

# Spiel mit Literatur. Präsentation des didaktischen Brettspiels „Der Literator“

*Play with literature. Presentation of a didactic board game “Der Literator”*

**Marta Janachowska-Budych, Britta Stöckmann,  
Kamila Chmielewska, Marcin Chołodowski,  
Agnieszka Gajek**

Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań  
maja@amu.edu.pl | bstoeckmann@googlemail.com | kamilachm@o2.pl |  
habuku@wp.pl | agnieszka\_gajek@o2.pl

---

**Abstract:** The use of games in foreign language teaching is a broad academic subject which scientists have been interested in for many decades. Depending on the age of the learners, their language abilities, and the teaching programme, games not only fulfil many functions like organization, education, motivation or cognition but are also of many other uses. Accordingly, games can be a valuable addition to the didactic process in every age group. The educational game “The Literator”, which deals with literature from German speaking countries, has been created with the focus on students of German (German language and literature studies, applied linguistics). The aim of the paper is to present this game and to describe the stages and organization of the preparation for the prototype version of the game, its aims, elements and mechanics as well as the outcome of the test rounds.

**Keywords:** “The Literator”, games in foreign language teaching, literature from German speaking countries

---



# 1. Über den Nutzen des spielerischen Lernens im Rahmen des Literaturunterrichts

Der Einsatz von Spielen zu Lernzwecken stellt ein weites Forschungsfeld dar, das schon seit mehreren Jahrzehnten wissenschaftliches Interesse erregt. Spiele bringen viele Vorteile mit sich und können – an das Alter der Lernenden, ihr Fremdsprachenniveau, den Lehrplan oder an die Phasen des Unterrichts entsprechend angepasst – eine wertvolle Ergänzung didaktischer Prozesse in jeder Altersgruppe sein. Die vorteilhafte Wirkung des Spieleinsatzes, die sich auch auf die hier fokussierte Literaturvermittlung in der Fremdsprachendidaktik erstreckt, ist auf folgende Aspekte<sup>1</sup> zurückzuführen:

- Der Spieleinsatz kann eine entspannte und sichere Lernumgebung schaffen, die sich u.a. durch das Gemeinschaftsgefühl, Offenheit und Empathie aller in Lernprozesse involvierten Personen, gegenseitiges Vertrauen und Verständnis, sowie Respekt und Freiheit auszeichnet (vgl. Siek-Piskozub, 2001:103–104). So eine Lernumgebung bildet die Basis für:
  - Motivationsförderung: aufgrund der Glückselemente hat jeder Spielende die Chance, ein Spiel zu gewinnen – unabhängig von seinem Wissen und seinen Kompetenzen. Und, wie Siek-Piskozub (2001:106) bemerkt, steigert nichts die Motivation so effizient wie ein Erfolgserlebnis und das wachsende Selbstwertgefühl. Auf der anderen Seite wird eine eventuelle Niederlage als weniger schmerzhaft empfunden, weil im Falle von Gruppenspielen die Verantwortung auf mehrere Personen verteilt ist und man immer die nächste Runde spielen und sein Glück erneut versuchen kann. Zudem sind Spiele eine attraktive Arbeitsform, die Abwechslung in den Unterricht bringt, was an sich schon motivationsstärkend ist.

.....  
1 Jeder der hier besprochenen Aspekte stellt ein eigenes Forschungsfeld innerhalb der Fremdsprachendidaktik dar und kann nur stichwortartig im Rahmen des vorliegenden Beitrags behandelt werden. Mehr zum Thema Motivation u.a. bei Heckhausen (1980), Dörnyei (2000), zum Thema Autonomie bei Benson (2001) und zur Entwicklung der interkulturellen Kompetenz durch Spiele u.a. bei Jodłowiec (2005), Sambor (2007), Barłóg (2009), Andrzejewska-Kwiatkowska / Stöckmann (2009).

- Autonomieförderung: die interaktive und gesellschaftliche Dimension vieler Spieltypen schafft einen hervorragenden Ausgangspunkt zur Förderung der Autonomie. Nach Surdyk (2007:94, 2008:171) kann Spielen viele für die Autonomie charakteristische Elemente entwickeln, wie die Fähigkeit zur Kooperation, authentisches Handeln, Dialogizität, Selbstbewertung, Selbstkontrolle und Selbstkorrektur, Empathie sowie individuelle Lernstrategien.
- In der Fachliteratur ist bereits oft über das Potential des Spielens bei der Entwicklung der interkulturellen Kompetenz gesprochen worden. Etliche Rollen- und Simulationsspiele ermöglichen den Spielenden, sich auf eine schonende und sichere Weise in interkulturellen Situationen zu erproben und eventuelle Defizite der interkulturellen Kompetenz zu erkennen.

