

ÁP DỤNG CÁC BÀI TẬP MANG TÍNH SÁNG TẠO VÀO GIỜ DẠY PHÁT ÂM TẠI KHOA TIẾNG ĐỨC, TRƯỜNG ĐẠI HỌC HÀ NỘI

BÙI THỊ THANH HIỀN*

Tóm tắt

Tiếng Đức là một ngôn ngữ có cách phát âm đặc biệt nên sinh viên khoa Đức khi bắt đầu học đều phải qua một khóa luyện phát âm với thời lượng 45 tiết học. Không những thế, quá trình luyện phát âm còn diễn ra trong suốt thời gian học tiếng. Việc dạy phát âm theo cách truyền thống là nghe và nhắc lại khiến không ít sinh viên cảm thấy giờ học nhàm chán. Vì vậy, bài viết này đưa ra một số dạng bài tập giúp giáo viên và sinh viên hứng thú hơn trong việc dạy và học. Các bài tập này không những yêu cầu tính sáng tạo của sinh viên khi tham gia giờ học mà còn đòi hỏi tính sáng tạo của giáo viên khi soạn bài. Phần đầu của bài viết nhấn mạnh mục đích việc đưa các bài tập mang tính sáng tạo vào giờ dạy phát âm. Phần thứ hai nêu lên các nguyên tắc chung khi xây dựng các bài tập luyện phát âm và phần cuối là bảng thống kê các dạng bài tập và một số ví dụ cụ thể. Qua các dạng bài tập này, hy vọng giáo viên có thể tham khảo nhiều cách lựa chọn và thiết kế bài giảng phù hợp với trình độ của sinh viên để giờ học phát âm đạt hiệu quả tốt nhất.

Zum Einsatz von kreativen Übungen zur Ausspracheschulung in der Deutsch-Abteilung an der Universität Hanoi

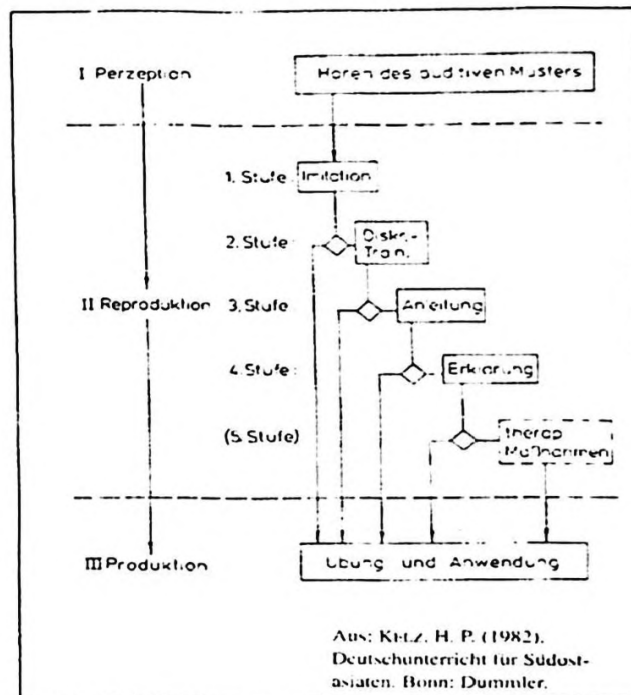
1. Zielsetzungen des Einsatzes von kreativen Übungen in der Ausspracheschulung

Beim Fremdsprachenerwerb nimmt die Ausspracheschule nach wie vor einen bedeutenden Platz ein. Dabei wird die Monotonie dennoch von vielen Didaktikern betont, vor allem beim Nachsprechen bzw. der Imitation, z. B.:

„Die gebräuchlichste Methode der Ausspracheschulung und zugleich die Art, in der das „phonetische Prinzip“ gemeinhin im Fremdsprachenunterricht umgesetzt wird, ist die einfache Imitation auditiv wahrgenommener Silben, Wörter und Phrasen. Sie ist jedoch nicht nur wegen der Kategorisierung der Hörwahrnehmungen durch das muttersprachliche Raster wenig effektiv, sie führt auch schnell zur Ermüdung und beeinträchtigt die Motivation. Ein Schwerpunkt der Diskussion ist daher die Frage nach der Unterrichtsstrategie in der Ausspracheschulung.“ (Stock 1993: 103)

Zur Verbesserung der Ausspracheschulung kommt daher eine Unterrichtsstrategie in Frage. Dafür hat Kelz (1982: 151) ein Modell für die Ausspracheschulung entworfen, in der die bestimmte Methode für die jeweilige Stufe eingesetzt wird:

* ThS. Khoa tiếng Đức, Trường Đại học Hà Nội



An diesem Schema stellt er fest, dass sich die Ausspracheschulung nicht nur auf den Anfängerunterricht beschränkt, sondern auch auf den Fortgeschrittenenunterricht bezieht. Ähnlich wie in einem normalen Unterricht in verschiedenen Fertigkeiten ist bei der Ausspracheschulung grundsätzlich von drei Schritten auszugehen, nämlich der Perception, der Reproduktion und der Produktion. Während für die Perception das auditive Muster (vom Lehrer gesprochen oder vom Tonband gehört) steht, werden für die Reproduktion unterschiedliche Methoden für fünf Stufen vorgeschlagen, wobei sich verschiedene Mittel sinnvoll mit anderen Zielen der Ausspracheschulung verbinden lassen:

„In der Ausspracheschulung werden verschiedene, allgemein bekannte Mittel eingesetzt. Dazu gehören die Nachsprechübung, die Sprechfähigkeitsübung, das Diskriminationstraining, die verschiedenen Verfahren zur auditiven Kontrolle, Artikulationsanweisungen exhortativer Art, optische Kontrollinstrumente (wie Spiegel und dergl.), elektronische Kontrollinstrumente (wie Schallanalysatoren), fachliche phonetische Erklärungen und graphische Hilfsmittel (wie Sagittalschnitt, Vokaldreieck, Palatogramm usw.).“ (Kelz 1992: 36f.)

