

Handbuch
Kurzfassung



Dramapädagogik für den bilingualen Unterricht

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

HANDBUCH

DRAMAPÄDAGOGIK FÜR DEN BILINGUALEN UNTERRICHT

KURZFASSUNG

HERAUSGEBER

DEUTSCHLAND

Zukunftsbau GmbH (Coordinator)

Christin Müller

Marco Schroeder

Humboldt-Universität zu Berlin

Stephan Breidbach

José Medina Suárez

GROßBRITANNIEN

Interacting UK Ltd

Ed Cousins

Patrick Deas

John Harris

SPANIEN

University of Las Palmas de Gran Canaria (Faculty of Education Sciences)

Christos Arampatzis

Daniela Cecic Mladinic

Ivalla Ortega Barrera

Elisa Ramón Molina

Consejería de Educación y Universidades

Jesús Hernández González

María Navarro Betancor

Diego Sánchez Pérez

RUMÄNIEN

Liceul cu Program Sportiv Suceava

Alina Dobroghii

Maria Pavelescu

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
Einleitung	5
TEIL 1: playingCLIL - theoretischer Ansatz	6
Grundlagen von inhaltlich-sprachlich-integriertem Lernen	6
TEIL 2: playingCLIL -Spiele spielen	9
Praktische Überlegungen und "Spielregeln"	9
Der Anforderungsrahmen	10
Die playingCLIL – Spiele	11
ABC-Inseln	11
Aller guten Dinge sind Drei	12
Standbilder	13
Pressekonferenz	14
Nein, du kannst mich nicht wegnehmen!“	16
Literatur	18
Annex	19

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Text nur die männliche Form verwendet. Gemeint ist stets sowohl die weibliche als auch die männliche Form.

Einleitung

playingCLIL: Zielsetzung

Der Ausdruck ‚Content-and-Language-Integrated-Learning‘ (CLIL) lässt sich ins Deutsche mit „inhaltlich und sprachlich integriertes Lernen“ übersetzen. CLIL ist eine Unterrichtsmethode für Lernende aller Altersstufen, die eine Vermittlung des Lernstoffes ganz oder zum Teil in einer Fremdsprache vorsieht. Das Ziel dieser Methode ist, dass Lernende eine Fremdsprache auf natürliche Weise und parallel zum Inhalt des Faches erlernen.

CLIL hat in Europa eine lange Tradition und ist in den meisten Ländern in das bestehende Bildungswesen (mainstream education) eingebunden. Das heißt aber nicht, dass CLIL überall verbreitet ist, bzw., dass es allen Bildungswilligen über alle Altersklassen und in allen Bildungsszenarien zugänglich ist (Eurydice 2006). Die Europäische Union hat, durch die Förderung einer Vielzahl von Projekten zu Lehrmethodik und Pädagogik, große Anstrengungen unternommen, CLIL bekannter zu machen.

Die **playingCLIL**-Methode ist das Ergebnis eines zweijährigen Projektes, in dem Spielexperten mit CLIL-Forschern und Lehrenden aus verschiedensten Bildungskontexten zusammengearbeiteten. **playingCLIL** soll Innovation und Kreativität in das Klassenzimmer bringen. Die Methode kombiniert Elemente der Theater-Pädagogik, sowie Drama-Techniken mit sprachlich-inhaltlichem Lernen, um auf spielerische Weise Kompetenzen und Selbstbewusstsein der Lernenden auszubauen und sie zu Interaktion zu ermutigen.

playingCLIL holt sich seine Inspiration vom Impro-Theater. Die ursprünglich für Bühne und Proberaum entwickelten Spiele sind nun auf das Klassenzimmer zugeschnitten. Die Spiele, die den Kern der Methode ausmachen, wurden so gestaltet, dass sie für alle anfallenden Lernsituationen im CLIL-Kontext adaptierbar sind, für unterschiedliche Bildungssituationen und für alle Altersgruppen, von Erstklässlern bis hin zur Erwachsenenbildung.

Auf einen Blick sind die Absichten der Methode **playingCLIL**:

- Lehrenden eine neue Methode mit Werkzeugen und Materialien zu Verfügung zu stellen
- inspirierende Spiele und Herausforderungen in das Klassenzimmer zu bringen
- Lernen in einer fröhlichen Atmosphäre zu ermutigen
- Schülern das Gefühl von Selbstbestimmtheit beim Lernen zu vermitteln
- Interaktion und Zusammenarbeit im Klassenzimmer zu fördern
- Präsentationskompetenz und Selbstvertrauen zu stärken
- Schüler durch ein aktives, alle Sinne einbeziehendes Lernen zu motivieren
- Schüler zu ermutigen, zusammenzuarbeiten und miteinander in Wettkampf zu treten
- soziale Kompetenz und emotionale Reife, besonders im Umgang mit Erfolg und Misserfolg, zu vermitteln

TEIL 1: playingCLIL – theoretischer Ansatz

Grundlagen von inhaltlich-sprachlich-integriertem Lernen

Was ist CLIL?

