



Sousedé se stávají Freunde
Aus Nachbarn werden přáteli



Best practice-Module für deutsch-tschechische Jugendbegegnungen



Ausgearbeitet im Rahmen des Projekts „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“,
ein Gemeinschaftsprojekt des Bezirksjugendrings Oberfranken und des
Koordinierungszentrums Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch Tandem Pilsen

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| VORWORT | 1 |
| A. EINLEITUNG | 3 |
| 1. KENNENLERNSPIELE | 3 |
| Name und Hobby | 3 |
| Orange – Zitrone | 5 |
| Luftballons | 6 |
| In einer Reihe aufstellen | 7 |
| Rote Socken | 8 |
| Gesichter zeichnen | 9 |
| Bingo | 10 |
| 2. WARMING-UPS | 11 |
| Ballons im Kreis | 11 |
| Moleküle | 12 |
| Vernetzung | 13 |
| Auto – Garage – Kollaps | 14 |
| Ritter – Prinzessin – Drache | 15 |
| Stuhltanz | 16 |
| Riese jagt Zwerg | 17 |
| Zwinkern | 18 |
| B. HAUPTTEIL | 19 |
| 3. ERSTER KONTAKT MIT DER ANDEREN SPRACHE | 19 |
| Grüße | 19 |
| Wie geht es dir? | 20 |
| Domino | 21 |
| Lauf-ABC | 22 |
| Moleküle | 23 |
| Zweisprachige Gegenstände | 24 |
| 4. THEMENORIENTIERTE ARBEIT MIT DER SPRACHE | 25 |
| Bild – eins – zwei | 25 |
| Finde deine Gruppe | 26 |
| Themenstafellauf | 27 |
| 5. STADTRALLYE | 28 |
| 6. SPIELE FÜR AUSFLÜGE | 29 |
| Versteckspiel für unterwegs | 29 |
| Was nicht in den Wald gehört | 30 |
| Zecke | 31 |

| | |
|--|-----------|
| 7. INDOOR-SPIELE | 32 |
| Parlament..... | 32 |
| Ölsardinen..... | 33 |
| Gordischer Knoten | 34 |
| Evolution | 35 |
| Haus-Rallye..... | 36 |
| 8. IM WALD | 37 |
| Wald mit allen Sinnen..... | 37 |
| Agent „Banane“ | 39 |
| Vöglein, such dein Nest!..... | 40 |
| 9. SPORTNACHMITTAG | 41 |
| 10. DEUTSCH-TSCHECHISCHER ABEND | 43 |
| Was gibt es bei uns Besonderes? | 43 |
| Deutsch-tschechische Stationen | 44 |
| Wer bin ich? | 45 |
| C. ABSCHLUSS | 46 |
| 11. TAGESABSCHLUSS | 46 |
| Sprechende Kerze..... | 46 |
| Eine Geschichte zum Nachdenken..... | 47 |
| Signal im Kreis | 48 |
| 12. EVALUIERUNG | 49 |
| Soziometrie | 49 |
| Daumen hoch, Daumen runter | 50 |
| Sich selbst in ein Bild hinein malen..... | 51 |
| Zielscheibe | 52 |
| Koffer und Mülleimer | 53 |
| Dixit-Karten | 54 |

Vorwort



Liebe Leser/innen,

erlauben Sie uns, Ihnen das Handbuch „Best practice-Module für deutsch-tschechische Jugendbegegnungen“ vorzustellen. Es handelt sich dabei um eine Zusammenstellung von Aktivitäten, die sich an all jene richtet, die einen grenzüberschreitenden Austausch mit jungen Menschen aus Deutschland und Tschechien planen. Das Handbuch entstand im Rahmen des Projekts „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“, das darauf abzielte, die deutsch-tschechische Zusammenarbeit auf dem Gebiet der Kinder- und Jugendarbeit zwischen Oberfranken auf der einen und den Bezirken Pilsen und Karlsbad auf der anderen Seite zu intensivieren. Dank einer Förderung aus dem Programm Ziel 3 der Europäischen Union zur grenzübergreifenden Zusammenarbeit Freistaat Bayern-Tschechische Republik konnten in den beiden Projektjahren 2012 und 2013 zwei Seminare für Jugendarbeiter und Multiplikatoren durchgeführt sowie für dieselbe Zielgruppe Hospitationen im Nachbarland und eine Fachtagung zum Thema Rechtsextremismus ermöglicht werden. Außerdem wurde ein zweisprachiger Betreuerpool aus jungen Leuten, die deutsch-tschechische Aktivitäten aktiv begleiten sollen, zusammengestellt und geschult, ein grenzüberschreitender Film- und Musikwettbewerb für Jugendliche gemeinsam organisiert und eine Reihe deutsch-tschechischer Jugendbegegnungen mit verschiedensten Themenschwerpunkten – von Sport und Tanz über Musik, Theater, Gauklerei bis hin zu gesunder Ernährung – veranstaltet bzw. gefördert.

Und eben diese Begegnungen dienten uns als Ideenfundus für dieses Handbuch. Eine Veranstaltung für Kinder und Jugendliche durchzuführen, erfordert weitreichende Erfahrungen und Kompetenzen. Eine der wesentlichen Aufgaben dabei ist, sich für die Veranstaltung ein sinnvolles Programm auszudenken. Selbstverständlich existieren bereits zahlreiche Sammelbände mit Spielen, derer man sich bei der Programmgestaltung bedienen kann. Wird jedoch ein Treffen von Gruppen aus unterschiedlichen Ländern organisiert, müssen die spezifischen Bedürfnisse der Teilnehmer hinsichtlich möglicher Sprachbarrieren bzw. interkultureller Unterschiede berücksichtigt werden.

Dieses Handbuch bietet eine Auswahl an Aktivitäten, die wir in der Praxis, d. h. während der erwähnten deutsch-tschechischen Begegnungen, erprobt haben, und es soll Ihnen als Inspirationsquelle für Ihre eigenen grenzüberschreitenden Begegnungen dienen. Sie finden darin zwölf Module als potentielle Bausteine, aus denen sich das Programm einer binationalen Jugendbegegnung zusammenstellen lässt. Die Module sind nach ihrer zeitlichen Einordnung im Verlauf einer Begegnung in drei Kapitel unterteilt. Während die Module aus den Kapiteln *A. Einleitung* und *C. Abschluss* recht universal sind und man sie für jede Art von Begegnung verwenden kann, muss bei Modulen aus dem Kapitel *B. Hauptteil* berücksichtigt werden, wie das Treffen thematisch ausgerichtet ist, was Inhalt und Ziel der Begegnung sein soll, welche Bedingungen und Gegebenheiten vorherrschen (Möglichkeiten für Aktivitäten im Freien, Stadt oder Natur, Wetter usw.)

Jedes Modul enthält eine umfangreichere Aktivität oder mehrere Einzelaktivitäten, Spiele bzw. Methoden, aus denen einige ausgewählt und miteinander kombiniert werden können. Die einzelnen Module verfügen über eine feste Struktur, mit Hilfe derer Sie sich schnell orientieren und die Übersicht behalten können. Dabei haben wir auf die klassischen Kategorien zurückgegriffen, die Ihnen bei der Entscheidung helfen, ob die jeweilige Aktivität für Ihre Zwecke geeignet ist (hinsichtlich der Gruppenstärke, des Alters, der zeitlichen Möglichkeiten, des verfügbaren Materials bzw. der Sprachkenntnisse). Der Schwerpunkt liegt auf dem Abschnitt *Ablauf*, in dem die einzelnen Schritte der jeweiligen Aktivität beschrieben sind, sowie auf dem Absatz *Tipps und methodische Durchführung*, der auf mögliche Schwierigkeiten bei der Realisierung in mehrsprachigen Gruppen hinweist und entsprechende Lösungen bereithält.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg beim Einsatz der im Handbuch beschriebenen Aktivitäten in deutsch-tschechischen Gruppen und hoffen, dass unsere „Best practice-Module“ Ihnen bei der Vorbereitung von Begegnungen helfen werden, damit diese reibungslos verlaufen und einfacher Freundschaften zwischen den Nachbarn entstehen können.



Jana Kučerová

Projektmitarbeiterinnen „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“



Martina Petrakovičová

A. Einleitung

1. KENNENLERNSPIELE

Thema und Ziel des Moduls

Wie der Name verrät, dienen Kennenlernspiele dem Kennenlernen der Teilnehmer untereinander. In Büchern und im Internet sind unzählige solcher Spiele zu finden. Für unser Modul haben wir Aktivitäten ausgewählt, die für deutsch-tschechische Begegnungen geeignet sind, da sie keine Kenntnisse der jeweils anderen Sprache voraussetzen. Die Spiele sind außerdem für alle Altersgruppen und für verschiedene Gruppengrößen geeignet.

Die Spiele werden meistens gleich am Anfang der Begegnung durchgeführt. Zunächst sollten Aktivitäten ausgewählt werden, die den Teilnehmern die Möglichkeit geben, sich vorzustellen und sich die Namen der anderen Teilnehmer einzuprägen. Besonders bei sprachlich gemischten Gruppen ist es ratsam, die Teilnehmer ihre Namen aufschreiben zu lassen. Mit Kreppklebeband können Namensschilder angefertigt werden, indem jeder seinen Namen auf ein Stück Klebeband schreibt, dieses Stück abreißt und auf die Kleidung klebt. Natürlich können die Namensschilder auch auf andere Art und Weise gebastelt werden. Es empfiehlt sich, alle Teilnehmer probeweise die Namen der anderen aussprechen zu lassen, um zu verhindern, dass Namen aus Versehen verunstaltet werden.

Anschließend werden Spiele gemacht, bei denen die Namen geübt oder andere Eigenschaften der Teilnehmer in Erfahrung gebracht werden. Bei jedem weiteren Spiel können neue Elemente hinzugefügt werden, so dass die Teilnehmer außer den Namen beispielsweise auch neue Wörter lernen.

Manche besonders unterhaltsame Kennenlernspiele können auch an den folgenden Begegnungstagen durchgeführt werden. Dann steht das Kennenlernen allerdings nicht mehr im Vordergrund.

Name und Hobby

Namen lernen mithilfe von Pantomime, Gedächtnisübung

Zielgruppe

10 Jahre und älter, für höchstens 20 Spieler

Dauer

20 Min.

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Der erste Spieler nennt seinen Namen und führt pantomimisch vor, was er gerne macht. Der zweite Spieler nennt zuerst den Namen des ersten Spielers, führt dann dessen Bewegung vor und fügt anschließend seinen Namen und seine Bewegung hinzu. Der dritte Spieler wiederholt die Namen und die Bewegungen der Spieler vor ihm und fügt seinen eigenen Namen und seine eigene Bewegung hinzu. So geht es reihum, bis jeder einmal dran war.

Bei einer möglichen Variante dieses Spiels läuft die gesamte Vorstellungsrunde so ab, dass ein Teilnehmer im Kreis seinen Namen nennt und eine Geste macht, die dann von der ganzen Gruppe gleichzeitig wiederholt werden. Dann ist der nächste Spieler im Kreis an der Reihe. Am Ende der Vorstellungsrunde geht ein Spieler in die Kreismitte. Er muss den Namen eines beliebigen Spielers im Kreis aufsagen und die dazugehörige Geste richtig vormachen. Falls es ihm gelingt, beides richtig zu kombinieren, tauscht er mit der betreffenden Person den Platz. Diese geht in die Mitte und macht mit dem Namen und der Geste eines anderen Spielers weiter.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel ist recht zeitintensiv. Bei größeren Gruppen kann es dadurch abgekürzt werden, dass nur die Namen und Gesten der letzten beiden Personen wiederholt werden.
- Es empfiehlt sich, nur solche Gesten zuzulassen, die neu sind. Dasselbe Hobby muss also auf unterschiedliche Art und Weise dargestellt werden (z. B. das Hobby Fußball kann einmal als Schießen eines Balls und einmal als Sprung des Torwarts veranschaulicht werden).
- Bei Teilnehmern mit fortgeschrittenen Sprachkenntnissen kann die Geste durch ein Eigenschaftswort ersetzt werden, das denselben Anfangsbuchstaben hat wie der Vorname (z. B. schlaue Sandra, hloupý Honza usw.) Entweder verstehen die Spieler dann alles, oder manche Wörter müssen übersetzt werden.

Orange – Zitrone

Ein tolles Spiel, um Namen zu lernen

Zielgruppe

10 Jahre und älter, für mindestens 6 Spieler

Dauer

10 Min.

Material

Zettel mit den Wörtern Orange, Zitrone, Ananas, Melone und Kompott in beiden Sprachen, Namensschilder

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Der rechte Nachbar eines jeden Spielers ist die Orange und der linke Nachbar eines jeden Spielers die Zitrone. Ein Teilnehmer steht in der Kreismitte, zeigt auf einen anderen Teilnehmer und sagt entweder „Orange“ oder „Zitrone“. Der ausgewählte Teilnehmer muss dann entweder den Namen seines rechten (beim Wort „Orange“) oder seines linken Nachbarn (beim Wort „Zitrone“) aufsagen. Falls das Spiel keine Probleme mehr bereitet, kann der Schwierigkeitsgrad noch erhöht werden. Jetzt ist der übernächste Nachbar auf der rechten Seite die „Ananas“ und der übernächste Nachbar auf der linken Seite die „Melone“. (Von rechts nach links ist die Reihenfolge also jetzt wie folgt: Ananas, Orange, ich, Zitrone, Melone.) Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, einen Fehler macht, also den falschen Namen nennt, muss er in die Mitte. Wenn ein Spieler sehr lange in der Kreismitte steht, kann er das Wort „Kompott“ benutzen. Dann suchen sich alle Spieler im Kreis einen neuen Platz und jeder bekommt neue Nachbarn.

Tipps und methodische Durchführung

- Die erste Runde kann mit Namensschildern gespielt werden, damit die Spieler die Gelegenheit bekommen, die Aussprache der Namen in der Fremdsprache zu üben. Die nächste Runde wird dann ohne Namensschilder gespielt.
- Eine Möglichkeit ist, eine Runde nur auf Tschechisch und die zweite nur auf Deutsch zu spielen. Als weitere Möglichkeit kann man festlegen, dass die tschechischen Spieler nur die deutschen Bezeichnungen für das Obst benutzen dürfen und die deutschen Spieler nur die tschechischen Bezeichnungen.

