

Eine Übersicht über spielerische kooperative Lernformen im Chinesischunterricht

Christian Gebhard

Zusammenfassung

Die positiven Effekte kooperativen Lernens für Fach- und Schlüsselkompetenzen wie z. B. soziale und Medienkompetenz Lernender sind unumstritten, wobei auch auf Risiken hingewiesen wird. Die Unterscheidung kooperativer von kollaborativen Lernformen wird nicht immer vollzogen, obwohl die Gruppenprozesse und vor allem die Effekte und Ergebnisse im individuellen Bereich grundsätzlich unterschiedlich sein dürften.

In diesem Beitrag werden spielerische Aktivitäten für den Chinesischunterricht vorgestellt sowie ihre Durchführung und Zielsetzung auf ihre Eigenschaften als kooperative Lernformen hin untersucht. Nach einer einleitenden Beschreibung kooperativer Lernformen im Allgemeinen werden Partner- und Gruppenarbeiten und Formen des E-Learnings dargestellt.

1 Einleitung

Als Vorteile des kooperativen Lernens nennen Ebbens und Ettekoven (2011: 8ff.) unter anderem die Klassenorganisation und entkräften damit einige Ängste vor Gruppenarbeit, die nur bei unsachgemäßer Strukturierung der Arbeit und Führung der Lerner¹ begründet sind. Verminderung der persönlichen Leistung einzelner Lerner durch Vermeidung von Verantwortung und Motivationsminderung bei Lernern mit größerem Einsatz sind nur zwei mögliche negative Effekte kooperativer Lernformen, die Huber erwähnt (2006: 264). Wenn Aufgaben und Rollen jedoch sinnvoll verteilt sind, brauchen die Lerner sich gegenseitig und gehen verantwortungsbewusst ihrer Pflicht nach, was den Lehrer zunächst als Referent entlastet und die Möglichkeit schafft, einzelne Lerner umso intensiver individuell zu betreuen. Ebbens und Ettekoven (2011) betonen auch, dass durch Reflexion und höhere Aufmerksamkeit bei aktiver Teilnahme bessere Lernergebnisse erzielt werden, durch Methodenvielfalt und mehr Spielraum für experimentelles Lernen Schüler ihre Lernfähigkeiten verbessern und so an effektives selbstständiges Lernen herangeführt werden. Camilleri Grima (2004: 410f.) führt zudem an, dass Kreativität, Selbstvertrauen und Präsentationsfähigkeiten im Zuge von Gruppen-

¹ Um den Lesefluss zu vereinfachen, werden für verallgemeinernde Personenbezeichnungen hier kürzere Maskulina verwendet, die sich inhaltlich ausdrücklich auf Personen weiblichen und männlichen Geschlechts beziehen.

arbeiten verbessert werden. Weiterhin werden als positive Effekte kooperativen Lernens folgende Punkte bezeichnet: bessere Leistung, Entwickeln sozialer und kommunikativer Kompetenzen, Fördern der persönlichen Entwicklung (Huber 2006: 263), positive Beeinflussung des Lehrer-Schüler-Verhältnisses und der allgemeinen Atmosphäre (Green und Green 2006: 36).

Die zweckmäßige Moderation und Begleitung kooperativer Lernformen kann für den Lehrer durchaus arbeitsintensiver sein als andere Methoden und Unterrichtsformen. Es ergibt sich gerade hier für den Lehrer die absolute Notwendigkeit, das Geschehen im Klassenzimmer straff zu strukturieren und präzise zu koordinieren. Hauptsächlich nach Green und Green (2006) ergibt sich eine Liste von Aspekten, die bei der Vor- und Nachbereitung kooperativer Übungsformen beachtet werden müssen:

- 1) Die Art der positiven Abhängigkeit (d. h. die Lerner brauchen einander gegenseitig) kann definiert sein durch:
 - a. Ziel (einer erfolgreich, wenn alle erfolgreich),
 - b. Belohnung (gleiche Belohnung für alle, wenn jedes Mitglied erfolgreich),
 - c. äußerer Einfluss (Gruppen konkurrieren z. B. mit anderen Gruppen),
 - d. Reihenfolge (Unterteilung der Gesamtaufgabe in kleine aufeinander aufbauende Einzelschritte),
 - e. Umgebung (Verbundenheit durch physische Umgebung),
 - f. Rolle (Verteilung ist komplementär und verbunden),
 - g. Identität (gemeinsame Gruppenidentität),
 - h. Simulation (hypothetische Situation wird bearbeitet) und
 - i. Ressourcen (ein gemeinsamer Satz Material pro Gruppe).
- 2) Die Verantwortlichkeit sollte individuell gegeben sein, d. h. der Beitrag des Einzelnen muss nachvollziehbar sein.
- 3) Die Gruppen können überwiegend heterogen oder homogen sein; außerdem können sie in einem informellen oder formellen Rahmen (Zusammenarbeit in einer oder mehreren Arbeitseinheiten) bzw. als Basisgruppen (langfristig) zusammenarbeiten (vgl. Winteler 2011: 141).
- 4) Die Art der Arbeitsteilung kann kooperativ (formelle, strikte Arbeitsteilung mit gemeinsamem Resultat) oder kollaborativ (Zusammenarbeit mit evtl. spontaner, teilweiser Arbeitsteilung) geprägt sein (Arnold 2003).
- 5) Die Ziele der kooperativen Übungsform sollten mindestens inhaltlich und in Bezug auf ihren sozialen Mehrwert (z. B. Führung, Kommunikation, Vertrauensbildung, Konfliktmanagement, etc.) definiert sein.
- 6) Die Art der Bewertung muss bekannt sein: Was wird benotet, wie werden Einzelnoten vergeben?
- 7) Die Rückmeldung bezüglich inhaltlicher und weiterer Ziele durch den Lehrer muss gewährleistet sein.