CLIL (Content and Language Integrated Learning, inhaltlich-sprachlich-integriertes Lernen) ist ein lerntheoretischer Ansatz, bei dem das Unterrichten eines spezifischen Inhaltes und das Unterrichten einer Fremdsprache gleichzeitig stattfinden. Während CLIL lange als Methode für den Sprachunterricht gesehen wurde, rückt heute diese Gleichzeitigkeit mehr in den Mittelpunkt.

Die unterschiedlichen Versionen von CLIL positionieren sich in einem Spektrum zwischen höherer Gewichtung von Inhalt gegenüber Sprache ('strong approach' - inhaltsorientiert) und höherer Gewichtung von Sprache gegenüber Inhalt ('weak approach' - sprachorientiert). Ausgehend von der Annahme, dass Schüler besser lernen, wenn der Stoff in einer logischen Abfolge unterrichtet wird (Ball, 2008), verbindet CLIL Sprachunterricht mit einer nachvollziehbaren Abfolge von Inhalten, die sich durch die logische Aufbereitung des Themas ergeben ('sequential coherence').

Entscheidend ist nicht die vorrangige Betonung von Inhalt oder Sprache, sondern in welchem Verhältnis Inhalt und Sprache organisiert werden. Im sprachlich-inhaltlich-integrierten Unterricht ist es die Aufgabe der Lehrenden, innerhalb der Fremdsprache einen sprachlichen Ansatz zu gestalten, der es den Schülern ermöglicht, einen spezifischen Inhalt und damit verbundene Ideen und Konzepte zu begreifen, sich so Wissen anzueignen und schließlich an einem spezifischen inhaltlichen Diskurs teilnehmen zu können.

So steht CLIL heute für eine Verschiebung vom Lernen von ‚Inhalt und Sprache‘ zu einem Lernen von ‚Inhalt durch Sprache‘ und ‚Sprache durch Inhalt‘ und so zu ‚Integriertem Lernen‘.

Lernen ist ein aktiver Prozess des Verstehens

In der Methode **playingCLIL** verstehen wir Lernen als einen aktiven geistigen Prozess, der darauf abzielt, die Welt zu verstehen.

Lernen ist aktiv, da Menschen nur selbst lernen können. Niemand kann es Ihnen abnehmen.

Lernen ist ein konstanter, immer andauernder Prozess.

Lernen zielt auf Verstehen ab, auf ein Finden von Sinn in der Wahrnehmung der Welt.

Wir möchten unsere Vorstellung vom Lernprozess mit einem Beispiel verdeutlichen: Wenn wir ein Haus bauen wollen, brauchen wir verschiedene Materialien - vom Ziegel bis zum Türbeschlag. Die Summe der Materialien ist aber noch kein Haus. Um das Haus zu bauen, müssen die Materialien in einen funktionalen Bezug zueinander gesetzt werden. Wie das geschieht, welche Form das Haus annimmt, kann sehr unterschiedlich ausfallen. Wenn wir den Prozess wiederholen, werden wir wahrscheinlich ein anderes Haus bauen, aber die Erfahrungen vom ersten Versuch werden darin einfließen.

Die Aufgabe der Lehrer in der CLIL-Methode ist es, die Schüler zu ermutigen und anzuleiten, sich in einer fremden Sprache mit dem jeweiligen inhaltlichen Thema zu beschäftigen und sich dabei miteinander zu engagieren. Das sinnvolle Zusammenarbeiten und Interagieren mit Anderen soll die Schüler involvieren und das Lernen befördern.

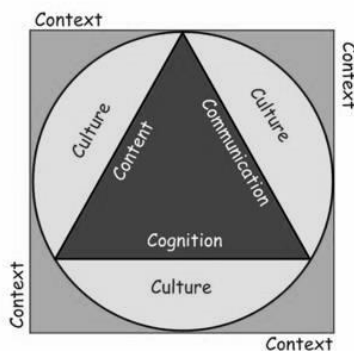
"Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I learn."
Benjamin Franklin

Die CLIL-Prinzipien

Vier Hauptmerkmale

Coyle et al (2010) präsentieren eine grundsätzliche Struktur, gebildet aus den vier Hauptpunkten von CLIL:

- content (spezifischer fachlicher Inhalt)
- cognition (Lernen und Denkprozesse, Problemlösung, etc.)
- culture (Selbst- und Fremdwahrnehmung, Identität, interkulturelles Verstehen, etc.)
- communication (Sprachkompetenz, Sprachgebrauch, Sprachen lernen, etc.)



