

ÄLIBI

BİNGO

ČHAŌŚ

ABC-BUCH
DER DEUTSCH-POLNISCHEN
SPRACHANIMATION

ABECADŁO
POLSKO-NIEMIECKIEJ
ANIMACJI JĘZYKOWEJ

Redaktion / Redaktorzy:

Małgorzata Schmidt
Ewa Wieczorkowska
Sandra Ewers

Inhaltliche Korrektur / Korekta merytoryczna:

Anja Schmidt (Deutsch / j. niemiecki)
Jadwiga Hass (Polnisch / j. polski)

Sprachkorrektur / Korekta językowa:

Dorothea Traupe (Deutsch / j. niemiecki)
Jadwiga Hass (Polnisch / j. polski)

Übersetzung / Tłumaczenie:

Sandra Ewers
Katrin Isabella Zajac
Małgorzata Schmidt
Anja Schmidt
Ewa Wieczorkowska

Graphische Umsetzung / Opracowanie graficzne:

Kajetan Hajkowicz

Verantwortlich / Odpowiedzialni:

Stephan Erb
Paweł Moras

© Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

1. Auflage, 2017

Warschau/Potsdam 2017

ISBN: 978-3-941285-25-5

Druck: Druckerei Standruk, Lublin

Auflage: 2000 Stk.

© Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)

Wydanie 1, 2017

Warszawa / Poczdam 2017

ISBN: 978-3-941285-25-5

Druk: Drukarnia Standruk, Lublin

Nakład: 2000 egz.

Die Publikation kann über die Internetseite des DPJW bestellt werden: www.dpjw.org/publikationen

Publikację można zamówić przez stronę internetową PNWM: www.pnwm.org/publikacje

Diese Publikation wird nicht über den Handel vertrieben. Sie wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.

Publikacja nie jest przeznaczona na sprzedaż. Dystrybucja odbywa się wyłącznie przez PNWM lub jej partnerów.

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)

Büro in Deutschland / Biuro w Niemczech
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Biuro w Polsce / Büro in Polen
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

INHALTSVERZEICHNIS

SPIS TREŚCI

EINLEITUNG

7

Beschreibung
der Spielkategorien

11

WPROWADZENIE

Opis kategorii
ćwiczeń

TEIL I KENNENLERNÜBUNGEN

15

GESTEN 17
BUCHSTABENSAMMELN 18
KRAWATTEN 19
RAUMSKALA 20
BINGO 21
ZWIEBELINTERVIEW 23
SAG MIR, WER DU BIST 25
ENTDECKUNG DES HAUSES 26

CZĘŚĆ I ĆWICZENIA ZAPOZNAWCZE

GESTY
POZBIERAJ LITERKI
KRAWATY
SKALA PRZESTRZENNA
BINGO
WYWIAD CEBULKOWY
POWIEDZ MI, KIM JESTEŚ
ODKRYWANIE DOMU

TEIL II EISBRECHER

27

ZIP-ZAP 29
KNIERUTSCHER 30
SPIELE VOM TYP OBSTSALAT 31
FLINKE ZAHLEN 33
FRÜHLINGSSPAZIERGANG 34

CZĘŚĆ II LODOŁAMACZE

ZIP-ZAP
KOLORY KOLANA
GRY TYPU SAŁATKA OWOCOWA
SZYBKIE NUMERKI
WIOSENNY SPACER

TEIL III SPRACHLERNSPIELE

37

5 SEKUNDEN 39
MEMOGRA 41
ÄHNLICHKEITEN 42
GRÜNKÄPPCHEN 43
LIEBLINGSWÖRTER 45

CZĘŚĆ III ĆWICZENIA WSPIERAJĄCE NAUKĘ JĘZYKA

5 SEKUND
MEMOGRA
PODOBIENSTWA
ZIELONY KAPTUREK
ULUBIONE SŁOWA

KAJNE ANGST	46
STILLE POST – AUF DEN RÜCKEN SCHREIBEN	49
LAUTE POST	50
MILCH – MLEKO	51
GEISTERHAUS	52
JEIN	53

NJÄ BUJMY SCHJÄ JÄNSYKA	
GŁUCHY TELEFON – PISANIE NA PLECACH	
GŁOŚNY TELEFON	
MLEKO – MILCH	
DOM, W KTÓRYM STRASZY	
I TAK, I NIE	

**TEIL IV
KOMMUNIKATIONS- UND
KOOPERATIONSÜBUNGEN**

55

**CZĘŚĆ IV
ĆWICZENIA WSPIERAJĄCE
KOMUNIKACJĘ I WSPÓŁPRACĘ**

ALDI	57
SLALOM MIT VERBUNDENEN AUGEN	59
BUCHSTABENRENNEN	61
A – Z	63
BUCHSTABENBÖRSE	64
EINEN GEGENSTAND WEITERGEBEN	65
SUMPF	67
CASINO	69
PANTOMIMISCHES DARSTELLEN VON SITUATIONEN	71

ALDI	
SLALOM Z ZAMKNIĘTYMI O CZAMI	
BIEG PO LITERKI	
A – Z	
GIEŁDA LITERKOWA	
PODAWANIE PRZEDMIOTU	
BAGNO	
KASYNO	
PANTOMIMICZNE PRZEDSTAWIANIE SYTUACJI	

**TEIL V
MUSIK UND REIME**

73

**CZĘŚĆ V
MUZYKA I RYMY**

KOPF, SCHULTER	75
MEIN HUT	77
INSZENIERUNG EINES LIEDES / REIMES / GEDICHTS am Beispiel des Gedichts „Die Lokomotive“ von Julian Tuwim	79

GŁOWA, RAMIONA	
MÓJ KASK	
INSCENIZACJA PIOSENKI / RYMU / WIERSZA na przykładzie „Lokomotywy“ Juliana Tuwima	

**TEIL VI
STADTSPIELE**

81

**CZĘŚĆ VI
GRY W MIEŚCIE**

DIE STADT X AUS EURER PERSPEKTIVE	83
TAUSCH	85

MIASTO X	
W WASZYCH OCZACH	
WYMIANA	



EINLEITUNG

7

WPROWADZENIE

BESCHREIBUNG DER
SPIELKATEGORIEN

11

OPIS KATEGORII
ĆWICZEŃ

EINLEITUNG WPROWADZENIE

LIEBE LESERINNEN, LIEBE LESER,

wir freuen uns, Ihnen diese Spielesammlung zur Sprachanimation für deutsch-polnische Jugendbegegnungen an die Hand zu geben. Die Publikation entstand auf Anregung der Teilnehmer/-innen von „Zip-Zap“, unserer jährlich stattfindenden Workshopreihe zur Sprachanimation. Gestützt auf die langjährige pädagogische Erfahrung der Workshopleiter/-innen in der internationalen Jugendarbeit haben wir 38 Übungen zur Sprachanimation zusammengetragen. Sie sollen für Organisatorinnen und Organisatoren bzw. Multiplikatorinnen und Multiplikatoren von Jugendbegegnungen Inspirationsquelle bei der Planung und Durchführung eigener deutsch-polnischer Austauschprojekte sein.

Sprachanimation ist eine Methode zur Arbeit mit internationalen Gruppen, bei der die Fremdsprache und die Begegnung von Menschen unterschiedlicher Kulturen als Medium genutzt werden. Bei den Übungen geht es um Integration, Kommunikation und Zusammenarbeit in der Gruppe, wobei die Fremdsprache gleichsam nebenbei erlernt wird. Auf diese Weise lässt sich Sprachanimation erfolgreich im Rahmen internationaler Jugendprojekte einsetzen.

Während der unterschiedlichen Phasen einer Begegnung sind Methoden gefragt, die die Gruppe motivieren, aktiv zu werden. Die in dieser Publikation vorgestellten Spiele unterstützen Kommunikation und Zusammenarbeit, vermitteln Freude am Teamwork und ermuntern alle Teilnehmer/-innen zum Mitmachen – denn der Ansatz der Sprachanimation zielt immer auf die Gruppe ab.

Sprachanimation im DPJW

In den letzten zehn Jahren hat Sprachanimation ihren Platz im Methodenkanon internationaler Begegnungen gefunden. Das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW) fördert diesen Arbeitsansatz dadurch, dass es seit 2008 in Zusammenarbeit mit Einrichtungen der Jugendhilfe auf beiden Seiten der Oder die Sprachanimationsworkshops „Zip-Zap“ durchführt, die sich an Veranstalter von Begegnungsprojekten richten. Darüber hinaus gibt das DPJW zahlreiche Publikationen heraus: Neben dem als App erhältlichen Sprachführer Deutsch-Polnisch und gedruckten Publikationen im Taschenformat (*Versuch's auf Polnisch!*, *Spróbuj po niemiecku!*) sind die CD „Triolinguale“ und die

DROGIE CZYTELNICZKI, DRODZY CZYTELNICY!

Z przyjemnością oddajemy w Państwa ręce zbiór gier i zabaw z zakresu animacji językowej, przeznaczony na potrzeby polsko-niemieckich spotkań młodzieży. Publikacja powstała na życzenie uczestników naszego corocznego cyklu warsztatów animacyjnych „Zip-Zap”. Bazując na doświadczeniach osób współprowadzących warsztaty, pedagogów z długoletnią praktyką w międzynarodowej pracy z młodzieżą, zebraliśmy opisy 38 animacji językowych. Chcielibyśmy, aby służyły one organizatorom i animatorom wymian, jako źródło inspiracji w planowaniu i realizacji własnych polsko-niemieckich projektów.

Animacja językowa to metoda pracy w grupach międzynarodowych, która jako medium wykorzystuje język obcy i sytuację spotkania osób z różnych kultur. Celem ćwiczeń animacyjnych jest integracja, komunikacja, współpraca w grupie, natomiast nauka języka obcego odbywa się tu niejako przy okazji. Ćwiczenia z animacji językowej możemy z powodzeniem stosować podczas międzynarodowych projektów wymiany młodzieży.

Na poszczególnych etapach spotkania potrzebujemy rozwiązań motywujących grupę do działania. Zabawy prezentowane w publikacji wspierają komunikację i współpracę, pozwalają odkryć przyjemność ze współdziałania i zachęcają do aktywności wszystkich uczestników – animacje językowe bowiem z założenia mają charakter grupowy.

Animacja językowa a PNWM

W ostatnim dziesięcioleciu animacja językowa weszła już niejako do kanonu metodyki międzynarodowych spotkań. Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) promuje ją, przeprowadzając od 2008 roku w kooperacji z ośrodkami pracy z młodzieżą po obu stronach Odry warsztaty „Zip-Zap” dla organizatorów wymian oraz prowadząc ożywioną działalność wydawniczą. Obok rozmówek polsko-niemieckich w formie mobilnej aplikacji oraz publikacji papierowej w formacie kieszonkowym (*Versuch's auf Polnisch!*, *Spróbuj po niemiecku!*) powstała płyta CD „Triolinguale” oraz portal internetowy www.triolinguale.eu, poświęcone polsko-

Internetplattform www.triolinguale.eu entstanden. Sie sind der deutsch-polnisch-tschechischen Sprachanimation gewidmet und aus der Zusammenarbeit mit dem Koordinierungszentrum für deutsch-tschechischen Jugendaustausch TANDEM hervorgegangen. Für sportlich interessierte Gruppen gibt es den deutsch-polnisch-ukrainischen Sprachführer *Drei Друзи з боиска* sowie das deutsch-polnisch-französische Pendant *Drei Équipes z boiska*. Ergänzt wird das Angebot des DPJW durch die grafisch ansprechenden Sprachspiele MEMOGRA, MEMOGRA 2 und BALL IM SPIEL.

Struktur der Publikation

Die vorliegende Publikation ist als Praxis-Handbuch gedacht. Wir haben auf einen umfassenden theoretischen Teil verzichtet und stattdessen die Spiele und ihre Varianten detailliert beschrieben. Denjenigen, die sich für die theoretischen Grundlagen der Sprachanimation interessieren, empfehlen wir die vom DPJW geförderten Publikationen: *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś!* und *Sprachanimation* (siehe unten: „Literatur“).

Sprachanimation baut Vorurteile gegenüber einer Fremdsprache ab, erhöht die Kommunikationsfähigkeit und macht unterschiedliche Formen der Verständigung bewusst. Dazu gehört auch die nonverbale Kommunikation in einer fremdsprachigen Umgebung (Gesten, Mimik, Zeichnen). Auch der Prozess des Fremdspracherwerbs an sich wird unterstützt. Dank Wiederholungsübungen sowie Übungen, die Kommunikation „provozieren“ und positive Emotionen auslösen, steigt die Motivation, an den eigenen Sprachkenntnissen zu arbeiten. Eventuelle grammatische oder phonetische Fehler werden unwichtig – Hauptsache, unser Gesprächspartner versteht, was wir sagen wollten. Und erfolgreiche Kommunikation macht Lust auf mehr!

SPRACHANIMATION

Damit die Spiele leichter angewendet werden können, haben wir sie in mehrere Kategorien eingeteilt: Kennenlernübungen, Eisbrecher, Sprachlernspiele, Kommunikations- und Kooperationsübungen, Musik und Reime sowie Stadtspiele. Die einzelnen Kategorien werden weiter unten beschrieben. Die Einteilung erleichtert es, die Übungen so zu wählen, dass sie zu den einzelnen Phasen einer deutsch-polnischen Begegnung passen und den jeweils gesetzten Zielen entsprechen. Dabei handelt es sich um keine starre Einteilung, denn viele Spiele sind im Grunde flexibel einsetzbar. Als Sprachanimateur/-innen können Sie selbst entscheiden, welchen der in der Beschreibung erwähnten Ziele Sie mehr bzw. weniger Gewicht beimessen wollen, genauso wie Sie eigene pädagogische Ziele definieren können.

-niemeecko-czeskim animacjom językowym – jako efekt współpracy z Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży TANDEM. Dla grup o zainteresowaniach sportowych opracowaliśmy rozmówki polsko-niemiecko-ukraińskie *Drei Друзи з боиска* i polsko-niemiecko-francuskie *Drei Équipes z boiska*. Dopełnieniem naszej oferty są atrakcyjne graficznie gry językowe: MEMOGRA, MEMOGRA 2 oraz PIŁKA W GRZE.

Struktura publikacji

Niniejsza publikacja ma z założenia pełnić rolę praktycznego poradnika. Zrezygnowaliśmy z obszernej części teoretycznej na rzecz opisu konkretnych ćwiczeń i ich wariantów. Osobom zainteresowanym teorią animacji językowej polecamy lekturę dwóch publikacji współfinansowanych przez PNWM: *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś!* oraz *Animacja językowa* (patrz Literatura). Dla ułatwienia zastosowania gier podzieliiliśmy je na kilka kategorii: ćwiczenia zapoznawcze, łodołamacze, ćwiczenia wspierające naukę języka, wspierające komunikację i współpracę, muzyka / rymy oraz gry w mieście. Poszczególne kategorie

Efektom animacji językowej jest zniwelowanie uprzedzeń do drugiego języka, zwiększenie komunikatywności oraz uświadomienie różnych form porozumiewania się, w tym znaczenia komunikacji niewerbalnej w konfrontacji ze środowiskiem obcojęzycznym (gesty, mimika, rysunek). Wzmocnieniu ulega też sam proces uczenia się języka obcego. Dzięki ćwiczeniom, bazującym na powtórzeniach, „prowokującym” komunikację i wywołującym pozytywne emocje, rośnie motywacja do dalszego doskonalenia języka. Ewentualne potknięcia gramatyczne czy fonetyczne stają się drugorzędne, jeśli tylko rozmówca poprawnie odczytał nasze intencje. Skuteczna komunikacja budzi apetyt na więcej!

ANIMACJA JĘZYKOWA

omawiamy w dalszej części publikacji. Zaproponowany podział pozwoli łatwiej dobrać ćwiczenia do kolejnych etapów polsko-niemieckiego spotkania i jego zakładanych celów. Należy jednak podkreślić umowność tego podziału – w istocie wiele zabaw ma „elastyczny” charakter; jako animatorzy mogą Państwo zdecydować, na jakie cele wymienione w opisie położyć większy lub mniejszy nacisk bądź wprowadzić własny cel pedagogiczny.

Zależało nam na stworzeniu publikacji dwujęzycznej. Teksty w obu wersjach językowych zestawione obok siebie ułatwią pracę w polsko-niemieckim zespole, a pośrednikiem językowym pomogą przygotować się do tłumaczenia. Nieprzypadkowo opisy ćwiczeń zamieściliśmy na odrębnych stronach

Es war uns wichtig, dass die Publikation zweisprachig erscheint. Dadurch, dass beide Sprachversionen nebeneinander angeordnet sind, erleichtern sie Ihnen die Arbeit im deutsch-polnischen Team und den Sprachmittler/-innen die Vorbereitung auf die Übersetzung. Nicht ohne Grund befinden sich die Spielbeschreibungen auf separaten Seiten – die Favoriten können so ausgedruckt und im Projektordner abgeheftet werden, damit sie bei der nächsten Begegnung gleich zur Hand sind.

Das Variieren macht's

Jede der vorgestellten Übungen bietet viel Raum für eigene Abwandlungen und Ergänzungen. Wir zeigen das anhand exemplarischer Spielvarianten. Zu jeder Übung schlagen wir wenigstens eine Variante vor und möchten Sie auf diese Wei-

Beim Erstellen der Publikation haben wir auf Anregungen der pädagogischen Leiter/-innen von „Zip-Zap“ sowie der Teilnehmer/-innen der Workshops zurückgegriffen. Zusätzliche Inspirationsquellen für uns waren:

1. die Konzepte der „Zip-Zap“-Workshops aus den Jahren 2008–2016;
2. das Webportal „Triolinguale“: www.triolinguale.eu;
3. J. Bojanowska: *Animacja językowa / Sprachanimation*, Potsdam / Warschau 2008, ISBN 978-83-925082-0-5;
4. *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś!*, Bund Deutscher PfadfinderInnen, Gwennili, Międzynarodowe Centrum Spotkań Młodzieży Klub Środowiskowy AZS (Hrsg.). Frankfurt am Main / Quimper / Wrocław 2009, ISBN 83-923067-0-8;
5. *Eurogames. 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen*, Aktion West-Ost e.V. (Hrsg.), Düsseldorf 2004, ISBN 3-928508-00-8.

se anregen, eigene Anpassungen vorzunehmen. Diese können unterschiedliche Aspekte betreffen, das übergeordnete Thema des Projekts berücksichtigen, die Interessen der Teilnehmer/-innen, ihr Alter oder die Kompetenzen, die in erster Linie entwickelt werden sollen. Durch geschicktes Anpassen der Übungen an die konkrete Zielgruppe können Sie die Spiele für die Jugendlichen gleich nochmal so attraktiv machen.

Terminologie

Im Bereich der Sprachanimation werden unterschiedliche Begriffe verwendet, wie z. B. „Methode“, „Spiel“, „Übung“ oder auch „Sprachanimation“ (im Sinne einer einzelnen Übung). In dieser Publikation verwenden wir diese Bezeichnungen synonym. Die einzige Ausnahme bildet der Begriff „Methode“, den wir für

lub osobnych kartkach – warto wydrukować swoje ulubione i wpiąć je do segregatora projektowego, aby nie umknęły naszej uwadze przy realizacji kolejnego spotkania.

Siła tkwi w wariancie

Każde z przedstawionych ćwiczeń daje szerokie pole do własnych modyfikacji i uzupełnień, co staramy się pokazać na przykładzie wariantów. Do każdej zabawy proponujemy co najmniej jeden wariant. Chcemy w ten sposób zachęcić do tworzenia samodzielnych adaptacji ćwiczeń na różnych płaszczyznach, z uwzględnieniem przewodniego tematu projektu, zainteresowań uczestników, ich wieku lub kompetencji, które szczególnie chcemy rozwijać. Zręczne dopasowanie ćwiczenia do konkretnej grupy docelowej może wyraźnie podnieść jego atrakcyjność w oczach młodzieży.



LITERATURA

LITERATURA

Przy zbieraniu materiałów do publikacji korzystaliśmy z sugestii pedagogów współprowadzących cykl „Zip-Zap“ oraz uczestników warsztatów. Dodatkowymi źródłami inspiracji były dla nas:

1. Konspekty z warsztatów „Zip-Zap“ z lat 2008–2016;
2. Portal internetowy „Triolinguale“: www.triolinguale.eu;
3. J. Bojanowska, *Animacja językowa / Sprachanimation*, Poczdam / Warszawa 2008, ISBN 978-83-925082-0-5;
4. *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś!*, Bund Deutscher PfadfinderInnen, Gwennili, Międzynarodowe Centrum Spotkań Młodzieży Klub Środowiskowy AZS (wyd.), Frankfurt nad Menem / Quimper / Wrocław 2009, ISBN 83-923067-0-8;
5. *Eurogames. 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen*, Aktion West-Ost e.V. (wyd.), Düsseldorf 2004, ISBN 3-928508-00-8.

O terminologii

W kontekście animacji językowej można spotkać się z różnymi określeniami: „metoda“, „gra“, „zabawa“, „ćwiczenie“, (pojedyncza) „animacja językowa“. W publikacji używamy ich zamiennie jako synonimów – z wyjątkiem pojęcia „metoda“, które rezerwujemy dla animacji językowej jako odrębnej dziedziny w pracy pedagogicznej w grupach międzynarodowych.

Uwaga natury językowej

Ze względów praktycznych zdecydowaliśmy się na używanie w opisach zabaw wyłącznie męskich form osobowych. Dotyczy to obu wersji językowych. Forma żeńska nie ma tradycji w języku polskim i jej uwzględnienie wpłynęłoby na znaczne wydłużenie tekstu. Mając na uwadze zgodność obu wersji i ich układ

Sprachanimation als separates Feld der pädagogischen Arbeit mit internationalen Gruppen reserviert haben.

Sprachlicher Hinweis

Aus praktischen Gründen haben wir uns entschieden, bei den Personenbezeichnungen in den Spielbeschreibungen nur die männliche grammatische Form zu verwenden. Dies betrifft beide Sprachversionen. Im Polnischen ist die weibliche Form nur eingeschränkt üblich und ihre Verwendung würde den Text deutlich verlängern. Damit beide Sprachversionen übereinstimmen und auch aufgrund ihrer Anordnung im Buch (der deutsche und der polnische Text stehen nebeneinander), haben wir uns auch in der deutschen Fassung gegen einen „gegenderten“ Text entschieden. Bitte fühlen Sie sich jedoch als Organisatorin bzw. Organisator eines Austauschs, als Multiplikatorin bzw. Multiplikator, als Teilnehmerin bzw. Teilnehmer gleichermaßen angesprochen.

w publikacji (tekst polski i niemiecki sąsiadują ze sobą), zrezygnowaliśmy z feminizowania form także w opisach niemieckojęzycznych. Niemniej jednak prosimy, aby wszyscy, zarówno organizatorki, jak i organizatorzy wymian, ich uczestniczki i uczestnicy, animatorki i animatorzy w równej mierze czuli się adresatami tekstu.

Wir wünschen Ihnen gute Ergebnisse bei der Arbeit mit den hier vorgeschlagenen Spielen, viel Spaß beim Erfinden von Varianten und vor allem Zufriedenheit dabei, die deutsch-polnische Zusammenarbeit weiterzuentwickeln.

Und eines sollten wir bei all dem nicht vergessen: Kommunikation und Sprache sind der Schlüssel dazu, eine andere Person und ihren kulturellen Hintergrund kennenzulernen und so Verständigung über nationale Grenzen hinweg zu schaffen.

Małgorzata Schmidt und Ewa Wieczorkowska

Życzymy Państwu efektywnej pracy z wykorzystaniem zaproponowanych ćwiczeń, dobrej zabawy przy ich adaptacji, a przede wszystkim satysfakcji z rozwijania współpracy polsko-niemieckiej.

I pamiętajmy o jednym: komunikacja i język to klucz do poznania drugiej osoby i jej zaplecza kulturowego, a przez to – do budowania porozumienia ponad podziałami narodowymi.

Małgorzata Schmidt i Ewa Wieczorkowska

BESCHREIBUNG DER SPIELKATEGORIEN OPIS KATEGORII ĆWICZEŃ

Kennenlernübungen

Kennenlernübungen kommen für gewöhnlich zu Beginn einer Begegnung zum Einsatz, um den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Gelegenheit zu geben sich kennenzulernen (GESTEN) und sich mit der neuen Situation und den Räumlichkeiten (ENTDECKUNG DES HAUSES) vertraut zu machen. Dies muss jedoch nicht die Regel sein. Viele Spiele (KRAWATTEN, ZWIEBEL-INTERVIEW) können auch im Verlauf der Begegnung eingesetzt werden, um die Kommunikation in der Gruppe zu fördern. Ein großer Vorteil der Kennenlernübungen ist ihre integrative Stärke. Spiele wie SAG MIR, WER DU BIST oder BINGO können die Kontaktaufnahme in der ersten Phase der Begegnung wesentlich erleichtern. Nicht ohne Grund befinden sich in dieser Kategorie Spiele, die sich auf nonverbale Kommunikation stützen. Ihre Aufgabe ist es, den Teilnehmerinnen und Teilnehmern bewusst zu machen, dass auch Gesten, Mimik und Zeichnungen wirksame Mittel sein können, um Beziehungen aufzubauen und sich mit den Partner/-innen zu verständigen. Alle Übungen erfordern eine verhältnismäßig starke Interaktion der Teilnehmer/-innen. Das ist von Vorteil, denn sie beschleunigen die Integration und das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe. Jedoch nicht allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern gelingt es, sich ausreichend schnell in der neuen Umgebung zu akklimatisieren. Daher sollte die Spielleitung die Gruppe gut beobachten und sachte eingreifen, wenn es zu Kommunikationsproblemen kommt.

Spielvorschläge:

1. Gesten
2. Buchstabensammeln
3. Krawatten
4. Raumskala
5. Bingo
6. Zwiebelinterview
7. Sag mir, wer du bist
8. Entdeckung des Hauses

Eisbrecher

Spiele dieser Kategorie werden genutzt, um – wie der Name schon sagt – das Eis zu brechen, in der Regel in der ersten Phase der Begegnung. Sie helfen, sich die Namen der Teilnehmer/-

Ćwiczenia zapoznawcze

Ćwiczenia zapoznawcze stosujemy zwykle na początku spotkania, aby uczestnicy poznali się (GESTY) oraz oswoili z nową sytuacją i przestrzenią (ODKRYWANIE DOMU). Nie musi to być jednak regułą. Wiele ćwiczeń (KRAWATY, WYWIAD CEBULKOWY) można z powodzeniem zastosować w trakcie spotkania w charakterze ćwiczeń wspierających komunikację w grupie. Dużą zaletą ćwiczeń zapoznawczych jest ich wartość integracyjna. Takie ćwiczenia, jak POWIEDZ MI, KIM JESTEŚ czy BINGO mogą znacznie ułatwić nawiązywanie kontaktów w pierwszej fazie spotkania. Nie przypadkiem w tej grupie znalazły się gry oparte na komunikacji niewerbalnej – ich zadaniem jest uświadomienie uczestnikom, że mimika, gesty, rysunek też mogą skutecznie służyć budowaniu relacji i porozumienia z drugim człowiekiem. Wszystkie ćwiczenia wymagają dość intensywnej interakcji między uczestnikami. To ich zaleta, ponieważ przyspieszają integrację i poczucie więzi grupowej. Nie wszyscy jednak potrafią się dostatecznie szybko zaaklimatyzować w nowym środowisku, dlatego animator powinien uważnie obserwować grupę i łagodnie interweniować tam, gdzie występują problemy komunikacyjne.

Proponowane ćwiczenia:

1. Gesty
2. Pozbieraj literki
3. Krawaty
4. Skala przestrzenna
5. Bingo
6. Wywiad cebulkowy
7. Powiedz mi, kim jesteś
8. Odkrywanie domu

Lodołamacze

Ćwiczenia z tej kategorii stosujemy, jak sama nazwa wskazuje, do przełamywania lodów, zwykle w pierwszej części spotkania, gdy chcemy utrwalić imiona uczestników, ośmielić ich lub

innen einzuprägen, sie zu ermutigen oder Hemmschwellen abzubauen (ZIP-ZAP). Sie können auch im Verlauf der Begegnung eingesetzt werden, um die Gruppe am Morgen oder wenn die Energie nachlässt zu aktivieren. Eisbrecher sind auch als „Energizer“ bekannt.

Eisbrecher motivieren dazu, aktiv zu werden (FRÜHLINGS-SPAZIERGANG) und bringen die Partnersprache näher (OBST-SALAT). Bei Bewegungsspielen, die die Teilnehmer/-innen anregen, gemeinsam Spaß zu haben, werden besondere Bindungen geschaffen und es bildet sich eine Gruppenidentität heraus (KNIERUTSCHER, FLINKE ZAHLEN). Auch werden viele Barrieren überwunden – sprachliche wie zwischenmenschliche. Die Gruppe integriert sich, die Teilnehmer/-innen haben Spaß miteinander und kommunizieren über nationale Grenzen hinweg.

Spielvorschläge:

1. Zip-Zap
2. Knierutscher
3. Spiele vom Typ „Obstsalat“
4. Flinke Zahlen
5. Frühlingsspaziergang

Sprachlernspiele

Bei den Spielen dieser Kategorie handelt es sich um wiederholungs-basierte Gedächtnisübungen (MEMOGRAM, MILCH – MLEKO). Sie erinnern daher bisweilen an den Fremdsprachenunterricht in der Schule. Ihr Ziel ist es, durch Wortschatzerweiterung die Kommunikationsfähigkeit zu erhöhen. Der gesamte Prozess findet jedoch in der internationalen Gruppe und in spielerischer Atmosphäre statt. Die Spiele helfen zudem dabei, eine „Brücke“ zwischen Fremdsprache und Muttersprache zu schlagen (KAJNE ANGST, ÄHNLICHKEITEN). Viele stützen sich auf die Zusammenarbeit der Teilnehmer/-innen: Sie müssen in der Gruppe oder in kleinen Teams kooperieren, kreativ sein und verantwortungsbewusst agieren (5 SEKUNDEN, LIEBLINGSWÖRTER).

Die Übungen helfen dabei, sich den für die gemeinsamen Aktivitäten in der internationalen Gruppe notwendigen Wortschatz einzuprägen. Oft lassen sich die in den Übungen verwendeten Wörter gut an das übergeordnete Thema des Projekts oder an ein Workshopthema sowie an die Fähigkeiten, die entwickelt werden sollen, anpassen (LAUTE POST, MILCH – MLEKO, GEISTERHAUS).

Zu dem Spiel GRÜNKÄPPCHEN, das in anderen Publikationen zur deutsch-polnischen Sprachanimation auch als FRAU OGÓREK bekannt ist, existieren bereits viele Varianten. Es geht darum, die Teilnehmer/-innen dazu zu ermuntern, sich eine Mitteilung in der Fremdsprache anzuhören und vom Sinn her zu erfassen, wobei sie sich auf den Wortschatz stützen, der ihnen bereits be-

zuminieren (ZIP-ZAP). Można je stosować również w trakcie spotkania, gdy chcemy zaktywizować grupę na początku dnia lub w chwilach spadku energii, stąd lodolamacze znane są też pod nazwą „energizery” lub „energetyzery”. Lodolamacze motywują do działania (WIOSENNY SPACER) i oswajają z drugim językiem (SAŁATKA OWOCOWA). Podczas zabaw ruchowych, które prowokują uczestników do wspólnych żartów, kształtują się więzi szczególnego rodzaju i tworzy się tożsamość grupowa (KOLORY KOLANA, SZYBKIE NUMERKI). Przelamanych zostaje wiele barier: i językowych, i międzyludzkich. Grupa się integruje, uczestnicy bawią się i komunikują ze sobą ponad narodowymi podziałami.

