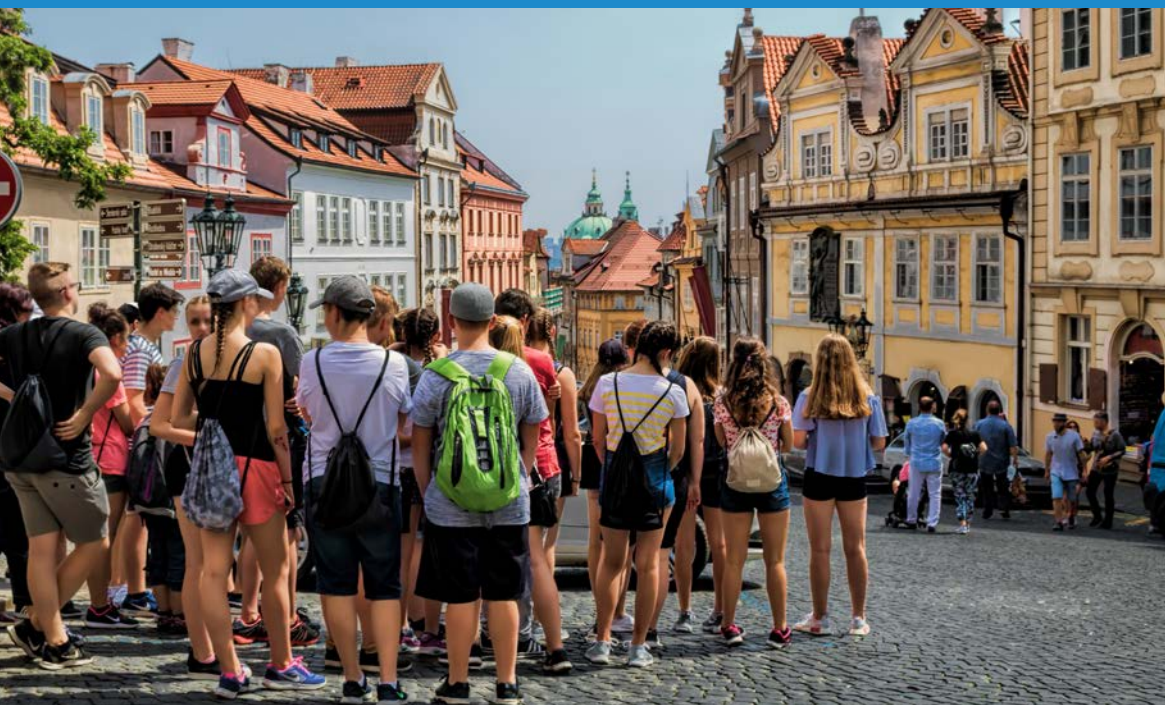


Bewegte Sprachanimation

Sportliche Sprachspiele – Eine Methodensammlung
für internationale Begegnungen im Sport

Jazyková animace v pohybu

Jazykové hry ve sportu – metodická příručka
pro mezinárodní sportovní setkání



Koordinierungszentrum Koordinační centrum
Deutsch-Tschechischer česko-německých
Jugendaustausch výměn mládeže



	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. Spielblatt für die Autogramm jagd	100
4. Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltext	101
5. Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar eines Jungenfußballspiels	102
Material, Links und Fortbildungen zur deutsch-tschechischen Sprachanimation	104
Impressum	106

	Strana
Úvod	5
Přehledová tabulka	17
Pravidla her	23
Příloha	95
1. Kontrolní seznam pro trenéry*ky	97
2. Přehled aktivit, které lze provádět i ve vodě	98
3. Herní list pro Honbu za autogramy	100
4. Herní list pro Běhací diktát: Příklad textu	101
5. Herní list pro Tým lambda: Příklad rozhlasového komentáře fotbalového zápasu chlapeckého oddílu	102
Materiál, odkazy a další vzdělávání na téma jazykové animace	104
Tiráž	107

Einleitung

Úvod

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, um die Ziele eines deutsch-tschechischen Jugendaustauschs zu erreichen. Gemeinsames Spiel und Bewegung zielen darauf ab, den Kontakt zwischen den Kindern und Jugendlichen aus Deutschland und Tschechien 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 darauf folgenden Jahren von weiteren bilateralen Fach- und Förderinstitutionen der internationalen Jugendarbeit aufgegriffen und für den jeweiligen Sprachkontext weiterentwickelt.

Ziel bei einer Jugendbegegnung ist es, die Gruppe aus Deutschland und die Gruppe aus Tschechien 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 Sprache (weiter) zu erlernen, steigt – erfolgreiche Kommunikation macht Lust auf mehr! So wird die Einheit deutsch-tschechischer Sprachanimation zu einem außerschulischen Lernerlebnis, fern vom formalen Sprachunterricht und auf eine spielerische Weise.

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



Sport mluví všemi jazyky!

Sport nám navzdory rozdílným jazykům, kterými mluvíme, nabízí možnost společných zážitků, zkušeností a porozumění. Prostřednictvím společných pravidel, podobných způsobů hry a sdílené vášně spolu lidé různého původu mohou sportovat a navázat kontakt. Sport má tak potenciál spojovat lidi a kultury a mluvit jedním společným jazykem.

Sport je tedy vynikajícím prostředkem k dosažení cílů česko-německého setkání mládeže. Cílem společné hry a pohybu je propojit děti a mladé lidi z Česka a Německa a podpořit vzájemnou výměnu. Hra a pohyb umožňují vytvářet společné zážitky, dosahovat vydařené komunikace, odkrývat kulturní specifika druhých lidí, rozumět jim a přemýšlet o nich. Jazyková animace může přispět k ještě lepšímu využití tohoto potenciálu a pomoci skupině dětí a mladých lidí hovořících odlišnými jazyky, aby se sblížili.

Informace k jazykové animaci

Jazykovou animaci jako pedagogický koncept pro interkulturní setkání vyvinula Německo-francouzská agentura pro mládež (DFJW) v 90. letech minulého století.* V následujících letech se konceptu chopily další organizace aktivní v oblasti mezinárodní práce s mládeží a dále ji rozvinuly pro svůj příslušný jazykový kontext.

Cílem setkání mládeže je, aby skupina z Česka a skupina z Německa vytvořily jedno společenství. K tomu je zapotřebí překonat přirozené zábrany při komunikaci s neznámými osobami. Tyto zábrany jsou při komunikaci s lidmi hovořícími rozdílnými jazyky ještě výraznější. Jazyková animace se proto v první fázi zaměřuje na seznámení a odbourání zábran.

Dále jazyková animace představuje dětem a mladým lidem různé způsoby komunikace. Ať už neverbální vyjadřování „rukama nohama“, mimikou, očním kontaktem, nebo znamením – to vše jsou dorozumívací prostředky pro dosažení příslušného komunikačního cíle.

Konečně jazyková animace umožňuje učit se nová slova v jiném jazyce, která lze pak ihned využít v různých situacích, jako například při společném tréninku. Prostřednictvím těchto prožitků úspěchu se vyjeví prospěšnost znalostí cizího jazyka a motivace se (dále) učit stoupá – úspěšná komunikace totiž probouzí chuť pokračovat! Metoda česko-německé jazykové animace se tak stává mimoškolní zážitkovou aktivitou, která je na hony vzdálená formální výuce jazyků a navíc je hravá.



* Na tomto místě je třeba odkázat na příručku Sprachanimation in interkulturellen Begegnungen („Jazyková animace v interkulturních setkáních“) vydanou DFJW, která v řadě ohledů posloužila jako předloha této publikace. (Části konkrétních aktivit byly převzaty z příručky DFJW.)

Einleitung

Dieser Ansatz der non-formalen Bildung benötigt keine sprachlichen Voraussetzungen und ist unabhängig vom Alter der Teilnehmenden. Die Aktivitäten sind für eine deutsch-tschechische 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 Teilnehmenden 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 Schwimmbaden 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.

Úvod

Tento přístup neformálního vzdělávání nevyžaduje žádné předchozí jazykové znalosti a nezávisí na věku účastníků*ic. Aktivity jsou koncipovány pro česko-německou skupinu. Samozřejmě nic nebrání tomu, použít je i v jiných dvojjazyčných kontextech nebo pro děti a mládež hovořící jinými jazyky.

Co je jazyková animace v pohybu?

Jazyková animace v pohybu je kombinací interkulturní metody jazykové animace a sportu a pohybu. Stmelující povaha sportu se výrazně zesiluje obohacením o prvky jazykové animace. Jazyková animace v pohybu také vyhovuje zájmům mladých sportovců*kyň, které sport a pohyb baví.

Slovo k inkluzi*

Všichni by měli mít možnost zapojit se do jednotky jazykové animace rovnoměrně. Jazyková animace nemá nikdy nikoho vylučovat. Vždy je třeba pokusit se o to, aby se na aktivitách podílely všechny přítomné osoby. Máte-li pochybnosti, jistější je nápad opustit, než se vystavit riziku, že některý*á účastník*ice bude izolován*a. Při výběru aktivit je třeba vždy zohlednit tělesné či kognitivní schopnosti jednotlivých sportovců*kyň.

Kdy a kde se jazyková animace koná?

Jednotky jazykové animace lze zařazovat jak do běžného dne klubu, tak i do veřejných nabídek pohybových aktivit nebo do programu mezinárodního setkání mládeže. Využijete-li jazykovou animaci například pro společný trénink, hodí se na úvod jako prostředek propojující společnou rozvíčku s přidanou hodnotou v podobě komunikace.

Místo konání je flexibilní. Klubovna může být stejně vhodná jako sportoviště nebo tělocvična. Některé aktivity lze realizovat také ve vodě. V příloze naleznete přehled metod (str. 98), které se hodí i do bazénu.

* Pojem, který popisuje společnost, v níž je každý člověk přijímán, v níž má rovné příležitosti a do níž se může svobodně zapojit bez ohledu na pohlaví, věk, původ, náboženské vyznání, vzdělání, sexuální orientaci, genderovou identitu, fyzické a intelektuální schopnosti nebo další znaky. V inkluzivní společnosti je rozmanitost respektována a vnímána jako obohacení, pokud neomezuje práva a svobody ostatních osob a skupin.

Was wird zur Durchführung von Sprachanimation benötigt?

Für einige Aktivitäten ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden vorab Begriffe erlernen oder sich selbst erarbeiten. Hierfür bietet es sich an, stets Flip-Charts (oder DIN-A3-Papier) und Marker oder eine Tafel und Kreide bereitzuhalten. Meistens handelt es sich um vier bis sechs Wörter, die die Jugendlichen während einer solchen Aktivität benötigen. Diese sollten sichtbar notiert und vor der Durchführung der jeweiligen Einheit einstudiert werden. Es bietet sich an, die relevanten Wörter vorzusprechen und von den Teilnehmenden im Chor wiederholen zu lassen. Damit es bei Wiederholungen nicht langweilig wird, sind unterschiedliche Sprechweisen denkbar: selbstsicher, verärgert, wütend, müde usw.

Um sicherzugehen, dass alle Teilnehmenden 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 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.

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



Co je zapotřebí k provedení jazykové animace?

U některých aktivit je nezbytné, aby se účastníci*ice dopředu naučili*y určité pojmy nebo aby sami*y odhalili*y jejich význam. Proto je vždy třeba mít k dispozici flipchart (nebo papír formátu A3) a fixu nebo tabuli a křídlo. Většinou se jedná o čtyři až šest slov, která mladí lidé během dané aktivity využijí. Pojmy je nutné viditelně poznačit a před provedením každé jednotky nastudovat. Důležitá slova je možné předněst nahlas a účastníci*ice je pak sborově zopakují. Aby se z opakování nestala nuda, lze použít různé způsoby vyjádření, například sebevědomý, rozčilený, vztekly, unavený apod.

Pravidla sdělíme v obou jazycích, abychom se ujistili, že jim všichni rozumí. V ideálním případě fungují trenéři*ky, vedoucí i ostatní pomocníci*ice ve dvojici, překládají informace a navzájem se doplňují. S trochou cviku a domluvy si každý*á vedoucí nebo trenér*ka může vypracovat svůj vlastní styl, i když sám*sama není dvojjazyčný*á. Není-li přítomna žádná osoba znalá obou jazyků, může tato dvojjazyčná brožura výklad metod nahradit.

Potřebné materiály a pomůcky jsou vždy uvedeny v přehledu na začátku pravidel dané aktivity. Obvykle je lze zajistit velmi snadno. Většina pomůcek bývá na běžně vybavených sportovištích k dispozici.

V příloze je kontrolní seznam (str. 97), který může při přípravě jednotek pomoci.

Používání této publikace

V další části jsou představeny aktivity jazykové animace v pohybu. Ty i jejich uvedené varianty lze převzít slovo od slova. Slouží však především jako podněty, které lze s trochou kreativity přizpůsobit konkrétní skupině, místním okolnostem a daným druhům sportu. Uvedená délka trvání slouží jako vodítko pro efektivní provedení aktivity. Za účelem osvojení nebo opakování konkrétní slovní zásoby různými způsoby je možné metody kombinovat. Opětovně se vyskytují podobné prvky a varianty, které jsou použitelné u různých aktivit. Překážkový běh lze například využít ve vícero metodách.