The 4 Cs Framework by Coyle et al. (2010)

Diese vier Elemente bedingen sich im Kontext von CLIL gegenseitig.

So befördert das inhaltliche Lernen (content) gleichzeitig sprachliches Lernen (communication). Ist aber beispielsweise der Inhalt gänzlich unbekannt und zu kompliziert, hat dies negative Auswirkungen.

Das inhaltliche Lernen (content) ist von der kognitiven Involviertheit (cognition) im Unterricht abhängig.

CLIL soll die Fähigkeit vermitteln, in einer fremden Sprache miteinander zu kommunizieren. Kulturelles Bewusstsein (culture) ist dabei eine natürliche Voraussetzung, sodass die Schüler auch lernen, ihre Kenntnis von anderen Kulturen und Lebensweisen zu erweitern.

Drei Sprachtypen

Beim Entwickeln einer CLIL-Lektion haben wir es mit drei Sprachtypen zu tun:

Sprache für das Lernen: Die Sprache, die die Schüler benutzen, um dem Unterricht folgen zu können.

Sprache des Lernens: Die Sprache die die Schüler erarbeiten müssen, um dem neuen Inhalt folgen zu können.

Sprache durch Lernen: Die - nicht vorab planbare - Sprache, die sich während und durch den Lernprozess ergibt.

Diese drei Sprachtypen verhalten sich dynamisch zueinander. Im Fortschreiten des Lernprozesses gleichen sich die ‚Sprache für das Lernen‘ und die ‚Sprache des Lernens‘ immer mehr an und fließen schließlich ein in die ‚Sprache durch Lernen‘.

Anleitung und Interaktion

Lernen im CLIL-Kontext ist und soll für die Schüler herausfordernd sein. Um mit der Herausforderung nicht alleingelassen zu sein und damit zurechtzukommen, kommt das Werkzeug des sogenannten ‚scaffolding‘ zum Einsatz. ‚Scaffolding‘ („ein Gerüst aufstellen“) ist die englische Bezeichnung für eine persönliche Anleitung („tutoring“), in der Schüler spezifische Hilfe durch Lehrende oder Mitschüler erhalten, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen. ‚Scaffolding‘ setzt möglichst da an, wo der Schüler alleine überfordert wäre.

Die ‚Scaffolding‘-Anleitung kann aus einer spezifischen Aufgabe oder eben einem playingCLIL - Spiel bestehen. Die Lehrenden sind im CLIL-Kontext bestrebt, immer mehr an Problemlösungen und notwendigen Aktivitäten an die Schüler zu übertragen, je mehr diese an Kompetenz gewinnen.

Ein wichtiger Faktor dabei ist die Interaktionskompetenz. Sollen Schüler in den Lernprozess involviert werden, so muss es ihnen erlaubt sein, auf ein Thema oder eine Aufgabe auf ihre persönliche Weise einzugehen und dies in konstruktiver Zusammenarbeit mit anderen umzusetzen.

Um Schüler in der CLIL-Methode zu Prozessen von sinnvoller Interaktion anzuleiten, müssen einerseits die Lehrenden die verschiedenen Ebenen der CLIL-Prinzipien sorgfältig erwägen und aufeinander abstimmen und andererseits die Schüler bereit sein, sich auf verschiedene Herausforderungen bezüglich Inhalt, Sprache und Interaktion einzulassen.

Dieses Handbuch möchte den Lehrenden ein Werkzeug in die Hand geben, ein aktives Lernen auf diesen drei Ebenen zu unterstützen und anzuleiten. Wir glauben, dass Theaterspiele und dramatische Techniken dabei eine wichtige Rolle spielen können. Das ist der zentrale Ansatz von playingCLIL.

Im Folgenden möchten wir auf die playingCLIL -Spiele und die praktischen Bedingungen des Spielens eingehen. Wenn Sie sich für die pädagogische Theorie hinter Theaterspielen und Drama-Techniken interessieren, finden Sie dazu mehr in unserem e-book (freier download: www.playingCLIL.eu).

Teil 2: playingCLIL-Spiele spielen

Praktische Überlegungen und 'Spielregeln'

Wir präsentieren unser Mantra für das Lernen durch Spielen und erklären unsere Begriffe.

Mantra

- Definiere Den Raum
- Stelle das Spiel vor
- Stelle ein Modell vor
- Spiele das Spiel
- Überprüfe, Verfeinere, und Wiederhole

Definiere den Raum!

