

Titel

Würfelspiel - Gegenstände

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

15-30 Minuten

Teilnehmer/innen

4 - 8, darüber in Kleingruppen à 4

Ziele

Spracherwerb

Rahmenbedingungen

Gruppenraum

Material

Gut ausgearbeitete Spielpläne; dazu können beispielsweise Gegenstände aus Werbeprospekten ausgeschnitten werden und auf eine spiralförmig angelegte Kästchenschlange aufgeklebt werden.

Spielfiguren (hier können auch unterschiedliche Münzen zum Einsatz kommen), Würfel.

Vorbereitung

Spielplan vorbereiten (s. Material).

Ablauf

Jeweils 4 Spieler erhalten einen vorbereiteten Spielplan, Spielfiguren und einen Würfel. Nacheinander würfelt jeder Spieler einmal, setzt seine Spielfigur entsprechend vorwärts und sagt vor dem Setzen, um welchen Gegenstand es sich in dem Feld handelt, z.B. wenn es sich um Möbel handelt: *Das ist ein Sessel*. Steht bereits eine Spielfigur auf dem Feld, muss es heißen: *Das ist auch ein Sessel*.

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

Je nach Sprachniveau der Spieler können die Aussagesätze variieren: zusätzliche Verneinung, eingefügtes Adjektiv ...: *Das ist das Bett. ... Das ist nicht das Bett. ... Das ist das gemütliche Sofa. ...*

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>.