

ANIMACJA JĘZYKOWA / SPRACHANIMATION



Program
Uczenie się
przez całe życie

Materiały szkoleniowe powstałe w ramach projektu
"Culture without borders. Cultural heritage in multicultural environment"
w ramach Programu Grundtvig
(UCZENIE SIĘ PRZEZ CAŁE ŻYCIE, międzynarodowe Projekty Partnerskie)

Die vorliegenden Lernmaterialien entstanden für Projekt
"Culture without borders. Cultural heritage in multicultural environment"
im Rahmen des Programms Grundtvig

Animacja językowa - Sprachanimation

- Animacja językowa jest niekonwencjonalną i przyjemną metodą, która pozwala wprowadzić zagadnienia komunikacji i języka w program **wymiany międzynarodowej**.
- Die Sprachanimation ist eine unkonventionelle und unterhaltsame Methode, die das Thema Sprache und Kommunikation ins Programm **internationaler Begegnungen** einfließen lässt.



Zabawa językiem - Spaß mit Sprache

- Ważne jest zrozumienie się, a nie poprawność językowa.
- Animacja językowa zdecydowanie skraca czas wzajemnego **poznania się** i przełamywania niepewności i barier językowych.
- Ważniejsza niż poprawność językowa jest wzajemna zrozumiałość. Wazniger als die sprachliche Korrektheit ist es, sich gegenseitig zu verstehen.
- Die Sprachanimation verkürzt deutlich die Zeitspanne, die für das gegenseitige **Kennenlernen** und das Überwinden von Unsicherheit und Sprachbarrieren nötig ist.

Rodzaje gier

- Ćwiczenia zapoznawcze
- Rozgrzewki
- Gry kooperacyjne
- Zabawy o kulturze i kraju
- Przygotowywanie materiału

Spieltypen

- Kennenlernspiele
- Warming-up
- Kooperative Spiele
- Landeskunde und Kultur
- Sprachmaterialienherstellung

Więcej informacji - Weitere Informationen

- <http://www.dpiw.org/>
- <http://www.trilinguale.eu/>
- <http://www.ofaj.org/paed/langue/aniling.html>

część 1. Ćwiczenia zapoznawcze

Teil 1. Kennenlernspiele

1. PRZEDSTAWIENIE SIĘ W DUŻEJ GRUPIE (GESTY)

Cele: poznanie imion, przełamywanie barier

Liczba uczestników: 10-30

Czas: 10-15 min

Opis gry:

Prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się nad przedmiotem charakterystycznym dla nich – w miarę możliwości powinien być to przedmiot, który mają przy sobie. Ewentualnie mogą go narysować. Wszyscy stają w kręgu. Pierwsza osoba przedstawia się we własnym języku, pokazuje swój przedmiot i podaje jego nazwę, np.: „Jestem Ewa. Mam kalendarz”. Druga osoba, posługująca się innym językiem ojczystym, powtarza imię i nazwę przedmiotu pierwszej osoby (we własnym języku), np. „Das ist Ewa. Ewa hat einen Kalender”, a następnie sama się przedstawia i nazywa swój przedmiot. Kolejna osoba powtarza imiona wcześniejszych graczy oraz nazwy ich przedmiotów, a następnie dodaje swoje imię i charakterystyczny przedmiot, itd.

1. VORSTELLUNG IN GROßER GRUPPE (GESTEN)

Ziele: Namen der anderen kennen lernen, Abbau von Hemmungen;

Teilnehmerzahl: 10-30

Zeit: 10-15 Min

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter bittet die Teilnehmer, sich einen für sie charakteristischen Gegenstand zu überlegen – es sollte ein Gegenstand sein, den sie möglicherweise dabei haben bzw. zeichnen können. Alle stellen sich im Kreis auf. Die erste Person stellt sich in ihrer Muttersprache vor, zeigt ihren Gegenstand und nennt ihn, z.B. „Ich bin Claudia. Ich habe einen Kalender“. Die zweite Person im Kreis, die aber andere Sprache als Muttersprache spricht, wiederholt den Namen und den Gegenstand der ersten Person (in eigener Sprache), z.B. „To jest Claudia. Claudia ma kalendarz“ und stellt sich und ihren Gegenstand vor. Eine weitere Person wiederholt die Namen und Gegenstände der ersten Spieler und fugt ihren Namen und ihren charakteristischen Gegenstand hinzu, usw.

