

Ein Bier und zwei Cola, bitte!

Sprachstadt Deutsch – ein Simulationsspiel mit Benotungspotenz

Warum dieser Beitrag

Geprüft werden *und* Spaß haben, gibt es das? Und dann nicht nur der/die PrüferIn, sondern auch der Prüfling? Die Frage setzt die Antwort schon voraus: *ja!* In diesem Beitrag geht es um ein Simulationsspiel, das in immer mehr niederländischen Schulen langsam zum Normalbild geworden ist: '**Sprachstadt**'. Ziel ist es, dieses Spiel kurz zu skizzieren, einige konkrete Aufgabenbeispiele zu vermitteln und Tipps und Ideen für die Durchführung zu verschaffen.

Einführung

Stellen Sie sich Ihre Schule mal vor, irgendwo in der Endphase der Abschlussprüfungen. 100 oder mehr Schüler laufen im x-ten Stock von Klassenzimmer zu Klassenzimmer oder im Turnsaal von Prüfstation zu Prüfstation, ein Heft in der Hand, worin ihre Leistungen festgelegt werden. Irgendwo unter der Aufschrift 'Zum fröhlichen Stübchen' sitzen einige Prüflinge, tauschen Erfahrungen aus und trinken auf einer simulierten Terrasse Bier (keine Sorge: alkoholfrei!) und Cola. *Das soll 'ne Prüfung sein?* Ja doch, das ist 'ne Prüfung, und zwar an einer niederländischen Realschule, organisiert von der Fachgruppe Deutsch.



[Aufschrift im Turnsaal der NSG]

In 'Sprachstadt Deutsch' (oder auch 'Französisch', 'Englisch' usw.) geht es darum, das Testen der Sprechfertigkeit lebhafter zu gestalten als sonst üblich ist. Die Idee wurde ursprünglich für den Französischunterricht entwickelt: 'Languenville' – Lehrerstudenten Französisch führen vor gut 25 Jahren schon auf Anfrage mit einem alten VW-Bus in eine Schule, richteten dort eine Reihe von Klassenzimmern ein als Postamt, Bäckerei, Polizeiamt, Restaurant, Campingplatz usw., bezogen Position und spielten den Schülern gegenüber 'authentische(r) Franzose/-in'. Mit großem Erfolg.

Eine der damals im niederländischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht aktiven Fortbildungszentralen, das heute in Amersfoort angesiedelte CPS (Christelijk Pedagogisch Studiecentrum), hat dann Anfang der 90er Jahre des vorigen Jahrhunderts ein komplettes, kopierfähiges Materialpaket für die Hand der DeutschkollegInnen entwickelt. Leider ist es dort nicht mehr zu haben. Im Rahmen der überspitzten Kommerzialisierung der Lehrerfortbildung sind viele idealistisch angehauchte Aktivitäten zur Auflockerung des Unterrichts unmöglich (weil zu wenig gewinnträchtig) geworden – eine der vielen unterrichtspolitischen Stupiditäten, die alle zusammen am Ende dazu geführt haben, dass Lehrermangel zu einem politischen Kernthema in den Niederlanden geworden ist. Umso erfreulicher ist, dass es trotz aller gutgemeinten Störversuche der Unterrichtspolitik immer noch Lehrer gibt, die nicht die Hände in den Schoß legen und weiterhin ihre Ideale zu verwirklichen versuchen. Das Phänomen 'Sprachstadt' taucht in solchen Fällen öfters auf und wird immer noch – und in der Regel sehr kreativ - weiterentwickelt.

Was ist 'Sprachstadt'?

Wie der Name schon sagt, ist 'Sprachstadt' eine fiktive, in der Schule (im x-ten Stock, in der Aula, im Turnsaal, in ...) situierten 'Stadt', in der Schüler in unterschiedliche, meist 10 bis 12 *live* Gesprächssituationen gebracht werden. Dabei ist eine Einbettung in die jeweilige Abschlussprüfung sehr wohl denkbar und wird in mehreren Schulen auch systematisch praktiziert.