Proponowane ćwiczenia:

1. Zip-zap
2. Kolory kolana
3. Gry typu „sałatka owocowa”
4. Szybkie numerki
5. Wiosenny spacer

Ćwiczenia wspierające naukę języka

3
Ćwiczenia z tej kategorii bazują na powtórzeniach, przez co rozwijają pamięć (MEMOGRAM, MILCH – MLEKO). Dlatego przypominają czasami naukę języka w sytuacji szkolnej. Ich celem jest rozwój kompetencji komunikacyjnej przez poszerzenie słownictwa, nadal jednak cały proces odbywa się w grupie międzynarodowej, w atmosferze zabawy. Ponadto ćwiczenia te pomagają zbudować „pomost” między językiem obcym a językiem ojczystym (NJÄ BUJMY SCHJÄ JÄNSYKA, PODOBIENSTWA). Wiele z nich opiera się na współpracy między uczestnikami. Grupa lub małe zespoły muszą ze sobą współdziałać, wykazywać się kreatywnością i odpowiedzialnością (5 SEKUND, ULUBIONE SŁOWA).

Takie ćwiczenia pomogą utrwalić słownictwo potrzebne do wspólnych działań w grupie międzynarodowej. W wielu z nich można z powodzeniem dopasować słownictwo do nadrzędnego tematu projektu lub warsztatów oraz kompetencji, które chcemy rozwijać (GŁOŚNY TELEFON, MILCH – MLEKO czy DOM, W KTÓRYM STRASZY).

Ćwiczenie ZIELONY KAPTUREK, znane z podręczników polsko-niemieckiej animacji językowej jako PANI GURKE, doczekało się już wielu wariantów. Jego celem jest ośmielenie uczestników do słuchania komunikatu w języku obcym i bazowania na słownictwie, które już znają. Napisanie tekstu, podejmującego specyfikę spotkania, w którym kluczowe słowa wielokrotnie się powtarzają, możemy powierzyć uczestnikom. Podobnie jak wykonanie innych materiałów do ćwiczeń z tej kategorii.

kannt ist. Die Aufgabe, einen Text zu schreiben, der das Thema der Begegnung aufgreift und bei dem sich die Schlüsselbegriffe mehrmals wiederholen, kann den Teilnehmerinnen und Teilnehmern übertragen werden. Gleiches gilt für die Vorbereitung anderer Übungsmaterialien für diese Kategorie.

Spielvorschläge:

1. 5 Sekunden
2. Memogra
3. Ähnlichkeiten
4. Grünkäppchen
5. Lieblingswörter
6. Kajne Angst
7. Stille Post – auf den Rücken schreiben
8. Laute Post
9. Milch – mleko
10. Geisterhaus
11. Jein

Kommunikations- und Kooperationsübungen

Spiele dieser Kategorie aktivieren das kreative Potenzial der Teilnehmer/-innen. Einige (z. B. CASINO) können zu Inszenierungen werden, bei denen die Teilnehmer/-innen eine ihnen zugewiesene Rolle übernehmen. Die Übungen ermöglichen in hohem Maß, in die andere Sprache „einzutauchen“, was als „Immersion“ bezeichnet wird. Zugleich kommt den nationalen Gruppen eine wichtige Rolle zu: Die Teilnehmer/-innen werden zu „Lehrerinnen und Lehrern“ ihrer Sprache. Einige Spiele erfordern direktes Teamwork (SUMPF, BUCHSTABENBÖRSE, A – Z) und stellen so eine Art Training der Kommunikations- und Teamfähigkeit dar.

Die Übungen eignen sich vor allem für spätere Phasen der Begegnung und geben den Teilnehmerinnen und Teilnehmern positives Feedback: Ihr seid ein eingespieltes Team und ihr schafft es, trotz kultureller und sprachlicher Unterschiede miteinander zu kooperieren. Oft heißt es, Spiele dieser Kategorie schaffen einen spezifischen „Mikrokosmos“, in dem selbst ein kleiner Wortschatz, verstärkt durch Kreativität und Vertrauen in die Gemeinschaft, Kommunikation ermöglicht. Wenn sich die Teilnehmer/-innen vertrauen, keine Angst vor Fehlern haben, die Kommunikationsmittel, wie sie im Rahmen der Übungen entwickelt wurden, frei wählen können und wenn sich all dies in echte Kommunikation und Zusammenarbeit beim übergeordneten Thema der Begegnung überträgt, kann es zu wirklich überraschenden Ergebnissen kommen.

Spielvorschläge:

1. ALDI
2. Slalom mit verbundenen Augen

Proponowane ćwiczenia:

1. 5 sekund
2. Memogra
3. Podobieństwa
4. Zielony Kapturek
5. Ulubione słowa
6. Njä bujmy schjä jänsyka
7. Gluchy telefon – pisanie na plecach
8. Głośny telefon
9. Milch – mleko
10. Dom, w którym straszycy
11. I tak, i nie

Ćwiczenia wspierające komunikację i współpracę

4
Ćwiczenia z tej kategorii uruchamiają twórczy potencjał uczestników. Niektóre z nich (np. KASYNO) mogą stać się inscenizacjami, w których uczestnicy odgrywają przypisane im role. Charakter tych animacji umożliwia w dużym stopniu „zanurzenie” w drugi język – immersję. Tym samym rośnie rola grup narodowych – uczestnicy stają się „nauczycielami” swojego języka. Część ćwiczeń wymaga realnego współdziałania (BAGNO, GIEŁDA LITERKOWA, A – Z), można zatem potraktować je jak swego rodzaju trening kompetencji komunikacyjnych i zespołowych.

Animacje z tej kategorii, przewidziane na późniejsze stadia spotkania, dają uczestnikom pozytywną informację zwrotną: jesteście zgrani, potraficie współdziałać pomimo różnic kulturowych i językowych. Często w wypadku tej grupy ćwiczeń mówimy o tworzeniu charakterystycznego „mikroświata”, w którym nawet niewielki zasób słownictwa, wzmocniony przez kreatywność i zaufanie do wspólnoty, umożliwia komunikację. Jeżeli ufność, brak obaw przed popełnieniem błędów, swoboda w poszukiwaniu środków komunikacji wypracowana podczas tych gier przełoży się na realną komunikację i współdziałanie w ramach nadrzędnego tematu spotkania, to można się spodziewać naprawdę zaskakujących rezultatów.

Proponowane ćwiczenia:

1. ALDI
2. Slalom z zamkniętymi oczami
3. Bieg po literki
4. A – Z

3. Buchstabenrennen
4. A – Z
5. Buchstabenbörse
6. Einen Gegenstand weitergeben
7. Sumpf
8. Casino
9. Pantomimisches Darstellen von Situationen

Musik und Reime

Lieder, Gedichte, Reime und Rhythmusübungen eignen sich für jede Altersgruppe. Sie fördern Kooperation und Spracherwerb. Ähnlich wie die Eisbrecher unterstützen sie die Integration der Gruppe. Sie eignen sich hervorragend, um das Verhalten als Gruppe zu fördern, z. B. zu Beginn oder am Ende eines Tages bzw. der Begegnung. Das Erlernen von Liedern, Reimen und Gedichten spielt bei Methoden zur Förderung von Zweisprachigkeit eine besondere Rolle, vor allem, wenn dies in der Gruppe geschieht und durch verschiedene Formen von Visualisierung (Bild, Geste) und durch Aktivitäten verstärkt wird.

Spielvorschläge:

1. Kopf, Schulter
2. Mein Hut
3. Inszenierung eines Liedes / Reimes / Gedichts am Beispiel des Gedichts „Die Lokomotive“ von Julian Tuwim

Stadtspiele

Stadtspiele sind ideal für die ersten Tage einer Begegnung, natürlich in gemischten deutsch-polnischen Gruppen. Sie ermöglichen es den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, auf kreative Art die nähere Umgebung zu entdecken. Die vorgeschlagenen Spiele sind allgemein gehalten und können überall gespielt werden. Stadtspiele beruhen auf der Zusammenarbeit der Teilnehmer/-innen, auf gegenseitiger Unterstützung, eigenständigen Entscheidungen und Aufgabenteilung. Sie können von Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit unterschiedlich guten Sprachkenntnissen gespielt werden und sie erfordern Kontaktaufnahme und Interaktion mit den Einwohner/-innen – ein Aspekt, der bei den anderen Übungen in dieser Form nicht besteht. Darüber hinaus spornen die Spiele zu einem freundschaftlichen Wettbewerb zwischen den Teams an. Das motiviert diese häufig dazu, neue Herausforderungen anzunehmen und wirkt sich positiv auf die Ergebnisse der zu bewältigenden Aufgaben aus.

Spielvorschläge:

1. Die Stadt X aus eurer Perspektive
2. Tausch

5. Gießda literkowa
6. Podawanie przedmiotu
7. Bagno
8. Kasyno
9. Pantomimiczne przedstawienie sytuacji

Muzyka i rymy

Piosenki, wiersze, rymowanki, ćwiczenia rytmiczne można wykorzystać w każdej grupie wiekowej. Mają wartość ćwiczeń na współpracę i uczenie się języka. Wspierają integrację grupy, podobnie jak lodołamacze. Świetnie nadają się do wyrabiania zachowań grupowych, np. na początek lub zakończenie dnia czy spotkania. Nauka piosenek, rymów, wierszy odgrywa ogromną rolę w metodach wspierających dwujęzyczność, zwłaszcza gdy odbywa się to w grupie i wzmacniane jest różnymi formami wizualizacji (obrazem, gestem) oraz działaniem.

Proponowane ćwiczenia:

1. Głowa, ramiona
2. Mój kask
3. Inszenizacja piosenki / rymu / wiersza na przykładzie „Lokomotywy” Juliana Tuwima

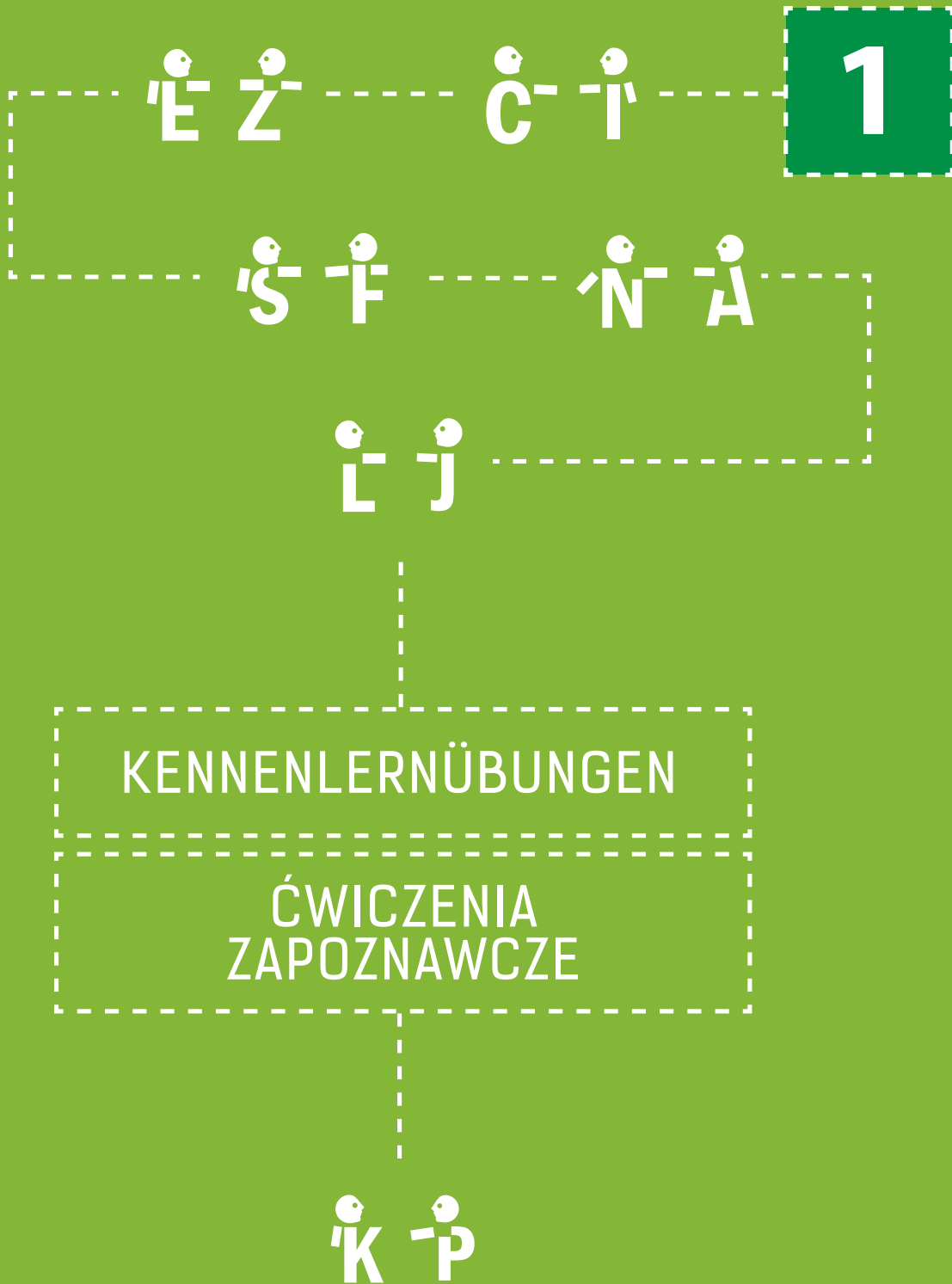
Gry w mieście

Gry w mieście idealnie nadają się do realizacji w pierwszych dniach spotkania, oczywiście w mieszanych grupach polsko-niemieckich. Dzięki nim uczestnicy w kreatywny sposób odkrywają najbliższe otoczenie. Zaproponowane ćwiczenia mają uniwersalny charakter i można je przeprowadzić w dowolnej miejscowości.

Gry miejskie bazują na współpracy między uczestnikami, wzajemnym wspieraniu się, samodzielnym podejmowaniu decyzji i podziale zadań. Umożliwiają aktywny udział uczestników o różnych poziomach językowych. Wymagają nawiązania kontaktu i interakcji z mieszkańcami. Jest to aspekt, który w takiej formie nie występuje w innych ćwiczeniach animacji językowej. Ponadto gry zachęcają do zdrowej rywalizacji między zespołami, co często motywuje do podejmowania nowych wyzwań i pozytywnie przekłada się na jakość realizowanych zadań.

Proponowane ćwiczenia:

1. Miasto X w waszych oczach
2. Wymiana



GESTEN

ZIEL:

Kennenlernen der Namen, nonverbale Kommunikation

GRUPPE: 8–20 TN

ZEIT: 10–20 Min.

MATERIAL: -

GESTY

CEL:

poznanie imion, komunikacja niewerbalna

GRUPA: 8–20 uczestników

CZAS: 10–20 min

MATERIAŁY: -

Die TN bilden einen Kreis und stellen sich der Reihe nach in der Sprache ihres Nachbarn vor: „Cześć, jestem Ewa.“ Dabei zeigt jeder eine selbst gewählte Geste, die alle anderen TN wiederholen.

In einer weiteren Runde wirft die Spielleitung einem TN eine selbst erdachte Geste zu, die ihrer Meinung nach zu diesem passt, und nennt dessen Namen. Anschließend setzt dieser TN das Spiel in gleicher Weise fort.



Uczestnicy stają w kręgu. Każdy po kolei przedstawia się w języku sąsiada: „Halo, ich bin Ewa“. Wykonuje przy tym wybrany przez siebie gest, który powtarzają wszyscy uczestnicy.

W następnej rundzie rozpoczynający grę „rzuca“ dowolny, wymyślony przez siebie gest do osoby, do której, jego zdaniem, ten gest pasuje i mówi jej imię. Wywołana osoba kontynuuje grę, „rzucając“ swój wymyślony gest do kolejnego uczestnika.

Nachdem er sich vorgestellt hat, macht der erste TN eine für sich selbst charakteristische Geste (ein passionierter Skifahrer bewegt sich z. B. so, als würde er Ski laufen). Die nächsten Personen im Kreis wiederholen alle Namen und Gesten ihrer Vorgänger und stellen sich dann selbst mit ihrem Namen und einer charakteristischen Geste vor. Zum Schluss versucht die erste Person mit Unterstützung der gesamten Gruppe, alle Namen und Gesten zu wiederholen. Bei großen Gruppen (ab ca. 15 Personen) wiederholen die TN lediglich die Namen und Gesten der drei Personen, die vor ihnen an der Reihe waren.

VARIANTE

WARIANT

1

Pierwszy z uczestników po przedstawieniu się pokazuje charakterystyczny dla siebie gest (np. miłośnik narciarstwa wykonuje ruch jazdy na nartach). Kolejne osoby w kręgu mają za zadanie powtórzyć imiona i gesty swoich poprzedników, a następnie same się przedstawiają i wykonują swój gest. Na koniec osoba rozpoczynająca zabawę może spróbować – przy wsparciu grupy – powtórzyć wszystkie imiona i gesty. W przypadku dużych grup (powyżej 15 osób) grający powtarzają imiona i gesty tylko trzech ostatnich osób z kręgu.

Statt Gesten können auch Gegenstände zum Einsatz kommen, die die TN in der Nähe finden. Die Spielleitung achtet darauf, dass sich diese nicht wiederholen. Dann stellt sich jeder TN vor und benennt den von ihm gewählten Gegenstand in seiner Muttersprache. Die TN halten ihre Gegenstände in der Hand oder legen sie in die Mitte des Kreises. Der weitere Spielverlauf entspricht dem von Variante 1.

VARIANTE

WARIANT

2

Zamiast prezentowania gestów można wykorzystać charakterystyczne przedmioty, które uczestnicy znajdują wokół siebie. Animator pomaga dobierać je tak, aby się nie powtórzyły. Następnie każdy przedstawia siebie i swój przedmiot we własnym języku. Uczestnicy trzymają wybrane przedmioty w rękę lub kładą je do środka koła. Zabawa przebiega według wariantu 1.

→ Wenn die Gruppe Lust hat, kann eine zweite Runde folgen, in der die TN ihre Gegenstände mit gegenseitiger Unterstützung in der jeweiligen Fremdsprache benennen.



→ Jeśli grupa ma ochotę, można przeprowadzić drugą rundę, w której uczestnicy, podpowiadając sobie nawzajem, przedstawiają swoje przedmioty w języku obcym.

BUCHSTABENSAMMELN

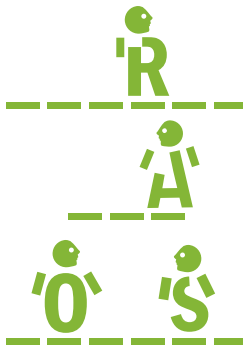
ZIEL: Merken der Namen, Gruppenintegration, Kennenlernen der Schreibweise der Namen, Individualisierung der Kontakte untereinander

GRUPPE: 10–100 TN

ZEIT: 15 Min.

MATERIAL: Kärtchen, Klebeband oder Stecknadeln, bunte Stifte

Jeder TN erhält ein Kärtchen und einen Stift. Auf das Kärtchen zeichnet er (mit Strichen), aus wie vielen Buchstaben sich sein Name zusammensetzt (z. B. Konrad = _ _ _ _ _). Anschließend bewegen sich alle TN durch den Raum und bitten die anderen, jeweils einen Buchstaben des Namens in die freien Felder einzutragen. Dabei muss jedes Feld von einer anderen Person ausgefüllt werden. Die Buchstaben werden in beliebiger Reihenfolge gesammelt.



POZBIERAJ LITERKI

CEL: utrwalenie imion, zintegrowanie grupy, zapoznanie się z pisownią imion, indywidualizacja kontaktów

GRUPA: 10–100 uczestników

CZAS: 15 min

MATERIAŁY: karteczki, taśma klejąca lub szpilki, kolorowe flamastry

Każdy z uczestników otrzymuje karteczkę i flamastr. Na karteczce zapisuje za pomocą kresek, z ilu liter składa się jego imię (np. Konrad = _ _ _ _ _). Następnie cała grupa spaceruje po sali. Uczestnicy proszą innych o uzupełnienie pustych miejsc literami, niezbędnymi im do utworzenia własnego imienia. Każda litera powinna być napisana przez inną osobę. Kolejność zbierania literki jest dowolna.

Die TN können bei anderen nur Buchstaben eintragen, die auch in ihrem eigenen Namen vorkommen.

VARIANTE

1

WARIANT

Uczestnicy mogą sobie nawzajem wpisywać tylko te litery, które są wspólne dla ich imion.

Die Spielleitung schreibt die wichtigsten Höflichkeitsformen in beiden Sprachen an eine Tafel (oder auf ein großes Blatt Papier), z. B. „Hallo, ich bin Anna, und du?“ / „Cześć, jestem Anna, a ty?“ Die TN gehen durch den Raum und sprechen unter Verwendung dieser Sätze mit möglichst vielen anderen TN. Dabei sammeln sie Buchstaben bei den Personen, in deren Namen diese ebenfalls vorkommen.

VARIANTE

2

WARIANT

Animators zapisuje na tablicy (lub na dużej kartce papieru) podstawowe zwroty grzecznościowe w obu językach, np. „Cześć, jestem Anna, a ty?“ / „Hallo ich bin Anna, und du?“. Uczestnicy spacerują po sali, witają się z jak największą liczbą osób, wykorzystując poznane zwroty, i zbierają literki od tych osób, które także mają je w swoich imionach.

KRAWATTEN

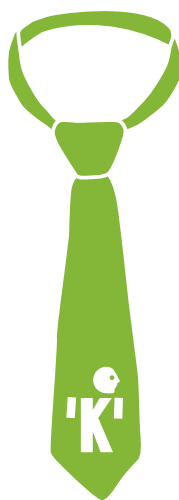
ZIEL:
gegenseitiges
Kennenlernen,
Kommunikation in der
Gruppe
GRUPPE: 6–30 TN
ZEIT: 15 Min.
MATERIAL: Papier, Schnur,
Stifte, Klebeband

Jeder TN erhält eine aus Papier gefaltete „Krawatte“ mit einer Schnur, um sich diese um den Hals zu hängen. Die TN werden gebeten, die „Krawatten“ mit ihrem Namen zu versehen und mit Hilfe von Stichwörtern und / oder Zeichnungen drei Informationen über sich selbst hinzuzufügen – zwei wahre und eine falsche. Wenn alle fertig sind, finden sich die TN zu Paaren zusammen (nach dem Prinzip „jeder mit jedem“), machen sich mit den Informationen auf den Krawatten vertraut und versuchen, die jeweils falsche herauszufinden. Zum Abschluss wird ermittelt, wem es gelungen ist, die meisten anderen TN in die Irre zu führen oder die meisten Falschinformationen zu entlarven.

Die Krawatten können zur Dekoration des Raums dienen, in dem sich die Gruppe die meiste Zeit aufhält, oder als kleines Souvenir behalten werden. Das Spiel kommt ohne Sprache aus und kann komplett nonverbal (mit Hilfe von Zeichnungen und Gesten) gespielt werden.

Statt der Falschinformation beschreiben die TN etwas, das sie sich wünschen.
Anstelle von „Krawatten“ kann auch ein Plakat verwendet werden. Die Präsentationen der TN erfolgen dann vor der gesamten Gruppe, die erraten muss, welche Angaben der Wahrheit entsprechen.

VARIANTE



KRAWATY

CEL:
poznawanie się,
komunikacja
w grupie
GRUPA: 6–30 uczestników
CZAS: 15 min
MATERIAŁY: kartki,
sznurek, flamastry,
taśma klejąca

Każdy z uczestników otrzymuje kartkę papieru złożoną w kształcie krawaty z przymocowanym do niej sznurkiem, tak aby można było zawiesić ją na szyi. Animator prosi o podpisanie „krawatów” imieniem i przedstawienie na nich, za pomocą rysunków lub haseł, trzech informacji o sobie – dwóch prawdziwych i jednej fałszywej. Następnie uczestnicy spotykają się w parach (na zasadzie: każdy z każdym), zapoznają z informacjami umieszczonymi na krawatach i próbują odgadnąć tę fałszywą. Na zakończenie animator pyta, komu udało się wprowadzić w błąd największą ilość osób lub kto wykrył największą ilość kłamstw.

Krawaty mogą stać się dekoracją sali, w której najczęściej przebywa grupa, mogą stanowić też miłą pamiątkę na zakończenie spotkania.

Gra nie wymaga użycia języka – może się w całości oprzeć na komunikacji niewerbalnej (rysunki, gesty).

WARIANT

Zamiast podawania informacji nieprawdziwej uczestnicy mogą wyjawić jedno ze swoich życzeń.
Można też zrezygnować z formy krawata na rzecz plakatu i zachęcić do indywidualnych prezentacji przed całą grupą. W tym wypadku to grupa zgaduje, które treści są zgodne z rzeczywistością.

RAUMSKALA

ZIEL: Abbau von Hemmungen, Informationen über die anderen TN sammeln

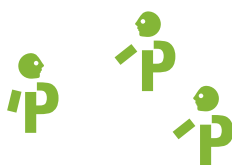
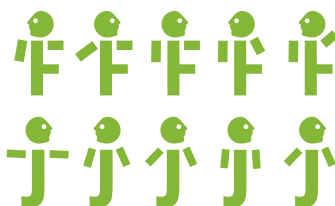
GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 15 Min.

MATERIAL: –

Die Gruppe steht im Raum verteilt. Die Spielleitung gibt ein Kriterium vor, nach dem sich die TN nebeneinander stellen sollen, z. B. entsprechend ihrer Körpergröße: Am einen Ende der Reihe steht die kleinste Person, am anderen die größte. Weitere mögliche Ordnungskriterien:

- nach dem Alter
- alphabetisch nach Vornamen
- nach der Schuhgröße
- nach der Größe der Handfläche
- nach der Entfernung zum Geburtsort
- nach der Zeit, die die TN täglich in sozialen Netzwerken verbringen.



1

Die Spieler stellen sich entsprechend dem jeweiligen Kriterium auf, dürfen dabei jedoch nicht sprechen (non-verbale Variante).

VARIANTE

2

Das Spiel kann auch als Wettkampf in zwei Teams gespielt werden: Das Team, das sich schneller in der richtigen Reihenfolge aufstellt, hat gewonnen.

VARIANTE

SKALA PRZESTRZENNA

CEL: przełamywanie barier, zebranie informacji na temat innych uczestników

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 15 min

MATERIAŁY: –

Grupa stoi rozproszona w pomieszczeniu. Animator podaje kryterium, według którego należy ustawić się w rzędzie (jeden obok drugiego), np. według wzrostu – na jednym końcu znajdzie się osoba najniższa, na drugim najwyższa.

Inne możliwe kryteria:

- według wieku
- alfabetycznie według imion
- według numeru buta
- według wielkości dłoni
- według odległości od miejsca urodzenia
- według czasu, jaki przeciętnie spędzają w ciągu dnia na portalach społecznościowych.

WARIANT

Uczestnicy ustawiają się zgodnie z podanym kryterium, ale nie mogą przy tym rozmawiać (wersja niewerbalna).

WARIANT

Zabawę można przeprowadzić w formie rywalizacji między dwiema grupami: wygrywa ta grupa, która jako pierwsza ustawi się według danego kryterium.

BINGO

ZIEL: Kennenlernen der Namen, Informationen über andere TN sammeln, Abbau von Hemmungen

GRUPPE: 15–100 TN

ZEIT: 15–30 Min.

MATERIAL: Zettel mit Aussagen (in Tabellenform wie bei einer BINGO-Karte; Größe je nach TN-Zahl, siehe Anlage), Stifte

Zu Beginn übt die Spielleitung mit den TN auf Deutsch und Polnisch die Aussprache des Satzes „Hallo, ich bin...“, und du?“ Dann erhält jeder TN einen Zettel mit etwa 10 Sätzen in beiden Sprachen, z. B.: „Ich habe ein Snapchat-Konto“ oder „Ich habe Angst vor Spinnen“. Anschließend bewegen sich alle TN durch den Raum und begrüßen sich mit Hilfe der eingangs gelernten Wendungen in der jeweiligen Fremdsprache. Dann wählen sie einen Satz vom Blatt und fragen ihren Gesprächspartner, ob die Aussage auf ihn zutrifft. Wenn ja, unterschreibt die Person an der betreffenden Stelle. Für jede Aussage muss eine neue Person gefunden werden. Es darf sich kein Name wiederholen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis die TN alle Unterschriften zusammen haben. Es kann auch als Wettbewerb gespielt werden: Wer als Erster fertig ist, ruft laut „Bingo“ und gewinnt. Zum Abschluss setzen sich die TN, und die Spielleitung liest alle Sätze der Reihe nach in beiden Sprachen vor. Diejenigen, auf die eine Aussage zutrifft, stehen kurz auf. Die Zettel können im Raum aufgehängt werden.

NAMENSBINGO

Jeder TN bekommt eine leere BINGO-Karte (Tabelle mit 3 x 3 Feldern; in Gruppen ab 30 TN ist eine Tabelle mit 5 x 5 Feldern empfehlenswert) und einen Stift. Die TN gehen durch den Raum, begrüßen sich in der Partnersprache und tragen die Vornamen ihrer Gesprächspartner in beliebiger Reihenfolge in die Tabelle ein (ein Name pro Feld). Ist ihre Karte voll, setzen sie sich und warten, bis alle anderen fertig sind.

Dann kann das BINGO-Spiel beginnen: Die Spielleitung liest die Vornamen aller TN in beliebiger Reihenfolge vor. Die TN kreuzen die vorgelesenen Namen auf ihrer Karte durch. Der TN, der zuerst eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal durchkreuzt hat, ruft „Bingo“ und gewinnt.

VARIANTE



BINGO

CEL:

poznanie imion, zebranie informacji na temat innych uczestników, przełamywanie barier

GRUPA: 15–100 uczestników

CZAS: 15–30 min

MATERIAŁY: karty BINGO z wypowiedziami (w formie tabeli; wielkość w zależności od liczby uczestników, patrz załącznik poniżej), długopisy lub flamastry

Na początek animator ćwiczy wspólnie z uczestnikami wymowę polskiego zdania: „Cześć, jestem...“, a ty?“ i jego niemieckiego odpowiednika. Następnie każdy z uczestników otrzymuje kartkę papieru, na której znajduje się ok. 10 stwierdzeń w obu językach, np. „Mam konto na Snapchacie“, „Boję się pająków“. Uczestnicy rozchodzą się po sali, witają się z innymi, używając poznanego zwrotu w języku obcym, wybierają jedno zdanie z kartki i pytają swego rozmówcy, czy ta wypowiedź do niego pasuje. Jeśli tak, podpisuje się on przy tym zdaniu. Do każdej odpowiedzi należy znaleźć inną osobę. Żaden podpis nie może się powtórzyć.

Gra trwa do momentu, aż wszyscy uczestnicy zbiorą podpisy na swoich kartkach. Można ją także przeprowadzić na zasadzie rywalizacji – osoba, która jako pierwsza zbierze komplet podpisów wykrzykuje „Bingo!“ i wygrywa.

