

? Um die Ecke gelernt!

Urbane Sprachspiele im Stuttgarter Süden



Inhaltsverzeichnis

Willkommen!	S. 3
Prozess	S. 5
Musterspiele	S. 13
Mikrosprachspiel #01 A-B-City	S. 14
Mikrosprachspiel #02 Lieblingsorte	S. 16
Mikrosprachspiel #03 Karteikarte mal anders	S. 18
Mikrosprachspiel #04 Denkzettel	S. 20
Mikrosprachspiel #05 Bildergeschichte	S. 22
Mikrosprachspiel #06 Nachbarschaftsmemo	S. 24
Mikrosprachspiel #07 Schöne Wörter	S. 26
Mikrosprachspiel #08 Kennst du Wörter mit ... ?	S. 28
Mikrosprachspiel #09 Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse	S. 30
Weitere Empfehlungen	S. 33
Deutschlernen mit Ess-Buchstaben & Buchstaben-Kekschen	S. 34
Kopiervorlagen	S. 37
Impressum	S. 49

Willkommen!

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Lernende und Lehrende,

Sie halten gerade die Dokumentation des Stuttgarter Projektes „Um die Ecke gelernt?“ in den Händen. Die Idee und Notwendigkeit des Projekts entstand 2016 als Teilergebnis aus einem Workshop „Urban Gaming“ im Rahmen des durch den Innovationsfond Baden-Württemberg (Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW) geförderten Jugendaustauschs „#home #future“, der im Kulturzentrum Dieselstraße in Esslingen stattfand. Der konkrete Diskurs über die Aussprache des Satzes „Ich möchte dich gerne kennenlernen“, die deutsche Übersetzung eines höflichen Begrüßungssatzes in Farsi, der innerhalb eines Rollenspiels auf einer Parkbank eine langandauernde Diskussion auslöste, verdeutlichte die kulturellen Diversitäten innerhalb der „kulturellen Codes“ der Teilnehmenden. Es entstand der Wunsch des Vereins mikromakro e.V., an dieser Stelle anzusetzen und gemeinsam mit verschiedenen Kulturen diese Vielfalt sichtbar zu machen.

Beteiligung an kulturellen und urbanen Prozessen ist ein wichtiger Garant für eine erfolgreiche Integration von Menschen in ein lokales Gefüge. Sie ermöglicht das Mitsprechen bei betreffenden Sachverhalten, stärkt das individuelle Selbstbewusstsein wie die Selbstsicherheit und ermöglicht es, sich sowohl eine Meinung über individuelle und kollektive Bedürfnisse zu bilden als auch politisch, sozial und künstlerisch aktiv zu werden.

Kultur und Sprache sind hierbei die Grundlagen für eine Teilhabe. Sie sind Bausteine in der erfolgreichen Integration von Menschen in einem Land, bei Austausch im Kultur-, Sozial-, Ökologie- oder Wirtschaftssektor, in Demokratischen Prozessen – aber auch in den privaten Lebensfeldern wie Familie, lokales Umfeld, Arbeitsumfeld, Religionsgemeinschaften und Gemeinden. Sprache ist aber nicht allein das Aneinandersetzen von Worten und Grammatik. Es ist der Grundstein für die Interaktion unter der Beeinflussung von „kulturellen Codes“. Darunter versteht man die Umgangsweise, der Interaktion, mit dem Gegenüber.

„Um die Ecke gelernt“ beruht auf der Idee des Schriftstellers und Flaneurs Franz Hessel und der urbanen Strategien der Künstlergruppe „Lettristen“, die „Stadt als Text“ zu verstehen, der von den Bewohnerinnen und Bewohnern ständig neu geschrieben werden muss. Die Buchstaben, Worte und Sätze, aber auch die Grammatik müssen ständig neu mit Bedeutung aufgeladen und gemeinsam definiert werden, was wiederum auf die Sprachfähigkeit, aber auch auf Betroffenheit, das Gefragtheit und Abstraktionsfähigkeit verweist.

„Um die Ecke gelernt?“ ist ein Konzept zur aktiven, kulturellen Bürgerbeteiligung im Stadtteil Stuttgart-Süd. Die Entwicklungsteams für urbanen und interaktive Raumspele hatten bis zu 15 BewohnerInnen einer Asylunterkunft im Quartier, die gemeinsam mit Sprachparten und ehrenamtlichen Helfern des Freundeskreises Stuttgart Süd sowie dem Team von mikromakro e.V. den Stadtteil erkunden, analoge Karten- und Würfelspele designten, Sätze und Aktionen für Rollenspele fanden und Alphabetisierungs-Mikrospele entwickelten.

Sie wurden während der Entwicklungswoche selber zu Teamleitern und spielten im Quartier mit Teilnehmenden im öffentlichen Raum, beispielsweise auf einem Nachbarschaftsfest und auf dem Wochenmarkt. Somit konnten die Spieleideen gleich getestet werden, verbessert, neue Kreativität freigesetzt und letztendlich vor allem das Selbstbewusstsein der Sprachlernenden gestärkt werden.

Die vorliegende Dokumentation soll Lernenden und Lehrenden eine Anregung geben, wie man Sprachvermittlung mit künstlerischen und urbanen Prozessen verbinden kann. Somit wird der öffentliche Raum zu einem Spielbrett und einem Vokabelkasten. Der Zugang zu Muttersprachlern wird vereinbart. Rollenspele können ohne Lehrbuch im Alltag eingebettet werden. Zudem können kleine Guerilla-Kunstaktionen die Umgebung verbessern und eine Verbundenheit zur Wohnungsumgebung fördern.

Wir möchten uns an dieser Stelle bedanken bei den Projektförderern: der Stadt Stuttgart und dem Landesverband Amateurtheater Baden-Württemberg e.V. Zudem gilt unser Dank der Partnerorganisation eva Evangelische Gesellschaft Stuttgart e.V., dem Team des Sozialdienstes für Flüchtlingshilfe in der Böblinger Straße sowie dem Freundeskreis Flüchtlinge Stuttgart-Süd. Außerdem bedanken wir uns bei unserem Entwicklungsteam und ihren Familien sowie bei den Bewohnern und Bewohnerinnen sowie dem Einzelhandel des Stadtteils für die großartige Unterstützung. Es war bereichernd, kreativ und eine spannende Zeit, die wir miteinander verbringen durften.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit der vorliegenden Dokumentation und hoffen, dass es Ihnen kreative Anregungen gibt. Integration und Sprache mit künstlerischen Mitteln ideenreich zu denken und neue Wege zu öffnen.

Herzlichst,
Naemich Zoe Keuler &
Karsten Michael Drohsel



Mikrosprachspiel #01 A-B-City

Prozess

Um die Ecke Deutsch lernen

„Um die Ecke gelernt“ hört sich für Muttersprachler-Ohren zunächst etwas seltsam an. Der Titel ist das Produkt eines partizipativen Prozesses, der durch eine für uns durchaus geläufige Redewendung entstanden ist: „Um die Ecke denken“.

In unserem ersten Sprachspiel-Workshop mit Migrant*innen fiel im Rahmen eines Reflexionsgesprächs über einen Spielmechanismus die Redewendung „das ist aber ganz schön um die Ecke gedacht“. Mit verschiedenen Versuchen der Erklärung der Redewendung endeten wir in einem Rollenspiel, welches zu der Idee des Kartenspiels für Begegnung im öffentlichen Raum führte.

Am Ende des Workshops machten die Teilnehmenden den Vorschlag, das Spiel „Um die Ecke gelernt“ zu nennen. Das „?“ vorweg und das „!“ danach entstand mit der Idee, dass man durch das Spiel von der Frage zur Antwort käme, also etwas lerne. Dieses kleine Beispiel beschreibt nicht nur die offene Stimmung, die in den Workshops herrscht, sondern vor allem den Prozess, um den wir bemüht sind: Radikal partizipative Gestaltung.

„Radikal partizipativ“ folgt der ursprünglichen Bedeutung des Wortes „radikal“: An der Wurzel ansetzen oder, wie es der Duden beschreibt, von Grund aus erfolgreich. In diesem Sinne verstehen wir diese Begriffskombination als etwas Positives: Etwas wirklich Radikales gestalten, etwas, das die Menschen und ihre Bedürfnisse in den Fokus setzt und dies auf eine Weise, dass die Verantwortlichkeit über den Fortschritt im Prozess von Anfang an auf basisdemokratischen, geteilten Schultern liegt.