- 8) Mögliche Hilfestellung muss vorbereitet werden.
- 9) Das Material muss sinnvoll und zielgerecht angefertigt werden.

Die folgenden Teile stellen eine Auflistung kooperativer Aktivitäten dar, die im und teilweise außerhalb des Unterrichts durchführbar sind, und kommentieren einige Aktivitäten in Hinblick auf besonders wichtige der genannten Kriterien. Es handelt sich hier um eine Sammlung von Partner- (2) und Gruppenarbeiten (3), e-Learning (4), Spiele (5) und Weiteres (6), welche im Chinesischunterricht angewandt werden können. Die meisten Spiele dürften deutschen Lernern bekannt sein und kaum Einarbeitungszeit in Anspruch nehmen.²

2 Partnerarbeiten

2.1 Textarbeiten. Lernziele: Textverständnis/Hörverständnis, schriftlicher/mündlicher Ausdruck, Landeskunde

Ertl und Mandl (2006: 274f.) listen drei kooperative Textarbeiten in Paaren auf: „Scripted Cooperation“, „Reciprocal Teaching“ und „Cooperative Teaching“. Diese Aktivitäten bezeichnen Partnerarbeiten, bei denen zwei Lerner einen Text bearbeiten und sich über den Inhalt austauschen. Alle Aktivitäten werden in vier Phasen eingeteilt, die bei „Scripted Cooperation“ aus individuellem Lesen (1), Wiederholen des Inhaltes aus dem Gedächtnis durch einen Lerner (2), Rückmeldung auf diese Wiederholung durch den anderen Lerner (3) und einer gemeinsamen Ausarbeitung der Textinformation (4) bestehen. Bei „Reciprocal Teaching“ stellt ein Lerner in Phase 2 Verständnisfragen an den anderen Lerner, bevor eine Zusammenfassung (3) erfolgt und anschließend eine Vorhersage über den Inhalt des folgenden Textabschnitts (4) gemacht wird. Beim „Cooperative Teaching“ behandeln zwei Lerner unterschiedliche Texte und lernen und lehren abwechselnd.

Im Chinesischunterricht bietet sich diese Art von Textarbeit für deutschsprachige Texte zu Landeskunde und Kultur an,³ in fortgeschrittenen Gruppen auch für einfache fremdsprachige Texte. Diese können neben einer rein deskriptiven Form auch Aufgaben beinhalten, z. B. Fragen zum Text oder ein Antwortschreiben zu einem Brief. Ebenso ist eine Abwandlung mit Hörtexten im Sprachlabor als Hörverständnisübung vorstellbar.

Bei dieser kollaborativen Aktivität ist die individuelle Verantwortlichkeit anhand des Produktes (der Zusammenfassung) teilweise gegeben. Inhalt-

² Für fast alle Übungsformen gilt, dass sie (auch in Abhängigkeit vom Lernziel) für Anfänger unter Verwendung von Pinyin, für Fortgeschrittene mit Schriftzeichen durchgeführt werden können.

³ In den meisten modernen Lehrwerken wie *Ni xing* (Jiang und Bruder Müller 2009) oder *Long* (Weber, Krumm und Rester 2010) sind geeignete Texte enthalten, teilweise (*Chinesisch erleben*; Kyburz und Zhang 2006) auch auf Chinesisch.

liches Ziel ist das Text- bzw. Hörverständnis, welches anhand des schriftlichen Ergebnisses bewertet wird.

Als Gruppenarbeit sind ähnliche Textarbeiten in der Form des Gruppenpuzzles empfehlenswert,⁴ wobei exakte zeitliche Planung und die Möglichkeit spontaner Anpassung bei Abweichungen vom Zeitplan notwendig sind und die Ergebniskontrolle zu beachten ist, da die Lehrkraft kaum alle Lerner gleichermaßen beaufsichtigen kann.

Eine entsprechende langfristige kooperative Lernform stellen die sogenannten Lerninseln dar.⁵

2.2 Laufdiktat. Lernziele: Vokabelwiederholung, Gedächtnis-training, Aussprache

Eine aktivierende Methode, die physische Bewegung zur Vorbeugung von Ermüdung nutzt, ist das Laufdiktat. Ein Lerner begibt sich an einen Ort im Klassenzimmer, an dem Sätze auf Chinesisch hinterlegt sind. Der Lerner muss den Satz memorieren, an den Platz zurückkehren und ihn dem Partner diktieren, der ihn schriftlich festhält. Anschließend begibt sich der Partner an den Ort, um die Übereinstimmung des aufgeschriebenen Satzes mit dem dort hinterlegten Satz zu prüfen und den folgenden Satz zu memorieren. Dabei sollten zwei verdeckte Stapel mit Sätzen zur Verfügung stehen und verschiedene Orte im Unterrichtsraum gewählt werden um Gedränge zu vermeiden. Eine schwierigere Variante ist mit Übersetzung und Übereinstimmung der Rückübersetzung möglich.

Bei der Zusammensetzung der Paare ist auf Homogenität zu achten, um Frustration zu vermeiden. Die individuelle Verantwortlichkeit gilt als gegeben, wenn die Richtigkeit der memorierten Sätze dokumentiert wird. Auf der sozialen Ebene werden hier Korrigieren Anderer, Selbstverbesserung und Diktion geübt.