Luftballons

Namen oder Hobbys kennenlernen

Zielgruppe

6 Jahre und älter; je mehr Spieler, umso besser

Dauer

10 Min.

Material

Luftballons, Permanentmarker

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmer bläst einen Luftballon auf und beschriftet ihn mit seinem Namen. Auf ein Zeichen werden die Luftballons in die Luft geworfen. Jeder Spieler fängt einen Ballon und bringt ihn seinem ursprünglichen Besitzer zurück. In der nächsten Runde kann der Ballon mit einem Hobby oder einer anderen Vorliebe beschriftet werden. Zuerst stellen die Teilnehmer im Kreis vor, was sie auf den Ballon geschrieben haben. Der restliche Spielverlauf ist gleich wie bei der ersten Spielvariante.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel mit den Luftballons ist für Kinder ein großer Spaß. Man sollte sich jedoch überlegen, was mit den Ballons geschehen soll, wenn das Spiel vorbei ist. Sonst kann es passieren, dass sie plötzlich in den nächsten Aktivitäten auftauchen oder dass ihr unerwartetes Platzen den weiteren Ablauf des Programms stört. Um das zu verhindern, kann man z. B. alle Ballons an eine Schnur binden und diese im Raum aufhängen, die Ballons gemeinsam zertreten o. Ä.
- Es empfiehlt sich, die Luftballons für mehrere Aktivitäten zu verwenden (z. B. für die Aktivität „Luftballons im Kreis“ des Moduls Warming-ups).

In einer Reihe aufstellen

Ein Spiel, mit dem die Namen der Teilnehmer wiederholt werden und Genaueres über sie in Erfahrung gebracht wird, fördert die Zusammenarbeit

Zielgruppe

Alle Altersgruppen, für mindestens 8 Spieler

Dauer

5 Min.

Material

Kriterien für das Aufstellen in einer Reihe

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, sich auf der Grundlage eines bestimmten Kriteriums in einer Reihe aufzustellen. Dazu müssen sie miteinander kommunizieren.

Die Teilnehmer können sich beispielsweise nach folgenden Kriterien aufstellen:

- alphabetisch nach Vornamen
- nach Geburtsdatum
- nach Körpergröße
- nach Schuhgröße

Bei älteren Teilnehmern kann verlangt werden, dass sie das Spiel spielen, ohne dabei zu sprechen.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel wird mehrmals hintereinander gespielt, wobei der Schwierigkeitsgrad immer weiter erhöht wird. Am Anfang bietet es sich an, Kriterien zu verwenden, die auf den ersten Blick erkennbar sind (z. B. Körpergröße). Später können Kriterien verwendet werden, die eine genauere Absprache untereinander erfordern.
- Der Spielleiter oder die Begleitpersonen helfen den Teilnehmern nicht. Ziel des Spiels ist es, die Zusammenarbeit unter den Teilnehmern zu fördern. Deshalb müssen sie selbst herausfinden, mit welchen Mitteln man sich in einer Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen Nationalitäten und Muttersprachen verständigen kann.
- Am Ende des Spiels sollte der Spielleiter unbedingt in beiden Sprachen kontrollieren, ob sich die Teilnehmer richtig aufgestellt haben.
- Bei größeren Gruppen kann dieses Spiel nach Zeit gespielt und während des Treffens mehrmals wiederholt werden. Schreiben Sie die Zeiten auf, damit die Teilnehmer sehen können, ob sie sich verbessert haben.

Rote Socken

Ein Spiel zum Einholen weiterer Informationen und Feststellen von Gemeinsamkeiten

Zielgruppe

Alle Altersgruppen, mindestens 8 Spieler

Dauer

10 Min.

Material

Stühle

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Der Spieler in der Mitte denkt sich irgendeine Eigenschaft aus, die auf die anderen Teilnehmer zutreffen könnte, und beschreibt sie mit folgenden Worten: „Alle die... (z. B. rote Socken) anhaben“. Alle Spieler, auf die dieses Merkmal zutrifft (in unserem Beispiel alle, die rote Socken anhaben), müssen den Platz tauschen. Der Spieler in der Mitte versucht, irgendeinen frei gewordenen Platz zu besetzen. Derjenige Spieler, der keinen Platz abbekommen hat, bleibt in der Mitte und denkt sich ein neues Merkmal aus.

Tipps und methodische Durchführung

- Sofern die Spieler nicht beide Sprachen gut beherrschen, müssen die Aussagen übersetzt werden. Weisen Sie die Teilnehmer vor Spielbeginn darauf hin, dass sie jedes Mal die Übersetzung abwarten müssen, ehe sie loslaufen. So können Sie auf spielerische Weise zeigen, dass alle weiteren Ausführungen im Rahmen des Programms zweisprachig erfolgen werden, und dass darauf stets zu achten ist.
- Besonders jüngeren Kindern fällt oftmals nichts ein, wonach sie fragen können. Haben Sie Merkmale parat, mit denen Sie den Kindern auf die Sprünge helfen können (Hobbys, Kleidung, Aussehen, Eigenschaften, Gewohnheiten usw.).
- Das Spiel kann auch zur Evaluierung eingesetzt werden, indem man z. B. folgende Anweisungen gibt: „Alle, denen der heutige Tag gefallen hat / die heute einen neuen Freund gefunden haben / die heute wenigstens ein Wort in der anderen Sprache gelernt haben, suchen sich jetzt einen neuen Platz.“

Gesichter zeichnen

Ein unterhaltsames Spiel, das sich für den Anfang mehrtägiger Begegnungen eignet, um mit dem Aussehen der Mitspieler vertraut zu werden.

Zielgruppe

Alle Altersgruppen, für mindestens 10 Spieler

Dauer

30 Min.

Material

Stifte, Blätter, Stühle

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer sitzen in zwei konzentrischen Stuhlkreisen. Jeder Teilnehmer im äußeren Kreis hat ein Gegenüber im inneren Kreis. Die Teilnehmer im inneren Kreis zeichnen ihr jeweiliges Gegenüber im äußeren Kreis. Als Erstes wird der Kopf gezeichnet. Dann legen die Spieler die Blätter ab und der innere Kreis rückt einen Platz weiter. Der äußere (gezeichnete) Kreis bleibt sitzen. Auch die Blätter bleiben bei denen, die gezeichnet werden. Dann werden die Haare gezeichnet und die Teilnehmer im inneren Kreis rücken abermals einen Platz weiter. Anschließend werden Ohren, Augen, Nase, Mund und besondere Merkmale gezeichnet und zum Schluss wird der Name des Gezeichneten auf das Blatt geschrieben. Zwischen den einzelnen Zeichenschritten rückt der innere Kreis jedes Mal weiter, sodass jeder Teil des Kopfes von jemandem anderen gezeichnet wird. Am Ende wechseln die Teilnehmer und der innere Kreis wird gezeichnet.

Tipps und methodische Durchführung

- Dieses Spiel ist kein klassisches Kennenlernspiel, da sein Hauptziel nicht darin besteht, die Namen der anderen Teilnehmer zu lernen. Das gemeinsame Zeichnen und die entstandenen Portraits lockern die Atmosphäre auf.
- Es empfiehlt sich, mit den Portraits eine Ausstellung zu machen, z. B. indem man sie an die Wand hängt.
- Die Anweisungen zum Zeichnen werden in beiden Sprachen gegeben, oder die einzelnen Körperteile werden gezeigt.
- Die Portraits lassen sich auch für die weitere Arbeit verwenden, z. B. indem man weitere Bilder hinzu zeichnen lässt (Lieblingessen, eine Tätigkeit usw.), mithilfe der Portraits Gruppen auslost usw.

Bingo

Ein unterhaltsames Spiel zum gegenseitigen Kennenlernen

Zielgruppe

10 Jahre und älter, für mindestens 10 Spieler

Dauer

20 Min.

Material

Stifte, vorbereitete Blätter mit Bingo-Tabelle

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt mit einer Bingo-Tabelle. In den Feldern der Tabelle stehen auf Deutsch und Tschechisch Fragen (z. B. Wer fährt gerne Fahrrad? Wer hat genauso viele Geschwister wie Du?). Auf ein Zeichen versuchen die Teilnehmer, jemanden zu finden, auf den eine der Aussagen in der Tabelle zutrifft. Derjenige setzt dann seine Unterschrift unter die Aussage in dem jeweiligen Feld. Wer zuerst in allen Feldern eine Unterschrift stehen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel kann so abgewandelt werden, dass bereits derjenige gewinnt, der alle Unterschriften in zwei Zeilen, in einer Zeile, in einer Spalte, in der Diagonale o. Ä. gesammelt hat.
- Es empfiehlt sich, zur Auswertung eine stichprobenartige Kontrolle zu machen. Die Antworten können auch zur Erstellung einer Art Soziogramm verwendet werden (alle, die gern Fahrrad fahren, stellen sich hin; alle, die einen Bruder oder eine Schwester haben, stellen sich in die rechte Ecke; alle, die zwei Geschwister haben, stellen sich in die linke Ecke usw.). Bei einer derartigen Auswertung führen wir den Teilnehmern vor Augen, dass sie ähnliche Eigenschaften haben können, ganz egal, ob sie nun aus Deutschland oder Tschechien kommen.
- Es ist ratsam, sich jedes Mal neue Fragen auszudenken, die zu der jeweiligen Gruppe passen und zur Interaktion innerhalb der Gruppe und zwischen den Nationalitäten beitragen. Damit die Tschechen nicht nur mit den Tschechen und die Deutschen nicht nur mit den Deutschen spielen, kann z. B. die Regel aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte der Unterschriften von Teilnehmern aus dem Nachbarland stammen muss.

2. WARMING-UPS

Thema und Ziel des Moduls

Warming-ups oder Energizer sind kurze Spiele, die am Anfang einer Begegnung, eines Tages oder zwischen den einzelnen Programmblöcken eingesetzt werden. Dabei handelt es sich um Aktionsspiele, die, wie der Name schon sagt, dazu dienen, warm zu werden, in Gang zu kommen, die Gruppe in Stimmung zu bringen und das erste Eis zu brechen. Ihre Zahl ist unerschöpflich. Für dieses Modul wurden Spiele ausgewählt, bei denen möglichst nicht gesprochen wird und keine komplizierten Hilfsmittel nötig sind. Einige Aktivitäten knüpfen unmittelbar an die Kennenlernspiele des vorangegangenen Moduls an oder bieten die Möglichkeit, Wortschatz einzubinden, der mit den Teilnehmern geübt werden soll.

Wir sollten dabei im Hinterkopf behalten, dass Warming-ups in erster Linie wirklich nur dazu da sind, der Gruppe nach einer komplexeren Aktivität Raum zum Abreagieren zu geben, sie sollten nicht Hauptbestandteil des Programms sein. Jedes Spiel läuft je nach Gruppe etwas anders ab, deshalb ist auch bei Warming-ups wichtig, zu wissen, welches Ziel man mit ihnen verfolgt.

Ballons im Kreis

Schnelle Aktivität zur Unterstützung der Kooperation, schafft Vertrauen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

5 Min.

Material

Luftballons

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer stehen im Kreis, mit der linken Körperseite zur Mitte. Zwischen sich halten sie die aufgeblasenen Luftballons (Teilnehmer – Ballon – Teilnehmer – Ballon – Teilnehmer...). Aufgabe der Teilnehmer ist es nun, so nah zusammenzurücken, dass die Ballons nicht hinunterfallen, aber auch nicht platzen. Wenn ihnen das gelingt, können sie versuchen, im Kreis zu gehen.

Tipps und methodische Durchführung

- Wenn die Kooperation zwischen Deutschen und Tschechen gestärkt werden soll, macht man die zusätzliche Vorgabe, dass deutsche und tschechische Teilnehmer im Wechsel stehen sollen.
- Dieses Warming-up kann an das Kennlernspiel „Luftballons“ aus dem vorausgegangenen Modul angeschlossen werden. So können die bereits aufgeblasenen Ballons weiterverwendet werden.

Moleküle

Bewegungsspiel zur Auflockerung, evtl. zum Trainieren der Zahlen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen, mindestens 10 Personen

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart, auf dem die Zahlen in beiden Sprachen angeschrieben sind (z. B. 1-6)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig, Grundkenntnisse sind von Vorteil

Ablauf

Die Spieler bewegen sich frei im Raum. Der Spielleiter ruft eine Zahl und die Spieler müssen sich nun in Gruppen der entsprechenden Größe zusammenfinden. Wer keine Gruppe gefunden hat, scheidet aus.

Tipps und methodische Durchführung

- Am Anfang kann man die Zahlen üben – die ganze Gruppe spricht dem Spielleiter die Zahlen in beiden Sprachen im Chor nach. Wir empfehlen in diesem Fall, eine Runde auf Deutsch und eine auf Tschechisch zu spielen. Zur Vereinfachung können die Zahlen zusätzlich zum Sprechen auch mit den Fingern gezeigt werden.
- Statt Zahlen können auch Internationalismen verwendet werden. Der Flipchart könnte dann z. B. so aussehen: 1 = Auto, 2 = Ananas, 3 = Stopp usw. Eine weitere Möglichkeit, die auf dem gleichen Prinzip basiert, besteht darin, anstelle von Internationalismen Wörter zu verwenden, die sich die Teilnehmer einprägen sollen.
- Um eine bestimmte Atmosphäre zu erzeugen, kann man im Hintergrund Musik laufen lassen. Die Bewegung im Raum kann so an den Rhythmus der Musik angepasst werden.