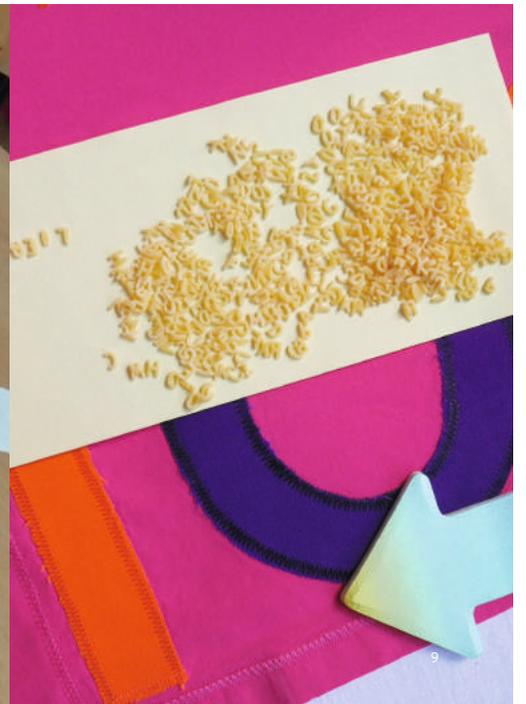
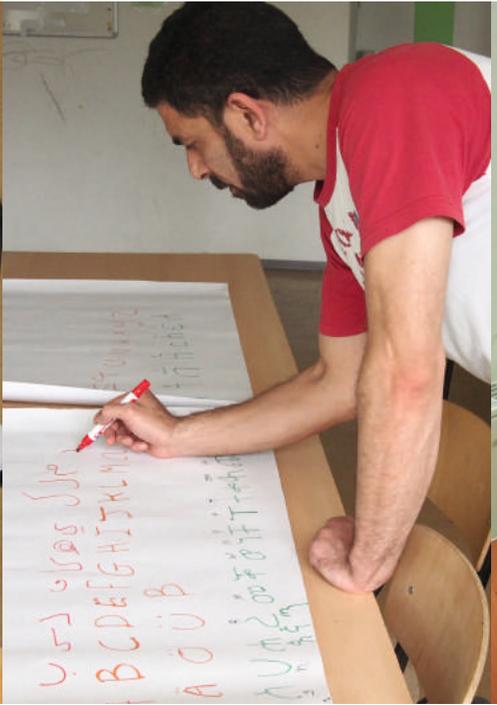
Im konkreten Prozess bedeutet dies, dass wir Workshopleiter*innen uns als Impulsgeber mit Methodenkenntnis

verstehen, die einen kreativen, künstlerischen Prozess ins Laufen bringen, uns aber so schnell wie möglich und sanft aus der Entwicklung zurückziehen, damit die Teilnehmenden ihre eigenen Fähigkeiten und persönlichen Wünsche in die gemeinsame kulturelle Arbeit einspeisen können.

Ziel ist es, Menschen abseits von Lernbüchern und Integrationsklassen mit realen Muttersprachlern in einem öffentlichen Raum zusammen zu bringen, sich gegenseitig zu Gesprächen anzuregen, in einem zeitlich begrenzten Raum zu öffnen, positiven Begegnungen zu bewegen. Dabei sollen nicht nur vorgegebene Sätze und Wörter gebraucht werden wie beispielsweise in einem klassischen Rollenspiel, sondern auch Hemmungen abgebaut sowie sogenannte „Cultural Codes“ kennengelernt werden. Zudem bietet der öffentliche Raum ein besonderes Potential an Erinnerungshilfen oder Wahrnehmungspotentiale, die hilfreich sind. Außerdem wird der Fokus auf die eigenen kulturellen und künstlerischen Fähigkeiten der Teilnehmenden gelenkt und so spielerisch transkulturelle Ziele ermöglicht.

In diesem Zusammenhang müssen wir den vielen direkt und indirekt an unseren diversen Workshops Mitwirkenden danken. Ohne die unterschiedlichen kreativen Ideen, Impulse, Geschichten und das permanente „Berichten“ von Alltagsherausforderungen wäre diese Dokumentation bislang nicht ermöglicht worden. Schlussendlich war aber die Freude am Machen, am Basteln, Ausprobieren, gegenseitigen Helfen (und Belohnungs-Eis essen) der Grund, dass so wunderbare Spiele entstehen können, wie sie hier in der Broschüre dokumentiert sind.









Mikrosprachspiel #02 Lieblingsorte

Musterspiele

Mikrosprachspiel #01

A-B-City



Beschreibung

Das Spiel A-B-City hat zum Ziel, das gesamte Alphabet incl. Umlaute sowie alle Zahlen von 0-9 und die Satzzeichen in der Stadt ausfindig zu machen. A-B-City gibt es in drei Versionen:

1. Das Basisspiel zielt darauf ab, das gesamte Alphabet incl. Umlaute sowie alle Zahlen von 0-9 und die Satzzeichen in der Stadt ausfindig zu machen und diese alle zu fotografieren.
2. Die erweiterte Version beinhaltet schon alle fotografierten Buchstaben als Set. Sie kann z.B. derart gespielt werden, dass entweder genau diese Buchstaben wiederentdeckt und die

Standorte in einer Karte vermerkt werden (→ Orientierung im Quartier) oder dass so viele Einzelbuchstaben wie möglich gefunden und fotografiert werden (→ Lernen des Alphabets) und zu jedem Buchstaben drei Wörter notiert werden, die entweder mit diesem Buchstaben beginnen oder den entsprechenden Buchstaben beinhalten (→ Lernen des Alphabets sowie Vokabeltraining).

3. Die Fortgeschrittenen-Version beinhaltet einen Würfel, mit Hilfe dessen ausgewürfelt wird, welcher Wortart das zu findende Wort für jeden Einzelbegriff angehören soll.

Empfehlung

A-B-City wird vor allem für Menschen empfohlen, die ganz am Anfang des Deutschkurses stehen. Die Aufgabe, Buchstaben ausfindig zu machen, geht auf die Tatsache zurück, dass zu Beginn des Workshops einige Personen anwesend waren, die sich als Analphabeten zu erkennen gaben. Diese konnten mit der Basisversion des Spiels

nicht nur diskret eingebunden werden, sondern auch ein engagierter Teil der Spielentwicklungsgruppe werden. Positiver Nebeneffekt war der Lerneffekt, der sich schnell einstellte, da das Lernen mit „Draußen sein“ und Spaß in der Gruppe und mit zufälligen Begegnungen auf der Straße verbunden war.

Prozessbeschreibung

Es wurden im Verlauf mehrere Versionen des Spiels erfunden und gespielt. Da wir zuerst alle Buchstaben finden mussten, um dieses Spiel sowie auch andere daraus herstellen zu können, gibt es eine Basisversion, eine Weiterentwicklung sowie eine Fortgeschrittenen-Version.

Das Basisspiel zielt darauf ab, das gesamte Alphabet incl. Umlaute sowie alle Zahlen von 0-9 und die Satzzeichen in der Stadt ausfindig zu machen und diese alle zu fotografieren. Die Teilnehmenden können ruhig mehrere gleiche Buchstaben fotografieren, dann ist es z.B. möglich eine Auswahl zu treffen und ggf. über verschiedene Schrifttypen ins Gespräch zu kommen (in Fraktur sehen die Buchstaben z.B. anders aus als in modernen Schriften).

Wenn die Buchstaben auf einen Computer geladen sind (bzw. wenn die Fotos der Einweg-Kameras vor-

liegen), kann die ganze Gruppe entscheiden, welche Buchstaben im Spiel vorkommen sollen und diese im Anschluss ausdrucken (lassen).

Positiver Nebeneffekt dieses Schrittes ist, dass direkt gelernt werden kann, welche Institutionen sich im Stadtteil befinden oder wo wichtige Anlaufstellen sind (z.B. das Apotheken-„A“). Ein weiterer positiver Effekt ist, dass die Gruppe gemeinsam über die Buchstaben spricht, jede Person ihre Erfahrung teilen kann und am Ende ein gemeinsamer Auswahlprozess stattfindet, in dem jede Person die eigenen Argumente vorbringt und die der anderen hört.

Nachdem die Auswahl steht, kann direkt mit dem Spiel begonnen werden. Vorab einigt sich die Gruppe auf eine Version des Spiels und darauf, was sie innerhalb des Spielens lernen oder verstehen wollen. Dann kann es schon direkt nach draußen gehen.

Materialliste

1. Digital- oder Einwegkameras, fotofähige Handys (digital am besten mit SD-Karte)
2. Papier und Stifte für die Regeln und Aufgaben
3. Für die erweiterte Version Würfel und Klebe-Etiketten zum Beschriften

Wo kann man das bekommen?

Kameras bringen die Teilnehmenden mit oder hat die Einrichtung zum Verleihen. Kaufen der Einwegkameras: Am besten im Drogerie- oder Technikmarkt.

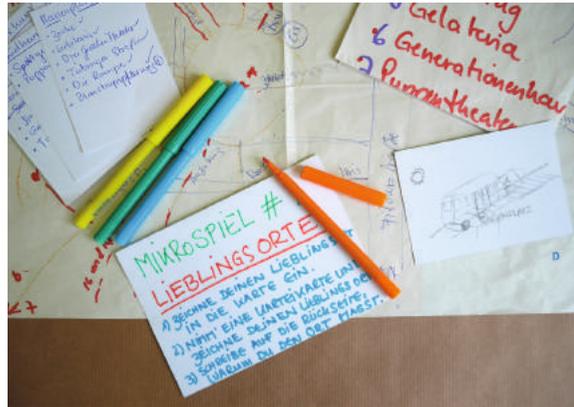
Papier und Stifte sind in der Regel in der Einrichtung vorhanden, ansonsten erhältlich im Schreibwarenladen, in Euro-Shops oder Drogeriemärkten.

Große Würfel (Kantenlänge 3-4cm) kann man entweder im Bastel- oder Spielwarengeschäft kaufen oder online bestellen. Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #02

Lieblingsorte



Beschreibung

Das Spiel Lieblingsorte besteht aus einer Stadtkarte, die das erweiterte Umfeld der Einrichtung oder des Wohnortes der Teilnehmenden abbildet, einigen A4 Blättern, A5 oder A6 großen Karteikarten und unterschiedlichen Stiften zum Zeichnen und Schreiben.

Die Karte wird auf einem Tisch ausgebreitet und die Teilnehmenden benennen ringsum die Orte, die sie kennen. Eine Person wird gebeten, die Orte in die Karte einzutragen. In einem zweiten Schritt werden die persönlichen Lieblingsorte erfragt und, sofern diese noch nicht in der Karte enthalten sind, diese ebenfalls eingetragen und, anders als die „nur“ bekannten Orte, farbig markiert.