V ideálním případě na sebe různé jednotky během setkání navazují. Stupeň náročnosti přitom může v průběhu týdne stoupat nebo je možné slova opakovat. Ke konci setkání se nabízí zařadit více aktivit na zpracování toho, co se účastníci*ice naučili*y.



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,
- 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 und das Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander verstärken oder die Beschäftigung mit bestimmten Wörtern/Wortgruppen ermöglichen möchte).

Cíle a sportovní kategorie

V pravidlech aktivit jsou uvedeny jednotlivé cíle i sportovní kategorie.

Cíle se dělí do následujících kategorií, na něž se jednotlivé aktivity soustředí v různé intenzitě. Uvádíme je v pořadí jejich důležitosti v průběhu setkání:

- odbourání zábran,
- seznámení,
- skupinová dynamika,
- neverbální komunikace,
- učení slovíček,
- učení i mimo hřiště (diverzita a interkulturní učení),
- zpracování naučeného.

Abychom pokryli různé sportovní oblasti a požadavky, zahrnujeme i tyto kategorie:

- obratnost,
- spolupráce,
- koordinace,
- reakce,
- rychlost,
- přestávka na pití (během přestávky na pití se konají aktivity, u nichž fyzická činnost ustupuje do pozadí. Tyto aktivity se hodí zejména ve chvílích, kdy se nesportuje a kdy chceme posílit seznámení účastníků*ic nebo umožnit aktivní použití určitých slov nebo slovních skupin).

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:
Team Internationales

E-Mail: internationales@dsj.de

Viel Spaß beim Ausprobieren und Mitmachen!



Další rozvoj

Brožuru chceme v příštích letech dále rozvíjet a rádi přitom zohledníme vaše podněty. Ať už půjde o zpětnou vazbu k navrženým aktivitám, nová a vámi vyzkoušená cvičení, nebo úspěšné varianty stávajících metod – těšíme se na vaši podporu a vaše názory!

Kontakt:

E-mail: tandem@tandem-org.cz

Mnoho zábavy při hře!



Koordinierungszentrum **Koordinační centrum**
Deutsch-Tschechischer **česko-německých**
Jugendaustausch **výměn mládeže**



Übersichtstabelle

Přehledová tabulka

Übersichtstabelle

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

Strana	Aktivita	Cíle						Sportovní kategorie					
		Odbourání zábran	Seznámení	Skupinová dynamika	Neverbální komunikace	Učení slovíček	Učení i mimo hřiště	Zpracování naučeného	Obratnost	Spolupráce	Koordinace	Reakce	Rychlost
25	(Barvy) v pohybu	×		×		×				×	×		
27	10 přihrávek míčem		×			×		×	×			×	
29	Pozor, písmena – písmenková štafeta	×			×	×			×		×	×	
31	Honba za autogramy	×	×	×									×
33	Baret	×		×		×		×			×	×	
35	Chůze důvěry	×				×	×	×	×	×			
37	Poslové	×			×	×		×	×			×	
39	Písmenková burza			×		×		×	×			×	
41	Písmenková štafeta					×		×	×			×	
43	Rychlá pošta			×		×			×			×	
45	Chyták	×				×		×				×	
47	Postavy ze světa fantazie	×				×		×	×	×			
49	Oheň, voda, blesk	×		×		×		×			×	×	
51	Šibenice			×		×		×					×
53	Ahoj, jak se máš?	×		×		×		×			×	×	
55	Internacionalismy					×		×					×
57	Přesedání kruhem	×		×		×							×
59	Kuba řekl	×				×		×			×	×	
61	Části těla: běh	×		×		×		×		×	×		
63	Krabí chůze	×	×	×				×		×			
65	Kruhový aerobik	×		×		×		×		×			

Übersichtstabelle

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

Legende



Teilnehmendenzahl



Ziele



Dauer



Sportkategorien



Material/Bedingungen

Strana	Aktivita	Cíle						Sportovní kategorie						
		Odbourání zábran	Seznámení	Skupinová dynamika	Neverbální komunikace	Učení slovíček	Učení i mimo hřiště	Zpracování naučeného	Obratnost	Spolupráce	Koordinace	Reakce	Rychlost	Přestávka na pití
67	Tanec v kruhu			✗			✗		✗			✗	✗	
69	Běhací diktát					✗	✗	✗		✗	✗		✗	
71	Klouzání na žíněnce			✗		✗		✗	✗	✗			✗	
73	Jméno v pohybu	✗	✗	✗										✗
75	Přihraj míč	✗	✗			✗					✗	✗		
77	Sportovní trojice	✗		✗		✗					✗	✗	✗	
79	Kreslíme sport				✗	✗		✗						✗
81	Sportovní salát	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
83	Sportovní slovník	✗			✗	✗								✗
85	Zápasník sumo, šermířka a bojovník karate	✗		✗	✗					✗		✗	✗	
87	Tým lambda	✗		✗		✗						✗	✗	
89	Předvíčující	✗		✗	✗					✗	✗	✗		
91	Běh za čísly			✗		✗				✗	✗		✗	
93	Cik cak	✗	✗	✗					✗			✗	✗	

Vysvětlivky



Počet účastníků*ic



Cíle



Doba trvání



Sportovní kategorie



Materiál/podmínky

Spielanleitungen

Pravidla her

(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/modrá“ – auf der Stelle joggen, „gelb/žlutá“ – Arme nach oben strecken und hüpfend, „rot/červená“ – Hampelmann machen, „grün/zelená“ – 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.



Minimálně 4



10 minut



Flipchart s novými slovíčky
a příslušnými pohyby



Odbourání zábran, skupinová
dynamika, učení slovíček



Koordinace, reakce

Průběh:

Na dobře viditelné místo v prostoru se umístí čtyři plakáty (nebo jeden velký flipchart), na nichž jsou vyobrazeny čtyři rozdílné pohyby. Může jít například o pohyby ze společné sportovní disciplíny. Každému pohybu je přiřazena jedna barva. Trenér*ka s účastníky*icemi probere pohyby a příslušné barvy.

Poté trenér*ka začne vyvolávat barvy. Nato všichni provedou příslušný pohyb, například „blau/modrá“ – běhat na místě, „gelb/žlutá“ – natáhnout paže nahoru a skákat, „rot/červená“ – jumping jack, „grün/zelená“ – dřepovat. Všichni provádějí pohyb tak dlouho, dokud trenér*ka nevyvolá další barvu.

Když si účastníci*ice osvojí spojitost barvy a pohybu, může trenér*ka dát pokyn, aby každý*á hráč*ka jednou ohlásil*a jednu barvu. Nepostupuje se přitom podle pevně stanoveného pořadí. Na řadě je osoba, která chce, protože hra koneckonců spočívá v rychlém střídání pohybů.

Varianta:

- Jak pojmy, tak pohyby lze libovolně měnit. Jmenovat můžete namísto barev například různé sportovní disciplíny nebo formy pohybu vpřed, které se budou odrážet v příslušných způsobech pohybu.

Poznámka:

- Plakáty jsou opatřeny popisy v obou jazycích. Trenér*ka při ohlašování pohybů používá oba jazyky. Účastníci*ice mohou použít svůj mateřský jazyk.

10er-Ball



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 welchem Team 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 des eigenen Teams 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.

Das gegnerische Team versucht zu stören und den Ball in seinen 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 ein Team zehn Pässe, erhält es einen Punkt.

Varianten:

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



Minimálně 8



20 minut



Míč (na házenou), vymezené hřiště,
stuhy na označení týmů



Seznámení, učení slovíček



Obratnost, spolupráce, rychlost

Průběh:

Dva jazykově smíšené týmy hrají proti sobě. Dostanou pásky, aby všichni věděli, do kterého týmu kdo patří. Účastníci*ice běhají po hale. Trenér*ka vhodí míč na hrací plochu. Úkolem hráčů*ek je (a) desetkrát přihrát míč v rámci vlastního týmu, (b) přitom zároveň říct svoje jméno nebo (c) nahlas počítat. Jazyky se buď střídají, nebo se stanoví, že účastníci*ice počítají zásadně ve svém nebo partnerském jazyce. Úkoly lze během hry zadávat postupně a tím zvyšovat náročnost aktivity.

Tým soupeře se snaží zmocnit se míče. Pokud míč spadne na zem, opustí hřiště nebo se stane jiná chyba, získává míč tým protivníka. Zvládne-li tým deset přihrávek, získává bod.

Varianty:

- U (b): Účastníci*ice namísto svého jména zvolají jméno předchozí nebo následující osoby. V případě chyby získává míč druhý tým.
- Míč lze nahradit jiným sportovním náčiním, například frisbee.
- Pro zvýšení sportovní náročnosti hry lze zakázat přímé zpětné přihrávky.

Poznámka:

- V případě nevyrovnaných fyzických předpokladů zúčastněných je třeba pravidla adekvátně upravit. Hra by měla probíhat bez fyzického kontaktu.

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 Teams 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 Teams 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.

Bemerkung:

- Damit es für die Teilnehmenden, die die Buchstaben erfüllen müssen, einfacher ist, sollten ausschließlich Großbuchstaben verwendet werden.



Minimálně 10



30 minut



Lístečky, tužky, kartičky
předem popsané písmeny



Odbourání zábrán, neverbální
komunikace, učení slovíček



Spolupráce, reakce, rychlost

Průběh:

Vytvoří se dva týmy o stejném počtu členů*ek obou národností. (U velkých skupin lze vytvořit i více týmů.) Hráči*ky se postaví za sebe. Týmy přitom stojí rovnoběžně vedle sebe za startovní čarou. Vpředu stojící člen*ka každého týmu dostane lísteček a tužku. Když jsou všichni připraveni, ukáže trenér*ka poslední osobě v týmu písmeno, které má předat osobě stojící v řadě před ní, a to tak, že jej prstem napíše na její záda. Nesmí se při tom mluvit.

To se opakuje, dokud se informace nedostane k první*mu člence*ovi týmu. Ta*ten napíše na lísteček to, co cítil*a. Poté se sama*sám přesune na úplný konec řady. To se opakuje, dokud týmy nezískají písmena celého slova. Tým, který jako první uhádne, o které slovo se jedná, vyhrává dané kolo.

Poznámka:

- Aby to pro účastníky*ice, kteří*které musí písmena na zádech vycítit, bylo jednodušší, měla by se používat výhradně velká písmena.

Autogrammjagd



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 tschechischer 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 Tschechisch oder abwechselnd in einer der beiden Sprachen gegeben werden, damit die Teilnehmenden auf gegenseitige Hilfe angewiesen sind.
- 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.



Minimálně 15



15 minut



Dostatečný počet (předem připravených) herních listů, tužky



Odbourání zábran, seznámení, skupinová dynamika



Přestávka na pití

Průběh:

Trenér*ka připraví pro všechny účastníky*ice po kopii herního listu. Na listu bude 15 až 20 políček s tvrzeními v češtině a němčině, která se mohou týkat sportu i obecných témat. Vedle každého políčka s textem musí být dostatek prostoru na podpis. (V příloze najdete příklad herního listu pro okopírování.)

Cílem hry je získat ke každému políčku podpis jednoho*é z účastníků*ic z druhé země. Ostatní se smí podepsat pouze tam, kde pro ně informace platí. Jeden*na hráč*ka se smí podepsat vždy pouze u jednoho políčka. (V případě malé skupiny se mohou hráči*ky případně podepsat i vícekrát.)

Kdo svůj list zaplní podpisy nejrychleji, zvolá „Bingo!“ a vyhrává. Poté lze informace přečíst a ověřit.

Poznámky:

- V závislosti na jazykové úrovni účastníků*ic lze informace uvádět jak česky, tak německy nebo na střídačku v jednom z obou jazyků. Účastníci*ice tak budou muset spolupracovat.
- Účastníky*ice je také třeba motivovat, aby otázky v partnerském jazyce skutečně nahlas přečetli*y, a nejen ukázali*y na papíře. Při komunikaci mohou výrazně pomoci gesta a mimika.

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 Tschechisch 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 Teams liegt die Baskenmütze. In jedem Team 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 Tschechisch). Die Person mit der jeweiligen Zahl muss schnell reagieren, schneller sein, als ihr Gegenüber im gegnerischen Team. Sie muss die Baskenmütze holen und diese, ohne selbst berührt zu werden, hinter die Linie bringen, an der ihr Team aufgestellt ist. Schafft sie es, bekommt ihr Team einen Punkt.

Wer sich die Baskenmütze nicht schnappen konnte, hat die Möglichkeit, den oder die andere Spieler*in zu fangen und somit den Punkt für das eigene Team 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 eines Teams 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 sind 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.



Minimálně 10



10 minut



Látková taška, ručník nebo něco, co by mohlo představovat baret, vymezené hřiště



Odbourání zábran, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Před aktivitou jsou účastníkům*icím zprostředkována čísla v češtině a němčině nebo se je naučí sami*y. Množství čísel musí odpovídat polovině počtu zúčastněných.

Poté jsou účastníci*ice rozděleni*y do dvou stejně velkých jazykově smíšených týmů, které se postaví proti sobě tak, aby mezi nimi byl určitý odstup (10 až 30 metrů). Mezi oběma týmy leží baret. V každém týmu se naučená čísla rozdělí mezi hráče*ky tak, aby se každé číslo v každém týmu vyskytovalo jednou.

