

In « The fugitive » J. Galsworthy, the reader is bewildered to learn of the extreme poverty of the English rector's family, unaware that the original is not about the head of the university, but about the parish priest - rector. [6, act I, first dialogue]

It is difficult to avoid mistakes in translation, since the entire vocabulary of false friends is impossible to learn. The translator should always remember that a number of words in both languages have only a formal similarity, behind which there is no common meaning for them.

Such vocabulary requires special attention of the translator, since the majority of it consists of the "false friends". Avoiding serious mistakes in translation is possible only with the help of a thorough analysis of the context and checking all meanings of the word in the dictionary.

REFERENCES

1. Electronic resource. – Mode of access: http://www.lavive.ru/in_touch/shopping/cloth/dresses/chloe_38/
2. Electronic resource. – Mode of access: https://ic.pics.livejournal.com/mongwu/12178073/507047/507047_original.jpg
3. Electronic resource. – Mode of access: <https://wladme.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/751/f98/1baaac53c98f7c6e842d6ba76b.jpg>
4. Electronic resource. – Mode of access: <https://www.moviefone.com/movie/the-machinist/18576/where-to-watch/>
5. Electronic resource. – Mode of access: <https://www.film.ru/movies/cherepahovyy-sup>
6. Electronic resource. – Mode of access: <http://adelanta.info/library/novel/461.html?lan=both>

Mihaela H.

**Dimitrie Cantemir Christian Universität,
Bukarest, Romania**

DAS SPIEL IM DEUTSCHUNTERRICHT

Wer sich um einen Unterricht kümmert, der nicht nur Grammatikkenntnisse, sondern auch kommunikative Fähigkeiten in der Fremdsprache zum Ziel hat, möchte früher oder später sicher auch Spiele als wichtige Übungsverfahren berücksichtigen. Spiele sind hervorragend geeignet, die Anwendung von Sprache zu üben, die in vielen Lehrwerken für Deutsch als Fremdsprache nicht ausreichend berücksichtigt wird. Wer Spiele hauptsächlich zum Einschleifen von sprachlichen Mitteln, zur Auflockerung des Unterrichts, zur Motivationssteigerung, als Ausfüller in Vertretungsstunden oder zum Leistungswettkampf verwendet, wird nur einen kleinen Teil der Möglichkeiten ausschöpfen können, die die Spiele bieten. Ob Spiele im Unterricht eine Mode bleiben oder nicht, hängt nicht zuletzt davon ab, dass sie vor allem als Mittel zur Förderung der Kommunikationsfähigkeit genutzt werden.

Schlüsselwörter: *Auflockerung des Unterrichts, Förderung, Kommunikationsfähigkeit, Leistungswettkampf, Motivationssteigerung.*

Unter Spiel wird hier primär die sprachliche Interaktion zwischen zwei oder mehreren Teilnehmern verstanden. Sie folgt den unter den Teilnehmern vereinbarten Spielregeln.

Der Sinn spielerischer Aktivitäten für die Spieler ergibt sich nicht nur aus der Beachtung der Regeln, sondern aus dem Spiel selber.

Die Aktivitäten bekommen ihren Sinn nicht allein durch das Befolgen von Regeln,

vielmehr durch möglichst engen thematischen Bezug auf Realität und Alltag der Teilnehmer. Einige Spiele - und zwar die "Lockerungsspiele" - erfüllen diese Funktion nicht direkt, sie dienen dazu, sinnvolle Spiel-Kommunikation gruppenspezifisch vorzubereiten und zu starten.

Die Spiele haben eine kommunikative und kreative Funktion. Sie regen die Teilnehmer zu freien, mündlichen Äußerungen. Dieses Lernziel kann wie folgt differenziert werden:

- Produktion von möglichst fehlerfreien Äußerungen im Hinblick auf Phonetik, Morphologie und Syntax;
- Produktion von konsistenten mündlichen Texten, die textkonstituierende Elemente enthalten;
- Produktion von Äußerungen innerhalb von Gesprächsverläufen, die ein Eingehen auf bereits Gesagtes, ein Einarbeiten bereits gegebener Informationen des Vorhandenen beinhalten, sowie sprachliche Kreativität verlangen;
- Kommunikatives Agieren innerhalb von Diskussion und Spielverläufen.

Das Spiel hat eine wichtige Rolle im Deutschunterricht. Es trainiert den bekannten Wortschatz, indem es eine sprachlich gegebene Spielregel in Handlung umsetzt. Es weckt Emotionen. Die motivational-emotionalen Komponenten im Spiel sind größer als die kognitiven, so dass Spielverlauf wichtiger als das Spielprodukt wird. Durch Spiel und Entspannung eine Fremdsprache anzugehen, erweist sich als hilfreich beim Abbau von Sprechhemmungen, beim Verbessern der Aussprache und beim Aufbau von Motivation. Es wird oft bemerkt, Motivation sei die erste und die wichtigste Komponente beim Erwerb einer Fremdsprache. Etwas wirklich tun, fühlen, ausdrücken, motiviert mehr als abstrakte Zeichen oder das Hören von Impulsen.

