

Polsko-niemieckie warsztaty z animacji językowej „ZIP—ZAP“, 31.03.2017, Görlitz
Deutsch-polnischer Sprachanimationsworkshop „ZIP—ZAP“, 31.03.2017, Görlitz

Handout

„ZIP—ZAP“

Polsko-niemieckie warsztaty animacji językowej Deutsch-polnischer Sprachanimationsworkshop

Program specjalistyczny Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży (PNWM)
Fachprogramm des Deutsch-Polnischen Jugendwerks (DPJW)

Fachtag / Forum „Kind trifft dziecko – Dziecko spotyka Kind,,

31.03.2017

*Volkshochschule Görlitz, Kreativzentrum
Hainwald 8, 2826 Görlitz*

Prowadzący/ Leitung:

Emilia Piątkowska
Claudia Müller

Spis/ Inhalt :

1. Skala
2. Hallo, ich bin / Cześć, jestem
3. Zwiebelinterview / Wywiad cebulkowe
4. Fuchs / Lis
5. Obstsalat / Sałatka owocowa
6. Mixker / Mikser
7. So lala / Jako tako
8. In Vier Ecken / W czterech kątach
9. Aldi
10. Memory
11. Domino
12. Wskazówki bibliograficzne / Literaturhinweise

Aufgaben des Sprachanimators / Zadania animatora językowego:

- 1) Die Zusammenarbeit in gemischten Kleingruppen unterstützen / Wspieranie współpracy w małych grupach mieszanych (sytuacja tandemowa)
- 2) Darauf achten, dass alle Jugendlichen beteiligt sind / Aktywizowanie wszystkich uczestników
- 3) Jugendliche motivieren, neugierig machen / Motywowanie uczestników, wzbudzenie ich ciekawości
- 4) Spaß am Mitmachen vermitteln / Rozbudzanie przyjemności współdziałania
- 5) Fehler nicht tadeln; Lob einsetzen (auch kleine symbolische Belohnungen) / Dopuszczanie błędów; stosowanie pochwał (również symboliczne nagrody za pracę)
- 6) Weniger motivierte Jugendliche gezielt ansprechen / stosowanie indywidualnego podejścia do mniej zmotywowanych uczestników
- 7) Jugendliche nicht überfordern; Erwartungen nicht zu hoch setzen / Nieprzeciążanie młodzieży; stopniowanie oczekiwań
- 8) Verantwortung an die Gruppe übergeben / Przekazywanie odpowiedzialności grupie
- 9) Ständige Visualisierung des Sprachmaterials / Stała wizualizacja materiału językowego

Ziele der Sprachanimation / Cele animacji językowej

- 1) Vorbehalte gegenüber der anderen Sprache abbauen / Zmniejszenie uprzedzenia do drugiego języka
- 2) Abbau von Sprachbarrieren / Zmniejszenie barier językowych
- 3) Zeigen, dass man zur Kommunikation nicht viele Wörter benötigt / Pokazanie, że do komunikacji nie potrzeba wielu słów
- 4) Spaß, Gemeinschaftsgefühl, Begegnung an erster Stelle / Przede wszystkim dobra zabawa, poczucie bycia w grupie, spotkanie
- 5) Kommunikativität steigern (und nicht die freie Beherrschung einer Sprache) / Zwiększenie komunikatywności (a nie swobodnego opanowania języka)
- 6) Durch Wiederholung den Spracherwerb fördern / Wspieranie procesu uczenia się poprzez gry bazujące na powtórzeniach słownictwa
- 7) Die Kommunikation provozieren / Prowokowanie komunikacji
- 8) Unterschiedliche Kommunikationsformen bewusst machen / Uświadomienie różnych form komunikacji
- 9) Durch Emotionen den Lernprozess fördern / Wzmacnianie procesu uczenia się poprzez wywoływanie emocji

LIEDER / PIOSENKI

HALLO, WIE GEHT ES DIR?	CZEŚĆ, JAK SIĘ MASZ?
Hallo, wie geht es Dir? Hallo, wie geht es Dir? Hallo, wie geht es Dir? Wie geht es Dir denn heute?	Cześć, jak się masz? Cześć, jak się masz? Cześć, jak się masz? Jak się masz dziś rano?
MONTAG, DIENSTAG (Melodie: Bruder Jakob)	PONIEDZIAŁEK, WTOREK (melodia: Panie Janie)
II: Montag, Dienstag :II II: und Mittwoch :II II: Donnerstag und Freitag :II Sonabend, Sonntag.	II: Poniedziałek :II II: i wtorek :II II: Środa, czwartek, piątek :II Sobota, niedziela
VERABSCHIEDUNG / POŻEGNANIE	
Do widzenia, do widzenia, Do widzenia, Tschüß, auf Wiedersehen!	

