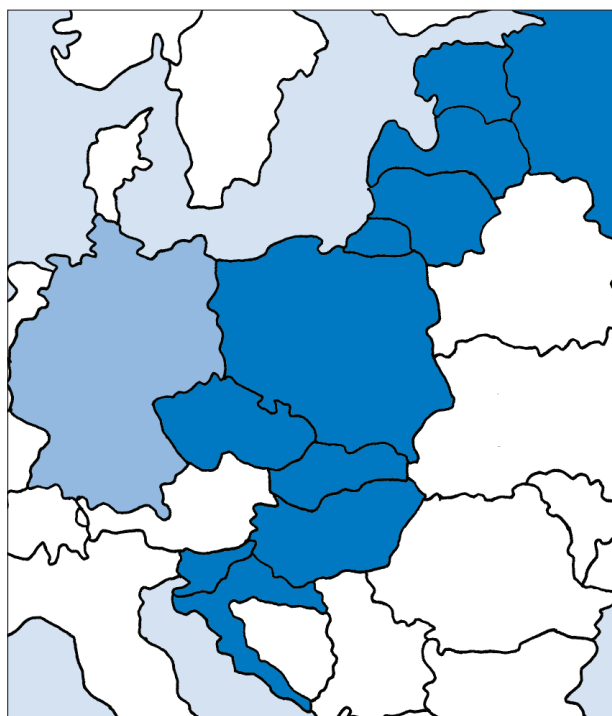


# Subohmio

Die Spielesammlung



# Inhalt

<b>Einführung</b>	3
<b>Einstiegsspiel</b>	
Dreimal „Hallo“	4
<b>Ausstiegsspiel</b>	
Dreimal „Auf Wiedersehen!“	6
<b>Spiele zum Einstieg in die Thematik</b>	
Bin ich vielleicht...?	8
Ländergrenzen kleben	8
Mental Maps	9
<b>Kennenlernspiele</b>	
„Tom, der total gerne Gulasch isst ...“	10
„Finde deinen Code“	11
Erfahrungsmatrix	13
<b>Bewegungsspiele</b>	
„Miotische Bewegungen“	15
Lebendige Länderumrisse	17
Ländersalat	17
Ländersitzen	17
<b>Sprach- und Kommunikationsspiele</b>	
Der Sprachrhythmus	18
Der Schneemann	19
Die Datscha und der Storch	19
Das Tandem und sein Schatten	20
Das Buchstabenpuzzle	20
Sprachlicher Staffellauf	22
Das Lied	22

Das Projekt "Junge Botschafter für Mittel- und Osteuropa" (JuBoMiO) basiert auf der engen Zusammenarbeit von ehrenamtlichen und hauptamtlichen AFS-Mitarbeitern sowie weiteren Kooperationspartnern. Mit viel Kreativität und Energie hat dieses Team aus seinen individuellen Erfahrungen und neuen Ideen verschiedene Materialien entwickelt, die Informationen über Mittel- und Osteuropa bieten und Jugendlichen in Deutschland einen neuen Blick auf diese Region ermöglichen.

AFS Interkulturelle Begegnungen e.V.  
„Junge Botschafter für Mittel- und Osteuropa“  
Postfach 50 01 42  
22701 Hamburg  
Germany

# „Spielesammlung“

In diesem Handbuch sind interaktive Spiele und Übungen zusammengestellt, die zu verschiedenen Zwecken während eines Seminars oder Workshops eingesetzt werden können.

## Was es gibt

Wir schlagen ein **Einstiegsspiel** und ein **Ausstiegsspiel** vor, die auf interaktive Weise eine runde inhaltliche Gestaltung einer thematischen Einheit zu Mittel- und Osteuropa ermöglichen, indem sie landestypische Begrüßungs- und Verabschiedungsformen aufgreifen und diese als interkulturelle Aspekte betrachten.

In weiteren Abschnitten finden sich **Spiele zum Einstieg in die Thematik** sowie **Bewegungsspiele** und **Kennenlernspiele**, die ebenfalls Referenzen zu Mittelosteuropa herstellen. Wir weisen jeweils gesondert darauf hin, wenn sich die jeweilige Aktivität dazu eignet, eine **spielerische Einteilung von Gruppen** vorzunehmen.

Zusätzlich haben wir **Sprachspiele** ausgewählt, die sich für eine Annäherung an die fremd anmutenden Sprachen eignen und helfen, Hemmschwellen im Umgang mit ihnen abzubauen- insbesondere, wenn mit internationalen Gruppen gearbeitet wird.

## Was man damit machen kann

Die Spiele sind als Anregungen zur methodischen Gestaltung eines Workshops gedacht, in dem Mittelosteuropa thematisch im Vordergrund stehen soll.

Sie können zu Beginn und Ende der Veranstaltung (Ein- und Ausstiegsspiele) oder nach Bedarf im Verlauf der Veranstaltung situationsbezogen durchgeführt werden.



## Einstiegsspiel

# Dreimal „Hallo“

### **Ziel:**

Einen auflockernden Einstieg in eine Veranstaltung schaffen, mit der die Teilnehmer auf das Thema (Mittelosteuropa) eingestimmt werden.

### **Anwendungsbereich:**

Grundsätzlich alle Situationen, in denen man interaktiv mit dem Thema Mittel- und Osteuropa umgeht.

### **Inhalt:**

Interaktive Begrüßung, bei der jeder seine Nachbarn mit Anleitung in einer in den neuen EU-Mitgliedsstaaten üblichen Form begrüßt.

### **Beschreibung:**

Es werden Zettel mit den Beschreibungen verschiedener typischer Begrüßungsformen ausgeteilt (siehe Kopiervorlage). Es sollte möglichst jeder Teilnehmer einen Zettel ziehen!

