Maria-Elena Muscan[1]

KOMMUNIKATIVER GRAMMATIKUNTERRICHT

Abstract: *This paper aims to emphasize the importance of grammar teaching in a communicative manner, which includes grammar games among other methods. A clear distinction has been made by linguists regarding principles of traditional, linguistic grammar vs. the new learner oriented method of the last decades. While the traditional grammar offers a highly abstract approach, the so called learner oriented grammar focuses on a pragmatic manner of grammar study. Learning psychology has become more important in grammar acquisition. Comprehension and memorization of structures, as well as correct implementation in real life are to be considered by learners and teachers of a foreign language.*

Key words*: communicative grammar teaching, learners' psychology, learner oriented grammar teaching, grammar games*

1. Grammatik in der DaF-Lehrerausbildung

In der vorliegenden Arbeit möchte ich die Komponente Grammatik als Bezugsdisziplin DaF darstellen, und zwar Prinzipien des kommunikativen Grammatikunterrichts, mit besonderem Fokus auf Grammatikspielen.

Von einem Deutschlehrer wird erwartet, dass er vor allem die deutsche Sprache gut beherrscht (C1 Niveau des Europäischen Referenzrahmens für Fremdsprachen), dass er diese möglichst gut lehren kann, was auch bedeutet, dass er Texte aus den Bezugsdisziplinen versteht, um sie für die Unterrichtsvorbereitung zu verwenden.

In der Curriculum-Entwicklung des Studienganges Deutsch als Fremdsprache an der "Ovidius"-Universität in Constanta/Rumänien erwies es sich als notwendig, ein drei-strängiges Ausbildungangebot zu sichern. Die Studierenden sind Sprachanfänger und sollen zunächst Deutsch in sprachpraktischen Kursen lernen. Zudem wird verlangt, dass sie das Regelsystem der deutschen Sprache beherrschen, um es später in ihrem Beruf korrekt anzuwenden, oder aber anderen beizubringen. Der dritte Teil ihrer Ausbildung ist die methodisch-didaktische Vorbereitung. Zur Verfügung stehen insgesamt 6 Semester im Bachelor-Studium.

Das machte es unentbehrlich, die beste "Grammatik" einzusetzen, damit die Studierenden in so kurzer Zeit sich so vieles aneignen konnten. Die zuständigen Lehrkräfte entschieden sich dann für eine sogenannte DaF-Grammatik, also einer Grammatikdarstellung, die zuerst nach den Kenntnissen, Bedürfnissen und Voraussetzungen der Lerner fragt. Diese stellen die Grundlage für die Regelbeschreibung dar. Eine Darstellung, die Hilfen beim Lesen, Schreiben, Hören und Sprechen in der fremden Sprache gibt, aber nicht das Ziel des Unterrichts selbst ist so wie es die linguistische Grammatik tut. Im Gegensatz zu dieser werden nicht vollständige Systeme beschrieben und erklärt, sondern nur diejenigen Teile einer Regel oder eines Systems, die für einen bestimmten Verwendungszweck gebraucht werden.

Der Lehrwerkautor Reiner Schmidt[2](1990:153-154) fasst die Unterschiede zwischen einer linguistischen und einer DaF-Grammatik in folgender Tabelle zusammen:

---

[1] Ovidius University, Constanța

[2] Schmidt, Reiner. *Das Konzept einer Lernergrammatik*. In: Gross, Harro/Fischer, Klaus (Hrsg.). *Grammatikarbeit im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht*. München: Iudicium Verlag. 1990. S.153-154.

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Linguistische Grammatik	DaF-Grammatik/Lernergrammatik
Totalität (Ausnahme von der „Regel“ besonders wichtig)	Auswahl
Abstraktheit (der Beschreibung/Darstellung)	Konkretheit/Anschaulichkeit (der Abbildung/Darstellung)
Kürze (der Darstellung)	Ausführlichkeit (der Darstellung der als wichtig erkannten Elemente)
Keine lernpsychologischen Vorgaben/Rücksichten	Lernpsychologische Kategorien: Verstehbarkeit Behaltbarkeit Anwendbarkeit

Er sagt außerdem über eine Grammatik für Sprachlernzwecke:

> *Ihr letztes Ziel ist es, sich selbst überflüssig zu machen: dieses Ziel ist dann erreicht, wenn Fremdsprachenlerner(innen) die Fremdsprache rezeptiv wie produktiv frei beherrschen, ohne die „Krücke“ Grammatik.* (Funk/Koenig 14)

Aus der eigenen Erfahrung sei mir hier erlaubt zu ergänzen, dass die oben erwähnte DaF-Grammatik (oder Grammatik für Sprachlernzwecke bei Schmidt) auch mühelos weitergelehrt werden kann. Lehrer, die selbst bei ihrem Spracherwerb die DaF-Grammatik erlernt haben, können sie auch ihren eigenen Lernern beibringen.

