

# FRUCHTSALAT ΦΡΟΥΤΟΣΑΛΑΤΑ

Deutsch-Griechische Sprachanimation  
Ελληνογερμανική Γλωσσική Εμπύχωση



Arbeitshilfe

ijAB

# IMPRESSUM / ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

Herausgeber / Εκδότης



IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.  
IJAB – Ειδική Υπηρεσία Διεθνών Κοινωνικομορφωτικών Δραστηριοτήτων για τη Νεολαία

Godesberger Allee 142-148  
D-53175 Bonn  
Tel./Τηλ.: +49 (0)228-95 06-0  
E-Mail: info@ijab.de  
Internet: www.ijab.de

In Kooperation mit / Σε συνεργασία με το



Deutsch-Griechisches Jugendwerk – Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας  
www.dgjw-egin.org  
info@egin-dgjw.org

## Verantwortlich / Υπεύθυνοι

Daniel Poli  
Ντάνιελ Πόλι

## Autor\*innen / Συγγραφείς:

Elzbieta Kosek, Sebastian Maass, Natali Petala-Weber,  
Anastasia Protopsalti, Bettina Wissing  
Μπετίνα Βίσιγγκ, Ελσμπιέτα Κόζεκ, Ζερπάσιαν Μας,  
Ναταλί Πεταλά-Βέρμπερ, Αναστασία Πρωτοψάλτη

## Redaktion / Συντακτική ομάδα

Natali Petala-Weber,  
Anastasia Protopsalti, Bettina Wissing,  
Christian Herrmann  
Ναταλί Πεταλά-Βέρμπερ,  
Αναστασία Πρωτοψάλτη,  
Μπετίνα Βίσιγγκ, Κρίστιαν Χέρμαν

## Gestaltung / Καλλιτεχνική επιμέλεια

FIFTYEGGZ

## Übersetzung / Μετάφραση

Dimitra Rousvanidou /  
Δήμητρα Ρουσβανίδου

## Bilder / Εικόνες

S. 109, 112: Anastasia Protopsalti /  
Σελ. 109, 112: Αναστασία Πρωτοψάλτη  
S. 130 / Σελ. 130: IJAB

## An der Erarbeitung der Spiele mitgewirkt haben: / Στη δημιουργία των παιχνιδιών συμμετείχαν οι:

Dimitrios Amvrossiadis, Maria Nefeli Angeloglou, Suleman Bakhtar, Antonis Bertos, Katharina Doika, Paraskevi Douka, Domna Fotiadou, Erikos Karanikolas, Valia Karydi, Helena Katsiavara, Janna Kerkinopoulou, Friedrich Kersting, Elzbieta Kosek, Bettina Krummeck, Maria Melina Laina, Maria Lambiri, Rita Loumites, Sebastian Maass, Antonis Papamichail, Elena Peony, Natali Petala-Weber, Anastasia Protopsalti, Eftychia Rompoti, Vassilia Triarchi-Herrmann, Thanassis Tsaldaris, Timon Turban, Melina Vouri, Bettina Wissing, Judith Wunderlich-Antoniou, Anja Zamanis

Μαρία Νεφέλι Αγγέλογλου, Δημήτρης Αμβροσιάδης, Μπετίνα Βίσιγγκ, Μελίνα Βούρη, Γιούντιτ Βούντερλιχ-Αντωνίου, Καταρίνα Δόικα, Παρασκευή Δούκα, Άνια Ζαράνης, Ερρίκος Καρανικόλας, Βάλια Καρύδη, Έλενα Κατσιαβάρα, Γιάννα Κερκίνοπούλου, Φρίντριχ Κέρστινγκ, Ελσμπιέτα Κόζεκ, Μπετίνα Κρούμεκ, Μαρία Μελίνα Λαϊνά, Μαρία Λαμπίρη, Ρίτα Λουμίτης, Ζερπάσιαν Μας, Σουλεϊμάν Μπακχτόρ, Αντώνης Μπέρτος, Αντώνης Παπαμιχαήλ, Έλενα Παιώνη, Ναταλί Πεταλά-Βέρμπερ, Αναστασία Πρωτοψάλτη, Ευτυχία Ρομποτή, Βασιλεία Τριάρχη-Χέρμαν, Θανάσης Τσαλδάρης, Τίμων Τούρμπαν, Δόμνα Φωτιάδου

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0).  
Το έργο αυτό έχει μη εμπορική αδειοδότηση [Attribution-NonCommercial 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0) για την απόδοση της επωνυμίας.

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Με τη χρηματοδότηση



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ,  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

Bonn/Βόννη, 2022

## INHALTSVERZEICHNIS / ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>Einleitung</b>	S. 4	<b>Εισαγωγή</b>	Σελ. 22
<b>I Sprachanimation und der deutsch-griechische Jugendaustausch</b>	S. 6	<b>I Γλωσσική εμπύχωση και οι ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων</b>	Σελ. 24
I.I Historie	S. 6	I.I Ιστορική αναδρομή	Σελ. 24
I.II Warum überhaupt eine deutsch-griechische Sprachanimation?	S. 7	I.II Για ποιο λόγο να υπάρχει ελληνογερμανική γλωσσική εμπύχωση;	Σελ. 25
I.III Sprachanimation – was ist das?	S. 8	I.III Τι είναι η γλωσσική εμπύχωση;	Σελ. 26
I.IV Interkulturelles Lernen und Sprachanimation (Sebastian Maass, interkulturelles netzwerk e.V.)	S. 12	I.IV Διαπολιτισμική μάθηση και γλωσσική εμπύχωση (Ζερμπάσιαν Μας, interkulturelles netzwerk e.V.)	Σελ. 30
I.V Eine diversitätsbewusste Perspektive in der Sprachanimation (Elżbieta Kosek, Kreisau-Initiative e.V.)	S. 15	I. V Μια προοπτική της γλωσσικής εμπύχωσης με ενσυνείδηση προς τη διαφορετικότητα (Ελσμπιέτα Κόζεκ, Kreisau-Initiative e.V.)	Σελ. 33
<b>II Spiele</b>	S. 40	<b>II Παιχνίδια</b>	Σελ. 40
II.I Praxis-Check: Anleitung von Sprachanimation	S. 41	II.I Check για την πρακτική εφαρμογή της γλωσσικής εμπύχωσης	Σελ. 45
II.II Hinweise zu den Spielbeschreibungen	S. 43	II.II Υποδείξεις για την περιγραφή των παιχνιδιών	Σελ. 47
II.III Spiele	S. 49	II.III Παιχνίδια	Σελ. 50
<b>III Literatur und weiterführende Informationen</b>	S. 136	<b>III Βιβλιογραφία και επιπλέον πληροφορίες</b>	Σελ. 136
<b>Anhang</b>		<b>Παράρτημα</b>	
Alphabet Deutsch – Alphabet Griechisch		Γερμανικό αλφάβητο – Ελληνικό αλφάβητο	
Überlebenswortschatz		Λεξιλόγιο «επιβίωσης»	

## EINLEITUNG

Sprachanimation ist eine spielerische Methode, um bei internationalen Begegnungen sprachliche Hemmungen abzubauen, Neugierde zu wecken und die Gruppendynamik zu fördern. Die vorliegende Spiele-sammlung richtet sich an alle Aktiven im deutsch-griechischen Jugendaustausch, die Sprachanimation in ihren Jugendbegegnungen nutzen möchten. Sie bietet eine übersichtliche Beschreibung von Spielen, die unterstützt wird von Bildern und Grafiken. Sie können gerne als Kopiervorlage genutzt werden. Geeignet ist die Spielesammlung sowohl für diejenigen, die sich in die Vielfalt und Kreativität der Sprachanimation vertiefen wollen, als auch für jene, die „eben mal auf die Schnelle“ ein Spiel für ihre Jugendbegegnung brauchen. Beide können sich inspirieren lassen und mithilfe der Spieleübersicht auf den Seiten 51-54 schnell überblicken, welches Spiel zu welchem Zeitpunkt ihrer Jugendbegegnung passt.

Ziel der Publikation ist nicht, eine der vielen guten Sprachanimationsfortbildungen oder gar eine Gruppenleitungsausbildung zu ersetzen. Dennoch unterliegt sie dem Anspruch, die Ziele und die Wirkung der Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch zu vermitteln – auch für diejenigen, die gerade neu in die Internationale Jugendarbeit einsteigen. So findet sich im Vorfeld der Spiele eine theoretische Einführung in die Sprachanimation. Inwiefern Sprachanimation interkulturelles Lernen fördert, beschreibt der Beitrag des interkulturellen netzwerks e.V. – ein Träger, der mit seiner jahrzehntelangen Erfahrung aus dem deutsch-französischen Jugendaustausch von Beginn an die Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch mitgestaltet hat (S. 12).

Dem Redaktionsteam war es wichtig, die Grundsätze der diversitätsbewussten und inklusiven Bildung in den deutsch-griechischen Jugendaustausch zu integrieren. Aus diesem Grund wurde zur Weiterentwicklung der Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch die Expertise der Kreisau-Initiative e.V. angefragt, die sich auch in der theoretischen Einführung dieser Publikation wiederfindet (S. 15). Wir danken beiden Trägern für die konstruktive und anregende Zusammenarbeit. Apropos Diversität: Unter Berücksichtigung einer gendersensiblen, diversitätsbewussten Pädagogik hat sich das Redaktionsteam für die deutsche Fassung der Publikation zur Nutzung des sog. Gender-Sternchens (\*) entschieden. Da in der griechischen Sprache ein Gendersternchen oder eine ähnliche Schreibweise offiziell (noch) nicht existiert, werden in der griechischen Fassung stets beide grammatischen Genera genutzt. Eine solche Lösung ist nicht optimal, mag aber künftig zu einem fruchtbaren interkulturellen Diskurs beitragen.

Die Spiele der vorliegenden Sammlung sind in den Jahren 2018 und 2019 in der Arbeitsgruppe Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch explizit für den deutsch-griechischen Jugendaustausch (weiter-)entwickelt worden. Wer in der Internationalen Jugendarbeit aktiv ist, ahnt es schon: Manche der hier aufgeführten Spiele sind vertraut. Schließlich hat der deutsch-griechische Jugendaustausch 2014 nicht „bei null“ angefangen. Im Gegenteil: Die Arbeit der AG Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch basiert auf einer pädagogischen Methode, die bereits in den 1990ern vom Deutsch-

Französischen Jugendwerk konzipiert wurde, um in den folgenden Jahrzehnten von allen Fach- und Förderstellen und von den Menschen und Organisationen, die die Internationale Jugendarbeit lebendig machen, weiterentwickelt zu werden (S. 137-138). Auch die Ergebnisse der AG Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch – und somit auch die vorliegende Publikation – wären ohne die Unterstützung der bilateralen Jugendwerke und Koordinierungsstellen sowie der Deutschen Sportjugend nicht denkbar.

Ein großer Dank gilt allen 30 Teamleiter\*innen und Multiplikator\*innen aus Deutschland und Griechenland, die sich hauptsächlich ehrenamtlich und trotz beruflicher und familiärer Verpflichtungen Zeit genommen haben, um ihre Fachkenntnisse, ihre Sprachkompetenzen, ihre Erfahrungen aus der Praxis und letztendlich ihre Person in die Weiterentwicklung der Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch einzubringen. Wir hoffen, dass sie sich in dieser Publikation wiederfinden.

Zuletzt bedanken wir uns beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und beim Generalsekretariat für Berufliche Bildung, Berufliche Orientierung, Lebenslanges Lernen und Jugend im Ministerium für Bildung und Religiöse Angelegenheiten der Hellenischen Republik für die finanzielle Unterstützung dieser Publikation. Wir bedanken uns beim Deutsch-Griechischen Jugendwerk für die Wertschätzung der Arbeit der Arbeitsgruppe Sprachanimation und für die Unterstützung bei der Veröffentlichung dieser Publikation.

**Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!**

*Natali Petala-Weber, Anastasia Protopsalti und Bettina Wissing*

# I SPRACHANIMATION UND DER DEUTSCH-GRIECHISCHE JUGENDAUSTAUSCH

## I.I Historie

Als 2013 der politische Wille zur Gründung eines Deutsch-Griechischen Jugendwerks in den Koalitionsvertrag der damaligen Bundesregierung aufgenommen wurde, gab es noch kein griechisches Pendant für den Begriff „Sprachanimation“. Für IJAB, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend mit der Intensivierung und Weiterentwicklung des deutsch-griechischen Jugendaustausches bis zur Gründung eines Jugendwerks beauftragt wurde, war von Anfang an klar, dass Sprache eine große Rolle im Jugendaustausch zwischen Deutschland und Griechenland spielt.

### *It started with a ... Fachprogramm*

Im Austausch mit den bilateralen Jugendwerken und Koordinierungsstellen entstand beim 16. Kinder- und Jugendhilfetag 2017 die Idee, die Methode der Sprachanimation auch in den deutsch-griechischen Jugendaustausch zu integrieren. Kurz darauf lud IJAB in Kooperation mit Tandem – Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch und dem Generalsekretariat für Jugend im September 2017 Fachkräfte aus Deutschland, Griechenland und Tschechien zu einem trilateralen Fachprogramm nach Berlin ein, um die unterschiedlichen Ansätze der Sprachanimation kennenzulernen und darüber zu sprechen, wo und wie Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch ansetzen muss. Apropos Wortneuschöpfung: Lange hat es gebraucht, bis sich die Mitglieder der AG Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch auf das griechische Pendant des Wortes „Sprachanimation“ geeinigt hatten. Dann aber wurde die Bezeichnung „γλωσσική εμπύχωση“ geboren, was im Grunde so viel bedeutet wie „sprachliche Inspiration“ (gr. εμπυχωώ inspirieren, beseelen).

### *Die Arbeitsgruppe Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch*

Nach einer Entscheidung des deutsch-griechischen Gremiums zur Umsetzung und Entwicklung der Zusammenarbeit im Bereich Jugend wurden in den Jahren 2018 und 2019 Fachkräfte, Teamleiter\*innen und Multiplikator\*innen aus Deutschland und Griechenland eingeladen, gemeinsam Spiele für den Jugendaustausch zwischen beiden Ländern zu entwickeln. Dabei wurden die Teilnehmenden durch bereits bestehende Publikationen inspiriert (s. Literaturhinweise). Diese Spiele wurden in deutsch-griechischen Jugendbegegnungen und in anderen Formaten des deutsch-griechischen Jugendaustausches angewendet und evaluiert, um anschließend in der Arbeitsgruppe angepasst zu werden.