Achtung: Die Zettel vor dem Verteilen mischen, damit möglichst unterschiedliche Länder aufeinander treffen!

Die Teilnehmer werden aufgefordert, ihren rechten und linken Sitznachbarn auf die vorgegebene Art zu begrüßen. Derjenige gibt dann die Begrüßung auf „seine Art“ zurück.

### **Auswertung:**

Dabei wird deutlich werden, dass...

- es Unterschiede zwischen den verschiedenen Ländern Mittel- und Osteuropas gibt
- Faktoren wie eigenes Alter und Geschlecht sowie Alter und Geschlecht des Gegenüber eine Rolle spielen
- solche Unterschiede auch zu Missverständnissen im interkulturellen Miteinander führen können
- Begrüßungsworte in mittel- und osteuropäischen Sprachen gar nicht so schwer sind!

Nach der „Begrüßung“ kann der Moderator noch einmal auf diese Aspekte hinweisen und dann zu seinem nächsten Punkt überleiten.

*Kopiervorlage – in ausreichender Anzahl kopieren und zerschneiden!*

Wenn du deinen Nachbarn/deine Nachbarin kennst, sagst du „Ahoj“ (gesprochen wie seemännisch „ahoi“).

Wenn du deinen Nachbarn nicht kennst/im Deutschen siezen würdest, sagst du „Dobry den“ (gesprochen „dobbrieh denn“).

Dazu:

Mann zu Mann: Handschlag

Frau zu Frau: Küsschen auf die Wange rechts und links

Mann zu Frau oder umgekehrt: nur ein leichtes Kopfnicken

Das war tschechisch.

---

Wenn du deinen Nachbarn kennst und er männlich ist, sagst du „Sveiks“ (gesprochen „swejks“, das Unterstrichene betonen) und gibst ihm die Hand, hast du jedoch eine Nachbarin, die du kennst, sagst du „svejka“ und gibst ihr die Hand.

Wenn du deinen Nachbarn nicht kennst/im Deutschen siezen würdest, sagst du höflich „Labdien“ („Guten Tag“, gesprochen in etwa „labdien“, das Unterstrichene betonen). Du gibst ihm/ ihr die Hand.

Das war lettisch.

---

Seid ihr beide jung, grüßt du deinen Nachbarn mit „Szia!“ („Hallo!“, gesprochen „ssio!“). Mädchen untereinander und Jungen und Mädchen untereinander geben sich zwei bis drei Küsschen rechts und links auf die Wange. Jungen untereinander begrüßen sich mit Handschlag.

Ist dein Nachbar erwachsen, grüßt du höflich mit „Jó napot“ („Guten Tag“, gesprochen „juh noppot“) bzw. „Jó estét!“ (Guten Abend, gesprochen „juh äschteht“).

Geküsst wird häufig auch in diesem Fall (siehe oben)!

Das war ungarisch.

## Ausstiegsspiel

# Dreimal „Auf Wiedersehen!“

### **Ziel:**

Die Veranstaltung abrunden und die Teilnehmer themenbezogen verabschieden.

### **Anwendungsbereich:**

Grundsätzlich alle Situationen, in denen man interaktiv mit dem Thema Mittel- und Osteuropa umgeht.

### **Inhalt:**

Interaktive Verabschiedung, bei der jeder seine Nachbarn mit Anleitung in einer in den neuen EU-Mitgliedsstaaten üblichen Form verabschiedet.

### **Beschreibung:**

Es werden Zettel mit den Beschreibungen verschiedener typischer Verabschiedungsformen ausgeteilt (siehe Kopiervorlage). Es sollte möglichst jeder Teilnehmer einen Zettel ziehen!

Achtung: Die Zettel vor dem Verteilen mischen, damit möglichst unterschiedliche Länder aufeinander treffen!

Die Teilnehmer werden aufgefordert, ihren rechten und linken Sitznachbarn auf die vorgegebene Art zu verabschieden. Derjenige gibt dann die Verabschiedung auf „seine Art“ zurück.

### **Auswertung:**

Dabei wird (wiederum) deutlich werden, dass...

- es Unterschiede zwischen den verschiedenen Ländern Mittel- und Osteuropas gibt
- in vielen Ländern für „Hallo“ und „Tschüss“ dasselbe Wort benutzt wird (wenn man das Einstiegsspiel auch verwendet hat)
- auch Verabschiedungsworte in mittel- und osteuropäischen Sprachen gar nicht so schwer sind!

*Kopiervorlage – in ausreichender Anzahl kopieren und zerschneiden!*

Wenn du deinen Nachbarn/deine Nachbarin kennst, sagst du „Ahoj“ (gesprochen wie seemännisch „ahoi“) und fügst ein „mej se“ („mach's gut“, gesprochen „mnjej be“) hinzu. Wenn du deinen Nachbarn nicht kennst/im Deutschen siezen würdest, sagst du „na shledanou“ („Auf Wiedersehen“, gesprochen „na blädano“)

Dazu:

Mann zu Mann: Handschlag

Frau zu Frau: Küsschen auf die Wange rechts und links

Mann zu Frau oder umgekehrt: nur ein leichtes Kopfnicken

Das war tschechisch.

Wenn du deinen Nachbarn/deine Nachbarin kennst, sagst du „ata“ und gibst ihm/ihr die Hand.

Wenn du deinen Nachbarn nicht kennst/im Deutschen siezen würdest, sagst du höflich „Uz redzēšanos“ („Auf Wiedersehen“ und wird „rädseeschanos“ ausgesprochen) und gibst ihm/ihr die Hand.

Das war lettisch.

