

Bewegte Sprachanimation

Sportliche Sprachspiele – Eine Methodensammlung
für internationale Begegnungen im Sport

Языковая анимация и спорт

Сборник упражнений для проведения международных встреч
в области массового спорта



Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch



РОССИЙСКИЙ
СТУДЕНЧЕСКИЙ
СПОРТИВНЫЙ
СОЮЗ



	Seite
Einleitung	4
Übersichtstabelle	16
Spielanleitungen	22
Anhang	94
1. Checkliste für Trainer*innen	96
2. Übersicht über Aktivitäten, die im Wasser durchgeführt werden können	98
3. Kyrillische Buchstaben mit ihren deutschen Entsprechungen	99
4. Spielblatt für die Autogrammjad	100
5. Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltex	101
6. Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar eines Jugendfußballspiels	102
Fortbildungen zur Sprachanimation für deutsch-russische Gruppen	104
Materialien zur Sprachanimation für deutsch-russische Gruppen	106
Impressum	108

	Страница
Введение	5
Перечень игр	17
Игры и их описания	23
Приложения	95
1. Контрольный список для тренера	97
2. Список игр, в которые можно играть на воде	98
3. Русский алфавит и пособие по чтению	99
4. Игровой листок для «Охоты за автографами»	100
5. Игровой листок для «Диктанта на бегу»: примеры текстов	101
6. Игровой листок для «Команды Лямбда»: пример радиокomentarия	102
Повышение квалификации по языковой анимации для российско-германских групп	105
Материалы по языковой анимации для российско-германских групп	107
Выходные данные	109

Einleitung

B B e d e H N e

Sport spricht alle Sprachen!

Sport bietet uns die Möglichkeit, über die gesprochene Sprache hinweg gemeinsame Erlebnisse zu schaffen und uns zu verständigen. Über ein gemeinsames Regelwerk, ähnliche Spielweisen und geteilte Leidenschaften können Menschen unterschiedlichster Herkunft miteinander Sport treiben oder darüber in Kontakt miteinander kommen. Dadurch hat der Sport das Potenzial, Menschen zusammenzubringen, Kulturen zu verbinden und mit einer gemeinsamen Sprache zu sprechen.

Der Sport stellt also eine hervorragende Grundlage dar, die Ziele eines deutsch-russischen Jugendaustauschs zu erreichen: gemeinsame Erlebnisse und gelungene Kommunikation ermöglichen, die kulturellen Eigenheiten der anderen entdecken, verstehen und reflektieren. Sprachanimation hilft dabei, dieses Potenzial noch besser auszuschöpfen und trägt damit maßgeblich zum Erfolg eines Jugendaustauschs bei.

Informationen zur Sprachanimation

Sprachanimation wurde als pädagogisches Konzept für interkulturelle Begegnungen vom Deutsch-Französischen Jugendwerk (DFJW) in den 1990er Jahren entwickelt* und in den darauffolgenden Jahren von der Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch sowie von weiteren bilateralen Fach- und Fördereinrichtungen der internationalen Jugendarbeit aufgegriffen und für den jeweiligen Sprachkontext weiterentwickelt.

Ziel bei einer deutsch-russischen Jugendbegegnung ist es, die Gruppen aus Deutschland und Russland zu einer Gruppe zusammenwachsen zu lassen. Dafür ist es notwendig, dass die natürlichen Hemmungen bei der Kommunikation mit fremden Personen überwunden werden. Diese sind durch die unterschiedlichen Sprachen deutlich stärker ausgeprägt als im nationalen Kontext. Die Sprachanimation zielt daher in einer ersten Phase auf das gegenseitige Kennenlernen und den Abbau von Hemmungen ab.

Weiterhin zeigt die Sprachanimation den Jugendlichen Wege der Kommunikation auf. Ob non-verbal „mit Händen und Füßen“, mit Mimik, durch Augenkontakt oder Zeichen – das sind alles Verständigungsmittel, um das jeweilige Kommunikationsziel zu erreichen.

Schließlich ermöglicht die Sprachanimation das Erlernen neuer Wörter in der Partnersprache, die umgehend in der Begegnung angewandt werden können. Durch diese Erfolgserlebnisse wird der Nutzen von Fremdsprachenkenntnissen deutlich und die Motivation, die Sprache (weiter) zu erlernen, steigt – erfolgreiche Kommunikation macht Lust auf mehr! So wird eine deutsch-russische Jugendbegegnung zu einem wichtigen Lernort, fern vom formalen Sprachunterricht und auf eine spielerische Weise.

* An dieser Stelle sei auf das Handbuch zur „Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen“ des DFJW hingewiesen, das in vielfacher Hinsicht als Vorlage zu dieser Publikation diene. (Teile bestimmter Aktivitäten wurden aus dem Handbuch des DFJW übernommen.)



Спорт говорит на всех языках!

Спорт дает нам возможность получить совместный опыт и понять друг друга, почти не пользуясь устной речью. Общие правила, схожие подходы к игре, спортивный азарт могут помочь людям самого разного происхождения заняться спортом вместе или даже начать общаться через спорт. Таким образом спорт способен сближать людей, объединять культуры и помогать заговорить на одном языке.

И поэтому спорт дает замечательную основу для достижения целей российско-германского молодежного обмена: сделать возможными совместный опыт и успешное общение, открыть для себя культурные особенности другой страны, понять и отрефлексировать их. Языковая анимация помогает еще лучше реализовать этот потенциал и таким образом вносит значительный вклад в успешное проведение молодежного обмена.

О языковой анимации

Концепция языковой анимации была разработана Германо-Французским молодежным бюро в 1990-е годы как педагогическая концепция проведения межкультурных встреч* и далее развивалась Фондом «Германо-российский молодежный обмен», а также другими двусторонними организациями, специализирующимися на международной работе и осуществляющими ее поддержку.

Цель российско-германских молодежных встреч заключается в том, чтобы помочь группам из России и Германии стать одной командой. Для этого нужно преодолеть естественные барьеры, возникающие при общении с чужими людьми. Когда люди говорят на разных языках, эти барьеры становятся намного заметнее, чем в группе из одной страны. Поэтому языковая анимация на первом этапе ставит своей целью взаимное знакомство и снятие таких барьеров.

Кроме того, языковая анимация показывает молодым людям пути общения. Невербальное общение, объяснения «на пальцах», мимика, зрительный контакт или общение знаками – все это средства, которыми можно объясниться, чтобы добиться стоящей перед вами коммуникативной цели.

Наконец, языковая анимация позволяет выучить новые слова на языке партнера, которые сразу же можно будет применить на практике. Такие успешные коммуникационные моменты наглядно показывают, чем полезно владение иностранным языком, и мотивируют к (дальнейшему) изучению языка – ведь когда общение идет хорошо, хочется общаться больше! Так российско-германская молодежная встреча превращается в важное пространство, в котором можно многому научиться – далеко за рамками формального изучения языка и в игровой форме.

* Здесь мы хотим обратить внимание на пособие по языковой анимации Германо-Французского молодежного бюро *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen*, которое во многом стало основой нашей публикации. (Нами были частично использованы некоторые методы, перечисленные в пособии).



Dieser Ansatz der non-formalen Bildung benötigt keine sprachlichen Voraussetzungen und ist unabhängig vom Alter der Teilnehmenden. Die Aktivitäten sind für eine deutsch-russische Gruppe konzipiert. Natürlich spricht nichts dagegen, sie auch in anderen bilateralen Kontexten anzuwenden oder um eine dritte Sprache zu erweitern.

Was ist bewegte Sprachanimation?

Die bewegte Sprachanimation ist die Kombination der interkulturellen Methode Sprachanimation mit Sport und Bewegung. Der verbindende Charakter des Sports wird durch das Zusammenführen mit Elementen der Sprachanimation deutlich verstärkt. Des Weiteren entspricht die bewegte Sprachanimation den Interessen von jungen Sportler*innen, die Freude an Sport und Bewegung haben.

Ein Wort zur Inklusion*

In einer Jugendbegegnung sollen alle Teilnehmenden gleichberechtigt am Programm mitmachen können. Sprachanimation soll somit nie ausschließend wirken. Es muss stets versucht werden, alle Anwesenden an den Aktivitäten teilhaben zu lassen. Hat man Bedenken, ist es sicherer, eine Idee fallen zu lassen, anstatt das Risiko einzugehen, eine*n Teilnehmer*in zu isolieren. Körperliche oder kognitive Fertigkeiten der einzelnen Sportler*innen sollen bei der Auswahl der Aktivitäten stets mitbedacht werden.

Wann und wo soll Sprachanimation während eines Austauschs stattfinden?

Die Einheiten zur Sprachanimation sollten wohlüberlegt im Programm platziert werden und möglichst täglich stattfinden. Insbesondere durch den bewegungsorientierten Ansatz kann die Sprachanimation im Idealfall mit unterschiedlichen Aktivitäten kombiniert werden.

Ist beispielsweise ein gemeinsames Training geplant, eignet sich die Sprachanimation als Einstieg, um das gemeinsame Aufwärmen mit einem kommunikativen Mehrwert zu verknüpfen. Oft bietet es sich an, die Sprachanimation zu Beginn eines Programmpunkts durchzuführen, um thematisch das Programm einzuleiten. Wortfelder oder Wörter, die während des Programms (z.B. beim gemeinsamen Training) von Nutzen sein werden, können mithilfe der Sprachanimation vorbereitet und eingeübt werden.

Der Ort der Durchführung kann sich durch die vorausgegangene oder darauffolgende Aktivität ergeben. Ein Seminarraum kann genauso geeignet sein wie ein Sportplatz oder eine Turnhalle. Einige Aktivitäten sind obendrein im Wasser denkbar. Im Anhang befindet sich eine Übersicht der Methoden (Seite 98), die ebenfalls im Schwimmbassin durchgeführt werden können.

* Begriff, der eine Gesellschaft beschreibt, in der jeder Mensch akzeptiert wird, selbstbestimmt teilhaben kann und über gleiche Chancen verfügt, unabhängig von Geschlecht, Alter, Herkunft, Religionszugehörigkeit, Bildung, sexueller Orientierung, geschlechtlicher Identität, körperlichen und intellektuellen Fähigkeiten oder anderen Merkmalen. In einer inklusiven Gesellschaft wird Verschiedenartigkeit respektiert und als Bereicherung wahrgenommen, sofern sie nicht die Rechte und Freiheiten anderer Menschen und Gruppen einschränkt.

Такой подход неформального обучения не требует определенного уровня владения языком и не зависит от возраста участников. Игры рассчитаны на проведение в российско-германских группах. Конечно же, никто не может запретить вам применять их и в других двусторонних контекстах или добавить третий язык.

Языковая анимация и спорт – что же это такое?

Это комбинация языковой анимации как метода межкультурной работы со спортом и движением. Объединяющий характер спорта значительно усиливается благодаря добавлению элементов языковой анимации. Кроме того, языковая анимация в рамках спортивного молодежного обмена соответствует интересам молодых спортсменов, которых привлекают спорт и движение.

Немного об инклюзии

В рамках молодежной встречи все участники должны иметь равный доступ к участию в программе. Языковая анимация ни в коем случае не должна становиться исключющим фактором. Нужно все время стараться дать возможность всем участникам принять участие в игре. Если у вас появились сомнения, то лучше оставить игровую идею вместо того, чтобы рисковать изоляцией одного из участников. Физические или умственные способности отдельных спортсменов следует постоянно учитывать при выборе игр.

Где и когда стоит проводить языковую анимацию во время обмена?

Элементы языковой анимации следует включать в программу осознанно, желательно проводить такие игры ежедневно. Именно благодаря подходу, ориентированному на движение, в идеальном случае можно будет сочетать языковую анимацию с самыми разными видами активности.

К примеру, если вы запланировали совместную тренировку, языковая анимация хорошо подходит в качестве вводного элемента, чтобы придать разминке коммуникативную ценность. Нередко имеет смысл проводить языковую анимацию в начале конкретного элемента программы, чтобы тематически подготовить к нему группу. Слова или тематические группы слов, которые могут пригодиться группе для участия в программе (например, на совместной тренировке), можно подготовить и потренировать с помощью языковой анимации.

Место проведения языковой анимации можно определить в зависимости от того, где проходил предыдущий или будет проходить следующий пункт программы. Тут подойдет и аудитория, и спортплощадка, и физкультурный зал. А некоторые игры можно даже провести на воде. В приложении вы найдете общий список игровых методов (страница 98), которые можно применить не только на суше, но и в бассейне.

Was wird zur Durchführung von Sprachanimation benötigt?

Für einige Aktivitäten ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden vorab Begriffe erlernen oder sich selbst erarbeiten. Hierfür bietet es sich an, stets Flip-Charts (oder DIN-A3-Papier) und Marker oder eine Tafel und Kreide bereitzuhalten. Meistens handelt es sich um vier bis sechs Wörter, die die Jugendlichen während einer solchen Aktivität benötigen. Diese sollten sichtbar notiert und vor der Durchführung der jeweiligen Einheit einstudiert werden. Da Teilnehmenden aus Deutschland die kyrillischen Buchstaben häufig unbekannt sind, sollten die russischen Wörter zusätzlich mit einer Umschrift angegeben werden. Diese orientiert sich in dieser Publikation nicht am Schriftbild, sondern primär an der Aussprache. Im Anhang befindet sich das russische Alphabet mit seinen deutschen Entsprechungen (Seite 99). Es bietet sich an, die relevanten Wörter vorzusprechen und von den Teilnehmenden im Chor wiederholen zu lassen. Damit es bei Wiederholungen nicht langweilig wird, sind unterschiedliche Sprechweisen denkbar: selbstsicher, fröhlich, wütend, überrascht usw.

Um sicherzugehen, dass alle Teilnehmenden die Anleitungen verstehen, sollten sie stets in beiden Sprachen gegeben werden. Im Idealfall fungieren die Trainer*innen als Tandems und übersetzen und ergänzen sich gegenseitig. Mit etwas Übung und Absprache kann jede*r Trainer*in einen eigenen Stil erarbeiten, auch ohne selbst zweisprachig zu sein.

Notwendige Materialien sind stets in der Übersichtszeile zu Beginn der Anleitungen erwähnt. In der Regel lassen sich die Hilfsmittel sehr einfach organisieren. Die meisten Dinge findet man in üblich ausgestatteten Sportstätten.

Im Anhang befindet sich eine Checkliste für Trainer*innen (Seite 96), die zur Vorbereitung der Einheiten hilfreich sein kann.



Zum Umgang mit dieser Publikation

Im Folgenden werden Aktivitäten zur bewegten Sprachanimation vorgestellt. Diese sowie die aufgeführten Variationen können papiergetreu übernommen werden. Sie verstehen sich jedoch insbesondere als Anregungen, die mit etwas Kreativität an die jeweilige Gruppe, die Gegebenheiten vor Ort und an bestimmte Sportarten angepasst werden können. Die angegebene Dauer fungiert als Richtwert für die effektive Durchführung. Kombinationen von Methoden bieten sich an, um bestimmtes Vokabular auf unterschiedliche Weisen einzustudieren oder zu wiederholen. Immer wieder finden sich ähnliche Elemente und Varianten, die auf verschiedene Aktivitäten anwendbar sind. Ein Hindernislauf lässt sich beispielsweise auf mehrere Methoden übertragen.

Что вам понадобится для языковой анимации?

Некоторые игры предполагают, что участники заранее разучат термины или подберут нужные им слова. Для этого имеет смысл держать наготове бумагу для флипчарта (или листы бумаги формата А3) и фломастеры или доску и мел. Обычно речь идет о четырех – шести словах, которые понадобятся участникам для проведения игры. Их нужно будет записать так, чтобы они были хорошо видны для всех, и разучить перед началом соответствующего модуля. Поскольку участники из Германии часто не знают русского алфавита, стоит записывать рядом с русскими словами, как их произносить. В нашей публикации мы ориентируемся не только на написание слова, но в первую очередь на его произношение. В приложении вы найдете русский алфавит и как следует читать буквы по-немецки. Лучше всего произносить важные слова вслух, чтобы участники повторили их за вами хором. Чтобы повторять одни и те же слова было не скучно, можно попробовать произносить их с разной интонацией: самоуверенно, радостно, яростно, удивленно и т.д.



Чтобы убедиться в том, что все участники понимают правила игры, важно все время объяснять их на двух языках. Идеально было бы, если бы организаторы или тренеры работали в тандеме и переводили, взаимно дополняя друг друга. Приобретая некоторый опыт, каждый тренер может выработать собственный стиль ведения игр, даже не говоря на двух языках.

Нужные вам материалы перечислены в обзорной строке перед правилами игры. Как правило, достать инвентарь несложно. Большинство инвентаря легко можно найти в стандартно укомплектованных спортивных залах.

В приложении находится контрольный список для тренеров (страница 97), который поможет при подготовке к проведению языковой анимации.

Как работать с этой брошюрой

Ниже вы найдете описания различных упражнений по языковой анимации в рамках спортивного молодежного обмена. Вы можете использовать их (и представленные варианты) так, как они здесь описаны. Но мы рассматриваем их скорее как стимулы, которые, применив фантазию и творческий подход, можно будет адаптировать с учетом особенностей ваших групп, условий на местах и разных видов спорта. Длительность проведения каждой игры стоит рассматривать как ориентир для эффективного проведения. Для того, чтобы разными способами потренировать или повторить те или иные группы слов, можно комбинировать методы. Есть схожие элементы спортивных состязаний, которые можно применять для разных игр. К примеру, бег с препятствиями можно использовать в самых разных упражнениях.

Im Idealfall bauen die unterschiedlichen Einheiten während einer Begegnung aufeinander auf. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad im Verlauf der Woche steigen oder Wörter können wiederholt werden. Gegen Ende der Begegnung bietet es sich an, vermehrt Aktivitäten zur Verarbeitung des Gelernten einzusetzen.

Um Partnerorganisationen aus Deutschland und Russland die Arbeit zu erleichtern, ist die Broschüre zweisprachig, deutsch-russisch gestaltet. Darüber hinaus sind eine deutsch-französische, eine deutsch-englische sowie eine deutsch-polnische Version verfügbar.

Siehe: <https://www.dsj.de/nc/publikationen/>

Sprachlicher Hinweis

Aus praktischen Gründen haben wir uns in der russischen Version entschieden, in der gesamten Broschüre nur die männliche grammatische Form zu verwenden. Im Russischen sind gegenderte Texte nur eingeschränkt üblich und ihre Verwendung würde den Text deutlich verlängern. Damit beide Versionen auch in ihrer Anordnung in der Broschüre (der deutsche und der russische Text stehen nebeneinander) annähernd übereinstimmen, haben wir uns in der russischen Fassung gegen einen gegenderten Text entschieden. Wir sprechen dennoch ausdrücklich alle Geschlechter an: Organisator*innen eines Austauschs, Trainer*innen, Multiplikator*innen sowie Teilnehmer*innen.

Ziele und Sportkategorien

In den Anleitungen zu den Aktivitäten sind die einzelnen Ziele sowie die Sportkategorien vermerkt.

Die Ziele sind in die folgenden Kategorien aufgeteilt, die in unterschiedlicher Intensität im Fokus der einzelnen Aktivitäten stehen. Sie sind in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie die meiste Relevanz im Verlauf einer Begegnung haben:

- Abbau von Hemmungen,
- Kennenlernen,
- Gruppendynamik,
- non-verbale Kommunikation,
- Wörter lernen,
- Lernen übers Spielfeld hinaus (Diversität und interkulturelles Lernen),

Лучше всего будет, если различные элементы языковой анимации будут выстраиваться в логичной последовательности на протяжении всей вашей встречи. При этом в течение недели задания могут усложняться, или можно устраивать регулярное повторение слов. К концу встречи открывается возможность применять методы для закрепления изученного.

Чтобы облегчить работу для партнерских организаций из России и Германии, мы сделали эту брошюру двуязычной, на русском и немецком языках. Кроме того, у нас есть немецко-французский, немецко-английский и немецко-польский варианты.

Лингвистическое примечание

В соответствии с действующими в Германии рекомендациями по употреблению гендерно-нейтрального языка, в немецком тексте используются обозначения лиц и в мужском, и в женском роде. Поскольку это значительно удлинит текст, здесь применяется «гендерная звездочка», позволяющая обратиться к лицам любого пола.

Цели и спортивные категории

В правилах игры перечислены отдельные цели и спортивные категории.

Цели разбиты по следующим категориям, в разной степени стоящим в центре той или иной игры. Они перечислены в последовательности, соответствующей значению конкретной цели на определенном этапе молодежной встречи:

- снятие барьеров,
- знакомство,
- командообразование,
- невербальная коммуникация,
- изучение лексики,
- обучение за рамками игрового поля (многообразие и межкультурное обучение),
- усвоение изученного.

- Verarbeitung von Gelerntem.

Um die unterschiedlichen sportlichen Betätigungsfelder und Anforderungen anzusprechen, ergeben sich in diesem Zusammenhang folgende Kategorien:

- Geschicklichkeit,
- Kooperation,
- Koordination,
- Reaktion,
- Schnelligkeit,
- Trinkpause (In der Trinkpause geht es um Aktivitäten, bei denen die tatsächliche körperliche Betätigung in den Hintergrund rückt. Diese Aktivitäten eignen sich besonders für Momente, in denen man keinen Sport ausübt, das Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander verstärken oder die Beschäftigung mit bestimmten Wörtern/Wortgruppen ermöglichen möchte.)

Weiterentwicklung

Wir möchten die Broschüre in den nächsten Jahren weiterentwickeln und berücksichtigen dabei gerne Ihre Anregungen. Ob Rückmeldungen zu vorgeschlagenen Aktivitäten, neue und von Ihnen bereits erprobte Übungen oder erfolgreiche Varianten existierender Methoden – wir freuen uns auf Ihre Unterstützung durch Ihre Meinung!

Kontakt:

E-Mail: internationales@dsj.de

Viel Spaß beim Ausprobieren und Mitmachen!



