

Mark Hancock (2004), *Pronunciation Games*. Cambridge University Press (für Deutschland: Stuttgart: Ernst Klett Verlag). ISBN-10: 3-12-533944-8. 108 Seiten. 32,50 Euro.

Rezensiert von **Gregor Chudoba** (Universität Klagenfurt)

Erschienen online: 1. Mai 2007

© Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht 2007

Abstract. Ein Buch mit kopierfähigen Vorlagen, die für den Englischunterricht konzipiert wurden und zum geringeren Teil auch direkt im Ausspracheunterricht DaF eingesetzt werden können, zum Großteil aber als Anregung für die eigene Erstellung von Übungen dienen können. Ein breites Spektrum an Aussprachephänomenen wird abgedeckt, für ein ebenso breites Spektrum an Alters- und Fortschrittsstufen. Überlegungen, welche Maßnahmen für die Übertragung auf das Fach DaF notwendig sind, komplettieren die Besprechung.

I.

Muss man denn ein Buch für den Englischunterricht kennen, wenn man Deutsch als Fremdsprache unterrichtet? Und noch konkreter: Muss man die *Pronunciation Games* von Mark Hancock kennen, wenn man deutsche Aussprache unterrichtet? Was hat das Buch Besonderes zu bieten?

Die *Pronunciation Games* (PG) gehören zu einer Reihe von kopierfähigen Vorlagen, die für eine rasche Umsetzung im Unterricht konzipiert sind, den *photocopiable resources* im Verlag Cambridge University Press. Die Reihe bietet Material für den Leseunterricht mit Anfängern gleichermaßen wie Rollenspiele für Wirtschaftssprache auf fortgeschrittenem Niveau, Materialien zur Kulturkunde ebenso wie eine *Singing Grammar*, letztere auch von Mark Hancock. Die PG sind für Lerner auf verschiedenen Niveaus und Altersstufen gedacht, wobei im Sinne der Sprachlernspiele (vgl. Dauvillier & Lévy-Hillerich 2004) die spielerische Herausforderung mit der Arbeit an der Aussprache verknüpft wird. Zugleich soll, laut Einleitung, die Abhängigkeit der Lerner vom Beispiel des Lehrers verringert werden.

Mark Hancock (2004), *Pronunciation Games*. Cambridge University Press (für Deutschland: Stuttgart: Ernst Klett Verlag). ISBN-10: 3-12-533944-8. 108 Seiten. Rezensiert von Gregor Chudoba. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* 12:2, 2007, 4 S.

II.

Nach einer kurzen und verständlich gehaltenen Einführung werden 36 Spiele in drei Abschnitten vorgestellt. Dabei geht es in Abschnitt A um Arbeit an Silben und an Wortakzenten, in Abschnitt B um *sound awareness*, gemeint ist hier die Arbeit an Einzellauten. Abschnitt C thematisiert sodann Erscheinungen wie Aussprachsakzent und -intonation, Phänomene bei Wortverbindungen und auch den kontrastiven Akzent.

Ein Glossar zur Phonologie, ein Schlüssel für die verwendeten IPA-Symbole und eine Übersicht über die verwendeten Spieltypen runden das Buch ab. Letztere Übersicht hat zudem den besonderen Vorteil, dass sie auch das typische Vokabular anbietet, das zum Erklären und Durchführen der Spiele notwendig ist, *Game Room English*, sozusagen. Damit lässt sich dann rasch herausfinden wie nun die „Männchen“ oder „Hütchen“ beim Mensch-ärgere-Dich-nicht auf Englisch heißen (*counter*), oder das Quartett im Kartenspiel (*family*). Dass IPA-Symbole verwendet werden, ist im Übrigen bei der in Englisch-Wörterbüchern weit verbreiteten Unsitte der eigenen Kodierungen für Ausspracheangaben keine Selbstverständlichkeit.

An Spieltypen (Matrizen) findet sich Altbekanntes wie Bingo, Schiffe versenken, Mensch-ärgere-Dich-nicht und Quartette. Dazu kommen aber auch seltener gesehene Vorlagen wie Labyrinth, Halma oder Monopoly. Und eine Palette an Wechselspielen, Bewegungsspielen, Kreuzworträtseln und dergleichen mehr.

An Sozialformen gibt es Einzel- wie auch Partner und Gruppenarbeit. Alle Fertigkeiten finden Berücksichtigung; so weit dies bei Aussprachspielen sinnvoll ist, werden auch Lesen und Schreiben trainiert. Durch die Vielzahl der Übungstypen scheint eine Überreizung mit einem Spieltyp unwahrscheinlich, für Abwechslung ist gesorgt. Eine Einschränkung auf eine Alters- oder Lernfortschrittsstufe wird nicht vollzogen und erscheint auch nicht als notwendig.

