

KAPITEL I

EINLEITUNG

A. Hintergrund

Wortschatzarbeit spielt eine große Rolle im Fremdsprachenunterricht, weil heutzutage viele Grammatik im Fremdsprachenunterricht nicht mehr effizient ist. Tarigan (vgl. 2009:85) meint, dass die Wortschatzarbeit auch eine Verbesserung der Hörkompetenz, Sprechkompetenz, Lesekompetenz und Schreibkompetenz mit sich bringen kann. Die vier Kompetenzen können nicht von der Wortschatzarbeit getrennt werden.

Um den Lehr-und Lernprozess zu verbessern und die Aufmerksamkeit der Schüler zu gewinnen und eine Atmosphäre mit viel Spaß zu schaffen, soll ein geeignetes Lernspiel benutzt werden. Sprachunterricht mit Lernspielen interessiert sich die Schüler sehr. Der Wortschatz wird im Deutschunterricht in Indonesien nicht ausreichend geschult, so dass es zu großen Problemen beim Erlernen der deutschen Sprache kommt.

Das Interview, das mit einem Deutschlehrerin an der SMA N 6 Medan durchgeführt wurde zeigt, dass der Wortschatz für die Schüler ein großes Problem darstellt. Die Schüler lernen erst seit kurzem Deutsch, weshalb sie noch keinen großen Wortschatz entwickelt haben. Einige Schüler haben kein Wörterbuch. Die Schüler kennen nur einige Wörter, die im Buch stehen oder fragen den Lehrer. Manchmal wissen die Schüler auch nicht, was sie tun müssen, wenn die Lehrerin den Schüler die Aufgaben gibt, zum Beispiel beim Lesen, Hören, Sprechen oder Schreiben, weil sie die Aufgaben nicht verstehen.

Vor diesem Hintergrund soll der Lehrer eine neue und interessante Methode im Fremdsprachenunterricht verwenden, die die Schüler motivieren kann, Deutsch zu lernen und gleichzeitig zur Erweiterung des Wortschatzes beiträgt. Es gibt viele Methoden, die Lehrer benutzen können, um die Sprachekompetenz, Schreibkompetenz, Lesekompetenz oder Hörkompetenz zu steigern. Eine von diesen Methoden ist das *Koffer-packen-Lernspiel*.

Dieses Spiel ist gut als Lernspiel, um das Gedächtnis, die Konzentration und die bildliche Vorstellungskraft der Schüler zu trainieren. Fast jeder kennt dieses Spiel und es macht den Schülern Spaß. Für das Spiel benötigt man mindestens 5 Spieler, aber mehrere Spieler sind noch besser. Reihum müssen die Spieler so alle bereits genannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge lückenlos aufzählen und am Ende der Liste einen weiteren, eigenen Gegenstand hinzufügen. Ein Spieler verliert, wenn die Schüler Gegenstände in ihrer Reihenfolge vertauscht oder weglässt. Als Bestrafung werden die Spieler, die einen Gegenstand vergessen aufzuzählen, aus dem Spiel ausgeschlossen.

Bethke (<http://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-6.htm>, gelesen am 5. April 2015, um 19:35 Uhr).

Ein Spieler beginnt und nennt einen Gegenstand, den der Spieler in den Koffer packt. Danach ist der nächste Schüler an der Reihe. Vor diesem Hintergrund interessiert sich die Untersucherin für das Thema mit dem Titel "Der Einfluss des *Koffer-packen-Spiels* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA N 6 Medan im Jahrgang 2014/2015."

B. Problemidentifizierung

In dieser Untersuchung treten folgende Probleme auf:

- a. Die Schüler haben erst vor kurzem mit dem Deutschunterricht begonnen.
- b. Die Schüler haben erst einen kleinen Wortschatz.
- c. Einige Schüler haben kein Wörterbuch.
- d. Die Schüler sind nicht motiviert Deutsch zu lernen.
- e. Die Schüler machen wenige Wortschatzübungen.

C. Problembeschränkung

Diese Untersuchung analysiert den Einfluss des *Koffer-packen-Spiels* auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA N 6 Medan im Jahrgang 2014/2015.

D. Untersuchungsprobleme

In dieser Untersuchung gibt es zwei Untersuchungsprobleme:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA N 6 Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach des *Koffer-packen-Spiel* Lernmediums?
2. Beeinflusst das *Koffer-packen-Spiel* den Wortschatz der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA N 6 Medan im Jahrgang 2014/2015?

E. Untersuchungsziel

Die Ziele dieser Untersuchung sind:

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA Negeri 6 Medan im Jahrgang 2014/2015 vor und nach der Anwendung des *Koffer-packen-spiels* beherrschen.
2. Den Einfluss des *Koffer-packen-Spiels* auf den Wortschatz der Schüler beschreiben.

F. Untersuchungsnutzen

Diese Untersuchung soll nützlich sein:

- a) Als Information für die Leser.
- b) Als Grundlage für den Lehrer, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler in den Lernprozess vor allem über das Lernmedium zu verbessern.
- c) Als Vergleichsmaterial für die Schüler, die weitere Untersuchungen durchführen möchten.