<p>BEGRÜßUNG IM TANZ</p> <p>Ziel: erste Kontaktaufnahme Zeit: 10 Min. Material: Musik</p>	<p>POWITANIE W TAŃCU</p> <p>Cel: nawiązanie pierwszego kontaktu Czas: 10 min. Material: muzyka</p>
<p>Nach Musik bewegen sich alle durch den Raum. Bei Musikstop werden vom Spielleiter schnell zu erfüllende Aufgaben genannt; z.B. allen ganz schnell die Hand geben/alle begrüßen Monika (Peter usw.), durch Nasenreiben.../ alle Ecken des Raumes anschlagen/jeder soll schnell 3 runde Sachen in die Raummitte tragen...</p>	<p>Wszyscy poruszają się do muzyki w pomieszczeniu. Gdy muzyka staje, prowadzący grę podaje różne zadania, które trzeba szybko wykonać; np. wszyscy podają sobie bardzo szybko rękę/ wszyscy pozdrawiają Monikę (Piotrka itd.)/ powitanie pocierając sobie nos/ zająć wszystkie kąty pomieszczenia / każdy szybki musi przynieść na środek 3 okrągłe przedmioty...</p>

KENNENLERNÜBUNGEN / ĆWICZENIA ZAPOZNAWCZE

<p>IN VIER ECKEN</p> <p>Ziel: Kennenlernen Gruppe: mindestens 10 Teilnehmer*innen Zeit: 15 Min.</p>	<p>W CZTERECH KĄTACH</p> <p>cel: poznanie się grupa: co najmniej 10 uczestników czas: 15 min.</p>
<p>Alle Teilnehmer*innen stehen auf. Der/Die Spielleiter*in steht in der Mitte des Raumes und weist den einzelnen Ecken des Raumes bestimmte Merkmale zu, z.B.: Studierende, Schüler*innen, Arbeitende usw. Die Teilnehmer*innen ordnen sich nun den einzelnen Ecken des Raumes zu. So können sehr schnell und für alle sichtbar einzelne Eigenschaften der Teilnehmer*innen erfragt werden mit dem Effekt, lange Vorstellungsrunden zu vermeiden und Bewegung in die Gruppe zu bringen.</p> <p>Weitere Fragen könnten sein: Alle, die eine Sprache sprechen, alle, die zwei Sprachen sprechen, alle, die drei Sprachen beherrschen und alle, die mehr als drei Sprachen sprechen. Nach Aufstellung in den Gruppen können die einzelnen Teilnehmer*innen ihren Standpunkt näher erläutern, z.B. sagen, welche Sprachen sie sprechen.</p> <p>Die Fragen können auch Bezug zum Seminarthema haben, z.B. alle, die sich schon einmal mit dem Thema beschäftigt haben, alle, für die es neu ist etc.</p> <p>Variante: Die Methode kann auch zur Auswertung genutzt werden. Dann kann danach gefragt werden: Alle, die sehr viel, wenig oder kaum Neues gelernt haben etc.</p>	<p>Wszyscy uczestnicy wstają. Osoba prowadząca stoi na środku i przypisuje poszczególnym rogom pomieszczenia pewny cechy np.: student / studentka, uczeń / uczennica, pracujący / pracująca itp. Następnie uczestnicy ustawiają się w odpowiadających im kątach. W ten sposób można szybko i w widoczny dla wszystkich sposób zapytać się o różne cechy uczestników. Jednocześnie unikamy długich rund zapoznawczych, a do grupy wprowadzamy ruch.</p> <p>Przykłady innych pytań: wszyscy, którzy mówią w jednym, dwóch, trzech lub więcej językach. Po przyporządkowaniu się do danej grupy uczestnicy mogą wyjaśnić swoje stanowisko np.: powiedziec, jakie języki znają. Pytania mogą mieć związek z tematem spotkania, np.: wszyscy, którzy się tym tematem już zajmowali, wszyscy, dla których ten temat jest nowy itd.</p> <p>Wariant: Tę metodę można wykorzystać do przeprowadzenia refleksji po spotkaniu. Można się wtedy pytać o wszystkich, którzy nauczyli się bardzo dużo, mało albo nieomal niczego itp.</p>

<p>BEGRÜßUNG - ZWIEBELINTERVIEW / POWITANIE - WYWIAD CEBULKOWY</p>	
<p>Ziele: Spracherwerb (bei der Begrüßung); Kennenlernen der Namen, nonverbale Kommunikation Gruppe: alle Zeit: 20 Min. Material: Fragen</p>	<p>Cele: nauka języka (przywitanie); poznanie imion; komunikacja niewerbalna Grupa: wspólnie Czas: 20 min Materialy: listę ze słownictwem trzeba zapisać na plakacie</p>
<p>Beschreibung des Spiels: 1. Die TN lernen sich mit folgenden Sätzen kennen</p>	<p>Opis gry: 1. Zapoznajemy uczestników ze zdaniem</p>