Bitte stellen sie die Sicherheit und ausreichende Größe des Spielraumes sicher. Beachten Sie die Aufstellung der Möbel im Unterrichtsraum. Aufwärmspiele sind oft sehr physisch angelegt und beinhalten Herumrennen und Sitzplatztausch. Darüber hinaus können spielerisch Lernende auch mal mitgerissen und unachtsam werden.

In ausreichend großen und offenen Räumen kann in einem Kreis oder einer hufeisenförmigen Aufstellung gespielt werden. Das Hufeisen ist besonders empfehlenswert, wenn man eine ‚Bühne‘ zur Präsentation benötigt. Wenn sie die Möbel nicht leicht umstellen können, empfehlen wir in Gruppen von 2-6 Personen zu spielen. Bei einigen Spielen können die Schüler in Gruppen arbeiten und anschließend vor der Klasse oder in einem ‚virtuellen Bühnenlicht‘ präsentieren.

Stelle das Spiel vor!

Wissen die Teilnehmer des Spieles, was von Ihnen erwartet wird und wie ein erfolgreicher Verlauf des Spieles aussehen kann, so agieren Sie effektiver (Spolin, 2000). Es ist hier aber nicht notwendig, die Lernziele zu erklären. Einführungen sollten kurz und bündig sein, bei komplexen Spielen empfiehlt es sich, Anleitungen in Etappen zu geben.

Es ist wichtig, eindeutige Kontrollmechanismen einzuführen. Das kann beispielsweise der Gebrauch einer Stoppuhr sein, oder eindeutige Regeln, wann und wodurch eine Spielrunde zu Ende geht oder ein Spielerwechsel stattfindet (z.B.: „Wer diese Linie überschritten hat, gibt den Ball ab und setzt sich auf den Boden“).

Spiele vor!

Zeigen ist effektiver als Sagen! Sie können ein ‚Modell‘ des Spieles vorspielen, oder dafür einen oder mehrere Schüler auswählen. Idealerweise wird das ‚Modell‘ in einem kleinen Kreis im Klassenzimmer vorgeführt.

Spiele das Spiel!

Beginnen Sie mit einer einfachen Version des jeweiligen Spieles und erhöhen Sie nach und nach die Komplexität. Legen Sie eine adäquate Vorbereitungszeit fest. Jeder einzelne Teilnehmer soll die Möglichkeit zum Spielen bekommen. Achten Sie auf ein aktivierendes Tempo bei der Abfolge von Spielen. Wenn ein Spieler momentan überfordert ist, geben Sie seine Aufgabe an einen anderen Spieler weiter.

Überprüfe, Verfeinere und Wiederhole!

Nach einer absolvierten Spielrunde können Sie Lernziele und eigene Erwartungen an das Spiel ansprechen. Wir empfehlen, diese Erwartungen zu diskutieren und in einer Wiederholung der Spielrunde - evtl. mit zusätzlicher Anleitung - zu überprüfen. Bei der ersten Runde haben die Schüler neue Regeln erlernt. Bei der Wiederholung spielen sie wahrscheinlich schon geschickter. Es kann sinnvoll sein, ein playingCLIL-Spiel mehrmals mit unterschiedlichen Inhalten und sogar unterschiedlichen Sprachen zu spielen.

Der Anforderungsrahmen

Allen playingCLIL-Spielen ist ein Anforderungsrahmen vorangestellt, der die Charakteristik des Spieles und notwendige Voraussetzungen beschreibt. Wir stellen die einzelnen Punkte kurz vor:

Einleitung: kurze Beschreibung der Funktion des Spiels, evtl. des Spielablaufs

Alter: Empfehlungen für die Altersklasse

Sprachniveau: die Minimalanforderung nach dem gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Fremdsprachen

Zeit: Empfehlungen zur benötigten Spielzeit

Raum: Empfehlungen zum benötigten Raum

Inhalt und Sprache: Beschreibung der Lernziele, sowohl für die sprachliche wie auch die inhaltliche Seite

Die playingCLIL-Spiele

Wir beschreiben nun fünf exemplarische playingCLIL-Spiele. Die Komplexität ist dabei von Spiel zu Spiel zunehmend. Mehr Spiele und Materialien finden Sie in unserem e-book (freier download: www.playingCLIL.eu).

ABC-Inseln

Einleitung	Ein Spiel, bei dem sich die Spielenden im ganzen Klassenzimmer bewegen, spontan Entscheidungen fällen und erlerntes Wissen vortragen sollen				
Alter	5+	Sprachniveau	A1	Zeit	5-10 min
Raum	Offener Raum				
Inhalt und Sprache	Wird das Spiel auf der Basis persönlicher Vorlieben gespielt, müssen die Spieler mit kreativen Antworten ihre Wahl unterstreichen. In Spielvarianten mit nur einer richtigen Antwort, müssen die Spieler sich schnell an den gelernten Inhalt erinnern und ihr Wissen anwenden, um rechtzeitig zu ihrer Insel zu gelangen.				