⁴ Hier wird je ein Text in Gruppen gemeinsam gelesen, diskutiert und nach einem Austausch mit möglichen Ergänzungen zusammengefasst. In neu zusammengesetzten Gruppen stellt jeder Schüler als Experte den zuvor erarbeiteten Text den anderen Schülern vor und beantwortet Fragen dazu. In diesen neuen Gruppen oder im Plenum werden die zusammengetragenen Informationen in einen Gesamtzusammenhang gebracht.

⁵ Nach Huber (2006: 267) arbeiten Lehrer dabei Verknüpfungen zwischen vorher isolierten Fachinhalten heraus. Schüler bearbeiten dann eine Aufgabe in Lerninseln, die Fächern oder Fachbereichen entsprechen. Die Lerninseln stellen die Expertengruppe dar. Derartige Fächer übergreifende und verknüpfende Formen können über einen Zeitraum von zehn Tagen durchgeführt werden. Eine inhaltliche Aufteilung in Fremdsprachenklassen, die die Region(en) ihrer Zielsprache geografisch, literarisch oder kulturell vorstellen, liegt nahe; Überschneidungen mit anderen Fachbereichen (z. B. Sport: Olympiade 2008, Biologie/Erdkunde: Reisanbau in China, Sozialkunde: Gründe und Auswirkungen der Ein-Kind-Politik etc.) sind sicherlich wünschenswert.

3 Gruppenarbeiten

3.1 Prüfung entwerfen. Lernziel: Wiederholung (allgemein)

In Kleingruppen entwerfen Schüler je einen Teil für ein Modell eines schriftlichen Leistungsnachweises. Die Teile sollten in Anlehnung an tatsächliche Leistungsnachweise oder standardisierte Sprachprüfungen möglichst realistisch sein. Die Produkte werden allen Schülern nach Prüfung der Richtigkeit und Lösbarkeit als Übungsmaterial z. B. zur Prüfungsvorbereitung zur Verfügung gestellt.

Die individuelle Verantwortlichkeit ist gegeben, wenn einzelne Beiträge gekennzeichnet werden; kleinere Abschnitte können kollaborativ in heterogenen Gruppen, auch entsprechend Interessen und Fertigkeiten, erarbeitet werden (z. B. ein Kreuzworträtsel für den Vokabelteil mit Arbeitsteilung in formale Erstellung, Auswahl der Wörter und Einbettung der gesuchten Wörter in erklärenden Kontext). Eine Rückmeldung erfolgt bezüglich der Kreativität der Aufgaben auch durch andere Kleingruppen, eine Benotung könnte den Druck bei der Gruppenarbeit unnötig erhöhen.

3.2 Videodreh. Lernziele: mündlicher Ausdruck, Aussprache, nonverbale Kommunikation

In Kleingruppen wird eine Kommunikationssituation gespielt und gefilmt.⁶ Das Ergebnis wird Gruppen, die eine andere Fremdsprache lernen, vorgestellt. In leistungsschwachen Gruppen werden Szenen aus dem Lehrbuch übernommen, in stärkeren Gruppen können diese abgewandelt werden. Fortgeschrittene leistungsstarke Gruppen können durchaus ein eigenes Drehbuch schreiben und sich das notwendige Vokabular selbst erarbeiten.

Diese kooperative Form eignet sich auch in sehr heterogenen Gruppen zur Bewertung (oder zumindest Rückmeldung bezüglich) inhaltlicher, sozialer und anderer Lernziele wie Medienkompetenz durch Lehrer und andere Schüler.

3.3 Wörterbucharbeit. Lernziele: Schriftzeichenkenntnis, Umgang mit Hilfsmitteln

In Kleingruppen suchen die Schüler eine Reihe von Schriftzeichen im Wörterbuch. Dabei übernimmt jeder Schüler einen Arbeitsabschnitt, z. B.:

⁶ Eine einfache Ausrüstung wie Handkameras und einfachste Requisiten ist ausreichend, wobei auf eine geräuscharme Kulisse und laute, deutliche Aussprache geachtet werden muss. Bei gegebener Ausstattung ist auch eine nachträgliche Vertonung und sogar Einblenden von Untertiteln möglich.

- 1) Radikal des gesuchten Zeichens bestimmen, Strichzahl des Radikals erheben und entsprechende Seite im Radikalverzeichnis angeben,
- 2) Anzahl der weiteren Striche bestimmen und Eintrag des Zeichens in der Zeichenliste suchen und
- 3) dem Kontext angemessene Übersetzung in den Einträgen suchen und dokumentieren.

Die gesuchten Zeichen müssen zumindest für Anfängergruppen folgende Kriterien erfüllen:

- 1) Das Radikal muss eindeutig bestimmbar sein,
- 2) das Radikal sollte den Schülern bekannt sein (da schneller erkennbar) und
- 3) die enthaltenen Striche müssen den Schülern bekannt sein, damit die korrekte Strichzahl ermittelt werden kann.

Durch strenge Arbeitsteilung ist individuelle Verantwortung gegeben und eine Bewertung möglich. Gruppen können miteinander um die Anzahl gefundener Zeichen konkurrieren. Als Hilfestellung empfiehlt sich eine Radikal- und Strichübersicht.

