfindet. Spiele sind nicht nur in der Freizeit, sondern auch im Unterricht und gerade beim Erlernen einer Fremdsprache förderlich. Ihre Verwendung wirkt sich positive auf die Entwicklung von Kindern aus, wenn sie in den Unterricht einbezogen werden. Außerdem steigern Spiele die Beteiligung am Unterrichtsgeschehen, da die meisten gern spielen. Dieter Spanhel (1996) ist der Meinung, dass Spiele mit Spannung, Spaß, Kreativität und Geselligkeit gleichzusetzen sind. Spiele sind schon lange Zeit Teil der menschlichen Kultur und im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Theorien über das Spiel.

„Man ist unter andern auch darauf verfallen, die Kinder alles wie im Spiele lernen zu lassen [...] Dies taut eine ganz verkehrte Wirkung. Das Kind soll spielen, es soll Erholungsstunden haben, aber es muss auch arbeiten lernen.“ (Kant, 1803, S. 73).

Es gibt verschiedene Spiele. Die Regeln oder Dauer unterscheiden sich von Spiel zu Spiel, aber die Essenz des Spiels bleibt gleich. Das Wichtigste ist es, durch das Spiel einen Lerneffekt herzustellen. Die Lernenden lernen spielerisch und haben gleichzeitig Spaß. Der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois (1958) stimmte der Spieldefinition von Huizinga zum größten Teil zu. Wir können schlussfolgern, dass es verschiedene Versuche gibt, um das Spiel zu definieren. Anhand all dieser Definitionen kann man deutlich erkennen, dass Spiele direkt mit dem Lerneffekt verknüpft sind. Aufgrund dieses Zusammenhanges zwischen Spiel und Lernen ist es möglich Unterrichtsstoff spielerisch zu vermitteln.

3. Forschungsteil - Forschungsdesign und Methodik

Der Forschungsteil bezieht sich auch auf resultierenden Forschungsergebnisse aus der Lehrpraxis. Die Untersuchung wurde in vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt und die Beobachtungsbögen werden hier nun grafisch dargestellt.

3.1. Die Hauptziele der Studie und Hypothesen

Das Hauptziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden, wie sich der DaF-Unterricht am besten, geeignetesten und erfolgreichsten gestalten lässt. Die Forschung basiert auf der Unterscheidung zwischen traditionellem und modernem Unterricht. Im traditionellen Unterricht werden selten Spiele und Aktivitäten genutzt. Die Arbeit soll helfen bei den Lehrer/nnen ein Bewusstsein für die Nutzung von Spielen und Aktivitäten im Unterricht zu schaffen und so den Unterrichtsprozess zu modernisieren. Der Vorteil von modernem Unterricht, indem Spiele und Aktivitäten verwendet werden, ist es, dass sie zur Erleichterung der Unterrichtseinheit und des Faches führen.

In dieser Studie wurden folgende Haupthypothesen eingesetzt:

- Zeitmanagement (Die Verwendung von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht bereitet Schwierigkeiten beim Zeitmanagement).
- Präferenzen der Lernenden (Lernende bevorzugen moderneren Unterricht gegenüber traditionellem).
- Der Einfluss von Spielen und Aktivitäten auf den Erfolg (Die Verwendung von Spielen und Aktivitäten hat einen enormen Einfluss auf die Motivation und das Interesse der Schüler/innen, was zu einem höheren Erfolg führt).

Um die Hypothesen zu bestätigen, besuchten wir vier albanische Grundschulen, an denen wir das Lernen von Deutsch als Fremdsprache beobachteten. Die Ergebnisse dieser Beobachtungen und der Interviews werden im folgenden Kapitel präsentiert.