Alle SchülerInnen und auch die als Gesprächspartner beteiligten KollegInnen, StudentInnen, öfters auch Eltern, die die betreffende Fremdsprache gut sprechen können, bekommen ein Aufgabenheft, das sie durch 'Sprachstadt' führt. In einem 'Pass' (oder andersgenannten Dokument) werden die Ergebnisse pro Situation mit Hilfe von Beobachtern festgehalten: sie sind die Basis für die später zu errechnende Gesamtnote.

Frontseite des Passes, den die Schüler bei Beginn von 'Sprachstadt' erhalten

Pass Nr.:

Name	
Vorname	
Staatsangehörigkeit	
Geburtsdatum	
Geburtsort	
Geschlecht	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> W
Größe	
Haarfarbe	
Schule	
Klasse	
Abgegeben am	

Rückseite des Passes, wo die Stationen und erzielten Punkte auszufüllen sind

Situationen/Ergebnisse

NR	UMSCHREIBUNG	PUNKTE (0 – 1 – 2)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

schlecht = 0 Punkte **durchschnittlich = 1 Punkt**

gut = 2 Punkte

Punkte insgesamt:	
Note:	

Am besten entwickelt man für jede Situation die Materialien nach einem festen Modell: Situationsbeschreibung, Schülerblatt, Lehrerblatt, Antwortschlüssel. Beispiel **Kino**:

<p>1 Kino</p> <p>Schülerblatt</p> <p><u>Situation:</u> Du bist in Sprachstadt und möchtest abends ins Kino gehen. Du gehst zur Kino-Kasse. Informiere dich über die Anfangszeiten, und frage, ob es noch Karten gibt. Kaufe eine Karte.</p> <p>1 Du grüßt.</p> <p>2 Du fragst, wie spät die Vorstellungen anfangen, und wie spät sie enden.</p> <p>3 Wähle einen der drei Filme aus dem Filmposter.</p> <p>4 Du fragst, ob es für diesen Film noch Karten gibt, weil du nicht reserviert hast.</p> <p>5 Du fragst, was eine Karte kostet.</p> <p>6 Du zahlst € 20,-.</p> <p>7 Du bekommst Geld zurück und bedankst dich.</p> <p>8 Grüße!</p>
--

Die Aufgaben sind – anders als hier, wo sie der Lesbarkeit wegen auf Deutsch präsentiert werden - auf Niederländisch, logischerweise: wenn man sie auf Deutsch vorgeben würde, würde sprachlich zu wenig von den Schülern gefordert. Außerdem ist das die sprachliche Wirklichkeit: FremdsprachenlernerInnen reagieren in der Fremdsprache ja nun mal von ihrer muttersprachlichen Basis her.

In jedem Klassenzimmer befindet sich ein/-e BeurteilerIn – in der Regel ein/-e Kollege/-in, der/die aber nicht unbedingt dieselbe Fremdsprache unterrichtet bzw. nicht mal aus der sprachlichen Ecke her ist. Die Beurteilung läuft nach einem einfachen und erfahrungsgemäß sehr zuverlässigen Dreipunktesystem, das auch Nicht-Fachleute gut handhaben können: Mehrere Schulen, die in den Niederlanden 'Sprachstadt'-Konzepte realisieren, setzen als BeurteilerInnen auch Eltern ein – ohne dass das zu Protesten seitens der Beurteilten führt. Das verwendete Modell sieht – wie oben schon dargestellt - folgendermaßen aus:

schlecht = 0 Punkte
durchschnittlich = 1 Punkt
gut = 2 Punkte

Obwohl dieses Benotungsmodell relativ 'narrensicher' ist, wird für die BeurteilerInnen sicherheitshalber eine Übersicht der in etwa von den Schülern zu erwartenden Äußerungen mitgeliefert:

1 KINO

1 * Hallo/Guten Abend/Guten Tag/Tag/Morgen/Abend/...