Grammatik wird oft als „langweilig“, „trocken“, „öde“ beschrieben, wobei die Befragten jedesmal „aber notwendig“ hinzufügen. Das muss aber nicht sein, Grammatik soll nämlich auch Spaß machen, denn sie ist ein sehr wichtiger Teil jeder sprachlichen Äußerung, und Sprache ist nie langweilig. Das Faszinierendste an der Sprache ist die Tatsache, dass sie den Sprechern erlaubt, mit wenigen Regeln unendlich viele Äußerungen, Sätze und Texte zu erzeugen. Diese können natürlich schon verwendete sein, aber auch völlig neue, noch nie dagewesene.

Grammatik soll/muss also gelernt werden. Lerner kommen nicht drum herum. Das Lernen wird generell als Gegensatz zum Spielen betrachtet. Eltern sagen ihren Kindern oft, dass sie erst nach den Hausaufgaben spielen dürfen. Trotzdem gehören Lernen und Spielen eng zusammen, denn Menschen sind Lernwesen, sie sind aber zugleich auch Spielwesen. Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872–1945) verwendete als Erster den Ausdruck Homo ludens als Titel seiner bekannten kulturanthropologischen Monografie. Friedrich Schiller hob in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* schon vor über 200 Jahren die Bedeutung des Spielens hervor: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“.

Ein weiterer Grund, die Grammatik auf allen Niveaustufen spielerisch zu vermitteln ist auch eine von Glöckler und Goebel verfasste Schlussfolgerung ihrer langjährigen lernpsychologischen Untersuchungen, ausgehend auch von den pädagogischen Vorträgen Rudolf Steiners. Sie zeigen nämlich einen Zusammenhang zwischen den unterschiedlichen Erziehungsformen und den gesundheitlichen Dispositionen im späteren Leben. Speziell auf die Grammatikvermittlung heißt es, dass ein **abstrakter Grammatikunterricht zu funktionellen Magen- und Darmerkrankungen disponiert** (Goebel/Glöckler 2005: 469).

Da es keine einheitliche Beschreibung der DaF-Grammatik gibt, werde ich die fünf Prinzipien des kommunikativen Fremdsprachenunterrichts als Anlass nutzen, um eine Deutung zu versuchen.

Funk und Koenig (1991: 52 ff.) stellen diese Prinzipien in dem Fernstudienbrief „Grammatik lehren und lernen“ dar.

Das erste Prinzip betrachtet die Grammatik als **Werkzeug für das sprachliche Handeln**. D.h. dass Grammatik nicht um ihretwillen eingeführt und studiert wird, sondern wozu eine Struktur häufig gebraucht wird, in welchem Kontext man sie besonders oft verwendet. Grammatik ist folglich ein Werkzeug zur Sprachproduktion, ein Mittel zum Zweck.

Das Lehrwerk „Berliner Platz“, z.B., stellt dieses Prinzip in jedem Kapitel dar, u.zw. auf der ersten Seite eines jeden Kapitels, in Form eines gelben „Lernziele“-Kastens. Für das Verstehen und Erlernen der Pluralformen der Substantive sind die Lerner mit einer konkreten Alltagssituation

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

konfrontiert, das Einkaufen. Sie verstehen gleich am Anfang des Kapitels, dass sie diese grammatischen Formen für eine für sie wichtige Lebenssituation brauchen.

Das zweite Prinzip der DaF-Grammatik betrifft die Analyse von Äußerungen und Texten als Gegenstand der Sprachbeschreibung. Nicht nur Wörter oder Sätze sollen grammatisch analysiert werden, sondern Äußerungen, die wiederum lernerorientiert sind. Die Sprecherintention ist hier sehr wichtig. Die Lerner erfahren, welche „Instrumente" ihnen die Grammatik zur Verfügung stellt, um eine bestimmte sprachliche Intention zum Ausdruck zu bringen.

Ich erwähne wiederum das Lehrwerk „Berliner Platz", in dem die kommunikativen Ziele mit den entsprechenden grammatischen Strukturen übersichtlich präsentiert werden. Lerner erfahren sogar in der Inhaltsübersicht, dass sie die Graduierung des Adjektivs brauchen, wenn sie über Kleidung sprechen wollen.

