



HANDBUCH

„DEUTSCH IM GEPÄCK“

Datum: 10.03.2016

Goethe-Institut Moskau
Leninskij Prospekt 95 A
119313 Moskau
Russische Föderation

Tel. +7 495 936 24 577
Fax +7 495 936 22 32
www.goethe.de/moskau
www.pasch-net.de

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Einleitung

Im 21. Jahrhundert hat sich im Bereich der schulischen Bildung die Idee der Mehrsprachigkeit durchgesetzt. Die Welt braucht Bürger, die in multikulturellen und -lingualen Kontexten sowie in den für das jeweilige Land wichtigen bilateralen Beziehungen agieren können. Genau dies fordert die Europäische Kommission: „Das Erlernen einer einzigen Lingua franca reicht nicht aus. Jeder europäische Bürger sollte sich außer in seiner Muttersprache in mindestens zwei anderen Sprachen gut verständigen können.“ (Europäische Kommission. Förderung des Sprachenlernens und der Sprachenvielfalt. Aktionsplan 2004-2006. Luxemburg 2004. S. 10). Wir leben in einer Welt, welche sich mit jedem Tag ein wenig mehr vernetzt und schier unendliche Möglichkeiten für mehrsprachige Jugendliche bietet.

Mit der Einführung der zweiten Pflichtfremdsprache kommt für alle Schüler in Russland der Punkt, an dem sie sich zwischen verschiedenen Sprachen entscheiden müssen. Doch wie trifft man die richtige Wahl? Was wissen die Schüler über die Sprachen, die zur Auswahl stehen? Meist nicht sehr viel und so ist oft der Wunsch der Eltern oder die Wahl der Freunde ausschlaggebend für die eigene Entscheidung. Dabei sollte doch eine Sprache durch ihren Klang, ihren Geist und ihre Möglichkeiten eine Faszination ausüben!

Neugier, Freude und ein emotionaler Bezug sind die besten Voraussetzungen eine Sprache erfolgreich zu lernen. Mit dem Koffer „Deutsch im Gepäck“ möchte das Goethe-Institut Schülern und Eltern einen ersten Einblick in die deutsche Sprache geben und sie dafür begeistern. Die im Koffer enthaltenen Materialien eignen sich zum Einsatz für Schnupperstunden an Schulen, für Informationsveranstaltungen und für Aktionstage zur deutschen Sprache. Interaktive Spiele und anschauliche Fakten über Deutschland sollen den Zugang zur Sprache und dem Land erleichtern – Materialien, die faszinieren!

Die Veranstaltungen mit dem Koffer „Deutsch im Gepäck“ werden im schulischen Kontext als Entscheidungshilfe bei der Wahl einer zweiten Fremdsprache verstanden und sind ein fester Bestandteil des russlandweiten Projektes „Deutsch – die erste Zweite“, das 2015 vom Goethe-Institut Russland ins Leben gerufen wurde. Der zielgerichtete Einsatz der Materialien „Deutsch im Gepäck“ wird von einem Sprachanimateuren-Pool betreut, dessen Mitglieder vom Goethe-Institut fortgebildet und auf diese Aufgabe vorbereitet wurden. Die Animationsmaterialien sind im Zuge eines Kooperationsprojektes des Goethe-Instituts Moskau und der Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch entstanden.

Seit über 60 Jahren widmet sich das Goethe-Institut der Vermittlung und Förderung der deutschen Sprache und konnte immer wieder mit innovativen und wirkungsvollen Projekten zahlreichen Menschen einen Zugang zur deutschen Sprache und der deutschen Kultur ermöglichen. In der Russischen Föderation arbeitet das Goethe-Institut dabei eng mit einer Reihe von regionalen Kooperationspartnern zusammen: Deutschlehrerverbänden, Sprachlern- und Prüfungszentren, Multiplikatoren, PASCH-Schulen, deutschen Kulturgesellschaften und Lesesälen. Informationen zur Spracharbeit und anderen Tätigkeitsfeldern des Goethe-Instituts in Russland finden sich unter: www.goethe.de/russland

Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch GmbH wurde im Februar 2006 in Umsetzung des Regierungsabkommens zwischen der Bundesrepublik Deutschland und der Russischen Föderation über jugendpolitische Zusammenarbeit in öffentlich-privater Partnerschaft gegründet. Der Partner auf russischer Seite ist das Russische



Nationale Koordinierungsbüro für den Jugendaustausch mit der Bundesrepublik Deutschland hat seinen Sitz im "Internationalen Jugendzentrum Moskau". Die Stiftung hat den Auftrag, den deutsch-russischen Schüler- und Jugendaustausch zu fördern und ihm neue Impulse zu verleihen. Dazu gehört es auch, Materialien bereit zu stellen, mit denen Jugendliche für Russland begeistert werden können oder die Jugendlichen aus Deutschland und Russland hilft, während einer Begegnung leichter miteinander in Kontakt zu kommen. Mehr Informationen zur Stiftung sind zu finden unter: www.stiftung-drja.de

Das vorliegende Handbuch zum Koffer „Deutsch im Gepäck“ gibt einen umfangreichen Überblick über die im Koffer enthaltenen Materialien und ihre Einsatzmöglichkeiten während einer Schnupperstunde in der Schule oder bei einer Aktionsveranstaltung. Je nach Zeitumfang des Einsatzes können zielgruppenspezifische Methoden ausgewählt und miteinander kombiniert werden. Am Ende des Handbuchs finden sich ergänzende Anregungen zur Gestaltung einer Schnupperstunde. Dabei sollen die Vorschläge lediglich als Anregung verstanden werden, welche je nach Situation oder Gruppe vom Sprachanimateur individuell angepasst werden können.