Na zakończenie grupa siada, a animator odczytuje po kolei wszystkie wypowiedzi w obu językach. Osoby, do których pasuje dane zdanie, powstają na chwilę z miejsca. Kartki można rozwiesić na ścianie.

WARIANT

BINGO IMION

Każdy z uczestników otrzymuje pustą kartę BINGO (tabela z polami 3 x 3; w grupach od 30 uczestników zalecana jest tabela o wymiarach 5 x 5) i długopis. Uczestnicy rozchodzą się po sali, witają się z innymi w ich języku i nanoszą na tabeli w dowolnej kolejności imiona swoich rozmówców (po jednym w każdym polu). Gdy kartka zapełni się wpisami, siadają na miejsca. Gra w BINGO rozpoczyna się, gdy wszyscy są gotowi. Animator odczytuje imiona uczestników w dowolnej kolejności, natomiast gracze przekreślają każde przeczytane imię na swojej kartce. Ten, kto jako pierwszy przekreśli cały rząd w pionie, poziomie lub na skos, wykrzykuje „Bingo!“ i wygrywa.

MAM KONTO NA
SNAPCHACIE.
ICH HABE EIN
SNAPCHAT-KONTO.

JESTEM WEGETARIANINEM /
WEGETARIANKĄ.
ICH BIN VEGETARIER/-IN.

LUBIĘ SŁUCHAĆ MUZYKI.
ICH HÖRE GERN MUSIK.

NIE WYSPAŁEM/-ŁAM SIĘ
DZISIAJ.
ICH HABE HEUTE NICHT
AUSGESCHLAFEN.

MAM SWOJĄ SZCZĘŚLIWĄ
LICZBĘ.
ICH HABE EINE
GLÜCKSSZAHL.

CHCĘ WYJECHAĆ NA
WOLONTARIAT ZAGRANICĘ.
ICH MÖCHTE EINEN
FREIWILLIGENDIENST IM
AUSLAND MACHEN.

BOJĘ SIĘ PAJĄKÓW.
ICH HABE ANGST VOR
SPINNEN.

CHĘTNIE JEŹDŻĘ NA
ROWERZE.
ICH FAHRE GERN
FAHRRAD.

NIENAWIDZĘ MATEMATYKI.
ICH HASSE MATHEMATIK.



ZWIEBELINTERVIEW

ZIEL: Spracherwerb (Begrüßung), Kennenlernen der Namen, nonverbale Kommunikation
GRUPPE: 10–20 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: Plakat mit Begrüßungsformeln

Zu Beginn übt die Spielleitung mit den TN die Aussprache der Sätze „Hallo, ich bin...“ / „Cześć, jestem...“ ein.

Die TN bilden zwei gleiche Kreise: einen Außen- und einen Innenkreis, wobei sich jeweils zwei Personen gegenüberstehen. Der TN im Außenkreis stellt sich seinem Gesprächspartner im Innenkreis in seiner eigenen Sprache mit Namen vor, dazu macht er eine Geste oder reicht ihm die Hand: „Hallo, ich bin Sabine.“ Daraufhin begrüßt auch der TN aus dem Innenkreis seinen Gesprächspartner und stellt sich in seiner Muttersprache vor, z. B. „Cześć, jestem Ewa.“ Der TN aus dem Außenkreis rückt eine

Position weiter nach links (also im Uhrzeigersinn), der TN im Innenkreis bleibt an seinem Platz. Dadurch treffen sich immer wieder zwei Personen, die sich noch nicht kennen. Sie begrüßen sich und stellen sich einander vor, jeweils in ihrer Muttersprache. Wenn sich dieselben Personen zum zweiten Mal treffen, begrüßen sie ihren Gesprächspartner in dessen Muttersprache und nennen seinen Namen, z. B.: „Cześć Sabine!“ und „Hallo Ewa!“

Wenn die Spielleitung feststellt, dass die Gruppe die Begrüßungsformel und die Namen beherrscht, schlägt sie vor, nonverbal zu kommunizieren und stellt in kurzen Abständen Fragen, auf die die Partner nur mit Mimik und Gestik antworten dürfen. Bei jeder neuen Frage rücken die TN im Außenkreis einen Platz nach links.

WYWIAD CEBULKOWY

CEL: nauka języka (przywitanie), poznanie imion, komunikacja niewerbalna
GRUPA: 10–20 uczestników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: plakat ze zwrótami powitalnymi

Na początku animator ćwiczy z uczestnikami wymowę zdań: „Cześć, jestem...“ / „Hallo, ich bin...“.

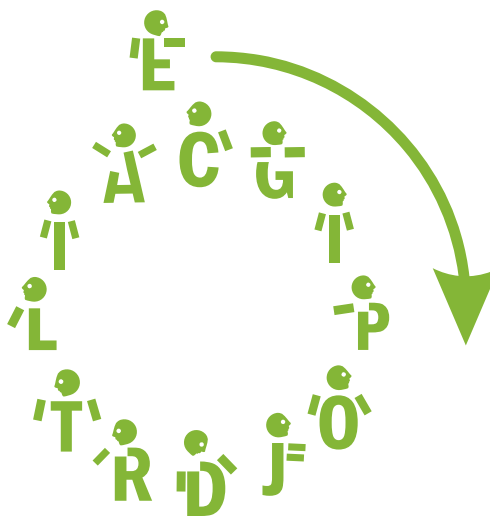
Następnie grupa tworzy dwa jednakowe koła – wewnętrzne i zewnętrzne – tak, aby każdy miał partnera naprzeciwko siebie. Uczestnik z koła zewnętrznego przedstawia się partnerowi z koła wewnętrznego w swoim języku i dołącza do tego gest lub uścisk dłoni: „Cześć, jestem Ewa“. W odpowiedzi partner z koła wewnętrznego również się przedstawia i wita w swoim języku, np. „Hallo, ich bin Sabine“. Potem partner z koła zewnętrznego przesuwa się o jedną osobę w lewo (tj. zgodnie z ruchem wskazówek zegara), podczas gdy uczestnicy w kole wewnętrznym zo-

stają na miejscu. W ten sposób dochodzi do spotkania dwóch kolejnych nieznanych sobie osób, które się witają i przedstawiają w swoich językach ojczystych. Kiedy ponownie natrafiają na siebie te same osoby, wówczas pozdrawiają swojego partnera w jego języku i podają jego imię, np. „Cześć, Sabine!“, „Hallo, Ewa!“.

Gdy animator uzna, że grupy opanowały już powitanie i utrwaliły imiona, proponuje komunikację niewerbalną. Zadaje w krótkich odstępach czasu pytania, na które partnerzy udzielają odpowiedzi za pomocą gestów i mimiki. Każdej zmianie pytania towarzyszy ruch uczestników z zewnętrznego koła o jedno miejsce w lewo.

Przykładowe pytania:

- Jakie masz hobby?



Beispielfragen:

- Was ist dein Hobby?
- Zu welcher Musik tanzt du am liebsten?
- Wie fühlst du dich gerade?
- Was kannst du nicht ausstehen?
- Wovor hast du Angst?

Nach jeder Frage geht die Spielleitung zu einem oder zwei Paaren und bittet sie, ihre Antworten pantomimisch zu wiederholen. Danach fragt sie die Gruppe, was diese verstanden hat. Am Ende bittet sie die Darsteller zu sagen, was sie hatten ausdrücken wollen.

- Do jakiej muzyki najchętniej tańczysz?
- Jak się teraz czujesz?
- Czego nie cierpisz?
- Czego się boisz?

Po każdym z pytań animator podchodzi do wybranej pary graczy (lub kilku par) i prosi, aby powtórzyli oni pantomimicznie swoje odpowiedzi, a następnie pyta grupę, co zrozumią. Na koniec prosi pokazujących o słowny komentarz do tego, co chcieli przekazać.



FÜR SPRACHLICH FORTGESCHRITTENE GRUPPEN

VARIANTE

Die TN stehen oder sitzen sich in zwei Kreisen gegenüber. Die Spielleitung stellt eine Frage, anhand der die Paare ein Gespräch beginnen. Jede Runde dauert 5 Minuten, danach rückt der TN des Außenkreises um einen Platz nach links.

Mögliche Gesprächsthemen:

- Welchen Film hast du kürzlich gesehen? Wie hat er dir gefallen?
- Welche Apps benutzt du gern? Welche kannst du empfehlen?
- Was denkst du über Extremsportarten?
- Was hast du kürzlich gelernt, das komplett neu für dich war?

WARIANT

DLA GRUP ZAAWANSOWANYCH JĘZYKOWO

Uczestnicy stoją lub siedzą w dwóch kręgach naprzeciw siebie. Animator zadaje parom pytania wymagające podjęcia konwersacji. Na każde pytanie przeznaczona jest 5 minut, po upływie których partner z koła zewnętrznego przesuwa się o jedno miejsce w lewo.

Przykładowe tematy do konwersacji:

- Jaki film ostatnio oglądałeś/-łaś? Jak ci się podobał?
- Z jakich aplikacji chętnie korzystasz? Jakie możesz polecić?
- Co myślisz o uprawianiu sportów ekstremalnych?
- Czego nowego ostatnio się nauczyłeś/-łaś?

SAG MIR, WER DU BIST*

ZIEL:

Gegenseitiges
Kennenlernen,
Spracherwerb (Gesichts- /
Körperteile)

GRUPPE: 5–20 TN

ZEIT: 30–60 Min.

MATERIAL: Stifte, bunte DIN
A4-Zettel, ein großes Blatt
Papier (Flipchart-Papier),
Zeitungen, Klebstoff,
Schere

POWIEDZ MI, KIM JESTEŚ*

CEL: poznanie się, nauka
języka (części twarzy / ciała)

GRUPA: 5–20 uczestników

CZAS: 30–60 min

MATERIAŁY: flamastry, kolorowe kartki
formatu A4, duże arkusze papieru
(flipchartowe), gazety, klej,
nożyczki

Die Spielleitung bereitet Bilder mit den folgenden sechs Gesichts- bzw. Kopfteilen vor: Umriss eines Gesichts, Augen, Ohren, Nase, Mund und Haare. Dann schreibt sie die entsprechenden Begriffe auf Deutsch und Polnisch darunter.

Die Gruppe sitzt im Kreis. Jeder TN erhält von der Spielleitung ein leeres Blatt Papier, auf das er am oberen Rand seinen Namen schreibt. Danach legen alle ihre Blätter verdeckt in die Mitte des Kreises, so dass man die Namen nicht sehen kann.

Die Spielleitung hängt das erste Bild mit dem Gesichtsumriss an die Tafel und sagt auf Deutsch und Polnisch: „Kopf – głowa“. Die TN wiederholen das Wort in beiden Sprachen. Danach nimmt sich jeder ein Blatt aus der Mitte des Kreises und malt den Kopfumriss der Person, deren Name auf dem Blatt steht. Anschließend legt er das Blatt verdeckt in die Mitte des Kreises zurück.

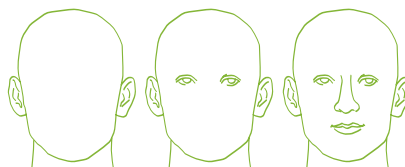
Die Spielleitung hängt die anderen Bilder an die Tafel und das Spiel wird in gleicher Weise fortgesetzt. In den nächsten Runden malt die Gruppe der Reihe nach Augen – oczy, Ohren – uszy, Nase – nos, Mund – usta, Haare – włosy. So entstehen nach und nach Porträts aller TN.

Die Spielleitung gibt jedem TN ein großes Blatt Papier (Flipchart-Papier), das dieser mit einem Stift in vier Felder teilt. In die Mitte klebt er sein Porträt. Die Spielleitung stellt vier Fragen (eine je Feld), die die TN mit Collagen, Zeichnungen oder schriftlich beantworten.

Anschließend werden die Poster im Gruppenraum aufgehängt und präsentiert.

Mögliche Fragen:

- Was möchtest du der Gruppe von dir erzählen?
- Was machst du gern in deiner Freizeit?
- Wie geht es dir heute?
- Was erwartest / befürchtest du mit Blick auf unsere Begegnung?



Animator przygotowuje sześć obrazków z poszczególnymi częściami twarzy (głowy): kontur twarzy, oczy, uszy, nos, usta, włosy i podpisuje je po polsku i niemiecku.

Grupa siedzi w kole. Animator rozdaje uczestnikom po jednej pustej kartce, na której każdy

zapisuje w górnym rogu swoje imię. Następnie wszyscy kładą kartki do środka koła, zapisaną stroną do dołu, tak aby imiona nie były widoczne.

Animator wiesza na tablicy pierwszy obrazek z konturem twarzy i mówi: „Kopf – głowa“. Uczestnicy powtarzają słowo po niemiecku i po polsku. Następnie każdy losuje jedną kartkę z imieniem i rysuje kontur twarzy osoby, która się na niej podpisała. Po zakończeniu odkłada kartkę do środka koła tak, aby imię było zakryte.

Animator wiesza na tablicy kolejne obrazki i animacja jest kontynuowana w ten sam sposób. Grupa dorysowuje po kolei: oczy – Augen, uszy – Ohren, usta – Mund, nos – Nase i włosy – Haare. Tak powstają portrety wszystkich uczestników.

Animator rozdaje uczestnikom duże arkusze papieru (flipchartowe). Każdy dzieli kartkę na cztery części i pośrodku nakleja swój portret. Animator zadaje cztery pytania, po jednym na każde pole, na które uczestnicy odpowiadają w formie kolażu, rysunku lub opisu w przeznaczony na dane pytanie części arkusza.

Na zakończenie plakaty zostają zaprezentowane i zawieszane w ogólnym pomieszczeniu grupy.

Możliwe pytania:

- Co chcesz opowiedzieć grupie o sobie?
- Jak lubisz spędzać swój czas wolny?
- Jak się dzisiaj czujesz?
- Czego oczekujesz i czego się obawiasz w kontekście naszego spotkania?

- Die Spielleitung sollte darauf achten, dass kein TN sein eigenes Porträt zieht und vervollständigen muss (ggf. können einzelne TN gebeten werden, die Blätter miteinander zu tauschen).



- Podczas losowania kartek animator powinien pilnować, aby nikt nie musiał rysować własnego portretu (ewentualnie może się wymienić z inną osobą).

VARIANTE

Statt Porträts können Körperrisse mit den einzelnen Körperteilen (Kopf, Hände, Bauch, Herz, Beine...) vorbereitet werden. Mit jedem Körperteil wird eine Frage an den „Porträtierten“ verbunden, z. B.

- (Kopf) Wovon träumst du?
- (Hände) Bei was hast du zwei linke Hände?
- (Bauch) Worauf hast du Appetit?
- (Herz) Wann schlägt dein Herz schneller?
- (Beine) Wohin tragen dich deine Füße?



WARIANT

Zamiast portretów można przygotować obrysy ciała i wyróżnić poszczególne części (głowa, ręce, brzuch, serce, nogi...). Do każdej z zaznaczonych części ciała przypisane jest jedno pytanie do „portretowanego”, np.

- (głowa) O czym marzysz?
- (ręce) Do czego masz dwie lewe ręce?
- (brzuch) Masz apetyt na...
- (serce) Twoje serce bije szybciej, kiedy...
- (nogi) Dokąd cię nogi chętnie niosą?

* Auf Grundlage von J. Bojanowska (2008), *Sprachanimation*, mit freundlicher Genehmigung der Autorin.

* Na podstawie J. Bojanowska (2008), *Animacja językowa*, za życzliwą zgodą Autorki.

ENTDECKUNG DES HAUSES

ZIEL:
Abbau von Hemmungen, Kommunikation

GRUPPE: 10–20 TN

ZEIT: 20–30 Min.

MATERIAL: Stifte, kleine Zettel und Klebeband bzw. selbstklebende Notizzettel

Die TN finden sich zu deutsch-polnischen Paaren zusammen. Gemeinsam begeben sich die Partner auf eine „Reise“ und entdecken das Seminarhaus (bzw. die Schule) und die Umgebung. Dabei suchen sie sich Gegenstände aus, auf die sie Zettel mit der deutschen und polnischen Bezeichnung der jeweiligen Sache kleben.

ODKRYWANIE DOMU

CEL: przełamywanie barier, komunikacja

GRUPA: 10–20 uczestników

CZAS: 20–30 min

MATERIAŁY: długopisy lub flamastry, małe kartki i taśma klejąca lub kartki samoprzylepne

Uczestnicy dobierają się w pary polsko-niemieckie. Następnie partnerzy udają się w „podróż” i odkrywają dom seminaryjny (szkołę) oraz okolicę, przyklejając na wybranych obiektach kartki z ich nazwami w języku polskim i niemieckim.

VARIANTE

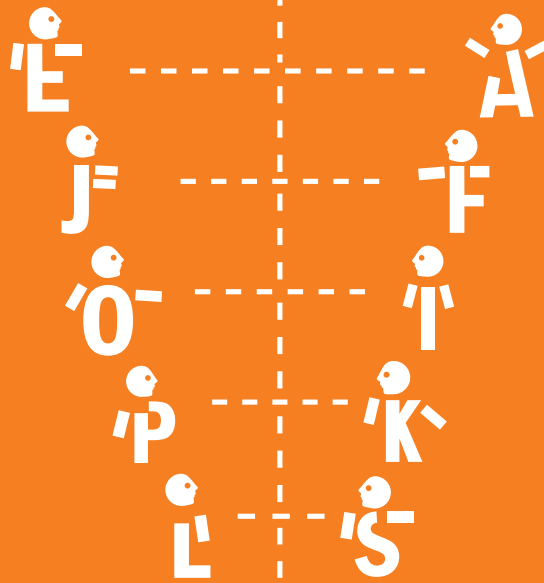
Die TN notieren – in Paaren oder Kleingruppen – auf Moderationskarten in beiden Sprachen möglichst viele Dinge, auf die sie bei ihrem Rundgang stoßen. Um Wiederholungen zu vermeiden, kann den Teams ein bestimmter Bereich zugeteilt werden (Küche, Garten, Flur usw.). Anschließend werden die Karten im Gruppenraum aufgehängt und den anderen TN vorgestellt. Das Team, das die meisten Karten beschriftet oder die originellsten Dinge gefunden hat, kann zum Sieger gekürt werden. Die Karten können weiterverwendet werden, z. B. beim Spiel MILCH – MLEKO.



WARIANT

Uczestnicy w parach lub małych zespołach zapisują na kartach moderacyjnych (w obu językach) nazwy jak największej liczby napotkanych przedmiotów. Aby uniknąć wielu powtórzeń, można przydzielić zespołom konkretny obszar do opisu (kuchnia, ogród, korytarze itp.). Następnie karty zostają wywieszane w sali i zaprezentowane całej grupie. Można wyróżnić zespoły za liczbę opisanych kart lub za oryginalność. Karty warto później wykorzystać, np. przy zabawie MILCH – MLEKO.

2



EISBRECHER

LODOŁAMACZE

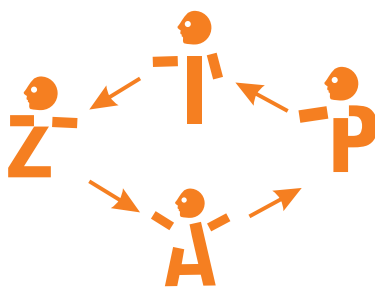
ZIP-ZAP

ZIEL: Namen kennenlernen, Warm-up
GRUPPE: 10–50 TN
ZEIT: 15 Min.
MATERIAL: Stühle, für Spielvariante 2 zusätzlich die Sprachkarten MEMOGRA (Hrsg. DPJW / PNWM)

ZIP-ZAP

CEL: poznanie imion, rozgrzewka
GRUPA: 10–50 uczestników
CZAS: 15 min
MATERIAŁY: krzesła, dla wariantu 2. dodatkowo karty językowe MEMOGRA (wyd. PNWM / DPJW)

Die TN sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und versucht, den Platz eines der TN zu erobern. Dafür wendet sie sich an einen beliebigen TN im Kreis. Sagt sie zu ihm „Zip“, muss er den Namen seines linken Nachbarn nennen, bei „Zap“ den des rechten. Fällt ihm der richtige Name nicht ein, muss er die Spielleitung in der Mitte des Kreises ablösen und fährt in gleicher Weise fort. Auf das Kommando „Zip-Zap“, müssen alle TN ihre Plätze tauschen. Wer dabei keinen freien Stuhl mehr findet, nimmt den Platz in der Mitte ein. Das Spiel sollte schnell gespielt werden.



Uczestnicy siedzą w kręgu na krzesłach. Rozpoczynający grę stoi w środku i próbuje zająć miejsce na krześle. W tym celu zwraca się do wybranej osoby, podając hasło „zip“ lub „zap“. Jeśli powie „zip“, wskazana osoba musi wymówić imię sąsiada siedzącego po lewej stronie, jeśli „zap“ – siedzącego po prawej stronie. Jeżeli nie zna imienia sąsiada lub się pomyli, oddaje swoje miejsce na krześle prowadzącemu i oboje zamieniają się rolami. Zabawa toczy się dalej. Na hasło „zip-zap“ wszyscy muszą powstać i zmienić miejsca. Ten, kto nie zdąży znaleźć sobie wolnego krzesła, zostaje w środku i przejmuje prowadzenie gry. Tempo gry powinno być szybkie.

- Um die Dynamik des Spiels zu erhöhen oder wenn die Gruppe groß ist, kann mit zwei Personen in der Mitte des Kreises gespielt werden.
- Die Person in der Mitte des Kreises kann auch „Zip-Zip“ oder „Zap-Zap“ sagen – dann ist nicht der direkte Nachbar, sondern die übernächste Person gemeint.



- W celu zdynamizowania przebiegu zabawy lub przy dużych grupach warto wyznaczyć dwie osoby prowadzące grę.
- Osoba w środku może powiedzieć „zip-zip“ lub „zap-zap“. Należy wtedy podać imię osoby oddalanej o dwa miejsca.

Statt „Zip“ und „Zap“ kann auf gleiche Art „lewy“ (links) und „prawy“ (rechts) bzw. „lewy-prawy“ verwendet werden.

VARIANTE

1

WARIANT

Zamiast „zip“, „zap“ można używać odpowiednio haseł: „links“ (lewy), „rechts“ (prawy) lub „links-rechts“ (lewy-prawy).

Wenn die TN die Namen der anderen Spieler bereits gut kennen, können sie „neue Identitäten“ erhalten. Zu diesem Zweck gibt die Spielleitung jedem TN eine Bildkarte aus dem Sprachspiel MEMOGRA, auf der ein bestimmter Begriff dargestellt ist, z. B. „Mütze“, „Biene“ oder „Buntstift“. Im Spielverlauf nennen die TN anstelle der Namen ihrer Nachbarn die der Gegenstände (oder Tiere) auf deren Bildkarten. Zu Beginn muss festgelegt werden, ob die TN ihre Muttersprache oder die Partnersprache verwenden. Wichtig ist, dass die TN ihre Bildkarten für alle sichtbar halten.

VARIANTE

2

WARIANT

Jeśli uczestnicy opanowali już swoje imiona, można im nadać „nowe tożsamości“. W tym celu animator rozdaje każdemu po jednej karcie gry językowej MEMOGRA, na której zilustrowany jest konkretny wyraz, np. „czapka“, „pszczoła“, „kredka“. W trakcie gry uczestnicy w miejsce imion swoich sąsiadów podają nazwy przedmiotów (lub zwierząt) widniejących na ich obrazkach. Na początku należy ustalić, czy będą się posługiwać językiem ojczystym, czy językiem partnera. Ważne jest, aby karty MEMOGRY były trzymane w sposób widoczny dla wszystkich.

KNIERUTSCHER

ZIEL:

Spracherwerb: Farben,
Warm-up

GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 15–20 Min.

MATERIAL: UNO-Spielkarten
oder kleine Zettel in
verschiedenen Farben,
Stühle

Die TN sitzen im Stuhlkreis und bekommen eine von vier Farben zugeteilt (hierzu können UNO-Karten genutzt werden). Die Spielleitung ruft eine Farbe auf, und die TN mit der jeweiligen Farbe rücken im Uhrzeigersinn einen Stuhl weiter. Wenn auf diesem Platz jemand sitzt, wird er blockiert – die geblockte Person darf sich nicht bewegen, selbst wenn ihre Farbe in einer der folgenden Runden genannt wird. Die Spielleitung ruft die Farben zügig auf. Aufgabe der TN ist es, so schnell wie möglich von einem Stuhl zum nächsten zu gelangen und am Ende wieder den eigenen Platz zu erreichen. Gespielt wird so lange, bis die erste Person dies geschafft hat.



KOLORY KOLANA

CEL: nauka kolorów,
rozgrzewka

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 15–20 min

MATERIAŁY: karty do gry UNO
lub małe kartki w różnych
kolorach, krzesła

Uczestnicy siedzą w kole. Każdy z nich otrzymuje jeden z czterech kolorów (do tego celu można wykorzystać karty UNO). Następnie animator wywołuje dowolny kolor, a uczestnicy z tym kolorem przesuwają się o jedno krzesło zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli ktoś już na nim siedzi, zostaje zablokowany – nie może się ruszyć nawet wtedy, gdy w kolejnych rundach usłyszy nazwę swojego koloru. Animator wywołuje nazwy kolorów w dość szybkim tempie. Zadaniem uczestników jest jak najszybciej, przemieszczając się z krzesła na krzesło, dotrzeć z powrotem na swoje miejsce. Gra dobiega końca, kiedy pierwsza osoba okrąży koło.

→ Da es sich um ein Spiel mit Körperkontakt handelt, sollte es erst dann gespielt werden, wenn die Gruppe sich schon etwas besser kennt. Wenn jemand, nachdem die Spielregeln erklärt wurden, nicht teilnehmen möchte, sollte das respektiert werden.



→ Ponieważ gra opiera się na kontakcie cielesnym, można ją wprowadzić dopiero wtedy, kiedy grupa już się lepiej pozna. Jeśli po objaśnieniu reguł ktoś wycofa się z udziału, należy zaakceptować jego decyzję.

Statt Farben können vier Wörter aus einem beliebigen Themenbereich eingeführt werden. Dazu werden entsprechende Zettel vorbereitet (mehrere pro Wort) und an die TN verteilt, z. B. Höflichkeitsformeln wie „Hallo / Tschüss“ (Cześć), „Guten Tag“ (Dzień dobry), „Auf Wiedersehen“ (Do widzenia), „Entschuldigung“ (Przepraszam), „Danke“ (Dziękuję), „Bitte“ (Proszę).

VARIANTE



WARIANT

Zamiast nazw kolorów można wprowadzić cztery słowa z dowolnego zakresu tematycznego. W tym celu należy przygotować karteczki ze słownictwem (po kilka karetek z tym samym słowem) i rozdać je uczestnikom, np. zwroty grzecznościowe: „Cześć!” (Hallo / Tschüss), „Dzień dobry!” (Guten Tag), „Do widzenia!” (Auf Wiedersehen), „Przepraszam” (Entschuldigung), „Dziękuję” (Danke), „Proszę” (Bitte).

SPIELE VOM TYP OBSTSALAT

ZIEL:

Spracherwerb,
Bewegungsspiel

GRUPPE: 10–50 TN

ZEIT: 15 Min.

MATERIAL: Stühle (ein Stuhl
weniger als TN), für
Spielvariante 2 zusätzlich
die Anlage, ggf. ein
Schwungtuch

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis, ein TN steht in der Mitte des Kreises. Er darf sich erst dann setzen, wenn er den Sitzplatz eines Mitspielers erobert hat. Dafür muss er die Gruppe in Bewegung setzen.

Der Spieler in der Mitte zeigt auf einen TN und fragt: „Wie geht's?“. Die gefragte Person kann die Frage mit „gut“, „schlecht“ oder „geht so“ beantworten. Wenn die Antwort „geht so“ lautet, passiert nichts. Bei „gut“ tauschen die beiden Nachbarn des befragten TN ihre Plätze. Die Person in der Mitte versucht währenddessen, einen der verlassenen Plätze einzunehmen. Fällt die Antwort „schlecht“, tauschen alle Spieler die Plätze. Die Person, die keinen Platz bekommt, muss als Ablösung in die Mitte.

VARIANTE

- Das Spiel dient dazu, grundlegende Ausdrücke in der Partnersprache einzüben. Es sollte daher nacheinander in beiden Sprachen gespielt werden. Die Begriffe können auf große Zettel geschrieben und für die Dauer der Begegnung aufgehängt werden.

AUFRUFEN DER TN MITHILFE EINES BEGRIFFES

Passend zum Thema oder zum Wortschatz, der geübt werden soll, werden vier Wörter bzw. Wendungen (z. B. Höflichkeitsformeln) ausgewählt und von der Spielleitung und ihren Sprachassistenten (ein deutscher und ein polnischer TN) vorgestellt. Nachdem entsprechend der TN-Zahl Zettel mit einem der Wörter oder einer Wendung vorbereitet wurden, zieht jeder TN einen hiervon. Die Spielleitung ruft laut einen der Begriffe, und die TN, auf deren Zettel dieser steht, müssen die Plätze tauschen. Dabei versucht die Spielleitung, sich auf einen der frei gewordenen Plätze zu setzen. Auf eine zusätzliche Wendung hin, z. B. „Kein Problem – Nie ma sprawy“, muss die gesamte Gruppe reagieren, und alle wechseln die Plätze. Um den Bewegungs- und Spaßfaktor zu erhöhen, bietet es sich an, mehrere Begriffe auf einmal zu nennen, z. B. „Entschuldigung“ und „Danke“.

VARIANTE

GRY TYPU SAŁATKA OWOCOWA

CEL:

nauka języka,
zabawa ruchowa

GRUPA: 10–50 uczestników

CZAS: 15 min

MATERIAŁY: krzesła (jedno mniej
niż liczba graczy), dla wariantu
2. dodatkowo załącznik,
ewentualnie chusta
animacyjna

Uczestnicy siedzą na krzesłach ustawionych w kole. W środku stoi jeden z grających. Może usiąść dopiero wtedy, kiedy zdobędzie miejsce od innej osoby. Aby to się udało, musi wprowadzić grupę w ruch.

WARIANT

Gracz stojący w środku koła wskazuje dowolnego uczestnika i pyta: „Jak się masz?“. Zapytana osoba ma trzy możliwości odpowiedzi: „dobrze“, „źle“, „jako tako“. Jeśli odpowie „jako tako“ nie dzieje się nic. Przy odpowiedzi „dobrze“ obaj sąsiedzi zapytanego zamieniają się miejscami. Osoba prowadząca stara się w tym czasie zająć miejsce jednego z nich. Jeśli padnie odpowiedź „źle“, wszyscy gracze zamieniają się miejscami. Ten, kto nie znajdzie sobie miejsca, zostaje w środku i prowadzi dalej grę.



1



HINWEISE

- Zabawa pomaga przećwiczyć podstawowe zwroty w języku partnera, dlatego należy grać po kolei w obu językach. Potrzebne wyrażenia można zapisać na dużych arkuszach papieru i powiesić na ścianie na czas spotkania.