Für die Produktion werden Übungen gefordert, die aus seiner Sicht vielfältig und umfangreich in allen Bereichen der Ausspracheschulung sind:

„In der Ausspracheschulung ist es notwendig, verschiedene Übungstypen und Instruktionsformen anzuwenden, um den gewünschten Effekt zu erzielen.
Das Übungsmaterial muss sich auf alle Bereiche der Ausspracheschulung erstrecken: Einzellaute, Lautkombinationen, Lautdistribution, Intonation, Akzent und Rhythmus.“ (ebd.: 23)

Dieses Modell und diese Forderung scheinen an der Universität Hanoi aus verschiedenen Gründen nicht gänzlich durchgeführt zu werden. Wegen des Zeitmanagements werden einige Bereiche der Ausspracheschulung nicht besonders berücksichtigt (z. B. Wort- und Satzakzent). Der Mangel an neuen technischen Medien bzw. Lehrmaterialien führt auch dazu, dass die typischen Übungsformen wie z. B. Hör- und Nachsprechübungen oft im Unterricht vorkommen. Jedoch wird diese Methode nicht immer positiv gesehen:

„Das Vor- und Nachsprechen ist nun allerdings auch der Übungstyp, der dem Sprachlehrer normalerweise für die Ausspracheschulung bekannt ist. Er hört Fehler beim Schüler, spricht das Wort oder den Satz richtig vor und lässt die Lerner nachsprechen. Dass diese Technik auch negative Aspekte haben kann (wie Unterbrechung der Kommunikation und Beeinträchtigung der Motivation des Lerner), muss vermerkt werden.“ (Graffmann/Timoxenco-Moura 1995: 242)

Um die Aussprache der Studierende und die Lernatmosphäre zu verbessern, sollten mehrere Übungstypen zum Einsatz kommen. Als Ausweg gelten kreative Übungen, wobei die Studierenden motiviert werden und aufgrund dessen freiwillig aktiv daran teilnehmen können:

„In einer Konstellation kann Kreativität die aktive Teilnahme fördern und zum Mitdenken anregen; es kann Spaß machen und schließlich auch spannend sein. Hier könnte ein Gegenpol zu traditionellen Übungsmethoden im Bereich der Phonetik gesetzt werden, die meist als langweilig, trocken, bisweilen auch als stressig betrachtet werden.“ (Kelz 1999: 133)

Hier stellt sich die Frage, was Kreativität im Bereich der Ausspracheschulung ist und wie man kreative Übungen in diesem Bereich gestalten kann. Im Folgenden werden sowohl die Definition für die Kreativität im Bereich der Ausspracheschulung als auch Prinzipien und Kriterien für die Gestaltung kreativer Ausspracheübungen dargestellt.

2. Prinzipien und Kriterien für die Gestaltung kreativer Übungen im Bereich der Ausspracheschulung

Die Kreativität im Bereich der Ausspracheschulung wird von Kelz (ebd.) mit den fünf folgenden Definitionen zusammengefasst, die als ‚Stufen von Kreativität‘ dargestellt werden:

- „1. Kreativ ist alles, was über reines Nachsprechen hinausgeht (d. h. alles außer der klassischen Nachsprechübung).
2. Kreativ ist alles, was produktiv ist.
3. Kreativ ist alles, was die Lernenden selbst entdecken.
4. Kreativ ist alles, was spielerisch ist: Spiele, Szenisches, Körperlichkeit.
5. Kreativ ist alles, was der Individualisierung dient.“

Nach seiner Auffassung sollten die Lehrenden nicht nur selbst Übungen gestalten, sondern „zu(m) Lernpartner, Ratgeber, Lernhelfer und auch Aufbereiter von

Lernsituationen werden“ (ebd). Daneben sollten die Lernenden nicht nur Übungsmaterialien zusammenstellen, sondern dabei „zu Initiatoren ihres Lernens“ (ebd.) werden.

Die Entwicklung der Lehr- und Lernmaterialien verlangt nicht nur die Kreativität der Lehrenden, sondern sollte auch bestimmten Prinzipien folgen. Im Bereich der Ausspracheschulung sind die folgenden Prinzipien zu berücksichtigen:

- **Personalisierung**

Die Übungen sollten sich an den Lernenden orientieren und der Lebenswelt der Lernenden entsprechen, damit sie ihre Lebens- und Alltagserfahrungen abrufen können. Beispielsweise kann man beim Üben des Lautes [ʃ] (z. B. Sport, Schuhe, Schauspieler usw.) viele Fragen stellen, z. B. W-Fragen: „*Wer treibt gern Sport?*“, „*Wer hat schwarze Schuhe?*“, „*Wer möchte Schauspieler werden?*“ oder Ja/Nein Fragen: „*Treibst du viel Sport?*“, „*Hast du schwarze Schuhe?*“ oder „*Möchtest du Schauspieler werden?*“ Bei der Antwort auf diese Fragen werden die Wörter bzw. die Sätze von den Lernenden besser ausgedrückt und ohne Langeweile wiederholt, weil sie sehr eng mit ihnen verbunden sind, z. B.:

Lehrende: Wer treibt gern Sport?