Im nächsten Schritt werden die Lieblingsorte in eine Reihenfolge gebracht, z.B. entlang eines Spazier-

gangs oder einer Stadtführung und abschließend in dieser Reihenfolge beginnend mit der Zahl 1 aufsteigend nummeriert.

Ist die Route fertig, gehen alle gemeinsam los und laufen diese ab. Auf dem Weg werden dann die einzelnen Orte angesteuert und vor Ort ein Bild des Ortes auf jeweils eine Karteikarte gezeichnet. Auf die Rückseite schreiben diejenigen, die den Ort ausgewählt haben, eine kurze Bemerkung, warum sie den Ort nominiert haben und laden so andere ein, den Ort zu besuchen. Die Teilnehmenden können diese Einladung gerne wortreich und fantasievoll ergänzen.

Empfehlung

Dieses Spiel eignet sich am besten für Menschen, die mobil sind und Lust haben, ihre Umgebung zu erkunden sowie ihre MitbewohnerInnen und NachbarInnen besser kennenzulernen. Es ist auch für Menschen empfohlen, die Vorbehalte oder Ängste haben, die Einrichtung zu verlassen oder sich aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse

alleine nicht in die Stadt trauen. Lieblingsorte der anderen schaffen Vertrauen und bieten eine Grundorientierung, von der aus die Stadt erkundet werden kann.

Prozessbeschreibung

In jeder Gruppe gibt es Menschen, die sich sehr viel (zu)trauen und solche, die eher schüchtern sind. So auch in der Arbeitsgruppe, die dieses Spiel entwickelt hat. Eine junge Frau konnte jede/n in der Nachbarschaft und plauderte munter drauf los, wenn wir draußen auf unseren Begehungen jemanden getroffen haben. Viele Menschen haben von überall her begrüßt und uns für ein Schwätzchen aufgehalten.

Das hat den anderen Teilnehmenden imponiert und alle angeregt, ein Spiel zu entwickeln, das es uns erlaubt, rauszugehen und die Gegend zu erkunden.

Bekannte Orte zu benennen ist eine schöne Challenge, bei der der Erfolg in Menge der bekannten Orte, Entfernung von der Einrichtung, Detailgenauigkeit beim Beschreiben der Orte etc. gemessen werden kann. Lieblingsorte zu benennen ist bereits etwas schwerer, da meist ein sehr persönlicher Bezug existiert, welchen man seltener kommuniziert.

Der Schritt, die Orte z.B. entlang eines Spaziergangs oder einer Stadtführung in eine Reihenfolge zu bringen und anschließend die Orte zu besuchen, ist schon etwas schwerer. Dieser Schritt braucht eine gewisse Zeit, denn es entstehen hier gute Diskussionen über den Verlauf der Route, also wie lange gegangen werden soll, wie abwechslungsreich der Spaziergang gestaltet wird, wo es Möglichkeiten zur Pause oder einen Kinderspielplatz gibt, um auch den kleinen Menschen gerecht zu werden.

Ist die Route fertig gehen alle gemeinsam los und laufen diese ab. Hierbei entdecken die Teilnehmenden viel Neues und lernen das Wohnumfeld mit anderen, fokussierten Augen kennen. Es gibt in der Regel viele „Ahhs“ und „Ohhs“, denn jede/r weiß was oder kennt jemanden oder hat was zu erzählen. Selbst als Ortskundige/r staunt man über Orte, die man noch nie gesehen oder bewusst wahrgenommen hat.

Materialliste

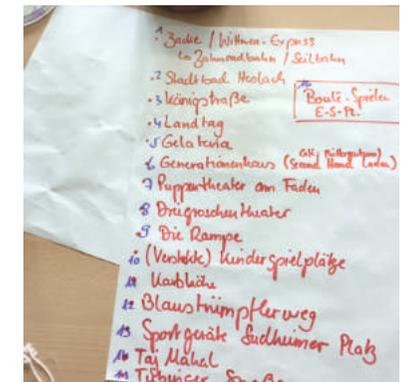
1. eine Stadtkarte, die das erweiterte Umfeld der Einrichtung oder des Wohnortes der Teilnehmenden abbildet
2. einige A4-Blätter
3. A5 oder A6 großen Karteikarten
4. unterschiedliche Stifte zum Zeichnen und Schreiben
5. ein Klemmbrett

Wo kann man das bekommen?

Die Stadtkarte gibt es oftmals kostenlos im Bürgeramt, im Stadtteilbüro oder in einer Tourismusinformation.

Papier und Stifte sind in der Regel in der Einrichtung vorhanden, ansonsten erhältlich im Schreibwarenladen, in Ein-Euro-Shops oder Drogeriemärkten.

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #03

Karteikarte mal anders



Beschreibung

„Karteikarte mal anders“ ist ein Spiel, das anregt, das Lernen von Vokabeln in den Alltag zu integrieren. Es besteht aus einer Sammlung unterschiedlicher Vokabeln mit Bildbeispielen, die einem Bildwörterbuch entnommen sind und einer Rolle Klebestreifen, einem Blöckchen und einem Stift, um Notizen machen zu können.

Die Teilnehmenden tragen im Alltag ein kleines Tütchen mit Bildbeispielen bei sich. Sobald eine zeitliche Lücke entsteht, beispielsweise durch das Warten auf einen Bus oder in einer Behörde, wird zufällig ein Begriff aus dem Fundus an Beispielen herausgefischt.

Der Begriff ist nun in der Realität zu finden und das Bild samt der passenden Vokabel mit dem Klebeband an den Gegenstand zu kleben oder anzubringen. Dieses Spiel ist an die Mnemotechnik angelehnt, wonach Orte mit Begriffen verbunden werden, um besser ler-

nen zu können. So entsteht eine Verbindung zwischen Ort und Begriff. Läuft man häufiger an dem Ort vorbei, wird das Gedächtnis aktiviert. Noch effektiver: Man versteckt im öffentlichen Raum Begriffe, z.B. am Fuß einer Parkuhr. Durch diese „intime Heimlichkeit“ entwickelt sich ein noch besserer Lerneffekt – sozusagen mit Guerilla-Technik im öffentlichen Raum, der auch zufällige Beobachter anziehen kann.

Positiver Nebeneffekt: Nachdem in der Unterkunft einige dieser Begriffe im Alltag an den Geräten und Gegenständen des täglichen Lebens angebracht waren, wurden auch diejenigen, die nicht an dem Workshop teilgenommen haben, mit dem Angebot, Deutsch im Alltag zu integrieren, konfrontiert und zu Gesprächen angeregt.

Empfehlung

Dieses Spiel eignet sich vor allem für motivierte Alleinlernende, die einen Spaß daran haben, andere „hineinzuziehen“ oder

auch nur zu irritieren. Kinder lernen auf diese Weise besonders schnell und mit großem Spaß.

Prozessbeschreibung

Dieses Spiel gehört zu der Serie der Spiele, die aufgrund der Schenkung eines Wörterbuchs mit Beispielen entstanden ist (siehe auch Mikrospiel #04 und #05). Da wir gerne mehrere Möglichkeiten der Sprachaneignung vorstellen wollten und das Buch den Teilnehmenden zur Begutachtung vorgelegt haben, war die Meinung über sowohl das Buch als auch den Gebrauch zwiesgespalten:

Die Einen fanden es eine große Bereicherung zu ihren bekannten Lernmaterialien, die Anderen waren skeptisch und fanden sich nicht zurecht. Woran das

genau lag, konnten wir im Rahmen der Workshops nicht feststellen. Was jedoch zu berichten ist: Es gab bei allen irgendeine Form des Interesses.

Letztlich kann dies aus der Fülle der unterschiedlichen Mikrospiele, die aus den einzelnen Vokabelbildern entstanden sind, abgelesen werden, denn die auf einmal entstehende Sammlung an Begriffen ermöglichte eine Vielzahl an unterschiedliche Experimenten mit Wörtern und Sprache. Bildergeschichte ist hierbei nur eine Idee.

Materialliste

1. Vokabelheft mit Bildbeschreibungen
2. Schere und Klebestift
3. Notizblock und Stift zum Notieren



Wo kann man das bekommen?

In der Regel haben Einrichtungen unterschiedliche Bilder-Wörterbücher vorliegen. Man kann aber auch bei den einschlägigen Verlagen um eine Buchspende bitten oder ein solches Wörterbuch in einem Buchhandel erwerben.

Die restlichen Materialien sind für gewöhnlich in den Einrichtungen zu finden oder können mit geringem finanziellen Aufwand im Schreibwarenladen, in Ein-Euro-Shops oder Drogeriemärkten gekauft werden.

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Empfehlung

Begriffsvorlagen finden Sie auf S.43.

Mikrosprachspiel #04

Denkzettel



Beschreibung

Der Name „Denkzettel“ für ein Spiel, hört sich erstmal heftig an, da das Sprichwort „jemandem einen Denkzettel zu verpassen“ i.d.R. nicht gerade positiv gemeint ist. Anders jedoch in diesem Fall, denn wenn hier jemand jemandem einen Denkzettel verpasst, dann nur, um diese Person zum Erzählen einer kleinen Geschichte oder Assoziation zu bewegen.

Das Spiel besteht aus einer Schachtel, in der eine Sammlung unterschiedlicher Vokabeln mit Bildbeispielen zu finden ist, die einem Bildwörterbuch entnommen sind.