Resümierend haben dank des Einsatzes von Spielen die Lernenden im Fremdsprachenunterricht die Möglichkeit, autonom, in Kleingruppen oder Paaren authentische kommunikative Situationen in spielerischer und entspannter Atmosphäre zu üben (vgl. Siek-Piskozub, 1994, Koluch, 2003, Mróz, 2005). Dies verschafft ihnen die Gelegenheit, die Kommunikation in einer Fremdsprache zu intensivieren und eigene Schwächen und Stärken in Bezug auf bestimmte lexikal-grammatische Fragen oder kommunikative Strategien zu erkennen, ohne sich einer formellen Beurteilung unterziehen zu müssen.

Die oben in aller Kürze skizzierten Vorteile der Anwendung der Spiele im Fremdsprachenunterricht wirken sich auch im Bereich der Kultur- und Literaturvermittlung positiv aus, wovon die folgenden Worte Dworakowska-Marinows (2007:213) zeugen: „W kształceniu kulturowo-literackim najlepiej sprawdzają się – jak mówią pracownicy ośrodków metodycznych – gry planszowe nawiązujące do dziecięcych gier typu „Chińczyk“ i „Grzybobranie“, które uczą m.in. twórczego myślenia, rozwijają wyobraźnię i stwarzają okazję do rozwijania rozlicznych zainteresowań”. Von dieser Annahme ausgehend ist die Idee entstanden, ein solches Brettspiel, das auch Elemente der Simulation und vertrauter Spielformen in sich vereint, zu entwickeln. Das Spiel ist mit der Hoffnung entstanden, die traditionelle, stark textorientierte (universitäre) Literaturbildung attraktiver zu machen und sowohl den Lehrenden als

auch den Lernenden ein flexibles und motivationsförderndes didaktisches Mittel zu bieten.

## 2. Spielvorbereitung – Organisation der Arbeit

Laut Górska-Wolniewicz (2011:46f.) gibt es zwei Herangehensweisen an die Schaffung eines didaktischen Spiels. Zum einen besteht die Möglichkeit, ein bereits existierendes Spiel für Unterrichtszwecke zu übernehmen und zu adaptieren. Zum anderen kann ein solches Spiel von Anfang an konzipiert und entworfen werden. Das hier vorgestellte Spiel stellt eine gewisse Mischform dar, denn die Idee, Spielregeln und Spielmaterialien haben die AutorInnen selbst erarbeitet und erstellt, einzelne Spielaktivitäten jedoch wie Quizfragen oder Buchstabensalat sind allgemein bekannte und hier nur entsprechend angepasste Spielformate.

„Der Literator“ ist im akademischen Jahr 2011/12 im Rahmen der wöchentlichen Treffen eines studentischen Arbeitskreises am Institut für Angewandte Linguistik der Adam-Mickiewicz-Universität Poznań entwickelt worden. Das Ziel der daran teilnehmenden drei Studierenden und zwei Dozentinnen war es, ein Brettspiel zum Thema deutschsprachige Literatur in all ihren Epochen zu erschaffen, das in erster Linie im universitären DaF-Unterricht (z.B. Geschichte der deutschsprachigen Literatur, Landeskunde der deutschsprachigen Länder, sprachpraktische Deutschübungen) aber auch darüber hinaus (Gymnasium, im Privatbereich) nutzbar sein sollte.

Die Herstellung eines Spiels ist eine komplexe Aufgabe, die aus mehreren Etappen besteht (vgl. Górska-Wolniewicz, 2011, Dauvillier / Lévy – Hillerich, 2004). Die Arbeit an „Literator“ verlief in vier Schritten, wobei in der ersten konzeptionellen Phase Antworten auf die folgenden grundlegenden Fragen gefunden werden mussten:

- Was ist das Rahmenthema des Spiels, und welche Inhalte sollen transportiert werden?
- In welcher Form sollen diese Inhalte vermittelt werden? D.h. welche Spielmechanik sollte idealerweise eingesetzt werden? Müssen die Spielmechanismen komplett innovativ sein, oder wäre es sinnvoller, das Spiel eher auf schon bekannten und populären Mechanismen

basieren zu lassen, so dass das Erlernen der Spielregeln die Aufmerksamkeit der Studierenden nicht allzu sehr in Anspruch nimmt und sie vom Inhalt ablenkt?