2. WYWIAD CEBULKOWY

Cele: zapoznanie, przełamywanie barier, zebranie informacji na temat innych uczestników

Liczba uczestników: 14-50

Czas: 10-15 min

Opis gry:

Krok 1: Zapoznajemy uczestników ze zdaniami: „Hallo, ich bin...” / „Cześć, jestem...”

Krok 2: Tworzymy dwa równoliczne koła wewnętrzne i zewnętrzne tak, aby każdy miał partnera. Najlepiej, jeśli polscy i niemieccy uczestnicy stoją naprzeciwko siebie.

Krok 3: Partner z koła zewnętrznego przedstawia się, wita w swoim języku i dołącza do tego gest, np. uścisk ręki - mówi „Cześć jestem Ewa”. W odpowiedzi na to partner z koła wewnętrznego również przedstawia się i wita w swoim języku, np. „Hallo ich bin Sabine”.

Krok 4: Partner z koła zewnętrznego przesuwa się o jedną osobę w prawo, osoby w kole wewnętrznym stoją cały czas na miejscu. W ten sposób dochodzi do spotkania dwóch nieznanym sobie osób, które podobnie, jak poprzednio przedstawiają się i witają w swoich językach narodowych.

Następnie mogą bez słów wymieniać informacje na konkretny temat, np. zwierzęta, mieszkanie, rodzina, hobby.

2. ZWIEBELINTERVIEW

Ziele: Kennenlernen, Abbau von Hemmungen, Informationen über andere sammeln

Teilnehmerzahl: 14-50

Zeit: 10-15 Min

Spielbeschreibung:

1. Schritt: Wir zeigen den Teilnehmern die Grusformeln mit den Sätzen: „Hallo, ich bin...” / „Cześć, jestem...”

2. Schritt: Wir bilden einen Innen- und einen Aussenkreis mit gleicher Anzahl von Personen so, dass jeder einen Partner hat. Bestenfalls stehen polnische und deutsche Teilnehmer sich gegenüber.

3. Schritt: Die Person im Aussenkreis stellt sich in ihrer Sprache dem Partner vor und begrüßt ihn z.B. mit einem Händedruck – z.B. sagt „Hallo, Ich bin Christoph“. Der Partner im Innenkreis antwortet darauf ebenso in seiner Sprache und begrüßt z.B. „Cześć, jestem Ewa“.

4. Schritt: Der gesamte Aussenkreis verschiebt sich um eine Person nach rechts, die Personen im Innenkreis stehen weiterhin an der gleichen Stelle. So kommt es zu einem Treffen von zwei neuen Personen, die sich in ihrer Landessprache vorstellen.

In den nächsten Schritten können sie pantomimisch Informationen zu einem bestimmten Thema austauschen, z.B. Lieblingstier, Wohnung, Familie, Hobbies.

3. RYSOWANIE KONTURU CIAŁA

Cel: poznanie się, nauka języka (części ciała)

Grupa: krok 1 (cała grupa), krok 2 (w parach)

Czas: 30-60 min

Materiały: flamastry, kolorowe karteczki, duże kartki papieru (np. szary papier do tablicy korkowej), gazety, klej, nożyce; prowadzący przygotowuje obrazki z podanymi częściami ciała.

Opis gry:

Prowadzący grę przygotowuje pięć obrazków z częściami ciała: głowa, serce, brzuch, ręce i nogi, podpisuje je po polsku i niemiecku. Grupa siedzi w kole. Prowadzący dzieli grupę na pary. Poszczególne pary otrzymują dużą kartkę szarego papieru i flamastry. Następnie każda para szuka wygodnego miejsca na podłodze.

Krok 1: Prowadzący grę wiesza na tablicy pierwszy obrazek z konturami części ciała, np. głowy i mówi: „Kopf, głowa“. Uczestnicy powtarzają słowo po niemiecku i polsku. Następnie prowadzący wprowadza drugie słowo „Bauch, brzuch“ a uczestnicy powtarzają. W ten sposób grupa powtarza kolejno wszystkie słowa.