Vernetzung

Aufmerksamkeitsspiel, schafft ein Gefühl von Zusammenhalt

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen, die maximale Teilnehmerzahl ist von der Länge der Schnur abhängig

Dauer

15 Min.

Material

Ein Wollknäuel oder eine aufgewickelte Schnur

Sprachkenntnisse

Nicht nötig, ohne Sprache

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis. Einer bekommt das Wollknäuel oder die aufgewickelte Schnur in die Hand. Er wirft das Knäuel einem anderen Spieler zu, behält das Ende aber in der Hand. Der zweite Spieler fängt es auf und hält den Strick gespannt zwischen sich und dem ersten Spieler. Dann wirft er das Knäuel weiter. Auf diese Weise werden nach und nach alle Spieler miteinander vernetzt. Das Spiel kann fortgesetzt werden, indem man den Strick angefangen vom letzten Spieler wieder aufwickelt.

Tipps und methodische Durchführung

- Dieses Spiel kann zum Kennenlernspiel abgewandelt werden, indem der Werfer sich vorstellt und sagt, wem er das Knäuel zuwirft. Der Fänger wiederholt seinen Namen und sagt, zu wem er das Knäuel als nächstes wirft.

Auto – Garage – Kollaps

Bewegungsspiel zum Schmunzeln

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

5-10 Min.

Material

Flipchart und Filzstifte (nicht zwingend)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler finden sich in Dreiergruppen zusammen. Zwei Spieler bilden eine Garage. Dazu halten sie beide Arme frontal schräg nach oben, sodass sich ein imaginäres Dach ergibt. Darunter setzt sich der dritte Spieler – das Auto. Auf diese Weise entstehen mehrere Garagen mit Autos.

Ein Spieler gehört keiner Dreiergruppe an. Durch Rufen der Codewörter „Auto“, „Garage“ oder „Kollaps“ versucht er, einen Spieler einer Dreiergruppe zu ersetzen.

- Wenn er „Auto“ ruft, müssen alle Spieler, die ein Auto darstellen, die Garage tauschen. Der einzelne Spieler probiert, einem anderen zuvorzukommen und eine Garage zu ergattern.
- Wenn er „Garage“ ruft, müssen sich die Garagenspieler einen neuen Partner über einem anderen Auto suchen, mit dem sie eine neue Garage bauen können. Die Autos bleiben sitzen und warten auf eine neue Garage. Der einzelne Spieler sucht auch einen Partner, mit dem er eine Garage bauen kann.
- Wenn er „Kollaps“ ruft, fallen alle Dreiergruppen auseinander und jeder sucht neue Partner. Aus Autos können Garagen werden und umgekehrt. Der Spieler, der das Codewort ausgerufen hat, sucht sich ebenfalls Partner für eine Dreiergruppe.

Nach jeder Runde bleibt ein Spieler übrig, der dann in der nächsten Runde die Codewörter ausruft.

Tipps und methodische Durchführung

- Dieses dynamische Spiel eignet sich als Entspannung nach psychisch anstrengenderen Tätigkeiten.
- Die verwendeten Wörter sind auch ohne Erklärung in beiden Sprachen verständlich. Trotzdem empfehlen wir, sie in beiden Sprachvarianten an den Flipchart zu schreiben, um die Teilnehmer mit den unterschiedlichen Schreibweisen bekannt zu machen.

Ritter – Prinzessin – Drache

Laufspiel in Gruppen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart und Filzstifte (nicht zwingend)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Im Spiel werden die Ausdrücke „Ritter, Prinzessin, Drache“ gebraucht, die pantomimisch wie folgt dargestellt werden:

- Prinzessin: Der Spieler formt mit den Händen einen Rock.
- Ritter: Der Spieler deutet mit den Händen ein Schwert am Gürtel an.
- Drache: Der Spieler deutet mit ausgestreckten Armen das Drachenmaul an.

Die Teilnehmer bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe einigt sich auf eine Figur, die sie in der gegebenen Runde darstellen will. Danach treten sich die Gruppen in zwei Reihen gegenüber und auf ein Zeichen zeigen sie die verabredete Geste. Dann funktioniert das Spiel wie Fangen, je nachdem, welche Figur die jeweilige Gruppe gewählt hat. Der Ritter jagt den Drachen, der Drache jagt die Prinzessin und die Prinzessin jagt den Ritter. Falls sich beide Gruppen dieselbe Figur ausgesucht haben, wird eine neue verabredet.

Tipps und methodische Durchführung

- Die Gesten der einzelnen Figuren kann der Spielleiter nach Bedarf und Phantasie abändern oder die Spieler überlegen sich selbst welche.
- Man kann zwei Linien definieren, hinter die sich die Gruppen flüchten können oder ein Zeitlimit festlegen (etwa 30 Sekunden), nach dessen Ablauf niemand mehr gefangen werden darf.
- Gefangene Spieler scheiden aus oder schließen sich der Gruppe der Fänger an.
- Die verwendeten Ausdrücke wurden deshalb ausgewählt, weil sie sich in beiden Sprachen ähneln, können aber natürlich nach Bedarf verändert werden. Zur Veranschaulichung bietet es sich an, die Wörter in beiden Sprachen an den Flipchart zu schreiben.
- Es empfiehlt sich, gemischte Gruppen zu bilden.

Stuhltanz

Ein unterhaltsames Spiel mit Stühlen; geeignet, um für eine lockere Atmosphäre zu sorgen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen, ideal für Gruppen von 10-20 Personen

Dauer

10 Min.

Material

Stühle, Musik

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Wir bilden einen Stuhlkreis, wobei es einen Stuhl weniger gibt als Spieler. Die Spieler gehen zur Musik um den Kreis. Wenn die Musik gestoppt wird, versucht jeder Spieler, einen Platz zu ergattern. Der Spieler, der übrig bleibt, scheidet aus und ein Stuhl wird aus dem Kreis entfernt. Eine weitere Variante: Im Kreis stehen so viele Stühle wie Spieler. Die Spieler sitzen auf den Stühlen, ein Freiwilliger steht in der Mitte. Nach Spielbeginn versucht diese Person, sich auf den freien Stuhl zu setzen, was dadurch erschwert wird, dass die Mitspieler immer weiterrücken. Wenn es dem Spieler gelingt, sich zu setzen, ist die Runde zu Ende und ein neuer Freiwilliger wird ausgewählt.

Tipps und methodische Durchführung

- Bei beiden Spielvarianten kommen sich die Spieler sehr nahe, das Spiel sollte deshalb nur in Gruppen gespielt werden, deren Teilnehmer sich schon kennen.
- Dieses dynamische Spiel mit viel Bewegung und ohne Sprechen kann gut in einem Programmblock eingesetzt werden, der geistig oder sprachlich anstrengend ist.

Riese jagt Zwerg

Ein kurzes Ballspiel für Geschicklichkeit und Konzentration

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

Max. 10 Min.

Material

Zwei Bälle unterschiedlicher Größe

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis und geben die Bälle weiter. Der kleinere symbolisiert den Zwerg, der größere den Riesen. Beim Weitergeben wollen die Spieler erreichen, dass der Riese den Zwerg fängt, aber gleichzeitig auch, dass er ihn nicht fängt. In einer weiteren Runde können die Bälle über dem Kopf weiter gegeben werden, dann unter dem Bein durch u. Ä.

Tipps und methodische Durchführung

- Für mehr deutsch-tschechische Interaktion können Tschechen und Deutsche im Wechsel stehen.
- Nach dem Spiel kann eine kurze Feedback-Runde stattfinden, in der der Spielleiter fragt, wie das Spiel gelaufen ist und wer dem Zwerg und wer dem Riesen die Daumen gedrückt hat und warum.

Zwinkern

Ein lustiges Spiel, das auf Augenkontakt beruht und Aufmerksamkeit und Schnelligkeit erfordert

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen, mindestens 10 Personen

Dauer

10 Min.

Material

Keines, evtl. Stühle

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler bilden Zweiergruppen. Einer von beiden sitzt im Kreis (je nach Möglichkeit auf einem Stuhl oder auf dem Boden), der andere steht hinter ihm. Ein Platz im Kreis ist leer, dahinter steht aber auch ein Spieler. Die stehenden Spieler haben die Hände hinter dem Rücken und konzentrieren sich auf den Rücken ihres Vordermanns. Die sitzenden Spieler beobachten den Spieler, der hinter dem freien Platz steht. Der zwinkert einem von ihnen zu. Der Spieler, dem zugezwinkert wurde, muss so schnell seinen Platz verlassen, dass der Spieler hinter ihm es nicht schafft, ihm auf den Rücken zu tippen. Der Spieler, dem es gelingt, zu entfliehen, setzt sich auf den freien Platz vor dem Zwinkerer. Wenn der Spieler hinter dem Angezwinkerten seinen Vordermann aufhält, tauschen die beiden die Rollen und der Zwinkerer sucht sich einen neuen sitzenden Spieler, dem er zuzwinkert.

Tipps und methodische Durchführung

- Es können deutsch-tschechische Paare gebildet werden.
- Abhängig von den Teilnehmern kann das Spiel sehr dynamisch werden, deshalb muss auf Sicherheit geachtet werden.

B. Hauptteil

3. ERSTER KONTAKT MIT DER ANDEREN SPRACHE

Thema und Ziel des Moduls

Die folgenden Aktivitäten dienen dem ersten Kennenlernen der anderen Sprache. Sie sind für Teilnehmer geeignet, die die andere Sprache entweder gar nicht oder nur in sehr geringem Maße beherrschen. Es ist nicht Ziel des Moduls, den Teilnehmern die Sprache beizubringen, sondern sie ihnen näher zu bringen und ihnen die Scheu vor dem Sprechen zu nehmen. Die Teilnehmer eignen sich Wendungen an, die in der Alltagskommunikation tatsächlich benutzt werden. Diese ersten Ausdrücke können ihnen dabei helfen, den Kontakt zu anderen herzustellen. Bei den hier beschriebenen Spielen wird das Sprechen mit Bewegung und emotionalem Erleben verknüpft, damit sich die Teilnehmer die Wörter leichter einprägen können. Gleichzeitig werden Ähnlichkeiten der deutschen und tschechischen Sprache betont, wobei auch Internationalismen eine Rolle spielen. Die Teilnehmer sollen eine positive Beziehung zur Sprache des Nachbarn aufbauen.

Grüße

Ein kurzes Aufwärmenspiel mit Grüßen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

5 Min.

Material

Flipchart, auf dem die Ausdrücke angeschrieben sind, Musik

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Zu Beginn werden die Teilnehmer mit den ausgewählten Ausdrücken bekannt gemacht (z. B. Ahoj, Hallo, Tschüss). Dann werden Gesten vereinbart, die die jeweiligen Wörter darstellen sollen, z. B. Ahoj = die Hand geben, Hallo = Umarmung, Tschüss = Winken. Ausdrücke und Gesten können gemeinsam mehrmals wiederholt werden. Daraufhin sollen sich die Teilnehmer zur Musik frei im Raum bewegen. Die Musik wird immer wieder kurz angehalten und ein Wort gerufen, zu dem die Teilnehmer dann die Bewegung ausführen müssen.

Tipps und methodische Durchführung

- Die Gesten werden gruppenabhängig gewählt, wobei zu beachten ist, dass manche Teilnehmer ein Problem mit dem Körperkontakt mit anderen Teilnehmern haben können.
- Es bietet sich an, die Verwendung der einzelnen Grußformeln zu erklären (im Tschechischen können einige Ausdrücke zur Begrüßung und zur Verabschiedung verwendet werden; im Deutschen sind dafür zwei verschiedene Ausdrücke nötig).
- Je nach Sprachfertigkeit der Teilnehmer können weitere Wendungen hinzugefügt werden, wie Dobrý den / Na shledanou / Guten Tag / Auf Wiedersehen.

Wie geht es dir?

Ein Bewegungsspiel, bei dem eine Frage und drei verschiedene Antworten gelernt werden

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart, auf dem die Ausdrücke angeschrieben sind, Stuhlkreis

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte. Er versucht, einen Platz im Kreis zu bekommen, indem er auf einen Spieler zugeht und ihn fragt: „Jak se máš / Wie geht es dir?“ Der Gefragte hat drei Möglichkeiten zu antworten. Je nach Antwort wechseln die übrigen Spieler die Plätze.

Antworten:

- „Dobře / Gut“ – die Nachbarn des Gefragten tauschen die Plätze
- „Špatně / Schlecht“ – die Nachbarn der Nachbarn des Gefragten tauschen die Plätze
- „Jde to / Es geht so“ – alle suchen sich einen neuen Platz

Der Gefragte bleibt jeweils sitzen. Wenn seine Nachbarn (oder alle) die Plätze wechseln, muss der Spieler in der Mitte einen der frei werdenden Plätze besetzen. Gelingt ihm das nicht, muss er weiter fragen. Gelingt es ihm, einen Platz zu besetzen, so bleibt ein anderer Spieler übrig, der nun fragen muss.

Tipps und methodische Durchführung

- Die Fragen und Antworten werden einige Runden lang nur in der einen Sprache gestellt und dann wird gewechselt, oder es wird die Regel aufgestellt, dass jeder Spieler in der für ihn fremden Sprache fragt bzw. antwortet. Wer aus Versehen die falsche Sprache verwendet, geht automatisch in die Mitte.
- Die Spieler sollten darauf aufmerksam gemacht werden, dass sie sich bei der Antwort „Es geht so“ tatsächlich einen neuen Platz suchen müssen und nicht einfach einen Platz weiter rücken dürfen.

Domino

Erkennen von Ähnlichkeiten in beiden Sprachen mit Hilfe eines Wörterdominos

Zielgruppe

10 Jahre und älter

Dauer

10 Min.

Material

Dominokarten mit Wörtern, die im Deutschen und Tschechischen ähnlich klingen (z. B. taška – Tasche, kufr – Koffer)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Dominokärtchen werden ausgebreitet, so dass sie alle sehen können. Dann spielt man so, wie Domino normalerweise gespielt wird. Nach Anlegen aller Dominokarten werden die Wörter gemeinsam vorgelesen.