2 * Wie spät fangen die Vorstellungen/die Filme an?

* Wie spät beginnen die Filme/die Vorstellungen?

* Wann fangen die Vorstellungen/die Filme an?

* Wann sind die Vorstellungen/die Filme?

* Wie lange dauern die Vorstellungen/die Filme?

* Wann sind die Vorstellungen/die Filme zu Ende?

* Wie spät sind die Vorstellungen/die Filme ungefähr zu Ende?

3 * Gibt es noch Karten/Plätze für?

* Haben sie noch Karten/Plätze für?

* Ich habe nicht reserviert/bestellt.

4 * Was/wieviel kostet es?

* Was/Wieviel kostet eine Karte?

* Was/Wieviel ist der Eintritt?

5 * Bitte.

* Bitte sehr!

6 * Danke.

* Danke schön.

* Vielen Dank.

7 * Tschüß.

* Tschüs.

* (Auf)Wiedersehen

Auch die Rollen für diejenigen, die die jeweiligen 'Deutschen' spielen, sind festgelegt – hier wiederum der Lesbarkeit wegen vollständig auf Deutsch. In Wirklichkeit sind Rollenbeschreibung und Schülerrolle jeweils auf Niederländisch und die sprachlichen Vorgaben für den/die LehrerIn deutschsprachig:

1 Kino

Lehrerblatt

Situation:

Sie sind MitarbeiterIn an der Kinokasse in Sprachstadt. Der/Die SchülerIn kommt mit Fragen über Anfangszeiten und Kosten zu Ihnen. Spielen Sie bitte Ihre Rolle – so realistisch wie möglich.

Speel uw rol.

LehrerIn

Guten Abend. Sie wünschen?

Die ersten Vorstellungen fangen alle um sieben Uhr an und die zweiten um halb zehn. Die Vorstellungen dauern alle etwa zwei Stunden.

Prima!

Ja, das ist überhaupt kein Problem.

SchülerIn

1 Du grüßt.

2 Du fragst, wie spät die Vorstellungen anfangen, und wie spät sie enden.

3 Wähle einen der drei Filme aus dem Filmposter.

4 Du fragst, ob es für diesen Film noch Karten gibt, weil du nicht reserviert hast.

€ 12,-	5 Du fragst, was eine Karte kostet.
Danke, und acht Euro zurück, bitte schön.	6 Du zahlst € 20,-.
Tschüs.	7 Du bekommst Geld zurück und bedankst dich.
	8 Grüße!

Häufig vorkommende (und auf der Hand liegende) Situationen sind u.a.:

- Kino
- Bei der Polizei
- Im Postamt
- Auf der Terrasse
- Auf der Straße
- Beim Arzt/Erste Hilfe
- Anrufen
- Kontakte mit Altersgenossen (z.B.: Disko)
- Kaufen
- Campingplatz
- Fremdenverkehrsamt.

Sie lassen sich leicht entwickeln und an die Gegebenheiten jeweiliger Lehrwerke anpassen. Hier noch zwei weitere Situationsbeispiele, und zwar die kompletten Texte, die also noch in Schülerblätter (die wie gesagt im Original in der Muttersprache der SchülerInnen verfasst sind) und Lehrerblätter aufgeteilt werden müssen:

Pizzeria		(Austausch-)Schülergespräch	
LehrerIn	SchülerIn	LehrerIn	SchülerIn
Guten Tag.	Grüße zurück.	Wie waren deine Ferien?	Sage, dass deine Ferien wunderbar waren. Du bist mit deinem Bruder in gewesen.
Wollen Sie etwas essen?	Sage, dass du etwas essen und trinken möchtest. Du hast Hunger und Durst.	Wo genau?	Sage: auf einem Campingplatz in der Nähe von, km über die Grenze von
Suchen Sie sich bitte einen schönen Platz aus.	Sage, dass du am liebsten am Fenster sitzt, weil du dann gut sehen kannst, was draußen passiert.	Wie war es?	Sage, dass du herrliches Wetter hattest, und dass viel in der Sonne gelegen, oft geschwommen und in spaziert hast.
Was kann ich Ihnen zum Trinken bringen?	Sage, dass du ein Glas Limonade möchtest, bitte ein großes Glas.	Ist ein toller Ort?	Sage, dass es dort gemütlich ist, dass es dort schöne Häuser gibt, und dass man schön am Wasser entlang spazieren kann.
Hier ist Ihr großes Glas Limo. Wissen Sie schon, was Sie essen möchten?	Sage, dass du als Vorspeise die Tagessuppe möchtest und danach eine Pizza 'Ria' essen möchtest. Sage auch, dass deine Schwester diese Pizza herrlich findet.	Ist da noch etwas los für junge Leute?	Sage: "Ja", und dass es auf dem Campingplatz eine Disko gibt.
Bitte, Ihre Pizza!		Hast du nette junge Leute getroffen?	

Guten Appetit!	Bedanke dich, und sage, dass die Pizza wunderbar aussieht.		Sage, dass du viel nette Leute aus vielen Ländern getroffen hast.
Hat es Ihnen geschmeckt?	Sage: "Ja, sehr gut!" Bitte den Ober um die Rechnung.	E-mailst du noch mit jemandem?	Sage auch, dass ihr oft am Lagerfeuer gegessen habt.
Hier ist Ihre Rechnung!	Sage: "Nur 5 Euro?" Und sage, dass du das billig findest. Zahle und verabschiede dich.	Ich muss gehen – tschüs!	Sage, dass du gerade noch eine E-Mail an ein Mädchen/einen Jungen aus geschickt hast.

In manchen Aufgaben spielt Geld eine Rolle. Jede(r) SchülerIn bekommt zum Beispiel 50 Euro als Startgeld. Wenn er/sie alle Aufgaben korrekt durchgeführt hat, behält er am Ende zum Beispiel 15 Euro übrig ... die er/sie – obwohl es sich selbstverständlich um fotokopiertes, sichtbar unechtes (wichtig, weil reales Geld kopieren strafbar wäre) Geld handelt – wieder abgeben muss. Gegebenenfalls kann auch dieses Ergebnis bei der abschließenden Benotung mit berücksichtigt werden.

Wichtig bei einer Sprachstadt-Simulation ist, dass die Organisatoren genügend Unterstützung und Mitarbeit bekommen, sowohl von KollegInnen (deren Klassenzimmer man leihen möchte) wie seitens der Schulleitung (die manchmal etwas merkwürdig reagiert, wenn man solche Pläne vorträgt ...). Folgende kurze Checkliste kann bei der Planung sehr nützlich sein:

<p>SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>o Die SchülerInnen haben das verlangte Niveau erreicht.</i> <i>o Die SchülerInnen wissen, was auf sie zu kommt. Das ist besonders wichtig, wenn seriös benotet werden soll. (eventuell zu verdeutlichen anhand Videoaufnahmen aus dem Vorjahr)</i> <i>o Eltern sind über das Projekt informiert. (zur Vermeidung von Konflikten hinterher)</i> <p>Kollegiale Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>o Idee in Fachgruppen- und/oder auf Lehrerkonferenz präsentieren</i> <i>o Zeitplanung erstellen</i> <i>o Schulleitung einbeziehen, Zustimmung einholen</i> <i>o Zielgruppe(n) festlegen</i> <i>o Kollegium über endgültigen Ablaufplan und seine Konsequenzen (schriftlich) informieren</i> <i>o Einrichtungsbedürfnisse auflisten</i> <i>o Produktion von Materialien</i> <i>o benötigte Geräte, Räume etc. reservieren</i> <i>o Veränderungen im Stundenplan etc. vorbereiten lassen</i> <i>o Aufgaben endgültig auswählen</i> <i>o Hilfstruppen organisieren (StudentInnen, KollegInnen, Eltern)</i> <i>o Hilfstruppen/BeurteilerInnen/mitarbeitende KollegInnen instruieren</i> <i>o Für die BeurteilerInnen einen Testlauf durchführen (eventuell anhand Videoaufnahmen aus dem Vorjahr)</i> <i>o checken, ob alle notwendigen Papiere in der richtigen Stückzahl vorhanden sind.</i>