Для того, чтобы обратиться к разным видам спортивной активности и необходимым навыкам, мы выделяем следующие категории:

- ловкость,
- командность,
- координация,
- реакция,
- скорость,
- питьевой перерыв (здесь речь идет об играх, в которых физическая активность находится на втором плане. Такие игры особенно хорошо подходят для моментов, когда участники не занимаются спортом, и можно уделить усиленное внимание взаимному знакомству участников или ознакомить их с определенными словами / группами слов).

Не останавливаться на достигнутом

В ближайшие годы мы хотели бы продолжить работу над нашей брошюрой и учесть ваши предложения. Это может быть обратная связь по предложенным нами играм, новые, уже опробованные вами упражнения, или успешные варианты имеющихся методов – мы будем рады вашей поддержке и вашему мнению!

Контакт:

E-Mail: internationales@dsj.de

Удачных экспериментов и совместных игр!



Übersichtstabelle

Перечень ИТР

Übersichtstabelle

Seite	Aktivität	Ziele							Sportkategorien					
		Abbau von Hemmungen	Kennenlernen	Gruppendynamik	non-verbale Kommunikation	Wörter lernen	Lernen übers Spielfeld hinaus	Verarbeitung von Gelerntem	Geschicklichkeit	Kooperation	Koordination	Reaktion	Schnelligkeit	Trinkpause
24	(Farben) In Bewegung	✗		✗		✗					✗	✗		
26	10er-Ball		✗			✗			✗	✗			✗	
28	Achtung Buchstaben – Buchstabenstaffel	✗			✗	✗				✗		✗	✗	
30	Autogrammjadg	✗	✗	✗										✗
32	Die Baskenmütze	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
34	Blindenführung	✗				✗	✗		✗	✗	✗			
36	Die Botschafter*innen	✗			✗	✗			✗	✗			✗	
38	Die Buchstabenbörse			✗		✗		✗	✗	✗			✗	
40	Buchstabenstaffellauf					✗		✗		✗			✗	
42	Eil-Post			✗		✗				✗			✗	
44	Fang-Frage	✗				✗		✗	✗				✗	
46	Fantasie-Kreaturen	✗				✗		✗	✗	✗	✗			
48	Feuer, Wasser, Blitz	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
50	Gelb-Rote-Karte			✗		✗		✗						✗
52	Hallo, wie geht's?	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
54	Internationalismen					✗		✗						✗
56	Knieprobe	✗		✗		✗								✗
58	Kommando Sport	✗				✗			✗			✗	✗	
60	Körperteile-Lauf	✗		✗		✗			✗		✗	✗		
62	Krebsgang	✗	✗	✗					✗		✗			
64	Kreis-Aerobic	✗		✗		✗			✗		✗			

Стр.	Вид деятельности	Цели						Спортивные категории						
		Снятие барьеров	Знакомство	Командообразование	Невербальная коммуникация	Изучение лексики	Обучение за пределами игрового поля	Усвоение изученного	Ловкость	Командность	Координация	Реакция	Скорость	Питьевой перерыв
25	(Цвета) в движении	✗		✗		✗				✗	✗			
27	Десять пасов		✗			✗		✗	✗				✗	
29	Осторожно, буквы – буквенная эстафета	✗			✗	✗			✗		✗	✗		
31	Охота за автографами	✗	✗	✗										✗
33	Берет	✗		✗		✗		✗			✗	✗		
35	Поводырь	✗				✗	✗	✗	✗	✗				
37	Послы	✗			✗	✗		✗	✗				✗	
39	Биржа букв			✗		✗		✗	✗				✗	
41	Эстафета букв					✗		✗					✗	
43	Испорченный телефон			✗		✗			✗				✗	
45	Догонялки с вопросами	✗				✗		✗					✗	
47	Фантастические создания	✗				✗		✗	✗	✗				
49	Пожар, наводнение, молния	✗		✗		✗		✗				✗	✗	
51	Желтая карточка, красная карточка			✗		✗		✗						✗
53	Привет, как дела?	✗		✗		✗		✗				✗	✗	
55	Интернационализмы					✗		✗						✗
57	Карусель	✗		✗		✗								✗
59	Команда «Спорт»	✗				✗		✗				✗	✗	
61	Части тела на бегу	✗		✗		✗		✗		✗	✗			
63	Крабы	✗	✗	✗				✗		✗				
65	Круговая аэробика	✗		✗		✗		✗		✗				

Übersichtstabelle

Seite	Aktivität	Ziele							Sportkategorien					
		Abbau von Hemmungen	Kennenlernen	Gruppendynamik	non-verbale Kommunikation	Wörter lernen	Lernen übers Spielfeld hinaus	Verarbeitung von Gelerntem	Geschicklichkeit	Kooperation	Koordination	Reaktion	Schnelligkeit	Trinkpause
66	Kreistanzlauf			✗			✗		✗			✗	✗	
68	Laufdiktat					✗	✗	✗		✗	✗		✗	
70	Mattenrutschen			✗		✗		✗	✗	✗			✗	
72	Der Name in Bewegung	✗	✗	✗										✗
74	Pass den Ball	✗	✗			✗					✗	✗		
76	Sportler*innen-Trio	✗		✗		✗					✗	✗	✗	
78	Sportmaler*in				✗	✗		✗						✗
80	Sportsalat	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
82	Sportwörterbuch	✗			✗	✗								✗
84	Der Sumoring, die Fechterin und der Karatekämpfer	✗		✗	✗					✗		✗	✗	
86	Team Lambda	✗		✗		✗						✗	✗	
88	Vorturner*in	✗		✗	✗					✗	✗	✗		
90	Zahlenlauf			✗		✗				✗	✗		✗	
92	Zipp-Zapp	✗	✗	✗					✗			✗	✗	

Legende



Teilnehmendenzahl



Ziele



Dauer



Sportkategorien



Material/Bedingungen

Стр.	Вид деятельности	Цели							Спортивные категории					
		Снятие барьеров	Знакомство	Командообразование	Невербальная коммуникация	Изучение лексики	Обучение за пределами игрового поля	Усвоение изученного	Ловкость	Командность	Координация	Реакция	Скорость	Питьевой перерыв
67	Танцы по кругу			✗			✗		✗			✗	✗	
69	Диктант на бегу					✗	✗	✗		✗	✗		✗	
71	Скольжение на матах			✗		✗		✗	✗				✗	
73	Имя в движении	✗	✗	✗										✗
75	Передай мяч	✗	✗			✗					✗	✗		
77	Трио спортсменов	✗		✗		✗					✗	✗	✗	
79	Спортивный художник				✗	✗		✗						✗
81	Спортивный салат	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
83	Спортивный словарь	✗			✗	✗								✗
85	Сумоист, фехтовальщик и каратист	✗		✗	✗					✗		✗	✗	
87	Команда «Лямбда»	✗		✗		✗						✗	✗	
89	Делай, как я	✗		✗	✗					✗	✗	✗		
91	Бег с цифрами			✗		✗				✗	✗		✗	
93	Цип-цап	✗	✗	✗					✗			✗	✗	

Условные обозначения



Число участников



Цели



Продолжительность



Спортивные категории



Материал/условия

Spieleanleitungen

Игры и их описание

(Farben) In Bewegung



mindestens 4



10 Minuten



Flipchart mit neuen Vokabeln und dazugehörigen Bewegungen



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Wörter lernen



Koordination, Reaktion

Ablauf:

Gut sichtbar werden vier Plakate (oder ein großes Flipchart) im Raum aufgehängt, auf denen vier unterschiedliche Bewegungen abgebildet sind. Es können beispielsweise Bewegungen aus der gemeinsamen Sportart sein. Jeder Bewegung ist eine Farbe zugeordnet. Der*die Trainer*in bespricht mit den Teilnehmenden die Bewegungen und die dazugehörigen Farben.

Anschließend beginnt der*die Trainer*in die Farben zu rufen. Daraufhin machen alle die dazugehörige Bewegung, z.B. „Blau/синий (Binij)“ – auf der Stelle joggen, „Gelb/жёлтый (scholty)“ – Arme nach oben strecken und hüpfen, „Rot/красный (kraßny)“ – Hampelmann machen, „Grün/зелёный (siljony)“ – Kniebeugen machen. Alle führen die Bewegung so lange aus, bis der*die Trainer*in die nächste Farbe ruft.

Wenn die Teilnehmenden mit der Farbzugehörigkeit zu den Bewegungen vertraut sind, kann der*die Trainer*in das Kommando abgeben, sodass nun jede*r einmal eine Farbe ansagen kann. Dabei geht es nach keiner festen Reihenfolge, wer möchte, ist dran, da das Spiel ohnehin von einem schnellen Bewegungswechsel lebt.

Varianten:

- Sowohl die Begriffe als auch die Bewegungen können beliebig verändert werden. So können statt der Farben z.B. verschiedene Sportarten oder Arten der Fortbewegung benannt werden, die sich in dazu passenden Bewegungsformen widerspiegeln.

Bemerkung:

- Die Plakate werden zweisprachig beschriftet. Der*die Trainer*in verwendet beide Sprachen, um die Bewegungen anzusagen. Die Teilnehmenden dürfen jeweils ihre Muttersprache verwenden.



от четырех



10 минут



флипчарт с новыми словами и соответствующими движениями



снятие барьеров, групповая динамика, изучение лексики



координация, реакция

Как играть:

В помещении на видном месте нужно повесить четыре плаката (или один большой флипчарт), на которых изображено четыре разных движения. Это могут быть, например, движения из того вида спорта, которым вместе занимаются участники. Каждое движение обозначается определенным цветом. Тренер объясняет участникам движения и соответствующие цвета.

После этого тренер громко называет цвета группе. Все исполняют соответствующее этому цвету движение, например «синий/Blau» – бег на месте, «жёлтый/Gelb» – вытянуть руки вверх и прыгать, «красный/Rot» – прыжки с разведением рук и ног, «зелёный/Grün» – приседания. Упражнения выполняются, пока тренер не назовет другой цвет.

Когда участники запомнят, какой цвет означает какое движение, тренер может передать бразды правления участникам, чтобы каждый мог дать цветовую команду. При этом четкого порядка нет, команду дает тот, кто хочет, потому что суть игры – в быстрой смене движений.

Варианты:

- Можно менять и цвета, и движения. Так, вместо цветов можно выбрать разные виды спорта или передвижения, которые отражались бы в соответствующих движениях.

Примечание:

- Плакаты оформляются на двух языках. Тренер объявляет цвета/движения на двух языках. Участникам можно называть их на родном языке.



mindestens 8



20 Minuten



(Hand-)Ball, abgegrenztes Spielfeld,
Mannschaftsbänder



Kennenlernen, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei sprachlich gemischte Teams spielen gegeneinander. Sie bekommen Bänder, damit alle wissen, wer zu welcher Mannschaft gehört. Die Teilnehmenden laufen in der Halle herum. Der Ball wird von dem*der Trainer*in in das Spielfeld geworfen. Die Aufgabe der Spieler*innen ist es, (a) zehnmal den Ball innerhalb der eigenen Mannschaft hin und her zu passen, (b) dabei gleichzeitig den eigenen Namen zu nennen oder (c) laut mitzuzählen. Hierfür einigt man sich abwechselnd auf eine Sprache oder legt fest, dass die Teilnehmenden grundsätzlich in ihrer Mutter- oder Partnersprache zählen sollen. Die verschiedenen Aufgaben können während des Spielverlaufs als zusätzliche Schwierigkeitsgrade sukzessive eingeführt werden.

Die gegnerische Mannschaft versucht zu stören und den Ball in ihren Besitz zu bringen. Wenn der Ball auf den Boden fällt, das Spielfeld verlassen hat oder ein anderer Fehler begangen wird, erhält das gegnerische Team den Ball. Schafft eine Mannschaft zehn Pässe, erhält sie einen Punkt.

Varianten:

Bei (b): Anstatt den eigenen Namen zu nennen, sollen die Teilnehmenden den Namen der vorherigen oder der nachfolgenden Person aufrufen. Bei einem Fehler bekommt die andere Mannschaft den Ball.

- Der Ball kann durch ein anderes Sportgerät, beispielsweise ein Frisbee, ersetzt werden.
- Um den sportlichen Anspruch zu steigern, können direkte Rückpässe verboten werden.

Bemerkung:

- Bei ungleichen körperlichen Voraussetzungen der Teilnehmenden ist auf eine adäquate Regelauslegung zu achten. Grundsätzlich sollte das Spiel ohne Körperkontakt durchgeführt werden.



от восьми



20 минут



(гандбольный) мяч, очерченное игровое поле, повязки для разных команд



знакомство, изучение лексики



ловкость, командность, скорость

Как играть:

Две смешанные команды играют друг против друга. Они получают повязки двух цветов, чтобы было видно, кто в какой команде. Участники бегают по залу. Тренер бросает мяч на игровое поле. Теперь игроки должны (а) десять раз передать друг другу мяч внутри своей команды, (б) при передаче назвать свое имя или (с) громко считать передачи вслух. Для этого нужно заранее договориться о языке или о том, что участники принципиально должны вести счет на родном или на партнерском языке. Разные задачи можно постепенно вводить в процесс игры, таким образом усложняя ее.

Команда противника старается помешать и заполучить мяч. Если мяч падает на пол, вылетает за пределы игрового поля или совершается другая ошибка, мяч переходит к команде противника. Когда команде удастся совершить десять передач мяча, она получает одно очко.

Варианты:

Для (б): Вместо того, чтобы назвать свое имя, участники должны выкрикнуть имена предыдущих игроков или тех, кому передается мяч. При совершении ошибки мяч переходит к другой команде.

- Мяч можно заменить другим спортивным снарядом, например, фрисби.
- Для того, чтобы усложнить спортивный компонент игры, можно запретить передавать мяч обратно пасующему.

Примечание:

- Если участники обладают разными уровнями физической формы, необходимо обратить внимание на адекватную интерпретацию правил. Игру принципиально следует проводить без телесного контакта.

Achtung Buchstaben – Buchstabenstaffel



mindestens 10



30 Minuten



Zettel, Stifte, vorab mit Buchstaben beschriftete Karteikarten



Abbau von Hemmungen, non-verbale Kommunikation, Wörter lernen



Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei Mannschaften mit jeweils gleich vielen Mitgliedern der beiden nationalen Gruppen gebildet. (Bei großen Gruppen können auch mehrere Teams eingeteilt werden.) Die Spieler*innen stellen sich jeweils hintereinander auf. Dabei stehen die Teams parallel zueinander hinter einer Startlinie. Das vorderste Mitglied jedes Teams bekommt einen Zettel und einen Stift. Sind alle bereit, zeigt der*die Trainer*in den jeweils Letzten der Mannschaft einen Buchstaben, den sie an ihren Vordermann*ihre Vorderfrau weitergeben sollen, indem sie den Buchstaben mit dem Finger auf den Rücken schreiben. Dabei dürfen sie nicht miteinander sprechen.

Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die jeweils Ersten in den Teams die Information erhalten haben. Sie schreiben auf, was sie meinen gefühlt zu haben. Anschließend wechseln sie selbst nach ganz hinten in der Reihe. Der Ablauf wiederholt sich, bis die Teams die Buchstaben eines gesamten Wortes erhalten haben. Das Team, das als erstes errät, um welches Wort es sich handelt, gewinnt die Runde.

Bemerkungen:

- Damit es für die Teilnehmenden, die die Buchstaben erfühlen müssen einfacher ist, sollten ausschließlich Großbuchstaben verwendet werden. Eine Übersicht mit den russischen Buchstaben und deren deutschen Entsprechungen kann es den Teilnehmenden ohne Russischkenntnisse zusätzlich ermöglichen, bei russischen Vokabeln mitzuraten, vor allem wenn diese ganz ähnlich klingen wie ihre deutschen Entsprechungen. (Im Anhang befindet sich das russische Alphabet mit seinen deutschen Entsprechungen – siehe S. 99)

Осторожно, буквы – буквенная эстафета



не менее десяти



30 минут



бумага, ручки, карточки с буквами



снятие барьеров, невербальная коммуникация, изучение лексики



командность, реакция, скорость

Как играть:

Группа разделяется на две команды, в каждой из которых будет поровну участников из обеих стран. (Если группа очень большая, можно разбить ее и на несколько команд). Игроки выстраиваются в эстафетные колонны. При этом команды стоят за линией старта параллельно друг другу. Направляющий получает бумагу и ручку. Когда все готовы, тренер показывает участникам «в хвосте» команды букву. Эту букву нужно передать вперед, написав ее пальцем на спине впереди стоящего участника. Разговаривать при этом запрещено.

Буква передается дальше, пока ее не получит первый участник "в голове" колонны. Теперь он записывает на бумаге, что, по его ощущениям, написали ему на спине. И отправляется в конец колонны. Процесс повторяется, пока команды не соберут все буквы слова. Команда, первой угадавшая, что это за слово, побеждает в этом раунде.

Примечания:

- Чтобы участникам было проще распознавать буквы на ощупь, следует использовать заглавные печатные буквы. Наглядный список букв русского алфавита и их немецких соответствий может помочь участникам, не владеющим русским языком, угадывать слова, особенно, если выбранные слова похожи на немецкие. (В приложении вы найдете русский алфавит и как следует читать буквы по-немецки).



mindestens 15



15 Minuten



ausreichende Anzahl von (vorab vorbereiteten) Spielblättern, Stifte



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Trinkpause

Ablauf:

Der*die Trainer*in hat für alle Teilnehmenden eine Kopie des Spielblatts vorbereitet, auf der zwischen 15 und 20 Kästchen mit Feststellungen in deutscher und in russischer Sprache zu finden sind. Diese können sich auf den Sport oder auf allgemeine Themen beziehen. (Im Anhang, auf Seite 100 befindet sich ein beispielhaftes Spielblatt als Kopiervorlage.)

Ziel des Spiels ist es nun, für jedes Kästchen die Unterschrift eines*einer Teilnehmenden aus dem jeweils anderen Land zu gewinnen. Die anderen Teilnehmenden dürfen nur dort unterschreiben, wo die Information auf sie zutrifft. Ein*e Mitspieler*in darf immer nur in einem Kästchen und nicht in mehreren unterschreiben. (Bei einer kleinen Gruppe können Teilnehmende evtl. auch mehrfach eingetragen werden.)

Wer sein Blatt am schnellsten mit Unterschriften gefüllt hat, ruft laut „Bingo!“ und gewinnt. Anschließend können die Informationen vorgelesen und überprüft werden.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau können die Angaben entweder sowohl auf Deutsch als auch auf Russisch oder abwechselnd in einer der beiden Sprachen gegeben werden, damit die Teilnehmenden auf gegenseitige Hilfe angewiesen sind. Sollten Teilnehmende dabei sein, die keine kyrillischen Buchstaben lesen können, ist es wichtig, die russische Version um eine deutsche Umschrift zu ergänzen.
- Die Teilnehmenden sollten dahingehend motiviert werden, die Fragen tatsächlich in der Partnersprache laut auszusprechen und nicht nur auf dem Papier zu zeigen. Gestik und Mimik können bei der Kommunikation sehr hilfreich sein.



от пятнадцати



15 минут



достаточное количество заранее подготовленных игровых листков, фломастеры



снятие барьеров, знакомство, командообразование



питьевой перерыв

Как играть:

Тренер подготавливает для всех участников копии игрового листка, на котором находятся 15–20 высказываний на русском и немецком языках, каждое в отдельной рамке. Они могут касаться темы спорта или более общих тем. (В приложении вы найдете образец игрового листка, с которого можно снять копии для игры).

Цель игры заключается в том, чтобы в каждой рамочке с предложением собрать подписи участников из другой страны. Участники могут ставить подпись только под теми высказываниями, которые верны для них. Один участник может расписаться только под одним предложением (если у вас небольшая группа, участники при необходимости могут подписаться и под несколькими предложениями).

Тот, кто быстрее всех собрал подписи на своем листке, громко кричит: «Бинго!» и становится победителем. После этого можно вслух прочитать и проверить информацию.

Примечания:

- В зависимости от уровня владения языком высказывания даются и на русском, и на немецком языках, или попеременно на одном из двух языков, чтобы участникам пришлось помогать друг другу. Если среди ваших участников есть такие, которые не умеют читать на кириллице, важно дополнить русский текст немецкой транскрипцией.
- Мотивируйте игроков к тому, чтобы вопросы задавались вслух на языке страны-партнера, а не просто молча показывались друг другу. В общении очень пригодятся мимика и жесты.

Die Baskenmütze



mindestens 10



15 Minuten



Stoffbeutel, Handtuch bzw. irgend-etwas, das eine Baskenmütze darstellen könnte, abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Vor der Aktivität werden den Teilnehmenden die Zahlen auf Deutsch und auf Russisch vermittelt oder von ihnen selbst erarbeitet. Es werden so viele Zahlen wie die Hälfte der Anzahl der Teilnehmenden benötigt.

Anschließend werden die Teilnehmenden in zwei gleich große binationale Teams aufgeteilt, die sich in einem gewissen Abstand (zwischen 10 und 30 Meter) gegenüber aufstellen. In der Mitte der beiden Mannschaften liegt die Baskenmütze. In jeder Mannschaft werden die erlernten Zahlen auf die Spieler*innen verteilt, so dass jede Zahl pro Team einmal vorkommt.

Der*die Trainer*in sagt nun laut eine Zahl (abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch). Die Person mit der jeweiligen Zahl muss schnell reagieren, schneller sein, als ihr Gegenüber in der gegnerischen Mannschaft. Sie muss die Baskenmütze holen und diese, ohne selbst berührt zu werden, hinter die Linie bringen, an der ihre Mannschaft aufgestellt ist. Schafft sie es, bekommt ihre Mannschaft einen Punkt.

Wer sich die Baskenmütze nicht schnappen konnte, hat die Möglichkeit, den*die andere*n Spieler*in zu fangen und somit den Punkt für die eigene Mannschaft zu erhalten.

Kommt es zu dem Fall, dass sich die Spieler*innen um die Baskenmütze herum gegenüberstehen und keiner agieren will, kann eine weitere Zahl ausgerufen werden, damit die Spieler*innen einer Mannschaft Strategien entwickeln können.

Varianten:

- Anstatt der Zahlen können auch andere Wörter (ggf. mit Bezug zum Sport oder zu einer Sportart) in beiden Sprachen erlernt und auf die Teilnehmenden verteilt werden.

- Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition (Bauch zeigt nach oben, Hände und Füße am Boden) oder in Rückenlage befinden.

Bemerkung:

- Der*die Trainer*in muss darauf achten, dass das Spiel nicht zu körperlich wird. Eine einfache Berührung reicht aus, um den Punkt zu bekommen. Harte Fouls sollten mit Punktabzug bestraft werden.



от десяти



15 минут



полотняный мешок, полотенце для рук или что-то, что может изображать берет, очерченное игровое поле



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



ловкость, реакция, скорость

Как играть:

Перед игрой участникам объясняют цифры на немецком и русском языках, или они изучают их самостоятельно. Для игры потребуются в два раза меньше наименований чисел, чем участников.

После ознакомления с цифрами группа разбивается на две смешанные команды одинакового размера. Команды встают друг напротив друга на определенном расстоянии (от 10 до 30 метров). Посередине между двумя командами кладут берет. В каждой команде разученные цифры распределяются между игроками: каждый игрок получает свою цифру, при этом каждая цифра должна встречаться в команде только один раз.

Теперь тренер громко произносит одну из цифр (попеременно на русском и немецком языках). Тот игрок, цифру которого назвали, должен отреагировать быстрее, чем игрок с этой же цифрой в команде противника. Он должен схватить берет и унести его за линию, за которой стоит его команда, при этом не позволив противнику прикоснуться к себе. Если это удастся, команда получает одно очко.

Если игроку не удалось первым схватить берет, у него есть возможность коснуться игрока из команды противника и получить очко для своей команды.

Если получается так, что оба игрока встали напротив друг друга, а берет лежит в середине, и никто ничего не предпринимает, можно выкрикнуть следующую цифру, чтобы игрокам одной команды пришлось разработать стратегию.

Варианты:

- Вместо цифр можно использовать и другие слова (например, относящиеся к спорту в целом или конкретному виду спорта) – их необходимо разучить на обоих языках и распределить среди участников.

- Чтобы повысить спортивную нагрузку, можно ввести разные исходные позиции. Так, участники могут находиться в позиции краба (ладони и ступни на земле, живот вверх), или лежать на спине.

Примечание:

- Тренеру нужно следить за тем, чтобы игра не приобретала излишне контактный характер. Для получения очка достаточно простого прикосновения. Жесткая игра и нарушения должны караться потерей очка.



mindestens 2



20 Minuten



Augenbinde, Schlafmaske oder Schal, ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Lernen übers Spielfeld hinaus



Geschicklichkeit, Kooperation, Koordination

Ablauf:

Die Teilnehmenden erlernen die Begriffe „langsamer/медленнее (medlenneje)“, „schneller/быстрее (bystreje)“, „links/налево (nalje-wa)“, „rechts/направо (naprawa)“, „Achtung/осторожно (astaroschna)“ und „Stopp/стоп (stop)“ in beiden Sprachen.

Anschließend werden binationale Tandems gebildet und einem Tandempartner* einer Tandempartnerin die Augen verbunden. Aufgabe des*der „sehenden“ Partners*Partnerin ist es nun, seinen Tandempartner* seine Tandempartnerin zu führen, ohne ihn*sie zu berühren. Dabei muss er*sie seine*ihre Anweisungen stets in der Partnersprache geben. Nach einer gewissen Zeit wechseln die Rollen.

Varianten:

- Je nach Sprachniveau und Sportart können weitere Anweisungen eingeführt werden, z.B. „Hopslerlauf/подскоки (padskoki)“, „seitwärts / боком (bokam)“, „rückwärts/спиной (spinoj)“ etc.
- Um die Übung zu erschweren, kann ein Hindernisparcours beispielsweise mit Bänken, Tischen, Kästen, Matten oder einem Slalomlauf aufgebaut werden, den der*die „blinde“ Partner*in durchlaufen soll.
- Es kann ein Terrain vorgegeben werden, in dem sich die Tandems bewegen sollen, ohne dass es zu Berührungen oder Zusammenstößen kommt.

Bemerkungen:

- Wichtig für die Übung sind gegenseitiges Vertrauen und gegenseitige Verantwortung. Möchte jemand nicht alles mitmachen, ist dies zu berücksichtigen. Die Übung muss mit Respekt durchgeführt werden. Dabei ist auch wichtig, auf die anderen im Raum zu achten.
- Besonders bei den genannten Varianten ist auf die Unfallgefahr und die Vermeidung von Stürzen oder Zusammenstößen zu achten. Bestimmte Varianten sollten nur mit gewissenhaften Teilnehmenden durchgeführt werden.



от двух



20 минут



повязка на глаза, маска для сна или шарф, по возможности препятствия (скамейки, конусы, медицинские мячи)



снятие барьеров, изучение лексики, обучение за пределами игрового поля



ловкость, командность, координация

Как играть:

Участники запоминают слова «медленнее/langsamer», «быстрее/schneller», «налево/links», «направо/rechts», «осторожно/Achtung» и «стоп/Stop» на обоих языках.

Затем они разбиваются в смешанные по языкам пары, и одному из партнеров завязывают глаза. Задача «зрячего» партнера – вести его, не прикасаясь к нему. При этом он должен задавать ему направления на языке страны-партнера. Через некоторое время они меняются ролями.

Варианты:

- В зависимости от уровня владения языком и вида спорта можно ввести дополнительные команды, например: «подскоки/Hopserlauf», «бокком/seitwärts», «спиной вперед/rückwärts» и т.д.
- Чтобы усложнить игру, можно устроить для «незрячего» участника паркур с такими препятствиями, как скамейки, столы, ящики, маты, или же слаломный проход.
- Можно заранее указать парам, где им можно передвигаться, чтобы избежать прикосновений или столкновений.

Примечания:

- В этой игре очень важны взаимное доверие и ответственность друг за друга. Если кто-то не хочет участвовать, это нужно учитывать. Игра проводится на уважительной основе. При этом важно обращать внимание на всех других людей, находящихся в помещении.
- Особенно при проведении перечисленных здесь вариантов игры нужно быть крайне осторожными, чтобы предотвратить получение травм, падений или столкновений. Некоторые варианты можно проводить только с такими участниками, за ответственность которых можно поручиться.

Die Botschafter*innen



mindestens 10



20 Minuten



Papier, Stifte, ggf. Hindernisse
(Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Abbau von Hemmungen,
non-verbale Kommunikation,
Wörter lernen



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden teilen sich in binationale Teams von zwei bis fünf Personen auf (je nach Gruppengröße). Anschließend stellen sich die Teams in gleicher Entfernung zum Trainer*zur Trainerin um ihn*sie herum auf. Jedes Team schickt nun eine*n Spieler*in als „Botschafter*in“ zum Trainer*zur Trainerin. Diese*r gibt ihnen eine Sportart, eine Position oder eine Form der Fortbewegung vor, die die Teams erraten sollen. Alle erhalten jeweils die gleiche Aufgabe.

Die „Botschafter*innen“ kehren so schnell wie möglich zu ihren Teams zurück und stellen ihrer Mannschaft den zu erratenden Begriff vor. Dabei sind folgende Methoden zur Darstellung zu beachten:

- Wenn es sich um eine Sportart handelt: Konturen in ein Blatt reißen.
- Wenn es sich um eine Position handelt: aufmalen.
- Ist es eine Form der Fortbewegung: pantomimische Darstellung.

Glaut eine*r im Team, die richtige Antwort zu kennen, schreibt er*sie diese auf ein Blatt, rennt zum Trainer*zur Trainerin und zeigt ihm*ihr das Blatt. Ist die Antwort falsch, kehrt er*sie zu seiner*ihrer Mannschaft zurück und sucht weiter nach der Lösung. Die erste Mannschaft, die die richtige Antwort findet, erhält einen Punkt. Übergibt der*die Spieler*in die Antwort in beiden Sprachen, erhält die Mannschaft zwei Punkte. Anschließend schickt jedes Team eine*n neue*n „Botschafter*in“ zum Trainer*zur Trainerin, der*die ein neues Wort vergibt.

Variante:

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen den Teams und dem*der Trainer*in aufgebaut werden. Dieser muss dann von jedem*jeder Botschafter*in, der*die einen Begriff erhalten möchte, sowie von jedem*jeder Spieler*in, der*die einen Lösungsvorschlag abgeben will, durchlaufen werden.



от десяти



20 минут



бумага, фломастеры, по желанию препятствия (скамейки, конусы, медицинские мячи и пр.)



снятие барьеров, невербальная коммуникация, изучение лексики



ловкость, командность, скорость

Как играть:

Участники разбиваются на смешанные команды в составе от двух до пяти человек (в зависимости от размера группы). После этого команды встают вокруг тренера на одинаковом расстоянии от него. Каждая команда отправляет по одному игроку к тренеру. Эти игроки будут «послами». Тренер называет «послам» вид спорта, игровую позицию или тип передвижения, которые придется отгадать игрокам. Все получают одинаковое задание.

«Послы» как можно быстрее возвращаются к своим командам, и представляют им названные ранее понятия. Это можно делать следующим образом:

- если речь идет о виде спорта, нужно набросать его силуэт на листе бумаги.
- если речь идет о позиции, ее нужно нарисовать.
- если тренер назвал вид передвижения, его надо изобразить с помощью пантомимы.

Если кто-то в команде думает, что догадался, что ему показывают, он пишет ответ на листке бумаги, бежит к тренеру и показывает ему листок. Если ответ неверный, он возвращается обратно к команде и продолжает вместе с ней искать ответ. Первая команда, нашедшая правильный ответ, получает одно очко. Если команда даст ответ на двух языках, она получает два очка. Затем каждая команда отправляет к тренеру следующего «посла» за новым словом.

Вариант:

- Чтобы увеличить спортивную нагрузку участников, можно по пути к тренеру устроить паркур с помощью таких препятствий, как скамейки, столы, медицинские мячи, или же разрешить им передвигаться только определенным образом (прыгать, скакать на одной ноге и пр.). Преодолеть эти препятствия придется как послам, получившим задание от тренера, так и каждому, кто захочет предложить вариант ответа.

Die Buchstabenbörse



mindestens 20



20 Minuten



(vorab beschriftete) Karteikarten,
2 Stifte, Papier, abgegrenztes Spielfeld,
ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Gruppendynamik, Wörter lernen,
Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden befinden sich im Mittelkreis eines festgelegten Spielfelds. In zwei gegenüberliegenden Ecken befinden sich die Stationen für die deutsche und die russische Sprache. Alle bekommen jeweils einen Zettel, auf dem ein Laut in beiden Schriftsystemen steht, z.B. G/F oder SCH/Ш.

In einer vorgegebenen Zeit sollen die Teilnehmenden nun möglichst viele Wörter auf Deutsch und/oder Russisch bilden. Ein Wort muss aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Die Aufgabe besteht darin, andere aus der deutschen und russischen Gruppe mit passenden Buchstaben zu finden, um gemeinsam ein Wort zu bilden. Sobald eins gefunden ist, rennen sie als Kleingruppe zur Kontrollstation der entsprechenden Sprache.

Der*die Trainer*in kontrolliert das Wort, notiert es und verteilt an jede*n Spieler*in einen Strich auf dessen*deren Kärtchen. Ziel ist es möglichst viele Striche zu sammeln. Wurde ein Wort einmal benutzt, darf es kein zweites Mal verwendet werden – auch nicht mit neuen Partner*innen. Am Ende des Spiels werden alle Wörter vorgelesen und gemeinsam übersetzt.

Varianten:

- Mit einem Hindernisparcours aus Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung können die Teilnehmenden auf dem Weg zur Station zusätzlich sportlich gefordert werden.
- Es kann eingeführt werden, dass die zu bildenden Wörter einen Bezug zum Sport oder zu einer bestimmten Sportart haben müssen.
- Als Anreiz abwechselnd beide Stationen zu besuchen, können die Trainer*innen dies mit unterschiedlich farbigen Stiften verdeutlichen.

Bemerkungen:

- Sehr seltene Buchstaben wie z.B. X, Y, und Ц, Ш, Ъ, Ё, Ы, Ю werden nicht verwendet. Relativ seltene Buchstaben werden mit einem anderen kombiniert, so dass sie im Spiel wahlweise verwendet werden können, z.B. C/K, C/CH, V/W. Vokale werden doppelt oder dreifach verwendet. Häufige Konsonanten wie z.B. K, P, T, R, S, N, L können auch doppelt vorkommen.
- Um dennoch Wörter bilden zu können, die einen seltenen Buchstaben enthalten, kann eine Karte ohne einen Buchstaben als Joker fungieren.



от двадцати



20 минут



(заранее подготовленные) карточки, два фломастера, бумага, очерченное игровое поле, по желанию препятствия (скамейки, конусы, медицинские мячи и пр.).



командообразование, изучение лексики, повторение изученного



ловкость, командность, скорость

Как играть:

Участники находятся в центральном круге заранее определенного игрового поля. В двух противоположных углах поля находятся «станции» русского и немецкого языка. Все участники получают по карточке, на которой буквами обоих алфавитов передается один звук, например, Г/Г, Ш/SCH.

За заранее установленный период времени участникам нужно будет составить максимальное количество слов с этой буквой на русском и/или немецком языках. Одно слово должно состоять как минимум из четырех букв. Теперь участникам нужно найти, у кого есть подходящие буквы на русском и немецком языках, чтобы составить из них слова. Как только слово составлено, все владельцы карточек этого слова бегут к контрольной станции этого языка.

Тренер контролирует, правильное ли это слово, записывает его и ставит черточку на карточки участников. Нужно собрать максимальное количество черточек. Если слово было использовано один раз, больше составлять его нельзя, даже с другими партнерами. В конце игры все слова читаются и вместе переводятся на другой язык.

Варианты:

- Если устроить паркур с такими препятствиями, как скамейки, столы, медицинские мячи, или ограничить возможные формы передвижения по пути к станции, можно повысить спортивную нагрузку участников.
- Можно ввести правило, ограничивающее составляемые слова тематикой спорта или даже одним конкретным видом спорта.
- Чтобы мотивировать участников к составлению слов на обоих языках и посещению обеих станций, тренеры могут использовать разноцветные фломастеры.

Примечания:

- Очень редкие буквы, такие как Х, У или Ц, Щ, Ъ, Ё, Й, Ю, не употребляются. Относительно редкие буквы латинского алфавита можно давать в комбинации со взаимозаменяемыми буквами, например, С/К, С/CH, V/W. Карточки с гласными буквами могут повторяться два или три раза. Часто встречающиеся согласные, такие, как П, Р, С, Н, Л, К, Т, могут также употребляться дважды.
- Для того, чтобы позволить участникам воспользоваться редкими буквами, можно оставить одну из карточек пустой и использовать ее в качестве джокера.

Der Buchstabenstaffellauf



mindestens 10



25 Minuten



mindestens 2 Flip-Charts oder Tafeln, mindestens 2 Stifte, ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei (oder mehrere) binationale Mannschaften werden gebildet, deren Mitglieder sich hintereinander mit einem gewissen Abstand zu den aufgestellten Flip-Charts oder Tafeln platzieren. Diese sollten so platziert sein, dass jede Mannschaft nur ihre eigene Tafel sehen kann.

Auf den Flip-Charts (Tafeln) hat der*die Trainer*in vorher in großen Buchstaben das russische Alphabet mit den deutschen Entsprechungen von oben nach unten notiert. Ziel der Teams ist es nun, in Rekordzeit für jeden Buchstaben des Alphabets ein Wort anzuschreiben. Dabei darf immer nur ein*e Spieler*in pro Mannschaft die Startlinie überschreiten. Diese*r hat den Stift, der gleichfalls als Staffelstab fungiert, schreibt ein Wort ins Alphabet und übergibt den Stab/Stift anschließend an das nächste Teammitglied.

Bei der Aktivität geht es sowohl um Schnelligkeit als auch um Sorgfalt. Am Ende des Laufs werden die Wörter kontrolliert und Punkte für korrekte Wörter vergeben.

Varianten:

- Bezüglich der Reihenfolge kann bspw. auch festgelegt werden, dass abwechselnd in Deutsch oder in Russisch geschrieben werden soll. Oder es kann festgelegt werden, dass das Alphabet der Reihe nach ausgefüllt werden muss.
- Als weitere Einschränkung kann verlangt werden, dass die gesuchten Wörter einen Bezug zum Sport oder zu einer bestimmten Sportart haben müssen. Gleichfalls sind thematische Vorgaben denkbar.
- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann für den Hinweg zum Flipchart/zur Tafel ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) errichtet werden.

Bemerkungen:

- Der*die Trainer*in muss darauf achten, dass die Teilnehmenden innerhalb ihrer Teams eine festgelegte Reihenfolge einhalten. Es soll nicht dazu kommen, dass ein*e Spieler*in das Alphabet im Alleingang ausfüllt.
- Hinter der Startlinie dürfen sich die Teams beraten und unterstützen.



от десяти



25 минут



не менее двух флипчартов или досок, не менее двух фломастеров, по желанию различные препятствия (скамейки, конусы, медицинские мячи и пр.)



изучение лексики, повторение изученного



командность, скорость

Как играть:

Участники разбиваются на две (или более) смешанные команды, члены которых встают колоннами на определенном расстоянии от флипчартов или досок. Их нужно поставить так, чтобы каждая команда могла видеть только свою доску.

Тренер крупно записывает на флипчартах буквы русского алфавита и их немецкие эквиваленты сверху вниз. Перед командами стоит цель за рекордное время написать по слову на каждую букву алфавита. При этом только один игрок команды может пересекать линию старта. Он держит в руках фломастер, который также играет роль эстафетной палочки, записывает слово и передает фломастер следующему члену команды.

Игра идет не только на скорость, но и на внимательность. В конце эстафеты слова проверяются, и очки даются только за верно записанные слова.

Варианты:

- Можно заранее определить очередность, например, что слова должны поочередно записываться по-русски и по-немецки. Или вы устанавливаете правило, что слова в алфавите нужно заполнять по порядку.
- Кроме того, можно установить следующее ограничение: все слова должны иметь отношение к спорту или определенному виду спорта. Можно давать и тематические задания.
- Чтобы создать большую спортивную нагрузку на участников, можно устроить паркур по пути к флипчарту/доске с такими препятствиями, как скамейки, столы, медицинские мячи, или же ограничить формы передвижения (прыжки, прыжки на одной ноге и пр.).

Примечания:

- Тренер должен следить за тем, чтобы участники внутри команды следовали заранее определенной очередности. Нельзя допускать, чтобы один из игроков в одиночку записал все слова.
- Стоящие за линией старта игроки могут договариваться друг с другом и поддерживать друг друга.



mindestens 8



15 Minuten



großes Feld



Gruppendynamik, Wörter lernen



Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei sprachlich gemischte Mannschaften gebildet (bei großen Gruppen können es auch mehr Teams sein). Die Mannschaften verteilen sich wie bei einem Staffellauf auf vorgegebene Positionen entlang einer definierten Laufstrecke.

Die ersten Läufer*innen erhalten ein Wort, das sie dem*der Folgeläufer*in bei Erreichen flüsternd weitergeben. Dies wiederholt sich, bis das Wort beim letzten Teammitglied angekommen ist. Dieses sagt es dann dem*der Trainer*in. Wurde das Wort korrekt aufgesagt, erhält das Team einen Punkt und es geht in die nächste Runde. Haben beide Mannschaften das korrekte Wort übermittelt, erhält diejenige Mannschaft den Punkt, die zuerst am Ziel angekommen ist. Die Wörter werden abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch vorgegeben.

Variante:

- Bei höherem Sprachniveau können anstatt Wörtern auch kurze Sätze genutzt werden.



от восьми



15 минут



большая площадка



групповая динамика, изучение лексики



командность, скорость

Как играть:

Группа разбивается на две смешанные команды (если группа большая, команд может быть и больше). Команды выстраиваются как для эстафеты на заранее определенных позициях вдоль бегового маршрута.

Первые бегуны получают слово, которое они должны будут прошептать дальше по цепочке, передавая эстафету. Этот процесс повторяется, пока слово не дойдет до последнего игрока в цепочке. Он говорит слово тренеру. Если слово донесли до тренера правильно, команда получает одно очко и переходит в следующий раунд. Если обеим командам удалось передать правильное слово, очко получает команда, первой добравшаяся до цели. Слова задаются попеременно на русском и немецком языках.

Вариант:

- Если уровень владения языком участников более высокий, можно заменить слова короткими предложениями.

Fang-Frage



mindestens 15



15 Minuten



Objekte wie Stift, Tennisball, Schlüssel, Leibchen etc. (es können Dinge aus dem Sport und/oder dem Alltag sein), abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei Fänger*innen bestimmt, denen jeweils ein ausgewähltes Objekt übergeben wird. Die anderen Teilnehmenden bewegen sich innerhalb eines begrenzten Spielfelds und versuchen, den Fänger*innen zu entkommen.

Ist ein*e Fänger*in erfolgreich, zeigt er*sie dem*der Gefangenen sein*ihr Objekt und stellt die Frage: „Was ist das?/Что это? (scho äto)“. Antwortet der*die Gefangene korrekt, kann er*sie noch einmal entkommen. Ist die Antwort falsch, wird er*sie zum*zur Fänger*in und erhält ein neues Objekt vom Trainer*in von der Trainerin.

Alle Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Variante:

- Je nach Sprachniveau kann auch ohne Gegenstände gespielt werden. Die Fragen können dann beispielsweise Regelwerke oder allgemeine Themen behandeln.

Bemerkung:

- Bei den Objekten sollte es sich um Dinge handeln, die die Teilnehmenden vorher schon einmal gesehen/gelernt bzw. in der Partnersprache gehört haben.



от пятнадцати



15 минут



такие предметы, как фломастер, теннисный мяч, ключи, трико и пр. (это могут быть предметы из спортивной сферы или повседневной жизни), заранее очерченное игровое поле



снятие барьеров, изучение лексики, повторение изученного



ловкость, скорость

Как играть:

Назначаются двое водящих, которые получают по одному избранному предмету. Остальные участники передвигаются в пределах игрового поля и пытаются убежать от водящих.