3.2. Übersicht der relevanten Untersuchungen im Bereich Spiele im Fremdsprachenunterricht

Die Untersuchung wurde an den vier kosovarischen Grundschulen „Thimi Mitko“ in Gjilan, „Ibrahim Uruci“ in Bresalc, „Zija Shemsiu“ in Zabel und „Afërdita“ in Kishnapole durchgeführt. Der Forschungsteil besteht aus Beobachtungsbögen, Interviews und Analysen. Insgesamt wurden 28 Deutschstunden in den Klassen 6-9 beobachtet und analysiert. Pro Klasse wurden jeweils sieben Deutschstunden beobachtet. Anschließend haben wir mit Hilfe eines Interviews acht (8) Deutschlehrende befragt. Das Interview enthält Fragen, die uns über die Meinung, Interessen und Vorlieben der Schüler/innen informieren. Die Ergebnisse der Beobachtungsbögen und des Interviews zur Anwendung von Spielen und Aktivitäten werden grafisch dargestellt.

3.3. Instrumente und Verfahren

Das Untersuchungsdesign umfasst Beobachtungsbögen und ein Interview. Ein weiterer Halbfragebogen, der in Form eines Interviews ausgefüllt wurde, wurde den Lehrer/innen ausgehändigt, mittels dessen sie ihre Meinungen und Standpunkte zur Verwendung von Spielen und Aktivitäten im Lern- und Lehrprozess im DaF-Unterricht äußerten. Das zweite Instrument war die Unterrichtsbeobachtung. Es wurden 28 Deutschstunden beobachtet, bei denen beobachtet wurde, inwieweit Lehrende in der Realität Spiele und Aktivitäten zur Lernförderung einsetzen. Da die deutsche Sprache ab der 6 Klasse als Fremdsprache unterrichtet wird, haben wir die Beobachtung in den Klassen 6-9 durchgeführt.

Klasse	6.	7.	8.	9.
Stundenzahl	7	7	7	7

Tabelle 1. Tabellarische Darstellung der Stundenanzahl in jeder Klasse

3.4. Teilnehmende

Mit Hilfe eines Interviews wurden acht (8) Deutschlehrer in den Grundschulen „Thimi Mitko“, Gjilan, „Ibrahim Uruci“, Bresalc, „Zija Shemsiu“, Zabel und „Afërdita“, Kishnapole befragt. Die Teilnehmer sollten ihre Meinung äußern und Angaben zum eigenen Unterrichtsverhalten geben. Das Interview enthält offene Fragen und dient dazu Informationen, Meinungen, Interessen und Vorlieben der Lernenden zu sammeln. Darüber hinaus waren 8 Lehrer/innen an der Studie beteiligt. Sie erhielten einen halben Fragebogen um Strategien, Methoden und Techniken zu vervollständigen, die sie als Lehrende verwenden.

4. Ergebnisse der Untersuchung

Um unsere eingangs gestellten Thesen zu bestätigen, haben wir im Fragebogen 8 Fragen gestellt, die uns sehr geholfen haben. Der Fragebogen bestand aus einfachen Fragen, anhand derer wir uns einen Überblick über die Lehrmethoden und deren Auswirkungen auf die Schüler/innen-Motivation verschafften. Mit den durch die Fragebögen gewonnenen Informationen möchten wir die Lehrer/innen hinsichtlich der Bedürfnisse und Vorlieben ihrer Schüler/innen sensibilisieren. Die Ergebnisse werden von einer Datenanalyse begleitet und grafisch dargestellt. Jede einzelne Frage wird vollständig analysiert und berücksichtigt, um einen klaren Überblick zu erhalten.

4.1. Die Ergebnisse aus den Beobachtungsklassen

Ein Instrument, das in dieser Arbeit verwendet wurde, war die Beobachtung. Beobachtet wurden sieben Klassen, die Jahrgangsstufen 6, 7, 8 und 9, sowie acht verschiedene Lehrerinnen und Lehrer, die einen herausragenden Beitrag zu dieser Arbeit geleistet haben, da wir die unterschiedlichen Unterrichtsstile und -strategien kennenlernten und die Wirkung jeder Methode direkt anhand der Reaktionen der Schüler/innen sahen. Die Beobachtungsergebnisse zeigen klar und deutlich, dass Schüler/innen heutzutage moderne Methoden bevorzugen. Tabelle 2 zeigt die Spiele, die in den Klassen 6-9 verwendet wurden.

Welche Spiele werden in welchen Klassen benutzt?