Gelungene Variationen in zwei Schulen

Um Ostern 2005, während einer sogenannten 'Prüfungswoche' (in der für alle Fächer Tests geschrieben werden), war die Turnhalle der Nijmegener **NSG** (*Nijmeegse*

Schüler im Turnsaal der NSG 'beim Arzt'



Scholengemeenschap Groenewoud, 1800 Schüler) der Ort einer großen 'Sprachstadt'-Aktion der dortigen Fachgruppen Fremdsprachen, darunter Deutsch. Alle Schüler im zweiten Lernjahr Deutsch nahmen teil – aus allen Niveaus (Hauptschule, Realschule, Gymnasium). 2005 wurde 'Sprachstadt' in zwei, ab 2006 wird die Aktion in den drei Fremdsprachen (Deutsch, Französisch und Englisch) durchgeführt, ein erfahrungsgemäß

tageszeitungsreifes Ereignis (erfahrungsgemäß ein wichtiges Argument, um solche Aktionen bei einer zögernden Schulleitung durchzusetzen!)

Das Spannende war, dass 'Sprachstadt Deutsch' gekoppelt war mit einer Austauschaktion. Die NSG kennt einen regen Austausch mit der Realschule Rheinhausen in Duisburg. Extra für die 'Sprachstadt'-Aktion waren einige der Duisburger SchülerInnen und KollegInnen nach Nijmegen gekommen, um mit viel Spaß und Einfühlungsvermögen die 'authentisch deutschen' Rollen zu übernehmen, ein Gaudi für alle Beteiligten. Die deutschen PartnerInnen übernahmen auch die Benotung der sprachlichen Leistungen der SchülerInnen. Die Noten wurden mitgerechnet beim Sommerzeugnis. (*'SchülerInnen agieren als Bewerter?' fragen Sie? In der Tat! Sie haben gut gelesen!*)

Auch eine Schule im 30 Kilometer südöstlich von Nijmegen gelegen Boxmeer, das **Elzendaal College**, setzt SchülerInnen und KollegInnen von Partnerschulen ein, und das seit schon beinahe 10 Jahren: jedes Jahr führt hier die Fachgruppe Deutsch eine ähnliche Aktion durch, in den letzten Jahren gleichfalls unter Einsatz von SchülerInnen und KollegInnen von sogar zwei deutschen Partnerschulen, beide relativ in der Nähe von Boxmeer. Es handelt sich um die Haupt- und Realschule Kleve (Kellen) und um die Gesamtschule Meiderich in Duisburg. Die ersten Jahre sprangen Deutschlehrerstudierende der PH Nijmegen (gehörend zur **HAN**, Hochschule von Arnhem & Nijmegen) im Rahmen ihres Studiums als 'authentische Deutsche' ein. Ein Tipp übrigens für Sprachstadt-Anfänger: Nehmen Sie unbedingt Kontakt auf mit Lehrerbildungsinstituten in Ihrer Nähe – oft ist mehr konkrete Unterstützung möglich als man erwarten würde ...

Anders als in Nijmegen geht es in Boxmeer um (Haupt- und Realschul-)Klassen, die die 'Sprachstadt'-Aktion in ihrem letzten Schuljahr haben. Das heißt: die erzielten Noten spielen

auch in der Abschlussprüfung eine deutliche Rolle: sie werden voll in der Gesamtnote für Sprechfertigkeit mitgerechnet. Die deutschen Partnerschulen passen sich hier übrigens der Boxmeerer Planung an: die SchülerInnen und KollegInnen, die die deutschen Rollen übernehmen, kommen extra dafür nach Boxmeer, und zwar mit soviel Spaß, dass Schülerinnen aus der Partnerschule, die schon längst die Schule verlassen haben, regelmäßig anrufen mit der Frage, wann die Holländer wieder mit 'Sprachstadt' loslegen, und anbieten, gerne wieder mitzukommen.