<p>Hallo ich bin..... Cześć jestem.....</p> <p>2. Die TN bilden zwei Kreise: einen Außenkreis und einen Innenkreis, so dass jeder einem Partner gegenübersteht.</p> <p>3. Der Partner im Außenkreis stellt sich in seiner Muttersprache vor und grüßt den Partner mit einer Geste, z.B. einem Handschlag: „Hallo, ich bin Sabine“. Darauf antwortet der Partner aus dem Innenkreis, indem er sich ebenfalls in seiner Muttersprache vorstellt und den anderen begrüßt: „Cześć, jestem Ewa.“</p> <p>4. Der Partner aus dem Außenkreis geht um eine Person weiter nach rechts, die Person im Innenkreis bleibt an ihrem Platz. Dadurch treffen sich immer wieder zwei Personen, die sich noch nicht kennen, stellen sich vor und begrüßen sich, jeder in seiner Muttersprache.</p> <p>5. Wenn sich dieselben Personen das nächste Mal treffen, begrüßen sie nun ihren Partner in dessen Muttersprache und nennen dessen Namen, also hier: „Hallo Sabine“ und „Cześć Ewa“.</p> <p>6. Wenn der Leiter feststellt, dass die Gruppe die Begrüßungsformel und die Namen schon beherrscht, schlägt er nun die nonverbale Kommunikation vor. Der Leiter stellt folgende Fragen, auf die nur mit Mimik und Gestik geantwortet wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wie viele Geschwister hast Du? ○ Welche Schuhgröße hast Du? ○ Wie fühlst Du dich gerade? ○ Welche Film magst Du? ○ Welche Sportarten übst Du gerne aus? ○ Welche Hobbys hast Du? <p>Nach jeder Frage geht der Leiter zu einem oder zu zwei Paaren und bittet sie, ihre Antwort zu wiederholen. Danach fragt er die Gruppe, was sie verstanden hat und bittet schließlich die Zeigenden, in Worten zu sagen, was sie ausdrücken wollten.</p>	<p>Hallo ich bin..... Cześć jestem.....</p> <p>2. Tworzymy dwa równoliczne koła wewnętrzne i zewnętrzne tak, aby każdy miał partnera.</p> <p>3. Partner z koła zewnętrznego przedstawia się, wita w swoim języku i dołącza do tego gest, np. uścisk ręki, np. cześć jestem Ewa. W odpowiedzi na to partner z koła wewnętrznego również przedstawia się i wita w swoim języku, np. Hallo ich bin Sabine.</p> <p>4. Partner z koła zewnętrznego przesuwają się o jedną osobę w prawo, osoby w kole wewnętrznym stoją cały czas na miejscu. W ten sposób dochodzi do spotkania dwóch nieznanych sobie osób, które przedstawiają się i witają w swoich językach narodowych.</p> <p>5. Kiedy spotkają się po raz kolejny te same osoby wówczas witają swego partnera w jego ojczystym języku, wymawiając przy tym jego imię, tu Hallo Sabine, cześć Ewa.</p> <p>6. Kiedy prowadzący zauważy że grupy opanowały już powitanie i utrwaliły imiona, proponuje komunikację niewerbalną. Prowadzący zadaje pytanie, na które odpowiedź udzielana jest za pomocą gestów i mimiki.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ile masz rodzeństwa? ○ Jaki masz numer buta? ○ Jak się teraz czujesz? ○ Jakie filmy lubisz? ○ Jakie sporty uprawiasz chętnie? ○ Jakie masz hobby. <p>Po każdym z pytań prowadzący podchodzi do jednej, dwóch par i prosi, aby pokazały odpowiedź na pytanie, po czym pyta grupę, co rozumiała na końcu prosi pokazujących, aby powiedzieli słowami, co chcieli przekazać.</p>
--	---

EISBRECHER / LODOŁAMACZE

OBSTSALAT / SAŁATKA OWOCOWA	
<p><i>Auf Zuruf Platz tauschen</i> Gruppengröße: 20-50 Zeit: 5-10 Minuten</p>	<p><i>Zmiana miejsc na zawołanie</i> Liczba uczestników: 20-50 Czas: 5-10 minut</p>
<p>Spielbeschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Jeder Person wird eine Obstsorte zugeordnet. Der Spieler in der Mitte ruft eine Obstsorte z.B. „Kiwi“. Alle „Kiwis“ müssen nun den Platz tauschen, während er versucht, einen Platz zu finden. Der Spieler in der Mitte kann, auch „Obstsalat“ rufen. Dann müssen alle Spieler die Plätze wechseln.</p> <p><i>Hinweis:</i> Das Spiel wird noch attraktiver, wenn wir es mit Hilfe eines Schwungtuchs durchführen.</p>	<p>Opis gry: Grupa siedzi w kręgu, jedna osoba stoi w środku. Każdemu uczestnikowi przyporządkowany jest jeden rodzaj owoców w taki sposób, żeby 4-8 osób należało do jednego rodzaju. Osoba prowadząca wywołuje owoc, np. kiwi. Wszystkie „kiwi“ muszą zamienić się miejscami, a w tym czasie osoba ze środka stara się zająć jedno z miejsc. Kiedy osoba ze środka zawoła „sałatka owocowa“, wszyscy muszą zmienić swoje miejsca. <i>Wskazówka:</i> Zabawa zyska na atrakcyjności, jeśli przeprowadzimy ją z wykorzystaniem chusty animacyjnej.</p>