Das dritte Prinzip beschäftigt sich mit der Einbettung der Lerner in einen **sinnvollen Kontext**, in dem sie als sie selbst und nicht als Lehrwerkfiguren sprechen und handeln. Es wird nicht erwartet, dass sich die Lerner ausschließlich auf die grammatische Form konzentrieren. Sie sollen vielmehr verschiedene Strukturen üben, die sie auch später authentisch wiedergeben können. Beispilehaft dazu sind auch die vorgeschlagenen Themen in den kommunikativen Lehrwerken. Diese reichen von Kennenlernen, Einkaufen, Tagesablauf, Arbeitsalltag bis zu Politik und Geschichte hin.

Funk und Koenig nennen als **viertes Prinzip** die **visuellen Lernhilfen**. Alle Lehrwerke verwenden graphische Hilfen, um grammatische Regeln darzustellen. Als Beispiele nennen sie die Anordnung von Verben in Tabellen, den Fettdruck von Variablen. In vielen neueren Lehrwerken werden diese Möglichkeiten stärker eingesetzt, es wird sogar intensiv mit Farben gearbeitet. In „Berliner Platz" werden z.B. Nominativformen mit gelb untermalt, Akkusativformen blau und Dativ-grün.

Das **fünfte Prinzip** einer DaF-Grammatik berücksichtigt die Muttersprache beim Erlernen grammatischer Formen in der Fremdsprache.

Wie bereits erwähnt sind in der DaF-Grammatik die eigenen Erfahrungen, Interessen und Bedürfnisse der Lerner in der Fremdsprachenunterricht miteinzubeziehen. Lehrwerke wie „Optimal" oder „Schritte international" verlangen oft einen Vergleich mit der Muttersprache, sei es auf Wortschatz- oder Grammatikbasis. Es werden also Grammatikkenntnisse aus dem muttersprachlichen Unterricht aktiviert, es wird zum Vergleich mit der eigenen Muttersprache aufgefordert. Der Prozeß des Zweitsprachenlernens beruht auf den Einfluß der Muttersprache. Lehrwerkautoren, die diesen Einfluß ignorieren, erschweren dem Lerner den Fremdsprachenerwerb, da bewußte Sprachvergleiche zum einen den Lernprozeß erleichtern, zum anderen Fehler vermeiden.

2. Spiele im Grammatikunterricht

Im Folgenden möchte ich 6 Spielprinzipien vorstellen, die mit allen grammatischen Themen bzw. Strukturen verwendet werden können. Diese sollen keineswegs als eine Spielesammlung verstanden werden, auch nicht als eine Systematik von Spielen im DaF-Unterricht. Die sechs Prinzipien lassen sich beliebig variieren und somit in jeden Unterricht einbauen.

Spielprinzip 1: Wörtersuche

Die Verbsuche

O	G	X	S	Y	L	**W**	**A**	**R**	O
H	E	**K**	C	**G**	**A**	**B**	L	I	H
E	T	**A**	H	A	U	X	P	E	I
I	R	**M**	R	N	**F**	**A**	**N**	**D**	E
S	E	M	I	O	E	O	V	R	L
S	T	L	E	P	N	L	W	U	T
E	E	F	**B**	**L**	**I**	**E**	**B**	C	B
N	N	E	H	M	E	N	P	K	W
A	N	Z	I	E	H	E	N	E	N
R	E	D	E	N	Q	R	A	N	T

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Nicht zu übersehende Vorteile dieses Prinzips sind an den Unterschieden zu den herkömmlichen Vorgehensweisen zu erkennen. Die Teilnehmer müssen über ein „Rätsel“ diskutieren und es lösen. Dabei müssen sie die gelernten Verbformen anwenden, und zwar in Partnerarbeit. Dabei können Sprechhemmungen abgebaut werden, da der Lehrende nicht jeden Fehler hört und korrigiert.

Spielprinzip 2: Ungewöhnliche Sprech- und Schreibanlässe
In großen Kursgruppen ist es manchmal fast unmöglich, die Teilnehmer mindestens einmal zu Wort kommen zu lassen. Das Spiel, das weiter unten vorgeschlagen wird, verlangt von den Teilnehmern, so viele Begründungen und Erklärungen für den Sachverhalt im vorgegebenen Text, wie ihnen einfallen. Dabei sollen sie bestimmte grammatische Strukturen beachten und verwenden (*Die Männer haben die Socken getauscht.... um...zu/ weil/ damit/ obwohl/denn....*). Nachdem jeder Kursteilnehmer einige Begründungen in Satzform aufgeschrieben hat, werden 4er-Gruppen gebildet, alle lesen ihre Ergebnisse vor und sie entscheiden, welche drei Begründungen ihnen pro Gruppe am besten gefallen.