Viel Erfolg beim Einsatz des Sprachanimationskoffers „Deutsch im Gepäck“!

Übersicht über die Materialien des Koffers

Mit dem **Deutschland-Twister** kann die Topographie von Deutschland spielerisch erkundet werden. Die Mitspieler setzen ihre Hände und Füße in jeweils unterschiedliche Bundesländer, je nachdem, wo die Drehscheibe stehen bleibt.

Das **ABC-Memo** lädt mit 70 großformatigen Karten ein, die deutschen Buchstaben und häufige Buchstabenkombinationen kennen zu lernen. Gleichzeitig können die Jugendlichen mit dem Memo entdecken, dass es viele Begriffe im Deutschen und Russischen gibt, die ganz ähnlich sind.

Als Maskottchen für interessierte und wissbegierige Kinder begleitet die **Maus** aus der „Sendung mit der Maus“ die Materialien im Koffer. Sie soll die Schüler dazu anregen, Fragen zu Deutschland und Deutsch zu stellen.

Singen wirkt verbindend und bietet einen ganz besonderen Zugang zu einer neuen Sprache. Mit dem Liederbuch **Toschtonada** und der dazugehörigen DVD können Jugendliche auch ohne Deutschkenntnisse bekannte deutsche Lieder singen, da in dem Buch alle Texte auch mit kyrillischen Buchstaben angegeben werden.

Drei **kleine Fußbälle** bringen Bewegung in die Sprache und stellen gleichzeitig einen Bezug zur deutschen Landeskunde her, denn Fußball ist die beliebteste Sportart Deutschlands.

Sechs **großformatige Bilder** ermöglichen einen ersten Eindruck von Dingen, die typisch für Deutschland sind, ohne die gängigen Klischees von Lederhosen, Kuckucksuhren und Salzbretzeln zu bedienen.

Die 26 Buchstaben des lateinischen Alphabets, deutsche Sonderzeichen und wichtige Buchstabenkombinationen können die Schüler auf dem **Alphabetplakat** auf einen Blick erfassen. Das Plakat dient auch als Unterstützung bei einigen Sprachanimationsspielen.

Damit sich die Teilnehmenden auch nach der Schnupperstunde noch daran erinnern, befinden sich im Koffer auch kleine **Give-Aways**, die verteilt werden können.



Hinweise und Anregungen zum Einsatz der Materialien

Deutschland-Twister

Mit dem Twister lernen die Schüler die Topographie Deutschlands spielerisch kennen und machen sich mit den deutschen Städten und Bundesländern vertraut. Dabei ist viel Flexibilität gefragt, da die Spielenden mit ihren Händen und Füßen versuchen müssen die Städte zu erreichen, ohne gleichzeitig dabei einen anderen Mitspielenden umzustößen.

Vorbereitung

Der Twister hat eine Grundfläche von 2 m x 2,5 m. Es bedarf daher einer größeren Freifläche, um ihn nutzen zu können. Der Twister wird auf dem vorher gereinigten Fußboden ausgebreitet und die Teilnehmenden ziehen ihre Schuhe aus.

Anzahl der Mitspielenden

Ein Twister ist am besten für 3-5 Personen geeignet. Zusätzlich wird eine Spielleitung benötigt, das kann auch jemand aus der Jugendgruppe sein.

Spielen

Jeder Spielende sucht sich ein Bundesland aus, in das er sich mit beiden Beinen hineinstellt. Eine außenstehende Spielleitung übernimmt die Drehscheibe, die pro Spielzug zweimal bedient wird. Beim ersten Drehen entscheidet sich, welche Hand oder welcher Fuß gesetzt werden soll, je nachdem in welchem Viertel der Drehscheibe der Zeiger zum Halten kommt. Der zweite Dreh entscheidet über das Wohin, d.h. in welches Bundesland, der Fuß oder die Hand gesetzt werden muss.

Es geht der Reihe nach und die Spielenden bewegen sich mit beiden Händen und Füßen auf dem Spielfeld. Wer sein Gleichgewicht verliert oder mit dem Knie oder Ellenbogen den Twister berührt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer sich am längsten auf dem Spielfeld halten kann.

Joker

In den Stadtstaaten Berlin, Hamburg und Bremen kann es schnell mal eng werden. Diejenigen, die hier gleichzeitig eine Hand oder einen Fuß hinsetzten sollen, dürfen sich aufrecht mit beiden Beinen in diese Stadt stellen und etwas verschnaufen, bevor sie wieder mit Händen und Füßen im Einsatz sind.

Weitere Einsatzmöglichkeiten des Twisters:

„Bundesländer- und Städte-Suchspiel“ - insbesondere für jüngere Teilnehmende geeignet.

Der Twister liegt ausgebreitet vor den Teilnehmenden, dann wird an der Deutschlanddrehscheibe gedreht. Das angezeigte Bundesland muss so schnell wie möglich von den Teilnehmenden gefunden werden.

Mit etwas Vorbereitung können auch die Städte gesucht und gefunden werden. Hierfür die Städtenamen vom Twister auf kleine Zettel schreiben und die Zettel in eine Schale legen.

Entweder zieht nun eine Spielleitung der Reihe nach die Städte-Zettel, während die anderen suchen oder jeder Teilnehmende darf einmal einen Zettel ziehen und die anderen müssen die Stadt möglichst schnell finden.



