

Deutsch- französische Sprachspielsammlung

Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation

INHALTSANGABE

Deutsch- französische Sprachspielsammlung

« Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation »

Koordiniert durch die CEMEA, in Zusammenarbeit mit der AGfJ e.V., Dock Europe e.V., mit der Unterstützung des deutsch-französischen Jugendwerks und die Exekutivagentur für Bildung, Audiovisuelles und Kultur der Europäischen Kommission

- **“Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation - eine Einleitung**

- **Warum Sprachspiele, warum Sprachanimation ? Einige Schlüsselemente für weiterführende Überlegungen**

- **Die Spiele und ihre Anwendung**

- 1) Pädagogisches Begleitmaterial
- 2) Spielekartei

- **Anhänge**

- Anhang I Die unterschiedlichen Eisbergmodelle
- Anhang II Die vier Seiten einer Nachricht
- Anhang III Workshop - Sprache und Kommunikation in interkulturellen Kontexten
- Anhang IV Progressiver Einsatz der Spiele

- **Bibliographie**

- Einige Referenzen zum nachdenken und diskutieren....
- Einige Referenzen zum ausprobieren und diskutieren

«Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation» - ein Einleitung

Seit Beginn der deutsch- französischen Aktivitäten haben die Ceméa, wie in all ihren internationalen Projekten in den letzten 40 Jahren, zusammen mit Ihren Partnern ein großes Augenmerk auf die Sensibilisierungsarbeit rund um die Sprache des Anderen gerichtet (im Rahmen der Aktivitäten im schulischen und außerschulischen Bereich; in der Konzeptionierung und Durchführung von zwei- oder mehrsprachigen Weiterbildungen, wie z.B. die bilinguale BAFA-Juleica - Ausbildung, bi- oder trinationale themenspezifische Weiterbildungen oder im praxisbezogenen Austausch von Methoden und Ansätzen).

Diese Orientierung wurde seit Beginn der 90er Jahre systematisch verstärkt über die konsequente Einbindung der Sprachanimation in deutsch-französische, europäische und internationale Begegnungen. Die Umsetzung basierte auf dem publizierten Arbeitsmaterial des Deutsch- Französischen Jugendwerks (DFJW) oder den Arbeitsergebnissen, die gemeinsam mit den Partnervereinen – Dock Europe e.V. Arbeitsgemeinschaft freier Jugendverbände Hamburg e.V. (AGFJ), Arbeiterwohlfahrt e.V. (AWO), *FRANCAS* - entwickelt wurden.

Seit 3 Jahren bieten wir zusammen mit unserem deutschen Partner Deutsche Sportjugend e.V. Intensivsprachkurse nach dem Tandem-Prinzip für junge Menschen zwischen 15 und 20 Jahren an.

Eine erste Auswertung der Arbeit, die die Sensibilisierung für die Sprache und Kultur der Anderen zu einem wichtigen Aspekt innerhalb von Begegnungen und bi- oder multilateralen Weiterbildungen erhob,

begann im Jahr 2000 zusammen mit den Partnervereinen bzw. -institutionen der *FRANCAS* und der Arbeiterwohlfahrt.

Ende 2007 haben wir diesen Faden wieder aufgenommen: die Zusammenstellung eines pädagogischen Arbeitsmaterials "Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation". Dieses hat zum Ziel, den spezifischen Umgang mit Sprache - vor allem innerhalb von internationalen Weiterbildungen und Begegnungen sowie in den Vorbereitungen von Jugend- und Erwachsenengruppen auf Auslandsaufenthalte - in andere bi- oder mehrsprachige Kontexte zu übertragen.

Dieses Arbeitsmaterial versteht sich als Ergänzung zu den verschiedenen Methoden und Ansätzen der Sprachanimation, u.a. derer, die vom DFJW veröffentlicht wurden, und den von uns angebotenen Seminaren zur sprachlichen Sensibilisierung, „Deblockierung“ sowie zur Förderung und Systematisierung des Spracherlernens.

In diesem Arbeitsmaterial versuchen wir nach theoretischen und praktischen Gesichtspunkten die folgenden Fragen zu beantworten:

-Welche Methode der "Deblockierung" und der sprachlichen Sensibilisierung eignet sich zu welchem Zeitpunkt in einer Begegnung oder einem Seminar?

-Wie kann „Kommunikation“ unter den Teilnehmer_innen unter zu Hilfenahme ihrer verschiedenen Sprachkenntnisse entstehen und welche anderen Verständigungsmittel stehen zur Verfügung (non-verbale Kommunikation)?

Unsere pädagogische Herangehensweise an die Sprachanimation zielt stärker auf Anregung als auf die Perfektionierung sprachlicher Kompetenzen; sie möchte zwei oder mehrere Personen aus verschiedenen Ländern miteinander in Kontakt bringen UND ihnen Mittel zur Verfügung stellen, um kommunizieren zu können UND sich gegenseitig zu verstehen.

Dieses "Werkzeug" beruft sich nicht auf eine Methode des Sprachlernens durch die systematische Erklärung von Grammatik und Syntax. Vielmehr soll es dazu dienen mithilfe von Kreativität und spielerischen Übungen, Befürchtungen gegenüber einer anderen Sprache und Hemmungen beim Erlernen abzubauen bzw. zu überwinden. Im Zentrum unseres Ansatzes stehen deshalb die Steigerung des Selbstvertrauens und die Förderung des Austausches von Wissen und Kenntnissen der Teilnehmenden selbst.

Dieses zweisprachige deutsch-französische Arbeitsmaterial besteht aus einem einführenden Teil, einem Text, der unsere Praxis in einen theoretischen Bezug setzen möchte und dem praktischen Teil mit 16 Karteikarten und einem erklärenden Begleittext.

Das Arbeitsmaterial richtet sich an:

- Ausbilder_innen und Teamer_innen interkultureller Seminare und Weiterbildungen (deutsch-französische, europäische und internationale Jugendbegegnungen; Weiterbildungen für freiwillige und berufliche Freizeitpädagogen_innen und Gruppenleiter_innen sowie Sozialarbeiter_innen und Lehrer_innen);
 - Fachkräfte der formellen und nichtformellen Bildung;
 - Jugendliche, die das Material direkt als Vorbereitung auf eine transnationale Erfahrung nutzen können (Kooperationsprojekte zwischen Jugendverbänden, selbst organisierte Lernerfahrung im Ausland, Freiwilligendienste).
- Wir möchten dieses Arbeitsmaterial zunächst als CD-Rom veröffentlichen, um eine einfache

Handhabung für jeden Nutzer/ jede Nutzerin zu ermöglichen. In einem zweiten Schritt möchten wir ein Internet-Forum initiieren, um zum einen die Kartei mit Spielen weiter zu entwickeln und beständig zu aktualisieren und zum anderen auch, um mit Euch die praktischen Erfahrungen mit dem Einsatz der Sprachanimationsmethode zu teilen und auszuwerten.

Danksagung

An dieser Stelle sei allen gedankt, ohne deren Mitwirkung diese Arbeit nicht erfolgreich hätte durchgeführt werden können:

-den ehrenamtlichen Arbeitsgruppen „international-Interkulturell“ sowie den hauptamtlich Zuständigen für den internationalen Bereich der Ceméa-Regionalverbände Aquitaine, Centre, Franche-Comté, Ile de France, Languedoc-Roussillon, Nord-Pas de Calais, Pays de Loire, Picardie für den Einsatz und die Erprobung der Methoden mit ihren deutschen und internationalen Partnern.

-Petra Barz und Urte Bliesemann, Bildungsreferentinnen von Dock Europe e.V. für die Übersetzung und die fachlichen Diskussionen.

-der Kommunikationsabteilung der Ceméa - Nicole Chosson für das Lektorat und Beatrice Jean für die gestalterische Umsetzung, Christian Gautellier für seine Unterstützung als Leiter der Abteilung.

Für die deutsch-französische Arbeitsgruppe, die dieses Abenteuer möglich gemacht hat, Gundela THIESS (AGfJ) und Katja SPORBERT (Ceméa).

Warum Sprachspiele, warum Sprachanimation ?

Einige Schlüsselemente für weitergehende Überlegungen

Kommunikation: Eine nicht-identifizierte menschliche Handlung

Die Entstehung der Sprachwissenschaft als solche hat es geschafft, uns von der Tatsache zu überzeugen, die heutzutage eine Selbstverständlichkeit ist: Kommunikation scheint ein Ding der Unmöglichkeit. Und dennoch kommunizieren wir.

Warum ein Ding der Unmöglichkeit? Weil sich jeder Kommunikationsakt auf zwei Ebenen bezieht, die unvermeidbar und untrennbar in einer Nachricht vermengt sind: Die explizite und die implizite Ebene. Selbst wenn sich zwei Sprecher_innen in demselben sprachlichen System ausdrücken, spielt das Implizite eine Rolle. Es kann die Nachricht entweder verwischen oder verstärken, gemäß der unendlichen Vielfalt der Parameter, die die Situation ausmachen. Zahlreiche Theorien machen diese Verschränkung zwischen explizit und implizit deutlich. Wir weisen an dieser Stelle auf zwei Ansätze hin, die jede_r natürlich gerne durch weitere Quellen ergänzen darf.

- Das « Eisberg- Schema » von Robert Kohl ist zweifellos das Bekannteste, von dem es zahlreiche Versionen gibt. Es geht darum, dass jede_r der an dem Austausch Beteiligten sich die « eigene » Kultur in Form eines Eisberges vorstellt, dessen größter Teil unter Wasser liegt.

Der freiliegende Teil - über Wasser - stellt das Sichtbare, das Explizite dar; das Bekannte, das, was im Bewußtsein verinnerlicht ist und das mit einer recht stark kontrollierten emotionalen Komponente einhergeht.

Der Teil, der unter Wasser liegt, trägt das

Unbekannte oder auch das « Unbewusste » der Kultur: Werte, Vermutungen, Einstellungen, Denkgewohnheiten - all das, was implizit mit einer großen emotionalen Bedeutung einher geht. Es ist einfach, dieses Bild auf den sprachlichen Bereich zu übertragen: Der obere Teil des Eisberges steht für die Worte, die ich verwende, um Objekte oder Werte zu bezeichnen. Der untere Teil des Eisberges stellt die kulturellen Vorstellungen dar inklusive der Werte und manchmal der Objekte, die wirksam werden, ohne dass es mir bewusst wäre.

- Das «4-Seiten-Modell» (oder auch "4-Ohren-Modell") von Schulz von Thun verdeutlicht die Komplexität einer Nachricht: Welche Nachricht auch immer - sie beinhaltet immer 4 «Seiten»:

- die «objektive Seite» - die Sachebene,

- die „kontextbezogene Seite“, also die Beziehungsebene,

- die « Selbstoffenbarungsebene » - der/ die Sender_in der Nachricht gibt notwendigerweise etwas von sich Preis bzw. spricht von sich,

- die «Appellebene»- diese Seite ruft direkt den/ die Empfänger_in an, fordert ihn/ sie zu etwas auf, drängt, lädt ein.

Im Anhang zu diesem Abschnitt finden sich zwei mögliche Darstellungen des Eisberges und ebenso ein Schema zum «4-Seiten-Modell». Ausserdem illustriert ein Beispiel, wie dieses Modell in einfacher Weise auf alltägliche Kommunikationssituationen angewandt werden kann.

Sprache und Kultur: zwei untrennbare Einheiten?