Vorbereitung

Der Lehrer bereitet Papierblätter mit allen Buchstaben des Alphabetes vor, ein Buchstabe pro Blatt. Die Blätter werden weiträumig im Raum verteilt. Jeder Buchstabe steht für eine Insel. Zwischen den Inseln ist das Meer und die Spielenden müssen sich mit entsprechenden Schwimmbewegungen bewegen.

Spielen

Während die Spieler zwischen den Inseln ‚schwimmen‘, ruft der Lehrer eine bestimmte Kategorie aus und die Spieler bewegen sich zur Insel ihrer Wahl. Zum Beispiel kann der Lehrer fragen: „Was ist Eure Lieblingsfrucht?“. Die Spieler schwimmen nun zu der Insel, die mit dem Anfangsbuchstaben ihrer Lieblingsfrucht bezeichnet ist. Sie sollen sich nun über ihre Wahl mit den anderen ‚Inselbewohnern‘ unterhalten. Der Lehrer kann dann einige Inseln besuchen und einzelne Spieler auffordern, zur ganzen Klasse zu sprechen.

playingCLIL Empfehlungen

ABC-Inseln kann verschiedentlich adaptiert werden, um Stoff zu vertiefen oder gelernten Stoff spielerisch abzufragen. Das Alphabet als Grundlage kann durch stoffbedingte Kategorien ausgetauscht werden (geografische Bezeichnungen, historische Personen, etc.) und die Struktur so verändert werden, dass nur eine bestimmte Antwort richtig ist.

Zum Beispiel können die Namen der Kontinente die Inseln bilden. Auf Fragen wie „ Wo liegt die Stadt X“ oder „Wo gibt es Vulkane?“ gibt es nur eine oder wenige richtige Antworten. Eine Variation könnte sein, dass die Spieler, die als Letzte die ‚richtige Insel‘ erreichen, für diese Runde des Spiels aussetzen müssen.

Eine literarische Variante könnte nach dem Anfangsbuchstaben einer Eigenschaft einer Person in einem im Unterricht gelesenen Buch fragen. Die jeweilige Antwort soll dann gegenüber den anderen Spielern persönlich begründet werden.

Alle guten Dinge sind drei

Einleitung	Die Spieler sollen hier ihre kreativen Assoziationsfähigkeiten trainieren. Ebenso werden die Spieler angeregt, gelerntes Fachwissen einzusetzen. Der Schwierigkeitsgrad des Spieles wird durch die Wahl des Inhaltes variiert.				
Alter	5+	Sprachniveau	A1	Zeit	5-10 min
Raum	Offener Raum				
Inhalt und Sprache	Die Spieler müssen Begriffe erinnern, die mit dem Inhalt verbunden sind, und körperlich, pantomimisch darstellen. Zu Anfang geht es um einfache Assoziationen, die komplexer werden können, wenn die Erklärung der eigenen Darstellung Teil des Spiels ist. In der Folge kann auch die Aussprache der stofflich relevanten Begriffe in den Mittelpunkt rücken.				

Vorbereitung

Der Lehrer erklärt die Suche nach drei miteinander verwandten Begriffen. Die Spieler stehen in einem Kreis. Die Spieler sollen angeben, für wen oder was sie stehen und ihre Wahl anschliessend pantomimisch darstellen. Nach dem ersten Spieler kommt der nächste Spieler und präsentiert einen verwandten Begriff, der dritte Spieler beendet die Spielrunde.

Spielen

Der erste Spieler geht in die Mitte des Kreises. Er sagt "Ich bin ein Hund!" und geht auf allen Vieren auf den Boden und bellt. Der zweite Spieler kommt dazu. Er sagt „Ich bin ein Knochen!“ und legt sich vor den Hund. Der dritte Spieler beendet die Spielrunde, indem er einen Laternenmasten darstellt.

Ein komplexeres Beispiel aus dem Fach Geschichte könnte z.B. folgende Assoziationskette bilden:

Spieler 1: „Ich bin eine Druckerpresse“

Spieler 2: „Ich bin eine Bibel“

Spieler 3: „Ich bin Wilhelm Gutenberg“

playingCLIL Empfehlungen

Nach jeder Spielrunde können die Spieler aufgefordert werden, ihre Assoziation zu erklären. Das Spiel kann bei einem Thema oder Stoffgebiet bleiben, ohne dass ein Begriff zweimal vorkommen darf.

Innerhalb des Kreises können zwei Gruppen gegeneinander antreten, wobei der Lehrer den Ausgangsbegriff vorgibt.