Städtegrößen raten

Bei diesem Spiel sollen die Teilnehmenden einen Einblick in die Größe der deutschen Städte bekommen. Dafür werden die 10 größten deutschen Städte (siehe unten) gut sichtbar z.B. an der Tafel aufgeschrieben. Anschließend werden zwei Teams gebildet, die 10 kleine Zettel mit den Zahlen von 1 bis 10 erhalten. Die Teams müssen nun versuchen, die Städte anhand ihrer Größe (Einwohnerzahl) zu ordnen. Dazu legen sie die Zahlen auf die Städtenamen des Deutschland-Twisters, beginnend mit der 1 auf der größten Stadt. Das Team, das als erstes mit der richtigen Reihung fertig wird, hat gewonnen.

Wenn nicht genug Zeit sein sollte, kann die Anzahl der Städte auch reduziert werden, z.B. auf die fünf größten.

Deutsche Großstädte: 1. Berlin (3.469.849), 2. Hamburg (1.762.791), 3. München (1.429.584), 4. Köln (1.046.680), 5. Frankfurt am Main (717.624), 6. Stuttgart (612.441), Düsseldorf (604.527), 7. Dortmund (580.511), 8. Essen (573.784), 9. Bremen (551.767), 10. Leipzig (544.479) (Stand 2014)

Hinweis: Den Twister bitte nicht mit Schuhen betreten und nach Gebrauch reinigen!

ABC-Memo

Ein erster Schritt auf dem Weg zur deutschen Sprache kann das Kennenlernen verwandter Wörter und der deutschen Buchstaben sein. Dazu befindet sich im Koffer „Deutsch im Gepäck“ das ABC-Memo, bei dem immer zwei gleiche Paarkarten gefunden werden müssen. Anhand von Wörtern, die im Deutschen und Russischen ähnlich sind, werden alle 26 Buchstaben des lateinischen Alphabets, die deutschen Umlaute und einige deutsche Buchstabenkombinationen vorgestellt.

Das Spiel besteht aus 70 Karten die jeweils 0,2 m x 0,2 m groß sind und bei Verwendung aller Platten eine Grundfläche von ca. 2,8 qm benötigen. Für das gesamte Spielfeld sollte jedoch mehr Platz eingerechnet werden, da es sinnvoll ist, beim Auslegen der Spielplatten einen Zwischenraum zu lassen, damit die Spieler problemlos auf dem Spielfeld zwischen den Memo-Karten umherlaufen können, ohne auf darauf zu treten.

Vorbereitung

Den Boden fegen, bevor die Spielplatten ausgelegt werden und bitte nicht auf die Spielplatten treten.

Anzahl der Mitspielenden

Das Spiel eignet sich für mindestens vier Spielende, kann aber auch von noch viel mehr Personen gespielt werden, vor allem wenn sie Teams bilden, in denen sie gemeinsam suchen.

Spielvarianten

1. Klassische Spielvariante mit allen Paaren, bei der die Platten mit der Rückseite nach oben ausgelegt werden müssen. Nun dürfen die Spielenden reihum immer zwei Karten aufdecken. Wenn sie identisch sind, dürfen sie die Platten vom Spielfeld nehmen und zwei weitere Karten aufdecken. Sind es unterschiedliche Karten, werden sie wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Kartenpaare gefunden hat.

2. Es wird nur mit einer begrenzten Anzahl von Plattenpaaren gespielt, z.B. um bestimmte Wörter oder unbekannte Buchstaben vorzustellen. Der Spielverlauf ist jedoch der gleiche wie bei Variante 1.



Weitere Einsatzmöglichkeiten des ABC-Memos:

Lebendiges Memo

Zwei Freiwillige müssen aus dem Raum gehen. Die anderen Teilnehmenden erhalten jeder eine Platte aus dem ABC-Memo, wobei immer zwei Spieler die gleiche Platte bekommen. Dann wird „gemischt“, jeder sucht sich einen festen Platz und hält die Platte verdeckt vor dem Bauch. Nun dürfen die zwei Freiwilligen wieder hereinkommen und gegeneinander Memo spielen. Sie tippen einfach jemanden an, der nennt seine Vokabel und zeigt die Platte. Anschließend wird ein zweiter Mitspieler angetippt. Ist die passende Paarplatte gefunden, erhält der Spieler einen Punkt. Die beiden Mitspieler, die das Vokabelpaar bildeten, verstärken nun den Spieler und helfen ihm dabei, weitere Paare zu finden. Gewonnen hat am Ende die Gruppe mit den meisten Paaren.

Partnerkarte im Raum suchen (für jüngere Teilnehmer gut geeignet)

Die Memokarten (ohne die jeweiligen passenden Partnerkarten) werden von dem Spielleiter im Raum verteilt. Anschließend werden die übriggebliebenen Karten den Teilnehmern gegeben. Diese müssen nun die jeweiligen passenden Partnerkarten im Raum wiederfinden. Haben alle ihre Karte gefunden, können sie sie am Ende den anderen vorstellen und die darauf stehende Vokabel nennen.