Die Arbeitsgruppe widmete sich Fragen, die von den bilateralen Jugendwerken und Koordinierungsstellen teilweise unterschiedlich beantwortet werden. Auch der deutsch-griechische Jugendaustausch wird seinen eigenen Weg in Bezug auf einige Fragen gehen:

- Welche Rolle hat der\*die Sprachanimateur\*in in einer Jugendbegegnung? Muss er\*sie zweisprachig sein oder gar sprachmitteln können? Welche (anderen) Kompetenzen benötigt er\*sie?
- Wie sollte die Ausbildung eines\*einer Sprachanimateur\*in aussehen? Welche Bestandteile sollten vermittelt werden?

- Wie oft findet Sprachanimation in einer Jugendbegegnung statt und zu welchem Zeitpunkt?
- Was sind die Besonderheiten des deutsch-griechischen Jugendaustausches und wie wirken sie sich auf die Sprachanimation aus?

## I.II Warum überhaupt eine deutsch-griechische Sprachanimation?

An deutsch-griechischen Jugendbegegnungen können Jugendliche teilnehmen, die ihren Wohnsitz in Deutschland oder in Griechenland haben. Im Sinne der Förderung des gegenseitigen Verständnisses und des gegenseitigen Kennenlernens wird die Sprachanimation als eine Methode eingesetzt, um die Sprache der Partner<sup>1</sup> und die damit verbundenen Kulturen einander näherzubringen.



An dieser Stelle liegt die Frage auf der Hand: Kann man nicht einfach die Spiele der anderen zweisprachigen Spielesammlungen ins Griechische übersetzen? Bei der Sprachanimation geht es jedoch um mehr als Sprache – es geht um Kommunikation im weitesten Sinne und um den gesamten kulturellen Hintergrund der Teilnehmenden. Nicht zuletzt geht es auch um die spezifischen Umstände, die den deutsch-griechischen Jugendaustausch prägen, und daher bei der Umsetzung der Sprachanimation beachtet werden sollten. Obwohl es im deutsch-griechischen Jugendaustausch Spezifika gibt, gehen wir in dieser Publikation von einem erweiterten Kulturbegriff aus (s. S. 12) und regen die Sprachanimat\*innen dazu an, die Spiele im Sinne eines diversitätsbewussten Ansatzes zu nutzen (s. S. 15).

### Die Sprachen Deutsch und Griechisch

Bei den Sprachen Deutsch und Griechisch wird ein unterschiedliches Alphabet genutzt. Während das lateinische Alphabet in Europa weit verbreitet ist, ist das griechische Alphabet außerhalb Griechenlands und Zyperns nicht sehr bekannt. Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, in einer Jugendbegegnung ein Plakat mit einer Gegenüberstellung der Alphabete beider Sprachen und einer „lautsprachlichen Unterstützung“ vorzubereiten. Ein Beispiel dafür findet sich im Anhang dieser Publikation. Einige der Spiele dieser Publikation widmen sich explizit dem ersten Kennenlernen des Alphabets und den damit verbundenen Lauten in der Partnersprache. Für den Anfang einer jeden Jugendbegegnung eignet sich zum Beispiel sehr gut das Spiel „Flohmarkt der Buchstaben“ oder „Schenk mir deinen Buchstaben“, weil die Teilnehmenden hier ihren Namen in der Lautung bzw. Schrift der Partnersprache „neu“ entdecken.

Griechisch und Deutsch haben eine sehr ähnliche Grammatik. Sehr früh werden Jugendliche einer deutsch-griechischen Jugendbegegnung feststellen, dass beide Sprachen z.B. drei grammatische Genera haben: „der, die, das“ bzw. „ο, η, το“. Es kann dabei spannend sein, sich in einer Jugendbegegnung darüber auszutauschen, warum im Deutschen die Sonne „weiblich“, im Griechischen aber „männlich“ ist. Mit einer kleinen Einstiegsfrage wie „10 gute Gründe, warum im Deutschen die Sonne weiblich ist und im Griechischen männlich“ in gemischten Gruppen kann man zwischendurch zu vielen kreativen und interkulturell interessanten Antworten kommen.

<sup>1</sup> In diesem Sinne sprechen wir bei der Beschreibung der Spiele von „Partnersprache“ anstelle von „Fremdsprache“ oder ähnlichem.



Eine weitere Gemeinsamkeit sind die Internationalismen, d.h. Wörter, die international genutzt werden. Viele Internationalismen haben ihren Ursprung im Griechischen, wie z.B. „Musik, Mathematik, Biologie, Lyrik, Optik“ etc., was in einer Jugendbegegnung dazu genutzt werden kann, den Zugang zur griechischen Sprache vernünftiger zu gestalten. Es gibt natürlich auch Internationalismen, die nicht aus dem Griechischen stammen und dennoch in beiden Sprachen vorkommen, insbesondere Wörter aus der Technologie wie z.B. „Internet, Computer“ etc., aber auch „Ballett“ oder „Jackett“. Internationalismen eignen sich gut dafür, Jugendlichen zu vermitteln, dass die Partnersprache gar nicht so fremd ist. Internationalismen können auch dazu genutzt werden, die Aufmerksamkeit auf die Aussprache und die Schrift in der Partnersprache zu lenken.

## Teilnehmende aus Deutschland und Teilnehmende aus Griechenland

Schüler\*innen in Griechenland kommen sehr früh über den Englischunterricht mit dem lateinischen Alphabet in Kontakt und Deutsch wird – neben Französisch – in der Schule als zweite Fremdsprache unterrichtet. In Deutschland wiederum haben Schüler\*innen in der Regel keinen Kontakt zum Neugriechischen und kennen das Alphabet – wenn überhaupt – nur aus den naturwissenschaftlichen Fächern bzw. aus dem Altgriechisch-Unterricht der humanistischen Gymnasien. Man kann daher davon ausgehen, dass in einer deutsch-griechischen Jugendbegegnung Jugendliche teilnehmen, die ungleiche Zugänge zur Partnersprache haben.

Bei der Konzipierung der deutsch-griechischen Sprachanimation wurde für die Anfangsphase einer Jugendbegegnung u. a. auf das Kennenlernen des griechischen Alphabets geachtet, da dieses eine zusätzliche Herausforderung im Vergleich zu anderen europäischen Sprachen darstellt, wohingegen Kenntnisse der deutschen Sprache in Griechenland verbreiteter sind.

An Jugendbegegnungen zwischen Deutschland und Griechenland können auch Jugendliche mit Flucht- oder Migrationshintergrund teilnehmen. Auch das führt zu einer Bereicherung der Sprachen, die bei einem Jugendaustausch Berücksichtigung finden kann.

### I.III Sprachanimation – was ist das?

Wenn junge Menschen aus Deutschland und Griechenland bei einer Jugendbegegnung aufeinandertreffen, kennen sie sich in der Regel vorher noch nicht. Im ersten Kontakt mit den fremden Personen bestehen natürliche Hemmungen. Dies liegt auch an den unterschiedlichen Sprachen. Ziel der Jugendbegegnung ist es, dass die Jugendlichen aus den beteiligten Ländern sich kennen lernen und gemeinsam aktiv werden. Um dies zu erreichen, müssen Hemmungen aufgebrochen werden. Hier setzt die Sprachanimation an.

Sprachanimation ist eine spielerische Methode, die die natürliche Kommunikation zwischen den Teilnehmenden anregt. Die Sprachanimation baut Hemmungen der Teilnehmenden gegenüber der Sprache des Partners ab, nimmt den Teilnehmenden die Angst, zurückgewiesen zu werden oder sich lächerlich zu machen und stärkt das Vertrauen der Teilnehmenden in die eigenen Fähigkeiten.

Mithilfe der Sprachanimation kann während einer Jugendbegegnung eine kommunikationsfreudige Atmosphäre geschaffen werden. Darüber hinaus unterstützt sie die gruppendynamischen Prozesse.

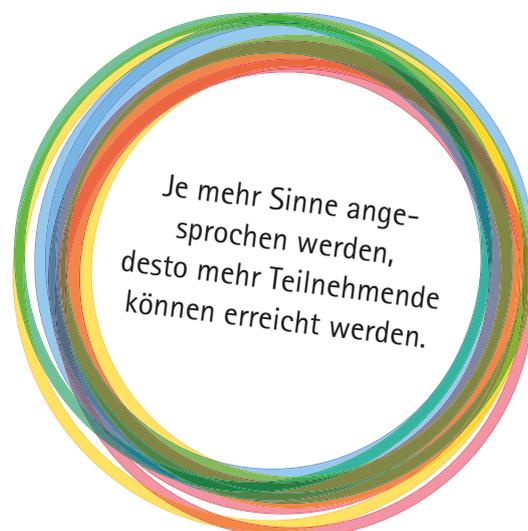
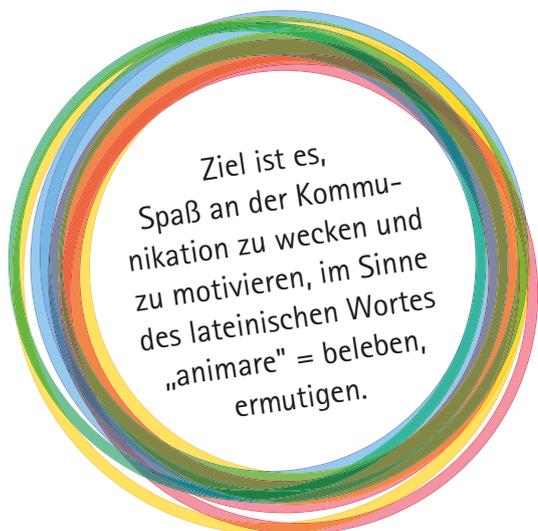
## Entstehung und Weiterentwicklung der Sprachanimation

Die Methode der Sprachanimation wurde in den 1990er Jahren vom Deutsch-Französischen Jugendwerk (DFJW) entwickelt. Im Rahmen eines Forschungsprojektes<sup>2</sup> wurden die natürliche Kommunikation und die von Teilnehmenden von Jugendbegegnungen angewendeten Kommunikationsstrategien beobachtet und analysiert. Auf der Grundlage dieser Forschungsergebnisse wurde die Methode entwickelt, um natürliche Kommunikationsanlässe zwischen den Teilnehmenden und damit ein echtes Kennenlernen und echte Begegnung der Jugendlichen miteinander zu schaffen. Hemmungen können durch mangelnde Sprachkenntnisse, durch eine zurückhaltende Persönlichkeit, durch Entmutigung aufgrund früherer Misserfolge (z.B. in der Schule) oder durch die Angst, sich lächerlich zu machen, entstehen. Daher ist es wichtig, dass die Teilnehmenden Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten gewinnen und ihre Kontaktscheu verlieren.

Weitere Organisationen, wie das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW), Tandem – Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch, die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch oder die Deutsche Sportjugend haben die Methode der Sprachanimation weiterentwickelt und an ihre Kontexte angepasst. Grund genug, diese positive Wirkung der Sprachanimation auch für den deutsch-griechischen Jugendaustausch nutzbar zu machen.

## Wie geht Sprachanimation?

Wer Sprachanimation erlebt, wird schnell merken, dass einem einige Spiele bekannt vorkommen. Tatsächlich schöpft die Sprachanimation aus dem reichen Methodenschatz des non-formalen und informellen Lernens, der Gruppen-, Erlebnis-, Theater- und Musikpädagogik sowie manchem mehr. Modifiziert und ergänzt um (fremd-)sprachliche Elemente, die einen Bezug zum Thema der Jugendbegegnung und zum Begegnungsalltag der Jugendlichen haben, werden sie zur Sprachanimation. Und damit grenzt sie sich sehr klar von formaler Bildung und schulischem Fremdsprachenunterricht ab. Ziel ist es nicht, eine Fremdsprache strukturiert zu erlernen, ihre Grammatik zu beherrschen und Fehler zu korrigieren. Ziel ist es, Spaß an der Kommunikation zu wecken und zu motivieren, im Sinne des lateinischen Wortes „animare“ = beleben, ermutigen. Wenn die Teilnehmenden sich wohlfühlen, dann werden sie sich auch leichter Wörter merken.



<sup>2</sup> Vgl. Bailly, Fabienne (1996): *Le Projet Bielefeld – La communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes, Documents de travail/Arbeitsmaterialien.*

Entsprechend besteht die Sprachanimation durch lockere Aktions- und Kommunikationsspiele, bei denen die Teilnehmenden ungezwungen aufeinander zugehen. Sie erleben, dass sie sich mit Händen und Füßen verständigen können, erlernen bei den Spielen einzelne Wörter und Wendungen, die sie nachsprechen, sich einprägen und später in der Gruppe anwenden können. Im Vordergrund steht dabei der Spaß miteinander und mit der Sprache.

## Wann wird die Sprachanimation angewendet?

Die Sprachanimation sollte als integraler Bestandteil der Jugendbegegnung gesehen werden. Sie ist also keine einmalige Aktion für einen Tag, sondern fügt sich organisch in den Begegnungsalltag ein. Dabei orientiert sie sich an den Gruppendynamischen Prozessen und unterstützt diese. Geht es also zu Beginn darum, Hemmungen gegenüber den fremden Teilnehmenden zu lösen und das gegenseitige Kennenlernen zu unterstützen, kann sie zu einem späteren Zeitpunkt die Lösung von Konflikten unterstützen oder die Kooperation in der Gruppe stärken.

Daher ist es sinnvoll, von den ersten Programmplanungen der Jugendbegegnung an, die Sprachanimation jeden Tag mit zu berücksichtigen. Das kann z.B. eine Einheit jeden Morgen sein. Es kann aber auch sinnvoll sein, die zur Vorbereitung einer gemeinsamen Aktivität benötigten Wörter mit einem Sprachanimationsspiel einzuführen. Auch als Energizer können Sprachanimationsspiele im Laufe des Tages eingesetzt werden. Dabei ist es nicht notwendig anzukündigen: „Wir machen jetzt Sprachanimation!“. Wichtiger ist, die Motivation der Teilnehmenden dadurch zu fördern, dass sie verstehen, was ihnen das Spiel bringt.