Seid ihr beide jung, verabschiedest du deinen Nachbarn mit „Szia!“ („Tschüss!“), gesprochen „ssio!“). Mädchen untereinander und Jungen und Mädchen untereinander geben sich zwei bis drei Küsschen rechts und links auf die Wange. Jungen untereinander verabschieden sich mit Handschlag.

Ist dein Nachbar erwachsen, verabschiedest du dich höflich mit „Viszontlátásra!“ („Auf Wiedersehen“, gesprochen in etwa „wissontlahtahschro“).

Das war ungarisch.

## **Spiele zum Einstieg in die Thematik**

### **Ziele:**

Die Teilnehmer erhalten einen Zugang zur Region Mittel- und Osteuropa über die Geographie. Sie werden sich Wissenslücken und Wahrnehmungsperspektiven bewusst.

### **Inhalt:**

Die Spiele in diesem Abschnitt greifen alle Landkarten Europas als Anknüpfungspunkt auf und spielen mit dem Wissen und den Wahrnehmungen der Teilnehmer über den Verlauf von Ländergrenzen, über Hauptstädte und markante Punkte der Region.

### **Anwendungsbereich:**

Diese Spiele eignen sich, um mit Jugendlichen in einem Workshop, während eines Seminars oder einer Schulstunde in die Thematik einzusteigen.

## **Bin ich vielleicht...?**

### **Beschreibung:**

Jeder bekommt von seinem Nachbarn eine Stadt oder ein Land in Mittel- und Osteuropa (oder einen bekannten Fluss oder einen Landstrich) auf die Stirn geklebt (Kreppband, Post-it). Reihum versucht jeder zu erraten, wer er selber ist. Fragen dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Jeder darf so lange Fragen stellen, bis eine der Fragen mit „Nein“ beantwortet wird. Dann ist der Nächste an der Reihe.

### **Anmerkung:**

Nur für kleine Gruppen, da die Teilnehmer sonst zu selten an der Reihe sind und das Spiel schnell langweilig wird.

## **Ländergrenzen kleben**

### **Beschreibung:**

Die Teilnehmer bekommen einen Rolle Kreppband und sollen die Grenzen der Länder Mittel- und Osteuropas auf den Boden kleben. An die Stellen, wo die Hauptstädte der Länder liegen, kleben die Teilnehmer ein Stück Kreppband und schreiben den Namen der Stadt darauf.

### **Anmerkung:**

Es wird ein Atlas oder eine Landkarte als Hilfsmittel benötigt.

# Mental Maps

## Hintergrundinformation: Mental Maps

Jeder Mensch nimmt den Raum um sich herum wahr. Diese Wahrnehmung ist ein sehr subjektiver Prozess, so dass jeder Mensch eine andere „mental map“ von seiner Umwelt hat. Diese „geistigen Karten“ (auch als „kognitive“ Karten bezeichnet) haben vor allem Funktionen im Zusammenhang mit der räumlichen Orientierung und Ordnung.

Das Abbild, das jemand von seiner Umwelt anfertigt, ist meist mehr oder weniger verzerrt und weist Vereinfachungen gegenüber der Wirklichkeit auf.

Lässt man zum Beispiel Schüler ihren Schulweg zeichnen, so werden auch die Zeichnungen zweier Schüler, die den gleichen Weg haben, unterschiedlich aussehen. Vielleicht malt der Süßigkeitenliebhaber den Kiosk besonders groß und vergisst eine kleine Nebenstraße, die der andere genau kennt, da er dort regelmäßig seine Tante besucht.

Auffällige Unterschiede lassen sich auch je nach Art des benutzten Verkehrsmittels ausmachen: Autofahrer nehmen andere Stadtelemente wahr als Fußgänger, U-Bahnfahrer haben wiederum andere Images ihrer Umgebung gespeichert.

Kenntnisse über das wahre Aussehen des Raumes vermindern die Verzerrungen, die die „mental map“ gegenüber der Wirklichkeit aufweist. Diese erlangt man über Karten oder wiederholtes Erkunden des Raumes.

Auf einer Reise konsultiert man wiederholt die Karte einer Region. Nach dem Urlaub kennt man mehrere Städte, die Namen von Gebirgen und Seen und kann ihre Lage meist leicht skizzieren.

Auch ohne jemals dort gewesen zu sein, kennen viele die Form von Italien oder der Iberischen Halbinsel und fast jeder weiß, wo große Städte wie Paris oder London liegen.

Doch: **Wie sieht „Osteuropa“ aus? Wo liegt die Region, wo beginnt und endet sie?**

## Beschreibung:

Für die Mental Map braucht man große Blätter (DIN-A4 oder größer) und Stifte.

Die Teilnehmer werden gebeten, aus dem Gedächtnis eine Kartenskizze von „Osteuropa“ anzufertigen: die Ländergrenzen und Küstenlinien sowie, wenn sie können, die Hauptstädte der Länder, weitere große Städte, Sehenswürdigkeiten, Gebirge, Flüsse, Seen.

## Auswertung:

In die Runde fragen, ob jemand den anderen Teilnehmern seine Mental Map vorstellen möchte.

Eine Karte von Osteuropa aufhängen und den Teilnehmern Zeit geben, ihre Zeichnung mit der Karte und den Zeichnungen der Nachbarn zu vergleichen.

*Mögliche Fragen für die Auswertung:*

- Fiel es euch schwer oder leicht, Osteuropa zu zeichnen?
- Habt ihr an alle Länder gedacht? Welches habt ihr vergessen? Woran kann das liegen?
- Wusstet ihr die Hauptstädte? Wusstet ihr, wo die Städte liegen?
- Wie waren die Länder verzerrt? Habt ihr euch in der Größe bestimmter Länder vertan?
- Glaubt ihr, dass es einfacher gewesen wäre, Westeuropa zu skizzieren?

