

Ähnliche Themen	Übersicht
	WAS IST SPRACHANIMATION? 1 BEISPIELE FÜR SPRACHANIMATION:..... 1 FARBENSALAT – KARAFURU..... 1 NASE AUF GRÜN 2 STILLE POST 2

Was ist Sprachanimation?

Sprachanimation wurde als pädagogisches Konzept für die interkulturelle Begegnung vom Deutsch-Französischen Jugendwerk (DFJW) in den 90er Jahren entwickelt.¹

Sprachanimation ist eine spielerische Methode, die nicht primär die Vermittlung von Sprachkenntnissen verfolgt, die jedoch dazu beitragen kann, junge Menschen verschiedener Herkunft die Teilhabe in einer Jugendgruppe zu ermöglichen. Die Umsetzung erfolgt in einer internationalen Gruppe – entweder mit allen Teilnehmenden, in gemischten Kleingruppen oder in binationalen Tandems. Damit grenzt sie sich sowohl in der Zielsetzung als auch in der Umsetzung klar zum formalen Sprachunterricht ab

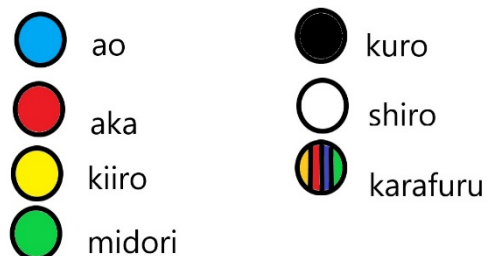
Weiterhin zeigt die Sprachanimation den Jugendlichen Wege der Kommunikation auf. Ob die nonverbale Kommunikation „mit Händen und Füßen“, die Erkenntnis, dass es Wörter gibt, die in einer anderen Sprache gleich oder ähnlich sind, oder die Stärkung des Selbstvertrauens in die eigenen Fremdsprachenkenntnisse. Die Vielfalt gelungener Kommunikationsmöglichkeiten ist groß. Deren Anwendung jedoch keine Selbstverständlichkeit.

Es sollte außerdem immer darauf geachtet werden, dass bei sprachlich gemischten Gruppen, beide Sprachen gleichermaßen vorkommen und ihnen die gleiche Wichtigkeit zugeschrieben wird,

Beispiele für Sprachanimation:

Farbensalat – Karafuru

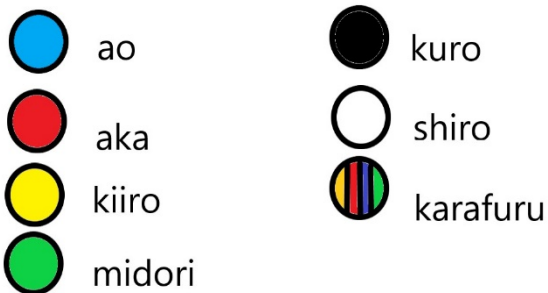
TN sitzen in einem Stuhlkreis ein/e TN steht in der Mitte. Die TN wechseln entsprechend ihrer erhaltenen Farbe, bei Rufen ihrer Farbe durch den/die TN in der Mitte (japanisch), die Plätze. Beim Begriff Farbensalat wechseln alle ihre Plätze. Der- oder diejenige ohne Platz sagt das nächste Wort an. *Natürlich sollte es ein Plakat auf beiden Sprachen geben, wenn es eine gemischte Gruppe ist.*



¹ An dieser Stelle sei auf das Handbuch zur „Sprachanimation in deutsch- französischen Jugendbegegnungen“ des DFJW hingewiesen. (Teile bestimmter Aktivitäten wurden aus dem Handbuch des DFJW übernommen.)

Nase auf grün

TN stehen in einem großen Raum oder einer Halle verteilt. Ein/e TN, der/die sich freiwillig gemeldet hat sagt dann ein Körperteil und eine Farbe an. Alle anderen müssen dann das genannte Körperteil auf einen Gegenstand der angesagten Farbe halten. Der/die Letzte ist als nächstes mit Ansagen dran. Als Hilfestellung sollten Plakate vorbereitet werden. *Natürlich sollte es ein Plakat auf beiden Sprachen geben, wenn es eine gemischte Gruppe ist.*



Stille Post

Die TN stellen sich in einer Linie hintereinander auf der / die Letzte bekommt ein Wort ins Ohr geflüstert und zusätzlich, zum besserem Verständnis, heimlich auf einem Plakat gezeigt. Dann gibt er/sie das Wort nach vorne weiter. Der/die letzte TN sagt dann laut das durchgegebene Wort an. Zum

besseren Lernen sollten am Ende nochmal alle Wörter richtig vorgesprochen werden und von den TN wiederholt werden.

Beispielwörter:

- Guten Morgen- ohajô
- Guten Tag – konnichiwa
- Guten Abend – konbanwa
- Danke- arigatô
- Bitte- dôso
- Tschüss- dschâ matane
- Entschuldigung – gomen nasai

Pantomime

Jeder TN bekommt zwei Kärtchen, auf einer Karte steht der deutsche und auf der anderen Karte der gleiche Begriff auf Japanisch drauf. Der Begriff muss pantomimisch dargestellt und von der Gruppe erraten werden. Wird der Begriff genannt, löst der TN, wie der Begriff in der anderen Sprache heißt. Dadurch wird zusätzlich zum Erlernen neuer Begriffe auch deutlich, dass man sich bei Sprachbarrieren auch pantomimisch verständigen kann.

Memory

Es werden die gleichen Kärtchen wie bei dem Spiel Pantomime hergenommen. Die japanischen Wörter werden auf dem Tisch verteilt. Die deutschen Begriffe werden verdeckt aufeinander gestapelt. Der jeweils oberste Begriff wird vom Spielleiter aufgedeckt. Die um den Tisch herumstehenden TN müssen nun schnellstmöglich nach dem dazugehörige Kärtchen mit der richtigen Übersetzung greifen. Der schnellste TN darf beide zueinander gehörigen Karten behalten. Gewonnen hat, wer die meisten Kärtchen sammelt.