Trenér*ka pak nahlas řekne jedno číslo (střídavě česky a německy). Osoba s příslušným číslem musí rychle zareagovat, být rychlejší než její protějšek v týmu soupeře. Musí přinést baret a umístit jej za čáru, na které stojí její tým, aniž by se jí samotné někdo dotkl. Pokud to zvládne, získává její tým bod.

Kdo baret nezískal, má možnost druhého*ou hráče*ku chytit a získat tak bod pro vlastní tým.

Dojde-li k tomu, že hráči*ky stojí proti sobě kolem baretu a nikdo nechce konat, je možné vyvolat jiné číslo, aby hráči*ky jednoho týmu mohli*y vymyslet strategii.

Varianty:

- Namísto čísel je možné se v obou jazycích naučit a mezi účastníky*ice rozdělít i jiná slova (která se případně vztahují ke sportu obecně nebo ke konkrétní sportovní disciplíně).

- Pro zvýšení sportovní náročnosti lze zavést konkrétní výchozí pozice. Účastníci*ice se tak musí nacházet například v pozici kraba (břichem nahoru, ruce a nohy na zemi) nebo v lehu na zádech.

Poznámka:

- Trenér*ka musí dbát na to, aby hra neprobíhala příliš kontaktně. Jednoduchý dotek k zisku bodu stačí. Tvrdé fauly by se měly potrestat odečtem bodu.

Blindenführung



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/pomaleji“, „schneller/rychleji“, „links/levou“, „rechts/pravou“, „Achtung/pozor“ und „Stopp/stop“ in beiden Sprachen.

Anschließend werden binationale Tandems gebildet und einem Tandem-Partner* einer Tandem-Partnerin die Augen verbunden. Aufgabe des*der „sehenden Partners*Partnerin“ ist es nun, seinen Tandem-Partner* seine Tandem-Partnerin 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. „Hopselauf/skokový běh“, „seitwärts/bokem“, „rückwärts/dozadu“ 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.



Minimálně 2



20 minut



Páska přes oči, maska na spaní nebo šála, příp. překážky (lavice, kloboučky, medicínabaly atd.)



Odbourání zábran, učení slovíček, učení i mimo hřiště



Obratnost, spolupráce, koordinace

Průběh:

Účastníci*ice se naučí pojmy „langsamer/pomaleji“, „schneller/rychleji“, „links/doleva“, „rechts/doprava“, „Achtung/pozor“ a „Stopp/stop“ v obou jazycích.

Poté se vytvoří dvojice, v nichž jsou zastoupeny obě národnosti, a jedné osobě ze dvojice se zavážou oči. Úkolem této osoby je vést svého*svou partnera*ku ve dvojici, aniž by se jej*jí dotýkala. Pokyny přitom musí dávat vždy v partnerském jazyce. Po chvíli se role vymění.

Varianty:

- V závislosti na jazykové úrovni a druhu sportu lze zavést i další pokyny, například „Hopserlauf / skokový běh“, „seitwärts / do strany“, „rückwärts/ pozadu“ atd.
- Cvičení lze ztížit tím, že vybudujete překážkovou dráhu, například s lavicemi, stoly, bednami či žíněnkami, nebo vytvoříte slalomovou trať, kterou má „slepý*á“ partner*ka za úkol proběhnout.
- Může se určit oblast, v níž se dvojice mají pohybovat, aniž by došlo k dotykům či srážkám.

Poznámky:

- U tohoto cvičení je důležitá vzájemná důvěra a odpovědnost. Pokud se někdo nechce zapojit do všeho, je třeba to zohlednit. Cvičení se musí provádět s respektem. Je také důležité dávat pozor na ostatní lidi pohybující se v prostoru.
- Obzvláště u jmenovaných variant je třeba mít na paměti nebezpečí nehody, pádu nebo srážky s ostatními. Některé varianty by se měly provádět pouze s dostatečně uvědomělými účastníky*icemi.

Die Botschafter*innen



mindestens 10



20 Minuten



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



Abbau von Hemmungen,
non-verbale Kommunikation,
Wörter lernen



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

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

Die „Botschafter*innen“ kehren so schnell wie möglich zu ihren Teams zurück und stellen ihren Teams 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: diese aufmalen.
- Wenn es sich um eine Form der Fortbewegung handelt: diese pantomimisch darstellen.

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*ihrem Team zurück und sucht weiter nach der Lösung. Das erste Team, das die richtige Antwort findet, erhält einen Punkt. Übergibt der*die Spieler*in die Antwort in beiden Sprachen, erhält das Team 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.



Minimálně 10



20 minut



Papír, tužky, příp. překážky (lavice, kloboučky, medicinbaly atd.)



Odbourání zábrán, neverbální komunikace, učení sloviček



Obratnost, spolupráce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice se rozdělí do týmů o dvou až pěti osobách (v závislosti na velikosti skupiny), v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Poté se týmy rozestoupí ve stejné vzdálenosti kolem trenéra*ky. Každý tým vyšle jednoho*u hráče*ku v roli „posla“ k trenérovi*ce. Ten*ta „poslovi“ sdělí sportovní disciplínu, pozici nebo formu pohybu vpřed, kterou mají týmy uhodnout. Všichni dostanou stejné zadání.

„Poslové“ se co nejrychleji vrátí ke svým týmům a pojem jim představí. Přitom je nutné, aby respektovali tyto metody znázornění:

- Jedná-li se o sportovní disciplínu, vyděrují obrysy symbolizující daný sport do listu papíru.
- Jedná-li se o pozici, namalují ji.
- Jedná-li se o formu pohybu vpřed, předvedou ji pantomimicky.

Pokud se někdo v týmu domnívá, že zná správnou odpověď, napíše ji na list papíru, doběhne k trenérovi*ce a list mu*jí ukáže. Je-li odpověď chybná, vrátí se ke svému týmu a pokračuje v hledání řešení. První tým, který přijde na správnou odpověď, dostane bod. Předá-li hráč*ka odpověď v obou jazycích, získá tým dva body. Poté každý tým vyšle k trenérovi*ce nového „posla“, který obdrží nové zadání.

Varianta:

- Sportovní náročnost lze zvýšit tím, že se mezi týmy a trenérem*kou postaví překážková dráha s lavicemi, stoly a medicinbaly nebo se určí konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze atd.). Dráhu pak musí proběhnout každý „posel“, který chce získat pojem, jež je třeba uhádnout, i každý*á hráč*ka, který*á chce odevzdat navrhované řešení.

Die Buchstabenbörse



mindestens 20



20 Minuten



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



Gruppendynamik, Wörter lernen,
Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden befinden sich im Mittelkreis eines festgelegten Spielfelds. In zwei gegenüberliegenden Ecken befinden sich die Stationen für die deutsche und die tschechische Sprache. Alle bekommen jeweils einen Zettel, auf dem ein Laut in beiden Schriftsystemen steht, z. B. β/S oder SCH/\mathring{S} .

In einer vorgegebenen Zeit sollen die Teilnehmenden nun möglichst viele Wörter auf Deutsch und/oder Tschechisch bilden. Ein Wort muss aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Die Aufgabe besteht darin, andere aus der deutschen und der tschechischen 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, Č, Ď, Ň, Ť 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.



Minimálně 20



20 minut



(Předem popsané) kartičky, 2 tužky, papír, vymezené hřiště, příp. překážky (lavice, kloboučky, medicinbaly atd.)



Skupinová dynamika, učení slovíček, zpracování naučeného



Obratnost, spolupráce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice se nacházejí ve středovém kruhu vyznačeného hřiště. Ve dvou naproti sobě ležících rozích jsou umístěna stanoviště pro češtinu a němčinu. Všichni dostanou po jednom lístečku, na kterém stojí jedna hláska v obou systémech písma, například *ß/S* nebo *SCH/Š*.

Ve stanoveném čase by účastníci*ice měli*y vytvořit co nejvíce slov v češtině a/nebo němčině. Slovo se musí skládat minimálně ze čtyř písmen. Úkolem je najít další osoby z české nebo německé skupiny se vhodnými písmeny a společně s nimi vytvořit slovo. Jakmile je slovo nalezeno, běží celá skupinka ke stanovišti příslušného jazyka ke kontrole.

Trenér*ka slovo zkontroluje, poznamená si ho a každé*mu hráčce*i udělá čárku na kartičce. Cílem je nasbírat co nejvíce čárek. Pokud už slovo bylo použito, nelze jej použít znovu, a to ani s novými partnery*kami. Na konci hry se slova přečtou a společně přeloží.

Varianty:

- Sportovní náročnost lze zvýšit tím, že účastníci*ice na cestě ke stanovišti proběhnou překážkovou dráhu z lavic, stolů a medicinbalů nebo uplatní konkrétní formy pohybu vpřed.
- Je možné zavést pravidlo, že tvořená slova se musí vztahovat ke sportu obecně nebo konkrétní sportovní disciplíně.
- Trenéři*ky mohou návštěvu stanoviště pro češtinu a němčinu zaznamenat různobarevnými tužkami a zvýšit tak motivaci účastníků*ic navštěvovat střídavě obě stanoviště.

Poznámky:

- Velmi vzácně se vyskytující písmena jako například *X, Y, Q, Č, Ď, Ň, ť* se nepoužívají. Poměrně vzácně se vyskytující písmena se kombinují s jiným písmenem, takže se při hře dají použít volitelně, například *C/K, C/CH, V/W*. Samohlásky se do hry zapojí dvakrát nebo třikrát. Časté souhlásky jako například *K, P, T, R, S, N, L* se také mohou použít dvakrát.
- Aby se i tak dala tvořit slova, která obsahují neobvyklé písmeno, může jedna kartička bez písmene fungovat jako žolík.

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 Teams werden gebildet, deren Mitglieder sich hintereinander mit einem gewissen Abstand zu den aufgestellten Flip-Charts oder Tafeln platzieren. Diese sollten so platziert sein, dass jedes Team nur seine eigene Tafel sehen kann.

Auf den Flip-Charts (Tafeln) hat der*die Trainer*in vorher in großen Buchstaben das tschechische Alphabet mit den deutschen Entsprechungen von oben nach unten notiert. Für jedes Team 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 Team 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 Teams ihr Alphabet der Reihe nach ausfüllen, nach A/A kommt B/B, nach B/B kommt C/C 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 gegeben.

Varianten:

- Bezüglich der Reihenfolge kann bspw. auch festgelegt werden, dass abwechselnd auf Deutsch oder auf Tschechisch 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.



Minimálně 10



25 minut



Minimálně 2 flipcharty nebo tabule, minimálně 2 tužky, příp. překážky (lavice, kloboučky, medicínaly atd.)



Učení slovíček, zpracování naučeného



Spolupráce, rychlost

Průběh:

Utvoří se dva týmy (nebo více týmů), v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Členové*ky týmů se postaví do řady za sebou v určité vzdálenosti od flipchartů (tabulí). Každý tým by měl vidět pouze svůj flipchart (tabuli).

Na flipcharty (tabule) trenér*ka předem velkými písmeny napíše odshora dolů českou abecedu a německé protějšky. Každý tým má k dispozici jednu abecedu. Úkolem týmu je v rekordním čase napsat ke každému písmenu abecedy jedno slovo. Startovní čáru smí přitom překročit vždy jen jeden*na hráč*ka za tým. Tento*tato hráč*ka má tužku, která zároveň slouží jako štafetový kolík, zapíše slovo do abecedy a předá tužku, resp. kolík, další*mu člence*ovi týmu.

Týmy musí svou abecedu vyplňovat popořadě, po A/A následuje B/B, po B/B následuje C/C atd. Mimoto smí každý*á hráč*ka psát na flipchart (tabuli) pouze v partnerském jazyce.

U této aktivity jde jak o rychlost, tak o pečlivost. Na konci se slova zkontrolují a za správná slova se rozdají body.

Varianty:

- Co se týče pořadí, lze také například stanovit, že se bude střídavě psát česky a německy.
- Dále je možné zavést omezení, že se hledaná slova musí vztahovat ke sportu obecně nebo konkrétní sportovní disciplíně. Stejně tak lze pracovat s tematickým zadáním.
- Sportovní náročnost lze zvýšit tím, že účastníci*ice na cestě k flipchartu (tabuli) proběhnou překážkovou dráhu z lavic, stolů a medicínbalů nebo uplatní konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze atd.).

Poznámky:

- Trenér*ka musí dbát na to, aby členové*ky každého týmu dodržovali*ly stanovené pořadí. Nemělo by dojít k tomu, že abecedu vyplní jeden*na jediný*á hráč*ka.
- Za startovní čárou si týmy smí radit a podporovat se.

Eil-Post



mindestens 8



15 Minuten



großes Feld



Gruppendynamik, Wörter lernen



Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei sprachlich gemischte Teams gebildet (bei großen Gruppen können es auch mehr Teams sein). Die Teams 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 Teams das korrekte Wort übermittelt, erhält dasjenige Team den Punkt, das zuerst am Ziel angekommen ist. Die Wörter werden abwechselnd auf Deutsch und auf Tschechisch vorgegeben.

Variante:

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



Minimálně 8



15 minut



Velké hřiště



Skupinová dynamika, učení slovíček



Spolupráce, rychlost

Průběh:

Vytvoří se dva jazykově smíšené týmy (u velkých skupin to může být i více týmů). Týmy se jako u štafetového běhu rozmístí na stanovené pozice podél vymezené běžecké dráhy.