## Kennenlernspiele

### Ziel:

Die Teilnehmer können sich die Namen anderer Teilnehmer schnell merken. Sie erfahren einsteigend etwas über die anderen, was Anknüpfungspunkte für weitere Gespräche bietet.

### Inhalt:

Die Spiele arbeiten mit Information über die anderen, die typischerweise in der Orientierungsphase eines Seminars ausgetauscht werden (Namen, Herkunft, Hobbies...) und stellen dabei methodisch eine Verbindung zu Mittel- und Osteuropa als Region her.

### Anwendungsbereich:

Die Spiele können im Eröffnungsplenum eines Seminars oder Workshops durchgeführt werden.

## **„Tom, der total gerne Gulasch isst und Annika, die schon mal fast im Plattensee ertrunken wäre“**

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Der Erste stellt sich mit seinem Namen vor und verbindet ihn mit etwas, was ihm zu Mittel- und Osteuropa einfällt oder was er persönlich mit der Region verbindet.

Der zweite wiederholt Namen und Zusatz des Ersten und fügt seinen Namen und Zusatz an. Der dritte wiederholt Namen und Zusatz der ersten beiden... usw.

### Kommentar:

Sehr gut zum Namenmerken, kann aber, bei größeren Gruppen, sehr lange dauern. Es empfiehlt sich nach ca. 15 Teilnehmern neu zu beginnen.

### **Schwierigere Variante** (setzt Vorkenntnisse zu Mittel- und Osteuropa voraus):

Name und Zusatz müssen den gleichen Anfangsbuchstaben haben. (Günther dürfte also sagen, dass er gerne Gulasch isst und Petra, dass sie schon einmal fast im Plattensee ertrunken wäre. Tom müsste zugeben, dass er früher zu Tschaikowskis Ballett „Nussknacker“ getanzt hat, und Annika, dass sie Anna Karenina von Tolstoi verschlungen hat).

# „Finde deinen Code“

## Beschreibung:

Der Moderator verteilt in der großen Gruppe Zettel mit Code-Fragen und Code-Antworten (Kopiervorlagen im Anhang). Jeder Spieler erhält also einen Code.

Die Spieler gehen im Raum herum und stellen sich gegenseitig ihre Code-Frage. Ihre Aufgabe ist dabei, andere Leute zu finden, die denselben Code haben.

Wenn jemand seine Code-Frage gestellt bekommt, antwortet er mit seiner Code-Antwort und zwei Gruppenmitglieder haben sich gefunden.

Ist die Frage nicht die eigene Code-Frage, antwortet er mit der „Wahrheit“, also als ob ihn jemand auf der Straße fragen würde.

## Beispiel:

Code-Frage	Code-Antwort	Die „Wahrheit“
Woher kommst du?	Aus Lettland	Aus Berlin
Was ist dein liebstes Hobby?	Eishockey spielen	im Chor singen
Was isst du am liebsten?	Soljanka	Nudeln
Wer bist du?	Papst Johannes Paul II.	Peter
Wo wohnst du?	In Bratislava	In der Nähe von Düsseldorf

Das Spiel ist beendet, wenn sich alle Gruppen gefunden haben.  
In den entstandenen Kleingruppen kann weiter gearbeitet werden.

## Hinweis:

Das Spiel eignet sich hervorragend zur Bildung von Kleingruppen aus einer Gesamtgruppe von 12-30 Personen.

*Kopiervorlage – in benötigter Anzahl (je nach gewünschter Gruppengröße und Gruppenstärke) kopieren und zerschneiden!*

Code-Frage: <b>„Woher kommst du?“</b>	Code-Antwort: <b>„Aus Lettland.“</b>
Code-Frage: <b>„Was ist dein liebstes Hobby?“</b>	Code-Antwort: <b>„Eishockey spielen.“</b>
Code-Frage: <b>„Was isst du am liebsten?“</b>	Code-Antwort: <b>„Soljanka.“</b>
Code-Frage: <b>„Wer bist du?“</b>	Code-Antwort: <b>„Papst Johannes Paul II.“</b>
Code-Frage: <b>„Wo wohnst du?“</b>	Code-Antwort: <b>„In Bratislava.“</b>

# **Erfahrungsmatrix**

Jeder Teilnehmer erhält die Kopie eines Matrixbogens (siehe unten). Die Teilnehmer haben die Aufgabe, mit anderen Teilnehmern ins Gespräch zu kommen und in jedes Feld den Namen eines Teilnehmers einzutragen, auf den die jeweilige Aussage zutrifft. Dabei dürfen sich die Namen nicht wiederholen! Wer seinen Bogen zuerst komplett gefüllt hat, hat gewonnen.

