

## **Titel**

„Was to jest?“ - Gegenstände austauschen

## **Quelle**

Tandem, Deutsch-Polnisches Jugendwerk (Hrsg.): Deutsch-polnisch-tschechische Sprachanimation bei Jugendbegegnungen. Dokumentation eines von Tandem und DPJW durchgeführten Workshops. Erstellt von Katarina Karl Brejchová und Hansjürgen Karl. Skript erhältlich bei: Tandem. Koordinierungszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch, Dechbetener Straße 15, 93049 Regensburg, Tel.: 0941/585570, Fax: 0941/5855722, E-Mail: tandem@tandem-org.de, Internet: <http://www.tandem-org.de> (dort auch als Download)

## **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**

Ca. 10 – 15 Minuten, je nach Zahl der Gegenstände auch länger.

## **Teilnehmer/innen**

Multinationale Gruppe, 5 – 8 Spieler/innen. Bei mehr Spieler/innen s. Variante.

## **Ziele**

Hemmungen abbauen, spielerisch einige Worte lernen

## **Rahmenbedingungen**

Raum mit Stuhlkreis

## **Material**

Verschiedene alltägliche Gegenstände (z.B. Kugelschreiber, Glas, Flaschenöffner)

## **Vorbereitung**

Gegenstände aussuchen und bereitlegen

## **Ablauf**

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der erste Spieler bekommt vom Leiter einen Gegenstand, den er dem nächsten Spieler gibt und zugleich (in seiner Muttersprache) benennt. Der zweite Spieler wiederholt den Namen des Gegenstandes. Falls dieser Name nicht in seiner Muttersprache war, benennt er die Sache noch in seiner Sprache. So geht es weiter bis zum letzten Spieler.

### *Beispiel:*

- Als erster sitzt ein Deutscher, als zweiter ein Pole, als dritter ein Tscheche. Der Deutsche hat in der Hand einen Kugelschreiber, gibt ihn dem Polen und sagt: „Kugelschreiber“. Der Pole wendet sich dann an den Tschechen, gibt ihm den Kugel-

schreiber, wiederholt das deutsche Wort und sagt noch den polnischen Namen dazu: „Kugelschreiber – *dtugopis*“.

Der Tscheche gibt den Gegenstand dem nächsten Spieler, wiederholt wieder beide Benennungen und fügt noch den tschechischen Namen hinzu: „Kugelschreiber – *dtugopis – propiska*“. Die nächsten Spieler wiederholen dann diese Wörter.

## Auswertung

Keine

## Varianten

- Falls die Gruppe größer ist, können die Gegenstände in zwei Richtungen geschickt werden.
- Der Deutsche zeigt einen Kugelschreiber mit den Worten: „*Das ist ein Kugelschreiber*“ und gibt ihn dem poln. Nachbarn. Der möchte sich vergewissern, um was es sich handelt und fragt: „*Was ist das?*“ Der deutsche Mitspieler sagt noch einmal: „*Das ist ein Kugelschreiber.*“  
Der poln. Teilnehmer wendet sich dann an den tschechischen und sagt auf Polnisch: „*To jest dtugopis.*“ Der tschechische Spieler fragt: „*Co to jest?*“ und der polnische antwortet wieder: „*To jest dtugopis.*“  
Der tschechische Teilnehmer wendet sich dann dem nächsten Spieler zu und sagt: „*To je propiska.*“. Der nächste Spieler fragt: „*Co to je?*“ und der tschechische antwortet: „*To je propiska.*“  
Die Fragen und Antworten dürfen immer **nur in einer** Sprache sein, d.h. nur auf Polnisch oder nur auf Deutsch oder nur auf Tschechisch. Deswegen ist es nötig, diese kurzen Sätze schon **vor Beginn** dieses Spieles zu erklären.
- Man kann die Wörter eigentlich bei jeder Gelegenheit lernen. Bei einem Spaziergang auf etwas zeigen, das die Teilnehmer dann in ihrer Muttersprache benennen müssen. (Sonne, Baum, Himmel, Müllverbrennungsanlage...)

## Hinweise

- Die Spieler haben die Möglichkeit, fremde Wörter direkt mit der richtigen Aussprache zu lernen.
- Es ist eher für eine kleinere Gruppe gedacht, denn bis alle Spieler an der Reihe waren, dauert es ziemlich lange, und die Konzentration kann leicht absinken.
- Die Spieler können sich die Wörter leichter merken, weil der Name gleich mit dem Gegenstand verbunden wird.