První běžci*kyně obdrží slovo, které při předávce pošeptají další*mu běžkyni*ci. To se opakuje, dokud se slovo nedostane k poslední*mu člence*ovi týmu. Ta*ten je pak sdělí trenérovi*ce. Řekne-li je správně, tým získá bod a jde se na další kolo. Pokud oba týmy předají správné slovo, dostane bod tým, který byl první v cíli. Slova se zadávají střídavě česky a německy.

Varianta:

- U vyšší jazykové úrovni lze namísto slov použít i krátké věty.

Fang-Frage



mindestens 15



15 Minuten



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



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Schnelligkeit

Ablauf:

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

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

Alle Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Variante:

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

Bemerkung:

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



Minimálně 15



15 minut



Předměty jako tužka, tenisový míč, klíč, tílko atd. (mohou to být věci z oblasti sportu a/nebo všedního dne), vymezené hřiště



Odbourání zábrán, učení slovíček, zpracování naučeného



Obratnost, rychlost

Průběh:

Určí se dva*dvě „lovci*kyně“, jimž je předán vždy jeden vybraný předmět. Ostatní účastníci*ice se pohybují v rámci vymezeného hřiště a snaží se „lovcům*kyním“ uniknout.

Je-li „lovec*kyně“ úspěšný*á, ukáže chycené osobě svůj předmět a zeptá se: „Was ist das? / Co je to?“ Odpoví-li chycená osoba správně, může znovu uniknout. Je-li odpověď chybná, stane se sama „lovcem*kyní“ a od trenéra*ky dostane nový předmět.

Všichni mluví vždy partnerským jazykem.

Varianta:

- V závislosti na jazykové úrovni lze hrát i bez předmětů. Otázky se pak mohou týkat například pravidel nebo obecných témat.

Poznámka:

- Mezi předměty by měly být věci, které již účastníci*ice viděli*y, předem se naučili*y nebo které již slyšeli*y v partnerském jazyce.

Fantasie-Kreaturen



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 eingekollt werden.

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



Minimálně 10



15 minut



Žádné



Odbourání zábran, učení slovíček, zpracování naučeného



Obratnost, spolupráce, koordinace

Průběh:

K aktivitě účastníci*ice potřebují slovní zásobu pro konkrétní části těla a číslovky od 1 do 15. Slovíčka již mohou znát z jiných cvičení, lze jim je zprostředkovat těsně před aktivitou nebo si je mohou osvojit sami*y.

Účastníci*ice se rozdělí do stejně velkých a jazykově smíšených skupinek. Každá skupinka má za úkol znázornit postavu ze světa fantazie, která má například tři ruce, pět nohou a čtyři hlavy. Nadbytečné ruce se musí zkřížit za zády, nohy nadzvednout a hlavy sklopit.

Poté se zadají další postavy ze světa fantazie s jinými vlastnostmi. Počty a části těla se uvádějí střídavě česky a německy.

Varianty:

- Namísto vytváření postav ze světa fantazie lze také určit, které části těla a kolik se jich v rámci skupinky smí dotýkat země.
- Aby účastníci*ice přišli*y do kontaktu s co největším počtem ostatních hráčů*ek a aby se obměnily velikosti skupin, lze po každém kole stanovit jedno číslo. To určí velikost skupiny, v níž se účastníci*ice mají sejít. (Případně zaskočí trenér*ka, aby rozdělení do skupin vycházelo.)

Poznámka:

- Tato aktivita se obzvláště hodí k osvojení slovní zásoby pro části těla, které jsou důležité u konkrétní sportovní disciplíny.

Feuer, Wasser, Blitz



mindestens 8



15 Minuten



Sporthalle (ggf. auf anderes Umfeld übertragbar)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Wörter „Feuer/ohel“, „Wasser/voda“ und „Blitz/ blesk“ 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 Tschechisch. 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/konec poplachu“ als Zeichen dafür, dass sich die Teilnehmenden wieder bewegen sollen.

Varianten:

- Die Kommandos können je nach Umgebung variieren und beispielsweise durch „Donner/hrom“, „Sturm/bouřka“, „Erdbeben/zemětřesení“ 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.



Minimálně 8



15 minut



Sportovní hala (příp. jiné prostředí)



Odbourání zábran, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Slova „Feuer/oheň“, „Wasser/voda“ a „Blitz/blesk“ je třeba účastníkům*icím zprostředkovat před začátkem aktivity v obou jazycích, případně se je musí naučit sami*y.

Poté se účastníci*ice rozmístí po hale a začnou po ní pobíhat (případně jim k tomu pustíme hudbu). Trenér*ka udílí pokyny ve formě tří uvedených slov, střídavě česky a německy. Účelem je, aby se účastníci*ice před daným ohrožením dostali*y do bezpečí.

- Oheň: Účastníci*ice musí běžet do rohů haly.
- Voda: Účastníci*ice musí vyšplhat někam nahoru (po laně, na žebřiny atd.).
- Blesk: Účastníci*ice se musí položit na zem.

Poté trenér*ka zvolá „Entwarnung / konec poplachu“ na znamení toho, že se účastníci*ice opět mají pohybovat.

Varianty:

- Povel y lze obměňovat v závislosti na prostředí a doplnit je například o slova „Donner/hrom“, „Sturm/bouřka“, „Erdbeben/zemětřesení“ atd.
- Namísto slov označujících přírodní rizika je možné se učit a procvičovat jiná slovíčka, například barvy. Účastníci*ice se pak musí dotknout předmětu ve vyřčené barvě.
- Účastníkům*icím je takto možné přiblížit různé sportovní náčiní. Jejich úkolem je pak co nejrychleji doběhnout ke jmenovanému nářadí a dotknout se jej. (Sportovní náčiní už musí být samozřejmě v hale rozmístěné.)

Poznámka:

- Pokud všechno trvá příliš dlouho a účastníci*ice působí zpomaleně, je možné přidat soutěžní prvek. V tomto případě vypadává vždy ta osoba, která porozumí požadavku a splní jej jako poslední, až nakonec zůstane ve hře pouze jeden*na hráč*ka. Chcete-li se vyhnout vypadávání, může osoba, která reagovala jako poslední, dát povel (v partnerském jazyce) pro další kolo.

Galgenmännchen



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 Teams 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 Tschechisch entsprechen.

Zum Beispiel:

Deutsch _ _
(KAPITÄN)

Tschechisch _
(KAPITÁN)

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

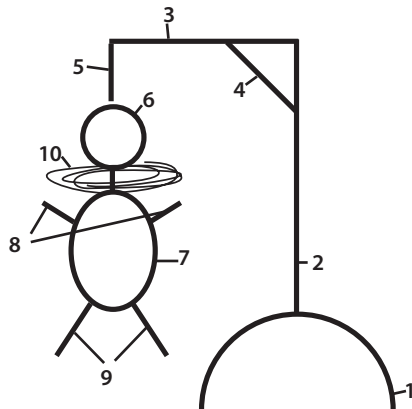
Die Teams schlagen jetzt nacheinander Buchstaben vor. Kommt ein Buchstabe in einem oder in beiden Wörtern vor, wird dieser entsprechend eingetragen und das Team darf fortfahren.

Zum Beispiel:

_A_____ _A___Á_

Kommt der Buchstabe in keinem der beiden Wörter vor, wird für dieses Team ein Teil der Strichfigur gemalt, die anschließend sukzessive vervollständigt wird. Dabei hat jedes Team einen eigenen Galgen. Wird der Galgen nach mehreren Spielrunden komplett aufgemalt, so hat das betreffende Team das Spiel verloren.

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





Minimálně 10



20 minut



Flipchart, tužky (nebo tabule a křída)



Skupinová dynamika, učení slovíček, zpracování naučeného



Přestávka na pití

Průběh:

Trenér*ka připraví seznam slov, který se tematicky vztahuje ke sportu obecně nebo ke konkrétní sportovní disciplíně. Může posloužit například jako příprava na příští tréninkovou jednotku.

Nejprve se vytvoří dva stejně velké týmy, v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Týmy nastoupí proti sobě a mají hádat dané pojmy. Trenér*ka nakreslí na flipchart čárky, přičemž každá čárka odpovídá jednomu písmenu hledaného slova (v češtině a němčině).

Například:

Německy (KAPITÁN)

Česky (KAPITÁN)

Účastníkům musí být zřejmé, které slovo je německé a které české.

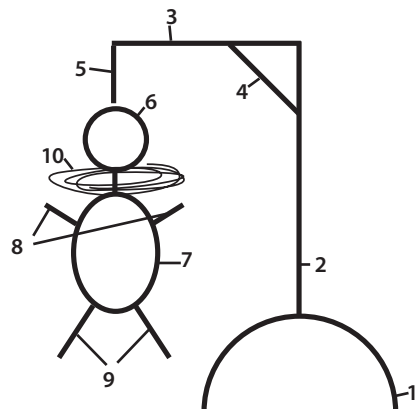
Týmy nyní jeden po druhém navrhují písmena. Pokud se písmeno vyskytuje v jednom nebo v obou slovech, zanese se na příslušné místo a tým smí pokračovat.

Například:

_A_____ _A___Á_

Pokud se písmeno v žádném z obou slov nevyskytuje, nakreslí se pro tento tým část šibenice, která se pak postupně doplňuje. Každý tým má svou vlastní šibenici. Je-li šibenice po několika kolech kompletní, tým prohrál.

Namísto písmene může tým navrhnout i celé slovo (v obou jazycích). Je-li návrh správný, tým získá bod. V opačném případě se k šibenici přidá další část a na řadě je druhý tým.



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?/Ahoj, jak se máš?“ sowie drei Antwortmöglichkeiten auf Deutsch und auf Tschechisch vermittelt werden. Als Antworten bieten sich „gut/dobře“, „schlecht/špatně“ und „geht so/jde to“ 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?/ Ahoj, jak se máš?“.

- Antwortet diese*r mit „gut/dobře“ passiert nichts.
- Antwortet diese*r mit „geht so/ jde to“, 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/špatně“, 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/špatně“ oder „gut/dobře“ 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, Hopserlauf etc.) eingeführt werden.

Bemerkung:

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



Minimálně 10



15 minut



Gymnastické obruče, kloboučky apod.



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice je třeba nejdříve naučit otázku „Hallo, wie geht's? / Ahoj, jak se máš?“ i tři možné odpovědi na ni v češtině a němčině. Odpovědět lze „gut/dobře“, „schlecht/špatně“ a „geht so / jde to“.

Poté se účastníci*ice postaví do kruhu. Každý*á hráč*ka se přitom nachází uvnitř gymnastické obruče (apod.) ležící na zemi. Jeden*na hráč*ka stojí uprostřed, přejde k některé z osob stojících v kruhu a zeptá se: „Hallo, wie geht's? / Ahoj, jak se máš?“

- Odpoví-li oslovená osoba „gut/dobře“, nic se neděje.
- Odpoví-li oslovená osoba „geht so / jde to“, musí si sousedi*ky po její levici a pravici vyměnit místa. V tu chvíli může tazatel*ka zaujmout jedno z míst.
- Odpoví-li oslovená osoba „schlecht/špatně“, musí si vyměnit místa všichni*všechny účastníci*ice. Tazatel*ka má přitom možnost zaujmout kterékoli uvolněné místo.
- Všichni mluví vždy partnerským jazykem.

Varianty:

Pro zvýšení sportovní náročnosti lze:

- zavést konkrétní výchozí pozice. Účastníci*ice se tak musí nacházet například v pozici kraba nebo v lehu na zádech. U odpovědi „schlecht/špatně“ nebo „gut/dobře“ pak uprostřed zůstane hráč*ka, který*á se do této pozice dostal*a jako poslední.
- zavést konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze, skokový běh atd.).

Poznámka:

- Pokud příliš často zaznívá odpověď „gut/dobře“, je třeba zavést pravidlo, že odpověď se smí opakovat maximálně třikrát.

Internationalismen



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 Tschechischen.

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 – trenér
- Linie – lajna
- Sport – sport
- Tennis – tenis
- Kapitän – kapitán
- Turnier – turnaj

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.



Libovolný počet



20 minut



Papír a tužky, vhodné prostředí
(např. sportovní hala nebo stadion)



Učení sloviček, zpracování naučeného



Přestávka na pití

Průběh:

Účastníci*ice se rozdělí do jazykově smíšených skupinek nebo dvojic a vydají se hledat takzvané internacionalismy, tedy slova, která člověk najde v mnoha jazycích, tím pádem i v češtině a němčině.

Slova buď mohou být explicitně napsaná, například na informačních tabulích v okolí nebo v místnostech, nebo se s nimi lze seznámit během komunikace mezi účastníky*icemi. Týmy by si měly shromážděná slova poznamenat.

Prostor, ve kterém se týmy pohybují, je třeba přizpůsobit. Sportovní hala nebo sportoviště jsou ideální pro sběr internacionalismů týkajících se sportu obecně nebo konkrétní sportovní disciplíny.