Klatschwörter

Die Teilnehmenden stellen oder setzen sich in einen Kreis. Jeder bekommt eine Karte aus dem ABC-Memo, die er gut sichtbar vor sich hinlegt. Die Platten sollten bei diesem Spiel nicht doppelt vergeben werden und die Wörter darauf nicht zu lang sein. In der Gruppe werden alle Wörter gemeinsam auf beiden Sprachen durchgesprochen. Anschließend beginnen alle einen Rhythmus zu klatschen und zu schnipsen: Zweimal auf die Oberschenkel klatschen, dann mit der rechten Hand schnipsen, anschließend mit der linken Hand. Nun kommen die Wörter hinzu, immer wenn geschnipst wird, also: zweimal auf die Oberschenkel klatschen, rechts schnipsen und beginnen, das Wort zu sagen, links schnipsen und das Wort beenden, z.B. rechts: „Die“ links: „Maus“ / rechts: „mysch“ links: „ka“. Dann zweimal das Wort auf der anderen Sprache wiederholen. Im vierten Durchlauf wählt der Spieler einen neuen Begriff. Die Person mit dem entsprechenden Wort übernimmt mit dem gleichen Ablauf. Bspw.: 1. Person „der Apfel – jabloko – jabloko – der Pirat“; 2. Person: „ der Pirat – pirat – pirat- der Zug“. Soweit möglich, sollten alle aus der Gruppe die Begriffe mitsprechen und auch den Rhythmus mitklatschen.

Welches Wort hast du?

Die Schüler lernen die Sätze: „Ich habe das Wort „...“. Welches Wort hast du?“. Nun erhalten immer zwei Personen aus der Gruppe die gleiche Karte. Wichtig ist, dass die Platten verdeckt verteilt werden und die Mitspielenden nicht wissen, wer die Partnerkarte hat. Sind alle Platten verteilt, beginnen die Teilnehmenden durch den Raum zu gehen und fragen sich z.B. gegenseitig „Ich habe das Wort „...“. Welches Wort hast du?“ Der Gefragte antwortet, welches Wort er hat. Wenn es nicht das gleiche ist, gehen beide weiter und fragen eine andere Person. Dies geht so lange, bis alle die Person mit ihrer Partnerkarte gefunden haben.

Dieses Spiel eignet sich auch als Vorbereitung auf ein anderes Spiel bei dem 2er-Teams benötigt werden, z.B. bei Roboter (siehe Spielesammlung).

Lieblingswörter für eigenes Memo-Spiel

Spielanleitung siehe Broschüre

Die Schüler suchen sich ihre Lieblingswörter aus dem ABC-Memo aus und tragen sie in die kopierten Vorlagen ein. Dabei können die Paarkarten beispielweise so entstehen, dass auf einer Karte das deutsche Wort steht und auf der anderen die russische Über-



setzung. Die Schüler erhalten so etwas eigenes, dass sie aus der Stunde mitnehmen können und auch danach noch verwenden können.

Die Maus

Die Maus kennt in Deutschland fast jedes Kind. Sie stammt aus der „Sendung mit der Maus“, einer der erfolgreichsten Kindersendungen im deutschen Fernsehen. Die Sendung wird sonntags ausgestrahlt und enthält immer drei wichtige Elemente:

Die Sachgeschichten, in denen auf einfache Weise z.B. die Herstellung eines Alltagsgegenstandes oder die Funktionsweise von technischen Geräten erklärt wird.

Die Lachgeschichten als zweites Element sind Trickfilme, z.B. von Shaun das Schaf, Käpt'n Blaubär oder vom kleinen Maulwurf.

Die Maus-Spots, die immer zwischen Lach- und Sachgeschichten laufen. Die Spots sind alle ohne Sprache und können auf <http://www.youtube.de> unter dem Stichwort „Sendung mit der Maus“ gefunden werden.

Weitere Informationen und ganze Sendungen auf Deutsch sind auf der Seite www.wdrmaus.de zu finden.

Wenn Kinder Fragen haben, z.B. wie etwas funktioniert oder wie ein Naturphänomen zu erklären ist, können sie an die „Sendung mit der Maus“ schreiben und bekommen eine leichtverständliche Antwort. Oft werden die Fragen der Kinder auch als Anregung für die Sachgeschichten verwendet.

Zur Schnupperstunde kommt die Maus als Deutschlandexpertin mit, der die Kinder all ihre Fragen zum Thema Deutsch lernen und Deutschland stellen können.

Weitere Einsatzmöglichkeiten der Maus:

Mausspots anschauen

Auf <http://www.youtube.de> gibt es sehr viele Mausspots, die alle unter dem Stichwort „Sendung mit der Maus“ gefunden werden können. Zu den Materialien im Koffer passen die Clips:

„Sendung mit der Maus - Koffer“

Der Clip zeigt sehr schön, was auch mit der Schnupperstunde verdeutlicht werden soll. Vielleicht erscheint den Schülern Deutsch am Anfang noch sehr schwer, aber wenn sie den Inhalt des Koffers kennen und damit ihre Kenntnisse zu Deutschland und Deutsch erweitern und verändern konnten, wird der Kofferinhalt gleich viel leichter.

„Sendung mit der Maus - Memory“

Aufgaben für die Schüler: Welche Obstsorte bildet das erste Memorypaar? Für welche Obstsorte fehlt am Ende die zweite Karte? Wie heißen diese Obstsorten auf Deutsch?

„Sendung mit der Maus - Astronaut“

Aufgabe für die Schüler: Welches Wort entsteht am Himmel?

Märchenland „Die Maus im All“

Dass die Maus auch schon mal in Russland war und sogar die Sprache gelernt hat, erfahren die Kinder in dem Märchenlandtext „Die Maus im All“.

Anleitung - siehe Spielesammlung.

