

Titel

Memory

Quelle

Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen. Redaktion und Übersetzung: Fabienne Bailly, Bettina Offermann in Zusammenarbeit mit Isabelle Damay, Ullrich Nalbach und dem Referat "Interkulturelle Ausbildung" des DFJW. DFJW 2000 (s. auch „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 Variante 15-30 Minuten

Teilnehmer/innen

Ab 8, in binationalen Kleingruppen à 4 Personen

Ziele

Spracherwerb

Rahmenbedingungen

Gruppenraum

Material

Der Gruppenstärke angepasste Anzahl von Kartensets, evtl. Notizheft. Zur Herstellung von Memory-Spielen: Die Memory-Karten können aus festem Papier oder besser aus Karton sein. Die aufgedeckten Karten müssen für alle Mitspieler gut erkennbar sein. Deshalb bei großen Gruppen ein großes Format für die Karten wählen (8 x 8 cm). Die beiden Typen von Karten (z.B. Wort- und Bildkarten) müssen auch von der Rückseite als unterschiedlich erkennbar sein. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die Bildkarten bestehen aus rotem Karton und die Wortkarten aus grünem; Bild- und Wortkarten tragen auf der Rückseite unterschiedliche Symbole.

Vorbereitung

Die Memory-Karten müssen vorab vorbereitet werden.

Ablauf

Memory ist ein Kartenspiel, bei dem durch Aufdecken zwei zusammengehörige Karten gefunden werden sollen, z.B. ein Bild und das dazugehörige Wort. Die Lernziele bestimmen sich aus dem ausgewählten Inhalt der Karten.

Vor Beginn des eigentlichen Spiels sollte die Gruppe Gelegenheit und Zeit haben, sich die Karten anzusehen und die passenden Karten offen zuzuordnen. Dann werden die Karten

gemischt und mit der Bild- bzw. Textseite (mit Ausdrücken in beiden Sprachen) nach unten zu einem Quadrat oder Rechteck ausgelegt.

Gespielt wird in binationalen Vier-bis Achtergruppen, dementsprechend sollte der Spielleiter die notwendige Anzahl von Kartensets bereitstellen.

Der Reihe nach dreht jeder Mitspieler zwei beliebige Karten um. Passt die aufgedeckte z.B. Wortkarte zu der aufgedeckten Bildkarte, so bekommt er dieses Paar und darf noch einmal zwei Karten umdrehen. Passen die beiden Karten nicht zusammen, so dreht er sie wieder, um und der nächste Spieler ist dran. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Paare hat.

Dabei kontrollieren die anderen Spieler, ob die Aussage stimmt. Macht ein Spieler einen Fehler (z.B. falsches Wort oder falscher Artikel), so muss er seine Spielfigur auf das Feld hinter der letzten Spielfigur zurücksetzen.

Ziel der Übung ist es, die Mitte schnell und fehlerfrei zu erreichen.

Auswertung

Keine, es sei denn im Rahmen einer Gesamtauswertung.

Varianten

Dieses Spiel lässt sich mit vielen Inhalten füllen. In Frage kommen alle grammatikalischen und inhaltlichen Abhängigkeiten oder Entsprechungen: Bild und Wort, Zahl und Wort, Uhrzeit (Zahl und Wort), Zahl und Zahl ($8+4, =12$), Gegensätze (Wort und Wort), Zusammengehöriges (Bild oder Wort, "Messer, Gabel"), Artikel und Nomen.

Hinweise

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