## Phasen der Jugendbegegnung

Jede Gruppe erlebt eine Gruppendynamik, die sich als Abfolge von fünf Phasen beschreiben lässt:

- **Kennenlernphase**, in der noch Unsicherheit bei den Teilnehmenden vorherrscht und eine vorsichtige Distanz gewahrt wird. Zu Beginn unterstützen Eisbrecher und Kennenlernspiele den Prozess. Die Spiele sollen Sicherheit vermitteln und die Teilnehmenden aktivieren.
- **Orientierungsphase**, in der die Teilnehmenden versuchen, ihre Rolle innerhalb der Gruppe zu finden. Das kann einerseits eine Bewegung vom Ich zum Wir bedeuten, andererseits aber auch zu Konflikten führen. Haben sich so die Rollen geklärt, entsteht ein größeres Maß an Vertrauen und Kooperation in der Gruppe. Zur Unterstützung können Spiele zur Kooperation und zum Vertrauensaufbau eingesetzt werden.
- **Kreativphase**, in der das Wir-Gefühl der Gruppe sehr stark ausgeprägt, der Wunsch nach gemeinsamem Tun in der gesamten Gruppe groß ist und in der intensiv thematisch gearbeitet werden kann. Spiele, die das Wir-Gefühl betonen, sind in der dritten Phase gut angebracht. Der Spracherwerb kann in dieser Phase intensiviert werden.
- **Differenzierungsphase**, in der sich unter Umständen aufgrund von gleichen Interessen und ergebnisorientierter Kleingruppenarbeit Subgruppen bilden. Diese Phase bietet Raum für Spiele zur Systematisierung und Verarbeitung des Gelernten.
- **Abschiedsphase**, in der die Rückkehr vom Wir zum Ich gestaltet werden muss. Hier ist es wichtig, einen Rahmen für Reflexion zu geben und den Abschied nach dem oft intensiven Gruppenerlebnis bewusst zu gestalten.

Diese Phasen kommen in jedem Gruppenprozess vor. Jedoch verläuft die Abfolge nicht immer geradlinig, einzelne Phasen können länger als andere dauern und es kann Rückschritte in eine vorherige Phase geben. Wichtig ist für die Sprachanimation, dass diejenigen, die sie anleiten – die Sprachanimat\*innen – sich dieser Phasen bewusst sind, sie wahrnehmen und ihre Sprachanimationsaktivitäten dem Gruppenprozess anpassen.

**Sprachanimateur\*innen** nennen wir die Personen, die Sprachanimation anleiten. Sie sind am gesamten Gruppenprozess der Jugendbegegnung beteiligt. Das hat den Vorteil, dass sie die Entwicklung der Gruppendynamik miterleben und die Sprachanimationsaktivitäten entsprechend daran anpassen können. Sie sind keine Personen, die „von außen“ für einen begrenzten Zeitraum zur Gruppe hinzustoßen und die Gesamtdynamik weniger gut einschätzen können. Sie sollte idealerweise Teil des Leitungsteams sein, damit die Sprachanimationsaktivitäten dort abgestimmt werden können. Darüber hinaus kann der\*die Sprachanimateur\*in Gruppenleitung sein oder eine ausschließliche Zuständigkeit für Sprachanimation haben oder auch zusätzlich eine Sprachmittlungsfunktion übernehmen.

Idealerweise hat der\*die Sprachanimateur\*in an einer Aus- oder Fortbildung zur Sprachanimation teilgenommen, die von verschiedenen Trägern in unterschiedlichen bilateralen oder trilateralen Konstellationen angeboten werden.

## Die Rolle der Sprachanimateur\*innen

Die Sprachanimateur\*innen sollten flexibel sein und sich an die jeweilige Begegnungssituation anpassen können. Sie sollten die Gruppe und das Verhalten der Teilnehmenden beobachten. Wo gibt es Blockaden? Haben die Jugendlichen beider Gruppen Kontakt miteinander oder wo fehlt dieser? In welchen Situationen funktioniert Kommunikation gut, in welchen nicht? Woran liegt das? Die Sprachanimateur\*innen sollten einschätzen können, in welcher Phase des Gruppenprozesses sich die Gruppe befindet, um Spiele entsprechend auszuwählen. Sie sollten immer vor Augen haben, welches Ziel sie in der aktuellen Situation erreichen möchten und welches Spiel die Erreichung dieses Ziels unterstützt. Auch die Gruppenzusammensetzung, die persönliche Situation der Teilnehmenden und die Kompetenzen sowie Stärken der Leitungsperson sind ausschlaggebend für die Auswahl eines Spiels. Damit einher geht eine Spontaneität, im richtigen Moment die passende Aktivität anbieten zu können. Dabei sollten die Spiele vorab bereits einmal ausprobiert worden sein. Dennoch kann es notwendig sein, ein Spiel an die aktuelle Gruppe und die Rahmendbedingungen anzupassen.

Im Idealfall stehen der Begegnungsgruppe zwei Sprachanimateur\*innen zur Verfügung, die in jeder Aktivität eine bestimmte Rolle übernehmen. Der\*die eine leitet das Spiel an, der\*die andere übersetzt die Anleitung in die andere Sprache. Diese Rollenverteilung können sie von Spiel zu Spiel wechseln. Es ist aber für die Teilnehmenden hilfreich, wenn jedem\*jeder Sprachanimateur\*in eine Sprache zugeordnet ist. Wenn also z.B. Sprachanimateurin Heike immer auf Deutsch und Sprachanimateur Alexandros immer auf Griechisch spricht.

**Müssen Sprachanimateur\*innen zweisprachig sein?** Diese Frage können und wollen wir nicht eindeutig beantworten. Es ist sicherlich ein Idealfall, wenn Sprachanimateur\*innen mit beiden Sprachen vertraut sind. Allerdings ist es nicht immer einfach, zweisprachige Personen für diese Aufgabe zu finden. Außerdem kann es auch ein Vorteil sein, wenn ein\*e Sprachanimateur\*in nicht zweisprachig ist. Dann ergeht es ihr\*ihm nämlich mit der Partnersprache wie den Teilnehmenden und diese können erkennen: Sie\*Er hat auch Schwierigkeiten mit der Partnersprache, traut sich aber, die Wörter auszusprechen und Fehler zu machen. In diesem Fall ist es aber wichtig, dass beide Sprachen im Team abgedeckt werden können.

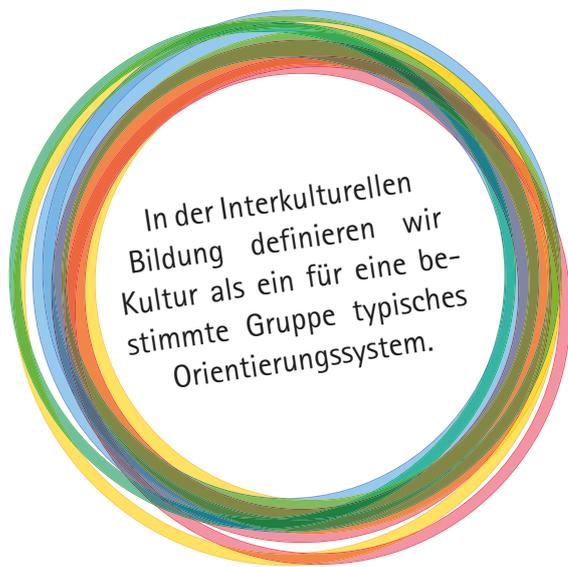
Für die Anleitung der Spiele sollten die Sprachanimateur\*innen immer darauf achten, dass sich beide Sprachen während der Jugendbegegnung „auf Augenhöhe“ begegnen, d.h. dass beide Sprachen immer gleichwertig behandelt werden.

## I.IV Interkulturelles Lernen und Sprachanimation

Sebastian Maass, interkulturelles netzwerk e.V.

### Der Begriff Kultur

In der interkulturellen Jugendbildung gehen viele Verantwortliche von einem erweiterten Kulturbegriff aus. Kultur wird nicht mehr mit „Nation“ gleichgesetzt, auch wird es vermieden Kultur einzig im Sinne von „Hochkultur“ mit Literatur, Architektur, Kunst und Wissenschaft zu sehen. Um Kulturen zu beschreiben, vergleicht Kohls diese in seinem Modell mit einem Eisberg<sup>3</sup>. Er geht davon aus, dass es Elemente – wie etwa Kleidung, Essen und Sprache, Rituale, das Ideal von Schönheit, das Gefühl von Gerechtigkeit, soziale Rollen nach Alter, Geschlecht, Beruf und Familie oder die Gestaltung des Lebensumfelds gibt, die eine Kultur definieren. Diese Elemente unterscheiden sich von einer Kultur zur anderen.



Die über dem Wasser liegenden Anteile der zu beschreibenden Kultur sind uns bewusst und für andere sichtbar. Die meisten Anteile liegen allerdings unter der Wasseroberfläche und sind auch für uns meist unbewusst und auf den ersten Blick unsichtbar. Es ist für uns also nicht immer leicht zu erkennen, über welche Regeln, Werte und Normen sich eine Kultur genau bestimmt. In der Interkulturellen Bildung definieren wir Kultur als ein für eine bestimmte Gruppe typisches Orientierungssystem. Es beeinflusst das Denken und Handeln ihrer Mitglieder und bezeichnet die Zugehörigkeit zur Gruppe.

Alle Beteiligten einer Begegnung – auch die Gruppenleiter\*innen – sind in verschiedenen Kulturen sozialisiert: Sie kommen aus einem ländlichen oder städtischen Milieu, sind unterschiedlich politisch informiert und engagiert, haben eine bestimmte schulische und/oder berufliche Ausbildung genossen, haben leichten oder schweren Zugang zu finanziellen Mitteln, sprechen eine oder mehrere Sprachen, sind religiös oder nicht, mögen unterschiedliche Musikstile, fühlen sich einem bestimmten Ort oder einem geographischen Gebiet zugehörig, nahmen bereits an interkulturellen Begegnungen teil, haben eventuell Fluchterfahrung, üben einen bestimmten Sport aus oder schauen ihm gerne zu, mögen Literatur oder auch nicht. Jede Person gehört also mehreren Kulturen an. Die Zugehörigkeit zu Kulturen schafft Identität und je weniger Kulturaustausch eingeübt wurde, desto mehr gewinnt die Zugehörigkeit zu den eigenen Kulturen und die Ablehnung anderer Kulturen für das Individuum an Bedeutung. Jede Kultur ist einem ständigen Wandel unterzogen, sie ist nicht statisch. Auch die Relevanz einzelner Kulturen für die Identitätsbildung der Einzelnen kann sich im Laufe der Zeit verändern.

### Interkulturelles Lernen

In einer Jugendbegegnung bringen wir für einen überschaubaren Zeitraum verschiedene Menschen zusammen, die oft sehr unterschiedlichen Kulturen angehören. In dieser Situation gilt es einen Schatz zu heben. Ziel unserer Arbeit ist, dass sich die Teilnehmenden in ihrer Unterschiedlichkeit kennenlernen und akzeptieren. Dabei sind Respekt und Verständnis gegenüber dem Anderen, dem Fremden, wichtige Elemente interkulturellen Lernens. Der Umgang mit fremden Wertvorstellungen und Verhaltensweisen kann während des interkulturellen

<sup>3</sup> S. Kohls (1996) / Informationen zum Eisberg-Modell auf Griechisch: Αγγελοπούλου Ευανθία, Ραυτοπούλου Αντιγόνη, Στεργιοπούλου Νικολίτσα (2016) (letzter Zugriff: 04.06.2020).

Lernens eingeübt werden. Es kann versucht werden, anderskulturelle Elemente in die eigenen Orientierungssysteme aufzunehmen oder eigene Werte und Handlungen auf ihre Wirkung in anderskulturellen Umgebungen zu untersuchen.

Ist das System des interkulturellen Lernens erprobt, kann es nach der Begegnung auf den Alltag der Teilnehmenden übertragen werden. Menschen, die sich anderen Kulturen angehörig fühlen, werden nun nicht mehr als Bedrohung der eigenen Identität gesehen, sondern „das Fremde“ macht neugierig. Andere Auswirkungen interkulturellen Lernens sind beispielsweise eine Steigerung interaktiver Handlungskompetenzen sowie die Unterstützung kommunikativer und sozialer Kompetenzen.

## Die Rolle der Gruppenleiter\*innen beim interkulturellen Lernen

Die Aufgabe des Leitungsteams in einer Begegnung besteht darin, das interkulturelle Lernen zu fördern. Lernen bedeutet dabei nicht nur in unserem Kontext die Aufgabe von Sicherheit und ein Sich-einlassen-können auf Unbekanntes. Die Gruppenleiter\*innen begleiten die Teilnehmenden jeden Alters durch unterschiedliche Phasen des interkulturellen Lernens, die auch einen Schockmoment beinhalten. Dieser Kulturschock bedeutet, dass das Fremde so außergewöhnlich ist, so entfernt von eigenen versichernden Bezugssystemen, dass Neugier keinen Raum mehr hat und der Fremdkontakt unmöglich wird. Angst und Ablehnung werden in diesem Moment zu entscheidenden Faktoren.

Der interkulturelle Schock erfolgt in jeder Begegnung und bei jeder Person unterschiedlich stark und ergibt sich sichtbar häufig aus den wahrgenommenen Unterschieden des Alltags: Wie oft gibt es Frustrationen wegen des Essens oder der Art des Schlafplatzes, der Idee von Sauberkeit oder dem Verständnis von Zeit? Aber vor allem der Vergleich von Einstellungen kann verunsichern: Unterschiedliche Auffassungen zu Themen wie Homosexualität, Religion, politischer Ansicht, der Interpretation von Geschichte und der daraus resultierenden Verantwortung oder dem Konzept von Partizipation – in der kurzzeitpädagogischen interkulturellen Situation sind wir mit unterschiedlichen Wertevorstellungen konfrontiert, mit denen wir eventuell in unserem gewöhnlichen Sozialraum kaum in Kontakt kommen.

Das interkulturelle Team wird in diesem Moment Sicherheiten geben, erklären und die **Ambiguitätstoleranz** der Teilnehmenden unterstützen. Für sie ist es wichtig zu lernen, nicht immer alles verstehen zu müssen und Unsicherheiten aushalten zu können. Sie haben die Möglichkeit zu lernen sich auf fremde Situationen einzulassen, um neue Eindrücke zu erfahren. Die außergewöhnliche Begegnungssituation erlaubt eine Gleichwertigkeit des Lernprozesses: Ich verstehe wenig – meinem Gegenüber geht es genauso. Um interkulturelles Lernen zu ermöglichen, muss das Team eine sichere und auf Respekt und Vertrauen basierende Lernumgebung schaffen. Pädagogisches Ziel ist es, den Schock bei den Anwesenden zu erkennen und sie dabei zu unterstützen, diesen zu überwinden. Denn danach kann eine spannende Phase beginnen, in der die Individuen neugierig werden und voneinander lernen. Interkulturelles Lernen beinhaltet vielschichtige Lernprozesse: Durch den Spiegel des Anderen werden wir uns des eigenen Ichs und unserer Lebenssituation bewusster, Interaktionsfähigkeiten und soziale Kompetenz werden geschult.