Krok 2: Prowadzący przygotowuje pytanie/zdanie na temat każdej z części ciała, np.:

- Głowa – „Gdy myślę o mojej pracy/szkole, to widzę...”
- Serce – „Najważniejsze w życiu jest...”
- Brzuch – „Moja ulubiona potrawa, to...”
- Ręce – „Mam dwie lewe ręce do...”
- Nogi – „Krok w przyszłość oznacza dla mnie...”

Następnie uczestnicy w parach odrysowują na kartce szarego papieru swoje kontury ciała (jedna z osób kładzie się, druga ją obrysowuje). Potem wypełniają kontury rysunkami lub napisami, odpowiadając sobie wzajemnie na powyższe pytania. Na zakończenie rozwieszamy plakaty w pomieszczeniu wspólnym i prezentujemy.

3. KÖRPERKONTUR

Ziel: Kennenlernen, Spracherwerb (Körperteile),

Gruppe: Schritt 1 in der ganzen Gruppe, Schritt 2 (in Paaren);

Zeit: 30-60 Min.

Material: Stifte, bunte Zettel, große Papierbogen (z.B. Pinnwandpapier), Zeitungen, Kleber, Schere; Der Spielleiter bereitet Bilder mit den angegebenen Körperteilen vor.

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter bereitet fünf Bilder mit Körperteilen vor: Kopf, Herz, Bauch, Hände und Beine. Die Bilder werden deutsch und polnisch beschriftet. Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Leiter bildet Paare und jedes Paar erhält einen großen Bogen Papier und Stifte. Danach sucht sich jedes Paar einen angenehmen Platz (auf dem Boden).

Schritt 1: Der Spielleiter hängt an der Tafel das erste Bild der Körperteile mit dem Kopf auf und spricht „głowa, Kopf“. Die Teilnehmer wiederholen das Wort auf Deutsch und auf Polnisch. Danach wird das zweite Wort „brzuch, Bauch“ vorgestellt und die Teilnehmer wiederholen. Auf diese Art und Weise werden alle Worte vorgestellt.

Schritt 2: Zu jedem Körperteil bereitet der Leiter eine Frage/Aufgabe vor, z.B.

- Kopf – „Wenn ich an meine Arbeit/Schule denke, dann sehe ich ...“
- Herz – „Am wichtigsten ist im Leben ...“
- Bauch – „Meine Lieblingsspeise ist ...“
- Hände – „Dafür habe ich zwei linke Hände...“
- Beine – „Ein Schritt in die Zukunft bedeutet für mich...“

Danach zeichnen die Teilnehmer in Paaren auf dem großen Papier ihre Körperkonturen ab (eine Person liegt und die andere Person zeichnet ab). Der Körper wird dann an den entsprechenden Stellen mit den gegenseitigen Antworten auf die obigen Fragen gefüllt (beschreibend oder zeichnend). Nach der Fertigstellung werden die Plakate im Gruppenraum aufgehängt und präsentiert.

4. ZIP-ZAP

Cel: wymienianie imienia lub zmiana miejsca
Liczba uczestników: 15-30,
Czas: 15 minut,
Materiały pomocnicze: krzesła

Opis gry:

Uczestnicy siedzą w kręgu na krzesłach. Jedna osoba stoi w środku i stara się zająć miejsce na krześle. W tym celu zwraca się do wybranej osoby w kręgu: jeśli powie do niej „zip” wskazana osoba musi podać imię sąsiada siedzącego po lewej stronie, kiedy powie „zap” – wtedy musi podać imię osoby siedzącej z prawej strony. Jeżeli nie zna imienia sąsiada lub pomyli je, następuje zamiana ról. Na hasło „zip-zap” wszyscy muszą wstać i zmienić miejsce. Ten, kto nie zdąży znaleźć sobie miejsca na krześle, zostaje w środku i prowadzi dalej grę.

- Wariant: Osoba prowadząca grę może powiedzieć „zip-zip” lub „zap-zap”. Należy wtedy podać imię osoby oddalonej o dwa miejsca.
- Wariant: słowa „zip” i „zap” możemy zastąpić odpowiednio słowami „lewy”, „prawy” lub „links”, „rechts”.