Tipps und methodische Durchführung

- In kleinen Gruppen kann das Spiel auch auf Schnelligkeit gespielt werden. Die Gruppen müssen dann immer gemischt sein, d.h. sie sollten sowohl deutsche als auch tschechische Teilnehmer umfassen.
- Man kann auch jedem Teilnehmer eine Karte zuteilen. Die Spieler müssen sich dann so in den Kreis setzen, dass die Karte des Nachbarn an die eigene passt. In diesem Fall ist die Verwendung von größeren Dominokarten zu empfehlen.
- Einige der übernommenen Wörter können veraltet sein, deshalb sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer die Wörter ihrer Muttersprache auch kennen. Zum Beispiel das Wort „vercajk“ ist der jüngeren Generation in Tschechien nicht mehr geläufig. Deshalb kann man das Paar „Werkzeug – vercajk“ zwar verwenden, aber es erfüllt nicht mehr den Zweck, die Teilnehmer zur Verwendung der Sprache zu motivieren.
- Dieses Spiel kann auch als Bilderdomino gespielt werden. Die Wörter einer Sprache werden dann durch Bilder ersetzt. Entweder verwendet man ein zweisprachiges Kartenset oder zwei einsprachige Sets. Die Gruppen sollten immer gemischt sein. Im letzteren Fall treten die beiden Teams gegeneinander an.

Lauf-ABC

Kennenlernen des deutschen und tschechischen ABCs mit Sonderzeichen (diakritische Zeichen)

Zielgruppe

12 Jahre und älter

Dauer

20 Min.

Material

Flipchart-Bögen mit dem deutschen und tschechischen ABC, Filzstifte, deutsche und tschechische Zeitungen

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Dieses Spiel wird in gemischten Teams gespielt. Jedes Team erhält zwei Flipchart-Bögen, eines mit dem tschechischen und eines mit dem deutschen ABC, einschließlich Häkchen, Strichen und Umlauten. Die Teams sollen nun in den Zeitungen Wörter finden, die die Buchstaben der ABCs enthalten und auf den Flipchart-Bögen ergänzen. Die Flipchart-Bögen und die Zeitungen befinden sich dabei an verschiedenen Orten, sodass sich die Teilnehmer die Wörter einprägen müssen. Der tschechische Teil des Teams ergänzt das deutsche ABC und umgekehrt. Sobald ein Team fertig ist, ist der Wettstreit beendet. Daraufhin wird nicht nur die Richtigkeit der ergänzten Wörter überprüft, sondern auch, ob die Teilnehmer in der Lage sind, sie auszusprechen.

Tipps und methodische Durchführung

- Dieses Spiel fördert die Zusammenarbeit des gesamten Teams. Beide Nationalitäten müssen nicht nur das ABC ausfüllen, sondern auch kontrollieren, was der andere Teil des Teams schreibt. Außerdem bringen sich die Teilnehmer gegenseitig die richtige Aussprache der Wörter bei.
- Spielt man das Spiel mit jüngeren Teilnehmern, sollte man jedem Team einen Koordinator zur Seite stellen, der ihnen hilft, die Arbeit im Team zu organisieren. Denn für jüngere Spieler kann es schwierig sein, ohne Kenntnis der anderen Sprache mit den Mitspielern zu kommunizieren und die Tätigkeiten zu koordinieren.

Moleküle

Spiel zum Trainieren der Zahlen

Zielgruppe

12 Jahre und älter, mindestens 15 Personen

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart-Bögen mit den Zahlen in beiden Sprachen (z. B. 1-6), Musik

Sprachkenntnisse

Nicht unbedingt erforderlich

Ablauf

Zunächst liest der Spielleiter mit den Teilnehmern gemeinsam die Zahlen in beiden Sprachen. Danach sollen sich die Teilnehmer im Rhythmus der Musik frei im Raum bewegen. Plötzlich hält der Spielleiter die Musik an und ruft eine Zahl. Die Teilnehmer finden sich nun in Gruppen der entsprechenden Größe zusammen. Wer keine Gruppe gefunden hat, scheidet aus.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel wird auch im Modul „Warming-ups“ beschrieben, wo jedoch der Schwerpunkt auf dem Abreagieren durch Bewegung liegt. Hier besteht das Ziel darin, dass sich die Teilnehmer einen bestimmten Wortschatz in der Fremdsprache aneignen.
- Die ersten Runden werden ohne Ausscheiden gespielt. Die Zahlen werden auch nur in einer Sprache angesagt, und das Verstehen wird dadurch unterstützt, dass der Spielleiter die Zahl zusätzlich mit den Fingern zeigt. Die Flipchart-Bögen mit den Zahlen in beiden Sprachen sollten an einem gut sichtbaren Ort aufgehängt werden.
- Die Spieler, die ausgeschieden sind, können die nächste Zahl ausrufen. Sie sollten allerdings die Zahl in der Fremdsprache aufsagen, nicht in ihrer Muttersprache.
- Wichtig ist, dass sich die Teilnehmer wirklich durch den gesamten Raum bewegen und sich durchmischen, damit nicht immer dieselben Personen eine Gruppe bilden.

Zweisprachige Gegenstände

Ein kurzes Spiel, das dazu dient, die Zusammenarbeit zu fördern, eine freundschaftliche Atmosphäre zu schaffen und neue Wörter zu trainieren

Zielgruppe

10 Jahre und älter, für Gruppen mit einer annähernd gleichen Zahl deutscher und tschechischer Teilnehmer

Dauer

10 Min.

Material

Stifte, Klebezettel

Sprachkenntnisse

Nicht unbedingt erforderlich

Ablauf

Es finden sich gemischte Paare, die jeweils einen Stift und einen Klebezettel erhalten. Sie sollen alle Gegenstände im Raum bzw. in ihrer Umgebung zweisprachig beschriften.

Tipps und methodische Durchführung

- Diese Aktivität bietet sich besonders bei mehrtägigen Begegnungen an. Die Beschriftungen können bis zum Ende der Begegnung kleben bleiben und so als lebendiges Wörterbuch und Hilfsmittel bei der Verständigung der Teilnehmer untereinander dienen.
- Der originellste beschriftete Gegenstand (bzw. eine andere vorher bekannte Kategorie) kann prämiert werden.

4. THEMENORIENTIERTE ARBEIT MIT DER SPRACHE

Thema und Ziel des Moduls

In diesem Modul geht es darum, den Teilnehmern Wortschatz zu vermitteln, den sie anschließend im Rahmen thematisch ausgerichteter Projekte anwenden sollen. Ziel ist es, das jeweilige Vokabular passiv zu beherrschen, und wenn möglich auch zu erkennen, dass bei den einzelnen Themen Verknüpfungen zwischen den beiden Sprachen bestehen.

Die in diesem Modul beschriebenen Aktivitäten wurden während des deutsch-tschechischen Projekts „Robuste Kids“ erarbeitet und getestet. In dem Projekt sollte Kindern das Thema gesunder Lebensstil und gesunde Ernährung näher gebracht werden. Die hier aufgenommenen Spiele drehen sich deshalb um das Thema Ernährung, sie können aber je nach Bedarf auch anderen Themen gewidmet werden.

In diesem Modul bauen die einzelnen Aktivitäten aufeinander auf. Man kann einzelne Spiele herausnehmen, wodurch jedoch der Wiederholungseffekt verloren geht und die methodische Einheit aufgelöst wird.

Bild – eins – zwei

Kennenlernen von Vokabeln, die die Teilnehmer im Rahmen der Begegnung brauchen werden, Suche nach Äquivalenten, Finden von Ähnlichkeiten in beiden Sprachen, Förderung der Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

15 Min.

Material

Kärtchen mit Bildern und den zugehörigen Begriffen auf Deutsch und Tschechisch für jede Gruppe (Bild, Begriff und dessen Übersetzung stehen jeweils auf drei verschiedenen Kärtchen), evtl. Leim und Flipchart

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen eingeteilt, je weniger Personen in einer Gruppe, desto besser. Jede Gruppe erhält ein Kartenset mit Bildern und den dazugehörigen Begriffen auf Deutsch und Tschechisch. Die Gruppen haben nun die Aufgabe, so schnell wie möglich aus allen Karten diejenigen Dreier-Kombinationen zusammenzusuchen, die zueinander passen (z. B. das Kärtchen mit dem Bild eines Apfels – das Kärtchen mit dem Wort „jablko“ – das Kärtchen mit dem Wort „Apfel“).

Tipps und methodische Durchführung

- Die Wörter und Bilder werden abhängig vom Thema der Begegnung ausgewählt. Es kann auch mit Germanismen gearbeitet werden.

- Diese Aktivität kann mit Bewegung verbunden werden, z. B. indem man für jede Gruppe eine andere Kartenfarbe benutzt und die Gruppen ihre Karten zu Beginn des Spiels zusammensuchen lässt.
- Am Schluss geht man mit der ganzen Gruppe noch einmal die gefundenen Dreier-Kombinationen durch, lässt die Teilnehmer die Wörter nachsprechen, um die Aussprache zu üben, und weist auf Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Sprachen hin. Man kann die Gruppen ihre Kartentrios auch auf Flipchart-Bögen kleben lassen, sodass ein großes Bildwörterbuch entsteht.

Finde deine Gruppe

Mit Begriffen arbeiten, thematische Gruppen bilden, die Verständigung in der Gruppe fördern

Zielgruppe

12 Jahre und älter

Dauer

30 Min.

Material

Kärtchen mit Wörtern auf Deutsch und Tschechisch, die Wörter müssen sich bestimmten Themen zuordnen lassen, für jeden Teilnehmer gibt es eine Karte

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Vor dem Spiel werden die Kärtchen mit den Vokabeln, die geübt werden sollen, vorbereitet. Jedes Wort wird entweder auf Deutsch oder auf Tschechisch auf die Karten geschrieben. Jeder Teilnehmer zieht eine Karte, die er den anderen zeigen darf. Da es passieren kann, dass ein Tscheche eine Karte mit einem deutschen Wort zieht und umgekehrt, müssen die Teilnehmer zusammenarbeiten. Sie sollen sich nun anhand der Wörter auf ihren Kärtchen zu thematischen Gruppen zusammenfinden. Die schnellste Gruppe gewinnt.

Beispiele für Gruppen und Begriffe zum Thema Ernährung:

- Milchprodukte: Käse, Milch, Sahne, jogurt, tvaroh, máslo
- Obst: Banane, Kirsche, Ananas, jablko, hruška, meloun
- Gemüse: Paprika, Karotte, Blumenkohl, brokolice, cibule, brambor
- Getränke: Tee, Saft, Wasser, káva, limonáda, pivo

Tipps und methodische Durchführung

- Für jüngere Teilnehmer sollten Wörter gewählt werden, die auf Deutsch und Tschechisch zumindest ein bisschen ähnlich klingen oder Ableitungen aus dem Englischen sind (z. B. Banane-banán, Limo-limonáda). Auch die Wörter aus dem letzten Spiel können verwendet werden.
- Bei jüngeren bzw. sprachlich weniger geübten Teilnehmern ist es ratsam, die Zahl der Gruppen und die Zahl der Personen pro Gruppe zu verraten.
- Zum Abschluss sollte jede Gruppe ihre Mitglieder in beiden Sprachen vorstellen. Diesen Teil empfehlen wir nur für Gruppen von bis zu 20 Teilnehmern.

Themenstafellauf

Wörter trainieren mit Bewegung

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

20 Min.

Material

Kärtchen aus dem Spiel „Finde deine Gruppe“ (die Kärtchen mit deutschen bzw. tschechischen Wörter müssen sich thematischen Gruppen zuordnen lassen), die Zahl der Karten muss nicht mehr der Zahl der Teilnehmer entsprechen, Flipchart mit den Namen der entsprechenden Themengruppen auf Deutsch und Tschechisch

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Zuerst geht man mit den Teilnehmern alle Wörter durch, die in dem Spiel vorkommen werden. Gemeinsam wird die Aussprache der Wörter in beiden Sprachen geübt. Am effektivsten ist das, wenn sich diese Aktivität direkt an das vorangegangene Spiel „Finde deine Gruppe“ anschließt. Die Teilnehmer werden in Teams eingeteilt (höchstens so viele Teams, wie es Wörter in einer Themengruppe gibt, also in unserem Fall höchstens sechs). Die Mitglieder jedes Teams stehen in einer Reihe hintereinander, sodass die ersten Spieler jedes Teams an einer gemeinsamen Startlinie stehen. Auf der anderen Seite des Spielfelds liegen die Karten mit den Begriffen, die geholt werden sollen.

Das Spiel wird in mehreren Durchgängen gespielt. Für jeden Durchgang nennt der Spielleiter eine Themengruppe (siehe vorausgegangenes Spiel, z. B. „Obst“). Die Ersten jedes Teams laufen los. Jeder versucht, so schnell wie möglich unter den ausgelegten Karten eine Karte zu finden, die in die genannte Themengruppe passt (in unserem Fall z. B. Ananas, hruška usw.), und bringt diese mit. Jedes Team, dessen Mitglied eine richtige Karte mitbringt, bekommt einen Punkt. Die schnellste Gruppe mit der richtigen Karte bekommt zwei Punkte. Der erste Läufer stellt sich nun an das Ende seiner Reihe. Als nächstes läuft der, der jetzt an der Startlinie steht usw.

Tipps und methodische Durchführung

- Zunächst nennt der Spielleiter die Namen der Themengruppen in beiden Sprachen (dabei wird lediglich die Reihenfolge der Sprachen variiert). In den nächsten Durchgängen wird abwechselnd nur der deutsche bzw. tschechische Oberbegriff genannt, damit sich die Teilnehmer an die Ausdrücke der jeweils anderen Sprache gewöhnen.
- Die Kärtchen können aufgedeckt oder zugedeckt liegen, je nachdem, wie schnell das Spiel ablaufen soll.

5. STADTRALLYE

Thema und Ziel des Moduls

Die Stadtrallye bzw. der interaktive Stadtrundgang ist eine geeignete Ergänzung und Programmbereicherung für Gruppen, die die Möglichkeit haben, einige Stunden in einer Stadt zu verbringen und die eine interessante Alternative suchen, wie sie die Sehenswürdigkeiten der Stadt entdecken können. Dieses Modul zielt jedoch nicht nur darauf ab, eine Stadt kennenzulernen. Wichtig ist auch der interaktive Aspekt, d. h. die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe, die Förderung der Kommunikation und das Kennenlernen interkultureller Realien.