Geschichte: *Als ich heute morgen im Bus saß, habe ich etwas Seltsames beobachtet. Mir gegenüber saßen zwei Herren. Der eine hatte schwarze Socken an, der andere weiße. Plötzlich zog jeder von ihnen eine Socke aus und tauschte sie mit dem anderen Mann. An der nächsten Haltestelle stiegen sie aus, und jeder hatte eine weiße und eine schwarze Socke an.*

Schreiben Sie so viele Begründungen oder Erklärungen für dieses Verhalten auf, wie ihnen einfallen. Sie sollen dabei kausale, konzessive, finale Satzverbindungen verwenden.

Spielprinzip 3: Fehlerversteigerung
Fehler sind im Fremdsprachenunterricht sehr häufig und führen nicht selten zu Frustration. Als Lehrender hat man das natürliche Bedürfnis, diese Fehler immer zu korrigieren. Das ist aber aus vielen Gründen nicht sinnvoll. Eine Alternative zu der frontalen Fehlerkorrektur ist die „Fehlerkorrektur als Spiel“.

Der Lehrende schreibt ca. 15 Sätze auf ein Arbeitsblatt, davon 5 richtige und 10 falsche (möglichst Originalfehler der Lernenden). Dann spricht er einleitend mit den Lernenden über den Begriff *Versteigerung/Auktion* und klärt Verständnisschwierigkeiten (z.B. das Gebot, zum ersten/zum zweiten/zum dritten usw.). Je zwei (drei) Lernende erhalten ein Arbeitsblatt und lesen sich die Sätze kurz (1 Minute) durch. Dann beginnt die Versteigerung. Jedes Paar (jede Gruppe) hat 5.000 Euro zur Verfügung. Das Mindestgebot pro Satz beträgt 200 Euro. Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Sätze ersteigert hat und auch noch das meiste Geld besitzt. Das bedeutet, man muss das Geld klug einteilen und darf möglichst keine falschen Sätze ersteigern.
Der Lehrende liest nun den ersten Satz möglichst so natürlich vor, als sei er richtig, und erbittet dann die Gebote:

> *Also meine Damen und Herren, wir beginnen unsere Versteigerung. Sie kennen alle die Bedingungen, und wir kommen zum ersten Satz. Ein wunderschöner kurzer Satz mit landeskundlicher Bedeutung: „Köln liegt an der Rhein.“ Wer bietet 200 Euro für diesen Satz?*
> ...

Versteigerung		bezahlt	Rest
1. Gestern ich war im Kino.	(f)	800	4.200
2. Meine Katze ist lieb.	(r)	1.200	3.000
3. Warum hat du mich nicht angerufen?			
.....			

Spielprinzip 4: Ratespiel / Wettbewerb
Lehrende stellen im Unterricht natürlich Fragen. Meistens, so die Teilnehmerperspektive, sind es Fragen, auf die die Lehrenden sowieso die Antwort kennen. Außerdem sind diese Frage-Sequenzen im

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Unterricht stark gelenkt. Im Folgenden finden Sie einen Vorschlag für eine einfache Spielübung zur Entwicklung von Fragen.

Beispiel 1: Fragen raten
Ein Lernender flüstert einem anderen ins Ohr (Es darf keine Ja/Nein-Frage sein). Dieser gibt darauf laut eine Antwort. Die anderen müssen erraten, was er gefragt wurde:

Frage (leise): Was machst du am Wochenende?
Antwort (laut): Ich spiele Fußball.

Alternative: Der Lehrende schreibt Fragen und Antworten auf getrennte Kärtchen und lässt jeden Lernenden jeweils eine Karte ziehen. Die Lernenden laufen dann alle im Raum herum und „suchen" ihre Entsprechungen.

Beispiel 2: Satzbildungen oder Satzumformungen als Fußballspiel

Mein Vater brachte meine Mutter zum Bahnhof.