Если водящему удалось поймать игрока, он показывает ему свой предмет и спрашивает: «Что это?/Was ist das?». Если игрок отвечает правильно, он может еще раз убежать. Если ответ неправильный, он становится водящим и получает от тренера новый предмет.

При этом все участники говорят на языке страны-партнера.

Вариант:

- В зависимости от уровня владения языком можно играть и без предметов. Тогда вопросы могут касаться правил или общих тем.

Примечание:

- Следует использовать предметы, знакомые участникам, и название которых они уже слышали на другом языке.



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation, Koordination

Ablauf:

Für die Aktivität benötigen die Teilnehmenden das Vokabular für bestimmte Körperteile und die Zahlen von 1 bis 15. Das Vokabular kann bereits von anderen Übungen bekannt sein, direkt im Vorfeld vermittelt oder von den Teilnehmenden selbst erarbeitet werden.

Die Teilnehmenden teilen sich in gleich große und sprachlich gemischte Kleingruppen auf. Jede Gruppe bekommt nun die Aufgabe, eine Fantasie-Kreatur darzustellen, die beispielsweise drei Arme, fünf Beine und vier Köpfe haben soll. Überschüssige Arme müssen hinter dem Rücken verschränkt, Beine angehoben und Köpfe eingerollt werden.

Danach werden weitere Fantasie-Kreaturen mit unterschiedlichen Anforderungen vorgegeben. Die Zahlen und die Körperteile werden abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch genannt.

Varianten:

- Anstatt der Bildung von Fantasie-Kreaturen kann auch vorgegeben werden, welche und wie viele Körperteile innerhalb einer Kleingruppe den Boden berühren dürfen.
- Damit die Teilnehmenden mit möglichst vielen anderen in Kontakt kommen und um die Gruppengrößen zu variieren, kann nach jeder Runde eine Zahl vorgegeben werden. Diese Zahl bestimmt die Gruppengröße, in der sich die Teilnehmenden anschließend selbst zusammenfinden sollen. (Gegebenenfalls müssen die Trainer*innen einspringen, damit die Einteilung aufgeht.)

Bemerkung:

- Diese Aktivität eignet sich besonders, um Vokabular für Körperteile zu erarbeiten, die in einer bestimmten Sportart von Bedeutung sind.



от десяти



15 минут



никаких



снятие барьеров, изучение лексики, повторение изученного



скорость, командность, координация

Как играть:

Для игры участникам понадобятся названия разных частей тела и цифры от единицы до пятнадцати. Лексика может быть знакома участникам из других игр, ее также можно представить заранее или дать участникам задание разучить эти слова самостоятельно.

Участники разбиваются на несколько равных смешанных малых групп. Каждая группа получает задание изобразить фантастического зверя, у которого, к примеру, три руки, пять ног и четыре головы. «Лишние» руки нужно спрятать за спиной, ноги поднять, а головы прижать к подбородку.

После этого дается задание составить другого фантастического зверя с другими требованиями. Цифры и части тела попеременно называются на немецком и русском языках.

Варианты:

- Вместо того, чтобы создавать фантастических зверей, можно просто указать, какие части тела внутри группы могут касаться пола и сколько их должно быть.
- Чтобы участники могли вступить в контакт с максимальным количеством людей и чтобы варьировать размер групп, после каждого раунда можно называть новое число. Это число будет определять размер группы, которую должны будут составить участники. (Возможно, тренерам придется также участвовать в игре, чтобы во всех группах было поровну человек).

Примечание:

- Эта игра особенно хорошо подходит для усвоения названий частей тела, важных в определенном виде спорта.



mindestens 8



15 Minuten



Sporthalle (ggf. auf anderes Umfeld übertragbar)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Wörter „Feuer/пожар (paschar)“, „Wasser/наводнение (nawadnenije)“ und „Blitz/молния (molnija)“ müssen den Teilnehmenden vor Beginn der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt oder von ihnen erarbeitet werden.

Anschließend verteilen sich die Teilnehmenden in der Halle und laufen umher. (Möglicherweise kann Musik abgespielt werden.) Der*die Trainer*in gibt nun Anweisungen in Form der drei Wörter abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch. Die Idee ist, dass sich die Teilnehmenden vor der jeweiligen Gefahr in Sicherheit bringen müssen.

- Feuer: Die Teilnehmenden müssen in die Ecken rennen.
- Wasser: Die Teilnehmenden müssen irgendwo nach oben klettern (Seile, Sprossenwand etc.).
- Blitz: Die Teilnehmenden müssen sich flach auf den Boden legen.

Anschließend ruft der*die Trainer*in „Entwarnung/отбой (atboj)“ als Zeichen dafür, dass sich die Teilnehmenden wieder bewegen sollen.

Varianten:

- Die Kommandos können je nach Umgebung variieren und beispielsweise durch „Donner/гром (grom)“, „Sturm/буря (burja)“, „Erdbeben/землетрясение (simlitriBenije)“ etc. ergänzt werden.
- Anstatt der Wörter für natürliche Gefahren können andere Vokabeln vermittelt werden. Beispielsweise bietet es sich an, mit dieser Aktivität die Farben oder die Namen unterschiedlicher Sportgeräte zu lernen. Die Teilnehmenden müssen dann ein Objekt in der jeweils genannten Farbe oder das genannte Sportgerät berühren. (Die unterschiedlichen Sportgeräte müssen natürlich vorab in der Halle verteilt werden.)

Bemerkung:

- Dauert alles etwas zu lange oder wirken die Teilnehmenden zu träge, kann man einen Wettbewerbscharakter einführen. In diesem Fall scheidet immer der*die jeweils Letzte aus, der*die die Anforderung versteht und umsetzt, bis am Ende nur noch ein*e Spieler*in übrig bleibt. Möchte man keinen Ausscheidungswettbewerb einführen, könnte der*die jeweils Letzte (in seiner*ihrer Partnersprache) das Kommando für die nächste Runde geben.



от восьми



15 минут



спортивный зал (можно перенести и на другую территорию)



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



ловкость, реакция, скорость

Как играть:

Перед началом игры участники должны получить слова «пожар/Feuer», «наводнение/Wasser» и «молния/Blitz» или разучить их самостоятельно.

После этого участники распределяются по залу и бегают по нему (можно включить музыку). Тренер дает команды в виде этих трех слов, попеременно на русском и немецком языках. Участники должны укрываться от указанной опасности.

- Пожар: Участники должны разбежаться по углам.
- Наводнение: Участники должны забраться как можно выше (по канату, шведской стенке и пр.).
- Молния: Участники должны плашмя лечь на пол.

По завершении тренер дает команду «Отбой/Entwarnung» в знак того, что участникам снова нужно начать двигаться.

Варианты:

- Команды могут различаться в зависимости от того, где находятся участники, и их можно заменить на другие, например, «гром/Donner», «буря/Sturm», «землетрясение/Erdbeben».
- Вместо слов, обозначающих природные опасности, можно использовать и другие слова. Например, имеет смысл применить эту игру для изучения цветов или названий различных спортивных снарядов. Тогда участникам надо будет прикоснуться к предмету указанного тренером цвета или названному спортивному снаряду (спортивные снаряды нужно будет расставить по залу).

Примечание:

- Если игра затягивается или участники двигаются неохотно, можно добавить элемент соревнования. В этом случае игрок, последним понявший и исполнивший команду, выбывает из игры, пока на поле не останется один игрок. Если вы не хотите, чтобы кто-то выбывал из игры, последний исполнивший команду игрок может стать ведущим следующего раунда.



mindestens 10



20 Minuten



Flip-Chart, Stifte (oder Tafel, Kreide)



Gruppendynamik, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Trinkpause

Ablauf:

Der*die Trainer*in hat eine Wortliste vorbereitet, die sich thematisch auf den Sport oder eine Sportart bezieht. Sie könnte beispielsweise als Vorbereitung auf eine bevorstehende Trainingseinheit dienen.

Nun werden zunächst zwei gleich große binationale Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten, indem sie die Begriffe erraten sollen. Dazu zeichnet der*die Trainer*in Striche auf ein Flip-Chart, die der Anzahl der Buchstaben des gesuchten Wortes (auf Deutsch und auf Russisch) entsprechen.

Zum Beispiel:

(KAPITÄN)

(КАПИТАН)

Den Teilnehmenden muss dabei ersichtlich sein, welches das deutsche und welches das russische Wort ist.

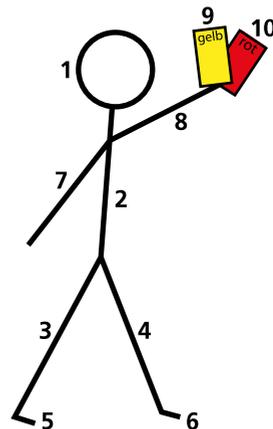
Die Teams schlagen jetzt nacheinander Buchstaben vor. Kommt ein Buchstabe in einem oder in beiden Wörtern vor, wird dieser entsprechend eingetragen und das Team darf fortfahren. Russische Buchstaben, die in der deutschen Entsprechung mit mehreren Buchstaben wiedergegeben werden und in dieser Kombination im gesuchten Wort vorkommen, sollten dann auch in beiden Sprachen so eingetragen werden, z.B. ш (sch) in шахматы/ Schach.

Zum Beispiel:

 A A A

Kommt der Buchstabe in keinem der beiden vor, wird für dieses Team ein Teil der Strichfigur mit roter Karte gemalt, die anschließend sukzessive vervollständigt wird. Dabei hat jedes Team eine eigene Figur. Hält diese nach zehn falsch geratenen Buchstaben die rote Karten in der Hand, hat die betreffende Mannschaft das Spiel verloren.

Anstatt eines Buchstabens kann ein Team auch das Lösungswort (in beiden Sprachen) vorschlagen. Ist der Vorschlag korrekt, erhält die Mannschaft einen Punkt. Wenn nicht, wird ein Strich an der Figur hinzugefügt und die andere Mannschaft ist an der Reihe.



Желтая карточка, красная карточка



от десяти



20 минут



флипчарт, фломастеры (или доска и мел)



командообразование, изучение лексики, повторение изученного



питьевой перерыв

Как играть:

Тренер заранее готовит список слов, тематически связанных со спортом в целом или конкретным видом спорта. Такой список может послужить для подготовки к предстоящей тренировке.

Теперь участники разбиваются на две равные смешанные команды, выступающие друг против друга, которые должны будут отгадать слова. Тренер рисует на флипчарте столько знаков пробела, сколько букв в слове, которое нужно угадать (на русском и немецком языках).

Например:

Немецкий	Русский
(KARITÄN)	(КАПИТАН)
-----	-----

Участникам должно быть понятно, какое слово немецкое и какое русское.

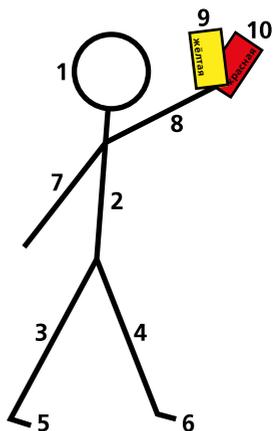
Теперь команды по очереди пытаются угадать слово по буквам. Если буква угадана и встречается в одном или в обоих словах, она вносится в соответствующий пробел, и команда может продолжать. Русские буквы, которые в немецком слове можно передать комбинацией букв, и встречаются в искомом слове именно в такой комбинации, необходимо внести в слова на обоих языках, к примеру, ш (sch) в словах шахматы/Schach.

Например:

_A_____ _A___A_

Если буква не встречается ни в одном из слов, для этой команды рисуется первый штрих в фигуре судьи с красной карточкой в руке, которая будет постепенно дополняться. Для каждой команды рисуется отдельный судья. Команда, которая после десяти неудачных попыток отгадать букву первой дорисует фигуру с карточкой, проигрывает.

Вместо буквы команда может предложить все слово целиком (на обоих языках). Если слово угадано верно, команда получает очко. Если нет, к изображению судьи добавляется еще один штрих, и ход переходит к следующей команде.



Hallo, wie geht's?



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Den Teilnehmenden müssen vorab die Frage „Hallo, wie geht's?/Привет, как дела? (priwjet, kak djela)“ sowie drei Antwortmöglichkeiten auf Deutsch und auf Russisch vermittelt werden. Als Antworten bieten sich „gut/хорошо (charascho)“, „schlecht/плохо (plocha)“ und „geht so/нормально (narmalno)“ an.

Anschließend stellen sich die Teilnehmenden im Kreis auf. Jede*r Spieler*in befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Ein*e Spieler*in steht in der Mitte und geht auf eine*n im Kreis Stehende*n zu und fragt „Hallo, wie geht's?/Привет, как дела? (priwjet, kak djela)“.

- Antwortet diese*r mit „gut/хорошо (charascho)“ passiert nichts.
- Antwortet diese*r mit „geht so/нормально (narmalno)“, müssen die beiden Nachbar*innen zur Linken und zur Rechten des*der Befragten ihre Plätze tauschen. In diesem Moment kann der*die Fragesteller*in einen der beiden Plätze ergattern.
- Antwortet der*die Befragte mit „schlecht/плохо (plocha)“, müssen alle Teilnehmenden die Plätze tauschen. Der*die Fragesteller*in hat dabei die Möglichkeit, irgendeinen Platz zu bekommen.

Alle Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Varianten:

Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...

- ... bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Bei der Antwort „schlecht/плохо (plocha)“ oder „geht so/нормально (narmalno)“ bleibt dann derjenige*diejenige Mitspieler*in in der Mitte, der*die sich als letztes in diese Position begeben hat.
- ... bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.

Bemerkung:

- Wird zu häufig die Antwortalternative „gut/хорошо (charascho)“ gewählt, sollte eingeführt werden, dass sich eine Antwort maximal dreimal wiederholen darf.



от десяти



15 минут



обручи, конусы и пр.



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



ловкость, реакция, скорость

Как играть:

Участникам необходимо заранее ознакомиться с вопросом «Привет, как дела?/Hallo, wie geht's?», а также тремя возможными ответами на немецком и русском языках. Ответом может послужить: «хорошо/gut», «плохо/schlecht» и «нормально/geht so».

Затем все участники встают в круг. Каждый игрок встает в середину лежащего на полу гимнастического обруча. Ведущий становится в центр круга, подходит к одному из игроков и спрашивает: «Привет, как дела?/Hallo, wie geht's?».

- Если ему отвечают: «Хорошо/gut», ничего не происходит.
- Если в ответ звучит: «Нормально/geht so», соседи этого игрока по левую и правую руку должны поменяться местами. Пока они это делают, ведущий пытается занять место одного из них.
- Если ведущему ответили: «Плохо/schlecht», то поменяться местами должны будут все игроки. Ведущий при этом получает возможность занять одно из мест.

При этом все участники говорят на языке страны-партнера.

Варианты:

Чтобы повысить спортивную нагрузку, можно...

- ... ввести определенные исходные позиции. Например, участники должны находиться на спине или стоять в позе краба. Если прозвучал ответ «Плохо/schlecht» или «Нормально/geht so», то в середине должен будет остаться игрок, последним занявший позицию.
- ... ввести определенные формы передвижения (прыжки, на одной ноге, с подскоком и пр.).

Примечание:

- Если ответ «Хорошо/gut» начинает повторяться слишком часто, стоит ввести правило, что каждый ответ может повторяться не больше трех раз.



beliebig



20 Minuten



Papier und Stifte, geeignete Umgebung (z. B. Sporthalle oder Stadion)



Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Trinkpause

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in binationale Kleingruppen oder Tandems aufgeteilt und machen sich auf die Suche nach sogenannten Internationalismen. Internationalismen sind transparente Wörter, also Wörter, die man in vielen Sprachen findet, somit sowohl im Deutschen als auch im Russischen.

Die Wörter können entweder explizit geschrieben sein, beispielsweise auf Hinweisschildern in der Umgebung oder den Räumlichkeiten, oder durch Austausch der Teilnehmenden untereinander in Erfahrung gebracht werden. Die Teams sollen sich die gesammelten Wörter notieren.

Der Bewegungsraum der Teams muss an die Räumlichkeiten angepasst werden. Eine Sporthalle oder ein Sportplatz eignet sich ideal, um Internationalismen im Bereich des Sports oder einer bestimmten Sportart zu sammeln.

Mögliche Beispiele für Internationalismen, die man in einer Sporthalle finden kann, sind:

- Trainer – тренер (trener)
- Linie – линия (linija)
- Sport – спорт (sport)
- Tennis – теннис (tennis)
- Kapitän – капитан (kapitan)
- Turnier – турнир (turnir)

Am Ende werden die Ergebnisse der Teams zusammengetragen und ausgewertet. Ziel ist, die Teilnehmenden zu sensibilisieren, dass sie bereits einige Wörter in der Partnersprache kennen, ohne darüber Bescheid zu wissen.

Variante:

- Möchte man einen Wettbewerbscharakter erzeugen, könnte man einführen, dass das Team mit den meisten gesammelten Wörtern gewinnt.

Bemerkung:

- Es bietet sich an, die gesammelten Wörter zentral aufzuschreiben und im Anschluss sichtbar aufzuhängen.



не имеет значения



20 минут



бумага, фломастеры, подходящее место проведения (спортивный зал, стадион и пр.)



изучение лексики, повторение изученного



питьевой перерыв

Как играть:

Участники разбиваются на малые группы или пары, состоящие из представителей обеих стран, и отправляются на поиски так называемых интернационализмов. Интернационализмы – это заимствованные слова, то есть, такие слова, которые можно найти во многих языках, в том числе, и в русском и немецком.

Слова можно записать, например, на заранее подготовленных табличках, размещенных на территории или в помещении, или обсудить, общаясь с участниками. Команды должны записать все собранные слова.

Пространство для перемещения команд должно быть адаптировано к тому, какое помещение находится в вашем распоряжении. Спортивный зал или спортивная площадка идеально подходят для сбора интернационализмов в области спорта и определенного вида спорта.

Примеры интернационализмов, которые можно найти в спортивном зале:

- Trainer – тренер
- Linie – линия
- Sport – спорт

- Tennis – теннис
- Kapitän – капитан
- Turnier – турнир

В конце команды делятся своими результатами с остальными участниками и оценивают их. Цель состоит в том, чтобы привлечь внимание участников к тому, что в партнерском языке уже есть знакомые слова, даже если участники об этом не знают.

Вариант:

- Если вы хотите внести в игру соревновательный элемент, можно договориться, что команда, собравшая максимальное количество слов, побеждает.

Примечание:

- Имеет смысл записать все собранные слова и после игры вывесить список на видном месте.



mindestens 10



15 Minuten



Stühle, Karteikarten
(bzw. kleine Zettel)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Trinkpause

Ablauf:

Mit dieser Aktivität kann bestimmtes (Sport-)Vokabular eingeübt oder wiederholt werden. Auf Karteikarten werden beispielsweise Sportarten wie „Hürdenlauf/барьерный бег (barjernyj bjeɡ)“, „Gehen/спортивная ходьба (sportivnaja chadjba)“, „Weitsprung/прыжок в длину (pryschok w dlinu)“ und „Speerwurf/метание копья (mitanije kopja)“ auf Deutsch und auf Russisch notiert. Pro Karteikarte wird einer der vier Begriffe notiert, es werden so viele Karteikarten wie Teilnehmende benötigt.

Alle Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis, ziehen eine Karteikarte und merken sich den jeweiligen Begriff. Anschließend sammelt der*die Trainer*in die Karten wieder ein und mischt sie. Dann zieht er*sie eine nach der anderen und verkündet jedes Mal den entsprechenden Begriff abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch.

Wenn der*die Trainer*in z.B. „Gehen/спортивная ходьба (sportivnaja chadjba)“ zieht, müssen alle Teilnehmenden, die „Gehen/спортивная ходьба (sportivnaja chadjba)“ haben, einen Platz nach links rutschen und sich ggf. auf den Schoß ihres Nachbarn*ihrer Nachbarin setzen. Dies wiederholt sich nun einige Male. Sollte der Platz zur Linken nicht belegt sein, setzt man sich einfach auf den freien Stuhl.

Eine Person kann mehrere andere auf dem Schoß haben und ist damit blockiert. Sie kann sich erst weiterbewegen, wenn ihr Schoß wieder frei ist und ihr Wort vorgelesen wird. Das Spiel endet (beispielsweise), wenn der*die erste Teilnehmer*in wieder an seinem*ihrer ursprünglichen Platz angekommen ist.



от десяти



15 минут



стулья, карточки или маленькие листочки



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



питьевой перерыв

Как играть:

С помощью этой игры можно разучивать и повторять определенные слова на тему спорта. На карточках записываются, к примеру, спортивные дисциплины, такие как «барьерный бег/Hürdenlauf», «ходьба/Gehen», «прыжок в длину/Weitsprung» и «метание копья/Speerwurf» на немецком и русском языках. На каждую карточку записывается одно из четырех названий, всего карточек должно быть столько же, сколько и участников.

Все участники садятся в круг из стульев, вытягивают по одной из карточек и запоминают указанное там понятие. После этого тренер собирает все карточки и тасует их. Потом он вытягивает карточки одну за другой и каждый раз громко объявляет вытянутое слово попеременно на русском и немецком языках.

Если тренер объявил: «Ходьба/Gehen», все участники с такой карточкой должны пересесть на стул слева или сесть на колени своему соседу слева. Так игра идет несколько раундов. Если место слева свободно, то можно просто сесть на пустой стул.

На коленях одного игрока может быть несколько человек. В этом случае его передвижение заблокировано. Игрок сможет передвигаться только тогда, когда его колени освободятся и будет объявлено его слово. Игра заканчивается (к примеру) тогда, когда первый игрок пройдет круг и займет свое изначальное место.



beliebig



20 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Der*die Trainer*in stellt der Gruppe kurze Kommandos vor und übt sie mit allen ein. Zum Beispiel:

- „Kommando Kniehebelauf/Команда «Бег с высоким подниманием колена» (kamanda beg в wybokim padnimanijem kalena)“,
- „Kommando Hüpfen/Команда «Прыжки» (kamanda pryschni)“,
- „Kommando Dehnen/Команда «Растяжка» (kamanda rastjaschka)“,
- „Kommando Ball prellen/Команда «Отбивание мяча об пол» (kamanda atbiwanije mjatscha ab pol)“,
- „Kommando Hocke/Команда «На корточках» (kamanda na kortatschki)“ etc.