<p>Jemand, der schon einmal im Balaton geschwommen ist:</p> <p>Wann?</p>	<p>Jemand, der gute Freunde hat, die aus einem mittel- oder osteuropäischen Land stammen:</p> <p>Woher?</p>	<p>Jemand, der schon mal in der Hauptstadt eines mittel- oder osteuropäischen Landes war:</p> <p>Welcher?</p>	<p>Jemand, der „ich liebe dich“ in einer mittelosteuropäischen Sprache sagen kann:</p> <p>Welche Sprache? Wie sagt man´s?</p>
<p>Jemand, der einen Sportler aus Mittel- oder Osteuropa nennen kann:</p> <p>Welchen?</p>	<p>Jemand, der kyrillisch lesen kann:</p> <p>Woher?</p>	<p>Jemand, der Kafka gelesen hat:</p> <p>Was?</p>	<p>Jemand, der das Ballett „Schwanensee“ gesehen hat:</p> <p>Wo und wann?</p>
<p>Jemand, der die Hauptstädte von Estland, Lettland und Litauen richtig zuordnen kann:</p>	<p>Jemand, der „Kalinka“ singen oder summen kann:</p>	<p>Jemand, der Gulasch sehr mag:</p>	<p>Jemand, dessen Vorfahren aus Mittel- oder Osteuropa stammen:</p>
<p>Jemand, der schon einmal in den Masuren segeln oder Kanu fahren war:</p>	<p>Jemand, der schon mehr als drei mittel- oder osteuropäische Länder besucht hat:</p> <p>Welche?</p>	<p>Jemand, der tschechische Märchenfilme im Fernsehen mag:</p> <p>Welchen besonders?</p>	<p>Jemand, der selbst oder dessen Verwandte in einem Bundesland wohnen, das an Polen oder Tschechien grenzt:</p> <p>Wo?</p>
<p>Jemand, der schon mal in der Tatra gewandert ist oder dort Ski fahren war:</p> <p>Wo genau? Wann?</p>	<p>Jemand, der öfters an die Ostsee fährt:</p> <p>Wohin?</p>	<p>Jemand, der „hallo“ in einer der Sprachen Mittel- und Osteuropas sagen kann:</p> <p>Welche Sprache? Wie sagt man´s?</p>	<p>Jemand, der schon mal an einer Jugendbegegnung oder einem Schüleraustausch nach Mittel- oder Osteuropa teilgenommen hat:</p> <p>Wann? Wohin?</p>

## Bewegungsspiele

### Ziel:

Die hier aufgeführten Spiele dienen der Auflockerung und Energetisierung der Teilnehmer, zum Beispiel nach einer Pause oder zu Beginn eines Seminars.

### Inhalt:

Die Spiele animieren zu Bewegung und stellen dabei einen nominalen Bezug zum Thema „Mittel- und Osteuropa“ her.

### Anwendungsbereich:

Die Spiele können immer dann eingefügt werden, wenn von den Teilnehmern Bedarf nach Auflockerung signalisiert wird.

## „Miotische<sup>1</sup> Bewegungen“

### Beschreibung:

Die kleinen Kärtchen im Anhang werden in hinreichender Anzahl kopiert und ausgeteilt. Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, ohne Worte die Teilnehmer zu finden, die dieselbe „Bewegung“ haben. Sie müssen also pantomimisch darstellen, was auf ihren Kärtchen steht und herausfinden, wer wohl das gleiche versucht darzustellen. Wenn sich alle zu Grüppchen zusammengefunden haben, spielen die Teilnehmer ihre „Bewegung“ den anderen vor und es kann geraten werden, was das für eine Bewegung ist. Außerdem kann entweder geraten werden, in welchem Land sich die Gruppe gerade getroffen hat oder es kann von den Karten vorgelesen werden.

### Hinweis:

„Miotische Bewegungen“ funktioniert auch als Gruppeneinteilspiel, da am Ende in den Ländergruppen weitergearbeitet werden kann. Hierzu muss die Anzahl der gleichen Kärtchen der gewünschten Gruppengröße entsprechen.

---

<sup>1</sup> „Miotisch“ ist eine Wortschöpfung, die „mittel- und osteuropäisch“ verkürzt.

Kopiervorlage „Miotische Bewegungen“

<p>Teetrinken</p> <p>zum Beispiel in Russland sehr verbreitet</p>	<p>Eishockey spielen</p> <p>in vielen mittel- und osteuropäischen Ländern sehr beliebt, besonders in Tschechien</p>	<p>im Chor singen</p> <p>in Lettland sehr populär</p>
<p>Tischkicken</p> <p>eine beliebte Freizeitbeschäftigung in Tschechien</p>	<p>Folklore tanzen</p> <p>zum Beispiel in Ungarn verbreitet</p>	<p>Hausaufgaben machen</p> <p>die meisten Schüler in Mittel- und Osteuropa müssen sehr viel für die Schule tun</p>

# Lebendige Länderumrisse

## Beschreibung:

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf und werden dann gebeten, den Kreis so zu formen, dass sie zusammen die Grenzen verschiedener mittel- und osteuropäischer Länder darstellen, z.B. zuerst den Umriss Polens.

Ein Teilnehmer stellt sich dorthin, wo die Hauptstadt des Landes ist und hüpft auf und ab. Die Teilnehmer, die die Küste darstellen, wiegen sich leicht. Ist dies gelungen, so werden sie gebeten, noch ein oder zwei andere Länderumrisse darzustellen, z.B. die Umriss Sloweniens (wobei die Teilnehmer eng zusammen rücken) oder Russlands (bei denen die Teilnehmer die Arme weit strecken müssen, um die Größe des Landes zu veranschaulichen).

## Hinweis:

Es wird ein Atlas oder eine Landkarte als Hilfsmittel benötigt.

# Ländersalat

## Beschreibung:

Die Teilnehmer setzen sich in einen Kreis (es gibt einen Sitzplatz weniger als Mitspieler). Je nach Gruppengröße werden 4 bis 8 Mittel- und Osteuropäische Länder ausgewählt und gleichmäßig auf die Spieler verteilt (z.B. durchzählen 1 = Lettland, 2 = Ungarn ...).

Der Spieler ohne Platz gibt ein Kommando (z.B. Estland) und alle mit diesem Land wechseln den Platz, wobei der Stehende versucht, sich zu setzen. Gelingt ihm dies, stellt sich die Person, die sich nicht setzen konnte in die Mitte. Bei „Ländersalat“ wechseln alle ihre Plätze.

## Mögliche Variation (schwieriger):

Statt Ländernamen kann die Person in der Mitte auch die Hauptstadt eines Landes nennen und die betroffenen Personen müssen dann den Platz wechseln.