4. ZIP-ZAP

Ziel: Namen nennen oder Plätze tauschen
Teilnehmerzahl: 15-30;
Zeit: 15 Minuten
Material: Stühle

Spielbeschreibung:

Die Mitspieler sitzen in einem Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte und versucht, auf einen der Plätze im Stuhlkreis zu gelangen. Dafür wendet sie sich an einen beliebigen Mitspieler im Kreis. Wenn sie „zip“ zu ihm sagt, muss er den Namen des linken Nachbarn nennen, bei „zap“ den des rechten Nachbarn. Fällt einem Spieler der richtige Name nicht ein, muss er die Person in der Mitte ablösen. Ruft die Person in der Mitte „zip-zap“, müssen alle ihre Plätze tauschen. Wer dabei keinen freien Stuhl mehr findet, bleibt in der Mitte. Das Spiel sollte schnell gespielt werden.

- Variante: Die Person in der Mitte kann auch „zip zip“ oder „zap zap“ sagen, dann ist nicht der direkte Nachbar sondern die übernächste Person gemeint.
- Variante: Statt „zip“, „zap“ können wir entsprechend „lewy“, „prawy“ oder „links“, „rechts“ sagen.

5. KOLORY - CASINO

Cel: nauka języka (kolory), rozluźnienie atmosfery

Grupa: małe grupy

Czas: 10-20 min

*Materiały: stoły lub odpowiednie podłoże do rzucania kostką,
4 kostki do gry na grupę,
1 kubeczek do gry na grupę,
małe różnokolorowe cukierki (lub np. gumy do żucia),
kolorowe karteczki do podziału na grupy*

Przygotowanie: Prowadzący grę pisze następujące zdanie po polsku i niemiecku: „Gib mir die Farbe..., bitte!“/ „Daj mi kolor..., proszę!“

Uzupełniamy zdanie kolorami cukierków / gumy do żucia,

*np.: rot – czerwony, orange – pomarańczowy,
blau – niebieski, gelb – żółty, grün – zielony*

Opis gry:

1. Prowadzący grę mówi: „Za chwilę znajdziemy się w kasynie. Nie chcemy popierać hazardu, więc będziemy grali nie o pieniądze, ale o cukierki (gumy). Nasze kasyno jest międzynarodowe i aby grać w kasynie potrzebujemy nauczyć się następujących wyrażen po polsku i niemiecku.” Prowadzący grę ćwiczy wymowę zdania i nazw kolorów wspólnie z grupą.

2. Prowadzący grę dzieli uczestników na grupy (np.: 4-6 osobowe). Uczestnicy losują karteczki, które są w tych samych kolorach, co kolory, których nazw się nauczyli. Poprzez nawoływanie się (wypowiadanie nazwy koloru karteczki po niemiecku i polsku) szukają swojej grupy.

3. Każda grupa otrzymuje do swojej dyspozycji: kostki do gry, kubeczek, różnokolorowe cukierki (gumy do żucia), stół lub odpowiednie podłoże do rzucania kostką.

4. Wszyscy siedzą przy stołach w kasynie. Każda grupa wybiera osobę rozporządzającą cukierkami (gumą do żucia). Celem gry jest wyrzucenie „6” i zdobycie jak największej ilości cukierków (gumy). Grający rzucają po kolei kostką. Przy wyrzuceniu „6” zwracają się do osoby rozporządzającej cukierkami z prośbą - w języku obcym i wg wcześniej nauczonego zdania - o wybrany kolor cukierka.

5. FARBEN - CASINO

Ziel: Spracherwerb (Farben), Auflockerung
Gruppe: Kleingruppen; Zeit: 10-20 Min.
*Material: Tische oder zum Würfeln geeigneter Untergrund,
4 Würfel pro Gruppe,
1 Becher pro Gruppe,
kleine verschiedenfarbige Bonbons/Kaugummis,
bunte Zettel zur Gruppeneinteilung*

Vorbereitung:

Der Spielleiter schreibt folgenden Satz auf Polnisch und Deutsch:

„Gib mir bitte die Farbe...!“ / „Daj mi kolor..., proszę!“

*Eingesetzt werden die Farben von Bonbons (Kaugummis): rot – czerwony,
orange – pomarańczowy, blau – niebieski, gelb – żółty, grün – zielony.*

Beschreibung des Spiels:

1. Der Spielleiter sagt: „Gleich befinden wir uns in einem Casino. Wir wollen Glücksspiele nicht unterstützen, deswegen werden wir nicht um Geld, sondern um Bonbons (Kaugummis) spielen. Unser Casino ist international und um hier spielen zu können, müssen wir folgende Ausdrücke auf Deutsch und Polnisch lernen.“ Der Spielleiter übt zusammen mit der Gruppe die Aussprache des Satzes und der Farben.
2. Der Spielleiter teilt die Gruppe in Kleingruppen auf (z.B. 4-6 Personen). Jeder der Teilnehmer zieht einen Zettel in einer der zuvor gelernten Farben. Durch gegenseitiges Zurufen der eigenen Farbe auf Deutsch sowie auf Polnisch suchen die Teilnehmer ihre Gruppe.
3. Jede Gruppe erhält: 4 Würfel, 1 Becher, einen Tisch oder einen anderen zum Würfeln geeigneten Untergrund sowie kleine verschiedenfarbige Bonbons (Kaugummis).

4. Alle sitzen an Tischen. Jede Kleingruppe wählt eine Person aus, die die Bonbons verwaltet. Ziel des Spieles ist es, so viele Bonbons (Kaugummis) wie möglich zu erwürfeln. Die Spieler würfeln reihum. Bei einer „6“ bitten sie in der jeweiligen Fremdsprache um ein Bonbon (Kaugummi) in einer selbst gewählten Farbe und erhalten ihn.

część 2. Rozgrzewki

Teil 2. Warming-up Spiele

HAU AR JU? / JAKO TAKO

Materiały: duży arkusz papieru, sztyft

Przygotowanie: Prowadzący zapisuje na plakacie hasła potrzebne do zabawy we wszystkich językach uczestników grupy, w sposób widoczny dla wszystkich.

Pytania: Jak się masz?/Wie geht es dir?

Odpowiedzi:

Dobrze. - Gut.

Źle. - Schlecht.

Jako tako. - Es geht.

Przebieg gry:

Prowadzący wyjaśnia zapisane na plakacie hasła, korzystając przy ich wymawianiu ze wsparcia uczestników mówiących w danym języku ojczystym. Jedna osoba stoi w środku i stara się zająć miejsce na którymś ze zwolnionych w trakcie gry krzeseł. W tym celu zwraca się do wybranego uczestnika w kole i pyta (nie w jego własnym języku): „Jak się masz?”. Pytana osoba ma do wyboru trzy odpowiedzi (odpowiada w języku obcym). W zależności od rodzaju odpowiedzi uczestnicy zamieniają się miejscami wg określonych zasad, a osoba ze środka próbuje w tym czasie zająć miejsce na wolnym krześle.

Możliwe reakcje uczestników:

- Na hasło „dobrze!” miejscami zamieniają się lewy i prawy sąsiad odpowiadającego;
- Na hasło „źle!” wszyscy zmieniają miejsca;
- Na „jako tako” wszyscy pozostają na swoich miejscach. Kiedy odpowiedź ta padnie trzy razy pod rząd, wszyscy zmieniają miejsce.

HAU AR JU? / JAKO TAKO

Material: großes Blatt Papier, Edding

Vorbereitung: Die Spielleitung schreibt auf das große Papier die zu verwendenden Phrasen in allen vertretenen Sprachen und bringt es für alle sichtbar an.

Phrasen: Jak się masz?/Wie geht es dir?

Antworten:

Dobrze. - Gut.

Źle. - Schlecht.

Jako tako. - Es geht.

Ablauf des Spiels:

Die Spielleitung erklärt anhand des Papiers die im Spiel benutzten Phrasen. Dazu bittet sie Teilnehmer der vertretenen Sprache um Unterstützung für die Aussprache. Eine Person stellt sich dann in die Mitte des Kreises und will einen Sitzplatz gewinnen. Sie stellt einem Sitzenden (nicht in ihrer Muttersprache) die Frage: „Wie geht es dir?“. Der gefragte Spieler hat drei mögliche Antworten zur Auswahl (antwortet auch nicht in der Muttersprache). Je nach Art der Antwort tauschen verschiedene Teilnehmer ihren Platz. Immer wenn die Spieler den Platz tauschen müssen, versucht der Spieler in der Mitte, einen Platz für sich zu erwischen.