Standbilder – Berühmte Filmszenen oder historische Momente

Einleitung	Dieses Spiel erfordert von den Spielern Vorstellungsvermögen, das Identifizieren von Schlüsselmomenten und deren Bezug zueinander. Dies erfordert Diskussion und Planung und mündet in eine gemeinsame Präsentation.				
Alter	12+	Sprachniveau	B1	Zeit	30 min
Raum	'Bühne'				
Inhalt und Sprache	Die Spieler müssen sich Ereignisse und Abläufe vergegenwärtigen und ihr Wissen über den Kontext zur Darstellung der Standbilder einsetzen. Bei der Planung ihrer Präsentation müssen sie miteinander diskutieren, sich durchsetzen, eine andere Meinung anerkennen, um ihr ‚Bild‘ einer berühmten Szene zu finden. Die Spieler, die die Rolle der Zuschauer einnehmen, müssen die Bilder analysieren und diskutieren, um das Konzept hinter der Darstellung zu erkennen.				

Vorbereitung

Der Lehrer erklärt die Aufgabe, eine Filmszene oder ein historisches Ereignis in einer kurzen Sequenz miteinander verbundener Bilder darzustellen. Die Spieler agieren in Gruppen von 5-6 Personen. Die Szenen werden auf Karten vorgegeben und die Gruppen dürfen ihre Szenen, ihr historisches Ereignis, nicht verraten. Während der Vorbereitung sollen die Lehrer die Gruppen beraten und für Fragen zur Verfügung stehen.

Spielen

In der Grundform des Spiels geht es um einen berühmten Film. Die Gruppe soll vier Schlüsselszenen des Filmes auswählen und diese als Tableau oder Standbild inszenieren. Jeder Spieler der Gruppe soll in jeder Szene präsent sein. Spieler sollen auch Objekte, Sessel, Bäume, usw. darstellen. Die Spieler sollen dabei nicht sprechen.

Nach einer Vorbereitungszeit präsentiert die Gruppe vor den anderen Spielern. Nach der letzten Szene soll das Publikum das Gesehene analysieren und Vermutungen über den dargestellten Film diskutieren. Die Gruppe der Darsteller äussert sich nicht zu diesen Diskussionen, bis die richtige Antwort gefunden ist. Die präsentierende Gruppe kann im Anschluss ihre Bilder und die Entscheidungen, die zu diesen geführt haben, erklären.

playingCLIL Empfehlungen

Ein komplexes Beispiel aus dem Fach Geschichte, verdeutlicht die Möglichkeiten, die in diesem Spiel stecken:

Der Fall der Berliner Mauer im November 1989

Standbild 1: Montagsdemonstrationen

Standbild 2: Günther Schabowski erklärt in einer Pressekonferenz, dass Bürger der DDR ohne Einschränkungen reisen dürfen

Standbild 3: Menschen klettern auf die Berliner Mauer und feiern
 Standbild 4: Touristen fotografieren Überreste der Berliner Mauer

Der Lehrer kann als Variation auch eine Sequenz zur Aufgabe geben, die nicht zeitlich, sondern nach den Kriterien Ursache und Wirkung strukturiert ist. Der Vorbereitungsaufwand steigt mit der Komplexität des Inhaltes der jeweiligen Sequenz.

Pressekonferenz

Einleitung	Ein hochmotivierendes und kreatives Spiel, das gelernten Stoff vertieft und deduktives Denken trainiert.				
Alter	8+	Sprachniveau	B1	Zeit	10-30 min
Raum	Bühne				
Inhalt und Sprache	Die Gruppe der ‚Journalisten‘ soll gelernten Stoff zur gewählten Person erinnern und relevante Fragen dazu erfinden, die der Interviewte wiederum analysieren muss, um seine eigene Identität zu erraten. Dieses Spiel eignet sich als Übung zur Formulierung von Fragen und dem Training grammatischer Feinheiten bei Fragestellungen.				

Vorbereitung

Spieler 1, der in der Pressekonferenz befragt werden soll, wird ausgewählt und verlässt den Raum. Die Gruppe der Spieler im Raum sind die Journalisten. Sie erfinden nun eine ‚heimliche‘ Identität für Spieler 1, und überlegen unter Anleitung des Lehrers relevante Interviewfragen zu dieser Identität.