<p>FUCHS Ziel: Abbau von Hemmungen, Spracherwerb Gruppe: 15 – 30 Teilnehmer*innen Zeit: 10 Min. Material: ggf. große Papierbögen</p>	<p>LIS cel: przemyślenie myślenie barier, nauka języka grupa: 15 – 30 uczestników czas: 10 min. materiały: ewentualnie duże arkusze papieru</p>
<p>Alle stehen im Kreis. Eine Person, der Fuchs, geht um den Kreis herum. Er klopft einer Person auf die Schulter, diese dreht sich um. Der Fuchs fragt sie dreimal sehr freundlich: „Wie geht's?“ und bekommt jedes Mal die Antwort: „Danke, gut.“. Nach der Begrüßung rennen beide außerhalb des Kreises in entgegengesetzte Richtung los. In der Mitte treffen sie sich wieder und der Fuchs fragt wieder dreimal freundlich: „Wie geht's?“ und erhält wieder jedes Mal die Antwort: „Danke, gut.“. Danach rennen sie weiter. Der Fuchs versucht nun, den Platz des anderen im Kreis einzunehmen. Gelingt es ihm, wird der andere zum Fuchs. Gelingt es ihm nicht, muss er eine weitere Person ansprechen.</p> <p>Variante: Die Begrüßungsformel kann nacheinander in allen beteiligten Sprachen durchgespielt werden. Dafür empfiehlt es sich, die Worte auf ein großes Plakat zu schreiben.</p>	<p>Wszyscy stoją w kole odwróceniem twarzy do siebie. Jedną osobę, lis, spaceruje na zewnątrz koła. Zaczepia jedną osobę, klepiąc ją w ramię, a ta się odwraca. Wtedy lis trzy razy bardzo miło pyta: „Jak się masz?“ i otrzymuje za każdym razem odpowiedź: „Dziękuję, dobrze.“. Po miłym przywitaniu obie osoby biegną na zewnątrz koła w przeciwnych kierunkach. W połowie drogi spotykają się, a lis znów trzy razy grzecznie pyta: „Jak się masz?“ i otrzymuje odpowiedź: „Dziękuję, dobrze.“. Po kolejnym przywitaniu, biegną dalej. Lis stara się zająć miejsce zaczepionej osoby. Jeśli mu się to uda – przechytzona osoba staje się lisem. Jeżeli nie – lis próbuje przechytrzyć następną osobę.</p> <p>Wariant: Powitanie można ćwiczyć w każdym z języków uczestników spotkania. W tym celu dobrze jest przygotować potrzebne zwroty na dużych arkuszach papieru.</p>