4 E-Learning

Die folgenden Übungsvorschläge wurden auf den kostenlosen Lernplattformen ILIAS (auch: StudOn) und Moodle erprobt.⁷ Grundsätzlich lassen sich diese Aktivitäten auch mit herkömmlichen Medien durchführen. Für alle als E-Learning durchgeführten Aktivitäten gilt, dass als zusätzliche Schlüsselkompetenz zur inhaltlichen Seite die Medienkompetenz gefördert wird.

4.1 Grammatikwiki. Lernziele: Erarbeitung, Festigung und Wiederholung grammatischer Regeln, Umgang mit Hilfsmitteln (Buch und Eingabemethode am Endgerät)

In Kleingruppen werden Einträge (Regeln und Beispiele) in einem Grammatikwiki angelegt. Die Erstellung und Betreuung des Wiki sind langfristig in Basisgruppen einsetzbar und auch als Blog möglich (auch mit Zusammenfassungen von Kapiteln, s. u.).

Um Kreativität zu fördern und eine einfache Nachahmung der Grammatikdarstellungen im Lehrbuch zu vermeiden, empfiehlt sich für die Gliederung eine vom Buch abweichende Struktur.⁸ In jedem Fall sollte den Lernern

⁷ Siehe <www.ilias.de> und <<https://moodle.org>>.

⁸ Enthält das Lehrbuch eine nach grammatischen Themenbereichen gegliederte Grammatikübersicht (Wortarten, Satzbau, etc.), so bietet sich für das Grammatikwiki eine chronologische Übersicht nach Kapiteln an (und umgekehrt).

nahegelegt werden, eigene Beispielsätze in Anlehnung an Sätze im Lehrbuch anzuführen.

Für die eigenständige Erstellung des Wiki ist eine umfangreiche technische Einführung notwendig. Dabei müssen die Möglichkeiten der formalen Gestaltung (Hervorhebungen, Gliederung, Einfügung von Daten/Tabellen, Eingabe von chinesischen Schriftzeichen und Pinyin etc.) vorgestellt und eingeübt werden. In Kleingruppen können inhaltliche Arbeitsschritte und solche der formellen Gestaltung aufgeteilt werden, was jedoch eine Benotung des Produktes erschwert. Vorher festgelegte Richtlinien der Gestaltung sind ebenso wie eine einheitliche Bearbeitung durch eine „Designergruppe“ vorstellbar.

Auch das Blog ist geeignet, um behandelte Lerninhalte kollaborativ oder in Einzelarbeit darzustellen, wenn Texte des Lehrbuches auf chinesisch oder Material zu landeskundlich-kulturellen Themen auf Deutsch (auch mit persönlicher Beurteilung und Reflexion) zusammengefasst werden.

4.2 Glossar (Chinesisch–Deutsch oder Deutsch–Chinesisch) mit Lernkartendatei. Lernziel: Vokabelwiederholung

Ausgewählte Begriffe werden übersetzt und Beispiele dazu gesucht. Die Begriffe können von den Lernern selbst gewählt oder vorgegeben werden, z. B. nach Themen (食品 *shípǐn*, etc.) oder Wortklassen (动词 *dòngcí*, etc.) gegliedert. Das Glossar ist in Basisgruppen langfristig einsetzbar. Aus dem Glossar lassen sich Lernkartendateien zur individuellen Nutzung erstellen. Vorgaben, die eine Abweichung vom Vokabelteil des Lehrbuches notwendig machen, damit dieser nicht unreflektiert imitiert wird, sind vorteilhaft.⁹ Folgende Arbeitsteilung ist möglich: Auswahl der Begriffe, Definition der Bedeutung und Erarbeitung eines analogen Beispiels, das vom Lehrer kommentiert werden muss, bzw. Angabe des ursprünglichen Beispiels im behandelten Text. Eine Rückmeldung wird zur Auswahl der Wörter sowie zur Kreativität und Richtigkeit der Beispielsätze gegeben.

⁹ Z. B. das Thema 客气话 *kèqìhuà*, das in wenigen Lehrwerken gesondert behandelt wird. Zu diesem Zweck eignen sich ergänzende Texte, die nicht dem Schulbuch entnommen werden, aus denen neue Wörter, deren Bedeutung eventuell ohne Übersetzung aus dem Kontext verständlich ist, leicht erfasst werden können.

4.3 Datensammlung: Schriftzeichenkomponentenanalyse. Lernziele: Schriftzeichenanalyse, Vokabelwiederholung (und -erweiterung)

Schüler nehmen Einträge in Datensammlungen¹⁰ vor und füllen verschiedene, zuvor festgelegte Felder aus, z. B.: (1) Struktur der Komponenten (oben-unten/links-rechts, etc.), (2) Aufteilung in Signifikum und Phonetikum möglich? (ja/nein), (3) Radikal (Name, Position, Bedeutung), (4) Phonetikum (Aussprache, Position), (5) Aussprache (des Zeichens), (6) Bedeutung (des Zeichens), (6) Kontext/Beispiel. Weitere Informationen wie die Gesamtstrichzahl, Schriftzeichenvarianten (u. a. vereinfacht/traditionell) oder eine tiefer gehende Schriftzeichenanalyse unter Berücksichtigung weiterer Ebenen nach der ersten Aufteilung (in zwei Komponenten, in der Regel Radikal und „Rest“) eignen sich bei fortgeschrittenen Gruppen (vgl. auch Tabelle 1).

Tab. 1: Beispiel für Schriftzeichenkomponentenanalyse

Schriftzeichen	Strichzahl	Komponentenstruktur	Phonetikum	Radikal	Aussprache	Bedeutung
妈	6	links - rechts	ja: „ma“	Frau	mā	Mutter
草						

Quelle: Eigene Zusammenstellung.