Die Regeln sind denkbar einfach: Entweder jemand greift zufällig einen Begriff aus dem Fundus an

Beispielen heraus und erzählt den anderen Teilnehmenden eine kleine Geschichte oder irgendetwas, das diese Person mit dem Begriff verbindet.

Eine Variante ist, dass jemand einen Begriff zieht und jemand anderen bittet, etwas zu diesem zu erzählen. Das Spiel kann auch kompetitiv gespielt werden, indem sich die Teilnehmenden gegenseitig herausfordern und ein Begriffsduell spielen. Eine andere Variante könnte sein, die Anzahl der Begriffe von Runde zu Runde zu steigern, also in der ersten Runde etwas zu einem Begriff, in der zweiten zu zwei Begriffen usw. zu sagen. Wer die meisten Begriffe hat, hat gewonnen.

Empfehlung

Die einfache Variante mit nur einem Begriff funktioniert in der Regel bei allen Teilnehmenden unkompliziert und schnell. Bleibt es aber bei jeweils einem Begriff, verlieren die Teilnehmenden schnell den Spaß und somit auch die Lust weiterzumachen. Hier ist entweder Kreativität der Moderierenden gefragt, z.B. den Spielmodus zu ändern, oder eine der zusätzlich vorgeschlagenen Varianten zu spielen.

Die zusätzlichen Varianten empfehlen wir allerdings nur für fortgeschrittene Teilnehmende, da es ein bisschen flott gehen soll, um den spielerischen Charakter zu erhalten. Wenn die Teilnehmenden noch nicht so gut Deutsch sprechen und die Begriffe nicht verstehen, hilft es manchmal, z.B. ins Englische auszuweichen und dann wieder zu der deutschen Vokabel zurückzukommen.

Prozessbeschreibung

Dieses Spiel gehört ebenfalls zu der Serie der Spiele, die aufgrund der Schenkung eines Wörterbuchs mit Beispielbildern entstanden ist. „Denkzettel“, „Bildergeschichte“ und „Karteikarte mal anders“, sind durch das Herumexperimentieren mit der Sammlung an ausgeschnittenen Begriffen entstanden.

Durch den niedrigschwelligen Zugang zu den Materialien und die einfachen Regeln entstehen immer wieder schöne gemeinsame Situationen, in der die Fortgeschrittenen und die AnfängerInnen als Team zusammenarbeiten und sich gegenseitig Begriffe erklären.

Obwohl eine anfängliche Moderation sehr wichtig ist, können (und sollten) sich die ModeratorInnen nach

ca. einer halben Stunde vom Spieltisch zurückziehen und das Spiel den Teilnehmenden gänzlich überlassen. Dadurch lässt sich beobachten, wie die einzelnen Vokabelbilder auf dem Tisch hin und her geschoben werden und so etwas wie eine Gemeinschaft entsteht.

Dies ist in vielen Einrichtungen ein sehr wertvoller Nebeneffekt, da die Teilnehmenden sich zwar zumindest vom Sehen her kennen und sich oft begegnen, viele Familien oder auch Einzelpersonen jedoch lieber unter sich bleiben oder Freunde außerhalb suchen. Einige der Teilnehmenden bildeten bevorzugt Spielgruppen, da sie dadurch etwas von den MitbewohnerInnen erfahren und Kontakte knüpfen konnten.

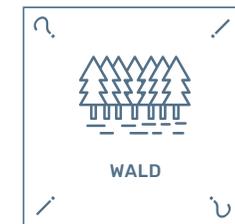
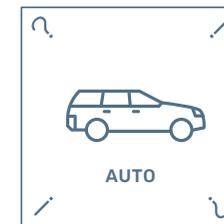
Materialliste

1. Bildwörterbuch
2. Schere
3. Schachtel zum Aufbewahren der Bilder

Wo kann man das bekommen?

Eigene Karten können ganz einfach hergestellt werden, denn im letzten Kapitel dieser Broschüre sind Druckvorlagen enthalten. Eine andere Möglichkeit ist es, Gegenstände aus Werbebroschüren, Zeitungen, Magazinen oder Katalogen auszuscheiden und diese selbst zu benennen.

Eine kleine Schachtel ist schnell gefunden. Zur Not tut es auch eine Verpackung, die dann gemeinsam mit den Kindern der Einrichtung bunt gestaltet werden kann.



Empfehlung

Begriffsvorlagen finden Sie auf S.43.

Mikrosprachspiel #05

Bildergeschichte



Beschreibung

Bildergeschichte ist ein Spiel, das anregen soll, sich gegenseitig Mini-Geschichten zu erzählen. Es besteht aus einer kleinen Sammlung an A7 großen Karteikarten, die mit unterschiedlichen Vokabeln mit Bildbeispielen bestückt sind.

In der Regel sind auf jeder Karteikarte drei, zufällig aus einem großen Fundus an Beispielen herausgesuchte Bildbeispiele zu sehen. Aufgrund der zufälligen Auswahl ist es nicht ganz so einfach bzw. sogar absurd, eine passende Geschichte zu (er)finden, was

allerdings sowohl die Schwierigkeit als auch den Spaßfaktor erhöht.

Das Spiel kann entweder einfach reihum gespielt werden, in dem jede/r Teilnehmende eine Karte zieht und selbst eine Geschichte erzählt, oder als Gemeinschaftsarbeit erledigt werden, oder kompetitiv einer gegen einen oder alle gegen alle.

Jeder Modus hat seine Vor- und Nachteile, was aber am stärksten davon abhängt, wie die Gruppe beschaffen ist (→ Empfehlung).

Empfehlung

Dieses Spiel eignet sich vor allem für Gruppen, die ein vergleichbares Sprachniveau aufweisen oder charakterlich gut harmonieren. Es sollte also keine Meta-Challenge stattfinden, die zu schüchterne oder nicht so gut Deutsch Sprechende gegen extrovertierte oder fortgeschrittene SprecherInnen ausgespielt. Das würde die negativen Spannungen innerhalb der Gruppe sowie das

Frustrations-Level erhöhen. Am besten funktioniert das Spiel im Unterricht mit Teilnehmenden einer einheitlichen Sprachstufe.

Die Teilnehmenden sollten auch keine Vorbehalte haben sich an der ein oder anderen Stelle zu entblößen. Dann ist ein großer Spaß garantiert.

Prozessbeschreibung

Dieses Spiel gehört ebenfalls zu der Serie der Spiele, die aufgrund der Schenkung eines Wörterbuchs mit Beispielbildern entstanden ist. Die Technik beruht auf dem Geschichtenerfinden im Improvisationstheater.

Hierbei zeigte sich, dass das bloße zur Verfügung stellen von inspirierenden Materialien eine kreative Welle auslösen kann, die in immer neuen Ideen mündete. Hierbei ist es jedoch wichtig den Prozess zu moderieren und sich gleichzeitig als ModeratorIn im Hintergrund zu halten. Dann kann eine Situation entstehen, in der die Fortgeschrittenen und die AnfängerInnen als Team zusammenarbeiten, sich gegenseitig Begriffe erklären und sich ein Wettstreit entspinnt, wer die meisten, tollsten, schwierigsten Wörter kennt und gut aussprechen kann.

Nach ca. einer halben Stunde konnten wir uns als ModeratorInnen vom Spieltisch zurückziehen und dabei zusehen, wie auf dem Tisch Vokabel für Vokabel behandelt und Idee um Idee produziert wurde. Die besten Ideen haben wir dann gemeinsam ausprobiert und in Form von Prototypen immer wieder auch mit anderen BewohnerInnen der Unterkunft getestet. Bildergeschichte ist eine der Ideen, die am meisten Spaß gemacht hat, da die Geschichten schnell ins Absurde führen, da z.B. die Begriffe „Rhabarber“, „Betonmischer“ und „Springbrunnen“ nicht zwangsläufig eine logische Geschichte ergeben.

Materialliste

1. Vokabelheft mit Bildbeschreibungen
2. Schere und Klebestift
3. A7-Karteikarten und Buntstifte zum Beschriften

Wo kann man das bekommen?

In der Regel haben Einrichtungen unterschiedliche Vokabelbücher vorliegen. Zum Herstellen des Spiels haben wir eine alte ausgemusterte Auflage genutzt.

Die restlichen Materialien sind für gewöhnlich in den Einrichtungen zu finden oder können mit geringem finanziellen Aufwand im Schreibwarenladen, in Ein-Euro-Shops oder Drogeriemärkten gekauft werden.

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #06

Nachbarschaftsmemo



Beschreibung

Nachbarschaftsmemo besteht aus mehreren quadratischen Pappstücken und Buntstiften zum Bemalen dieser. Das Spiel ist inspiriert vom bekannten Kinderspiel Memory, das auch in den Herkunftsländern der Teilnehmenden bekannt ist, funktioniert jedoch etwas anders: Jede/r Teilnehmende bekommt zwei der quadratischen Pappstücke und einen Stift in der persönlichen Lieblingsfarbe.

Die Teilnehmenden werden gebeten, auf der einen Pappe sich selbst und auf der anderen einen Gegenstand zu zeichnen, der für sie steht, der etwas Persönliches oder einen persönlichen Wert darstellt. Wenn alle Teilnehmenden fertig gezeichnet haben, werden die Pappstücke eingesammelt, umgedreht auf den Tisch

gelegt und durcheinandergemischt. Sind die Quadrate gut gemischt werden mehreren Reihen gleicher Anzahl an Quadraten (z.B. 4x6 oder 5x6) ausgelegt.