<p>MIXER / MIKSER</p>	
<p><i>Zu dritt eine Figur bilden</i> Gruppengröße: 8-30 Zeit: 30 Min.</p>	<p><i>Tworzenie figur we trójkę</i> Liczba uczestników: 8 – 30 Czas: 30 minut</p>
<p>Spielbeschreibung: Die Spieler bilden einen Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte des Kreises. Dieser zeigt auf einen beliebigen Mitspieler und nennt eine Figur. Der betreffende Spieler muss zusammen mit seinen beiden Nachbarn diese Figur vorspielen. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam ist kommt in die Mitte. Folgende Figuren gibt es: <i>Hinweis:</i> wenn das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, sollten nur 3 bis 4 Figuren eingeführt werden.</p>	<p>Opis gry: Uczestnicy stają w kole, a jedna osoba stoi w środku. Wskazuje na dowolną osobę z kręgu i nazywa figurę. Wskazana osoba razem ze swoimi sąsiadami musi wykonać tę figurę. Ten kto źle się ustawi, lub jest zbyt wolny, wchodzi do środka.</p> <p><i>Wskazówka:</i> na początek należy wprowadzać nie więcej niż 4 nowe figury</p>
<p><i>Vorschläge für Figuren:</i> Toaster: Die beiden äußeren Spieler geben sich jeweils die Hände und schließen somit den mittleren Spieler ein. Dieser springt darin auf und ab und sagt „Ding, ding, ding, ding“. Affe: Die mittlere Person schlägt mit geschlossenen Fäusten auf die Brust und ruft: „uuh, uhhh“; die rechte und linke Person kitzeln sich unter dem äußeren, ausgestreckten Arm. Auto: die mittlere Person tut so, als ob sie ein Lenkrad hält: die anderen beiden strecken die äußeren Hände nach vorne, als ob sie eine Hupe drücken und rufen dabei: „qua, qua“. Elefant: die mittlere Person ahmt einen Rüssel nach (linker Arm an die Nase, der rechte Arm wird durch den linken gerade hindurchgestreckt); die rechte und</p>	<p><i>Propozycje figur:</i> Toster: Osoby po bokach chwytają się za ręce i zamykają w ten sposób środkową osobę, która podskakuje i mówi „ding, ding, ding, ding“... Małpa: Wskazana osoba uderza się pięściami w pierś i woła: „uuh, uuh, uuh“, osoby z prawej i lewej strony gilgoczą się po zewnętrznym boku. Samochód: Wskazana osoba udaje, że trzyma kierownicę, pozostałe dwie wyciągają zewnętrzne ręce do przodu i naciskają na klakson wołając przy tym: „pi-bip“. Słoń: Wskazana osoba robi trąbę (lewą ręką trzyma się za nos, prawą ręką przekłada przez otwór utworzony przez łokieć lewej ręki), osoby po prawej i lewej stronie robią wielkie uszy słonia (przykładają ręce po obu bokach osoby w środku) i wołają: „tryryry“.</p>

<p>linke Person simulieren durch ihre nach außen zu einem Kreis geformten Arme die großen Ohren des Elefanten, dazu rufen alle „tröööö“.</p> <p>Ente: Der mittlere Spieler bildet mit seinen Handflächen vor dem Mund einen Schnabel, die anderen beiden drehen sich um und wackeln mit dem Hintern. Dabei rufen alle „Quack! Quack!“.</p> <p>Feuerwehr: Der mittlere Spieler macht Bewegungen, als drehe er an einem waagrecht stehenden Lenkrad, die anderen beiden halten ihren jeweils äußeren Arm nach oben und drehen dabei die u-förmig geformte Hand, der eine sagt: „Blaulicht, Blaulicht, Blaulicht“, der andere sagt „Lalü lala, lalü lala“.</p> <p>Fernseher: äußeren Personen bilden mit ihren Armen das Gehäuse des Fernsehers, die mittlere Person begrüßt die Personen „Guten Tag meine sehr verehrten Damen und Herren“</p> <p>Fisch: Der mittlere Spieler öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden mit ihren Händen außen die Flossen und sagen „Blubb! Blubb!“</p> <p>James Bond: Der Mittlere Spieler hält seine Hände, als ob er eine Pistole in den Händen hätte, während die beiden anderen verschämt zu ihm aufschauen und „Oh James“ rufen.</p> <p>Känguru: Der mittlere Spieler bildet mit seinen Armen einen nach vorne zeigenden „Beutel“, die anderen beiden schauen dort hinein und rufen „Süüüß!“</p> <p>Mixer: Der mittlere Spieler hält seine ausgestreckten Arme über die Köpfe der Nachbarn, Zeigefinger nach unten, während die beiden anderen sich um die eigene Achse drehen: „Nööönn!“</p> <p>Palme: Der mittlere Spieler streckt seine Arme senkrecht nach oben wedelt mit den Händen, die anderen beiden strecken die Arme jeweils nach außen. Die rechte Person hebt ihr linkes Bein an die Palme, die linke Person hebt das rechte Bein an die Palme. Dazu machen sie das Geräusch „Wuuusch“.</p> <p>Waschmaschine: Die beiden äußeren Spieler fassen sich so mit den Armen aneinander, dass ein Kreis vor dem mittleren Spieler entsteht, der darin seinen Kopf kreisen läßt dazu machen alle das Geräusch: „Määääää!“</p>	<p>Kaczka: Wskazana osoba robi dziób z rąk na wysokości swojej buzi, pozostałe dwie osoby odwracają się i kołyszają zadkiem. Przy tym wszyscy wołają: „kwa! kwa!“</p> <p>Straż pożarna: Wskazana osoba wykonuje ruchy, jakby kręciła stojącym poziomo sterem, pozostałe dwie osoby wyciągają zewnętrzne ręce do góry i kręcą uformowaną w literę U dłonią, jedna z nich mówi: „Ijo, ijo, ijo“, a druga: „lali lala, lali lala“.</p> <p>Telewizor: Osoby stojące na zewnątrz formują z ramion obudowę telewizora, osoba w środku wita wszystkich mówiąc: „Dobry wieczór Państwu“.</p> <p>Ryba: Wskazana osoba zamyka i otwiera buzię, pozostałe dwie robią płetwy z rąk i mówią: „Blubb! Blubb!“.</p> <p>James Bond: Osoba w środku udaje, jakby niała w rękę pistolet, pozostałe dwie patrzą na nią zauroczony i mówią: „Oh, James!...“</p> <p>Kangur: Osoba w środku tworzy ramionami wyciągnięty do przodu „worek“, pozostałe dwie patrzą do środka i mówią: „Jaki słodki!“</p> <p>Mikser: Wskazana osoba trzyma swoje ręce nad głowami sąsiadów, palce wskazujące ma skierowane do dołu, obie osoby po bokach kręcą się wokół własnej osi, mówiąc: „Nyyynn!“</p> <p>Palma: Osoba w środku wyciąga ręce pionowo do góry i wymachuje nimi, pozostałe – wyciągają swoje ręce do boku: osoba stojąca po prawej stronie podnosi lewą nogę w kierunku palmy, osoba stojąca po lewej – nogę prawą. Do tego obie mówią: „Wuuuu“.</p> <p>Pralka: osoby po bokach łapią się za ręce, aby utworzyć pionowe koło przed osobą w środku, która wkłada tam głowę i zaczyna nią kręcić. Wszyscy mówią: „Meeneeneen!“</p>
--	--