Lernende 1 (Nam): Ich, ich treibe gern Sport.

Lernende 2: Nam treibt gern Sport, aber ich mag keinen Sport.

- **geben - nehmen**

Das Geben-Nehmen-Prinzip bei der Übungsgestaltung - ähnlich wie im Testen und Prüfen - bedeutet, dass man nur das Gelernte kontrollieren oder sich damit beschäftigen soll. Im Bereich der Ausspracheschulung sollten keine neuen Laute, kein neuer Wortschatz oder keine neuen Strukturen, die den Lernprozess erschweren, vorkommen. Die Übungen sollten nur das beinhalten, was im Unterricht schon eingeführt worden ist. Beispielsweise sollten beim Üben des a-Lautes (z. B. *Bahn, Lamm*) keine Beispielsätze mit dem Laut [ʃ], der erst in der nächsten Lektion eingeführt wird, genannt werden, z. B. *Straße, schade*.

- **Sprachbewusstheit**

Nach diesem Prinzip verlangen kreative Übungen nicht nur das Faktenwissen der Lernenden, sondern ihre kreative Anwendung von Sprachwissen und das Lösen von Sprachproblemen. Im Bereich der Ausspracheschulung sollten die Lernenden beim Üben nicht nur das Muster imitieren, sondern dabei auch versuchen, die phonetischen Merkmale zu erkennen, die Regeln zu finden und sie durch eigene Lernstrategien zu beherrschen.

- **gesteuerte Wiederholung**

Nach diesem Prinzip können die Übungen in der Form der Imitation erscheinen, jedoch werden sie durch gesteuerte Wiederholung unterstützt, wenn z. B. der Zungenbrecher „*Fischers Fritz fischt frische Fische - frische Fische fischt Fischers Fritz!*“ wiederholt wird, um die bestimmten Laute [ʃ], [tz], [s] zu üben. Ferner dient dieses Prinzip dem Sprachschatten als Grundlage, wobei das Wiederholte eine bestimmte Funktion hat, z. B. das Üben der Satzintonation und des Lautes [ʃ] wie im folgenden Beispiel:

*Lernende 1: „Ich habe eine schöne Tasche.“ *

Lernende 2: „Eine schöne Tasche?“ /

*Lernende 1: „Ja, meine Tasche ist sehr schön.“ →, *

- **interaktiv**

Bei kreativen Übungen nimmt dieses Prinzip eine wichtige Stellung ein, indem die Lernenden beim Üben entweder miteinander oder mit den Lehrenden kommunizieren, wie in den oben dargestellten Beispielen.

- **spielerisch**

Nicht alle kreativen Übungen enthalten einen spielerischen Charakter, jedoch hat dieses Prinzip eine wichtige Bedeutung für die Motivation der Lernenden, da sie durch Spiele angeregt werden und dabei Spaß haben.

Bei der Lehrmaterialienentwicklung sollte nicht nur auf diese Prinzipien das Augenmerk gerichtet werden, sondern die anderen Kriterien wie z. B. vielfältige Arbeitsformen, Anpassung der Lehr- und Lernbedingungen, induktives Verfahren, produktive Übungsformen, Entwicklung der Kreativität der Lernenden usw. sollten auch nicht außer Acht gelassen werden. Im Folgenden wird eine Typologie kreativer Ausspracheübungen dargestellt.

3. Typologie kreativer Ausspracheübungen und Übungsvorschläge

Die Vielfalt der kreativen Ausspracheübungen lässt sich nach verschiedenen Kategorien einteilen, z. B.:

- nach dem Ziel (z. B.: phonetisches Wissen vs. phonetisches Können)
- nach der Anzahl der Teilnehmer (z. B.: Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit)
- nach dem Requisit (z. B.: mit Karten, mit Kerzen, mit Spiegel usw.)

Deshalb scheint es schwer zu sein, eine Typologie für alle kreativen Ausspracheübungen zu gestalten. Im Folgenden schlage ich eine Kategorisierung der gebräuchlichsten Ausspracheübungen vor, die spielerisch und mit verschiedenen Gegenständen bzw. Gestik und Mimik dargestellt werden und sich auf die besonderen Schwierigkeiten von vietnamesischen Deutschlernenden bzw. auf die Durchführbarkeit an der Universität Hanoi beziehen.