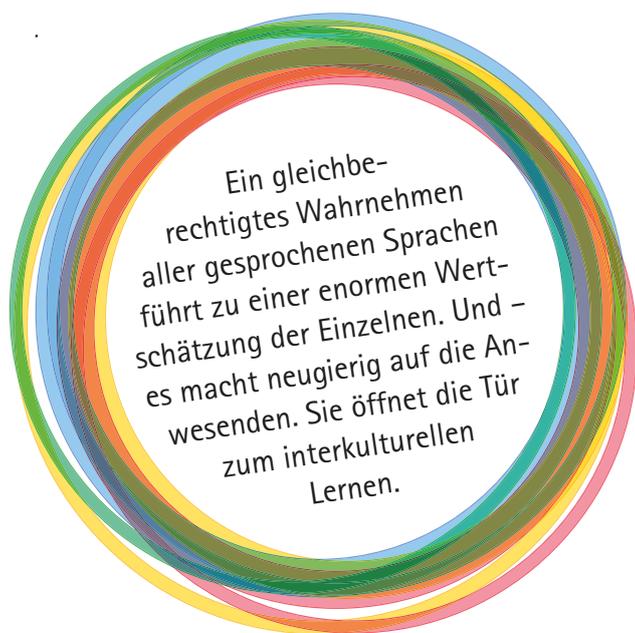
Es ist wichtig, den Teilnehmenden diese oft unbewussten Prozesse zu vergegenwärtigen – regelmäßige Auswertungsmomente während der gesamten Begegnungsphase helfen dabei. Das Team sollte geschult sein, diese interkulturelle Lernprozessbegleitung bewusst und professionell durchzuführen.<sup>4</sup> Interkulturelle Pädagogik ist keine Urlaubsbegleitung!

## Interkulturelles Lernen und Sprache

Kommunikation ist eine wichtige Säule des interkulturellen Lernens. Zentral ist während einer Begegnung die verbale Kommunikation mithilfe von Sprachmittler\*innen jederzeit zu unterstützen, um zu erklären und Sicherheiten zu geben, aber auch um auf Vorurteile und Konflikte eingehen zu können. Ohne gesicherte Kommunikation kommt es zu vielen Missverständnissen, die den Lernprozess negativ beeinflussen.

Ziel ist außerdem die Sprachkompetenzen der Teilnehmenden zu erhöhen. Sprache ist ein Teil von Kultur. Dies gilt für die Alltagssprache oder den Dialekt genauso wie für die sogenannte Hochsprache. Interkulturelles Lernen beginnt mit dem Wahrnehmen der Sprachkompetenz aller Anwesenden. Die Methode der Sprachanimation hilft uns, das interkulturelle Lernen als Ziel jeder Begegnung zu unterstützen.

Dabei haben wir es mit zwei Situationen zu tun: In unseren Gesellschaften ist ein problemloses Aufwachsen mit zwei oder mehreren Sprachen heute eher die Regel als die Ausnahme.<sup>5</sup> Allerdings gibt es Wertigkeiten zwischen den Sprachen: Während Englisch oder Französisch oft als anerkannte Sprachen gelten, werden andere Sprachen häufig nicht „gesehen“ oder – oft auch unbewusst – als „unwichtiger“ abgetan.

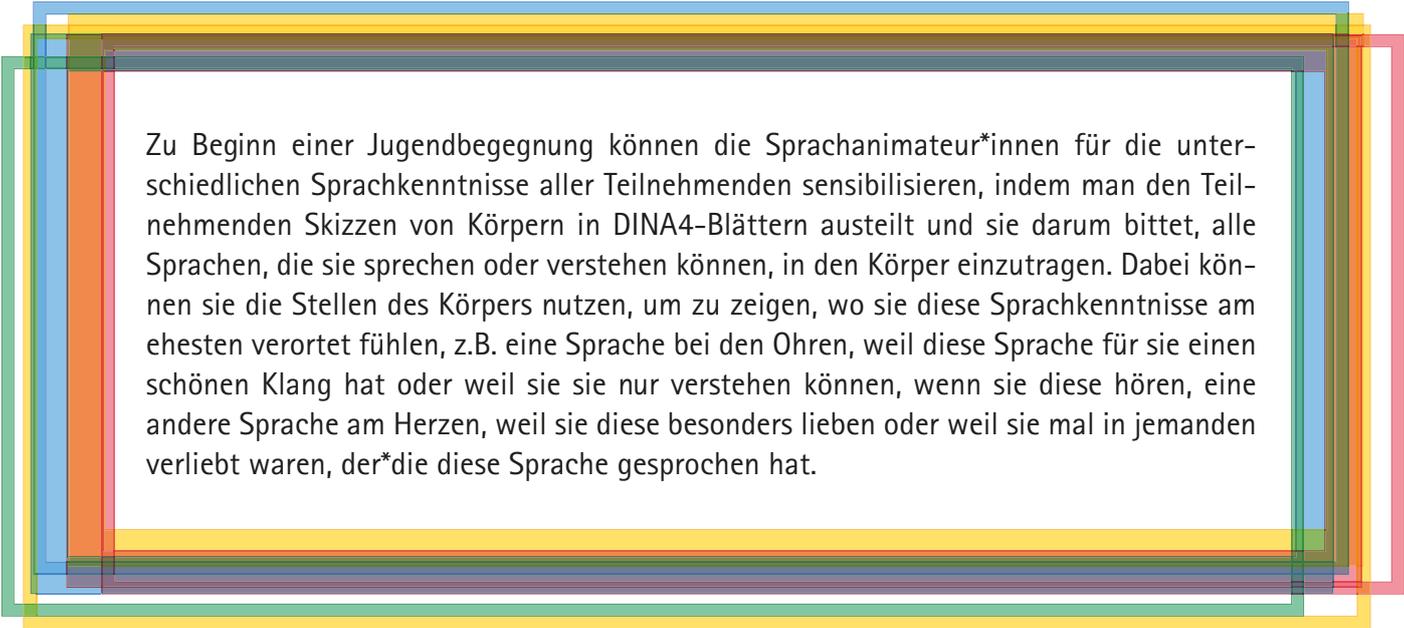


Zudem verlernen viele Teilnehmende ihre natürliche Neugier auf das Erlernen fremder Sprachen während der Schulzeit. Dort wird der Sprachunterricht mit Bewertung verbunden, es wird in gute und verkehrte Kommunikation unterschieden und Fehler werden sanktioniert.

Die Methode der Sprachanimation kann den Sprachschatz, die Mehrsprachigkeit, aller Anwesenden heben. Wir können durch Sprachanimation die offiziellen Seminarsprachen verlassen und, wenn diese damit einverstanden sind, Teilnehmende zu Sprachlehrer\*innen machen. Ein gleichberechtigtes Wahrnehmen aller gesprochenen Sprachen führt zu einer enormen Wertschätzung der Einzelnen. Und – es macht neugierig auf die Anwesenden. Sie öffnet die Tür zum interkulturellen Lernen.

<sup>4</sup> Gute Gruppenleiter\*innenausbildungen sind meistens mehrteilig und finden in unterschiedlichen Ländern statt. So können die Teilnehmenden ihre eigene interkulturelle Lernerfahrung in einem internationalen Team reflektieren und diesen Prozess in ihrer Bildungspraxis noch besser begleiten. Angebote sind auf den Webseiten der bilateralen Jugendwerke, IJAB und auch des interkulturellen Netzwerkes zu finden.

<sup>5</sup> Vergleiche etwa den Aufsatz „Die sogenannte 'Doppelte Halbsprachigkeit' eine sprachwissenschaftliche Stellungnahme“ der Universität Potsdam unter [www.uni-potsdam.de/fileadmin01/projects/svm/PDFs/Pressemitteilung\\_Doppelte\\_Halbsprachigkeit.pdf](http://www.uni-potsdam.de/fileadmin01/projects/svm/PDFs/Pressemitteilung_Doppelte_Halbsprachigkeit.pdf) (letzter Zugriff: 03.06.2020). / Ισοτόμος «Bilingualism Matters / Με δύο γλώσσες» του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (letzter Zugriff: 04.06.2020).



Zu Beginn einer Jugendbegegnung können die Sprachanimateur\*innen für die unterschiedlichen Sprachkenntnisse aller Teilnehmenden sensibilisieren, indem man den Teilnehmenden Skizzen von Körpern in DIN A4-Blättern austeilte und sie darum bittet, alle Sprachen, die sie sprechen oder verstehen können, in den Körper einzutragen. Dabei können sie die Stellen des Körpers nutzen, um zu zeigen, wo sie diese Sprachkenntnisse am ehesten verortet fühlen, z.B. eine Sprache bei den Ohren, weil diese Sprache für sie einen schönen Klang hat oder weil sie sie nur verstehen können, wenn sie diese hören, eine andere Sprache am Herzen, weil sie diese besonders lieben oder weil sie mal in jemanden verliebt waren, der\*die diese Sprache gesprochen hat.

## I.V Eine diversitätswusste Perspektive in der Sprachanimation

*Elżbieta Kosek, Kreisau-Initiative e.V.*

Junge Menschen in einem Jugendaustausch sind immer vielfältig – sie kommen aus verschiedenen Ländern, sprechen Griechisch, Deutsch und andere Sprachen. Sie haben unterschiedliche Haut- und Haarfarben, manche vielleicht eine Behinderung. Wenn man über Diversität in der Jugendarbeit spricht, so erscheint vor dem inneren Auge oft ein solches Bild: Ein bunter Haufen junger Menschen die zusammenkommen, um gemeinsam Spaß zu haben, neue Dinge zu lernen und dabei mehr übereinander zu erfahren. Verschiedene Methoden unterstützen die Teilnehmenden, einen Eindruck von den Lebenswelten der jungen Menschen aus den anderen Ländern zu erhalten, Unterschiede wahrzunehmen und dadurch Verständnis und Offenheit für die eigene und fremde Kultur zu entwickeln. Dabei werden Nationalität und Kultur – gewollt oder ungewollt – oft zur wichtigen Differenzlinie: „Die Griechen machen das so!“ oder „Die Deutschen sind so.“ Die Sprachanimation stellt die Sprachen der Partnerländer in den Mittelpunkt. Durch die Auseinandersetzung mit den Partnersprachen sollen die Teilnehmenden neugierig werden auf die Sprachen, die Länder und ihre Kulturen. Das ist wichtig, aber darin verbirgt sich auch die Gefahr der Vereinfachung und Pauschalisierung.

Hier setzt diversitätswusste Bildungsarbeit an. Ihr Ziel ist es, den Blick auf individuelle Merkmale und Ausgangsbedingungen zu richten und dabei Diskriminierungsmechanismen, gesellschaftliche Machtstrukturen, Inklusion und Exklusion, soziale Differenzierung und viele andere Aspekte einzubeziehen und zu reflektieren. Ein vertiefender Einblick in das gesamte Spektrum diversitätswusster Bildung wird an dieser Stelle nicht möglich sein, jedoch gibt es umfassende Literatur zu diesem Thema, die für Teamer\*innen und Sprachanimateur\*innen zu empfehlen ist.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> S. Literatur und weiterführende Informationen.

## Diversitätsbewusste Haltung: ein praktisches Beispiel

In einer Fortbildung von Sprachanimateur\*innen im deutsch-polnischen Kontext wurde einmal die Aufgabe gestellt, im ersten Schritt Bilder von einem typischen Weihnachtsfest in den Teilnehmendenländern zu zeichnen. Ziel war es, damit verbundene Wörter zu lernen und den Teilnehmenden einen Einblick in die Weihnachtstraditionen des Partnerlandes zu ermöglichen. Während viele der Teilnehmenden Tannenbäume, Geschenke und Karpfen zeichneten, tauchte unter den Bildern auch Big Ben, der berühmte Uhrturm in London auf. Das führte zu Irritationen, nicht nur bei vielen der Teilnehmenden, sondern auch beim anleitenden Team der Sprachanimateur\*innen. Was war passiert und was hatte Big Ben mit Weihnachten zu tun? In der anschließenden Diskussion stellte sich heraus, dass eine Teilnehmerin Familienangehörige in London hatte und ihr typisches Weihnachten eben dort stattfand. Für die Gruppe der angehenden Sprachanimateur\*innen war dies eine wichtige Lektion. Sie hatten bei der Vorbereitung der Methode ein stereotypisches Bild von Weihnachten im Kopf. Dass aber einige der Teilnehmenden ein ganz anderes Bild von Weihnachten hatten oder Weihnachten z.B. aus religiösen Gründen gar nicht feierten, wurde nicht bedacht.

In diesem Fall führte die Aktivität zu einer spannenden und lehrreichen Diskussion, die den angehenden Sprachanimateur\*innen wertvolle Erkenntnisse brachte. Aber das hätte auch anders ausgehen können, denn auch eine einfache Übung kann dazu führen, dass Teilnehmende sich ausgeschlossen fühlen oder gar nicht mitmachen, was sich negativ auf die Dynamik in der Gruppe auswirken und – schlimmer – Diskriminierungs- und Ausgrenzungserfahrungen verstärken kann.

## Sensibilisierung der Teilnehmenden und der Sprachanimateur\*innen

Die Aufgabenstellung basierte auf der Annahme, dass es ein typisches Weihnachtsfest in beiden Ländern gibt. Dass auch nationale Gruppen heterogen sind und sich aus Individuen mit unterschiedlichen Traditionen, Religionen, Werten und Hintergründen zusammensetzen, wurde nicht berücksichtigt. Eine kleine Änderung in der Aufgabenstellung dieser Aktivität könnte zu einem anderen Ergebnis führen: „Wie verbringt ihr die Weihnachtsfeiertage?“. Auch hier gäbe es Bilder mit Tannenbäumen und Fisch, aber Big Ben, ein Skiurlaub oder Bräuche anderer Religionen erhielten ebenfalls ihren Raum.<sup>7</sup> Neue Wörter zu lernen, also das Ziel der Sprachanimationsübung, bliebe bestehen, aber dazu kämen vielfältige persönliche, fröhliche und traurige Geschichten, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede über nationale Grenzen hinweg sichtbar machen würden und so diese starke Differenzlinie auflösen könnten.