Mögliche Reaktionen der Teilnehmer:

- Bei „Gut!“ tauschen die beiden Teilnehmer, die unmittelbar neben der gefragten Person (rechts und links) sitzen, den Platz miteinander.
- Bei „Schlecht!“ tauschen alle Teilnehmer den Platz.
- Bei „Es geht.“ bleiben alle sitzen. Falls diese Antwort 3 x nacheinander kommt, tauschen alle Teilnehmer den Platz.

część 3. Gry kooperacyjne

Teil 3. Kooperative Spiele

SLALOM Z ZAWIĄZANYMI O CZAMI

Materiały: przedmioty jako przeszkody, coś do zawiązania oczu, gwizdek, papier, stoper, duży arkusz papieru, flamaster

Przygotowanie:

Prowadzący zapisuje na dużym arkuszu papieru nazwy kierunków we wszystkich językach w sposób widoczny dla wszystkich:

prosto – vorwärts
w tył – rückwärts
w lewo – links
w prawo – rechts
stój! - Stop!

Opis gry:

Prowadzący wypowiada zapisane nazwy kierunków, prosząc o wsparcie uczestników z danego kraju. Wyrazy powtarzane są kilkakrotnie. Prowadzący wykonuje do nich odpowiednie ruchy, a grupa go naśladuje. Po zapoznaniu się z nazwami, grupa dzieli się na zespoły. Jednej osobie z grupy zawiązujemy oczy. Jej zadanie polega na bezbłędnym pokonaniu slalomu z przeszkodami (o łącznej długości ok. 5-6 metrów), tj. na dotarciu do mety bez dotknięcia żadnej przeszkody. Pozostałe osoby z zespołu pozostają poza torem i prowadzą osobę z zawiązanymi oczami, wydając polecenia na odległość. Kierunki wymieniane są tylko w języku wskazywanym aktualnie przez prowadzącego (zapisane na papierze: polski, Deutsch lub symbole flag państwowych). Mniej więcej co 10 sekund zmieniamy język, sygnalizując zmianę gwizdkiem. W przypadku dotknięcia przeszkody, gracz cofa się na początek slalomu.

Uwagi: Do tej zabawy potrzebna jest spora doza zaufania w grupie. Możemy mierzyć czas i drużynę z najszybszym graczem uhonorować nagrodą. Zabawa znakomicie nadaje się do zajęć na świeżym powietrzu.

SLALOM MIT VERBUNDENEN AUGEN

Material: Gegenstände als Hindernisse für den Parcours, Augenbinden, Pfeife, Papier, Stoppuhr; großes Blatt Papier und Eddings

Vorbereitung:

Die Spielleitung schreibt auf ein großes Blatt Papier die zu verwendenden Begriffe (Richtungsangaben) in allen vertretenen Sprachen und bringt es für alle sichtbar an.

prosto	Vorwärts
w tył	Rückwärts
w lewo	Links
w prawo	Rechts
stój! Stop!	

Spielablauf:

Die Spielleitung führt die im Spiel benutzten Begriffe für Richtungsangaben ein. Dazu bittet sie die Teilnehmer der vertretenen Sprache um Unterstützung. Die Spielleitung spricht die Wörter mehrmals vor, während sie sich gleichzeitig in die entsprechende Richtung bewegt. Die Teilnehmer folgen ihr. Nachdem alle mit den Begriffen vertraut sind, bilden sie gemischtsprachige Teams. Immer einer Person aus der Gruppe werden die Augen verbunden. Sie bekommt die Aufgabe, auf einer ungefähr 5 - 6 Meter langen Strecke mit Hindernissen (Parcours) einen Slalom zu bewältigen. Die Spielleitung baut vorher die Hindernisstrecke. Das Streckenziel soll erreicht werden, ohne die Hindernisse zu berühren. Die Teammitglieder bleiben außerhalb des Parcours und leiten den Blinden nur durch Zurufen der Richtungsanweisungen an. Dies erfolgt in der Sprache, die gerade die Spielleitung vorgibt (angezeigt auf Papier: deutsch – polski oder durch kleine Flaggen der einzelnen Länder). Ungefähr alle 10 Sekunden die Sprache wechseln. Der Wechsel wird mit einem Pfiff signalisiert. Falls ein Spieler ein Hindernis berührt, fängt er den Weg von vorne an.