<p>„WIE GEHT’S?“ IN VIELEN SPRACHEN Gruppengröße: 10-50 Zeit: 5 Minuten pro Sprachversion</p> <p>Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Dieser zeigt auf eine Person und fragt: „Wie geht’s?“. Die gefragte Person hat drei Möglichkeiten, die Frage zu beantworten: „gut“, „schlecht“ oder „geht so“. Wenn die Antwort „gut“ fällt, passiert nichts. Bei der Antwort „schlecht“ tauschen beide Nachbarn des Befragten ihre Plätze. Der Spielleiter versucht dabei, einen der Plätze einzunehmen. Wenn die Antwort „geht so“ fällt, tauschen alle Spieler die Plätze. Die Person, die keinen Platz bekommt, muss als Ablösung in die Mitte.</p>	<p>„JAK SIĘ MASZ?“ W WIELU JĘZYKACH Liczba uczestników: 10-50 Czas: 5 minut na jedną wersję językową</p> <p>Grupa siedzi w kole. Jedna osoba stoi w środku, wskazuje na dowolną osobę i pyta: „Jak się masz?“ Zapytana osoba ma trzy możliwości odpowiedzi: „dobrze“, „źle“, „jako-tako“. Jeśli odpowie „dobrze“ nie dzieje się nic. Przy odpowiedzi „źle“ obaj sąsiedzi zapytanego zamieniają się miejscami. Osoba prowadząca grę stara się w tym czasie zająć ich miejsce. Jeśli padnie odpowiedź „jako tako“, wszyscy gracze zamieniają się miejscami. Osoba, która nie znajdzie sobie miejsca, zostaje w środku i prowadzi dalej grę.</p>
--	--

<p>Hinweis: Das Spiel dient dazu, die grundlegenden Ausdrücke in den vorhandenen Sprachen einzuüben. Es sollte von daher nacheinander in allen Sprachen der Teilnehmer gespielt werden. Die Begriffe können auf große Papierbögen geschrieben und für die Dauer der Veranstaltung aufgehängt werden.</p>	<p>Wskazówka: Gra pomaga przeciwzyć podstawowe zwroty w „językach obcych” spotkania, dlatego należy grać po kolei we wszystkich językach. Potrzebne zwroty można zapisać na dużych arkuszach papieru i powiesić na ścianie na czas spotkania.</p>
--	---

<p>MOLEKÜLE <i>Sich in Gruppen vor dem Fänger schützen</i></p> <p>Gruppengröße: ab 12 Zeit: 5-10 Minuten</p>	<p>CZĄSTECZKI <i>Schronienie się przed łowcą w grupie</i></p> <p>Liczba uczestników: od 12 Czas: 5-10 minut</p>
<p>Spielbeschreibung: Alle laufen durch den Raum. Ein Spieler, der Fänger, ruft jeweils eine Zahl von 1 bis 5. Die Teilnehmer müssen nun so schnell wie möglich Gruppen mit entsprechender Größe bilden. Ruft der Fänger zum Beispiel „3“, müssen Dreiergruppen gebildet werden. Nur in Gruppen sind die Mitspieler vor dem Fänger geschützt. Wer gefangen wird, ist der neue Fänger.</p>	<p>Opis gry: Wszyscy chodzą po pomieszczeniu. Jedna osoba – łowca – mówi jakąś liczbę od jednego do pięciu. Uczestnicy muszą teraz jak najszybciej utworzyć grupy z takiej liczby osób. Kiedy łowca powie na przykład „trzy”, należy utworzyć grupę trzyosobową. Tylko w tych grupach uczestnicy są bezpieczni przed łowcą. Ten kto zostaje złapany, staje się łowcą.</p>