Nun dreht jede Person reihum zwei der Quadrate um und zeigt die Bilder in die Runde. Sind es Bilder die nicht zusammengehören, werden diese wieder verdeckt. Zieht jemand zwei zusammengehörige Bilder, erzählt die darauf abgebildete Person etwas über sich selbst und ihren Gegenstand. Es ist wirklich immer wieder erstaunlich, welch interessante Geschichten zu Tage kommen und wie schnell die Gruppe durch das Spiel eine Zusammengehörigkeit empfindet.

Empfehlung

Nachbarschaftsmemo weckt bei den Teilnehmenden positive Erinnerungen und bringt selbst ZweiflerInnen schnell zum Mitmachen. Es eignet sich besonders gut zur Gruppenbildung. Häufige Reaktion der Teilnehmenden ist „Ich kann nicht zeichnen!“. Hier ist es wichtig zu betonen, dass es bei den Zeichnungen nicht um Perfektion geht, sondern darum, etwas von

sich zu erzählen und von den Anderen zu erfahren. Meist entstehen dann Zeichnungen, die es einfach machen, die Zeichnenden zu loben. Diese sind oft selbst sehr erstaunt, wie gut sie doch Zeichnen können und gewinnen so einiges an Selbstbewusstsein. Es lohnt sich also, alle Motivationskünste einzusetzen.

Prozessbeschreibung

Nachbarschaftsmemo ist ein Spiel, das vom „Impulsbüro Berlin“ erfunden wurde und es ist schon unzählige Male mit ganz unterschiedlichen Gruppen gespielt worden. Es ist aus der Not heraus entstanden, dass die Workshops i.d.R. zeitlich sehr knapp bemessen sind, gleichzeitig aber sehr diverse und sich oftmals unbekannte Menschen am Tisch gegenüber sitzen, die schnell zu einer Gruppe werden müssen.

Nachbarschaftsmemo ist eine Abwandlung des Spiels CO-MEMO, wie es in unserer Arbeit heißt, und zielt insbesondere darauf ab die Menschen einer Einrichtung, die sich zumindest vom Sehen her schon kennen, durch den persönlichen Gegenstand auf andere Art bekannt zu machen.

Ein wichtiger Moment hierbei ist, dass die Erfahrung der Person im Mittelpunkt steht und nicht so sehr die Person selbst, was den Teilnehmenden eine Rückzugsoption offenhält: Niemand muss sich bei dem Spiel offenbaren, jede/r kann das von sich zeigen, was ihr/ihm wichtig und für die Öffentlichkeit tauglich erscheint.

Auch in der Unterkunft in Stuttgart hat das Spiel genau deshalb gut funktioniert. Der erste Kontakt lieferte eine Menge an Anknüpfungspunkten, auf die die Teilnehmenden in den kommenden Tagen immer wieder zurückgekommen sind und so Gespräche mit anderen beginnen konnten.

Materialliste

1. quadratische Pappstücke
2. Buntstifte (am besten Filzmalers)

Wo kann man das bekommen?

Die Papp-Quadrate können entweder schon fertig zugeschnitten in verschiedenen Bastelgeschäften (z.B. Idee, Tiger oder Hema) gekauft oder einfach selbst aus Pappkarton geschnitten werden. Ideales Maß ist 6,5x6,5cm.

Die Filzmalers sind für gewöhnlich in den Einrichtungen zu finden oder können mit geringem finanziellen Aufwand im Schreibwarenladen, in Ein-Euro-Shops oder Drogeriemärkten gekauft werden.

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #07

Schöne Wörter



Beschreibung

Jeder Mensch hat Lieblingswörter oder zumindest Wörter, die eine bestimmte wichtige Bedeutung für die jeweilige Person haben. Das Spiel „Schöne Wörter“ greift dieses auf und thematisiert das schönste, beste, wichtigste oder „heiligste“ Wort der Teilnehmenden.

In einem Gefäß befinden sich Buchstabennudeln, die zum Legen der Wörter verwendet werden können. Zudem besteht das Spiel aus pfeilförmigen Post-Its, und einer Rolle Klebeband.

Die Spielaufgabe besteht darin, reihum das entsprechende persönliche Wort zu finden und dieses dann auf den Pfeil zu kleben.

Auf diese Weise entsteht eine kleine Galerie an sehr persönlichen „Schönen Wörtern“, die Anlass zu Gespräch und Diskussion geben.

Empfehlung

Das sehr kurze Spiel eignet sich besonders für den ersten Kontakt und diente dem Projektteam auf dem Nachbarschaftsfest im Stuttgarter Süden als spielerische Möglichkeit die Prinzipien der Arbeit innerhalb der Workshops praktisch zu vermitteln.

Zudem war „Schöne Wörter“ eine nette Anregung für alle Gäste auf dem Fest, da wir einen kleinen Haufen Nudelbuchstaben auf jedem Tisch als Deko verwendet und beobachtet haben, in wie fern die am Tisch Sitzenden darauf reagieren. Nahezu jede Person hat früher oder später ange-

fangen, sich mit den Buchstaben zu beschäftigen und Wörter zu legen.

Insofern können wir das Spiel auch für Feste oder Zusammenkünfte in den Unterkünften, als spielerisches (und günstiges) Deko-Element empfehlen, das allerlei Anlass zu Gesprächen bietet.

Alternativ zum Klebeband kann auch mit Knet-Kleb (z.B. PataFix, Blue Tack, Pritt Haftpunkte oder TesaTack) gearbeitet werden und die Buchstaben so in den Klebenden Knet eingedrückt werden.

Prozessbeschreibung

Das Spiel „Schöne Wörter“ ist aus der kreativen Arbeit mit Nudelsuppen-Buchstaben entstanden und sollte vor allem Kinder und deren Eltern anregen, sich im Alltag mit Deutsch als Fremdsprache zu beschäftigen. Einen (verregneten) Tag lang wurden mit diesen Buchstaben herumprobiert, spielerische Momente geschaffen und Spiele entwickelt.

Durch den niedrigschwelligen Zugang zu den Materialien und die einfachen Regeln des Spiels entstehen immer wieder schöne gemeinsame Situationen, in der die Fortgeschrittenen und die AnfängerInnen als Team zusammenarbeiten und sich gegenseitig ihre Lieblingswörter sagen, diese bei Bedarf erklären und beginnen, Beispielsätze unter Verwendung der Wörter zu bilden.

Wenn die Begriffe mit Namen versehen aufgeklebt werden, entsteht eine Galerie an schönen und wichtigen Wörtern, die z.B. im Gemeinschaftsraum aufgehängt werden kann. Dies ist dann eine schöne Erinnerung an das Spiel.

Obwohl eine anfängliche Moderation sehr wichtig ist, können (und sollten) sich die ModeratorInnen nach ca. einer halben Stunde vom Spieltisch zurückziehen und das Spiel den Teilnehmenden gänzlich überlassen.

Bei Bedarf können die ModeratorInnen am Ende noch korrigierend wirken und ggf. die Schreibweisen oder Betonungen beim Aussprechen verbessern.

Materialliste

1. Nudelbuchstaben
2. pfeilförmige Post-Its
3. eine Rolle Klebeband oder Knet-Kleb



Wo kann man das bekommen?

Nudelbuchstaben kann man in beinahe jedem Supermarkt finden.

Pfeilförmige Post-Its, Klebeband oder Knet-Kleb findet man in verschiedenen Bastelgeschäften (z.B. Idee, Tiger oder Hema).

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #08

Kennst du Wörter mit ... ?



Beschreibung

„Kennst du Wörter mit ...?“ ist ein Spiel, das sich unmittelbar in den Alltag einer Unterkunft einschmuggelt. Es besteht aus einem A4 (besser noch A3) großen Papierbogen, der mit einem Buchstabenfoto und einigen Bildern aus dem Bildwörterbuch beklebt ist und die Möglichkeit bietet, Wörter, die mit dem auf dem Foto gezeigten Buchstaben beginnen (oder diesen beinhalten), in ein Freitextfeld einzutragen.

Zum Eintragen der Wörter wird ein an einem Faden neben dem Papierbogen hängender Stift zur Verfügung gestellt.

Die Spielbögen (je einer für alle Buchstaben des Alphabets) wurden an gut sichtbaren Stellen im Haus aufgehängt (Ein- und Ausgangstüren, am Kühlschrank in der Küche, im Treppenhaus, im Gemeinschaftsraum etc.) und die BewohnerInnen darauf hingewiesen, im Vorbeigehen von Zeit zu Zeit stehen zu bleiben und einen Begriff einzutragen bzw. auf die eingetragenen Begriffe zu reagieren, in dem sie z.B. einen Satz aus den Begriffen bilden.

Empfehlung

Vor dem Aufhängen der Spielblätter immer erst den Hausmeister um Erlaubnis fragen, damit gewährleistet ist, dass keine sicherheitsrelevanten Bereiche aus Versehen durch die Plakate verdeckt oder beeinträchtigt werden.

Darüber hinaus ist es in jedem Fall gut, wenn der Hauservice und der Sicherheitsdienst Bescheid wissen, da i.d.R. alle hausfremden Aushänge schnell entfernt werden. Ein positiver Nebeneffekt ist,

dass, wenn die im Haus arbeitenden Personen Bescheid wissen, diese durchaus auch Werbung für das Projekt machen und so als MultiplikatorInnen ansprechbar sind.