# Ländersitzen

## Beschreibung:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis; jeder erhält ein Zettelchen, auf dem ein Land Mittel- oder Osteuropas mit zugehöriger Hauptstadt steht. Die Teilnehmer müssen sich ihr Land und die Hauptstadt merken. Die Zettelchen werden wieder eingesammelt und gemischt. Der Spielleiter liest dann nacheinander die Zettel vor und zwar nur Land oder nur Hauptstadt. Jeder, der sein Land oder die zugehörige Hauptstadt hört, rutscht einen Sitzplatz weiter. Wenn der Stuhl besetzt ist, dann setzt man sich auf den Schoß der Person.

Weiterrutschen ist nur dann möglich, wenn keiner auf einem sitzt. Bei jedem vierten Zettelchen wird die Stapelsitzreihenfolge geändert (der Unterste nach ganz oben, der Zweitunterste zum zweitobersten Platz usw., umgekehrt genauso). Gewonnen hat derjenige, der als Erster seinen ursprünglichen Sitzplatz wieder erreicht.

## Hinweis:

„Ländersitzen“ funktioniert auch als **Gruppeneinteilspiel**, da am Ende in den Ländergruppen weitergearbeitet werden kann. Hierzu muss die Anzahl der gleichen Kärtchen der gewünschten Gruppengröße entsprechen.

## Sprach- und Kommunikationsspiele

### Ziel:

Die Teilnehmer entwickeln Interesse und Lust, sich mit fremd wirkenden Sprachen, hier denen Mittelosteuropas, zu beschäftigen. Sie entwickeln den Mut,

- a) auch ungewohnt klingende Laute auszusprechen
- b) z.B. bei einer internationalen Jugendbegegnung oder einer Studienreise nach Mittel- oder Osteuropa auf anderssprachige Teilnehmer zuzugehen.

### Inhalt:

Diese Spiele arbeiten mit Bewegungen und Lauten, um eine spielerische Annäherung an fremde Sprachen im Allgemeinen und die Sprachen Mittelosteuropas im Besonderen zu ermöglichen. Sie sind im Kontext der internationalen Jugendarbeit erprobt worden und hier leicht angepasst, um den Bezug zu Mittel- und Osteuropa herauszustellen.

### Anwendungsbereich:

Die Spiele können als Einführung in eine thematische Einheit zu den Sprachen Mittel- und Osteuropas eingesetzt werden oder als Auflockerung im Verlauf eines Seminars. Sie eignen sich insbesondere im Zusammenhang eines Vorbereitungsseminars/einer Einstimmung auf kürzere oder längere Aufenthalte in einem mittel- und osteuropäischen Land.

## Der Sprachrhythmus

Folgende Wörter gut lesbar auf ein großes Stück Papier und an die Wand hängen:

**NIJE            SVE            SAKRIJE            OJ            BOOM!**

Die Wörter zunächst langsam nachsprechen lassen, dann werden Sprachgeschwindigkeit und Lautstärke intensiviert. Mal lauter, mal leiser, mal schneller, mal langsamer - die Gruppe sollte einen Rhythmus entwickeln und vielleicht sogar einen kleinen Tanz. Der Sprachfluss dieser neu erlernten „Sprache“ wird mit einem großen BOOM beendet.



**NIJE SVE SAKRIJE OJ BOOM!**

# Der Schneemann

Zwei Freiwillige sollen folgende Szene nachspielen:

„Es ist tiefster Winter und ihr befindet euch irgendwo in Russland. Ihr wollt einen Schneemann bauen. Einer von euch ist der kleine Bruder, der immer wieder den Schneemann umkippt.“

Der Rest der Gruppe schaut schweigend zu. Danach wiederholen zwei andere Freiwillige die Szene.

Die anschließende Auswertung sollte sich konzentrieren auf:

- Wie hast du verstanden, was dargestellt wurde?
- Welche Rolle hat die non-verbale Kommunikation gespielt?
- Gab es Missverständnisse?
- Wie hat sich die Botschaft verändert, nachdem die beiden anderen Freiwilligen die Szene dargestellt haben?
- Was können wir daraus für unsere Kommunikation mit anderen Menschen lernen?

## Die Datscha und der Storch

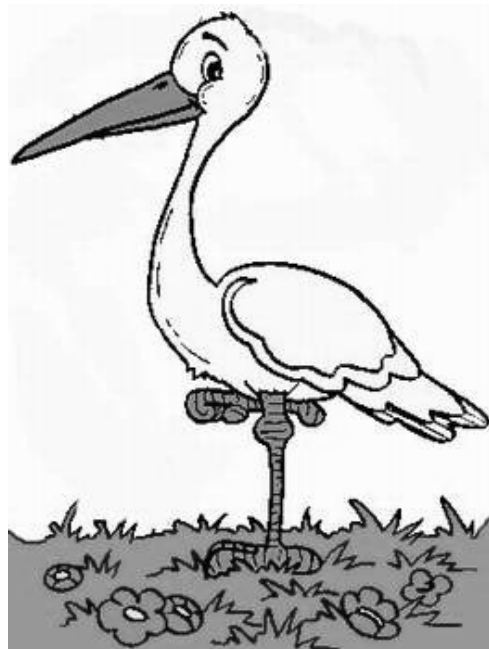
Die Gruppe wird in Pärchen aufgeteilt, jedes Paar erhält einen Stift.

Die Partner setzen sich gegenüber an einen Tisch, auf dem ein festgeklebtes DIN A3 Blatt liegt. Für die nächsten fünf Minuten darf nicht gesprochen werden.

Die Teilnehmer sind nun aufgefordert, eine Datscha und einen Storch zu malen, wobei beide Partner den Stift zusammen halten und auch zusammen zeichnen. Es ist sehr wichtig, dass bei dieser Übung nicht gesprochen wird. Nach fünf Minuten werden die Zeichnungen verglichen.