6. Klasse	Tic-Tac-Toe, Memory, Pantomime, Der-Die-Das, Brettspiele
7. Klasse	Körperteilspiel, Schiffe versenken, Brettspiele
8. Klasse	Kimspiele, Dativspiele, Detektivspiele, Schiffe versenken
9.Klasse	Koffer packen, Quartett, Rollenspiele, Schiffe versenken, Brettspiele

Tabelle 2. Spiele im Fremdsprachenunterricht nach Klassen

In Tabelle 2 wird dargestellt, welche Spiele von den Lehrer/innen in den beobachteten Klassenstufen am häufigsten verwendet wurden. Am häufigsten wurden Brettspiele und Schiffe versenken verwendet. Bei der Beobachtung konnten wir sehen, dass die Schüler/innen viel Spaß hatten und vor allem auch viel dazu lernen konnten.

Wie lange dauern die Spiele?

5-7 Minuten	Kimspiele, Warm-Kalt, Kofferpacken, Akrostichon
8-10 Minuten	Schiffe versenken, Der-Die-Das, Tastenspiel, Bingo, Quartett
11-15 Minuten	Pantomime, Memory, Tic-Tac-Toe, Rollenspiele, Brettspiele, Zip-Zap-Zoom

Tabelle 3. Dauer der Spiele

In allen Klassen, die wir beobachtet haben, dauerten die Spiele fast gleich lang. Aus diesem Grund haben wir nur die Minuten der Dauer dargestellt. Da eine Unterrichtsstunde 35 Minuten dauert, wollten wir herausfinden, welche Hindernisse dazu führen können, dass ein Spiel nicht rechtzeitig beendet wird. Die Mindestdauer eines Spiels betrug 5 Minuten, während die Höchstdauer 15 Minuten betrug. Für einen durchschnittlichen Zeitraum verwenden Lehrende die folgenden Spiele: Schiffe versenken, Der-Die-Das Spiel, Tastenspiel, Bingo, Quartett. In der Tabelle 4 ist der Zweck der Anwendung von Spielen dargestellt. Es ist klar, dass Spiele zur Wiederholung, Übung, Motivation und Entspannung eingesetzt werden können. Wir wollten genau wissen aus welchem Grund bzw. zu welchem Zweck, in welchen Klassen Spiele eingesetzt werden.

Wozu werden Spiele benutzt? (Motivation, Wiederholung, Entspannung, Übung)

6. Klasse	Motivation, Übung, Wiederholung
7. Klasse	Übung, Wiederholung, Entspannung
8. Klasse	Wiederholung, Übung
9.Klasse	Motivation, Entspannung, Übung, Wiederholung

Tabelle 4. Zweck von Spielen im Fremdsprachenunterricht

Spiele werden für verschiedene Zwecke verwendet, aber am häufigsten werden sie zur Übungen und Wiederholungen verwendet. Aus unserer eigenen Unterrichtserfahrung wissen wir, wie groß die Rolle von Spielen im Unterricht ist. Bei den Ergebnissen kann man sehen, dass die Spiele am häufigsten zur Wiederholung und Einübungen genutzt werden. In allen Klassen wurden die Spiele für Wiederholungen, Übungen und Motivation angewendet. Dies wird in der Tabelle (4) dargestellt.

Wann werden Spiele benutzt? (Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil)

6. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
7. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil, Schlussteil
8. Klasse	Einführungsphase, Hauptteil
9. Klasse	Einführungsphase, Schlussteil

Tabelle 5. Unterrichtsphasen

Tabelle 5 zeigt, dass Spiele in allen Unterrichtsphasen eingesetzt werden können. Es zeigt sich, dass in allen Klassenstufen Spiele in der Einführungsphase eingesetzt wurden. Ebenso oft wurden sie für den Hauptteil und den Schlussteil verwendet. In der Einführungsphase wurden vornehmlich Spiele verwendet, die am wenigsten Zeit in Anspruch nehmen. So etwa: Bingo, Warm-Kalt, Kimspiele oder Blitzspiele. In Tabelle 6 ist zu erkennen, welche Fähigkeiten durch das jeweilige Spiel trainiert werden.