	Kreative Übungen in der Aussprache-schulung	für Vokal e ö und ü	für lange u. kurze Vokale	für den Laut [ç]	für den Laut [j]	für explosive Auslaut-konsonanten	für Konsonanten-häufungen	für Wort-akzent	für Satzakzent/Intonation	Durchführbarkeit
1.	Kartenspiele	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja
2.	Würfelspiele	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja
3.	Bewegungsspiele	X	X	X	X	X	X	X	X	Nein
4.	Sprechspiele	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja
5.	Rollenspiele								X	Ja
6.	Dialogspiele								X	Ja
7.	Sprachschatten	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja
8.	Schiffe versenken	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja
9.	Gesten-Übung		X						X	Ja
	Klopfen/ Klatschen							X	X	Ja
10.	Brummen							X	X	Ja
11.	Flüstern	X	X	X	X	X	X			Ja
12.	Zungenbrecher	X		X	X	X	X			Ja
13.	mit Gegenständen - Spiegel	X		X	X					Nein
	- Blatt/Kerzen					X				Ja
	Phago- Phonetik	X	X	X	X	X	X			Nein
14.	mit Musik (Lieder)							X	X	Ja
15.	mit Medien Zarb-Programm	X	X	X	X	X	X	X	X	Ja

Zur Erläuterung der in der Tabelle dargestellten Übungstypen werden von mir einige Übungen entwickelt, die sich auf die 16 folgenden Wörter (*Bahn, Mann, Nase, Sahne, Aal, Saal, Fahne, Salat, Banane, Klasse, Tasse, Adresse, Ampel, Wanne, Kamera, Affe*) beziehen und als Vorschläge für eine effektive Ausspracheschulung im Unterricht dienen. Daraus habe ich entnommen und in *Google* passende Bilder recherchiert und hinzugefügt. Anhand dieser Wörter werden verschiedene Übungen mit unterschiedlichen Schwerpunkten gestaltet, z. B. im Bereich der Lautebene (kurze und lange Vokale), der Wortebene (Wortakzent) und der Satzebene (Satzakzent und Satzintonation), denen die in der Tabelle vorgestellten Übungsformen zugrunde liegen.

3.1 Kartenspiele

In der obigen Tabelle wird gezeigt, dass Kartenspiele für alle Bereiche der Ausspracheschulung geeignet sind. Im Rahmen dieser Arbeit werden sie als Spiele mit Karten bezeichnet, auf denen Wörter oder Bilder gezeigt werden. Wegen der Vielfalt dieser Spiele kann man sie in vielen Situationen, in einer abwechslungsreichen Arbeitsform und im Spielverlauf flexibel zum Einsatz bringen. Die Spiele bzw. Übungen mit Karten beschränken sich nicht nur auf das Training der Laute, sondern auch der Wort- und Satzakzent sowie die Satzintonation werden damit geübt. Die Karten kann man durch verschiedene Varianten erweitern, dazu gehört das Zuordnungsspiel, das sowohl in kleinen Gruppen als auch in der ganzen Gruppe zum Einsatz kommen kann. In den folgenden Übungsvorschlägen werden alle oben genannten Varianten dargelegt, mit dem Ziel, den langen und den kurzen a-Laut zu üben und zu erkennen, den Wort- und Satzakzent zu üben bzw. den Wortschatz einzuführen.

Übungsvorschlag 1 (Partner- bzw. Gruppenarbeit, 15 Minuten)

Materialien: Karten (auf einer Seite sind Wörter, auf der anderen Seite sind Bilder)

Verlauf: Die erste Person zieht eine Karte und zeigt dem Nachbarn die Seite mit dem Bild. Der Nachbar fragt: „Was ist das?“ oder „Wer ist das?“ (abhängig von dem dargestellten Bild). Anhand des auf der anderen Seite stehenden Wortes antwortet die erste Person, z. B. „Das ist eine Tasse.“ Der Nachbar fragt noch einmal: „Wie bitte? Eine Tasse?“ Die Antwort lautet: „Ja, das ist eine Tasse.“ Danach können sie beide Seiten der Karte zusammen anschauen und feststellen, ob sie das Wort richtig ausgesprochen haben.

Übungsvorschlag 2 (Gruppenarbeit, 30 Minuten)

Materialien: Karten mit Wörtern, in denen ein langes *a* (oder ein kurzes *a*) vorkommt, z. B.:

Bahn	Saal	Aal	Nase
[a:]	[a:]	[a:]	[a:]
<i>Saal</i>	<i>Bahn</i>	<i>Saal</i>	<i>Saal</i>
<i>Aal</i>	<i>Aal</i>	<i>Bahn</i>	<i>Aal</i>
<i>Nase</i>	<i>Nase</i>	<i>Nase</i>	<i>Bahn</i>

Verlauf:

Die Karten werden an den Teilnehmern aufgeteilt. Ein Spieler fragt einen beliebigen anderen nach einer Karte, die ihm zu einem Vierersatz fehlt, z. B.: „Ich habe ein langes [a:] wie in *Bahn* und *Saal*, hast du es in *Aal*?“ Wenn der gefragte Schüler die gesuchte Karte hat, gibt er sie ab, der andere kann bei ihm oder einem anderen weiterfragen. Wenn der befragte Schüler die gesuchte Karte nicht hat, darf er selbst weiterfragen. Wer einen Vierersatz hat, nennt die Beispielwörter, zeigt die Karten seinen Mitspielern, legt sie ab und darf sich eine beliebige andere Karte aus der Runde wünschen, die er braucht, um einen anderen Vierersatz zu komplettieren. Wer die meisten Karten abgelegt hat, ist Sieger (in Anlehnung an Endt/Hirschfeld 1995: 69).

