

Bewegte Sprachanimation

Sportliche Sprachspiele – Eine Methodensammlung
für internationale Begegnungen im Sport

Рухово-мовленнєва анімація

Спортивно-мовленнєві ігри – Методика
міжнародних спортивних зустрічей



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

dsj DEUTSCHE
SPORTJUGEND
im DOSB

	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 Autogrammjagd	100
5. Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltext	101
6. Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar eines Jugendfußballspiels	102
Impressum	104

	Сторінка
Вступ	5
Оглядова таблиця	17
Ігри з описом	23
Додатки	95
1. Контрольний список для тренера	97
2. Перелік активностей на воді	98
3. Кириличні літери та німецькі відповідники	99
4. Ігровий аркуш для «Полювання за автографами»	100
5. Ігровий аркуш для «Диктанта на ходу»: приклади	101
6. Ігровий аркуш для «Команди Лямбда»: приклад радіокоментаря молодіжної футбольної команди	102
Вихідні дані	105

Einleitung

Проект

Sport spricht alle Sprachen!

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

Der Sport stellt also eine hervorragende Grundlage dar, Kindern und Jugendlichen aus der Ukraine einen spielerischen, bewegten Zugang zur Gesellschaft in Deutschland zu ermöglichen. Gemeinsames Spiel und Bewegung zielen darauf ab, den Kontakt zwischen einheimischen und ukrainischen Kindern und Jugendlichen herzustellen und den Austausch untereinander zu fördern. Es trägt dazu bei, Erlebnisse und gelungene Kommunikation zu ermöglichen, die kulturellen Eigenheiten der anderen zu entdecken sowie zu verstehen und zu reflektieren. Sprachanimation kann dazu beitragen, dieses Potenzial noch besser auszuschöpfen und eine Gruppe Kinder und Jugendlicher mit unterschiedlichen Sprachen zusammenwachsen zu lassen.

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 weiteren bilateralen Fach- und Fördereinrichtungen der internationalen Jugendarbeit aufgegriffen und für den jeweiligen Sprachkontext weiterentwickelt. Neben dem Nutzen für internationale Jugendbegegnungen kann Sprachanimation auch bei der Integration von Kindern und Jugendlichen in einen Sportverein bzw. eine Sportmannschaft unterstützen.

Ziel bei der Integration von ukrainischen Kindern und Jugendlichen in den Sportverein ist es, alle Personen aus Deutschland und der Ukraine sowie weiteren Ländern zu einer Gemeinschaft 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 Kindern und 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 anderen Sprache, die umgehend in verschiedenen Begegnungssituationen, wie beispielsweise einem gemeinsamen Training, angewandt werden können. Durch diese Erfolgserlebnisse wird der Nutzen von Fremdsprachenkenntnissen deutlich und die Motivation, die

* 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 diente (Teile bestimmter Aktivitäten wurden aus dem Handbuch des DFJW übernommen.).



Спорт розмовляє всіма мовами!

Спорт дає нам можливість отримувати спільні враження та досвід і порозумітися, незважаючи на мову спілкування. Завдяки єдиним правилам, схожим стилям гри та спільним пристрастям люди різного походження можуть займатися разом і знайомитися через спорт. Тому спорт має потенціал, щоб об'єднувати людей і культури, які говорять спільною мовою.

Отже, спорт є чудовою базою для входження дітей і підлітків із України в німецьке суспільство у грайливій, рухливій формі. Спільні ігри та рухи націлені на встановлення контакту між місцевими та українськими дітьми та підлітками та сприяють культурному обміну між ними. Це сприяє формуванню спільного досвіду та успішному спілкуванню — діти ознайомлюються з культурними особливостями інших, а також вчаться розуміти та реагувати на них. Мовленнєва анімація може сприяти ще кращому розкриттю цього потенціалу, щоб діти та підлітки з різними рідними мовами зростали разом.

Інформація про мовленнєву анімацію

Мовленнєва анімація була створена в межах педагогічної концепції міжкультурного обміну Німецько-французької спілки молоді (DFJW) у 1990-х роках*, а потім використовувалася іншими двосторонніми професійними та фінансовими установами з міжнародної співпраці з молоддю та далі розвивалася відповідно до мовного контексту. Мовленнєва анімація корисна для міжнародних молодіжних зустрічей, а також може сприяти інтеграції дітей і підлітків у спортивному клубі чи команді.

Інтеграція українських дітей та підлітків у спортивному клубі має мету — щоб усі люди з Німеччини, України й інших країн зростали разом як єдина спільнота. Для цього необхідно подолати природні перешкоди в спілкуванні з незнайомими людьми. Ці перешкоди яскравіше виражені в мовному контексті, ніж у національному. На першому етапі мовленнєва анімація націлена на пізнання одне одного та позбавлення від перешкод.

Крім того, мовленнєва анімація є шляхом для спілкування між дітьми та підлітками. Це може бути невербально «руками та ногами», через міміку, зоровий контакт або знаки — це все засоби для порозуміння, щоб досягти відповідної комунікаційної мети.

Зрештою, мовленнєва анімація дає змогу вчити нові слова іншою мовою, які можна відразу використовувати в різних ситуаціях у житті, наприклад, під час спільного тренування. Такий успішний досвід підкреслює переваги вивчення іноземної мови та підвищує мотивацію до (подальшого) вивчення мови — успішне спілкування стимулює хотіти більшого! Таким чином, гурток німецько-української

* Ми посилаємось на посібник «Мовленнєва анімація для німецько-французьких зустрічей молоді» [Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen] від DFJW, яка здебільшого покладена в основу цієї публікації (частини деяких ігор запозичені з довідника DFJW).

Sprache (weiter) zu erlernen, steigt – erfolgreiche Kommunikation macht Lust auf mehr! So wird die Einheit deutsch-ukrainischer Sprachanimation zu einem außerschulischen Lernerlebnis, fern vom formalen Sprachunterricht und auf eine spielerische Weise.

Einleitung

Dieser Ansatz der non-formalen Bildung benötigt keine sprachlichen Voraussetzungen und ist unabhängig vom Alter der Teilnehmer*innen. Die Aktivitäten sind für eine deutsch-ukrainische Gruppe konzipiert. Natürlich spricht nichts dagegen, sie auch in anderen bilateralen Kontexten anzuwenden oder für Kinder und Jugendliche anderer Sprachen 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*

Bei einer Einheit mit Sprachanimation sollen alle Teilnehmer*innen gleichberechtigt 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 kann Sprachanimation stattfinden?

Die Einheiten zur Sprachanimation können sowohl im Vereinsalltag als auch bei offenen Bewegungsangeboten oder im Programm einer internationalen Jugendbegegnung platziert werden. Nutzt man die Sprachanimation beispielsweise für ein gemeinsames Training, eignet sie sich als Einstieg, um das gemeinsame Aufwärmen mit einem kommunikativen Mehrwert zu verknüpfen.

Der Ort der Durchführung ist flexibel. Ein Vereinsheim 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 Schwimmbecken 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.

мовленнєвої анімації є додатковим навчанням у позашкільний час, яке дуже відрізняється від офіційних занять із мови та відбувається в ігровій формі.

Вступ

Такий підхід до неформальної освіти не передбачає жодних вимог до знання мови та підходить для учасників будь-якого віку. Активності розроблені для німецько-української групи. Звичайно, нічого поганого не станеться, якщо використовувати їх і в інших двомовних групах або адаптувати для дітей і підлітків, які говорять іншими мовами.

Що таке рухово-мовленнєва анімація?

Рухово-мовленнєва анімація — це поєднання міжкультурного методу мовленнєвої анімації зі спортом і рухами. Об'єднувальна сила спорту помітно підсилюється, якщо поєднати його з елементами мовленнєвої анімації. Крім того, рухово-мовленнєва анімація відповідає інтересам молодих спортсменів, які захоплюються спортом і фізичними вправами.

Про інклюзивність*

Під час занять із мовленнєвої анімації всі учасники повинні брати участь на рівних. Тому мовленнєва анімація ніколи не має передбачати виняткового ставлення. Завжди намагайтеся залучити до активностей усіх присутніх. Якщо виникають занепокоєння, то краще відмовитися від ідеї, ніж наражатися на ризик ізоляції когось із учасників. Під час вибору активностей завжди враховуйте фізичні або когнітивні здібності окремих спортсменів.

Коли і де можна проводити заняття з мовленнєвої анімації?

Елементи мовленнєвої анімації можна додавати як у повсякдення клубу, так і до відкритих руханок або програм міжнародних молодіжних зустрічей. Якщо мовленнєву анімацію вбудувати, наприклад, у спільне тренування, це буде гарним початком на шляху до загальної розминки з комунікативною доданою вартістю.

Місця для проведення таких занять можуть бути різними. Клубна будівля підходить так само, як і спортивний майданчик або тренажерна зала. Деякі ігри також можливі на воді. У додатку є перелік методів (див. с. 99), які також підходять для занять у басейні.

* Термін, що описує суспільство, в якому кожна людина приймається такою, як є, може брати участь самостійно та має рівні можливості, незалежно від статі, віку, походження, релігійної приналежності, освіти, сексуальної орієнтації, гендерної ідентичності, фізичних та інтелектуальних здібностей чи інших характеристик. В інклюзивному суспільстві різноманітність поважається і сприймається як те, що збагачує його, якщо це не обмежує права і свободи інших людей і груп людей.

Was wird zur Durchführung von Sprachanimation benötigt?

Für einige Aktivitäten ist es erforderlich, dass die Teilnehmer*innen 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 Teilnehmer*innen aus Deutschland die kyrillischen Buchstaben häufig unbekannt sind, sollten die ukrainischen Wörter zusätzlich mit einer Lautschrift angegeben werden. Diese orientiert sich in dieser Publikation nicht nur am Schriftbild, sondern primär an der Aussprache. Im Anhang befindet sich das ukrainische Alphabet mit seinen deutschen Entsprechungen (Seite 99). Es bietet sich an, die relevanten Wörter vorzusprechen und von den Teilnehmer*innen im Chor wiederholen zu lassen. Damit es bei Wiederholungen nicht langweilig wird, sind unterschiedliche Sprechweisen denkbar: selbstsicher, verärgert, wütend, müde usw.

Um sicherzugehen, dass alle Teilnehmer*innen die Anleitungen verstehen, ist es hilfreich sie in beiden Sprachen wiederzugeben. Im Idealfall fungieren zwei Trainer*innen, Betreuer*innen oder andere Helfer*innen als Tandems und übersetzen oder ergänzen sich gegenseitig. Mit etwas Übung und Absprache kann jede*r Betreuer*in oder Trainer*in einen eigenen Stil erarbeiten, auch ohne selbst zweisprachig zu sein. Wenn keine sprachkundige Person anwesend ist, kann die vorliegende zweisprachige Broschüre dazu dienen, die Methoden zu erläutern.

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 (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.

Um Sportvereinen aus Deutschland den Vereinsalltag, wie z. B. ein gemeinsames Training mit einheimischen und ukrainischen Kindern und Jugendlichen, zu erleichtern, ist die Broschüre zweisprachig, deutsch-ukrainisch gestaltet. Darüber hinaus ist eine deutsch-französische, eine deutsch-englische, eine deutsch-russische sowie eine deutsch-polnische Version verfügbar.



Що потрібно для занять із мовленнєвої анімації?

Для деяких активностей учасникам треба заздалегідь вивчити або самостійно опрацювати певні терміни. Бажано завжди мати наготові фліпчарти (або аркуші А3) та маркери або дошку та крейду. Як правило, достатньо чотирьох-шести слів, які підлітки будуть використовувати під час вправ. Їх слід розбірливо записати на папері та вивчити до початку виконання кожної вправи. Оскільки учасники з Німеччини часто не знайомі з кирилицею, українські слова слід також транскрибувати. У цій публікації ми орієнтуємося не тільки на правопис, а насамперед — на вимову. У додатку є український алфавіт з німецькими відповідниками (див. с. 99). Бажано заздалегідь проговорити вибрані слова і попросити учасників повторити їх хором. Щоб повтори не набридали, можна використовувати різні інтонації: самовпевнено, роздратовано, гнівно, втомлено тощо.

Щоб усі учасники напевне зрозуміли правила гри, варто викласти їх обома мовами. В ідеалі мають бути два тренери, координатори або помічники, що працюють у парі та перекладають і доповнюють одне одного. Трохи практики та узгодження — і кожен координатор або тренер може напрацювати свій стиль, навіть не будучи двомовним. Якщо ж у групі немає особи, що володіє обома мовами, можна скористатися цією двомовною брошурою задля пояснення методики.

Необхідні матеріали завжди вказуються в заголовку на початку інструкції. Як правило, допоміжні матеріали дуже легко організувати. Більшість із них можна знайти в звичайній спортивній залі.

У додатку є контрольний список (див. с. 96), який може бути корисним під час підготовки до занять.

Як працювати з цією публікацією

Нижче представлені активності з рухово-мовленнєвої анімації. Можете використовувати їх та наведені варіанти так, як вони викладені в цій брошурі. Але ми розглядаємо їх швидше як стимули, які, за умов підключення фантазії та творчого підходу, можна буде адаптувати до конкретної групи, умов на місцях та різних видів спорту. Тривалість кожної гри слід розглядати як орієнтир для її ефективного проведення. Можна комбінувати різні методи, щоб урізноманітнити вивчення чи повторення тих чи інших слів. Існують схожі елементи та варіанти спортивних змагань, які можна використовувати для різних ігор. Наприклад, біг з перешкодами придатний для різних вправ.

Щоб полегшити повсякдення німецьким спортивним клубам, наприклад, спільне тренування німецьких та українських дітей і підлітків, ця брошура оформлена двома мовами: німецькою й українською. Також доступні німецько-французька, німецько-англійська, німецько-російська та німецько-польська версії.



Sprachlicher Hinweis

Aus praktischen Gründen haben wir uns in der ukrainischen Version entschieden, in der gesamten Broschüre nur die männliche grammatische Form zu verwenden. Im Ukrainischen 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 ukrainische Text stehen nebeneinander) annähernd übereinstimmen, haben wir uns in der ukrainischen 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 liegen. Sie sind in der Reihenfolge aufgeführt, in der ihre Relevanz im Verlauf der Begegnung zunimmt:

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

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

- Geschicklichkeit,
- Kooperation,
- Koordination,

Лінгвістична примітка

З практичних міркувань в українській версії брошури ми вирішили використовувати тільки чоловічий рід. В українській мові гендерна нейтральність текстів використовується дуже обмежено, тому від неї відмовилися задля економії обсягу тексту. Щоб забезпечити приблизно однакове розташування тексту в обох версіях брошури (німецька версія, а за нею — українська), ми вирішили не використовувати гендерно нейтральний текст в українській версії. Менше з тим, ми вважаємо всі гендери та позначаємо зірочкою організаторів і організаторок обміну, тренерів і тренерок, мультиплікаторів і мультиплікаторок, а також учасників та учасниць.

Цілі та спортивні категорії

У правилах гри перераховані окремі цілі та спортивні категорії.

Цілі поділяються на категорії, що різною мірою характеризують ту чи іншу гру. Вони перераховані у послідовності, що відповідає значенню конкретної мети на певному етапі зустрічі:

- зняття перешкод,
- знайомство,
- побудова команди,
- невербальне спілкування,
- вивчення слів,
- навчання за межами ігрового поля (різноманіття та міжкультурне навчання),
- засвоєння вивченого.

Щоб охопити різні види спортивної активності та потрібні навички, ми виділяємо такі категорії:

- спритність,
- командна робота,
- координація,

- 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 auch 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!



- реакція,
- швидкість,
- перерва на напої (йдеться про ігри, в яких фізична активність — на другому плані. Такі ігри особливо добре підходять для моментів, коли учасники не займаються спортом, і можна приділити посилену увагу взаємному знайомству учасників або ознайомити їх із певними словами/групами слів.)

Не зупинятися на досягнутому

Найближчими роками ми хотіли би продовжити роботу над нашою брошурою та врахувати ваші пропозиції. Це може бути зворотний зв'язок про запропоновані нами ігри, нові або вже випробувані вами вправи чи успішні варіанти наявних методів — ми будемо раді вашій підтримці та вашій думці!

Контакти:

Ел. пошта: internationales@dsj.de

Вдалих експериментів та спільних ігор!



Übersichtstabelle

Перспекта

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	Autogrammjad	✗	✗	✗										✗
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	✗		✗		✗			✗		✗			

Сторінка	Вид діяльності	Цілі							Спортивні категорії						
		Зняття перешкод	Знайомство	Побудова команди	Невербальне спілкування	Вивчення слів	Навчання за межами ігрового поля	Засвоєння вивченого	Спритність	Командна робота	Координація	Реакція	Швидкість	Перерва на напої	
24	(Кольори) в русі	✗		✗		✗					✗	✗			
26	10 пасів		✗			✗			✗	✗			✗		
28	Обережно, літери — естафета	✗			✗	✗				✗		✗	✗		
30	Полювання за автографами	✗	✗	✗										✗	
32	Берет	✗		✗		✗			✗			✗	✗		
34	Поводир	✗				✗	✗		✗	✗	✗				
36	Посли	✗			✗	✗			✗	✗			✗		
38	Біржа літер			✗		✗		✗	✗	✗			✗		
40	Естафета літер					✗		✗		✗			✗		
42	Зіпсований телефон			✗		✗				✗			✗		
44	Квач із запитаннями	✗				✗		✗	✗				✗		
46	Фантастичні істоти	✗				✗		✗	✗	✗	✗				
48	Пожежа, паводок, блискавка	✗		✗		✗			✗			✗	✗		
50	Жовта картка, червона картка			✗		✗		✗						✗	
52	Привіт, як справи?	✗		✗		✗			✗			✗	✗		
54	Інтернаціоналізми					✗		✗						✗	
56	Карусель	✗		✗		✗								✗	
58	Команда «Спорт»	✗				✗			✗			✗	✗		
60	Частини тіла на бігу	✗		✗		✗			✗		✗	✗			
62	Краби	✗	✗	✗					✗		✗				
64	Кругова аеробіка	✗		✗		✗			✗		✗				

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

Сторінка	Вид діяльності	Цілі							Спортивні категорії						
		Зняття перешкод	Знайомство	Побудова команди	Невербальне спілкування	Вивчення слів	Навчання за межами ігрового поля	Засвоєння вивченого	Спритність	Командна робота	Координація	Реакція	Швидкість	Перерва на напої	
66	Танці по колу			✗			✗		✗			✗	✗		
68	Диктант на ходу					✗	✗	✗		✗	✗		✗		
70	Ковзання на матах			✗		✗		✗	✗	✗			✗		
72	Ім'я в русі	✗	✗	✗										✗	
74	Передай м'яча	✗	✗			✗					✗	✗			
76	Тріо спортсменів	✗		✗		✗					✗	✗	✗		
78	Спортивний художник				✗	✗		✗						✗	
80	Спортивний салат	✗		✗		✗			✗			✗	✗		
82	Спортивний словник	✗			✗	✗								✗	
84	Сумоїст, фехтувальник і каратист	✗		✗	✗					✗		✗	✗		
86	Команда «Лямбда»	✗		✗		✗						✗	✗		
88	Роби, як я	✗		✗	✗					✗	✗	✗			
90	Біг із числами			✗		✗				✗	✗		✗		
92	Ціп-Цап	✗	✗	✗					✗			✗	✗		

Легенда



Кількість учасників



Цілі



Тривалість



Спортивні категорії



Матеріал/умови

Spielanleitungen

Правилта при

(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/Синій (Synij)“ – auf der Stelle joggen, „Gelb/Жовтий (Schowtyj)“ – Arme nach oben strecken und hüpfen, „Rot/Червоний (Tscherwonyj)“ – Hampelmann machen, „Grün/Зелений (Selenyj)“ – 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.



мінімум 4



10 хвилин



фліпчарт з новою лексикою та пов'язаними рухами



зняття перешкод, побудова команди, вивчення слів



координація, реакція

Хід гри:

У приміщенні на видному місці потрібно повісити чотири плакати (або один великий фліпчарт), на яких зображено чотири різні рухи. Це можуть бути, наприклад, рухи з того виду спорту, яким учасники займаються разом. Кожному руху присвоюється свій колір. Тренер показує учасникам рухи та відповідні кольори.

Після цього тренер вигукує кольори. Всі виконують відповідний кольору рух, наприклад, «Blau/Синій (Synij)»- біг на місці «Gelb/Жовтий(Schowtyj)»— витягнути руки вгору та стрибати, «Rot/Червоний (Tscherwonyj)» — стрибки з розведенням рук і ніг, «Grün/Зелений (Selenyj)» — присідання. Усі виконують вправу, доки тренер не вигукне інший колір.

Коли учасники запам'ятають, який колір який рух означає, тренер може дозволити учасникам, щоб кожен із них міг самостійно давати кольорові команди. При цьому не існує якогось чіткого порядку, команду дає той, хто хоче, бо мета гри полягає у швидкому чергуванні рухів.

Варіанти:

- Можна довільно чергувати як слова, так і рухи. Так, замість кольорів можна вибирати різні види спорту або пересування, які можна передати відповідними рухами.

Примітка:

- плакати оформляються двома мовами. Тренер оголошує кольори/рухи двома мовами. Учасники можуть називати їх своєю рідною мовою.



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.



мінімум 8



20 хвилин



(гандбольний) м'яч,
розмежоване ігрове поле,
стрічки для різних команд



знайомство, вивчення слів



спритність, командна робота,
швидкість

Хід гри:

Дві змішані команди грають одна проти одної. Вони отримують пов'язки двох кольорів, щоб було видно, хто в якій команді. Учасники бігають по залі. Тренер кидає на ігрове поле м'яч. Завдання гравців: (а) десять разів передати один одному м'яча всередині своєї команди, (б) під час передачі назвати своє ім'я або (с) голосно рахувати кількість передач. Для цього потрібно заздалегідь домовитися про мову або про те, що учасники принципово вести муть рахунок рідною мовою чи мовою партнера. Можна поступово додавати різні завдання у процесі гри, ускладнюючи її.

Команда суперника намагається втрутитися і заволодіти м'ячем. Якщо м'яч падає на підлогу, вилітає за межі ігрового поля або гравці припускаються іншої помилки, м'яч переходить до команди суперника. Коли команді вдається зробити десять передач м'яча, вона заробляє одне очко.

Варіанти:

Для (б): замість свого імені учасники повинні вигукувати імена попередніх гравців або тих, кому передають м'яча. Якщо допущена помилка, м'яч переходить до іншої команди.

- М'яч можна замінити іншим спортивним знаряддям, наприклад, фрісбі.
- Щоб підвищити спортивну складову гри, можна заборонити пряму передачу одразу назад тому, хто щойно віддав пас.

Примітка:

- якщо учасники мають різний рівень фізичної підготовки, необхідно звернути увагу на адекватний виклад правил. Важливо проводити гру без фізичного контакту.

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 erfüllen müssen, einfacher ist, sollten ausschließlich Großbuchstaben verwendet werden. Eine Übersicht mit den ukrainischen Buchstaben und deren deutschen Entsprechungen kann es den Teilnehmenden ohne Ukrainisch Kenntnisse zusätzlich ermöglichen, bei ukrainischen Vokabeln mitzuraten, vor allem wenn diese ganz ähnlich klingen wie ihre deutschen Entsprechungen (Im Anhang befindet sich das ukrainische Alphabet mit seinen deutschen Entsprechungen.).



мінімум 10



30 хвилин



папір, ручки, картки з заздалегідь написаними літерами



зняття перешкод, невербальне спілкування, вивчення слів



командна гра, реакція, швидкість

Хід гри:

Група поділяється на дві команди, у кожній із яких порівну учасників із обох країн. (Якщо група дуже велика, можна розділити її на кілька команд). Гравці вишиковуються в естафетні колони. При цьому команди стоять за лінією старту паралельно одна одній. Направляючий отримує папір та ручку. Коли всі готові, тренер показує учасник «у хвості» команди літеру. Цю літеру потрібно передати вперед, написавши її пальцем на спині учасника попереду. Розмовляти при цьому заборонено.

Літера передається далі, доки її не отримає перший учасник «у голові» колони. Тепер він записує на папері те, що, за його відчуттями, написали на його спині. І йде в кінець колони. Процес повторюється, доки команди не зберуть усі літери слова. Команда, яка першою вгадала слово, перемагає у раунді.

Примітки:

щоб учасникам було простіше розпізнавати літери на дотик, слід використувати великі друковані літери. Наочний список літер української абетки та їхніх німецьких відповідників може допомогти учасникам, які не володіють українською, вгадати слово, особливо якщо вибрані слова схожі на німецькі (у додатку є український алфавіт з німецькими відповідниками).



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 ukrainischer Sprache zu finden sind. Diese können sich auf den Sport oder auf allgemeine Themen beziehen. Jedes Kästchen muss neben den Angaben genügend Platz für eine Unterschrift lassen. (Im Anhang 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 Ukrainisch 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 ukrainische 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.



мінімум 15



15 хвилин



достатня кількість (заздалегідь підготовлених) ігрових аркушів, ручки



зняття перешкод, знайомство, побудова команди



Перерва на напої

Хід гри:

Тренер готує для всіх учасників копії ігрового аркуша, на якому є 15–20 висловлювань українською та німецькою мовами, кожне — в окремій рамці. Вони можуть стосуватися спорту або загальних тем. У кожній рамці має бути достатньо місця для надпису нижче (у додатку ви знайдете зразок ігрового аркуша, копії якого можна зробити для гри).

Ціль гри — зібрати у кожній рамочці з реченням підписи учасників з іншої країни. Учасники можуть ставити підпис лише під тими висловлюваннями, які стосуються їх. Один учасник може розписатися тільки під одним реченням (якщо у вас невелика група, учасники за необхідності можуть підписатись і під кількома реченнями).

Той, хто найшвидше збере підписи на своєму аркуші, голосно кричить: «Бінго!» і перемагає. Після цього можна прочитати вголос і перевірити інформацію.

Примітки:

залежно від рівня володіння мовою фрази можна давати як українською, так і німецькою мовою, чи позмінно однією з мов, щоб учасники допомагали одне одному. Якщо серед ваших учасників є такі, що не вміють читати кирилицю, важливо доповнити український текст німецькою транскрипцією.

Мотивуйте гравців ставити запитання вголос мовою країни партнера, а не просто мовчки показувати папірці одне одному. У спілкуванні дуже допомагають міміка та жести.

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 Ukrainisch 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 Ukrainisch). 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.



мінімум 10



15 хвилин



полотняний мішок, рушник чи щось, що можна використати як берет, розмежоване ігрове поле



зняття перешкод, побудова команди, вивчення слів



спритність, реакція, швидкість

Хід гри:

Перед грою учасникам пояснюють цифри німецькою та українською мовами або вони вивчають їх самостійно. Для гри потрібно вдвічі менше чисел, ніж кількість учасників.

Після ознайомлення з цифрами група ділиться на дві змішані команди одна кового розміру. Команди встають одна навпроти одної на певній відстані (від 10 до 30 метрів). Посередині між двома командами кладуть берет. У кожній команді завчені цифри розподіляються між гравцями: кожен отримує свою цифру, при цьому кожна цифра має зустрічатися в команді тільки один раз.

Тепер тренер голосно вимовляє одну з цифр (позмінно українською та німецькою). Той гравець, цифру якого назвали, має відреагувати швидше, ніж гравець із цією ж цифрою у команді суперника. Він повинен схопити берет і занести його за лінію, за якою стоїть його команда, при цьому не дозволивши суперникові доторкнутися до себе. Якщо це вдається йому, команда отримує одне очко.

Якщо гравцеві не вдалося першим схопити берет, він має можливість торкнутися гравця з команди суперника та заробити очко для своєї команди.

Якщо сталося так, що обидва гравці стали навпроти один одного, берет лежить посередині, і ніхто з них нічого не робить, можна вигукнути наступну цифру, щоб гравці однієї команди розробили виграну стратегію.

Варіанти:

- Замість цифр можна використовувати й інші слова (наприклад, про спорт загальне або конкретний його вид) — їх необхідно вивчити обома мовами та розподілити серед учасників.

- Щоб посилити спортивну складову, можна запровадити різні вихідні позиції. Наприклад, учасники можуть бути в позиції краба (долонями та стопами на підлозі, животом догори) або лежати на спині.

Примітка:

- Тренер має стежити за тим, щоб гра не набула надто контактного характеру. Для отримання очка досить легкого дотику. Жорстка гра та порушення мають каратися втратою 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/повільніше (powilnische)“, „schneller/швидше (schwydsche)“, „links/ліворуч (liworutsch)“, „rechts/праворуч (praworutsch)“, „Achtung/обережно (ober-eschno)“ 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. „Hopserlauf/з підскоками (z pidskokamy)“, „seitwärts/боком (bokom)“, „rückwärts/спиною вперед (spynoju wpered)“ 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.



мінімум 2



20 хвилин



пов'язка на очі, маска для сну або шарф, за можливості перешкоди (лавки, конуси, медичні м'ячі тощо)



зняття перешкод, вивчення слів, навчання за межами ігрового поля



спритність, командна робота, координація

Хід гри:

Учасники запам'ятовують слова «langsamer/повільніше (powilnische)», «schneller/швидше (schwydsche)», «links/ліворуч (li-worutsch)», «rechts/праворуч (prawo-rutsch)», «Achtung/обережно (ober-eschno)» та «Stopp/стоп (stop)» обома мовами.

Потім вони діляться на змішані мовні пари, і одному з партнерів зав'язують очі. Завдання «зрячого» — вести свого партнера, не торкаючись до нього. При цьому він повинен вказувати напрямок рідною мовою партнера. Через деякий час вони міняються ролями.

Варіанти:

- Залежно від рівня володіння мовою та виду спорту можна ввести додаткові команди, наприклад: «Hopserlauf/з підскоками (z pidskokamy)», «seitwärts/боком (bokom)», «rückwärts/спиною вперед (spynouju wpered)» тощо.

- Щоб ускладнити гру, можна влаштувати для «незрячого» учасника паркур з перешкодами: лавки, столи, короби, мати — або слаломний прохід.

- Можна заздалегідь розказати парам, де слід рухатися, щоб уникати дотиків або зіткнень.

Примітки:

- У цій грі дуже важливі взаємна довіра та відповідальність одне за одного. Якщо хтось не хоче брати участь, це треба враховувати. Гра відбувається на основі поваги. При цьому важливо пам'ятати про всіх інших людей у приміщенні.

- Особливо при проведенні перелічених варіантів гри слід бути вкрай обережним, щоб запобігти травмам, падінням або зіткненням. Деякі варіанти можна проводити тільки з учасниками, відповідальність яких не викликає сумнівів.



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.



мінімум 10



20 хвилин



папір, фломастери, за бажанням перешкоди (лавки, конуси, медичні м'ячі тощо)



зняття перешкод, невербальне спілкування, вивчення слів



спритність, командна робота, швидкість

Хід гри:

Учасники діляться на змішані команди, від двох до п'яти осіб у складі (залежно від розміру групи). Після цього команди встають навколо тренера на однаковій відстані до нього. Кожна команда відправляє одного гравця до тренера. Ці гравці є «послами». Тренер називає «послам» вид спорту, ігрову позицію або тип пересування, що мають відгадати гравці. Усі отримують однакове завдання.

«Посли» якнайшвидше повертаються до своїх команд і показують їм почуті терміни. Це можна робити так:

- якщо йдеться про вид спорту, потрібно намалювати його контури на аркуші паперу;
- якщо йдеться про позицію, її потрібно намалювати;
- якщо тренер назвав вид пересування, його треба зобразити через пантоміму.

Якщо хтось у команді думає, що здогадався, що йому показують, то пише відповідь на аркуші паперу та біжить з ним до тренера. Якщо відповідь неправильна, гравець повертається назад до команди і продовжує разом шукати відповідь. Команда, яка знайшла правильну відповідь першою, отримує одне очко. Якщо команда дасть відповідь двома мовами, вона заробить два очки. Потім команди відправляють до тренера наступних «послів» за новим словом.

Варіант:

- Щоб підсилити спортивну складову гри, можна на шляху до тренера влаштувати смугу перешкод (лавки, столи, медичні м'ячі тощо) або дозволити гравцям пересуватися тільки певним чином (стрибками, на одній нозі тощо). Подолати ці перешкоди доведеться як послам, які отримали завдання від тренера, так і кожному, хто хоче запропонувати свій варіант відповіді.



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 ukrainische 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 Ukrainisch bilden. Ein Wort muss aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Die Aufgabe besteht darin, andere aus der deutschen und der ukrainischen 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, Q und ц, щ, ъ, ё, й, 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.



мінімум 20



20 хвилин



(заздалегідь підготовлені)
картки, 2 ручки, папір, обмежене
ігрове поле, перешкоди, якщо
треба (лавки, конуси, медичні
м'ячі тощо)



побудова команди, вивчення
слів,
засвоєння вивченого



спритність, командна робота,
швидкість

Хід гри:

Учасники стоять у центральному колі за здалегідь накресленого ігрового поля. У двох протилежних кутах поля розташовані «станції» української та німецької мов. Кожен отримує аркуш паперу, на якому є звук, присутній в обох абетках, наприклад, G/Г або SCH/Ш.

За визначений час учасники мають скласти максимальну кількість слів з цієї літерою українською та/або німецькою. Слово має складатися щонайменше з чотирьох літер. Тепер учасникам потрібно знайти людей із відповідними літерами українською та німецькою мовами, щоб скласти з них слова. Щойно слово складено, всі власники карток із літерами цього слова біжать до контрольної станції цієї мови.

Тренер перевіряє правильність складеного слова, записує його і ставить ризик на картках учасників. Мета — зібрати якомога більше ризиків. Якщо слово було використано хоча б раз, його не можна складати, навіть з іншими партнерами. В кінці гри всі слова зачитуються та перекладаються разом.

Варіанти:

- Якщо влаштувати смугу перешкод із лавок, столів або медичних м'ячів чи обмежити можливі форми пересування на шляху до станції, можна посилити спортивну складову гри.
- Ще можна ввести правило, що обмежує слова тематикою спорту або навіть одним конкретним видом спорту.
- Щоб мотивувати учасників до складання слів обома мовами та відвідування обох станцій, тренери можуть використовувати різнокольорові ручки.

Примітки:

- не слід уживати дуже рідкісних літер, як-от: X, Y, Q та ц, щ, й, ю. Відносно рідкісні літери латинського алфавіту можна подавати разом із взаємозамінниками, наприклад, C/K, C/CH, V/W. Картки з голосними літерами можуть повторюватися двічі або тричі. Часто використовувані приголосні, як-от: K, P, T, R, S, N, L — також можуть зустрічатися двічі.
- Щоб учасники все-таки могли скористатися рідкісними літерами, можна залишити одну з карток порожньою та використовувати її у якості 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 ukrainische Alphabet mit den deutschen Entsprechungen von oben nach unten notiert. Für jede Mannschaft ist ein Alphabet vorhanden. 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.

Es ist zu beachten, dass die Mannschaften ihr Alphabet der Reihe nach ausfüllen, nach A/A kommt B/B, nach B/B kommt W/W usw. Außerdem darf jede*r Spieler*in nur in der Partnersprache auf das Flip-Chart / die Tafel schreiben.

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 Ukrainisch 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.



мінімум 10



25 хвилин



принаймні 2 фліпчарти або дошки, не менше 2 фломастерів, за потреби перешкоди (лавки, конуси, медичні м'ячі тощо)



вивчення слів, засвоєння вивченого



командна гра, швидкість

Хід гри:

Учасники діляться на дві (або більше) змішані команди, гравці яких стають у колони на певній відстані до фліпчартів або дошок. Їх потрібно поставити так, щоб кожна команда могла бачити тільки свою дошку.

Тренер заздалегідь записує на фліпчартах літери українського алфавіту та його німецькі еквіваленти згори донизу. У кожної команди є алфавіт. Мета — записати слово, що починається з кожної літери абетки, за рекордний час. При цьому лише один гравець команди може перетинати лінію старту. Він тримає в руках фломастер, який також грає роль естафетної палички, записує слово та передає фломастер наступному члену команди.

Зауважте, що команди заповнюють свій алфавіт по порядку: після A/A йде B/Б, після B/Б йде V/В тощо. Крім того, кожен гравець може писати на фліпчарті/дошці тільки мовою партнера.

Гра йде не тільки на швидкість, але й на уважність. Наприкінці естафети слова перевіряють, і очки даються тільки за вірно записані слова.

Варіанти:

- Можна заздалегідь визначити черговість, наприклад, що слова повинні записуватися по черзі українською та німецькою. Або встановити правило, що естафета відбувається в алфавітному порядку.
- Додатково можна встановити обмеження: всі слова повинні стосуватися спорту чи певного його виду. Також можна давати тематичні завдання.
- Щоб підсилити спортивну складову для учасників, можна влаштувати смугу перешкод на шляху до фліпчарту/дошки за допомогою лавок, столів, медичних м'ячів тощо або обмежити форми пересування (стрибками, на одній нозі тощо).

Примітки:

- Тренер повинен стежити за тим, щоб учасники однієї команди рухалися за визначеною черговістю. Не можна допускати, щоб один гравець сам записав усі слова.
- Гравці, які стоять за лінією старту, можуть домовлятися один з одним і підтримувати один одного.



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 Ukrainisch vorgegeben.

Variante:

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



мінімум 8



15 хвилин



велике ігрове поле



побудова команди, вивчення слів



командна гра, швидкість

Хід гри:

Група ділиться на дві змішані команди (якщо група велика, команд може бути більше). Команди шикуються як для естафети на заздалегідь визначених позиціях вздовж бігового маршруту.

Перші бігуни отримують слово, яке вони повинні прошепотіти далі по ланцюжку, передаючи естафету. Цей процес повторюється, доки слово не дійде до останнього гравця в ланцюжку. Він повідомляє почуте слово тренеру. Якщо слово правильне, команда отримує бал і переходить в наступний раунд. Якщо обидві команди вказали правильне слово, очко отримує команда, яка першою прийшла до фінішу. Слова загадують по черзі німецькою та українською.

Варіант:

- Якщо рівень володіння мовою учасників високий, можна замінити слова короткими реченнями.



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 це take?“ 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 / 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.



мінімум 15



15 хвилин



такі предмети, як фломастер, тенісний м'яч, ключі, трико тощо (це можуть бути предмети зі спортивної сфери або повсякденного життя), заздалегідь накреслене ігрове поле

Хід гри:

Призначаються двоє квачів, які одержують по одному вибраному предмету. Решта учасників пересувається в межах ігрового поля та намагається втекти від квачів.

Якщо квач таки ловить когось із гравців, то показує полоненому свій предмет і питає: «Was ist das? / Що це таке?» Якщо полонений відповідає правильно, то може знову тікати. Якщо відповідь неправильна, він стає квачем і отримує новий предмет від тренера.

Усі учасники завжди розмовляють мовою країни партнера.



зняття перешкод, вивчення слів, засвоєння вивченого



спритність, швидкість

Варіант:

- Залежно від знання мови можна грати й без предметів. Запитання можуть стосуватися, наприклад, правил чи загальних тем.

Примітка:

- Використовувати треба ті речі, які учасники вже бачили/вивчали раніше або чули, як вони називаються мовою партнера.



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 Ukrainisch 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.



мінімум 10



15 хвилин



немає



зняття перешкод, вивчення слів,
засвоєння вивченого



спритність, командна робота,
координація

Хід гри:

Для гри учасникам знадобляться назви різних частин тіла та числа від одного до п'ятнадцяти. Лексика може бути знайома учасникам з інших ігор, її також можна підготувати заздалегідь або дати учасникам завдання вивчити ці слова самостійно.

Учасники діляться на кілька невеликих змішаних груп однакового розміру. Кожна група отримує завдання зобразити фантастичну істоту, у якої, наприклад, є три руки, п'ять ніг та чотири голови. «Зайві» руки треба сховати за спиною, ноги — підняти, а голови — притиснути до підборіддя.

Після цього дається завдання скласти іншу фантастичну істоту з іншими параметрами. Числа та частини тіла по чергово називаються німецькою та українською.

Варіанти:

- Замість створення фантастичних істот можна просто казати, якими саме і скількома частинами тіла група має торкнутися підлоги.
- Щоб учасники могли контактувати з максимальною кількістю людей та варіювати розмір груп, після кожного раунду можна називати нове число. Це число визначатиме розмір групи, яку учасники мають самостійно утворити (можливо, тренерам доведеться також брати участь у грі, щоб у всіх групах було порівну людей).

Примітка:

- ця гра особливо добре підходить для вивчення назв частин тіла, які важливі у тому чи іншому виді спорту.



mindestens 8



15 Minuten



Sporthalle (ggf. auf anderes
Umfeld übertragbar)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Wörter „Feuer/пожежа (poschescha)“, „Wasser/паводок (pawodok)“ und „Blitz/блискавка (blyskawka)“ 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 Ukrainisch. 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/відбій (widbij)“ als Zeichen dafür, dass sich die Teilnehmenden wieder bewegen sollen.

Varianten:

- Die Kommandos können je nach Umgebung variieren und beispielsweise durch „Donner/грім (hrim)“, „Sturm/хуртовина (churtowyna)“, „Erdbeben/землетрус (semletrus)“ etc. ergänzt werden.
- Anstatt der Wörter für natürliche Gefahren können andere Vokabeln gelernt und eingeübt werden. Beispielsweise bietet es sich an, mit dieser Aktivität die Farben zu lernen. Die Teilnehmenden müssen dann ein Objekt in der jeweils genannten Farbe berühren.
- Die unterschiedlichen Sportgeräte können den Teilnehmenden auf diese Weise ebenfalls nähergebracht werden. Ihre Aufgabe besteht dann darin, möglichst schnell zu dem genannten Sportgerät zu rennen und es zu 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.



мінімум 8



15 хвилин



Спортивна зала (можна перенести в інше середовище)



зняття перешкод, побудова команди, вивчення слів



спритність, реакція, швидкість

Хід гри:

Перед початком гри учасники отримують слова «Feuer/пожежа (poschescha)», «Wasser/паводок (rawodok)» та «Blitz/блискавка (blyskawka)» або вивчають їх самості йно.

Потім учасники розходяться по залі та бігають (можна під музику). Тренер дає команди цими трьома словами, чергуючи українську та німецьку. Ідея в тому, щоб учасники дісталися безпечного місця після оголошення відповідної небезпеки.

- Пожежа: учасники розбігаються по кутах.
- Паводок: учасники піднімаються повище (на канати, бруси тощо).
- Блискавка: учасники лягають на підлогу.

У кінці тренер дає команду «Entwarnung/відбій (widbij)» — це означає, що учасники мають продовжити рух.

Варіанти:

- Команди можуть відрізнитися залежно від місця, де перебувають учасники: наприклад, «Donner/gрім (hrim)», «Sturm/хуртовина (churtowyna)», «Erdbeben/землетрус (semletrus)».
- Замість слів, що позначають природну небезпеку, можна використовувати й інші слова. Наприклад, ви можете вивчати кольори під час цієї гри. Тоді учасникам треба буде торкнутися предмета, який назвав тренер.
- Таким чином також можна познайомити учасників із різним спортивним спорядженням. Ваше завдання - якомога швидше підбігти до названого предмета спортивного спорядження і доторкнутися до нього (звичайно, спортивний інвентар треба заздалегідь розкидати по залі).

Примітка:

- якщо гра затягується або учасники рухаються неохоче, можна додати змагальний елемент. У цьому випадку гравець, який останнім зрозумів і виконав команду, вибуває з гри, доки на полі не залишиться один гравець. Якщо ви не хочете, щоб хтось вибував з гри, останній учасник, що виконав команду, може стати ведучим наступного раунду.



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 Ukrainisch) entsprechen.

Zum Beispiel:

Deutsch _ _
(KAPITÄN)

Ukrainisch
(КАПИТАН)

Den Teilnehmenden muss dabei ersichtlich sein, welches das deutsche und welches das ukrainische 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. Ukrainische 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.

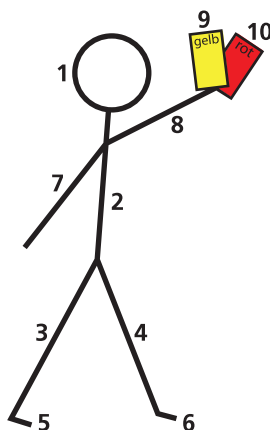
Zum Beispiel:

_ 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 Karte 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.





мінімум 10



20 хвилин



фліпчарт, ручки (або дошка, крейда)



побудова команди, вивчення слів, засвоєння вивченого



Перерва на напої

Хід гри:

Тренер заздалегідь готує список слів, пов'язаних зі спортом взагалі або з його конкретним видом. Такий список може слугувати для підготовки до майбутнього тренування.

Тепер учасники діляться на дві рівні змішані команди, які суперничають і мають відгадувати слова. Тренер малює на фліпчарті стільки пропусків, скільки букв у слові, яке потрібно відгадати (українською та німецькою мовами).

Приклад:

Німецька	Українська
(KAPITÄN)	(КАПІТАН)

Учасникам має бути зрозуміло, яке слово німецьке, а яке українське.

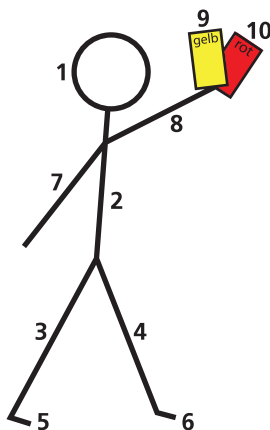
Команди по черзі пропонують літери. Якщо літера правильна та зустрічається в одному чи обох словах, вона вноситься на місце відповідного пропуску, а команда продовжує відгадувати. Українські літери, які в німецькому слові можна передати комбінацією літер і зустрічаються в відгадуваному слові саме в такій комбінації, необхідно записати обома мовами: наприклад, ш (sch) у слові шахи/ Schach.

Приклад:

_ A _ _ _ _ _ _ A _ _ _ A _

Якщо літери немає в жодному зі слів, для цієї команди замальовується перший штрих у фігурі судді з червоною карткою в руці, яка поступово доповнюватиметься. Кожна команда малює свого суддю. Команда, яка після десяти невдалих спроб відгадати літеру першою домалює фігуру судді з карткою, програє.

Замість вгадувати літери, команда також може запропонувати ціле слово (обома мовами). Якщо її пропозиція правильна, команда заробляє очко. Якщо ні, до фігури додається ризик, і черга переходить до іншої команди.



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? / Привіт, як справи? (Prywit, jak sprawy?)“ sowie drei Antwortmöglichkeiten auf Deutsch und auf Ukrainisch vermittelt werden. Als Antworten bieten sich „gut/добре (dobre)“, „schlecht/погано (pohano)“ und „geht so/нормально (normalno)“ 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? / Привіт, як справи? (Prywit, jak sprawy?)“.

- Antwortet diese*r mit „gut/добре (dobre)“ passiert nichts.
- Antwortet diese*r mit „geht so/нормально (normalno)“, 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/погано (pohano)“, 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/погано (pohano)“ oder „gut/добре (dobre)“ 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/добре (dobre)“ gewählt, sollte eingeführt werden, dass sich eine Antwort maximal dreimal wiederholen darf.



мінімум 10



15 хвилин



обручі, конуси тощо



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



спритність, реакція,
швидкість

Хід гри:

Учасники мають ставити запитання: «Hallo, wie geht's? / Привіт, як справи? (Prywit, jak sprawy?)» та давати три можливі відповіді німецькою та українською. Можливі відповіді: «gut/добре (dobre)», «schlecht/погано (pohano)» і «geht so/нормально (normalno)».

Потім учасники стають у коло. Кожен гравець стає всередину гімнастичного обруча (або аналога), що лежить на підлозі. Потім інший гравець стає всередину, підходить до того, хто стоїть у колі, і запитує: «Hallo, wie geht's? / Привіт, як справи? (Prywit, jak sprawy?)»

- Якщо він відповідає «gut/добре (dobre)», нічого не відбувається.
- Якщо він відповідає «geht so/нормально (normalno)», двоє сусідів зліва та справа міняються місцями з людьми в колі. У цей момент той, хто запитує, може зберегти одне з двох місць.
- Якщо відповідь «schlecht/погано (pohano)», то всі учасники мають помінятися місцями. Той, хто запитує, має можливість зайняти будь-яке місце.
- Усі учасники завжди розмовляють мовою країни партнера.

Варіанти:

Щоб підсилити спортивну складову, можна...

- ... ввести певні вихідні позиції. Наприклад, учасники мають бути в позі краба або лежати на спині. Якщо відповідь «schlecht/погано (pohano)» або «gut/добре (dobre)», гравець, який останнім перейшов на цю позицію, залишається посередині.
- ... запровадити певні форми пересування (стрибками, на одній нозі, з підскоками тощо).

Примітка:

- Якщо відповідь «gut/добре (dobre)» звучить надто часто, слід запровадити обмеження щодо кількості повторень — не більше трьох разів.



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 Ukrainischen.

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 – лінія [linija]
- Sport – спорт [sport]
- Tennis – теніс [tenis]
- Kapitän – капітан [kapitan]
- Turnier – турнір [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.



довільна



20 хвилин



папір і ручки, відповідне середовище (наприклад, спортивна зала або стадіон)



вивчення слів, засвоєння вивченого



Перерва на напої

Хід гри:

Учасники діляться на малі групи чи пари, які складаються з представників обох країн, і шукають так звані інтернаціоналізми. Інтернаціоналізми — це слова-запозичення, тобто такі, які можна знайти у багатьох мовах, зокрема в німецькій та українській.

Слова можна записати, наприклад, на заздалегідь підготовлених табличках, розміщених на території чи у приміщенні, або обговорити, спілкуючись із учасниками. Команди повинні записувати усі знайдені слова.

Простір для переміщення команд має бути адаптований під приміщення, яке доступне вам. Спортзала або спортмайданчик ідеально підходить для збору інтернаціоналізмів на тему спорту.

Можливі приклади інтернаціоналізмів, які можна знайти в спортивній залі:

- Trainer – тренер [trener]
- Linie – лінія [linija]
- Sport – спорт [sport]
- Tennis – теніс [tenis]
- Kapitän – капітан [kapitan]
- Turnier – турнір [turnir]

У кінці команди діляться своїми здобутками та оцінюють їх. Мета — звернути увагу учасників на те, що вони вже знають кілька слів мовою партнера, навіть не усвідомлюючи це.

Варіант:

- Якщо ви хочете внести в гру елемент змагання, можна домовитися, що команда, яка збрала максимальну кількість слів, перемагає.

Примітка:

- Має сенс записати всі зібрані слова та після гри повісити список на видному місці.



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/бір з перешкодами (bih s pereschkodamy)“, „Gehen/ходьба (chod'ba)“, „Weitsprung/стрибки в довжину (strybky w dowschynu)“ und „Speerwurf/метання списа (metannja spyssa)“ auf Deutsch und auf Ukrainisch 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 Ukrainisch.

Wenn der*die Trainer*in z.B. „Gehen/ходьба (chod'ba)“ zieht, müssen alle Teilnehmenden, die „Gehen/ходьба (chod'ba)“ 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*ihrem ursprünglichen Platz angekommen ist.



мінімум 10



15 хвилин



стілець, картки
(або невеликі аркуші)



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



Перерва на напої

Хід гри:

За допомогою цієї гри можна вчити та повторювати певні слова на тему спорту. На картках записуються, наприклад, спортивні дисципліни: «Hürdenlauf/біг з перешкодами (bih s pereschkodamy)», «Gehen/ходьба (chod'ba)», «Weitsprung/стрибки в довжину (strybky w dowschynu)» та «Speerwurf/метання списа (metannja spyssa)» німецькою та українською. На кожній картці вказано один із чотирьох термінів; знадобиться стільки карток, скільки є учасників.

Усі сідають у коло зі стільців, витягують по одній картці та запам'ятовують написане на ній. Після цього тренер збирає картки та перемішує їх. Далі він витягує картки одну за одною і голосно називає слово на картці, по черзі українською та німецькою.

Якщо тренер оголосив: «Gehen/ходьба (chod'ba)», учасники з такою картокою мають пересісти на стілець ліворуч або сісти на коліна своєму сусідові ліворуч. Це повторюється кілька разів. Якщо місце ліворуч не зайняте, ви просто сідаєте на вільний стілець.

Один учасник може мати кілька людей у себе на колінах; це означає, що він заблокований. Він не може рухатися, доки коліна не звільняться та його слово не прочитають. Гра закінчується (наприклад), коли перший учасник повертається на своє початкове місце.



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 «Біг з високим підняттям колін (Bih s wysso-
ym pidnjattjam kolin)“,
- „Kommando Hüpfen/команда «Стрибки (Strybky)“,
- „Kommando Dehnen/команда «Розтяжка (Rostjaschka)“,
- „Kommando Ball prellen /команда «Відбиття м'яча від підлоги (Widbyttja m'jatscha wid pidlohy)“,
- „Kommando Hocke/команда «Навприсядки (Nawpryssjadky)» тощо

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 Ukrainisch 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.



довільна



20 хвилин



немає



зняття перешкод,
вивчення слів



спритність, реакція,
швидкість

Хід гри:

- Тренер дає групі короткі команди і практикує їх з усіма. До прикладу:

- «Kommando Kniehebelauf/команда «Біг з високим підняттям колін (Bih s wyssokym pidnjattjam kolin)»,

- «Kommando Hüpfen/команда «Стрибки (Strybky)»,

- «Kommando Dehnen/команда «Розтяжка (Rostjaschka)»,

- «Kommando Ball prellen /команда «Відбиття м'яча від підлоги (Widbyttja m'jatscha wid pidlohy)»,

- «Kommando Hocke/команда «Навприсядки (Nawpryssjadky)» тощо.

Гравці стають у коло, тренер дає команди, демонструє рухи, а гравці повторюють за ним. Далі під час гри тренер може дати одну команду, але виконувати інший рух. Гравцям потрібно виконувати команди, а не повторювати рухи, що демонструє тренер. Якщо гравець робить помилку, він стає ведучим.

Якщо тренер дає команду, але не промовляє слово «команда», гравці не повинні реагувати. Якщо хтось помиляється, також відбувається заміна.

У цю гру можна грати, наприклад, десять хвилин німецькою, а наступні десять — українською.

Примітка:

- суть гри полягає в тому, щоб тренер оголошував «команди» та «не-команди» дуже швидко. Це призведе до того, що гравці багато рухатимуться і робитимуть багато помилок.



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 Ukrainisch). 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.



мінімум 8



20 хвилин



обмежене ігрове поле



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



спритність, командна робота,
реакція

Хід гри:

Тренер вибирає п'яти-вісім частин тіла — наприклад, ті, які є ключовими у виді спорту, яким займаються учасники. Ці назви пояснюються учасникам (або вони самі їх вивчають). Тут має сенс намалювати контури тіла, а учасники самі підпишуть, як називаються різні частини тіла, обома мовами.

Гра починається з того, що учасники бігають накресленим полем. Тренер називає частину тіла (по черзі німецькою та українською). Після цього учасники повинні торкнутися цієї частини тіла в інших гравців. Після того, як усі учасники торкнуться правильної частини тіла, група може продовжувати рух.

Варіанти:

- Можна ускладнити гру, називаючи дві частини тіла одночасно.
- Можна називати більше двох частин тіла одночасно, якщо правилами буде дозволено торкатися інших учасників також ногами.
- Підвищити рівень складності можна, встановивши правило, що торкатися певної частини тіла можна тільки такою ж частиною тіла, тобто плечем до плеча, ногою до ноги, головою до голови. У цей варіант також можна грати кількома частинами тіла.

Примітки:

- Потрібно стежити за тим, щоб учасники не торкалися чутливих частин тіла — ні навмисно, ні випадково.
- Щоб краще змішати групу, потрібно простежити, щоб гравці торкалися людей з іншої країни.



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... / Мене звати... (Mene swaty...)“. In der zweiten Runde begrüßt man sich durch Berührung der Fußsohlen und stellt die Frage „Wie geht’s? / Як справи? (Jak sprawy?)“ in der Partnersprache. Die Antwortmöglichkeiten „gut/ добре (dobre)“, „schlecht/погано (pohano)“ und „geht so/нормально (normalno)“ müssen gemeinsam mit der Frage vor der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt

Optional können sich die Teilnehmenden anschließend noch durch seitliches Po-an-Po-Kippen 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*ihrer T-Shirts in der Partnersprache sagt.

Bemerkung:

- Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden aus Deutschland und der Ukraine 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.



мінімум 6



10 хвилин



обмежене ігрове поле



зняття перешкод,
знайомство, побудова команди



спритність, командна робота

Хід гри:

Всі учасники стають у позу «краба» (долоні та стопи на підлозі, спиною на підлозі, таз також опущений до підлоги, але не торкається її) та починають ходити в цьому положенні туди-сюди ігровим полем.

У першому раунді учасники, що наближаються один до одного, вітаються – потискають руки і називаються мовою країни партнера: «Ich heiße... / Мене звати... (Mene swaty...)». У другому раунді учасники вітаються взаємним дотиком стоп і питають: «Wie geht's? / Як справи? (Jak sprawy?)» мовою партнера. Варіанти відповідей «gut/добре (dobre)», «geht so/ нормально (normalno)», «schlecht/погано (rohanano)» разом із запитанням потрібно заздалегідь вивчити всім обома мовами.

За бажанням учасники також можуть вітатися легкими доторками сідницями.

Варіант:

- Учасники можуть спробувати обережно вивести іншого учасника з рівноваги так, щоб його руки більше не торкалися підлоги. Якщо один із учасників торкнеться своїми сідницями підлоги, йому доведеться почекати, доки до нього підійде інший «краб» і назве його ім'я, вік або колір його футболки мовою країни партнера.

Примітка:

- Потрібно стежити за тим, щоб учасники з України та Німеччини підходили один до одного та контактували, а не «спілкувалися тільки з земляками».
- Якщо для більшості учасників слова привітання іншою мовою не знайомі, потрібно заздалегідь пояснити їх і повісити на видному місці під час гри.



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Für diese Aktivität benötigen die Teilnehmenden die Vokabeln „Kopf/голова (holowa)“, „Schulter/плече (pletsche)“, „Hüfte/стегно (stehno)“, „Knie/коліно (kolino)“ und „Fuß/стопа (stopa)“ 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 (holowa)“. Anschließend bewegen alle ihre linke Hand zum Kopf ihres rechten Nachbarn*ihrer rechten Nachbarin und sagen ebenfalls gemeinsam „Kopf/голова (holowa)“. 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 anfassend. 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 abubrechen.



мінімум 10



15 хвилин



немає



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



спритність, командна робота

Хід гри:

Для цієї гри учасникам знадобляться такі слова обома мовами: «Kopf/голова (holowa)», «Schulter/плече (pletsche)», «Hüfte/стегно (stehno)», «Knie/коліно (kolino)» та «Fuß/стопа (stopa)». Ці назви пояснюють учасникам (або вони самі їх вивчають). Тут має сенс намалювати контури тіла, а учасники самі підпишуть, як називаються різні частини тіла, обома мовами.

Після цього проводиться раунд рухової аеробіки. Для цього всім учасникам потрібно стати в коло. Тепер всі рухають правою рукою у напрямку голови свого сусіда ліворуч і разом вимовляють: «Kopf/голова (holowa)». Після цього всі роблять рух лівою рукою у напрямку голови свого сусіда праворуч і знову разом вимовляють: «Kopf/голова (holowa)». У такий же спосіб учасники двічі згадують плече, стегно, коліно та стопу. Таким самим способом перелік повертається нагору і закінчується двома згадками голови.

Далі рухи повторюються, і частини тіла називають іншою мовою. У процесі гри темп можна прискорювати та швидко переходити від однієї мови до іншої. При цьому звертайте увагу на регулярне повторення та збереження ритму.

Тільки так усі учасники зможуть устежити за рухами та вимовляти слова одночасно.

Примітки:

- Тренер повинен стежити за тим, щоб дотики учасників лишалися в межах пристойності. Достатньо легкого дотику. Можна зарахувати і простий рух із зазначенням відповідної частини тіла.
- Знайти загальний ритм, у якому рухатимуться всі учасники, не дуже просто. Можна орієнтуватися на загальний настрій, коли більшість учасників встигає. Якщо не всі учасники можуть рухатися у такому ритмі, це не є причиною одразу зупиняти гру.



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 Extrafeld 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 Ukrainisch 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.



мінімум 8



15 хвилин



м'які мати або конуси, музичне обладнання, музика з обох країн



побудова команди, навчання за межами ігрового поля



спритність, реакція, швидкість

Хід гри:

Мати розкладають по колу на підлозі. Матів має бути на один менше, ніж кількість учасників.

Вмикається музика, і учасники починають бігати чи танцювати довкола матів. Коли музика припиняється, кожен повинен якнайшвидше зайняти мат у оголошеній для цього раунду позі (планка, бічна планка, місток, лежачи на спині, стоячи на одній нозі тощо). Учасник, якому не дісталось мату або який став у оголошену позу останнім, вибуває з гри. Один мат теж вилучається з гри, і починається наступний раунд, доки в кінці не залишиться тільки один.

Учасники, що вибули, перебувають у іншій частині зали і розминаються за допомогою бігу, дриблінгу або відбивання м'яча від підлоги.

Варіанти:

- У якості альтернативи можна заздалегідь визначити додаткове ігрове поле, де учасники зможуть ходити, бігати чи лежати. Як тільки закінчується музика, вони біжать із ігрового поля до матів і займають названу позу.

- Замість поз можуть оголошуватися певні вправи. Так гра перетворюється на тренування по колу.

- Замість вибуття можна залишати гравців у грі. Проте з кожним раундом матів ставатиме дедалі менше, тож їм доведеться ставати в названі пози разом.

Примітки:

- Залежно від рівня володіння мовою пози можна оголошувати двома мовами або по черзі українською та німецькою.

- Якщо у вас недостатньо матів, можна поекспериментувати з конусами.

- Музика має бути з обох країн. В ідеалі це мають бути пісні, якими учасники ототожнюють себе або які вони самі запропонували.



mindestens 8



30 Minuten



Papier, Stifte, Tische, Stühle, ein Text in deutscher und ukrainischer 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 diktiert 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 diktiert oder ob er*sie in der Partnersprache arbeitet und somit dem*der „Schreiber*in“ den Text in dessen*deren Muttersprache diktiert.

- 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“ diktiert.
- 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 Beispieltex befindet sich im Anhang auf Seite 101.



мінімум 8



30 хвилин



папір, фломастери, стільці, текст українською та німецькою мовами, за потреби з транскрипцією, (наприклад, звіт про гру, правила гри або тексти, пов'язані з мовним обміном), а також перешкоди (лавки, конуси, медичні м'ячі та ін.)



вивчення слів, навчання за межами ігрового поля, засвоєння вивченого



командна робота, координація, швидкість

Хід гри:

Спочатку утворюються дві мононаціональні групи: «читачі» та «писарі». Після цього до кожного «писаря» прикріплюється «читач», група ділиться на пари з представників обох країн.

Тренер викладає кілька екземплярів тексту на відстані близько 10 метрів від пар. «Читачі» мають якнайшвидше підбігти до тексту, запам'ятати речення та передати його зміст «писарям». Ті сідають за столи і записують почуте. «Читачі» можуть бігати кілька разів, щоб упевнитися, що правильно запам'ятали текст.

Раунд закінчується, коли одна з пар повністю відтворить текст на папері. Далі можна розподілити місця серед переможців, як на справжньому змаганні. Критерії оцінювання — обсяг і правильність відтвореного тексту.

Варіанти:

- Залежно від знання мови ухвалюється рішення, чи отримає «читач» текст рідною мовою і диктуватиме його нею, чи працюватиме з мовою країни партнера і диктуватиме «писареві» текст його рідною мовою.

- Щоб посилити спортивну складову гри, можна побудувати між текстами та «писарями» смугу перешкод із столів, лавок, медичних м'ячів або визначити тип пересування (стрибками, на одній нозі тощо). «Читачі» повинні будуть подолати ці перешкоди перед тим, як почати диктувати текст «писарям».

Примітки:

- Як правило, з точки зору тактики, слід запам'ятовувати речення частинами, а не намагатися запам'ятати ціле речення відразу.
- Якщо кількість учасників із обох країн не дозволяє поділити групу на пари, можна розділити її на групи з трьох осіб, одна з яких буде диктувати, а двоє — записувати.
- Обсяг і зміст текстів обирає тренер. Рекомендована тривалість раунду становить не більше 10–15 хвилин, що приблизно відповідає тексту довжиною двадцять рядків. Зразок тексту є в додатку на сторінці 101.



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 ukrainischer Lautentsprechung 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 Ukrainischen 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.



мінімум 6



20 хвилин



м'які мати, картки (або маленькі аркуші), велика спортивна зала



побудова команди, вивчення слів, засвоєння вивченого



спритність, командна робота, швидкість

Хід гри:

Учасники діляться на дві (або більше) змішані команди, члени яких вишиковуються один за одним на лінії старту. За можливості в командах має бути рівна кількість гравців. Кожній команді дають м'який мат, розташований приблизно за п'ять метрів від команди широкою стороною.

Перша мета — постійно застрибуючи на мат, змусити його просунутися до кінця зали (до заздалегідь визначеної лінії). При цьому по два гравці з кожної команди розбігаються, одночасно падають торсом на мат поряд один з одним і так рухають його. Коли мат зупиняється, вони повертаються на старт, а на їхнє місце приходять інші два члени команди.

Коли мат досягає цілі, команда отримує картку, на якій вказана літера, написана німецькою та українською. Після цього потрібно якнайшвидше штовхати мат назад до стартової лінії, де можна отримати ще одну літеру.

Команди намагаються за обмежений час проїхати на маті туди і назад максимальну кількість разів, а потім, за допомогою зібраних літер, скласти максимальну кількість слів. Слова можуть бути як українською, так і німецькою. За кожне слово та кожний правильний переклад команди отримують очко.

Примітки:

- Члени команди повинні обережно ставитися один до одного, особливо під час спільного падіння на мат. Стрибок має бути синхронним. Гравці повинні одночасно та поряд приземлитися на мат. Падати на мат треба торсом, а не ногами.
- Літери потрібно підбирати так, щоб із них можна було скласти якнайбільше слів на тему спорту.

Der Name in Bewegung



Mindestens 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.



мінімум 10



20 хвилин



немає



зняття перешкод,
знайомство, побудова команди



Перерва на напої

Хід гри:

Тренер просить учасників придумати жест, характерний для їхнього (улюбленого) виду спорту. Після цього всі стають у коло, і кожен учасник по черзі називає своє ім'я, показуючи цей жест. При цьому, перш ніж назватися самому, потрібно повторити всі імена та жести учасників, що вже «назвалися» (за принципом гри «Бараняча голова»).

Варіанти:

- Якщо група налічує понад 20 осіб, можна зробити два кола та грати паралельно.
- Повторення всіх імен та жестів одним учасником можна замінити на повторення всією групою. У такому разі кожен учасник називає своє ім'я, супроводжуючи його жестом, вся група повторює його ім'я та жест, а потім наступний учасник називає себе. Це дуже ефективно у великих групах.



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 (stopa) – Irina
- Isabelle – Kopf/голова (holowa) – Nazar
- Anastasia – Hand/рука (ruka) – Michael
- Lena – Knie/колѐно (kolino) – 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.



мінімум 8



15 хвилин



(гандбольні) м'ячі



зняття перешкод,
знайомство, вивчення слів



командна робота, реакція

Хід гри:

Група ділиться на дві змішані групи. Одна з команд стає у широке коло, а інша — всередину цього кола; учасники у зовнішньому та внутрішньому колах стають обличчям один до одного. Певні гравці із зовнішнього кола отримують м'ячі.

Усі гравці, які отримали м'яча, вигукують імена гравців із центру кола, вказують, як слід передати м'яча, а потім називають ім'я іншого гравця із зовнішнього кола. Наприклад:

- Кевін – Fuß/стопа (stopa) – Ірина
- Ізабелла – Kopf/голова (holowa) – Назар
- Анастасія – Hand/рука (ruka) – Міхаель
- Олена – Knie/коліно (kolino) – Флоріан

Після цього гравці зовнішнього кола кидають м'яч першому названому гравцю в центрі кола, який повинен повернути м'яча зазначеною частиною тіла другому гравцю в зовнішньому колі. За тим самим принципом м'яч знову відправляється всередину кола; гра повторюється кілька разів різними гравцями. Оскільки у грі є одразу кілька м'ячів, то всі грають одночасно.

Учасники завжди розмовляють мовою країни партнера. Через п'ять-десять хвилин команди міняються місцями.

Варіанти:

- Усі гравці зовнішнього кола отримують м'ячі. Названий гравець передає м'яча назад відправникові.
- Одночасно можна користуватися різними типами м'ячів.

Примітки:

- Можливо, що залежно від знання мови, учасникам спочатку доведеться пояснити потрібні для гри слова. Але можна також вивчити їх безпосередньо у процесі гри. Спочатку учасники грають своєю рідною мовою, а вже в процесі гри переходять на мову країни партнера. Вивчати слова можна також, додаючи міміку та жести.
- Якщо група велика, можна розділити її на дві частини та грати паралельно.



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 Schmettern.

- 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.
- Ein Erkenntnisgewinn dieser Aktivität ist die Tatsache, dass sich einige Sportarten im Deutschen und im Ukrainischen sehr ähnlich anhören können. Die Teilnehmenden sollten dazu ermutigt werden, die jeweilige Sportart in der Partnersprache auszusprechen.



мінімум 15



15 хвилин



немає



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



командна робота, реакція,
швидкість

Хід гри:

Усі учасники стають у коло. Ведучий (спочатку це тренер) стоїть посередині та дає гравцям вказівки. Він вказує на людину та називає вид спорту. Названий гравець разом зі своїми сусідами праворуч і ліворуч має зобразити цей вид спорту в вигляді раніше визначеної фігури.

Це можуть бути такі види спорту:

- Футбол: один гравець штурхає м'яча, а його сусіди удають підкат.
- Гандбол: один гравець кидає м'яча, а сусіди його блокують.
- Баскетбол: один гравець кидає м'яча, а сусіди утворюють кошик.
- Бокс: двоє боксують, а гравець посередині грає рефері.
- Боулінг: один гравець кидає м'яча, а два сусіди падають, як кеглі.
- Плавання: один гравець пливе, а два сусіди кружляють, як акули, навколо нього.
- Волейбол: гравці імітують три типи удару – прийом м'яча зверху та знизу й атакуючий удар.

- Хокей: один гравець б'є по шайбі, а двоє сусідів збивають його.

- Теніс: двоє утворюють сітку, а один махає ракеткою.

- Кінні перегони: двоє утворюють перешкоду, а один грає коня та стрибає через неї.

- Серфінг: один займається серфінгом, а два сусіди утворюють хвилі.

Якщо один із гравців відреагував надто повільно або припустився помилки, то стає в центр.

Варіант:

- Якщо група велика, то ведучими посередині можуть бути кілька людей одночасно.

Примітки:

- Для початку вистачить трьох-чотирьох видів спорту. Згодом можна додати нові фігури під час гри. Це дозволяє зберігати динаміку та різноманіття протягом усієї гри.

- Назви багатьох перерахованих тут видів спорту дуже подібні в обох мовах. Тому варто заохочувати учасників називати відповідний вид спорту мовою 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.



мінімум 8



20 хвилин



фліпчарт, ручки (або дошка, крейда), секундомір



невербальне спілкування, вивчення слів, засвоєння вивченого



Перерва на напої

Хід гри:

Тренер готує список слів, які будуть відгадувати гравці. Ці слова можуть стосуватися спорту в цілому або його певного виду. Утворюються дві змішані команди, які виступають одна проти одної.

Гравець 1 із команди А отримує від тренера слово на картці, яке має зобразити на аркуші за певний час. За цей час обидві команди намагаються відгадати це слово. Команда, якій вдається назвати слово обома мовами, отримує очко.

Тепер гравець 1 із команди Б отримує слово та фломастер. Гра триває доти, доки кожен гравець не побуває в ролі художника. Художнику не можна розмовляти, жестикулювати чи писати.

Варіанти:

- Учасники можуть підготувати слова самостійно. У такому разі обидві команди показують суперникам слово, щоб команди відгадували слова одночасно, а не окремо.
- Замість малювання можна спробувати пояснити слова через пантоміму. При цьому не можна говорити, писати та малювати. Слово можна пояснити тільки за допомогою міміки та жестів.



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/біг (bih)“, „Gehen/ходьба (chod'ba)“, „Springen/стрибки (strybky)“, „Werfen/метання (metannja)“etc.) oder Sportarten selbst „Leichtathletik/легка атлетика (lehka atletyka)“, „Turnen/гімнастика (himnastyka)“, „Schwimmen/плавання (plawannja)“, „Tanz/танці (tanzi)“ etc.) auf Deutsch und auf Ukrainisch 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/Олімпійські ігри (Olimpijski hry)“ 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, Hopperlauf etc.) eingeführt werden.



мінімум 10



15 хвилин



обручі, конуси тощо



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



спритність, реакція,
швидкість

Хід гри:

За допомогою цієї гри можна вчити та повторювати певні слова на тему спорту. Це можуть бути різні активності: Laufen/біг (bih), Gehen/ходьба (chod'ba), Springen/стрибки (strybky), Werfen/метання (metannja) тощо — або види спорту: Leichtathletik/лерка атлетика (lehka atletyka), Turnen/гімнастика (himnastyka), Schwimmen/плавання (plawannja), Tanz/танці (tanzi) тощо — українською та німецькою мовами. Після цього всі слова розподіляють серед учасників, і кожен гравець отримує певне слово.

Завдання вимагає від учасників стати в коло. Кожен гравець стає всередину гімнастичного обруча (або аналога), що лежить на підлозі. Ведучий стоїть посередині. Коли він називає одне з вивчених слів, учасники, яким дісталось це слово, міняються своїми місцями. Ведучий намагається скористатися цим, щоб зайняти місце в обручі. Тепер інший гравець стає ведучим та називає новий спортивний термін. Крім того, гравець у середині може називати і ширші поняття, наприклад, «Olympische Spiele/Олімпійські ігри (Olimpijski ihry)». Тоді всі гравці міняються місцями. Учасники завжди розмовляють мовою країни партнера.

Варіанти:

- Можна назвати одразу кілька спортивних термінів. Що більше їх буде, то більшої кількості учасників доведеться мінятися місцями.

Щоб підсилити спортивну складову, можна...

- ... ввести певні вихідні позиції. Наприклад, учасники мають бути в позі краба або лежати на спині. У центр потрапляє той гравець, котрий останнім виконав позу.

- ... запровадити певні форми пересування (стрибками, на одній нозі, з підскоками тощо).



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 Ukrainisch 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.



мінімум 6



20 хвилин



наклейки, фломастери,
відповідне місце проведення
(наприклад, спортзала або
стадіон)



зняття перешкод, невербальне
спілкування, вивчення слів



Перерва на напої

Хід гри:

Учасники діляться на змішані пари; кожна пара отримує пачку стікерів. Завдання кожної пари — оглянути місця довкола та наклеїти на вибрані предмети свої стікери. На стікері написана назва предмета українською та німецькою мовами. Бажано встановити часові обмеження. Якщо наперед визначити теми, п'яти хвилин може бути цілком достатньо.

Після закінчення гри можна скласти список зібраних слів.

Варіанти:

- На передній план можна вивести різні аспекти, пов'язані з вашим видом спорту. Якщо ви працюєте з групою гандболістів, можна послати їх на ігрове поле із завданням назвати всі лінії. Гімнасти можуть взяти на себе назви різних снарядів.
- Крім того, стікери можна прикріпити до різних об'єктів до початку гри. Тоді завданням пар буде знайти стікери, записати на них назви предметів обома мовами та принести їх тренеру.
- У цю гру можна грати, змагаючись. Пари мають по три хвилини, щоб дати назву максимальній кількості предметів. Усі пари пишуть на кожному стікері порядковий номер та свій підпис. Можна клеїти стікери тільки на предмети, які ще не зайняті іншими учасниками.

Примітка:

- Поняття «предмет» слід розуміти дуже широко і абстрактно. Так, наприклад, на тренера теж можна наклеїти стікер.

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/сумоїст (sumojist), Fechter/фехтувальник (fechtuwalnyk) und Karatekämpfer/каратист (karatyst) 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.



мінімум 10



15 хвилин



обмежене ігрове поле



зняття перешкод, побудова команди, невербальне спілкування



командна гра, реакція, швидкість

Хід гри:

Учасники діляться на дві змішані команди. Тренер вводить такі слова: «Sumoringer/сумоїст (sumojist)», «Fechter/фехтувальник (fechtuwalnyk)» та «Karatekämpfer/каратист (karatyst)». Команди додатково домовляються, якими жеста ми будуть зображувати цих спортсменів.

Після цього оголошують правила, аналогічні грі «Камінь, ножиці, папір»: сумоїст перемагає каратиста, каратист — фехтувальника, а фехтувальник — сумоїста. Говорячи метафорично, сумоїст задавить каратиста, каратист вб'є шпагу з рук фехтувальника, а фехтувальник заколить сумоїста шпагою.

Групи визначаються, кого показувати, на рахунок «три»: вони разом вигукують слово і показують відповідний жест. Для цього команди переходять на центральну лінію раніше накресленого ігрового поля та вишиковуються в лінію один навпроти одного. Команда-переможниця починає ловити членів команди, що програла. Вони можуть втекти та сховатися за раніше визначеною лінією.

Усі спіймані гравці приєднуються до команди-переможці. Гра повторюється, доки одна команда повністю не поглине іншу або доки не буде досягнуто певної кількості перемог.



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 ukrainischen Sprache abwechselt. Es kommen bestimmte Positionen mehrfach vor, z. B. Torwart/Torhüterin/воротар (worotar), Abwehrspieler/захисник (sachysnyk), Mittelfeldspieler/півзахисник (piwsachysnyk), Stürmer/нападник (napadnyk), Linksaußen/лівий вінгер (liwyj winger), Rechtsaußen/правий вінгер (prawyj winger), die vor dem Spiel in der Gruppe eingeführt werden. Im Anhang befindet sich eine beispielhafte Vorlage.

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.

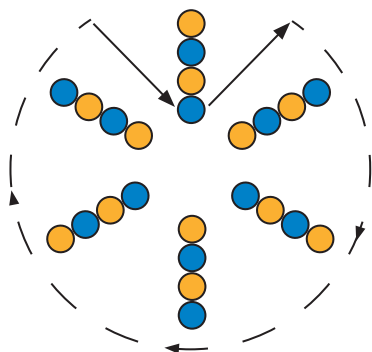
Der*die Schnellste erhält einen Punkt für seine*ihre Mannschaft. Das Spiel ist beendet, sobald der Radio-Kommentar zu Ende ist.

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.





мінімум 8



15 хвилин



за потреби фліпчарт з новими термінами



зняття перешкод,
побудова команди, вивчення
слів



реакція, швидкість

Хід гри:

Тренер грає радіокоментатора під час трансляції футбольного матчу. І тому він готує текст, у якому постійно переходить із української на німецьку та навпаки. У тексті часто згадуються певні позиції, наприклад, Torwart/Torhüterin/воротар (worotar), Abwehrspieler/захисник(sachysnyk), Mittelfeldspieler/півзахисник (piwsachysnyk), Stürmer/нападник (napadnyk), Linksaußen/лівий вінгер (liwyj winger), Rechtsaußen/правий вінгер (prawyj winger), тому групу потрібно ознайомити з ними перед грою. Зразок такого тексту є у додатку.

Учасники діляться на змішані команди та сідають на підлогу у формі зірки навколо центральної точки (див. рисунок). Число учасників кожної команди відповідає кількості позицій, що згадуються в радіокоментарі.

Усі учасники отримують від тренера позицію — всі позиції мають бути зайняті у кожній команді. Учасники запам'ятовують назву своєї позиції обома мовами. Важливо, щоб усі позиції в усіх командах розташовувалися на однакових місцях.

Тренер починає голосно та чітко читати радіокоментар. Як тільки звучить одна з позицій, відповідні гравці підходять і намагаються якнайшвидше пробігти навколо всіх команд за годинниковою

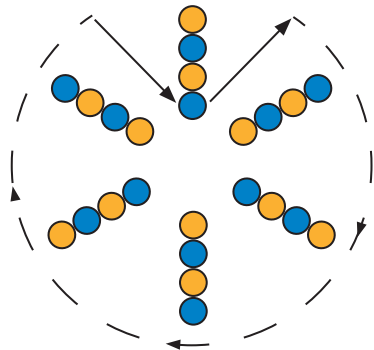
стрілкою, а потім сісти на своє місце. Найшвидший бігун заробляє очко для своєї команди. Гра закінчується, коли закінчується радіокоментар.

Варіант:

- Тему можна адаптувати до цільової групи. Футбол можна замінити будь-яким іншим видом спорту. Також можна подумати про кілька індивідуальних видів спорту. Тільки слід заздалегідь чітко визначити позиції до початку гри.

Примітка:

- В ідеалі радіокоментар по черзі зачитують два тренери: кожен — своєю рідною мовою.





mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Gruppen-
dynamik, 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.



мінімум 10



15 хвилин



немає



зняття перешкод, побудова команди, невербальне спілкування



командна робота, координація, реакція

Хід гри:

Один із гравців залишає групу і чекає за дверима, доки його не покличуть. Ще одного гравця вибирають для демонстрації вправ. Тепер вибраний для демонстрації гравець починає виконувати (а) бігову розминку, або (б) гімнастичні вправи. Решта учасників повинна одночасно повторювати за ним. «Ведучий» намагається постійно і непомітно переходити до нових форм руху.

Учасник, який був відсутній, повертається та намагається тепер відгадати, хто насправді показує всім вправи. Для цього в нього є три спроби.

Під час виконання вправи розмовляти заборонено. У варіанті (а) важливо, щоб вся група перебувала в русі. У варіанті (б) група утворює коло, а учасник, який стояв за дверима, встає в середину кола.

Варіант:

- Щоб ускладнити гру, можна визначити, як часто треба міняти вправи. Наприклад, вводиться правило, що можна виконувати одну вправу не довше 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.



мінімум 8



20 хвилин



(заздалегідь підписані) картки (або невеликі аркуші), за бажанням, перешкоди (лавки, конуси, медичні м'ячі та ін.)



побудова команди, вивчення слів



командна робота, координація, швидкість

Хід гри:

Учасники діляться на дві рівні змішані команди. Кожна команда налічує чотири-сім гравців. Команди шикуються вздовж лінії старту. Для кожної команди на відстані (приблизно 20 метрів) розкладаються 15 карток із цифрами від 1 до 15, зображенням донизу.

Мета команд — якнайшвидше розкрити всі картки у правильному порядку. Тобто перевернути картку з цифрою «2» можна тільки після того, як перевернуто картку з цифрою «1». Якщо перевернули не ту картку, потрібно покласти її назад на підлогу цифрою вниз.

Учасникам треба пам'ятати, яку цифру та де вони побачили. Крім того, всередині команди можуть обговорювати розташування карток та розробляти стратегію дій.

Варіанти:

- Щоб посилити спортивну складову гри, можна влаштувати смугу перешкод із лавок, столів, медичних м'ячів тощо, або обмежити рух між лінією старту та ігровим полем з цифрами визначеними способами пересування: стрибками, на одній нозі тощо. Смугу перешкод повинні подолати всі гравці до того, як розкрили карту

- Цифри також можна замінити словами з речення на тему спорту. Тоді учасникам доведеться відкривати слова у правильній послідовності.

Примітки:

- Тренер повинен стежити за тим, щоб учасники однієї команди рухалися за визначеною черговістю. Один гравець не може розкривати всі карти самостійно.

- Вимову цифр обома мовами можна вивчити або повторити перед грою або після неї.



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* ihr 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, Hopselauf 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.



мінімум 10



15 хвилин



обручі, конуси тощо



зняття перешкод,
знайомство, побудова команди



спритність, реакція,
швидкість

Хід гри:

Усі учасники стають у коло. Кожен гравець стає всередину гімнастичного обруча (або аналога), що лежить на підлозі. На початку гри гравці знайомляться зі своїми сусідами ліворуч та праворуч.

Ведучий перебуває у центрі кола. Він підходить до одного з учасників, що стоять в обручах, і говорить «Ціп», «Цап» або «Ціп-цап».

- Коли звучить «Ціп», гравець має назвати ім'я сусіда ліворуч.
- Коли звучить «Цап», він називає ім'я свого сусіда праворуч.
- А коли звучить «Ціп-цап», усі учасники міняються місцями.

Якщо комусь із гравців не вдається назвати правильне ім'я, коли він почув «Ціп» або «Цап», або на це піде забагато часу, він повинен поступитися місцем ведучому.

За командою «Ціп-цап» ведучий може спробувати зайняти одне з місць, а ведучим стає той гравець, якому не дісталось місця. Після цього гравці знову знайомляться зі своїми сусідами.

Варіанти:

Щоб підсилити спортивну складову, можна...

- ... ввести певні вихідні позиції. Наприклад, учасники мають бути в позі краба або лежати на спині. Тоді за командою «Ціп-цап» в центрі лишається той гравець, який останнім зайняв потрібну позу.
- ... запровадити певні форми пересування (стрибками, на одній нозі, з підскоками тощо).
- Щоб підсилити когнітивну складову, можна ввести додаткові команди:
- «Ціп-ціп»: гравець має назвати ім'я учасника ліворуч, що стоїть через одну людину.
- «Цап-цап»: гравець має назвати ім'я учасника праворуч, що стоїть через одну людину.

Anhang

Перспекта

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?	

Контрольний список для тренера (роздатковий матеріал)

Цей контрольний список містить загальний огляд моментів, які потрібно враховувати тренеру перед заняттями із мовленнєвої анімації. Він має допомогти сформулювати уявлення про те, що ще потрібно зробити, а що вже виконано.

Назва гри:	✓
Чи ця гра підходить учасникам?	
Чи підходить вона для цього етапу мовного обміну?	
Чи підходить вона до порядку денного?	
Чи достатньо часу відведено?	
Чи підходить приміщення для гри? Чи достатньо місця?	
Чи маю я всі необхідні матеріали?	
Чи знаю я, як пояснити правила гри двома мовами?	
Чи потрібно мені заздалегідь поділити учасників на малі групи чи пари?	
Чи володіють учасники необхідним для гри словниковим запасом? Як мені навчити їх цим словам?	
Чи відповідає гра рівню володіння мовою групи?	
Чи підходить гра учасникам зі спортивної точки зору?	
Чи знаю я, чого хочу досягти за допомогою мовленнєвої анімації?	
Чи можу я включити цю гру в спортивну програму тренувань (наприклад, як розминку)?	

Übersicht über Aktivitäten, die im Wasser durchgeführt werden können:**Перелік активностей на воді:**

(Farben) In Bewegung	(Кольори) в русі
10er-Ball	10 пасів
Achtung Buchstaben – Buchstabenstaffel	Обережно, літери — естафета
Die Baskenmütze	Берет
Buchstabenstaffellauf	Естафета літер
Eil-Post	Зіпсований телефон
Feuer, Wasser, Blitz	Пожежа, паводок, блискавка
Kommando Sport	Команда «Спорт»
Der Name in Bewegung	Ім'я в русі
Pass den Ball	Передай м'яча
Der Sumoringer, die Fechterin & der Karatekämpfer	Сумоїст, фехтувальник і каратист
Vorturner*in	Роби, як я
Zahlenlauf	Біг із числами

Kyrillische Buchstaben mit ihren deutschen Entsprechungen

Кириличні літери з німецькими відповідниками

Kyrillischer Buchstabe Літера	Deutsche Aussprache Як читати	Beispiel aus dem Sport Приклад зі спорту
А а	a	акробатика (akrobatyka)
Б б	b	бадмінтон (badminton)
В в	w	волейбол (wolejbol)
Г г	h	гімнастика (himnastyka)
Д д	d	дартс (darts)
Е е	e (Wortanfang, nach Vokal) e (nach Konsonanten)	чемпіонат Європи (tschampionat Jewropy) (dt. Europameisterschaft)
Є є	je je nach ш, ж, ч, щ	Єрінґ (jering), (dt. Jhering)
Ж ж	sch (stimmhaft) wie „Journal“	журі (schuri/jury)
З з	s (stimmhaft) wie „Sonne“	спортивна зала (᠖portywna sala) (dt. Turnhalle)
И и	y	гри (hry) (dt. des Spieles)
Й й	j	йоґа (joha)
К к	k	карате (karate)
Л л	l	лапта (lapta) russische Sportart
М м	m	матч (matsch) (dt. das Match)
Н н	n	настільний теніс (nastilnyj tenis) (dt. Tischtennis)
О о	o	обруч (obrutsch) (Gymnastikreifen)
П п	p	пас (paß)
Р р	r	регбі (regbi)
С с	s (stimmlos) wie ᠖	снoвбoрд (᠖nowbord)
Т т	t	тріатлон (triathlon)
У у	u	ушу (uschu) (dt. Wuschu)
Ф ф	f	футбол (futbol)
Х х	ch wie in „Dach“	хокей (chokej)
Ц ц	z	центрфорвард (zentrforward) (dt. Mittelstürmer)
Ч ч	tsch	чирлідінґ (tschyrlidyng)
Ш ш	sch	шахи (schachy)
Щ, щ	schtsch	щитки (schtschytky) (Schienbeinschützer)
Ї ї	ji	
Ґ ґ	g	ґазда (gasda) (Herr)
Ь ь	' (Weichheitszeichen)	
Дж дж	dsch	джура (dschura)
Ю ю	ju	юніор (junior)
Я я	ja	яхта (jachta)

Spielblatt für die Autogrammjagd (Kopiervorlage)

Ігровий аркуш для гри «Полювання за автографами» (зразок)

Ist Torwart / Torhüterin	Ist ein Morgenmuffel	Kann einen Handstand	Spricht mehr als drei Sprachen
Воротар	Ворчун	Робить стійку на руках	Володіє більше ніж трьома мовами
War schon einmal in einem großen Stadion	Schwimmt gern	Hat blaue Augen	Fährt Ski
Бував(-ла) на великому стадіоні	Любить плавати	Має блакитні очі	Вміє кататися на лижах
Kann gut Grimassen schneiden	Macht mehr als zwei Sportarten	Kann ein Papierschiff basteln	Hat mehr als zwei Geschwister
Добре корчить рожі	Займається більше ніж двома видами спорту	Вміє робити паперові кораблики	Має більше двох братів/сестер
Mag Kampfsport	Spricht mehr als zwei Sprachen	Kann auf zwei Fingern pfeifen	Liest gern
Займається боротьбою	Володіє більше ніж двома мовами	Вміє свистіти за допомогою двох пальців	Любить читати
Hat schon einmal ein Turnier gewonnen	Kann ein Lied auswendig	Engagiert sich in einem Sportverein	Schafft 20 Liegestütze am Stück
Вигравав(-ла) в турнірі	Знає напам'ять пісню	Є членом спортивної спілки	Робить 20 віджимань за підхід

Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltext

Bei einem deutsch-ukrainischen Jugendaustausch lässt sich so einiges erleben. Letztes Jahr im Sommer war ich in Kiew, mitten in der Ukraine. 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 ukrainische Lieder singen. Das macht unheimlich viel Spaß, weil dadurch eine so tolle Gemeinschaft in der Gruppe entsteht.

Die meiste Zeit haben wir aber bei Gastfamilien übernachtet und dort auch gegessen. Das Essen war super. Besonders geschmeckt haben mir die ukrainischen Bichteln mit Kirschfüllung geschmeckt, die es immer zum Tee dazu gab. Etwas gewöhnungsbedürftig fand ich allerdings das herzhaftes Frühstück.

Ігровий аркуш для гри «Диктант на ходу»: зразок тексту

На молодіжному німецько-українському обміні може бути багато цікавого. Минулого літа я був у Києві, в самому серці України. У нас була чудова група, хороший супровід і прекрасна погода. У програмі були футбольний матч, похід у гори та дводенна прогулянка на каное. Цілий день ми провели на воді, а потім увечері дуже боліли руки. На щастя, ми змогли відпочити біля затишного багаття, до ночі співаючи українських пісень. Це дуже весело, тому що в групі панує надзвичайна атмосфера єдності.

Здебільшого ми ночували та їли в приймаючих сімей. Їжа була дивовижною. Особливо мені сподобалися українські пиріжки з вишнями, які завжди подавали до чаю. Однак згодом я з'ясував, що до такого ситного сніданку ще треба при звичаїтись.

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

Ігровий аркуш для Команди «Лямбда»: зразок радіокоментаря футбольного матчу молодіжних команд

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

Гравець номер 5 отримує м'яч назад і пасує прямо на свого правого вінгера. Дивовижна **комбінація**. Стадіон не змовкає.

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

Він набирає швидкість, йому вдається перехопити м'яч і одразу передати на центрального **півзахисника**.

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.

Нападник зупиняє м'яч п'ятою, обходить суперника і проривається ліворуч. Запускає по флангу, а там... нікого! Інші гравці не побігли за ним. Який сором!

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.

Захисник суперника встигає підчищати по всьому полю. Але номер 9 однаково намагається пробити. Але хтось виявився занадто швидким навіть для нього.

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.

Правий вінгер пробивається по флангу. Кутовий залітає далеко направо. **Правий вінгер** лупить з усієї сили та влучає прямо по центру. У воротаря немає шансів. ГОЛ! ГОЛ! Один — нуль.

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.

Віддає м'яч **крайньому захиснику**, а той пасує на **півзахисника**. М'яч опиняється позаду, **захисники** вступають у гру. На правому фланзі захисник контролює ситуацію та відправляє м'яча на інший бік поля.

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

Нападник набирає швидкість, він поспішає на вістря атаки. Він віддає по центру, де на нього вже чекає номер 8, і пасує на правого вінгера. Він прискорюється і з шаленою швидкістю наближається до воріт.

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.

Воротар швидко віддає м'яча найближчому **захиснику**. Той пасує прямо на півзахисника, **півзахисник** пресингує суперника. Тут він помічає, що воротар суперника вийшов далеко з воріт, і наважується на удар. Бам! Оце так гол!

Das verdiente 2:0, das gleichzeitig auch als Endstand stehen bleibt, denn der Schiedsrichter entscheidet, das Spiel abzufeuern. Die Spieler bewegen sich zum Shakehands.

Der **Torwart Воротар**, der **Abwehrspieler захисник**, der **Mittelfeldspieler півзахисник**, der **Stürmer нападник**, der **Linksaußen лівий вінгер** та **правий вінгер**

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

Autoren:

- ▶ Florian Pfeifer, Ingo Martin

Übersetzung:

- ▶ Translated
info@translated.com

Redaktion:

- ▶ Jörg Becker, Sonja Thiel, Ferdinand Rissom

Gestaltung:

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Marketing:

- ▶ Jörg Becker (dsj)

Bildnachweis:

- ▶ Adobe Stock

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-909-6

Druck:

- ▶ Druckerei-Michael GmbH, Schnelldorf
www.druckerei-michael.de

Diese Broschüre wurde aus FSC®
zertifiziertem Papier hergestellt.

Auflage:

- ▶ 1. Auflage Juli 2022

Förderhinweis:

- ▶ Diese Broschüre wurde durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert.

Copyright:

- ▶ © Deutsche Sportjugend
Frankfurt am Main, Juli 2022
- ▶ 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.

Видавництво:

- ▶ 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

Автори:

- ▶ Флоріан Пфайфер (Florian Pfeifer),
Інго Мартін (Ingo Martin)

Редактори:

- ▶ Йорг Бекер [Jörg Becker], Соня Тіль
[Sonja Thiel], Фердинанд Рісом
[Ferdinand Rissom]

Дизайн:

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Маркетинг:

- ▶ Йорг Бекер [Jörg Becker] (dsj)

Фото:

- ▶ Adobe Stock

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-909-6

Друк:

- ▶ Druckerei-Michael GmbH, Schnelldorf
www.druckerei-michael.de

Ця брошура виготовлена на
сертифікованому FSC® папері.

Видання:

- ▶ 1-ше видання: червень 2022 р.

Фінансування:

- ▶ Цю брошуру видано за підтримки
Bundesministerium für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend (BMFSFJ)

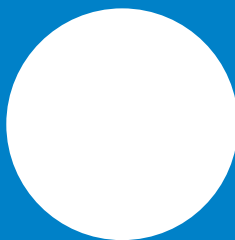
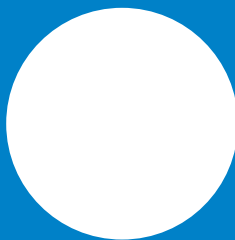
Авторські права:

- ▶ © Deutsche Sportjugend
Frankfurt am Main, червень 2022 р.
- ▶ Всі права захищені. Відтворювати
зміст цієї брошури повністю або
частково фотографічним чи
цифровим способом у комерційних
цілях без письмового дозволу Deut-
sche Sportjugend заборонено.

Тексти та ігри можна використовувати
в спортивних клубах або спортивних
товариствах.

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



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

DD In die Zukunft
der Jugend investieren –
durch Sport **DD**