Vokabeln abfragen

Nach dem ABC-Memo oder dem „Begrüßungssalat-Spiel“ (siehe Spielesammlung) stellen sich die Teilnehmenden in einem Kreis auf. Einer nimmt die Maus und wirft sie einem anderen Mitspieler zu. Der Wurf muss mit einer zuvor erlernten deutschen Vokabel kombiniert werden.



Toschtonada – Das deutsch-russische Liederbuch mit DVD

Das deutsch-russische Liederbuch enthält eine umfangreiche Sammlung bekannter deutscher, russischer und einiger englischer Lieder. Alle Liedtexte sind zusätzlich mit lautlicher Umschrift versehen, so dass auch Sprachunkundige mitsingen können. Zu dem Liederbuch gibt es eine Karaoke-CD, die es ermöglicht, schnell auch unbekannte Lieder zu erlernen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten von Toschtonada:

Karaoke Wettbewerb

Die Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt und es wird zuvor eine Jury festgelegt, die bewertet, welche Gruppe ein Lied am besten nachgesungen hat.

„Bruder Jakob“

Für eine bilinguale Gruppe eignet sich das Lied „Bruder Jakob“ besonders gut – ein einfacher Kanon, der in beiden Ländern sehr bekannt ist.

Fußbälle

Fußball ist die beliebteste Sportart Deutschlands. Mehr Informationen über Fußball sind unter „Bilder und Fußball“ zu finden.

Kreisspiel „Hallo-Tschüss-Guten Tag“

Einer der Bälle wird mit dem Ausspruch „Hallo“ an den rechten Kreisnachbarn weitergegeben. Der Ball kann aber auch nicht angenommen werden, indem man eine Hand hebt und „Tschüss“ sagt. Dann muss der Ball in die andere Richtung mit „Hallo“ wieder weiter- bzw. zurückgegeben werden. Der Ball kann aber auch einem Spieler, der nicht Kreisnachbar ist, mit dem Ausruf „Guten Tag“ zugeworfen werden. Anschließend geht es dann wieder rechtsherum weiter.

Haben die Teilnehmenden den Ablauf verinnerlicht, kann ein weiterer Ball ins Spiel gebracht werden, was sich vor allem bei größeren Gruppen anbietet, damit das Spiel an Dynamik gewinnt und alle Mitspieler aufmerksam bleiben.

Bälle werfen

Die Mitspielenden stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung wirft zunächst den ersten Ball einer Person aus der Runde zu und sagt dabei: „Ich heiße ...“ Dann wirft die Person den Ball mit den gleichen Worten an einen weiteren Mitspieler.

So werfen alle Spieler den Ball weiter, bis ihn jeder einmal hatte. Dabei merkt man sich, wem man den Ball zugeworfen hat. Dieser Verlauf wird ein paar Mal wiederholt (Der Ball wird immer in der gleichen Reihenfolge geworfen), bis sich alle den Ablauf gemerkt haben.

Dann kommt der nächste Ball ins Spiel. Erst wird dieser Ball alleine geworfen und mit dem Satz „Du heißt ...“ weiter geworfen. Wobei jetzt der Spieler den Namen desjenigen nennt, zu dem er den Ball wirft.

Funktioniert auch dieser Durchlauf flüssig, können beide Bälle kurz nacheinander in den Kreis geworfen werden, so dass diese gleichzeitig weitergegeben werden.

Wenn auch das gut klappt, kommt der dritte Ball dazu, z.B. mit der Frage „Wie geht's?“, die jeder Spieler unterschiedlich beantworten kann.



Variation: Das Spiel kann auch zum Vokabeln lernen genutzt werden, indem alle eine unterschiedliche Karte aus dem Memo erhalten. In der ersten Runde wird der Ball mit den Worten „Ich habe das Wort ...“ geworfen, beim zweiten Ball mit den Worten „Du hast das Wort ...“ und beim dritten Ball mit den Worten „Wir haben die Worte ... und ...“.

Fragerunden

Für ein Brainstorming zu Deutschland, Deutsch als Sprache oder für eine abschließende Feedbackrunde kann einer der Bälle genutzt werden. Einer der Teilnehmenden nimmt den Ball, sagt etwas und gibt ihn dann an eine weitere Person in der Gruppe weiter. So reden nicht alle durcheinander und jeder kommt an die Reihe.

Bilder

Die sechs Bilder ermöglichen einen Eindruck von Dingen, die typisch für Deutschland sind und vermitteln bereits zu Beginn der Schnupperstunde ein „Deutschlandfeeling“. Neben der dekorativen Funktion können die Fotos auch in Gesprächsrunden am Anfang einer Schnupperstunde dazu dienen, mit den Schülern eine Gesprächsrunde zu Deutschland zu beginnen. Auf S. 23 der Materialiensammlung findet sich auch eine russische Übersetzung!

Recycling

Jeder, der in einer deutschen Gastfamilie zu Besuch ist oder beispielsweise am Bahnhof eine Bananenschale entsorgen möchte, wird entdecken, dass in Deutschland ein Mülleimer oft mehr als nur ein Mülleimer ist.

In den meisten Haushalten finden sich mehrere Behälter, in denen jeweils unterschiedliche Müllsorten entsorgt werden: Plastikverpackungen, Papier, Küchenabfälle, Glas und Restmüll.

Auch an den Bahnhöfen sind die Abfalleimer in die Bereiche Papier, Verpackungen, Glas und Restmüll unterteilt.

Dies alles geschieht, um möglichst viel von den weggeworfenen Dingen wiederzuverwerten.