Příklady internacionalismů, na které lze narazit ve sportovní hale:

- „Trainer/trenér“
- „Linie/lajna“
- Sport/sport
- „Tennis/tenis“
- „Kapitän/kapitán“
- „Turnier/turnaj“

Na konci se výsledky týmů dají dohromady a vyhodnotí. Cílem je přimět účastníky*ice, aby si uvědomili*y, že některá slova v partnerském jazyce již znají, jen to nevěděli*y.

Varianta:

- Chcete-li doplnit soutěžní prvek, můžete zavést pravidlo, že vítězí tým, který nasbírá nejvíce slov.

Poznámka:

- Shromážděná slova lze všechna zapsat a vyvěsit na viditelné místo.

Knieprobe



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/překážkový běh“, „Gehen/chůze“, „Weitsprung/skok do dálky“ und „Speerwurf/hod oštěpem“ auf Deutsch und auf Tschechisch 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 Tschechisch.

Wenn der*die Trainer*in z. B. „Gehen/chůze“ zieht, müssen alle Teilnehmenden, die „Gehen/chůze“ 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 Teilnehmende wieder an seinem*ihrer ursprünglichen Platz angekommen ist.



Minimálně 10



15 minut



Židle, kartičky (příp. malé lístečky)



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, učení slovíček



Přestávka na pití

Průběh:

Pomocí této aktivity lze nacvičit nebo zopakovat slovní zásobu (na téma sportu). Na kartičky se napíší například sportovní disciplíny jako „Hürdenlauf / překážkový běh“, „Gehen/chůze“, „Weitsprung / skok do dálky“ a „Speerwurf / hod oštěpem“ v češtině a němčině. Na jednu kartičku se zaznamená jeden z těchto čtyř pojmů. Potřeba je tolik kartiček, kolik je účastníků*ic.

Všichni sedí v kruhu na židlích, vytáhnou si jednu kartičku a zapamatují si příslušný pojem. Poté trenér*ka kartičky opět sesbírá a zamíchá. Následně tahá jednu po druhé a oznamuje příslušný pojem střídavě česky a německy.

Pokud trenér*ka vytáhne například „Gehen/chůze“, musí se všechny osoby, které mají „Gehen/chůze“, posunout o jedno místo doleva a případně se posadit na klín své*ho sousedky*a. To se několikrát opakuje. Je-li místo vlevo neobsazené, hráč*ka se jednoduše posadí na volnou židli.

Jedna osoba může mít na klíně více ostatních hráčů*ek a tím je blokována. Může se pohnout teprve tehdy, až bude její klín opět volný a přečte se její slovo. Hra končí (například pak), když se první účastník*ice vrátí na své původní místo.



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/Kuba řekl běhej s koleny nahoru“,
- „Kommando Hüpfen/Kuba řekl skákej“,
- „Kommando Dehnen/Kuba řekl protáhni se“,
- „Kommando Ball prellen/Kuba řekl házej míčem“,
- „Kommando Hocke/Kuba řekl dřepni si“.

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 Tschechisch 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.



Libovolný počet



20 minut



Žádné



Odbourání zábran, učení slovíček



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

- Trenér*ka představuje skupině krátké povely a se všemi je nacvičuje. Například:
- „Kommando Kniehebelauf / Kuba řekl: běhej s koleny nahoru“,
- „Kommando Hüpfen / Kuba řekl: skákej“,
- „Kommando Dehnen / Kuba řekl: protáhni se“,
- „Kommando Ball prellen / Kuba řekl: házej míčem“,
- „Kommando Hocke / Kuba řekl: dřepni si“.

Účastníci*ice se postaví do kruhu, trenér*ka udílí povely, předvádí je a účastníci*ice je opakují. Během aktivity může trenér*ka dát povel, ale provést cvik, který mu neodpovídá. Výzvou pro účastníky*ice je řídit se povel, a nikoli provedeným cvikem. Pokud některý*á hráč*ka udělá chybu, převezme roli trenéra*ky a udílí povely.

Dá-li trenér*ka povel, aniž by předtím řekl*a „Kuba řekl“, nesmí hráči*ky reagovat. Pokud hráč*ka udělá chybu, opět přebírá roli trenéra*ky.

Aktivitu lze provádět zhruba deset minut německy a deset minut česky.

Poznámka:

- Podstata aktivity spočívá v tom, že trenér*ka velmi rychle střídá povely uvedené „Kuba řekl“ a povely bez tohoto úvodu. Hráči*ky se tak hodně hýbou a mohou snadno udělat chybu.

Körperteile-Lauf



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 Tschechisch). 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.



Minimálně 8



20 minut



Vymezené hřiště



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, koordinace, reakce

Průběh:

Trenér*ka vybere pět až osm částí těla, které jsou pokud možno důležité pro danou sportovní disciplínu. Slovíčka je třeba účastníkům*icím zprostředkovat, případně se je naučí sami*y. (Nabízí se nakreslit siluetu, kterou účastníci*ice popíší v obou jazycích.)

Účastníci*ice běhají v rámci ohraničeného prostoru. Trenér*ka vyvolá část těla (střídavě česky a německy). Účastníci*ice se pak mají dotknout jmenované části těla u jiné*ho hráčky*e. Jakmile se všichni dotknou správných částí těla, skupina se opět začne pohybovat.

Varianty:

- Náročnost lze zvýšit tím, že trenér*ka jmenuje dvě části těla současně.
- Je možné jmenovat i více než dvě části těla zároveň, povolíte-li používat k doteku i nohy.
- Dalšího zvýšení náročnosti lze dosáhnout tím, že pro dotek jmenovaných částí těla bude možné použít pouze tyto části těla, například rameno se bude dotýkat rameno, noha nohy, hlava hlavy. I tuto variantu lze hrát s více částmi těla.

Poznámky:

- Je třeba dávat pozor na to, aby se účastníci*ice úmyslně ani neúmyslně nedotýkali*y citlivých částí těla.
- Aby se účastníci*ice ve skupině promísili*y, měli*y by se vždy dotýkat hráčů*ek druhé národnosti.

Krebsgang



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... / Jmenuji se...“. In der zweiten Runde begrüßt man sich durch Berührung der Fußsohlen und stellt die Frage „Wie geht’s? /Jak se máš?“ in der Partnersprache. Die Antwortmöglichkeiten „gut/dobře“, „schlecht/špatně“ und „geht so/jde to“ müssen gemeinsam mit der Frage vor der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt werden.

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

Variante:

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

Bemerkungen:

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



Minimálně 6



10 minut



Vymezené hřiště



Odbourání zábran, seznámení, skupinová dynamika



Obratnost, koordinace

Průběh:

Všichni zaujmou pozici kraba (břichem nahoru, ruce a nohy na zemi) a pohybují se po vymezeném hřišti.

V první fázi hráč*ka pozdraví každou osobu, ke které se blíží, podáním ruky a představí se v partnerském jazyce: „Ich heiße... / Jmenuji se...“. V druhé fázi hráč*ka zdraví dotykem chodidel a ptá se: „Wie geht’s? / Jak se máš?“ v partnerském jazyce. Před aktivitou je třeba účastníkům*icím spolu s otázkou zprostředkovat možné odpovědi: „Gut/dobře“, „schlecht/špatně“ a „geht so / jde to“ v obou jazycích.

Volitelně se účastníci*ice mohou pozdravit ještě ze strany houpavým pohybem v oblasti boků.

Varianta:

- Účastníci*ice se mohou pokusit ostatním hráčům*kám opatrně podrazit ruce. Dotkne-li se některý*á hráč*ka zadkem země, musí čekat, dokud kolem nepůjde jiný „krab“ a neřekne jeho*její jméno, věk či barvu jeho*jejího trička v partnerském jazyce.

Poznámky:

- Je třeba dbát na to, aby spolu navázali*y kontakt účastníci*ice z Česka a Německa a nezáůstávali*y pouze mezi sebou.
- Jsou-li slova používaná při pozdravu pro většinu účastníků*ic nová, je třeba je zavést předem a mít je během cvičení k dispozici na viditelném místě.

Kreis-Aerobic



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Für diese Aktivität benötigen die Teilnehmenden die Vokabeln „Kopf/hlava“, „Schulter/rameno“, „Hüfte/bok“, „Knie/koleno“ und „Fuß/chodidlo“ 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/hlava“. Anschließend bewegen alle ihre linke Hand zum Kopf ihres rechten Nachbarn*ihrer rechten Nachbarin und sagen ebenfalls gemeinsam „Kopf/hlava“. Auf diese Art und Weise wird nun über zweimal „Schulter“, zweimal „Hüfte“, zweimal „Knie“ bis zu den Füßen gewandert. Auf die gleiche Weise geht es danach wieder nach oben, bis die Sequenz mit zweimal „Kopf“ abgeschlossen wird.

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

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

Bemerkungen:

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



Minimálně 10



15 minut



Žádné



Odbourání zábran, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, koordinace

Průběh:

Pro tuto aktivitu potřebují účastníci*ice slovíčka „Kopf/hlava“, „Schulter/rameno“, „Hüfte/bok“, „Knie/koleno“ a „Fuß/chodidlo“ v obou jazycích. Tyto části těla lze účastníkům*icím zprostředkovat předem, případně se je naučí sami*y. (Nabízí se nakreslit siluetu, kterou účastníci*ice popíšíou v obou jazycích.)

Poté se s těmito slovy realizuje jednotka aerobiku. Všichni (včetně trenéra*ky) vytvoří kruh. Nyní všichni položí pravou ruku na hlavu své*ho sousedky*a vlevo a společně řeknou „Kopf/hlava“. Poté všichni položí levou ruku na hlavu své*ho sousedky*a vpravo a znovu společně řeknou „Kopf/hlava“. Tímto způsobem se postupně přesunou dvakrát k „rameni“, dvakrát k „boku“, dvakrát ke „kolenu“ a pak k „chodidlu“. Stejně se pak vrací zase směrem nahoru a skončí dvakrát „hlavou“.

Následně hráči*ky opakují pohyby, ale části těla pojmenovávají v druhém jazyce. V průběhu aktivity lze zrychlovat a plynule přecházet mezi jazyky. Přitom by se mělo dbát na určitou pravidelnost a rytmus.

Jen tak mohou všichni pohyby následovat a zároveň je doprovázet slovy.

Poznámky:

- Trenér*ka musí dávat pozor na to, aby nedocházelo k nevhodným dotekům. Jemný dotek stačí. Akceptovat lze i pohyb ve směru příslušné části těla.
- Není úplně snadné dosáhnout společného rytmu, při němž se zapojí všichni*všechny účastníci*ice. Lze se řídit všeobecným flow, k němuž se připojí většina. Pokud se jím nedokážou řídit všichni stejnou měrou, není to důvod k okamžitému přerušení aktivity.

Kreistanzlauf



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 Tschechisch 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.



Minimálně 8



15 minut



Měkké žíněny nebo kloboučky, hudební přehrávač, hudba z obou zemí



Skupinová dynamika, učení i mimo hřiště



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Žíněny se rozloží na zemi do kruhu. Žíněnek je o jednu méně než účastníků*ic.

Pustí se hudba a účastníci*ice běhají nebo tančí kolem žíněnek. Je-li hudba zastavena, musí co nejrychleji obsadit jednu žíněnku a zaujmout pozici stanovenou pro každé kolo zvlášť (klik, side plank, most, leh na zádech, stoj na jedné noze apod.). Osoba, na kterou nezbyla žíněnka nebo která se do zadané pozice dostane jako poslední, vypadává. Jedna žíněnka se odebere ze hry a kola se opakují tak dlouho, dokud nezbývá jen jeden*na hráč*ka.

Ti*y, co vypadli*y, v jiné části haly běhají, driblují nebo házejí míčem, aby zůstali zahřátí a v pohybu.

Varianty:

- Případně lze vymezit zvláštní prostor, kde se účastníci*ice budou zdržovat a například klusat, běhat nebo ležet. Jakmile hudba přestane hrát, zaspintují z tohoto prostoru k žíněnkám a zaujmou stanovené pozice.
- Místo pozic lze zadat také konkrétní cviky. Tím se z aktivity může stát druh kruhového tréninku.
- Místo aby účastníci*ice vypadávali*y, zůstávají všichni*všechny ve hře. V každém kole mají přesto k dispozici o jednu žíněnku méně a musí se tak pokusit zaujmout zadané pozice na žíněnkách společně.

Poznámky:

- V závislosti na jazykové úrovni lze pozice zadávat v obou jazycích nebo střídavě česky a německy.
- Není-li k dispozici dostatek žíněnek, lze improvizovat například s kloboučky.
- Přehrávaná hudba by měla pocházet z obou zemí. Ideální jsou písničky, s nimiž se účastníci *ice identifikují, nebo je dokonce sami*y doporučí.



mindestens 8



30 Minuten



Papier, Stifte, Tische, Stühle, ein Text in deutscher und tschechischer 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 Trios 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 Beispieltext befindet sich im Anhang auf Seite 101.



Minimálně 8



30 minut



Papír, tužky, stoly, židle, text v češtině a němčině, příp. i s transkripcí (např. zpráva o zápase, pravidla hry nebo texty, které souvisí s výměnou), příp. překážky (lavice, kloboučky, medicínbaly atd.)



Učení slovíček, učení i mimo hřiště, zpracování naučeného



Spolupráce, koordinace, rychlost

Průběh:

Nejprve se vytvoří dvě národní skupiny: skupina předčítajících a skupina zapisujících. Poté se každému ze zapisujících přiřadí jeden na předčítající tak, aby vznikly jazykově smíšené dvojice.