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

2-3 Stunden

Material

Für jede Gruppe ein Blatt Papier mit Fragen, Stifte, evtl. ein Stadtplan

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer werden in mehrere gemischte, möglichst gleich große Gruppen eingeteilt. Idealerweise sollten in jeder Gruppe genauso viele Deutsche wie Tschechen sein.

Die Gruppen laufen durch die Stadt und versuchen, die Fragen zu beantworten. Zusätzlich zu den Fragen können auch Fotos oder andere Aufgaben eingebunden werden. Wenn genügend Spielleiter zur Verfügung stehen, können in der Stadt Stationen eingerichtet werden, an denen die Gruppen bestimmte Aufgaben erfüllen müssen.

Beispiele für Fragen und Aufgaben:

- Welche Straße wurde nach einem Komponisten / Schriftsteller / Maler usw. benannt? Schreibt den vollständigen Namen auf.
- In welchen Sprachen gibt es die Speisekarte im Restaurant XY?
- Sucht euch drei Geschäfte in der Straße XY aus und schreibt auf, wie sie in beiden Sprachen heißen.
- Kostet das Wasser einer Heilquelle (bei einem Aufenthalt in einem Kurort). Zeichnet den Gesichtsausdruck, den ihr beim Trinken gemacht habt.
- Auf den Fotos seht ihr drei Sehenswürdigkeiten der Stadt. Findet sie. / Schreibt auf, wie sie heißen. / Markiert auf dem Stadtplan, wo sie sich befinden.

Tipps und methodische Durchführung

- Man kann sich vorher überlegen, wie man die Teams einteilt, oder sie mithilfe eines Spiels zufällig einteilen. Bei der zufälligen Einteilung sollte man darauf achten, dass trotzdem in jedem Team genauso viele Deutsche wie Tschechen sind.
- Die Aufgaben können abwechselnd auf Deutsch und auf Tschechisch geschrieben sein, damit die ganze Gruppe zusammenarbeiten muss. Gleiches kann auch mit gut durchdachten Fragen erreicht werden, die eine Zusammenarbeit zwischen Deutschen und Tschechen erforderlich machen. Je größer das Ungleichgewicht von Tschechen und Deutschen in der Gruppe, desto wichtiger ist es, dass alle Mitglieder eingebunden werden.
- Jede Gruppe sollte ein Handy bei sich haben, damit sie erreichbar ist. Außerdem ist es ratsam, im Voraus einen Ort festzulegen, an dem die ganze Zeit eine erwachsene Person wartet, bei der die Teilnehmer Hilfe suchen können, wenn sie sie brauchen.

6. SPIELE FÜR AUSFLÜGE

Thema und Ziel des Moduls

Dieses Modul enthält Vorschläge für Aktivitäten, mit denen Spaziergänge, Wanderungen oder Ausflüge, die im Rahmen von deutsch-tschechischen Jugendbegegnungen stattfinden, interessanter gestaltet werden können, und zwar so, dass sich die Teilnehmer gruppenübergreifend aktiv einbringen. Die Aktivitäten dienen nicht in erster Linie der Förderung der Zusammenarbeit untereinander, sondern sollen vor allem das Laufen attraktiver und abwechslungsreicher machen. Sie eignen sich für Spaziergänge in der Natur, vor allem im Wald, und wurden danach ausgewählt, ob sie sich gut in sprachlich gemischten Gruppen einsetzen lassen, ohne dass Rücksicht auf das Niveau der Sprachkenntnisse genommen werden muss.

Versteckspiel für unterwegs

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

Variabel, kann während des ganzen Ausflugs gespielt werden oder nur auf einem Teil des Weges

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Der Spielleiter ruft ein zuvor verabredetes Lösungswort. Dann zählt er von 10 rückwärts und die Spieler müssen sich so verstecken, dass der Spielleiter sie von seinem Standpunkt aus nicht sieht. Wenn er jemanden sieht und beim Namen nennt, bekommt dieser Spieler einen Strafpunkt. Während des Ausflugs werden mehrere solcher Runden gespielt. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten.

Tipps und methodische Durchführung

- Als Lösungswort kann ein Wort gewählt werden, das sich die Spieler auf Deutsch und auf Tschechisch einprägen sollen.
- In jeder Runde kann von 10 bis 0 gezählt werden oder man beginnt jeden Durchgang mit der jeweils niedrigeren Zahl (10, 9, 8 usw.). In diesem Fall kann auch die jeweilige Zahl als Lösungswort festgelegt werden. Es bietet sich an, abwechselnd auf Deutsch und auf Tschechisch zu zählen.
- Es kann auch in deutsch-tschechischen Paaren gespielt werden. Das Paar muss sich gemeinsam verstecken und beide bekommen einen Strafpunkt, auch wenn nur einer von beiden zu sehen ist.

Was nicht in den Wald gehört

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

Abhängig von der Zahl der Mitspieler, 30 Min.

Material

Dinge, die vom Spielleiter im Wald verteilt werden, Stifte, Papier

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Auf einem festgelegten und markierten Wegstück werden zehn Gegenstände verteilt, die offensichtlich nicht in den Wald gehören (z. B. Ball, Spielzeug, Apfel u. Ä.). Die Spieler gehen nacheinander die entsprechende Strecke ab und versuchen, sich die Gegenstände zu merken. Danach schreiben sie auf, welche Gegenstände sie gesehen haben. Es gewinnt derjenige, der sich an die meisten Gegenstände erinnern konnte.

Tipps und methodische Durchführung

- Die Länge des Wegstücks kann frei gewählt werden, empfohlen werden ca. 100-200 Meter.
- Die Spieler können die Strecke einzeln oder in Gruppen abgehen. Sie dürfen sich weder absprechen noch zurückgehen.
- Für ältere Teilnehmer können Kärtchen mit einem auf Deutsch und auf Tschechisch beschrifteten Bild vorbereitet werden. Die Spieler müssen sich dann das Wort in beiden Sprachen einprägen. Es ist ratsam, Wörter zu verwenden, die die Teilnehmer später auch verwenden können (z. B. Guten Tag – Dobrý den). Gegebenenfalls können Wörter ausgesucht werden, die im Deutschen und Tschechischen ähnlich klingen, wie etwa flaška – Flasche, um die Ähnlichkeit der beiden Sprachen zu verdeutlichen.

Zecke

Eine Zusatzaktivität, die nicht nur auf Wanderungen gespielt werden kann, sondern auch den ganzen Tag über zeitgleich zu anderen Tätigkeiten

Zielgruppe

Für alle Zielgruppen

Dauer

Es wird in mehreren Durchgängen gespielt, ein Durchgang dauert 15 Min.

Material

Wäscheklammern

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Dieses Spiel wird während einer anderen Aktivität gespielt, am besten beim Laufen. Gespielt wird mit Wäscheklammern, die Zecken symbolisieren. Für jeden Durchgang wird eine Zeit festgelegt, nach deren Ablauf ausgewertet wird. Am Anfang jeder Runde werden Klammern an beliebigen Spielern angebracht. Sie haben die Aufgabe, die Klammern heimlich weiterzugeben, also sie unbeobachtet an der Kleidung eines anderen Teilnehmers anzuzwicken. Alle müssen die ganze Zeit schauen, ob sie nicht eine Klammer abbekommen haben, und gegebenenfalls versuchen, diese vor Ablauf der Spielzeit wieder loszuwerden. Derjenige, der am Ende des Spiels noch eine Zecke hat, bekommt einen Strafpunkt.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel kann mit farbigen Klammern noch kniffliger gestaltet werden. Dafür wird eine bestimmte Farbe festgelegt, die eine höhere Strafpunktzahl einbringt. Als weitere Alternative kann die Regel aufgestellt werden, dass Deutsche und Tschechen jeweils nur eine bestimmte Farbe haben dürfen.
- Damit die Klammern nicht nur unter Deutschen bzw. unter Tschechen weitergegeben werden, kann die Regel aufgestellt werden, dass man die Klammer immer nur einem Teilnehmer der jeweils anderen Nationalität anstecken darf.

7. INDOOR-SPIELE

Thema und Ziel des Moduls

Dieses Modul beinhaltet Aktivitäten, die im Haus stattfinden bzw. gespielt können, z. B. als Abendprogramm oder bei schlechtem Wetter. Alle hier vorgeschlagenen Spiele können mit deutsch-tschechischen Gruppen ohne Kenntnisse der anderen Sprache gespielt werden. Die Spiele eignen sich besonders für Gruppen, deren Teilnehmer sich bereits etwas besser kennen. Für jede Altersgruppe stehen geeignete Spiele zur Auswahl.

Parlament

Das Spiel dient dazu, sich die Namen der Teilnehmer einzuprägen und strategisches Denken und Aufmerksamkeit zu trainieren.

Zielgruppe

13 Jahre und älter, für größere Gruppen – mindestens 15 Spieler

Dauer

60-90 Min.

Material

Stifte, Zettel zum Aufschreiben der Namen, Stühle, im Kreis aufgestellt

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Bei diesem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an, jedes Team stellt eine politische Partei dar. Ziel ist es, alle Sitze im Parlament mit Mitgliedern der eigenen Partei zu besetzen.

Die Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis und zwar so, dass immer abwechselnd ein Spieler der ersten und ein Spieler der zweiten Mannschaft nebeneinander sitzen (zwei Spieler derselben Mannschaft dürfen nicht nebeneinander sitzen). Im Stuhlkreis werden 3 nebeneinander stehende Stühle gekennzeichnet, die das Parlament darstellen. Dieses Parlament ist von Anfang an mit zwei Spielern, einem aus jeder Mannschaft, besetzt. Ein Platz an der Außenseite des „Parlaments“ bleibt frei.

Jeder Mitspieler schreibt seinen Namen auf einen Zettel, die Zettel werden gemischt und neu verteilt. Jeder Mitspieler hat jetzt einen neuen Namen.

Der Spieler, an dessen rechter Seite sich der unbesetzte Stuhl befindet, beginnt. Er nennt einen Namen und der, der diesen Namen auf seinem Zettel hat, steht auf und setzt sich auf den freien Platz. Anschließend tauscht er mit demjenigen, der ihn auf diesen Platz gerufen hat, seinen Namenszettel (Beispiel: Die Person, auf deren Namenszettel „Jan“ steht, ruft „Peter“ neben sich. Die Person mit dem „Peter“-Zettel setzt sich auf den freien Platz und tauscht mit „Jan“ den Zettel. Aus „Jan“ wird also „Peter“ und aus „Peter“ wird „Jan“). Als nächster ist der Spieler an der Reihe, an dessen rechter Seite soeben ein Platz frei geworden ist.

Das Spiel endet, sobald alle drei Parlamentssitze von Spielern einer Mannschaft besetzt sind. Diese Mannschaft hat gewonnen.

Tipps und methodische Durchführung

- Gegeneinander antreten können zwei Mannschaften bestehend aus Jungen und Mädchen oder aus Teilnehmern mit und ohne Tuch. Welches Unterscheidungsmerkmal gewählt wird, ist gleich, die Zugehörigkeit zum jeweiligen Team muss allerdings auf den ersten Blick deutlich zu erkennen sein.
- Kein Name darf mehrmals vorkommen. Bei Mitspielern mit gleichem Namen wählt man unterschiedliche Varianten des Namens oder den Spitznamen.
- Wichtig ist, dass alle Teilnehmer auch die fremden Namen aussprechen können, sie sollten deshalb vor Spielbeginn wiederholt werden. Nach dem Spiel könnte über die Verwendung verschiedener Formen eines Namens im Tschechischen gesprochen werden.
- Dieses Spiel eignet sich nicht als Kennenlernspiel, dagegen hat es sich bei Gruppen bewährt, deren Teilnehmer sich bereits kennen.

Ölsardinen

Das Spiel eignet sich zur Stimmungsauflockerung, besonders abends.

Zielgruppe

Bis 13 Jahre, 8-20 Spieler

Dauer

Maximal 30 Min.

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Der Raum, in dem gespielt werden soll, muss völlig dunkel sein. Ein Mitspieler, der die „Ölsardine“ spielt, versteckt sich irgendwo im Raum. Die übrigen Mitspieler gehen im Raum umher und suchen ihn. Der Spieler, der die „Ölsardine“ verkörpert, muss „Ölsardine“ (auf Tschechisch „sardel“) sagen, sobald einer der Mitspieler mit ihm zusammenstößt. In dem Moment drückt sich der betreffende Mitspieler an die „Ölsardine“ – nun sind es zwei Ölsardinen. Stößt ein Spieler auf eine Person, die keine Ölsardine ist, so reagiert diese nicht, und der Spieler muss weitersuchen. Man spielt so lange, bis nur noch ein suchender Mitspieler übrig ist.

Tipps und methodische Durchführung

- Dieses Spiel sollte nur mit Gruppen gespielt werden, deren Teilnehmer sich etwas besser kennen und einander vertrauen.
- Soll bei Tageslicht gespielt werden, können die Spieler Augenbinden tragen.
- Die Organisatoren müssen sicherstellen, dass sich die Teilnehmer im Raum gefahrlos bewegen können, und den Kontakt mit Möbeln bzw. Geräten möglichst verhindern.
- Es sollte eine einfache, in beiden Sprachen verständliche Losung vereinbart werden, mit der das Spiel ggf. schnell abgebrochen werden kann (z. B. „Stopp“).

Gordischer Knoten

Lösen eines Knotens, geeignet als ergänzende Aktivität zur Auflockerung der Stimmung oder zur Anregung der Teamarbeit

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen, ideal sind 10-15 Spieler. Bei einer größeren Teilnehmerzahl können gleichzeitig mehrere Knoten geknüpft werden.

Dauer

Maximal 10 Min.

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und strecken die Arme vor sich aus. Jeder Spieler fasst mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Mitspielers. Es entsteht ein wirres Knäuel aus Armen und Händen. Dann öffnen die Spieler die Augen. Ihre Aufgabe ist es, den Knoten zu entwirren. Dabei dürfen sie die Hände nicht loslassen. Das Spiel endet, wenn alle Mitspieler „entknotet“ wieder im Kreis stehen, oder wenn es nicht möglich ist, den Knoten aufzuknüpfen.