So werden unter anderem aus alten Plastikflaschen neue Tragetaschen, aus Deospraydosen neue Fahrräder und aus Küchenabfällen neuer Humusboden hergestellt. Der Restmüll wird zur Energiegewinnung in der Müllverbrennungsanlage verbrannt.

Haltestelle

Wer in Deutschland ohne Auto unterwegs ist, kommt meist gut mit öffentlichen Verkehrsmitteln

voran. Vor allem in größeren Städten ist das Verkehrsnetz mit Bussen, Straßenbahnen, S-Bahnen und U-Bahnen gut ausgebaut.

In den meisten Städten sind die Haltestellen für Busse und Straßenbahnen gut an dem grünen Kreis und grünem „H“, für Haltestelle, auf gelbem Untergrund zu erkennen.

S-Bahnstationen (Stadtschnellbahn) sind mit einem weißen „S“ auf einem grünen Kreis und U-Bahnen (Untergrundbahn bzw. Metro) meist mit einem weißen „U“ auf einem blauen Quadrat gekennzeichnet.

Alle öffentlichen Verkehrsmittel fahren nach einem bestimmten Fahrplan.

Auf dem Land fahren die Busse häufig nur einmal in der Stunde, während sie in großen Städten im 5-bis 10-Minutentakt kommen.



Bio-Produkte

Immer mehr Menschen in Deutschland legen Wert auf eine gesunde Ernährung und Produkte, die umweltfreundlich hergestellt werden. Deshalb gibt es inzwischen eine sehr große Auswahl an sogenannten Bio-Produkten, für deren Herstellung strengere Regeln gelten als für konventionelle Produkte.

So dürfen z.B. bestimmte Düngemitteln nicht verwendet werden und Tiere müssen möglichst artgerecht gehalten werden.

Bio-Produkte sind mittlerweile so beliebt, dass es nicht nur große Bio-Supermärkte gibt, sondern auch in den meisten normalen Discountern eine Auswahl an Bio-Lebensmitteln zu finden ist.

Brot

Brötchen zum Frühstück, belegte Brote für unterwegs und auch zum Abendbrot – in Deutschland wird Brot fast zu jeder Tageszeit gegessen, was sicher auch an der großen Auswahl liegt.

Wer sein Brot oder seine Brötchen bei einem richtigen Bäcker kauft, hat nicht selten die Qual der Wahl zwischen 15-20 verschiedenen Sorten, die von hellem Weißbrot über Brote mit verschiedenen Körnern bis hin zu sehr dunklen Vollkornbroten aus Roggenschrot reichen.

Naschkatzen bestreichen ihre Frühstücksbrötchen gern süß mit Marmelade, Honig oder Nuss-Nougat-Aufstrich. Wer es herzhafter mag, belegt sie mit Käse oder Wurst. Unter den Bio-Fans sind auch pflanzliche Aufstriche sehr beliebt. Auch zum Abendbrot wird in der Regel herzhaft gegessen.

Fußball

Die beliebteste Sportart in Deutschland ist ganz eindeutig Fußball.

Keine Sportart wird häufiger im Verein trainiert und wird so begeistert im Stadion und am Fernsehbildschirm verfolgt.

Auch die Frauen haben in den letzten dreißig Jahren die einstige Männerdomäne Fußball immer stärker erobert und trainieren nun ebenfalls vermehrt in Vereinen. Dabei spielen sie wie die Männer in einem Ligasystem um die Deutsche Meisterschaft und sind als Nationalmannschaft europa- und weltweit sehr erfolgreich – bis hin zu verschiedenen Meistertiteln.

Neben den vielen aktiven Fußballspielern gibt es eine große Zahl von begeisterten Fans, die kein Spiel ihres Lieblingsvereins verpassen. Viele Fans zeigen die Zugehörigkeit zu „ihrer“ Mannschaft durch das Tragen von Trikots, Schals und Mützen, mit dem Namen oder Logo der Mannschaft.

Mithilfe von Fangesängen unterstützen sie ihre Mannschaft und verschaffen ihnen mithilfe begeisterter Rufe nicht selten einen „Heimvorteil“ im eigenen Stadion.

Die Bahn

Mit einem Tempo von über 200 Stundenkilometern gelangen Reisende mit dem ICE (Inter-City-Express) schnell und bequem von einer großen Stadt in die nächste.

So dauert z.B. eine Fahrt von Hamburg nach Berlin (ca. 270 km) nur 1 Stunde und 40 Minuten oder eine Fahrt von München nach Hamburg (ca. 800 km) nur 5 Stunden und 30 Minuten.

Wer in kleinere Orte und Dörfer reisen möchte, muss häufig in den langsameren Regionalzug umsteigen, der deutlich häufiger anhält. Schlafwagenzüge sind in Deutschland sehr selten und eine Fahrt für darin Reisende immer etwas Besonderes.



Trotz des genauen Fahrplans und der hohen Geschwindigkeit der Züge ist die Deutsche Bahn für ihre ständigen Verspätungen bekannt und damit das beste Beispiel dafür, dass auf die angebliche deutsche Pünktlichkeit längst nicht immer Verlass ist.

Weitere Einsatzmöglichkeiten der Bilder:

Ich sehe was, was du nicht siehst

Dieses Spiel ist sehr beliebt bei deutschen Kindern, vor allem bei längeren Zug- oder Autofahrten.

Die Kinder lernen die Farben auf Deutsch und den Satz „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau/grün/gelb...“. Dann müssen sie raten, welcher Gegenstand auf den Bildern gemeint ist. Wer die richtige Antwort errät, darf als nächstes die Fragen stellen. Die Antwort nach dem richtigen Gegenstand können die Schüler auf Russisch geben.