**Dieses Beispiel zeigt die Verantwortung der Sprachanimateur\*innen:** Eine diversitätsbewusste Haltung ist eine wichtige Kernkompetenz. Oft sind Sprachanimateur\*innen Erwachsene, was ihnen in der Arbeit mit Jugendlichen eine Machtposition verleiht. Als Moderierende sind Sprachanimateur\*innen darüber hinaus in einer Vorbildfunktion. Sie setzen den Ton für den gemeinsamen Umgang miteinander. Die Worte und die Sprache, die sie nutzen, sind Teil der Realität, die von den jugendlichen Teilnehmenden übernommen wird. Aber auch die Wahl und die Umsetzung der Methoden spielen eine wichtige Rolle.

<sup>7</sup> Anregungen dazu bieten: *Toolbox Religion – Interreligiöse Kompetenz für internationale Jugendbegegnungen und Jugendreisen (2009)* / *Θρησκεία και κοινωνία. Θρησκεία και σύγχρονος κόσμος. Έντυπο Υλικό στα Θρησκευτικά Β' ΕΠΑ. Λ. (2011).*

## Diversitätsbewusste Sprache

Die Sprachanimation im bilingualen – aber auch im mehrsprachigen – Kontext konzentriert sich oft auf die offiziellen Projektsprachen. Hier ist es z.B. ein Leichtes, immer wieder von „den Deutschen“ und „den Griechen“ zu sprechen. Es ist wichtig, sich dabei bewusst darüber zu sein, dass auf diese Weise Schubladendenken verstärkt werden kann und das Bild von „uns“ und „den anderen“ aufrechterhalten wird. Gerade in multikulturellen Teilnehmendengruppen identifizieren sich nicht immer alle Mitglieder einer Gruppe als deutsch oder griechisch. Mit einer Moderation, die konsequent eine solche Differenzlinie zieht, können sich Teilnehmende ausgeschlossen fühlen. **Im deutsch-griechischen Jugendaustausch hat es sich aus diesem Grund etabliert, über die Teilnehmenden aus Deutschland und die Teilnehmenden aus Griechenland zu sprechen.** Auf diese Weise wird der Bezug zum Wohnort und nicht zur Nationalität hergestellt und es werden auch die Teilnehmenden adressiert, die eine andere nationale Identität haben, z.B. geflüchtete Menschen oder Migrant\*innen.

Im Sinne der diversitätsbewussten Bildung ist es also wichtig, sich mit den Individuen auseinanderzusetzen. **Wer ist in meiner Gruppe? Wie kann ich alle einbeziehen und es möglich machen, dass jede\*r Teilnehmende zu ihren\*seinen Bedingungen teilnehmen kann?**



Dabei sind nicht nur Nationalität und Sprache bedeutende Kategorien, sondern auch Kategorien wie Geschlecht oder Beeinträchtigung spielen eine wichtige Rolle. Wenn eine Gruppe während einer Übung in Mädchen und Jungen aufteilt wird, muss sich die\*der Sprachanimateur\*in darüber bewusst sein, welches Ziel verfolgt wird, denn hinter einer solchen Aufteilung verbirgt sich eine gesellschaftliche Differenzierung, die auch Diskriminierungsmechanismen in sich birgt. Eine solche Entscheidung sollte unbedingt transparent gemacht werden, um geprägte Bilder und Rollen nicht zu verstärken. Auch die Nutzung einer geschlechtersensiblen Sprache ist wertvoll, denn indem sowohl männliche als auch weibliche Teilnehmende adressiert werden und vielleicht sogar noch der Raum geschaffen wird für diejenigen, die sich nicht diesen beiden geschlechtlichen Kategorien zuordnen, erhalten alle Teilnehmenden die Chance, sich angesprochen und beteiligt zu fühlen.

## Inklusion

Auch Inklusion ist ein wichtiger Teil diversitätsbewusster Bildungsarbeit. Im breiten Verständnis geht es in der inklusiven Bildungsarbeit darum, alle mit einzubeziehen. Dabei werden behinderte Menschen mitgedacht, aber inklusive Bildung wird nicht auf diese Kategorie reduziert. Es geht darum, die Methoden so auszuwählen und zu gestalten, dass benachteiligte und beeinträchtigte Menschen genauso Teil des Bildungsprozesses sind, wie nicht benachteiligte und nicht beeinträchtigte Menschen. Haltung und sensible Sprache sind dabei relevant. Wenn Sprachanimateur\*innen immer wieder Personen mit Behinderung eine Sonderrolle geben, sie besonders hervorheben oder der Gruppe das Gefühl vermitteln, dass dies oder jenes nicht gemacht werden kann, weil das z.B. mit dem Rollstuhl nicht geht, dann öffnet sich ein Raum für Exklusion und Diskriminierung.

Das Beispiel mit den Weihnachtsfeiertagen hat gezeigt, wie es durch eine geschickte Aufgabenstellung gelingen kann, mehr Menschen an einem Prozess zu beteiligen, anstatt sie auszuschließen. Ein diversitätsbewusstes und inklusives Design von Methoden ist auch in der Sprachanimation wichtig. Ein sensibler Blick dafür sollte in der Grundhaltung von Sprachanimateur\*innen verankert sein und solche Aspekte sollten von vornherein mitgedacht werden. Vielleicht können alle in der Gruppe gut lesen, aber kann mit Sicherheit davon ausgegangen werden? Es schadet nicht, neben geschriebener Sprache, auch Bilder und Grafiken einzusetzen. Es gibt unterschiedliche Lerntypen – für manche reicht es, eine Information zu lesen, andere müssen sie öfter hören oder mit Bildern verbinden. Auf diese Weise kann sichergestellt werden, dass es verschiedene Zugänge gibt und denjenigen, die es möchten, weitere Beteiligungsformen ermöglicht werden, ohne sie bloßzustellen. Auch der Umgang mit Nähe und Distanz kann für einige zur Herausforderung werden. Viele Methoden der Sprachanimation nutzen Nähe und Berührung. Das kann Ängste und Unwohlsein bei einigen Teilnehmenden hervorrufen. Ebenfalls für diese Situation gibt es Alternativen: Anstelle der Hand auf der Schulter kann eine zusammengerollte Zeitung oder ein Tuch zum Einsatz kommen.

## Reverse Engineering: Spiele inklusiv designen

Ein Ansatz der inklusiven und diversitätssensiblen Methodengestaltung ist das **Reverse Engineering**<sup>8</sup>. In einem systematischen Prozess werden Methoden in Hinblick auf ihre Bestandteile analysiert, mögliche Hindernisse identifiziert und durch Alternativen ersetzt. Maßgebend ist die jeweilige Zielgruppe. Die folgende Checkliste soll beispielhaft zeigen, wo mögliche Hindernisse von Aktivitäten liegen können. Wenn die dabei gestellten Fragen nicht eindeutig mit „ja“ beantwortet werden können, muss über alternative Abläufe nachgedacht werden. **Dabei ist es wichtig, sich bewusst zu sein, dass es nicht die für alle perfekte Aktivität gibt.** Enthält ein Spiel zu viele ausgrenzende Elemente für eine Gruppe, sollte darauf verzichtet werden, um den Teilnehmenden negative Erfahrungen zu ersparen.

## Checkliste Inklusives Designen

### Mobilität

- Können alle Teilnehmenden mitmachen, wenn es darum geht, schnell durch den Raum zu laufen, oder kann hier entschleunigt werden z.B. durch sehr langsame Bewegungen?
- Gibt es genug Platz für Personen im Rollstuhl, um sich komfortabel zu bewegen, oder braucht es z.B. einen größeren Raum?
- Können alle Teilnehmenden klatschen/die Arme heben oder können diese Bewegungen z.B. durch Blickkontakt und Geräusche ersetzt werden?

### Verbale Sprache

- Können alle Teilnehmenden die Anweisungen laut aussprechen oder müssen diese z.B. durch Bilder und Gesten ergänzt werden?
- Können/sollten Sprachmittler\*innen eingebunden werden, um die Teilnehmenden im Spiel zu unterstützen?

<sup>8</sup> Einen umfassenden Einblick in den Ansatz des Reverse Engineering mit Beispielen für alternative Gestaltung von Methoden bietet die Publikation: IJAB: „Sprachanimation - inklusiv gedacht - Language Animation - the inclusive way“ (letzter Zugriff 04.06.2020).

## Körperkontakt

- Braucht die Methode Körperkontakt, Berührung und Nähe oder können z.B. Objekte wie Tücher, Zeitungen o.ä. stattdessen eingesetzt werden?

## Benachteiligungen reproduzieren

- Werden durch die Rahmengeschichte oder bestimmte Elemente der Aktivität Personen oder Gruppen pauschalisiert?
- Wie können z.B. individuelle Fähigkeiten, Weltanschauungen und Ressourcen positiv hervorgehoben werden?
- Werden durch Methoden Benachteiligungen und Ausgrenzungserfahrungen reproduziert oder verstärkt, z.B. durch das Ausscheiden aus einem Spiel, und können die Abläufe so verändert werden, dass sie positive Erfahrungen für die Personen bringen?

Ein solcher Zugang zu den Methoden der Sprachanimation ermöglicht es den Sprachanimateur\*innen, ihre Perspektive auf die Gruppe zu erweitern und die Teilnehmenden mit ihren individuellen Fähigkeiten, Hintergründen und Bedürfnissen einzubeziehen. Bei der Sprachanimation geht es um Spaß im Lernprozess und je mehr Hürden abgebaut sind, desto mehr Spaß und Freude haben alle Beteiligten. Ein diversitätsbewusster Zugang zur Sprachanimation schafft viele neue Lernerfahrungen für die Teilnehmenden, wodurch sie andere Perspektiven kennen- und verstehen lernen können.

Kaum jemand wird in der Lage sein, zu jeder Zeit alles in inklusiver Reinform durchzuführen – das ist auch nicht das Ziel. Vielmehr geht es um ein Bewusstsein dafür, was eine diversitätsbewusste Haltung in der Sprachanimation bewirken und verändern kann.

## Ein diversitätsbewusster Blick auf die Aktivität „Obst- und Gemüse-Samurai“ (S. 107)

„Dann werden die Beispiele untereinander in beiden Sprachen auf ein großes Plakat geschrieben, so dass es für alle sichtbar ist.“

Auch wenn Lesen für die meisten Menschen keine Herausforderung ist, ist es sinnvoll, geschriebene Sprache immer durch verständliche Struktur und visuelle Elemente zu unterstützen, um so unterschiedliche Lerntypen zu berücksichtigen. Das hilft den Teilnehmenden auch bei der Orientierung, insbesondere dann, wenn es in dem Spiel um Schnelligkeit und Fehlerfreiheit geht. Gleichzeitig werden auf diese Weise Teilnehmende mit Lese- und Lernschwächen unterstützt.

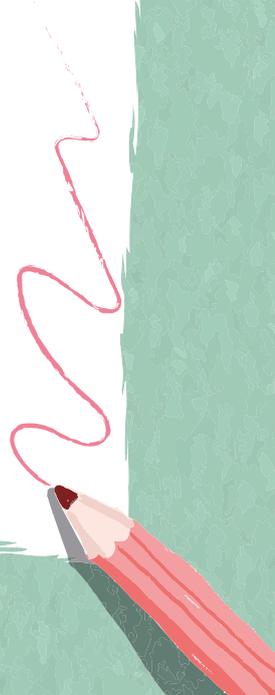
Folgende Dinge könnten hier berücksichtigt werden:

- Klare Struktur des Flipcharts, z.B. griechische Sprache in der rechten Spalte, deutsche Sprache in der linken Spalte.
- Farbliche Unterscheidung der Sprachen: Es ist empfehlenswert, eine Farbzuteilung zu treffen, die über die gesamte Begegnung hinweg in allen Aktivitäten gleichbleibend ist und so eine konsequente Orientierung bietet. In der AG Sprachanimation hat sich Schwarz für Deutsch und Blau für Griechisch etabliert.
- Um den Teilnehmenden die Zuordnung zu vereinfachen, können die geschriebenen Worte visuell unterstützt werden:  
**Obst:** ein Bild mit verschiedenen Obstsorten – **Banane:** ein Bild einer Banane – **gelb:** Schrift kann gelb hinterlegt sein.

*„Die Beispiele werden zunächst laut vorgelesen, dann **sprechen alle sie laut nach.**“*

- Zur Unterstützung der Teilnehmenden sollten Wörter zusätzlich in Lautsprache oder entsprechend ihrer Aussprache für die Partnergruppe aufgeschrieben werden.
- Wenn in der Gruppe Teilnehmende sind, die nicht sprechen können oder nicht gerne sprechen, können Wörter mit Bildern oder Gesten gekoppelt werden. Statt „Banane“ zu sagen, kann das Bild einer Banane gezeigt werden. Diese Bilder müssen entsprechend vorbereitet werden, weshalb die gemeinsame Suche der Assoziationsketten zu Beginn der Aktivität angepasst werden muss.

„... erklärt das Spiel und die Samurai-Bewegungen. Man formt ein 'Schwert', indem man beide Arme nach oben ausgestreckt und die Hände zusammenhält [...] die richtige Farbe in der gleichen Sprache zu rufen und gleichzeitig dieselbe Bewegung zu machen, diesmal aber von rechts bzw. links – so, als ob man mit einem Schwert horizontal zur Person in der Mitte schlägt.“



- Das hier verwendete Bild kann für (kriegs-)traumatisierte oder geflüchtete Teilnehmende schwierig sein. Das bedeutet nicht, dass die Methode nicht zum Einsatz kommen kann, sondern dass ein alternatives Bild verwendet wird. Z.B. im Kontext „Lebensmittel“ kann das Bild eines Kochlöffels verwendet werden. Alternativ kann auf so ein Bild vollständig verzichtet werden und stattdessen nur von „ausgestreckten Armen“ gesprochen werden.

- Auch die Bewegung der Nachbar\*innen hin zur Körpermitte des\*der Spieler\*innen kann gut ersetzt werden. Beispielsweise könnten die Nachbar\*innen rechts und links, die die Farbe nennen, sich zu der Person in der Mitte drehen und eine Rührbewegung (wie das Rühren in einem Kochtopf) machen, während sie die Farbe des jeweiligen Lebensmittels sagen.