Diese Übungsform muss nicht in den Unterricht integriert, sondern kann eigenverantwortlich über einen längeren Zeitraum hinweg durchgeführt werden (z. B. wenn ein bekanntes oder neues Schriftzeichen pro Woche gefordert wird). Aufgrund der individuellen Verantwortlichkeit und des kooperativen Charakters der Übungsform ist eine Benotung unproblematisch. Einträge müssen stets überprüft werden.

5 Spiele als Form kooperativen Lernens

Zur Vermeidung von Frustration und Blöße ist bei allen Spielen zuvor zu bedenken, dass möglichst homogene Paare bzw. Gruppen von Vorteil sind, oder gewährleistet sein muss, dass die Schüler einen hohen Grad an Vertrauen zueinander aufweisen.¹¹

¹⁰ Es handelt sich um den Objekttyp „Datensammlung“, der sowohl bei ILIAS als auch bei Moodle zur Verfügung steht.

¹¹ Obwohl Spiele überwiegend zur Förderung einer positiven Lernatmosphäre und -laune eingesetzt werden, sei nochmals darauf hingewiesen, dass das Lernziel bei der Durchführung nicht aus den Augen verloren werden und der didaktische Wert nicht in den Hintergrund treten darf. Rückmeldung sollte zu den Aspekten Fairness und sozialer Umgang miteinander erfolgen; die individuelle Beteiligung und Verantwortlichkeit sind i. d. R. gegeben.

5.1 Spiel zu zweit: Galgenmännchen. Lernziel: Schriftzeichenanalyse

In diesem Spiel werden von einem Partner die Striche, aus denen sich ein vom anderen Partner gewähltes Schriftzeichen zusammensetzt, erraten (z. B.: „Enthält das Zeichen einen 横 *héng*?“). Bei jeder negativen Antwort wird ein weiterer Strich von dem Spieler, der das Zeichen gewählt hat, auf ein für beide Lerner sichtbares Blatt gemalt. Nach ausreichend negativen Antworten, also falschen Vermutungen über im Zeichen enthaltene Striche, entsteht dadurch ein Bild eines an einem Galgen hängenden Männchens. Sobald das Bild vollständig ist, hat der ratende Lerner verloren. Bei jeder positiven Antwort, wenn also ein in dem zu erratenden Zeichen tatsächlich enthaltener Strich erraten wurde, wird dieser auf dem gleichen Blatt in ein leeres, zum Üben chinesischer Schriftzeichen vorgesehenes Kästchen an der entsprechenden Stelle eingetragen. Kommt der Strich mehrmals im Zeichen vor, müssen alle Striche eingetragen werden, also im Falle von 点 *diǎn* als erratenem Strich alle im Zeichen enthaltenen Punkte, bei 清 *qīng* die zwei Punkte des Radikals.

Dieses Spiel setzt genaue Kenntnisse komplexerer Schriftzeichen voraus, da sehr einfache Zeichen mit wenigen Strichen kaum geeignet sind. Die Darstellung des Galgenmännchens kann auch vereinfacht werden, um die Anzahl der möglichen Rateversuche gering zu halten und das Spiel spannender zu gestalten.

5.2 Spiele in der Kleingruppe

5.2.1 Schriftzeichenmemory. Lernziele: Schriftzeichen erkennen, Minimalpaare differenzieren

In einem Spielfeld befinden sich umgedrehte Karten mit chinesischen Schriftzeichen, in einem weiteren Spielfeld umgedrehte Karten mit den gleichen Wörtern in der entsprechenden Pinyin-Umschrift. Die Karten sind unterschiedlich angeordnet (gemischt) und es gilt, passende Schriftzeichen-Pinyin-Paare zusammenzuführen. Dabei wird in jedem Spielzug von einem Lerner je eine Karte von jedem Stapel so aufgedeckt, dass alle Spieler die beschriftete Seite sehen können und versuchen, sich ihre Position einzuprägen. Im Laufe der Spielzüge der einzelnen Spieler erlangen diese immer mehr Informationen über die in den Spielfeldern befindlichen Wörter und ihre Positionen und können passende Paare finden. Mit dem entsprechenden Wort muss ein korrekter Beispielsatz gebildet werden, der von der Gruppe kontrolliert/korrigiert wird. Mehrere Gruppen können auf Zeit gegeneinander spielen, was einerseits Konkurrenz zwischen diesen Gruppen, andererseits Gruppenzusammenhalt innerhalb der Gruppen schafft. Die Anzahl der Perso-

nen in einer Gruppe richtet sich nach dem verfügbaren Platz und der Größe der Spielkarten. Anspruchsvoll gestaltet sich das Spiel, wenn Begriffe mit ähnlichen Aussprachen (z. B. Minimalpaare mit Tonunterschied: 十 *shí*, 是 *shì*) oder ähnlichen Schriftzeichen (z. B. unterschiedliche Radikale mit gleichem Phonetikum 请 *qǐng*, 清 *qīng*) verwendet werden.