Bemerkung: Bei diesem Spiel kann man auch variieren, indem die unbestimmten Artikel hinzugefügt werden.

eine Bahn	einen Saal	einen Aal	eine Nase
[a:]	[a:]	[a:]	[a:]
<i>einen Saal</i>	<i>eine Bahn</i>	<i>einen Saal</i>	<i>einen Saal</i>
<i>einen Aal</i>	<i>einen Aal</i>	<i>eine Bahn</i>	<i>einen Aal</i>
<i>eine Nase</i>	<i>eine Nase</i>	<i>eine Nase</i>	<i>eine Bahn</i>

Die Frage lautet: „Ich habe eine Bahn. Hast du einen Saal?“ usw.

Übungsvorschlag 3 (Plenum, 10 Minuten)

Materialien: farbige Karten (rot für langes *a* und blau für kurzes *a*)

Verlauf: Jeder Teilnehmer erhält eine rote und eine blaue Karte. Beim Hören eines Wortes (von Lehrenden vorgelesen oder von der Kassette abgespielt) sollen die Teilnehmer die richtige Karte sichtbar zeigen. Es wird spannender, wenn sich die

Teilnehmer in zwei Gruppen teilen und dadurch ein Wettbewerbscharakter hinzugefügt wird. Schließlich gewinnt die Gruppe mit weniger falschen Karten.

Übungsvorschlag 4 (Plenum oder Gruppenarbeit, 10 Minuten)

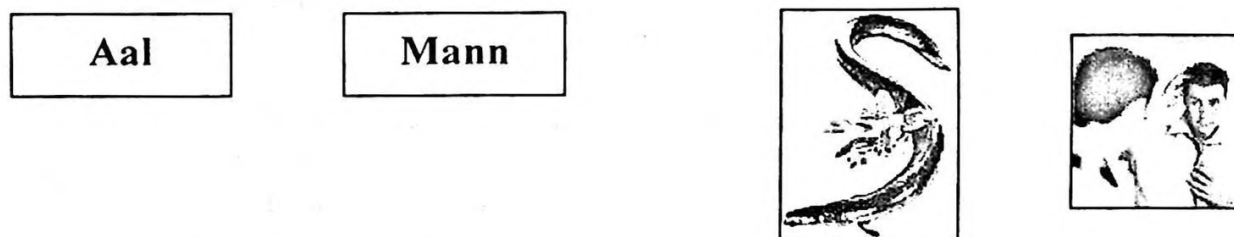
Materialien: Karten mit Wörtern

Verlauf: Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte und soll selbst die Entscheidung treffen, ob der a-Laut in diesem Wort lang oder kurz ist und dann kleben sie in die passende Liste an der Tafel oder auf das Plakat. Zuletzt werden die Ergebnisse von den Lehrenden und den Lernenden ausgewertet und die falsch geordneten Karten werden richtig zugeordnet (in Anlehnung an Hirschfeld/Reinke 1998). So sieht die Tafel aus:

langes a [a:]	kurzes a [a]	...	...
Sahne	Tasse	Kamera	Banane
Aal	Ampel		

Übungsvorschlag 5 (Plenum, 20 Minuten)

Materialien: Karten (worauf die Wörter groß geschrieben oder die Bilder groß abgebildet sind, damit man sie von Weitem gut sehen kann)



Verlauf: Die Karten mit Bildern oder Wörtern werden in die Mitte gelegt und links und rechts von ihnen sind zwei Körbe für das lange und kurze a. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen und sitzen einander gegenüber. Ein Teilnehmer von einer Gruppe zieht eine Karte, zeigt sie den Mitschülern, liest gleichzeitig das Wort laut und sagt z. B.: „Sahne“ - langes a“ und legt die Karte in den richtigen Korb hinein. Wenn er keine Fehler macht, bekommt die Gruppe einen Punkt, ansonsten wird ein Punkt abgezogen. Die Gruppe, die die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Übungsvorschlag 6 (Plenum, 30 Minuten)

Materialien: Karten (worauf die Namen groß geschrieben sind, damit man sie von Weitem gut sehen kann)

Verlauf: Jeder Kursteilnehmer erhält ein gut lesbares Schild, durch das ihm ein deutscher Name zugeteilt wird. Die Namen sollten den Buchstaben *a* haben, z. B. Anna, Hanna, Anne usw. Nachdem der Kursleiter die „neuen“ Namen an der Tafel (auch mit richtigem Akzent) vermerkt hat, fängt er an einen dieser deutschen Namen zu rufen, z. B. „Wer ist Anna?“ Derjenige Kursteilnehmer, der sich angesprochen fühlt, muss antworten: „Ich, ich bin Anna“ und sein Namensschild vorzeigen, so dass alle es lesen können. Nun ruft dieser Kursteilnehmer einen anderen Kommilitonen auf usw. Spricht ein Kursteilnehmer den Namen nicht richtig aus, so wird er sich dessen schnell dadurch bewusst, dass mehrere Kursteilnehmer gleichzeitig ihre Namensschilder erheben, weil sie glauben, ihr Name sei aufgerufen worden. Darüber hinaus werden der Satzakzent und die Melodie geübt, wenn ein kleiner Dialog gespielt wird, nachdem der Kursteilnehmer, der die entsprechende Karte besitzt, sein Namensschild vorgezeigt hat, z. B.: - „Bist du Anna?“ + „Ja, ich bin Anna.“ oder „Nein, ich heiße Hanna.“ (in Anlehnung an Frey 1996: 56)

Bemerkung: Für andere Laute und den Wortakzent kann man auch Phantasienamen oder Städtenamen einsetzen, wenn deutsche Namen nicht ausreichend sind, um den Lernenden zu helfen, die Unterschiede besser zu erkennen.