*„... indem man beide Arme nach **oben ausgestreckt** und die Hände zusammenhält“*

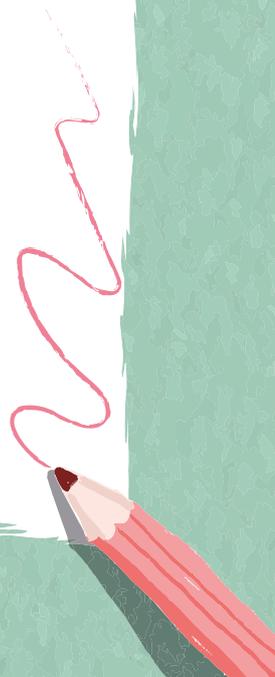
- Bei Personen mit Mobilitätseinschränkungen muss darauf geachtet werden, dass alle in der Lage sind, die benötigten Bewegungen komfortabel mitzumachen. Ansonsten sollten die Bewegungsabläufe entsprechend der Möglichkeiten der Teilnehmenden ausgetauscht werden oder durch Blickkontakt ersetzt werden.

*„**Schnelligkeit** ist bei diesem Spiel ausschlaggebend“*

- Ein inklusives Design von Methoden kann eine Entschleunigung von Aktivitäten mit sich bringen. Gerade wenn zu Worten noch Bilder oder Gesten hinzukommen oder Teilnehmende für Bewegungen länger brauchen, wird das der Fall sein. Hier ist die Art der Moderation und die Haltung des\*der anleitenden Sprachanimateur\*in wichtig. Die Entschleunigung und Anpassungen sollten nicht als Nachteil gesehen werden, sondern als Mehrwert für die Gruppe. Die angepasste Methode sollte die Norm für die Gruppe sein und mit entsprechendem Spaß und Elan durch den\*die Sprachanimateur\*in eingeführt werden.

*„Wer nicht zeitnah oder falsch reagiert (falsches Wort, falsche Bewegung), **verlässt die Runde** und das Spiel geht weiter“*

- Fehler bringen Spaß in diese Methode. Es kann gelacht werden, wenn Teilnehmende etwas durcheinanderbringen. Darum geht es ja beim Spielen. Den meisten Teilnehmenden wird es nichts ausmachen, dass sie den Kreis verlassen müssen, wenn sie einen Fehler gemacht haben. Aber was ist mit den Personen, die im Alltag immer wieder Sanktionen erfahren, weil sie nicht der Norm entsprechen oder Fehler machen? Deren Erfahrungen können durch einen solchen Ablauf negativ verstärkt werden und der geschützte Raum der Begegnung kann Schaden nehmen. Warum also nicht die Regel ändern? Anstatt den Kreis zu verlassen, bleiben alle im Kreis und die Person, die einen Fehler macht, muss sich einmal um die eigene Achse drehen oder sich verbeugen. So kann sie für einen Fehler sogar Wertschätzung erfahren.



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η γλωσσική εμπύκωση είναι μια μέθοδος, η οποία αποδομεί τις αναστολές των συμμετεχόντων σε διεθνείς ανταλλαγές, διεγείρει την περιέργειά τους και ενισχύει τη δυναμική στην ομάδα τους. Η υφιστάμενη συλλογή παιχνιδιών απευθύνεται σ' όλους εκείνους που δραστηριοποιούνται στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων και οι οποίοι επιθυμούν να περιλάβουν τη γλωσσική εμπύκωση στις συναντήσεις νέων. Η συλλογή προσφέρει μια συνοπτική περιγραφή παιχνιδιών με την υποστήριξη εικόνων και γραφικών παραστάσεων. Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν προς φωτοτύπηση. Η συλλογή παιχνιδιών είναι κατάλληλη για όσους επιθυμούν να εμβαθύνουν στην ποικιλομορφία και τη δημιουργικότητα της γλωσσικής εμπύκωσης καθώς και για όσους χρειάζονται «στα γρήγορα» ένα παιχνίδι σε μια συνάντηση νέων. Και στις δυο περιπτώσεις οι εμπυκωτές και οι εμπυκώτριες μπορούν να λάβουν έμπνευση, ενώ ο πίνακας παιχνιδιών στη σελίδα 51-54 επιτρέπει την γρήγορη επιλογή του κατάλληλου παιχνιδιού τη σωστή στιγμή σε μια συνάντηση νέων.

Ο στόχος αυτής της έκδοσης ασφαλώς δεν μπορεί να είναι η αντικατάσταση των πολυάριθμων καλών επιμορφώσεων για τη γλωσσική εμπύκωση ή μιας εκπαίδευσης για ομαδάρχες. Ωστόσο, εξυπηρετεί στην συνοπτική παρουσίαση των στόχων και της επίδρασης της γλωσσικής εμπύκωσης στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων, ακόμη και για όσους βρίσκονται στην αρχή της δραστηριοποίησης τους στο πεδίο των διεθνών δράσεων για τη νεολαία. Για το σκοπό αυτό συντάχθηκε μια θεωρητική εισαγωγή στη γλωσσική εμπύκωση πριν από την περιγραφή των παιχνιδιών. Με ποιο τρόπο η γλωσσική εμπύκωση μπορεί να υποστηρίξει τη διαπολιτισμική εκμάθηση περιγράφει το κεφάλαιο που συνέταξε ο φορέας 'Διαπολιτισμικό Δίκτυο - interkulturelles netzwerk e.V.', ένας οργανισμός με πολυετή εμπειρία στις γερμανογαλλικές ανταλλαγές νέων και με σημαντική συνεισφορά εξ αρχής στη διαμόρφωση της γλωσσικής εμπύκωσης στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων (σελ. 30).

Θεωρήθηκε ιδιαίτερα σημαντικό να συμπεριληφθούν οι βασικές αρχές μιας εκπαίδευσης η οποία να εστιάζει στην ενσωμάτωση και στη διαφορετικότητα στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Για το λόγο αυτό, για τη θεωρητική εισαγωγή αυτής της έκδοσης, ζητήθηκε η εμπειρία του φορέα Kreisau-Initiative e.V. στην περαιτέρω ανάπτυξη της γλωσσικής εμπύκωσης στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων (σελ. 33). Ευχαριστούμε και τους δύο αυτούς φορείς για τη δημιουργική και εμπνευστική συνεργασία. Ως προς τη διαφορετικότητα: Λαμβάνοντας υπόψη την παιδαγωγική που εστιάζει στη διαφορετικότητα και το κοινωνικό φύλο, η συντακτική ομάδα επέλεξε στην παρούσα έκδοση να χρησιμοποιεί στη Γερμανική τον «αστερίσκο του κοινωνικού φύλου» (\*). Επειδή στην Ελληνική αντίστοιχα δεν υφίσταται επισήμως (ακόμα) η χρήση αυτού του συμβόλου, η ελληνική έκδοση αναφέρει πάντα γραμματικά και τα δύο φύλα. Μια τέτοια λύση δεν είναι ιδανική, μπορεί ωστόσο να οδηγήσει στο μέλλον σε έναν εποικοδομητικό διαπολιτισμικό διάλογο.

Τα παιχνίδια αυτής της συλλογής αναπτύχθηκαν κατά τα έτη 2018 και 2019 στην ομάδα εργασίας Γλωσσική Εμπύκωση στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων ειδικά για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Για όσους δραστηριοποιούνται στο πεδίο των διεθνών δράσεων για τη νεολαία, ορισμένα από τα παιχνίδια

θα είναι γνωστά. Διότι οι ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων δεν ξεκίνησαν το 2014 από το «μηδέν». Το αντίθετο: Το έργο της ομάδας εργασίας *Γλωσσική Εμπύκωση στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων* βασίζεται σε μια παιδαγωγική μέθοδο η οποία σχεδιάστηκε τη δεκαετία του '90 από το Γερμανογαλλικό Ίδρυμα Νεολαίας και η οποία κατά τις επόμενες δεκαετίες διευρύνθηκε από όλες τις ειδικές υπηρεσίες ανταλλαγών νέων, τους ανθρώπους και τις οργανώσεις οι οποίες δίνουν ζωή στις διεθνείς δράσεις για τη νεολαία (σελ. 137-138). Ακόμη και τα αποτελέσματα της ομάδας εργασίας *Γλωσσική Εμπύκωση στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων*, συνεπώς και η παρούσα έκδοση, δεν θα μπορούσαν να προκύψουν χωρίς την υποστήριξη των διμερών ιδρυμάτων νεολαίας, των συντονιστικών γραφείων καθώς και του Γερμανικού Αθλητικού Ομίλου Νέων.

Αξίζει ένα μεγάλο ευχαριστώ στους 30 ομαδάρχες και τους φορείς διάδοσης από την Γερμανία και την Ελλάδα οι οποίοι βρήκαν, παρά τις ποικίλες επαγγελματικές και οικογενειακές τους υποχρεώσεις, τον χρόνο για να συμβάλλουν με τις γνώσεις, τις γλωσσικές τους δεξιότητες, τις πρακτικές τους εμπειρίες και τέλος, με την προσωπικότητά τους στην περαιτέρω ανάπτυξη της γλωσσικής εμπύκωσης στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Ελπίζουμε η παρούσα έκδοση να τους αντιπροσωπεύει.

Τέλος ευχαριστούμε το Ομοσπονδιακό Υπουργείο Οικογένειας, Τρίτης Ηλικίας, Γυναικών και Νεολαίας και τη Γενική Γραμματεία Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης, Δια Βίου Μάθησης & Νεολαίας του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων της Ελληνικής Δημοκρατίας για την οικονομική υποστήριξη για τη έκδοση αυτής της συλλογής. Ευχαριστούμε το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας για την εκτίμηση της εργασίας της Ομάδας Εργασίας Γλωσσικής Εμπύκωσης και για την υποστήριξη της έκδοσης αυτής.

**Ευχόμαστε καλή διασκέδαση με τα παιχνίδια!**

*Ναταλί Πεταλά-Βέμπερ, Αναστασία Πρωτοψάλτη και Μπετίνα Βίσινγκ*

# I ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΕΛΛΗΝΟΓΕΡΜΑΝΙΚΕΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΝΕΩΝ

## I.1 Ιστορική αναδρομή

Όταν το 2013 διατυπώθηκε η πολιτική βούληση για την ίδρυση ενός Ελληνογερμανικού Ιδρύματος Νεολαίας συμπεριλαμβάνοντας αυτό το εγχείρημα στη Σύμβαση Πολιτικού Συνασπισμού της τότε Ομοσπονδιακής Κυβέρνησης, δεν υπήρχε καν η ελληνόγλωσση εκδοχή της έννοιας «γλωσσική εμπύχωση». Για την IJAB, η οποία έχει εξουσιοδοτηθεί από το Ομοσπονδιακό Υπουργείο Οικογένειας, Τρίτης Ηλικίας, Γυναίκων και Νεολαίας να εμβαθύνει στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων, ήταν ορατός εξ αρχής ο σπουδαίος ρόλος της γλώσσας στις ανταλλαγές των νέων μεταξύ Ελλάδας και Γερμανίας.

### *Όλα ξεκίνησαν με ... ένα πρόγραμμα για εμπειρογνώμονες*

Στον διάλογο με τα διμερή ιδρύματα νεολαίας και τα συντονιστικά γραφεία κατά τη 16η Ημερίδα για την Υποστήριξη Παιδιών και Νέων 2017 γεννήθηκε η ιδέα της ενσωμάτωσης της γλωσσικής εμπύχωσης ως μεθόδου στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Η IJAB πολύ σύντομα μαζί με το Συντονιστικό Κέντρο Γερμανοτσέχικων Ανταλλαγών Νέων, TANDEM, και τη Γενική Γραμματεία για τη Νεολαία προσκάλεσε τον Σεπτέμβριο 2017 στο Βερολίνο εμπειρογνώμονες από την Γερμανία, την Ελλάδα και την Τσεχία σ' ένα τριμερές πρόγραμμα προκειμένου να υπάρξει γνωριμία με τις διαφορετικές οπτικές της γλωσσικής εμπύχωσης καθώς και συζήτηση σχετικά με το πού και πως η γλωσσική εμπύχωση μπορεί να εφαρμοστεί στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Όσον αφορά τη δημιουργία νέων όρων, πέρασε αρκετό χρονικό διάστημα έως ότου τα μέλη της ομάδας εργασίας *Γλωσσική Εμπύχωση στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων* να συμφωνήσουν ως προς τον ελληνικό όρο «γλωσσική εμπύχωση». Ο ελληνικός όρος «γλωσσική εμπύχωση» περιλαμβάνει την «έμπνευση, την ψυχική ανάταση».

### *Η ομάδα εργασίας Γλωσσική Εμπύχωση στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων*

Με απόφαση της Ελληνογερμανικής Αντιπροσωπείας για την Υλοποίηση και Ανάπτυξη της Συνεργασίας στον Τομέα της Νεολαίας προσκλήθηκαν τα έτη 2018 και 2019 εμπειρογνώμονες, ομαδάρχες και ομαδάρχισες καθώς και πολλαπλασιαστές από την Γερμανία και την Ελλάδα προκειμένου να αναπτύξουν από κοινού παιχνίδια για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων. Τα παιχνίδια της γλωσσικής εμπύχωσης των ήδη υφιστάμενων εκδόσεων λειτούργησαν ως έμπνευση για τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες (βλ. βιβλιογραφία). Αυτά τα παιχνίδια εφαρμόστηκαν στις ελληνογερμανικές συναντήσεις νέων καθώς και σε άλλες ελληνογερμανικές δράσεις για τους νέους και αξιολογήθηκαν με σκοπό να προσαρμοστούν αναλόγως από την ομάδα εργασίας.