5.2.2 Schriftzeichenpuzzle. Lernziele: Schriftzeichen analysieren, Vokabelwiederholung

Bei diesem Puzzlespiel müssen Karten mit Schriftzeichenkomponenten (u. a. Signifika und Phonetika) zu existierenden Schriftzeichen (für Fortgeschrittene: zu Ausdrücken und Sätzen) zusammengefügt werden. Dabei ziehen die Lerner aus einem umfangreichen Zeichenkomponentenvorrat der Reihe nach eine Karte. Wer die gezogene Karte mit einer zuvor gezogenen Karte kombinieren kann, legt das zusammengestellte Schriftzeichen vor sich auf den Tisch und bildet einen Satz oder ein mehrsilbiges Wort. Zeichenkomponenten, die noch nicht kombiniert werden können, werden vom jeweiligen Spieler für spätere Spielzüge behalten (offen, falls gegenseitige Hilfestellung erwünscht ist). Alternativ werden die Karten zuvor zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt; jeder Spieler muss dann in einem Spielzug versuchen, eine Karte anzulegen.

Zwei Herangehensweisen sind für das Erstellen der Spielkarten möglich: Bei der exakten Zusammensetzung zuvor definierter Schriftzeichen muss die Proportion der einzelnen Komponenten berücksichtigt werden. So muss 丁 *dīng* neben dem senkrechten Handradikal 扌 schmäler dargestellt werden, damit insgesamt ein quadratisches, wohl proportioniertes Zeichen 打 *dǎ* aus dem Signifikum und der weiteren Zeichenkomponente entsteht – bzw. bei anderen Zeichen aus mehreren weiteren Zeichenkomponenten. Die Verhältnisse schränken die Kombinationsmöglichkeiten ein. Einige Schriftzeichenkomponenten müssen auf transparente Folie gedruckt werden, damit sie vor bzw. hinter einer weiteren Spielkarte eine Struktur mit innerem und äußerem Bestandteil ergeben können (z. B. 口 *kǒu* und 韦 *wéi* in 回 *huí*). In einem anderen Ansatz werden derartige Feinheiten außer Acht gelassen, um die Kombinationsmöglichkeiten zu erweitern, aber vom Lehrer kommentiert.

5.2.3 Domino. Lernziel: Zahlen (und Schriftzeichen)

Karten, die auf einer Seite zwei beschriftete Hälften aufweisen, müssen passend aneinander gereiht werden. Dabei passen nicht die beiden beschrifteten Hälften zusammen, sondern jeweils eine Seite mit der einer anderen Karte. Auf den Karten sind Angaben in zwei unterschiedlichen Formaten zu sehen, z. B. in arabischen Ziffern und chinesischen Schriftzeichen. Es eignen sich

u. a. Uhrzeiten und Telefonnummern. Jeder Spieler zieht eine Karte aus einem Stapel in der Mitte, neben den die oberste Karte umgedreht abgelegt wird, damit die Schrift zu sehen ist. Stimmt eine der Angaben auf der gezogenen Karte mit einer der Angaben auf der Karte neben dem Stapel überein, wird sie an die Stelle der Übereinstimmung angelegt, z. B. so, dass nun unter der in arabischen Ziffern angegebenen Telefonnummer oder Uhrzeit die in chinesischen Schriftzeichen angegebene gleiche Telefonnummer oder Uhrzeit liegt (siehe Tabelle 2). Reihum ziehen die Spieler Karten vom Stapel, bis sie eine Karte anlegen können. In diesem Fall darf anschließend eine weitere, zuvor gezogene Karte angelegt werden, wenn diese mit einer zwischenzeitlich angelegten Karte kombinierbar ist (alternativ: vorheriges Verteilen der Karten, s. o.). Das Spiel kann auch mit Schriftzeichen und dazugehöriger Pinyin-Umschrift und vielen weiteren Angaben variiert werden.

Tab. 1: Beispiel für Uhrzeitendomino

18:45	四点一刻	
	4:15	五点半

Quelle: Eigene Zusammenstellung.

5.3 Spiele in der Großgruppe

5.3.1 Bingo. Lernziel: Zahlen bzw. Vokabelwiederholung

Aus einem Beutel werden Karten, die mit den Zahlen von 1 bis 100 bedruckt sind, gezogen und die Zahl (vom Lehrer oder ein bis zwei Freiwilligen mit guter Aussprache) auf Chinesisch laut vorgelesen. Jeder Lerner hat zuvor eine Tabelle ausgefüllt, in der ohne Wiederholungen in vier Spalten Zahlen einzutragen sind. Jede Zeile ist für einen Bereich von zehn Zahlen vorgesehen: In die erste Zeile können vier Zahlen zwischen 1 und 10 eingetragen werden (arabische Ziffern, Pinyin, Schriftzeichen), in die zweite Zeile zwischen 11 und 20, usw. Die aus dem Beutel gezogenen Zahlen werden in der Tabelle markiert und die Karten nicht wieder in den Beutel zurückgelegt. Wurden vier Zahlen nebeneinander in der Tabelle markiert, ruft der Lerner laut „Bingo“ (宾果 bīnguǒ). Die markierten Zahlen müssen dann auf Chinesisch vorgelesen werden.

Mit dem Beutel kann eine schriftliche Hilfe in Form einer Tabelle oder dem Lehrbuch, sofern in diesem die Zahlen auf den einzelnen Seiten angegeben sind, zur Verfügung gestellt werden. Nach jedem Bingo wechseln freiwillige Vorleser durch, wobei deren zuvor ausgefüllte Tabellen dann von einem anderen Lerner oder dem Lehrer weiterbearbeitet werden.

Es ist zu bedenken, dass nicht exakt abgeschätzt werden kann, wie viel Zeit bis zum ersten Bingo oder einer anderen vorher festgelegten Anzahl von

Bingos verstreicht. Sollten relativ schnell viele Zeilen vollständig markiert werden, wird um einen vertikalen Bingo, bei dem eine ganze Spalte markiert wird, gespielt.