Die Vorteile der Kartenspiele bestehen darin, dass eine große Abwechslung im Unterricht entsteht und die Lernenden sehr aktiv daran teilnehmen. Wegen der Veranschaulichung der Regeln und des Wettbewerbscharakters einiger Spiele werden sie von den Lernenden sehr gern wahrgenommen. Jedoch beanspruchen diese Übungsformen für die Lehrenden bei der Unterrichtsvorbereitung viel Zeit und Arbeit.

3.2 Würfelspiele

Bei Betrachtung verschiedener Lehr- und Lernmaterialien ist zu bemerken, dass Würfelspiele meistens für Grammatik oder Wortschatz eingesetzt werden. Mit Kreativität können die Lehrenden sie auch in der Ausspracheschulung zum Einsatz bringen. Ähnlich wie beim Kartenspiel kann man Würfelspiele für die Laut- und Satzebene verwenden, jedoch sind sie meistens für kleine Gruppen geeignet. Konkrete Beispiele dafür werden auch in den folgenden Übungsvorschlägen aufgezeigt.

Übungsvorschlag 7 (Gruppenarbeit, 20 Minuten)

Materialien: Würfel, 2-6 Figuren und ein Plakat, worauf verschiedene Wörter sind, z.B.:

Ziel	Bahn	Adresse	Saal	Ampel
Start ↑ ↑ ↑	langes a [a:] oder kurzes a [a]			Fahne
Mann				Tasse
Nase				Kamera
Aal	Sahne	Wanne	Klasse	Salat

Ziel	Banane	Adresse	Saal	Ampel		
Start ↑ ↑ ↑					Fahne	
Mann	A	B	C	D	E	Tasse
Nase	●	● ●	● ●	● ● ●	● ● ●	Kamera
Aal	Sahne	Wanne	Klasse	Salat		

Verlauf: Zuerst würfeln alle Spieler; wer die höchste Zahl hat, beginnt am Startfeld. Dieser Spieler würfelt noch einmal und geht je nach gewürfelter Zahl mit seiner Spielfigur auf den eingezeichneten Feldern vorwärts. Wenn die gewürfelte Zahl ihn auf ein Feld bringt, soll er das Wort darauf vorlesen und sich entscheiden, ob der Laut *a* in diesem Wort lang oder kurz ist. Wenn er das Wort richtig sagt, darf seine Spielfigur auf diesem Feld bleiben. Wenn nicht, dann kehrt seine Spielfigur zurück zum Ausgangspunkt und die nächste Person würfelt. Gewonnen hat, wer seine Spielfigur als Erster ins Ziel gebracht hat.

Bemerkung: Die Bilder kommen zum Einsatz, wenn die Lernenden alle Wörter gut kennen. Beim Spielen können sie auch Sätze bilden, z. B.: + „Das ist ein Aal.“ - „Wie bitte? Ist das ein Aal?“ + „Ja, das ist ein Aal.“

Da diese Spiele durch das Würfeln ein Element des Zufalls mit sich bringen, reagieren die Lernenden meistens spontan und die Atmosphäre im Unterricht wird daher lebendiger. Jedoch haben diese Spiele eine lange Spieldauer und werden deshalb nicht oft im Unterricht eingesetzt. Darüber hinaus müssen die Lehrenden ähnlich wie bei Kartenspielen im Vorfeld auch viel vorbereiten.

3.3 Bewegungsspiele

Statt auf einem Platz zu sitzen, können die Studenten in Bewegungsspielen frei im Raum herum gehen und gleichzeitig lernen, z. B.:

Übungsvorschlag 8 (Plenum, 15 Minuten)

Materialien: Kärtchen, darauf stehen die Wörter, z. B. Bahn, Sahne, Ampel usw.

Verlauf: Jeder Kursteilnehmer erhält ein Wortkärtchen. Alle sollen ‚einen kleinen Spaziergang‘ im Klassenzimmer (mit Musik im Hintergrund) machen. Der Lehrer stoppt die Musik und sagt: „Alle Wörter mit langem *a*, bitte!“. Die Teilnehmer, die ein betreffendes Wortkärtchen besitzen, sollen in einer Reihe stehen. Sie sollen danach in der Reihenfolge ihr Wort laut lesen und den anderen das Kärtchen zeigen. Dann macht der Lehrer die Musik an und alle Kursteilnehmer sollen beim nächsten Spaziergang schnell ihre Kärtchen miteinander austauschen. So geht das Spiel weiter mit kurzem *a*.

Obwohl diese Spiele für die Studierenden sehr geeignet sind, ist es unmöglich, sie in kleinen Klassenräumen wie in der Universität Hanoi zum Einsatz zu bringen.