Welche sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse werden durch spielerische Aktivitäten geübt? (Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen)

6. Klasse	Wortschatz, Grammatik, Aussprache, Lesen
7. Klasse	Grammatik, Sprechen, Wortschatz, Schreiben
8. Klasse	Grammatik, Sprechen, Wortschatz
9. Klasse	Grammatik, Sprechen

Tabelle 6. Tabellarische Darstellung der sprachlichen Fertigkeiten / Kenntnisse, die durch spielerische Aktivitäten geübt werden

Der Wortschatz wurde durch Kreuzworträtsel, Memospiele, Bewegungsspiele und Ratespiele geübt. In jeder Klasse wird Grammatik geübt. Brettspiele und Würfelspiele dienen dem Erlernen und Festigen der Grammatik. Sprech- und Aussprachefähigkeiten wurden durch Kimspiele, Rollenspiele und das Quartett geübt. Spiele wurden selten für Hör- und Schreibfähigkeiten verwendet. Die Fertigkeit Hören wurde durch das Spiel stille Post geübt. Mit diesem Spiel wurde auch die Konzentrationsfähigkeit gestärkt.

4.2. Ergebnisse der Lehrendeninterviews

Die Interviews wurden mit acht Deutschlehrenden geführt, die an vier verschiedenen Grundschulen im Kosovo unterrichten. Die Rolle der Lehrperson ist sehr groß und wichtig. Sie kann das Interesse und die Motivation der Schüler/innen direkt beeinflussen, indem sie unterschiedliche Lehrmethoden und -Aktivitäten anwendet und eine ansprechende Lernumgebung schafft. Im Interview wurden 8 Fragen gestellt, auf die die Lehrkräfte klar und umfassend antworten sollten.

- A) Alter? Geschlecht? Dienstzeit?*
- B) Welche Lehrmethoden und -Techniken verwenden Sie in Ihrem Unterricht?*
- C) Verwenden Sie spielerische Aktivitäten in Ihrem Unterricht?*
- D) Kennen Sie die Bedürfnisse, Vorlieben, Hindernisse und Schwierigkeiten Ihrer Schüler/innen?*
- E) Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?*
- F) Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität?*
- G) Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?*
- H) Haben Spiele Vor- und Nachteile? Wenn ja, welche?*

Die für die Recherche verwendeten Fragen sowie die Analyse der Antworten der Lehrkräfte werden im Folgenden vorgestellt und ausgearbeitet. Alle bis auf einen befragten Deutschlehrer benutzen Spiele und Aktivitäten im DaF-Unterricht.

A) Alter? Geschlecht? Dienstzeit?

Bei der Umfrage haben 6 Lehrerinnen und 2 Lehrer teilgenommen. Zwei Lehrerinnen sind zwischen 25-29 Jahre alt, ein Lehrer und vier Lehrerinnen sind zwischen 30 bis 35 Jahre alt. Ein Lehrer ist über 50 Jahre alt. Da DaF seit einigen Jahren in den kosovarischen Grundschulen unterrichtet wird, haben 5 Deutschlehrer 6-10 Jahren Arbeitserfahrung. Drei Lehrkräfte haben sogar mehr als 10 Jahre Erfahrung, da sie auch an Gymnasien unterrichtet haben.

Alter	Geschlecht	Dienstzeit
25-29 (2)	2F	3-6 Jahre
30-35 (3)	1M und 2F	7-9 Jahre
36-55 (3)	1M und 2F	10-15 Jahre

Tabelle 7. Alter (Anzahl der Befragten)

B) Welche Lehrmethoden und -Techniken verwenden Sie in Ihrem Unterricht?

Diese Frage wurde erstellt, um Überblick über Lehrmethoden und -Techniken zu gewinnen, die von Deutschlehrenden in den Grundschulen im Kosovo angewendet und umgesetzt werden. Es gibt verschiedene Lehrmethoden und jede von ihnen hat ihr eigenes Ziel. Zur Umsetzung dieser Methoden können verschiedene Lerntechniken verwendet werden. Die Hauptklassifikation der Lehrmethoden ist: moderne und traditionelle Lehrmethoden. Die Meinungen der Lehrpersonen über den Einsatz moderner und traditioneller Lehrmethoden gehen zum Teil weit auseinander. Die meisten sind zwar der Ansicht, dass es besser sei, moderne Lehrmethoden zu verwenden und nannten viele Vorteile. Einige Lehrkräfte sagten auch, dass der traditionelle Unterricht altmodisch sei und nicht den Vorlieben der Schüler/innen entspräche.