Eine Variante ist das Vokabelbingo, bei dem die Übersetzungen festgelegter Begriffe (bestimmter Lektionen im Lehrbuch, z. B. eine Lektion pro Spalte) in eine Tabelle eingetragen werden und anschließend die Begriffe (auf Deutsch, damit die passende Übersetzung gesucht werden muss) aus dem Beutel gezogen werden. Die Vokabeln werden aktiviert, wenn sie zuvor von den Lernern selbst in einer Art Brainstorming gesammelt werden.

5.3.2 Tabu. Lernziele: Mündlicher Ausdruck, Vokabelwiederholung, Umschreibungstechniken

Bei diesem Spiel werden Begriffe erklärt und von den Schülern erraten. Die zu erklärenden Begriffe stehen auf einer Karte und werden aus einem Beutel gezogen.¹² Grundsätzlich sind folgende Beschreibungstechniken denkbar, die zuvor eingeübt werden sollten: 1) Paraphrasieren (爸爸的太太叫什么? *bàba de tàitai jiào shénme?*, wenn 妈妈 *māma* erklärt wird); 2) ein Synonym geben (价格高 *jiàgé gāo* für 贵 *guì*); 3) das Gegenteil suchen (不热 *bú rè* im Fall von 冷 *lěng*); 4) einen Kontext geben (他/她是老师 *tā shì lǎoshī* (mit Zeigegeste auf Lehrkraft), 我们都是 *wǒmen dōu shì* für 学生 *xuéshēng*).

Das Spiel eignet sich für Großgruppen, kann aber ebenso in Kleingruppen (im Wettbewerb miteinander) gespielt werden. Die Anzahl richtig erklärter bzw. erratener Begriffe gibt dann den Punktestand der Teams an (alternativ: zwei Punkte pro erfolgreich erklärtem Begriff, ein Punkt pro erfolgreich erratendem Begriff, wenn ein Spieler dem gegnerischen Team erklärt). Für fortgeschrittene Gruppen relativ selbstbewusster Schüler lässt sich zeitlicher Druck nutzen: Jedes Team hat pro Spielzug zwei Minuten Zeit, um die höchstmögliche Anzahl an Begriffen zu erklären.

Bei der Planung ist der zeitliche Rahmen zu berücksichtigen: Wie oft soll jeder Schüler einen Begriff erklären, wie vertraut sind die Schüler mit den oben aufgelisteten Techniken? In Kleingruppen kann der Druck durch Zuhörer für zurückhaltende Schüler verringert werden, wobei die Möglichkeit zur Kontrolle der Erklärungen durch den Lehrer ebenfalls abnimmt.

¹² In einer anspruchsvolleren Variante wird auf der Karte ein Begriff (oder mehrere) hinzugefügt, die bei der Beschreibung nicht verwendet werden dürfen. Alternativ ist eine Hilfestellung in der Form denkbar, dass ein Begriff angegeben wird, mithilfe dessen der gesuchte Begriff leicht erklärt werden kann, was jedoch die Kreativität stark einschränkt.

6 Weitere kooperative Übungsformen für den Unterricht

Hoffmann (2010) empfiehlt grundsätzlich den folgenden Ablauf für gemeinschaftliches Lernen: 1) Selber denken, 2) Austauschen mit Partner, 3) Präsentieren der Ergebnisse, 4) Reflexion darüber, was in Einzel-, Partner- und/oder Gruppenarbeit geschieht. Im Chinesischunterricht ist dieser Ablauf bei Textarbeit möglich (Landeskunde), aber auch bei Ideensammlungen zur Wiederholung von Vokabeln z. B. in Wortfeldern (衣服 *yīfu*) oder Wortfamilien (……球 *-qiú*) oder zur Schriftzeichenanalyse (Zeichen mit bestimmtem Signifikum/Phonetikum) lassen sich erstellte Listen gemeinsam nach der Einzelarbeit ergänzen und korrigieren.

Ein dynamischer Gedankenaustausch, der Synergieeffekte erzeugt, findet in schriftlichen Gruppendiskussionen statt: Schüler verfassen zu einem Themenbereich Fragen, die von anderen Schülern beantwortet werden müssen (z. B. das Thema „Familie“, mögliche Fragen: 你家有几口人? *Nǐ jiā yǒu jǐ kǒu rén*, 你妈妈工作吗? *Nǐ māma gōngzuò ma*). Bevor die Fragen jedoch tatsächlich beantwortet werden, werden die Blätter reihum gegeben und jeder Schüler notiert eine weitere Frage auf dem Blatt, auf dem zuvor der Nachbar seine Frage formuliert hat. Schreiben die Schüler mit unterschiedlichen Farbstiften, können einzelne Beiträge so nachvollzogen werden.

Kommunikativ interessant sind alle Aufgaben, bei denen Schüler sich gegenseitig Fragen stellen, z. B. über Einstellungen und Meinungen oder über persönliche Informationen, und anschließend diese Informationen an Dritte weitergeben, ohne die eigene Meinung oder persönliche Information preiszugeben. Gerade wenn Schülergruppen neu zusammengesetzt werden, eignen sich auch Kennenlernspiele wie das Dreieck der Gemeinsamkeiten, bei dem drei Schüler ihren Namen in die Ecken eines Dreiecks schreiben, in der Mitte drei Gemeinsamkeiten und außerhalb des Dreiecks an jeder Spitze ein unterscheidendes Merkmal in der Zielsprache formulieren.