Spielen

Spieler 1 kommt in den Raum zurück und stellt sich den Fragen der Journalisten. Er beantwortet die Fragen der Journalisten zu seiner Person, analysiert die Hinweise in den Fragen, bis er schließlich seine eigene Identität benennen kann. Die Journalisten können Fotos machen und versuchen, verschiedene Medienarten zu repräsentieren. Das Spiel endet, wenn Spieler 1 seine Identität nennen kann.

playingCLIL Empfehlungen

In der Grundform des Spiels liegt die Spannung und der Spaß in der graduellen Aufklärung der Identität von Spieler 1 - von anfänglich ‚falschen‘ Assoziationen und ‚unpassenden‘ Antworten auf die Fragen zu einem immer klareren Bild. Die Herausforderung an die Gruppe der Journalisten liegt darin, ihre Fragen so zu gestalten, dass sie immer mehr Hinweise enthalten, ohne dabei zu viel preiszugeben.

Die Fragen, die unter Anleitung des Lehrers entwickelt werden, gründen auf dem bereits erlernten Stoff, dem Wissen um die Person, die Spieler 1 repräsentiert. Hier besteht aber auch die Möglichkeit, neue spezifische Inhalte einzuführen.

Das Spiel kann auch mit Begriffen, anstelle von Personen, gespielt werden.

Ein einfaches Beispiel aus dem Fach Geschichte stellt eine historische Person in den Mittelpunkt:

Spieler 1 repräsentiert Alexander den Großen. Einer der Journalisten bittet ihn, eine Pose einzunehmen und fragt dann bezüglich der Ähnlichkeit zu seiner Statue. Ein anderer Journalist fragt, ob er schon immer wusste, dass er einmal „der Große“ genannt werden würde, etc.

Dieses Beispiel aus dem Fach Geografie arbeitet mit einem Begriff:

Spieler 1 repräsentiert den Fluss Nil. Fragen könnten lauten: „Was hältst Du von all deinen Krokodilen?“, „Wirst Du nie müde, so viele Touristen zu transportieren?“, „Bist Du wirklich länger als der Amazonas?“, etc.

Die folgende playingCLIL-Adaption dieses Spiels, durchgeführt mit Spielern mit C1 Sprachniveau in der Fremdsprache, zeigt die mögliche Komplexität und den praktischen Nutzen dieses Werkzeuges:

Eine Lehrerin im Fach Geschichte identifizierte im Unterricht die Notwendigkeit eines präziseren Vokabulars im Umgang mit historischer Vergangenheit. Die Schüler beschäftigten sich mit einem Krieg des 16.Jhdts. und hatten bereits eine einfachere Version des Spieles gespielt.

In der neuen Adaption wurden drei Spieler ausgewählt, den Raum zu verlassen. Sie sollten alle die gleiche historische Figur repräsentieren. Diese historische Figur wurde mit einem Protagonisten des im Unterricht behandelten Krieges festgelegt. Geplant waren nun drei Pressekonferenzen. In der Vorbereitung des Fragenkataloges sollten die Spieler den gelernten Stoff erinnern und vertiefen und die Lehrerin hatte hier die Möglichkeit, ein erweitertes Vokabular vorzustellen. Die Dauer der Pressekonferenzen war diesmal nicht abhängig von der Identifikation der historischen Person, sondern festgelegt, sodass genug Zeit war, auf die historischen Ereignisse und ihre Bedeutung näher einzugehen.

Nach jeder Pressekonferenz beurteilte die Lehrerin den Gebrauch des erweiterten Vokabulars und konnte weiterführende Anleitungen geben.

"Nein, du kannst mich nicht wegnehmen!"

Einleitung	Ein Spiel, in dem die Teilnehmer Bestandteile eines Systems oder Prozesses verkörpern und ihre Funktion und Wichtigkeit beschreiben sollen.				
Alter	8+	Sprachniveau	B1	Zeit	30 min
Raum	Bühne				
Inhalt und Sprache	Die Spieler interagieren physisch und sprachlich. Im Besonderen müssen sie ihre Rolle in einem größeren Ganzen begründen. In der Grundversion des Spieles sollen allgemeine Aussagen über Funktion und Charakteristik des verkörperten Elementes im Präsens ausgedrückt werden. In einer fortgeschrittenen Version sollen komplexer gebildete Sätze die Funktion des Elementes deutlicher beschreiben (sodass...; um, zu...; weil, ...).				

Vorbereitung

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält die Aufgabe gemeinsam einen Prozess oder ein System zu verkörpern. Die Gruppe muss die einzelnen Elemente, ihre Ordnung und Hierarchie festlegen. Die einzelnen Spieler verkörpern einzelne Elemente, entsprechend der Festlegung in der Gruppe. Sie müssen diskutieren, welche Elemente nicht nur wichtig, sondern unverzichtbar für das Funktionieren des Systems sind und wie diese repräsentiert werden können (z.B. welche Elemente sich physisch berühren). Schliesslich präsentieren sie ihre Darstellung vor den anderen Spielern, ohne das jeweilige System oder dessen Elemente zu benennen.