Bei der anschließenden Auswertung sollten folgende Punkte zur Sprache kommen:

- Wie habt ihr euch verständigt?
- Woher wusstest du, was der andere wollte/dachte?
- Inwieweit glichen sich eure Vorstellungen davon, wie eine Datscha aussieht?
- Welche Strategie würdest du in Zukunft für solchen Situationen empfehlen?



## Das Tandem und sein Schatten

Zwei Teilnehmer, die eine andere Sprache außer Deutsch gut beherrschen (möglichst mittelosteuropäisch), spielen eine kurze Alltagszene nach. Es könnte z.B. ein Supermarktbesuch sein oder eine Verabredung mit einem Freund oder einer Freundin in einem Café. Wirkungsvoller ist es, wenn man noch einen kleinen Konflikt in die Szene mit einbaut, z.B. „Entschuldigen Sie, aber ich glaube, Sie müssen sich hinten anstellen!“ oder „Ich habe aber einen Kaffee ohne Milch bestellt!“.

Die Gruppe soll nun genau auf die Bewegungen und Sprache der Darsteller achten. Die Szene wird wiederholt. Dieses Mal bekommen die beiden Darsteller zwei Schatten in Form von zwei Freiwilligen, die ihre Bewegungen nachahmen. (Zuerst nur die Bewegungen).

Im dritten Durchgang versuchen die Freiwilligen dann auch die Sprache der Darsteller zu kopieren. Heraus kommt eine Art Echo.

### **Hinweis:**

Die Übung verdeutlicht den Teilnehmern, wie Sprache und Gestik miteinander verbunden sind. Wenn die Teilnehmer nicht so viel Erfahrungen darin haben, öffentlich zu sprechen, kann die Übung dahingehend abgewandelt werden, dass statt realer Sprache während der Szene nur ein (Kunst-)wort benutzt und verschieden betont wird (z.B. „luksofors“, lettisch für „Ampel“).

## Das Buchstabenpuzzle

Eine Seite aus einer Jugendzeitschrift (z.B. Kopiervorlage) wird für alle Teilnehmer kopiert und ausgeteilt.

Nun werden folgenden Fragen gestellt:

- Was kannst du erkennen?
- Gibt es Wörter, die dem Deutschen ähneln?
- Gibt es irgendwelche Graphiken oder Zahlen? Worauf könnten sie sich beziehen?
- Was verstehen wir eigentlich auf dieser Seite? Worum geht es hier?

### **Hinweis:**

Diese Übung ist hilfreich, um die Teilnehmer zu motivieren, Zeitungen oder Zeitschriften in andern Sprachen mit Interesse anzuschauen: Sie stellen fest, dass sie oft sehr viel mehr verstehen, als sie gedacht hätten.

# TOP SECRET

*Szexis amerikai énekesnő keresi hozzá illő, kedves, jó humorú angol párját. Kalandorok kémijének*

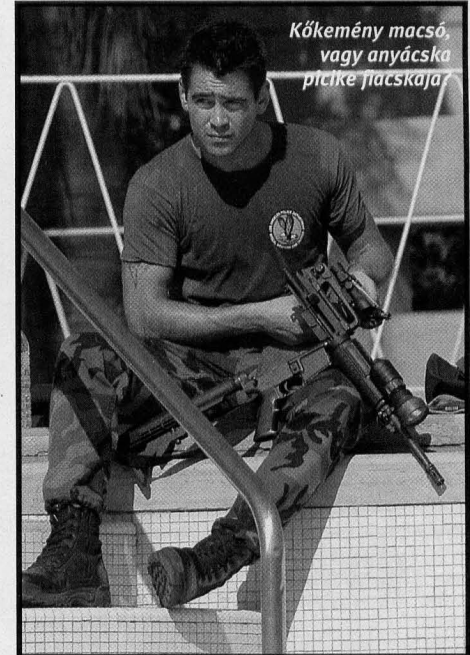


## MARIAH CAREY kipróbálná a brit pasikat

Mariah Carey nemrég bejelentette, azt fontolgatja, hogy Londonba költözik, aminek számára legfőbb attrakciója férfilakossága. Mariah állítólag már be is vetette magát, és megadta számát DJ Kaz Jamesnek, Keira Knightley exbarátjának. MARIAH-NAK AZÓTA NEM VOLT HOMOLY KAPCSOLATA, HOGY 2001-BEN SZAKÍTTOTT LUIS MIGUEL MEXIKÓI ÉNEKESSEL. Azóta legközelebbi társa kétéves kutyája, Jack Russel.

## COLIN FARRELL, A VIZESNYOLCAS

Colin Farrell, Hollywood egyik ügyeletes szívtiprója szereti magát kemény fiúként beállítani, de úgy tűnik, a valóság ettől igencsak távol áll. VOLT OSZTÁLYTÁRSAI SZERINT UGYANIS A NAGY SÁNDOR SZTÁRJA MINDIG IS A MAMA PICI FIACSKÁJA VOLT, RÁADÁSUL EGY IGAZI PIPERKŐC, AKIT GYAKRAN KI IS CSÚFOLTAK PUHÁNSÁGA MIATT. Azt is beszélik róla, hogy bár állítja, Dublin csóró negyedéből indult el, valójában mindig is jó körülmények között élt, és szexis ír akcentusa is csupán csak megjátászás.