In der Einrichtung in Stuttgart haben wir sogar die Erfahrung gemacht, dass heruntergefallene Spielblätter wieder aufgehängt oder für uns verwahrt wurden, damit wir diese wieder selbst aufhängen konnten.

Prozessbeschreibung

Das Spiel ist aus dem Überschuss an den im Stadt- raum gesammelten Buchstaben des Spiels „A-B-City“ entstanden und vereint so mehrere Effekte: Zum Einen konnte die Arbeit der einen Gruppe einen kreativen Impuls bei einer anderen Gruppe auslösen, zum Anderen wurden alle ausgedruckten bzw. hergestellten Materialien restlos aufgebraucht.

Auf diese Weise konnten wir auch unsere eigenen Werte der sinnvollen Verwendung der teilweise nicht so kostengünstigen Materialien an die BewohnerInnen weitergeben und für nachhaltiges, ressourcenschonendes Verhalten werben.

Der Entwicklungsprozess kam dadurch in Gang, dass bei der Sichtung der übrigen Materialien eine

Teilnehmerin begann, sich mit den übrigen Fotos des Spiels „A-B-City“ zu beschäftigen und zunehmend in sich gekehrt die Fotos auf dem Tisch geordnet und aus anderen Spielen ebenfalls übriggebliebene Vokabel-Bilder dazu gruppiert hat.

Wir ModeratorInnen mussten anschließend lediglich ein leeres Blatt Papier drunter schieben und einen Rahmen zeichnen, schon war das nächste Spiel erfunden und der Prototyp fertig zum Testlauf. Dies war für uns alle ein schöner Moment, da nun auch die Teilnehmenden ihre Fähigkeiten entdeckt hatten und so noch viel größeres Interesse an der Weiterarbeit zeigten als vorher.

Materialliste

1. postkartengroße Abbildungen von einzelnen Buchstaben
2. Vokabelheft mit Bildbeschreibungen
3. Schere und Klebestift
4. Buntstifte (am besten Filzmarker)
5. Klebeband zur Dekoration und zum Aufhängen des Spielblatts
6. ein Stück Schnur und einen Stift (z.B. Kugelschreiber oder Filzmarker)

Wo kann man das bekommen?

Die postkartengroßen Abbildungen können entweder selbst fotografiert und ausgedruckt oder in Gruppenarbeit gezeichnet werden.

Eine Mustervorlage für die Spielblätter ist im Bereich „Kopiervorlagen“ dieser Broschüre zu finden. Der Fantasie bei der Gestaltung von neuen Vorlagen sind hier aber keine Grenzen gesetzt.

Die restlichen Materialien sind für gewöhnlich in den Einrichtungen zu finden oder können mit geringem finanziellen Aufwand im Schreibwarenladen, in Ein-Euro-Shops oder Drogeriemärkten gekauft werden.

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.



Mikrosprachspiel #09

Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse



Beschreibung

Bei der Spieleentwicklung ist es oftmals der Zufall, der Pate des Gedankens ist und zum Ausprobieren einer Idee verlockt. So war es auch im Fall des Mikrospiels „Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse“, was auf eine Werbetafel an einem Café zu lesen war, das sich auf dem Weg des Foto-Walks befand.

Das Spiel besteht aus einer Plastiktasse, die mit Nudelsuppenbuchstaben gefüllt ist, einigen Pappstreifen und Klebeband bzw. Knet-Kleb. An die Tasse ist ein postkartengroßes Foto mit dem Werbeslogan „Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse“ angebracht.

Die Idee besteht darin, dass aus den in der Tasse enthaltenen Buchstaben jedes erdenkliche Wort ge-

legt, also quasi die ganze Welt entdeckt werden kann. Im Workshop wurden mehrere dieser Tassen hergestellt und zusammen mit den Regeln für das Spiel in den Gemeinschaftsküchen aufgebaut.

So sollte die Lust am Wörterlegen gefördert und Aufmerksamkeit für einfaches Lernen nebenbei gesteigert werden. Da viele Menschen in der Unterkunft alleine kochen und somit auch alleine warten müssen bis das Wasser kocht oder die Mikrowelle den Garvorgang beendet hat, bleibt immer ein bisschen Zeit, die nicht zwingend mit dem Smartphone überbrückt werden muss.

Empfehlung

Anfänglich wurden die Tassen ohne Information in die Küchen gestellt, was zu Verwunderung und Desinteresse geführt hat. Deshalb empfiehlt es sich, zu unterschiedlichen Zeiten in die Küchen zu gehen und die Menschen über das Spiel und den Sinn dahinter zu informieren.

In Kombination mit den Ideen und Geschichten aus dem Kapitel „Deutschlernen mit Ess-Buchstaben“ macht es besonders viel Spaß, sich mit den Buchstaben zu beschäftigen und die gelegten Wörter dann auch gemeinsam zu verspeisen.

Prozessbeschreibung

Wie eingangs erläutert, entstehen manche Spiele zufällig, was insofern nicht verwunderlich ist, da sich bei allen Teilnehmenden nach einer knappen Woche gemeinsam Arbeiten, Ausprobieren, Erfinden und Diskutieren eine gewisse Expertise einstellt.

Das Spiel „Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse“, geht auf einen Slogan zurück, der auf der Werbetafel eines Cafés gedruckt war: Ein Teilnehmer fragte bei auf dem Foto-Walks für die Buchstaben des A-B-City-Spiels, was dieser Spruch bedeutet. Noch vor Ort wurde die Bedeutung gemeinsam erarbeitet und überlegt, ob daraus ein Spiel entstehen könnte.

Zurück im Arbeitsraum sichteten wir die Materialkiste und überlegten mit den anderen der Gruppe, was aus dem Foto entstehen könnte. Ein paar von der letzten Adventsfeier übrig gebliebene Plastiktassen gaben

dann den entscheidenden Impuls, dass etwas in die Tasse müsste, mit dem die ganze Welt zu beschreiben wäre. Auch der Inhalt war natürlich schnell ausgemacht, denn die Nudelsuppenbuchstaben begleiteten uns nun schon einige Tage.

Was dieses Beispiel wunderbar illustriert ist, dass Inspirationen für Spiele (und im besonderen Sprachspiele) überall zu finden sind. Jede Frage, jede Bemerkung auf dem Weg, jede Ungereimtheit, jedes Missverständnis, kann sofort in einen Impuls verwandelt werden. Deshalb nur Mut, der Anfang ist meist das Schwerste, doch wenn dieser getan ist, locken Spaß, Freude, schöne Momente und die Erkenntnis, dass Sprachen lernen gar nicht so schwer ist, wenn jede Gelegenheit genutzt wird auch nur ein oder zwei Buchstaben, Wörter oder Sätze zu lernen.

Materialliste

1. (Plastik-)Tasse oder sonstiges Becher-Gefäß
2. Postkartengroßes Foto oder selbstgeschriebenes Schild
3. Nudelsuppenbuchstaben
4. Papp- oder Papierstreifen
5. Klebeband oder Knet-Kleb



Wo kann man das bekommen?

Als Gefäß am besten etwas Wiederverwendbares nehmen, es sei denn es sind noch Plastikbecher von der Adventsfeier oder dem Sommerfest übrig.

Nudelsuppenbuchstaben kann man in beinahe jedem Supermarkt finden.

Papp- oder Papierstreifen sind einfach und schnell aus Papp- oder Papierresten hergestellt.

Klebeband oder Knet-Kleb findet man in verschiedenen Bastelgeschäften (z.B. Idee, Tiger oder Hema).

Wir empfehlen immer zuerst den lokalen Handel nachzufragen. Oftmals haben diese sogar ein großes Interesse an dem Projekt und geben auch mal was gratis mit.





Weitere Empfehlungen

Deutsch lernen mit Ess-Buchstaben & Buchstaben-Keks



Ins Gespräch kommen

Die Dose mit den Buchstabennudeln begleitete uns ständig und gab oftmals sowohl einen guten Impuls, schnell ins Gespräch zu kommen, als auch – quasi im Vorbeigehen – die BewohnerInnen der Unterkunft ins Spiel zu holen.

Eine Teilnehmerin war von den Buchstaben derart begeistert, dass sie alle neuen Begriffe, die sie in der Arbeitswoche gelernt hatte, direkt mit den Buchstaben legte und abends damit übte.

Die Buchstabennudeln sind ein relativ günstiges Werkzeug, um viele unterschiedliche Dinge damit zu machen: Auf einem Nachbarschaftsfest haben wir Tischgruppen zum Spielen gebracht, haben neue Spiele erfunden und Menschen vernetzt.

Alternativ können aus den Wörtern Geschichten entstehen. Im besten Fall werden die Nudeln am Ende in einer gemeinsam gekochten Suppe landen (→ Geschichten in meinem Bauch).



Exkurs: Geschichten in meinem Bauch

Eine Kollegin hat bei ihren Kindern mit Buchstabennudeln-Suppe die Lust auf Literatur geweckt, in dem sie den Kindern erzählte, dass die ganzen Buchstaben, die diese mit der Suppe essen, in ihrem Bauch zu Geschichten werden, welche die Kinder nachts träumen würden. Oftmals konnten die Kinder dann nicht bis nachts abwarten oder wollten die Träume nicht dem Zufall überlassen und haben schon im Teller begonnen, Wörter oder Sätze zu legen, die dann zu Träumen werden sollten.

Diese kleine Geschichte haben wir zum Anlass genommen, mit den Teilnehmenden über Geschichten und Träume zu sprechen. Aus einer anfänglichen Überraschung über das Spielen mit Buchstabennudeln wurde ein dauerhafter Prozess, der zu kreativen Mikrospielen führte.