C) Verwenden Sie spielerische Aktivitäten in Ihrem Unterricht? Warum bzw. warum nicht?

Fast alle Lehrenden beantworteten diese Frage ähnlich. Sie alle gaben an, verschiedene attraktive Lernspiele und Aktivitäten in ihrem Unterricht zu verwenden. Ihrer Meinung nach sind gerade Ice-Breaker und verschiedene Entwicklungsaktivitäten ein wichtiges Instrument in ihren Lehrplänen, weil sie den Schüler/innen helfen, sich entspannter zu fühlen und selbst die Schüchternsten sich engagieren. Sie erläuterten auch die Bedeutung von Spielen und Aktivitäten im DaF-Unterricht und ihre enorme Rolle beim Unterrichten der Schüler/innen. Das Kommunikationsbedürfnis während des Spiels und der starke Siegeswille ermutigen sie, keine Angst davor zu haben, Deutsch zu sprechen.

Antwort der Lehrenden	Anzahl der Antworten	Anteil in %
Ja	5	62.5 %
Nein	1	12.5 %
Sehr wenig	0	0 %
Ab und zu	2	25 %

Tabelle 8. Benutzen Sie während des Unterrichts spielerische Aktivitäten?

Von diesen Antworten waren wir angenehm überrascht. Jede Lehrperson verwendet Spiele im DaF-Unterricht, außer einem. Von acht Lehrkräften verwenden sieben Spiele im Unterricht, das sind 87,5% der Befragten. 62,5% der Befragten verwenden Spiele sehr häufig im Unterricht, 25 % verwenden Spiele ab und zu. Tatsächlich erwarteten wir von Lehrenden, dass sie Spiele verwenden, aber wir hatten keinen so großen Prozentsatz erwartet. Es gab auch die Antwortmöglichkeit „sehr wenig“, aber niemand hat mit dieser Antwort geantwortet. Die Befragten gaben uns auch Gründe an, warum sie Spiele im Unterricht verwenden und warum nicht. Diese Gründe sind in Tabelle 9 angeführt.

Gründe, warum Lehrende Spiele im Unterricht verwenden.	Gründe, warum Lehrende keine Spiele im Unterricht verwenden.
Auflockerung; die Schüler/innen können viel durch Spiele lernen; macht die Schüler/innen aktiver; mehr Spaß am Unterrichten; alle Schüler/innen werden am Lernprozess beteiligt; Einführung eines neuen Themas; Motivation.	Die Vorbereitung braucht viel Zeit; Unterrichtsstunden sind zu kurz; um Spiele zu nutzen; Bevorzugung des traditionellen Unterrichts; längere Regelklärung; Disziplinschwierigkeiten.

Tabelle 9. Gründe für die Anwendung und Ablehnung von Spielen

Die Tabelle 9 zeigt, dass Spiele viele Vorteile haben und auch für verschiedene Zwecke verwendet werden können. Wie man sehen kann, verwenden Lehrer Spiele, um die Schüler/innen zu wecken, zu motivieren und die Kreativität der

Schüler/innen zu stimulieren. Spiele müssen nur gut vorbereitet sein, damit sie erfolgreich sind.

D) Kennen Sie die Bedürfnisse, Vorlieben, Hindernisse und Schwierigkeiten Ihrer Schüler/innen?

Die Rolle eines DaF-Lehrenden besteht nicht nur darin zu unterrichten, sondern auch zu versuchen, Unterstützung zu leisten, sinnvollen Unterricht zu gestalten und die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler/innen zu verbessern. Daher bemühen sich die Lehrkräfte, das Sprachenlernen zu erleichtern und engere Beziehungen zu den Kindern zu ermöglichen. Sie versuchen auch, Beziehungen zu ihren Eltern aufzubauen. Die meisten Schüler/innen kennen nur sehr wenig oder keine Wörter auf Deutsch, daher stehen Lehr/innen vor großen Herausforderungen oder Schwierigkeiten.