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf, der*die Trainer*in gibt die Kommandos, macht sie vor und die Teilnehmenden machen sie nach. Im Laufe der Aktivität kann der*die Trainer*in auch Kommandos geben, aber eine Übung ausführen, die nicht dazu passt. Die Herausforderung für die Teilnehmenden ist es, dem Kommando und nicht der tatsächlich durchgeführten Übung zu folgen. Macht ein*e Spieler*in einen Fehler, übernimmt er* sie die Kommandos.

Gibt der*die Trainer*in eine Anweisung, ohne vorher „Kommando“ zu sagen, darf nicht reagiert werden. Findet hier ein Fehler statt, wird ebenfalls gewechselt.

Die Aktivität kann ca. zehn Minuten auf Deutsch und zehn Minuten auf Russisch durchgeführt werden.

Bemerkung:

- Die Essenz der Aktivität liegt darin, dass der*die Trainer*in sehr schnell von einem „Kommando“ bzw. „Nicht-Kommando“ zum nächsten wechselt. Somit entstehen viel Bewegung und einfache Fehler.



не имеет значения



20 минут



никаких



снятие барьеров, изучение лексики



ловкость, реакция, скорость

Как играть:

Тренер представляет группе команды и заучивает их вместе с участниками. Например:

- команда «Бег с высоким подниманием колена»/Kommando Kniehebelauf,
- команда «Прыжки»/Kommando Hüpfen,
- команда «Растяжка»/Kommando Dehnen,
- команда «Отбивание мяча об пол»/Kommando Ball prellen,
- команда «На корточки»/Kommando Hocke и пр.

Игроки становятся в круг, тренер дает команды, демонстрирует движения, а игроки повторяют за ним. Далее в ходе игры тренер может дать команду, но при этом исполнять другое движение. Игрокам нужно следовать команде, а не тому движению, которое демонстрирует тренер. Если игрок делает ошибку, он становится ведущим.

Если тренер дает указание, но перед этим не говорит слова «команда», игрокам нельзя реагировать. В случае ошибки игрок тоже становится ведущим.

В эту игру можно играть, например, десять минут на немецком языке, а потом десять минут на русском языке.

Примечание:

- Суть игры заключается в том, чтобы тренер объявлял «команды» и «не-команды» в очень быстрой последовательности. Это приведет к тому, что игроки будут много двигаться и делать много ошибок.



mindestens 8



20 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination,
Reaktion

Ablauf:

Der*die Trainer*in wählt fünf bis acht Körperteile aus, die möglicherweise für die eigene Sportart von Bedeutung sind. Diese Körperteile sollen den Teilnehmenden vermittelt oder von ihnen selbst erarbeitet werden. (Es bietet sich an, eine Silhouette zu zeichnen, die von den Teilnehmenden in beiden Sprachen beschriftet werden soll.)

Für die Aktivität joggen die Teilnehmenden innerhalb eines abgesteckten Felds. Der*die Trainer*in ruft ein Körperteil (abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch). Die Teilnehmenden sollen dann das genannte Körperteil bei einem*einer anderen Teilnehmer*in berühren. Nachdem alle Teilnehmenden die richtigen Körperteile berührt haben, setzt sich die Gruppe wieder in Bewegung.

Varianten:

- Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden.
- Es können mehr als zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden, wenn auch die Füße zur Berührung zugelassen werden.
- Als Steigerung sollen sich beim Benennen der Körperteile nun die Körperteile selbst berühren, z.B. Schulter an Schulter, Fuß an Fuß, Kopf an Kopf. Auch diese Variante kann mit mehreren Körperteilen gespielt werden.

Bemerkungen:

- Es muss darauf geachtet werden, dass sich die Teilnehmenden weder absichtlich noch unabsichtlich an sensiblen Körperteilen berühren können.
- Um die Gruppe zu mischen, sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden stets Teilnehmende der anderen Nation berühren.



от восьми



20 минут



очерченное игровое поле



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



ловкость, координация, реакция

Как играть:

Тренер выбирает от пяти до восьми названий частей тела – например, играющих роль в том виде спорта, которым занимаются участники. Эти названия объясняются участникам (или они сами разучивают названия). Тут имеет смысл нарисовать очертания тела, а участники сами подпишут, как называются разные части тела на двух языках.

Игра начинается с того, что участники бегут по заранее определенному полю. Тренер называет одну часть тела (попеременно на русском и немецком языках). После этого участники должны прикоснуться к этой части тела у других игроков. После того, как все участники прикоснутся к правильной части тела, группа может продолжать движение.

Варианты:

- Можно усложнить игру, называя сразу две части тела.
- Можно назвать и более двух частей тела сразу, если правилами будет разрешено прикасаться к другим игрокам ногами.
- Повисить степень сложности можно с помощью правила, что прикасаться к определенной части тела можно только такой же частью тела, т.е. плечо к плечу, нога к ноге, голова к голове. Такой вариант тоже можно попробовать с несколькими частями тела одновременно.

Примечания:

- Нужно следить за тем, чтобы участники не прикасались к чувствительным частям тела – будь то намеренно или случайно.
- Чтобы лучше смешать группу, нужно проследить за тем, чтобы участники прикасались к участникам из другой страны.



mindestens 6



10 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Alle Teilnehmenden begeben sich in die Krebsposition (Bauch zeigt nach oben, Hände und Füße am Boden) und bewegen sich so in einem abgegrenzten Spielfeld umher.

In der ersten Phase begrüßt man jede*n, dem*der man sich nähert, per Handschlag und stellt sich in der Partnersprache vor: „Ich heiße .../ Меня зовут ... (minja sawut)“. In der zweiten Runde begrüßt man sich durch Berührung der Fußsohlen und stellt die Frage „Wie geht’s?/ Как дела? (kak djela)“ in der Partnersprache. Die Antwortmöglichkeiten „gut/хорошо (charascho)“, „schlecht/плохо (plocha)“ und „geht so/нормально (narmalno)“ müssen gemeinsam mit der Frage vor der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt werden.

Optional können sich die Teilnehmenden anschließend noch durch seitliches Po-an-Po-Kippeln begrüßen.

Variante:

- Als Variante dürfen die Teilnehmenden versuchen, dem*der anderen vorsichtig die Hände vom Boden wegzuschlagen. Wenn ein*e Mitspieler*in mit dem Hintern den Boden berührt, muss er*sie warten, bis ein anderer „Krebs“ vorbeikommt und seinen*ihren Namen, sein*ihr Alter oder die Farbe seines*ihres T-Shirts in der Partnersprache sagt.

Bemerkung:

- Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden aus Deutschland und Russland aufeinander zugehen und miteinander in Kontakt kommen, anstatt unter sich zu bleiben.
- Sind die Begrüßungsvokabeln für die meisten neu, sollten sie vorher eingeführt werden und während der Übung sichtbar bleiben.



от шести



10 минут



очерченное игровое поле

снятие барьеров, знакомство,
командообразование

ловкость, координация

Как играть:

Все участники встают в позицию «краб» (ладони и стопы на полу, спиной к полу, таз также опущен к полу, но не прикасается к нему) и начинают ходить в этом положении туда-сюда по игровому полю.

В первом раунде участники, приближающиеся друг к другу, взаимно приветствуют друг друга – они пожимают руки и представляются на языке страны-партнера: «Меня зовут.../Ich heiße...». Во втором раунде участники приветствуют друг друга взаимным прикосновением стоп и задают вопрос: «Как дела/Wie geht's?» на языке партнера. Возможности ответа («хорошо/gut», «плохо/schlecht» и «нормально/geht so» вместе с вопросом нужно заранее вместе разучить на обоих языках.

Участники также могут приветствовать друг друга легким столкновением бедер.

Вариант:

- Участники могут попытаться осторожно вывести другого участника из равновесия так, чтобы его руки перестали касаться пола. Если один из участников коснется пола ягодицами, ему придется подождать, пока к нему подойдет другой «краб» и назовет его имя, возраст или цвет его футболки на языке страны-партнера.

Примечание:

- Нужно следить за тем, чтобы участники из России и Германии подходили друг к другу и вступали в контакт, а не «варились в собственном соку».
- Если для большинства участников слова приветствия на другом языке неизвестны, нужно будет заранее объяснить их и сделать зрительно доступными на время игры.



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Für diese Aktivität benötigen die Teilnehmenden die Vokabeln „Kopf/голова (galawa)“, „Schulter/плечо (pletscho)“, „Hüfte/бедро (bidro)“, „Knie/колѐно (kalena)“ und „Fuß/стопа (Btapa)“ in beiden Sprachen. Diese Körperteile können den Teilnehmenden vorab vermittelt oder von ihnen selbst erarbeitet werden. (Es bietet sich an, eine Silhouette zu zeichnen, die von den Teilnehmenden in beiden Sprachen beschriftet werden soll.)

Anschließend wird mit diesen Wörtern eine Bewegungs-Aerobic-Einheit durchgeführt. Hierfür müssen alle Teilnehmenden (inkl. dem*der Trainer*in) einen Kreis bilden. Nun bewegen alle ihre rechte Hand zum Kopf ihres linken Nachbarn*ihrer linken Nachbarin und sagen gemeinsam „Kopf/голова (galawa)“. Anschließend bewegen alle ihre linke Hand zum Kopf ihres rechten Nachbarn*ihrer rechten Nachbarin und sagen ebenfalls gemeinsam „Kopf/голова (galawa)“. Auf diese Art und Weise wird nun über zweimal „Schulter“, zweimal „Hüfte“, zweimal „Knie“ bis zu den Füßen gewandert. Auf die gleiche Weise geht es danach wieder nach oben, bis die Sequenz mit zweimal „Kopf“ abgeschlossen wird.

Anschließend wiederholt man die Bewegungen und benennt die Körperteile in der anderen Sprache. Im Laufe der Aktivität kann man immer schneller werden und fließend von einer zur anderen Sprache übergehen. Dabei sollte auf eine gewisse Regelmäßigkeit geachtet und ein Rhythmus beibehalten werden.

Nur so können alle Teilnehmenden den Bewegungen folgen und gleichzeitig die Wörter aussprechen.

Bemerkungen:

- Der*die Trainer*in muss darauf achten, dass sich die Teilnehmenden nicht unsittlich anfassen. Eine leichte Berührung ist ausreichend. Es kann auch schon die Bewegung in Richtung des jeweiligen Körperteils akzeptiert werden.
- Es ist nicht ganz einfach einen gemeinsamen Rhythmus zu schaffen, bei dem alle Teilnehmenden mitmachen. Man kann sich nach einem allgemeinen Flow richten, dem sich die Mehrheit der Teilnehmenden anschließt. Sollten diesem die Teilnehmenden nicht alle in gleichem Maße folgen können, ist dies kein Grund direkt abzubrechen.



от десяти



15 минут



никаких



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



ловкость, координация

Как играть:

Для этой игры участникам потребуются следующие слова на двух языках: «голова/Kopf», «плечо/Schulter», «бедро/Hüfte», «колено/Knie» и «стопа/Fuß». Названия этих частей тела можно разучить с участниками заранее, или дать им задание выучить их самостоятельно. Хорошей идеей будет нарисовать очертания человека, чтобы участники сами подписали части тела на обоих языках.

После этого проводится раунд аэробики в движении. Для этого всем участникам нужно будет встать в круг. Теперь все двигают правой рукой в направлении головы своего соседа слева и вместе произносят: «голова/Kopf». После этого все делают движение левой рукой в направлении головы своего правого соседа и снова вместе произносят: «голова/Kopf». Таким же образом участники дважды упоминают плечо, бедро, колено и стопу. Затем движение идет снова вверх и заканчивается двумя указаниями на голову.

После этого движения повторяются, и части тела называются на другом языке. В процессе игры темп можно ускорять и быстро переходить от одного языка к другому. При этом следует обратить внимание на регулярное повторение и сохранение ритма.

Только таким образом участники смогут исполнять все движения и выговаривать все слова.

Примечания:

- Тренер должен следить за тем, чтобы прикосновения участников оставались в рамках приличий. Легкого касания вполне достаточно. Можно засчитать и простое движение с указанием на соответствующую часть тела.
- Найти общий ритм, в котором будут двигаться все участники, не очень просто. Можно следовать общему движению, к которому присоединится большинство участников. Если не все участники могут двигаться в таком ритме, это еще не повод сразу прерывать игру.



mindestens 8



15 Minuten



Weichbodenmatten oder Hütchen,
Musikanlage, Musik aus beiden
Ländern



Gruppendynamik, Lernen übers
Spielfeld hinaus



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Matten werden auf dem Boden im Kreis ausgelegt. In Relation zu den Teilnehmenden muss eine Matte zu wenig vorhanden sein.

Nun wird Musik gespielt und die Teilnehmenden laufen oder tanzen um die Matten herum. Wird die Musik gestoppt, sollen sie so schnell wie möglich eine Matte besetzen und eine für jede Runde neu angesagte Position einnehmen (Liegestütz, Seitstütz, Brücke, Rückenlage, Stehen auf einem Bein etc.). Die Person, die keine Matte bekommen konnte bzw. sich als letztes in die vorgegebene Position begibt, scheidet aus. Eine Matte wird aus dem Spiel genommen und die Runden werden so lange wiederholt, bis am Ende nur noch eine*r übrig bleibt.

Diejenigen, die ausgeschieden sind, laufen, dribbeln oder prellen sich in einem anderen Teil der Halle warm.

Varianten:

- Alternativ kann ein Extradfeld festgelegt werden, in dem sich die Teilnehmenden aufhalten und z.B. traben, joggen oder liegen. Sobald die Musik stoppt, sprinten sie aus dem Feld zu den Matten und nehmen die vorgegebenen Positionen ein.
- Statt Positionen können auch bestimmte Übungen angesagt werden. Auf diese Weise könnte eine Art Zirkeltraining entstehen.
- Anstatt Teilnehmende ausscheiden zu lassen, bleiben alle im Spiel. Die Teilnehmenden haben dennoch jede Runde eine Matte weniger zur Verfügung und müssen nun in Kooperation versuchen, die vorgegebenen Positionen auf den Matten einzunehmen.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau können die Positionen entweder in beiden Sprachen oder abwechselnd auf Deutsch und auf Russisch angesagt werden.
- Sollten nicht genügend Matten zur Verfügung stehen, kann beispielsweise mit Hütchen improvisiert werden.
- Die Musik sollte aus den beiden Ländern stammen. Im Idealfall sind es Lieder, mit denen sich die Teilnehmenden identifizieren oder die sie sogar selbst vorgeschlagen haben.



от восьми



15 минут



мягкие маты или конусы, музыкальное оснащение, музыка из обеих стран



командообразование, обучение за пределами игрового поля



ловкость, реакция, скорость

Как играть:

Маты раскладываются на полу кружком. Матов должно быть на один меньше, чем участников.

Теперь включается музыка, и участники начинают бегать или танцевать вокруг матов. Когда музыка прекращается, каждый должен как можно скорее занять мат в объявленной для этого раунда позиции (планка, боковая планка, мостик, лежа на спине, стоя на одной ноге и пр.). Участник, которому не досталось мата, или который последним встал в объявленную позицию, выбывает из игры. Далее из круга вынимается один мат, и начинается следующий раунд. Игра продолжается, пока не останется один участник.

Выбывшие участники находятся в другой части зала и разминаются с помощью бега, дриблинга или отбивания мяча от пола.

Варианты:

- В качестве альтернативы можно заранее определить дополнительное игровое поле, где участники ходят, бегают или лежат. Как только заканчивается музыка, они бегут от игрового поля к матам и занимают объявленную позицию.
- Вместо таких позиций могут быть объявлены определенные упражнения. Так игра превращается в круговую тренировку.
- Вместо выбывания игроков можно оставить их в игре. Однако с каждым раундом матов становится все меньше, и им придется занимать объявленные позиции сообща.

Примечания:

- В зависимости от уровня владения языком позиции можно объявлять на двух языках или попеременно на русском и немецком.
- Если у вас недостаточно матов, можно поэкспериментировать с конусами.
- Музыка должна быть и русской, и немецкой. В идеальном случае это будут песни, которые находят отклик у участников, а возможно, даже предложенные ими.



mindestens 8



30 Minuten



Papier, Stifte, Tische, Stühle, ein Text in deutscher und russischer Sprache ggf. zusätzlich mit Umschrift (z.B. Spielbericht, Spielregeln oder Texte, die in Verbindung mit dem Austausch stehen), ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Wörter lernen, Lernen übers Spielfeld hinaus, Verarbeitung von Gelerntem



Kooperation, Koordination, Schnelligkeit

Ablauf:

Zunächst werden zwei mononationale Gruppen gebildet: die Gruppe der „Vorleser*innen“ und die der „Schreiber*innen“. Anschließend wird jedem*jeder „Schreiber*in“ ein*e „Vorleser*in“ zugeordnet, so dass binationale Tandems entstehen.

Der*die Trainer*in legt mehrere Exemplare eines Textes in etwa zehn Meter Entfernung von den Tandems aus. Die „Vorleser*innen“ müssen so schnell es geht zum Text hinlaufen, sich die Sätze einprägen und diese an die „Schreiber*innen“ übermitteln. Die sitzen an Tischen und schreiben auf, was sie diktieren bekommen. Die „Vorleser*innen“ haben die Möglichkeit, mehrmals zu laufen, um sich den Text erneut anzuschauen.

Hat ein Tandem den Text vollständig zu Papier gebracht, ist die Runde beendet. Anschließend können wie bei einem richtigen Wettbewerb Platzierungen vergeben werden. Dabei zählt, wie viel vom Text übermittelt und dabei auch richtig geschrieben wurde.

Varianten:

- Je nach Sprachniveau wird entschieden, ob der*die „Vorleser*in“ den Text in seiner*ihrer Muttersprache vorgelegt bekommt und in seiner*ihrer Muttersprache diktieren oder ob er*sie in der Partnersprache arbeitet und somit dem*der „Schreiber*in“ den Text in dessen*deren Muttersprache diktieren.

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen den Texten und den „Schreiber*innen“ aufgebaut werden. Dieser muss dann von den „Vorleser*innen“ durchlaufen werden, bevor er*sie zu den „Schreiber*innen“ gelangt.

Bemerkungen:

- In der Regel ist es taktisch klüger, kurze Satzteile zu übermitteln, anstatt zu versuchen, sich lange Sätze einzuprägen.
- Wenn die Zahl der Teilnehmenden aus den beiden Gruppen nicht ausgeglichen ist, können Tridems gebildet werden, bei denen eine Person für zwei „Schreiber*innen“ diktieren.
- Die Länge und der Inhalt der Texte sind vom Trainer*in von der Trainerin auszuwählen. Es wird geraten, dass eine Runde nicht länger als 10 bis 15 Minuten dauert, was ungefähr zwölf Textzeilen entspricht. Ein Beispieltext befindet sich im Anhang auf Seite 101.



от восьми



30 минут



бумага, фломастеры, стулья, текст на русском и немецком языках, при необходимости с транскрипцией, (например, отчет об игре, правила игры или тексты, связанные с обменом), возможные препятствия (скамьи, конусы, медицинские мячи и пр.)



изучение лексики, обучение за пределами игрового поля, повторение изученного



командность, координация, скорость

Как играть:

Сначала образуются две национальные группы: «чтецы» и «писцы». После этого на каждого «писца» отводится «чтец», и группа разбивается на пары, состоящие из представителей обеих стран.

Тренер выкладывает несколько экземпляров текста на расстоянии около десяти метров от пар. «Чтецы» как можно быстрее бегут к тексту, запоминают предложения и передают их «писцам». Последние сидят за столом и записывают, что им продиктовали. «Чтецы» могут бегать, чтобы посмотреть на текст, несколько раз.

Раунд заканчивается, когда одна из пар полностью запишет текст на бумаге. После этого, как в настоящем конкурсе, можно распределить места среди победителей. Критериями будут количество переданного текста и насколько правильно он записан.

Варианты:

- В зависимости от уровня владения языком принимается решение, получит ли «чтец» текст на своем родном языке и будет диктовать его на нем же, или будет ли он работать на языке страны-партнера и диктовать его на родном языке «писца».

- Чтобы увеличить спортивную нагрузку участников, можно выстроить между текстами и «писцами» полосу препятствий в виде столов, скамеек, медицинских мячей или ограничить форму передвижения (прыжки, на одной ноге и пр.). «Чтецы» должны будут преодолеть эти препятствия перед тем, как начать диктовать текст «писцам».

Примечания:

- Как правило, будет разумно запоминать предложения по частям, вместо того, чтобы попытаться запомнить все предложение сразу.

- Если число участников из обеих стран не позволяет разбить группу на пары, можно разделить ее на группы из трех человек, один из которых будет диктовать, а двое – писать.

- Длина и содержание текста определяются тренерами. Рекомендуемая длительность одного раунда составляет не более 10-15 минут, что примерно соответствует тексту длиной в двенадцать строк. Пример текста вы найдете в приложении.

Mattenrutschen



mindestens 6



20 Minuten



Weichbodenmatten, Karteikarten
(bzw. kleine Zettel), große Sporthalle



Gruppendynamik, Wörter lernen,
Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei (oder mehrere) binationale Teams werden gebildet, deren Mitglieder sich jeweils hintereinander an einer Startlinie aufstellen. Nach Möglichkeit sollten die Mannschaften aus einer geraden Anzahl an Teilnehmenden bestehen. Jeder Mannschaft wird eine Weichbodenmatte zugeordnet, die in etwa fünf Meter Entfernung mit der Breitseite zu den Teams auf dem Boden liegt.

Erstes Ziel ist es nun, die Matte durch wiederholtes Springen auf selbige zum anderen Ende der Halle (bzw. zu einer vorgegebenen Linie) zu befördern. Dabei nehmen jeweils zwei Spieler*innen einer Mannschaft Anlauf, springen gleichzeitig mit ihrem gesamten Oberkörper nebeneinander auf die Matte und setzen diese dadurch in Bewegung. Stoppt die Matte, laufen die beiden zurück zum Startpunkt und die nächsten beiden Teammitglieder sind an der Reihe.