Spielen hat im Verständnis vieler Menschen ganz selbstverständlich etwas mit Lernen zu tun: sie beobachten, wie Kinder die zu bewältigende Zukunft, das Erwachsensein, spielend vorwegnehmen und sich dabei ganz offensichtlich auf das noch weitgehend Unbekannte vorbereiten.

Seit jeher werden auch im Unterricht gelegentlich Spiele verwendet. Mancher Lehrer verwendet sie als Belohnung, andere sehen darin einen willkommenen Lückenfüller (für Vertretungsstunden, zum Beispiel), manch einer erwartet vom Spielerischen eine Verbesserung des Gruppenklimas, und einige Lehrer bieten Spiele an, um lernpsychologisch ungünstige Übungsformen zu vermeiden.

Meine Arbeit hat am meisten mit der letztgenannten Auffassung von der Rolle des Spielens im Unterricht zu tun, und es werden bei der Beschreibung der hier vorgestellten Spiele Unterrichtsziele genannt, auf die spielend hingearbeitet werden kann.

Sicher haben auch die anderen Absichten, die man bei der Verwendung von Spielen verfolgen mag, ihre Berechtigung. Die Lerngruppen, die ohnehin zum Spielen neigen, lassen sich durch die Aussicht auf ein angekündigtes Lernspiel vermutlich motivieren. Die Tatsache, dass spielerische Lernformen selten von einer bestimmten Lektion im Buch abhängig sind, lassen sie für spontan zu gestaltende Unterrichtsstunden geeignet erscheinen. Schließlich bietet die relative Freiheit des Umgangs miteinander, wie sie viele Spiele voraussetzen oder herbeiführen, Chancen für eine Verbesserung der sozialen Beziehungen in der Gruppe.

Die Frage ist allerdings, ob solche Vorteile wie "motivationsfördernd", "geeignet für spontane Unterrichtsgestaltung" und "gut für Gruppenklima" nicht systematisch, regelmäßig und oft genutzt werden sollten.

Wenn Übungen auch Spiele sein können, dann sollte man den Unterricht über

weite Strecken motivierender, freier und freundlicher gestalten.

Lernspiele anzubieten ist sicher eine Möglichkeit, dieser Aufgabe des Lehrers gerecht zu werden. Man muss davor gewarnt werden, im Unterricht nur noch zu spielen. Vermutlich wird kaum jemand auf diese Idee kommen, obwohl in den letzten Jahren eine Art Lernspiel-Euphorie oder -Mode aufgekommen zu sein scheint, die Übertreibungen nicht unwahrscheinlich macht. Dennoch dürften reine Spielkurse Ausnahmen sein, vernünftige Ausnahmen, wenn eine Unterrichtsveranstaltung ausdrücklich entsprechende Resonanz findet, eher verkrampte Merkwürdigkeiten, wenn Lehrer modehalber auf die vielen anderen erfreulichen Übungsmöglichkeiten zugunsten von Lernspielen verzichten. Denn natürlich gibt es dies alles: trockene, konventionelle Arbeitsformen, die Spass machen (weil sie erfolgreich angewendet werden können, eine Herausforderung darstellen, früher erworbenen Lerngewohnheiten entsprechen), Übungen, die zwar keine Spiele sind, aber spielerisch bewältigt (z.B. variiert) werden können, und Aufgaben, die vom Lehrer nicht als Spiele geplant wurden, aber von den Lernenden als solche aufgefasst werden. Die Grenze zwischen Lernspielen und anderen (vernünftigen) Aufgaben und Arbeitsformen im Fremdsprachenunterricht ist nicht klar zu ziehen, was unter anderem daran liegen mag, dass vieles am Erlernen einer neuen Sprache als Vorwegnahme künftiger Kommunikation wie ein Spiel anmutet.

Der andere Grund für die Unmöglichkeit, zwischen Spielen und anderen Übungsformen exakt zu unterscheiden, liegt in der Unschärfe des Begriffs "Spiel" selbst. Jeder weiß Spiele zu nennen, aber keine wie auch immer geartete Definition passt zu allem, was zweifellos als Spiel zu betrachten ist.

Da also eine Begriffsbestimmung nichts nützen würde, hat man an anderer Stelle versucht, Kriterien für die Auswahl von Lernspielen zu benennen (bzw. für die Berechtigung, eine Übung im Fremdsprachenunterricht als Spiel zu bezeichnen): ein Lernspiel ist Unterhaltungsspielen ähnlich, es hat ein vom Lernziel verschiedenes Ziel, der Zufall spielt dabei eine Rolle, es ist erheiternd und spannend, es enthält Konkurrenzelemente (die aber wie eine Parodie auf die alltägliche Konkurrenzsituation wirken). Bei den meisten Spielen trifft das meiste oder einiges von diesen Bedingungen zu. Das ist wichtig, denn fast jeder Lehrer kennt die Peinlichkeit der Situation, die dann entsteht, wenn er ein "Spiel" angekündigt hat, das dann von den Lernenden durchaus nicht als solches empfunden wird.