*Kőkemény macsó, vagy anyácska picike fiacskaja*

## SZTÁRDUMÁK

*A szüleim nem hiszik el, hogy már nem szedek drogot. Ezért minden nap muszáj nekik újabb vizeletmintát adnom.*  
KELLY OSBOURNE

*Nemcsak énekelni és rappelni tudok, hanem oda-vissza bőfögöm az ABC-t is.*  
ASHLEE SIMPSON

*Szeretem, hogy szőrös vagyok. Télen melegen tart, nyáron pedig nem csípnek össze a szűnyogok.*  
ROBBIE WILLIAMS

*Amikor 13 évesen életemben először megcsókoltam egy fiút, majdnem elájultam.*  
JESSICA ALBA

*Kétfajta autogramvadászt ismerek: az egyiknek könny csillog a szemében attól, hogy milyen szerencsésje van, a másik még csak meg sem köszöni az autogramot, és szinte azonnal átvverzni kezdi az eBayen.*  
DANIEL RADCLIFFE

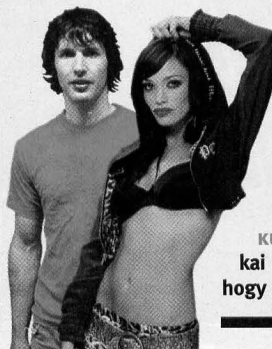
## Kevin már nem munkanélküli

A HÍREK SZERINT BRITNEY SPEARS FÉRJE, KEVIN FEDERLINE TÖBB ÉV SZABADSÁG UTÁN VÉGRE MUNKÁT VÁLLAL. KEVIN, AKI NYILVÁN NEM AZÉRT SZÁNTA EL MAGÁT A LÉPÉSRE, MERT BRIT BANKSZÁMLÁJA MÁR NEM BÍRNÁ FEDEZNI A KÖLTSÉGEIKET, DARRIN HENSON LOS ANGELES-I TÁNCISKOLÁJÁBAN KAPOTT OKTATÓI ÁLLÁST. AZ ELIT TÁNCISKOLA OLYAN SZTÁROK KO-REOGRÁFIÁIT KÉSZÍTETTE MÁR EL, MINT BRITNEY, AZ 'N SYNC ÉS JENNIFER LOPEZ.



*Kevin vagyok, van valami munka számomra?*

## James Blunt és Jessica Sutta együtt?



James Blunt és a Pussycat Dolls fekete hajú énekesnője, Jessica között állítólag fellobbant a szerelem, amikor Berlinben találkoztak, ahova mindketten új anyaguk promóciója miatt érkeztek. Alig két héttel azután, hogy Blunt szakított barátjával, Camilla Bowlerrel, máris egy új szépségre vetette ki hálóját. BÁR BLUNT IDEJE NAGY RÉSZÉT ANGLIÁBAN TÖLTI JESSICA PEDIG AMERIKÁBAN, NEM ZÁRHATÓ KI, HOGY MÉLYEBB KAPCSOLAT IS KIALAKULHAT KÖZTÜK. Az biztos, hogy James közelgő amerikai turnéján egyetlen alkalmat sem mulaszt majd el, hogy találkozhasson a Pussycat Dollal.

# Sprachlicher Staffellauf

Die Teilnehmer werden in 4 oder 5 Gruppen aufgeteilt. Für jede dieser Gruppen braucht man einen Auszug aus einem Gedicht oder einer Geschichte in einer mittel- oder osteuropäischen Sprache (siehe Literaturtipps). Die Auszüge werden so im Raum aufgehängt, dass sie keiner der Teilnehmer von seinem Platz aus lesen kann.

Es steht nun immer ein Teilnehmer jeder Gruppe auf, sucht sich einen Text und versucht sich ein Stück davon zu merken. Nach 20 Sekunden läuft er zu seiner Gruppe zurück und schreibt soviel wie möglich von dem Gemarkten auf. Danach ist der nächste dran. Ziel ist es, gemeinsam den kompletten Text so genau wie möglich wieder zugeben.

Man kann ein Zeitlimit setzen oder dann aufhören, wenn die erste Gruppe fertig ist, oder aber warten bis alle ihren Text komplett haben. Anschließend stellt jede Gruppe ihr Ergebnis vor und erzählt über Schwierigkeiten während der Übung, wie sie sich untereinander geholfen haben und natürlich, was sie vom Text verstanden haben.

## Hinweis:

Diese Übung eignet sich gut für Gruppen mit verschiedenen ausgeprägten Sprachkenntnissen.

## Literaturtipps:

Modern magyar novellák. Moderne ungarische Erzählungen. München 1999 (dtv).

Die gelbe Lokomotive. Und andere Erzählungen aus Polen. Lutz Adler. Recklinghausen 1980 (Bitter).

Sonnengeflecht. Literatur aus Lettland. Riga 1997 (Nordik).

Wie Laub von einem Baum. 29 Geschichten aus der Slowakei. Blieskastel 1994 (Gollenstein).

# Das Lied

Es wird ein Lied aus Mittel- oder Osteuropa vorgespielt. Anschließend werden Fragen gestellt: Was ist das für ein Song? Worum geht es wohl? Welche Stimmung ruft er in dir hervor? Für wen ist dieses Lied wohl bestimmt? ...

Das Lied wird noch einmal vorgespielt und jede/r versucht so viele Wörter wie möglich aufzunehmen und sich in ihm geeignet erscheinender Form zu notieren. Rechtschreibung ist hier gleichgültig!

Im Anschluss lesen einige Freiwillige ihre Wörter vor. Die Gruppe tauscht sich aus: Hat noch jemand diese Worte gehört? Wie komisch klingen die Laute in den Ohren der Teilnehmer? Was mögen einzelne Worte bedeuten?

Der Song wird noch einmal vorgespielt und es wird noch mal verglichen.

## Hinweis:

Es empfiehlt sich, abschließend eine Übersetzung des Liedes auszuteilen, um die Neugier der Teilnehmer nach dem „tatsächlichen“ Inhalt des Liedes zu befriedigen.