TAXI

Lieferdienst der deutschen Sprache

Hallo an alle!

Sie lesen das nächste Heft der digitalen Zeitschrift TAXI.

Das ist bereits die 10. Ausgabe.
Wieder einmal begrüßen wir Sie zu einer neuen Ausgabe von "TAXI" – das Magazin, welches Ihnen beim Lernen der deutschen Sprache zur Seite steht. Für den Februar steht wieder ein besonderes Programm auf dem Lehrplan, es bezieht sich auf den internationalen Tag der Muttersprachen.
Nach Meisterung der Aufgaben und Lektionen werden Sie einen Schritt weiter sein, im Hinblick auf Ihre Deutschkenntnisse.
Lernen mit Spaß! Nur so kommt man weiter!

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viel Spaß bei den folgenden Aufgaben und gutes Gelingen.

Danke für Ihr Feedback und fürs Mitmachen!

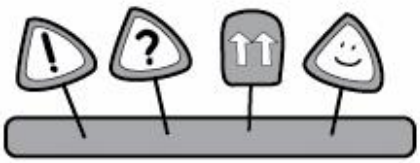
P.S. Nicht vergessen!
Internationaler Tag der Muttersprachen am 21.2.08

Taxi-Team: zentrum@drb.sp.ru

Heute frei Haus geliefert!

Muttersprachen, Fremdsprachen…	Seite 2
Spiele im Deutschunterricht	Seite 13
Aufgaben – Tipp und – Typ	Seite 29
Ideenbörse	Seite 31

Bald gibt es eine Sammlung der besten Materialien vom Lieferdienst der deutschen Sprache TAXI als Mappe mit Kopiervorlagen!



Sprachdidaktisches Zentrum =
Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau www.drh-moskau.ru +
Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg www.drb.ru

Muttersprachen, Fremdsprachen…

Was sagen weise Köpfe über die Sprache….

Wer fremde Sprachen nicht kennt, weiß nichts von seiner eigenen.
Goethe, 1821, Hauszeitschrift „Über Kunst und Altertum“

Behalte deiner Mutter Gemüt und die Muttersprache.

Das Echo kennt alle Sprachen. Finnland

Das Schaf spricht immer dieselbe Sprache. Der Mensch spricht viele und mannigfaltige.
Altgriechisch

Alle Sprache ist Bezeichnung der Gedanken. Kant

Alte Mauern lernen keine Sprachen. Jiddisch

Am Anfang war das Wort. Dann muss es ihm die Sprache verschlagen haben.
Heinrich Wiesner

Der Deutsche soll alle Sprachen lernen, damit ihm zu Hause kein Fremder unbequem wird, er aber in der Fremde überall zu Hause ist.

Wer die Muttersprache vergisst, der vergisst die Mutter. Estland

Über die russische Sprache:

Карл Пятый, римский император, говаривал, что гишпанским языком с Богом, французским - с друзьями, немецким - с неприятелем, итальянским - с женским полом говорить прилично. Но если бы он российскому языку был искусен, то, конечно, к тому присовокупил бы, что им со всеми оными говорить пристойно. Ибо нашел бы в нем великолепие гишпанского, живость французского, крепость немецкого, нежность итальянского, сверх того богатство и сильную в изображении краткость греческого и латинского языков. М. В. Ломоносов

Нет слова, которое было бы так запашисто, бойко, так вырывалось бы из-под самого сердца, так кипело бы и животрепетало, как метко сказанное русское слово. Н. В. Гоголь

С русским языком можно творить чудеса. Нет ничего такого в жизни и в нашем сознании, что нельзя было бы передать русским словом. Звучание музыки, блеск красок, игру света, шум и тень садов, неясность сна, тяжелое громыхание грозы, детский шепот и шорох морского гравия. Нет таких звуков, образов и мыслей - сложных и простых, - для которых не нашлось бы в нашем языке точного выражения. К. Паустовский

Во дни сомнений во дни тягостных раздумий о судьбах моей родины,- ты один мне поддержка и опора, о великий, могучий, правдивый и свободный русский язык! Не будь тебя - как не впасть в отчаяние при виде всего, что совершается дома? Но нельзя верить, чтобы такой язык не был дан великому народу!

И.С. Тургенев

Сам необыкновенный язык наш есть еще тайна. В нем все тоны и оттенки, все переходы звуков от самых твердых до самых нежных и мягких; он беспределен и может, живой как жизнь, обогащаться ежеминутно. Н.В. Гоголь

Звучен язык Вергилия и Овидия, но ведь не свободен он, ибо принадлежит к прошлому. Певуч язык Гомера, но и он в пределах древности. А ведь русский язык жив. Он живет для будущего. Он может обогащаться всеми новыми достижениями и сохранять свою певучую прелесть. Н. Рерих

Русский язык в умелых руках и опытных устах красив, певуч, выразителен, гибок, послушен, ловок и вместителен. А. Куприн

Перед вами громада - русский язык! Наслаждение глубокое зовет вас, наслаждение погрузиться во всю неизмеримость его и изловить чудные законы его. Н.В. Гоголь

Zusammengefasst von Dorothea Baklitzkaja, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Gatschina

Ideen für den Tag der Muttersprache

- Schüler mit einer anderen MS als Deutsch bringen ihren Mitschülern eine kleine Konversation in deutscher Sprache bei (fungieren als Lehrer). Beispiel: Guten Tag. Wie heißt du? Ich heiße ... Wie geht es dir? Mir geht es gut/schlecht. Wo wohnst du? Ich wohne in ... Auf Wiedersehen. Tschüß.

- Schüler mit einer anderen MS als Deutsch bereiten über ihre andere Heimat und deren Sprache eine Art Rallye vor. Der Rest der Klasse nimmt an der Rallye teil und erfährt so einiges Interessantes aus der Landeskunde, aber vielleicht auch über die Sprache (z.B. „In meiner MS gibt es keine Artikel.“)

- Schüler mit einer anderen MS als Deutsch bringen Musik (Lieder) mit, die man sich anhört. Die Lerngruppe äußert Vermutungen über den Inhalt. Es wird versucht, einzelne Wörter herauszuhören. Diese werden von den Experten übersetzt. Der Inhalt wird vorgestellt. Eventuell gibt es eine Anleitung zur Aussprache. Die Lerngruppe erhält die Texte der Lieder und versucht mitzusingen.

- Wir lernen Unterschiede und Gemeinsamkeiten kennen: Schüler mit einer anderen MS als Deutsch denken im Vorfeld darüber nach, was ihre Sprache und

die sprachlichen Gepflogenheiten von der deutschen Sprache unterscheidet, oder wo sich die Sprachen ähneln (Begrüßungsrituale, Höflichkeitsformen etc.). Sie stellen ihre Ergebnisse dem Rest der Lerngruppe vor. Gemeinsam wird überlegt, welchen Sinn die jeweiligen Gepflogenheiten haben und welche Mentalität damit transportiert wird.

- Idiomatische Redewendungen werden aus allen Sprachen gesammelt und bildlich dargestellt. Die Bilder werden zu dem Text geklebt und die Schüler der Lerngruppe, die die jeweilige Sprache nicht beherrschen, raten, was die idiomatische Wendung aussagen soll. Schüler mit Deutsch als MS können außer deutschen Redewendungen auch fremdsprachige mit einbeziehen.

- Spurensuche: Gibt es türkische, italienische, spanische, russische, portugiesische, polnische (...) Geschäfte in der Nähe der Schule, so werden die Schüler in kleinen Gruppen losgeschickt, um möglichst viele Wörter der entsprechenden Fremdsprache zu sammeln. Und anhand der angebotenen Waren müssen sie erraten, was z.B. Milch auf türkisch heißt. Hieraus lässt sich ein kleiner Wettbewerb gestalten. Natürlich kann in diesem Zusammenhang auch gleich eingekauft werden, und man probiert im Anschluss an die Exkursion die Waren aus der anderen Heimat der Mitschüler.

- Kleine Namenkunde: Alle Schüler der Klasse erforschen die Bedeutung der Vor- und Nachnamen. Die Lehrer stellen im Vorfeld die nötigen namenkundlichen Wörterbücher zur Verfügung (eventuell über Büchereien besorgen). Vielleicht lassen sich Namen ja auch in eine andere Sprache übersetzen? Wie klingen sie dann? (Z.B. Akyildiz = weißer Stern; Bauer = çiftçi). Im Anschluss daran darf man sich Fantasienamen ausdenken, zu denen man ein Wappen gestaltet.

- Alle Schüler suchen sich je ein schönes (Bilder-)buch in ihrer Muttersprache aus und üben sich darin, dieses Buch so gut wie möglich vorzulesen. Am Tag der Muttersprache gehen sie in Kindergärten oder in erste Klassen in der Grundschule und lesen den jeweiligen Sprachgruppen dieses Buch vor.

- „Ich über mich“: In seiner Muttersprache gestaltet jedes Kind eine persönliche Seite zu sich selbst. Vielleicht haben manche ja auch zwei Muttersprachen? Kann ich andere neugierig machen, erfahren zu wollen, was ich da über mich geschrieben habe? Vielleicht erwächst aus den einzelnen Seiten ja auch ein ganz persönliches Klassenbuch?

- Bibliotheksbesuch: Wir erkunden eine Bibliothek und erforschen, in welchen Sprachen dort Bücher stehen. Sind in allen unseren Muttersprachen Bücher vorhanden? Gibt es dabei Bücher, die wir gerne kennen lernen würden? Welche Bücher in welchen Sprachen sollten unbedingt von der Bibliothek angeschafft werden? Tipp: Bibliotheken freuen sich über Besuche von Schulklassen und sind häufig bereit, kleine Rallyes vorzubereiten. In Bibliotheken lassen sich auch wunderbar Fragen zu Ländern bzw. Sprachen, Sitten und Gebräuchen beantworten. Eine interessante Thematik ist z.B.: Feste feiern.

- Sprachen erkennen: Fremdsprachliche Texte werden als Textpuzzleteile ausgelegt. Sie sollen Sprachen zugeordnet werden. Den ersten Part erledigen die Kinder, die diese Sprachen nicht sprechen. In einem zweiten Part sortieren die Kinder, die die Sprache verstehen, die Textschnipsel, so dass ein zusammenhängender Text entsteht (Anfang einer Geschichte, eines Märchens etc.). Optimal wäre es, wenn es jeweils deutsche Übersetzungen für die Geschichtenanfänge gäbe. Alle schreiben je eine Geschichte zu Ende. Die beste Variante wird eventuell auch mit Hilfe der Schüler, die diese Sprache beherrschen, ausgewählt.

- Philosophisches für die Oberstufe: Was bedeutet mir meine Muttersprache? Worin unterscheidet sie sich von anderen Sprachen, die ich spreche? (Kurzessays, Dialoge, „Philosophisches Radio“, Plakate, Appelle ...alle Ausdrucksformen sind möglich).

- Literarisches für die Oberstufe: Ausgeschrieben wird von der Schule ein kleiner Literaturpreis für die beste Lyrik oder Prosa in der Muttersprache. Falls keine Übersetzer (MSU- Lehrer) zur Hand sind, die als Jury fungieren können, sollten die Texte von den Schülern selbst so gut wie möglich ins Deutsche übertragen werden.

- Besuch beim WDR: Funkhaus Europa. Interview für die Schülerzeitung erstellen: Warum gibt es diesen Sender? In welchen Sprachen wird gesendet? Welchen Inhalten gibt man den Vorzug? Nach welchen Kriterien erfolgt die Musikauswahl? etc.

- Vorlesespaß: Gute Leser (Schüler, Lehrer, Hausmeister, Sekretärinnen, special guest) wählen ein Buch in ihrer Muttersprache aus, aus dem sie vorlesen. Allen anderen werden nur die Bücher und die Räume bekannt gegeben, aus und in denen vorgelesen wird. Man wählt also als Hörer/Hörerin das Buch aus, aus dem man etwas hören möchte und trägt sich in die entsprechende Zuhörerliste ein (maximal 20 Zuhörer). Die Leser können ihren Raum entsprechend dem Inhalt des Buches ausgestalten (Hilfe von Kunstkollegen einholen). Nach der Lektüre wird im Plenum über das Werk gesprochen.

- Fremde Wörter in meiner Sprache. Welche Wörter aus anderen Sprachen finde ich in meiner MS wieder? Stoße ich dabei auf Wörter, die mir gar nicht so fremd sind, oder stören mich die Wörter? Bei einer Vorbereitung durch Lehrkräfte könnte man sich auch auf eine etymologische Suche begeben: Wer kann die interkulturellen Wörter (Migranten) erkennen? Der Einsatz von Wörterbüchern unterstützt die Suche. Vielleicht entwickelt die Lerngruppe daraus ein Quiz oder ein Kreuzworträtsel für die Schülerzeitung?

- Projekt mit geringem Arbeitsaufwand: Ein geeigneter Film mit deutschen Untertiteln wird der Lerngruppe in einer der anderen Muttersprachen präsentiert. Außer über den Inhalt kann man auch noch über die Wirkung, den Film in der MS oder bzw. in einer unbekannten Sprache gesehen zu haben, sprechen.

- Kunstlehrer entwerfen mit ihrer Lerngruppe ein Plakat für den Tag der Muttersprache. Das beste Produkt erhält von den Initiatoren einen Preis und wird im nächsten Jahr gedruckt und vervielfältigt.

Zusammengefasst von Dorothea Baklitzkaja, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Gatschina

Vorschläge für ein Rundtischgespräch

zum Internationalen Tag der Muttersprache

Der "Internationale Tag der Muttersprache" wird jedes Jahr am 21. Februar begangen. Die Generalversammlung der UNESCO beschloss die Durchführung dieses Tages im November 1999; erstmals begangen wurde er im Februar 2000.

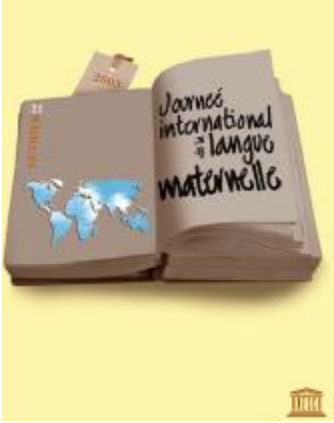
Historische Hintergründe

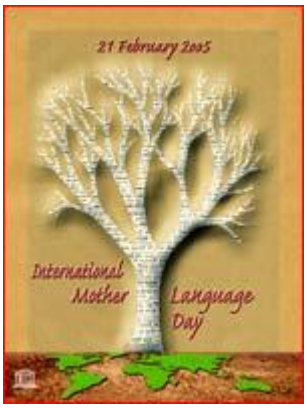
21. Februar, Tag der Muttersprache: Tote und Verletzte vor 50 Jahren in Ost-Bengalen.

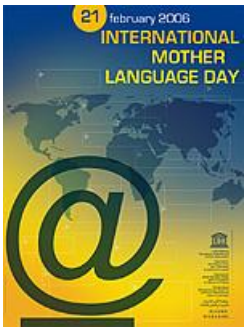
Mehrere Tote forderte am 21. Februar 1952 eine Demonstration in Dhaka, der Hauptstadt des damaligen Ost-Pakistan, weil die pakistanische Polizei in die Menge schoss.
Ursache der Proteste war der Beschluss des pakistanischen Regimes, Urdu zur alleinigen Amtssprache des Landes zu erklären. Das Problem: Nur 3 Prozent der pakistanischen Bevölkerung sprachen Urdu. Demgegenüber sprachen aber mehr als 56 Prozent der damaligen Gesamtbevölkerung (West- und Ost-Pakistan) Bengali (Bangla) als Muttersprache. In Ost-Bengalen, dem damaligen Ost-Pakistan, lag dieser Anteil sogar bei 98 Prozent. Urdu war die Sprache der herrschenden Schichten in Pakistan und die Sprache der Muslim-Liga, auf deren Betreiben der Staat Pakistan gegründet wurde. Die brachialen Maßnahmen zur Unterdrückung der bengalischen Sprache und Kultur waren letztendlich vergebens. 1971 konnte Ost-Bengalen nach neunmonatigem Bürgerkrieg seine Unabhängigkeit von Pakistan erklären. Der Name des neuen Staates: Bangladesch. Die Landessprache: Bengali. In Bangladesch ist der 21. Februar offizieller Feiertag und wird als "Tag der Märtyrer“ begangen. 1999 beschloss die UNESCO auf Antrag Bangladeschs, den 21. Februar zum "Internationalen Tag der Muttersprache“ zu erklären.

Die Bezeichnung "Internationaler Tag der Muttersprache" ist im Grunde irreführend, denn es geht der UNESCO nicht nur um die Muttersprache, sondern um mehrere Probleme:

1) Den Schutz der Minderheitensprachen mit weniger als 10.000 Sprechern. Etwa die Hälfte der weltweit gesprochenen Sprachen ist vom Aussterben bedroht.
2) Das Problem des Fremdsprachenunterrichts und der Mehrsprachigkeit.
3) Die Muttersprache selbst.

2000	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura	Der Tag der Muttersprache wird zum ersten Mal begangen. Groß war das Echo allerdings nicht. Die UNESCO ruft dazu auf, den 21. Februar zum Tag der Muttersprache zu erklären, um die mehrsprachige Erziehung voranzutreiben.
2001		Die „Allgemeine Erklärung zur kulturellen Vielfalt“ (2001) setzte folgende Ziele: - Erhaltung des sprachlichen Kulturerbes der Menschheit und Unterstützung der Ausdrucksformen, des Schaffens und der Verbreitung in einer höchstmöglichen Anzahl von Sprachen. Der Schutz der heute noch gesprochenen 6.000 Sprachen ist ein wichtiges Anliegen, denn viele dieser Sprachen stehen vor dem Aussterben, erklärte der UNO-Generalsekretär Kofi Annan zum Internationalen Tag der Muttersprache.
2002		Thema des Jahres: Schutz von 3000 vom Aussterben bedrohten Sprachen. Am 21. Februar 2002, dem Welttag der Muttersprache, hat die UNESCO den neuen "Atlas der vom Aussterben bedrohten Sprachen" veröffentlicht. Etwa die Hälfte der ca. 6.000 weltweit gesprochenen Sprachen ist gefährdet.
2003		Thema des Jahres ist der Muttersprachenunterricht. Mit dem "Internationalen Tag der Muttersprache" soll die Lesekompetenz und Mehrsprachigkeit besser gefördert werden. Hierzu erklärt die Kinderkommission des Deutschen Bundestages: Sprachliche Kompetenz hat für den Erfolg von Schülerinnen und Schülern in allen Unterrichtsfächern eine herausragende Bedeutung. Sie ist Voraussetzung für den späteren beruflichen Erfolg. Die Ergebnisse der PISA-Studie haben dies bestätigt und betont. Um Verzögerungen vorzubeugen

		und auszugleichen, muss eine systematische Sprachförderung bereits im frühen Kindesalter ansetzen.
2004		Thema des Jahres: Pflege der Muttersprache. 1. Die Pflege der deutschen Sprache in der Schule beginnt beim mündlichen Sprachgebrauch im Schulalltag und besonders im Unterrichtsgespräch aller Fächer. 2. Die Schüler sollen zu klarer Aussprache, zu richtiger Wortwahl, zum Meiden modischen Jargons und unnötiger Fremdwörter angehalten werden. Die Lehrer müssen ihnen dabei Vorbild sein. 3. Bei schriftlichen Äußerungen (Hausaufgaben, Übungen, Leistungsnachweisen u.a.) sollen die Schüler dazu erzogen werden, in allen Fächern Sprachrichtigkeit und angemessenen Ausdruck genauso ernst zu nehmen wie im Fach Deutsch. 4. Der Förderung des Lesens kommt hinsichtlich der Pflege der deutschen Sprache in der Schule besondere Bedeutung zu. Die Lehrer sollen deshalb ihre Schüler immer wieder zu eigener Lektüre anregen und sie auf wertvolle Lesestoffe aufmerksam machen.
2005		Thema des Jahres: Schutz der Sprachen und Dialekte. Eine Sprache - Hunderte Dialekte. Viele Deutsche sprechen Dialekt. In Deutschland unterscheiden Wissenschaftler zwischen rund zehn Großraumdialekten. Was sind Dialekte überhaupt? Dialekte sind wie eine eigene Sprache. Im Laufe der Sprachentwicklung haben sich eigene Wörter und Begriffe, mancherorts auch eine eigentümliche Grammatik entwickelt. Das Besondere an Dialekten ist übrigens, dass sie eher gesprochen als geschrieben werden.

		Meister der Dialekte: Indien. In diesem Land werden mehr als 1600 Sprachen oder Dialekte gesprochen. Besonderheiten: Wer von Anfang an einen Dialekt hat, merkt meist erst im Umgang mit „Dialekt-Fremden“, dass er eine ganz besondere Sprache spricht. Zuhause im Dialekt. Damit wir uns trotzdem alle gut verstehen, hat jeder Deutsche auch das Hochdeutsch auf Lager. Sobald man Dialekt-Grenzen überschreitet oder –Fremde trifft, kann man die Sprache verwenden, die alle können. Dennoch sind Dialekte wichtig. Sie sind eine Art Heimat für uns. Zum "Internationalen Tag der Muttersprachen" startet der Dortmunder Verein Deutsche Sprache eine ungewöhnliche "Pflegeaktion". Jeder hat die Möglichkeit, Pate für sein Lieblingswort zu werden. Der Pate muss fünf Euro je Wort zahlen, er wird dafür in die Datenbank eingetragen und erhält eine Urkunde.
2006		Thema: „Sprachen und Cyberspace“. Über 6000 Sprachen werden weltweit gesprochen. Sie müssen neben den großen Kommunikationssprachen erhalten werden. Das Internet soll dazu beitragen. Anlässlich des Tages organisiert die UNESCO eine Konferenz zur Sprachenvielfalt im UNESCO-Hauptquartier in Paris.
2007		Thema des Jahres 2007 ist die Verknüpfung von Muttersprache und mehrsprachiger Erziehung. Die UNESCO erkennt, dass "die Muttersprache eine wichtige Rolle für den Integrationsprozess in allen Aspekten des öffentlichen Lebens spielt, besonders aber in der Bildung". Doch Hunderte der 6000 Sprachen dieser Erde werden öffentlich nicht wahrgenommen, fünfzig Prozent von ihnen sind sogar in Gefahr zu verschwinden. Daher will die UNESCO dieses Jahr den "Tag der Muttersprache" dem Thema

		Multilingualismus widmen. Die Förderung der sprachlichen Vielfalt und kulturellen Identität bedeutet den bewussten Umgang mit der Muttersprache sowie das Erlernen und die Förderung der Mehrsprachigkeit. Anläßlich des Internationalen Tags der Muttersprache, würdigt die DEUTSCHE SPRACHWELT die Bemühungen der deutschen EU-Ratspräsidentschaft um die Aufwertung der deutschen Sprache in der Europäischen Union, fordert jedoch weitergehende Maßnahmen.
2008		**Das Jahr 2008 wurde zum Internationalen Jahr der Sprachen erklärt** Zur Förderung der Vielsprachigkeit, der Sprachenvielfalt, des internationalen Verständnisses und des Schutzes gefährdeter Sprachen hat die UN-Generalversammlung am 16. Mai 2007 das Jahr 2008 zum Internationalen Jahr der Sprachen erklärt, für das die UNESCO federführend sein wird. Mit der Ausrufung dieses Jahres wollen die Vereinten Nationen die Bewahrung aller Sprachen der Welt fördern. Die „Allgemeine Erklärung zur kulturellen Vielfalt“ (2001) setzte folgende Ziele: - Erhaltung des sprachlichen Kulturerbes der Menschheit und Unterstützung der Ausdrucksformen, des Schaffens und der Verbreitung in einer höchstmöglichen Anzahl von Sprachen. Die UNESCO-Konvention zur kulturellen Vielfalt tritt am 18. März 2007 in Kraft: Artikel 5: Rechte zur Schaffung eines Umfeldes für kulturelle Vielfalt. Kulturelle Rechte sind integraler Bestandteil der Menschenrechte, die universell gültig, unteilbar und aufeinander bezogen sind. Die Entwicklung kreativer Vielfalt erfordert die vollständige Umsetzung der kulturellen Rechte, die in Artikel 27 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte und in den Artikeln 13 und 15 des Internationalen

		Paktes über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte aufgeführt werden. Deshalb sollte jeder die Möglichkeit haben, sich selbst in der Sprache seiner Wahl auszudrücken und seine Arbeiten zu erstellen und zu verbreiten, insbesondere in seiner Muttersprache; jeder hat Anspruch auf eine qualitativ hochwertige Bildung und Ausbildung unter voller Achtung seiner kulturellen Identität; jeder sollte sich am kulturellen Leben beteiligen und unter Achtung der Menschenrechte.

Wissenstoto zum Thema „Tag der Muttersprache“

Nennen Sie bitte das Thema des jeweiligen Jahres

2000	
2001	
2002	
2003	
2004	
2005	
2005	
2006	
2007	
2008	

Die Teilnehmer des Rundtischgesprächs tragen das Thema des jeweiligen Jahres in die Tabelle ein. Die Auswertung erfolgt gemeinsam. Die Besten können kleine Preise erhalten.

Zusammengefasst von Dorothea Baklitzkaja, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Gatschina

Literarische Texte über die Sprache

Johann Wolfgang Goethe

Sprache

Was reich und arm! Was stark und schwach!
Ist reich vergrabner Urne Bauch?
Ist stark das Schwert im Arsenal?
Greif milde drein, und freundlich Glück
Fließt, Gottheit, von dir aus!
Fass an zum Siege, Macht, das Schwert,
Und über Nachbarn Ruhm!

Johannes Bobrowski

Sprache

Der Baum
größer als die Nacht
mit dem Atem der Talseen
mit dem Geflüster über
der Stille

Die Steine
unter den Fuß
die leuchtenden Adern
lange im Staub
für ewig

Sprache
abgehetzt
mit dem müden Mund,
auf dem endlosen Weg
zum Hause des Nachbarn

Gottfried Benn

Ein Wort

Ein Wort, ein Satz –: aus Chiffren
steigen
erkanntes Leben, jäher Sinn,
die Sonne steht, die Sphären schweigen
und alles ballt sich zu ihm hin.

Hans Manz

Verstehen

Du bist noch zu klein, um das zu verstehen,
das kannst du nicht verstehen,
nein, das verstehst du nicht,
verstehst das nicht,
noch nicht, verstanden!!!

Ein Wort – ein Glanz, ein Flug, ein
Feuer,
ein Flammenwurf, ein Sternenstrich –
und wieder Dunkel, ungeheuer,
im leeren Raum um Welt und Ich.

Eugen Gomringer

worte und schatten

worte und schatten
schatten werden worte

worte und spiele
spiele werden worte

sind schatten worte
werden worte spiele

sind spiele worte
werden worte schatten

sind worte schatten
werden spiele worte

sind worte spiele
werden schatten worte

Stefano Benni

Die Erzählung der Nixe: Shimizé

Es war einmal ein Oshammi-Shammi, der lebte in einer Wesesheshammi auf dem Gipfel einer Wooba. Da kam eines Nachts ein Oogoro und sagte zum Oshammi-Shammi: „Shimi, ich will weder deine Krone noch deinen Stab, ich will deine Shammizé.“

„De shimite deé“ lachte der Oshammi-Shammi. „Versuch’s doch. Wenn du hier in meiner Weseshe meine Shammizé siehst, dann nimm sie dir ruhig.“

Der Oogoro durchsuchte lang und breit die ganze Wesesheshammi, fand schließlich eine Woolanda und rief triumphierend: „Shimi, hier ist sie, ich habe sie gefunden.“

„Du bist schlau wie der langohrige Tsezehé“, sagte der Oshammi-Shammi. „Du hast sie gefunden, also gehört sie dir.“

Der Oogoro lief die Wooba hinunter und sang und lachte: „Ich hab' eine Shammizé! Das ganze Leben lang Shimideé, jetzt hab' ich eine Shammizé!"
Auf dem Weg begegnete er einem alten Woorogoro.
„Shimì Woro, gefällt sie dir?" sagte der Oogoro. „Schau, gefällt dir meine Shammizé?"
„Woof", sagte der Woogoro. „Dumm wie ein Tsezehé! Siehst du denn nicht, dass das, was du im Arm hast, eine Woolanda ist?"
Im Mondlicht sah sich der Oogoro die Sache genau an, erkannte seinen Irrtum und ging, tzuke shimite no shimé, traurig wie einer, der den Namen der Dinge verloren hat, von dannen.

Zusammengefasst von Irina Mainagascheva, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Abakan.

Spiele im Deutschunterricht

Die Werwölfe von Düsterwald

Ein Spiel von Philippe des Pallières und Hervé Marly
Illustrationen von Alexios Tjoyas

Für 8 bis 18 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca.30 Minuten
Hintergrund:
Auf der zerklüfteten Hochebene des Hunsrücks liegt das kleine Dorf Düsterwald. Seit einiger Zeit wird das Dorf jede Nacht von Werwölfen heimgesucht. Jede Nacht geschieht ein Verbrechen und ein Dorfbewohner fällt den Werwölfen zum Opfer. Die Dorfbewohner versuchen herauszufinden, wer unter ihnen zu den Werwölfen gehört, bevor alle Dorfbewohner verschwinden.
Spielziel:
Für die Dorfbewohner: Die Werwölfe beseitigen.
Für die Werwölfe: Die Dorfbewohner beseitigen.
Die Werwölfe:
Jede Nacht verschlingen sie einen Dorfbewohner. Tagsüber versuchen Sie, Ihre wahre Identität zu verbergen. Es gibt 1,2,3 oder 4 Werwölfe, abhängig von der Spieleranzahl.
Die Dorfbewohner (alle, außer den Werwölfen):
Jede Nacht fällt einer von ihnen den Werwölfen zum Opfer. Dieser Spieler scheidet aus. Die Dorfbewohner treffen sich jeden Morgen, um die Werwölfe unter ihnen zu entdecken. Nach der Diskussion wird ein Spieler bestimmten, der ausscheidet.
Der normale Dorfbewohner:
Er hat keine besondere Fähigkeit. Er muss das Verhalten der anderen Mitspieler deuten und herausfinden, wer Werwolf, wer normaler Dorfbewohner ist oder wer sogar besondere Kräfte hat. Er muss die anderen von seiner Unschuld überzeugen.
Die alte Seherin:
Jede Nacht darf sie die wahre Identität eines beliebigen Spielers erfahren. Sie muss den anderen Dorfbewohnern helfen. Dabei muss sie aber vorsichtig sein, damit sie die Werwölfe nicht umbringen.
Der Jäger
Wenn er stirbt (egal ob als Opfer der Werwölfe oder durch die Dorfbewohner), darf er jemanden bestimmen, der mit ihm stirbt.
Amor
Indem er seine berühmten Pfeile verschießt, kann Amor zwei beliebige Spieler sich unsterblich in einander verlieben lassen.

In der ersten Runde in der Vorbereitungsphase bestimmt er 2 Spieler (egal, ob Mann oder Frau). Diese beiden verlieben sich ineinander. Amor kann auch sich selbst bestimmen.
Wenn einer der beiden Verliebten ausscheidet, stirbt der andere Verliebte vor Kummer und scheidet ebenfalls aus. Ein Verliebter darf nie gegen seinen Verliebten stimmen.
Achtung: Wenn einer der beiden Verliebten ein Werwolf ist und der andere ein Dorfbewohner, haben diese beiden Spieler ein anderes Spielziel. Um ihre Liebe ausleben zu können, müssen sie gemeinsam alle anderen Mitspieler umbringen. Dabei müssen sie die Spielregeln beachten.

Die Hexe

Sie kann 2 sehr starke Zaubertränke zusammenstellen:
Einen Heiltrank, um einen Spieler, der Opfer der Werwölfe wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen und Gift, um einen beliebigen Spieler zu töten.
Die Hexe kann diese Zaubertränke jeweils nur einmal im Verlauf der Partie nutzen. Sie kann beide Zaubertränke in derselben Nacht einsetzen.
Am Morgen, nachdem die Hexe einen Zaubertrank eingesetzt hat, kann es also keinen, einen oder zwei Tote geben.
Die Hexe kann den Heiltrank auch bei sich anwenden und sich selbst heilen.
Wenn die Mitspieler möchten, können sie bestimmen, dass die Hexe nur einen Trank pro Spiel einsetzen darf.

Das Mädchen

Das Mädchen kann versuchen, mit halbgeöffneten Augen die Werwölfe während ihrer Wachphase auszuspionieren. Wenn sie dabei von den Werwölfen erwischt wird, kann sie sofort aus dem Spiel ausscheiden (dies wird von den Werwölfen schweigsam bestimmt) und es gibt diese Nacht kein anderes Opfer.

Der Hauptmann

Diese Karte wird einem Spieler zusätzlich zu seiner Identitätskarte anvertraut. Der Hauptmann wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit gewählt. Die Ehre Hauptmann zu sein, kann nicht verweigert werden.
Die Stimme des Hauptmanns zählt doppelt. Sollte dieser Spieler ausscheiden, bestimmt er mit seinem letzten Atemzug seinen Nachfolger.

Der Dieb

Wenn in einer Partie diese Karte enthalten sein soll, kommen 2 Identitätskarten "Normaler Dorfbewohner" zusätzlich vor Beginn der Partie ins Spiel.
Nachdem die Identitätskarten verteilt wurden, werden die 2 übrigen Identitätskarten verdeckt in die Tischmitte gelegt.
In der Vorbereitungsphase der ersten Nacht darf sich der Dieb die beiden Karten ansehen und seine eigene mit einer der beiden Karten austauschen.
Wenn die beiden Karten in der Tischmitte Werwölfe sind, muss er einen Tausch vornehmen.
Die nun gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

Empfohlene Verteilung

Anzahl Spieler (ohne Spielleiter)	Werwölfe	Dorfbewohner
8	2	5
9	2	6
10	2	7
11	2	8

12	3	8
13	3	9
14	3	10
15	3	11
16	3	12
17	3	13
18	3	14

Spielablauf

Vorbereitung

- Die Spieler bestimmen einen **Spielleiter**. Er wird entweder gewählt oder per Zufall bestimmt. Er spielt nicht mit, sondern führt die anderen Spieler durch die Partie. Für die ersten Partien ist es wohl am besten einen Spieler zu bestimmen, der die meiste Erfahrung mit dem Spiel hat oder sich bereits als guter Spielleiter erwiesen hat und für die notwendige Stimmung sorgen kann.
- Der Spielleiter gibt jedem Spieler **verdeckt eine Identitätskarte.** Die Spieler sehen sich ihre Karte an und legen sie verdeckt vor sich ab.

Der Spielleiter kündigt die Nacht an

Bei den Worten (oder ähnlichen) "die Nacht zieht über euer Dorf herein, das ganze Dorf schläft", senken die Spieler den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft der Spielleiter die verschiedenen, an der Partie teilnehmenden Charaktere auf. **Wichtig**: Wenn der Spielleiter einen Charakter aufruft, öffnet nur dieser die Augen, alle anderen Spieler halten die Augen geschlossen.

Vorbereitungsphase (außer in einfachen Partien)

- Der Spielleiter ruft den **Dieb.**
- Der Spielleiter sagt "Der Dieb erwache!". Der Spieler, der die Karte Dieb hat, öffnet die Augen und sieht sich die zwei verdeckt ausliegenden Karten in der Tischmitte an und tauscht eventuell seine Charakterkarte aus. Der Spielleiter spricht anschließend "Der Dieb schläft wieder ein" und der Dieb schließt die Augen.
- Der Spielleiter ruft **Amor.**
- Der Spielleiter sagt "Amor erwache!" und der entsprechende Spieler öffnet die Augen und bestimmt zwei Spieler (eventuell sich selbst). Der Spielleiter geht einmal um den Tisch und tippt im Vorbeigehen den von Amor bestimmten Spielern auf die Schulter, so dass sie wissen, dass sie die Verliebten sind. Der Spielleiter spricht anschließend "Amor schläft wieder ein" und Amor schließt die Augen.
- Der Spielleiter ruft die **Verliebten.**
- Der Spielleiter sagt "Die Verliebten erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein!". Die beiden Spieler geben sich zu erkennen, ohne aber einander ihre wahre Identität preiszugeben.
- Anschließend geht der Spielleiter zum normalen Spielablauf über.

Ablauf der normalen Spielrunde

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den teilnehmenden und übrig gebliebenen Charakteren. Die Charaktere werden immer in dieser Reihenfolge aufgerufen:

1. Der Spielleiter ruft die **Seherin.**

Der Spielleiter sagt "Die Seherin erwache und bestimmt eine Person, deren wahre Identität sie erfahren will!" Die Seherin öffnet die Augen und zeigt mit dem Finger auf

einen Spieler. Der Spielleiter zeigt der Seherin dessen Identitätskarte. Der Spielleiter sagt " Die Seherin schläft wieder ein!" und die Seherin schließt die Augen.

2. Der Spielleiter ruft die **Werwölfe.**

Der Spielleiter sagt "Werwölfe erwacht, gebt euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!"

Die Werwölfe öffnen die Augen und **bestimmen** schweigend ein Opfer. Während dessen kann das **Mädchen** spionieren (indem sie die Augen vorsichtig öffnet). Sie ist nicht gezwungen zu spionieren. Wenn sie dabei allerdings von den Werwölfen erwischt wird, können die Werwölfe auch sie als Opfer bestimmen, auch wenn sie sich bereits auf ein anders Opfer geeinigt haben sollten.

3. Der Spielleiter ruft die **Hexe.**

Der Spielleiter sagt " Hexe, erwache! Ich zeige dir das Opfer der Werwölfe. Willst du das Opfer mit Deinem Heiltrank retten? Oder setzt du das Gift ein?" Der Spielleiter zeigt der Hexe stumm das Opfer der Werwölfe. Die Hexe muss das Opfer nicht retten. Sie kann die Runde, in der sie ihre Zaubertränke einsetzt, frei wählen. Wenn sie einen **Zaubertrank** einsetzt, zeigt sie schweigend auf einen Spieler. Sie streckt den Daumen nach oben, wenn sie den **Heiltrank** einsetzen will und nach unten, wenn sie das **Gift** einsetzten will. Der Spielleiter berichtet den anderen Spielern am kommenden Morgen von dem Ergebnis.

Es gilt zu beachten, dass immer nur die Spieler die Augen öffnen dürfen, die vom Spielleiter dazu aufgefordert werden.

4. Der Spielleiter **weckt** das ganze Dorf.

Der Spielleiter sagt "Es graut der Morgen, das Dorf erwacht, alle Dorfbewohner wachen auf, außer…."

Der Spielleiter zeigt auf die **Opfer** der Werwölfe und der Hexe. Diese Spieler drehen ihre Charakterkarte um. Sie scheiden aus dem Spiel aus und dürfen mit den anderen Spielern in keinster Weise mehr kommunizieren.

- Wenn eines der Opfer der **Jäger** ist, darf er sofort einen Spieler bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.
- Wenn eines der Opfer ein **Verliebter** ist, stirbt der andere Verliebte sofort vor Kummer und scheidet ebenfalls aus.
- Wenn eines der Opfer der **Hauptmann** ist, bestimmt er seinen Nachfolger.

5. Das Dorf **berät** über die **Verdächtigen**.

Der Spielleiter moderiert die Diskussion der Dorfbewohner über die Verdächtigen.

Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten eines anderen Spielers oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand deren die Dorfbewohner herausfinden können, wer ein Werwolf ist.

In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:

- Jeder Dorfbewohner versucht, einen **Werwolf zu erkennen** und gegen ihn zu stimmen.
- Die Werwölfe müssen sich wie **normale Dorfbewohner verhalten**.
- Die alte Seherin und das kleine Mädchen müssen versuchen, den anderen Dorfbewohnern zu **helfen**. Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn Sie ihre Identität preisgeben.
- Die Verliebten müssen sich gegenseitig **schützen**.

Jeder Spieler hat das Recht, sich für einen anderen auszugeben. Die **Diskussionsphase** ist das **Herzstück** des Spiels. Egal, ob Sie lügen, bluffen oder nur die Wahrheit sagen: Bleiben Sie glaubwürdig.

6. Das Dorf **wählt.**

Die Spieler stimmen darüber ab, welcher unter ihnen als Werwolf **verdächtigt** wird und aus dem Spiel ausscheiden soll.
Auf Zeichen des Spielleiters zeigt jeder Spieler auf einen Mitspieler. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Denken Sie daran, dass die Stimme des **Hauptmanns** doppelt zählt.
7. Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des Hauptmanns, wenn er für einen dieser Spieler gestimmt hat. Wenn nicht, stimmen alle Spieler erneut ab.
Herrscht dabei erneut Gleichstand, scheidet kein Spieler aus.
Ein Spieler, der ausscheidet, dreht seine Charakterkarte um und **darf in keiner Weise mit den anderen Spielern kommunizieren.**
8. Das Dorf **schläft** ein.
Der Spielleiter sagt "Die Nacht bricht über das Dorf herein, alle Dorfbewohner schlafen!"
Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, mit **Phase 1.**

Siegesbedingungen

Die Dorfbewohner gewinnen, wenn es ihnen gelingt, alle Werwölfe zu eliminieren.
Die Werwölfe gewinnen, wenn sie alle Dorfbewohner eliminieren.

Sonderfall:

Wenn die Verliebten je ein Dorfbewohner und ein Werwolf sind, gewinnen sie, wenn alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

Übersicht Spielreihenfolge

Vorbereitungsphase

- Das Dorf schläft ein
- Dieb
- Amor
- Die Verliebten

Normale Runde

- Die Seherin
- Die Werwölfe (das Mädchen)
- Die Hexe
- Das Dorf wacht auf
- Wahl
- Das Dorf schläft ein

Man kann für das Spiel die Karten aus dem Anhang anwenden, oder solche Karten selbst machen.

Amor

Hexe

Dieb

Hauptmann

Mädchen

Werwolf

Normaler Dorfbewohner

Jäger

Seherin

Zusammengefasst von Anastassija Wassiljewa, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.

Rollenspiele im Deutschunterricht

Einen großen Zeitanteil im Lehrprozess verwenden wir dafür, den Schülern das Sprechen beizubringen. Und sehr wenig Zeit bleibt für das Kennenlernen der deutschen Kultur, und sehr selten sprechen wir über Toleranz gegenüber anderen Sprachen und Kulturen.

Wir möchten Ihnen einige Rollenspiele vorstellen, bei denen die Schüler in Situationen versetzt werden, die sich von denen unterscheiden, die ihnen aus eigener Erfahrung bekannt sind. Das gestattet ihnen, ihren Standpunkt zu überprüfen, was die Entwicklung von Toleranz fördern kann.
Diese Spiele basieren auf einem Rollenwechsel, auf dem Wechsel der Beziehungen zu seiner Rolle, indem einige Teilnehmer sich in die Rolle einer diskriminierten Minderheit versetzen müssen. Wenn sich in Ihrer Klasse Vertreter von nationalen Minderheiten

befinden sollten, dann kann es sein, dass es dann jemandem peinlich sein kann, wenn er wieder in der Gruppe der Minderheiten landet. Versuchen Sie das zu verhindern.

Spiel „Wohnheim“ (Dauer ungefähr 60 Minuten)

Ziel: Analyse des Verhältnisses der Gesellschaft zu Menschen anderer sozio-kultureller Gruppen und Kennenlernen von Strategien zur Lösung von Konflikten.
Unterrichtsmaterial: Rollenkärtchen, Kärtchen „Notizen eines Beobachters“, „Tips“, Stift und Papier zum Aufschreiben der Bemerkungen des Beobachters.
Spielverlauf:
Vor Spielbeginn muss den Teilnehmern erklärt werden, dass im Rollenspiel eine Alltagssituation modeliert werden soll, die in jedem Wohnheim auftreten kann. Danach lesen Sie folgenden Text vor:
„In eurem Wohnheim gibt es einige Zimmer, in denen einige deutsche und österreichische Studenten wohnen. Sie bekommen auch öfter Besuch von ihren Freunden aus der Heimat. Und manchmal veranstalten sie Partys. Einige ihrer Nachbarn, besonders die, die auf der gleichen Etage wohnen, äußern ihr Missfallen und beklagen sich über den Lärm. Deshalb haben die Bewohner des ganzen Wohnheims gefordert, eine Versammlung durchzuführen, um dieses Problem zu lösen.“

Fragen Sie, wer einen Nachbarn spielen möchte (das sollten nicht weniger als 6, aber auch nicht mehr als 9 Personen sein). Erklären Sie, dass alle anderen Mitglieder der Gruppe Beobachter sein werden und eine gesonderte Aufgabe erledigen müssen.
Geben Sie die Rollenkärtchen an die unmittelbaren Spielteilnehmer aus, an die Beobachter verteilen Sie die Kärtchen „Notizen eines Beobachters“.
Man braucht einige Minuten für das Lesen der Aufgaben, erklären Sie, dass jeder sich in seine Rolle hineinversetzen soll, darüber nachdenken soll, was und wie er wärend des ganzen Spiels machen wird.
Erinnern Sie nochmal daran, dass das Hauptziel des Rollenspiels in der Lösung eines Problems mit ausländischen Studenten besteht. Jetzt kann es losgehen.
Dieses Rollenspiel kann man bedingt in zwei Teile teilen: Sich in die Rolle versetzen und Heranwachsen des Konfliktes – Lösung des Konfliktes und Benutzung der Tips (Hilfestellung). Der erste Teil des Spiels dauert ungefähr 10 Minuten. Danach, das Spiel nicht unterbrechend, verteilen Sie an jeden aktiven Spielteilnehmer (wer eine Rolle bekommen hat, außer den Beobachtern) die Kärtchen „Tips“. Der zweite Teil des Spiels kann auch 10 Minuten dauern, obwohl, wenn es sinnvoll scheint, dann können Sie das Spiel früher beenden oder ein wenig ausdehnen.
Rollenkärtchen:

Deutscher Student:
Sie kamen nach Russland, um die russische Sprache in einer Hochschule zu studieren. Aber weil Sie sich schämen mit Fehlern zu sprechen, ziehen Sie es vor im Alltag immer auf Deutsch zu sprechen, auch weil viele diese Sprache kennen. Sie können überhaupt nicht die Forderungen der Nachbarn verstehen, weil Sie und Ihre Freunde sich immer äußerst höflich verhalten. Und Sie würden unter keinen Umständen das Wohnheim verlassen.

Österreichischer Student:
Ihnen persönlich gegenüber haben ihre Nachbarn keine Forderungen. Aber Sie ärgert, dass die Leute Sie immer Deutscher nennen, ungeachtet dessen, dass Sie Österreicher sind. Sie sprechen sehr gut Russisch, aber trotzden sind die Nachbarn Ihnen gegenüber nicht gut gesinnt, weil Sie immer in der Fremdsprache reden.

Pförtner(in):
Ihr Zimmer befindet sich im Erdgeschoss, und von „Partys“ hören Sie nichts. Die deutschen Studenten sind ganz nette Leute, aber irgendwie schon verdächtig, weil sie untereinander immer in einer unverständlichen Sprache sprechen. Das kann nicht gut sein.

Student der Fakultät für internationale Beziehungen:
Sie wohnen gleich neben den Studenten aus Deutschland und Österreich. Für Sie ist so eine Nachbarschaft eine ausgezeichnete Möglichkeit Ihre deutschen Sprachkenntnisse zu praktizieren. Sie versuchen immer mit ihnen Deutsch zu sprechen, auch wenn die anderen Anwesenden sie nicht verstehen.

Studentin:
Sie kommen aus einer anderen Stadt und studieren auch an dieser Hochschule. Ihnen persönlich gefallen die ausländischen Studenten. Aber Sie haben bestimmte Absichten auf ein Zimmer, was diese Studenten belegen. Sie würden gern dieses Zimmer haben und warten nur auf eine passende Gelegenheit.

Student – Skinhaed:
Sie wohnen in diesem Wohnheim, und Sie stört äußerst die Anwesenheit von Vertretern anderer Nationalitäten und Länder in Ihrer Stadt. Sie sind agressiv eingestellt und bestehen auf der Entfernung aller Ausländer aus der Stadt.

Direktor des Wohnheimes:
Die ausländischen Studenten bezahlen immer rechtzeitig ihre Unterkunft. Außerdem ist die Miete für ein Zimmer für Ausländer doppelt so hoch als für einen russischen Studenten. Konkret für Ihr Gebäude ist es vorteilhaft Ausländer zu haben. Aber Sie könnten sie auch in ein anderes Gebäude umsiedeln.

Beobachter:
Ihre Aufgabe besteht darin, aufmerksam alles zu beobachten, was passiert und Folgendes für sich zu notieren:
1. Sprachen die Spieler der Reihe nach oder gleichzeitig, vielleicht hat jemand versucht, allen seinen Standpunkt aufzudrängen.
2. Hat jemand die Initiative in seine Hand genommen, die Diskussion zu leiten.
3. Welchen Typ von Argumenten führten die Spieler an.
4. Gab es Veränderungen im Verhalten im zweiten Teil des Spiels.

Kärtchen „Tips“
Es gibt zwei Typen der Kärtchen „Tips“, № 1 – für den Vorsitzenden und № 2 – für jeden Teilnehmer.

Wenn die Teilnehmer selbständig ihren Vorsitzenden gewählt haben, dann geben Sie ihm das Kärtchen 1. Wenn dies nicht der Fall war, dann geben Sie das Kärtchen 2 dem, der die Rolle des Wohnheimdirektors spielt.

Vorsitzender №1

Man hat Sie durch demokratische Wahl zum Vorsitzenden der Versammlung gewählt. Fahren Sie in diesem Sinne weiter fort. Ihre Aufgabe besteht in der Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnug und der Durchführung der Versammlung. Sie sollen auf die Einhaltung folgender Regeln achten:

1. jeder soll die Möglichkeit haben, sich zu äußern;
2. alle Personen sollen sich der Reihe nach äußern können;
3. erlauben Sie keine beleidigenden Äußerungen, sorgen Sie dafür, dass die Teilnehmer nicht vom Thema abweichen und das zu diskutierende Problem nicht aus den Augen verlieren;
4. lenken Sie die Diskussion in eine konstruktive Richtung;
5. passen Sie auf, dass die Spieler nicht vom Hauptziel der Versammlung abweichen, von der Lösung des Konfliktes.

Vorsitzender № 2

(wenn bis zu diesem Zeitpunkt niemand als Versammlungsleiter gewählt wurde, wird das Kärtchen an den Wohnheimdirektor weitergegeben)

Sagen Sie der Versammlung, dass diese einen Versammlungsleiter braucht, den man wählen muss. Schlagen Sie Ihre Kandidatur vor. Wenn alle damit einverstanden sind, dann behalten Sie das Kärtchen und folgen den darin enthaltenen Vorschlägen. Wenn ein anderer Kandidat gewählt wird, dann geben Sie das Kärtchen an ihn weiter.

Ihre Aufgabe besteht in der Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnug und der Durchführung der Versammlung. Sie sollen auf die Einhaltung folgender Regeln achten:

1. jeder soll die Möglichkeit haben, sich zu äußern;
2. alle Personen sollen sich der Reihe nach äußern können;
3. erlauben Sie keine beleidigenden Äußerungen, sorgen Sie dafür, dass die Teilnehmer nicht vom Thema abweichen und das zu diskutierende Problem nicht aus den Augen verlieren;
4. lenken Sie die Diskussion in eine konstruktive Richtung;
5. passen Sie auf, dass die Spieler nicht vom Hauptziel der Versammlung abweichen, von der Lösung des Konfliktes.

Das Kärtchen „Tips“ für alle Spieler, außer dem Vorsitzenden (muss an jeden Spieler, außer dem Vorsitzenden, ausgeteilt werden).

Tips:

Denken Sie nach, was Sie machen können, um eine Lösung des Problems zu finden;
1. hören Sie aufmerksam zu und lassen Sie jeden ausreden;
2. verwechseln Sie nicht Fakten mit Ihrer eigenen Meinung;
3. versuchen Sie nicht, die Diskussion in eine andere Richtung zu lenken, sprechen Sie zur Sache;
4. konzentrieren Sie sich, versuchen Sie eine Lösung zu finden.

Nach der Durchführung des Rollenspiels muss unbedingt die Last der Rolle vom Teilnehmer genommen werden. Wenn jemand sich beleidigt gefühlt hat, dann darf er das nicht persönlich nehmen. Sagen Sie, dass das nur ein Spiel war. Nach Beendigung muss die Durchführung des Spiels besprochen werden.

Fragen für die Besprechung:

Bei der Besprechung müssen zwei Aspekte betrachtet werden: die Situation im Rollenspiel und im realen Leben.

Die Situation im Rollenspiel (darüber sprechen, was wärend des Spiels geschah)

- Was haben die Beobachter bemerkt? Welche Eindrücke hatten sie vom Verlauf des Spiels?
- Wie haben sich die „Schauspieler“ während des Rollenspiels gefühlt? War es schwer, die konkrete Rolle zu spielen?
- Hatte sich etwas im Spielverlauf verändert nach Ausgabe der Tip-Kärtchen?
- Wie haben die Teilnehmer ihren Standpunkt verteidigt? Worauf gründeten die angeführten Argumente: auf Fakten, auf den gesunden Menschenverstand, auf Emotionen? War es schwer den eigenen Standpunkt darzulegen?
- Konnten die Teilnehmer einen Kompromiss finden? Sind alle mit der Art der Lösung der Situation zufrieden?
- Ist die gefundene Lösung gerecht? Wurden bei der Lösung des Konfliktes die Interessen aller Teilnehmer berücksichtigt, oder musste jemand große Zugeständnisse machen?
- Hätte man den Konflikt anders lösen können?

Die Situation im realen Leben (nach der Besprechung des Spiels schlagen Sie den Schülern vor über Situationen nachzudenken, die im realen Leben vorkommen können)

- Kann die Situation aus dem Rollenspiel im realen Leben vorkommen?
- Womit unterscheidet sich die gespielte Situation vom realen Leben?
- Welche handelnden Personen verkörperten die am meisten verbreiteten Verhaltensweisen gegenüber Vertretern anderer Kulturen in unserer Gesellschaft?
- Im Falle eines Konfliktes zwischen Menschen unterschiedlicher kultureller Herkunft versuchen sie dann eine Lösung, die alle befriedigt, zu finden?
- Drängen wir oft anderen unseren Standpunkt auf, ohne die zu hören, die anders denken?
- Ist dieser Konflikt wirklich wegen kultureller Unterschiede entstanden?
- Hängt er mit dem Unterschied persönlicher Interessen zusammen?
- Hatte jemand schon mal mit einem ähnlichen Konflikt zu tun?
- Wie wurde die Konfliktsituation gelöst? Wenn sie nicht gelöst wurde, dann warum?

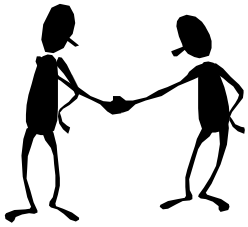
Ratschläge:

Verfolgen Sie aufmerksam, was im Rollenspiel passiert, weil vom Verlauf Ihr weiteres Handeln abhängt. Wenn die Teilnehmer den Konflikt selbständig lösen, dann brauchen Sie keine „Tips“.

Es ist wichtig, dass bei der Einschätzung des Spiels die Gruppe den Unterschied zwischen einem abstrakten Verhalten zu Fremden und dem Verhalten in realen Situationen des Alltagslebens versteht.

Die Annahme einer Lösung und das Finden von Kompromissen sind sehr komplizierte Prozesse. Um einen Konflikt erfolgreich lösen zu können, muss man Fähigkeiten auf dem Gebiet der Kommunikation besitzen, mann muss die Bedürfnisse anderer erhören und verstehen können, lernen anderen Leuten zu vertrauen.
Richten Sie die Aufmerksamkeit der Schüler darauf, dass Konflikte schneller und einfacher gelöst werden können, wenn die Menschen nicht nur ihre eingene Position verteidigen, sondern wenn sie auch versuchen gemeinsame Interessen zu finden, sich verständigen. Besprechen Sie mit den Schülern, welche Formen der Konfliktlösung benutzt werden und in ihrer Umgebung benutzt werden können.
Dieses Rollenspiel kann man auch in deutscher Sprache durchführen, wenn das Sprachniveau der Schüler entsprechend hoch ist. Aber dafür braucht man mehr Zeit für die Vorbereitung.
Es wird empfohlen, das Spiel in den höheren Klassen durchzuführen.

Spiel „Begrüßung“ (Dauer ungefähr 20 Minuten)



Ziel: Bekanntmachung mit nichtverbalen Möglichkeiten einer Kommunikation zwischen Vertretern verschiedener Kulturen und Feststellung des eigenen Verhaltens gegenüber nichttraditioneller Möglichkeiten der Begrüßung.
Notwendige Materialien: Rollenkärtchen.

Spiel „Begrüßung“ (Dauer ungefähr 20 Minuten)
Ziel: Bekanntmachung mit nichtverbalen Möglichkeiten einer Kommunikation zwischen Vertretern verschiedener Kulturen und Feststellung des eigenen Verhaltens gegenüber nichttraditioneller Möglichkeiten der Begrüßung.
Notwendige Materialien: Rollenkärtchen.

Spielverlauf:
Erklären Sie vor dem Spielbeginn, dass zwei Gruppen gebildet werden. In jeder der beiden Gruppen spielen die Teilnehmer eine bestimmte Rolle. Es gibt welche für die, die die Rolle eines Fremden, eines Gastes aus einem anderen Land spielen möchten und welche für die empfangende Seite, die Gastgeber. Teilen Sie die Schüler in zwei Gruppen. Lesen Sie den Schülern folgenden Text vor:
„Stellt euch vor, dass ihr aus anderen Ländern über ein Austauschprogramm nach Russland gekommen seid. Ihr wisst nicht, wie man sich in diesem Land begrüßt, aber möchtet eurem Gastgeber gegenüber höflich auftreten, deshalb spielt so real wie möglich das, was auf dem Kärtchen geschrieben steht. Ihr kennt euren Gastgeber, bei dem ihr wohnen werdet, noch nicht persönlich. Ihr müsst ihn deshalb herausfinden, indem ihr jeden der euch Empfangenden (Gastgeber) begrüßt.
Die andere Mannschaft sind die Gastgeber. Ihr erwartet die Ankunft eines Gastes aus einem exotischen Land. Ihr wisst nicht, wie euer Gast aussieht, deshalb könnt ihr jeden beliebigen auswählen, um ihn später besuchen zu können. Mit den Ankömmlingen zu sprechen lohnt sich nicht, sie kennen eure Sprache nicht.“
Verteilen Sie die Rollenkärtchen an die „Gäste“. Die dürfen den anderen nicht gezeigt werden.
Die Teilnehmer stellen sich gegenüber auf und die Gäste müssen nun zu jedem Gastgeber gehen und ihn auf eine eigene, vorbestimmte Weise begrüßen. Der Gastgeber muss „seinen“ Gast auswählen, den, der ihm am sympatischsten ist oder dessen Begrüßung ihm nicht zu soderbar erscheint. Nachdem alle Gäste ihren

Gastgeber haben, kann man mit der Diskussion beginnen. Es sollte nicht vergessen werden, die „Last der Rollen von den Teilnehmern zu nehmen“.

Fragen für die Diskussion:

- Wie haben sich die Gastgeber gefühlt, als sie die unverständlichen Bewegungen der Gäste sahen?
- Wovon haben sich die Gastgeber bei der Auswahl ihres Gastes leiten lassen?
- Würden die Gastgeber das wiederholen wollen, was die Gäste gemacht haben?
- Wie haben sich die Gäste in ihrer vorgegebenen Rolle gefühlt?
- Hatten sie es leicht, ihren Gastgeber zu finden?
- Wie haben sich die Gäste gefühlt, als niemand sie mit nach Hause nehmen wollte?
- War es leicht, eine gemeinsame Sprache zwischen Gästen und Gastgebern zu finden?
- Ist schon mal jemand von den Teilnehmern mit einer solchen Situation konfrontiert worden?
- Was muss man im realen Leben tun, damit solche peinlichen Situationen nicht entstehen?

Kärtchen für die Rollen:

Koiri (Neuguinea)
Gewöhnlich begrüßt ihr euch, indem ihr euch gegenseitig unter dem Kinn kitzelt. Das ist ein Zeichen guten Tones in eurem Stamm.

Maori
In eurem Stamm begrüßt man sich durch Berührung der Nasen. So kann man einen Fremdling von einem Mitglied des eigenen Stammes unterscheiden.

Neuguinea
Um einem Menschen zu zeigen, dass du dich freust ihn zu sehen, hebt man in eurer Heimat gewöhnlich die Augenbrauen sehr hoch, gleich am Anfang, wenn man ihn gerade erkannt hat.

Massai
In eurem kämpferischen Stamm begrüßt man sich mit einem kräftigen Händedruck. Vergesst aber nicht, vorher auf die Hände zu spucken, bevor ihr sie dem anderen reicht. Das spricht über eure friedliche Absichten.

Tibeter
In Tibet begrüßt man sich gewöhnlich so: man nimmt den Hut ab, steckt die Zunge heraus, und die linke Hand hält man in Ohrnähe, um seinen Gespächspartner besser hören zu können.

Osterinsel
Bei euch ist die Begrüßung ein besonderes Ritual, deshalb sorgt für dessen Einhaltung: steht gerade, ballt die Hände zu Fäusten, streckt die Arme vor und hebt sie dann über dem Kopf hoch. Danach löst die Fäuste und entspannt die Arme, so dass sie herunter fallen. (wenn ihr euren Gastgeber begrüßt, dann schaut auch zur Seite, um den Nachbarn nicht weh zu tun).

Ratschläge:

Für die Durchführung des Spiels ist es besser, wenn die Zahl der Gruppenteilnehmer gleich ist. Wenn das nicht möglich ist, dann kann es mehr Gäste geben. Es ist auch möglich, dass zwei Personen Vertreter derselben Völkerschaft sind.
Die im Spiel beschriebenen Formen der Begrüßung sind nicht erdacht. In den genannten Stämmen oder Ländern begrüßen sich die Leute tatsächlich so.
Da die Spielregeln keine Kommunikation in irgend einer Sprache fordern, kann man zumindest die Beschreibung der Rollen in Deutsch vornehmen, um das Spiel im Rahmen des Deutschunterrichtes durchführen zu können.
Das Spiel kann man ab 7. – 8. Klasse durchführen.

Spiel „Pressekonferenz“
(Spieldauer ungefähr 30 Minuten)

Das folgende Spiel hat direkt mit dem Erlernen der deutschen Sprache zu tun und berührt nicht das Thema Toleranz.
Ziel: Motivation für das Sprechen in der Fremdsprache, Verbalisierung der gegebenen Rolle, Festigung der Lexik des behandelten Themas.
Notwendiges Material: Rollenkärtchen.
Spielregeln: Fragen Sie die Schüler, wer die Rollen übernehmen möchte. Wenn sich niemand meldet, dann schlagen Sie die Rollen der Organisatoren der Konferenz denjenigen vor, die am besten Deutsch sprechen und sich ohne Vorbereitung spontan zu verschiedenen Themen äußern können (wenn auch mit Fehlern). Die anderen sind die Journalisten.
Teilnehmer der Pressekonferenz:

Moderator – Der Moderator hat die Aufgabe, der Gruppe zu helfen, ihre Inhalte konzentriert, effizient und eigenverantwortlich zu entwickeln. Er unterstützt die Teilnehmer, praxisorientierte Lösungen zu finden. Dabei hält er sich selbst zurück und verhält sich neutral. Die wichtigste Aufgabe ist die Anzahl der Fragen von den Journalisten zu begrenzen. Jeder darf maximal 3 Fragen stellen. Die Fragen sollen an alle Teilnehmer gerichtet werden. Falls irgendein Journalist die ganze Zeit schweigt, dann muss man ihn unterstützen und fragen.

Projektleiter – Der Leiter hat die Verantwortung für das ganze Projekt. Er soll den Inhalt des Projektes ganz gut verstehen. Falls Sie als Projektleiter unsicher sind, so dürfen Sie das den anderen auf keinen Fall zeigen. Falls Sie keine Antwort parat haben, dann geben Sie lieber die Frage an Ihre Kollegen oder Kolleginnen weiter.

Vertretender Projektleiter – Sie sind die rechte Hand des Leiters und unterstützen ihn in allen Fragen. Falls er keine Antwort weiß – helfen Sie ihm. Sie können im Notfall ein bisschen lügen, falls das dem Projekt helfen könnte.

Presse-Sekretär – Ihre Aufgabe ist es, nur die konkreten Informationen an die Journalisten weiter zu vermitteln. Den Inhalt müssen Sie geheim halten.

PR-Manager – Kämpfen Sie für Ihr Projekt bis zum Äußersten! In erster Linie müssen Sie die Bürger der Stadt beruhigen. Versichern Sie den Leuten, dass alles ganz ungefährlich und nur von Nutzen für alle ist.

Journalisten – Sie sind gar nicht so naiv, wie diese Projektleiter meinen. Ihre Aufgabe ist es schwache Seiten des Projektes aufzudecken. Stellen Sie arglistige Fragen. Versuchen Sie die Vertreter des Projektes zu entlarven. Aber vergessen Sie die Geschäftsordnung nicht! Sie dürfen nur 3 Fragen stellen.

Ratschläge:

Wenn Ihre Schüler die deutsche Sprache recht gut beherrschen und ohne Vorbereitung sprechen können, dann verteilen Sie einfach nur die Rollen und beginnen mit dem Spiel. Die Schüler sind dann dazu gezwungen spontan zu sprechen – das ist interessant und nützlich. Man kann den Schülern Zeit für die Vorbereitung geben, damit sich die Projektteilnehmer über die Hauptmomente verständigen und sich über eine einheitliche Linie einigen können. Den Journalisten teilt man einfach nur die Bezeichnung des Projektes mit.
Wenn Sie das gerade behandelte Thema festigen möchten, dann können Sie selbst das Thema des Projektes bestimmen, z.B. «Gesundheit: neue Methoden der Vorbeugung», «Optimale Reise rund um die Welt», «Tabus in der modernen Welt».

In kommunikativen Rollenspielen erlernen die Schüler solche Fertigkeiten der Kommunikation, wie die Fähigkeit ein Gespräch zu beginnen, es zu unterstützen, den Gesprächspartner zu unterbrechen, im richtigen Moment sich mit der Meinung des Gesprächspartners einverstanden zu erklären oder umgekehrt, sie zu widerlegen. Die Kinder lernen zielgerichtet den Gespächspartner anzuhören, präzisierende Fragen zu stellen, sie werden keine Angst mehr haben, Fehler zu machen und fangen an ohne Vorsage zu sprechen, weil es viel wichtiger ist dem Gesprächspartner Informationen zu vermitteln. Das Rollenspiel lehrt sensibel gegenüber einem „sozialen“ Gebrauch der Fremdsprache zu sein, deshalb spielt Rollenspiele so oft wie möglich während des Deutschunterrichtes!

Zusammengefasst von Elena Sinelschikowa, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg_
Quelle „interkulturell Bildung für Jugendliche“ R.Iwanjan, StPetersburg,2004, Übersetzung Christine Müller

Aufgaben – Tipps und – Typ

Sie unterrichten Senioren? Lesen und Verstehen macht Spaß! Hier ein Text von Ursula Wölfel

Eine glückliche Familie

1. Bevor Sie mit dem Textlesen beginnen, machen Sie sich mit den folgenden Definitionen bekannt.

Dicke Luft bedeutet, eine ungemütliche Atmosphäre.
Am Wochenende bedeutet, am Samstag und Sonntag.
Die Hausarbeit nachholen bedeutet, die Hausarbeit machen, die ich früher machen musste, die ich aber nicht gemacht habe.
In der Stube hocken bedeutet, viel Zeit zu Hause verbringen.
Einen Stadtbummel machen bedeutet, einen Spaziergang durch die Stadt machen.
Den Haushalt verkommen lassen bedeutet, die Wohnung lange nicht aufräumen.

Sich angiften/ sticheln bedeutet, einander etwas Böses sagen.
Sie will auf die Familie verzichten bedeutet, sie will nicht bei der Familie bleiben.

2. Lesen Sie nun den Text.

In einer Familie gibt es am Samstag oft dicke Luft. Die Mutter hat einen Beruf, darum holt sie am Wochenende alle Hausarbeit nach, die in der Woche liegen bleiben musste. Der Vater und die Kinder helfen ihr. Aber gern tun sie das nicht. Jeder stellt sich sein Wochenende anders vor: der Vater sitzt die ganze Woche im Büro. Für ihn gibt es nichts Schöneres als ein Tag im Wald.
Der Junge findet Waldspaziergänge fast so schlimm wie Schränke aufräumen. Das Schönste für ihn ist ein gemütlicher Tag zu Hause, wenn alle nur herumsitzen und lesen, fernsehen oder Gesellschaftsspiele spielen.
Das Mädchen mag nicht in der Stube hocken, aber auch nicht im Wald Vaters Vorträge über Tiere und Pflanzen anhören. Es spielt am liebsten im Hof mit den Kindern Federball oder Handball oder trainiert auf der Rollschuhbahn. Auch die Mutter könnte sich ihr Wochenende anders vorstellen. Ein Stadtbummel mit der Freundin am Nachmittag und am Abend mit ihrem Mann ins Theater zu gehen, das wäre für sie das schönste. Aber dazu hat sie nie Zeit. Sie will doch den Haushalt nicht verkommen lassen.
Die anderen meinen, das würde so schnell nicht geschehen. Aber sie helfen. Sonst würde die Mutter sagen: „Alles muss ich allein tun.“ Und damit hätte sie auch Recht.
Sie helfen und sind schlecht gelaunt. Die Mutter merkt das natürlich. Es tut ihr leid, dass sie ihrer Familie das Wochenende verdirbt.
Deshalb hat sie dann auch schlechte Laune.
Heute ist ein besonders schlimmer Samstag.
Die Mutter will alle Fenster putzen, weil man bei dem schönen Wetter den Schmutz so deutlich sieht.
Gerade weil schönes Wetter ist, will der Vater aus der Stadt. Aber er hat den Staubsauger auseinander genommen und will den Motor reinigen. Jetzt kann er ihn nicht wieder zusammenbauen.
Die Mutter stichelt: Er weiß doch, dass er von technischen Dingen nichts versteht.
Wie die Kinder aus der Schule kommen, reden die Eltern kein Wort mehr miteinander.
Die Kinder haben auf dem Heimweg von der Schule noch eingekauft. Aber das Mädchen hat sich halbfaule Tomaten einpacken lassen, und der Junge hat die Fleischwurst für die Linsensuppe vergessen. Obendrein erzählt das Mädchen, dass der Bruder in der Schule mit einem anderen Jungen gerauft hat und sich unterkriegen ließ, der Schwächling! Schon haben sie ihren Familienstreit.
Plötzlich fragt der Junge, weshalb es eigentlich bei ihnen so ganz anders zugeht als bei den Familien in den Büchern. Da sind die Väter gütig und die Mütter liebevoll, und die Schwestern sind auch viel netter. Vor allem giften sich da die Eltern nicht gegenseitig an, gerade wenn man sich auf ein schönes Wochenende freut.
Erst sagt keiner was dazu.
Dann beschließt die Familie, heute einmal zu spielen, sie wären eine glückliche Buch-Familie.

Das versuchen sie nun. Alle sind nur noch freundlich, verständnisvoll, nachgiebig, hilfsbereit und in allem einig. Sogar fleißig sind sie alle. Im nu wird die Wohnung fertig, weil die Mutter nun auch nicht mehr allzu gründlich sein will.
Doch dann will der Vater mit der ganzen glücklichen Familie in den Wald wandern, und die Mutter möchte mit der ganzen glücklichen Familie einen Stadtbummel machen, und

der Junge sähe gerne die ganze glückliche Familie gemütlich im Wohnzimmer sitzen, und das Mädchen könnte gut auf die ganze glückliche Familie verzichten. Es möchte zur Rollschuhbahn gehen.
Wahrscheinlich sind sie doch eine ganz normale Familie.

3. Aufgaben nach dem Textlesen.

a). Was machen sie gerne/ nicht gerne? Was würden sie lieber machen?

	gern	**nicht gern**
der Vater		
der Sohn		
das Mädchen		

b). Ordnen Sie zu.

a. Der Sohn
b. Das Mädchen
c. Die Eltern
d. Der Vater
e. Die Mutter

1. versteht nichts von Technik.
2. hat in der Schule gerauft.
3. hat eine glückliche Buchfamilie initiiert.
4. reden mit einander nicht mehr.
5. hat halbfaule Tomaten gekauft.
6. hat die Fleischwurst vergessen.
7. kann den Staubsauger nicht zusammenbauen.
8. will den Haushalt nicht verkommen lassen.
9. will alle Fenster putzen.

c). Bilden Sie Sätze.

a. Auf Initiative des Sohnes, sie, eine glückliche Buch- Familie, spielen.
b. Sie glückliche, freundliche, hilfsbereite Menschen, spielen.
c. Heute, die Mutter, nicht sehr kritisch, sein.
d. Sehr schnell, mit der Arbeit fertig sein, die Familie.
e. 5 Minuten später, jeder, seinen Wunsch, wieder, realisieren, möchte.

d). Ergänzen Sie, wer möchte das machen?

a. …….. möchte mit der ganzen Familie einen Stadtbummel machen.
b. …….. möchte mit der ganzen glücklichen Familie in den Wald wandern.
c. …….. möchte mit der ganzen glücklichen Familie im Wohnzimmer sitzen.
d. …….. möchte/ könnte auf die ganze glückliche Familie verzichten und zur Rollschuhbahn gehen.

Zusammengefasst von Ljubov Krikunova, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.

Ideenbörse

Aufgaben für leicht fortgeschrittene Anfänger (Kinder und Jugendliche), Stufe A2

Thema: **Tiersprache**

Ein Stimmungsspiel

Alle Kinder stehen im Kreis, jedes bekommt vom Spielleiter ein Kärtchen mit dem Tiernamen und einem „Sprachbeispiel“ (man darf den Mitspielern die Kärtchen nicht zeigen). Dann stellt der Spielleiter den Spielern durcheinander Fragen, auf die sie in ihrer Tiersprache schnell antworten müssen.
Z.B.
Spielleiter: – Wie viel Augen hast du?
Spieler (als Katze): – Miau, miau.
Der Lehrer macht die Schüler darauf aufmerksam, dass einige Tiere in Deutschland anders „sprechen“ als bei uns.

Kärtchen (zum Zerschneiden)

Katze Miau	Hund Wauwau	Maus Piep	Hahn Kikeriki	Huhn Tuk
Kuh Muh	Schaf Bäh	Ziege Meckmeck	Schwein Nöffnöff	Ferkel Quiek
Pferd Jiihiia	Esel Ia	Gans Gackgack	Frosch Quak	Biene Sumsum
Bär Brumm	Kuckuck Kuckuck	Krähe Kräh	Uhu Uhu	Schlange Zsch

Fragebeispiele:

- Wie viel Tage hat eine Woche?
- Wie viel Monate hat der Frühling (das Jahr)?
- Wie alt bist du?
- Wie viel Finger hat ein Mensch?
- Wie viel Geschwister hast du?
- Wie viel Stunden Unterricht hast du montags (dienstags, usw.)?
- Wie viel Stunden schläfst du gewöhnlich?

Usw.

Ein Domino-Spiel

Die Domino-Kärtchen werden gemischt und unter den Kindern verteilt. Man zeigt die eigenen Kärtchen den Mitspielern nicht. Ein Kärtchen liegt mit dem Text nach oben in der Mitte des Tisches. Der Spieler, der die entsprechende Ergänzung hat, legt sein

Kärtchen dazu und sagt z.B.: „Ich weiß, wie ein Löwe „spricht“. Der Löwe brüllt.“ Oder er sagt: „Ich weiß, wer quakt. Der Frosch quakt.“

Domino-Kärtchen (zum Zerschneiden)

quakt.	**Der Löwe**	**brüllt.**	**Die Katze**
miaut.	**Das Pferd**	**wiehert.**	**Die Maus**
piepst.	**Der Wolf**	**heult.**	**Die Kuh**
muht.	**Die Biene**	**summt.**	**Der Hund**
bellt.	**Das Schwein**	**grunzt.**	**Die Ente**
schnattert.	**Der Esel**	**schreit.**	**Die Taube**
gurrt.	**Das Schaf**	**blökt.**	**Die Henne**
gackert.	**Die Grille**	**zirpt.**	**Der Hirsch**
röhrt.	**Die Ziege**	**meckert.**	**Die Schlange**
zischt.	**Der Hahn**	**kräht.**	**Der Frosch**

Leseverstehen.

Die Kinder wählen eine Aufgabe nach ihrem Wunsch. Sie können diese Aufgabe als Einzelarbeit, aber auch in Paaren oder in Kleingruppen machen.

Variante 1. Lest den Text und ergänzt die bestimmten Artikel.

Als _____(1) Mücke zum ersten Mal _____(2) Löwen brüllen hörte, da sprach sie zur Henne: „Der summt aber komisch.“ „Summen ist gut“, fand _____(3) Henne. „Sondern?“, fragte _____(4) Mücke. „Er gackert“, antwortete _____(5) Henne. Aber das tut er allerdings komisch.

Variante 2. Trennt die Wörter und markiert die Wörter, die großgeschrieben werden. Lest den Text.

ALSDIEMÜCKEZUMERSTENMALDENLÖWENBRÜLLENHÖRTE,DASPRACHSIEZUR HENNE:“DERSUMMTABERKOMISCH“.“SUMMENISTGUT“,FANDDIEHENNE.“SOND ERN?“,FRAGTEDIEMÜCKE.“ERGACKERT“,ANTWORTETEDIEHENNE.“ABERDASTU TERALLERDINGSKOMISCH“.

Variante 3. Schreibt die Sätze richtig. Beginnt mit dem fett gedruckten Wort und verwendet alle Wörter. Lest den ganzen Text noch einmal.

1. Als - die - summt - Mal - Löwen - zur - brüllen - zum - da - sprach - Mücke - sie - ersten - komisch.“ - den - Henne: - aber - hörte, - „Der

_____

2. ist - die - Henne. - fand **- „Summen** - gut“,

_____

3. fragte - die **- „Sondern?“,** - Mücke.

_____

4. gackert“, - antwortete **- „Er** - Henne. - die

_____

5. allerdings - komisch. - das - er - tut **- Aber**

_____

Variante 4. Lest den Text und ergänzt den letzten Buchstaben bei jedem Wort.

Al_ di_ Mück_ zu_ erste_ Ma_ de_ Löwe_ brülle_ hört_, da sprac_ si_ zu_ Henn_: „De_ summ_ abe_ komisc_.“ „Summe_ is_ gu_“, fan_ di_ Henn_. „Sonder_?“, fragt_ di_ Mück_. „Er gacker_“, antwortet_ di_ Henn_. Abe_ da_ tu_ er allerding_ komisc_.

Schlüssel:

Als die Mücke zum ersten Mal den Löwen brüllen hörte, da sprach sie zur Henne: „Der summt aber komisch.“ „Summen ist gut“, fand die Henne. „Sondern?“, fragte die Mücke. „Er gackert“, antwortete die Henne. Aber das tut er allerdings komisch.

(Günter Anders: „Der Löwe“, aus: Blick vom Turm, München, 1982)

Nach dem Lesen: Wie kannst du diesen Text betiteln?

Ein Memory-Spiel

Die Memory-Kärtchen werden gemischt und auf dem Tisch mit dem Bild/Text nach unten ausgelegt. Der erste Spieler kehrt 2 Kärtchen um, liest den Text oder benennt das Tier auf dem Bild. Wenn die Kärtchen ein Paar bilden, nimmt er sie und kehrt 2 andere Kärtchen um. Wenn die Kärtchen nicht zueinander passen, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn alle Kärtchen-Paare gesammelt worden sind, ist das Spiel zu Ende. Domino-Kärtchen (zum Zerschneiden)

	Der Bär brummt.		**Der Löwe brüllt.**
	Der Wolf heult.		**Der Elefant trompetet.**
	Der Hund bellt.		**Der Hirsch röhrt.**
	Die Kuh muht.		**Das Schaf blökt.**
	Das Schwein grunzt.		**Die Ziege meckert.**
	Die Katze miaut.		**Die Maus piepst.**

	Das Pferd wiehert.		**Der Esel schreit.**
	Der Hahn kräht.		**Die Henne gackert.**
	Die Ente schnattert.		**Die Taube gurrt.**
	Die Grille zirpt.		**Die Biene summt.**
	Die Schlange zischt.		**Der Frosch quakt.**

Zusammengefasst von Irina Mainagaschewa Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Abakan

Wilhelm Busch „ Max und Moritz“

Aufgaben zum ersten Streich

1. Vor dem Textlesen

Bevor man sich mit dem Ersten Streich bekannt macht, machen die Schüler folgende Übung, die den Inhalt des Textes vorentlastet.
Ordnet zu:

1. Federvieh, das 2. Pfühl, der 3. Witwe, die 4. geschwinde 5. etwas entzwei schneiden 6. schlucken 7. sich besinnen 8. Kreuz, das 9. flattern 10. bang 11. dürr 12. Jammer, der 13. Graus, der 14. Sehnen, das 15. tiefbetrübt 16. sorgenschwer 17. zurückkehren	A. wie ein Vogel fliegen B. Kissen, das C. Verlangen, das D. die Frau, deren Mann gestorben ist E. Schrecken, der F. + oder X G. nachdenken, überlegen H. hinunterschlingen I. Geflügel, das J. Traurigkeit, die K. trocken L. voll Angst M. etwas in 2 Teile schneiden N. schnell O. zurückkommen P. sehr traurig Q. voller Sorgen

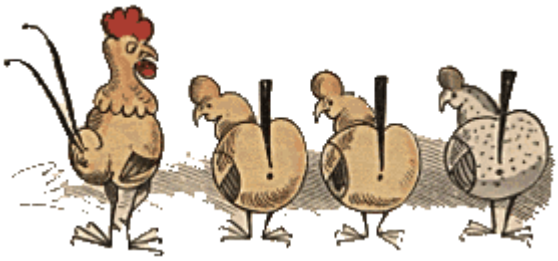
2.Textarbeit

Statt den ganzen Text von Anfang an bis zum Ende zu lesen, bekommen die Schüler einen zerschnittenen Text und stellen die richtige Reihenfolge der Kärtchen auf, indem sie sich auf die Hilfsfragen orientieren. Das erste und das letzte Kärtchen sind markiert (Anfang/ Ende).

Anfang Mancher gibt sich viele Müh' Mit dem lieben Federvieh; Einesteils der Eier wegen, Welche diese Vögel legen, Und was ist zweitens?
Zweitens: weil man dann und wann Einen Braten essen kann; Und was ist drittens?
Drittens aber nimmt man auch Ihre Federn zum Gebrauch In die Kissen und die Pfühle, Denn man liegt nicht gerne kühle. Wen sehen wir jetzt?

Seht, da ist die Witwe Bolte,
Die das auch nicht gerne wollte.

Wieviel Geflügel hatte sie?



Ihrer Hühner waren drei
Und ein stolzer Hahn dabei.

Und was dachten Max und Moritz?

Max und Moritz dachten nun:
Was ist hier jetzt wohl zu tun? -
-Ganz geschwinde, eins, zwei, drei,
Schneiden sie sich Brot entzwei,

Was machen sie dann mit dem Brot?

In vier Teile, jedes Stück
Wie ein kleiner Finger dick.
Diese binden sie an Fäden,
Übers Kreuz, ein Stück an jeden,

Und wohin legen sie diese Stücke?

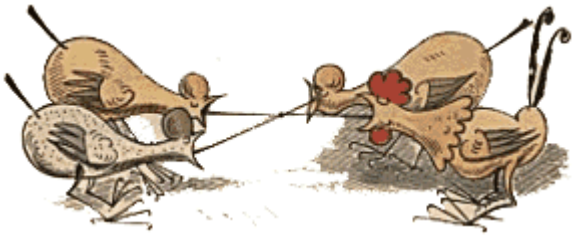
Und verlegen sie genau
In den Hof der guten Frau.
Kaum hat dies der Hahn gesehen,
Fängt er auch schon an zu krähen:

Hahn und Hühner schlucken munter
Jedes ein Stück Brot hinunter;

Und was passiert weiter?

Kikeriki ! Kikikerikih ! !
Tak, tak, tak! - da kommen sie.

Was machen dann die Hühner?



Aber als sie sich besinnen,
Konnte keines recht von hinnen.

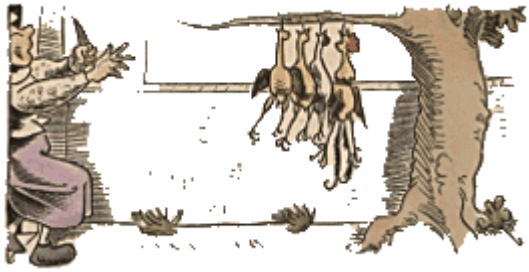
Wie versuchen die Hühner sich zu befreien?

In die Kreuz und in die Quer
Reißen sie sich hin und her,

Flattern auf und in die Höh',
Ach herrje, herrjemine !

Wie endet das Leben der Hühner?

Witwe Bolte in der Kammer
Hört im Bette diesen Jammer;



Ahnungsvoll tritt sie heraus:
Ach, was war das für ein Graus !

Wie reagiert sie auf die toten Hühner?

Tiefbetrübt und sorgenschwer
Kriegt sie jetzt das Messer her;
Nimmt die Toten von den Strängen,
Daß sie so nicht länger hängen.

Wohin geht sie danach?

Und mit stummem Trauerblick
Kehrt sie in ihr Haus zurück.

Ende

3. Nach der Textarbeit

Nachdem man die Kärtchen in der richtigen Reihenfolge aufgestellt hat, werden alle Schüler in drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine „Person“ zugeordnet, von derern Standpunkt aus die ganze Geschichte nacherzählt werden soll. Als Hilfsmittel benutzt man dafür die Ausdrücke unten, die vorerst von den Schülern bezüglich „ihrer Person“ sortiert werden sollen.

Was machen Max und Moritz? Witwe Bolte? Der Hahn und drei Hühner?

sich mit dem lieben Federvieh viel Mühe geben

einen Braten essen

Eier legen

Federn zum Gebrauch in die Kissen und Pfühle nehmen

«Was ist hier jetzt wohl zu tun?» denken

sich Brot entzwei schneiden

Brotstücke an die Fäden binden

Brotstücke sehen

Kikeriki! Kikeriki! schreien

Brotstücke hinunterschlucken

sich in die Kreuz und in die Quer hin- und herreißen

an dem langen dürren Ast des Baumes hängen bleiben

im Bett diesen Jammer hören

tiefbetrübt und sorgenschwer das Messer herkriegen

ins Haus zurücktreten

Lösungen.

1. 1-I; 2-B; 3-D; 4-N; 5-M; 6-H; 7-G, 8-F, 9-A, 10-L; 11-K; 12-J; 13-E; 14-C; 15-P; 16-Q; 17-O.

Zusammengefasst von Daria Nifontova, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.