Erreicht die Matte das Ziel, erhält das Team eine Karteikarte, auf der ein Buchstabe in deutscher und russischer Schreibweise notiert ist. Anschließend wird die Matte schnellstmöglich auf gleiche Weise in Richtung der Startlinie zurückbewegt, wo es einen weiteren Buchstaben zu gewinnen gibt.

Die Teams müssen versuchen, in einer vorgegebenen Zeit möglichst oft hin und her zu rutschen und anschließend mithilfe der gesammelten Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Die Wörter können sowohl aus dem Russischen als auch aus dem Deutschen stammen. Pro gesammeltes Wort und pro korrekte Übersetzung erhalten die Teams jeweils einen Punkt.

Bemerkungen:

- Besonders beim gemeinsamen Sprung auf die Matte ist es wichtig, dass die Teammitglieder Rücksicht aufeinander nehmen. Der Sprung muss gleichzeitig ausgeführt werden. Die Spieler*innen müssen gleichzeitig und nebeneinander landen. Man muss mit dem Oberkörper und nicht mit den Füßen zuerst auf der Matte aufkommen.
- Die Buchstaben können so ausgewählt werden, dass damit möglichst viele Wörter aus dem Sport oder zu bestimmten Sportarten gebildet werden können.



от шести



20 минут



мягкие маты, карточки или листочки бумаги, большой спортивный зал



командообразование, изучение лексики, повторение изученного



ловкость, командность, скорость

Как играть:

Участники разбиваются на две (или больше) смешанные команды, члены которых выстраиваются друг за другом на линии старта. По возможности в командах должно быть равное количество игроков. Каждой команде дается мягкий мат, располагающийся примерно в пяти метрах от команды широкой стороной к команде.

Первая цель – с помощью постоянного запрыгивания на мат заставить его продвинуться до конца зала (до заранее определенной линии). При этом по два игрока из каждой команды разбегаются, одновременно ныряют торсом на мат друг рядом с другом и таким образом сдвигают его с места. Когда мат останавливается, они бегут обратно на старт, и на их место приходят другие два члена команды.

Когда мат достигает цели, команда получает карточку, на которой находится буква в немецком и русском написании. После этого нужно как можно быстрее начать толкать мат обратно к стартовой линии, где можно получить еще одну букву.

Команды пытаются за заранее определенное время проехать на мате туда и обратно максимальное количество раз, а затем с помощью собранных букв составить максимальное количество слов. Слова могут быть русскими и немецкими. За каждое слово и каждый правильный перевод команды получают по очку.

Примечания:

- Члены команды должны обращаться друг с другом осторожно, особенно при совместном прыжке на мат. Прыжок должен осуществляться синхронно. Игроки должны приземлиться на мате одновременно и друг рядом с другом. Приземление на мат идет торсом, а не ногами.
- Буквы нужно отобрать так, чтобы из них можно было составить как можно больше слов, посвященных теме спорта или определенному виду спорта.

Der Name in Bewegung



Mindestes 10



20 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Trinkpause

Ablauf:

Der*die Trainer*in bitten die Teilnehmenden sich eine charakteristische Geste für ihre (Lieblings-)Sportart zu überlegen. Anschließend stellen sich alle im Kreis auf und nennen nacheinander ihre Namen in Kombination mit der Geste, jedoch nicht ohne vorher all die Namen und Gesten derjenigen zu wiederholen, die bereits an der Reihe waren (nach dem Prinzip von „Ich packe meinen Koffer...“).

Varianten:

- Bei großen Gruppen von mehr als 20 Personen sollten zwei Kreise gebildet werden, um die Aktivitäten parallel durchzuführen.
- Anstatt alle die Gesten der Vorhergehenden wiederholen zu lassen, kann die Gruppe dies auch geschlossen tun. In diesem Fall stellt sich jede*r Teilnehmer*in mit Namen und Geste vor, alle anderen wiederholen dies und anschließend kommt der*die Nächste an die Reihe. Dies bietet sich besonders bei einer großen Gruppe an.



от десяти



20 минут



никаких



снятие барьеров, знакомство,
командообразование



питьевой перерыв

Как играть:

Тренер просит участников придумать жест, характерный для их (любимого) вида спорта. После этого все становятся в круг, и каждый участник по очереди называет свое имя в комбинации с жестом. При этом перед тем, как назвать свое имя, нужно повторить все имена и жесты уже «представившихся» участников (по принципу игры «Баранья голова»).

Варианты:

- Если группа большая, больше двадцати человек, можно сделать два круга участников, чтобы играть одновременно.
- Повторение всех имен и жестов можно заменить на повторение всей группой. В таком случае каждый участник называет свое имя, сопровождая его жестом, вся группа повторяет имя и жест, а потом представляется следующий участник. Такой вариант особенно хорошо подходит для большой группы.

Pass den Ball



mindestens 8



15 Minuten



(Hand-)Bälle



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Wörter lernen



Koordination, Reaktion

Ablauf:

Es werden zwei binationale Teams gebildet. Eine Mannschaft stellt sich in einem großen Kreis auf und die andere verteilt sich innerhalb dieses Kreises. Einige Spieler*innen der äußeren Mannschaften erhalten nun einen Ball.

Alle, die einen Ball haben, rufen den Namen eines Spielers*einer Spielerin aus der Mitte, bestimmen eine Form des Rückpasses und nennen den Namen eines anderen Spielers* einer anderen Spielerin aus dem Außenkreis. Beispielsweise:

- Kevin – Fuß/стопа (βтара) – Irina
- Isabelle – Kopf/голова (galawa) – Dima
- Mascha – Hand/ладонь (ladon) – Michael
- Lena – Knie/колeно (kalena) – Florian

Anschließend wird der Ball von der im Außenkreis stehenden Person zu der erstgenannten Person in der Mitte gespielt, diese gibt ihn mit dem vorgegebenen Körperteil zurück in den Außenkreis an die zweitgenannte Person. Der Ball geht nach dem gleichen Prinzip wieder zurück in die Kreismitte, und das Spiel wiederholt sich mehrere Male zwischen verschiedenen Spieler*innen. Da mehrere Bälle im Spiel sind, spielen alle gleichzeitig.

Die Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache. Nach fünf bis zehn Minuten wechseln die Teams.

Varianten:

- Alle Spieler*innen der Außenmannschaft erhalten einen Ball. Der*die aufgerufene Spieler*in passt direkt zum*zur Werfer*in zurück.
- Es können unterschiedliche Bälle gleichzeitig genutzt werden.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau müssen die verschiedenen Möglichkeiten des Passes vorher vermittelt werden. Es ist auch denkbar, dass sie im Laufe des Spiels erarbeitet werden. Die Teilnehmenden würden dann erst in ihrer Muttersprache sprechen und im Spielverlauf zur Partnersprache wechseln. Das Einüben der Wörter kann durch Gestik und Mimik unterstützt werden.
- Bei großen Gruppen kann es sich anbieten, zwei Gruppen zu bilden und die Aktivität parallel durchzuführen.



от восьми



15 минут



(гандбольные) мячи



снятие барьеров, знакомство,
изучение лексики



координация, реакция

Как играть:

Группа разбивается на две смешанные команды. Одна из команд встает в широкий круг, а другая становится внутри этого круга; участники во внешнем и внутреннем кругах стоят лицом друг к другу. Некоторые игроки из внешнего круга получают мячи.

Все игроки, получившие мяч, выкрикивают имя игрока из центра круга, называют, как следует передать мяч, а потом называют имя другого игрока из внешнего круга. Например:

- Кевин – стопа/Fuß – Ирина
- Изабель – голова/Kopf – Дима
- Маша – ладонь/Hand – Михаэль
- Лена – колено/Knie – Флориан

После этого игроки внешнего круга бросают мяч первому названному игроку в центре круга, который должен будет передать мяч обратно с помощью указанной части тела второму названному игроку внешнего круга. По тому же принципу мяч снова отправляется в середину круга, и игра повторяется несколько раз между разными игроками. Поскольку в игре находится сразу несколько мячей, все играют одновременно.

При этом участники должны говорить на языке страны-партнера. Через пять-десять минут команды меняются местами.

Варианты:

- Все игроки внешнего круга получают мячи. Названный игрок передает мяч обратно к отправителю.
- Можно воспользоваться разными типами мячей.

Примечания:

- Возможно, что в зависимости от уровня владения языком участникам сначала придется объяснить нужные для игры слова. Но можно и выучить их в процессе игры. Сначала участники будут играть на своем родном языке, а в ходе игры перейдут к языку страны-партнера. Разучивание слов можно поддержать мимикой и жестами.
- Если группа большая, можно разбить ее на две части и играть одновременно.



mindestens 15



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Koordination, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Eine Person (zu Beginn der*die Trainer*in) befindet sich in der Mitte und gibt Anweisungen an die Mitspieler*innen. Dabei deutet er*sie auf eine Person und benennt eine Sportart. Diese Person muss mit ihren beiden Nachbar*innen zur linken und zur rechten Seite nun die besagte Sportart in Form einer definierten Figur vorführen.

Sportarten können sein:

- Fußball: Eine*r kickt und die beiden Nachbar*innen grätschen.
- Handball: Eine*r wirft und die beiden Nachbar*innen blocken den Ball.
- Basketball: Eine*r wirft und die beiden Nachbar*innen formen den Korb.
- Boxen: Zwei boxen gegeneinander und der*die in der Mitte mimt den*die Schiedsrichter*in.
- Bowling: Eine*r wirft die Kugel und die beiden Nachbar*innen fallen um.
- Schwimmen: Eine*r schwimmt und die beiden Nachbar*innen kreisen als Haie um ihn*sie herum.
- Volleyball: Die Spieler*innen imitieren die drei Schlagtechniken: Pritschen, Baggern und Schmetterten.

- Eishockey: Eine*r schlägt den Puck und die beiden Nachbar*innen rempeln in ihn*sie hinein.
- Tennis: Zwei formen das Netz und eine*r schlägt mit dem Schläger.
- Pferderennen: Zwei bilden ein Hindernis und eine*r springt als Pferd darüber.
- Surfen: Eine*r surft und die beiden Nachbar*innen formen die Wellen.

Reagiert ein*e Mitspieler*in zu langsam oder macht er*sie einen Fehler, muss er*sie in die Mitte.

Variante:

- Bei einer großen Gruppe können sich mehrere Personen gleichzeitig in der Mitte befinden und Anweisungen geben.

Bemerkungen:

- Man sollte mit drei bis vier Sportarten beginnen und im Spielverlauf immer weitere Figuren hinzufügen. Damit bleibt das Spiel dynamisch und abwechslungsreich.
- Viele der hier genannten Sportarten sind in beiden Sprachen sehr ähnlich. Die Teilnehmenden können daher gemeinsam die Übersetzungen erarbeiten, wenn der*die Trainer*in die Figuren für die Trios einführt. Die Verwendung der jeweiligen Partnersprache sollte bei dieser Übung auf jeden Fall angestrebt werden.



от пятнадцати



15 минут



никаких



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



координация, реакция, скорость

Как играть:

Участники встают в круг. Ведущий (вначале это тренер) находится в середине и дает указания игрокам. Он показывает на одного из игроков и называет вид спорта. Названный игрок вместе со своими соседями по правую и левую руку должен изобразить этот вид спорта в форме заранее определенной фигуры.

Такими видами спорта могут быть:

- Футбол: Один игрок пинает мяч, а его соседи изображают подкат.
- Гандбол: Один игрок бросает мяч, а соседи блокируют его.
- Баскетбол: Один игрок бросает, а соседи изображают корзину.
- Бокс: Двое боксируют, а игрок в середине изображает судью.
- Боулинг: Один бросает шар, а соседи падают.
- Плавание: Один плывет, а соседи кружат вокруг него, изображая акул.
- Волейбол: Игроки имитируют три техники удара – прием мяча сверху, снизу и нападающий удар.
- Хоккей на льду: Один бьет по шайбе, а оба соседа врезаются в него.

- Теннис: Двое изображают сетку, а один бьет по ней ракеткой.

- Конкур: Двое образуют препятствие, а один изображает лошадь и прыгает через него.

- Серфинг: Один стоит на доске, а двое соседей изображают волны.

Если один из игроков отреагировал слишком медленно или совершил ошибку, ему нужно встать в середину.

Вариант:

- Если группа большая, ведущими в середине может быть несколько человек одновременно.

Примечания:

- Для начала стоит играть с тремя-четырьмя видами спорта, добавляя новые фигуры в процессе игры. Это позволяет сделать игру динамичной и разнообразной на всем ее протяжении.

- Названия многих перечисленных здесь видов спорта очень похожи на обоих языках. Поэтому участники могут вместе найти перевод этих слов, пока тренер объясняет фигуры, которые должно будет изобразить трио. Целью игры в любом случае должно быть употребление языка страны-партнера.



mindestens 8



20 Minuten



Flip-Chart, Stifte (oder Tafel, Kreide),
Stoppuhr



non-verbale Kommunikation, Wörter
lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Trinkpause

Ablauf:

Der*die Trainer*in hat eine Liste von Wörtern vorbereitet, die die Teilnehmenden erraten sollen. Die Wörter können allgemein aus dem Sport stammen oder eine spezielle Sportart betreffen. Nun werden zwei binationale Teams gebildet, die gegeneinander antreten.

Person 1 aus Team A bekommt vom Trainer*in von der Trainerin einen Begriff auf einem Zettel gezeigt, den sie in einer vorher festgelegten Zeit auf einem Plakat darstellen soll. Beide Mannschaften versuchen den Begriff innerhalb dieser Zeit zu erraten. Das Team, das das Wort in beiden Sprachen nennen kann, bekommt den Punkt.

Person 1 aus Team B setzt nun die Raterunde fort, bis alle Spieler*innen beider Mannschaften einmal gemalt haben. Der*die Zeichner*in darf weder sprechen noch gestikulieren oder schreiben.

Varianten:

- Die Wörter können auch von den Teilnehmenden selbst vorbereitet werden. In diesem Fall bietet es sich an, die Wörter dem jeweils anderen Team vorzugeben und die Mannschaften getrennt raten zu lassen.
- Anstatt die Wörter zu zeichnen, können sie auch pantomimisch dargestellt werden. Hier darf weder gesprochen, geschrieben noch gezeichnet werden. Der*die Darsteller*in darf nur durch Gesten und Mienenspiel das Wort erklären.



от восьми



20 минут



флипчарт, фломастеры (или доска и мел), секундомер



невербальная коммуникация, изучение лексики, повторение изученного



питьевой перерыв

Как играть:

Тренер заранее готовит список слов, которые нужно будет отгадать игрокам. Эти слова могут или касаться темы спорта в целом, или конкретного вида спорта. Теперь образуются две смешанные команды, выступающие друг против друга.

Игрок 1 из команды А получает от тренера понятие на карточке, которое ему придется изобразить на плакате за заранее определенное время. За это же время обе команды пытаются отгадать слово. Команда, которая может назвать это слово на двух языках, получает очко.

Теперь игрок 1 из команды Б получает слово и фломастер. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не побывает художником. Художнику не разрешается разговаривать, жестикулировать или писать.

Варианты:

- Участники сами могут подготовить слова. В этом случае обе команды показывают своим соперникам слово, чтобы команды отгадывали свои слова параллельно, но по отдельности.
- Вместо рисования можно попробовать изобразить слова с помощью пантомимы. Тогда миму нельзя будет разговаривать, писать и рисовать. Слово можно будет объяснить только с помощью мимики и жестов.



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Mit dieser Aktivität kann bestimmtes (Sport-)Vokabular eingeübt oder wiederholt werden. Beispielsweise werden Vokabeln einer Sportart („Laufen/бег (beg)“, „Gehen/ходьба (chadjba)“, „Springen/прыжки (pryschki)“, „Werfen/бросание (brašanije)“ etc.) oder Sportarten selbst („Leichtathletik/легкая атлетика (ljochkaja atletika)“, „Turnen/гимнастика (gimnastika)“, „Schwimmen/плавание (plawanije)“, „Tanz/танцы (tanzy)“ etc.) auf Deutsch und auf Russisch eingeübt. Anschließend wird jedem*jeder Teilnehmer*in einer dieser Begriffe zugeordnet.

Für die Aktivität müssen die Teilnehmenden im Kreis stehen. Jede*r Spieler*in befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Ein*e Spieler*in steht in der Mitte. Wenn er*sie eines der eingeführten Wörter ausruft, müssen die Spieler*innen, denen die jeweilige Vokabel zugeordnet wurde, die Plätze tauschen. Derjenige*diejenige in der Mitte hat dabei die Möglichkeit, sich einen Platz zu ergattern. Somit bleibt ein*e neue*r Spieler*in in der Mitte, der*die anschließend an der Reihe ist, eine Sportkategorie auszurufen. Derjenige*diejenige in der Mitte hat außerdem die Möglichkeit, einen Überbegriff wie bspw. „Olympische Spiele/Олимпийские игры (alimpijškije igry)“ auszurufen. In diesem Moment müssen alle Spieler*innen den Platz wechseln. Die Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Varianten:

- Es können auch mehrere Sportkategorien gleichzeitig aufgerufen werden. Je mehr Kategorien, desto mehr Teilnehmende müssen ihre Plätze wechseln.

Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...

- ... bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Es bleibt stets derjenige*diejenige Mitspieler*in in der Mitte, der*die sich als letztes in diese Position begeben hat.

- ... bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.



от десяти



15 минут



обручи, конусы и пр.



снятие барьеров,
командообразование, изучение
лексики



ловкость, реакция,
скорость

Как играть:

С помощью этой игры можно разучить или повторить определенную (спортивную) лексику. Это могут быть различные виды активности (бег/Laufen, ходьба/Gehen, прыжки/Springen, бросание/Werfen и пр.) или виды спорта (легкая атлетика/Leichtathletik, гимнастика/Turnen, плавание/Schwimmen, танцы/Tanz и пр.) на русском и немецком языках. После этого все эти понятия распределяются среди участников, и каждый игрок получает по одному слову.

Для игры участникам будет нужно встать в круг. Каждый игрок должен стоять в центре лежащего на полу гимнастического обруча. Ведущий стоит в середине. Когда он называет одно из разученных слов, участники, которым досталось это слово, должны поменяться местами. Ведущий старается воспользоваться этим, чтобы заполучить место в обруче. Теперь другой игрок становится ведущим и называет новое спортивное понятие. Кроме того, игрок в середине может назвать и более широкое понятие, например, «Олимпийские игры/Olympische Spiele». Тогда всем придется поменяться местами. Участники говорят на языке страны-партнера.

Варианты:

- Можно назвать сразу несколько спортивных понятий сразу. Чем больше их будет, тем большему числу участников придется меняться местами.

Чтобы повысить спортивную нагрузку, можно...

- ... ввести определенные исходные позиции. Теперь участникам придется принять, к примеру, позицию краба или лечь на спину. В середину попадает тот игрок, который последним занял позицию.
- ... ввести определенные формы передвижения (прыжки, на одной ноге, с подскоками и пр.).



mindestens 6



20 Minuten



Haftnotizzettel, Stifte, geeignete Umgebung (z. B. Sporthalle oder Stadion)



Abbau von Hemmungen, non-verbale Kommunikation, Wörter lernen



Trinkpause

Ablauf:

Es werden binationale Tandems gebildet, an die ein Stapel Haftnotizzettel verteilt wird. Jedes Tandem bekommt die Aufgabe, die Umgebung zu erkunden und auf Gegenstände der Wahl beschriftete Haftnotizzettel zu kleben. Darauf schreiben sie sowohl auf Deutsch als auch auf Russisch die Bezeichnung des jeweiligen Gegenstands. Es empfiehlt sich den Tandems ein Zeitlimit zu setzen. Bei der Wahl eines bestimmten Themenfeldes können fünf Minuten bereits ausreichen.

Nach der Aktivität kann eine Vokabelliste mit den gesammelten Wörtern erstellt werden.

Varianten:

- Bei der Beschriftung der Gegenstände können bestimmte Dinge in den Vordergrund gerückt werden, die mit der jeweiligen Sportart in Verbindung stehen. Hat man es mit einer Gruppe Handballer*innen zu tun, kann man sich beispielsweise auf das Spielfeld und die Bezeichnungen der unterschiedlichen Linien konzentrieren. Geräteturner*innen kann man für die Vokabeln rund um die Sportgeräte sensibilisieren.

- Alternativ können die Haftnotizzettel schon vorher an verschiedenen Gegenständen angebracht werden. Aufgabe der Tandems ist es dann, die Zettel zu suchen, den Namen des jeweiligen Gegenstands in beiden Sprachen darauf zu notieren und mitzubringen.

- Diese Übung kann auch als Wettbewerb gestaltet werden. Dabei bekommen die Tandems jeweils drei Minuten Zeit, um so viele Gegenstände wie möglich zu beschriften. Alle Tandems versehen ihre Zettel mit einer fortlaufenden Nummer und ihrem Kürzel. Es dürfen nur Zettel an Objekten angebracht werden, die nicht bereits von einem anderen Tandem beschriftet wurden.

Bemerkung:

- Der Begriff „Gegenstand“ sollte sehr weit und abstrakt gefasst werden. Der*die Trainer*in könnte z.B. auch selbst beschriftet werden.



от шести



20 минут



наклейки, фломастеры, подходящее место проведения (например, спортзал или стадион)



снятие барьеров, невербальная коммуникация, изучение лексики.



питьевой перерыв

Как играть:

Участники разбиваются на смешанные пары; каждая пара получает пачку стикеров. Задание каждой пары – исследовать окрестности и наклеить на выбранные предметы свои стикеры. На стикере записывается название предмета на русском и немецком языках. Рекомендуется ввести временные ограничения. Если заранее определить тематическое поле, пяти минут может быть вполне достаточно.

После завершения игры можно составить список собранных слов.

Варианты:

- Здесь можно выводить на первый план разные аспекты, связанные с вашим видом спорта. Если вы работаете с группой гандболистов, можно отправить их на игровое поле и дать задачу назвать все линии. Гимнасты могут заняться названиями разных снарядов.
- В качестве альтернативного варианта можно заранее наклеить стикеры на разные предметы. Тогда задачей тандемов будет найти стикеры, записать на них название предмета на обоих языках и принести их тренеру.
- Эту игру можно оформить и в виде соревнования. Тогда пары получают по три минуты, чтобы дать название максимальному количеству предметов. Все пары ставят на каждый стикер порядковый номер и свой символ. Можно помещать стикеры только на те предметы, которые еще не заняли другие участники.

