

Guilhem-Hou, Annick: *yóuxì. Spiele und Aktivitäten für den Chinesisch-Unterricht*. Stuttgart: Schmetterling Verlag, 2009. 96 S., 24,80 €, ISBN 3-89657-439-6

„Wie man am effektivsten eine Fremdsprache lernt? Spielerisch! Denn wenn das Lernen nicht das primäre Ziel ist, steigt die Aufnahmebereitschaft erheblich“ (Presstext zum Buch).

Um den Chinesischunterricht gerade im Primar- und Sekundarschulbereich kreativer, motivierender und spielerischer gestalten zu können, benötigen wir immer wieder Anregungen und Hilfsmittel für Spiele und Aktivitäten verschiedenster Art. In *CHUN 22* gab es einen Beitrag dazu von Merkelbach und Katsaounis (S. 135–155), die Spiele zur Wortschatzvermittlung vorstellen, und in *CHUN 25* habe ich das Brett- und Kartenspiel „New Amici!“ rezensiert (S. 248–251); dieses Frühjahr entdeckte ich dann das im DINA-4-Format gehaltene Werk von Annick Guilhem-Hou, die selbst seit langer Zeit als Chinesischlehrerin im Schuldienst tätig ist.

Diese lehrbuchunabhängige Spiele- und Aktivitätensammlung stellt eine große Hilfe für den Unterricht dar. Sie bietet eine vielfältige Auswahl an Aktivitäten und Spielen, die die Unterrichtsatmosphäre nicht nur entscheidend auflockern, sondern die darüber hinaus dazu beitragen, bestmögliche Lernerfolge zu erzielen. Spielerische Lernprozesse sprechen Lernende ganzheitlich an und beteiligen diese intensiver am Unterricht, so die Autorin in ihrem Vorwort – zumal einige Spiele von den Lernenden selbst erstellt, ausgeschnitten oder vorbereitet werden müssen.

*Yóuxì* stellt auf knapp 90 Seiten 57 verschiedene Gesellschafts-, Denksport- und Kartenspiele vor und bietet auch Kopiervorlagen für Spiele z.B. zur Zeichendidaktik. Die erste Rubrik (Aussprache: Töne und Hanyu Pinyin) umfasst Spiele zur Aussprache, wobei sie u. a. Wert auf die farbliche Visualisierung der Töne legt. Rubrik 2 (Kennenlernspiele) beinhaltet z. B. „Cocktailparty“, Rubrik 3 (Zahlen) Spiele zu Zahlen und Rubrik 4 (Wortschatz) Spiele zur Wortfeldarbeit und „Kofferpacken“. Es folgen die umfangreichsten Rubriken 5 (Grammatik) mit Spielen z. B. zu Fragesätzen und Komplement sowie 6 (Schriftzeichen) mit Anleitungen z. B. zu „Domino“, „Galgen“ und „Zeichenmemory“. Die Gestaltung eines „Lückentextes“ wird beispielsweise in Rubrik 7 (Lesen) beschrieben und für Fortgeschrittene ist Rubrik 8 (Beschreiben-Erzählen) mit z. B. „Geschichten erzählen“ und „Meine Wohnung“ geeignet. In Rubrik 9 (Rollenspiele) wird mit der Erarbeitung eines Sketches schon ein richtiges Projekt vorgestellt, das vor Publikum aufgeführt werden könnte. Die letzte und zehnte Rubrik (Landeskunde) zielt auf kulturell vertiefende Aktivitäten wie „Chinesisches Schachspiel“, „Reime“ erfinden und „Provinzen-Puzzle“ ab.

Bei der Aufmachung der einzelnen Spiele ist sehr positiv hervorzuheben, dass bei jedem Spiel das Niveau der Lernenden (i. d. R. A1 bis A2), das

jeweilige Lernziel (pädagogisch-methodisch und psychologisch), der Spielverlauf inkl. Vorbereitung, Materialien, Anmerkungen und ggfs. weitere Spielvorschläge sorgfältig gegliedert angegeben sind. Dies hat mir bei der Umsetzung der Spiele im Unterricht sehr geholfen. Ausprobiert habe ich die Spiele „Herzinfarkt“ (S. 20, ein Zahlenkartenspiel), „Wortfelder“ (S. 27), „Gerade dabei“ (S. 34, Pantomimenspiel zu 正在 *zhèng zài* plus V-O), „Schriftzeichensalat“ (S. 45) in drei AGs (A1), da die Schüler und ich hier wenig Vorbereitungszeit benötigten, eine Kopiervorlage oder Kartenspiel hatten bzw. mündlich arbeiteten. Ein Nachteil, den ich aber nicht dem Werk selbst anlasten darf, ist, dass bei einigen Spielen für die Schüler – gerade in AGs – die ohnehin knappe Unterrichtszeit für Vorbereitungen verloren geht – auch wenn dies einen Teil der Methodik darstellt. Positiv hervorzuheben ist, dass die Lernenden zuhause eigeninitiativ Verben und Verb-Objekt-Verbindungen recherchiert hatten und diese im Unterricht auf Karten schrieben („Gerade dabei“) und mit Spaß und Tempo Zahlen lesen und aussprechen übten („Herzinfarkt“). Als Erweiterung dieses Spiels schlugen die Schüler (!) vor, auch mathematische Aufgaben damit zu üben, was einen raschen Lernerfolg auch der höheren Zahlen mit sich brachte.

Zusammengefasst ist dieser Ratgeber mit Kopiervorlagen und „Schnittmustern“ als bereicherndes Lehrmaterial jenseits von Curricula v. a. im Kinder- und Jugendunterricht sehr hilfreich. Meine Erfahrungen zeigen, dass neben den vielen auch in *CHUN*-Ausgaben vorgestellten Lehrmethoden nicht nur der haptische und/oder multisensorische Aspekt, sondern auch der Gruppendynamische und die Persönlichkeit stärkende Aspekt sowie der Spaßfaktor eine zentrale Rolle beim Spracherwerb spielen – und v. a. diese lassen sich durch *yóuxì* unterstützen. Leider kommt auch bei diesem Werk die Lehrkraft nicht umhin, Karten oder Spielmaterial selbst zuzuschneiden und zu laminieren, mehr Geschichten, Texte oder Reime ausfindig zu machen und aufzubereiten sowie bei Geschichten und vielen Aktivitäten die eigene Phantasie spielen zu lassen und sie sinnvoll im Unterricht einzusetzen.

*Teaching unplugged* (so der Buchtitel von 2009 der englischen Autoren Luke Meddings und Scott Thornbury für EaF) ist ein manchmal belächeltes, aber bewährtes Mittel, um die fehlende reale Situation des Sprechens im Land selbst zu ersetzen. Es fördert Spontanität sowie Kreativität und steigert die mündlichen Sprachkompetenzen (manche Sprachlehrende würden gern nur auf diese Weise eine Fremdsprache vermitteln). Mit spielerischen Aktivitäten lassen sich ergänzend zu Lehrwerken auf effektive, teilnehmerzentrierte Weise zahlreiche Regeln und Satzstrukturen festigen, Vokabeln aktivieren und Schriftzeichen lernen. Entsprechend wünschenswert ist ein weiterführendes, aufwändiger konzipiertes Werk für den Fortgeschrittenenunterricht.

Christine Berg