Auch sind die Anweisungen klar und verständlich. Für Lehrende gibt es rasch umsetzbare Anleitungen für Vorentlastungen, Abwicklung und Nachbereitung. Praktisch sind die Hinweise auf Problembereiche und Lösungen der Aufgaben sowie Anregungen für Variationen. Als sinnvoll bewährt sich weiters der meist doppelte Abdruck der Spielregeln auf den Lehrerseiten im Buch und auf der Kopiervorlage selbst, so dass auch die Spielenden Zugriff auf die Regeln haben, ohne sich an die Lehrenden wenden zu müssen.

Überhaupt sind die Spielenden aufgefordert, weitgehend autonom zu agieren. Nicht nur in die Spielabwicklung, sondern auch in die Weiterentwicklung der Vorlagen und in die Herstellung von Spielmaterialien werden Lernende aktiv involviert. So erweisen sich die Anleitungen in mehrfacher Hinsicht als produktiv.

Mängel sind am Buch wenige auszumachen und wenn, dann wiegen sie nicht schwer. Die in der Einleitung angekündigte Matrix des Tic-Tac-Toe wäre wohl interessant gewesen, findet sich aber danach im Buch nicht mehr. Bei Übung B1 auf Seite 34 sind die Namen vertauscht – passenderweise nennt sich das Spiel auch *Hidden Names*. Farbe sucht man vergeblich, wohl zugunsten der Kopierfähigkeit; wobei das Layout allgemein als übersichtlich und gelungen zu bezeichnen ist. Eine Erweiterung könnte in Zeiten des multimedialen Unterrichts noch durch Beifügung einer CD mit Klangbeispielen erfolgen – wirklich zu fehlen scheint sie aber nicht. Nicht von ungefähr ist das Buch in seiner 11. Auflage erhältlich.

III.

Was von alledem lässt sich nun auch für Deutsch als Fremdsprache anwenden? Es gibt ja sowohl spielerische Übungen für den Ausspracheunterricht in bestehenden Lehrmaterialien wie auch allgemeine Spielesammlungen (für eine Übersicht vgl. Huth o.A.).

Auf einer Metaebene ist sicher der durchgespielte Zugang zum Aussprache-Üben anregend, der viel Verantwortung in die Hände der Lernenden legt und dabei auch viel Anlass für das Lernen bietet. In die Erarbeitung und Vorbereitung der Spiele fließt solcherart viel an Wissensarbeit ein, ehe mit dem Spielen an sich das Üben erfolgt. Übernehmen lässt sich weiters die Vielzahl von Anregungen, die auch abgebrühten Spielenden noch Neues zu bieten haben.

Übernehmen lässt sich ferner der entspannte Zugang zu Plurizentrität, die im Englischen womöglich noch stärker ausgeprägt ist als im Deutschen. So wird im Werk eingangs klargestellt, dass es sich beim Übungsmaterial um *Received Pronunciation* handelt, wonach bei Übungen etwa zum R-Laut oder zu Bindekonsonaten¹ noch eigens darauf hingewiesen wird, dass es hier regionale Unterschiede gibt; insgesamt erfährt das Thema eine unaufgeregte und nicht-wertende Behandlung.

Direkt aus dem Kopierer lässt sich nichts mitnehmen in den Unterricht DaF/DaZ. Da aber die Spiele schon für die Anpassung an den jeweiligen Englischunterricht gedacht und die Vorlagen entsprechend gestaltet sind (*use words from your course* ist eine häufige Anweisung), lassen sich bei vielen Übungen auch deutsche Wörter oder Phrasen ohne viel Aufwand einsetzen.

Muss man *Pronunciation Games* nun für einen guten Ausspracheunterricht im Fach DaF kennen? Natürlich nicht. Aber nutzen kann es schon.

Mark Hancock (2004), *Pronunciation Games*. Cambridge University Press (für Deutschland: Stuttgart: Ernst Klett Verlag). ISBN-10: 3-12-533944-8. 108 Seiten. Rezensiert von Gregor Chudoba. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* 12:2, 2007, 4 S.

Literatur

Dauvillier, Christa & Lévy-Hillerich, Dorothea (2004), *Spiele im Deutschunterricht*. München: Langenscheidt. (Fernstudieneinheit 28)

Huth, Manfred (o.A.), Spielesammlung. <http://www.phonetik-buero.de/blauIII/spielesammlung.pdf> (14.08.2006).

Anmerkung

¹ Im Englischen kann an der Stelle V#_#V ein (Halb-) Konsonant als Binde-laut eingefügt werden, etwa das [j] zwischen *three* und *apples* in [θri:ɹjaplz].