Spielen

Der Lehrer oder ein anderer Spieler wird nun versuchen, ein Element aus der Präsentation ‚wegzunehmen‘ (indem er evtl. eine adäquate Rolle annimmt). Jeder der herausgeforderten Spieler antwortet auf diesen Versuch mit dem Satz: „Nein, Du kannst mich nicht wegnehmen!“. Der Lehrer oder das Publikum der anderen Spieler fragt: „Warum nicht?“. Nun muss der Spieler seine Wichtigkeit und Funktion begründen, ohne das repräsentierte Element zu benennen. Wenn jeder Spieler der Gruppe seine Funktion erklärt hat, versucht das Publikum, das repräsentierte System und die einzelnen Elemente zu benennen.

Eine fortgeschrittene Version des Spieles lässt eine Diskussion um die Wichtigkeit der einzelnen Elemente zu und schließlich kann das Publikum über das ‚Wegnehmen‘ eines Elementes abstimmen, wenn es von der jeweiligen Argumentation nicht überzeugt ist.

playingCLIL Empfehlungen

Ein Beispiel aus dem Fach Biologie zeigt das Spiel anhand der Darstellung des Verdauungssystems:

Die Gruppe diskutiert, welche Elemente repräsentiert werden sollen und welche Verbindungen zwischen diesen bestehen. Ein Spieler ist z.B. der Mund, ein anderer die Gallenblase, usw.

Bei der Präsentation spielt der Lehrer nun einen Virus und versucht, ein Element nach dem anderen ‚auszuschalten‘. Der jeweilige Spieler versucht, das argumentativ abzuwehren.

Die Grundversion des Spieles bietet Unterhaltungswert und Aktivierung, wenn z.B. dem Magen eine Stimme verliehen wird und er seine Wichtigkeit erläutert.

In der **playingCLIL**-Adaption ist die Vorbereitungsphase sehr wichtig. Hier geht es stark um Überprüfung und Vertiefung von gelerntem Stoff und das Spiel steht in dieser Form im Zentrum des **playingCLIL**-Projektes.

Die Lernenden zeigen ihr Verstehen von gelerntem Stoff, indem sie Zusammenhänge analysieren, identifizieren und präsentieren. Die Präsentation ist schließlich ein Test, in dem die Spieler ihre Entscheidungen verteidigen müssen.

Dazu noch ein komplexeres Beispiel aus der Berufsbildung:

Das Spiel wurde als Vorbereitung auf eine Prüfung zu Projektmanagement durchgeführt. Die Spieler identifizierten die einzelnen Elemente eines gegebenen Events, legten eine zeitliche Abfolge und eine Hierarchie dieser Elemente fest. In der Präsentation mussten die Spieler ihre Planung des Events gegen den imaginären Auftraggeber und dessen Einsparungswünsche verteidigen.

Literatur

- Ball, C. (2008). What is CLIL? Onestop English, Oxford: Macmillan. Retrieved 18th October 2015 from, http://www.onestopenglish.com/support/methodology/teaching_approaches/what-is-clil/156604.article
- Bonnet, A. (2007). Fach, Sprache, Interaktion-Eine Drei-Saulen-Methodik für CLIL. *Fremdsprachen Lehren und Lernen*, 36, p.126.
- Coyle, D., Hood, P., and Marsh, D. (2010). CLIL. *Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gajo, L. (2007). Linguistic knowledge and subject knowledge: How does bilingualism contribute to subject development? *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), pp.563-579.
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41, 4, pp.212-264.
- Mohan, B., and van Naarsen, M. (1997). Understanding cause-effect: Learning through language. *Forum*, 35(4), pp.2-40.
- Spolin, V. (2000). *Improvisation for the Theater* (third edition) Evanston IL: Northwest University Press.

Annex

Spachniveaus nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen

Kompetente Sprachverwendung	C2	Kann praktisch alles, was er / sie liest oder hört, mühelos verstehen. Kann Informationen aus verschiedenen schriftlichen und mündlichen Quellen zusammenfassen und dabei Begründungen und Erklärungen in einer zusammenhängenden Darstellung wiedergeben. Kann sich spontan, sehr flüssig und genau ausdrücken und auch bei komplexeren Sachverhalten feinere Bedeutungsnuancen deutlich machen.
	C1	Kann ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte verstehen und auch implizite Bedeutungen erfassen. Kann sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Kann die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Kann sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden.
Selbständige Sprachverwendung	B2	Kann die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; versteht im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Kann sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne grössere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Kann sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.
	B1	Kann die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Kann sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Kann über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben.
Elementare Sprachverwendung	A2	Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.
	A1	Kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen.

Table 1: Gemeinsame Referenzniveaus, Globalskala