Spielbeschreibung:

1. Die Gruppen schreiben je 10 Sätze im Aktiv (oder Passiv) auf, die sie natürlich auch selbst richtig umformen können müssen.
2. Ein Teilnehmer der Gruppe A liest einen Satz vor (*Mein Vater brachte meine Mutter zum Bahnhof.)* und fordert die Gruppe B oder einen bestimmten Teilnehmer der Gruppe B auf, sofort die entsprechende Umformung zu bilden. (*Meine Mutter wurde von meinem Vater zum Bahnhof gebracht*.)

Wenn die Antwort richtig ist, rollt der Ball in Richtung gegnerisches Tor. Wenn die eigene Gruppe die Antwort jedoch auch falsch gibt, dann gerät sie selbst in Gefahr, das heißt der Ball, der eine Münze auf dem Overheadprojektor oder ein Kreidekreis an der Tafel ist, rollt auf ihr Tor zu.

Spielprinzip 5: Spiele mit Karten
Beispiel: Sätze bauen
Satzkärtchen:
Ich / schenke / meinem / Vater / ein / Buch . +Joker (!)

Der Lehrende teilt jeder Gruppe ein Kärtchenset aus. Aufgabe ist in allen Fällen, möglichst schnell möglichst viele richtige Sätze zu bilden. Wer alle Kärtchen verbraucht hat, ist Sieger.
Wichtig ist, dass der Lehrende sich überlegt, wie er solche Karten so anlegt, dass ein Erkennens- und Merkeffekt bei den Lernern entsteht. Durch die Form oder die Farbe der Karte sollten die Teilnehmer schon einen Hinweis auf die Position der Karte im Satz erhalten.

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Anschließend lässt man dann die Teilnehmer in Gruppen Sätze bilden. Auf diese Weise entstehen Regeln induktiv im Kopf der Teilnehmenden, ohne dass der Lehrende alles von Anfang an erklären muss. In der Muttersprache kann abschließend der Lernweg besprochen werden.

Spielprinzip 6: Memory

Der Lehrende macht eine Reihe von Kärtchen, etwa 20, bei denen jeweils zwei zusammen gehören, etwa eine Zeichnung und die dazu passende deutsche Vokabel. Die Kärtchen werden verdeckt in Reihen auf den Tisch gelegt. Ein Teilnehmer deckt jeweils zwei Kärtchen auf, liest sie vor und legt sie auf den gleichen Platz zurück. Wenn sie zusammen passen, darf er sie behalten und noch zwei Kärtchen aufdecken. Dann kommt der nächste Teilnehmer usw.
Solche Paare können wie in diesen Beispielen gebildet werden:

Satzergänzung: Ich komme aus..... *Berlin*

Fragen-Antworten: *Wo liegt die Brille?* *Auf dem Tisch.*

Umformungen: Peter liest den Brief. *Der Brief wird gelesen.*

Die neueren Ansätze zur Methodik und Dikatik des DaF-Unterrichts bringen den Lerner in den Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens. Wichtig sind aus diesem Grund die Lernerpersönlichkeit und der Lernerfolg. Daher sind spielerische Ansätze in jedem Unterricht wünschenswert, da bekanntlich spielerisch erworbene Kenntnisse auch besser und länger behalten werden.

Dass Spiele im Grammatikunterricht nicht als „leichtes Spielen“ sondern als spielerisches Lernen verstanden wird, ist in zahlreichen Einsätzen im Grammatikunterricht mit meinen Studierenden bewiesen worden.
Die mögliche Auswirkung von Spielen im DaF-Unterricht ist bei Funk und Koenig schematisch dargestellt (1991:112). Jeder der folgenden Punkte nimmt einen spielerischen Aspekt der vorgestellten Spiele auf.

Was bedeuten Spiele für die Persönlichkeit der Lerner?

Spiele...

- **entwickeln das Verhalten des einzelnen Lerners.**
- **erleichtern soziale Kontakte.**
- **fördern Kooperationsbereitschaft.**
- **fördern Empathiefähigkeit, d.h. die Fähigkeit, sich in die Rollen anderer zu versetzen.**
- **fördern Kreativität.**
- **reduzieren Angst und Hemmungen.**
- **können die Lerner auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollenspiel).**
- **fördern Konfliktbereitschaft.**
- **vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung.**

Was bedeuten Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache?

Spiele...

- **entwickeln Kommunikationsfähigkeit.**
- **können zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden.**
- **entwickeln teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich.**

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Was bedeutet Spielen im Unterricht?