<p>ALDI</p> <p>Ziel: Kennenlernen, Abbau von Hemmungen Gruppe: 20 – 30 Teilnehmer*innen Zeit: 10 – 30 min.</p>	<p>ALDI</p> <p>cel: poznanie się, przełamywanie barier grupa: 20 – 30 uczestników czas: 10 – 30 min.</p>
<p>Beschreibung des Spiels:</p> <p>Die Teilnehmer*innen setzen sich in einen Kreis. Eine*r der Teilnehmer*innen, für die/den es keinen Stuhl gibt, steht in der Mitte und nennt ein bestimmtes Merkmal, mit dem Satzanfang: „All’ die, die...“ (z.B.: „All’ die, die Geschwister haben“). Alle Personen, die dieses Kriterium erfüllen, wechseln darauf ihre Plätze. Die Person in der Mitte versucht einen frei werdenden Platz einzunehmen. Eine neue Person steht nun in der Mitte und erfragt eine neue Eigenschaft. Es muss sich nicht ausschließlich um äußere Merkmale wie eine Brille oder rote Socken handeln, man kann auch nach Sprachkenntnissen etc. fragen.</p> <p><i>Hinweis:</i> Wenn es keine gemeinsame Sprache gibt, setzt das Spiel große Rücksichtnahme voraus: Die Aufforderung muss vor dem Platzwechsel übersetzt werden.</p>	<p>Opis gry:</p> <p>Uczestnicy siadają w kole. Jedna osoba, dla której nie ma krzesła, stoi na środku i podaje jakąś cechę, zaczynając zdanie od: „Wszyscy, którzy...” (np.: „Wszyscy, którzy mają rodzeństwo”). Wszystkie osoby, które spełniają to kryterium, zmieniają się miejscami. Osoba prowadząca próbuje zająć jedno z wolnych miejsc. Nowa osoba w środku pyta o następną cechę. Pytania nie muszą dotyczyć tylko cech zewnętrznych, jak np. okularów czy czerwonych skarpetek, można także pytać o znajomość języków itp.</p> <p>Wskazówka: Jeśli uczestnicy nie mają wspólnego języka, trzeba pamiętać o przetłumaczeniu danej cechy przed zmianą miejsc.</p>

KOMMUNIKATIONSÜBUNGEN / ĆWICZENIA WSPIERAJĄCE KOMUNIKACJĘ

<p>EINEN GEGENSTAND WEITERGEBEN Ziel: Kooperation und Vertrauen in der Gruppe, Kommunikation Zeit: 15 Min. Materialien: Gegenstände, die sich interessant anfühlen (Bürste, Flasche mit Wasser, Eiswürfel, Zucchini..)</p>	<p>PODAWANIE PRZEDMIOTU Cel: kooperacja i zaufanie w grupie, komunikacja Czas: 15 min Materiały: przedmioty ciekawe w dotyku (szczotka, butelkę z wodą, kostki lodu, cukinia ...)</p>
<p>Die TN stellen sich in einer Reihe auf und binden sich Augenbinden um. Proberunde: Der Spielleiter reicht die Gegenstände nacheinander an die erste Person in der Reihe. Die Gegenstände werden weiter gegeben, dürfen aber nicht auf den Boden fallen! Strategien: Die TN überlegen, welche Wörter/ Ausdrücke sie für diese Aufgabe brauchen (z.B. Gib mal her! Jetzt! Von rechts! Von links! Aufgepasst!) Ablauf: Der Spielleiter führt neue überraschende und Sinne weckende Gegenstände ins Spiel ein: Eiswürfel, etwas Feuchtes, Borstiges (Bürste), Flasche mit Wasser. Auswertung: Wie ging es euch während des Spiels? Welche Gegenstände habt ihr erkannt? Welche Wörter habt ihr gebraucht?</p>	<p>Uczestnicy ustawiają się w rzędzie i nakładają opaski na oczy. Runda próbna: Prowadzący podaje przedmioty pierwszej osobie w rzędzie. Przekazywane są one dalej. Przedmioty nie mogą opaść na ziemię. Strategie: uczestnicy zastanawiają się jakie słowa potrzebują do wykonania zadania (np.: Podaj! Teraz! Z prawej! Z lewej! Uwaga!) Przebieg: prowadzący wprowadza nowe zaskakujące i pobudzające zmysły przedmioty do gry: kostki lodu, mokry przedmiot, coś szorstkiego (szczotkę), butelkę z wodą. Podsumowanie: Jak się czuliście podczas gry? Jakie nowe przedmioty rozpoznaliście? Jakich słów używaliście?</p>