- Welche Kriterien muss das Spiel in Bezug auf die Spielzeit, Punktwertung und Spieleranzahl erfüllen?
- Wie sollen die Aufgaben während der Entwicklung des Spiels verteilt werden?
- Wo und mit wem kann der Prototyp des Spiels getestet werden?
- Auf welche Art und Weise soll den Zielgruppen der Zugriff auf das Spiel ermöglicht werden?

Nachdem mittels Festlegung des obigen Fragenkatalogs die Eckpunkte der Arbeit an der Entwicklung des Spiels geklärt worden waren, standen in der zweiten Etappe die inhaltlichen Aspekte im Vordergrund, also das konkrete literarische Wissen, das mit Hilfe des Spiels – je nach Bedarf – präsentiert, wiederholt und/oder systematisiert werden sollte. Dazu beschloss die Gruppe, dass sich „Der Literator“ mit der deutschsprachigen Literatur vom Mittelalter bis zur Gegenwart zu befassen habe und dass jeder der fünf Spieleautoren für jeweils zwei bis drei dieser Epochen sowie das Erstellen der entsprechenden Spielkarten zuständig sein sollte.

Der dritte Schritt auf dem Weg zur Schlussphase der Spielbearbeitung waren nach Erstellung des Prototypen die Testrunden in den Zielgruppen (Studierende der Germanistik und Angewandten Linguistik), das Sammeln von Rückmeldungen in Bezug auf Kriterien, Inhalt und Mechanismen des Spiels und die Modifikation der entsprechenden Spielelemente.

Der vierte und letzte Aufgabenkomplex umfasst schließlich die Feinarbeit an der grafischen und formellen Seite des Spiels, die nötig sind, um es für eine mögliche Publikation vorzubereiten und somit den potentiellen NutzerInnen zugänglich zu machen.

### **3. Spielziel – Was „Der Literator“ leisten soll**

Im Vordergrund der Arbeit an „Der Literator“ stand der Wunsch, ein unterhaltsames Spiel für den Deutsch- bzw. Literaturunterricht zu erstellen, das Inhalte zum Thema deutschsprachige Literatur wiederholt

und festigt sowie stellenweise sogar über das Lehrprogramm hinausgehende Informationen aus diesem Bereich präsentiert, d.h. den Spielenden neue Erkenntnisse vermittelt. Da das Spiel für den Unterricht gedacht ist, sollte es sich durch große Flexibilität auszeichnen, sowohl was die Spieleranzahl als auch die Spieldauer betrifft. Auch die Spielkarten sind so entworfen, dass die Lehrenden sie leicht für eigene Zwecke auswählen und adaptieren oder gar eigene Fragenkombinationen schaffen können. Generell ist wichtig, dass das Spiel für Spielleiter (Lehrer) wie Spieler (Schüler/Studenten) leicht handhabbar sein muss. Entsprechend sind die Regeln nicht allzu komplex, so dass der Spielmechanismus leicht erlernbar ist und es den Spielenden erlaubt, sich schnell auf den Inhalt zu konzentrieren. Da dabei ein gewisser Wiedererkennungseffekt von Nutzen ist, entschied sich die Arbeitsgruppe schon frühzeitig, eher einfache, bekannte Spielmechanismen aufzugreifen und in einen neuen Kontext unter edukativer Zielsetzung zu stellen, wobei der Spaßfaktor nicht zu kurz kommen sollte. Ein letztes relevantes Kriterium ist der relativ hohe Glücksfaktor, den das Spiel aufweist. Dieser ist beabsichtigt, damit auch bei schwächeren Spielern kein Gefühl des Misserfolgs aufkommt, welches dazu führen könnte, dass sie sich aus dem Spiel zurückziehen.

#### **4. Spielmaterialien – Beschreibung der Spielelemente**

Wie bereits erwähnt ist „Der Literator“ ein sehr flexibles Spiel für optimalerweise 6 bis 36 Teilnehmer, die in drei bis vier Teams eingeteilt werden<sup>2</sup>. Während des Spiels schlüpft jedes Team in die Rolle eines Filmregisseurs, mit dem Ziel, so viele Filme wie möglich zu drehen, die auf deutschsprachigen literarischen Werken basieren. Die Produktion solch einer Literaturverfilmung erfordert, dass einzelne Bereiche auf dem Spielplan aufgesucht werden, auf denen Aufgaben richtig gelöst oder Fragen korrekt beantwortet werden müssen. Die Anzahl der Symbole/Karten, die zu sammeln sind, um einen Film zu vervollständigen, ist auf den Filmkarten angegeben. Die Fragen und Aufgaben befinden sich auf

.....