E) Wie oft benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

Mit dieser Frage wollten wir herausfinden, wie oft spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht eingesetzt werden. Die Ergebnisse entsprechen fast unseren Erwartungen. Die zweite Hypothese wurde durch die zweite und diese Frage bestätigt. Es ist erwiesen, dass moderne Unterrichtsmethoden den traditionellen vorgezogen werden.

Antworten	Anzahl der Antworten	Anteil in %
1 x pro Woche	4	50%
1 x in 2 Wochen	2	25%
1 x im Monat	1	12.5%
Selten/ fast nie	1	12.5%

Tabelle 10. So oft benutzen die Lehrkräfte Spiele

Von acht Deutschlehrkräften verwenden vier in jeder Unterrichtsstunde Spiele, also 50 % der Befragten. Jüngere Lehrpersonen verwenden häufiger Spiele in ihren Klassen als ältere. Da auch in der Grundschule einmal pro Woche Deutsch unterrichtet wird, sind es vier, die in jeder Unterrichtsstunde Spiele einsetzen. Zwei der Befragten benutzten auch fast alle zwei Wochen Spiele, das sind 25%. Eine andere Lehrperson benutzt Spiele etwas seltener, d.h. fast einmal im Monat, nach jeweils 3-4 Unterrichtsstunden. Der Lehrer, der keine Spiele im Unterricht verwendete, war etwas älter als die anderen Lehrkräfte.

F) Wie lange dauert im Durchschnitt eine spielerische Aktivität?

Normalerweise dauert eine Unterrichtsstunde an Grundschulen im Kosovo 35-45 Minuten. Da die Unterrichtsstunden sehr kurz sind, muss man aus Zeitgründen bei der Auswahl der Spiele sehr vorsichtig sein. Jedes Spiel hat seine eigene Dauer. Aber es sollte gut kalkuliert werden, wie viel Zeit es bedarf, um das Spiel und die Regeln zu erklären, und wir müssen wissen, wie viel Zeit die

Schüler/innen für dieses Spiel haben. Die befragten Lehrkräfte sagten, es hänge immer vom jeweiligen Spiel ab, wodurch eine Pauschalisierung nicht möglich sei.

Wie lange dauern die Spiele?

3-5 Minuten	Koffer packen, Kimspiele, Warm-Kalt, Akrostichon
6-9 Minuten	Der-Die-Das-Spiel, Schiffe versenken, Ratespiele, Tastenspiele, Quartett, Bingo, Pantomime
10-12 Minuten	Pantomime, Memory, Quartett, Tic-Tac-Toe
13-15 Minuten	Rollenspiel, Zip-Zap-Zoom, Brettspiele

Tabelle 11. Dauer der Spielaktivitäten

Diese Tabelle listet die Spiele auf, die in der Regel 3-15 Minuten dauern. Ein Lehrer erzählte uns, dass er zwar sehr oft Spiele benutzte, aber meistens Spiele, die nicht länger als 10 Minuten dauerten. Rollenspiele, Zip-Zap-Zoom und Brettspiele sind Spiele, die länger dauern als andere Spiele, da sie hauptsächlich zur Wiederholung oder zur Problemlösung verwendet werden.

G) Wofür benutzen Sie spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht?

Aus den Antworten auf die vorherige Frage wird deutlich, dass die Lehrer/innen Spiele selbstverständlich und regelmäßig verwenden. Zusätzlich interessierte uns aber auch, warum sie Spiele im Unterricht verwenden. Dies soll mit dieser Frage ermittelt werden. Eine Lehrerin sagte, sie nutze Sprachlernspiele, weil sie es ermöglichen würden, Sprachstrukturen ermüdungsfrei zu wiederholen. Sie geben die Möglichkeit, eine positive Einstellung zur Fremdsprache zu entwickeln, denn die Schüler/innen müssen keine Angst haben, sich während des Spiels zu blamieren. Sie fördern das Lernen von Selbstständigkeit und Selbstkontrolle und können Körpersprache und nonverbale Elemente beinhalten.