Tipps und methodische Durchführung

- Es ist besser, mit einer Hand zu beginnen, d.h. zuerst fassen sich die Teilnehmer an den linken Händen, danach erst an den rechten. So wird die Verflechtung etwas übersichtlicher.
- Ideal für deutsch-tschechische Gruppen, um eine Atmosphäre der Zusammenarbeit zu schaffen. Geeignet auch als Aufwärmrunde innerhalb eines anderen Programmblocks.

Evolution

Sorgt für eine fröhliche, lockere Atmosphäre

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen; je mehr Mitspieler, desto besser

Dauer

10 Min., je nach Teilnehmerzahl

Material

Kein Material, evtl. vorbereitete Bezeichnungen der einzelnen Evolutionsstufen

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Mit dem Spiel wird der Evolutionsverlauf simuliert. Alle Mitspieler beginnen auf der untersten Stufe, als Küken. Treffen zwei Küken aufeinander, wird das Knobelspiel Stein-Schere-Papier gespielt. Der Gewinner steigt eine Stufe höher, der Verlierer wird um eine Stufe zurückgeworfen bzw. bleibt auf der untersten „Küken“-Stufe. So wird auf allen Stufen gespielt, bis der Spieler die Stufe „Mensch“ erreicht hat. Nur Spieler mit der gleichen Evolutionsstufe dürfen miteinander knobeln.

Die Spieler stellen die einzelnen Evolutionsstufen dar, indem sie die vorher vereinbarten Bewegungen und Geräusche machen:

- Küken – Hände auf den Schultern, Piepsen
- Hahn – die Hand auf dem Kopf symbolisiert den Hahnenkamm
- Hund – Hand am verlängerten Rücken als Hundeschwanz
- Affe – kratzt sich mit einer Hand am Kopf, mit der anderen unterm Kinn
- Mensch – geht aufrecht beiseite, für ihn ist das Spiel beendet

Das Spiel endet, wenn eine bestimmte Anzahl Mitspieler die Evolutionsstufe Mensch erreicht hat bzw. wenn die vorgegebene Spielzeit abgelaufen ist.

Tipps und methodische Durchführung

- Man kann das Spiel an die momentane Situation oder das Thema der Begegnung anpassen, indem man eigene Evolutionsstufen und Bewegungen erfindet. Es eignet sich auch zum Üben aller möglichen Vokabeln (getestet wurden Vokabeln zum Thema Getränke: Wasser – Cola – Bier – Wein – Sekt).
- Das Spiel kann auch zur Auflockerung zwischen anderen Aktivitäten gespielt werden. Es ist auch für draußen geeignet.

Haus-Rallye

Ein Spiel zum Kennenlernen der Unterkunft und ihrer unmittelbaren Umgebung

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen. Je nach Anzahl der Spieler werden Gruppen gebildet (je kleiner die Gruppe, umso mehr Interaktion entsteht).

Dauer

Je nach Anzahl der Fragen, ideal sind 90 Min.

Material

Stift und Blatt Papier für jede Gruppe, vorbereitete Fragen

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Jede Gruppe erhält Fragen zum Haus und zur Umgebung, die im vorgegebenen Zeitrahmen beantwortet werden müssen. Zur Auflockerung können lustige Aufgaben eingebaut werden. Sind ausreichend Organisatoren vorhanden, können Stationen eingerichtet werden, an denen Aufgaben erfüllt werden müssen.

Beispiele für Fragen:

- Wie viele Stufen/Treppen sind im Haus?
- Welche Farbe hat die Tür zum Speisesaal?
- Wie weit ist es bis zum nächsten Dorf?

Beispiele für Aufgaben:

- Malt alle Mitglieder eurer Gruppe.
- Schreibt die Bezeichnungen von fünf Räumen des Hauses in beiden Sprachen auf (z. B. Jídelna – Speisesaal).
- Findet den Leiter, der mit Familiennamen XY heißt, und ermittelt sein Geburtsjahr.

Beispiele für Stationen:

- Springt mit geschlossenen Füßen die Treppe hinauf.
- Tragt ein Gruppenmitglied über eine bestimmte Entfernung.
- Lernt alle den vorgegebenen Zungenbrecher auswendig.

Tipps und methodische Durchführung

- Fragen und Unterlagen zum Spiel in beiden Sprachen bereithalten. Für ältere und erfahrene Teilnehmer kann man auch einen Teil der Fragen auf Tschechisch und einen Teil der Fragen auf Deutsch stellen. Das fördert die notwendige Kooperation in der Gruppe.
- Schnelligkeit sollte zweitrangig sein, wichtig sind die Ausführung und die Zusammenarbeit in der Gruppe.
- Die Fragen sollten möglichst so gewählt werden, dass ihre Beantwortung den Teilnehmern bei der Orientierung im Haus und in der Umgebung hilft bzw. ihnen nützliche Informationen vermittelt.

8. IM WALD

Thema und Ziel des Moduls

Das folgende Modul konzentriert sich auf Aktivitäten, mithilfe derer die Teilnehmer den Wald erkunden können. Am wichtigsten erscheint uns hierbei die erste Aktivität, die auch am meisten Zeit in Anspruch nimmt. Die übrigen beiden Spiele sind als Ergänzung gedacht. Bei ihnen können die Kinder überschüssige Energie loswerden und sich von dem vorangegangenen Programm entspannen. Alle drei Aktivitäten können natürlich auch unabhängig voneinander eingesetzt werden.

Dieses Modul eignet sich eher für die wärmeren Monate, wurde aber auch bei kühlerem Wetter getestet. In letzterem Fall müssen die Teilnehmer jedoch vorgewarnt werden, damit sie genügend warme Kleidung einpacken.

Dieses Modul basiert auf Aktivitäten, die im Rahmen des Programms „Robuste Kids“ des Jugendbildungshauses „Haus am Knock“ in Teuschnitz eingesetzt werden. Das Projekt „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“ war Kooperationspartner bei mehreren deutsch-tschechische Projektwochen zum Thema Gesundheit.

Wald mit allen Sinnen

Den Wald mit allen Sinnen erkunden

Zielgruppe

8–15 Jahre, bis zu 20 Personen

Dauer

1 Std.

Material

Tücher, kleine Spiegel, evtl. Material zum Abgrenzen von Flächen im Wald und Sitzunterlagen

Sprachkenntnisse

Der einleitende Teil und einige Aktivitäten im Kreis müssen gedolmetscht werden, der aktive Teil bedarf keiner Übersetzung

Ablauf

Alle setzen sich in einen Kreis und gemeinsam wird darüber diskutiert, wie viele Sinne der Mensch hat. Danach konzentrieren sich die Teilnehmer darauf, die einzelnen Sinne aktiv wahrzunehmen und tragen zusammen, was die einzelnen Sinne ihnen über den Wald sagen. Hilfreich ist es, den am meisten verwendeten Sinn auszuschalten, den Sehsinn.

HÖRSINN: Die Teilnehmer schließen die Augen und konzentrieren sich nur darauf, was sie um sich herum hören. Der Spielleiter sollte ihnen genug Zeit lassen und darauf achten, dass in der Gruppe Ruhe herrscht, damit alle den noch so unauffälligsten Laut in der Umgebung wahrnehmen können. Dann sprechen alle darüber, was sie gehört haben.

GERUCHSSINN: Die Teilnehmer schließen wieder die Augen und versuchen wahrzunehmen, was sie riechen und wie der Wald duftet – während alle gemeinsam im Kreis sitzen, wenn sie umhergehen oder auf dem Waldboden liegen. Nachdem alle wieder in den Kreis zurückgekehrt sind, werden die Eindrücke ausgetauscht.

GESCHMACKSSINN: Die Teilnehmer diskutieren darüber, welche Dinge aus dem Wald man essen kann.

TASTSINN: Es werden, wenn möglich, deutsch-tschechische Paare gebildet. Einem von beiden werden die Augen verbunden. Der Sehende sucht sich einen Baum aus, zu dem er den Blinden führt, und lässt ihn den Baum ertasten. Wenn der blinde Partner den Baum ausreichend erkundet hat, wird er in den Kreis zurückgeführt. Nachdem ihm das Tuch abgenommen wurde, soll er den Baum wiederfinden. Dann kommt der andere Partner an die Reihe.

SEHSINN: Hier soll der Sehsinn aus einer etwas anderen Perspektive ausprobiert werden. Jeder bekommt einen kleinen Spiegel. Zuerst wird der Spiegel in Kinnhöhe gehalten (mit dem Glas nach oben) und die Teilnehmer schauen sich die Baumspitzen an, wie sie in den Himmel stechen. Dann wird der Spiegel an die Stirn gehalten (mit dem Glas nach unten) und der Waldboden erforscht. Dann fordert der Spielleiter die Teilnehmer auf, sich im Wald zu bewegen und dabei immer neue Spiegelpositionen auszuprobieren. Beim Gehen mit dem Spiegel ist erhöhte Vorsicht geboten. Am Ende wird ein Tor aus Zweigen gebaut, durch das die Teilnehmer hindurchgehen sollen. Anschließend diskutieren die Teilnehmer darüber, wie sie den Wald wahrgenommen haben, mit dem Spiegel nach oben bzw. nach unten und wie sich dabei die Wahrnehmungsperspektive verändert hat.

Tipps und methodische Durchführung

- Bei Aktivitäten im Wald ist erhöhte Vorsicht geboten, worauf man auch die Teilnehmer hinweisen sollte.
- Weil alles gedolmetscht werden muss, erfordert diese Programmeinheit viel Konzentration. Nach dieser Aktivität sollte sich ein Spiel anschließen, bei dem die Teilnehmer ihrer Energie freien Lauf lassen können.
- Abhängig vom Alter und den Kenntnissen der Teilnehmer müssen am Anfang einige Punkte gegebenenfalls ausführlicher erklärt werden. Die Antworten auf die Fragen sollten die Kinder jedoch selbst finden, ohne dabei großartig unterstützt zu werden.

Agent „Banane“

Bewegungsspiel mit Namen

Zielgruppe

8 Jahre und älter

Dauer

15 Min.

Material

Kleine Zettel mit den Namen aller Spieler

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Jeder Spieler zieht einen Zettel mit einem Namen. Wenn sein eigener Name darauf steht, legt er ihn zurück und zieht einen neuen. Den Namen darf er keinem verraten. Dann verteilen sich die Spieler auf einem vorher definierten Spielfeld, auf dem auch ein Gefängnis markiert ist, wohin die gefangenen Spieler gebracht werden. Nach Spielbeginn hat jeder Spieler die Aufgabe, den Agenten zu fangen, dessen Name auf seinem Zettel steht. Wenn er ihn gefangen hat, ruft er „Banane / banán“ und bringt den Gefangenen ins Gefängnis. Wenn der gefangene Spieler seinen Agenten noch nicht gefangen hatte, darf er das Gefängnis vorübergehend verlassen. Während ein Spieler seinen Gefangenen ins Gefängnis bringt, darf er nicht von einem anderen gefangen werden.

Tipps und methodische Durchführung

- Wie bei jedem Bewegungsspiel im Wald, ist auch hier erhöhte Vorsicht geboten. Es sollte ein Ort ausgewählt werden, der für ein Fangspiel geeignet ist.
- Das Lösungswort „Banane / banán“ wurde deshalb gewählt, weil es in beiden Sprachen verständlich ist. Es kann auch ein anderes Wort verwendet werden, das die Teilnehmer der Begegnung kennen, das für sie verständlich oder witzig ist oder das sie sich einprägen sollen.

Vöglein, such dein Nest!

Ein Bewegungsspiel zwischen Bäumen

Zielgruppe

8 Jahre

Dauer

15 Min.

Material

Material zur Markierung von Bäumen (z. B. Krepppapier)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Jeder Spieler sucht sich einen Baum aus, den er sichtbar markiert, und stellt sich neben ihn. Ein Spieler (bzw. der Spielleiter) steht ungefähr in der Mitte des Spielfeldes und hat keinen Baum. Sein Ziel ist es, einen der markierten Bäume einzunehmen. Nachdem das Sprüchlein „Vöglein, such dein Nest! / Škatulata, hejbejte se, ted!“ gerufen wurde, müssen alle Spieler zu einem anderen markierten Baum laufen. Wenn es dem Spieler in der Mitte gelingt, einen markierten Baum zu besetzen, bleibt ein anderer Spieler übrig, der nun das Sprüchlein aufsagt.

Tipps und methodische Durchführung

- Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass derjenige, der keinen Baum abbekommt, ausscheidet. In diesem Fall muss nach jeder Runde eine Markierung von einem Baum abgenommen werden. Das Sprüchlein sagt dann der zuletzt ausgeschiedene Spieler.
- Der Spruch kann auch durch einen Satz ersetzt werden, den die Teilnehmer lernen sollen. Er sollte abwechselnd auf Deutsch und Tschechisch gesagt werden.

9. SPORTNACHMITTAG

Thema und Ziel des Moduls

Mit sportlichen Aktivitäten lässt sich gut ein Teil des Programms für binationale Gruppen gestalten. In unserem Modul wird ein Sportnachmittag mit Stationen beschrieben, der sich bei deutsch-tschechischen Begegnungen erfolgreich einsetzen lässt. Das Programm ist für alle Altersgruppen geeignet. Getestet wurde es jedoch hauptsächlich an jüngeren Teilnehmern, denen es leicht fällt, die Sprachbarriere bei gemeinsamen Wettkämpfen zu überwinden. Der ideale Ort für die Durchführung dieses Moduls ist ein Sportplatz. Aber auch eine Wiese oder ein anderer größerer Platz können genutzt werden. Bei schlechtem Wetter kann das Programm in eine Turnhalle verlegt werden.

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen (auch für altersgemischte Gruppen geeignet), ideal für eine größere Teilnehmerzahl, z. B. zwei Schulklassen

Dauer

3 Std., am besten wird für das Modul ein ganzer Vormittag oder Nachmittag eingeplant

Material

Abhängig von den einzelnen Stationen

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer werden in mehrere, möglichst gleich große Teams eingeteilt. In jedem Team sollten genauso viele Deutsche wie Tschechen vertreten sein. Außerdem sollten die Teams eine ähnliche Altersstruktur besitzen.

