

Die Potenziale der Methode *simulation globale*

Daniela Caspari

Die ersten *simulations globales* entstanden bereits in den 1970er Jahren für den Erwachsenenunterricht. Seitdem sind eine Reihe unterschiedlicher *simulations* für unterschiedliche Lernalter und Schulformen entstanden, zu denen eine Reihe begeisterter Erfahrungsberichte vorliegen.

Kern jeder *simulation globale* ist die gemeinsame Gestaltung einer Welt, in der die Schüler*innen als von ihnen selbst geschaffene französischsprachige Identitäten agieren. Für die Gestaltung der Welt wird i.d.R. ein nach außen begrenzter Ort vorgegeben, z. B. ein Wohnhaus (*L'immeuble*) oder eine Wohngemeinschaft (*colocation*), eine Insel (*île*) oder ein Campingplatz. Alternativ kann eine gemeinsame Aktivität den Handlungsrahmen für die *simulation* schaffen, z. B. ein Freiwilligenprojekt. Der Lernort wird so von den Schüler*innen meist wirklich als authentisch wahrgenommen.

Die Handlung der *simulation* wird durch verschiedene Aufgaben und Vorfälle (*incidents*) vorangetrieben, in denen die Schüler*innen miteinander mündlich oder schriftlich in der Fremdsprache agieren. Üblicherweise wird die *simulation* durch eine gemeinsame Aktivität wie ein Abschiedessen, ein Abschlussfest oder ein Wiedersehen nach 10 Jahren beendet. Der Motivationsfaktor ist bei der *simulation globale* meist hoch – nicht zuletzt durch diese authentischen Feiern.

Typischer Verlauf einer *simulation globale*

planter le décor

faire vivre le lieu

incidents

habiter le décor

échanges

interactions

meubler le décor

épilogue

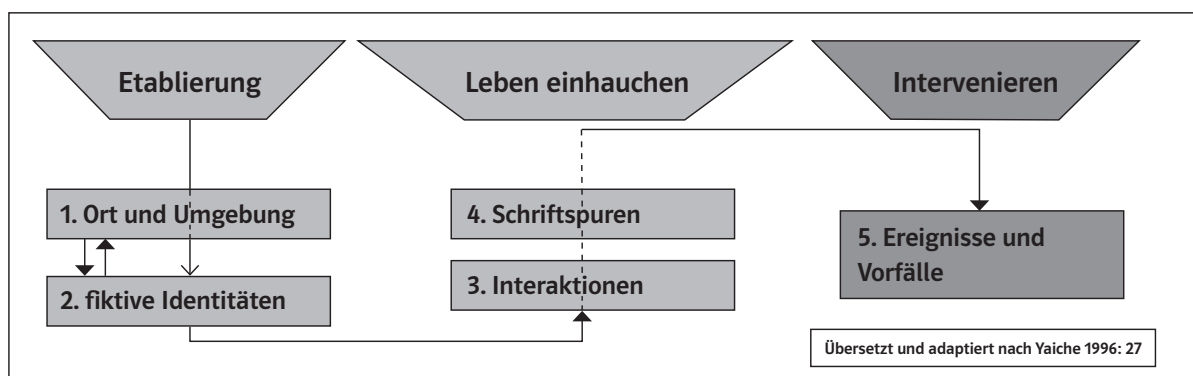


Abbildung 1: Phasen einer globalen Simulation; übersetzt und adaptiert nach (Yaiche 1996: 27)

Abbildung aus: MAAK, Diana (2011): „Geschützt im Mantel eines Anderen“ – Die „globale Simulation“ als Methode im DaF-Unterricht. In: *Informationen Deutsch als Fremdsprache* 38/2011/5: 551-565.

Typische Aktivitäten und Ereignisse in einer *simulation globale*

- Erstellen der eigenen Identität mit für das Spiel relevanten Eigenschaften (z. B. Name, Alter, Aussehen, Kleidung, Hobbys, Musikgeschmack, Vorlieben und Abneigungen, Haustiere)
- Ausgestaltung des Ortes mit für das Spiel relevanten Objekten (z. B. Möbel, Pflanzen, Dekoration, Geräte)
- gegenseitiges Kennenlernen
- Planung und Durchführung von Rollenspielen (z. B. zufällige Treffen im Treppenhaus, Streit über nächtlichen Lärm, Einigung über neuen WG-Bewohner)
- Verfassen von schriftlichen Dokumenten (z. B. Suchen-Finden-Annoncen, Hausordnung, Beschwerdebrief, Textnachrichten, Posts, Artikel, Plakat, Gestaltung einer Webseite)
- Planung von Aktivitäten (z. B. Hausfest, Drehen eines Films, Erstellen eines Musikvideos)

Besondere Potenziale einer *simulation globale*

Simulations globales ermöglichen durch die Schaffung einer fiktiven französischsprachigen Welt einen Rahmen für zahlreiche authentische, d. h. der Logik des jeweiligen Spiels entsprechenden, Aktivitäten und Interaktionssituationen. Die Schüler*innen lassen sich dabei erfahrungsgemäß mit viel Motivation auf das sprachliche Ausprobieren ein.

Die Schüler*innen handeln jeweils im Schutz der von ihnen selbst gewählten Identität. Dadurch, dass sie selbst entscheiden, inwieweit sie ihre eigene Persönlichkeit in die fiktiven Identitäten einfließen lassen bzw. inwieweit sie sich bewusst eine ganz andere Identität geben, ermöglicht ihnen die *simulation*, anders als im regulären Unterricht, nicht als „sie selbst“ zu agieren. Dies fördert in der Regel Mut und Selbstvertrauen, die Fremdsprache zu gebrauchen. Und es fördert den Wunsch, sich die für die Rolle und die jeweilige Situation passenden sprachlichen Mittel anzueignen.

In den klassischen Varianten der *simulation globale* entstehen Kohärenz und Dynamik des Spiels durch die für den jeweiligen Ort typischen Aktivitäten. Dies ist bei der Variante „Rue Vollon“ der Fall. Bei der Variante „Entraide“ entstehen sie durch das simulierte Projekt der Nachbarschaftshilfe selbst. Damit steht die *simulation* in ihrer Konzeption einer komplexen Lernaufgabe nahe. Während die klassische *simulation* durch eine Vielzahl von *incidents* theoretisch unendlich lange dauern kann und i.d.R. durch ein Ereignis (wie ein Abschlussfest oder das Ende der Ferien) beendet wird, ist die aufgabenorientierte *simulation* in ihren einzelnen Etappen gezielt auf das zuvor definierte Ziel (*tâche finale*) hin ausgerichtet. In diesem Beispiel berichten die Schüler*innen auf einer Webseite über ihre Erlebnisse bei der Nachbarschaftshilfe.

Die meisten *simulations* sind lehrwerksunabhängig. Es ist aber auch möglich, eine *simulation* entlang der einzelnen Episoden eines Lehrwerks zu gestalten und sie in einzelnen Stunden während des Schuljahres durchzuführen (vgl. Sippel 2003). Die hier vorgeschlagene *simulation* „Entraide“ ist als Anschlussaufgabe an eine Lehrwerkslektion (Découvertes 2020, Bd. 3, Unité 3) konzipiert.

Der Zeitbedarf einer *simulation* hängt auch immer davon ab, ob die Schüler*innen dabei primär auf ihnen bereits bekannte kommunikative Kompetenzen zurückgreifen und sie anwenden können, oder ob für die einzelnen *incidents* bzw. Etappen neue sprachliche Mittel erworben bzw. Teilkompetenzen zunächst eingeübt werden müssen (dies verlangt ähnlich wie in Lernaufgaben entsprechende Übungsschleifen). Für eine *simulation* spricht trotz des zunächst oft hoch erscheinenden Zeitaufwandes, dass es eine für Lehrer*innen wie Schüler*innen vergleichsweise unaufwändige Methode ist, um das zentrale Ziel des Fremdsprachenunterrichts zu erreichen, nämlich in der Fremdsprache nicht nur punktuell, sondern über einen längeren Zeitraum hinweg, zielbezogen kommunikativ zu handeln.