WARIANT

WYWOŁYWANIE OSÓB ZA POMOCĄ HASŁA

W zależności od tematu spotkania lub słownictwa, które ma zostać przećwiczone, animator wybiera cztery słowa lub wyrażenia (np. zwroty grzecznościowe), a następnie prezentuje je wspólnie z asystentami językowymi (polskim i niemieckim). Każdy z uczestników losuje jedno słowo lub zwrot (należy przygotować odpowiednią ilość). Animator wypowiada głośno kolejne hasła, a osoby, które je wylosowały, zamieniają się miejscami. W tym czasie osoba znajdująca się w środku próbuje zdobyć miejsce siedzące. Na jeden dodatkowy zwrot reaguje cała grupa, np. przy „Nie ma sprawy – Kein Problem“ wszyscy zamieniają się miejscami. Aby wzmocnić aspekt ruchu i zabawy, można wywołać kilka zwrotów jednocześnie, np. „Przepraszam“ i „Dziękuję“.

2

- > Das Spiel wird noch attraktiver, wenn es mit einem Schwungtuch gespielt wird.
- > Die Bezeichnung OBSTSALAT stammt von einer beliebten Variante dieses Spiels, bei der die TN mithilfe von Bezeichnungen von Obst aufgerufen werden. Wird „Obstsalat“ gerufen, wechseln alle die Plätze.



- > Zabawa zyska na atrakcyjności, jeśli przeprowadzimy ją z wykorzystaniem chusty animacyjnej.
- > Nazwa gry SAŁATKA OWOCOWA pochodzi od jej popularnego wariantu, w którym osoby wywoływane są za pomocą nazw owoców. Na hasło „sałatka owocowa” wszyscy zamieniają się miejscami.



BITTE – PROSZĘ

DANKE – DZIĘKUJĘ

ENTSCULDIGUNG – PRZEPRASZAM

GUTEN APPETIT – SMACZNEGO



FLINKE ZAHLEN

ZIEL:

Warm-up,
Erlernen oder
Wiederholen der Zahlwörter

GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 10–15 Min.

MATERIAL: zwei zusammengerollte
Zeitungen, zweisprachig
beschriftete DIN A5-Zettel mit
Zahlwörtern, Klebeband zum
Befestigen der Zahlen
auf der Kleidung

Die Spielleitung verteilt Zettel mit Zahlen an die TN, die diese gut sichtbar an ihrer Kleidung befestigen. Alle TN haben eine unterschiedliche Zahl. In Gruppen ohne oder mit geringen Sprachkenntnissen werden die einzelnen Zahlen langsam in beiden Sprachen vorgelesen und kurz geübt.

Die TN bilden einen Kreis, der größte von ihnen stellt sich in die Mitte. In einer Hand hält er eine zusammengerollte Zeitung. Nun beginnt er das Spiel, indem er in der Fremdsprache eine der in der Gruppe vorhandenen Zahlen ruft. Der TN mit der genannten Zahl muss nun so schnell wie möglich selbst eine andere Zahl in der Fremdsprache rufen. Zugleich versucht die Person in der Mitte, den jeweils aufgerufenen TN so schnell wie möglich mit der zusammengerollten Zeitung anzutippen. Macht der aufgerufene TN einen Fehler, indem er die nächste Zahl in seiner Muttersprache nennt oder die Zeitung ihn trifft, bevor er die nächste Zahl ausgesprochen hat, muss er in die Mitte und bekommt die Zeitung. Dann wird weitergespielt.

→ Bei großen Gruppen können zwei Personen gleichzeitig in der Mitte stehen.

Mit dem Spiel kann ein beliebiger thematischer Wortschatz eingeführt werden (z. B. Bezeichnungen von Bäumen, Lebensmitteln oder Körperteilen). Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, Bildsymbole zu verwenden.

VARIANTE

SZYBKIE NUMERKI

CEL: rozgrzewka, nauka lub
powtórka liczebników

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 10–15 min

MATERIAŁY: zrolowana gazeta,
kartki formatu A5 z wypisanymi
liczebnikami w obu językach,
taśma do przyklepienia
numerków na ubraniach

Animador rozdaje uczestnikom numerki, które przyklepiają sobie na ubraniach w widocznym miejscu. Każdy z uczestników otrzymuje inny numerki. W grupach bez znajomości języka obcego lub z niewielką znajomością należy odczytać głośno nazwy wszystkich liczebników w obu językach i krótko je przećwiczyć.

Uczestnicy stają w kole, a do środka wchodzi najwyższy z nich. W rękę trzyma zrolowaną gazetę (lub miękki przedmiot). Rozpoczyna grę, wypowiadając głośno w języku obcym dowolny liczebnik „obecny” w grupie. Wywołany gracz musi natychmiast podać inny liczebnik w języku obcym. W tym czasie prowadzący próbuje jak najszybciej klepnąć go zrolowaną gazetą. Jeśli wywołany gracz omyłkowo wypowie liczebnik w języku ojczystym lub prowadzącemu uda się do niego podejść i delikatnie klepnąć gazetą zanim ten wywoła kolejny numerki, obaj zamieniają się miejscami i zabawa toczy się dalej.

→ W przypadku dużej grupy do koła mogą wejść jednocześnie dwie osoby.

WARIANT

W ten sposób można wprowadzać dowolne słownictwo tematyczne (np. nazwy drzew, produktów spożywczych, części ciała).
W młodszej grupie wiekowej do ćwiczenia warto wykorzystać symbole obrazkowe.

FRÜHLINGS- SPAZIERGANG

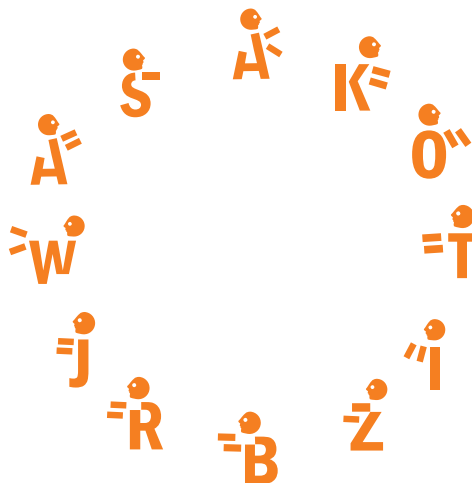
ZIEL: Kooperation,
Warm-up

GRUPPE: 8–20 TN

ZEIT: 10 Min.

MATERIAL: zweisprachiger Text
(siehe Anlage), möglichst in
Flipchartgröße zum Aufhängen
an einem sichtbaren Ort, für
die Spielvariante zusätzlich
bunte Zettel

Die TN stehen hintereinander im Kreis. Der Frühlingsspaziergang ist eine Inszenierung verbunden mit einer Rückenmassage des vorderen Nachbarn. Die Spielleitung liest den Text (siehe Anlage) langsam vor. Sie bemüht sich um eine entsprechende Intonation und bittet die Gruppe, die von ihr ausgeführten Bewegungen zu wiederholen.



WIOSENNY SPACER

CEL: współpraca
w grupie, rozgrzewka

GRUPA: 8–20 uczestników

CZAS: 10 min

MATERIAŁY: tekst w obu językach
(załącznik), najlepiej na papierze
flipchartowym do powieszenia
w widocznym miejscu, dla
wariantu dodatkowo
kolorowe kartki

Uczestnicy stają w kręgu jeden za drugim. Spacer wiosenny jest inscenizacją powiązaną z masażem pleców sąsiada stojącego przed nami. Animator odczytuje wolno tekst (patrz załącznik), starając się o odpowiednią intonację, i prosi grupę o powtarzanie wykonywanych przez siebie ruchów.

- ➔ In einer zweisprachigen Gruppe sollte der Text in beiden Sprachen vorgetragen werden.
- ➔ Da es sich um ein Spiel mit Körperkontakt handelt, sollte es erst dann gespielt werden, wenn sich die Gruppe schon etwas besser kennt.



- ➔ W grupie dwujęzycznej narracja prowadzona jest w obu językach.
- ➔ Ponieważ gra opiera się na kontakcie cielesnym, można ją wprowadzić dopiero wtedy, kiedy grupa już się lepiej pozna.

Die Gruppe kann aufgefordert werden, den Text zu wiederholen und die wichtigsten der dort genannten Wetterphänomene auf bunten Zetteln zu illustrieren, sie zweisprachig zu beschriften und im Raum aufzuhängen.

VARIANTE



WARIANT

Można poprosić grupę o powtarzanie tekstu oraz zilustrowanie na kolorowych kartkach zawartych w tekście nazw najważniejszych zjawisk atmosferycznych, podpisanie ich w obu językach i wywieszenie na ścianie w sali.



WIR GEHEN AUS DEM HAUS.

Die Gruppe beginnt, im Kreis zu gehen.

ES IST NOCH KALT.

Die TN rütteln leicht an den Schultern der Person vor ihnen.

ABER DIE ERSTEN SONNENSTRAHLEN SCHEINEN SCHON AUF UNSEREN KOPF.

Mit den Handflächen wärmen die TN den Kopf und die Schultern der Person vor ihnen.

EIN LEICHTER WIND STREICHT DURCH UNSER HAAR.

Die TN streichen leicht durch die Haare der Person vor ihnen.

ES WIRD IMMER WÄRMER.

Mit den Handflächen wärmen die TN den Rücken der Person vor ihnen.

PLÖTZLICH ZIEHEN WOLKEN AUF UND ERSTE REGENTROPFEN FALLEN VOM HIMMEL.

Die TN klopfen mit den Fingerspitzen auf den Rücken der Person vor ihnen.

EIN GEWITTER KOMMT.

Mit zunehmendem Druck massieren die TN den Rücken der Person vor ihnen.

WIR RENNEN FORT.

Die Gruppe läuft im Kreis.

DER REGEN WIRD STÄRKER.

Die TN klopfen stärker auf den Rücken der Person vor ihnen.

WYCHODZIMY Z DOMU.

Grupa zaczyna iść w kole.

JEST CHŁODNO.

Każdy potrząsa lekko ramionami sąsiada z przodu.

ALE PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA JUŻ PADAJĄ NA NASZĄ GŁOWĘ.

Całymi dłońmi ogrzewamy głowę i ramiona sąsiada.

LEKKI WIATEREK MUSKA NASZE WŁOSY.

Muskamy jego włosy.

JEST CORAZ CIEPLEJ.

Całymi dłońmi ogrzewamy plecy osoby idącej przed nami.

NAGLE NADCIĄGAJĄ CIEMNE CHMURY I Z NIEBA SPADAJĄ PIERWSZE KROPLE DESZCZU.

Stukamy opuszkami palców w plecy sąsiada.

ZRYWA SIĘ BURZA.

Stopniowo zwiększając nacisk, masujemy plecy osoby idącej przed nami.

UCIEKAMY.

Grupa biegnie w kole.

DESZCZ SIĘ NASILA.

Uderzamy mocniej opuszkami palców w plecy sąsiada przed nami.



DER WIND ZERRT AN UNSERER KLEIDUNG.

Die TN bewegen vorsichtig die Kleidung der Person vor ihnen.



ES BLITZT UND DONNERT.

Die TN imitieren einen Blitzeinschlag – nicht zu doll! – auf dem Rücken der Person vor ihnen.



WIR FINDEN EINEN UNTERSCHLUPF.

Die Gruppe hockt sich hin.



DAS GEWITTER ZIEHT VORBEI, WIR VERLASSEN LANGSAM UNSER VERSTECK.

Die Gruppe bewegt sich langsam auf Zehenspitzen.



DER WIND WEHT IMMER NOCH.

Die TN imitieren mit den Händen den Wind.



DER WIND HÖRT AUF, DIE SONNE SCHEINT WIEDER.

Die TN wärmen Rücken und Kopf der Person vor ihnen.



EIN LEICHTER WIND STREICHT DURCH UNSER HAAR.

Die TN streichen leicht durch die Haare der Person vor ihnen.



LETZTE REGENTROPFEN FALLEN AUF UNSERE KÖPFE.

Die TN tippen leicht mit den Fingern auf den Kopf der Person vor ihnen.



DIE VÖGEL FANGEN AN ZU ZWITSCHERN.

Die TN imitieren Vogelzwitschern.



GLÜCKLICH GEHEN WIR NACH HAUSE.

WIATR TARGA NASZYMI UBRANIAMI.

Delikatnie poruszamy ubraniem sąsiada.

BŁYSKA SIĘ I GRZMI.

Imitujemy uderzenie pioruna – z wyczuciem!

CHOWAMY SIĘ.

Kucamy.

BURZA PRZECHODZI, OSTROŻNIE WYSUWAMY SIĘ Z UKRYCIA.

Grupa porusza się powoli na palcach.

JESZCZE WIEJE.

Imitujemy rękami wiatr.

WIATR USTAJE, POJAWIA SIĘ SŁOŃCE.

Ocieplamy plecy i głowę sąsiada.

LEKKI WIATEREK MUSKA WŁOSY.

Muskamy włosy osoby idącej przed nami.

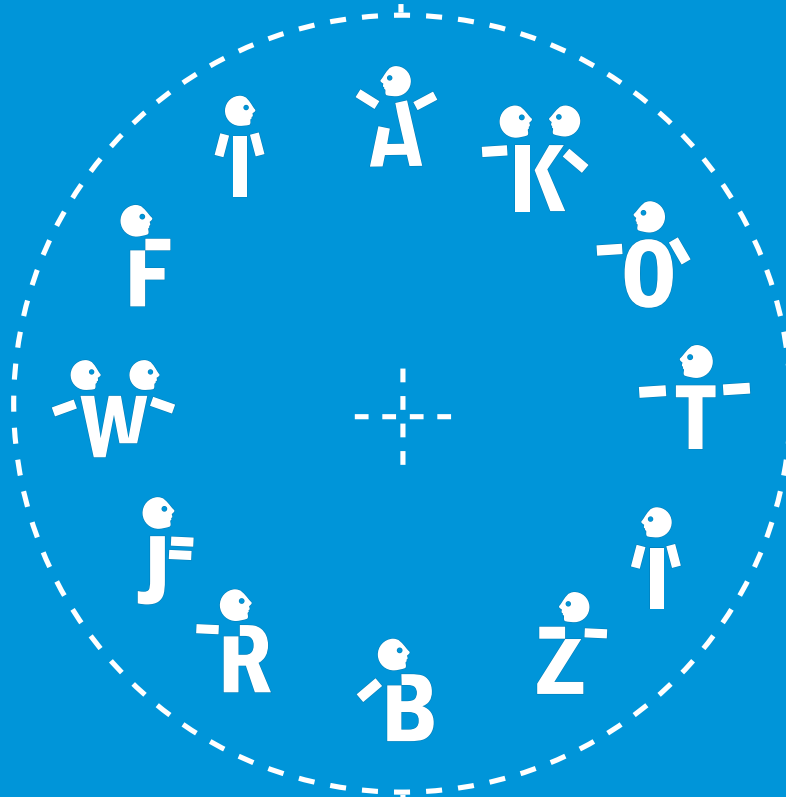
OSTATNIE KROPLE DESZCZU SPADAJĄ NA NASZE GŁOWY.

Lekko stukamy palcami po głowie sąsiada z przodu.

PTAKI ZACZYNAJĄ ĆWIERKAĆ.

Naśladujemy śpiew ptaków.

SZCZĘŚLIWI WRACAMY DO DOMU.



SPRACHLERNSPIELE

ĆWICZENIA
WSPIERAJĄCE
NAUKĘ
JĘZYKA

5 SEKUNDEN

MEMOGRA

ÄHNLICHKEITEN

GRÜNKÄPPCHEN

LIEBLINGSWÖRTER

KAJNE ANGST

STILLE POST – AUF DEN
RÜCKEN SCHREIBEN

LAUTE POST

MILCH – MLEKO

GEISTERHAUS

JEIN

39

41

42

43

45

46

49

50

51

52

53

5 SEKUND

MEMOGRA

PODOBIENSTWA

ZIELONY KAPTUREK

ULUBIONE SŁOWA

NJÄ BUJMY SCHJÄ JÄNSYKA

GŁUCHY TELEFON – PISANIE
NA PLECACH

GŁOŚNY TELEFON

MILCH – MLEKO

DOM, W KTÓRYM STRASZY

I TAK, I NIE

5 SEKUNDEN

ZIEL: Spracherwerb, Wortschatzwiederholung
GRUPPE: 10–30 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: zweisprachige Zettel (Anlage), Stifte

Die TN bilden deutsch-polnische Kleingruppen (4–8 Personen pro Gruppe). Jede Gruppe erhält einen Zettelsatz (mit Hilfe der Anlage bereitet die Spielleitung je nach TN-Zahl eine entsprechende Anzahl der Zettel vor) – deren Text bleibt bis Spielbeginn verdeckt. Jeder Gruppe wird ein Schiedsrichter zugeordnet, der auf die Einhaltung der Spielregeln achtet. Die Zettel werden nach und nach aufgedeckt. Die Aufgabe der TN ist es, innerhalb von fünf Sekunden, in beliebiger Sprache, jeweils drei Begriffe / Assoziationen, zum Inhalt eines Zettels zu finden. Wenn die Spieler die Aufgabe innerhalb der festgelegten Zeit richtig lösen, legt der Schiedsrichter den Zettel auf einen Stapel rechts von sich – gelingt es der Gruppe nicht, zu seiner Linken. Im Anschluss vergleichen die TN die Anzahl der gelösten Aufgaben in ihrer Gruppe und nennen die fünf Begriffe in beiden Sprachen, die sie während der Gruppenarbeit am meisten überrascht oder interessiert haben. Die Begriffe werden für alle sichtbar aufgeschrieben.

- ➔ Bei mehreren Gruppen, können TN (die von der Spielleitung bestimmt werden oder sich freiwillig bereit erklären) die Rolle von Schiedsrichtern übernehmen.
- ➔ Aufgrund des Lärmpegels während des Spiels ist es empfehlenswert, mit den Kleingruppen in verschiedene Räume zu gehen.

FÜR SPRACHLICH FORTGESCHRITTENE GRUPPEN

Die Spielleitung teilt die TN in zwei (oder mehr) Gruppen auf. Die Gruppen denken sich Fragen für das gegnerische Team aus und schreiben sie auf. Die Fragen können auf ein bestimmtes Thema eingegrenzt werden, z. B. Jugendbegegnung. Nach der Gruppenarbeit übergeben die Gruppen ihre Fragen an die Spielleitung, oder stellen sie dem anderen Team direkt.

VARIANTE

5 SEKUND

CEL: uczenie się, powtórka słownictwa
GRUPA: 10–30 uczestników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: dwujęzyczne karty do gry (załącznik), flamastry

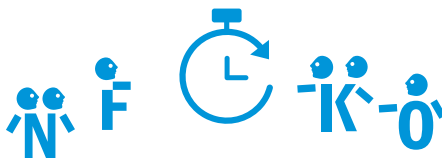
Uczestnicy dzielą się na małe, polsko-niemieckie grupy (od 4 do 8 osób). Każda z nich otrzymuje zestaw kart (w zależności od liczby grup animator powinien przygotować odpowiednią ilość kart na przykładzie załącznika) – tekst zapisany na kartach pozostaje zakryty aż do rozpoczęcia gry. Każdej grupie zostaje przydzielony sędzia, który będzie czuwał nad przebiegiem gry i pilnował przestrzegania reguł. Uczestnicy stopniowo odsłaniają karty. Ich zadanie polega na znalezieniu w ciągu 5 sekund trzech określeń / skojarzeń (zgodnie z poleceniem na karcie) w dowolnym języku. Jeśli grupa wykona polecenie poprawnie i zmieści się w czasie, sędzia odkłada daną kartę na kupkę po prawej stronie, a jeśli grupie się nie powiedzie – na kupkę po lewej stronie. Na koniec grupy porównują liczbę pytań, na które odpowiedziały i prezentują w obu językach po pięć najciekawszych lub najbardziej zaskakujących wyrazów, które się pojawiły. Wyrazy zostają zapisane w widocznym dla wszystkich miejscu.

- ➔ W przypadku większej liczby grup, rolę sędziów mogą przejąć wytypowani uczestnicy lub ochotnicy.
- ➔ W związku z dużym hałasem powstającym podczas zabawy, warto zadbać o osobne pomieszczenia dla grup.

DLA GRUP ZAAWANSOWANYCH JĘZYKOWO

Animator dzieli młodzież na dwie drużyny (lub więcej). Grupy samodzielnie wymyślają pytania dla drużyny przeciwnej i zapisują je na kartkach. Mogą one być związane z konkretnym tematem, np. spotkaniem młodzieżowym. Po zakończeniu prac grupy przekazują kartki animatorowi lub uczestnicy sami zadają pytania drużynie przeciwnej.

WARIANT



3 OBSTSORTEN, DIE NICHT GESCHÄLT WERDEN	3 RODZAJE OWOCÓW, KTÓRYCH SIĘ NIE OBIERA
3 POLNISCHE / DEUTSCHE FLÜSSE	3 POLSKIE / NIEMIECKIE RZĘKI
3 POLNISCHE / DEUTSCHE STÄDTE	3 POLSKIE / NIEMIECKIE MIASTA
3 VARIANTEN „HALLO“ ZU SAGEN	3 WARIANTY NA POWIEDZENIE „CZEŚĆ“
3 SCHREIBGERÄTE	3 PRZYBORY DO PISANIA
3 PLÄTZE, WO MAN SICH WASCHEN KANN	3 MIEJSCA, W KTÓRYCH MOŻNA SIĘ UMYĆ
3 DINGE ZUM ESSEN	3 RZECZY DO JEDZENIA
3 POSITIVE AUSSAGEN	3 POZYTYWNE WYPOWIEDZI
3 FAMILIENMITGLIEDER	3 CZŁONKÓW RODZINY
3 TIERE, DIE MILCH GEBEN	3 ZWIERZĘTA, KTÓRE DAJĄ MLEKO
3 DINGE ZUM LESEN	3 RZECZY DO CZYTANIA
3 DINGE, DIE STINKEN	3 ŚMIERDZĄCE RZECZY
3 DINGE, DIE SALZIG SIND	3 RZECZY, KTÓRE SĄ SŁONE
3 DINGE ZUM NASCHEN, DIE NICHT SÜSS SIND	3 RZECZY DO CHRUPANIA, KTÓRE NIE SĄ SŁODKIE
3 FISCHSORTEN	3 RODZAJE RYB



MEMOGRA

ZIEL: Spracherwerb
GRUPPE: 14–42 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: Spielkarten
MEMOGRA (Hrsg. DPJW /
PNWM) oder MEMOGRA 2
(für die Variante)

Mit Hilfe der Sprachkarten von MEMOGRA bringen sich die TN gegenseitig einzelne Wörter und deren Aussprache in beiden Sprachen bei. Bei einer Gruppe, die sich erst wenig kennt, sind Namensschilder zu empfehlen.

Die Spieler bilden einen Kreis, zwei Personen (die „Rivalen“) stehen in der Mitte. An alle übrigen TN wird eine MEMOGRA-Karte ausgeteilt, ohne dass deren Bildseite für die anderen sichtbar ist. Die Aufgabe der „Rivalen“ ist es, so viele Bildpaare wie möglich aufzudecken, indem sie sich abwechselnd, jeweils in ihrer Muttersprache, an eine Person im Kreis wenden, z. B. „Monika, was hast du?“ / „Monika, co masz?“. Die angesprochene Person deckt ihr Bild auf und antwortet ebenfalls in ihrer eigenen Sprache, z. B. „Ich habe einen Rucksack“ / „Mam plecak.“ Die „Rivalen“ versuchen, sich die Position der Bilder einzuprägen. Bilden die aufgedeckten Karten kein Paar, werden sie wieder umgedreht und die andere Person im Kreis ist an der Reihe. Wenn einer der „Rivalen“ ein Paar gefunden hat, darf er weitermachen und die TN mit den aufgedeckten Bildpaaren kommen in die Mitte und unterstützen ihn. Ab jetzt wird im Team weitergespielt, das jedoch nur noch höchstens einmal dran ist, damit das Spiel nicht zu sehr von einer Gruppe dominiert wird.

Das Spiel endet, wenn alle Bildpaare aufgedeckt sind. Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Teammitglieder um sich versammelt hat.

Das Spiel kann in zwei weiteren Sprachvarianten durchgeführt werden:

1. Alle Spieler verwenden jeweils die Partnersprache.
2. Kommuniziert wird ausschließlich in einer der Sprachen.

VARIANTE

MEMOGRA

CEL: nauka
języka
GRUPA: 14–42 uczest-
ników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: karty językowe
MEMOGRA (wyd. PNWM /
DPJW) lub MEMOGRA 2
(do wariantu)

Na podstawie kart językowych MEMOGRA uczestnicy uczą się poszczególnych słówek i ich wymowy w obu językach. Jeśli grupa jeszcze mało się zna, warto pomyśleć o naklejkach z imionami.

Gracze tworzą krąg. Pośrodku koła stają dwie osoby („rywale“). Pozostałym uczestnikom rozdajemy po jednej karcie MEMOGRA tak, aby inni nie zobaczyli widniejących na nich rysunków. Zadanie rywali polega na odkryciu jak największej liczby par kart. W tym celu każdy z nich na przemian wywołuje

po dwie osoby z koła, pytając w swoim języku, np. „Monika, co masz?“ / „Monika, was hast du?“ / „Monika, co masz?“ / „Monika, was hast du?“. Wywołane osoby odkrywają swoje obrazki i podają ich nazwy, również w swoim języku, np. „Mam plecak“ / „Ich habe einen Rucksack“. Rywale usiłują zapamiętać, kto ma jaki obrazek. Jeśli odsłonięte karty nie tworzą pary, zostają ponownie zakryte i wywołujący traci kolejkę. W przypadku znalezienia pary obrazków kontynuuje on swoją grę, a „odkryte“ osoby wchodzą do środka i zasilają jego drużynę. Teraz odnajdywanie kart odbywa się w zespole. Kolejkę można powtórzyć nie więcej niż raz – inaczej istnieje niebezpieczeństwo monopolizacji gry przez jeden zespół.

Gra trwa do momentu odkrycia wszystkich par. Wygrywa ten, kto zbierze wokół siebie większą drużynę.

Grę można modyfikować w następujący sposób:

1. Każdy gracz posługuje się językiem partnera.
2. Komunikacja odbywa się tylko w jednym, wybranym języku.

WARIANT

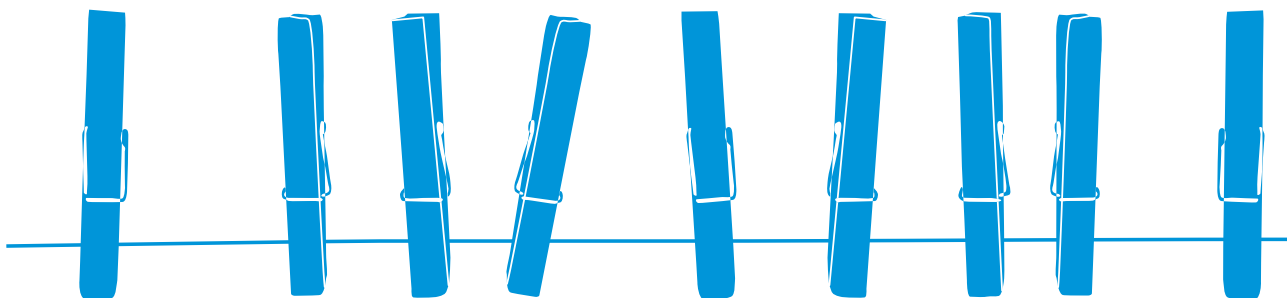


ÄHNLICHKEITEN

ZIEL: Ähnlichkeiten zwischen der deutschen und der polnischen Sprache suchen, Abbau von Hemmungen
GRUPPE: 6–20 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: deutsche und polnische Zeitungen, dicke Stifte, Schnur, Wäscheklammern, Zettel

PODOBIENSTWA

CEL: szukanie podobieństw między językiem polskim i niemieckim, przełamywanie barier
GRUPA: 6–20 uczestników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: gazety polskie i niemieckie, markery, sznurek, klamkerki do bielizny, kartki



Jeder TN erhält eine Zeitung oder einen Artikel in der jeweiligen Partnersprache und soll die Wörter heraussuchen und auf Zettel schreiben, die er versteht (zusammen mit ihrer Entsprechung in seiner Muttersprache). Anschließend werden die Ergebnisse der Gruppe vorgestellt und die Zettel mit den Wörtern mit Wäscheklammern an einer im Seminarraum gespannten Schnur befestigt. Es geht darum, zwischen beiden Sprachen so viele Ähnlichkeiten wie möglich zu zeigen.

Każdy z uczestników otrzymuje gazetę w języku obcym lub pojedyncze artykuły. Zadanie polega na znalezieniu i wypisaniu na kartkach słów, które zrozumieli (wraz z odpowiednikami we własnym języku). Wyniki pracy są prezentowane całej grupie, a zanotowane słowa zostają przypięte klamkami do sznurka przeciągniętego przez salę. Celem ćwiczenia jest pokazanie możliwie jak najwięcej podobieństw w obu językach.



VARIANTE

Die TN arbeiten in deutsch-polnischen Kleingruppen und versuchen, möglichst viele Wörter zu finden, die in beiden Sprachen ähnlich sind. Anschließend schreiben sie unter Verwendung der gefundenen Wörter einen Text zu einer bekannten Melodie (z. B. „Bruder Jakob“, „We are the champions“, „We will rock you“) und präsentieren ihn den anderen TN. Zum Abschluss werden die Wortpaare an einer Schnur aufgehängt.

WARIANT

Uczestnicy pracują w małych, polsko-niemieckich zespołach i starają się znaleźć jak najwięcej słów podobnych w obu językach. Następnie, wykorzystując znalezione słowa, układają w grupach teksty piosenek do dowolnej, popularnej melodii (np. „Panie Janie“, „We are the champions“, „We will rock you“) i prezentują je pozostałym uczestnikom. Na zakończenie pary słów zostają zawieszane na sznurku.

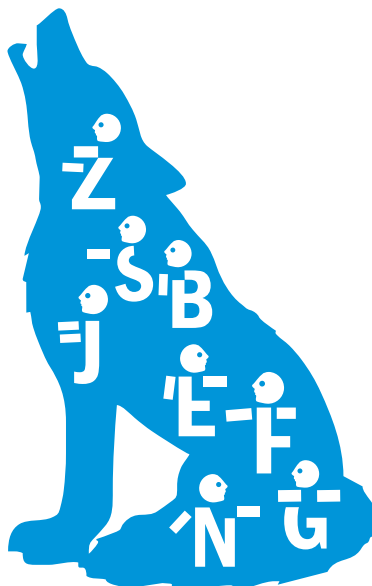
GRÜNKÄPPCHEN

ZIEL:
Spracherwerb
GRUPPE: 12–24 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: Anlagen
1 und 2

Jeder TN erhält einen Zettel mit einem Begriff (siehe Anlage 1), der – egal in welcher Sprache – auch auf zwei bis vier weiterenzetteln stehen sollte (weshalb ggf. zwei Kopien von Anlage 1 notwendig sind). Dabei ist darauf zu achten, dass die Sprachversionen eines Begriffs möglichst in gleicher Anzahl vorhanden sind. Nun begeben sich die TN auf die Suche nach den TN, die den gleichen Begriff wie sie auf ihrem Zettel haben – egal in welcher Sprache, z. B. Wolf – wilk. Auf diese Weise entstehen Kleingruppen mit 2 bis 4 TN. Deren Aufgabe ist es, sich eine Geste auszudenken, die den gemeinsamen Begriff verdeutlicht. Diese Geste stellen die TN der gesamten Gruppe vor und zeigen, wie man das jeweilige Wort in beiden Sprachen ausspricht.