Wozu werden die spielerische Aktivitäten im Deutschunterricht verwendet?	Zahl der Befragten	Anteil der Befragten in %
Entspannung und Motivation	1	12.5 %
Wiederholung	1	12.5 %
Übung	1	12.5 %
Wiederholung und Übung	2	25 %
Entspannung, Motivation, Übungen und Wiederholungen	3	37.5 %

Tabelle 12. Der Grund, warum Spiele im Unterricht verwendet werden

Aus Tabelle 12 ist zu erkennen, dass von den acht befragten Lehrkräften nur eine Person Spiele nur zur Motivation verwendet. Der größte Prozentsatz

von 37,5% umfasste drei von acht befragten Lehrpersonen. Diese Gruppe gabe an, dass sie Spiele aus mehr als nur einem Grund verwenden. Sie nutzen Spiele nicht nur zur Motivation und Entspannung der Schüler/innen, sondern auch für Wiederholungen und Übungen. Aber es gibt noch andere Gründe, warum Spiele im Unterricht verwendet werden, wie zum Beispiel: Auflockerung, das Interesse wecken, Phantasie und Kreativität anregen, logisches Denken fördern usw.

H) Haben Spiele Vor- und Nachteile? Wenn ja, welche?

Lernspiele haben Vor- und Nachteile. Ein Vorteil von Spielen ist, dass der Lernstoff spielerisch vermittelt wird. Als Vorteil gilt, dass die Sprachlernspiele Schüler/innen helfen Fantasie und Interesse zu entwickeln und die Aufmerksamkeit zu wecken. In der Tabelle 13 stellen wir die Antworten der Lehrpersonen bezüglich der Vorteile des Spielens im Unterricht dar. In der folgenden Tabelle sieht man, dass einer der größten Vorteile des Spiels die Wiederholung ist (62,5%).

Vorteile der Spiele	Zahl der Befragten	Anteil der Befragten in %
Gut für Wiederholung; unbewusstes Lernen	5	62.5 %
Auflockerung; vielseitiger Unterricht	2	25 %
Selbstsicherheit und Stärkung der Gemeinschaft	1	12.5 %

Tabelle 13. Gründe, warum Spiele ein Vorteil im Unterricht sind

25 % der Befragten gaben an, dass die Auflockerung der Lernsituation in der Klasse ein erheblicher Vorteil von Spielen ist. Eine Person unter 8 Befragten sagte, einer der Vorteile des Spiels sei auch die Stärkung des Selbstvertrauens und der Gemeinschaft. Spielerische Aktivitäten ermöglichen einen zeitgemäßen, abwechslungsreichen Unterricht. Sie können sehr gut in den Unterricht eingebaut werden. Ein weiterer wichtiger Vorteil bei der Verwendung von Spielen und Aktivitäten besteht darin, dass sie eine Atmosphäre kreieren, in der die Schüler/innen die Sprache anders erleben und fühlen können, und den Lehrer/innen hilft auch die schüchternsten Schüler/innen einzubeziehen.

5. Zusammenfassung

In unserer Studie haben wir uns mit der Umsetzung und den Problemen des Spieleinsatzes im Deutschunterricht auseinandergesetzt. Ziel unserer Arbeit war es, zu untersuchen und gleichzeitig zu bewerten, inwieweit spielerische Aktivitäten beim Erlernen von DaF-Unterricht eingesetzt werden. Die Untersuchung wurde an vier kosovarischen Grundschulen durchgeführt. Es wurden insgesamt 28 abgehaltene Deutschstunden beobachtet und analysiert.