Beide Austausch-Schulen sind vom 'Sprachstadt'-Konzept inzwischen so angetan, dass sie selber jetzt auch solche Aktionen durchführen: in Duisburg für Englisch, in Kleve eine 'Sprachstadt Niederländisch', in der Boxmeerer SchülerInnen und KollegInnen die niederländischen Rollen mit Begeisterung spielen.

Gespräch 'auf dem Campingplatz' in einem Klassenzimmer des Elzendaal College Boxmeer



Übrigens wird in Boxmeer wegen der Anbindung an die offizielle Abschlussprüfung ein etwas präziseres Beurteilungsmodell verwendet, das folgendermaßen aussieht:

BEWERTUNG

- 5 = (fast) auf native-speaker-Niveau / (fast) keine Fehler / Tempo ohne Verzögerung
- 4= sehr gut / fast keine Fehler / das Tempo ist O.K. / variabler Wortgebrauch
- 3 = durchschnittliche Leistung / das Tempo ist nicht allzu langsam / einige "normale" Fehler
- 2 = zwar Kommunikation, aber relativ viele Fehler / das Tempo ist zu niedrig
- 1 = keine Kommunikation / viele lange Denkpausen / falsche Wortwahl

Wichtig: 1. Bei *Sprachstadt* handelt es sich an erster Stelle um Kommunikationsfähigkeit und erst an zweiter Stelle um die richtige Anwendung der Grammatik.
2. In Zweifelsfällen wird die höhere Bewertung gegeben.

Beispiele von "normalen", akzeptablen Fehlern (Niveau 3):
mit **das** Fahrrad / Können Sie **mich** bitte helfen? / **unseres** Haus ist neu / Ich bitte **Ihnen, mir** anzurufen / usw.

Zum Schluss

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt, sagt ein Sprichwort. In Sachen Unterricht sollte man diesen Spruch viel öfter ernst nehmen als heute der Fall ist: SchülerInnen vergessen nach einigen Jahren bestimmt, wie sie zum Beispiel das Kasussystem erlernt haben, aber wissen 20 Jahre nach Schulende immer noch, dass sie in 'Sprachstadt Deutsch' figuriert haben – und das ist dann mit hundertprozentiger Garantie eine sehr positiv besetzte Erinnerung. Das Motto ist also: **Deutsch macht Spaß!**

Hintergrundmaterialien und Artikel zum Thema

Weitere Informationen finden sich in der umfangreichen Mappe 'Sprachstadt' des CPS Amersfoort – allerdings auf Niederländisch. Leider ist die Mappe vergriffen und wird, da das CPS dummerweise keine direkt fachbezogenen Fortbildungskurse und Materialien anbietet, wohl auch nicht mehr neu aufgelegt.

Auf der Website <http://www.levendetalen.nl/Tijdschriften/LTM/inhoudsopgaven/LTM%2002-2002.htm> finden sich viele weitere Hinweise zum Thema ‚Sprachstadt‘, auch für andere Sprachen. Auch hier geht es um Info für den Gebrauch in den Niederlanden, besonders Amsterdam, wo FremdsprachenlehrerstudentInnen sich im Rahmen ihres Studiums dafür einsetzen.

[Sprachstadt Deutsch - ein Simulationsspiel](#) von Kees van Eunen erschien in D-Blatt 19 (11/2002).

Der Artikel ist zu finden unter www.duits.de, im Lehrerteil, unter Partner – Deutsch macht Spaß; im ‚Archiv‘ finden sich hier viele deutschsprachige Beiträge der angesehenen niederländischen Arbeitsgruppe ‚Deutsch macht Spaß‘.