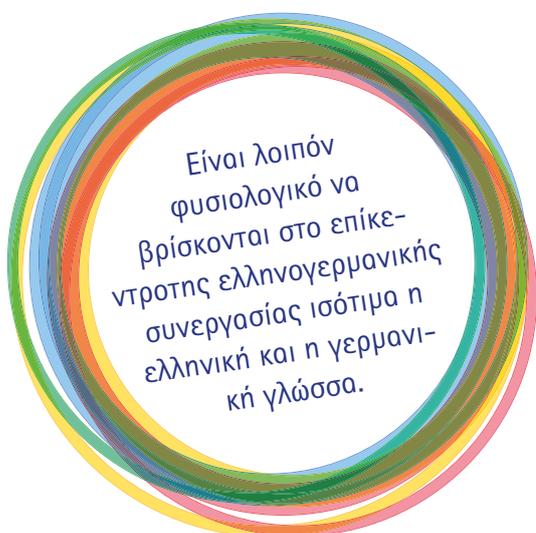
Η ομάδα εργασίας ασχολήθηκε με ερωτήσεις, τις οποίες τα διμερή ιδρύματα νεολαίας και τα συντονιστικά γραφεία έχουν απαντήσει το καθένα με εν μέρει διαφορετικό τρόπο. Έτσι και οι ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων θα διαγράψουν τη δική τους πορεία απαντώντας σε ερωτήματα όπως:

- Ποιος ο ρόλος του γλωσσικού εμπυχωτή/ της γλωσσικής εμπυχώτριας στη συνάντηση νέων; Θα πρέπει να είναι δίγλωσσος/δίγλωσση ή ακόμη να μπορεί να μεσολαβεί και στις δύο γλώσσες; Ποιες (άλλες) δεξιότητες χρειάζονται;
- Ποια θα πρέπει να είναι η εκπαίδευση ενός γλωσσικού εμπυχωτή/μιας γλωσσικής εμπυχώτριας; Ποια στοιχεία θα πρέπει να περιλαμβάνονται στην εκπαίδευση;

- Πόσο συχνά υλοποιείται η γλωσσική εμπύκωση σε μια συνάντηση νέων και σε ποια χρονική στιγμή;
- Ποιες είναι οι ιδιαιτερότητες των ελληνογερμανικών ανταλλαγών νέων και ποια είναι η επίδραση της γλωσσικής εμπύκωσης σ' αυτές;

## I.II Για ποιο λόγο να υπάρχει ελληνογερμανική γλωσσική εμπύκωση;

Στις ελληνογερμανικές συναντήσεις νέων συμμετέχουν νέοι που κατοικούν μόνιμα στην Ελλάδα ή την Γερμανία. Στο πλαίσιο της προαγωγής της αμοιβαίας κατανόησης και γνωριμίας, η γλωσσική εμπύκωση χρησιμοποιείται ως μέθοδος για την εξοικείωση με την γλώσσα της χώρας του εταίρου και τα πολιτιστικά στοιχεία που συνδέονται με αυτήν.



Στο σημείο αυτό προκύπτει η ερώτηση: Τα παιχνίδια των άλλων διγλωσσών συλλογών δεν μπορούν απλά να μεταφραστούν στην Ελληνική; Κι όμως η γλωσσική εμπύκωση δεν επικεντρώνεται αποκλειστικά στη γλώσσα, αλλά ευρύτερα στην επικοινωνία καθώς και στην πολιτιστική κληρονομιά των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών. Πρόκειται επίσης για τις ειδικές συνθήκες οι οποίες διέπουν τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων και οι οποίες θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την υλοποίηση της γλωσσικής εμπύκωσης στο ελληνογερμανικό πλαίσιο. Παρόλο που οι ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων διέπονται από ειδικές συνθήκες, βασιζόμαστε στην παρούσα συλλογή σε μια ευρύτερη χρήση της έννοιας «πολιτισμός» (βλ. σελ. 30) και συνεπώς προσκαλούμε τους γλωσσικούς εμπυκωτές/τις γλωσσικές εμπυκωτρίες να χρησιμοποιούν τα παιχνίδια με βάση τη διαφορετικότητα (βλ. σελ. 33).

## Η ελληνική και η γερμανική γλώσσα

Στα Ελληνικά και στα Γερμανικά χρησιμοποιούνται διαφορετικά αλφάβητα. Ενώ το λατινικό αλφάβητο είναι διαδεδομένο στην Ευρώπη, το ελληνικό αλφάβητο δεν είναι ευρέως διαδεδομένο πέραν της Ελλάδος και της Κύπρου. Για τον λόγο αυτό συνιστάται σε συναντήσεις νέων να σχεδιαστεί μια αφίσα με τα αλφάβητα των δύο γλωσσών και τη φωνητική τους γραφή. Στο παράρτημα αυτής της έκδοσης υπάρχει ένα παράδειγμα μιας τέτοιας αφίσας. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της έκδοσης αποσκοπούν κυρίως στη γνωριμία με το αλφάβητο και τους φωνητικούς ήχους της γλώσσας του εταίρου. Στην αρχή μιας συνάντησης νέων π.χ. ενδείκνυται το παιχνίδι «Παζάρι γραμμάτων» ή «Χάρισέ μου το γράμμα σου» όπου οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες ανακαλύπτουν το όνομά τους με τα γράμματα και τη φωνητική γραφή της γλώσσας του εταίρου.

Τα Ελληνικά και τα Γερμανικά έχουν παρόμοια γραμματική. Οι νέοι και οι νέες που συμμετέχουν σε μια συνάντηση, πολύ νωρίς διαπιστώνουν ότι και οι δύο γλώσσες έχουν π.χ. τρία γραμματικά γένη: «ο, η, το» και αντίστοιχα «der, die, das». Ενδιαφέρουσα θα μπορούσε να είναι σε μια ανταλλαγή νέων μια συζήτηση για το γεγονός ότι στην Γερμανική η έννοια «ήλιος» είναι θηλυκού ενώ στην Ελληνική είναι αρσενικού γένους. Μια απλή ερώτηση, όπως «10 λόγοι γιατί στην Γερμανική ο ήλιος είναι θηλυκού γένους ενώ στην Ελληνική αρσενικού», μπορεί να οδηγήσει σε μικτές ομάδες σε πολλές δημιουργικές και διαπολιτισμικά ενδιαφέρουσες απαντήσεις.

<sup>1</sup> Υπό αυτή την έννοια, στην περιγραφή των παιχνιδιών αναφερόμαστε στην «γλώσσα εταίρου» και όχι σε «ξένη γλώσσα» ή κάτι παρόμοιο.



Ακόμη ένα κοινό στοιχείο της ελληνικής και γερμανικής γλώσσας είναι οι διεθνείς όροι, δηλ. έννοιες που χρησιμοποιούνται διεθνώς. Πολλοί διεθνείς όροι έχουν την ετυμολογική τους ρίζα στην Ελληνική, όπως π.χ. «μουσική, μαθηματικά, βιολογία, λυρική, οπτική» κτλ., γεγονός το οποίο μπορεί σε μια συνάντηση νέων να προσφέρει μια διασκεδαστική γνωριμία με την ελληνική γλώσσα. Υπάρχουν ασφαλώς και διεθνείς όροι που δεν προέρχονται από την Ελληνική, όμως υφίστανται και στις δύο γλώσσες, όπως έννοιες της τεχνολογίας, π.χ. «ίντερνετ, κομπιούτερ» κτλ., και όροι όπως «μπαλέτο» ή «τζάκετ». Οι διεθνείς όροι είναι γενικά κατάλληλοι για να παρακινήσουν τους νέους και τις νέες να διαπιστώσουν ότι η γλώσσα της χώρας του εταίρου δεν τους είναι και τόσο Ξένη. Οι διεθνείς όροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν άριστα για να δοθεί προσοχή στην προφορά και τη γραφή της γλώσσας της χώρας του εταίρου.

## Συμμετέχοντες και συμμετέχουσες από την Ελλάδα και την Γερμανία

Οι μαθητές και μαθήτριες της Ελλάδας από νεαρή ηλικία εξοικειώνονται στο μάθημα της Αγγλικής με το λατινικό αλφάβητο. Η δε γερμανική γλώσσα διδάσκεται, μαζί με την γαλλική, στο σχολείο ως δεύτερη Ξένη γλώσσα. Στην Γερμανία από την άλλη, οι μαθητές και μαθήτριες δεν έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν τη νεοελληνική γλώσσα και πιθανόν να είναι εξοικειωμένοι με το ελληνικό αλφάβητο αποκλειστικά από τα θετικά τους μαθήματα ή από τα Αρχαία Ελληνικά, εάν φοιτούν σε ουμανιστικό γυμνάσιο. Θεωρείται δεδομένο ότι σε μια ελληνογερμανική συνάντηση νέων πρόκειται να συμμετάσχουν νέοι με διαφορετικές δυνατότητες πρόσβασης στη γλώσσα της χώρας του εταίρου.

Κατά τον σχεδιασμό της ελληνογερμανικής γλωσσικής εμπύχωσης δόθηκε για την αρχική φάση της συνάντησης ιδιαίτερη προσοχή στην γνωριμία του ελληνικού αλφάβητου, επειδή αυτό αποτελεί ένα επιπλέον εμπόδιο σε σχέση με άλλες ευρωπαϊκές γλώσσες, ενώ στην Ελλάδα οι γνώσεις της Γερμανικής είναι περισσότερο διαδεδομένες.

Σημαντικό είναι να επισημανθεί ότι στις συναντήσεις νέων μεταξύ Ελλάδας και Γερμανίας μπορούν να συμμετάσχουν και νέοι και νέες με προσφυγικό ή μεταναστευτικό υπόβαθρο. Αυτό οδηγεί σ' έναν εμπλουτισμό των γλωσσών που λαμβάνονται υπόψη σε μια ανταλλαγή νέων αυτού του είδους.

### I.III Τι είναι η γλωσσική εμπύχωση;

Όταν νέοι άνθρωποι από την Ελλάδα και την Γερμανία έρχονται σε επαφή σε μια συνάντηση νέων, κατά κανόνα δεν γνωρίζονται. Στην πρώτη επαφή με Ξένα άτομα συνήθως υπάρχουν φυσικές αναστολές, οι οποίες προκύπτουν και από τις διαφορετικές γλώσσες. Ο στόχος της συνάντησης νέων είναι οι νέοι και οι νέες από τις συμμετέχουσες χώρες να γνωριστούν και να δραστηριοποιηθούν από κοινού. Για να επιτευχθεί αυτό θα πρέπει να υπάρξει άρση των αναστολών. Κι εδώ η γλωσσική εμπύχωση έρχεται να παίξει τον ρόλο της.

Η γλωσσική εμπύχωση είναι μια παιγνιώδης μέθοδος η οποία παρακινεί την φυσική επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων. Η γλωσσική εμπύχωση αποδομεί τις αναστολές των συμμετεχόντων απέναντι στη γλώσσα της χώρας του εταίρου, αφαιρεί τον φόβο για τυχόν απόρριψη ή γελοιοποίηση και ενισχύει την εμπιστοσύνη των συμμετεχόντων στις προσωπικές ικανότητές τους.

Με τη βοήθεια της γλωσσικής εμψύκωσης, σε μια συνάντηση νέων μπορεί να δημιουργηθεί φιλική ατμόσφαιρα για επικοινωνία. Πέραν αυτού, υποστηρίζονται και οι δυναμικές διαδικασίες εντός της διεθνούς ομάδας.

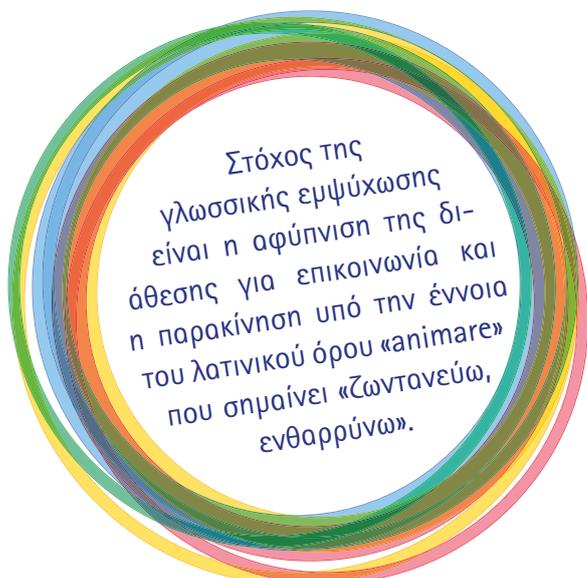
## Δημιουργία και ανάπτυξη της γλωσσικής εμψύκωσης

Η μέθοδος της γλωσσικής εμψύκωσης αναπτύχθηκε τη δεκαετία του '90 από το Γερμανογαλλικό Ίδρυμα Νεολαίας (DFJW). Στο πλαίσιο ενός ερευνητικού προγράμματος<sup>2</sup> παρατηρήθηκαν και αναλύθηκαν η φυσική επικοινωνία και οι στρατηγικές επικοινωνίας που εφαρμόζαν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σε συναντήσεις νέων. Βάσει αυτών των ερευνητικών αποτελεσμάτων η μέθοδος αναπτύχθηκε με σκοπό να προσφέρει φυσικές αφορμές επικοινωνίας μεταξύ των συμμετεχόντων και συνεπώς να υπάρξει μια ουσιαστική γνώριμια και συνάντηση των νέων. Οι αναστολές μπορούν να προκύψουν λόγω ελλιπούς γνώσης μιας γλώσσας, συγκρατημένης προσωπικότητας, αποθάρρυνσης λόγω προηγούμενων αποτυχιών (π.χ. στο σχολείο) ή λόγω φόβου γελοιοποίησης. Συνεπώς, είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να έχουν εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους και να υπερβούν τον δισταγμό τους για επικοινωνία.

Λοιποί οργανισμοί, όπως το Γερμανοπολωνικό Ίδρυμα Νεολαίας (DPJW), το Κέντρο Συντονισμού Γερμανοτσέχικων Ανταλλαγών Νέων, TANDEM, το Ίδρυμα των Γερμανορωσικών Ανταλλαγών Νέων ή ο Γερμανικός Αθλητικός Όμιλος Νέων ανέπτυξαν και προσαρμόσαν τη μέθοδο της γλωσσικής εμψύκωσης στις δικές τους ανάγκες. Αυτοί είναι αρκετοί λόγοι και αποδεικνύουν πόσο χρήσιμη είναι η θετική επίδραση της γλωσσικής εμψύκωσης στο πλαίσιο των ελληνογερμανικών ανταλλαγών νέων.

## Πώς λειτουργεί η γλωσσική εμψύκωση;

Όποιος βιώνει την εμπειρία της γλωσσικής εμψύκωσης θα αναγνωρίσει πολύ γρήγορα γνωστά παιχνίδια. Η γλωσσική εμψύκωση εξυπηρετείται από την πληθώρα των μεθόδων της μη τυπικής και της άτυπης μάθησης, της ομαδικής παιδαγωγικής, της βιωματικής, θεατρικής και μουσικής παιδαγωγικής και πολλών άλλων. Τροποποιώντας και συμπληρώνοντας (Ξένο-)γλωσσικά στοιχεία με αναφορά στα θεματικά πεδία της συνάντησης νέων και στην καθημερινότητα των νέων, προκύπτει η γλωσσική εμψύκωση. Με το τρόπο αυτό οριοθετείται σαφώς απέναντι στη τυπική μάθηση και τη διδασκαλία των Ξένων γλωσσών στο σχολείο. Στόχος δεν είναι η δομημένη διδασκαλία μιας Ξένης γλώσσας, η εμπέδωση της γραμματικής και η διόρθωση σφαλμάτων. Στόχος της γλωσσικής εμψύκωσης είναι η αφύπνιση της διάθεσης για επικοινωνία και η παρακίνηση υπό την έννοια του λατινικού όρου «animare» που σημαίνει «ζωντανεύω, ενθαρρύνω». Εφόσον οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες αισθάνονται άνετα, θα μπορέσουν να απομνημονεύσουν ευκολότερα λέξεις.