3.4 Sprechspiele

Aussprachetraining und die Fertigkeit Sprechen sind eng miteinander verbunden, dies lässt sich deutlich bei Sprech-, Rollen- und Dialogspielen erkennen. Typisch für diese Spiele ist, dass man meistens kein Material braucht. Allerdings kann ein kleiner Ball oder etwas Ähnliches die Spiele spannender werden lassen. Typische Beispiele für Sprechspiele sind Spiele zum Anwärmen (z. B. *Alle Wörter mit ...*, *Stille Post* und *Meine Tante Berta*). Diese Spiele kann man mehrmals in Teamgruppen oder im Kreis spielen, weil außer des Wettbewerbscharakters die Studenten in der Lage sind, ihre Kenntnisse zu festigen. Es ist sowohl für Lehrende als auch für Lernende vorteilhaft, weil es eine Abwechslung mit sich bringt und die Lehrenden nicht viel Zeit bei der Vorbereitung verlieren.

Um die Sprachkenntnisse anzuwenden, benutzt man **Dialogspiele** und **Rollenspiele**, die sich auf den Satzakzent und die Satzintonation beziehen. Während der Satzakzent und die Satzintonation in den Dialogspielen einfach geübt wird, geschieht dies in Rollenspielen durch die Einteilung in verschiedene Rollen (z. B. der böse Vater, die nette Mutter, die ungehorsame Tochter, ...) verstärkter. Es ist bemerkenswert, dass diese Spiele sowohl im Anfängerunterricht als auch im Fortgeschrittenenunterricht eingesetzt werden können. Da sie mit der Fertigkeit Sprechen in einem festen Zusammenhang stehen und viele interessante Ergebnisse bei der Präsentation vorkommen können, werden sie von den Lernenden und den Lehrenden bevorzugt.

3.5 Übung nach dem Konzept „Sprachschatten“

Der „Sprachschatten“ (eng. *Shadowing and Summarising*) von Murphey (2000), dem der imitative Ansatz zugrunde liegt, ist auch ein typisches Beispiel für die Fertigkeit Sprechen. Durch das Verfahren, dass die Lernenden entweder einen Teil oder das Ganze der Aussage von Lehrenden bzw. vom Sprechpartner wiederholen oder

zusammenfassen, wird ihre Aussprache ohne Zwang und mit Spaß automatisch geübt. Dies kann deutlich in den Dialogbeispielen der oben genannten Übungsvorschläge gesehen werden.

3.6 Übung nach dem Spiel „Schiffe versenken“ (Prinzip Information-gap)

„Schiffe versenken“ ist ein Gesellschaftsspiel für den Fremdsprachenunterricht und wird im Grunde für Buchstaben und Ziffern verwendet. Bei diesem Spiel sollen die Spielpartner jeweils in ihrem Spielfeld bestimmte Felder markieren und durch Fragen gegenseitig erraten. Wer zuerst alle gegnerischen Felder erraten hat, ist der Gewinner. Durch einen kreativen Arbeitsprozess der Lehrenden lässt es sich sowohl für Grammatik als auch für Ausspracheschulung wie folgt variieren:

Übungsvorschlag 9 (Partnerarbeit, 15 Minuten)

Materialien: Arbeitsblätter A und B, worauf gleiche Sätze mit Lücken stehen, z. B.:

A			B		
1. Hat	...	eine Kamera?	1. Hat	...	eine Kamera?
2. Hat	...	eine Tasse?	2. Hat	...	eine Tasse?
3. Isst	...	gern Sahne?	3. Isst	...	gern Sahne?

Verlauf: Die Teilnehmer sammeln an der Tafel zusammen mit dem Lehrer zunächst 5 Namen, z. B. Sandra, Anna, Hans, Andrea, Karin. Dann tragen sie die Namen in die Lücke ein und ordnen sie willkürlich zu. Danach fragen sie sich alle gegenseitig, z. B.:

A: *Hat Anna eine Kamera?*

B: *Anna hat eine Kamera? Nein. oder Ja, Anna hat eine Kamera.*

Die gefundenen Namen werden dann abgehakt und wer zuerst alle gegnerischen Namen erraten hat, gewinnt (in Anlehnung an Koenig 2003: 15).

3.7 Die spielerischen Übungen nach Frey (1996)

Für das Aussprachetraining gibt es zahlreiche spielerische Übungen, die von Frey (1996) dargestellt worden sind: nämlich **Gestenübung**, **Klatschen/Klopfen**, **Blatt- und Kerzenübung**, **Flüstern**, **Brummen**, **Zungenbrecher** und **Phago-Phonetik**. Die Tabelle zeigt, dass jede Übung bestimmten Schwierigkeiten von vietnamesischen Deutschlernern dient. Trotzdem sind einige von ihnen wegen der kulturellen Unterschiede nicht geeignet, so zum Beispiel **Phago-Phonetik** und die Übung mit **Spiegel**, weil man es in Vietnam für unhöflich hält, wenn jemand mit vollem Mund spricht und sich vor vielen Leuten zu spiegeln ist außergewöhnlich. Aus diesem Grund

werden diese Übungen immer als Selbstübung zu Hause empfohlen. Außerdem haben Übungen mit **Flüstern** und **Brummen** aus meiner Erfahrung auch nur geringen Erfolg, da nicht alle vietnamesischen Studenten die Fähigkeit haben, laut und deutlich zu flüstern. Unter dem Einfluss der Tonalität ist es für sie auch schwer, richtig zu brummen und dies hat zur Folge, dass sie manchmal wegen falschem oder komischem Brummen kritisiert werden oder sich ausgelacht vorkommen und sich dadurch unsicher fühlen.

