

Titel

Die Buchstabenbörse

Quelle

Le Projet Bielefeld. La communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes. Propositions pour une animation linguistique. Recherche et rédaction : Fabienne Bailly en coopération avec le Bureau linguistique de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse. DFJW (s.a. Hinweise)

Inhalt/Thematischer Hintergrund

In vielen internationalen Jugendbegegnungen kennen die Teilnehmer/innen die Partnersprache nicht oder nur wenig, so dass die Verständigung schwierig ist, will man sich nicht von vornherein auf Englisch oder Deutsch beschränken. Es stärkt aber das Gruppenklima und das Selbstgefühl, wenigstens einige Worte oder Sätze in der Partnersprache äußern zu können bzw. es schafft einen anderen Zugang zur Sprache, Gelerntes ohne „Leistungsdruck“ anwenden zu können. Daher wird die sogenannte „Sprachanimation“ eingesetzt, um Hemmungen zu nehmen, für die fremde Sprache zu sensibilisieren und den Spracherwerb zu fördern.

Dauer

Je nach Lust und Laune bzw. Schwierigkeitsgrad

Teilnehmer/innen

Mindestens 20

Ziele

Spracherwerb

Rahmenbedingungen

Keine

Material

Papierzettel, Stifte

Vorbereitung

Zettel mit Buchstaben vorbereiten.

Ablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel mit einem Buchstaben. Zwei Stationen (eine Deutsche, eine Französische) werden gebildet, an denen jeweils ein Spielleiter steht. Die Spieler stehen alle in der Mitte, zwischen beiden Stationen.

Es sollen Worte gebildet werden mit 4 Buchstaben, entweder deutsche oder französische. Wenn sich 4 Spieler für ein Wort gefunden haben, rennen sie zur deutschen bzw. zur französischen Station und, wenn das Wort richtig "geschrieben" ist, bekommt jeder einen Strich auf seinen Zettel. Danach können sie versuchen, durch Umstellen mit denselben Spielern oder aber mit anderen Spielern ein neues Wort zu bilden. Ziel ist es, so viele Wörter zu bilden bzw. so viele Striche zu sammeln, wie möglich.

Es darf nicht zweimal dasselbe Wort gebildet werden, selbst mit neuen Spielern. Wörter, die in beiden Sprachen gleich geschrieben werden (z.B.: IDEE) bekommen bei jeder Station einen Punkt.

Jede Station schreibt alle Wörter, die gebildet werden, auf. Nach Spielende werden beide Listen aufgehängt und übersetzt bzw. verglichen.

Anmerkungen:

- Sehr seltene Buchstaben, wie z.B. X, Y, Z, Q werden nicht verwendet.
- Relativ seltene Buchstaben werden mit einem anderen kombiniert, so dass sie im Spiel wahlweise verwendet werden können, z.B. C/K, C/CH, V/W.
- Vokale werden doppelt oder dreifach verwendet.
- Häufige Buchstaben wie z.B. R, S, N, L,... können auch verdoppelt werden.

Auswertung

Keine, es sei denn im Rahmen einer Gesamtauswertung.

Varianten

Es wird mit Worten mit 3 Buchstaben begonnen, danach mit 4, dann 5 Buchstaben usw. Im Anschluss werden Gruppen von 10-12 Spielern gebildet. Innerhalb einer bestimmten Zeit sollen sie ein möglichst langes Wort aus ihren Buchstaben bilden.

Natürlich kann das Spiel auch mit anderen Sprachen gespielt werden, die das gleiche Alphabet benutzen.

Hinweise

Diese Übung sowie viele weitere bietet das Deutsch-Französische Jugendwerk in seinen Publikationen zur Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen. Am einfachsten zugänglich sind sie auf der Homepage des DFJW unter <http://www.dfjw.org/paed/langue/aniling.html>.