Abschließend soll eine inhaltlich abwechslungsreiche Gestaltung zur Bildung von Paaren genannt werden. Für jede Partnerarbeit, die nicht mit dem Banknachbarn durchgeführt werden soll, werden Karten mit Begriffen ausgeteilt, von denen zwei (für Gruppenarbeit auch mehrere) eindeutig einander zuzuordnen sind. Dies ist der Fall bei Gegenteiligen oder Übersetzungen, aber auch bei Bestandteilen von Zeichen (s. o.) und Wörtern (z. B. 什 *shén* und 么 *me*). Selbst landeskundliche Informationen können hier einfließen, wenn Provinzen und deren Hauptstädte oder Kurzbezeichnungen zusammenggeführt werden müssen (Hilfsmittel wie eine Landkarte sind hier von Vorteil). Die Karten können von den Schülern gezogen werden, was eine zufällige Zusammensetzung bewirkt; selbstverständlich kann die Zusammensetzung der Gruppen oder Teams manipuliert werden, wenn die Karten zuvor

entsprechend sortiert werden.¹³ Gerade bei längeren Arbeitseinheiten eignet sich dieses Suchen des Partners als aktivierende Methode, die die Konzentration für die folgende Einheit erhöht. Die Schüler müssen dazu angeleitet werden, Fragen auf Chinesisch zu formulieren, um ihre Partner zu finden.

7 Bewertung

Die beschriebenen Aktivitäten werden vom Autor regelmäßig im Fremdsprachenunterricht im tertiären Bildungsbereich durchgeführt. Dabei stellt sich die Kursgröße und individuelle Zusammensetzung als grundlegend für den Erfolg bei der Durchführung heraus: In Kursen mit einer hohen Zahl an Teilnehmern mit Computeraversion erfordern Übungen im Bereich E-Learning eine besonders genaue Einführung, konkrete Anweisungen, genaue Überwachung und oftmals verhältnismäßig viel Zeit, weswegen abgeschätzt werden muss, ob das Lernziel mit geringerem Aufwand erreicht und auf das Trainieren der Medienkompetenz verzichtet werden kann.

In der Regel ist die Reaktion auf spielerische Aktivitäten vor allem in der Mitte oder am Ende von längeren Unterrichtsabschnitten (vier Semesterwochenstunden am Stück) sehr positiv. Gerade aus der Kindheit bekannte Spiele wie Memory oder Galgenmännchen scheinen sehr beliebt. Allerdings zeigen sich manche Gruppen nach mehrmaligem Spielen derartiger Übungsformen überdrüssig; Vielfalt und Abwechslung sind bei der Wahl der Übungsformen von Vorteil.

Literaturverzeichnis

- Arnold, Patricia (2003), *Kooperatives Lernen im Internet – Qualitative Analyse einer Community of Practice im Fernstudium*, Münster: Waxmann.
- Camilleri Grima, Antoinette (2004²), Learning to Learn, in: Michael Byram und Adelheid Hu (Hrsg.), *Routledge Encyclopedia of Language Teaching and Learning*, London/New York: Routledge, 409–411.
- Ebbens, Sebo und Simon Ettekoven (2011), *Unterricht entwickeln. Band 2: Kooperatives Lernen*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Ertl, Bernhard und Heinz Mandl (2006), Kooperationskripts, in: Heinz Mandl und Helmut Felix Friedrich (Hrsg.), *Handbuch Lernstrategien*, Göttingen u. a.: Hogrefe, 273–281.
- Green, Norm und Kathy Green (2006²), *Kooperatives Lernen im Klassenraum und im Kollegium. Das Trainingsbuch*, Seelze-Velber: Kallmeyer-sche Verlagsbuchhandlung.

¹³ Diese können dann z. B. während einer Arbeitsphase ausgeteilt oder vorbereitet werden, wobei beachtet werden muss, dass nicht von der noch nicht zu Ende geführten Aufgabe abgelenkt wird.

- Hoffmann, Cordula (2010), *Kooperatives Lernen / Kooperativer Unterricht*, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.
- Huber, Günter L. (2006), Lernen in Gruppen/Kooperatives Lernen, in: Heinz Mandl und Helmut Felix Friedrich (Hrsg.), *Handbuch Lernstrategien*, Göttingen u. a.: Hogrefe, 261–272.
- Jiang, Liping und Susanne Bruder Müller (2009), *Nǐ xíng. Chinesisch für Anfänger*, Berlin/München/Peking: Langenscheidt/Higher Education Press.
- Kyburz, Christine und Hong Zhang (2006), 体验汉语。生活片 *Ti yàn Hànyǔ. Shēnghuópian Chinesisch erleben. Leben in China*, Beijing: Higher Education Press.
- Weber, Hui, Michael Krumm und Johann Rester (2010), *Lóng. Chinesisch für Anfänger*, Stuttgart: Klett.
- Winteler, Adi (2011⁴), *Professionell lehren und lernen. Ein Praxisbuch*, unter Mitarbeit von Claudia Geyer und Gerhard Lehrberger, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

摘要

互相学习方式对提高专业能力、课外学习能力、社交和多媒体使用能力无疑有着积极作用，不过也有科学家提出它的风险。虽然在小组内学习的过程，特别是从个人角度来看的效果和成就可能不尽相同，互相学习和合作学习方式活动的差异不是完全的。此文章的目的是介绍在对外教中文课上进行的游戏和小组活动并分析其实现、学习目的和互相学习方式的特征。互相学习方式简介之后本文来介绍双人、集体和在线学习练习。