3.8 Übung mit Musik

Neben den Gegenständen, die hilfreich für die Ausspracheschulung sind, hat Musik auch einen besonderen Einfluss auf das Aussprachetraining, wobei der Wort- und der Satzakkzent im Mittelpunkt stehen. Das Lied „Auf der Mauer, auf der Lauer“ gilt als ein Beispiel dafür, indem die Lernenden beim Singen einerseits den a-Laut üben (z. B. *Wanze, tanzen, kann, an*), andererseits der Wortakkzent (z. B. *Mauer, Lauer, Wanze*) und der Satzakkzent (z. B. ebene Intonation vor dem Komma und fallende Intonation am Satzende) einzuführen sind.

3.9 Übungen mit dem Computer

Die Entwicklung der modernen Technologie hat einen positiven Einfluss auf den Lehr- und Lernprozess. Dabei werden die Lehrenden von Medien unterstützt, besonders bei der Gestaltung der Lehrmaterialien, die sich mit bestimmten Zielen verbinden lassen. Ein Beispiel dafür ist **Zarb**, ein Zusatzprogramm (Add-In) für das Textverarbeitungsprogramm "Word" der Firma Microsoft und ein schulform- und fächerübergreifend einsetzbares Werkzeug, das kreative Lehrende bzw. Lehrbuchautoren in aller Welt benutzen. Für die Ausspracheschulung ist es nützlich, die Arbeitsblätter für verschiedene Übungsformen zu gestalten, nämlich Lücken-, Zuordnungsübungen oder Worträtsel usw., die sowohl im Unterricht als auch für Hausaufgaben zum Einsatz kommen.

Fazit

Durch diese Darstellungen kann man feststellen, dass für den Bereich der Ausspracheschulung auch viele Übungsformen eingesetzt werden können. Jedoch sind einige davon wegen der Lernbedingungen, Traditionen und Gewohnheiten im Unterricht schwer zu realisieren. Allerdings kann man behaupten, dass die im Unterricht durchzuführenden kreativen Übungen zu enormen Leistungen führen können. Weiterhin beschränken sich diese Übungen nicht nur auf das

Aussprachetraining, sondern werden manchmal auch im Zusammenhang mit anderen Fertigkeiten wie Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben zum Einsatz gebracht.

Im Vergleich zu anderen Fertigkeiten ist die Anzahl der Angebote für Lehr- und Lernmaterialien im Bereich der Ausspracheschulung entweder noch begrenzt oder einige Materialien sind nicht den Lehr- und Lernbedingungen an der Universität Hanoi angemessen. Aufgrund dessen ist es empfehlenswert, dass die Lehrenden selbst Übungen gestalten, die sich sowohl auf die jeweiligen Schwerpunkte der Ausspracheschulung beziehen als auch dem Sprachniveau der Zielgruppe und den Lehr- und Lernbedingungen entsprechen. Die obigen Übungsvorschläge haben gezeigt, wie man abwechslungsreich die Übungen gestalten und die Lernenden mit dem begrenzten Wortschatz üben lassen kann. Mit den anderen phonetischen Phänomenen kann man auf die gleiche Art und Weise umgehen. Diese variierten Übungen setzen sich das Ziel, die Lernenden zu motivieren und ihnen durch verschiedene Sozialformen zu ermöglichen, sowohl ihre Aussprache intensiver zu üben als auch ihre Aussprachefehler zu erkennen und sich dadurch selbst zu entwickeln.

LITERATURVERZEICHNIS

- Endt, E./Hirschfeld, U. (Hrsg.) (1995): **Die Rhythmuslokomotive**. München: Langenscheidt
- Frey, E. (1996): **Kursbuch Phonetik**. München: Hueber
- Graffmann, H./Timoxenco-Moura, R. (1995): **Aussprache lehren - eine Herausforderung. Ein Stein des Anstoßes oder ein Stein zum Anstoßen?** In: Deutsch als Fremdsprache 4, 238- 243
- Hirschfeld, U./Reinke, K. (1998): **Simsalabim. Übungskurs zur deutschen Phonetik. Videokurs**. Berlin/München: Langenscheidt
- Kelz, H. (1982). **Deutschunterricht für Südasiaten**. Bonn: Dümmler
- Kelz, H. (1992): **Lernziel deutsche Aussprache**. In: Vorderwülbecke, K. (Hrsg.) (1992): **Phonetik. Ausspracheschulung und Sprecherziehung im Bereich Deutsch als Fremdsprache. Materialien Deutsch als Fremdsprache 32**. Regensburg: Becker, 23-38
- Kelz, H. (1999): **Phonetische Übung und sprachliche Kreativität. Übungsformen im Aussprachetraining**. In: Deutsch als Fremdsprache 3, 131-134
- Koenig, M. (2003): **Nachdenken über Spiele. Ein Plädoyer für die spielerische Umgestaltung von Lernaktivitäten im Fremdspracheunterricht**. In: Babylonia 1/03, 8-17
- Murphey, T. (2000): **Shadowing and summarizing (NFLRC video #11)**. Honolulu: University of Hawai'i. Second Language Teaching & Curriculum Center
- Stock, E. (1993): **Ausspracheschulung**. In: Deutsch als Fremdsprache 2, 100-103