Anschließend kann mit den Schülern besprochen werden, was ihn besonderes an den Bildern aufgefallen ist oder ob sie Fragen dazu haben.

Roboter

Anleitung siehe Spielesammlung. Die Bilder können als Ziel für das Führen des „Roboters“ genutzt werden. Falls es mehr 2er-Teams als Bilder gibt, können weitere Materialien aus dem Koffer als Ziel genutzt werden, z.B. Memoplatten und Fußbälle.

Märchenland „Grünkäppchen“

Mit Bezug zu dem Bild „Bio-Produkte“ befindet sich in der Spielesammlung ein Märchenlandtext über das „Grünkäppchen“, eine moderne Fassung des Märchens „Rotkäppchen“, das heutzutage nur noch Bio-Lebensmittel isst und damit auch den Wolf davon abhält die alte Großmutter zu fressen.

Alphabetplakat „Deutsches ABC“

Das Alphabetplakat vermittelt einen Überblick über die deutschen Buchstaben und wichtige Buchstabenkombinationen. Gut sichtbar im Raum aufgehängt, stimmt es die Schüler direkt darauf ein, was sie in der Schnupperstunde erwartet. Für Spiele wie „Namensscrabble, Stille Post, Buchstabenstatuen und Galgenmännchen können die Schüler das Plakat nutzen, um die passenden Buchstaben zu finden oder zuzuordnen.

Give-Aways

Give-Aways eignen sich gut als kleine Preise bei Wettbewerben. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass am Ende der Stunde jeder Schüler eine Kleinigkeit mitnehmen kann, auch wenn er kein Spiel gewonnen hat.



Vorschläge zur Gestaltungen von Sprachanimations-einheiten

Gestaltung einer Schnupperstunde in der Schule

Ausgangssituation:

- Schulklasse, Alter etwa 10 Jahre
- Schüler kennen sich untereinander
- Schüler lernen bereits Englisch und kennen daher die lateinischen Buchstaben, aber nicht alle deutschen Buchstaben
- Materialien aus dem Koffer sind bei der Schnupperstunde dabei und können genutzt werden.

Ziel: Für Deutsch begeistern, damit mehr Schüler Deutsch als zweite Fremdsprache wählen.

Zeit: 60 Minuten in der Klasse

Vorbereitung: Raum mit den Materialien aus dem Koffer dekorieren: Bilder aufstellen, Twister ausbreiten, Memoplatten aufstellen.

Ohne Vorbereitungszeit: Gefüllten Koffer zeigen und gemeinsam mit den Schülern den Inhalt entdecken.

Einstieg in die Stunde (max. 10 Minuten):

- Sich selbst vorstellen, die Maus als Expertin für Deutsch vorstellen, welche Fragen der Schüler beantworten kann.
- Die Schüler fragen, ob sie wissen, was sie in der Stunde erwartet oder ob sie schon etwas über Deutschland wissen. Das Gesagte kann z.B. an der Tafel aufgeschrieben werden, um am Ende der Stunde zu schauen, ob sich etwas von der Vorstellung verändert hat.
- Spiele, mit denen die Schüler etwas über die Landeskunde und die Sprache erfahren

Sprachanimationsspiele für einen ersten Kontakt zur Sprache und den Buchstaben (30 Minuten):

- Innerhalb von 30 Minuten können in der Regel zwei Spiele angeboten werden. Wie viel Zeit tatsächlich benötigt wird, ist abhängig von der Aufmerksamkeit der Klasse und den Spielen, welche ausgewählt werden.
- Zum Kennenlernen erster Vokabeln eignen sich: Begrüßungssalat, Lebendiges Memo mit den Karten des ABC-Memos, Klatschzahlen oder Klatschwörter mit Begriffen aus dem ABC-Memo und Roboter.
- Zum Kennenlernen der Buchstaben eignen sich: Stille Post, Buchstabenstatuen und ABC-Memo.

Methoden, um einen Einblick in die Landeskunde zu geben (15 Minuten):

- Innerhalb von 15 Minuten kann eine Methode zum Einsatz kommen. Wenn in der Einheit zum Kennenlernen der Sprache bereits aktive Spiele eingesetzt wurden, kann der Landeskundeteil mit etwas ruhigeren Methoden gestaltet werden. Kamen im ersten Teil eher ruhige Spiele, wie Stille Post zum Einsatz, freuen sich die Schüler erwartungsgemäß, wenn sie sich auf dem Twister bewegen dürfen.
- Zur Vermittlung von geographischen Fakten: Twister mit all seinen Einsatzmöglichkeiten.



- Weitere Informationen zu Deutschland: Bilder mit ihren Einsatzmöglichkeiten, Deutschland-Quiz, ein Lied aus dem Liederbuch singen, Märchenland „Grünkäppchen“ oder ein selbst verfasster Text über Deutschland.
- Bei dieser Einheit können auch einige Aktivitäten gleichzeitig stattfinden. Da nicht alle Schüler gleichzeitig auf das Twister-Feld passen, können die anderen währenddessen singen, das Quiz ausfüllen oder „Ich sehe was, was du nicht siehst“ mit den Bildern spielen - anschließend wird getauscht.