<sup>2</sup> Es ist aber auch möglich, bereits mit nur vier Mitspielern in zwei Zweiertteams zu spielen.

den Fragekarten, die einzelnen Aufgabenfeldern zugeordnet sind und unter 3.1.1 genauer erläutert werden.

Eine Auflistung der Spielmaterialien umfasst neben der Spielanleitung einen Spielplan, einen sechsseitigen Würfel mit je zweimal den Werten 1, 2 und 3, eine Sanduhr mit zwei Minuten Laufzeit, acht magnetische Spielfiguren (je zwei in vier Farben), 30 Filmkarten sowie 500 doppelseitige Fragekarten. Die Fragekarten wiederum verteilen sich gleichmäßig auf die folgenden fünf Bereiche: Produzent-Karten, Garderobe-Karten, Casting-Karten, Drehbuch-Karten und Setting-Karten. Für das Spiel im Klassenraum sind schließlich noch eine Tafel und Kreide bzw. Papier und Stift notwendig. Bei kleinen Gruppen ist es möglich, den Spielplan in der Mitte des Tisches auszubreiten, um den herum die Teilnehmer sitzen; bei größeren Gruppen jedoch empfiehlt es sich, den Spielplan an einer für Magneten geeigneten Tafel oder einem Whiteboard zu befestigen, damit allen eine gute Sicht gewährt wird.

#### 4.1 Spielplan und Karten

**Der Spielplan:** Auf dem Spielplan befinden sich neben dem Feld, auf dem die Filmkarten abgelegt werden, noch fünf weitere Felder, die mit Symbolen versehen sind. Es handelt sich dabei um das Produzent-, Garderobe-, Casting-, Drehbuch- und das Setting-Feld, auf denen jeweils Platz für eine Spielfigur eines der Teams ist. Um den Spielplan herum verläuft die mit Punkten von 1 bis 40 versehene Zählleiste, auf der die von den einzelnen Teams erreichte Punktzahl mit der jeweils zweiten Spielfigur markiert wird. Auf jedem fünften Feld der Zählleiste befindet sich zusätzlich das Zeichen „Filmriss“.

**Die Filmkarten:** Auf den Filmkarten befinden sich die Symbole der einzelnen Felder. Sie zeigen, wie viele und welche Aufgaben gelöst werden müssen, damit ein Film entsteht, sowie die Punktzahl, die man für ihn bekommen kann. Auf den Karten sind auch der Titel sowie eine kurze Beschreibung des Werkes abgedruckt, auf dem der Film basieren soll.

**Die Fragekarten:** Sie sind in fünf Aufgabenkategorien eingeteilt. Jede Gruppe von Fragekarten enthält eine andere Frage, auf die man antworten muss, oder eine Aufgabe, die zu lösen ist. Die Fragen und Aufgaben auf den Fragekarten sind thematisch in zehn Epochen eingeteilt, aus denen die literarischen Werke stammen: Mittelalter, Renaissance, Barock,

Aufklärung, Sturm und Drang + Klassik, Romantik, Realismus, Naturalismus, Literatur bis 1945, Gegenwartsliteratur. Aus jeder Epoche gibt es Fragen und Aufgaben zu den Namen der Autoren, den Titeln, Schlüsselbegriffen, Textfragmenten usw., wobei die Spieler am Anfang des Spieles entscheiden können, ob sie mit allen oder nur mit bestimmten Epochen spielen möchten.

#### *4.1.1 Die Fragenkarten im Einzelnen und ihre Funktion*

Bei der Erstellung der Fragekarten, die mit von den Spielern zu sammelnden Symbolen versehen sind und denen jeweils ein bestimmter Spielmechanismus zugeordnet ist, wurde insgesamt darauf geachtet, dass Inhalte sich in den verschiedenen Bereichen wiederholen, so dass ein Wiedererkennung- und damit ein Lerneffekt möglich ist.

**Produzent-Karten** (Buchstabensalat): Beim Produzenten ist Geld zu holen, doch muss sich der Regisseur dafür den Mund fusselig reden, d.h. das Team zieht eine Karte mit durcheinander gewirbelten Buchstaben, die ein oder mehrere Worte bilden. Dabei kann es sich um einen Namen, einen Titel oder einen Begriff handeln, den das Team innerhalb der zwei Minuten Sanduhrlaufzeit herausfinden muss. Wie bei allen anderen Karten gilt auch hier: Wer über literarisches Wissen verfügt, ist im Vorteil, doch auch wer sich in der deutschsprachigen Literatur nicht auskennt, hat eine Chance, auf die Lösung zu kommen.