Anmerkungen: Für das Spiel muss ein gewisses Vertrauen in der Gruppe vorhanden sein. Die Zeiten werden gemessen und das Team mit dem schnellsten Mitglied bekommt einen Preis. Das Spiel ist sehr gut für Aktivitäten im Freien geeignet.

część 4. Zabawy o kulturze i kraju

Teil 4. Spiele über Landeskunde und Kultur

MAPA Z WAŻNYMI POJĘCIAMI

Materiały: duże mapy lub duży arkusz papieru do stworzenia mapy, karton, karteczki, długopisy, pinezki

Przebieg zabawy: Dla orientacji posługujemy się dużą mapą z najważniejszymi miastami danego kraju. Uczestnicy podzieleni na zespoły narodowe zapisują na mapie 10-15 ważnych słów, które są typowe lub charakterystyczne dla ich kraju. Zapisują te wyrazy na karteczkach i przyczepiają je do mapy swojego kraju. W pierwszej rundzie prezentujemy te słowa i ćwiczymy ich wymowę. Osoba z danego kraju głośno je wymawia, a reszta grupy powtarza. Zapewne wszyscy są ciekawi, co oznaczają poszczególne wyrazy. Dlatego w drugiej rundzie pokazujemy karteczki z obrazkami ilustrującymi kolejne słówka. W trzeciej rundzie tłumaczymy wyrazy, zapisujemy je na karteczkach i przyporządkowujemy do obrazków.

I tak najważniejsze pojęcia mogłyby wyglądać następująco:

dla Polski:

złoty	Złoty
kościół	Kirche
bigos	Bigos
wódka	Wodka
pierogi	Piroggen
żubr	Wisent

a dla Niemiec:

De	pl
Euro	euro
Bier	piwo
Sauerkraut	kiszona kapusta
Brezel	precel
Fußball	piłka nożna
Autos	samochody

LANDKARTE MIT LÄNDERTYPISCHEN BEGRIFFE

Material: große Landkarten bzw. großes Blatt Papier zur Erstellung einer Landkarte, Pappe, Kärtchen, Stifte, Farbstifte, Kleber oder Pinnadeln

Spielablauf: Als Orientierungsgrundlage dient eine große Landkarte mit den wichtigsten Städten des jeweiligen Landes. Die Teilnehmer, aufgeteilt in Arbeitsgruppen je nach ihrem Herkunftsland, überlegen sich 10 -15 Begriffe, die für ihr Land auf irgendeine Weise typisch sind bzw. es charakterisieren. Sie schreiben die Wörter auf Kärtchen und befestigen diese an der Landkarte ihres Landes. In der ersten Runde werden die Begriffe vorgestellt und v. a. die Aussprache eingeübt. Ein Muttersprachler spricht die Wörter laut aus und die anderen wiederholen sie. Alle sind bestimmt gespannt, was die Wörter bedeuten. Deshalb werden in der zweiten Runde auch Kärtchen gezeigt, auf denen die Wörter durch selbst gemalte Bilder dargestellt sind. In der dritten Runde werden die Wörter übersetzt, die Übersetzung auf Kärtchen aufgeschrieben und den Bildern zugeordnet.

In diesem Spiel könnten z.B. folgende Wörter auftreten:

für Polen:

Złoty	Złoty
Kościół	Kirche
Bigos	Bigos
Wódka	Wodka
Pierogi	Piroggen
Żubr	Wisent

für Deutschland:

Euro	euro
Bier	piwo
Sauerkraut	kiszona kapusta
Brezel	precel
Fußball	piłka nożna
Autos	samochody

Autor: Zespół Fundacji Dobro Kultury
/ Team der Stiftung Dobro Kultury
Słubice / Frankfurt (Oder) 2014