Trenérka položí několik exemplářů textu do vzdálenosti zhruba deseti metrů před dvojice. Předčítající musí co nejrychleji doběhnout k textu, věty si zapamatovat a předat je zapisujícím. Ti*y sedí u stolů a píšou, co jim předčítající diktují. Předčítající mohou běžet vícekrát, aby se na text znovu podívali*y.

Když jedna z dvojic zapíše na papír celý text, kolo je u konce. Poté lze jako u každé správné soutěže určit celkové pořadí. Počítá se přitom, kolik textu bylo předáno a také správně zapsáno.

Varianty:

- V závislosti na jazykové úrovni účastníků*ic se rozhodne, zda předčítající dostane a diktuje text ve svém mateřském jazyce, nebo zda bude pracovat v partnerském jazyce a zapisující*mu tím pádem text nadiktuje v jejím*jeho mateřském jazyce.

- Pro zvýšení sportovní náročnosti lze mezi texty a zapisující postavit překážkovou dráhu s lavicemi, stoly a medicínbaly nebo lze určit konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze atd.). Aby se předčítající dostali*y k zapisujícím, musí tuto dráhu nejprve proběhnout.

Poznámky:

- Zpravidla je taktičtější předávat krátké úseky vět a nepokoušet se zapamatovat si dlouhé věty.

- Není-li počet účastníků*ic z obou skupin vyrovnaný, je možné postavit trojice, v nichž jedna osoba diktuje dvěma zapisujícím.

- Délku a obsah textů vybírá trenérka. Doporučujeme, aby jedno kolo netrvalo déle než 10 až 15 minut, což odpovídá zhruba dvanácti řádkům textu. Příklad textu naleznete v příloze (str. 101).

Mattenrutschen



mindestens 6



20 Minuten



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



Gruppendynamik, Wörter lernen,
Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei (oder mehrere) binationale Teams werden gebildet, deren Mitglieder sich jeweils hintereinander an einer Startlinie aufstellen. Nach Möglichkeit sollten die Teams aus einer geraden Anzahl an Teilnehmenden bestehen. Jedes Team 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 eines Teams 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 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 Tschechischen 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.



Minimálně 6



20 minut



Měkké žíněny, kartičky (příp. malé lístečky), velká sportovní hala



Skupinová dynamika, učení slovíček, zpracování naučeného



Obratnost, spolupráce, rychlost

Průběh:

Utvoří se dva týmy (nebo více týmů), v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Členové*ky týmu se postaví v řadě za sebou na startovní čáru. Je-li to možné, měl by v týmech být sudý počet účastníků*ic. Každému týmu je přiřazena jedna měkká žíněnka, která leží na zemi ve vzdálenosti asi pěti metrů, širší stranou natočená směrem k týmu.

Prvním cílem je přepravit žíněnku na druhou stranu haly (nebo na stanovenou linii) tím, že na ni účastníci*ice budou skákat. Vždy dva*dvě hráči*ky jednoho týmu se rozběhnou, v postavení vedle sebe skočí současně celým trupem na žíněnku a tím ji rozpohybují. Když se žíněnka zastaví, běží oba*obě zpět na startovní čáru a na řadě je další dvojice týmu.

Když se žíněnka dostane do cíle, získá tým kartičku, na které je napsané písmeno. Poté se žíněnka stejným způsobem přesune co nejrychleji zpět ke startovní čáře, kde je možné obdržet další písmeno.

Týmy se musí pokusit klouzat ve stanoveném čase co nejčastěji tam a zpět a poté z nasbíraných písmen utvořit co nejvíce slov. Slova mohou být v češtině i němčině. Za poskládané slovo a správný překlad získají týmy vždy jeden bod.

Poznámky:

- Zvláště při současném skoku na žíněnku je důležité, aby na sebe členové*ky týmu brali*y navzájem ohled. Současně a vedle sebe musí skočit i dopadnout. První musí na žíněnce přistát trup, nikoli nohy.
- Písmena je možné vybírat tak, aby se s nimi dalo utvořit co nejvíce slov z oblasti sportu obecně nebo z konkrétních sportovních disciplín.

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.



Minimálně 20



20 minut



Žádné



Odbourání zábrán, seznámení, dynamika skupiny



Přestávka na pití

Průběh:

Trenér*ka požádá účastníky*ice, aby si pomysleli*ý charakteristické gesto spjaté s jejich (oblíbeným) druhem sportu. Poté se všichni postaví do kruhu a jedna*en po druhé*m řeknou své jméno v kombinaci s gestem. Předtím ale musí zopakovat všechna jména a gesta těch, kteří*které byli*ý na řadě před nimi (podle principu „Balím si kufr a беру si s sebou...“).

Varianty:

- U velkých skupin o více než 20 osobách by se měly utvořit dva kruhy, aby se aktivity realizovaly paralelně.
- Místo aby všichni opakovali gesta předchozích osob, může to skupina dělat i společně. V takovém případě se každý*á účastník*ice představí jménem a gestem, všichni po něm*ní opakují a pak přijde na řadu další. Hodí se to zvláště u velké skupiny.

Pass den Ball



mindestens 8



15 Minuten



(Hand-)Bälle



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Wörter lernen



Koordination, Reaktion

Ablauf:

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

Alle, die einen Ball haben, rufen den Namen eines Spielers*iner 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/nohou – Jan
- Isabelle – Kopf/hlavou – Anička
- Anastasia – Hand/rukou – Michaela
- Lena – Knie/kolenem – Jitka

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.



Minimálně 8



15 minut



Míče (na házenou)



Odbourání zábran, seznámení, učení slovíček



Koordinace, reakce

Průběh:

Vytvoří se dva týmy, v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Jeden tým se postaví do velkého kruhu a druhý tým se rozestaví uvnitř tohoto kruhu. Někteří*ré hráči*ky vnějšího týmu dostanou míč.

Všechny osoby s míčem zvolají jméno některé*ho hráčky*e, která*ý stojí uprostřed, určí způsob zpětné přihrávky a řeknou jméno jiné*ho hráčky*e z vnějšího kruhu. Například:

- Kevin – Fuß/noha – Jan
- Isabelle – Kopf/hlava – Anička
- Anastasia – Hand/ruka – Michaela
- Lena – Knie/koleno – Jitka

Poté osoba ve vnějším kruhu přihraje míč prvně jmenované osobě stojící uprostřed. Ta jej určenou částí těla přihraje zpět do vnějšího kruhu druhé jmenované osobě. Na základě stejného principu se míč vrací doprostřed kruhu a hra se několikrát opakuje mezi různými hráči*kami. Vzhledem k tomu, že ve hře je více míčů, hrají všichni naráz.

Účastníci*ice přitom mluví vždy partnerským jazykem. Po pěti až deseti minutách se týmy vymění.

Varianty:

- Všichni*všechny hráči*ky vnějšího týmu dostanou míč. Vyvolaný*á hráč*ka jej vrací přímo té osobě, která míč hodila.
- Lze používat různé míče současně.

Poznámky:

- V závislosti na jazykové úrovni je třeba účastníkům*icím předem zprostředkovat různé možnosti přihrávek. Je ale také možné, aby se je naučili*y v průběhu hry. Účastníci*ice by pak mluvili*y nejprve svým mateřským jazykem a v průběhu hry by přešli*y na partnerský jazyk. Návčik slovíček lze podpořit gesty a mimikou.
- U velkých skupin se nabízí vytvořit dvě menší skupiny a aktivitu realizovat paralelně.

Sportler*innen-Trio



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 Tschechischem sehr ähnlich anhören können. Die Teilnehmenden sollten dazu ermutigt werden, die jeweilige Sportart in der Partnersprache auszusprechen.



Minimálně 15



15 minut



Žádné



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, učení slovíček



Koordinace, reakce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice stojí v kruhu. Jedna osoba (na začátku je to trenér*ka) se nachází uprostřed a dává hráčům*kám pokyny. Přitom ukáže na jednu osobu a určí druh sportu. Tato osoba pak musí s oběma sousedy*kami po levici i pravici jmenovaný druh sportu předvést prostřednictvím definované figury.

Příklady sportovních disciplín:

- Fotbal: Osoba uprostřed kope a oba*obě sousedi*ky předvádějí skluz s cílem vypíchnout míč.
- Házená: Osoba uprostřed hází a oba*obě sousedi*ky míč blokuji.
- Basketbal: Osoba uprostřed hází a oba*obě sousedi*ky předvádějí koš.
- Box: Dvě osoby spolu boxují a osoba uprostřed napodobuje rozhodčí*ho.
- Bowling: Osoba uprostřed hází kouli a oba*obě sousedi*ky padají.
- Plavání: Osoba uprostřed plave a oba*obě sousedi*ky krouží kolem ní jako žraloci.
- Volejbal: Hráči*ky imitují tři volejbalové údery – vrchní odbití prsty, bagr a smeč.
- Lední hokej: Osoba uprostřed odehraje puk a oba*obě sousedi*ky do ní strčí.

- Tenis: Dvě osoby vytvoří síť a osoba uprostřed odehrává raketou.
- Koňské dostihy: Dvě osoby vytvoří překážku a osoba uprostřed ji jako kůň přeskočí.
- Surfování: Osoba uprostřed surfuje a oba*obě sousedi*ky tvoří vlny.

Pokud některý*á hráč*ka reaguje příliš pomalu nebo udělá chybu, musí jít doprostřed.

Varianta:

- U velké skupiny se může uprostřed nacházet současně více osob, které udílejí pokyny.

Poznámky:

- Mělo by se začínat se třemi až čtyřmi sportovní disciplínami. Účastníci*ice bychom měli povzbudit k tomu, aby příslušnou disciplínu vyslovili*y v partnerském jazyce.



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* von der Trainerin einen Begriff auf einem Zettel gezeigt, den sie in einer vorher festgelegten Zeit auf einem Plakat darstellen soll. Beide Teams 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 Teams 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 Teams 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.



Minimálně 8



20 minut



Flipchart, tužky (nebo tabule, křída),
stopky



Neverbální komunikace, učení slovíček,
zpracování naučeného



Přestávka na pití

Průběh:

Trenér*ka má připravený seznam slov, která mají účastníci*ice uhodnout. Slova se mohou týkat sportu obecně nebo konkrétní sportovní disciplíny. Vytvoří se dva jazykově smíšené týmy, které nastoupí proti sobě.

Osobě 1 z týmu A ukáže trenér*ka na lístečku jeden z pojmů. Úkolem hráče*ky je nakreslit tento pojem v předem vymezeném čase na flipchart. Oba týmy se během této doby pokouší pojem uhádnout. Tým, který jej dokáže říct v obou jazycích, získává bod.

Nyní v hádání pokračuje osoba 1 z týmu B. To se opakuje, dokud si kreslení nevyzkouší všichni*všechny hráči*ky obou týmů. Osoba, která kreslí, nesmí mluvit, gestikulovat ani psát.

Varianty:

- Slova mohou připravit i sami*y účastníci*ice. V tomto případě se nabízí, aby jeden tým zadával slova druhému a týmy hádaly odděleně.
- Namísto kreslení lze pojmy ztvárnit také pantomimicky. Přitom se nesmí mluvit, psát ani kreslit. Slovo se smí vysvětlit pouze prostřednictvím gest a mimiky.



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/běh“, „Gehen/chůze“, „Springen/skákání“, „Werfen/házení“ etc. oder Sportarten selbst „Leichtathletik/lehká atletika“, „Turnen/gymnastika“, „Schwimmen/plavání“, „Tanz/tanec“ etc. auf Deutsch und auf Tschechisch 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/olympijské 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, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.



Minimálně 10



15 minut



Gymnastické obruče, kloboučky apod.



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, učení slovíček



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Pomocí této aktivity lze nacvičit nebo zopakovat slovní zásobu (na téma sportu). V češtině a němčině se nacvičí například slovíčka spojená s konkrétní sportovní disciplínou „Laufen/běh“, „Gehen/chůze“, „Springen/skákání“, „Werfen/házení“ atd. nebo samotné druhy sportu „Leichtathletik / lehká atletika“, „Turnen/gymnastika“, „Schwimmen/plavání“, „Tanz/tanec“ atd. Poté se každému účastníkovi přiřadí jeden z těchto pojmu.

Účastníci*ice musí stát v kruhu. Každý*á hráč*ka se přitom nachází uvnitř gymnastické obruče (apod.) ležící na zemi. Jeden*na hráč*ka stojí uprostřed. Pokud zvolá jedno z uvedených slov, musí si hráči*ky, kterým bylo toto slovo přiřazeno, vyměnit místa. Osoba uprostřed má přitom možnost zaujmout místo v obruči. Tak zůstane uprostřed kruhu nový*á hráč*ka, který*á pak vyvolá jednu sportovní kategorii. Osoba stojící uprostřed může také zvolat nadřazený pojem, například „Olympische Spiele / olympijské hry“. V tu chvíli si musí vyměnit místo všichni*všechny hráči*ky. Účastníci*ice přitom vždy mluví partnerským jazykem.

Varianty:

- Lze také vyvolat více sportovních kategorií současně. Čím více kategorií, tím více účastníků*ic si musí vyměnit místa.

Pro zvýšení sportovní náročnosti lze:

- zavést konkrétní výchozí pozice. Účastníci*ice se tak musí nacházet například v pozici kraba nebo v lehu na zádech. Uprostřed zůstává vždy hráč*ka, který*á se do této pozice dostal*a jako poslední.
- zavést konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze, skokový běh atd.).



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 Tschechisch 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.



Minimálně 6



20 minut



Samolepicí poznámkové lístky,
tužky, vhodné prostředí
(např. sportovní hala nebo stadion)



Odbourání zábran, neverbální
komunikace, učení slovíček



Přestávka na pití

Průběh:

Vytvoří se jazykově smíšené dvojice. Každá dvojice dostane stoh samolepicích poznámkových lístků. Úkolem je prozkoumat okolí a na vybrané předměty nalepit lístky s označením příslušného předmětu v češtině a němčině. Doporučujeme určit časový limit. Při volbě konkrétní tematické oblasti může stačit i pět minut.

Po aktivitě lze z nashromážděných slov vytvořit seznam slovíček.

Varianty:

- Při popisu předmětů se lze zaměřit na konkrétní věci související s příslušnou sportovní disciplínou. Se skupinou házenkářů*ek je možné se soustředit například na hřiště a označení různých čar. Sportovní gymnasty*ky můžete navést ke slovní zásobě týkající se sportovního náčiní.

- Samolepicí poznámkové lístky lze případně umístit na různé předměty už před hrou. Úkolem dvojic je lístky hledat, napsat na ně název příslušného předmětu v obou jazycích a vzít si je s sebou.

- Tuto aktivitu lze pojmout i jako soutěž. Každá dvojice má tři minuty na to, aby popsala co nejvíce předmětů. Všechny dvojice opatří své lístky průběžným číslováním a svou zkratkou. Lístky lze umísťovat pouze na předměty, které už nepopsala jiná dvojice.

Poznámka:

- Pojem „předmět“ je třeba chápat velmi široce a abstraktně. Popsán*a může být například i sám*sama trenér*ka.

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/zápasník sumó“, „Fechterin/šermířka“ und „Karatekämpfer/bojovník karate“ 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. Das siegreiche Team 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 das Team. Die Runden wiederholen sich so lange, bis ein Team das andere völlig in sich aufgenommen hat oder eine bestimmte Anzahl an Siegen erringen konnte.

Bemerkung:

Bei diesem Spiel haben wir ausnahmsweise auch auf das generische Maskulinum („Sumoringer/zápasník sumó“, „Karatekämpfer/bojovník karate“) im Mix mit dem generischen Femininum („Fechterin/šermířka“) gesetzt.

Zápasník sumó, šermířka a bojovník karate



Minimálně 10



15 minut



Vymezené hřiště



Odbourání zábrán, skupinová dynamika, neverbální komunikace



Spolupráce, reakce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice se rozdělí do dvou jazykově smíšených týmů. Trenér*ka zavede pojmy „Sumoringer / zápasník sumó“, „Fechterin/šermířka“ a „Karatekämpfer / bojovník karate“. Týmy se sjednotí na vhodných gestech ke znázornění těchto tří pojmů.

Poté se vysvětlí, že na základě principu „kámen, nůžky, papír“ vyhrává zápasník sumó nad bojovníkem karate, bojovník karate nad šermířkou a šermířka nad zápasníkem sumó. Symbolicky tedy zápasník sumó „skolí“ bojovníka karate, bojovník karate vyrazí šermířce kord z ruky a šermířka „probodne“ zápasníka sumó.

Skupiny si nezávisle na sobě rozmyslí, kterou z postav druhému týmu na povel (1, 2, 3) představí hlasitým zvoláním příslušného slova a předvedením gesta. Týmy se za tímto účelem přesunou na středovou čáru vymezeného hřiště do pozice, ve které stojí v řadě naproti sobě. Vítězný tým smí chytat členy*ky týmu soupeře. Ti*ty mohou utéct do bezpečí za předem stanovenou základní čáru.

Všichni*všechny chycení*é hráči*ky mění tým. Kola se opakují tak dlouho, dokud jeden tým nepochytá všechny členy*ky druhého týmu nebo dokud nedosáhne určitého počtu vítězství.

Poznámka:

U této hry jsme výjimečně použili kombinaci generického maskulina („Sumoringer / zápasník sumó“, „Karatekämpfer / bojovník karate“) s generickým femininem („Fechterin/šermířka“).



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 tschechischen Sprache abwechselt. Es kommen bestimmte Positionen mehrfach vor, z.B. Torhüter*in/brankář, Abwehrspieler*in/obránce, Mittelfeldspieler*in*/záložník, Stürmer*in/útočník, Linksaußen/levé křídlo, Rechtsaußen/pravé křídlo, 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 Teams 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.

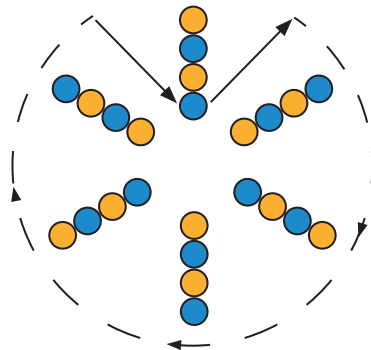
Der*die Schnellste erhält einen Punkt für sein*ihr Team. Das Spiel ist beendet, sobald der Radio-Kommentar zu Ende ist.

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.





Minimálně 8



15 minut



Příp. flipchart s novými pojmy



Odbourání zábran, skupinová dynamika, učení slovíček



Reakce, rychlost

Průběh:

Trenér*ka převezme roli rozhlasové*ho komentátorky*a, která*ý popisuje fotbalový zápas. Připraví si k tomu sekvenci, v níž se přepíná mezi češtinou a němčinou. Některé pozice se zmiňují často, například „Torhüter/brankář“, „Abwehrspieler/obránce“, „Mittelfeldspieler/záložník“, „Stürmer/útočník“, „Linksaußen / levé křídlo“, „Rechtsaußen / pravé křídlo“. Ty je třeba účastníkům*ícím zprostředkovat před hrou. Předlohu naleznete v příloze.

Účastníci*ice se rozdělí do týmů, v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Týmy se posadí na zem do tvaru hvězdy okolo středového bodu (viz obrázek). Počet členů*ek týmu odpovídá počtu pozic, které zazní v rozhlasovém komentáři.

Trenér*ka všem účastníkům*ícím přidělí pozici tak, aby byla každá pozice jednou zastoupena v každém týmu. Hráči*ky si musí svou pozici zapamatovat v obou jazycích. Důležité je, aby hráči*ky příslušné pozice seděli*ly ve všech týmech na stejném místě.

Trenér*ka nyní nahlas a zřetelně předčítá rozhlasový komentář. Jakmile zazní pozice, musí příslušní*é hráči*ky vstát, co nejrychleji oběhnout kompletní týmy ve směru hodinových ručiček a vrátit se zpět na své místo.

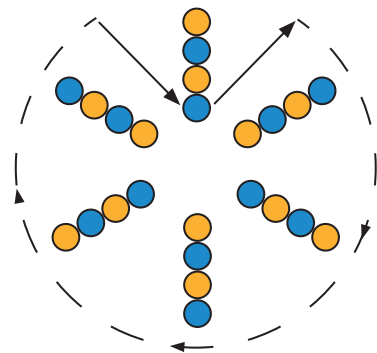
Nejrychlejší hráč*ka získává bod pro svůj tým. Hra končí, když je rozhlasový komentář u konce.

Varianta:

- Téma lze přizpůsobit cílové skupině. Fotbal je možné nahradit kterýmkoli jiným sportem, případně více druhy individuálních sportů. Na začátku je jen třeba jasně definovat pozice.

Poznámka:

- V ideálním případě předčítají rozhlasový komentář střídavě dva*dvě trenéři*ry, kteří*které mluví vždy svým mateřským jazykem.



Vorturner*in



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, non-verbale Kommunikation



Kooperation, Koordination, Reaktion

Ablauf:

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

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

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.



Minimálně 10



15 minut



Žádné



Odbourání zábran, skupinová dynamika, neverbální komunikace



Spolupráce, koordinace, reakce

Průběh:

Určí se jeden*na účastník*ice, který*á opustí skupinu a čeká za dveřmi, dokud jej*ji nezavolají zpět. Jiný*á účastník*ice je vybrán*a do role předcvičující*ho. Předcvičující provádí (a) běžeckou rozcvičku nebo (b) gymnastická cvičení. Ostatní účastníci*ice mají za úkol cviky současně napodobovat. Předcvičující přechází co možná nenápadně na jiné cviky.

Účastník*ice, který*á skupinu opustil*a, se vrací a jeho*jejím cílem je určit, kdo předcvičuje. Na odhalení správné osoby má tři pokusy.

Během aktivity se nesmí mluvit. U (a) je důležité, aby celá skupina byla neustále v pohybu. U (b) musí skupina utvořit kruh a účastník*ice, který*á skupinu opustil*a, se musí zdržovat uvnitř kruhu.

Varianta:

- Pro zvýšení náročnosti lze stanovit, jak často se cviky musí měnit. Jeden pohyb se například nesmí provádět déle než 30 vteřin.

Zahlenlauf



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 des Teams ist es nun, als erstes 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.



Minimálně 8



20 minut



(Předem popsané) kartičky (nebo malé lístky), příp. překážky (lavice, kloboučky, medicinbaly atd.)



Skupinová dynamika, učení slovíček



Spolupráce, koordinace, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice se rozdělí do stejně velkých týmů, v nichž jsou zastoupeny obě národnosti. Každý tým se skládá ze čtyř až sedmi hráčů*ek. Týmy se postaví na startovní čáru. Před každým týmem leží na zemi ve vzdálenosti přibližně 20 metrů 15 kartiček s čísly od 1 do 15 rubem vzhůru.

Cílem týmu je, aby jako první otočil všechny kartičky ve správném pořadí. „2“ je tedy možné otočit pouze tehdy, když už je na zemi otočená „1“, atd. Startovní čáru smí přitom překročit vždy pouze jeden*na hráč*ka, který*á pak sprintuje ke kartičkám a jednu z nich otočí. Otočí-li špatnou kartu, vrátí ji zase zpět na zem rubem nahoru.

Účastníci*ice si tedy musí zapamatovat, kterou číslici kde viděli*y. V týmu si pak musí pozice karet sdělovat a pokusit se hrát strategicky.

Varianty:

- Pro zvýšení sportovní náročnosti lze mezi startovní čáru a pole s čísly postavit překážkovou dráhu s lavicemi, stoly a medicinbaly nebo lze určit konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze atd.). Před otočením kartičky musí všichni tuto dráhu nejprve proběhnout.

- Čísla lze nahradit i slovy nějaké věty (typické pro konkrétní sport). Účastníci*ice pak musí slova věty otočit ve správném pořadí.

Poznámky:

- Trenér*ka musí dbát na to, aby účastníci*ice v rámci svých týmů dodržovali*y stanovené pořadí. Nemělo by dojít k tomu, že kartičky bude otáčet pouze jeden*na hráč*ka.

- Výslovnost čísel v obou jazycích se lze naučit nebo zopakovat před aktivitou nebo po ní.

Zipp-Zapp



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.



Minimálně 10



15 minut



Gymnastické obruče, kloboučky apod.



Odbourání zábran, seznámení, skupinová dynamika



Obratnost, reakce, rychlost

Průběh:

Účastníci*ice stojí v kruhu. Každý*á hráč*ka se přitom nachází uvnitř gymnastické obruče (apod.) ležící na zemi. Na začátku hry se všichni informují o tom, jak se jmenují jejich sousedi*ky.

Jedna osoba stojí uprostřed, přejde k někomu, kdo stojí v kruhu, a řekne buď „cik“, nebo „cak“, nebo „cik cak“.

- U slova „cik“ musí oslovený*á říct jméno souseda*ky po své levici.
- U slova „cak“ musí oslovený*á říct jméno souseda*ky po své pravici.
- U slova „cik cak“ si všichni*všechny účastníci*ice musí vyměnit místa.

Pokud některý*á z účastníků*ic po „cik“ nebo „cak“ neuvede správné jméno nebo pokud na to potřebuje příliš mnoho času, musí své místo postoupit osobě, která stojí uprostřed.

U povelu „cik cak“ si osoba uprostřed také může zajistit místo, což znamená, že jeden*na hráč*ka zůstane bez místa. Ostatní se opět musí zeptat na jména svých sousedů*ek.

Varianty:

Pro zvýšení sportovní náročnosti lze:

- zavést konkrétní výchozí pozice. Účastníci*ice se tak musí nacházet například v pozici kraba nebo v lehu na zádech. Při povelu „cik cak“ zůstane uprostřed hráč*ka, který*á se do této pozice dostal*a jako poslední.

- zavést konkrétní formy pohybu vpřed (skákání na jedné noze, skokový běh apod.).

Pro zvýšení kognitivní náročnosti lze zavést další povely:

- „Cik cik“: Oslovený*á musí říct jméno až druhé osoby po své levici.
- „Cak cak“: Oslovený*á musí říct jméno až druhé osoby po své pravici.

Anhang

Příloha

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?	