**Garderobe-Karten** (Zeichnen/Pantomime): In der Garderobe sind Kostüme für die Verfilmung zu bekommen. Die Aufgabe hier besteht darin, dass eine Person aus dem Team eine Karte zieht, auf der sich ein Begriff befindet, welchen sie pantomimisch und/oder zeichnerisch, jedoch ohne den Gebrauch von Worten verdeutlichen muss, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Diese Aufgabe bringt Bewegung ins Spiel, denn sowohl bei der vorführenden Person als auch bei den Teamkollegen sind Kreativität und aktives Verhalten wichtig (also z.B. keine Scheu, beim Raten spontane Ideen in den Raum zu werfen), da dieses das Lösen der Aufgabe erleichtert.

**Casting-Karten** (Begriffe raten): Beim Casting testet der Regisseur seine Schauspieler, die seine Anweisungen natürlich verstehen müssen. Auf der Karte befinden sich in diesem Fall fünf Schlüsselwörter (Titel, Begriffe, Namen), anhand derer das Team einen dazugehörigen sechsten

Begriff erraten soll. Diese Aufgabe ist etwas anspruchsvoller als die übrigen, da hier tatsächlich über Wissen verfügt werden muss. Der Lehrer kann dies jedoch durch Vorauswahl der Karten beeinflussen und etwa bestimmte Themengebiete herausfiltern.

**Setting-Karten (Quiz):** Bei der Suche nach dem Setting muss der Regisseur sich fragen, ob er alles bedacht hat, d.h. das Team hat hier eine Quizfrage zu beantworten. Auf der Karte befinden sich dabei zwei Fragen zur Auswahl. Bei A-Fragen sind zwei mögliche Antworten angegeben und das Team muss eine von ihnen wählen. B-Fragen sind offene Fragen, die keine Ratechance wie die A-Fragen ermöglichen. Am Anfang des Spiels können die Spieler (oder der Lehrer) entscheiden, auf welche Fragen (A oder B) sie im Laufe des Spiels antworten werden. Möglich ist auch, zwischen Teams mit unterschiedlich hohem Kenntnisstand zu unterscheiden und den schwächeren Spielern die A-Frage mit der 50:50-Chance zu stellen, den stärkeren hingegen die offene B-Frage<sup>3</sup>.

**Drehbuch-Karten (Zitate raten):** Beim Drehbuch sollte auch der Regisseur gute Textkenntnisse aufweisen – entsprechend findet sich auf der Karte ein Zitat aus einem literarischen Werk, das es zu erkennen bzw. erraten gilt. Dazu sind zwei mögliche Werke angegeben, aus denen das Zitat stammen kann. Das Team muss sich für einen der beiden Titel entscheiden. Auch hier gibt es eine 50:50-Chance, wobei neben klassischen Zitaten auch viele Zitate gewählt wurden, die Schlüsselwörter enthalten und somit ein deduktives Vorgehen ermöglichen, selbst wenn die Spieler die beiden genannten Werke nicht oder nur oberflächlich kennen.

## 5. Spielverlauf – Die „Literator“-Regeln

Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte bekommt man a) im Lauf des Spiels durch Würfeln nach korrekt gelösten Aufgaben bzw. Fragen und b) für fertig gestellte Filme, d.h. durch das Sammeln aller Symbole, die auf den Filmkarten abgebildet sind. Die Karten wiederum erhält man ebenfalls über korrekt gelöste Aufgaben und Fragen.

.....

<sup>3</sup> Sinnvoller erscheint es natürlich, die Teams so zusammenzustellen, dass sie in etwa gleich stark sind.

Die Spieler selbst oder der Spielleiter (Lehrer) legen vor Spielbeginn fest, wann das Spiel enden soll. Es gibt drei Möglichkeiten:

- nach Ablauf einer bestimmten Zeit, z.B. 60 Min.,
- wenn das erste Team eine bestimmte Punktzahl erreicht, z.B. 40 Punkte,
- wenn alle (zu Beginn ausgewählten) Film- und Fragekarten verbraucht sind.