Nach den Präsentationen setzen sich alle TN in einen Kreis. Die Spielleitung liest die Geschichte vom Grünkäppchen vor (siehe Anlage 2). Wenn die TN ihren Begriff hören, stehen sie schnell auf, wiederholen das Wort und machen die zuvor in ihrer Kleingruppe festgelegte Geste.

→ Jede Gruppe kann selbständig einen ähnlichen Text verfassen, z. B. mit Bezug zum Thema des Workshops oder der Begegnung.



ZIELONY KAPTUREK

CEL: nauka
języka
GRUPA: 12–24
uczestników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: załączniki
1 i 2

Uczestnicy losują po jednej kartce z hasłem (załącznik 1), które powinno się powtórzyć – obojętnie w której wersji językowej – na 2, 3 lub 4 kartkach (dlatego mogą być potrzebne dwie kopie załącznika 1). Należy przy tym zadbać, aby obie wersje językowe wyrazu powtórzyły się w miarę możliwości tyle samo razy. Następnie uczestnicy szukają partnera lub partnerów z tym samym wyrazem, bez względu na wariant językowy, np. wilk – Wolf. W ten sposób powstają grupy liczące od 2 do 4 osób. Ich zadaniem jest wymyślenie gestu charakteryzującego wspólne słowo, a następnie zaprezentowanie go całej grupie i podanie wymowy słowa w obu językach.

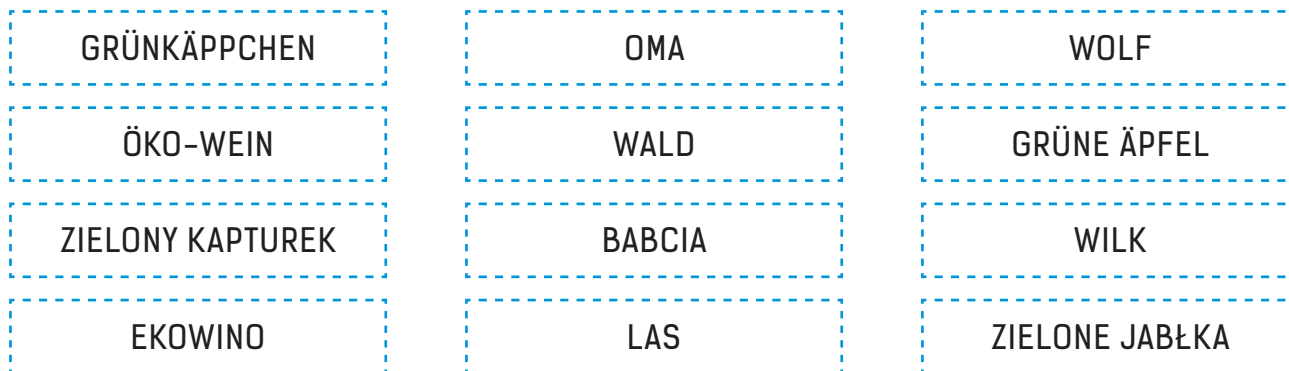
Po wszystkich prezentacjach grupy siadają w kręgu. Animator odczytuje na głos historię o Zielonym Kapturku (załącznik 2). Jeśli uczestnicy usłyszą swoje słowo, natychmiast wstają i powtarzają je, wykonując przy tym wymyślony w grupie gest.

→ Każda grupa może samodzielnie stworzyć podobny tekst, np. związany z tematem warsztatów czy spotkania.





1



2*

Es war einmal ein Mädchen, das **GRÜNKÄPPCHEN** hieß, denn es war ein Öko-Mädchen.

Eines Tages sagte die Mutter zum **GRÜNKÄPPCHEN**: „Geh zur kranken **OMA**, die im grünen **WALD** wohnt. Pack **GRÜNE ÄPFEL** und eine Flasche **ÖKO-WEIN** in die Öko-Tüte mit dem Grünen Punkt und bring sie der **OMA**.“

GRÜNKÄPPCHEN ging durch den grünen **WALD**. Das Wetter war schön, die Vögel zwitscherten und **GRÜNKÄPPCHEN** sang unterwegs ein Lied. Plötzlich traf es einen **WOLF**, der grüne Augen hatte.

Der **WOLF** fragte das **GRÜNKÄPPCHEN**: „Wohin gehst du?“

GRÜNKÄPPCHEN antwortete: „Ich gehe zu meiner kranken **OMA**, die im grünen **WALD** wohnt. Ich habe für meine **OMA** **GRÜNE ÄPFEL** und eine Flasche **ÖKO-WEIN**.“

Der **WOLF** bekam großen Hunger und ihm kam eine schlaue Idee.

Pozostawił **ZIELONEGO KAPTURKA** samego w zielonym **LESIE** i popędził czym prędzej do chorej **BABCİ**.

WILK chciał chorą **BABCIE** zjeść. **BABCIA** bardzo się wystraszyła i zaczęła krzyczeć. Na całe szczęście pojawił się **ZIELONY KAPTUREK**, przyjaciel zwierząt, i poprosił **WILKA**: „Proszę, zostaw moją chorą **BABCIE** w spokoju, ona wcale nie smakuje dobrze, mam dla ciebie coś lepszego“.

„No“ – odparł **WILK**, „co ty tam masz w tej swojej zielonej ekoreklamówce z ekotestem?“

„Przecież mówiłam ci już w **LESIE**: pyszne **ZIELONE JABŁKA** i butelkę **EKOWINA**.“

WILK spróbował **ZIELONEGO JABŁKA** i wypił łyk **EKOWINA**. Był zaskoczony, że **ZIELONE JABŁKO** i **EKOWINO** mogą tak dobrze smakować.

Z biegiem czasu sam stał się eko**WILKIEM** i jeśli jeszcze nie skończył swojego żywota, to zapewne do dziś je tylko i wyłącznie ekoprodukty.

* Text erarbeitet von TN des Forums für Sprachanimation ZipZap 2010 in Mikuszewo.

* Tekst opracowany przez uczestników Forum Animacji Językowej Zip-Zap 2010 w Mikuszewie.

LIEBLINGSWÖRTER

ZIEL: Wortschatzerweiterung, Abbau von Hemmungen, Integration
GRUPPE: 10–20 TN
ZEIT: 20 Min.
MATERIAL: DIN A4-Zettel, Stifte, Kreppband

Jeder TN schreibt drei Wörter, die er gern in der anderen Sprache lernen möchte, auf jeweils einzelne Zettel. Um herauszufinden, was das Wort in der anderen Sprache bedeutet, muss er aktiv auf einen TN aus dem Partnerland zugehen und mit Hilfe von Mimik, Gestik, Zeichnungen oder Gegenständen versuchen, ihm den gesuchten Begriff zu erklären. Wenn beide der Meinung sind, dass sie sich richtig verstanden haben, wird die Übersetzung ebenfalls auf den Zettel geschrieben. Anschließend wird das Wort von einem Sprachexperten auf Richtigkeit geprüft (diese Rolle kann ein Sprachmittler oder ein zweisprachiger TN übernehmen). Wenn dessen Urteil positiv ausfällt, hängen beide TN den Zettel an die Wand. Ist die Übersetzung fehlerhaft, versucht der TN so lange, einen neuen „Übersetzer“ zu finden, bis er Erfolg hat.

Jedes der drei Wörter sollte von einer anderen Person übersetzt werden. Zum Schluss werden alle Wörter in beiden Sprachen vorgelesen.

Hier sollen die TN ihrer Fantasie freien Lauf lassen und mit der Sprache spielen! Jeder TN denkt sich drei Begriffe aus, die seiner Meinung nach so in der anderen Sprache (hier: „Zielsprache“) vorkommen könnten – z. B. aufgrund der Phonetik, spezieller Endungen oder charakteristischer Buchstaben. Jeder Begriff wird auf einen eigenen Zettel geschrieben. Anschließend geht der „Schöpfer“ des Wortes zu einer Person seiner Wahl, für die die jeweilige Zielsprache Muttersprache ist, und bittet sie, den Begriff mit einem tatsächlich existierenden sinnverwandten Wort zu „übersetzen“. Bei der Wahl des passenden Begriffs richtet sich der „Übersetzer“ danach, welche Assoziationen das Ausgangswort bei ihm hervorruft. Die Übersetzung wird nicht angezweifelt.

Die fertigen Zettel werden an der Wand befestigt. Auf diese Weise entsteht ein „Deutsch-polnisches Wörterbuch innovativer Begriffe“. Jedes Wort sollte von einer anderen Person „übersetzt“ werden. Zum Abschluss werden alle Wortpaare laut vorgelesen.

VARIANTE



ULUBIONE SŁOWA

CEL: poznanie nowych słów, przełamanie barier, integracja
GRUPA: 10–20 uczestników
CZAS: 20 min
MATERIAŁY: kartki formatu A4, flamastry, taśma malarska

Uczestnicy zapisują na osobnych kartkach po trzy słowa, które chcieliby poznać w drugim języku. Aby znaleźć obcojęzyczny odpowiednik, muszą podejść do wybranej osoby z drugiego kraju i w dowolny sposób – za pomocą gestu, mimiki, rysunku czy pokazania przedmiotu – wyjaśnić, jakiego słowa szukają. Jeśli para uzna, że się zrozumiała, dopisuje tłumaczenie do kartki i konsultuje jego poprawność z ekspertem językowym (w tej roli: pośrednik językowy lub wytypowany dwujęzyczny uczestnik). Jeśli jego ocena wypadnie pozytywnie, para wiesza swoją kartkę na ścianie. Jeśli tłumaczenie okaże się błędne, autor słowa próbuje znaleźć innego „tłumacza”, aż do skutku.

Każde z trzech słów powinna przetłumaczyć inna osoba. Na koniec gry wszystkie słowa zostają odczytane w obu językach.

WARIANT

Uczestników można pobudzić ćwiczeniem do kreatywnego myślenia i wprowadzić element zabawy językiem obcym. Każdy zapisuje na trzech kartkach po jednym wymyślonym przez siebie wyrazie, który jego zdaniem brzmi tak, jakby mógł faktycznie istnieć w drugim języku (tu: „język docelowy”), np. ze względu na swoją fonetykę, specyficzną końcówkę czy charakterystyczne litery. Następnie autor nowego słowa podchodzi do dowolnej osoby, która posługuje się językiem docelowym jako ojczystym, i prosi ją o „przetłumaczenie” wyrazu na swój język. Przy wyborze odpowiednika „tłumacz” kieruje się tym, jakie skojarzenia znaczeniowe wywołuje w nim słowo wyjściowe. Tłumaczenie nie podlega dyskusji.

Gotowe kartki zostają wywieszane na ścianie. W ten sposób powstaje „Polsko-niemiecki słownik wyrazów innowacyjnych”. Każde słowo powinna „przetłumaczyć” inna osoba. Na koniec gry wszystkie pary wyrazów zostają głośno odczytane.

KAJNE ANGST

ZIEL:

Spracherwerb

GRUPPE: 5–50 TN

ZEIT: 10–20 Min.

MATERIAL: einige Kopien
der Texte in lautmalerischer
Umschrift (siehe Anlage) –
bitte auch den Text in der
polnischen Spielanleitung
beachten

NJÄ BUJMY SCHJÄ JÄNSYKA

CEL: nauka języka

GRUPA: 5–50 uczestników

CZAS: 10–20 min

MATERIAŁY: pojedyncze kopie
tekstów z zapisem fonetycznym
(załącznik) – patrz również
tekst w opisie niemieckim

Die TN teilen sich entsprechend ihrer Muttersprache in zwei Gruppen. Um sich die Aussprache der Sonderzeichen aus dem fremden Alphabet schneller anzueignen, lesen sie gemeinsam einen Text: Die deutschen TN einen deutschen Text, der mit Buchstaben des polnischen Alphabets geschrieben ist, die polnischen TN einen polnischen Text, geschrieben mit Buchstaben des deutschen Alphabets. Im Anschluss vergleichen die TN in ihren Gruppen die Texte mit den richtig geschriebenen Originalen und versuchen, Schlüsse zur Aussprache der Buchstaben, Sonderzeichen sowie bestimmter Buchstabenverbindungen in der Partnersprache zu ziehen.



Uczestnicy dzielą się na dwie grupy według swojego języka ojczystego. Aby szybciej opanować znaki specjalne języka obcego i przyswoić sobie charakterystyczne dla niego dźwięki, wspólnie czytają tekst: grupa polska – polski tekst zapisany literami niemieckiego alfabetu, grupa niemiecka – niemiecki tekst zapisany literami polskiego alfabetu. Na zakończenie uczestnicy porównują w swoich grupach odczytany tekst z tekstem oryginalnym i próbują wysnuć wnioski dotyczące

wymowy liter, znaków specjalnych oraz szczególnych połączeń literowych w języku partnera.



VARIANTE
Nationale Teams je 4 TN erhalten einen Text in der Fremdsprache (z. B. einen kurzen Zeitungsartikel). Unterstützt von einem TN aus dem Partnerland üben sie die Aussprache und schreiben dann den Text entsprechend der Orthografie ihrer Muttersprache so auf, wie sie ihn hören.

WARIANT
4-osobowe zespoły narodowe otrzymują tekst w języku obcym (np. krótki artykuł z gazety). W asyście uczestnika z kraju partnerskiego ćwiczą jego wymowę, a następnie zapisują tekst tak, jak go słyszą, zgodnie z ortografią swojego języka.

- ➔ Die Spielleitung kann nach diesem Prinzip einen eigenen Text verfassen, der zum Thema der deutsch-polnischen Begegnung passt.
- ➔ Die TN können selbst kreativ werden und in Kleingruppen ähnliche Texte (oder einzelne Wörter) zu Papier bringen.



- ➔ Animator może ułożyć własny tekst według powyższego wzoru, związany z tematem polsko-niemieckiego spotkania.
- ➔ Uczestnicy sami mogą wykazać się kreatywnością i przygotować w małych grupach podobne teksty (lub pojedyncze wyrazy).



DEUTSCHER TEXT MIT POLNISCHER SCHRIFT:

KAJNE ANGST FOR DER POLNYSZEN SZPRACHE!
FILE HABEN ANGST FOR DER POLNYSZEN SZPRACHE,
DA ZI DIZE ZELTZAME SZRYFT NYST KENEN. DOCH DIZE
ANGST YST UNBEGRYNDET. YN WARCHAJT HAT DAS
POLNYSZE SZRYFTZYSTEJM ZOGAR FILE FORCYGE.
AUSERDEJM ZIND FILE POLNYSZE BECAJSNUNGEN
DOJCZEN ODER LATAJNYSZEN URSZPRUNGS, ZO DAS
MAN ZI MIT AJN BISSEN FANTAZI LAJST ERSZLISEN
KAN.

HABT KAJNE ANGST FOR AJNEM FALSZEN AKCENT
IM POLNYSZEN, AJNEM FALSZEN ZACBAŁ ODER FOR
GRAMATIKFEJLERN. ES ZELT NYST DI GRAMATYSZE
KOREKTHAJT, ZONDERN DI KOMUNIKACJON.

MAJN KUZĘ ZAGT YMER ZU MIR, DAS IS CYMLIS
UNFERNYNFTIS BYN, WAJL IS TEGLIŚ BĄBĄS ESE
BYS MIR SZLEŚT WYRD. ABER ANSZLISEND BITET ER
MIR MAJSTENS AJNEN KONJAK ODER AJNEN ŁYSKI
AN. WEN IS CU FIL GETRUNKEN HABE, NYMT ER MIR
MAJNE AUTOSZLYSEL WEK UND SZTELT MAJNEN FAŁ
WE IN DI GARAŻE. DAN CIJE IS MAJNE DŽINSJAKE AN
UND GEJE SZPACIREN.



TEKST POLSKI ZAPISANY NIEMIECKIMI LITERAMI:

NJÄ BUJMY SCHJÄ JÄNSYKA NJÄMJÄZKJEGO!
WJÄLE OSSUP MA OBAHWE PSCHÄD JÄNSYKJÄM
NJÄMJÄZKIM, PONJÄHWASCH BSCHMI TWAHRDO
I NJÄ JÄBT TAK MÄLOHDIJNY JAK JÄNSYKI
SWOWJANSKIJE. DO TÄGO MA BPÄZYFITSCHNÄ
LITÄRY, TSCHÜLI UMLAUTY. ALÄ TÄ OBAHWE NJÄ BON
USASSADNJONE! WJÄLE POLSSKICH WYRASUFF
TO SAPOSCHYTSCHENJA B NJÄMJÄZKJEGO, NA
PSCHÜQUAD W OPSCHASCHE MJASTA, PRAWA
I BUDOFNIZTWA, TAKIJE JAK: BURMISTSCH,
SCHPITAL, BTÄMPÄL, ZÄGUA LUP KOMMIN.
PONNADTTO W OBU JÄNSYKACH SNAJDSCHJÄMY
OKRESCHLÄNJA B UATSCHINE, KTURE PSCHY
ODROBINJÄ FANTASI MOSCHNA SROSUMJETSCH.

NJÄ BUJME SCHJÄ SUÄGO AKZENTU W JÄNSYKU
NJÄMJÄZKIM, NJÄPOPRAWNÄJBQUADNII BUENDUFF
GRAMATYTSCHNYCH. NAJWASCHNJÄJSCHA JÄBT
KOMMUNIKATÜWNOSCHTSCH, A NJÄ
POPRAFNOCHTSCH GRAMATÜTSCHNA!

MUJSCHOSTSCHÄNJÄZ SASCHUZAMIFTSCHONSCH,
SCHÄ JÄBTÄM NJÄROSSONDNE, PONJÄWASCH JÄM
SA DUSCHO SUODÜTSCHJE. ALLE BAM TSCHÄNSTO
PROponujÄ MI KJÄLISCHÄK KONNJAKU ALLBOH
WHISKY. KJÄDDE SA DUSCHO WYPIJE, SABJÄRA MI
KLUTSCHYKI OT BAMMOCHODU I FSTAWJA MOJÄGO
MAUÄGO FJATA DO GARASCHU. FTÄDDE SAKUADAM
SFOJON KURTKÄ PSCHETSCHIFDÄSCHTSCHOWON
I IDÄ NA BPAZER.

TEXT IM ORIGINAL:

Viele haben Angst vor der polnischen Sprache, da sie diese seltsame Schrift nicht kennen. Doch diese Angst ist unbegründet. In Wahrheit hat das polnische Schriftsystem sogar viele Vorzüge. Außerdem sind viele polnische Bezeichnungen deutschen oder lateinischen Ursprunges, sodass man sie mit ein bisschen Fantasie leicht erschließen kann.

Habt keine Angst vor einem falschen Akzent im Polnischen, einem falschen Satzbau oder vor Grammatikfehlern. Es zählt nicht die grammatische Korrektheit, sondern die Kommunikation!

Mein Cousin sagte immer zu mir, dass ich ziemlich unvernünftig bin, weil ich täglich Bonbons esse, bis mir schlecht wird. Aber anschließend bietet er mir meistens einen Cognac oder einen Whisky an. Wenn ich zu viel getrunken habe, nimmt er mir meine Autoschlüssel weg und stellt meinen VW in die Garage. Dann ziehe ich meine Jeansjacke an und gehe spazieren.

TEKST W ORYGINALE:

Nie bójmy się języka niemieckiego! Wiele osób ma obawy przed językiem niemieckim, ponieważ brzmi twardo i nie jest tak melodyjny jak języki słowiańskie. Do tego ma specyficzne litery, czyli umlauty. Ale te obawy nie są uzasadnione. Wiele polskich wyrazów to zapożyczenia z niemieckiego, na przykład w obszarze miasta, prawa i budownictwa, takie jak: burmistrz, szpital, stempel, cegła lub komin. Ponadto w obu językach znajdziemy określenia z łaciny, które przy odrobinie fantazji można zrozumieć.

Nie bójmy się złego akcentu w języku niemieckim, niepoprawnej składni i błędów gramatycznych. Najważniejsza jest komunikatywność, a nie poprawność gramatyczna!

Mój siostrzeniec zarzuca mi wciąż, że jestem nierozsądny, ponieważ jem za dużo słodczy. Ale sam często proponuje mi kieliszek koniaku albo whisky. Kiedy za dużo wypiję, zabiera mi kluczyki od samochodu i wstawia mojego małego fiata do garażu. Wtedy zakładam swoją kurtkę przeciwdeszczową i idę na spacer.

STILLE POST – AUF DEN RÜCKEN SCHREIBEN

ZIEL: Spracherwerb
GRUPPE: 10–30 TN
ZEIT: 10–15 Minuten
MATERIAL: Pinnwand oder Flipchart, Zettel mit Wörtern, Stifte

GŁUCHY TELEFON – PISANIE NA PLECACH

CEL: nauka języka
GRUPA: 10–30 uczestników
CZAS: 10–15 min
MATERIAŁY: tablica korkowa lub flipchart, kartki z wyrazami, flamastry

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe hintereinander auf. Die Person am Ende der Reihe „schreibt“ mit dem Finger einen kurzen, von der Spielleitung gezeigten Begriff

(mit max. 4 Buchstaben) auf den Rücken des vor ihr stehenden TN. Das Gleiche machen die nächsten Personen, bis das Wort den TN am Anfang der Reihe erreicht. Dieser schreibt das Wort auf einen Zettel, beide Versionen werden verglichen und der Begriff übersetzt. Die erste Runde wird auf Polnisch, die zweite auf Deutsch gespielt.

Beispiele für kurze Wörter:

wo? – gdzie?
wie? – jak?
wer? – kto?
was? – co?
ich – ja
du – ty
er – on
sie – ona

Ć-F-R-O-L-M-B

Uczestnicy ustawiają się w rzędzie jeden za drugim. Ostatnia osoba pisze palcem na plecach osoby stojącej przed nią krótkie słowo (do 4 liter), które pokazał

jej animator. To samo powtarzają kolejne osoby, aż słowo dotrze do pierwszej osoby w rzędzie. Ta zapisuje otrzymane słowo na kartce lub na tablicy i obie wersje są porównywane. Wyraz zostaje przetłumaczony. Pierwsza runda jest prowadzona po polsku, a druga po niemiecku.

Przykłady krótkich słów:

i – und
z – mit
w – in
tu – hier
tam – dort
ten – der, dieser
ta – die, diese
to – das, dieses

► Meist sind die deutschen TN überrascht, dass es im Polnischen Wörter mit nur einem Buchstaben gibt.



► Zazwyczaj grupa niemiecka jest zaskoczona, że w języku polskim istnieje jednoliterowe wyrazy.

Das Spiel kann als Wettbewerb mit zwei TN-Reihen durchgeführt werden. Das Team, dem es als erstes gelingt, einen Begriff korrekt aufzuschreiben, erhält einen Punkt.

VARIANTE



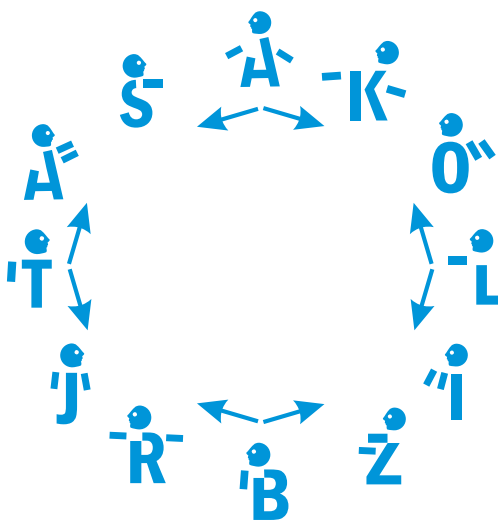
WARIANT

Grę można przeprowadzić w formie rywalizacji w dwóch rzędach. Zespół, który jako pierwszy poprawnie zapisze wyraz, otrzymuje punkt.

LAUTE POST

ZIEL: Spracherwerb,
Wiederholen von
Vokabeln
GRUPPE: 5–50 TN
ZEIT: 10 Min.
MATERIAL: –

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Die Spielleitung sagt der Person links oder rechts von sich ein beliebiges Wort (auf Deutsch oder Polnisch) und macht eine dazu passende Geste. Nacheinander geben die TN das Wort, so wie sie es verstanden haben, und die Geste im Kreis weiter, bis beide wieder bei der Spielleitung ankommen. Diese prüft, ob das Ergebnis mit der Ausgangsform übereinstimmt. Während des Spiels kann die Spielleitung in kurzen zeitlichen Abständen verschiedene Wörter und Gesten nach links und rechts auf den Weg schicken und so den Chaos- und Spaßfaktor erhöhen.



GŁOŚNY TELEFON

CEL: nauka języka,
powtórka słownictwa
GRUPA: 5–50 uczestników
CZAS: 10 min
MATERIAŁY: –

Grupa siedzi lub stoi w kole. Animator mówi swojemu sąsiadowi z lewej lub prawej strony dowolne słowo (po polsku lub niemiecku) i ilustruje je pasującym do niego gestem. Uczestnicy po kolei przekazują sobie gest i słowo, tak jak je usłyszeli, do momentu aż dojdą do animatora. Ten sprawdza, czy słowo i gest wróciły do niego w niezmienionej postaci. W trakcie gry animator może przekazać w małych odstępach czasu kilka słów i gestów na prawo i na lewo, co zwiększy element chaosu i zabawy.



1

Die Spielleitung kann auf die Gesten verzichten und stattdessen Wörter in beiden Sprachen gleichzeitig auf den Weg schicken.

VARIANTE

Animator może zrezygnować z gestów i podawać słówka jednocześnie w obu językach.

WARIANT

2

Die TN sollen die Begriffe vor dem Weitergeben jedes Mal mit leicht veränderter Stimme (Geschwindigkeit, Tonfall, Lautstärke, Intonation usw.) aussprechen.

VARIANTE

Przy przekazywaniu słówek sąsiadowi gracze mają za zadanie za każdym razem nieco zmienić głos (tempo mowy, wysokość tonu, głośność, intonację itp.).

WARIANT

MILCH – MLEKO

ZIEL:

Spracherwerb
GRUPPE: 10–25 TN

ZEIT: 20 Min.

MATERIAL: DIN A5-Zettel
(halbes DIN A4-Blatt), auf
denen jeweils ein Wort in
beiden Sprachen steht,
mit Schnur zum
Umhängen

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Jeder TN bekommt einen Zettel und hängt ihn sich um den Hals. Auf dem Zettel steht sein „Name“: ein Begriff in zwei Sprachen, z. B. „Theater – teatr“, „Milch – mleko“. Zuerst lesen alle nacheinander laut ihren „Namen“ vor. Danach übt die Gruppe gemeinsam einen gleichmäßigen Rhythmus ein: 1. alle klatschen mit ihren Händen auf die Schenkel, 2. alle klatschen in die Hände, 3. alle zeigen mit dem rechten Daumen nach oben, 4. alle zeigen mit dem linken Daumen nach oben.

Wann immer die Daumen nach oben zeigen, nennt der erste TN seinen „Namen“, erst in der einen Sprache (rechter Daumen), dann in der anderen (linker Daumen). In der nächsten Runde nennt er seinen eigenen „Namen“ (rechter Daumen) und den „Namen“ der Person, die als nächstes an der Reihe sein soll. Dabei kann er die Sprache frei wählen. Also: Klatsch (Schenkel) – Klatsch (Hände) – „Theater“ (rechter Daumen) – „teatr“ (linker Daumen) – Klatsch (Schenkel) – Klatsch (Hände) – „teatr“ (rechter Daumen) – „Milch“ (linker Daumen). Jetzt ist der TN „Milch – mleko“ dran. Er setzt das Spiel in gleicher Weise fort.

- > Meist braucht die Gruppe etwas Zeit, bis sie den Rhythmus verinnerlicht hat.
- > Die Begriffe auf denzetteln sollten so groß geschrieben sein, dass alle im Kreis sie ohne Probleme lesen können.
- > Das Spiel kann dabei helfen, Wörter zu wiederholen, die in einer logischen Reihenfolge verwendet werden (z. B. Wochentage, Monatsnamen oder Zahlen). In diesem Fall wird zunächst ein Durchgang wie oben beschrieben gespielt. Dann stellen sich die TN so im Kreis auf, dass ein Wort logisch auf das nächste folgt (im Uhrzeigersinn). Die Spielführung wird folglich jeweils an den linken Nachbarn weitergegeben.



Die TN nennen beim ersten Durchgang ihren „Namen“ in beiden Sprachen, nach dem nächsten Klatschen dann den Namen des nächsten Spielers, ebenfalls in beiden Sprachen. Also: Klatsch – Klatsch – „Theater“ – „teatr“ – Klatsch – Klatsch – „Milch“ – „mleko“.

VARIANTE

MILCH – MLEKO

CEL: nauka słownictwa
GRUPA: 10–25 uczestników

CZAS: 20 min

MATERIAŁY: kartki formatu A5
na sznurku
z pojedynczymi słowami
w obu językach

Grupa stoi lub siedzi w kole. Każda osoba otrzymuje kartkę na sznurku i zawiesza ją sobie na szyi. Na kartce napisane jest jej „imię“ – pojedyncze słowo w dwóch językach, np. „teatr – Theater“, „mleko – Milch“. Na początku każdy po kolei głośno czyta swoje „imię“. Następnie cała grupa ćwiczy wspólny miarowy rytm: 1. wszyscy uderzają dłońmi w uda, 2. klaszczą w ręce, 3. prawy kciuk wędruje do góry (za ramię), 4. lewy kciuk wędruje do góry (za ramię).

Podczas unoszenia kciuków pierwszy uczestnik wypowiada swoje „imię“ we własnym języku (prawy kciuk), a następnie w drugim języku (lewy kciuk). W kolejnej rundzie powtarza swoje „imię“ (prawy kciuk) i dodaje „imię“ dowolnej osoby z kręgu w wybranym przez siebie języku. Na przykład zaczyna osoba „teatr – Theater“: klaskanie (uda) – klaskanie (ręce) – „teatr“ (prawy kciuk) – „Theater“ (lewy kciuk) – klaskanie (uda) – klaskanie (ręce) – „teatr“ (prawy kciuk) – „mleko“ (lewy kciuk). Teraz kolej na gracza „Milch – mleko“. Kontynuuje grę w ten sam sposób.

- > Zazwyczaj grupa potrzebuje trochę czasu na utrwalenie rytmu.
- > Napisy na kartkach powinny być na tyle duże, aby nikt nie miał problemu z ich odczytaniem.
- > Zabawa może służyć do powtórki słów ułożonych w logiczne ciągi (np. nazwy dni tygodnia lub miesięcy, liczebniki). W tym wypadku przeprowadza się pierwszą próbę jak powyżej, a do drugiej uczestnicy ustawiają się w kręgu w takiej kolejności, aby jedno słowo wynikało z drugiego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara; słowa są przekazywane do sąsiada po lewej.



WARIANT

W pierwszej rundzie gracz podaje swoje „imię“ w dwóch językach, a w drugiej „imię“ następnego gracza w dwóch językach. Np. klaskanie – klaskanie – „teatr“ – „Theater“ – klaskanie – klaskanie – „mleko“ – „Milch“.

GEISTERHAUS

ZIEL:

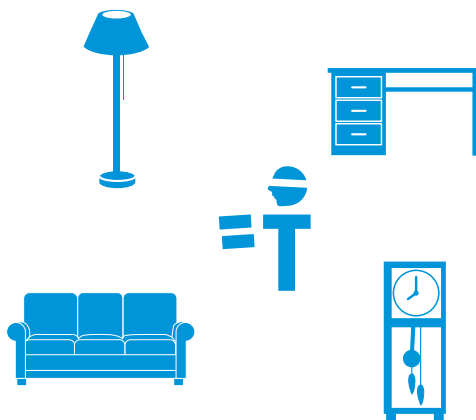
Kooperation,
Spracherwerb

GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 10 Min.