Примечание:

- Понятие предмета стоит трактовать в широком смысле. Так, на тренера тоже можно наклеить стикер.

Der Sumoringer, die Fechterin & der Karatekämpfer



mindestens 10



15 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, non-verbale Kommunikation



Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in zwei sprachlich gemischte Teams aufgeteilt. Der*die Trainer*in führt die Begriffe „Sumoringer/борец сумо (barez sumo)/сумоист (sumoist)“, „Fechterin/фехтовальщик (fechtawalschtschik)“ und „Karatekämpfer/каратист (karatist)“ ein. Zusätzlich zu den Begriffen einigen sich die Teams gemeinsam auf passende Gesten zur Darstellung der drei Begriffe.

Anschließend wird erklärt, dass nach dem Prinzip „Schere-Stein-Papier“ der Sumoringer gegen den Karatekämpfer gewinnt, der Karatekämpfer gegen die Fechterin und die Fechterin gegen den Sumoringer. Sinnbildlich macht also der Sumoringer den Karatekämpfer "platt", der Karatekämpfer schlägt der Fechterin den Degen aus der Hand und die Fechterin "ersticht" den Sumoringer.

Die Gruppen überlegen sich unabhängig voneinander, welche der Figuren sie dem anderen Team auf ein Kommando hin (1-2-3) präsentieren, indem sie das Wort laut ausrufen und die Geste ausführen. Dafür begeben sich die Teams an die Mittellinie eines definierten Spielfelds in Position, indem sie sich in einer Reihe gegenüber aufstellen. Die siegreiche Mannschaft darf die Teilnehmenden des gegnerischen Teams fangen. Diese können weglaufen und sich hinter der vorher definierten Grundlinie in Sicherheit bringen.

Alle gefangenen Spieler*innen wechseln die Mannschaft. Die Runden wiederholen sich so lange, bis eine Mannschaft die andere völlig in sich aufgenommen hat oder eine bestimmte Anzahl an Siegen erringen konnte.

Сумоист, фехтовальщик и каратист



от десяти



15 минут



очерченное игровое поле



снятие барьеров, командообразование, невербальная коммуникация



командность, реакция, скорость

Как играть:

Участники разбиваются на две смешанные команды. Тренер вводит следующие слова: «сумоист/Sumoriger», «фехтовальщик/Fechterin» и «каратист/Karatekämpfer». В дополнение к этим словам команды договариваются, какими жестами будут изображаться эти фигуры.

После этого следует объяснение, что по принципу игры «Камень, ножницы, бумага» сумоист побеждает каратиста, каратист побеждает фехтовальщика, а фехтовальщик побеждает сумоиста. Говоря образно, сумоист задавит каратиста, каратист выбьет шпагу из рук фехтовальщика, а фехтовальщик поразит сумоиста шпагой.

Группы договариваются, какую фигуру они будут изображать на счет «три»: они вместе выкрикивают слово и исполняют.

соответствующий жест. Для этого команды переходят на центральную линию заранее определенного игрового поля и выстраиваются в линию друг напротив друга. Победившая команда начинает ловить членов проигравшей команды. Те могут убежать и спрятаться за заранее обозначенной линией.

Все пойманные игроки переходят в победившую команду. Игра повторяется, пока одна команда полностью не поглотит другую или пока не будет достигнут определенный счет.



mindestens 8



15 Minuten



ggf. Flipchart mit den neuen Begriffen



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Wörter lernen



Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Der*die Trainer*in nimmt die Rolle eines Radio-Kommentators*einer Radio-Kommentatorin ein, der*die ein Fußballspiel wiedergibt. Dafür bereitet er*sie eine Sequenz vor, die zwischen der deutschen Sprache und der russischen Sprache abwechselt. Es kommen bestimmte Positionen mehrfach vor, z. B. „Torwart*Torhüterin/вратарь (wratar)“, „Abwehrspieler*in/защитник (saschtschitnik)“, „Mittelfeldspieler*in/полузащитник (polusaschtschitnik)“, „Stürmer*in/нападающий (napadajuschtschij)“, „Linksaußen/левый крайний (lewuj krajnij)“, „Rechtsaußen/правый крайний (prawuj krajnij)“, die vor dem Spiel in der Gruppe eingeführt werden. Im Anhang befindet sich eine beispielhafte Vorlage auf Seite 102/103.

Die Teilnehmenden werden in binationale Teams aufgeteilt, die sich sternförmig um einen Mittelpunkt auf den Boden setzen (siehe Grafik). Die Anzahl der Teilnehmenden pro Team entspricht der Anzahl der Positionen, die im Radio-Kommentar vorkommen.

Alle Teilnehmenden bekommen vom Trainer* von der Trainerin eine Position zugeteilt, sodass jede Position in jedem Team einmal vertreten ist. Die Spieler*innen müssen sich ihre Position in beiden Sprachen einprägen. Es ist wichtig, dass die jeweilige Position in allen Mannschaften an der gleichen Stelle sitzt.

Der*die Trainer*in liest nun laut und deutlich den Radio-Kommentar vor. Sobald eine Position genannt wird, müssen die jeweiligen

Spieler*innen aufstehen und so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn um die kompletten Teams herumlaufen, um dann wieder auf ihren Platz zu gelangen.

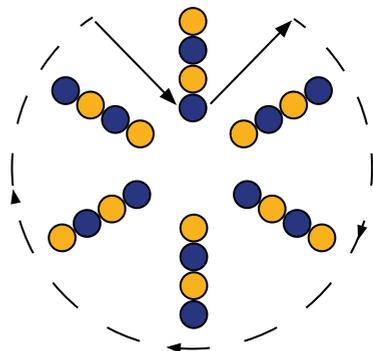
Der*die Schnellste erhält einen Punkt für seine*ihre Mannschaft. Das Spiel ist beendet, sobald der Radio-Kommentar zu Ende ist.

Variante:

- Das Thema lässt sich an die Zielgruppe anpassen. Fußball kann durch jede andere Sportart ersetzt werden. Auch mehrere Individualsportarten sind denkbar. Es müssen lediglich zu Beginn die Positionen klar definiert sein.

Bemerkung:

- Im Idealfall wird der Radio-Kommentar abwechselnd von zwei Trainer*innen vorgelesen, die jeweils in ihrer Muttersprache sprechen.





от восьми



15 минут



по необходимости флипчарт с новыми словами



снятие барьеров, командообразование, изучение лексики



реакция, скорость

Как играть:

Тренер играет роль комментатора, комментирующего футбольный матч по радио. Для этого он готовит текст, в котором постоянно идет переключение с русского языка на немецкий и наоборот. Определенные позиции встречаются многократно, например, «вратарь/Torwart*Torhüterin», «защитник/Abwehrspieler*in», «полузащитник/Mittelfeldspieler*in», «нападающий/Stürmer*in», «левый крайний/Linksaußen», «правый крайний/Rechtsaußen», поэтому перед игрой группу нужно ознакомить с ними. В приложении вы найдете образец такого радиокomentarия.

Участники разбиваются на смешанные команды и рассаживаются на полу в форме звезды вокруг центрального пункта (см. иллюстрацию). Число участников каждой команды соответствует числу позиций, упоминаемых в радиокomentarии.

Все участники получают от тренера позицию – заняты должны быть все позиции в каждой команде. Участники запоминают название своей позиции на обоих языках. Важно, чтобы все позиции во всех командах располагались на тех же местах.

Теперь тренер начинает громко и отчетливо читать радиокomentarий. Как только звучит одна из позиций, эти игроки вскакивают и стараются как

можно быстрее пробежать вокруг всех команд по часовой стрелке, а затем сесть на свое место.

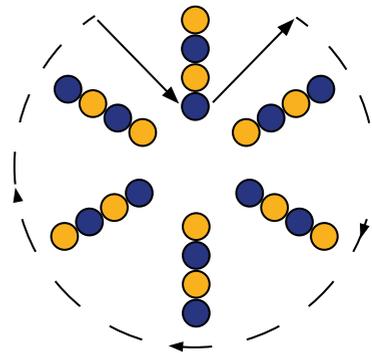
Самый быстрый бегун зарабатывает очко для своей команды. Игра заканчивается, когда завершается радиокomentarий.

Вариант:

- Тему можно адаптировать к целевой группе. Футбол можно заменить любым другим видом спорта. Можно даже играть в индивидуальные виды спорта. Нужно будет только заранее четко определить позиции.

Примечание:

- Идеально было бы, если бы радиокomentarий попеременно читался обоими тренерами на их родных языках.





mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, non-verbale Kommunikation



Kooperation, Koordination, Reaktion

Ablauf:

Ein*e Teilnehmer*in wird bestimmt, die Gruppe zu verlassen und vor der Tür zu warten, bis er*sie wieder hereingerufen wird. Ein*e weitere*r Teilnehmer*in wird als Vorturner*in ausgewählt. Der*die Vorturner*in macht nun (a) Lauf-Aufwärmübungen oder (b) Gymnastikübungen vor. Die anderen Teilnehmenden sollen die Übungen gleichzeitig nachmachen. Der*die Vorturner*in wechselt stets möglichst unauffällig in neue Bewegungsformen.

Der*die Teilnehmer*in, der*die die Gruppe verlassen hat, kommt wieder und hat zum Ziel, den*die Vorturner*in ausfindig zu machen. Er*Sie hat drei Versuche, eine Person zu benennen.

Während der Übung darf nicht gesprochen werden. Bei (a) ist es wichtig, dass die komplette Gruppe stets in Bewegung ist. Bei (b) muss die Gruppe einen Kreis formen und sich der*die Teilnehmer*in, der*die die Gruppe verlassen hat, innerhalb des Kreises aufhalten.

Variante:

- Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann festgelegt werden, wie oft die Übung gewechselt werden muss. Beispielsweise darf eine Bewegung nicht länger als 30 Sekunden ausgeführt werden.



от десяти



15 минут



никаких



снятие барьеров, командообразование, невербальная коммуникация



командность, координация, реакция

Как играть:

Один из игроков покидает группу и ждет за дверью, пока его не позовут. Еще одного игрока выбирают для демонстрации упражнений. Теперь выбранный для демонстрации игрок начинает исполнять (а) беговую разминку или (b) гимнастические упражнения. Остальные участники должны одновременно повторять за ним. «Ведущий» старается постоянно и незаметно переходить к новым формам движения.

Покинувший группу участник может вернуться и пытается отгадать, кто же тот, кто показывает всем упражнения. Для этого у него есть три попытки.

Разговаривать во время игры нельзя. В варианте (а) важно, чтобы вся группа оставалась в движении. При (b) группа образует круг, а участник, стоявший за дверью, встает в середину круга.

Вариант:

- Чтобы усложнить игру, можно заранее установить, сколько раз нужно будет поменять упражнение. Например, вводится правило, разрешающее делать одно упражнение не дольше 30 секунд.



mindestens 8



20 Minuten



(vorab beschriftete) Karteikarten
(oder kleine Zettel), ggf. Hindernisse
(Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Gruppendynamik, Wörter lernen



Kooperation, Koordination,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in gleich große binationale Teams aufgeteilt. Jedes Team besteht aus vier bis sieben Spieler*innen. Die Teams stellen sich entlang einer Startlinie auf. Für jedes Team liegen in etwa 20 Meter Entfernung 15 Karteikarten umgedreht auf dem Boden bereit, die mit den Zahlen von 1 bis 15 beschriftet sind.

Ziel der Mannschaften ist es nun, als erste alle Karten in der korrekten Reihenfolge umzudrehen. Die „2“ darf also erst dann umgedreht werden, wenn die „1“ bereits umgedreht auf dem Boden liegt usw. Dabei darf immer nur ein*e Spieler*in pro Team die Startlinie überschreiten, zu den Karten sprinten und eine Karte umdrehen. Wenn eine Karte fehlerhaft aufgedeckt wurde, muss diese wieder verdeckt auf den Boden zurückgelegt werden.

Die Teilnehmenden müssen sich also merken, welche Zahl sie wo gesehen haben. Außerdem müssen sie sich innerhalb ihrer Teams über die Lage der Karten austauschen und versuchen, eine Strategie zu entwickeln.

Varianten:

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen Startlinie und Zahlenfeld aufgebaut werden. Dieser muss dann von allen durchlaufen werden, bevor sie eine Karte umdrehen dürfen.

- Die Zahlen können auch durch Wörter eines (sportspezifischen) Satzes ersetzt werden. Die Teilnehmenden müssen dann die Wörter des Satzes in der richtigen Reihenfolge umdrehen.

Bemerkungen:

- Der*die Trainer*in muss darauf achten, dass die Teilnehmenden innerhalb ihrer Teams eine festgelegte Reihenfolge einhalten. Es soll nicht dazu kommen, dass ein*e Spieler*in die Karten im Alleingang umdreht.

- Die Aussprache der Zahlen kann vor oder nach der Einheit in beiden Sprachen vermittelt bzw. wiederholt werden.



от восьми



20 минут



(заранее подписанные) карточки (или небольшие листочки), по желанию препятствия (скамейки, конусы, медицинские мячи и пр.)



командообразование, изучение лексики



командность, координация, скорость

Как играть:

Участники разбиваются на две равные смешанные команды. Каждая из команд состоит из четырех–семи игроков. Команды выстраиваются на линии старта. Для каждой команды на отдалении (примерно 20 метров) раскладываются 15 карточек с цифрами от 1 до 15, цифрами вниз.

Цель команд – быстрее всех раскрыть все карточки в правильном порядке. Это означает, что перевернуть карточку с цифрой «2» можно только после того, как будет раскрыта цифра «1». Если раскрывается не та карта, нужно положить ее обратно на пол цифрой вниз.

Участникам надо будет запомнить, какую цифру и где они увидели. Кроме того, внутри команды они могут обсудить положение карт и разработать стратегию действий.

Варианты:

- Чтобы повысить спортивную нагрузку участников, можно устроить паркур с препятствиями с помощью скамеек, столов, медицинских мячей и пр., или различными формами передвижения (прыжки, на одной ноге и пр.) между линией старта и игровым полем с цифрами. Этот паркур должны будут преодолеть все игроки команды перед тем, как им можно будет раскрыть карту.
- Цифры можно заменить словами предложения, связанного со спортом. Тогда участникам придется раскрыть слова предложения в правильной последовательности.

Примечания:

- Тренер должен следить за тем, чтобы игроки одной команды выступали по заранее определенной очереди. Один игрок не может раскрывать все карты в одиночку.
- Произношение цифр на обоих языках можно разучить или повторить перед игрой или после нее.



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Jede*r Spieler*in befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Jede*r informiert sich zu Beginn des Spiels, wie seine*ihre Nachbar*innen heißen.

Ein*e Spieler*in steht in der Mitte und geht auf eine*n im Kreis Stehende*n zu und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“.

- Bei dem Wort „Zipp“ muss der*die Angesprochene den Namen des linken Nachbarn*der linken Nachbarin sagen,
- bei „Zapp“ den Namen des rechten Nachbarn*der rechten Nachbarin (jeweils von ihm*ihre aus gesehen).
- Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Teilnehmenden ihre Plätze wechseln.

Gelingt es einem*r Teilnehmer*in bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, oder benötigt er*sie dafür zu viel Zeit, muss er*sie seinen*ihren Platz an denjenigen*diejenige abtreten, der*die in der Mitte steht.

Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ kann der*die Spieler*in in der Mitte sich ebenfalls einen Platz sichern und ein*e andere*r Mitspieler*in bleibt als letztes übrig. Die anderen müssen wiederum die Namen der Nachbar*innen erfragen.

Varianten:

Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...

- ... bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ bleibt dann derjenige*diejenige Mitspieler*in in der Mitte, der*die sich als letztes in diese Position begeben hat.

- ... bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.

Um die kognitive Herausforderung zu steigern, können weitere Kommandos eingeführt werden:

- „Zipp-Zipp“: Der*die Angesprochene muss den Namen der übernächsten Person auf der linken Seite sagen.
- „Zapp-Zapp“: Der*die Angesprochene muss den Namen der übernächsten Person auf der rechten Seite sagen.



от десяти



15 минут



обручи, конусы и пр.



снятие барьеров,
знакомство, командообразование



ловкость, реакция,
скорость

Как играть:

Участники встают в круг. Каждый игрок при этом стоит в середине лежащего на полу гимнастического обруча (или похожего предмета). В начале игры игроки знакомятся со своими соседями слева и справа.

Ведущий находится в центре круга. Он подходит к одному из стоящих в обручах участников и говорит «Цип», «Цап» или «Цип-цап».

- Когда звучит «Цип», игрок должен назвать имя своего соседа слева.
- Когда звучит «Цап», он называет имя своего соседа справа (по правую руку).
- А когда звучит «Цип-цап», все участники должны поменяться местами.

Если одному из игроков не удастся назвать правильное имя, когда он услышит «Цип» или «Цап», или на это понадобится слишком много времени, он должен будет отдать свое место ведущему.

При команде «Цип-цап» ведущий может попытаться занять одно из мест, и ведущим станет тот игрок, которому не досталось места. После этого игроки снова знакомятся со своими соседями.

Варианты:

Чтобы повысить спортивную нагрузку, можно...

- ... ввести определенные исходные позиции. Тогда участникам придется, к примеру, встать в позицию краба или лечь на спину. Когда прозвучит команда «Цип-цап», ведущим станет тот игрок, который последним занял эту позицию.
- ... ввести определенные формы передвижения (прыжки, на одной ноге, с подскоками и пр.).

Для того, чтобы повысить умственную нагрузку, можно ввести дополнительные команды.

- «Цип-цип»: Игрок должен назвать имя участника, стоящего через одного по левую руку.
- «Цап-цап»: Игрок должен назвать имя участника, стоящего по правую руку от его соседа справа.

Anhang

Приложение

Checkliste für Trainer*innen (Kopiervorlage)

Die folgende Checkliste gibt einen Überblick über Dinge, die der*die Trainer*in vor Beginn der Einheiten zur Sprachanimation bedenken sollte. Sie soll helfen, einen Überblick darüber zu gewinnen, was noch zu tun ist und was schon erledigt wurde.

Name der Aktivität:	✓
Passt die ausgewählte Sprachanimation zu den Teilnehmenden?	
Passt die Aktivität zum Zeitpunkt des Austausches?	
Passt die ausgewählte Sprachanimation in den Tagesablauf?	
Ist ausreichend viel Zeit vorgesehen?	
Ist die Räumlichkeit passend? Gibt es genügend Platz?	
Habe ich alle notwendigen Materialien?	
Weiß ich, wie ich die Aktivität (in beiden Sprachen) erkläre?	
Benötige ich Kleingruppen oder Tandems, die ich im Vorfeld einteilen muss?	
Haben die Teilnehmenden das notwendige Vokabular bzw. wie kann ich es vermitteln?	
Passt die Aktivität zum Sprachniveau der Gruppe?	
Werden die Teilnehmenden mit der Aktivität sportlich ausreichend angesprochen?	
Weiß ich, was ich mit dieser Sprachanimation erreichen möchte?	
Kann ich die Aktivität in ein bestehendes Sportprogramm (z. B. als Aufwärmprogramm) im Training einbauen?	

Контрольный список для тренера (раздаточный материал)

Этот контрольный список дает общий обзор тех моментов, которые тренеру нужно учесть перед проведением языковой анимации. Он должен помочь получить представление о том, что нужно сделать, а что уже было выполнено.

Название игры:	✓
Подходит ли эта игра участникам?	
Подходит ли она для данного этапа молодежного обмена?	
Подходит ли она к распорядку дня?	
Достаточно ли отведено времени?	
Подходит ли помещение для игры? Достаточно ли места?	
Есть ли у меня все необходимые материалы?	
Знаю ли я, как объяснить правила игры на двух языках?	
Нужно ли мне заранее разбить участников на малые группы или пары?	
Обладают ли участники необходимым для игры словарным запасом? Как ввести эти слова?	
Соответствует ли игра уровню владения языком в группе?	
Подходит ли игра участникам со спортивной точки зрения?	
Знаю ли я, чего я хочу добиться с помощью языковой анимации?	
Могу ли я включить игру в имеющуюся спортивную программу тренировки (например, как разминку)?	

Übersicht über Aktivitäten, die im Wasser durchgeführt werden können:**Перечень игр, в которые можно играть на воде**

(Farben) In Bewegung	(Цвета) В движении
10er-Ball	Десять пасов
Achtung Buchstaben – Buchstabenstaffel	Осторожно, буквы – буквенная эстафета
Die Baskenmütze	Берет
Buchstabenstaffellauf	Эстафета букв
Eil-Post	Испорченный телефон
Feuer, Wasser, Blitz	Пожар, наводнение, молния
Kommando Sport	Команда «Спорт»
Der Name in Bewegung	Имя в движении
Pass den Ball	Передай мяч
Der Sumoring, die Fechterin & der Karatekämpfer	Сумоист, фехтовальщик и каратист
Vorturner*in	Делай, как я
Zahlenlauf	Бег с цифрами

Kyrillische Buchstaben mit ihren deutschen Entsprechungen

Русский алфавит и пособие по чтению букв кириллицы

Kyrillischer Buchstabe Буква	Deutsche Aussprache Как читать	Beispiel aus dem Sport Спортивный пример
А а	a	акробатика (akrobatika)
Б б	b	бадминтон (badminton)
В в	w	волейбол (waleybol)
Г г	g	гимнастика (gimnastika)
Д д	d	дартс (darts)
Е е	je (Wortanfang, nach Vokal) e (nach Konsonanten)	чемпионат Европы (tschampionat Jewropy) (dt. Europameisterschaft)
Ё ё	jo o nach ш, ж, ч, щ	кёрлинг (kjarling), (dt. Curling)
Ж ж	sch (stimmhaft) wie „Journal“	жюри (schüri/jury)
З з	s (stimmhaft) wie „Sonne“	спортивный зал (Bpartiwnyj sal) (dt. Turnhalle)
И и	i	игра (igra) (dt. Spiel)
Й й	j	йога (joga)
К к	k	каратэ (karate)
Л л	l	лапта (lapta) russische Sportart
М м	m	матч (matsch) (dt. das Match)
Н н	n	настольный теннис (nastolnyj tennis) (dt. Tischtennis)
О о	o	обруч (obrutsch) (Gymnastikreifen)
П п	p	пас (paß)
Р р	r	регби (rjebi)
С с	s (stimmlos) wie ß	сноуборд (Bsnowbord)
Т т	t	триатлон (trialtлон)
У у	u	ушу (uschu) (dt. Wuschu)
Ф ф	f	футбол (futbol)
Х х	ch wie in „Dach“	хоккей (chokkej)
Ц ц	z	центрфорвард (zentrfoward) (dt. Mittelstürmer)
Ч ч	tsch	чирлидинг (tschirliding)
Ш ш	sch	шахматы (schachmaty)
Щ, щ	schtsch	щитки (schtschitki) (Schienbeinschützer)
Ъ ъ	''(Härtezeichen)	
Ы ы	y	лыжи (lyschy) (Skier)
Ь ь	' (Weichheitszeichen)	
Э э	e/ä	эндшпиль (endschpil')
Ю ю	ju	юниор (junior)
Я я	ja	яхтинг (jachting)

Spielblatt für die Autogrammjagd (Kopiervorlage)

Игровой листок для «Охоты за автографами» (раздаточный материал)

Ist Torwart / Torhüterin	Ist ein Morgenmuffel	Kann einen Handstand	Spricht mehr als drei Sprachen
Вратарь (wratar)	Не любит вставать рано утром (nje ljubit fbtawatj rana utram)	Умеет стоять на руках (umejet fbtajatj na rukach)	Говорит больше, чем на трех языках (gawarit bolsche, tschjem na trjoch jasykach)
War schon einmal in einem großen Stadion	Schwimmt gern	Hat blaue Augen	Fährt Ski
Бывал на большом стадионе (bywal na balschom ftadione)	Любит плавать (ljubit plawatj)	Голубые глаза (galubyje glasa)	Ездит на лыжах (jesdit na lyschach)
Kann gut Grimassen schneiden	Macht mehr als zwei Sportarten	Kann ein Papierschiff basteln	Hat mehr als zwei Geschwister
Умеет корчить рожи (umejet kortschitj roschi)	Занимается больше, чем двумя видами спорта (sanimajetza bolsche, tschjem dwumja widami ftporta)	Может сложить бумажный кораблик (moschet fblaschitj bumasnnyj karablik)	У него больше двух братьев и/или сестер (u njewo bolsche dwuch bratjew i/ili fiftjor)
Mag Kampfsport	Spricht mehr als zwei Sprachen	Kann auf zwei Fingern pfeifen	Liest gern
Любит боевые виды спорта (ljubit bajewyje widy ftporta)	Говорит больше, чем на двух языках (gawarit bolsche, tschjem na dwuch jasykach)	Умеет свистеть в два пальца (umejet fwistetj w dwa palza)	Любит читать (ljubit tschitatj)
Hat schon einmal ein Turnier gewonnen	Kann ein Lied auswendig	Engagiert sich in einem Sportverein	Schafft 20 Liegestütze am Stück
Уже побеждал в турнирах (usche pabeschdal v turnirach)	Знает наизусть песню (snajet naisuftj pefnju)	Активно участвует в спортивном объединении (aktiwna utschafwtwujet w ftpartiwnam abjedinenii)	Может отжаться 20 раз сразу (moschet atschatza dwatzatj ras ftasu)

Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltext

Bei einem deutsch-russischen Jugendaustausch lässt sich so einiges erleben. Letztes Jahr im Sommer war ich in Sibirien, mitten in Russland. Wir hatten eine super Gruppe, nette Begleiterinnen und tolles Wetter. Auf dem Programm standen ein Fußballspiel, Klettern in den Bergen und eine zweitägige Kanutour. Dabei waren wir den ganzen Tag auf dem Wasser und abends taten mir ganz schön die Arme weh. Zum Glück konnten wir uns an einem gemütlichen Lagerfeuer erholen und bis in die Nacht russische Lieder singen. Das macht unheimlich viel Spaß.

Die meiste Zeit haben wir aber bei Gastfamilien übernachtet und dort auch gegessen. Das Essen war super. Besonders geschmeckt haben mir die Bliny, russische Pfannkuchen, die es immer zum Tee dazu gab. Etwas gewöhnungsbedürftig fand ich allerdings das herzhaft-frühstück mit Buchweizenbrei und Würstchen.

Игровой листок для «Диктанта на бегу»: пример текста

На молодежном обмене происходит много интересного. Прошлым летом я был в Сибири, в самом центре России. У нас была классная группа, милые организаторы и отличная погода. В программе были футбольный матч, скалолазание в горах и двухдневный поход на байдарках. Мы провели на воде целый день, и к вечеру руки дали о себе знать. К счастью, вечером мы уютно расположились у костра и до поздней ночи пели русские песни. Это очень здорово.

Но в основном мы ночевали и ели в семьях. Еда была просто супер. Особенно вкусные были блины, которые нам все время давали к чаю. Правда, несладкий завтрак с гречневой кашей и сосисками – это вещь на любителя.

Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar eines Jungenfußballspiels

Игровой лист для игры «Команда „Лямбда“»: Пример радиокomментария с футбольного матча команды мальчиков

Der Schiedsrichter entscheidet auf Abstoß. Der **Torwart** legt den Ball vor sich hin und schießt in Richtung Mittellinie.

Игрок под номером 5 получает мяч обратно и передает его прямо **правому крайнему**. Невероятная комбинация. Стадион ревет.

Die gegnerische Abwehr ist kalt erwischt. Der linke **Abwehrspieler** befindet sich weit vom ballführenden Angreifer entfernt und versucht an Boden gut zu machen.

Он бежит быстрее и быстрее, перехватывает мяч и передает его прямо на своего **полузащитника**.

Dieser setzt direkt zum Konter an. Der von rechts gestartete **Stürmer** läuft sich frei. Der Spieler mit der Nummer 3 sieht die Lücke und passt steil nach vorne in die Spitze.

Нападающий принимает мяч пяткой, отличный дриблинг, мяч проходит мимо противника и переходит к **левому крайнему**. Он навешивает в центр, но принять передачу некому! Остальные игроки остались позади. Как жаль!

Der Ball landet rechts im Seitenaus. Der **Abwehrspieler** mit der Nummer 7 holt sich den Ball und geht zum Einwurf. Er wirft ins Mittelfeld und der Spieler mit der Nummer 9 passt den Ball weiter zum nächsten **Mittelfeldspieler**. Nun lassen sie den Ball von einem zum anderen wandern und warten darauf, dass sich eine Lücke auftut.

Защитник противника umdreht sich und ist hier und dort. Der Neunte alle gleich versucht zu probieren. Aber die Verteidigung ist schneller als er.

Der **Torwart** hebt ab und mit einer Glanzparade holt er den Ball aus dem oberen rechten Winkel und klärt zur Ecke. Der **Linksaußen** geht zur Eckfahne und bereitet sich auf den Eckball vor. Im Strafraum sammeln sich die **Abwehrspieler, Mittelfeldspieler** und **Stürmer** der beiden Mannschaften.

Крайний правый пробивается по флангу. Удар! Мяч уходит далеко вправо. **Крайний правый** бьет с лета и пробивает прямо по центру. Он не оставляет **вратарю** шансов. ГОЛ! ГОЛ! Один - ноль.

Die Spieler sammeln sich um den **Torschützen** und feiern das Führungstor. Was ein Wahnsinns-Tor! Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen sich nun erst einmal wieder fangen. Deren **Stürmer** nimmt sich den Ball und schreitet zum Anstoßpunkt.

Он передает мяч своему **крайнему левому**, а тот пасует **полузащитнику**. Пас назад в штрафную. **Защитник** справа принимает мяч и выбивает его на другую половину поля.

Dort kommt er allerdings nicht an, denn ein gegnerischer **Mittelfeldspieler** geht dazwischen und klärt mit dem Kopf zum Einwurf.

Нападающий разгоняется и спешит завершить комбинацию. Он отправляет мяч по центру, где его уже ждет восьмой номер, передача на **правого крайнего**. Он ускоряется и на головокружительной скорости несется на ворота.

Jetzt könnte es gleich wieder scheppern. Der **Rechtsaußen** legt ein beeindruckendes Solo hin und lässt einen **Abwehrspieler** nach dem anderen aussteigen. Er zieht ab, schießt aber knapp am rechten Pfosten vorbei. Es gibt Abstoß.

Вратарь быстро отдает мяч на ближайшего **защитника**. Он пасует прямо в центр поля, **полузащитник** продавливает мяч. Он видит, что **вратарь** противника вышел из ворот, простреливает... .. Удар! Невероятный гол!

Der **Torwart**, **защитник**, der **Mittelfeldspieler**, **нападающий**, der **Linksaußen** и **правый крайний**...

Fortbildungen zur Sprachanimation für deutsch-russische Gruppen

Fortbildungen und Sprachkurse

Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch bietet in regelmäßigen Abständen Fortbildungen zur Sprachanimation für Teamerinnen und Teamer deutsch-russischer bzw. trilateraler Gruppen an:

- Dreitägige Basisworkshops zur Sprachanimation „Sprache in Bewegung“
- Viertägiges Sprachanimationsseminar in Kooperation mit IJAB und dem Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW)
- Aufbau-seminar „Sprachanimation bei internationalen Jugendbegegnungen“ (DE-PL-RUS) in Kooperation mit dem DPJW

In diesen Fortbildungen lernen Sie die Methode der Sprachanimation kennen und erleben dabei selbst eine bi- bzw. trinationale Begegnung. Die Inhalte werden praxisorientiert in Form von interaktiven Übungen, Spielen, Gruppenarbeit und Diskussionen vermittelt.

Außer Fortbildungen bietet die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch im Bereich Sprachanimation auch personelle Unterstützung bei der Vorbereitung oder der Durchführung einer Jugendbegegnung an. Ein Mitglied aus dem Team Drusja kann dabei für einen oder zwei Tage zur Gruppe dazukommen und z. B. mit passenden Übungen dazu beitragen, dass sich die Teilnehmenden schneller kennenlernen und eine gemeinsame Kommunikationsgrundlage finden.

Kurzfilme der Stiftung DRJA zur Sprachanimation

- Youtube-Kanal der Stiftung DRJA:
<https://www.youtube.com/user/StiftungDRJA>

Mehr Informationen unter:

<https://www.stiftung-drja.de/de/organisieren/sprachanimation.html>

Повышение квалификации по языковой анимации для российско-германских групп

Семинары и языковые курсы

Фонд «Германо-российский молодежный обмен» регулярно проводит семинары по повышению квалификации в области языковой анимации для организаторов двухсторонних или трехсторонних обменов:

- трехсторонние семинары базового уровня по языковой анимации,
- четырехдневный семинар по языковой анимации в сотрудничестве с Центром международной работы с молодежью IJAB и Германо-Польским молодежным бюро (DPJW),
- дополнительный семинар «Языковая анимация для международных молодежных встреч» (на немецком, польском и русском языках) в сотрудничестве с DPJW.

На этих семинарах вы сможете познакомиться с методикой языковой анимации, при этом принимая участие в двухсторонней или трехсторонней встрече. Обучение происходит на практике в форме интерактивных упражнений, игр, групповой работы и обсуждений.

Наряду с повышением квалификации в области языковой анимации Фонд «Германо-российский молодежный обмен» предлагает поддержку специалистов с германской стороны при подготовке или проведении международных встреч. Это означает, что представитель команды «Друзья» будет сопровождать вашу группу в течение одного или двух дней, подберет подходящие упражнения и поможет участникам лучше познакомиться друг с другом и заложить основу для совместного общения.

Видеоролики Фонда «Германо-российский молодежный обмен» по языковой анимации

- Канал Фонда на Youtube:
<https://www.youtube.com/user/StiftungDRJA>

Больше информации вы найдете на сайте:

<https://www.stiftung-drja.de/de/organisieren/sprachanimation.html>

Materialien zur Sprachanimation für deutsch-russische Gruppen



Spiel, Spaß, Sprachanimation – Russisch in 26 Spielen

Eine Methodensammlung für Sprachanimationsübungen im deutsch-russischen Jugendaustausch mit umfangreicher Materialbeilage zum direkten Einsatz.

Игра, удовольствие, языковая анимация – русский язык в 26 играх

Сборник методов языковой анимации для германо-российских молодежных обменов с обширным набором материалов, готовых к непосредственному использованию.



Glasok – Ein Reisebegleiter für Russland

Eine handliche Unterstützung bei der Vorbereitung auf eine Russlandreise und beim Zurechtfinden im großen Russland. Das Glasok steht auch als App zum Download zur Verfügung.

Глазок – путеводитель по России

Книга полезна для подготовки к поездке в Россию и поможет лучше ориентироваться в этой большой стране. «Глазок» можно скачать как приложение для смартфона.



Drei Dрузья z boiska

Ein deutsch-russisch-polnischer Sprachführer für sportliche Begegnungen mit vielen nützlichen Vokabeln rund um die Themen Sport und Jugendaustausch.

Drei Dрузья z boiska

Немецко-русско-польский разговорник для спортивных встреч, содержащий множество полезных слов на тему спорта и молодежного обмена.



MemorИгра

Ein großformatiges Memo-Spiel, das kurze und für jede Begegnung nützliche Sätze enthält z.B. „Hilfst du mir?“, „Worum geht’s?“ oder „Macht nichts.“

MemorИгра

Широкоформатная игра по принципу «Найди пару», содержащая полезные для любой встречи короткие предложения, например, «Ты мне поможешь?», «В чем дело?» или «Ничего!».

Bestellbar/abrufbar auf: <https://www.stiftung-drja.de/de/service/shop.html>



Материалы по языковой анимации для российско-германских групп

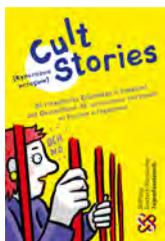


Quartett „Deutsch-Russische Grenzgänger“

In acht Kategorien werden jeweils vier Persönlichkeiten aus Deutschland und Russland vorgestellt, die etwas mit dem anderen Land verbindet.

Немецко-русский карточный кватрет

Карточная игра-кватрет. Здесь в восьми разных категориях представляется по четыре личности из Германии и России, которых что-то связывает с другой страной.



Cult Stories

Lustige und kuriose Rätselgeschichten, die Einblicke in den Alltag in Russland und Deutschland jenseits von Stereotypen geben, sich aber ohne kulturelles Hintergrundwissen nicht sofort erschließen.

Культурные истории

Культурные истории – забавные и курьезные истории-загадки, позволяющие заглянуть в германский и российский быт за рамками стереотипов. Однако разгадать их без фоновых знаний о культуре той или иной страны будет непросто.



Fadenspiele – deutsch-russisch eingefädelt

In der zweisprachigen Publikation werden viele Fadenfiguren vorgestellt und Anregungen gegeben, wie diese Geschicklichkeitsübungen bei Begegnungen genutzt werden können.

Игра в ниточки. Немецко-русские нитяные плетения

Эта публикация на двух языках показывает, как выстроить на пальцах нитяные фигуры, и предлагает идеи того, как воспользоваться такими играми на ловкость на молодежных встречах.



Alphabetplakat

Auf einen Blick: alle 33 russischen Buchstaben mit ihren deutschen Entsprechungen.

Плакат с буквами русского алфавита

Все и сразу: 33 буквы русского алфавита и как читать их по-немецки.

Заказать/скачать их можно здесь: <https://www.stiftung-drja.de/de/service/shop.html>

Herausgeber:

- ▶ Deutsche Sportjugend (dsj)
im DOSB e. V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main
Deutschland

E-Mail: info@dsj.de
www.dsj.de
www.dsj.de/publikationen

In Kooperation mit:

- ▶ Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch
Mittelweg 117b
20149 Hamburg
Deutschland

Tel. +49 40 8788 679-0
E-Mail: info@stiftung-drja.de
www.stiftung-drja.de

- ▶ Russische Studenten Sport Union (RSSU)
Luzhnetskaya nab., 8, 251, 296
119270 Moskau
Russland

Tel: +7 495 725 46 88
E-Mail: info@studsport.ru
www.studsport.ru

Autoren:

- ▶ Florian Pfeifer, Ingo Martin

Übersetzung:

- ▶ Rumiya Aysitulina

Redaktion:

- ▶ Jörg Becker, Henrike Reuther,
Tabea Richter, Ferdinand Rissom,
Roman Olchovskiy

Gestaltung:

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Marketing:

- ▶ Jörg Becker (dsj)

Bildnachweis:

- ▶ Titelseite/cover: Shutterstock,
Stiftung DRJA-Fotopool
Bild Seite 6/7: © Sergej Gergert
Bild Seite 8/9: © dsj
Bild Seite 10: © Stiftung DRJA/
Madlene Hagemann
Bild Seite 11: © Stiftung DRJA/
Henrike Reuther
Bild Seite 14/15: © Sergej Gergert

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-906-5

Druck:

- ▶ Druckerei-Michael GmbH, Schnelldorf
www.druckerei-michael.de
Diese Broschüre wurde aus FSC®
zertifiziertem Papier hergestellt.

Auflage:

- ▶ 1. Auflage, November 2020

Förderhinweis:

- ▶ Diese Broschüre wurde durch die Stiftung
Deutsch-Russischer Jugendaustausch
gefördert.

Copyright:

- ▶ © Deutsche Sportjugend
Frankfurt am Main, November 2020
- ▶ Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung der Deutschen Sportjugend ist es nicht gestattet, den Inhalt dieser Broschüre oder Teile daraus auf fotodrucktechnischem oder digitalem Weg für gewerbliche Zwecke zu vervielfältigen. Gerne können die Texte und Spiele für den Einsatz im Sportverein oder Sportverband genutzt werden.

Издатель:

- ▶ Германская спортивная молодежь (dsj)
в Немецкой Олимпийской Спортивной Конфедерации (DOSB)
Отто-Флек-Шнайзе 12
60528 Франкфурт-на-Майне
Германия

E-Mail: info@dsj.de
www.dsj.de
www.dsj.de/publikationen

В сотрудничестве с организациями:

- ▶ Фонд «Германо-российский молодежный обмен» Миттельвег 117b
20149 Гамбург
Германия

Тел. +49 40 8788679-0
E-Mail: info@stiftung-drja.de
www.stiftung-drja.de

- ▶ Общероссийская общественная организация «Российский студенческий спортивный союз»
119270 Москва
Лужнецкая наб. д. 8, оф. 251, 296
Россия

Тел.: +7 495 725 46 88
E-Mail: info@studsport.ru
www.studsport.ru

Авторы:

- ▶ Флориан Пфайфер, Инго Мартин

Перевод:

- ▶ Румия Айситулина

Редакционная коллегия:

- ▶ Йорг Бекер, Хенрике Ройтер,
Табеа Рихтер, Фердинанд Риссом,
Роман Ольховский

Оформление:

- ▶ amgrafik GmbH, Зелигенштадт
www.amgrafik.de

Маркетинг:

- ▶ Йорг Бекер (dsj)

Иллюстрации:

- ▶ Титульный лист/обложка: Shutterstock,
фоторесурсы Фонда DRJA
Страница 6/7: © Сергей Гергерт
Страница 8/9: © DSJ
Страница 10: © Фонд DRJA/
Мадлен Хагеманн
Страница 11: © Фонд DRJA/
Хенрике Ройтер
Страница 14/15: © Сергей Гергерт

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-906-5

Печать:

- ▶ Druckerei-Michael GmbH, Шнельдорф
www.druckerei-michael.de
Отпечатано на бумаге, сертифицированной FSC®

Издание:

- ▶ Издание первое, ноябрь 2020 г.

Финансовая поддержка:

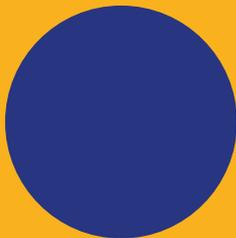
- ▶ Эта брошюра была создана при поддержке Фонда «Германо-российский молодежный обмен».

Авторские права:

- ▶ © Германская спортивная молодежь Франкфурт-на-Майне, ноябрь 2020 г.
- ▶ Все права защищены. Цифровое размножение и фотокопирование содержания данной брошюры, а также отдельных ее частей с коммерческой целью возможно только при наличии прямого разрешения Германской спортивной молодежи. Использование текстов и игр в рамках спортивного объединения или союза приветствуется.

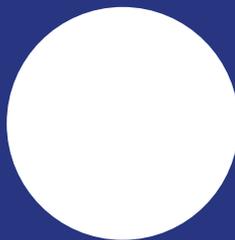
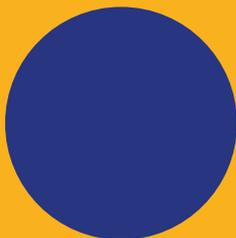
**Deutsche Sportjugend (dsj)
im DOSB e.V.**

Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main
Deutschland
Tel.: +49 69 6700 332
info@dsj.de
www.dsj.de



**Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch (DRJA)**

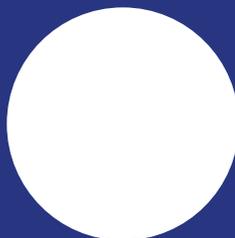
Mittelweg 117b
20149 Hamburg
Deutschland
Tel. +49 40 8788679-0
info@stiftung-drja.de
www.stiftung-drja.de



**Общероссийская общественная
организация**

**«Российский студенческий
спортивный союз»**

119270 г. Москва,
Лужнецкая наб., д.8, оф. 251, 296
Тел.: +7 (495) 725-46-88
info@studsport.ru
<http://studsport.ru/>



**Российское координационное
бюро в области молодежного
сотрудничества с ФРГ**

на базе Института молодежной политики и
международных отношений «МИРЭА -
Российский технологический университет»
119454 г. Москва,
Проспект Вернадского, д. 78, А-404
Тел.: +7 (499) 215-65-65 (доб.1134)
sokolova_d@mirea.ru
<https://intermol.su/>