Wenn schon die Kraft der Kommunikation ein Mysterium bleibt, das die Theorie kaum erfassen kann, selbst wenn die beiden Sprecher_innen die gleichen sprachlichen Referenzen haben, so verdichtet sich das Mysterium noch, wenn diese – die Kommunizierenden – durch eine Sprachbarriere getrennt sind.

Sprache und Kultur sind zwei absolut untrennbare Einheiten- eine weitere Erkenntnis der modernen Sprachwissenschaft : Wenn bei dem Wort "Tisch" bei einer Französin, einem Deutschen und einer Belgierin annähernd übereinstimmende Bilder hervorgerufen werden, so verändert sich die Situation, wenn ein « dritter » Sprecher in der Konversation präsent ist, der aus einer Kultur kommt, in dem der Tisch vielleicht nicht die gleiche Rolle spielt wie in Westeuropa, oder wie beispielsweise in Frankreich, wo die Aufforderung „à table!“ („Zu Tisch“) keine Zweideutigkeiten zulässt.

Was soll man also erst sagen, wenn es um abstraktere Bedeutungen geht, wie zum Beispiel die Bedeutung des Wortes „militantisme“, oder noch ganz andere!

Man sieht es an diesen einfachen Beispielen: Wenn man von einer Sprache in eine andere wechselt, verlässt man auf eine bestimmte Art und Weise seinen kulturellen Bezugspunkt und betritt einen anderen Rahmen, der zeitgleich bestimmt ist durch Worte, Töne oder visuelle Eindrücke, durch Bilder, Bezüge, den Habitus - mit einem Wort: durch eine Kultur im Sinne eines komplexen Systems von Vorstellungen.

An dieser Stelle noch einmal: Die Sprachspiele sind ein „Trick“, ein Umweg im positiven Sinne, der es den Teilnehmer_innen ermöglicht, diese vielschichtigen Störungen wahrzunehmen und sie zu überwinden, nachdem sie sich darüber bewusst geworden sind.

Kommunizieren, ja, aber warum? Um Konflikten vorzubeugen oder um sie zu verhindern?

Kommunikation ist dafür da, um zu kommunizieren: sie ist also ein Werkzeug. Aber in einer Gruppe, die sich anfangs nicht kennt und die von einer Sprachbarriere durchzogen wird, die in einer längeren oder kürzeren Phase mehr oder weniger intensiv aufgefordert ist, einen gemeinsamen Alltag zu teilen, kommt der Kommunikation noch eine andere Funktion zu: Vorbeugung, Umgang mit oder Lösung von Konflikten. In einer Begegnung oder einem Programm passiert das, was für jede menschliche Gruppe, seitdem Gesellschaft existiert, typisch ist:

Über den Konflikt entwickelt sich die Gesellschaft. Er ist eine Dimension von Gesellschaft. Mehr noch, er ist der Beweis dafür, dass eine menschliche Gruppe oder eine Gesellschaft lebendig ist. Wichtig ist, unnütze und zerstörerische Konflikte aufzuspüren und sie zu überwinden, um nützliche und fruchtbare Konflikte, über die sich die Gruppe entwickelt und herausbildet, aufzugreifen und zu bearbeiten. In dieser unerlässlichen Funktion, dessen Wichtigkeit man vor allem dann ermessen kann, wenn sie zu wenig vorhanden ist und der Konflikt eskaliert, kann Kommunikation sich auf das stützen, was gleichzeitig eine Vorgehensweise - einige würden sagen eine Philosophie- ist, die eigentlich mit der „*éducation nouvelle*“ verbunden ist: Kommunikation auf der Basis von interaktiven Spielen und – in diesem Fall im Rahmen von interkulturellen Begegnungen - auf der Basis von Sprachspielen.

Kommunikation ist Sprache, aber nicht nur...

Man könnte nach Schéhérazade glauben, dass die beruhigende, regulierende und wiederherstellende Funktion der Kommunikation nur allein durch Worte ausgefüllt werden kann.

➔ **inhaltsangabe**

Und sicher, das Wort ist unverzichtbar: eine Situation in Worte fassen, sie zu benennen ist immer noch das beste Mittel, um sie zu denken.

Jedoch weiss man heute auch, dass man über eine Situation nachdenken kann, indem man handelt, und dass man sein Verhältnis zum anderen über das Nonverbale (Haltungen, Gesten, Mimik, Blicke) und nicht ausschliesslich über die Worte selber gestaltet.

Über das Sprachspiel eröffnet sich genau diese Möglichkeit, den ganzen Körper und die ganze Person in das Spiel einzubringen. Sich auf ein Spiel einzulassen heisst, die anderen aufzusuchen, sich zu offenbaren und ein Stück von sich preiszugeben. Das Engagement, wie spielerisch und angenehm auch immer - und das sollte es sein - ist also in gewisser Weise ein umfassendes Engagement, denn die Teilnehmer_innen werden kommunizieren und sich „mit Händen und Füssen“ ausdrücken – wie man auf deutsch sagt - wenn auch das Mündliche die hilfreiche Unterstützung in der Situation darstellt.

Das Sprachspiel stellt die Authentizität der Sprache wieder her

Das Schlüsselwort ist das, was man hört und wiederholt, was man ausspricht, begleitet durch Gesten und Blicke.

Die Sprache ist in dem wiederhergestellt, was ihre tiefe Wahrheit ausmacht: Es ist ihre Authentizität als plastisches Objekt, das sich ständig wandelt. Sprache ist gleichzeitig allgemeiner und persönlicher Besitz.

Daher gibt das Sprachspiel in gewisser Weise der Sprache das Lebendige wieder, das heisst vor allem der gesprochenen Sprache geadelte Buchstaben zurück, derer sie beraubt wird, sobald man sie auf eine materielle Art und Weise "festschreiben" will.

Das Sprachspiel - die Sprachanimation und das ist einer ihrer Hauptunterschiede zum

Spracherwerb - zielt nicht darauf ab, die Sprache des Anderen zu übernehmen, sondern vielmehr den Anderen in seiner Sprache zu sehen, und sie für einen kurzen Moment zur eigenen werden zu lassen.

Das Edle der geschriebenen Sprache, ihre Nützlichkeit, liegt in ihrer Strenge und Genauigkeit selbst. Sie machen die Sprache zum Ort und Träger der Wissens- und Gedankenvermittlung von einer zur anderen Generation.

Aber die geschriebene Sprache verkäme zu einer toten Sprache, wenn sie sich nicht aus der mündlichen Sprache nähren könnte, aus der Alltagssprache, aus der, die erfindet, die erneuert, die lebt.

Der Adel des Schriftlichen hat als Gegenstück die Lebhaftigkeit, die Authentizität des Mündlichen - und genau dazu lädt das Sprachspiel ein - Sprache zu (er-)leben.

Das Spiel und die Sprachanimation sind also ein Ort von alternativer Pädagogik ("éducation nouvelle")

Betrachtet man diese Feststellung aus der Nähe - und dazu laden wir Euch jetzt ein - kann man feststellen, dass das Sprachspiel, die massgebliche (aber nicht einzige) Form der Sprachanimation folgende Eigenschaften hat:

- das Spiel ist sowohl wegen des Spasses am Spielen als auch wegen seiner pädagogischen Nützlichkeit so wertvoll;
- es sensibilisiert jede_n Teilnehmer_in (für den Anderen, die Sprache des Anderen, für den Kontext, die Situation, die Aktivität) und es ermöglicht, während der Entdeckung des Anderen sich selbst kennenzulernen.
- es enthüllt und verstärkt die Empathie, die Lust und die Motivation;
- es stimuliert Begegnungen und den Wissensaustausch, die gemeinsame Zusammenarbeit;

➔ **inhaltsangabe**

- es lässt sich an jeden Kontext anpassen und insbesondere, bezogen auf die Sprache, an mono-, bi- oder multilaterale Kontexte
- es setzt auf jeden Fall eine Arbeit in Kleingruppen voraus, da man in diesem Rahmen am besten zu Wort kommt und sich traut zu sprechen;
- es lässt die Formalität der Sprache in den Hintergrund treten, um vordergründig auf die Kreativität einzugehen;
- es lädt alle zur Beteiligung ein- die Animateur_innen (oder Lehrer_innen) ebenso wie die Teilnehmer_innen...
- ... und lässt jedem die Möglichkeit, wenn er/ sie möchte, im Spiel "das Ruder in die Hand zu nehmen";
- es weckt darüber hinaus Lust, mehr über sich selbst und über den Anderen erfahren zu wollen;
- es schafft den Rahmen für Ausarbeitungen und Überlegungen in der Gruppe zum Spiel selbst und seine Auswirkungen auf sprachlich formale Kompetenzen - Syntax, Grammatik, Akzent, Aussprache, Betonungen, Vokabular, Etymologie - sowie auf gruppendynamische Prozesse.

Taucht ein ... in's Spiel, taucht ein in die Sprachen, taucht ein in die Sprachanimation!

Pädagogisches Begleitmaterial

Alle Spiele, die sich im Arbeitsmaterial «Animation, Sprache und interkulturelle Kommunikation» wieder finden, sprechen im Prinzip für sich selbst:

Die Beschreibungen der unterschiedlichen Rubriken sind prägnant, praktisch und für den direkten Einsatz geeignet.

So verstehen sich auch die nachfolgenden Hinweise in dem Teil, der den Einsatz und die Handhabung der Spiele - die den praktischen Teil der CD- Rom ausmachen - erleichtern soll.

Einige Anmerkungen zur „Sprachanimation“

Die Sprachanimation unterscheidet sich von dem „klassischen“ Sprachunterricht.

Sie ist eine spezielle Art und Weise sich der Sprache und Kultur „des Anderen“ anzunähern, um eine Begegnung zu erleichtern. Deshalb betont die Sprachanimation die spielerische und „gesellige“ Seite. Sie soll vor allem die Kommunikation zwischen den Teilnehmer_innen unterstützen, die nicht die gleiche Sprache sprechen. Ziel ist es, Lust zu machen „auf Mehr“ - darauf, die eigene und die Sprache des anderen, die eigene und die andere Kultur (Soziokultur, berufliche Kultur) zu einem lebendigen Bestandteil der Begegnung werden zu lassen (beim Kennenlernen, in einer konstruktiven Gruppendynamik trotz Sprachbarrieren, in der gemeinsamen Erkundung der Umgebung- kurz, beim Zurechtkommen in allem, was das tägliche Miteinander angeht).

Über die Lust an der Begegnung und der Kommunikation mit „dem Anderen“ kann auch die Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zur eigenen Muttersprache oder den eigenen Erstsprachen ermöglicht werden. Es fordert auf zu fragen, was „hinter“ den Wörtern steckt, welche Bedeutungszusammenhänge existieren, die eng verknüpft sind mit kulturellen, sozialen oder gender-bezogenen Realitäten oder auch mit der jeweils spezifischen Geschichte eines Landes oder einer Region.

Diese Sprachspiele stellen eine Methode dar, die von den Teamer_innen oder Begleiter_innen der Begegnung leicht in das Programm integriert werden kann, ohne dass es zu einer zusätzlichen obligatorischen Einheit wird, sondern vielmehr ein „Plus“ für jede Begegnung ist, unabhängig von ihrem Thema.

Auf der theoretischen Ebene unterscheidet man üblicherweise drei Phasen der Sprachanimation (siehe Handbuch „Sprachanimation“, das von DFJW veröffentlicht wurde).