Zu Beginn wird eine einheitliche Zeitspanne festgelegt (z. B. 10 Min.), nach deren Ablauf die Teams zur nächsten Station weitergehen. Diese Zeitspanne wird vom Spielleiter überwacht, der allen Teams Anfang und Ende der Zeitspanne mit einem Pfeifen anzeigt.

Mögliche Stationen:

Korbwurf

Material: Basketballkorb, Bälle

Das Team muss in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Körbe werfen. Dabei sollten sich die Teammitglieder abwechseln, so dass alle gleich oft an die Reihe kommen.

Slalomlauf mit Ball

Material: Eishockeyschläger, Tennis- oder andere Bälle, Kegel zum Abstecken der Slalombahn (evtl. können hierfür auch PET-Flaschen verwendet werden)

Jeder Teilnehmer hat die Aufgabe, seinen Ball durch die Slalomstrecke zu führen. Dabei wird gemessen, wie oft dies dem Team innerhalb der vorgegebenen Zeit gelingt.

Feinmotorik – Flaschen zuschrauben

Material: PET-Flaschen mit Deckeln

Die Deckel der PET-Flaschen liegen auf einem Haufen. Das Team hat die Aufgabe, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Deckel auf die Flaschen zu schrauben. Dabei darf jeder Teilnehmer nur mit der linken Hand schrauben.

Frisbee – Zielwurf

Material: 2 Frisbee-Scheiben, Hilfsmittel zum Markieren der Kreise (Schnur, Kreide o. Ä.)

Es werden zwei Kreise vorgegeben, einer befindet sich auf dem Boden und einer auf einer senkrechten Fläche (an der Wand). Die Spieler müssen nacheinander innerhalb der vorgegebenen Zeit so oft wie möglich die markierten Kreise treffen.

„Material sortieren“

Material: geometrische Formen aus Papier (Kreise, Dreiecke, Quadrate, Rechtecke), Tücher

Die Teammitglieder verbinden sich die Augen. Dann müssen sie alle Formen innerhalb der vorgegebenen Zeit dem richtigen Haufen zuordnen.

Wirf und lauf

Material: Volleyballnetz, Ball

Das Team teilt sich in zwei gleich große Hälften. Jede Hälfte stellt sich in einer Reihe auf einer Seite des Netzes auf. Der erste Spieler einer Hälfte wirft den Ball über das Netz seinem Gegenüber zu, rennt auf die andere Seite des Netzes und stellt sich am hinteren Ende der anderen Teamhälfte auf. Sein Gegenüber fängt den Ball, wirft ihn wieder zurück und rennt auf die andere Seite, wo auch er sich am Ende der Reihe aufstellt. Es wird gezählt, wie oft der Ball innerhalb der vorgegebenen Zeit über das Netz fliegt.

Bälle unter den Beinen durchreichen

Material: Ball

Die Teammitglieder stehen hintereinander im Grätschstand. Unter ihren Beinen reichen sie einen Ball hindurch. Ist der Ball hinten angekommen, stellt sich der letzte Spieler an den Anfang der Reihe und reicht den Ball abermals unter den Beinen hindurch. Es wird gezählt, wie oft das ganze Team dabei durchwechselt.

Münzen ins Wasser werfen

Material: Eimer mit Wasser, Becher, Münzen

In einem mit Wasser gefüllten Eimer steht ein Becher. Aufgabe des Teams ist es, so viele Münzen wie möglich in den Becher zu werfen.

Tipps und methodische Durchführung

- Man kann sich vorher überlegen, wie man die Teams einteilt, oder sie mithilfe eines Spiels zufällig einteilen. Bei der zufälligen Einteilung sollte man darauf achten, dass in jedem Team genauso viele Deutsche wie Tschechen sind.
- An jeder Station sollte ein Spielleiter stehen, der den Teilnehmern ihre Aufgabe erklärt, auf die Einhaltung der Regeln achtet und die Ergebnisse notiert.
- Die Stationen sollten möglichst so aufgebaut sein, dass innerhalb der Teams eine Zusammenarbeit zwischen den Spielern notwendig ist.
- Die Stationen sollten nicht einseitig ausgerichtet sein, d. h. neben rein körperlichen Aktivitäten sollten auch Aktivitäten vorkommen, die Geschicklichkeit oder Körperkoordination erfordern.

10. DEUTSCH-TSCHECHISCHER ABEND

Thema und Ziel des Moduls

In diesem Modul geht es hauptsächlich um das Kennenlernen des Nachbarlandes oder der Region, aus der die Partnergruppe stammt. Wie der Name bereits verrät, werden die beschriebenen Aktivitäten meist abends durchgeführt. Natürlich können sie aber auch zu einem anderen Zeitpunkt im Laufe der Begegnung eingesetzt werden. Bei mehrtägigen Begegnungen wird der deutsch-tschechische Abend für gewöhnlich am letzten Abend veranstaltet, wenn sich die Teilnehmer schon etwas besser kennen. Im Laufe des Abends haben die Teilnehmer dann die Möglichkeit, sich aufgrund der mitgeteilten Informationen noch genauer kennenzulernen und sich zudem ein Bild vom Nachbarland zu machen.

Der deutsch-tschechische Abend stellt eine Möglichkeit dar, unabhängig vom Thema der Begegnung ein nettes Abendprogramm zu gestalten.

Was gibt es bei uns Besonderes?

Kultur und Traditionen der Nachbarregionen vorstellen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

1 Std.

Material

Interessante und für die Region typische Dinge, die die Teilnehmer von Zuhause mitbringen

Sprachkenntnisse

Je nachdem, welche Aktivitäten angedacht sind, ist unter Umständen eine Verdolmetschung erforderlich

Ablauf

Jeder Teilnehmer – gegebenenfalls auch die ganze Gruppe – bereitet etwas für seine Region oder sein Land Typisches vor und präsentiert es. Vorgestellt werden können Fotos, Musik oder Tänze. Sehr beliebt sind auch Kostproben typischer Gerichte oder Getränke. Die Präsentation sollte interessant und möglichst interaktiv sein und die Freunde aus dem Nachbarland in irgendeiner Art und Weise einbeziehen.

Tipps und methodische Durchführung

- Den Teilnehmern muss im Vorfeld mitgeteilt werden, dass ein deutsch-tschechischer Abend geplant ist und wie sie sich auf ihn vorbereiten sollen.
- Falls eine Küche vorhanden ist, können die Teilnehmer einfache Gerichte füreinander zubereiten. Bevor eigene Speisen und Getränke verzehrt werden, muss möglicherweise das Einverständnis der Objektverwaltung eingeholt werden.
- Wenn Lieder vorgestellt werden, bietet es sich an, Musikinstrumente einzusetzen, und einige Lieder parat zu haben, die in beiden Sprachen bekannt sind (z. B. „Sag mir, wo die Blumen sind“), oder deren Refrain sich leicht merken lässt und gemeinsam gesungen werden kann (z. B. „Hlídač krav“ von Jaromír Nohavica).
- Je jünger die Teilnehmer sind, desto wichtiger ist es, dass sich der Leiter aktiv in die Vorbereitungen einbringt.
- Falls es der Programmablauf erlaubt, kann auch etwas Zeit eingeplant werden, um diese Aktivität noch während der Begegnung fertig vorzubereiten.

Deutsch-tschechische Stationen

Interessantes aus beiden Ländern kennenlernen, Zusammenarbeit in Gruppen

Zielgruppe

Für alle Altersgruppen

Dauer

1,5 Std.

Material

Abhängig von den vorbereiteten Stationen

Sprachkenntnisse

Nicht nötig, die Anweisungen an den Stationen müssen zweisprachig sein

Ablauf

Die Teilnehmer werden in mehrere gemischte Gruppen mit deutschen und tschechischen Teilnehmern eingeteilt. Diese Gruppen gehen anschließend die einzelnen Stationen ab, an denen bestimmte Aufgaben zu erfüllen sind. Am Ende wird ausgewertet.

Beispiele für Stationen:

Deutsch-tschechisches Puzzle

Die Gruppe bekommt in einzelne Stücke zerschnittene Bilder, auf denen typische Symbole Deutschlands und Tschechiens abgebildet sind (z. B. Brandenburger Tor, Prager Burg, Maulwurf, Brezel). Ihre Aufgabe ist es, die Bilder so schnell wie möglich zusammenzufügen und richtig zu benennen. Wenn die Symbole in beiden Sprachen benannt werden, gibt es dafür Extrapunkte.

Zungenbrecher

Der Gruppe wird ein deutscher und ein tschechischer Zungenbrecher vorgegeben. Die Teilnehmer müssen ihn sich gegenseitig innerhalb einer bestimmten Zeit beibringen und richtig aufsagen.

Zeichne dein Nachbarland

Der tschechische Teil der Gruppe muss einen Umriss Deutschlands zeichnen, die Deutschen wiederum einen Umriss der Tschechischen Republik. Es steht ein Bild von jedem Land zur Verfügung, das die zeichnende Gruppe jedoch nicht sehen darf. Die andere Gruppe darf sich die Vorlagen anschauen und „vorsagen“ (d. h. wenn die Deutschen die Konturen der Tschechischen Republik zeichnen, haben die Tschechen die Vorlage vor sich und können den Deutschen sagen, in welche Richtung sie zeichnen müssen).

Tipps und methodische Durchführung

- Der Inhalt der Stationen muss unter Berücksichtigung des Alters und der Kenntnisse der Teilnehmer vorbereitet werden.
- Wichtigstes Ziel sollte es sein, die Zusammenarbeit der gesamten Gruppe zu fördern. Die Lösungen sollten für die Gruppe also nur dadurch erschließbar sein, dass Deutsche und Tschechen zusammenarbeiten.

Wer bin ich?

Unterhaltsamer Wissenstest für gemischte Gruppen

Zielgruppe

12 Jahre und älter

Dauer

1 Std.

Material

Vorbereitete Begriffe und dazugehörige Tipps

Sprachkenntnisse

Nicht nötig, Grundkenntnisse der anderen Sprache sind von Vorteil

Ablauf

Die Teilnehmer werden in gemischte Gruppen mit deutschen und tschechischen Teilnehmern eingeteilt. Es wurden Begriffe vorbereitet, die für Deutschland und Tschechien typisch sind (je nach Alter und Kenntnisstand der Teilnehmer z. B. Maulwurf, Karel Gott, Oktoberfest, Hörnchen, Angela Merkel usw.). Für jeden Begriff wurden einige Tipps vorbereitet. Diese werden den Gruppen nach und nach genannt. Diejenige Gruppe, die den gesuchten Begriff erraten hat, bekommt einen Punkt.

Beispiele für Begriffe und Tipps:

Maulwurf

- Ich bin ein Lebewesen.
- Ich bin schwarz.
- Ich bin niedlich.
- Ich spreche fast nie.
- Ich bin besonders bei Kindern beliebt.
- Ich besitze ein Eimerchen und eine kleine Schaufel.
- Ich habe nur ein Kleidungsstück.
- Ich wohne unter der Erde und komme in Trickfilmen vor.

Angela Merkel

- Ich bin eine Frau.
- Meine Kollegen haben Respekt vor mir.
- Ich bin blond.
- Ich engagiere mich im öffentlichen Leben.
- Ich spreche Deutsch.
- Ich bin mittleren Alters.

Tipps und methodische Durchführung

- Die Tipps werden meistens nicht in ihrer eigentlichen Reihenfolge vorgelesen, sondern die Gruppe darf sich einen Tipp mit einer bestimmten Nummer aussuchen.
- Die Tipps können in beiden Sprachen vorgelesen werden. Bei älteren Teilnehmern kann der Tipp jeweils abwechselnd in einer und dann in der anderen Sprache vorgelesen werden. Dadurch werden die Teilnehmer angeregt, die Tipps innerhalb der Gruppe zu übersetzen oder einander auf andere Weise begreiflich zu machen.

C. Abschluss

11. TAGESABSCHLUSS

Thema und Ziel des Moduls

Im folgenden Modul werden zwei Möglichkeiten vorgestellt, den erlebten Tag abzuschließen und von den Teilnehmern zu erfahren, wie es ihnen geht und was ihnen gefallen oder nicht gefallen hat. Es empfiehlt sich, diese beiden Aktivitäten mit dem deutschen und dem tschechischen Teil der Gruppe getrennt durchzuführen. Es sollte eine entspannte Atmosphäre herrschen, die die Teilnehmer zum Erzählen anregt. Die beim Dolmetschen entstehenden Pausen könnten verhindern, dass eine solche Atmosphäre aufkommt. Jetzt ist auch der Moment gekommen, um auf Probleme innerhalb der Gruppe einzugehen oder eventuell entstandene Missverständnisse zwischen den deutschen und den tschechischen Teilnehmern zu thematisieren.

Um den Tag angenehm zu beenden, sollte man einen Raum wählen, der für eine bestimmte Stimmung sorgt, bzw. versuchen, diese im Voraus zu schaffen. Der Raum sollte halbdunkel sein, es kann leise Musik spielen. Der Raum sollte so vorbereitet sein, dass man darin im Kreis sitzen kann, am besten auf dem Fußboden. Bei schönem Wetter ist es ratsam, das Außengelände zu nutzen, und den Tag beispielsweise am Lagerfeuer zu beenden.

Der Tagesabschluss sollte ein angenehmer, von Vertrauen und gegenseitigem Verständnis geprägter Moment sein. Dies setzt voraus, dass die Teilnehmer der Begegnung die erwachsene Begleitperson, die die Aktivität leitet, anerkennen, respektieren und Vertrauen zu ihr haben.

Die letzte hier beschriebene Aktivität kann auch für gemischte Gruppen verwendet werden. Sie kann als Alternative für den Abschluss dienen, wenn für ein Gespräch nicht genügend Zeit bleibt.