## 5.1 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels teilen sich die Spieler in drei oder vier möglichst gleichgroße Teams auf, wobei ein Team aus mindestens zwei Personen bestehen muss. Jedes Team nimmt sich je zwei Spielfiguren in einer der vier Farben. Die eine Figur wird im Spielverlauf auf der Zählleiste voranbewegt und zeigt die erreichte Punktzahl an, während die andere vom Team benötigt wird, um auf dem Spielplan zu markieren, welche Aufgabe in der jeweiligen Runde gelöst werden soll. Jedes Feld kann von nur einer Spielfigur besetzt werden.

Schließlich erhält jedes Team eine Filmkarte mit sechs Symbolen (Startkarte), die es sammeln muss, um am Spielende die ebenfalls angegebenen sieben Punkte zu bekommen. Im Verlauf des Spieles können die Teams zusätzliche Filmkarten beziehen, die jedoch am Ende maximal fünf Punkte bringen<sup>4</sup>.

## 5.2 Spielerreihenfolge

Vor der ersten Runde wird die Spielerreihenfolge ausgelost. Im weiteren Verlauf des Spiels ergibt sich die Reihenfolge aus der Positionierung der Spielfiguren auf der Zählleiste – das Team mit den wenigsten Punkten entscheidet dann als erstes, welche der fünf Aufgaben es lösen, also welches Feld es besetzen möchte. Als letztes wählt das Team mit der höchsten Punktzahl, d.h. je weiter vorne ein Team auf der Zählleiste liegt, desto geringer sind seine Wahlmöglichkeiten. In der entsprechenden Reihenfolge versuchen die Teams dann auch, die einzelnen Aufgaben zu lösen.

.....

4 Die Erfüllung der Startkarte bringt einen Bonuspunkt, da nur sechs Symbole zu sammeln sind, aber das Team dafür am Ende sieben Punkte bekommt. Die normalen Filmkarten weisen drei, vier oder fünf zu sammelnde Symbole auf, für deren Erfüllung man pro Symbol einen, also entsprechend drei, vier bzw. fünf Punkte erhält.

### 5.3 Karten und Punkte sammeln

Das Team, das eine Frage korrekt beantwortet oder eine Aufgabe richtig löst, bekommt die Fragekarte mit dem Symbol des gewählten Feldes. Diese Karten werden gesammelt, denn mit den abgebildeten Symbolen lassen sich am Spielende die Vorgaben auf den Filmkarten erfüllen. Für jede erfüllte Filmkarte erhält das Team die aufgedruckten Punkte.

Darüber hinaus können die Teams nach jeder gelösten Aufgabe entscheiden, ob sie sofort Punkte erwürfeln und somit ein bis drei Schritte auf der Zählleiste vorrücken wollen, oder ob sie auf die Punkte verzichten und eine zusätzliche Filmkarte ziehen. Teams, die die gestellte Frage nicht beantworten oder die Aufgabe nicht lösen, bekommen keine Fragekarte und dürfen weder würfeln noch eine neue Filmkarte nehmen.

Damit jedoch auch Teams, die im Spielverlauf – sei es aus Unwissen oder durch Würfelpech – weniger gut abschneiden, nicht die Lust am Spiel verlieren, befindet sich auf jedem fünften Feld der Zählleiste ein „Filmriss“. Das Team, das als letztes über solch einen Filmriss hinweg bzw. von diesem herunter zieht, darf sich quasi „gratis“ eine Fragekarte mit einem beliebigen Symbol auswählen und ist damit der Komplettierung einer Filmkarte wieder einen Schritt näher gekommen.

## 6. Schusswertung – Die Testrunden

Die Autorengruppe hat während der Arbeit am Spiel „Der Literator“ zunächst acht Testrunden durchgeführt, von denen zwei an der Kazimierz-Wielki-Universität in Bydgoszcz und die übrigen an der Adam-Mickiewicz-Universität in Poznań stattgefunden haben. Fünf dieser Testgruppen füllten zusätzlich zum spontanen, mündlichen Feedback vorbereitete Fragebögen zur Idee sowie zu den Regeln und Mechanismen des Spieles aus. Spätere Testrunden an der Nikolaus-Kopernikus-Universität in Toruń, der Philipps-Universität Marburg und der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel verliefen ohne schriftliche Befragung und fließen in die hier präsentierte Auswertung nur am Rande ein.

Die Auswertung der Fragebögen ergab, dass nach Meinung der Befragten „Der Literator“ einfach zu verstehen sei und sein Verlauf im gleichen Maße von eigenen Entscheidungen wie vom Zufall abhängen.

Sie empfanden das Spiel als spannend und die Spielzeit als genau richtig (in allen Fällen wurde 60 Minuten lang gespielt). Die Spielidee wurde insgesamt für sehr originell befunden.

In Bezug auf die einzelnen Mechanismen zeigte sich tendenziell eine Vorliebe für die Produzent- und die Garderobe-Aufgaben, während die Drehbuch-Aufgaben weniger Anklang fanden. Setting- und Casting-Aufgaben wiederum wurden eher neutral bewertet. Insgesamt gaben 41 der 43 Befragten an, dass sie das Spiel gerne noch einmal spielen würden.

In den Fragebögen war zudem noch Raum für eigene Verbesserungsvorschläge, woraus auch der aktuelle Spieltitel hervorgegangen ist. Die Bezeichnung „Der Literator“ verbindet nach Meinung der Arbeitsgruppe sehr gut den eigentlichen Inhalt des Spiels, also die deutschsprachige Literatur, mit dem rahmengebenden Spielthema, da Anklänge an bekannte Filmtitel sowie eine gewisse humoristische Note zum Ausdruck kommen – denn ein wichtiges Ziel des „Literators“ bleibt bei aller Wissensvermittlung und -prüfung der Spaß am Spiel.

Erwähnenswert wären schließlich noch ein paar allgemeine Beobachtungen, die sich aus den Testrunden an den polnischen Universitäten ergeben haben – so etwa, dass die Spieldynamik u.a. von der Teamgröße abhängig sein kann, denn zählten je nur zwei oder drei Personen dazu, zeigten diese sich häufig schüchtern, antworteten nur, wenn sie sich 100%ig sicher waren, und fühlten sich insbesondere beim Erraten der Garderobe-Aufgaben (Zeichnen/ Pantomime) unsicher<sup>5</sup>. Davon abgesehen hatten unterschiedliche Testgruppen unterschiedliche Vorlieben bezüglich der Spielmechanismen. Studierende der Angewandten Linguistik in Poznań etwa bevorzugten gerade die Garderobe-Aufgaben, die von den Studierenden in Bydgoszcz deutlich abgelehnt wurden.

Nicht zuletzt beeinflussen natürlich auch das Regelverständnis und das Erkennen der sich daraus ergebenden Chancen den Spielverlauf. So verstanden es z.B. nicht alle Gruppen, die Bonusfelder des „Filmriss“ sinnvoll zu nutzen, um zusätzliche Karten zu bekommen. Und einige

.....  
5 Hierbei sei angemerkt, dass bei Testspielen an deutschen Universitäten die Hemmschwelle niedriger lag und auch Teilnehmer kleiner Teams spontane Ideen aussprachen, ohne sich Gedanken um die Reaktion ihrer Kommilitonen zu machen. Das Verhältnis der Kursteilnehmer untereinander spielt aber zudem unabhängig von Gruppengröße oder Nationalität eine Rolle dabei, ob die Spieler sich gehemmt fühlen oder nicht.

Teams versuchten auch trotz vieler Misserfolge, erst eine Filmkarte zu komplettieren, bevor sie eine neue Karte zogen, anstatt gleichzeitig Symbole für mehrere Filmkarten zu sammeln.

## 7. Spielende – Das Fazit

Das Spiel „Der Literator“ ist im Hinblick auf Studierende philologischer Fächer mit Deutsch als Vorlesungssprache geschaffen worden, ließe sich aber auch leicht für die Bedürfnisse anderer Philologien adaptieren. Obwohl das literarische Wissen im Mittelpunkt steht, eignet sich das Spiel durch seine Form sowie die Wichtigkeit der Kommunikation zwischen den Spielern auch dazu, sprachliche Fähigkeiten zu trainieren. Dank der großen Flexibilität in Bezug auf die Spieleranzahl sowie die Spielzeit und der einfachen Spielregeln lässt sich „Der Literator“ problemlos im Unterricht einsetzen. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist dabei die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Bei der Konstruktion des Spiels ist zudem viel Wert darauf gelegt worden, ein Gleichgewicht zwischen Wissen und Glück zu schaffen, so dass das Spiel auch für Spielteilnehmer mit ungleichem Kenntnisstand einen unterhaltenden und motivierenden Charakter besitzt. Geholfen hat dabei nicht zuletzt die Tatsache, dass eine große Gruppe von Studierenden mit ihren Bemerkungen und Ideen am Entstehungsprozess des Spiel mitgewirkt und dazu beigetragen hat, das Spiel zu verbessern und es attraktiv für seine Rezipienten zu gestalten, was durch die Auswertung der Testrunden seine Bestätigung gefunden hat.

Die Teilnehmer des Arbeitskreises bedanken sich bei allen Testspielern sowie den DAAD-Lektoren aus Bydgoszcz und Toruń für deren Einladungen, das Spiel den dortigen Studierenden vorzustellen und mit ihnen zu testen, sowie für die Möglichkeit, es im Rahmen des 15. Festivals für Wissenschaft und Kultur in Poznań präsentieren zu dürfen.

Die Herausforderung, innerhalb des selbst gesetzten Zeitrahmens ein funktionierendes Brettspiel zu entwickeln, das Spaß und Wissensvermittlung im Bereich der deutschsprachigen Literatur kombiniert und flexibel im Unterricht wie auch privat zu nutzen ist, darf hinsichtlich des positiven Feedbacks als gemeistert betrachtet werden. Die letzte noch zu

lösende Frage bleibt nun die Überlegung, in welcher Form dieses Werk der interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden könnte.

## Literaturverzeichnis

- Andrzejewska-Kwiatkowska, J. / Stöckmann, B. (2009). Czy jesteś kompetentny interkulturowo? Projekt gry sytuacyjnej. *Homo Ludens*, 1, 25–31.
- Barłóg, C. (2009). Funkcja gier w treningach interkulturowych. *Homo Ludens*, 1, 33–40.
- Benson, P. (2001). *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Harlow: Pearson Education.
- Dauvillier, Ch. / Lévy – Hillerich, D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Langenscheidt (= Fernstudieneinheit 28).
- Dörnyei, Z. (2000). *Teaching and Researching Motivation*. Harlow: Longman
- Dworakowska-Marinow, D. (2007). Gry dydaktyczne na lekcjach języka polskiego wobec tradycyjnych metod kształcenia językowego i literackiego. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 211–218 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).
- Górska-Wolniewicz, W. (2011). Inne spojrzenie na czasowniki hiszpańskie w czasie teraźniejszym. Etapy tworzenia gry dydaktycznej. *Homo Ludens*, 1, 43–52.
- Heckhausen, H. (1980). *Motivation und Handeln*. Springer Verlag: Berlin
- Jodłowiec, M. (2005). Techniki ludyczne w kształtowaniu świadomości różnic międzykulturowych. Mackiewicz, M. (Hrsg.). *Dydaktyka języków obcych a kompetencja kulturowa i komunikacja interkulturowa*. Poznań: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Bankowej, 269–277.
- Koluch, R. (2003). Gry w nauce języka obcego – zalety i wady. *Języki Obce w Szkole*, 1, 43–46.
- Mról, A. (2005). Gry i zabawy w procesie nauczania języków obcych. *Języki Obce w Szkole*, 1, 164–168.
- Sambor, M. (2007). Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe

- UAM, 219–230 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).
- Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Poznań: WSiP.
- Siek-Piskozub, T. (2001). *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Surdyk, A. (2007). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. Surdyk, A. (Hrsg.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Band 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 91–98 (= Język – Kultura – Komunikacja herausgegeben von Waldemar Pfeiffer, Band 1).
- Surdyk, A. (2008). Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych, *Języki Obce w Szkole*, 6, 167–174.

**Dr. Marta Janachowska-Budych** – Literaturwissenschaftlerin, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.

**Dr. Britta Stöckmann** – Mitarbeiterin eines Spielverlags.

**Mgr. Kamila Chmielewska** – Doktorandin am Institut für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.

**Mgr. Marcin Chotodowski** – Absolvent des Instituts für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.

**Mgr. Agnieszka Gajek** – Absolventin des Instituts für Angewandte Linguistik, Adam-Mickiewicz-Universität, Poznań.

---

## **Spiel mit Literatur. Präsentation des didaktischen Brettspiels „Der Literator“**

**Abstract:** Der vorliegende Beitrag stellt das didaktische Spiel „Der Literator“ vor, das zum Thema deutschsprachige Literatur in Hinsicht auf Studierende der philologischen Fakultäten mit Vortragssprache Deutsch (Germanistik, Neuere Deutsche Literatur, Angewandte Linguistik) entstanden ist. Nach einleitenden didaktisch-theoretischen Überlegungen zu Notwendigkeit und Vorteilen des Spieleinsatzes in (fremdsprachen)didaktischen Prozessen sollen die einzelnen Entwicklungsschritte des Spiels und ihre Ergebnisse dargelegt werden. Darüber hinaus wird das Urteil der Testspieler berücksichtigt.

**Schlüsselwörter:** „Der Literator“, didaktische Spiele, deutschsprachige Literatur

---