Materialliste

1. Buchstabennudeln
2. Fertigsuppe mit Buchstabennudeln
3. Russisch-Brot oder Buchstaben-Gummibärchen
4. Evtl. Zutaten zum Backen von Keksen sowie Backförmchen, Backofen



Wo kann man das bekommen?

In nahezu jedem Supermarkt und bei einigen Discountern sowie im Süßwarenfachgeschäft. Auch hier gilt: Am besten versuchen, den lokalen Handel zu unterstützen.



Stadt als Text

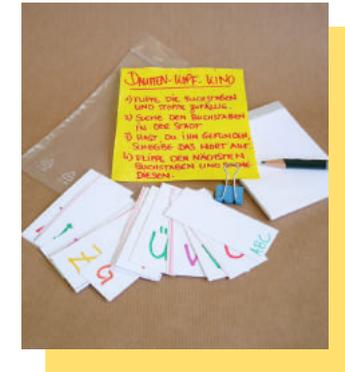
Häufig sind es Kinder, die gerne mit offenen Augen in die Stadt gehen und die Umgebung spielerisch erkunden. Meist wissen sie besser über ihr Umfeld Bescheid als die Erwachsenen, kennen die Händler des Viertels und einige Menschen, die sich regelmäßig im öffentlichen Raum aufhalten. Kinder lernen viel schneller, was vor allem durch Neugier beflügelt und durch spielerische Spaziergänge gesteigert werden kann. Wenn es am Ende noch eine Belohnung gibt – umso besser!

Das Spiel mit den „gebackenen Buchstaben“ (es gibt sie auch als Fruchtgummis, die allerdings Gelatine enthalten und somit für Vegetarier und verschiedene religiöse Gruppen nicht geeignet sind) kann auf mehrere Arten gespielt werden. Grundsätzliches Ziel ist, alle Buchstaben der Tüte zu finden. Je nach Lern- und Erfahrungsgrad kann die Schwierigkeitsstufe variiert werden:

Zieht verdeckt einen Buchstaben aus der Tüte und

1. Findet diesen Buchstaben in der Stadt.
2. Findet alle Buchstaben in der Stadt und schreibt Wörter auf, die diese Buchstaben beinhalten.
3. Findet alle Buchstaben in der Stadt und schreibt Wörter auf, die diese Buchstaben beinhalten. Schreibt am Ende eine Geschichte, die alle eure Wörter enthält.

Die Person, die den gezogenen Buchstaben in der Stadt gefunden hat, darf ihn aufessen.



Exkurs: Daumen-Kopf-Kino

Im Rahmen des Workshops sind eine Menge Materialien verwendet worden, die teilweise nicht restlos aufgebraucht werden konnten oder Abfälle produziert haben. Unser Anliegen ist es, schonend mit den Ressourcen umzugehen und in Bezug auf die verwendeten Rohstoffe und den daraus entstehenden Abfall nachhaltig zu handeln. Dieses sehen wir auch als einen Wert, den wir unseren Teilnehmenden gerne vermitteln.

Insofern beflügeln uns Reste und Abfälle geradezu, über neue Spiele nachzudenken und zu überlegen, was aus Papierschnipseln, Abschnitten von Folien oder übrig gebliebenen Plastiktassen vom letzten Sommerfest etc. entstehen könnte.

Das Spiel „Entdecke die ganze Welt in deiner Tasse“ (Siehe S. 30) ist so entstanden, ebenso wie das „Daumen-Kopf-Kino“.

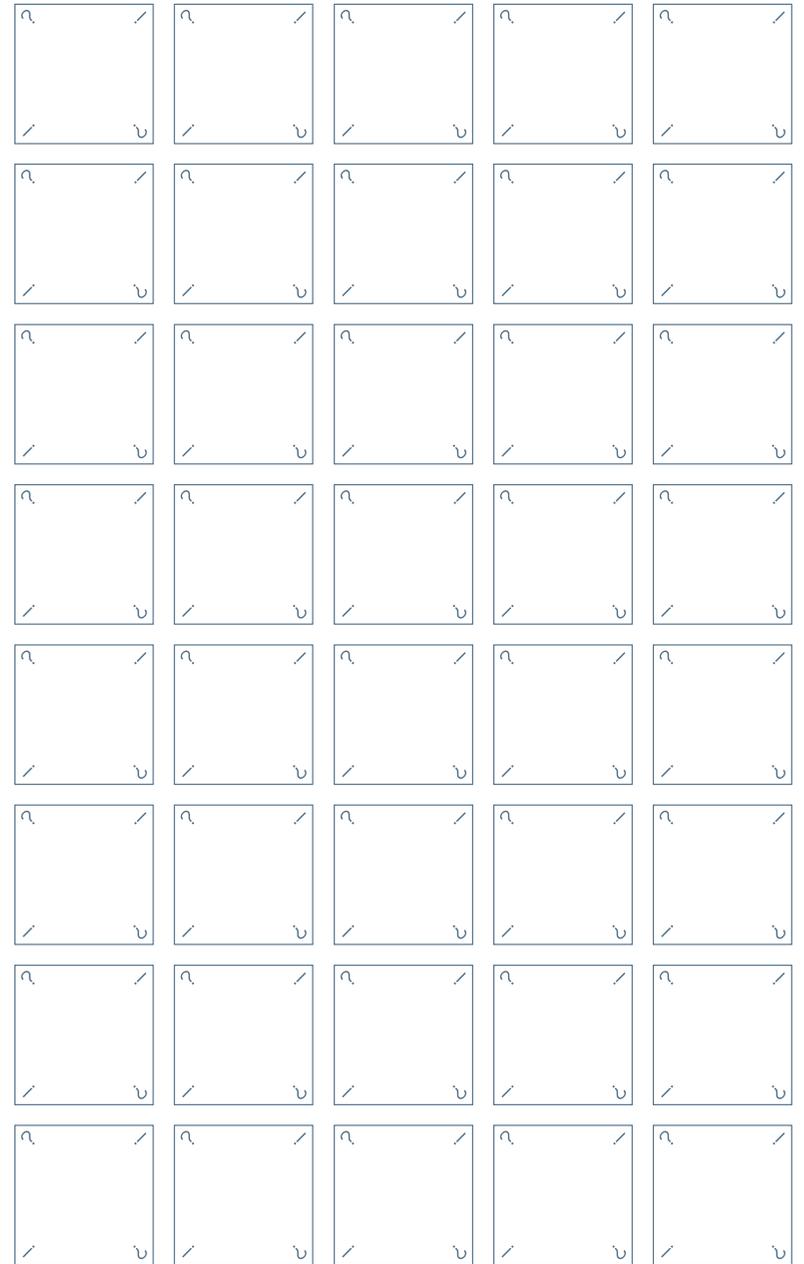
Für das „Daumen-Kopf-Kino“ haben wir die Reste vom Zuschnitt genutzt und auf jeden Streifen einen Buchstaben, Umlaut oder Satzzeichen geschrieben und diese zu einem Daumenkino zusammengefasst.