Sprechende Kerze

Den Tag Revue passieren lassen

Zielgruppe

8 Jahre und älter

Dauer

30 Min.

Material

Kerze (entweder in einem Kerzenhalter oder eine nicht tropfende Kerze), Streichhölzer oder Feuerzeug

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Leiter hält eine brennende Kerze in der Hand. Zunächst fasst der Leiter den Tag kurz zusammen, beschreibt kurz das Programm des Tages und erwähnt Schwierigkeiten oder Gelungenes. Dann gibt er die Kerze seinem Nachbarn und bittet ihn, zu erzählen, was ihm an dem Tag gefallen oder nicht gefallen hat, was er geschafft hat und worauf er stolz ist. Wenn er fertig ist, reicht er die Kerze an den Nächsten weiter. Wenn die Kerze den Kreis herumgewandert und wieder beim Leiter angekommen ist, beendet dieser die Runde mit einer kleinen Ansprache, in der er erzählt, was ihm selbst gefallen oder weniger gefallen hat. Das Gespräch sollte positiv enden.

Tipps und methodische Durchführung

- Für die meisten Kinder ist dies eine recht anspruchsvolle Aufgabe, da sie entweder nicht imstande oder es nicht gewöhnt sind, ihre Gefühle in Worte zu fassen. Deshalb sollte man versuchen, die Kinder zu ermuntern oder ihnen vorsichtig dabei helfen, sich auszudrücken. Wenn jemand nicht sprechen möchte, wird er auch nicht dazu gezwungen.
- Es kann passieren, dass alle dasselbe sagen. In einem solchen Fall kann eine ergänzende Frage gestellt werden und darauf die Frage „Warum?“.

Eine Geschichte zum Nachdenken

Gefühle äußern auf der Grundlage einer gehörten Geschichte

Zielgruppe

8 Jahre und älter

Dauer

Bis zu 30 Min.

Material

Geschichte, die vorgelesen werden soll (das Lesen sollte höchstens 10 Min. in Anspruch nehmen)

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer setzen sich bequem hin und der Leiter liest eine Geschichte vor. Nach dem Lesen wird versucht, eine Diskussion in Gang zu bringen und Parallelen zwischen der Geschichte und dem durchlebten Tag oder einem anderen Erlebnis zu finden.

Tipps und methodische Durchführung

- Es ist erforderlich, für die Begegnung mehrere Geschichten im Hinterkopf zu haben, und dann die Geschichte zu verwenden, die in der jeweiligen Situation am besten passt, oder auf deren Grundlage man in der Lage ist, eine Frage mit Realitätsbezug zu stellen. Der Erfolg der Aktivität hängt sehr davon ab, ob die passende Geschichte gewählt wurde.
- Bei dieser Aktivität wird nicht von allen eine Reaktion verlangt; aufgrund der besonderen Atmosphäre geht es hauptsächlich um das innere Erleben der Teilnehmer.

Signal im Kreis

Verknüpfung der Gruppenmitglieder, Förderung des Zusammengehörigkeitsgefühls

Zielgruppe

8 Jahre und älter

Dauer

10 Min.

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Alle reichen sich die Hände so, dass sie den rechten Arm über den linken legen und erst dann die Hände ihrer Nachbarn fassen. Wenn der Kreis verbunden ist, schickt der Leiter mit einem Händedruck ein Signal aus. Dieses Signal sollte über alle Teilnehmer bis zum Leiter zurück geschickt werden, der die Aktivität daraufhin mit einigen Worten beendet.

Tipps und methodische Durchführung

- Diese schnelle Aktivität führt die Verbundenheit der gesamten Gruppe und die Notwendigkeit der Zusammenarbeit vor Augen und zeigt, dass jeder Einzelne gebraucht wird.
- Besonders in einer Gruppe mit jüngeren Teilnehmern kann es passieren, dass das Signal unterwegs verlorengeht. Dann wird das Signal so lange immer wieder ausgesendet, bis es bis zum Leiter zurückkommt.
- Wenn der Händedruck stark genug ist, können die Teilnehmer sogar sehen, wie das Signal den ganzen Kreis durchläuft.
- Zum Abschluss kann gemeinsam im Kreis noch ein Lied gesungen werden, das alle kennen, am besten ein ruhiges Lied zur Nacht.

12. EVALUIERUNG

Thema und Ziel des Moduls

In diesem Modul werden einige Evaluierungsmethoden beschrieben, mit deren Hilfe sich die einzelnen Programmteile am Ende der Begegnung auswerten lassen. Dank geeigneter Methoden kann der Organisator so am Ende in Erfahrung bringen, wie den Teilnehmer die ganze Begegnung gefallen hat.

Bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es nicht ratsam, die Auswertung schriftlich durchzuführen. Je jünger die Teilnehmer sind, desto wichtiger ist es, eine kreative Evaluierungsmethode einzusetzen. Dabei sollten den Teilnehmern vor allem klar sein, wonach genau gefragt wird. Bei kleinen Kindern ist es zudem wichtig, dass die Evaluierung recht schnell über die Bühne geht. Bei älteren Kindern wiederum können zwei bis drei Evaluierungsaktivitäten verwendet werden, die sich gegenseitig ergänzen. Bei Bedarf kann auch zuerst die schriftliche Evaluierung, z. B. mittels Fragebögen, durchgeführt werden, bei der jeder die Begegnung für sich persönlich bewertet, gefolgt von den übrigen Evaluierungsmethoden. Um die Evaluierung besser dokumentieren zu können, werden durch Kommentare ergänzte Visualisierungstechniken eingesetzt.

Die Ergebnisse der Evaluierung sollten dokumentiert werden.

Soziometrie

Evaluierung mit Hilfe von Bewegung

Zielgruppe

8 Jahre und älter

Dauer

5-10 Min.

Material

Klebeband oder Kreide für die Linie auf dem Fußboden

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Auf dem Boden wurde eine lange Linie markiert. Es wurden mehrere (am besten drei) Fragen vorbereitet, die den Teilnehmern gestellt werden sollen. Nachdem eine Frage gestellt worden ist, müssen sich die Teilnehmer ihrer Antwort entsprechend an der Linie aufstellen. Diese stellt eine Antwortskala dar, die von einem positiven bis zu einem negativen Ende reicht.

Mögliche Fragen:

- Wie hat euch der Ausflug auf die Burg gefallen? (Antwortskala: sehr gut – nicht so sehr – gar nicht)
- Wie hat euch das Essen geschmeckt? (sehr gut – es ging so – überhaupt nicht)
- Wie viele neue Wörter habt ihr gelernt? (mehr als fünf – vielleicht eins – gar keins)

Tipps und methodische Durchführung

- Je jünger die Teilnehmer sind, umso einfacher und konkreter müssen die Fragen gestellt werden.
- Die Fragen müssen in beiden Sprachen gestellt werden und den Teilnehmern muss die Möglichkeit gegeben werden, die von ihnen eingenommene Position zu kommentieren. Jede Aussage muss gedolmetscht werden.
- Anstelle einer Linie können auch bestimmte Stellen (z. B. Zimmerecken) markiert werden, an denen sich die Teilnehmer aufstellen sollen. Bei jeder Frage ist es ratsam, zu erklären, welche Position (sei es an der Linie oder irgendwo im Raum) für welche Antwort steht.

Daumen hoch, Daumen runter

Veranschaulichung der eigenen Meinung mit einer Geste

Zielgruppe

10 Jahre und älter, auch für große Gruppen geeignet

Dauer

5 Min.

Material

Kein Material

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Die Spieler stehen im Kreis. Auf Befehl schließen sie die Augen und zeigen mit dem Daumen nach oben oder nach unten an, wie ihnen die Begegnung gefallen hat. Es können auch mehrere Fragen gestellt werden.

Tipps und methodische Durchführung

- Eine schnelle und einfache Methode, um etwas in Erfahrung zu bringen. Bevor die Antwort gegeben wird, sollte unbedingt kontrolliert werden, dass alle Augen geschlossen sind, damit jeder Teilnehmer auch wirklich seine eigene Meinung zum Ausdruck bringt.
- Diese Methode kann entweder zur Auswertung der gesamten Begegnung oder nach einer bestimmten Aktivität eingesetzt werden.

Sich selbst in ein Bild hinein malen

Visualisierung der eigenen Gefühle, indem eine Figur in ein Bild gemalt wird

Zielgruppe

10 Jahre und älter

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart mit vorbereitetem Bild, Filzstifte

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Auf dem Flipchart wurde ein Bild vorbereitet, in das sich die Teilnehmer entsprechend ihren Eindrücken von der Begegnung hinein malen. Am Ende gibt es die Möglichkeit, die gemalte Position zu kommentieren.

Tipps und methodische Durchführung

- Diese Art der Evaluierung bietet die Möglichkeit, mit dem Thema der Begegnung zu arbeiten. Auf dem Bild kann alles Mögliche zu sehen sein, was thematisch mit der jeweiligen Begegnung verbunden ist. Bewährt haben sich beispielsweise die Motive Stadt, Schiff, Berge usw. Je detaillierter das Bild ist, umso einfacher ist es für die Teilnehmer, ihre Figur zu platzieren (auf dem Gipfel eines Berges, unter Deck, auf dem Mast, auf dem Turm einer Kirche, auf dem Marktplatz usw.).
- Wichtig ist es, den Teilnehmern Gelegenheit zu ergeben, die gemalte Position zu erklären. Die Teilnehmer sollten von den Leitern dazu animiert werden, ihre Position zu kommentieren.

Zielscheibe

Bewertung einzelner Aspekte der Begegnung durch Visualisierung

Zielgruppe

12 Jahre und älter

Dauer

15 Min.

Material

Flipchart-Bogen mit aufgemalter Zielscheibe, Filzstifte

Sprachkenntnisse

Nicht nötig

Ablauf

Auf einem großen Papierbogen wurde eine Zielscheibe aufgezeichnet, die ähnlich wie ein Tortendiagramm in mehrere gleich große Bereiche unterteilt ist. Jeder Bereich steht für einen Aspekt der Begegnung (Programm, Unterkunft, Essen, Stimmung unter den Teilnehmern usw.). Die Teilnehmer machen in jeden Bereich einen Punkt, so als würden sie beim Schießen versuchen, die Zielscheibe zu treffen. Je näher der Punkt an der Mitte ist, umso zufriedener war der betreffende Teilnehmer mit dem jeweiligen Bereich.

Tipps und methodische Durchführung

- Es ist angebracht, beim Einzeichnen der Punkte zumindest teilweise für Anonymität zu sorgen, etwa indem man die Aktivität parallel zu einer anderen Evaluierungsmethode laufen lässt (z. B. können die Teilnehmer nach und nach an die Zielscheibe gehen, während die Fragebögen ausgefüllt werden).

Koffer und Mülleimer

Visualisierung von Begriffen, die mit der Begegnung in Verbindung stehen

Zielgruppe

14 Jahre und älter

Dauer

20 Min.

Material

2 Flipchart-Bögen, auf dem einen ist ein Koffer und auf dem anderen ein Mülleimer aufgemalt, Filzstifte

Sprachkenntnisse

Sprachkenntnisse sind von Vorteil, jedoch nicht unbedingt erforderlich

Ablauf

Es werden zwei Flipchart-Bögen auf den Fußboden gelegt. Auf dem einen Bogen befindet sich die Zeichnung eines Koffers. Der Koffer steht für das, was die Teilnehmer von der Begegnung mitnehmen möchten. Auf den anderen Bogen wurde ein Mülleimer aufgemalt. Dieser steht für all das, was die Teilnehmer dalassen und nicht mitnehmen möchten. Die Teilnehmer werden aufgefordert, auf jeden Bogen etwas zu schreiben, was sie mitnehmen bzw. nicht mitnehmen möchten. Nachdem alle etwas aufgeschrieben haben, übersetzt der Organisator die Begriffe bei Bedarf in die andere Sprache und kommentiert diese gegebenenfalls.

Tipps und methodische Durchführung

- Anstelle des Koffers und des Mülleimers können auch andere Motive verwendet werden, zu denen die Teilnehmer eher einen Bezug haben.
- Falls die Begriffe übersetzt werden, muss mehr Zeit eingeplant werden. Auch die Übersetzungen müssen auf das Blatt geschrieben werden.

Dixit-Karten

Mündliche Evaluierung mit Spielkarten

Zielgruppe

15 Jahre und älter, für höchstens 20 Personen

Dauer

30 Min.

Material

Karten aus dem Spiel DIXIT (alternativ können verschiedene Postkarten verwendet werden)

Sprachkenntnisse

Sprachkenntnisse sind von Vorteil

Ablauf

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. In der Kreismitte wurden Karten ausgelegt. Die Teilnehmer haben Zeit, sich die Karten anzusehen. Auf Kommando muss jeder eine Karte auswählen. Diese Karte sollte in irgendeiner Weise die Gefühle des Teilnehmers oder seine Eindrücke von der Begegnung zum Ausdruck bringen. Jeder Teilnehmer sollte kurz erklären, warum er sich für seine Karte entschieden hat.

Tipps und methodische Durchführung

- Falls die Teilnehmer die andere Sprache nicht beherrschen, muss wegen der Verdolmetschung mehr Zeit eingeplant werden.
- Es kann ein Zeitmesser – Sanduhr, Küchenuhr, brennendes Streichholz o. Ä. – verwendet werden, um die Erklärungen zeitlich zu begrenzen.

Kontakte:

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstraße 5
95444 Bayreuth
Tel.: +49 921 633-10, Fax: +49 921 633-11
info@bezirksjugendring-oberfranken.de
www.bezirksjugendring-oberfranken.de





Koordinationszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch Tandem Pilsen

Riegrova 17
306 14 Plzeň
Tschechische Republik
Tel.: +420 377 634 755, Fax: +420 377 634 752
sousede@tandem.adam.cz
www.tandem.adam.cz






Redaktion:


Bezirksjugendring Oberfranken

-  Jana Kučerová – Projektmitarbeiterin „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“
-  Franz Stopfer – Geschäftsführer


Tandem Pilsen

-  Martina Petrakovičová – Projektmitarbeiterin „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“
-  Lucie Tarabová – Projektmitarbeiterin von Tandem Pilsen
-  Jan Lontschar – Leiter

Layout:

-  Stephanie Reuther – Verwaltungsmitarbeiterin

Übersetzungen:

-  Christina Friebe
-  Iris Riedel
-  Jana Kučerová

Das Handbuch entstand im Rahmen des Projekts „Aus Nachbarn werden Freunde (2012-2013)“

Gefördert durch:

