

SPRACHANIMATION

eine kreative Methode zur
Überwindung von
Kommunikationsbarrieren
bei Jugendlichen im
Deutschunterricht

Ausgewählte Spiele
mit Visualisierungsvorschlägen



-  ralucagermana@gmail.com
-  [@ralucagermana](https://www.facebook.com/ralucagermana)
-  [@ralucagermana](https://www.instagram.com/ralucagermana)
-  www.raluca-germana.com

WIE GEHT'S?



Ziele: Wortschatz erweitern (einfache Fragen und Antworten lernen); Auflockerung, Reaktionsfähigkeit fördern, Spaß, Bewegung, Formulierungen automatisieren



Dauer: 15 Minuten



Teilnehmerzahl: 8 - 25 Personen



Material: Plakat, Stühle



Vorbereitung: Plakat mit der Frage und den Antworten.



Aufstellung: Die Stühle stehen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmer.



Verlauf: Zu Beginn werden die Frage und die Antworten eingeübt. Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Sie versucht einen Sitzplatz zu ergattern. Sie wählt eine*n Teilnehmer*in aus und stellt ihr*ihm die Frage: „Wie geht's?“. Antwortet die angesprochene Person „gut“, bleiben alle sitzen. Antwortet sie „es geht“, wechseln die beiden Personen rechts und links der angesprochenen Person die Plätze. Dabei versucht die Person in der Mitte, sich auf einen der frei werdenden Plätze zu setzen. Antwortet sie „schlecht“ wechseln alle sofort die Plätze. Dabei ist es nicht erlaubt, dass man sich auf den Platz neben-an setzt. Die Person, die nun keinen Sitzplatz finden konnte, stellt als nächstes die Frage „Wie geht's?“. Je schneller die Frage gestellt wird und die Antworten gegeben werden, desto mehr Dynamik erhält das Spiel.



Varianten: Auch andere Fragen und Antworten können benutzt werden (z.B. Wie ist das Wetter? / Es regnet. Sonnenschein. Bewölkt.)

ERDBEBEN



Ziele: Hemmungen abbauen, Reaktionsfähigkeit fördern, Spaß, Bewegung



Dauer: 15 Minuten



Teilnehmerzahl: 8 - 25 Personen



Material: Plakat



Vorbereitung: Plakat mit den drei Stichwörtern Erdbeben, Garage, Auto



Aufstellung: Dreier-Gruppen



Verlauf: Zwei Teilnehmer*innen bilden mit ihren Armen das Dach einer Garage, eine dritte Person stellt in der Mitte das Auto dar. Die Lehrkraft ruft eines der drei Stichwörter aus: Auto, Garage oder Erdbeben. Die Teilnehmer*innen wechseln ihre Position je nach Rolle. Bei Auto wechseln alle Autos ihre Plätze untereinander und suchen sich eine neue Garage; bei Garage tauschen die Dächer der Garagen ihre Plätze so, dass neue Paare entstehen; bei Erdbeben tauschen alle ihre Plätze und Rollen, sowohl Garagen als auch Autos. Eine Person, die vorher eine Garage darstellte, kann jetzt ein Auto werden. Wer keinen freien Platz für sich findet, wird zur Spielleitung und ruft das nächste Stichwort aus.



Varianten: Die drei Wörter können durch andere Wörter ersetzt werden, die anders dargestellt werden. Bei der Auswahl der Wörter kann man sich an den besprochenen Themen in der Gruppe orientieren.

VISITENKARTEN



Ziele: erstes Kennenlernen, Bewegung, Abbau von Hemmungen



Dauer: 20-30 Minuten



Teilnehmerzahl: ab 10 Personen



Material: Stifte, kleine Moderationskarten



Vorbereitung: -



Aufstellung: im Kreis sitzend



Verlauf: Alle Teilnehmer*innen erhalten 3 Moderationskarten, auf die sie jeweils ihren Namen schreiben und auf die Rückseite eine Eigenschaft oder ein Hobby malen. Sind alle fertig, werden die Karten von der Spielleitung eingesammelt, gut durchgemischt und wieder jeweils 3 Karten an alle Teilnehmer*innen ausgeteilt. Im Idealfall haben alle drei unterschiedliche Namen auf den Karten und nicht den eigenen dabei. Die Aufgabe ist es nun, die Visitenkarten an ihre Eigentümer zurückzugeben, bis alle wieder drei Karten mit ihrem eigenen Namen haben. Dafür gehen die Teilnehmer*innen aufeinander zu, fragen sich gegenseitig nach ihren Namen und geben die Visitenkarte, wenn der Name übereinstimmt. Wer eine Karte abgegeben hat, bekommt im Gegenzug eine von seinem Gegenüber und versucht nun diese an den rechtmäßigen Besitzer zu übergeben. Wenn alle wieder ihre drei eigenen Karten haben, ist das Spiel beendet. Der kleine Dialog läuft nach folgendem Schema ab: „Hallo - ich bin - und du? - danke“.



Varianten: Vorschlag an die Teilnehmer*innen: am Ende der Begegnung können sie ihre Visitenkarten an Teilnehmer*innen verschenken. Dazu können sie diese auch ergänzen z.B. durch Telefonnummer, E-Mail-Adresse.

DEIN BALLON



Ziele: erstes Kennenlernen, Bewegung, Abbau von Hemmungen



Dauer: 20-30 Minuten



Teilnehmerzahl: ab 10 Personen



Material: Luftballons, nicht abfärbende Textmarker, Geschenkpapierband, Musik



Vorbereitung: -



Aufstellung: im Kreis stehend



Verlauf: Alle Teilnehmer*innen stehen in einem Kreis. Jede*r bekommt einen Luftballon, pustet ihn auf und schreibt seinen*ihren Vornamen so auf den Ballon, dass der Knoten oben ist. Nun stellen sich alle der Reihe nach vor. Musik ertönt und alle werfen die Ballons in die Luft. Die Gruppe versucht, alle Ballons in der Luft zu halten. Sobald die Musik verstummt, fängt jede*r einen Ballon und sucht die Person, deren Name auf dem Ballon steht, indem er*sie andere Teilnehmer*innen zum Beispiel fragt: „Marie?“ Ist die richtige Person gefunden, wird ihr der Ballon übergeben. Sobald alle ihren Ballon haben, ertönt wieder Musik und die Aktion beginnt von vorn. In der letzten Runde wird angesagt, dass, bevor der Ballon verschenkt wird, durch Daumenzeichen (gut = Daumen nach oben, mittel = Daumen horizontal, schlecht = Daumen nach unten) nach dem Wohlbefinden gefragt wird. Die Antwort wird in Form eines Smileys auf den Ballon gemalt. Anschließend wird der Ballon verschenkt.



Varianten: Das Spiel lässt sich auch mit ganzen Sätzen oder Wörtern spielen. Die Fragen „Wie heißt du?“ und „Wie geht es dir?“ mit den entsprechenden Antworten werden dann zu Beginn des Spiels eingeführt.

DER BUS



Ziele: Erweiterung des Wortschatzes Hörverständnis, Leseverstehen, Bewegung



Dauer: 20 Minuten



Teilnehmerzahl: ab 15 Personen



Material: Vorlesetext, Plakat mit Wörtern, ein Stuhl für jede Person



Vorbereitung: Plakat mit folgenden Wörtern sowie mit ihrer entsprechenden Abbildung: Bus, Räder, Fahrer/Fahrerin, Hupe, Passagiere, Steuer



Aufstellung: Die Stühle werden wie Sitzplätze in einem Bus aufgestellt. Idealerweise sind es zwei parallele Sitzreihen für die Passagiere und vor ihnen sitzt der*die Busfahrer*in. Vor dem*der Fahrer*in werden zwei Stühle in umgekehrter Sitzrichtung aufgestellt. Der linke Stuhl repräsentiert das Steuer, der rechte die Hupe. An der Seite der Spieler*innen werden links und rechts Stühle in gleicher Anzahl aufgestellt, die jeweils ein Rad repräsentieren.



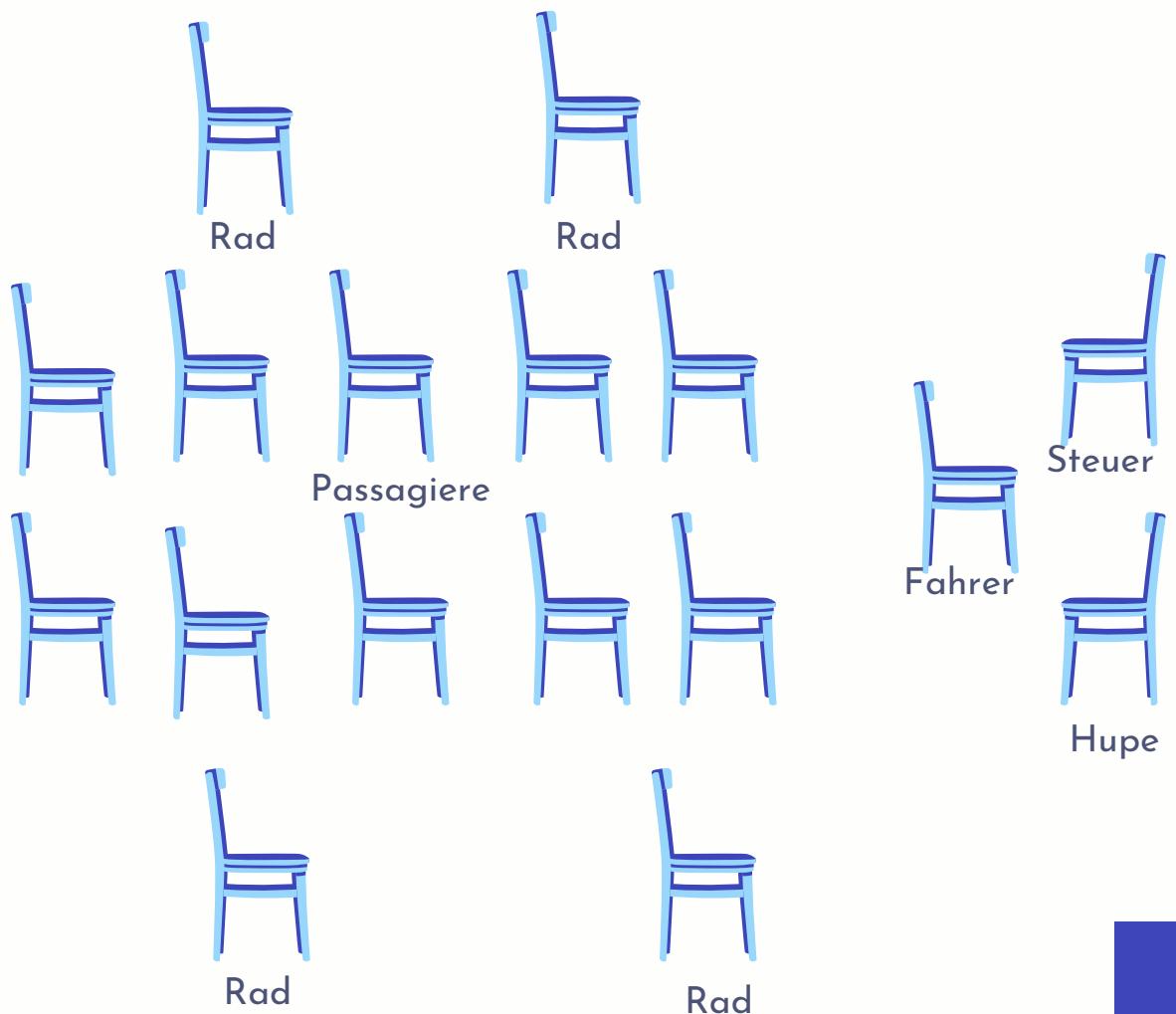
Verlauf: Die Lehrkraft kann vor Beginn des Spiels die Teilnehmer*innen bitten, sie dabei zu unterstützen, die Stühle wie beschrieben aufzustellen. Die Teilnehmer *innen setzen sich auf einen der Stühle und übernehmen so die entsprechende Rolle: 1 Fahrer*in, 1 Steuer, 1 Hupe, Räder und die Übrigen sind die Passagiere. In „Fahrtrichtung“ (und damit im Blick der Spieler*innen) befindet sich das Poster mit den Wörtern. Die Lehrkraft erklärt, dass gleich eine Geschichte vorlesen wird, in der jede*r von ihnen eine Rolle einnimmt, je nachdem auf welchem Platz er*sie gerade sitzt. Sobald jemand das Wort, das der eigenen Rolle entspricht, hört, steht er*sie auf, und dreht einen Kreis um sich selbst. Beim Wort „Bus“ stehen alle auf.

DER BUS

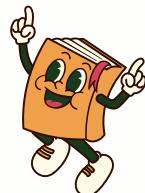
Nachdem sich die Lehrkraft vergewissert hat, dass alle ihre Rolle verstanden und sich mit den Wörtern vertraut gemacht haben, liest sie ihnen die Geschichte vor.



Varianten: Je nach Interesse, Thema und Zielsetzung kann eine neue Geschichte mit anderen Wörtern und einer anderen Sitzordnung kreiert werden. Die Referenzwörter können gemeinsam ausgewählt werden. Auch ist es möglich, die Teilnehmenden in Gruppen aufzuteilen, damit sie selbst eine Geschichte schreiben.



DER BUS



DIE GESCHICHTE „DER BUS“

„Im Sommer fährt ein Bus aus Deutschland nach (Heimatland). Der Fahrer drückt fröhlich auf die Hupe. Die Hupe ist sehr laut. Die Passagiere sind junge Menschen aus Deutschland und (Heimatland). Der Fahrer kommt aus Österreich und sitzt am Steuer. Der Bus hat sechs Räder und sie drehen sich schnell. Die Räder drehen sich sehr schnell. Der Bus bewegt sich hin und her. Plötzlich platzen die Reifen aller Räder. Der Fahrer drückt ständig auf die Hupe. Die Passagiere bekommen Angst und schreien. Das Steuer bricht. Der Bus hält an. Die Passagiere verbringen ihren Urlaub in Kroatien zusammen mit dem österreichischen Fahrer.“

OBST- UND GEMÜSE-SAMURAI



Ziele: Wortschatz erweitern



Dauer: 15 Minuten



Teilnehmerzahl: 10 - 20 Personen



Material: Papier, Stifte



Vorbereitung: -



Aufstellung: im Kreis stehend



Verlauf:

Phase 1: Zunächst werden drei Themengebiete im Plenum festgelegt. Dies können zum Beispiel Obst, Gemüse und Farben sein, oder andere Themen und Begriffe aus dem Unterrichtskontext. Weitere Kombinationsmöglichkeiten sind möglich und erwünscht. Dann werden in Kleingruppenarbeit jeweils logisch zusammenhängende Dreiergruppen aus einem Themengebiet zusammengestellt und auf ein Papier geschrieben. Zum Beispiel: Obst - Banane - gelb Gemüse - Gurke - grün. Dann werden die Beispiele untereinander auf ein großes Plakat geschrieben, so dass es für alle sichtbar ist.

Phase 2: In der zweiten Phase des Spiels stehen alle im Kreis. Die Lehrkraft beginnt und erklärt das Spiel und die Samurai-Bewegungen. Man formt ein „Schwert“, indem man beide Arme nach oben ausstreckt und die Hände zusammenhält. Dann „schlägt“ man von oben nach unten hinab auf eine beliebige andere Person im Kreis und ruft gleichzeitig entweder das „Obst“ oder „Gemüse“. Der*die angesprochene Teilnehmer*in ist dann aufgefordert, das entsprechende vorher festgelegte Obst bzw. die Gemüsesorte zu nennen (in unserem Beispiel „Banane“ oder „Gurke“) und dabei dieselbe Bewegung, allerdings von unten nach oben, zu machen.

OBST- UND GEMÜSE-SAMURAI

Ist die Bewegung abgeschlossen, also die Arme über dem Kopf, sind die zwei Teilnehmer*innen, die rechts und links von der Person stehen, aufgefordert, die richtige Farbe zu rufen und gleichzeitig dieselbe Bewegung zu machen, diesmal aber von rechts bzw. links - so, als ob man mit einem Schwert horizontal zur Person in der Mitte schlägt. Hat alles geklappt, geht es von vorne los und die Person in der Mitte beginnt den Bewegungs- und Sprachablauf von vorn. Schnelligkeit ist bei diesem Spiel ausschlaggebend. Wer nicht zeitnah oder falsch reagiert (falsches Wort, falsche Bewegung), verlässt die Runde und das Spiel geht weiter.



Varianten:

1. Die Übung ist eine Abwandlung des Energizers „Samurai“, bei der man bei jeder Bewegung nur ein lautes „Ha!“ oder „Ho!“ ruft. Man könnte zum Aufwärmen erst diese einfachere Variante spielen, damit sich alle zunächst die Bewegungsabfolge merken können, bevor man die Sprachen hinzuzieht.
2. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass es nicht mehrere Optionen für Begriffsketten gibt, sondern nur eine. Damit können z.B. die unterschiedlichen Begrüßungsformeln im Laufe eines Tages eingeführt werden: Guten Morgen (oben nach unten) - Guten Tag (unten nach oben) - Gute Nacht (horizontal).

IDENTITÄTSBLUME



Ziele: Kennenlernen, Wortschatz erweitern , Vielseitigkeit eines Menschen bewusst machen



Dauer: eine Stunde



Teilnehmerzahl: bis zu 30 Personen



Material: Papier, Stifte, Kopiervorlage



Vorbereitung: Vorlagen kopieren



Aufstellung: im Raum verteilt

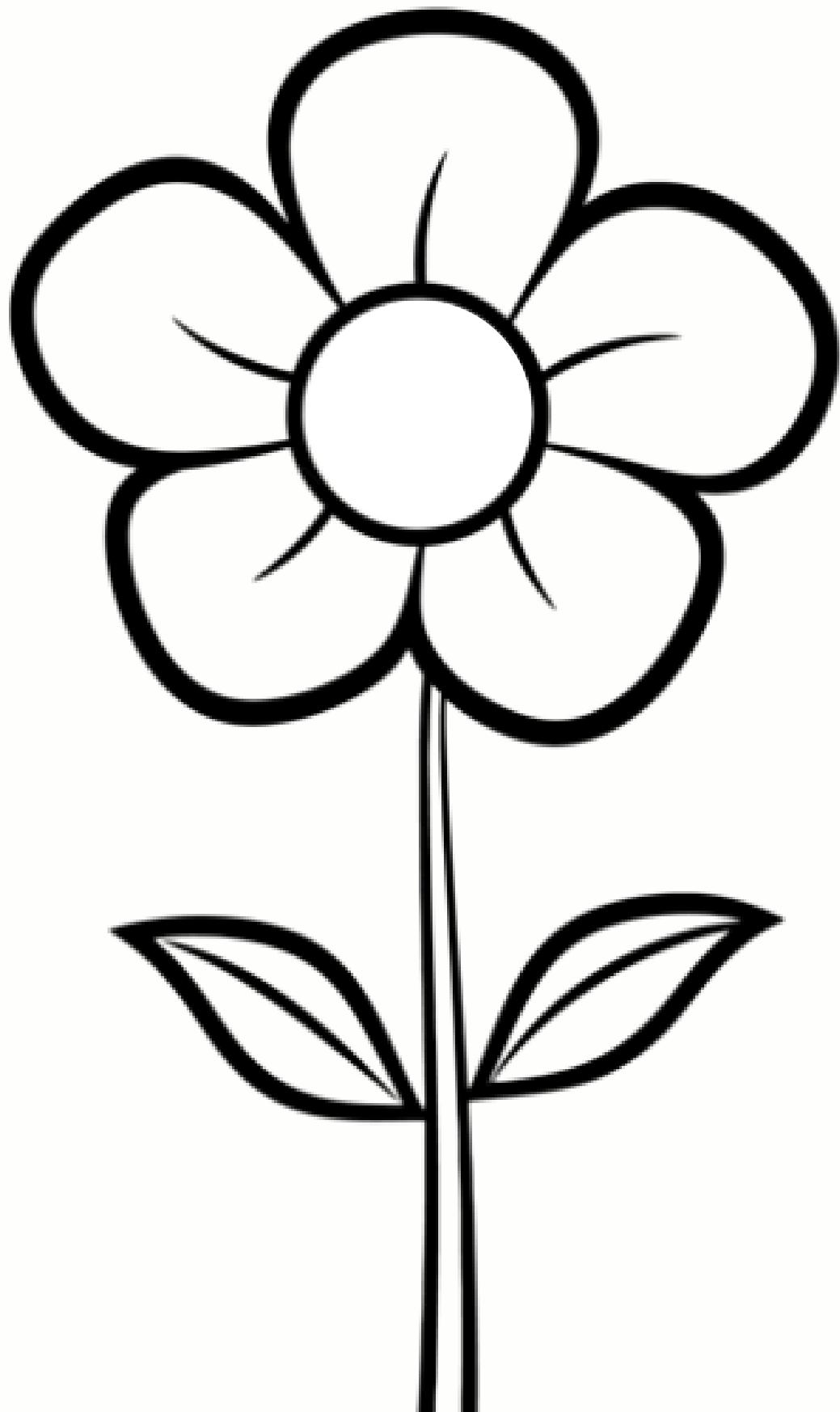


Verlauf: In die Mitte der Blume schreiben die Teilnehmer ihren Namen. In die Blütenblätter schreiben sie die Kategorien, die sie zusammen festgelegt haben. Diese können z. B. Augenfarbe, Haarfarbe, Sprache(n), Alter, Wohnort, Hobbys, Lieblingsfach, Lieblingsmusik sein. In Paaren tauschen sich die Teilnehmer*innen über die Aspekte aus, die in den Blüten genannt werden. Die Antworten werden in den Blüten der Blume notiert. Anschließend stellen sich die Teilnehmer*innen im Plenum gegenseitig vor. Die Vorstellung kann an die Sprachkompetenzen angepasst werden. Kategorien und die entsprechenden Antworten stehen auf dem Blatt in der Partnersprache. Beherrschen die Teilnehmenden die Sprache nicht oder kaum, werden nur diese Begriffe gesagt. Haben sie erweiterte Kenntnisse, können ganze Sätze formuliert werden.

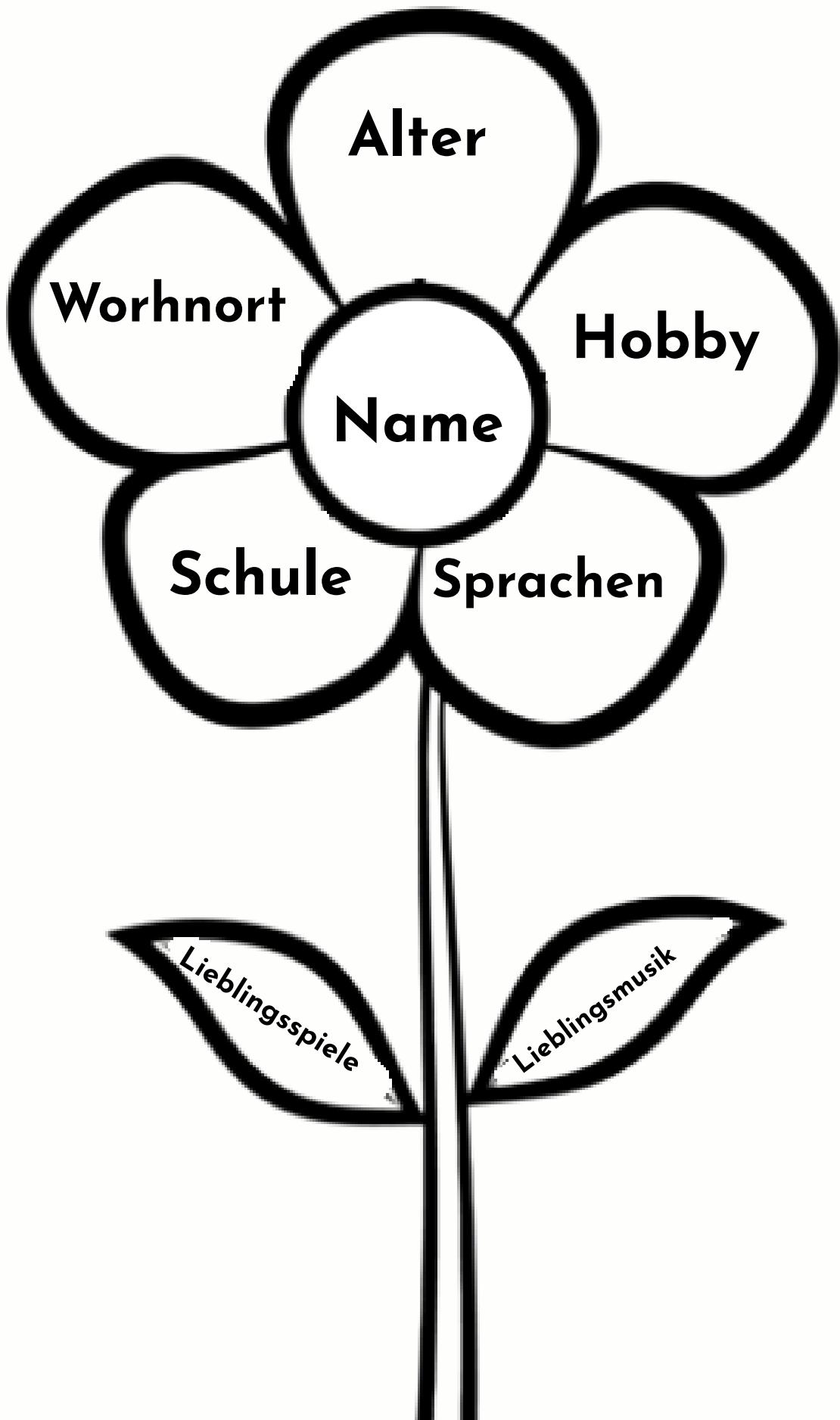


Varianten: Die Blumenbilder können anschließend im Gruppenraum ausgestellt werden.

IDENTITÄTSBLUME



IDENTITÄTSBLUME



WASCHMASCHINE



Ziele: Bewegung, Abbau von Hemmungen, neue Wörter lernen



Dauer: 10 – 15 Minuten



Teilnehmerzahl: ab 10 Personen



Material: Plakat



Vorbereitung: Plakat mit den Stichwörtern



Aufstellung: im Kreis stehend



Verlauf: Es geht darum, verschiedene Gegenstände pantomimisch dazustellen. Dazu werden zunächst die Namen der Gegenstände eingeführt. Anschließend wird die pantomimische Darstellung der Gegenstände eingeübt. Die Teilnehmer*innen stellen sich im Kreis auf, eine Person steht in der Mitte. Diese deutet auf eine Person und nennt eine der vorher festgelegten Figuren. Daraufhin müssen diese Person und die beiden Nachbar(inne)n die Figur pantomimisch darstellen. Das muss natürlich möglichst schnell und fehlerfrei passieren. Wer zu lange für die Figur braucht oder eine falsche Bewegung macht, übernimmt den Platz in der Mitte. Für die Auswahl der Figuren sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ideen von Figuren:

- **Waschmaschine:** Die beiden äußeren Teilnehmer*innen halten sich an den Händen, die hinteren Arme treffen sich oberhalb, die unteren Arme unterhalb; die angesprochene Person steckt den Kopf dazwischen und dreht ihn im Kreis.
- **Laterne:** Die mittlere Person ist die Laterne und steht aufrecht. Sie streckt die Arme aus und stellt damit zwei Lampen dar. Die beiden Nachbar(inne)n heben das Bein, um die Laterne anzupinkeln.

WASCHMASCHINE

- **Fisch:** Die Person in der Mitte öffnet und schließt den Mund, die beiden Nachbar(inne)n stellen mit wedelnden Händen die Flossen dar.
- **Toaster:** Die beiden äußeren Teilnehmenden fassen sich an den Händen und bilden damit den Toaster. Die angesprochene Person springt zwischen deren Armen nach oben und sagt „pling“.
- **Döner:** Die Person in der Mitte dreht sich um sich selbst, die beiden Nachbar(inne)n bewegen eine Hand von oben nach unten an der mittleren Person entlang, um das Fleisch abzuschneiden.



Varianten: In kleinen Gruppen können die Spieler neue Figuren erfinden und diese darstellen.

SIPP-SEPP-HOPP-BOING



Ziele: Bewegung, Abbau von Hemmungen, Konzentrationsfähigkeit fördern



Dauer: 10 Minuten



Teilnehmerzahl: 10 - 25 Personen



Material: -



Vorbereitung: -



Aufstellung: im Kreis stehend



Verlauf: Ein*e Teilnehmer*in beginnt und gibt einen Impuls an eine andere Person weiter. Dies geschieht mittels eines Kommandos, begleitet von Händeklatschen und einer Bewegung in die entsprechende Richtung: SIPP an die Nachbarin/ den Nachbarn links, SEPP an die Nachbarin/ den Nachbarn rechts, HOPP für alle anderen (quer über den Kreis hinweg). Der Impuls kann von der adressierten Person auch abgeblockt und an die sendende Person zurückgeschickt werden: Dazu macht die adressierte Person eine abwehrende Geste (beide Hände hoch) und sagt BOING. Die sendende Person muss sich dann eine andere Person aussuchen.



Varianten: Das Spiel wird um ein Kommando erweitert: Bei dem Kommando HIPP HIPP müssen alle Teilnehmenden mit beiden Füßen Richtung Mitte springen, die Arme hochreißen und HURRA rufen. Die Person, die HIPP HIPP gerufen hat, macht danach wieder mit SIPP, SEPP oder HOPP weiter.

SIPP-SEPP-HOPP-BOING

Das Spiel macht vor allem dann Spaß, wenn ein gemeinsamer Rhythmus gefunden wird, mit dem der Impuls weitergegeben wird. Um einen gemeinsamen Rhythmus zu finden, ist es hilfreich, wenn die gesamte Gruppe vor Spielbeginn einen gleichmäßigen, nicht zu schnellen Rhythmus mit den Füßen stampft.



BLINDE FÜHREN



Ziele: Abbau von Hemmungen, Wörter lernen



Dauer: 30 Minuten



Teilnehmerzahl: 10 – 20 Personen



Material: Augenbinden, Schlafmasken oder Schal, ggf. Hindernisse, Plakat



Vorbereitung: Plakat mit Richtungsangaben



Aufstellung: im Raum verteilt



Verlauf: Die Teilnehmer*innen erlernen die Wörter „Stopp“, „gehen“, „links“, „rechts“, „unten“, „oben“ (weitere Wörter wie „Treppe“ oder „Tür“ können ergänzt werden). Anschließend werden Teams gebildet, bei denen einem Partner/einer Partnerin die Augen verbunden werden. Die „sehende“ Person hat nun die Aufgabe, die Partnerin/den Partner ohne Berührung, d.h. nur mit Worten zu führen. Nach einer vorgegebenen Zeit wechseln die Teilnehmenden die Rollen.



Varianten: Nach der ersten Runde kann mit den Teilnehmenden überlegt werden, welche Wörter noch gebraucht werden (z.B. „langsamer“, „ein bisschen“).

VISUALISIE RUNGSVORSCHLÄGE

Wie geht's?



Sehr gut.

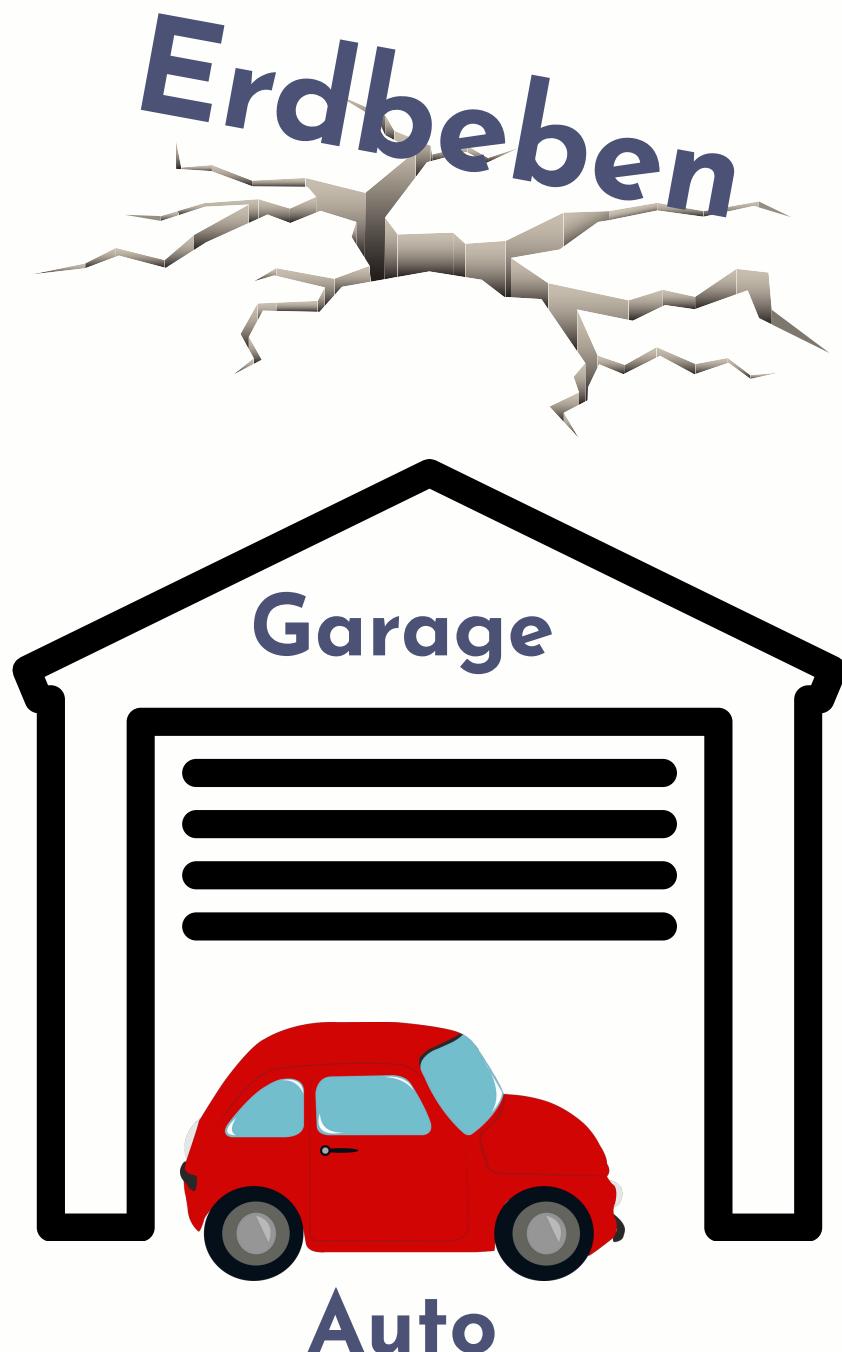


Solala.



Schlecht.

VISUALISIERUNGSVORSCHLÄGE



VISUALISIE RUNGSVORSCHLÄGE



VISUALISIE RUNGSVORSCHLÄGE

• **Dein Ballon** •

Hello!

Ich heiße ...

Und du?

Danke!



VISUALISIE RUNGSVORSCHLÄGE

Der Bus

Fahrer



Steuer

Hupe

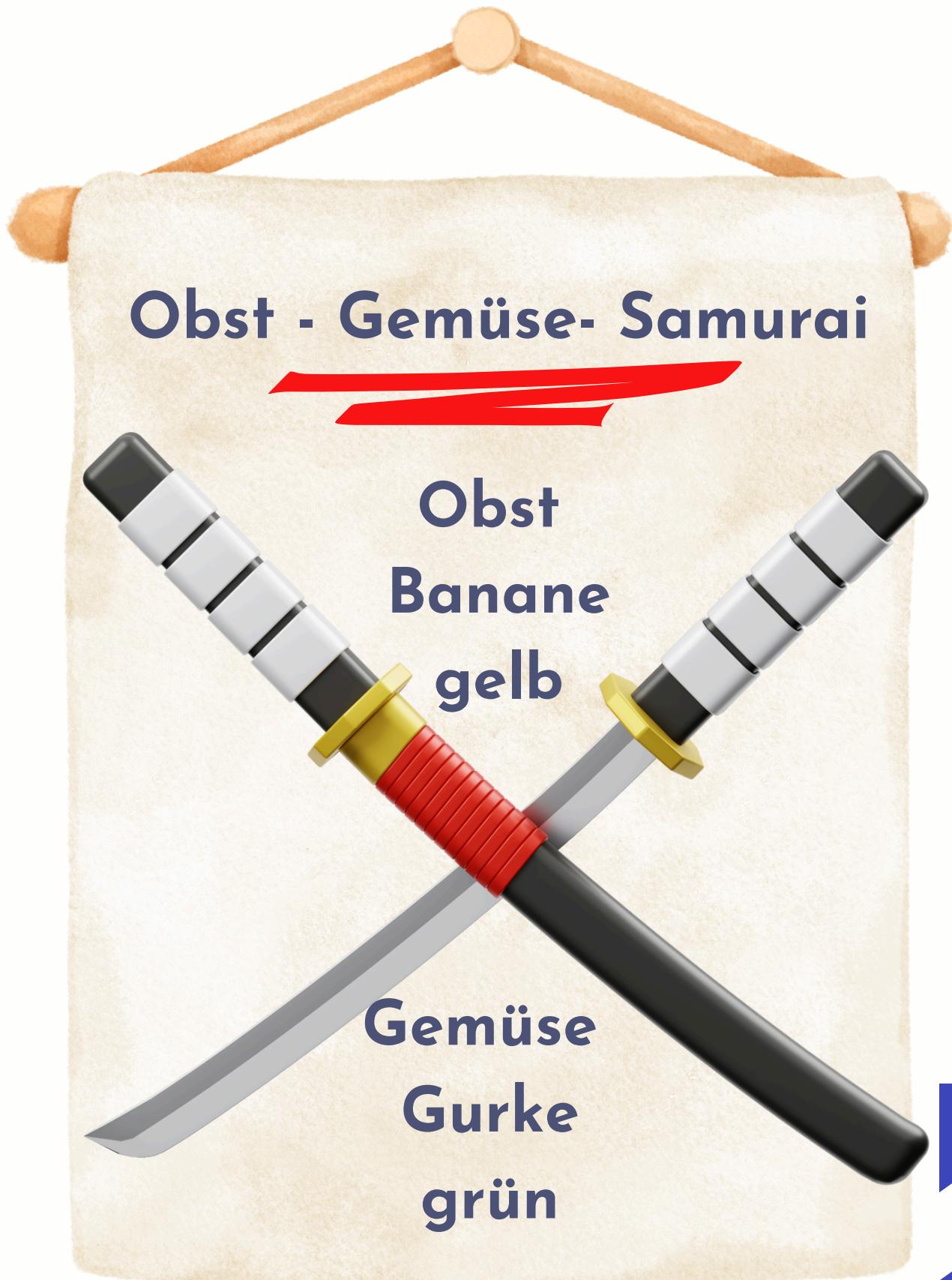


Rad

Passagiere

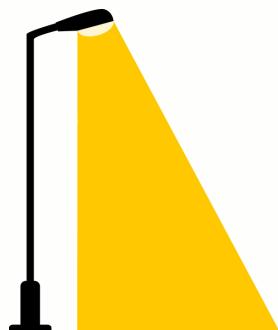


VISUALISIE RUNGSVORSCHLÄGE



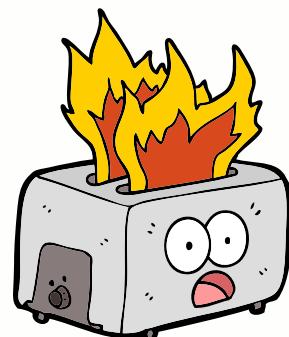
VISUALISIERUNGSVORSCHLÄGE

Waschmaschine



Laterne

Toaster

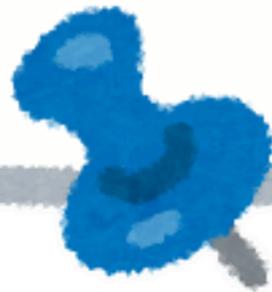


Fisch

Döner



VISUALISIERUNGSVORSCHLÄGE



Klatschspiel



SIPP

SEPP

HOPP



BOING