Kontrolní seznam pro trenéry*ky (k okopírování)

Tento kontrolní seznam shrnuje věci, nad nimiž by se trenéři*čky před zahájením jednotek jazykové animace měli*ly zamyslet. Měl by jim pomoci získat přehled o tom, co je ještě třeba udělat a co už je vyřízené.

Název aktivity:	✓
Hodí se vybraná jazyková animace pro tyto účastníky*ice?	
Hodí se aktivita k tomuto okamžiku výměny?	
Hodí se vybraná jazyková animace do denního programu?	
Je na ni vyhrazen dostatek času?	
Jsou prostory vyhovující? Je v nich dost místa?	
Mám všechny potřebné materiály?	
Vím, jak aktivitu (v obou jazycích) vysvětlím?	
Potřebuji malé skupinky nebo dvojice, které musím určit předem?	
Disponuji účastníky*ice nezbytnou slovní zásobou, příp. jak jim ji mohu zprostředkovat?	
Hodí se aktivita k jazykové úrovni skupiny?	
Představuje aktivita pro účastníky*ice dostatečnou sportovní výzvu?	
Vím, čeho chci touto jazykovou animací dosáhnout?	
Mohu aktivitu začlenit do stávajícího sportovního programu (například jako rozcvičku)?	

Übersicht über Aktivitäten, die auch im Wasser durchgeführt werden können:

Přehled aktivit, které lze provádět i ve vodě:

(Farben) In Bewegung	(Barvy) v pohybu
10er-Ball	10 přihrávek míčem
Achtung Buchstaben – Buchstabenstaffel	Pozor, písmena – písmenková štafeta
Die Baskenmütze	Baret
Buchstabenstaffellauf	Písmenková štafeta
Eil-Post	Rychlá pošta
Feuer, Wasser, Blitz	Oheň, voda, blesk
Kommando Sport	Kuba řekl
Der Name in Bewegung	Jméno v pohybu
Pass den Ball	Přihraj míč
Der Sumoringer, die Fechterin & der Karatekämpfer	Zápasník sumo, šermířka a bojovník karate
Vorturner*in	Předcvičující
Zahlenlauf	Běh za čísly

Spielblatt für die Autogrammjagd (Kopiervorlage)

Herní list pro Honbu za autogramy (k okopírování)

Ist Torhüter	Ist ein Morgenmuffel	Kann einen Handstand	Spricht mehr als drei Sprachen
Je brankář	Ráno bývá mrzutý	Umí udělat stojku	Mluví více než třemi jazyky
War schon einmal in einem großen Stadion	Schwimmt gern	Hat blaue Augen	Fährt Ski
Byl už někdy na velkém stadionu	Rád plave	Má modré oči	Lyžuje
Kann gut Grimassen schneiden	Macht mehr als zwei Sportarten	Kann ein Papierschiff basteln	Hat mehr als zwei Geschwister
Umí dobře dělat grimasy	Věnuje se více než dvěma druhům sportu	Umí udělat loďku z papíru	Má více než dva sourozence
Mag Kampfsport	Spricht mehr als zwei Sprachen	Kann auf zwei Fingern pfeifen	Liest gern
Baví ho bojová umění	Mluví více než dvěma jazyky	Umí pískat na prsty	Rád čte
Hat schon einmal ein Turnier gewonnen	Kann ein Lied auswendig	Engagiert sich in einem Sportverein	Schafft 20 Liegestütze am Stück
Už jednou vyhrál nějaký turnaj	Umí nazpaměť nějakou písničku	Je členem nějakého sportovního klubu	Zvládne 20 kliků v kuse

Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltext

Bei einem deutsch-tschechischen Jugendaustausch lässt sich so einiges erleben. Letztes Jahr im Sommer war ich in Prag, mitten in Tschechien. Wir hatten eine super Gruppe, nette Begleiterinnen und tolles Wetter. Auf dem Programm standen ein Fußballspiel, eine Stadtrally und eine Kajaktour. 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 tschechische 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 verbracht und dort auch gegessen. Das Essen war super. Besonders geschmeckt haben mir der panierte Käse, „smažený sýr“, mit Kartoffeln und „tatarská omáčka“, einer Art Mayonnaise. Etwas gewöhnungsbedürftig fand ich allerdings, dass bei jeder Mahlzeit Fleisch gegessen wurde.

Herní list pro Běhací diktát: Příklad textu

Při česko-německé výměně mládeže se dá leccos zažít. Minulé léto jsem byl v Mnichově, na jihu Německa v Bavorsku. Naše skupina byla skvělá, měli jsme fajn vedoucí a vyšlo nám počasí. Na programu byl fotbalový zápas, městská rallye a projížďka na kajaku. Při té jsme byli celý den na vodě a večer mě pěkně bolely ruce. Naštěstí jsme si mohli odpočinout u táboráku a zpívat až do noci německé písničky. To je hodně zábavná část, protože tím ve skupině vzniká pocit sounáležitosti.

Většinu času jsme ale strávili v hostitelských rodinách a tam jsme se i stravovali. Jídlo bylo skvělé. Obzvláště mi chutnal řízek s bavorským bramborovým salátem a také „Weißwürstchen“, to je něco jako bílá klobása. Musel jsem si trochu zvykat na to, že se vařilo i hodně vegetariánských jídel.

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

Herní list pro Tým lambda: Příklad rozhlasového komentáře fotbalového zápasu chlapec-kého oddílu

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

Rozhodčí píská výkop. **Brankář** před sebe pokládá míč a kope směrem ke středové čáře.

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

Obrana soupeře je úplně zaskočená. Levý **obránce** je ještě daleko od hráče s míčem a snaží se ho doběhnout.

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.

Ten hned vyráží do protiútoků. Zprava startující **útočník** si nabíhá do volného prostoru. Hráč s číslem 3 vidí mezeru a posílá přihrávku dopředu.

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.

Míč končí za pravou postranní čárou. **Obránce** s číslem 7 si bere míč a chystá se vzhazovat. Vhazuje do středu hřiště a hráč s číslem 9 přihrává míč dalšímu **záložníkovi**. Teď si předávají míč a čekají, kde se otevře prostor pro přihrávku.

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.

Brankář skvěle zasahuje, vyráží míč v pravém horním rohu branky a odvrací ho na roh. **Levé křídlo** míří k rohovému praporku a připravuje se zahrát rohový kop. V pokutovém území se shromažďují **obránci, záložníci** i **útočníci** obou týmů.

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.

Hráči se sbíhají ke **střelci gólu** a slaví vedení. Naprosto skvělý gól! Hráči soupeře se musí znovu dostat do hry. Jejich **útočník** si bere míč a bude vykopávat.

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

Tam však nedorazí, protože cestu mu zastoupí soupeřův **záložník**, který hlavou odvrací do autu, a bude se vrhazovat.

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.

Znovu to vypadá nebezpečně. **Pravé křídlo** předvádí obdivuhodné sólo a obchází jednoho **obránce** za druhým. Vypálí, ale střela míjí branku těsně vedle pravé tyče. Vykopává se.

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

Zasloužené vedení 2 : 0 je současně i konečným skóre, protože sudí píská závěrečný hvizd. Hráči si podávají ruce.

Material, Links und Fortbildungen zur deutsch-tschechischen Sprachanimation

Materialien zur deutsch-tschechischen Sprachanimation

Materiály k česko-německé jazykové animaci

TANDEM-Kurzfilm zur Sprachanimation →

Krátký film k jazykové animaci od TANDEMu →



Sprachanimation – inklusiv gedacht

IJAB – Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (2015) →

Sprachanimation – inklusiv gedacht („Jazyková animace inkluzivně“) →

IJAB – Mezinárodní služba pro mládež Spolkové republiky Německo (2015)



Do kapsy →

Ein kleiner deutsch-tschechischer Sprachführer für Jugendbegegnungen

Do kapsy →

Malý česko-německý jazykový průvodce pro setkání mládeže



Escape Game →

„Festival in Gefahr“, das für binationale Jugendbegegnungen konzipiert ist

Úniková hra →

„Festival v ohrožení“ – úniková hra pro česko-německá setkání mládeže



Germanismen-Domino →

Domino s germanismy →



Fortbildungen zur deutsch-tschechischen Sprachanimation

Die Deutsche Sportjugend (dsj) bietet alle zwei Jahre eine Fortbildung „Bewegte Sprachanimation“ an. In dieser Fortbildung lernen Sie die Methode der Sprachanimation kennen und erleben dabei selbst eine binationale Begegnung. Die Inhalte werden praxisorientiert in Form von Workshops, Spielen, Gruppenarbeit und Diskussionen vermittelt und fördern die Reflexion und Interaktion der Teilnehmenden.

IJAB (Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland) bietet jährlich eine Fortbildung zur Sprachanimation an.

TANDEM (Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch) bietet alle zwei Jahre eine Basis- und Aufbauschulung zur deutsch-tschechischen Sprachanimation an.

Další vzdělávání k jazykové animaci

Deutsche Sportjugend (dsj, Německý sportovní svaz mládeže) nabízí každé dva roky další vzdělávání na téma „Jazyková animace v pohybu“. Během něj poznáte metodu jazykové animace a sami zažijete binacionální setkání. Obsah je zprostředkováván prakticky formou workshopů, her, skupinové práce a diskuzí a podporuje reflexi a interakci účastníků*ic.

IJAB – Mezinárodní služba pro mládež Spolkové republiky Německo nabízí každý rok další vzdělávání k jazykové animaci.

Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže TANDEM nabízí každé dva roky základní a navazující školení česko-německé jazykové animace.

Herausgeberin:

- ▶ 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:

- ▶ Macfarlane International Business Services
GmbH & Co. KG

Redaktion:

- ▶ Jörg Becker, Fabienne Müller, Marius Meier,
Jeannette Kovaříková, Lenka Pučálíková

Gestaltung:

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Marketing:

- ▶ Jörg Becker (dsj)

Bildnachweis:

- ▶ iStockphoto

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-910-2

Druck:

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

Auflage:

- ▶ 1. Auflage: Dezember 2025

Förderhinweis:

- ▶ Diese Broschüre wurde durch das
Bundesministerium für Bildung, Familie,
Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) und
TANDEM (Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch)
gefördert.

Copyright:

- ▶ © Deutsche Sportjugend & TANDEM
Frankfurt am Main, Dezember 2025
- ▶ Alle Rechte vorbehalten. Ohne die aus-
drückliche Genehmigung der Deutschen Sport-
jugend ist es nicht gestattet, den Inhalt dieser
Broschüre oder Teile daraus auf fotodruck-
technischem oder digitalem Weg für gewerb-
liche Zwecke zu vervielfältigen.
Gerne können die Texte und Spiele für den
Einsatz im Sportverein oder Sportverband
genutzt werden.

Vydavatel:

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

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

Autoři:

- ▶ Florian Pfeifer, Ingo Martin

Překlad:

- ▶ Macfarlane International Business Services
GmbH & Co. KG

Redakce:

- ▶ Jörg Becker, Fabienne Müller, Marius Meier,
Lenka Pučalíková, Jeannette Kovaříková

Grafická úprava

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Marketing:

- ▶ Jörg Becker (dsj)

Použité fotografie:

- ▶ iStockphoto

ISBN:

- ▶ 978-3-89152-910-2

Tisk:

- ▶ Druckerei-Michael GmbH, Schnelldorf
www.druckerei-michael.de
Tato brožura byla vyrobena z papíru s certifikací
FSC®.

Vydání:

- ▶ 1. vydání: prosinec 2025

Oznámení o dotaci:

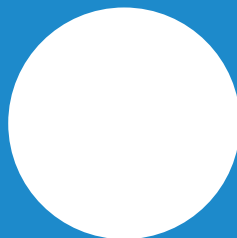
- ▶ Tuto brožuru podpořilo Spolkové ministerstvo pro vzdělávání, rodiny, seniory, ženy a mládež (BMBFSFJ) a Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže TANDEM.

Copyright:

- ▶ © Deutsche Sportjugend & TANDEM
Frankfurt am Main, prosinec 2025
- ▶ Všechna práva vyhrazena. Bez výslovného souhlasu Německého sportovního svazu mládeže není povoleno obsah této brožury nebo její části kopírovat nebo digitálně šířit ke komerčním účelům. Texty a hry mohou využívat sportovní kluby a sportovní organizace.

**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



**Tandem – Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch**

Gesandtenstraße 10
93047 Regensburg

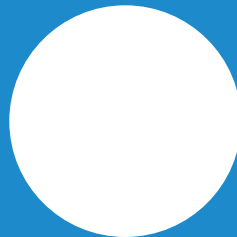
Tel.: +49 941 585 570
tandem@tandem-org.de
<https://www.tandem-org.de/>

**Koordinální centrum česko-německých
výměn mládeže Tandem**

(Západočeská univerzita v Plzni)

Riegrova 17
306 14 Plzeň

Tel.: +420 377 634 755
tandem@tandem-org.cz
<https://tandem-org.cz/>



Gefördert vom:
Finanzně podpořily:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

KJJP Kinder- und
Jugendplan
des Bundes
STÄRKEN, WAS DIE ZUKUNFT TRÄGT


TANDEM

Koordinierungszentrum Koordinální centrum
Deutsch-Tschechischer česko-německých
Jugendaustausch výměn mládeže

 **DEUTSCHE
SPORTJUGEND**
im DOSB