- **Man lernt nicht nur für eine ferne Zukunft, sondern wendet die Fremdsprache in vielfältigen Zusammenhängen direkt an.**
- **Der Lehrende wird von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren, befreit.**
- **Rolle und Funktion der Teilnehmer/Studierenden und des Lehrenden wandeln sich.**
- **In heterogenen Leistungsgruppen erfüllen Spiele eine kompensatorische Funktion und leisten Differenzierungsarbeit. Auch schwächere Teilnehmer können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen.**
- **In Großgruppen führen Lernende zu einer „Multiplikation des verbalen Austausches" (vor allem durch parallele Spielgruppen) und gewährleisten somit die aktive Teilnahme gleichzeitig am Unterrichtsgeschehen.**
- **Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.**

3. Fazit

Abschließend sei bemerkt, dass die Qualifikation eines DaF-Lehrers eine sehr komplexe ist, besonders im Ausland. Da es an ausländischen Universitäten hauptsächlich Studierende ohne sprachlichen Deutschkenntnisse gibt, gilt es bei deren Ausbildung vor allem, die einzelnen Komponenten so zu verflechten, dass die angenhenden Lehrer sie zu ihren eigenen fachlichen, pädagogischen und didaktisch-methodischen Kompetenzen verarbeiten.

Deutsch als Fremdsprache ist als Hochschulfach eine lernerzentrierte Wissenschaft. Viele KollegInnen aus der traditionellen Germanistik weltweit erkennen ihr zwar die wissenschaftliche Komponente nicht an, sie hat sich aber mittlerweile als solche bewährt. Die jeweiligen vor Ort Bedingungen eines einzelnen DaF-Studiengangs haben es bewirkt, dass sie sich etablieren konnte. Um es vielleicht etwas überspitzt auszudrücken, der „DaF-Lehrer-Markt" hat eine Umdisponierung des Studiums gefordert. Es wurden keine Germanisten mehr gefragt, sondern Deutschlehrer, die weiterhin Deutschunterricht bieten sollten für praxisorientierte Zwecke. Eine solche Umdisponierung bestand somit in der Erarbeitung einer anderen Herangehensweise an die Grammatik. Eine linguistische Grammatik wurde überflüssig, konnte sogar verwirrend sein. Eine pädagogische hingegen, die sogenannte DaF-Grammatik, musste entwickelt, erprobt und angesetzt werden. Je schneller die einzelnen Institutionen dies erkannt haben, desto schneller konnten sie ihr Studienangebot ändern und somit im neuen akademischen Umfeld Fuß fassen.

References

Appeltauer, Ernst. *Grundlagen des Erst- und Fremdsprachenerwerbs.* Langenscheidt. Berlin, München etc.1997.

Funk, Hermann/Koenig, Michael. *Grammatik lehren und lernen.* Langenscheidt. Berlin, München etc. 1991.

Gutzen, Dieter et al. *Germanistik in der Bundesrepublik Deutschland. Ein Studienführer.* DAAD. Bonn. 1987.

Goebel, Wolfgang/ Glöckler, Michaela. *Kindersprechstunde. Ein medizinisch-pädagogischer Ratgeber.* Urachhaus. Stuttgart. 2005.

Henrici,Gerd. *Deutsch als Fremdsprache in Ausbildung und Beruf.* Langenscheidt. Berlin, München. 2005.

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)

Hufeisen, Britta/Neuner, Gerhard. *Angewandte Linguistik für den fremdsprachlichen Deutschunterricht*. Langenscheidt. 2010.
Kerschhofer-Puhalo,Nadja/ Krumm, Hans-Jürgen. *Curricula für den Deutschunterricht und die Deutschlehrerausbildung in den nichtdeutschsprachigen Ländern.* Wien. 1997.
Lemcke, Christiane et al. *Berliner Platz. Deutsch im Alltag für Erwachsene.* Langenscheidt. Berlin, München. 2002.
Neuner, Gerhard/Hunfeld, Hans. *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts.* Langenscheidt. Bernin, München.1993.
Neuner, Gerhard. *Germanisten oder Deutschlehrer? Zur curricularen Planung einer wissenschaftlichen Deutschlehrerausbildung.* IN: Fremdsprache Deutsch. Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts. Klett. 1994.
Schmidt, Reiner. *Das Konzept einer Lernergrammatik*. In: Gross, Harro/Fischer, Klaus (Hrsg.). *Grammatikarbeit im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht*. München: Iudicium Verlag. 1990. S.153-154.
www.grammatikdeutsch.de.
www.grammatiktraining.de.

BDD-A3745 © 2013 Ovidius University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 23:00:54 UTC)