MATERIAL: Augenbinden,
Zettel mit Namen oder
Bildern verschiedener
Gegenstände

Einer Person werden die Augen verbunden. Sie wird nun „blind“ das Geisterhaus erkunden. Die anderen TN bekommen jeweils einen Zettel mit der Bezeichnung oder dem Bild eines Gegenstands, der sich im Raum befinden kann, z. B. Sofa, Schreibtisch, Tisch, Stuhl, Sessel, Pflanze, Uhr usw. Zunächst werden die Bezeichnungen der Gegenstände in beiden Sprachen geübt, danach verteilen sich die TN frei im Raum. Die Person mit den verbundenen Augen geht im Raum umher. Die TN sprechen leise den Namen ihres Gegenstands aus (in ihrer Muttersprache oder in der Partnersprache). Je näher die „blinde“ Person einem TN kommt, desto lauter spricht dieser seinen Gegenstand aus. Je weiter sie sich vom ihm entfernt, desto leiser wird gesprochen.



DOM, W KTÓRYM STRASZY

CEL: współpraca, nauka
słownictwa

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 10 min

MATERIAŁY: opaski na oczy,
kartki z nazwami /
rysunkami przedmiotów

Jedna osoba ma zasłonięte oczy, za chwilę będzie przemierzać po omacku dom, w którym straszy. Pozostali uczestnicy otrzymują po jednej kartce z nazwą / rysunkiem przedmiotu, który może znajdować się w pomieszczeniu, np. sofa, biurko, stół, krzesło, fotel, kwiatek, zegar... Po przećwiczeniu nazw wszystkich przedmiotów w obu językach uczestnicy ustawiają się w dowolnym miejscu na sali. Osoba z zasłoniętymi oczami porusza się po pomieszczeniu. Uczestnicy po cichu

wypowiadają nazwy swoich przedmiotów (w języku ojczystym bądź sąsiada). Im bardziej osoba „niewidoma“ zbliża się do danego uczestnika, tym głośniejsze wypowiada on nazwę swojego przedmiotu. W miarę oddalania się „niewidomego“ siła głosu słabnie.

- ➔ Die Spielleitung muss auf die Sicherheit der „blinden“ Person achten.
- ➔ Während des Spiels können sich die TN durch den Raum bewegen, dies bringt zusätzliche Dynamik ins Spiel.



- ➔ Animator musi czuwać nad bezpieczeństwem osoby z zasłoniętymi oczami.
- ➔ Podczas gry uczestnicy mogą się poruszać po sali, co sprawi, że zabawa będzie miała bardziej dynamiczny charakter.



VARIANTE

Mit dem Spiel kann ein beliebiger thematischer Wortschatz (z. B. Bezeichnungen von Bäumen, Lebensmitteln oder Körperteilen) eingeführt werden. Auch können Laute geübt werden, die für die jeweiligen Partnersprachen typisch sind (z. B. ö, ü, eu, ś, ć, ł...), wobei darauf geachtet werden sollte, dass die Laute von Muttersprachlern vorgesprochen werden.

WARIANT

W ten sam sposób można wprowadzać dowolne słownictwo tematyczne (np. nazwy drzew, produktów spożywczych, części ciała) lub dźwięki charakterystyczne dla danego języka (np. ö, ü, eu, ś, ć, ł). W przypadku dźwięków należy zwrócić uwagę na to, aby wymawiali je rodzimi użytkownicy danego języka.

JEIN

ZIEL:

Spracherwerb,
Kommunikation

GRUPPE: 10–20 TN

ZEIT: 10 Min.

MATERIAL: kleiner Ball, kleine
Schilder mit Wendungen für
Zustimmung und Ablehnung
in beiden Sprachen – zum
Umhängen (siehe
Anlage)

I TAK, I NIE

CEL: nauka

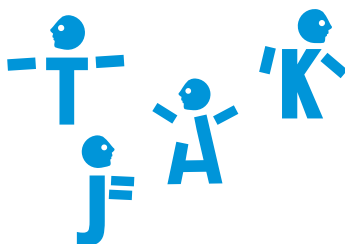
języka, wspieranie
komunikacji

GRUPA: 10–20 uczestników

CZAS: 10 min

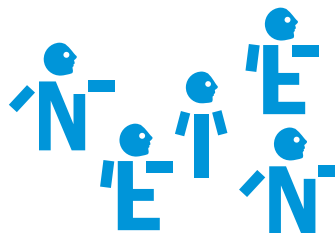
MATERIAŁY: mała piłka, tekturki
do powieszenia na szyję
z wyrażeniami na zgodę
i odmowę w obu
językach (załącznik)

Hinweis zum Anfertigen der Schilder: Auf jedes Schild werden je eine zustimmende und eine ablehnende Wendung auf Deutsch oder Polnisch geschrieben. Vor Spielbeginn werden alle Begriffe



vorgelesen, übersetzt und von den TN wiederholt.

Alle TN hängen sich ein Schild um und bilden einen Kreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und wirft den TN einen Ball zu. Dabei sagt sie entweder „Ja“, „Nein“ oder „Jein“. Der TN, der den Ball fängt, nennt bei „Ja“ die zustimmende und bei „Nein“ die ablehnende Wendung auf seinem Schild; bei „Jein“ darf er den Ball nicht fangen. Wird der Ball bei „Ja“ oder „Nein“ nicht gefangen, die jeweilige Wendung zu spät oder falsch genannt oder wird der Ball bei „Jein“ versehentlich gefangen, so bekommt der TN einen Strafpunkt. Wer nach einer zuvor festgelegten Zeit die wenigsten Strafpunkte vorweisen kann, hat gewonnen. Er darf in der nächsten Runde in der Mitte stehen.



Wskazówka do wykonania tekturek: na każdej tekturce zapisujemy po jednym zwrocie wyrażającym zgodę i odmowę w języku polskim lub niemieckim. Przed rozpoczęciem odczytujemy

wszystkie wyrażenia, tłumaczymy i powtarzamy z uczestnikami. Następnie uczestnicy wieszają na szyi po jednej tekturce i ustawiają się w kręgu. W środku stoi animator i rzuca graczom piłkę, wypowiadając przy tym jedno ze słów: „tak“, „nie“, „i tak, i nie“. Gracz, który złapie piłkę, musi natychmiast wypowiedzieć: przy „tak“ – zwrot wyrażający zgodę (ze swojej tekturki), przy „nie“ – zwrot wyrażający odmowę; przy „i tak, i nie“ piłki nie łapie. Jeśli gracz nie złapie piłki, wypowie zwrot za późno lub nieprawidłowo bądź złapie piłkę przy „i tak, i nie“, otrzymuje punkt karny. Wygrywa osoba, która w ustalonym czasie uezbiera najmniej punktów karnych i w następnej rundzie przejmuje rolę prowadzącego grę.

Das Spiel kann auch ohne Strafpunkte gespielt werden. Dann werden beim Werfen nur „Ja“ und „Nein“ verwendet.

VARIANTE



WARIANT

W tej zabawie nie trzeba przydzielać punktów – uczestnicy mogą rzucać piłkę między sobą, używając przy tym jedynie komend „tak“ lub „nie“.

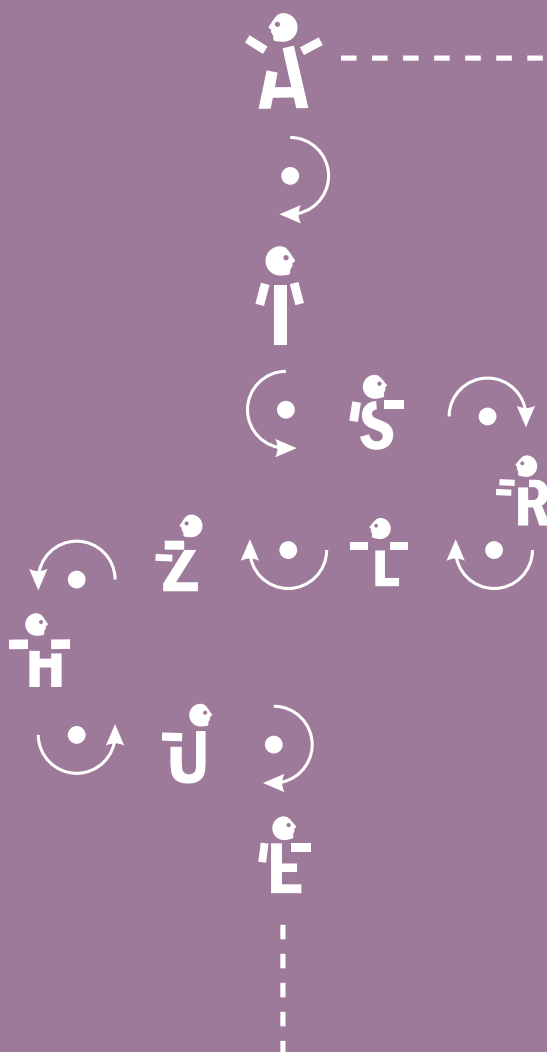


ZUSTIMMUNG / ZGODA

DE	PL
JA.	TAK.
DANKE, GERN.	DZIĘKUJĘ, CHĘTNIE.
SEHR GERN.	BARDZO CHĘTNIE.
MIT VERGNÜGEN.	Z PRZYJEMNOŚCIĄ.
EINVERSTANDEN.	ZGODA.
IN ORDNUNG.	W PORZĄDKU.
O.K.	O.K.
GUTE IDEE.	DOBRY POMYSŁ.
ICH BIN DAFÜR.	JESTEM ZA.
ICH HABE NICHTS DAGEGEN.	NIE MAM NIC PRZECIWKO TEMU.
ICH STIMME ZU.	ZGADZAM SIĘ.

ABLEHNUNG / ODMOWA

DE	PL
NEIN. / NEIN, DANKE.	NIE. / NIE, DZIĘKUJĘ.
LEIDER NICHT. / LEIDER NEIN.	NIESTETY NIE.
ICH KANN NICHT.	NIE MOGĘ.
ICH BIN SCHON VERABREDET.	JUŻ JESTEM UMÓWIIONY/-NA.
ICH HABE (LEIDER) KEINE ZEIT.	(NIESTETY) NIE MAM CZASU.
VIELLEICHT EIN ANDERMAL.	MOŻE INNYM RAZEM.
ICH HABE KEINE LUST.	NIE MAM OCHOTY.
ES IST SCHON ZU SPÄT.	JEST JUŻ ZA PÓŹNO.
DANKE, ABER ICH BIN MÜDE.	DZIĘKUJĘ, ALE JESTEM ZMĘCZONY/-NA.
HEUTE NICHT, ABER VIELLEICHT MORGEN?	DZISIAJ NIE, ALE MOŻE JUTRO?
MIR GEHT ES NICHT GUT.	ŹLE SIĘ CZUJĘ.



KOMMUNIKATIONS- UND
KOOPERATIONSÜBUNGEN

ĆWICZENIA WSPIERAJĄCE
KOMUNIKACJĘ I WSPÓŁPRACĘ

	57	
ALDI		ALDI
SLALOM MIT VERBUNDENEN AUGEN	59	SLALOM Z ZAMKNIĘTYMI OCZAMI
BUCHSTABENRENNEN	61	BIEG PO LITERKI
A – Z	63	A – Z
BUCHSTABENBÖRSE	64	GIEŁDA LITERKOWA
EINEN GEGENSTAND WEITERGEBEN	65	PODAWANIE PRZEDMIOTU
SUMPF	67	BAGNO
CASINO	69	KASYNO
PANTOMIMISCHES DARSTELLEN VON SITUATIONEN	71	PANTOMICZNE PRZEDSTAWIANIE SYTUACJI

ALDI

ZIEL:

Kommunikation in der Gruppe

GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 20 Min.

MATERIAL: Stühle (ein Stuhl weniger als TN), für die Spielvariante zusätzlich die Anlage

ALDI

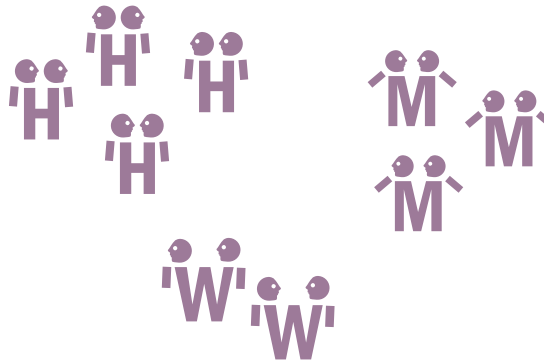
CEL: komunikacja w grupie

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 20 min

MATERIAŁY: krzesła (jedno mniej niż liczba graczy), dla wariantu dodatkowo załącznik

Die TN sitzen im Stuhlkreis. Für eine Person gibt es keinen Stuhl. Sie steht in der Mitte und benennt laut eine Eigenschaft, wobei sie den Satz immer mit „Alle, die...“ beginnt (z. B. Geschwister haben.) Alle TN, auf die diese Eigenschaft zutrifft, wechseln untereinander die Plätze, wobei die Person in der Mitte versucht, sich auf einen der frei werdenden Stühle zu setzen. Der TN, der sich keinen Sitzplatz sichern konnte, stellt sich in die Mitte und setzt das Spiel fort, indem er eine weitere Eigenschaft nennt. Gefragt werden kann z. B. nach äußeren Merkmalen (Augenfarbe, Länge der Haare), Sprachkenntnissen, Lieblingsmusik/-büchern, der aktuellen Stimmung oder nach Lebenserfahrungen.



Uczestnicy siadają w kole na krzesłach. Jedna osoba, dla której nie ma krzesła, stoi na środku i podaje głośno jakąś charakterystyczną cechę, zaczynając zdanie od „Wszyscy, którzy...” (np. mają rodzeństwo). Uczestnicy, którzy spełniają ten warunek, zamieniają się miejscami. W tym samym czasie stojący w środku próbuje zająć jedno z wolnych miejsc. Osoba, której nie udało się usiąść, staje w środku i kontynuuje grę, pytając o inną dowolną cechę. Pytania mogą dotyczyć np. cech zewnętrznych (koloru oczu, długości włosów), znajomości języków, preferencji literackich czy muzycznych, aktualnego samopoczucia, doświadczeń życiowych.

→ Die TN dürfen ihre Plätze erst verlassen, wenn der Satz in die zweite Sprache übersetzt und von allen verstanden wurde.



→ Należy uprzedzić uczestników, że mogą powstać z miejsc dopiero w momencie, gdy zdanie zostanie przetłumaczone na drugi język i wszyscy je zrozumieją.

VARIANTE
In die Mitte stellen sich ein deutscher und ein polnischer TN. Jeder von ihnen erhält von der Spielleitung einen Zettel mit einem Satz in beiden Sprachen (siehe Anlage) und liest ihn auf Deutsch und Polnisch vor. Wenn danach die jeweiligen TN ihre Plätze tauschen, versuchen beide Spieler aus der Mitte, sich einen der freiwerdenden Stühle zu sichern.



WARIANT
Do środka wchodzi jeden uczestnik z Polski i jeden z Niemiec. Od animatora otrzymują kartkę z pojedynczym zdaniem zapisanym w obu językach (załącznik) i odczytują je kolejno po polsku i po niemiecku. Następnie w fazie zamiany miejsc obaj usiłują zdobyć dla siebie wolne krzesło.



ALLE, DIE EIN TATTOO HABEN.

WSZYSCY, KTÓRZY MAJĄ TATUAŻ.

ALLE, DIE SCHON MAL EIN GIPSBEIN HATTEN.

WSZYSCY, KTÓRZY MIELI JUŻ NOGĘ W GIPSIE.

ALLE, DIE GESTERN EIN BUCH GELESEN HABEN.

WSZYSCY, KTÓRZY W CZORAJ CZYTALI KSIĄŻKĘ.

ALLE, DIE LIEBER IM INLAND REISEN, ALS INS AUSLAND ZU FAHREN.

WSZYSCY, KTÓRZY WOLĄ PODRÓŻOWAĆ PO WŁASNYM KRAJU NIŻ WYJEŹDŻAĆ ZAGRANICĘ.

ALLE, DIE EIN HAUSTIER HABEN.

WSZYSCY, KTÓRZY MAJĄ ZWIERZĘ DOMOWE.

ALLE, DIE IM MOMENT EINE HOSE TRAGEN.

WSZYSCY, KTÓRZY MAJĄ NA SOBIE SPODNIĘ.

ALLE, DIE HERAUSFORDERUNGEN MÖGEN.

WSZYSCY, KTÓRZY LUBIĄ WYZWANIA.

ALLE, DIE GERNE GETRÄNKE MIT KOHLENSÄURE TRINKEN.

WSZYSCY, KTÓRZY LUBIĄ PIĆ NAPOJE GAZOWANE.

SLALOM MIT VERBUNDENEN AUGEN

ZIEL: Kooperation
GRUPPE: 4–20 TN
ZEIT: 30 Min.
MATERIAL: Gegenstände als Hindernisse für den Parcours, Augenbinden, Trillerpfeife, ein großes Blatt Papier und Stifte

Die Spielleitung baut einen Parcours auf und schreibt auf ein großes Blatt Papier (leserlich und in beiden Sprachen) die Richtungsangaben, die die TN während des Wettrennens verwenden sollen:

PL	DE
prosto	– geradeaus
do przodu	– vorwärts
do tyłu	– zurück
w lewo	– (nach) links
w prawo	– (nach) rechts
stop!	– Stopp!

Um die Richtungsangaben mit der Gruppe zu üben, bittet die Spielleitung jeweils Muttersprachler, die Wörter vorzulesen. Die TN wiederholen die Ausdrücke einige Male. Wenn sie sie in beiden Sprachen beherrschen, bilden sie zwei gemischtsprachige Teams.

Einer Person aus jedem Team werden die Augen verbunden. Ihre Aufgabe ist es, eine ca. fünf Meter lange Slalomstrecke zu bewältigen, ohne die Hindernisse zu berühren. Die anderen Teammitglieder bleiben außerhalb

des Parcours und leiten ihr „blindes“ Teammitglied, indem sie ihm die Richtungsanweisungen zurufen. Dies erfolgt in der Sprache, die die Spielleitung vorgibt (angezeigt durch kleine Flaggen der einzelnen Länder). Etwa alle zehn Sekunden werden die Sprachen gewechselt, was mit einem Pfiff signalisiert



SLALOM Z ZAMKNIĘTYMI OCZAMI

CEL: współpraca
GRUPA: 4–20 uczestników
CZAS: 30 min
MATERIAŁY: różne przedmioty jako przeszkody podczas slalomu, opaski na oczy, gwizdek, duża kartka papieru i flamastry

Animator przygotowuje slalom oraz zapisuje na dużej kartce papieru (czytelnie w obu językach) określenia kierunków, których uczestnicy będą używać podczas wyścigu:

PL	DE
prosto	– geradeaus
do przodu	– vorwärts
do tyłu	– zurück
w lewo	– (nach) links
w prawo	– (nach) rechts
stop!	– Stopp!

W celu prezentacji zwrotów w grupie animator prosi rodzimych użytkowników języka o ich odczytanie. Uczestnicy powtarzają kilkakrotnie zwroty, a gdy już uda im się je opanować w obu językach, tworzą dwie mieszane drużyny.

Jedna osoba z każdej drużyny zawiązuje sobie oczy. Jej zadaniem jest pokonanie 5-metrowego slalomu bez potrącenia przeszkód. Pozostali członkowie zespołu stoją z boku i głosem prowadzą „niewidomą” osobę, wykorzystując poznane zwroty w obu językach na przemian, w kolejności wskazywanej na bieżąco przez animatora – do tego celu używa

on małych flag obu krajów. Mniej więcej co 10 sekund zmienia język, sygnalizując zmianę gwizdkiem. Jeśli gracz dotknie którejkolwiek przeszkody, rozpoczyna slalom od początku. Najszybszy zespół otrzymuje nagrodę. Zabawa doskonale nadaje się do przeprowadzenia na dworze.

wird. Berührt der „blinde“ Spieler ein Hindernis, muss er von vorn beginnen.

Das schnellste Team bekommt einen Preis.

Das Spiel eignet sich sehr gut für Aktivitäten im Freien.

Bevor es losgeht, können alle Gruppen gemeinsam überlegen, ob sie noch zusätzliche Wörter für die Übung benötigen (z. B. „ein bisschen“ – „trochę“, „Achtung!“ – „uwaga!“).

Przed rozpoczęciem wyścigu obie drużyny mogą się zastanowić, czy potrzebują jeszcze dodatkowych słów (np. „trochę“ – „ein bisschen“, „uwaga!“ – „Achtung!“).

→ Bei diesem Spiel ist ein gewisses Vertrauen innerhalb der Gruppe unerlässlich.

→ Do przeprowadzenia tej gry niezbędna jest pewna doza zaufania w grupie.



EINE „BLINDE“ PERSON FÜHREN

Die TN bilden Paare. Einer Person werden die Augen verbunden, der Partner führt sie und lässt sie die Umgebung über verschiedene Sinne (Tasten, Schmecken, Hören) erkunden. Dabei darf nicht gesprochen werden. Der führende TN übernimmt die volle Verantwortung für die Sicherheit der „blinden“ Person. Es gibt viele Möglichkeiten, Kontakt mit ihr aufzunehmen und verschiedene Signale auszuprobieren, z. B. mit der Handfläche, mit den Schultern oder mit den Füßen. Nach einer vorgegebenen Zeit werden die Rollen getauscht. Am Ende sollten die TN Zeit bekommen, um in der Gruppe über ihre Erfahrungen während des Spiels zu sprechen.

VARIANTE

PROWADZENIE „NIEWIDOMEJ“ OSOBY

Uczestnicy tworzą pary, w których jedna osoba ma zasłonięte oczy, a druga jest jej przewodnikiem i umożliwia poznanie otoczenia różnymi zmysłami (dotykem, smakiem, słuchem). Nie mogą przy tym rozmawiać. Przewodnik bierze pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo „niewidomej“ osoby. Jest wiele możliwości nawiązania z nią kontaktu i wypróbowania różnych sygnałów, dawanych np. dłonią, ramionami, stopami. Po jakimś czasie następuje zamiana ról. Na zakończenie gry należy zaplanować czas na podzielenie się w grupie wrażeniami z zabawy.

WARIANT

BUCHSTABENRENNEN

ZIEL:

Kooperation
in der Gruppe,
Spracherwerb

GRUPPE: 6–20 TN

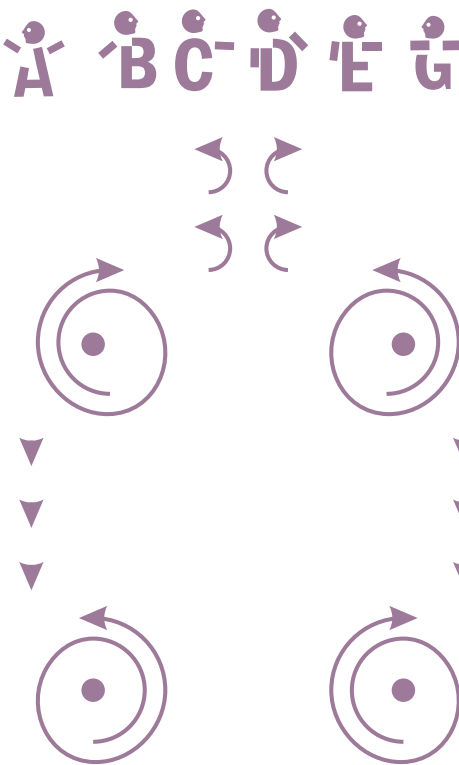
ZEIT: 15 Min.

MATERIAL: DIN A4-Zettel mit
beliebigen Wörtern (je eins pro
Blatt), Buchstabenkärtchen,
Kreppband, Gegenstände
zum Abstecken eines
Parcours

Die Spielleitung bereitet Kärtchen mit einzelnen Buchstaben vor, die im Raum oder draußen an einer Tafel (oder an der Wand) befestigt werden. Vor der Tafel werden kleine Parcours aufgebaut (für jedes Team einer), z. B. jeweils mit zwei Hütchen.

Gespielt wird in gemischten deutsch-polnischen Teams mit 3 bis 7 Spielern. Jedes Team bekommt einen DIN A4-Zettel mit einem Begriff oder einer Wendung (auf Deutsch oder Polnisch). Die Wörter müssen gleich lang sein, z. B. für Team A „segregator“ (Ordner), für Team B „Tennisball“ (piłka tenisowa), also jeweils 10 Buchstaben. Die Spielleitung sorgt dafür, dass sich für alle Wörter ausreichend viele Buchstabenkärtchen an der Tafel befinden.

Die Teams stellen sich an der Startlinie vor dem Parcours in Reihen auf. Ihre Aufgabe ist es, um die Wette die Buchstaben für ihren Begriff von der Tafel zu holen. Das Spiel gleicht einem Staffellauf: Erst wenn eine Person mit ihrem Buchstaben zurück beim Team ist, läuft die nächste los. Vor dem Start gibt die Spielleitung Anweisungen zum Parcours, z. B. das erste Hütchen umkreisen, danach rückwärts zum zweiten Hütchen laufen und ebenfalls umkreisen, dann weiter hüpfend bis zur Tafel. Die Strecke von der Tafel bis zur Startlinie legen die Spieler normal zurück, d. h. sie gehen an den Hütchen vorbei. Jeder TN darf pro Lauf nur einen Buchstaben holen. Die



BIEG PO LITERKI

CEL: współpraca w grupie,
nauka słownictwa

GRUPA: 6–20 uczestników

CZAS: 15 min

MATERIAŁY: kartki formatu A4
z dowolnymi słówkami (po jednym
na kartce), taśma papierowa, kartki
z literkami, przedmioty do toru
z przeszkodami

Animators przygotowuje karteczki z pojedynczymi literkami, które zostają wywieszane na tablicy (bądź na ścianie) w pomieszczeniu lub na zewnątrz. Przed tablicą powstają małe tory przeszkód (po jednym dla zespołu), np. zbudowane z dwóch pachółków.

W grze biorą udział mieszane, polsko-niemieckie zespoły liczące od 3 do 7 osób. Każdy zespół otrzymuje na kartkach słówka lub zwroty (po polsku lub niemiecku). Długość wyrazów jest taka sama, np. dla zespołu A „segregator”, dla zespołu B „Tennisball” (piłka tenisowa) – każdy ma po 10 liter. Animator musi zadbać o to, aby na tablicy znalazła się wystarczająca ilość liter dla wszystkich wyrazów.

Zespoły ustawiają się w rzędach na linii startu przed torem przeszkód. Ich zadaniem jest zebranie z tablicy, na wyścigi, literki do budowy swojego słówka. Zabawa ma charakter sztafety: kolejna osoba może wystartować dopiero po dostarczeniu przez poprzednika jednej z liter do linii startu. Przed rozpoczęciem gry animator objaśnia, jak będzie wyglądał bieg z przeszkodami, np. po okrążeniu pierwszego pachółka biegniemy tyłem do drugiego pachółka, okrążamy go, a następnie w podskokach ruszamy do tablicy. Odcinek powrotny przebiega normalnie, tzn. bez obiegania pachółków. Jedna osoba może każdorazowo wziąć tylko jedną literkę. Uczestnicy kom-

Reihenfolge, in der die Teams ihre Buchstaben sammeln, spielt keine Rolle. Hauptsache, sie haben am Ende alle für ihren Begriff notwendigen Buchstaben beisammen und ordnen sie richtig an. Falsche Buchstaben, die versehentlich geholt wurden, müssen auf gleichem Weg wieder zur Tafel gebracht werden.

Gewonnen hat das schnellste Team. Haben alle Teams die Aufgabe beendet, beginnt die zweite Runde mit neuen Wörtern, z. B. Team A: „Unentschieden“, Team B: „pierwsza pomoc“ [= Erste Hilfe] (je 13 Buchstaben). Nach Spielende befestigen alle Teams ihre Wörter an der Wand und übersetzen sie gemeinsam in die andere Sprache.

pletują literki w dowolnej kolejności. Ważne jest tylko, żeby zebrali wszystkie potrzebne im litery i na koniec poprawnie ułożyli z nich swój wyraz. Litery zabrane omyłkowo należy zanieść z powrotem do tablicy, ponownie pokonując tor przeszkód.

Wygrywa najszybszy zespół. Po ukończeniu zadania przez wszystkie zespoły rozpoczyna się druga runda z nowymi słowami, np. dla zespołu A „Unentschieden“ (remis), dla zespołu B: „pierwsza pomoc“ (po 13 liter). Na koniec zabawy wszystkie zespoły wywieszają swoje wyrazy na ścianie i wspólnie tłumaczą je na drugi język.

- ➔ Für jede gewonnene Runde kann ein Punkt vergeben werden. Das erfolgreichste Team bekommt einen kleinen Preis.

- ➔ Każda wygrana runda premiowana jest punktem. Zwycięski zespół otrzymuje drobną nagrodę.



VARIANTE

WARIANT

Gruppen mit sportlichen Ambitionen können den Parcours mit einem Ball dribbelnd zurücklegen.

Grupy ze sportowymi ambicjami mogą pokonywać tor przeszkód, dryblując piłką.

A - Z

ZIEL:

Kooperation,
Abbau von Hemmungen,
Spracherwerb

GRUPPE: 10–30 TN

ZEIT: 15–20 Min.

MATERIAL: Flipchart-Bögen,
Stifte, Wörterbücher
(Deutsch-Polnisch,
Polnisch-Deutsch)

A - Z

CEL: współpraca,

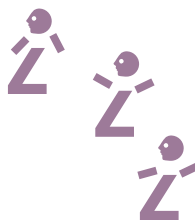
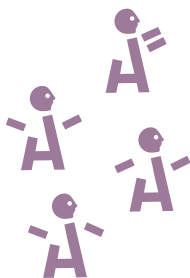
przełamywanie barier,
nauka języka

GRUPA: 10–30 uczestników

CZAS: 15–20 min

MATERIAŁY: kartki flipchartowe,
flamastry, słowniki (polsko-
niemiecki, niemiecko-
polski)

Die TN teilen sich in zwei deutsch-polnisch gemischte Gruppen auf. Diese sollen zu einem Oberbegriff (Lebensmittel, Wohnung, Stadt, Reise etc.) passende Wörter finden, eins zu jedem Buchstaben des Alphabets. In welcher Reihenfolge die Begriffe gesammelt werden, spielt keine Rolle. Am Ende werden alle Wörter übersetzt. Die TN entscheiden selbst, in welcher Sprache sie die Begriffe suchen. Möglich ist auch, dass sich die eine Gruppe deutsche Begriffe und die andere polnische überlegt.



Uczestnicy dzielą się na dwie mieszane, polsko-niemieckie grupy. Ich zadaniem jest znalezienie wyrazów rozpoczynających się od kolejnych liter alfabetu (od A do Z) w danym zakresie tematycznym (żywność, mieszkanie, miasto, podróż itp.). Kolejność zbierania wyrazów nie ma znaczenia. Na koniec wszystkie słowa zostają przetłumaczone. Uczestnicy sami decydują, w jakim języku szukają słówek lub uzgadniają, że jedna grupa przygotowuje pojęcia po polsku, a druga po niemiecku.



VARIANTE

Die TN teilen sich in eine deutsche und eine polnische Gruppe und stellen sich in zwei Reihen hintereinander auf. An der Wand hängen zwei große Flipchart-Bögen, auf die senkrecht die Buchstaben des Alphabets geschrieben sind. Der Wettbewerb beginnt: Jedes Team erstellt für das andere ein Alphabet mit Wörtern aus der eigenen Sprache und übersetzt diese. Die deutsche Gruppe kann z. B. schreiben:

A – Apfel = jabłko
B – Buch = książka
usw.

Bei geringen Sprachkenntnissen können die TN Wörterbücher benutzen (in gebundener Form, online oder als App).

Das Spiel gleicht einem Staffellauf: Erst wenn die erste Person wieder bei ihrem Team ist, läuft die zweite los usw. Die Gruppe kann sich untereinander helfen, also Wörter vorsagen oder gemeinsam eine Entsprechung in der anderen Sprache suchen. Die Reihenfolge, in der ein Team die Wörter aufschreibt, spielt keine Rolle. Gewonnen hat die Gruppe, die die Aufgabe als Erste beendet.

WARIANT

Uczestnicy dzielą się na grupy narodowe, polską i niemiecką, a następnie ustawiają w dwóch rzędach jeden za drugim. Na ścianie wiszą dwie kartki flipchartowe z zapisanym pionowo alfabetem. Rozpoczyna się rywalizacja: zadaniem każdej z grup jest w jak najkrótszym czasie stworzyć dla przeciwnika alfabet ze słowami w swoim języku ojczystym wraz z ich odpowiednikami w języku rywalu, np. grupa polska zapisuje:
A – aktorka = Schauspielerin
B – bajka = Märchen
itd.

W przypadku słabej znajomości drugiego języka uczestnicy mogą korzystać ze słowników (w formie papierowej, online lub aplikacji mobilnej).

Zabawa ma charakter sztafety: kolejna osoba z grupy może wystartować do kartki z alfabetem dopiero po powrocie poprzednika. Grupa może sobie nawzajem pomagać: podpowiadać słówka i wspólnie szukać odpowiedników w drugim języku. Kolejność zapisywania wyrazów nie ma znaczenia. Zwycięza grupa, która pierwsza wykona zadanie.

BUCHSTABENBÖRSE

ZIEL: Kooperation in der Gruppe, Spracherwerb

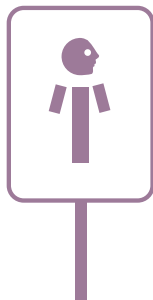
GRUPPE: 16–50 TN

ZEIT: 10–15 Min.

MATERIAL: Zettel mit Buchstaben, zwei Flipcharts, Stifte

Jeder TN bekommt zwei Zettel mit je einem Buchstaben (einem Vokal und einem Konsonanten). In zwei gegenüberliegenden Ecken des Raumes werden eine deutsche und eine polnische Flipchart-Station aufgebaut, an denen jeweils ein „Sprachexperte“ steht.

Die Aufgabe der TN ist es, gemeinsam deutsche oder polnische Wörter aus mindestens zwei Buchstaben zu bilden. Hierfür verwenden sie die Buchstaben auf ihrenzetteln (einen oder beide). Haben sich Personen für ein Wort gefunden, so laufen sie zum deutschen bzw. polnischen „Sprachexperten“, der das Wort auf seine Richtigkeit prüft. Ist das Wort korrekt, bekommt jeder der beteiligten TN einen Strich auf die Rückseite des verwendeten Buchstabenzettels. Für jeden Strich gibt es 1 Punkt. Der „Sprachexperte“ schreibt das Wort gut sichtbar auf seine Flipchart, während die TN versuchen, in der gleichen oder einer anderen Konstellation neue Wörter zu bilden. Ziel ist es, an der Bildung möglichst vieler Wörter beteiligt zu sein und möglichst viele Punkte zu sammeln. Der TN mit den meisten Punkten bekommt einen kleinen Preis. Am Ende des Spiels werden alle Wörter vorgelesen und gemeinsam übersetzt.



GIEŁDA LITERKOWA

CEL: współpraca

w grupie, nauka języka

GRUPA: 16–50 uczestników

CZAS: 10–15 min

MATERIAŁY: kartki z pojedynczymi literami, dwa flipcharty, mazaki

Każdy z uczestników otrzymuje po dwie kartki z literami (jedną samogłoskę i jedną spółgłoskę). W dwóch przeciwległych rogach sali znajdują się stacje z flipchartami – polska i niemiecka – obsadzone dwoma ekspertami językowymi.

Zadanie graczy polega na wspólnym tworzeniu wyrazów, co najmniej dwuliterowych, z wykorzystaniem swoich kartek (jednej lub obu). Jeśli ułożą ze swoich liter wyraz, podbiegają do odpowiedniej, polskiej lub niemieckiej, stacji i proszą eksperta o ocenę poprawności słowa. Jeśli ocena wypadnie pozytywnie, gracze otrzymują po jednej kresce na odwrocie swoich kartek wchodzących w skład wyrazu. Jedna kreska to 1 punkt. Następnie ekspert zapisuje słowo na flipcharcie w widoczny sposób, a uczestnicy próbują utworzyć nowe wyrazy, dobierając się w grupy z tymi samymi lub innymi graczami. Celem zabawy jest ułożenie jak najwięcej wyrazów i zebranie jak największej liczby punktów. Zwycięzca zostaje uhonorowany drobną nagrodą. Na koniec gry wszystkie słowa zostają odczytane i wspólnie przetłumaczone.



VARIANTE

Die Spielleitung teilt die TN in Kleingruppen von je 8–12 Spielern ein, die in einer vorgegebenen Zeit aus ihren Buchstaben einen möglichst langen Satz bilden sollen. Jeder Zettel darf dabei nur einmal verwendet werden. Diese Aufgabe ist meist mit viel Spaß verbunden, der Wettbewerbscharakter wiederum fördert die Kreativität der Gruppe.

WARIANT

Animators dzieli uczestników na grupy liczące od 8 do 12 osób, które w ustalonym czasie mają utworzyć możliwie jak najdłuższe zdanie ze swoich liter. Jedną kartkę można wykorzystać w zdaniu tylko raz. Doświadczenie pokazuje, że zadaniu towarzyszy świetna zabawa, a element rywalizacji pobudza kreatywność w grupie.

EINEN GEGENSTAND WEITERGEBEN

ZIEL:

Kooperation und Kommunikation in der Gruppe, Spracherwerb

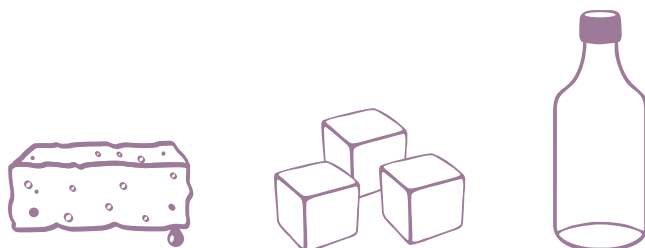
GRUPPE: 10–20 TN

ZEIT: 15 Min.

MATERIAL: Gegenstände, die sich interessant anfühlen (z. B. Bürste, Flasche mit Wasser Eiswürfel, Knete, Zucchini), Augenbinden

Die TN stellen sich nebeneinander in eine Reihe und legen sich Augenbinden an.

Proberunde: Zum „Aufwärmen“ gibt die Spielleitung der ersten Person in der Reihe nacheinander zwei Gegenstände. Riechend und tastend versucht der TN, die Gegenstände zu erraten, ohne sie laut zu nennen. Er reicht sie an die nächste Person weiter,



diese an ihren Nachbarn usw., bis zum letzten TN in der Reihe. Nach der Proberunde überlegen die TN gemeinsam, welche Wörter ihnen bei der Aufgabe nützlich sein können und versuchen, sich diese zu merken (z. B. Weiter bitte!, Jetzt!, Von rechts!, Von links!, Achtung!).

Hauptrunde: Die TN bilden einen Kreis. Die Spielleitung schickt links- und rechtsherum neue Gegenstände auf den Weg, die ungewöhnlich sind und die Sinne anregen (Eiswürfel, einen nassen Gegenstand, etwas Raues, eine Flasche mit Wasser usw.). Die TN geben sich die Gegenstände weiter und nutzen dabei die zuvor gelernten Begriffe. Wenn die Gegenstände durch alle Hände gegangen sind, sammelt die Spielleitung sie ein. Danach nehmen die TN ihre Augenbinden ab und überlegen laut, was sie in den Händen gehalten haben. Zum Schluss zeigt die Spielleitung alle Gegenstände, und die Gruppe prägt sich die Begriffe in beiden Sprachen ein.

PODAWANIE PRZEDMIOTU

CEL: współpraca i komunikacja w grupie, nauka słownictwa

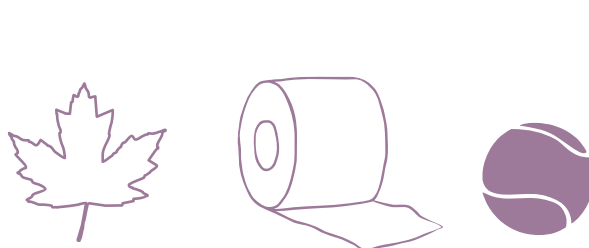
GRUPA: 10–20 uczestników

CZAS: 15 min

MATERIAŁY: przedmioty ciekawe w dotyku (np. szczotka, butelka z wodą, kostki lodu, plastelina, cukinia), opaski na oczy

Uczestnicy ustawiają się w rzędzie obok siebie i nakładają opaski na oczy.

Runda próbna: Animator podaje „na rozgrzewkę” kolejno dwa wybrane przedmioty pierwszej osobie stojącej w rzędzie. Osoba ta próbuje za pomocą zmysłu dotyku i węchu odgadnąć, o jaki przedmiot chodzi, ale nie może głośno wymienić jego na-



zwy. Podaje go następnemu uczestnikowi, ten kolejnemu i tak dalej – aż do ostatniej osoby.

Po rundzie próbnej uczestnicy zastanawiają się wspólnie, jakie słowa mogą się im przydać w trakcie wykonywania zadania i starają się je zapamiętać (np. Proszę dalej!, Teraz!, Z prawej!, Z lewej!, Uwaga!).

Runda właściwa: Grupa stoi w kręgu. Animator włącza do gry nowe, zaskakujące i pobudzające zmysły przedmioty (kostki lodu, coś mokrego, coś szorstkiego, butelkę z wodą itp.). Podaje je w obu kierunkach. Uczestnicy przekazują je sobie, wykorzystując przygotowane wcześniej zwroty. Po powrocie wszystkich przedmiotów z obiegu animator ponownie je chowa, a uczestnicy zdejmują opaski z oczu i przypominają sobie głośno, co trzymali w ręku. Na zakończenie animator pokazuje wszystkie przedmioty, a grupa utrwała sobie ich nazwy w obu językach.



VARIANTE

FÜR SPRACHLICH FORTGESCHRITTENE GRUPPEN

Die Gruppe sitzt im Kreis. Alle TN haben die Augen verbunden. Die Spielleitung gibt jedem einen nicht sofort erkennbaren Gegenstand. Die TN müssen erraten, was sie in den Händen halten und versuchen, der Gruppe den Gegenstand in der Partnersprache in drei Sätzen zu erklären (ohne ihn dabei zu nennen). Die anderen müssen erraten, worum es sich handelt. Ist dies gelungen, beschreibt der nächste TN seinen Gegenstand usw.

WARIANT

DLA GRUP ZAAWANSOWANYCH JĘZYKOWO

Grupa siedzi w kręgu. Wszyscy uczestnicy mają opaski na oczach. Animator podaje każdemu jakiś nieoczywisty przedmiot. Uczestnicy muszą się domyślić, co trzymają w rękach i w trzech zdaniach opisać przedmiot w języku partnera (nie podając jego nazwy). Zadaniem pozostałych jest odgadnąć, o jaką rzecz chodzi. Jeśli to się uda, kolejny uczestnik opisuje swój przedmiot itd.

→ Wenn die Gruppe Schwierigkeiten hat zu erraten, welcher Gegenstand gemeint ist, kann sie Fragen stellen.



→ Jeśli grupa ma trudności z odgadnięciem, o jaki przedmiot chodzi, może zadawać pytania pomocnicze.

SUMPF

ZIEL: Kooperation in der Gruppe, aktives Reagieren auf die Fremdsprache

GRUPPE: 6–20 TN

ZEIT: 20–40 Min.

MATERIAL: Augenbinden, Kreppband, „Bomben“ (z. B. Zettel, Stöckchen)

Zu Beginn klebt die Spielleitung mit Kreppband ein „Schachbrett“ mit 6 x 6 Feldern auf den Boden (siehe Beispiel unten). Jedes Feld sollte so groß sein, dass eine Person bequem darauf stehen kann.

Die TN üben in beiden Sprachen die Richtungsangaben, die sie für das Spiel benötigen:

PL	DE
prosto	– geradeaus
do przodu	– vorwärts
do tyłu	– zurück
w lewo	– (nach) links
w prawo	– (nach) rechts
stop!	– Stopp!

Die TN bilden deutsch-polnische Paare. Ein Paar verlässt den Raum, die Spielleitung verteilt währenddessen „Bomben“ auf dem Spielfeld, z. B. in Form von buntenzetteln oder Stöckchen. Diese symbolisieren einen Sumpf, die restlichen Felder wiederum bilden einen Pfad, auf dem der Sumpf überquert werden kann.

Sobald das Spielfeld fertig ist, wird das draußen wartende Paar hereingerufen. Einer von beiden hat die Augen verbunden. Der Partner soll ihn mit Hilfe der zuvor erlernten Richtungsangaben sicher durch den Sumpf führen (wobei er seine Muttersprache verwendet). Es darf nicht quer gelaufen werden. Tritt der Spieler mit den verbundenen Augen aus Versehen oder durch ein Missverständnis auf eine „Bombe“, ist diese Spielrunde für das Paar vorbei. Wenn es wieder an der Reihe ist, fängt es wieder von vorne an.

Nun verlässt das nächste deutsch-polnische Paar den Raum. Währenddessen legt die Spielleitung einen neuen Pfad. Wenn

BAGNO

CEL: współpraca w grupie, aktywne reagowanie na język obcy

GRUPA: 6–20 uczestników

CZAS: 20–40 min

MATERIAŁY: opaski na oczy, taśma papierowa, „bombki“ (np. kartki, patyki)

Na początku animator nakleja na podłogę za pomocą papierowej taśmy makietę szachownicy 6 x 6 (patrz przykład poniżej). Pola szachownicy powinny być na tyle duże, aby w polu swobodnie stanęła jedna osoba.

Grupa ćwiczy w obu językach zwroty, które będą jej potrzebne podczas ćwiczenia:

PL	DE
prosto	– geradeaus
do przodu	– vorwärts
do tyłu	– zurück
w lewo	– (nach) links
w prawo	– (nach) rechts
stop!	– Stopp!

Uczestnicy łączą się w polsko-niemieckie pary. Jedna para opuszcza pomieszczenie, a pod jej nieobecność animator rozkłada na wybranych polach szachownicy „bombki“ symbolizujące bagno, np. w formie kolorowych kartek lub patyków. Pozostałe puste pola wytyczają ścieżkę, która służy do przeprawy przez bagnisty teren.

Kiedy makietę jest gotowa, para powraca do pomieszczenia, przy czym jedna osoba ma zawiązane oczy. Jej partner ma za zadanie przeprowadzić ją bezpiecznie przez „bagno“ za pomocą przećwiczonych wcześniej zwrotów (posługuje się swoim językiem ojczystym). Nie można poruszać się po przekątnej. Jeśli „niewidomy“ wejdzie przez przypadek lub z powodu niezrozumienia polecenia na „bombkę“, zespół traci kolejkę i w następnej rundzie rozpoczyna grę od początku.

Pomieszczenie opuszcza kolejna polsko-niemiecka para, a w tym czasie animator zmienia układ ścieżki. Po powrocie uczestników gra jest kontynuowana, a po utracie przez nich kolejki następna

die TN wieder im Raum sind, wird das Spiel auf gleiche Weise fortgesetzt. Ist dieses Team ebenfalls erfolglos, versucht das nächste Paar, trockenen Fußes den Sumpf zu überqueren. Die Spielleitung notiert sich bei jedem Paar den Verlauf des jeweiligen Pfades und legt ihn immer auf die gleiche Weise an, wenn dieses Paar dran ist. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Team erfolgreich den Sumpf überquert hat.

para próbuje przeprowić się przez bagno. Animator notuje sobie układ ścieżek dla poszczególnych par i za każdym razem wytycza je dla nich w ten sam sposób. Zabawa trwa do momentu, gdy jeden z zespołów bezbłędnie pokona całą trasę.



VARIANTE

WARIANT

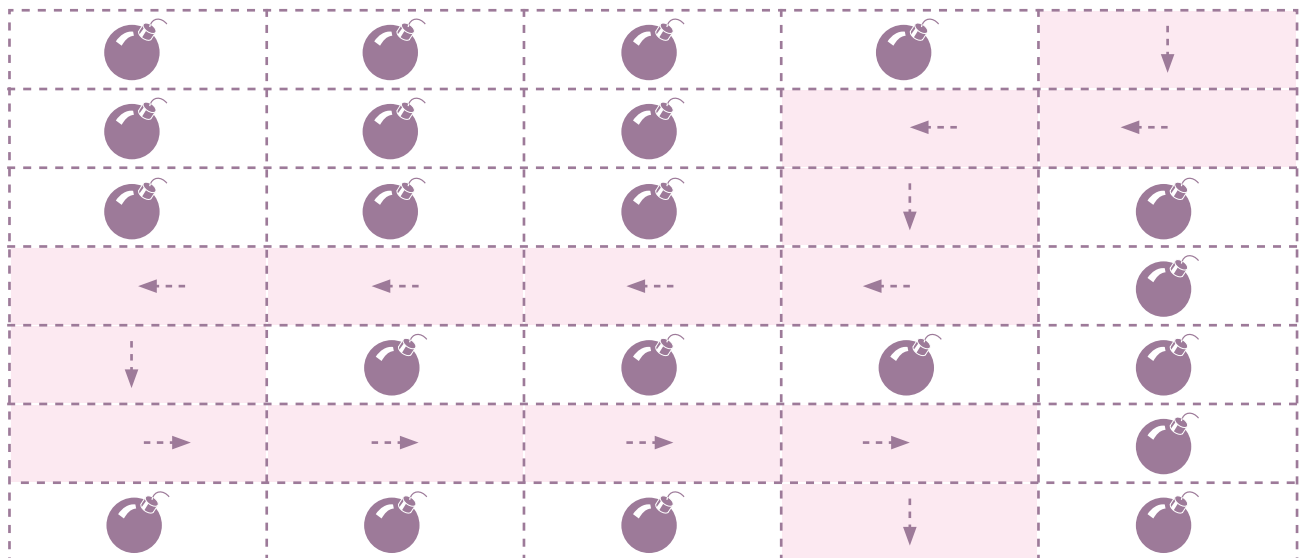
Die Übung kann als Wettbewerb in zwei deutsch-polnischen Teams durchgeführt werden. In diesem Fall werden zwei „Schachbretter“ benötigt (ohne „Bomben“). Sie sollten nicht zu dicht nebeneinander liegen, damit sich die Teams nicht gegenseitig bei der Kommunikation stören.

Ćwiczenie można przeprowadzić na zasadzie rywalizacji w dwóch grupach polsko-niemieckich. W tym wypadku potrzebne będą dwie makiety szachownicy (bez naniesionych „bomb”), które nie powinny leżeć zbyt blisko siebie, aby zespoły nie przeszkadzały sobie nawzajem w komunikacji.

Jede Gruppe hat einen eigenen Spielführer. Dieser bekommt von der Spielleitung eine Landkarte, auf die der Verlauf des Pfades gezeichnet ist (der für jedes Team anders ist). Die Teams kennen den Weg nicht, sondern müssen ihn erst durch Probieren herausfinden. In jeder Gruppe werden einer Person die Augen verbunden. Die restlichen Teammitglieder versuchen, den richtigen Weg zu erraten, um sie sicher auf die andere Seite des Sumpfes zu führen. Dabei nutzen sie die zuvor in beiden Sprachen erlernten Richtungsangaben. Wenn sie den Spieler mit den verbundenen Augen auf ein falsches Feld führen, ruft der Spielführer laut „Sumpf“. Der Spieler geht zurück zur Gruppe. Nun bekommt die nächste Person die Augen verbundenen und wird von den anderen TN durch den Sumpf „navigiert“. Gestartet wird immer am ersten Feld. Die TN, die den Sumpf erfolgreich durchquert haben, unterstützen nun die Navigatoren. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst ihren Weg errät und alle ihre Spieler über den Sumpf bringt.

Każda grupa ma swojego przewodnika, który otrzymuje od animatora mapkę z zaznaczonym przebiegiem ścieżki (innym dla każdej grupy). Zespoły nie znają trasy, muszą ją dopiero odgadnąć metodą prób i błędów. Jeden z uczestników grupy zakłada opaskę na oczy, a pozostali członkowie starają się odgadnąć właściwą trasę i bezpiecznie przeprowadzić go przez bagno. Kierują go głosem, wykorzystując do tego przećwiczone wcześniej zwroty w obu językach. Jeśli skierują uczestnika na niewłaściwe pole, przewodnik krzyczy „bagno”. Niepowodzenie oznacza powrót do grupy. Teraz kolejna osoba zakłada opaskę na oczy i jest „nawigowana” przez grupę. Start odbywa się zawsze z pozycji wyjściowej.

Pomyślnie przeprowadzone osoby dołączają do grona nawigujących. Wygrywa zespół, który jako pierwszy odgadnie trasę i przeprowadzi wszystkich swoich członków na drugą stronę bagna.



CASINO*

ZIEL: Spracherwerb,
Kommunikation in der
Gruppe

GRUPPE: 10–40 TN

ZEIT: 20 Min.

MATERIAL: Tische, ein großes Blatt Papier
(Flipchart), pro Gruppe
4 Würfel und 1 Würfelbecher, kleine
verschiedenfarbige Bonbons oder
Kaugummis, bunte Zettel für
das Einteilen in Gruppen

Die Spielleitung schreibt auf Deutsch und Polnisch die für das Spiel benötigten Sätze auf ein großes Blatt Papier: „Gib mir die Farbe... bitte!“ / „Daj mi kolor..., proszę!“ sowie die Farben der Bonbons bzw. Kaugummis, z. B. rot – czerwony, orange – pomarańczowy, blau – niebieski, gelb – żółty, grün – zielony. Die Spielleitung erklärt die Spielsituation: „Wir werden uns gleich in einem Casino befinden. Gespielt wird um... Süßigkeiten! Und weil es sich um ein deutsch-polnisches Casino handelt, brauchen wir folgende Wörter und Sätze.“ Anschließend übt sie zusammen mit der Gruppe die Aussprache des Satzes und der Farben.

Mit Hilfe von Zetteln in den zuvor erlernten Farben teilt die Spielleitung die TN in Kleingruppen ein (4 bis 6 Personen). Jeder TN zieht einen Zettel und versucht, durch lautes Rufen der eigenen Farbe die restlichen Mitglieder seiner Gruppe zu finden.

Jede Gruppe erhält einen Tisch, vier Würfel, einen Würfelbecher sowie verschiedenfarbige Bonbons / Kaugummis. Alle setzen sich an die Tische – gleich beginnt das eigentliche Spiel, bei dem die Gruppen gegeneinander antreten. Ziel des Spiels ist es, durch Würfeln von Sechsen so viele Bonbons bzw. Kaugummis wie möglich zu bekommen.

KASYNO*

CEL: nauka języka,
komunikacja w grupie
GRUPA: 10–40 uczestników
CZAS: 20 min

MATERIAŁY: stoły, duży arkusz papieru
(flipchart), 4 kostki do gry na każdą
grupę, 1 kubeczek na kostki dla grupy,
małe różnokolorowe cukierki lub
gumy do żucia, kolorowe karteczki
do podziału na grupy

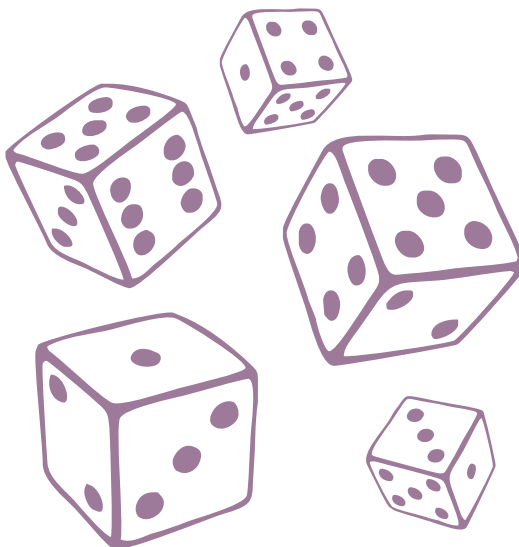
Animator zapisuje na dużej kartce potrzebne podczas gry zwroty po polsku i niemiecku:

„Daj mi kolor..., proszę!“ / „Gib mir die Farbe... bitte!“ oraz nazwy kolorów cukierków lub gum do żucia, np. czerwony – rot, pomarańczowy – orange, niebieski – blau, żółty – gelb, zielony – grün.

Następnie animator objaśnia reguły gry: „Za chwilę znajdziemy się w kasynie. Gra będzie się toczyć o... słodkości! A że chodzi o kasyno polsko-niemieckie, potrzebujemy następujących słów i wyrażeni w obu językach“. Wszyscy ćwiczą wymowę zdania oraz nazw kolorów.

Animator dzieli uczestników na grupy (od 4 do 6 osób), wykorzystując do tego karteczki w poznanych wcześniej kolorach. Gracze losują po jednej kartce, a następnie przez wywoływanie nazwy swojego koloru szukają pozostałych członków grupy.

Każda grupa otrzymuje do swojej dyspozycji: stół, cztery kostki do gry, kubeczek na kostki oraz różnokolorowe cukierki / gumy do żucia. Wszyscy zajmują miejsca przy stołach – za chwilę rozpocznie się właściwa gra, oparta na rywalizacji grup. Celem jest zdobycie jak największej ilości słodczy przez wyrzucenie szóstki na kostce.



Jede Gruppe bestimmt eine Person, die die Süßigkeiten verwaltet. Die Spieler würfeln reihum (mit vier Würfeln gleichzeitig). Bei einer Sechs bitten sie um einen Bonbon bzw. Kaugummi in einer Farbe ihrer Wahl. Gesprochen wird in der jeweiligen Partnersprache mit Hilfe der zuvor gelernten Wendungen und Wörter.

Nach ca. 10 Min. beendet die Spielleitung das Spiel. Die Gruppe mit den meisten Süßigkeiten hat gewonnen.

- ➔ Die Süßigkeiten dürfen erst nach Spielende gegessen werden, wenn die Ergebnisse des Spiels feststehen.
- ➔ Nach dem Spiel können die TN befragt werden, ob sie zusätzliche Ausdrücke gelernt haben. Oft sind dies Sätze wie: „Jetzt bin ich dran.“, „Gib mir (bitte) den Würfel!“, „Wer ist jetzt dran?“, „Glückspilz!“, „So ein Pech!“.



- ➔ Konsumption Süßigkeiten sollte erst nach dem Zusammenfassen der Ergebnisse der Gruppe stattfinden.
- ➔ Nach dem Spiel kann man die Teilnehmer fragen, ob sie noch weitere Ausdrücke gelernt haben. Oft sind dies Sätze wie: „Jetzt bin ich dran.“, „Gib mir (bitte) den Würfel!“, „Wer ist jetzt dran?“, „Glückspilz!“, „So ein Pech!“.



VARIANTE

Das Spiel kann in verschiedenen Sprachvarianten gespielt werden:

1. Eine Person – eine Sprache: Jeder TN spricht in seiner Muttersprache und bemüht sich, den Kontext dessen zu verstehen, was die anderen sagen.
2. Ein Tisch – eine Sprache: An einem Tisch wird jeweils nur Deutsch oder nur Polnisch gesprochen.

* Auf Grundlage von J. Bojanowska (2008), *Sprachanimation*, mit freundlicher Genehmigung der Autorin.

WARIANT

Zabawę można przeprowadzić w różnych wariantach językowych:

1. Jedna osoba – jeden język; każdy z uczestników posługuje się swoim językiem ojczystym i stara się kontekstowo zrozumieć innych.
2. Jeden stolik – jeden język; komunikacja odbywa się tylko w języku polskim lub niemieckim.

* Na podstawie J. Bojanowska (2008), *Animacja językowa*, za życzliwą zgodą Autorki.

PANTOMIMISCHES DARSTELLEN VON SITUATIONEN

ZIEL:

Abbau von Hemmungen, nonverbale Kommunikation

GRUPPE: 10–20 TN

ZEIT: 20 Min.

MATERIAL: ein großes Blatt Papier, ggf. das Sprachspiel MEMOGRA 2 (Hrsg. DPJW / PNWM), für die Spielvariante zusätzlich die Anlage

Die Gruppe geht im Raum umher. Die Spielleitung bittet die TN, die von ihr gemachten Gesten zu wiederholen und die dazugehörigen Sätze nachzusprechen (siehe Beispiele unten). Weil die Sätze zunächst nicht übersetzt werden, ist es wichtig, dass die Spielleitung möglichst eindeutige Gesten zu jedem Satz macht. So stellt sie sich zum Beispiel bei der Frage „Wie spät ist es?“ vor einen TN und zeigt auf dessen Handgelenk. Erst zum Schluss trägt die Spielleitung gemeinsam mit den TN zusammen, was diese verstanden haben, und die Sätze werden übersetzt.

Satzbeispiele:

- Was kostet das?
- Wo ist die Post?
- Möchtest du mit mir tanzen?
- Entschuldigung für die Verspätung.
- Du siehst klasse aus.
- Kennen wir uns?

→ Für das Spiel können Wendungen von den Sprachkarten des Spiels MEMOGRA 2 verwendet werden.

PANTOMIMICZNE PRZEDSTAWIENIE SYTUACJI

CEL:

przełamywanie barier, komunikacja niewerbalna

GRUPA: 10–20 uczestników

CZAS: 20 min

MATERIAŁY: duży arkusz papieru, ew. karty językowe MEMOGRA 2 (wyd. PNWM / DPJW), dla wariantu dodatkowo załącznik

Grupa porusza się po sali. Animator prosi uczestników o naśladowanie jego gestów i powtarzanie wypowiedzi (przykłady poniżej). Ponieważ zdania nie są tłumaczone, stara się wykonywać jak najbardziej adekwatne gesty do danej sytuacji. Na przykład przy pytaniu: „Która godzina?” staje przed dowolną osobą, wskazuje na nadgarstek i zadaje pytanie. Dopiero na zakończenie gry animator wspólnie z uczestnikami sprawdza, co zrozumieli. Zdania zostają przetłumaczone.

Przykłady zdań:

- Ile to kosztuje?
- Gdzie jest poczta?
- Zatańczysz za mną?
- Przepraszam za spóźnienie.
- Świetnie wyglądasz.
- Czy my się znamy?

→ Do zabawy można użyć zwrotów z kart językowych MEMOGRA 2.



WAS IST DAS FÜR EIN SPRICHWORT?

Die Spielleitung bittet zwei Freiwillige, vor der Gruppe Sprichwörter pantomimisch darzustellen, die es in beiden Sprachen in ähnlicher Form gibt (siehe Anlage). Die TN lösen ein Sprichwort und stellen es szenisch dar, die Gruppe wiederum versucht zu erraten, was gemeint ist. Es reicht, wenn die richtige Antwort in einer Sprache genannt wird – die Spielleitung schreibt sie zusammen mit der Übersetzung auf ein großes Blatt Papier. Das Spiel geht weiter, und zwei neue Freiwillige stellen ein weiteres Sprichwort dar. Wenn es der Gruppe nicht gelingt, das Sprichwort zu erraten, verraten die „Schauspieler“ es.

VARIANTE



WARIANT

JAKIE TO PRZYSŁOWIE?”

Animator zaprasza dwóch ochotników do odegrania przed całą grupą krótkiej sceny pantomimicznej, opartej na jednym z przysłów, które w podobnej formie występuje w języku polskim i niemieckim (załącznik). Ochotnicy losują przysłowie i przedstawiają je, a grupa próbuje odgadnąć. Wystarczy, jeśli poprawna odpowiedź padnie w jednym języku – animator zapisuje przysłowie na dużym arkuszu papieru wraz z tłumaczeniem. Zabawa jest kontynuowana – nowi ochotnicy „odgrywają” kolejne przysłowie. Jeśli grupie przez dłuższy czas nie uda się odgadnąć, o jakie przysłowie chodzi, aktorzy zdradzają odpowiedź.



ANLAGE



ZAŁĄCZNIK

SPRICHWÖRTER

„ALLER GUTEN DINGE SIND DREI.“

„ALLER ANFANG IST SCHWER.“

„ALTE LIEBE ROSTET NICHT.“

„ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN.“

„ARBEIT ADELTELT.“

„AUS DEN AUGEN, AUS DEM SINN.“

„AUSNAHMEN BESTÄTIGEN DIE REGEL.“

„BESSER EINEN SPATZ IN DER HAND,
ALS EINE TAUBE AUF DEM DACH.“

„BORGEN BRINGT SORGEN.“

„LÜGEN HABEN KURZE BEINE.“

„DEM GLÜCKLICHEN SCHLÄGT KEINE STUNDE.“

„DER APFEL FÄLLT NICHT WEIT VOM STAMM.“

„DER APPETIT KOMMT BEIM ESSEN.“

„DER MENSCH LEBT NICHT VOM BROT ALLEIN.“

„DER ZWECK HEILIGT DIE MITTEL.“

„DIE WAHRHEIT LIEGT IN DER MITTE.“

„EILE MIT WEILE.“

„EIN UNGLÜCK KOMMT SELTEN ALLEIN.“

PRZYSŁOWIA

„DO TRZECH RAZY SZTUKA.“

„KAŻDY POCZĄTEK JEST TRUDNY.“

„STARA MIŁOŚĆ NIE RDZEWIEJE.“

„CO KRAJ, TO OBYCZAJ.“

„PRACA USZLACHETNIA.“

„CZEGO OCZY NIE WIDZĄ, TEGO SERCU NIE ŻAL.“

„WYJĄTEK POTWIERDZA REGULĘ.“

„LEPSZY WRÓBEL W GARŚCI NIŻ
GOŁĄB NA DACHU.“

„DOBRY ZWYCZAJ NIE POŻYCZAJ.“

„KŁAMSTWO MA KRÓTKIE NOGI.“

„SZCZĘŚLIWI CZASU NIE LICZĄ.“

„NIEDALEKO PADA JABŁKO OD JABŁONI.“

„APETYT ROŚNIE W MIARĘ JEDZENIA.“

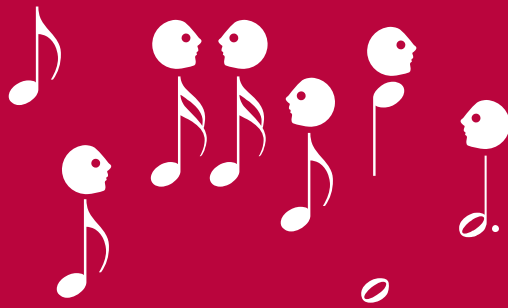
„NIE SAMYM CHLEBEM CZŁOWIEK ŻYJE.“

„CEL UŚWIĘCA ŚRODKI.“

„PRAWDA LEŻY POŚRODKU.“

„ŚPIESZ SIĘ POWOLI.“

„NIESZCZĘŚCIA CHODZĄ PARAMI.“



MUSIK UND REIME

MUZYKA I RYMY

KOPF, SCHULTER

75

GŁOWA, RAMIONA

MEIN HUT

77

MÓJ KASK

INSZENIERUNG EINES LIEDES /
REIMES / GEDICHTS
am Beispiel des Gedichts
„Die Lokomotive“ von Julian Tuwim

79

INSCENIZACJA PIOSENKI /
RYMU / WIERSZA
na przykładzie „Lokomotywy“
Juliana Tuwima

KOPF, SCHULTER

ZIEL: Spracherwerb,
Kooperation in der
Gruppe

GRUPPE: 5–30 TN

ZEIT: 10–15 Min

MATERIAL: ein großes Blatt Papier,
Stift, Anlage 1, für die Spielvari-
ante zusätzlich Anlage 2
und ein dünner Stock

Die Spielleitung schreibt den Text des Liedes in beiden Sprachen (siehe Anlage 1) auf ein großes Blatt Papier. Als nächstes stellt sie den Text und die begleitenden Bewegungen (Antippen der besungenen Körperteile) den TN vor – zunächst in ihrer eigenen Sprache. Langsam steigen auch die TN in die Melodie ein und führen die dazugehörigen Bewegungen aus. Sobald alle das Lied in der einen Sprache beherrschen, wird es in der anderen eingeübt. Hierbei bittet die Spielleitung Muttersprachler um Unterstützung.

- > Als Einstieg kann die Gruppe den Umriss eines Körpers auf ein großes Blatt Papier zeichnen und die im Lied genannten Körperteile dazu schreiben (für jede Sprache eine andere Farbe).
- > Aus rhythmischen Gründen werden die letzten zwei Wörter des polnischen Texts in anderer Reihenfolge gesungen als in der deutschen Version.



GŁOWA, RAMIONA

CEL: nauka języka,
współpraca w grupie
GRUPA: 5–30 uczestników
CZAS: 10–15 min

MATERIAŁY: duży arkusz papieru,
flamaster, załącznik 1,
dla wariantu dodatkowo
załącznik 2 i cienki patyk

Animator zapisuje teksty (załącznik 1) in obu językach na dużym arkuszu papieru. Następnie przedstawia uczestnikom słowa piosenki z przynależnymi do niej gestami (dotykanie poszczególnych części swojego ciała zgodnie z tekstem), najpierw w swoim języku. Powoli przyłączają się do niego uczestnicy, śpiewając i wykonując odpowiednie ruchy. Kiedy cała grupa opanuje piosenkę w jednym języku, przychodzi kolej na drugi. Animator prosi o pomoc osoby, dla których jest to język ojczysty.

- > Jako wprowadzenie grupa może narysować na dużym arkuszu papieru kontur ciała i podpisać wymieniane w piosence części ciała in obu językach (każdy język w innym kolorze).
- > Ze względów rytmicznych dwa ostatnie słowa piosenki w wersji niemieckiej są śpiewane w innej kolejności niż w wersji polskiej.

VARIANTE

Das Lied wird von einem deutsch-polnischen Chor gesungen. Zu Beginn hängt die Spielleitung die bildlichen Darstellungen des Liedes auf – die deutsche und die polnische Version jeweils auf einem eigenen großen Blatt Papier (siehe Anlage 2). Sie sind mit den entsprechenden Nationalflaggen versehen. Anschließend teilen sich die TN in zwei Chöre auf, einen fiktiven „deutschen“ und einen fiktiven „polnischen“ (tatsächlich aber sind beide Chöre länderübergreifend). Die Spielleitung übernimmt die Rolle des Dirigenten. Der „deutsche Chor“ ist für die deutsche und der „polnische“ für die polnische Version des Liedes zuständig. Der Dirigent entscheidet, welche Gruppe beginnt, indem er mit dem Taktstock (bestehend aus einem dünnen Stöckchen) auf das Blatt mit der jeweiligen Nationalflagge zeigt. Während gesungen wird, wechselt er von einer Sprachversion zur anderen und erhöht dabei nach und nach das Tempo.

- > Die Rolle des Dirigenten kann auch gut von einem TN übernommen werden.
- > Anstatt die Gruppe einzuteilen, kann man auch nur einen großen Chor bilden. Die Sänger müssen sehr genau auf die Bewegungen des Taktstocks achten und beim Singen fließend von der einen in die andere Sprachversion wechseln.



WARIANT

Piosenkę wykona polsko-niemiecki chór. Na początek animator wywiesza na dwóch arkuszach papieru obrazkowe wersje piosenki – oddzielnie polską i niemiecką (załącznik 2), odpowiednio oznaczone flagami. Następnie uczestnicy dzielą się na dwa „chóry”, umownie „polski” i „niemiecki” (w rzeczywistości ponad podziałami narodowymi), a animator przejmuje rolę dyrygenta. „Chór polski” jest odpowiedzialny za wykonanie piosenki w języku polskim, „chór niemiecki” – w niemieckim. Dyrygent decyduje, który chór zaczyna, wskazując batutą (tu: cienkim patykiem) na arkusz z odpowiednią flagą państwową. W trakcie wykonywania piosenki przeskakuje z jednej wersji językowej na drugą, stopniowo zwiększając tempo.

- > Rolę dyrygenta z powodzeniem można powierzyć któremuś z uczestników.
- > Można zrezygnować z podziału na grupy na rzecz jednego dużego chóru. Chórzycy muszą bardzo uważnie obserwować ruchy batuty dyrygenta w trakcie wykonywania piosenki i elastycznie zmieniać wersję językową.



1

KOPF, SCHULTER...

GŁOWA, RAMIONA...

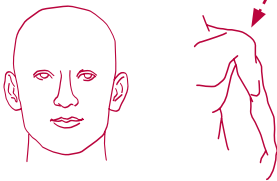


Kopf und Schul-ter und Knie und Fer - se Knie und Fer - se Knie und Fer - se
 Gło-wa ra-mio-na ko-la-na pię - ty ko-la-na pię - ty ko-la - na pię - ty

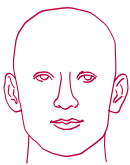


Kopf und Schul-ter und Knie und Fer - se Au-gen Oh - ren Na - se Mund!
 Gło-wa ra-mio-na ko-la-na pię - ty o - czy u - szy u - sta nos!

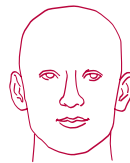
DE



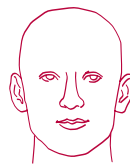
3x



PL



3x



2

MEIN HUT

ZIEL:
Spracherwerb,
Kooperation in der
Gruppe
GRUPPE: 5–30 TN
ZEIT: 10–15 Min
MATERIAL: ein großes
Blatt Papier, Stift,
Anlage

Die Spielleitung schreibt den Liedtext (siehe Anlage) in beiden Sprachen auf ein großes Blatt Papier. Danach stellt sie den Text der Gruppe vor, die Zeit bekommt, ihn sich einzuprägen. Als nächstes legt die Spielleitung gemeinsam mit den TN fest, welche Begriffe des Liedes beim Singen nach und nach durch entsprechende Gesten ersetzt werden. So zeigen z. B. alle bei der ersten Wiederholung anstelle des Wortes „mein“ mit dem Finger auf sich selbst. Der Liedtext lautet dann:

Alle zeigen mit dem Finger auf sich selbst

*Hut, der hat drei Ecken,
drei Ecken hat*

alle zeigen mit dem Finger auf sich selbst

*Hut,
und hätt' er nicht drei Ecken,
dann wär' es nicht*

alle zeigen mit dem Finger auf sich selbst

Hut.

In der nächsten Runde werden bereits zwei Begriffe weggelassen: „mein“ und „drei“. Anstelle des Wortes „drei“ heben die TN drei Finger der rechten Hand in die Höhe. In der dritten Runde wird auch der Begriff „Ecken“ ersetzt: Die TN führen ihre Fingerspitzen vor dem Körper zusammen, so dass sie eine Ecke bilden. Als Letztes fällt das Wort „Hut“ weg: Stattdessen führen die TN ihre Fingerspitzen über dem Kopf zu einem spitzen Hut zusammen.

Anschließend wird die andere Sprachversion eingeübt.

Die einzelnen Wörter kann man anstatt durch Gesten auch durch das entsprechende Wort in der Partnersprache ersetzen.

VARIANTE



MÓJ KASK

CEL:
nauka języka,
współpraca w grupie
GRUPA: 5–30 uczestników
CZAS: 10–15 min
MATERIAŁY: duży arkusz
papieru, flamaster,
załącznik

Animator zapisuje tekst piosenki (załącznik) w obu językach na dużym arkuszu papieru, po czym przedstawia go grupie i daje czas na jego opanowanie. Następnie ustala z uczestnikami, jakie słowa piosenki przy kolejnych wykonaniach będą stopniowo zastępowane odpowiednimi gestami, np. przy pierwszej powtórce zamiast słowa „mój” każdy wskazuje palcem na siebie. Słowa piosenki wyglądają więc następująco:

Wskazujemy na siebie palcem

*kask, on ma trzy rogi,
trzy rogi ma*

wskazujemy na siebie palcem

*kask,
gdyby nie miał trzech rogów,
to nie byłby*

wskazujemy na siebie palcem

kask.

Podczas kolejnego wykonania należy opuścić już dwa wyrazy: „mój” oraz „trzy”. W miejsce słowa „trzy” uczestnicy pokazują trzy palce prawej ręki. W następnej rundzie grupa rezygnuje ze słów „mój”, „trzy” oraz „rogi”. Zamiast słowa „rogi” (tu w znaczeniu „kąty”) wszyscy układają dłonie przed sobą i łączą koniuszki palców, tworząc dowolny kąt. Jako ostatnie zostaje zastąpione słowo „kask” – uczestnicy unoszą dłonie nad głowę i stykają je palcami, by powstał trójkątny „kask”.

Po przećwiczeniu jednej wersji językowej przychodzi kolej na drugą.

Poszczególne słowa można zastępować nie gestami, lecz ich odpowiednikami w drugim języku.

WARIANT



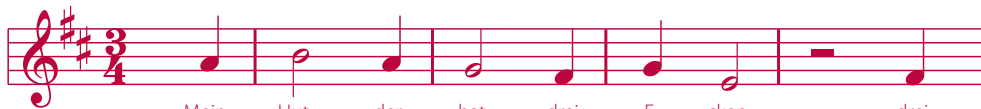
ANLAGE



ZAŁĄCZNIK

MEIN HUT...

MÓJ KASK...



Mein Hut, der hat drei E - cken, drei
Mój kask, on ma trzy ro - gi trzy



E - cken hat mein Hut. Und
ro - gi ma mój kask. Gdy -



hätt' er nicht drei E - cken, so
by nie miał trzech ro - gów to



wär' es nicht mein Hut.
nie był - by mój kask.

INSZENIERUNG EINES LIEDES / REIMES / GEDICHTS

am Beispiel des Gedichts
„Die Lokomotive“ von Julian Tuwim

ZIEL: Erlernen von
Liedern / Reimen /
Gedichten, Kooperation in
der Gruppe

GRUPPE: 5–50 TN

ZEIT: 20 Min.

MATERIAL: Text eines Liedes /
Reimes / Gedichts in beiden
Sprachversionen

INSCENIZACJA PIOSENKI / RYMU / WIERSZA

na przykładzie „Lokomotywy“
Juliana Tuwima

CEL: nauka piosenek
/ rymów / wierszy,
współpraca w grupie

GRUPA: 5–50 uczestników

CZAS: 20 min

MATERIAŁY: tekst piosenki / rymu
/ wiersza w obu wersjach
językowych

„Die Lokomotive“ von Julian Tuwim in zweisprachiger Version

Die Spielleitung kopiert sich aus einem Buch oder dem Internet das Gedicht „Die Lokomotive“ und bereitet eine ausreichende Zahl an Kopien der deutschen und der polnischen Fassung vor. Für die deutsche Version empfehlen wir die Übersetzung von James Krüss.*

Zunächst machen sich die TN mit dem Text auf Deutsch und Polnisch vertraut. Anschließend erarbeiten sie in deutsch-polnisch gemischten Kleingruppen (wichtig: einer gerade Zahl der Kleingruppen) eine neue, zweisprachige Version der „Lokomotive“, indem sie Teile des polnischen Originals mit solchen der deutschen Übersetzung kombinieren. Dabei versuchen sie, den charakteristischen Rhythmus des Gedichts beizubehalten, z. B.

„Stoi na stacji **Lokomotive**,
Ciężka **und große** i pot z niej spływa –
Fette Olive. [...]“

Danach zerschneidet jede Gruppe eine Kopie ihres zweisprachigen Texts in einzelne Wörter oder Satzfragmente und gibt das so entstandene Wort-Puzzle einer anderen Gruppe. Deren Aufgabe ist es nun, den Text (auf dem Fußboden) zu rekonst-

„Lokomotywa“ Juliana Tuwima w wersji dwujęzycznej

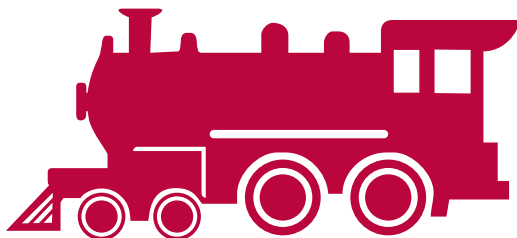
Animator na podstawie źródeł książkowych lub internetowych przygotowuje odpowiednią liczbę kopii „Lokomotywy“ po polsku i po niemiecku. Polecamy niemieckie tłumaczenie Jamesa Krüssa.*

Najpierw uczestnicy zapoznają się z tekstem wiersza w obu językach. Następnie w kilkuosobowych mieszanych grupach polsko-niemieckich (prosimy zwrócić uwagę na parzystą liczbę grup) opracowują nową, dwujęzyczną wersję „Lokomotywy“, łącząc fragmenty polskiego

tekstu i niemieckiego tłumaczenia. Starają się przy tym zachować charakterystyczny rytm wiersza, np.

„Stoi na stacji **Lokomotive**,
Ciężka **und große** i pot z niej spływa –
Fette Olive. [...]“

Po wykonaniu zadania każda grupa rozcina kopię swojego dwujęzycznego tekstu na pojedyncze słowa lub zwroty i wręcza tak przygotowane puzzle słowne innej grupie. Zadaniem drugiej grupy jest zrekonstruowanie (na podłodze) tekstu bez posiłkowania się oryginałem. Po złożeniu tekstu uczestnicy ćwiczą recytację dwujęzycznego wiersza – grupa niemiecka czyta część niemiecką, grupa polska – polską.



ruieren, ohne dabei auf das Original zurückzugreifen. Wenn sie den Text fertig haben, üben die TN den Vortrag des zweisprachigen Gedichts – die deutsche Gruppe liest den deutschen Teil, die polnische den polnischen.

Als letztes wählen die TN eine gemeinsame, zweisprachige Version der „Lokomotive“ aus und machen sich daran, deren szenische Darstellung vorzubereiten. Hierfür legen sie die Form der Inszenierung fest, verteilen die Rollen und bereiten die „Aufführung“ vor.

→ Der Text ist lang. Bei kleinen Gruppen oder mit sehr jungen TN kann daher auch ein Fragment ausgewählt werden, das gemeinsam inszeniert wird.

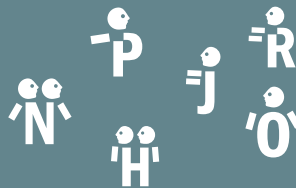
* Zu finden z. B. unter: https://ewamaria2013texts.files.wordpress.com/2013/05/lokomotive_schwaebisch11.pdf (Letzter Zugriff: Juni 2017).



Na koniec uczestnicy wybierają jeden wspólny dwujęzyczny wariant „Lokomotywy” i przystępują do opracowania jego scenicznej wersji. W tym celu uzgadniają formę inscenizacji, rozdzielają role i przygotowują „spektakl”.

→ Tekst wiersza jest długi, więc w przypadku małej grupy lub bardzo młodych uczestników można przygotować inscenizację jego fragmentu.

* Dostęp m.in. pod: https://ewamaria2013texts.files.wordpress.com/2013/05/lokomotive_schwaebisch11.pdf (Dostęp: czerwiec 2017).



STADTSPIELE*

GRY W MIEŚCIE*

* Auf Grundlage von J. Bojanowska (2008), *Sprachanimation*, mit freundlicher Genehmigung der Autorin.

* Na podstawie J. Bojanowska (2008), *Animacja językowa*, za życzliwą zgodą Autorki.

DIE STADT X AUS EURER
PERSPEKTIVE

TAUSCH

83

MIASTO X W WASZYCH
OCZACH

WYMIANA

85

DIE STADT X AUS EURER PERSPEKTIVE

ZIEL: Erkundung der Umgebung, Kooperation in der Gruppe, mit fremden Menschen in Kontakt treten

GRUPPE: 4–50 TN

ZEIT: ca. 60 Min.

MATERIAL: Je eine Kopie der Anlage pro Team, vier DIN A4-Zettel, Filzstifte, Bleistifte, Buntstifte

Die Gruppe teilt sich in Teams von 4–5 Personen auf. Jedes Team hat die Aufgabe, ohne Stadtplan vier Objekte in der Stadt zu finden: eine Kirche, ein Denkmal, eine Schule und einen Park. Bevor sich die TN auf den Weg machen, erhalten sie von der Spielleitung eine genaue zweisprachige Spielanleitung (siehe Anlage).

Die Aufgabe ist nur zu bewältigen, wenn die TN Passanten ansprechen und sie um Informationen bitten. Ist einer der gesuchten Orte gefunden, erstellen die TN eine Zeichnung von ihm, beschreiben in beiden Sprachen seine wesentlichen Elemente und schreiben bis zu zehn interessante Wörter auf, die sie mit dem Ort assoziieren. Die Ergebnisse werden bei einer Präsentation vor der gesamten Gruppe ausgewertet.



Die Teams entscheiden selbst, in welcher Reihenfolge sie die Objekte suchen und wer welche Aufgabe übernimmt. Für diese sind unterschiedlich gute Sprachkenntnisse notwendig: vom Gespräch mit Passanten bis zur zweisprachigen Beschriftung der Elemente auf dem Bild.

- Die Spielleitung sollte darauf achten, dass in jedem Team TN aus beiden Ländern sind. Auch sollten die Aufgaben so gestellt sein, dass die TN, in deren Land die Begegnung stattfindet, das Spiel nicht dominieren.



MIASTO X W WASZYCH OCZACH

CEL: poznanie najbliższego otoczenia, współpraca w grupie, nawiązanie kontaktu z nieznanymi osobami

GRUPA: 4–50 uczestników

CZAS: ok. 60 min

MATERIAŁY: na zespół – skserowany załącznik, cztery czyste kartki formatu A4, flamastry, ołówki, kredki

Grupa dzieli się na cztero- lub pięcioosobowe zespoły. Każdy z nich ma za zadanie odnalezienie czterech obiektów w mieście bez pomocy mapy. Są to: kościół, pomnik, szkoła, park. Zanim uczestnicy wyruszą w drogę, otrzymują od animatora kartkę z dokładną instrukcją w obu językach (załącznik).

Zadanie jest możliwe do wykonania przez uzyskiwanie informacji i kontakt z przechodniami. Po odnalezieniu miejsca uczestnicy szkicują obiekt na kartce, opisują w obu językach najważniejsze elementy znajdujące się na obrazku i wymyślają do dzieł sięciu ciekawych słówek, które kojarzą im się z tym miejscem. W ramach podsumowania zadania odbywa się prezentacja wyników przed całą grupą.

Zespoły samodzielnie decydują, w jakiej kolejności będą odnajdywać obiekty i kto weźmie na siebie jakie zadanie podczas gry. Zadania wymagają różnego stopnia zaawansowania językowego: od rozmowy z przechodniem, po opisywanie elementów na obrazku w obu językach.

- Animator powinien zadbać o to, aby w każdej grupie znalazły się osoby z obu krajów. Powinien też ustalić reguły tak, aby rodzimi użytkownicy języka nie zdominowali działania.



DIE STADT X AUS EURER PERSPEKTIVE

- > KIRCHE
- > DENKMAL
- > SCHULE
- > PARK

Aufgabe

Eure Aufgabe ist es, die oben genannten Orte in der Stadt zu finden – und zwar ohne Stadtplan. Bittet Passanten auf der Straße um Hinweise dazu, wo sich die gesuchten Objekte befinden. Wenn ihr eins gefunden habt, zeichnet es auf und schreibt in beiden Sprachen Dinge dazu, die für diesen Ort charakteristisch sind. Schreibt euch zudem bis zu zehn interessante Wörter auf, die euch zu diesem Ort einfallen.

Überlegt, wie ihr den anderen TN die Ergebnisse eurer „Expedition“ präsentieren könnt. Viel Spaß!

MIASTO X W WASZYCH OCZACH

- > KOŚCIÓŁ
- > POMNIK
- > SZKOŁA
- > PARK

Zadanie

Waszym zadaniem jest odnalezienie czterech podanych wyżej miejsc. Nie macie do dyspozycji planu miasta. Poproście przechodniów na ulicy o wskazówki, gdzie można znaleźć te obiekty. Po odnalezieniu danego miejsca, naszkicujcie je na kartce i nazwijcie jego najważniejsze elementy w obu językach. Dodatkowo zapiszcie do dziesięciu najciekawszych słów, które kojarzą się wam z tym miejscem.

Zastanówcie się, w jaki sposób przedstawicie wyniki swojej „wyprawy” pozostałym uczestnikom. Dobrej zabawy!

TAUSCH

ZIEL: Erkundung der Umgebung, Kooperation in der Gruppe, in Kontakt mit fremden Menschen treten

GRUPPE: 4–50 TN

ZEIT: ca. 60 Min.

MATERIAL: je ein Startgegenstand pro Team, Kopien der Anlage, Kugelschreiber

WYMIANA

CEL: poznanie najbliższego otoczenia, współpraca w grupie, nawiązanie kontaktu z nieznanymi osobami

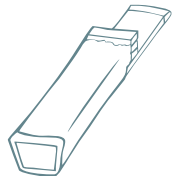
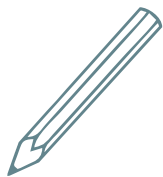
GRUPA: 4–50 uczestników

CZAS: ok. 60 min

MATERIAŁY: na każdy zespół – jeden przedmiot startowy, skserowany załącznik, długopis

Die Gruppe teilt sich in Teams von 4–5 TN auf. Ihre Aufgabe ist es, mit fremden Menschen auf der Straße insgesamt fünfmal einen Gegenstand zu tauschen. Bevor sich die TN auf den Weg machen, erhalten sie von der Spielleitung einen Startgegenstand und eine genaue zweisprachige Spielanleitung (siehe Anlage).

Grupa dzieli się na cztero- lub pięcioosobowe zespoły. Każdy z nich ma za zadanie dokonać pięciokrotnej wymiany przedmiotu z nieznanymi osobami na ulicy. Zanim uczestnicy wyruszą w drogę, otrzymują od animatora przedmiot początkowy do wymiany i kartkę z dokładną instrukcją w obu językach (załącznik).



Der Startgegenstand sollte keinen großen Wert haben und unattraktiv sein (z. B. eine Wäscheklammer, ein Topfreiniger, ein Päckchen Taschentücher). Was von den Passanten zum Tausch angeboten wird, ist immer eine Überraschung. Die TN entscheiden selbst, mit wem und wo in der Stadt sie ihren Gegenstand tauschen möchten. Die Auswertung des Spiels erfolgt in der großen Gruppe mit allen TN.

Przedmiot początkowy to rzecz, która nie jest wartościowa ani atrakcyjna (np. klamerka, druciak, paczka chusteczek higienicznych). Co zostanie zaoferowane w zamian, to zawsze wielka nie wiadoma... Uczestnicy samodzielnie decydują, z kim chcieliby wymienić przedmiot na ulicy oraz w którym miejscu w mieście będą realizować zadanie. Podsumowanie zabawy odbywa się w dużej grupie.



TEAMNAME:

TEAMMITGLIEDER

STARTGEGENSTAND

Notiert euch bei jedem Tausch:

- Name des neuen Gegenstands
- Ort des Tausches
- Reaktion der angesprochenen Person
- Welche Wörter (Deutsch oder Polnisch) habt ihr bei jedem Tausch gelernt?
- Was war für euch noch wichtig und interessant?

NAZWA ZESPOŁU

CZŁONKOWIE ZESPOŁU

PRZEDMIOT POCZĄTKOWY

Zanotujcie przy każdej wymianie:

- nazwę nowego przedmiotu
- miejsce wymiany
- reakcję zagadniętej osoby
- jakich słów (po polsku lub niemiecku) nauczyliście się przy każdej rundzie wymiany przedmiotu
- jakie mieliście ważne lub interesujące spostrzeżenia.

Deutsch-Polnisches Jugendwerk

Das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW) ermöglicht die Begegnung und Zusammenarbeit junger Deutscher und Polen. Es finanziert und initiiert deutsch-polnische Jugendbegegnungen und unterstützt sie inhaltlich.

Das DPJW fördert Jugendbegegnungen, die so vielfältig sind wie die Interessen der Jugendlichen – von Theaterworkshops über gemeinsame Umweltschutzprojekte von Schulen bis zu Rasenhockeyturnieren. Für Organisatorinnen und Organisatoren von Jugendbegegnungen – Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen und das gesamte Leitungsteam – bietet das DPJW außerdem Fortbildungen, Konferenzen, Seminare und Publikationen.

Das DPJW wurde am 17. Juni 1991 als internationale Organisation von den Regierungen der Bundesrepublik und der Republik Polen gegründet, zeitgleich mit der Unterzeichnung des Vertrags über gute Nachbarschaft und freundschaftliche Zusammenarbeit. Seit Bestehen des Jugendwerks wurden mehr als 70.000 Projekte realisiert, an denen über 2,8 Millionen junge Menschen teilgenommen haben.

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) umożliwia spotkania i współpracę młodych Polaków i Niemców. Dofinansowuje, inicjuje i merytorycznie wspiera polsko-niemieckie projekty.

PNWM dotuje spotkania młodzieży tak różnorodne w tematyce i formie, jak różnorodne są zainteresowania młodych ludzi – od warsztatów teatralnych przez międzyszkolne projekty ekologiczne po mecze hokeja na trawie. Dla organizatorów tych spotkań – nauczycieli, pedagogów i animatorów – PNWM przeprowadza szkolenia, konferencje i seminaria oraz wydaje publikacje.

PNWM została utworzona 17 czerwca 1991 roku jako organizacja międzynarodowa przez rządy Polski i Niemiec, równocześnie z podpisaniem traktatu dobrosąsiedzkiego. Od początku istnienia organizacji dzięki jej wsparciu odbyło się ponad 70 tysięcy projektów, w których udział wzięło ponad 2,8 miliona uczestników.

Diese Publikation wird nicht über den Handel vertrieben. Sie wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.

Publikacja nie jest przeznaczona na sprzedaż. Dystrybucja odbywa się wyłącznie przez PNWM lub jej partnerów.



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Biuro w Polsce / Büro in Polen
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Büro in Deutschland / Biuro w Niemczech
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org