Abschluss der Stunde (5 Minuten):

- Sollte noch Zeit übrig sein, kann die Stunde mit einer kleinen Abschlussrunde beendet werden. Nun haben alle die Gelegenheit zu sagen was ihnen besonders gefallen hat oder was gänzlich neu war. Damit alle zu Wort kommen und nicht alle gleichzeitig reden, kann einer der Fußbälle genutzt werden (siehe Fragerunde).

Gestaltung einer Deutsch-Aktionsveranstaltung

Ausgangssituation:

- Offene Gruppe mit Teilnehmenden unterschiedlichen Alters, die nicht unbedingt die gesamte Zeit bei der Veranstaltung anwesend sind.
- Die Personen kennen sich untereinander nicht unbedingt.
- Über die Vorkenntnisse in Deutsch ist nichts bekannt. Es kann aber davon ausgegangen werden, dass die Teilnehmenden das lateinische Alphabet bereits kennen.
- Materialien aus dem Koffer sind bei der Aktionsveranstaltung dabei und können genutzt werden.

Ziel: Für die deutsche Sprache begeistern, damit auch Eltern ihre Kinder ermutigen Deutsch zu lernen und einen positiven Bezug zu der Sprache und Deutschland bekommen.

Zeit: offen

Vorbereitung: Den Raum oder den Stand mit den Materialien aus dem Koffer dekorieren: Bilder aufstellen, Twister ausbreiten, Memokarten auslegen. Vor dem Einsatz sollte unbedingt geklärt werden, wie es vor Ort aussieht und welche Materialien vorhanden sind (z.B. ein Flipchart, Stifte, Papier und Stühle).

Methoden für ein offenes Veranstaltungsformat:

- Der Twister eignet sich immer als Blickfang an einem Stand. Besonders Kinder und Jugendliche lassen sich gern zu einer Runde Twister motivieren. Damit wird der Stand auch für neue Besucher interessant.
- Der Twister kann selbstverständlich auch als Landkarte genutzt werden.
- Das Deutschland-Quiz
- Das ABC-Memo kann in seiner klassischen Variante gespielt werden. Je nach Platz werden alle oder nur eine Auswahl an Karten ausgelegt.
- Sollte ein Flipchart vorhanden sein oder eine Wand, an der ein großes Blatt Papier angebracht werden kann, können die Teilnehmenden ihren Namen auf Deutsch in einem Namensscrabble verewigen. Dazu schreibt der Sprachanimateur in die Mitte eines großen Papierbogens in Druckbuchstaben seinen Namen. Danach schreiben alle Teilnehmer nacheinander ihre Namen senkrecht oder waagrecht dazu, sodass jeder Name mindestens über einen Buchstaben mit einem oder mehreren Namen verbunden ist. Die Namen sollen dabei auf Deutsch geschrieben werden. Die Teilnehmenden werden feststellen, dass ihre Namen auf Deutsch anders geschrieben werden als mit der englischen Umschrift.



- Mit den Bildern aus dem Koffer kann eine Runde „Ich sehe was, was du nicht siehst“ gespielt werden.
- Weitere Methoden, die sich eignen sind: Buchstabenstatuen, Klatschzahlen und das Singen eines Liedes aus dem Liederbuch.
- Bei einem Aktionstag mit offener Gruppe kann deutschsprachige Musik dazu genutzt werden, um Passanten auf den Stand aufmerksam zu machen, ein Gespräch zu initiieren oder um die Musik im Hintergrund laufen zu lassen. Am besten ist es, auf <http://www.youtube.de> eine Playlist mit Liedern, die einem selbst gefallen zu erstellen. Bekannte deutschsprachige Musiker sind zum Beispiel:
 - Herbert Grönemeyer (Mensch, Wann ist ein Mann ein Mann?, Du bist Die)
 - Xavier Naidoo (Dieser Weg, Was wir allein nicht schaffen)
 - Helene Fischer (Atemlos)
 - Joris (Herz über Kopf)
 - Tim Bendzko (Nur noch kurz die Welt retten, Unter die Haut)
 - Andreas Bourani (Nur in meinem Kopf, Auf uns, Auf anderen Wegen)
 - Annett Lousian (Drück die 1, Wer bin ich wirklich?)
 - Reinhard May (Über den Wolken, Männer im Baumarkt)
 - Nena (99 Luftballons; Irgendwie, Irgendwo, Irgendwann)
 - Sportfreunde Stiller (Applaus, Applaus; '54, '62, '90, 2010)
 - Die Ärzte (Steh auf, wenn du am Boden bist!, Tage wie diese)
 - Wise Guys (Deutsche Bahn, Meine Deutschlehrerin, Es ist Sommer)
- Bei einem offenen Veranstaltungsformat ist es besonders wichtig, dass man auch als Ansprechpartner für Fragen zur Verfügung steht und sich die Zeit für ein Gespräch nimmt.

Nachwort

Die vorgestellten Methoden bilden eine gute Basis für die Gestaltung von Deutsch-Schnupperstunden. Jeder Sprachanimateur wird sicher Methoden entdeckt haben, die er bevorzugt einsetzt und eine reibungslose Schnupperstunde gewährleisten. Da Sprache und vor allem auch Sprachanimation immer dynamisch sein sollte, sind die vorgestellten Methoden als Anregung zu verstehen, die weiterentwickelt werden können.



IMPRESSUM

Herausgeber

Goethe-Institut Moskau
Abteilung Bildungs Kooperation Deutsch
Leitung: Dr. Anne Renate Schönhagen

Koordination

Dr. Maria Lukjantschikowa
Dr. Irina Desjatnikowa
Konstantin Scharanow

Autoren

Henrike Reuther