Acht (8) Lehrpersonen wurden mit Hilfe eines Interviews befragt. Die Analyse der Ergebnisse zeigte, dass Spiele hauptsächlich zur Wiederholung, Motivation und Übungen eingesetzt werden. Die breite Forschungsliteratur zum Thema Spiele im Fremdsprachenunterricht hat deutlich gezeigt, dass Spiele viele Vorteile haben. Einer der wichtigsten Vorteile ist, dass die Schüler/innen unbewusst lernen. Spiele haben auch Nachteile - einer der Hauptnachteile ist der Lärm für die angrenzenden Klassen. Spiele werden in jeder Phase des Unterrichts verwendet, meistens jedoch in der Einführungsphase. Durch Spiele wird der Unterricht attraktiver und effektiver. Schüler/innen sind immer neugierig und offen, um neue und herausfordere Dinge auszuprobieren. Deswegen haben Lehrer/innen die Möglichkeit, effektive und neue Methoden im Unterricht einzusetzen. Lehrende sollten in der Lage sein, eine Methode zu finden, die die Motivation, das Interesse und die Anregung der Schüler/innen beeinflusst und zu einem höheren Erfolg und besseren Ergebnissen führt. Mit direkten Methoden und Techniken, die den Unterricht attraktiv und kreativer gestalten, wäre der Erfolg unbestritten. Lehrende müssen mit Schüler/innen zusammenarbeiten und ihre Wünsche berücksichtigen. An letzter Stelle möchten wir darauf hinweisen, dass die Aussage dieser Arbeit nicht sein soll, dass ausschließlich durch Spiele das Erlernen einer Fremdsprache möglich ist. Es zeigt sich aber, dass Spielen eine wichtige Rolle im Unterricht zukommt und dass sie dabei helfen können, die Schüler/innen beim und zum Lernen zu motivieren.

Literaturverzeichnis

1. Caillois R. (1913-1979): Spiel als Frage der inneren Haltung vom 05.01.2016. https://attrak.ludologie.de/blog/news/roger-caillois-1913-1978-spiel-als-frage-der-innerenhaltung/?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=70eea2991493af78a55fa70d064d6a5b (abgerufen am 24.06.2021)
2. Huizinga, J. (1982): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 1981. (niederländisch zuerst 1938) angeführt nach Wegener/Krumm.
3. Huizinga, J. (1872-1945): Homo ludens – Spiel als Ursprungsort von Kultur vom 05.01.2016. <https://attrak.ludologie.de/multiplayer/detailansicht/news/johan-huizinga-1872-1945-homo-ludens-spiel-als-ursprungsort-von-kultur/> (abgerufen am 25.06.2021)
4. Kant, I. (1803): *Über Pädagogik*. Herausgegeben von D. Friedrich Theodor Rink; Nicolovius; Königsberg.
5. Spanhel, D. (1996): Spielend Lernen. In: *Grundschulunterricht* 43. (S. xc-34) <https://attrak.schule-bw.de/themen-und-impulse/leitperspektiven/praevention-und-gesundheitsfoerderung/primaerpraevention/bewegung/kreativ.pdf> (abgerufen am 22.06.2021)
6. Timonen, S. (2008): Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht: Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber (Master's thesis).
7. Wicke, E. R (2004): Aktiv und kreativ lernen: Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Deutsch als Fremdsprache/Hueber Verlag. <https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/suche/brettspiel>. (abgerufen am 05.08.2021).

Luandra Murati
GS Thimi Mitko, Kosovo

Gëzim Xhaferri
South East European University, Tetovo

Biljana Ivanovska
Goce Delchev University, Stip

Application and Function of Games in German as a Foreign Language at Elementary Schools in Kosovo

Abstract: Games and activities are important methods of learning German as a foreign language. Learning German as a foreign language has always been a difficult process. Therefore, this paper deals with the problems and the use of games in the classroom and argues that games can be a good teaching method when teaching German as a foreign language. The use of the game in foreign language lessons enables the students to learn the language with pleasure and leads to better learning success. It explores why the games should be used as a teaching method and to maximize positive outcome in language learning. The aim is to analyze and examine the role of the games and activities in the process of language learning. This study mainly deals with the advantages and disadvantages of games and activities in German as a foreign language class. In general, it should be investigated whether games and activities support the second language learning process and how this “modern teaching” affects the students’ motivation in education.

Keywords: *games; German as a foreign language; application and function; methods of teaching.*

ГОД. VII
БР. 13

ПАЛІМПСЕСТ

PALIMPSEST

VOL. VII
NO 13