- **Die „Deblockierungs“- Phase-** In dieser Phase soll die Motivation, die Sprache des Anderen zu entdecken, geweckt und der Spaß ins Zentrum des Spracherwerbs gerückt werden. Die Angst vor dem Anderen beziehungsweise vor der Sprache des Anderen soll abgebaut werden, indem deutlich gemacht wird, dass Kommunikation auch mit geringen Sprachkenntnissen möglich ist.

- **Die Phase des Worterwerbs-** In dieser Phase wird über Spiele und in Alltagssitua-

tionen darauf abgezielt, dass Worte, Sätze und Ausdrücke behalten bzw. erinnert werden, sei es aus der formalen oder auch aus der Umgangssprache.

- **Die Phase der Systematisierung des Spracherwerbs-** In dieser Phase soll ermöglicht werden, dass Satzstrukturen wieder erkannt, grammatikalische Zusammenhänge verstanden werden bzw. der allgemeine Sinn einer Aussage entschlüsselt werden kann ohne dass jede Wortbedeutung eins zu eins übersetzt werden kann.

Während einer Begegnung lassen sich diese drei Phasen nicht unbedingt in einer chronologischen Reihenfolge klar voneinander abgrenzen, vielmehr verschränken sie sich oder greifen situations- oder kontextbezogen ineinander.

Die in diesem Arbeitsmaterial vorgeschlagenen Spiele beziehen sich vor allem auf die „Deblockierungs“- Phase, damit die Teilnehmer_innen sich in die erste Kommunikation „wagen“. Diese Vorschläge sind erst einmal als Sprachspiele angelegt. Sie können allerdings problemlos mit anderen spielerischen Ansätzen kombiniert werden, die mit Sprache oder auch non-verbal arbeiten und die auf die Schaffung einer „interkulturellen Lern-Atmosphäre“ abzielen: z.B. gemeinsame Lieder zu zweit (oder zu mehreren), Kanone, Tanzlieder in einer den Teilnehmenden unbekanntem Sprache, lustige Geschichten, Sketche und kleine theatralisch-mimische Einlagen, „Zungenbrecherwettbewerbe“, Gruppentänze, Bewegungsspiele etc.

Erklärung der Karteikarten

Alle Spiele, die wir ausgewählt haben, können von allen Teilnehmer_innen unabhängig von ihren Sprachkenntnissen genutzt werden: Jede_r Teilnehmer_in kann also die Rolle des Teamers/ der Teamerin oder die Spielleitung übernehmen unter der

Bedingung, dass er/ sie die Bedürfnisse der Gruppe berücksichtigt. Das Spiel soll z.B. die Gruppendynamik beleben und nicht bremsen und deshalb ist wichtig, sich die Frage zu stellen „Welches Spiel wähle ich mit welchem Ziel?“

Jede Spielbeschreibung hat denselben Aufbau und ist in drei Rubriken unterteilt. Soweit es möglich war, haben wir die Beschreibungen so angelegt, dass sie einseitig ausgedrückt werden können, in einigen Fällen ist es leider nur doppelseitig möglich.

Aufbau:

I – Oben auf der Karteikarte finden sich **die „technischen“** Angaben in drei Teilen:

- **Anzahl (der Teilnehmer_innen):** Grundsätzlich gilt „Je mehr desto lustiger“. Allerdings benötigen einige Spiele eine Mindestteilnehmer_innenzahl, andere erfordern eine Beschränkung der Gruppengröße. Diese Angabe kann leicht durch die Spielleitung/ Spielleiterin beurteilt werden, da sie sowohl die Gruppe als auch die zur Verfügung stehenden Materialien und die Umgebung kennt. Eine knappe und sehr offen gehaltene Angabe scheint uns deshalb ausreichend.

- **Dauer:** Hier gilt im Prinzip die gleiche Anmerkung. Im Sinne der Sprachanimation haben wir Spiele gewählt, die man schnell umsetzen kann und deren Spieldauer relativ kurz ist: Wir haben generell in erster Linie Spiele ausgewählt, die vornehmlich dem Kennenlernen und der ersten Kontaktaufnahme dienen und die eher im ersten Teil eines Programms zum Einsatz kommen. Einige Spiele erfordern mehr Zeit und Konzentration- sie werden vielleicht eher in der Mitte einer Begegnung eingesetzt, um Vertrauen zu schaffen bzw. weiter auszubauen oder sie können direkt dem inhaltlichen Austausch bzw. hinsichtlich einer Begegnungsthematik dienen.

- **Spielart:** Die Spiele sind durch eine oder mehrere Angaben charakterisiert, wie z.B. „Bewegungsspiel, verbales Spiel, non-verbales Spiel, interkulturelles Spiel...“

Bemerkung 1: Wir haben auf die Angabe des Sprachniveaus verzichtet, da sich fast alle vorgestellten Spiele an Anfänger_innen oder Nicht-Praktizierende der Sprache wenden. Aber selbst Spracherfahrene sollten daran Spaß haben: Das ist der eigentliche Sinn der Sprachanimation.

- **Bemerkung 2:** Ein Vorschlag, in welcher Reihenfolge die Spiele verwendet werden können, befindet sich im Anhang IV „Stufenweiser Einsatz der Spiele“.

Wir sind davon ausgegangen, dass eine Begegnung im Großen und Ganzen 5 „Phasen“ durchläuft, die nicht gänzlich über eine Chronologie definiert werden können, aber die so etwas wie die „Dimensionen“ einer interkulturellen Begegnung darstellen (unabhängig davon, ob sie bi- oder multilateral sind): 1- Kontaktaufnahme, 2- Strukturierung der Gruppe, 3- Vertrauensaufbau, 4- die konkrete Aktion, 5- der Abschluss. Selbstverständlich sind die Phasen 2,3 und 4 ineinander verwoben, da sie alle zentral für die Begegnung sind.

II –Die « Basisinformationen»:

- der **Name des Spiels**, so knapp und klar wie möglich;

- das benötigte **Material** (wir haben bevorzugt Spiele ausgewählt, die so wenig Material wie möglich benötigen und die insofern geeignet sind, als dass sie mit Ressourcen auskommen, die direkt verfügbar sind);

- die **Rahmenbedingungen** oder der benötigte Platz drinnen oder draußen;

-das **Ziel**, so kurz und präzise wie möglich zusammengefaßt.

- der **Spielablauf**, dieser Teil kann eventuell an die Teilnehmer_innen verteilt werden, um ihnen Zeit zu geben, sich mit den Abläufen und Regeln des Spiels vertraut zu machen.

III – Im gelben Rahmen die “Tricks und Kniffe”, um die Spiele so gut wie möglich zu nutzen:

- die **Tipps** für den Teamer/ die Teamerin. Dabei kann es sich um nützliche Konkretisierungen für die Spieldurchführung handeln, oder aber um Tipps, die nur der Spielleitung zur sinnvollen Durchführung der Aktivität bekannt sein sollten usw.

- mögliche **Varianten** ,

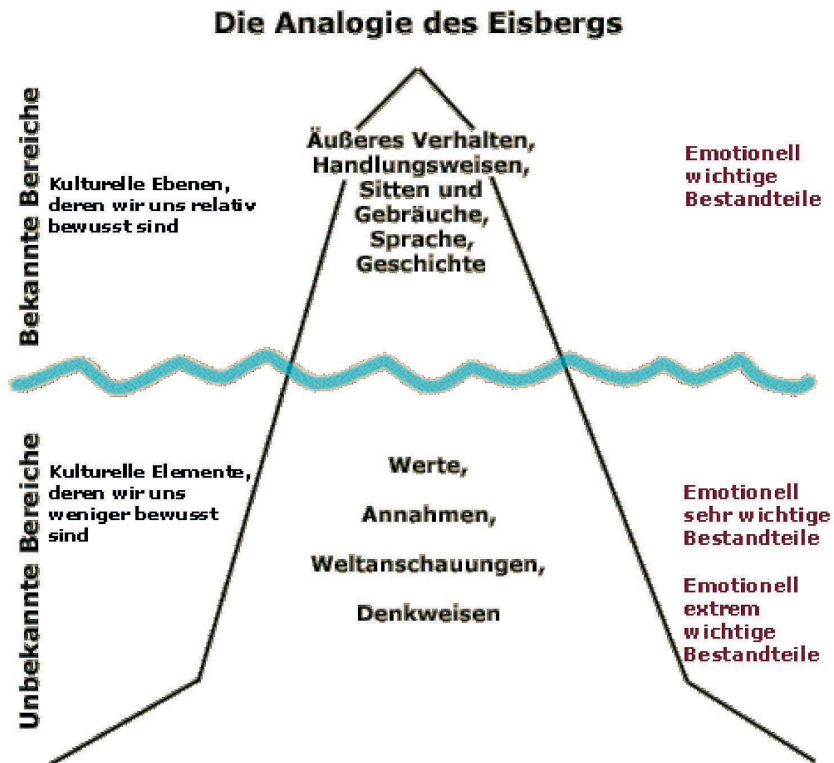
- und **die Verweise/ Quellenangaben** auf andere Methodensammlungen.

Anhang I

Die unterschiedlichen Eisbergmodelle

1) Kohls - Schema:

Die unterschiedlich bewussten Ebenen der Kultur: Der Eisberg

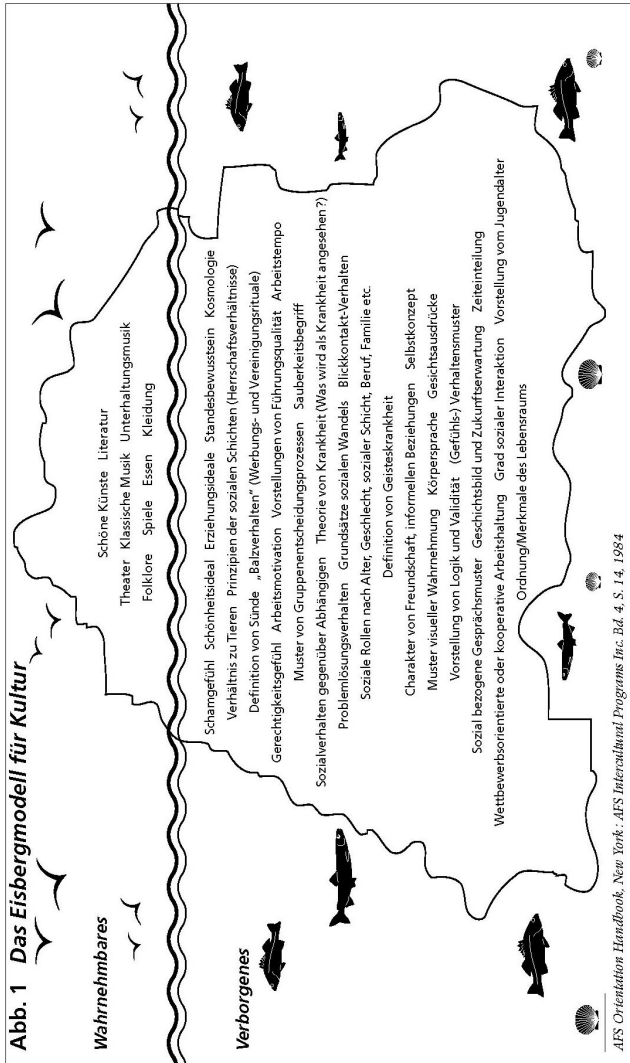


Vgl : <http://www.dfjw.org/paed/langue/sa03.html>

Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen von Fabienne BAILLY, Bettina OFFERMANN in Zusammenarbeit mit Isabelle DAMAY, Ullrich NALBACH und dem Referat "Interkulturelle Ausbildung" des DFJW DFJW/OFAJ © 2000

→ **inhaltsangabe**

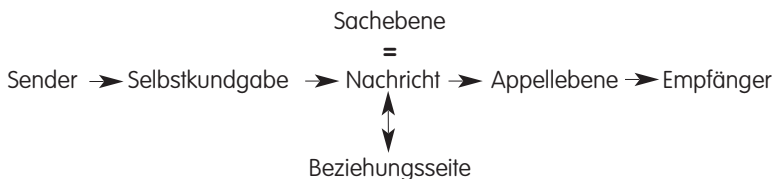
2) T-Kit - Interkulturelles Lernen, Europarat, Strassburg 2001, S. 19.