Ähnliche Probleme wie die der falschen Spiele – nämlich Enttäuschung und Unlust – verursachen langatmige Regelerklärungen bei Spielbeginn. Praktiker werden ohnehin so oft wie möglich versuchen, Spiele durch Vormachen (statt Erklären) einzuführen.

Die Möglichkeit des (fast) sprachlosen Beginns eines Lernspiels (selbst bei relativ komplizierten Regeln) legt die Vermutung nahe, dass nichts gegen die Verwendung solcher Arbeitsformen im Anfängerunterricht spricht. Dennoch sind die Spielebücher für den Fremdsprachenunterricht eher für Fortgeschrittene oder wenigstens für Anfänger mit Grundkenntnissen konzipiert. Einige Spiele haben den Vorteil, speziell den ersten Anfangsunterricht zu berücksichtigen. Das heißt übrigens nicht, dass nicht ein für Anfänger empfohlener Spieltyp auch für Fortgeschrittene verwendbar wäre (inhaltliche Anpassung vorausgesetzt: nicht der Inhalt, sondern die Struktur ist oft übertragbar).

Ähnlich flexibel sind viele Lernspiele auch verwendbar, was Altersstufen angeht. Kaum etwas von dem Material des Spieles ist ausschließlich in Erwachsenen - Jugendlichen - oder Kindergruppen verwendbar. Kaum eines der Spiele taugt besonders für die Volkshochschule, ohne in der Schule oder in einem Jugendlichenkurs zu

“funktionieren”.

Neben diesem Aspekt der “Anwendungsfreundlichkeit” des Spieles ist noch ein anderer hervorzuheben: da den meisten Lehrern viel zu wenig Zeit zur Unterrichtsvorbereitung zur Verfügung steht, benötigen sie Tips, wie man ohne aufwendige Materialproduktion zu vernünftiger Unterrichtsgestaltung kommt. Was Spiele betrifft, so ist es wichtig, oftmals auch ohne vorbereitete Karten, Spielfelder oder andere Requisiten auskommen zu können.

Es kommt bei einer Zusammenstellung von Lernspielen für die Unterrichtspraxis vor allem auf die Auswahl, die Art und Anlage der Erklärungen und die Zuordnung von Spielen (zu Unterrichtszielen und -themen) an. Eine solche Arbeit kann nur jemand leisten, der auf einer umfangreichen Unterrichtspraxis aufbauen kann. Man hat diese Voraussetzung, alle Vorschläge ohne ernstliche Probleme in die Unterrichtsgestaltung aufnehmen zu lassen.

Das heißt nun nicht, dass dem Lehrer die entscheidende Aufgabe, die der Anpassung des Vorgesprochenen an die jeweils vorhandene Lerngruppe, abzunehmen wäre. Als nützlich erweist sich dabei die Erfahrung, dass oft geringfügige Veränderungen der Spielregeln, die oft auch von den Lernenden angeregt werden, die Attraktivität eines Lernspiels verbessern oder es gar “retten” können.

Ein besonderes Problem der Anpassung solcher Unterrichtsverfahren stellt sich immer dann, wenn die Lerngruppen oder einzelne Teilnehmer den Nutzen spielerischer Arbeitsformen nicht sehen wollen oder sie wegen ihrer festgefügten Lerngewohnheiten nicht akzeptieren können. Ich habe in solchen Fällen erfolgreich versucht, die “fließende Grenze” zwischen Spielen und anderen Übungsformen zu nutzen und behutsam immer mehr spielerische Lernverfahren anzubieten. Wenn einige der vorkommenden Übungsvorschläge nicht ganz dem entsprechen, was man normalerweise “Spiel” nennen würde, so eignen sich gerade diese für solche Übergänge, für das Heranführen spielungewohnter Gruppen an Unterrichtsverfahren, die eine angstfreie und gelöste (und deshalb sehr erfolgreiche) Lerntätigkeit ermöglichen.

UDC 811.111:82.0-84

^{1,2}Morska L., ²Semeriak I., ³Skibska J., ⁴Spivakovska Y.

¹the University of Bielsko Biala,
Bielsko-Biala, Poland;

²Ivan Franko National University of Lviv, Ukraine;

³University of Silesia,
Katowice, Poland

⁴Kherson State University,
Kherson, Ukraine

VIRTUAL IDENTITY CONSTRUCTION AND MANIFESTATION: INTRODUCTORY ANALYSIS

The article highlights the issue of virtual identity and the environment it is supposed to be constructed and developed. The author discusses the challenges facing the study of identity from the sociological perspective. Based on the current literature on the subject matter, the concept of cyberspace and its dimensions in relation to virtual identity of its participants have been defined in the paper. The idea of taking under control the process of virtual identity development has been defined as a necessary action to be taken by people.

Key words: cyberspace, virtual identity, physical space, virtual reality.