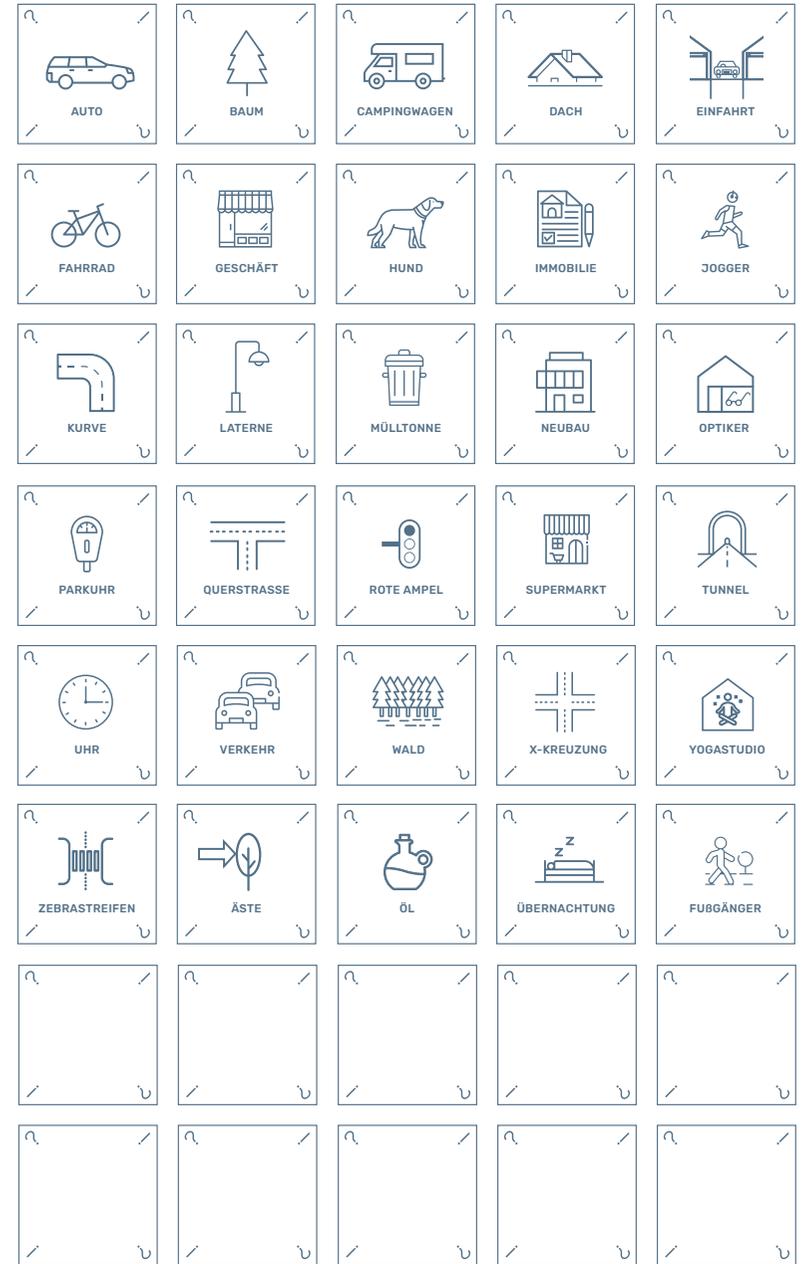
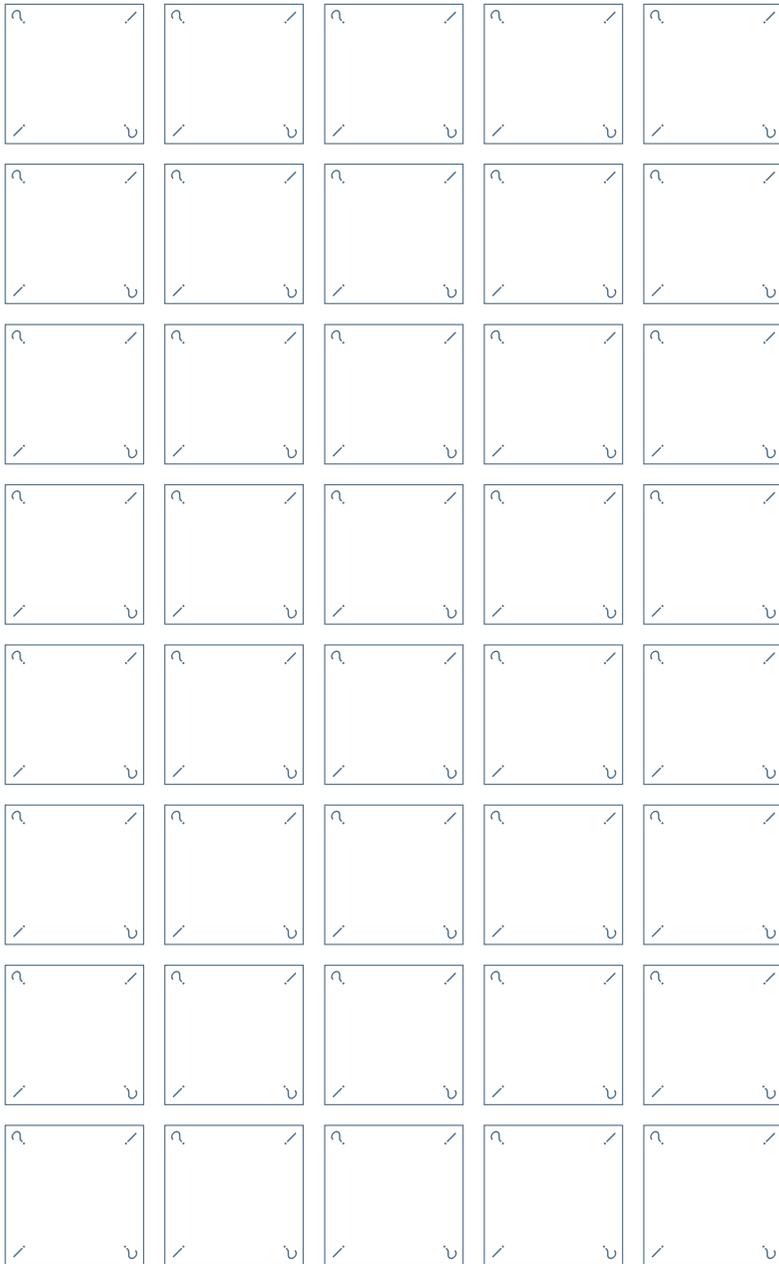
Das Spiel kann in der Hosentasche transportiert werden. Mit dem Daumen flippt man auf einen zufälligen Buchstaben. Dieser wird in der direkten, näheren Umgebung in einem Wort, einem Schaufenster oder auf einem Schild gesucht. Besonders empfehlenswert ist dieses Spiel für Wartezimmer, U-Bahnfahrten oder in allen Wartesituationen.



Mikrosprachspiel #06 Nachbarschaftsmemo

Kopiervorlagen





E	D	C	B	A
J	I	H	G	F
O	N	M	L	K
T	S	R	Q	P
Y	X	W	V	U
	Ü	Ö	Ä	Z

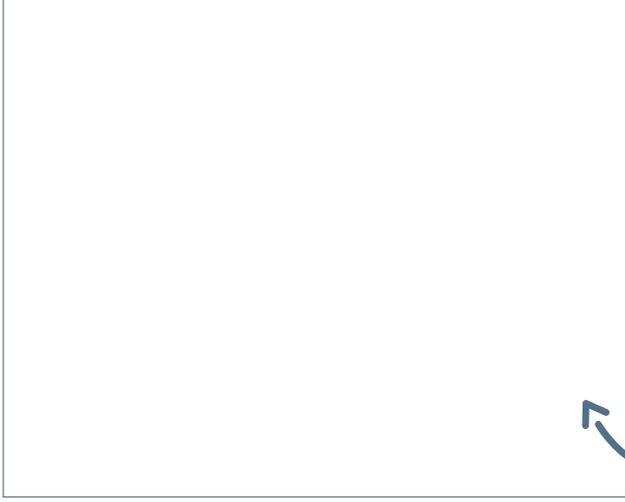
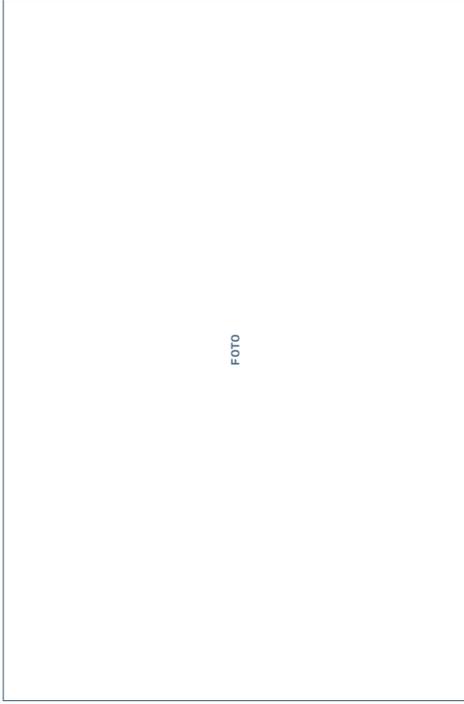
! Kennst du Wörter mit? !

Schreibe sie hier hin!

FOTO



Kennst du Wörter mit ?





Mikrosprachspiel #08 Kennst du Wörter mit ... ?

Impressum

Impressum

Das Projekt wurde gefördert von



Eine Kooperation zwischen



Impressum

Herausgeber:
mikromakro e.V.

Vorsitzende:
Naemi Zoe Keuler

E-Mail:
mail@naemizoekeuler.de

Geschäftsstelle:
Hahnstraße 56,
70199 Stuttgart

www.mikromakro.net

Konzeption und redaktionelle Leitung:
Karsten Michael Drohse

Texte:
Karsten Michael Drohse

Redaktion:
Naemi Zoe Keuler

Gestaltung:
Olga Veer

Aufgabe:
100

Der Nachdruck von Beiträgen ist nur nach unserer Einwilligung und mit Quellenangabe sowie Übersendung eines Belegexemplars gestattet. Im integrativen Unterricht sowie im Rahmen von Projekten der Zivilgesellschaft dürfen (kostenfreie) Kopien für den direkten Gebrauch angefertigt und verteilt werden, sofern kein betriebswirtschaftlicher Nutzen für eine dritte juristische oder private Person daraus entsteht.

Bildnachweis

Fotos:
Karsten Michael Drohse, Naemi Zoe Keuler

Icons S. 19, S. 20, S. 43:

Auto Yu luck von Noun Project	Querstraße Artem Kovyazin von Noun Project
Baum Made by Made von Noun Project	Rote Ampel Ricardo Moreira von Noun Project
Campingwagen Anniken & Andreas von Noun Project	Supermarkt Petai Jantrapoon von Noun Project
Dach Symbolon von Noun Project	Tunnel Insticon von Noun Project
Einfahrt Creative Media von Noun Project	Uhr Made by Made von Noun Project
Fahrrad DTDesign von Noun Project	Verkehr throwaway icons von Noun Project
Geschäft Made by Made von Noun Project	Wald Edwin Prayogi M von Noun Project
Hund Iconic von Noun Project	X-Kreuzung Artem Kovyazin von Noun Project
Immobilie Vectors Market von Noun Project	Yogastudio ProSymbols von Noun Project
Jogger Peter van Driel von Noun Project	Zebrastrreifen Artem Kovyazin von Noun Project
Kurve Juan Pablo Bravo von Noun Project	Äste Made by Made von Noun Project
Laterne Shastry von Noun Project	Fußgänger Maxim Kulikov von Noun Project
Mülltonne Left Martinez von Noun Project	Öl Made von Noun Project
Neubau Andrejs Kirma von Noun Project	Übernachtung Alan Davis von Noun Project
Optiker Made x Made von Noun Project	