LERNFÖRDERNDE SPIELE / ĆWICZENIA WSPIERAJĄCE UCZENIE SIĘ

<p>MEMORY Ziel: Spracherwerb (beliebiges Thema) Gruppe: Kleingruppen Zeit: 30-40 Minuten Material: Pappkärtchen, Schere, Stifte</p>	<p>MEMORY Cel: nauka języka (dowolny temat) Grupa: podgrupy Czas: 30-40 min. Materiały: grubszy papier, nożyczki, pisaki</p>
<p>Spielbeschreibung: In Kleingruppen wird ein Memory-Spiel erarbeitet. Auf Pappkärtchen werden 10 Vokabeln notiert und auf 10 anderen übersetzt. Jeweils ein deutsches und ein polnisches Wort mit gleicher Bedeutung bilden ein zusammengehöriges Paar. Diese Paare gilt es durch Aufdecken zu finden. ► <i>Variante:</i> Kleingruppen erarbeiten jeweils ein Memory zu einem bestimmten Thema. <i>Anmerkungen:</i> bei geringen Sprachkenntnissen der TeilnehmerInnen und Übersetzungsschwierigkeiten kann eine kleine Zeichnung dazugemalt werden oder die SpielleiterInnen unterstützen die Übersetzung.</p>	<p>Opis gry: Podgrupy przygotowują grę memory. Na karteczkach notują 10 słów i na pozostałych dziesięciu ich tłumaczenie. Karty rozkłada się na stole w ten sposób, aby nie było widać napisu / rysunku. Uczestnik A może wyciągnąć dwie karty czytając ich zawartość. Słowo niemieckie powinno utworzyć parę z jego polskim tłumaczeniem. a) kiedy karty nie tworzą pary: uczestnik traci swoją kolejkę i odkłada karty na miejsce. Uczestnik B odkrywa dwie następne karty b) kiedy karty tworzą parę: może odkryć dwie następne karty ► <i>Wariant:</i> Każdorazowo może być opracowany inny</p>

<p>► <i>Variante</i>: In einer großen Gruppe kann man einer Person eine Karte zuordnen (die Person ist dann eine lebendige Karte). Das Spiel beginnen 2 Teilnehmer. Wenn einer die zwei Personen mit passenden Worten findet, übernimmt er sie für sein eigenes Team, und sie suchen die Paare zusammen.</p>	<p>temat <i>Uwagi</i>: przy małej znajomości języka lub problemach z tłumaczeniem możliwe jest zastąpienie wyrazów rysunkami lub pomoc ze strony prowadzących. ► <i>Wariant</i>: W dużej grupie można przyporządkować kartę osobie. Zaczyna grę dwóch graczy. Gdy odkryją dwie osoby z pary słów, przejmują je do swojego zespołu i zgadują razem.</p>
--	--

DOMINO	
<p>Ziel: Spracherwerb (z.B. Zahlen von 1 bis 20 auf Deutsch) Gruppe: in Paaren Zeit: 15-20 Minuten Material: Domino (siehe unten)</p>	<p>Cel: nauka słów (np. liczb od 1 do 20 po polsku) Grupa: w parach Czas: 15-20 Minut Materiały: domino (patrz poniżej)</p>
<p>Die Aufgabe der TeilnehmerInnen besteht darin, Dominosteine miteinander zu verbinden.</p>	<p>Zadaniem uczestników jest ułożenie domina.</p>

WSKAZÓWKI BIBLIOGRAFICZNE / LITERATURHINWEISE

1. Joanna Bojanowska „Sprachanimation / Animacja językowa“, 2008
2. „EuroGames. Spiele und Übungen. Gry i ćwiczenia“, Aktion West-Ost (wyd.), 2004: www.aktion-west-ost.de/
3. Strona internetowa: www.trilinguale.eu, PNWM/, Tandem, 2005
4. Gra językowa: Memogra i Memogra2, PNWM (wyd..), 2010 i 2014, zamówienia pod: <http://www.pnwm.org/publikacje/> (6 zł)
5. „W tej zabawie jest metoda!“, PNWM (wyd.), publikacja bezpłatna, zamówienia pod: <http://www.pnwm.org/publikacje/>
6. F.Bailly, B.Offermann: Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen, DFJW/OFAJ © 2000: do zgrania pod: http://www.ofaj.org/sites/default/files/sprachanimation_0.pdf
7. "Spiel, Spaß, Sprachanimation", zamówienia przez Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch: <http://www.stiftung-drja.de/stiftungspublikationen/publikationen/>
8. „Feel Spaß! Deutsch-tschechische Sprachanimation“, Tandem (wyd.), do zgrania pod: http://www.tandem-org.de/assets/files/Publikationen/Tandem_Feel-Spass_2008.pdf
9. „Da fällt mir aber ein Stein von den Schultern“, ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch (wyd.), 2010