Anhang II

Die vier Seiten einer Nachricht

a) Einfaches Schema des Kommunikationsquadrates oder des « 4-Seiten- Modells » :



Die Sachebene einer Nachricht kann entsprechend der Beziehungssituation und des Kontextes versteckte Aussagen (Befehl, Selbstoffenbarung) des Senders beinhalten, die der Empfänger verstehen muss, damit die Nachricht so ankommt, wie sie gesendet wurde.

b) Situationsbeispiel

Ein Paar sitzt im Auto. Der Mann fährt. Das Auto hält an der roten Ampel. Die Ampel springt auf grün um. Einige Sekunden vergehen. Die Frau wendet sich an ihren Partner :

Sachebene : « Es ist grün »

Selbstkundgabe: « Ich habe es eilig», oder « Ich habe keine Lust zu warten»

Beziehungsebene : Möglicherweise « Ich möchte Dir helfen» oder auch « Ich beobachte, dass Du etwas langsam bist oder an etwas anderes denkst»

Appellebene : « Fahr los ! »

Anhang III - Workshop

Sprache und Kommunikation in interkulturellen Kontexten

Ziele des Workshops

- Die Sprachanimation in der Praxis anwenden und erleben
- Sensibilisierung für die Frage von Sprache und Kommunikation in interkulturellen Kontexten
- Sich über die eigenen Herangehensweisen als Teamer_in und Ausbilder_in zu hinterfragen und auszutauschen

Ablauf des Workshops

- 1. Warm-up :** "Amnesie: Was ist das? Das ist ein Kugelschreiber!" (10 min.)
- 2. Sensibilisierung für das Thema:** Das Meinungsbarometer; 10 Aussagen, die bewertet und diskutiert werden sollen (35 min.)
- 3. Sammlung eigener Beispiele über Kommunikationsprobleme im interkulturellen Kontext:** Visualisieren (45 min.)
- 4. Pause**
- 5. Warm-up :** « Der Satz in Bewegung » (10 min.)
- 6. Situationsanalyse von Missverständnissen auf der Basis des Eisberg- Modells** Mix der Theorien von Hagedorn und Kohl (35 min.)
- 7. Auswahl eines Beispiels, um die Situation mit der Methode des Forumtheaters aufzulösen** (60 min.)
- 8. Feedback-Runde** (10 min.)

1. 1 Warm-up/ Spiel der Sprachanimation:

Amnesie: Was ist das? Das ist ein Kugelschreiber! (siehe Spielekartei , n°1)

2. Sensibilisierung für die Problematik der Sprache und der interkulturellen Kommunikation

Das Meinungsbarometer

Der Animateur/ die Animaterin liest die verschiedenen Aussagen zu einem Thema vor. Dann soll man sich entsprechend seiner Meinung entlang einer Linie, die zwischen den Polen «ja, ich bin einverstanden» und «nein, ich bin überhaupt nicht einverstanden» positionieren.

Die Teilnehmenden sprechen nicht miteinander, während sie sich an der Linie aufstellen. Anschließend kann man die Sätze in Kleingruppen von 3- 4 Personen oder in der großen Gruppe diskutieren, und zwar ausgehend von folgenden Fragen :

1. Welches sind die schwierigen oder die provokanten Fragen?
2. Habt Ihr den Wunsch, Eure Position zu erläutern?

Beispiele:

1. Begegnungen zwischen Menschen aus verschiedenen Ländern sind eine gute Sache.
2. In internationalen Projekten braucht man mindestens eine Übersetzung.

3. Die Übersetzer_innen können dazu führen, dass es weniger Kommunikation unter den Teilnehmenden gibt.
4. Bei Personen, die eine andere Sprache sprechen, muss man sich sehr einfach ausdrücken.
5. Ich finde es sehr ermüdend, in einem mehrsprachigen Kontext zu kommunizieren.
6. Die Tatsache, alles im Detail zu diskutieren, verlangsamt den Arbeitsprozess.
7. Ich fühle mich gut, wenn die Leute um mich herum eine andere Sprache sprechen, selbst wenn ich nichts verstehe.
8. Ich fühle mich gut in Gruppen, in denen ich die einzige Person meiner Nationalität bin.
9. Ich habe schon jemanden aufgrund seiner unterschiedlichen Sprache diskriminiert
10. Missverständnisse mit Menschen, die eine andere Sprache sprechen, sind unumgänglich.
11. Ich habe schon die Erfahrungen gemacht, dass schwere Missverständnisse entstehen können mit Menschen, die eine andere Sprache sprechen.

3. Sammlung von Situationen und Beispielen über Missverständnisse aus meiner interkulturellen oder einsprachigen Erfahrungen im Bereich der Kommunikation. Diskussion und Meinungsaustausch.

4. Pause

5. Warm-up/ Sprachanimation:

Der Satz in Bewegung (siehe Spielekartei, n°8)

6. Unsere Erfahrung mit „schlechter“ Kommunikation und dem Eisberg-Schema

Auf der Grundlage des Eisberg-Schemas reflektieren die Teilnehmenden ihre Situationen aus der Aufgabe 3 und wählen eine oder zwei Situationen für das Forum-Theater aus.

7. Forum Theater

Das Forum Theater ist eine (Methode) Technik, die in den 60er Jahren von dem Brasilianischen Regisseur Augusto Boal entwickelt wurde. Als Leiter des Theaters „Arena de Sao Paulo“ kreierte er kleine Alltagsszenen - zu erst einmal für die Landbevölkerung -, um gesellschaftliche Probleme und Konflikte eines so genannten Entwicklungslandes herauszuarbeiten. Die Themen der Szenerien bezogen sich immer auf eine Problematik, die eines der Gruppenmitglieder bereits selbst erlebt hatte. Die Szene wird zweimal während jeder Vorstellung gespielt. Das erste Mal in seiner Vollständigkeit, in der die Zuschauer_innen eine Situation der äußeren Unterdrückung erleben. Dann ein zweites Mal, bei dem die Zuschauenden den Ablauf der Vorführung unterbrechen und in den Schlüsselmomenten eingreifen können, wenn sie denken, dass sie etwas sagen oder tun können, dass dem Geschehen eine andere Wendung gibt. Das ist die Situation, in der die Zuschauer_innen zu Akteur_innen werden. Das ist der Moment, indem der Dialog beginnt, in dem man sich die Situation bewusst macht und versucht, gemeinsam Handlungsstrategien zu entwickeln.

Selbst wenn die Methode heute überholt scheint, lässt sie sich doch auch auf den konflikthafte Alltag in den industrialisierten Ländern anwenden. Man findet sie z.B. im Bereich der Sozialstudien wieder, wo sie sehr erfolgreich angewandt wird. Sie hat sich auch in schwierigen Situationen in der Arbeit mit Jugendlichen bewährt, um bedrohliche Konflikte zu lösen.

Die Kriterien:

- Die umgesetzten Szenen beziehen sich auf die Realität (meistens auf das Arbeitsleben) der Spieler_innen.
- Die Zuschauer_innen können nach dem

➔ **inhaltsangabe**

zweiten Durchlauf auf der Bühne als Akteur_innen intervenieren, um den Ablauf der Situation zu verändern.

- Es werden verschiedene Handlungsmöglichkeiten gespielt und anschließend diskutiert.
- Die Teilnahme ist freiwillig.

Umsetzung:

Es ist unverzichtbar, die Teilnehmenden an das Prinzip des Forum Theaters heranzuführen. Das heißt, man bereitet sie auf den Inhalt und die einführenden Übungen vor.

Gruppengröße: ungefähr 10- 20 Teilnehmende. Wenn die Zahl der Teilnehmer_innen zu groß ist, dauert die Umsetzung der Präsentation zu lang. Es kann außerdem schnell zu einem Konzentrationsabfall der Teilnehmer_innen kommen.

1. Die Kleingruppenphase:

Die Teilnehmer_innen bilden kleine Gruppen (3-5 Personen). Sie wählen einen Arbeitskonflikt aus, den mindestens eine Person der Gruppe selbst erlebt hat. Diese Szene sollte eine schwierige Situation für die betreffende Person darstellen. Sie ist dann die so genannte Identifizierungs- Persönlichkeit.

2. Die szenische Darstellung

Im Plenum zeigen die Kleingruppen nach und nach den anderen Teilnehmer_innen ihre Szenen. Um sicher zu gehen, dass die Szene bzw. der Konflikt richtig verstanden wird, erklären die Spieler_innen im Vorfeld ihre Rollen, das Geschlecht, das Alter und den Ort. Und die Frage, z.B.: Wie würden Sie an der Stelle von Madame oder Monsieur Dupont reagieren?

3. Die Publikumsdebatte:

Nach der ersten Darstellung des Konfliktes auf der Bühne, beginnt der Dialog zwischen den Spieler_innen und den

Zuschauer_innen, um das Nicht-Gesagte zu erläutern. Bevor ein genauer Titel für die Szene durch die Zuschauer_innen gefunden wird, fassen sie den Verlauf der Situation zusammen und benennen den Konflikt.

4. Die Intervention

Die Szene wird ein zweites Mal gespielt. Diesmal ist das Publikum aufgefordert, anstelle der Identifizierungsperson einzugreifen, um andere Handlungsstrategien herauszuarbeiten.

Um intervenieren zu dürfen, muss man stark in die Hände klatschen und „Stop!“ rufen. Die Szene erstarrt und die Person, die unterbrochen hat, übernimmt den Platz der Identifizierungspersonlichkeit. Sie spielt noch einmal die Szene mit ihrer Handlungsidee. Die Spieler_innen reagieren entsprechend ihrer Rolle in der neuen Situation.

5. Auswertung

Am Ende reflektiert die Gruppe gemeinsam über die verschiedenen Möglichkeiten zu handeln.

Folgender Frageleitfaden wird empfohlen:

- Welche Konsequenz hatten die gezeigten Interaktionen?
- War das Verhalten angemessen?
- Konnte die intervenierende Person wirklich den Konflikt lösen?
- War das Verhalten realistisch?

Häufig gibt es einen fließenden Übergang zwischen der Phase 4 und 5. Die Teilnehmer_innen benennen die Handlungsideen für die Szene im Rahmen einer Diskussion.

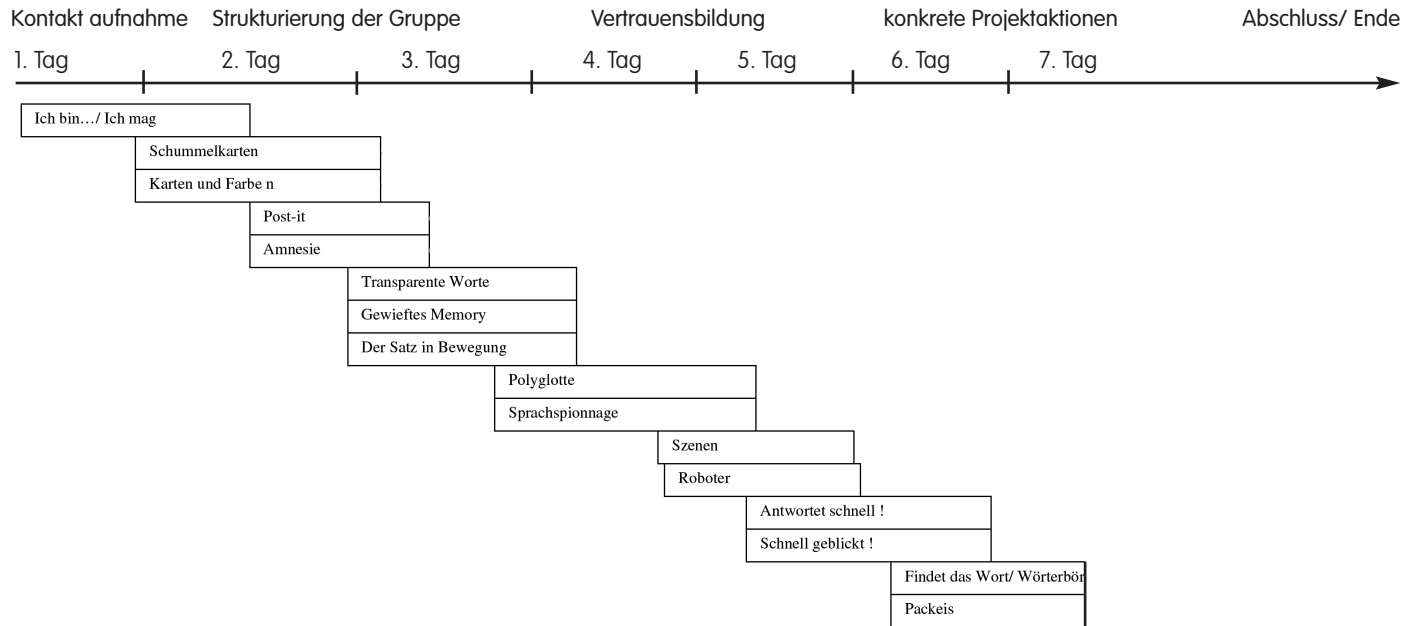
6. Ebenso arbeitet man mit den Szenen in Kleingruppen.

8. Feedback-Runde

Anhang IV

Progressiver Einsatz der Spiel am Beispiel einer 7tägigen Begegnung

Es lassen sich fünf Phasen erkennen, deren Verlauf nicht linear ist : sie können sich überschneiden oder ineinandergreifen, zum Beispiel wird das Vertrauen während der Aktion/ des Projekts nach und nach aufgebaut



Bibliographie

Einige Referenzen zum nachdenken und diskutieren...

ALIX, Christian/ KODRON, Christoph, *Coopérer, se comprendre, se rencontrer/ Zusammen arbeiten, Gemeinsam lernen, Einander begegnen*, Documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2004.

BAILLY, Fabienne, *Le Projet Bielefeld – la Communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes*, Documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Bad Honnef 1996.

BAUSCH K.-R., CHRIST H., HÜLLEN W., KRUMM H.-J. (Hrsg) *Handbuch Fremdsprachenunterricht*, Tübingen (Francke), 3.Auflage 1995.

Die Tandem-Methode, Theorie und Praxis in deutsch-französischen Sprachkursen, DFJW/ OFAJ, Klett, Stuttgart 1999.

EDMONDSON W., HOUSE J., *Einführung in die Sprachlehrforschung*, Tübingen (Francke), 2.Auflage 2000.

Langues et Interculturel, in : CD-ROM « *L'interculturel – Enjeu de politique éducative* », Paris 2009.

La pratique des échanges/ Praktiken des Austauschs, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2003.

LADMIRAL, Jean-René/ LIPIANSKI, Edmond Marc, *Interkulturelle Kommunikation. Zur Dynamik mehrsprachiger Gruppen*, Frankfurt am Main (CAMPUS) 2000.

LADMIRAL, Jean-René/ LIPIANSKI, Edmond Marc, *La communication interculturelle*, Paris (Armand Collin) 1989.

L'interculturel enjeu de politique éducative, in Vers l'Education nouvelle (521), CEMEA, Paris 2006, p. 26 et sq.

MAALOUF, Amin, *Un défi salutaire – comment la multiplicité des langues pourrait consolider l'Europe / Eine lohnende Herausforderung - wie Mehrsprachigkeit zur Konsolidierung Europas beitragen kann* (groupe des intellectuels pour le Dialogue Interculturel constitué à l'initiative de la Commission Européenne/ Vorschläge der von der europäischen Kommission eingesetzten Intellektuellengruppe für den interkulturellen Dialog), Bruxelles/ Brüssel 2008.
http://ec.europa.eu/education/policies/lang/doc/maalouf/report_fr.pdf

http://ec.europa.eu/education/policies/lang/doc/maalouf/report_de.pdf

ROCHE, Jörg, *Fremdsprachenerwerb Fremdsprachendidaktik*, Tübingen (Francke) 2005.

Séjours à l'étranger, Dossier Cahiers de l'animation (n°17), CEMEA, Paris 2008.

Séjours binationaux – un exemple : la méthode Tandem/ Binationale Sprachbegegnungen. Ein Beispiel : die Tandem-Methode, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW 1999.

Einige Referenzen zum ausprobieren und diskutieren

Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/ Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen, documents de travail/ Arbeitsmaterialien OFAJ/ DFJW 2000.

Apprentissage interculturel (T-Kit)/ Interkulturelles Lernen (T-Kit), Conseil de l'Europe/ Commission Européenne – Europarat/ Europäische Kommission, Strasbourg 2001.

www.jugendinaktion.de

<http://www.injep.fr/-Outils pedagogiques.html>

BOUDJELLAL, Farid/ DEICKE, Tobias/ FRACO/ MARWIL, Hanna et Chloé/ *Hanna und Chloé, album bilingue français allemand/ zweisprachiges Album : deutsch-französisch*, Paris 2004.

Brochure *Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen*, OFAJ/ DFJW 2009.

CD-Rom *Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/ Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen*, OFAJ/ DFJW 2002.

Datenbank für internationale Jugendarbeit: Interkulturelles Lernen, Methodenbox, Literatur und Dokumente/ www.dija.de. (aussi en français)

Glossaires franco-allemands et franco-germano-anglais, CD-Rom OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2008.

<http://www.ofaj.org/paed/langue/glossaires.html>

<http://www.ofaj.org/paed/index.htm>

Hanna et Chloé/ Hanna und Chloé – dossier

d'accompagnement pédagogique/ pädagogisches Begleitheft, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2007.

Karambolage, Claire Doutriaux, 5 DVD, Arte édition, Strasbourg 2004-2005.

Langue étrangère – langue du partenaire/ Fremdsprache-Partnersprache, OFAJ/ DFJW Baden-Baden 1995.

La préparation linguistique et interculturelle à l'échange/ Die sprachliche und interkulturelle Vorbereitung des Austauschs, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2008.

Petits jeux autour du voyage, in Cahiers de l'animation (n°59), CEMEA, Paris 2007.

RADEMACHER, Helmut/ WILHELM, Maria, *Spiele und Übungen zum Interkulturellen Lernen*, Berlin 2009.

Tous différents-tous égaux. Idées, ressources, méthodes et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes (Kit pédagogique), Conseil de l'Europe, Strasbourg 1995.

Wörterbuch der sozialen Arbeit. Deutsch-Französisch/Französisch-Deutsch, Hg. Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V., Nomos, Berlin, 2009.

Anzahl

Gruppen bis maximal 10 Personen.

Dauer

30 min

Spielart

Bewegungsspiel, Spracherwerb; gut am Anfang geeignet, um sprachliche Hemmungen abzubauen

Amnesie: Was ist das?

1

Das ist ein Kugelschreiber!

Material

Verschiedene Gegenstände, zum Beispiel Kugelschreiber, Schere, Ring, (Geld) Münze

Rahmenbedingungen

Drinnen und draußen (Voraussetzung: geräuscharme Umgebung)

Ziel

Auf das Hören konzentrieren und Aussprache üben; einige einfache Worte in einer fremden Sprache lernen.

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen bilden einen Kreis. Zwei Personen- verschiedener Herkunftssprachen- halten jeweils einen Gegenstand in der Hand. Beispiel: Die deutschsprachige Person hat einen Kugelschreiber und die französischsprachige Person ein Lineal. Sie allein kennen zu Beginn den Namen ihres Gegenstandes, d.h. sie sind die einzigen, die nicht an einer „Amnesie“ leiden.

Die beiden lassen ihren Gegenstand in der Runde kreisen, indem die eine ihren Gegenstand nach rechts, die andere ihren Gegenstand nach links an jemanden weiter reicht. Wenn sie den Gegenstand der folgenden Person geben, erklären sie in ihrer jeweiligen Sprache: „Das ist ein Kugelschreiber“/ „Ceci est une règle“. Die folgende Person muss die Frage stellen:

„Was ist das?“/ „Qu'est-ce que c'est?“, und gibt den Gegenstand erst weiter, wenn sie die folgende Antwort gehört hat: „Das ist ein Kugelschreiber“/ „Ceci est une règle“. Sie übergibt den Gegenstand an ihre_n Nachbar_in und wiederholt: „Das ist ein Kugelschreiber“/ „Ceci est une règle“. Die/der andere fragt: „Was ist das?“/ „Qu'est-ce que c'est?“, usw.

Wenn sich die Gegenstände kreuzen, gilt es darauf zu achten, dass diese in die richtige Richtung mit der entsprechenden Sprache weiter gegeben werden. Jeder Gegenstand soll auf diese Weise eine komplette Runde machen.

Tipps

Es sollten Wörter mit der gleichen Anzahl von Silben verwendet werden, um rhythmische Ansagen und damit ein Vorankommen beim Lernen wesensgleicher Worte zu gewährleisten.

Dieses Spiel kann in einem bi- und multilingualen Kontext durchgeführt werden, wenn die verschiedenen Dialekte bzw. die von allen Teilnehmer_innen verwendeten Sprachen berücksichtigt werden.

Um zu vermeiden, dass das Spiel langweilig wird- die meisten Teilnehmenden warten nämlich passiv auf die Ankunft des Gegenstandes- hat es sich bewährt, eine große in mehrere kleine Gruppen aufzuteilen.

Anzahl

3-8
Personen

Dauer

15 min

Spielart

Konzentrations- und
Sprachspiel

Karten und Farben

2

Material

Ungefähr 30 verschiedenfarbige Karten in mehreren Ausführungen, ein kleiner Gegenstand.

Rahmenbedingungen

Ein Stuhlkreis (rund um einen Tisch)

Ziel

Farben zu benennen lernen in verschiedenen Sprachen

Spielablauf

In der Mitte des Kreises oder Tisches liegt ein kleiner Gegenstand, den jede_r schnell erreichen und greifen kann.

Jede Person erhält die gleiche Anzahl verschiedenfarbiger Karten und entscheidet sich für eine Sprache, die nicht die eigene sein darf.

Die Spieler_innen halten ihre Karten verdeckt. Im Uhrzeigersinn nimmt jede_r Spieler_in eine Karte ihres/ seines Blatts und legt diese vor sich auf den Tisch. Dabei sagt er/ sie die Farbe der Karte in der von ihm/ ihr gewählten Sprache. Alle gelegten Karten müssen während des Spiels sichtbar bleiben. Wenn zwei Karten der gleichen Farbe erscheinen, versuchen die betreffenden Spieler_innen, den Gegenstand in der Mitte des Tisches zu ergattern. Auch dabei dürfen sie nicht ver-

gessen, laut die Farbe der Karte zu rufen. Die Person, die den Gegenstand „erobert“ konnte, erhält die Karten des/ der anderen Spieler(s)_in. Gewonnen hat am Ende des Spiels, wer die meisten Karten hat.

Tipps

Die zu Beginn gewählte Sprache sollte nicht gewechselt werden.

Die Spielleitung sollte einen multilingualen Wortschatz bereit halten.

Anzahl

6-20
Personen

Dauer

30 - 60 min

Spielart

Interkulturelles
Sprachspiel

Transparente Worte

3

Material

Text eines einfachen Liedes und eine CD, ein Comic, ein Text (Märchen oder Geschichte), ein CD-Player, ein Zeitungsartikel, Zeitungen, Zeitschriften, Werbefrospekte; Tafel oder Flipchart, Karteikarten, Klebestifte.

Rahmenbedingungen

Der Raum muss groß genug sein, um in mehreren kleinen Gruppen arbeiten und einen Flipchart bzw. eine Tafel aufstellen zu können.

Ziel

Verschiedene Sprachen- sowohl die Herkunftssprache als auch fremde Sprachen- kreativ nutzen; andere sprachliche Fähigkeiten in Anspruch nehmen, um zum Beispiel ein Lied, einen Text (Comic, Zeitung) oder Werbeflatkate zu verstehen.

Spielablauf

am Beispiel des Comics „Hanna und Chloe“

1) Teilnehmer_innen in kleine Gruppen (maximal drei Teilnehmer_innen pro Gruppe) aufteilen.

2) Kapitel lesen (hier das Kapitel 2, darin sind viele einfache und tagtägliche Vokabeln zu finden)

3) „Internationalismen“ suchen. Diese werden auch transparente Worte genannt, weil sie in mehreren Sprachen in fast identischer Form vorkommen. (Achtung: Es sollte vermieden werden, sich ausschliesslich an englische Worte zu halten, Kreativität beweisen!)

4) Austausch über das, was verstanden wurde

5) Jede Gruppe wählt anschließend fünf Worte, egal aus welcher grammatikalischen Kategorie. Es kann sich um ein Verb, ein Nomen, ein Adjektiv, usw. handeln...

6) ...und stellt diese Wörter den anderen vor. Dabei erklären sie zum einen die Gründe für deren Wahl, zum zweiten die Bedeutung des jeweiligen Wortes in den verschiedenen Sprachen. Danach werden die Worte für alle sichtbar an die Tafel bzw. den Flipchart geschrieben.

7) Jede Gruppe versucht nun, einen für alle verständlichen Satz zu bilden, auch wenn die grammatikalischen Regeln nicht ganz eingehalten werden.

8) Dann werden die Vorschläge jeder Gruppe in den verschiedenen Sprachen aufgehängt.

9) Alle Teilnehmer_innen gemeinsam spielen mit den Sprachtönen und der Sprache, in der die Sätze verfasst sind.

Transparente Worte

3

Tipps

Dieses Spiel kann in einer mono- oder bilingualen Gruppe gespielt werden. Ab dem Zeitpunkt, wo die Sätze gebildet wurden, kann die Spielleitung mit einer Sensibilisierung von Syntax und Grammatik beginnen. Ab 12 Jahren.

Varianten

Mit einem Lied lässt sich insbesondere Aussprache und Gehör trainieren. Medien wie Werbeplakate und Zeitungen führen eher zur Entdeckung der Umgebung. Die „Transparenten Worte“ sollen z.B. während einer (Stadt-) Rallye wieder gefunden werden

Quelle

siehe Aktivität 6 im pädagogischen Begleitmaterial zu Hanna&Chloé.

Anzahl

Beliebig
viele
Tandems

Dauer

30 - 45 min

Spielart

Bewegungsspiel,
aktive Ortserkundung,
verbal

Post-it!

4

Material

Post it, Stifte

Rahmenbedingungen

Dinnen und/ oder draußen

Ziel

Gegenstände in zwei Sprachen benennen und einprägen; Räumlichkeiten und/ oder Umgebung erkunden.

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen, gruppiert in Tandems, verteilen sich im Gruppenraum und in den Aufenthaltsräumen, im Freien usw. Ausgestattet mit Post-it und Stiften, bekleben und beschriften sie verschiedene Gegenstände und Objekte, z.B.: Türen, Fenster, Stühle...

Auf jedes Post-it wird die Bezeichnung und der Artikel des Gegenstandes in den von den Teilnehmer_innen praktizierten Sprachen geschrieben. Beispiel: die Tür/ la porte

Das Spiel geht auf diese Weise weiter, solange die Spieler_innen motiviert sind und Spaß daran haben.

Tipps

Die Post-it können während des gesamten Seminars/ Projekts hängen bleiben. Ein Post-it pro Gegenstand/ Objekt !!!

Quelle

cahiers d'animation CEMEA n° 59, juillet 2007.

Anzahl

10-12 Personen,
im Tandem oder
Minigruppen

Dauer

Mindestens
eine
Stunde

Spielart

Bewegungsspiel, verbal
und non-verbal

Sprachspionage

5

Material

Unterstützend Video oder Fotoapparat, ein Blatt Papier oder Heft und ein Stift pro Teilnehmende, ein Stadtplan.

Rahmenbedingungen

Im Freien, in einem Stadtviertel.

Ziel

Neue Worte aus dem Alltagsvokabular beider Sprachen kennen lernen;
Den städtischen Raum entdecken.

Spielablauf

Während der Stadtentdeckung müssen sich die Besucher_innen, ausgestattet mit Stadtplan und gegebenenfalls einer Übersicht der Metroverbindungen, in bestimmte Viertel begeben. In Begleitung der einheimischen Kolleg_innen, allerdings ohne deren Hilfe, sollen sie bestimmte Wörter entdecken und versuchen, anhand von

Schlussfolgerungen in ihrer Bedeutung zu erfassen. Beispiel: ein Geschäft mit Brot im Schaufenster und ein Schild mit der Aufschrift „Bäckerei“.

Die deutschen Kolleg_innen sollen ihnen folgen, zuhören und einige französische Worte herausfinden. Gleiches in umgekehrter Weise kann in einem französischsprachigen Umfeld geschehen: die französischen Kolleg_innen folgen den deutschsprachigen.

Anzahl

8- 20
Personen

Dauer

10-20
min

Spielart

Kennenlernspiel,
Bewegungsspiel,
verbal

„Ich bin.../ Ich mag...“

6

Material

kein spezifisches Material notwendig

Rahmenbedingungen

Gruppenraum, Stuhlkreis.

Ziel

Neue Wörter erwerben, insbesondere ein kleines Vokabular, um sich vorzustellen; Aufwärmen in der Sprache des/ der Anderen; sich kennenlernen

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen sitzen im Kreis. Ein Stuhl fehlt. Eine Person steht in der Mitte des Kreises und stellt sich in einer Sprache vor, die nicht die eigene ist. Sie sagt zum Beispiel: „Ich bin Ilse und ich mag sehr gern die Sonne“. Alle Teilnehmer_innen, die ebenfalls die Sonne mögen, tauschen nun die Plätze und die Person in der Mitte versucht, einen freien Stuhl zu ergattern. Diejenige, die keinen Platz findet, ist als nächste dran und teilt mit, was sie mag oder auch, was sie nicht mag...und das Spiel setzt sich fort.

Varianten

Dieses Spiel lässt sich mit anderen Sätzen variieren wie „Ich wohne in...“/ „Ich arbeite als...“ oder mit anderen Wortfeldern, z.B. rund um das Thema Sozialarbeit. Siehe hierzu die Spiele „Polyglotte“ in dieser Sammlung oder „Obstsalat“ in der Sammlung des DFJW zur Sprachanimation. Die Spielleitung sollte sich vor Beginn des Spiels vergewissern, dass alle Teilnehmer_innen die Sätze bzw. Wörter verstehen.

Anzahl

6-18
Personen in
drei Gruppen

Dauer

30 min

Spielart

Bewegungssprachspiel
mit ruhiger Variante

Packeis

7

Material

24 Rechtecke im DIN A3- Format (aus Pappe, Teppichboden) stellen Flöße dar. Auf 12 von ihnen werden französische Worte geschrieben: drei Nomen im Singular mit ihren Artikeln, drei Adjektive, drei Verben im Präsens der dritten Person Singular, drei Worte der näheren Bestimmung oder Adverbien.

Die 12 anderen Flöße werden nach dem gleichen Prinzip mit deutschen Worten beschriftet.

Rahmenbedingungen

Ein flaches und freigeräumtes Gelände von 10x10 m. Dort werden die Umrisse von einem „Kontinent“ und drei Inseln auf dem Boden markiert.

Ziel

Kontakte, Gespräche, Verhandlungen und Zusammenarbeit herausfordern. Taktische Überlegungen hervorrufen. Kleine Sätze in beiden Sprachen bilden.

Spielablauf

Auf jeder Insel befindet sich eine Gruppe von Entdecker_innen. Die Entdecker_innen erfahren, dass das Packeis schmelzen wird. Sie müssen das Festland erreichen, bevor sie untergehen. Aus diesem Grunde sind sie gefordert, mit Hilfe der (Wort) Flösse ausreichend Stege zu bauen. Wichtig ist, dass jeder Steg nur dann eine

Verbindung herstellt, wenn er einen deutschen oder französischen Satz formt. Sobald ein Satz (Steg) gebildet ist, kann man ihn mit einem anderen Satz in derselben Sprache verlängern. Bei einem Wechsel der Sprache muss nach rechts oder links im rechten Winkel weitergegangen werden.

Ist den Spieler_innen bewusst, dass die Anzahl und Größe der Flöße eine Zusammenarbeit zwischen den Gruppen erfordert?

Bevor die Spielleitung die Inseln per Auslosung verteilt, legt sie auf jede Insel vier französische und vier deutsche Flöße bereit, insgesamt also acht Stück. Dabei achtet sie auf die Verteilung der Nomen, Verben, usw.

Die Spielleitung präzisiert die Regeln: Um einen Steg benutzen zu können, müssen beide Seiten die Erde berühren (Festland oder Insel). Man darf einen Steg zwischen zwei Inseln auseinander nehmen, sobald er nicht mehr gebraucht wird. Es ist verboten, mehr als ein Floß auf einmal zu transportieren, um zu gewährleisten, dass alle Spieler_innen teilnehmen.

Das Schmelzen des Packeises verkündet das Klingeln eines zuvor heimlich gestellten Weckers. Es kann auch eine Stoppuhr verwendet werden, um die Gruppe zu motivieren, es bei einem zweiten Versuch besser zu machen.

Packeis

Tipps

Auch wenn sich abzeichnet, dass das Vorhaben der Gruppen zum Scheitern verurteilt ist, sollte man sie an ihren Lösungen arbeiten lassen.

Es handelt sich um ein Spiel der Satzlehre, daher sollte darauf geachtet werden, dass die Sätze richtig gebildet sind.

Varianten

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels lässt sich erhöhen bzw. verringern, indem die Abstände zwischen Festland und Inseln vergrößert bzw. verkleinert werden.

Man kann dieses Spiel auch am Tisch mit einer verringerten Anzahl von Spieler_innen durchführen. In diesem Fall sind die Flöße groß wie Dominosteine und die Abstände dementsprechend klein
Beispiel: Größe der Dominosteine 4 cm; Distanz zwischen den Inseln 32 cm und Distanz zwischen Inseln und Festland 64.

Anzahl

10- 20
Personen

Dauer

30 min

Spielart

Bewegungs- und
Sprachspiel

Der Satz in Bewegung

8

Material

kein spezifisches Material notwendig

Rahmenbedingungen

Gruppenraum.

Ziel

Sprachhemmungen abbauen, Spracherwerb (für Anfänger_innen).

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen teilen sich in mindestens zwei monolinguale Gruppen auf. Eine Gruppe verlässt den Raum. Die Spielleitung verteilt an jede_n Spieler_in der verbleibenden Gruppe ein Wort in der anderen Sprache. Zusammen ergeben diese Worte einen Satz. Jede_r Spieler_in muss sich ihr/sein Wort merken, wiederholt es fortan laut und bewegt sich dazu im Raum.

Die zweite Gruppe wird herein geholt, hört den Umhergehenden zu und muss den Satz rekonstruieren.

Anschließend werden die Rollen getauscht.

Tipps

Dieses Spiel ist insbesondere für Anfänger_innen geeignet.

Varianten

Je nach Sprachniveau der Teilnehmenden können die jeweiligen Gruppen selbst einen Satz vorschlagen.

Quelle/ Verweis

cf Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen, DFJW/ OFAJ, Berlin/ Paris 2009.

Anzahl

6-12
Personen

Dauer

15 min

Spielart

Konzentrations- und
Sprachspiel

Schummel-Karten

9

Material

Stuhlkreis; 30 oder mehr Karten beschriftet mit den Zahlen 1-10, sorgfältig gemischt.

Ziel

Zählen lernen in einer anderen Sprache.

Spielablauf

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die Spieler_innen auf eine Sprache einigen. Anschließend legen die Spieler_innen reihum ihre Karten verdeckt auf den Tisch und zählen dabei von 1-10. Meint ein_e Spieler_in, dass eine gerade abgelegte Karte nicht der Zahl entspricht, die genannt wurde, so kann er/ sie die Runde stoppen, indem er/ sie „Lügner_in“ ruft und die zuletzt gelegte Karte umdreht und überprüft. Stimmt jedoch die Zahl auf der Karte mit der genannten Zahl überein, so hat er/ sie verloren und muss alle Karten des Stapels aufnehmen. Ist das Gegenteil der Fall, so ist der/ die „Lügner_in“ gezwungen, die Karten zu nehmen. Das Spiel wird fortgesetzt.

Gewonnen hat, wer als erste_r alle seine/ ihre Karten losgeworden ist.

Tipps

Jede Partie sollte in einer einzigen Sprache gespielt werden, kann allerdings bei jedem neuen Durchgang gewechselt werden.

Varianten

Die Dauer des Spiels kann je nach Anzahl der verwendeten Karten variieren und ist daher sehr flexibel.

Man kann die Partie mehrere Male wiederholen und zählt dann nach jeder Runde den Wert der Karten, die den Spieler_innen bleiben, wenn der/ die Gewinner_in feststeht.

Anzahl

ab 6
Personen

Dauer

30 min

Spielart

non-verbales
Bewegungsspiel

Szenen

10

Material

Dieses Spiel benötigt nicht unbedingt Material. Vielmehr kann alles mimisch dargestellt werden. Allerdings sollten Gegenstände des täglichen Lebens bereitgestellt werden (Tische, Stühle, Papier, Gläser...).

Rahmenbedingungen

Dinnen oder draußen. Wird das Spiel drinnen gespielt, benötigt die Gruppe, die die Szene vorbereitet, einen zweiten Raum oder genügend Platz in einem Raum, um sich vom Rest der Teilnehmenden abzusichern.

Ziel

Mimik und Gestik als Kommunikationsformen anwenden. Sich in eine andere Person hinein versetzen. Aussprache und Gestik imitieren. Einfaches Alltagsvokabular erwerben.

Spielablauf

Eine Gruppe von 2 bis 4 Personen bereitet eine kleine Szene in ihrer Herkunftssprache vor. Die Szene wird dann dem Rest der Gruppe vorgespielt.

Die Darsteller_innen spielen die Szene ein zweites Mal. Diesmal steht allerdings hinter jeder/ jedem von ihnen ein_e Spieler_in der anderen Sprachgruppe.

Die Schauspieler_innen wiederholen dieselbe Szene so oft, wie sie es für notwendig erachten. Die jeweiligen „Schatten“ imitieren sie in ihrem Spiel und versuchen, sich die Sätze ihrer Rolle einzuprägen.

Beispiel: Wenn die Szene von französischen Kolleg_innen gespielt wird, prägen sich die deutschsprachigen Spieler_innen den Dialog auf französisch ein.

Daraufhin ziehen sich die Schauspieler_innen aus der Szene zurück und verlassen die Bühne. Die „Schatten“ übernehmen nun deren Aufgaben und spielen den Dialog in der für sie fremden Sprache nach.

In einer zweiten Phase des Spiels werden die Rollen getauscht: Die deutschen Teilnehmer_innen spielen eine erste Szene auf deutsch, die französischen Spieler_innen ahmen sie nach, übernehmen nach mehreren Durchgängen deren Rollen und spielen die Szene schließlich auf ihre Weise auf deutsch nach.

Szenen

Tipps

Dieses Spiel erfordert gegenseitiges Vertrauen. Es soll den Teilnehmer_innen Spass machen, mit und in einer anderen Sprache zu spielen. Um Spott und verletzendes Gelächter zu vermeiden, ist es ratsam, das Ziel des „sich in Szene setzen“ von Beginn an gut zu erklären und zu begleiten.

Wichtig ist es außerdem, den Schwierigkeitsgrad der Dialoge (Wortschatz, Länge und Anzahl der Sätze) dem Sprachniveau der Teilnehmenden anzupassen. Bei absoluten Anfänger_innen sollten pro Person zwei Sätze von je vier Wörtern nicht überschritten werden.

Varianten

Anstatt die ganze Schauspielgruppe auf einmal zu ersetzen, ist auch folgender Ablauf möglich: Die Szene wird ein oder zweimal gespielt. Dann werden die Schauspieler_innen der ersten Gruppe nach und nach bei jeder Wiederholung ausgetauscht, bis die Szene schließlich komplett von den Spieler_innen der zweiten Gruppe, also den „Schatten“ besetzt ist. Die vorgeschlagenen Spielsituationen stehen in Verbindung zu den Themenbereichen, die im Spiel „Post it“ behandelt worden sind.

Dieses Spiel ist auch zur Auswertung geeignet, um Situationen aus dem Seminar bzw. der Begegnung aufzubereiten.

Anzahl

Optimum 10
Personen,
aufgeteilt in
zwei Gruppen

Dauer

Eine
Stunde

Spielart

Bewegungsspiel,
Kooperationsspiel

Gewieftes Memory

11

Material

Eine Tabelle mit veränderbaren Maßen (ab $4 \times 4 = 16$ Kästchen, Anzahl der Kästchen ist nicht festgesetzt).

Gezeichnete, ausgeschnittene oder „richtige“ Gegenstände, die auf die Kästchen der Tabelle platziert werden.

Für jedes Team ein Blatt Papier mit einer entsprechend leeren Tabelle.

Rahmenbedingungen

Drinnen oder draußen. Im Freien macht das Spiel mehr Spaß, da man sich mehr bewegen muss.

Ziel

Gegenstandsamen einprägen und in eine leere Tabelle in zwei (oder mehr) Sprachen eintragen.

Spielablauf

Jedes Kästchen der Tabelle enthält ein Bild oder einen Gegenstand und eventuell den Namen des Gegenstandes in den zwei (oder mehr) Sprachen.

Die Tabelle wird regelmäßig von der Spielleitung für eine gewisse, aber kurze Zeit aufgedeckt: von einigen Sekunden bis zu einer Minute.

Auf ein Signal hin muss das ganze oder ein Teil des Teams zur Spielleitung laufen, sich die Tabelle ansehen, das Maximum an Gegenständen einprägen und diese in der eigenen Tabelle auf dem Zettel eintra-

gen. Gewonnen hat das Team, das als erstes seine Tabelle ausgefüllt hat. Jedes Kästchen muss die exakte Bezeichnung des Gegenstandes in den zwei (oder mehr) Sprachen enthalten.

Tipps

Vor dem Spiel sollten die Spieler_innen darauf hingewiesen werden, dass nur vollständig ausgefüllte Kästchen gelten (Bild plus französisches oder deutsches Wort).

Für die Wahl der Bilder/ Wörter in der Tabelle kann es sinnvoll sein, den Kontext der Begegnung zu berücksichtigen. Beispiel: Bei einem sportlichen Treffen wird der Wortschatz aus dem Sportbereich gewählt oder aus anderen Themenfeldern wie Campingplatz, Strand, Berge...

Varianten

Das Spiel kann im Dunkeln mit einer Taschenlampe oder Fackel gespielt werden.

Anzahl

9-16
Personen

Dauer

10 min

Spielart

Sprach- und
Bewegungsspiel

Polyglotte

12

Material

kein spezifisches Material notwendig.

Rahmenbedingungen

Gruppenraum, Stuhlkreis.

Ziel

Worte und/ oder kleine Ausdrücke in anderen Sprachen lernen.

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen werden in mehrere multilinguale Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wählt ein Wort und übersetzt es in die verschiedenen Herkunftssprachen der Gruppenmitglieder. Diese Worte werden tabellenförmig notiert und für alle sichtbar aufgehängt (siehe Beispiel einer Tabelle).

Die Kleingruppen lösen sich nun auf und versammeln sich wieder zu einer großen Gruppe. Die Teilnehmer_innen nehmen im Stuhlkreis Platz. Eine Person wird zur Spielleitung ernannt.

Die Spielleitung stellt seinen/ ihren Stuhl beiseite und stellt sich in die Mitte des Kreises.

Das Spiel beginnt: Die Spielleitung sagt ein Wort, z.B. „spielen“ und alle Personen, auf die sich dieses Wort- ganz gleich in welcher Sprache- bezieht, wechseln die Plätze. Die Spielleitung versucht ebenfalls, einen freien Stuhl zu finden. Der Person, der es nun nicht gelingt, einen Platz zu

„erobern“, muss in die Mitte des Kreises und das Spiel setzt sich fort.

Wenn die Person in der Mitte „Polyglotte“ ruft, wechseln alle Spieler_innen den Platz.

Tipps

Dieses Spiel sollte mit einer Mindestanzahl von 10 Personen gespielt werden, die sich in mindestens drei Gruppen aufteilen.

Es kann mit maximal fünf Sprachen gespielt werden.

Je nach Gruppe können die Teilnehmenden gemeinsam das Themenfeld des Vokabulars festlegen, wie z.B. Alltag, Umgebung der Unterkunft, Aktuelles.

Varianten

Zunächst werden die Vokabeln nicht visualisiert, sondern lediglich akustisch und anhand der Aussprache wahrgenommen. In einer zweiten Phase des Spiels werden die Worte für alle sichtbar aufgehängt.

Französisch	Deutsch	Chinesisch	Arabisch	Spanisch
jouer	spielen	wan	nelhab	jugar
merci	danke	Chie-chie	choukran	gracias
bonjour	Guten Tag	Ni-hao	Salam	Buenos dias

Anzahl

3-9
Personen

Dauer

30 min

Spielart

verbales
Kommunikationsspiel

Antwortet schnell !

13

Material

Ein Kreis, eingeteilt in 26 Sektoren, die mit den Buchstaben A, B, C, D, E, F, G,... X, Y, Z markiert sind. In der Mitte des Kreises befindet sich ein drehbarer Pfeil, der auf die verschiedenen Buchstaben zeigt. Etwa 20 Karten sind mit diversen Themen in zwei Sprachen beschriftet, zum Beispiel: Blume, Frucht, Baum, Handwerk, Werkzeug, Kleidung, Küchenarbeitsgerät, etwas rotes, blaues..., Vokabeln aus dem Sportbereich, der Küche, der Landwirtschaft.

Rahmenbedingungen

Draußen oder drinnen.

Ziel

Verbal schnell reagieren. Sich Wortschatz zu im Voraus gewählten Themen aneignen.

Spielablauf

Die Spieler_innen sitzen im Kreis um einen Tisch, auf dem die Drehscheibe mit den Buchstaben liegt. Die Spielleitung zieht eine Themenkarte und liest diese in den zwei Sprachen vor. Dann wartet sie ein wenig, damit jede_r Teilnehmer_in Zeit hat, sie zu verstehen und leise für sich einige mögliche Antworten vorbereiten kann. Jede_r Spieler_in darf nur in der jeweils anderen Sprache antworten.

Die Spielleitung dreht anschließend den Pfeil und liest laut den angezeigten Buchstaben vor.

Der/ die erste Spieler_in, der/ die eine richtige Antwort ausruft, erhält einen Punkt in Form der Themenkarte.

Wenn niemand antwortet, dreht die Spielleitung den Pfeil erneut, bis er in die Richtung eines anderen Buchstaben zeigt. Gewonnen hat die Person mit den meisten Karten.

Die Rolle der Spielleitung kann während des Spiels reihum wechseln. Allerdings darf sie in dieser Position nicht antworten.

Antwortet schnell !

13

Tipps

Es sollte bei der Wahl der Themen ein sehr breit gefächertes Spektrum verwendet werden. Beispiele: Das Meer mit den Unterthemen wie Fische, Schiffe, Baden oder Oberthemen, wie Sport, Berufe oder Tiere. Bei Anfänger_innen dagegen ist es sinnvoll, die Themen einzugrenzen, auch wenn sie sich dann auf mehreren Karten wiederholen. Das Spiel kann dem Alter der Teilnehmenden gemäß angepasst werden. Ab 6 Jahren.

Varianten

Materiell: die Drehscheibe kann durch einen Stapel kleiner Karten ersetzt werden, die mit Buchstaben beschriftet sind. Aufgrund ihrer Häufigkeit als Anfangsbuchstaben sollten einige Buchstaben zahlreicher vorhanden sein.

Pädagogisch: die Spielleitung nutzt weder Drehscheibe noch Karten. Stattdessen denkt sie sich Themen und Buchstaben entsprechend dem sprachlichen Niveau der Teilnehmer_innen aus. Beispiel: „Der Straßename der Stadt xy beginnt mit ... G“.

Anzahl

8- 16
Personen

Dauer

20 min

Spielart

non-verbales
und/ oder verbales
Bewegungsspiel

Roboter

14

Material

kein spezifisches Material notwendig

Rahmenbedingungen

Draußen oder drinnen.

Ziel

Räumliche Orientierung mit Hilfe des Hörens und der Sinneswahrnehmung.

Spielablauf

Es werden Tandems (französisch-deutsch, französisch-spanisch, deutsch-türkisch, usw.), gebildet, die aus einem „Roboter“ und der ihn lenkenden Person bestehen. Der/ die Spieler_in hilft dem Roboter, die Umgebung zu entdecken. Er/ Sie legt die Hand auf den Rücken des Roboters und signalisiert mit leichtem Druck und sprachlichen Anweisungen die Richtung. Dabei nutzt die/ der Spieler_in die eigene Sprache:

„Rechts“- die Hand berührt die rechte Schulter.

„Links“- die Hand berührt die linke Schulter.

„Geradeaus“- der Roboter wird einmal zwischen den Schultern berührt.

„Rückwärts“- der Roboter wird zweimal leicht zwischen die Schultern geklopft.

Nach einer bestimmten Zeit tauschen die Tandems ihre Rollen. Die lenkende Person wird zum Roboter und umgekehrt.

Tipps

Dieses Spiel kann sowohl in bilingualen Konstellationen als auch multilingualen Begegnungen durchgeführt werden.

Varianten

Die geführte Person schließt die Augen. Um das Lernen von Richtungen in einer anderen Sprache zu verstärken, kann das Spiel auch ohne den Druck der Hand fortgesetzt werden.

Anzahl

15-25
Personen

Dauer

45 min

Spielart

Sprach- und
Bewegungsspiel

Findet das Wort

15

Wörterbörse

Material

Karten mit Buchstaben- ein Stapel mit Konsonanten, ein Stapel mit Vokalen. Auf jeder Karte steht nur ein Buchstabe. Die Anzahl der Karten hängt von der Anzahl der Teilnehmenden und der Sprache ab. 2 große Bogen Papier. 2 Tische. 2 Permanentmarker.

Rahmenbedingungen

Drinne oder draußen.

Ziel

Wortschatz erweitern. So viele französische und deutsche Wörter wie möglich mit verschiedenen Partner_innen bilden.

Spielablauf

Alle Spieler_innen ziehen eine Karte mit einem Buchstaben, entweder einem Konsonanten oder einem Vokal.

Es gibt zwei Tische- einen für die Bildung französischer, einen für die Bildung deutscher Worte. Es sollen Wörter mit vier Buchstaben gebildet werden. Jede_r Spieler_in sucht sich also drei Mitspieler_innen, um ein französisches oder deutsches Wort zu kreieren. Wenn ein Wort gefunden wurde, gehen die Spieler_innen zu dem ihrer Sprache entsprechenden Tisch. Ist das Wort korrekt, so wird auf die Rückseite jeder Buchstabenkarte ein Strich gemalt.

Anschließend können die Spieler_innen sofort ein weiteres neues Wort bilden, entweder mit denselben Partner_innen oder aber den anderen Spieler_innen.

Zwei Spielleiter_innen notieren die Worte auf die großen Papierbogen, die hinter den Tischen an die Wand gehängt werden.

Jedes Wort darf nicht mehr als einmal gebildet werden, außer wenn es in beiden Sprachen vorkommt (Beispiel: Idee, Vase, usw.).

Nach einer bestimmten Zeit müssen die Worte aus 5,6,7, und auch 8 Buchstaben gebildet werden. In letzteren Fällen vergeben die Spielleiter_innen dann anstelle von einem Strich zwei Striche pro Wort.

Am Ende des Spiels werden die zwei Listen mit den jeweiligen Wörtern gezeigt und diese gemeinsam übersetzt. Danach wird der am häufigsten vorkommende Buchstabe gesucht sowie die Person, die die meisten Wörter gebildet hat.

Findet das Wort

Wörterbörse

Tipps

Es gilt darauf zu achten, dass die Anzahl der Buchstaben der Anzahl der spielenden Personen angepasst ist und die Buchstaben in zweifacher, dreifacher Ausführung vorhanden sind. Insbesondere die Vokale sollten in größerer Menge vorliegen. Selten vorkommende Buchstaben wie Q, X, Y, Z können entfernt werden.

Bestimmte Buchstaben wie L, N, R, S, die je nach Sprache sehr geläufig sind, sollten in doppelter Auflage vorhanden sein..

Varianten

Beginn des Spiels mit drei Buchstaben.

Am Ende des Spiels können Gruppen von 6-10 Spieler_innen gebildet werden, die in einer vorgegebenen Zeit ein sehr langes Wort bilden müssen.

Das Spiel kann auch in anderen Sprachen in einem bi- oder multilingualen Kontext durchgeführt werden.

Anzahl

3-9
Personen

Dauer

30 min

Spielart

Konzentrationspiel

Schnell geblickt

16

Material

Aus Zeitschriften werden Abbildungen von Gegenständen und Persönlichkeiten ausgeschnitten oder auf Karten gezeichnet. Zusätzlich können Memorykarten und Spielfiguren eingesetzt werden.

Anschließend wird ein Stapel Karten aus Pappe mit den französischen und deutschen Bezeichnungen jeder dieser Figuren, Gegenstände und Persönlichkeiten beschriftet. Beispiele von Gegenständen: Kastanie, Kern, Pinsel, Bürste, Löffel, Blume, Ring, Seife, Gummi, Blatt, Korke...

Rahmenbedingungen

Draußen oder drinnen, ein Tisch oder eine feste Unterlage.

Ziel

Wortschatz einprägen, der während der vorhergehenden Tage erlernt worden ist. Konzentration und visuelle Aufmerksamkeit trainieren, Vokabular in Verbindung mit Gegenständen aneignen.

Spielablauf

Die Teilnehmer_innen stellen sich rund um einen Tisch, auf dem die Figuren, die gegenständlichen Zeichnungen, die auf Karton geklebten Bilder, die Memorykarten usw. verteilt sind. Die Spielleitung hat den Kartenstapel mit den französischen und deutschen Bezeichnungen dieser

Gegenstände in der Hand. Um die Mitwirkung aller Teilnehmenden zu fördern, geht die Rolle der Spielleitung reihum.

Die Spielleitung liest den deutschen oder französischen Begriff auf der Karte vor, die anderen beobachten den Spieltisch. Wer zuerst auf den zum Begriff gehörenden Gegenstand zeigt, erhält die Karte. Der gekennzeichnete Gegenstand selbst bleibt an seinem Platz auf dem Tisch. Es dürfen sich immer nur diejenigen an der Runde beteiligen, die den Begriff in einer ihnen fremden Sprache hören.

Tipps

Es sollte mit 5-6 Gegenständen begonnen und dann nach und nach weitere hinzu gefügt werden, je nach Lernrhythmus der Spieler_innen. Die Gegenstände sollten in Zusammenhang mit der Umgebung ausgewählt werden.

Dieses Spiel kann dazu dienen, den bereits erworbenen Wortschatz, der während der ersten zwei Tage in Verbindung mit dem Spiel „Post-it“ erlernt wurde, zu vertiefen. Ab 6 Jahre.

Schnell geblickt

16

Varianten

Anstatt den Gegenstand sofort zu benennen, gibt die Spielleitung Hinweise, zunächst vage, dann immer präziser: Lebendig oder leblos, die Farben, die Gattung (tierisch, pflanzlich, mineralisch), seine Charakteristika (Fabrikgegenstand oder unbearbeitet), Gebrauch. Die Spieler_innen gehen das Risiko ein, den Begriff in der anderen Sprache zu erraten, ohne sicher zu sein. So können sie den Punkt gewinnen, im Falle eines Fehlers aber dürfen sie nicht weiter raten.

Die Person, die den vorgelesenen Begriff verstanden hat, nimmt den dazugehörigen Gegenstand an sich, benennt diesen nochmals und erhält den Punkt.

„Schnell geblickt“ kann in drei oder vier Sprachen gespielt werden.