<sup>2</sup> Βλ. Bailly, Fabienne (1996): *Le Projet Bielefeld – La communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes, Documents de travail/Arbeitsmaterialien.*

Η γλωσσική εμψύχωση χαρακτηρίζεται από χαλαρά παιχνίδια δράσης και επικοινωνίας στα οποία οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες έχουν την ευκαιρία να προσεγγίσουν ο ένας τον άλλον. Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες βιώνουν την εμπειρία της επικοινωνίας με χειρονομίες, μαθαίνουν λέξεις και φράσεις που αργότερα μιμούνται, αποστηθίζουν και χρησιμοποιούν στην ομάδα τους. Πρωταρχικός στόχος είναι η χαρά μεταξύ των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών και η διασκεδαστική ενασχόληση με τη γλώσσα.

## Πότε εφαρμόζεται η γλωσσική εμψύχωση;

Η γλωσσική εμψύχωση θα πρέπει να θεωρείται αναπόσπαστο στοιχείο σε μια συνάντηση νέων. Δεν είναι δηλαδή μια εφάπαξ δράση μίας ημέρας στο πλαίσιο της συνάντησης, αλλά συμπληρώνει συστηματικά την καθημερινότητα της συνάντησης και προσανατολίζεται στις δυναμικές ομαδικές διαδικασίες τις οποίες υποστηρίζει. Ενώ στην αρχή μια συνάντησης κυρίο ρόλο παίζει η άρση των αναστολών απέναντι στους ξένους συμμετέχοντες και η γνωριμία μεταξύ όλων, η γλωσσική εμψύχωση μπορεί να βοηθήσει σε μετέπειτα στάδιο στη λύση διενέξεων ή να ενισχύσει τη συνεργασία της ομάδας.

Για τον λόγο αυτό είναι σημαντικό η γλωσσική εμψύχωση να ενταχθεί εξ αρχής στους σχεδιασμούς μιας συνάντησης νέων, έτσι ώστε να εφαρμόζεται σε καθημερινή βάση, π.χ. με μια δράση στο ξεκίνημα κάθε ημέρας. Επίσης, χρήσιμο μπορεί να είναι ένα παιχνίδι γλωσσικής εμψύχωσης για την παρουσίαση απαραίτητων λέξεων, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν σε μια κοινή δράση. Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως energizer στην πορεία της ημέρας. Στην προκειμένη περίπτωση δεν χρειάζεται η ανακοίνωση: «Τώρα θα κάνουμε γλωσσική εμψύχωση.» Πιο σημαντικό είναι οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να κατανοήσουν τη χρησιμότητα του παιχνιδιού.

## Φάσεις της συνάντησης νέων

Κάθε ομάδα βιώνει μια ομαδική δυναμική η οποία έχει πέντε φάσεις:

- **Φάση γνωριμίας**, κατά την οποία ακόμη επικρατεί ανασφάλεια μεταξύ των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών και διατηρούνται επιμελώς οι αποστάσεις. Στην αρχή βοηθούν τα παιχνίδια τύπου Icebreaker και γνωριμίας στη διαδικασία, ενώ τα παιχνίδια γενικότερα θα πρέπει να εμπνέουν ασφάλεια και να δραστηριοποιούν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες.
- **Φάση προσανατολισμού**, κατά την οποία οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες προσπαθούν να βρουν το ρόλο τους εντός της ομάδας. Αυτό μπορεί να εκφράζεται με μετάβαση από το Εγώ στο Εμείς, αλλά να οδηγήσει και σε συγκρούσεις. Εφόσον, με το τρόπο αυτό, αποσαφηνιστούν οι ρόλοι, αυξάνει η εμπιστοσύνη και το πνεύμα συνεργασίας στην ομάδα. Την φάση αυτή υποστηρίζουν παιχνίδια συνεργασίας και ανάπτυξης εμπιστοσύνης.
- **Φάση δημιουργικότητας**, κατά την οποία το αίσθημα του Εμείς της ομάδας δυναμώνει, η επιθυμία για κοινές δράσεις όλης της ομάδας αυξάνει και υπάρχει αποτελεσματικό έργο στα θεματικά πεδία. Παιχνίδια που ενισχύουν το αίσθημα του Εμείς είναι ιδανικά για την τρίτη φάση. Η εκμάθηση γλώσσας στη φάση αυτή μπορεί να εντατικοποιηθεί.
- **Φάση διαφοροποίησης**, κατά την οποία δημιουργούνται κατά περίπτωση υπό-ομάδες κοινών ενδιαφερόντων και υπάρχει ουσιαστική εργασία σε μικρές ομάδες. Αυτή η φάση προσφέρει χώρο για τη συστηματοποίηση και την επεξεργασία των αποκτηθέντων στοιχείων.
- **Φάση αποχωρισμού**, κατά την οποία προετοιμάζεται η αντίστροφη μετάβαση από το Εμείς στο Εγώ. Εδώ, είναι σημαντικό να δοθεί ο χώρος και χρόνος για αναστοχασμό και για συνειδητό αποχαιρετισμό μετά την έντονη ομαδική εμπειρία.

Αυτές είναι οι φάσεις κάθε ομαδικής διαδικασίας. Η σειρά των φάσεων ωστόσο δεν είναι πάντα ευθύγραμμη γιατί ορισμένες φάσεις μπορούν να διαρκέσουν περισσότερο από άλλες και να υπάρξουν παλινδρομήσεις σε προηγούμενες φάσεις. Σημασία έχει οι γλωσσικοί εμψυχωτές και οι γλωσσικές εμψυχώτριες να γνωρίζουν τις φάσεις αυτές, να τις αναγνωρίζουν και να επιλέγουν τα παιχνίδια τους ανάλογα με τη δυναμική στην ομάδα.

**Γλωσσικούς εμψυχωτές/ γλωσσικές εμψυχώτριες** ονομάζουμε τα άτομα τα οποία συντονίζουν την γλωσσική εμψύχωση. Πρόκειται για άτομα τα οποία συμμετέχουν σε ολόκληρη την ομαδική διαδικασία της συνάντησης. Αυτό έχει σαν πλεονέκτημα να βιώνουν την ομαδική δυναμική και να μπορούν να προσαρμόσουν τις δραστηριότητες της γλωσσικής εμψύχωσης κατ' ανάλογο τρόπο στην ομάδα. Δεν πρόκειται για άτομα τα οποία συναντούν την ομάδα για περιορισμένο χρονικό διάστημα κι έτσι, δεν είναι σε θέση να εκτιμήσουν επαρκώς τη δυναμική στο σύνολό της. Το άτομο ιδανικά θα πρέπει να είναι μέρος της ομάδας συντονισμού προκειμένου να συντονίζει τις δραστηριότητες της γλωσσικής εμψύχωσης. Πέραν αυτού, ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια μπορεί να διευθύνει την ομάδα ή να έχει την αποκλειστική αρμοδιότητα για την γλωσσική εμψύχωση ή να αναλάβει και επιπροσθέτως καθήκοντα γλωσσικού διαμεσολαβητή.

Ιδανικά ο γλωσσικός εμψυχωτής/ η γλωσσική εμψυχώτρια θα έχει παρακολουθήσει μια εκπαίδευση ή επιμόρφωση η οποία διοργανώνεται από διάφορους φορείς σε διμερείς (ή τριμερείς) συνδυασμούς.

## **Ο ρόλος των γλωσσικών εμψυχωτών**

Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να είναι ευέλικτοι/-ες προκειμένου να προσαρμόζονται σε κάθε κατάσταση της συνάντησης. Θα πρέπει να παρακολουθούν την ομάδα και τη συμπεριφορά των συμμετεχόντων όπως το πού υπάρχουν κωλύματα; Οι νέες και οι νέοι των δύο ομάδων έχουν επικοινωνία μεταξύ τους ή αυτή λείπει; Σε ποιες καταστάσεις η επικοινωνία λειτουργεί καλά και σε ποιες όχι; Ποια είναι η αιτία; Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να μπορούν να εκτιμήσουν, σε ποια φάση της ομαδικής διαδικασίας βρίσκεται η ομάδα και ποια παιχνίδια θα πρέπει να επιλεγθούν. Οφείλουν να λαμβάνουν υπόψη ποιον στόχο επιθυμούν να επιτύχουν στην κάθε φάση και ποιο παιχνίδι ενδείκνυται για την επίτευξη αυτού. Η σύνθεση της ομάδας, η προσωπική κατάσταση των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών και οι ικανότητες καθώς και τα δυνατά στοιχεία του συντονιστή/της συντονίστριας αποτελούν κρίσιμα χαρακτηριστικά για την επιλογή ενός παιχνιδιού. Σε αυτό έρχεται να προστεθεί και ο αυθορμητισμός ώστε να επιλέγεται την κατάλληλη στιγμή το κατάλληλο παιχνίδι. Τα παιχνίδια θα ήταν καλό να έχουν δοκιμαστεί πριν την χρήση τους. Ωστόσο, ένα παιχνίδι μπορεί να χρειαστεί να προσαρμοστεί στην επίκαιρη ομάδα και στις συνθήκες που επικρατούν.

Ιδανικά η ομάδα της συνάντησης θα έχει στη διάθεσή της δύο γλωσσικούς εμψυχωτές/ γλωσσικές εμψυχώτριες, οι οποίοι/οποίες θα αναλάβουν έναν συγκεκριμένο ρόλο. Ο ένας/η μία θα παρουσιάζει το παιχνίδι, ο άλλος/ η άλλη θα μεταφράζει τις οδηγίες στην άλλη γλώσσα. Αυτή η κατανομή των ρόλων μπορεί να αλλάζει από παιχνίδι σε παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες διευκολύνονται όταν ακολουθούν έναν γλωσσικό εμψυχωτή/μία γλωσσική εμψυχώτρια σε μία γλώσσα. Όταν π.χ. η γλωσσική εμψυχώτρια Χάικε μιλάει πάντα Γερμανικά ενώ ο γλωσσικός εμψυχωτής Αλέξανδρος πάντα Ελληνικά.

**Πρέπει οι γλωσσικοί εμψυχωτές και οι γλωσσικές εμψυχώτριες να είναι δίγλωσσοι;** Δεν είμαστε σε θέση και δεν θέλουμε να απαντήσουμε με σαφήνεια στην ερώτηση αυτή. Ασφαλώς πρόκειται για ιδανική περίπτωση όταν οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες γνωρίζουν τόσο την ελληνική όσο και την γερμανική γλώσσα. Ωστόσο, δεν είναι πάντοτε απλό να υπάρχουν δίγλωσσα άτομα για να αναλάβουν τα σχετικά καθήκοντα. Ακόμη, μπορεί να είναι και πλεονέκτημα εάν ο γλωσσικός εμψυχωτής/ η γλωσσική εμψυχώτρια δεν είναι δίγλωσσος/ δίγλωσση. Γιατί έτσι βιώνει τη γλώσσα της χώρας του εταίρου όπως και οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες οι οποίοι/οποίες θα διαπιστώσουν, ότι ακόμη και αυτός/αυτή δυσκολεύεται με την άλλη γλώσσα, αλλά τολμάει να προφέρει τις λέξεις και να κάνει λάθη. Στην προκειμένη περίπτωση όμως οι δύο γλώσσες θα πρέπει να καλύπτονται από την ομάδα συντονισμού.

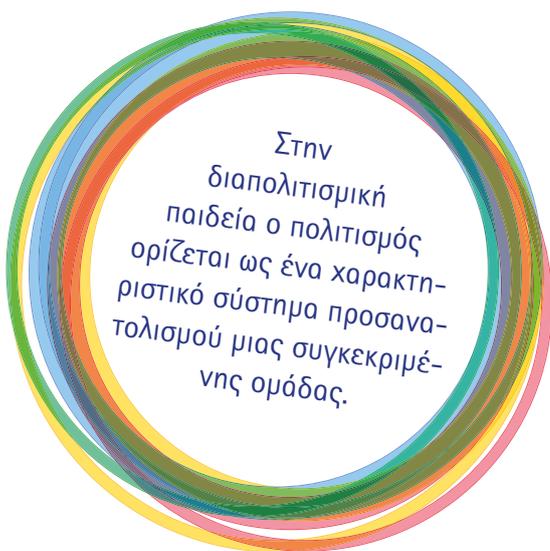
Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/ γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να μεριμνούν ώστε οι δύο γλώσσες να έχουν μια ισόποση συμμετοχή κατά τη διάρκεια της συνάντησης των νέων, δηλ. οι δύο γλώσσες να αντιμετωπίζονται ισότιμα.

## I.IV Διαπολιτισμική μάθηση και γλωσσική εμπύχωση

Ζεμπάστιαν Μας, *interkulturelles netzwerk e.V.*

### Η έννοια του πολιτισμού

Στη διαπολιτισμική παιδεία των νέων οι αρμόδιοι προσδίδουν στην έννοια του πολιτισμού μια ευρύτερη ερμηνεία. Η έννοια του πολιτισμού δεν ισούται πλέον με την έννοια «έθνος». Επίσης, αποφεύγεται να ορίζεται η έννοια πολιτισμός αποκλειστικά με την έννοια του «υψηλού πολιτισμού» με λογοτεχνία, αρχιτεκτονική, εικαστική και επιστήμες. Για την περιγραφή των πολιτισμών, ο Kohls κάνει στο μοντέλο του σύγκριση με ένα παγόβουνο<sup>3</sup>. Θεωρεί ότι στοιχεία όπως η ένδυση, το φαγητό και η γλώσσα, τα έθιμα, το ιδανικό της ομορφιάς, το αίσθημα της δικαιοσύνης, οι κοινωνικοί ρόλοι σύμφωνα με την ηλικία, το φύλο, το επάγγελμα και η οικογένεια ή η διαμόρφωση του βιοτικού χώρου, ορίζουν τον πολιτισμό. Τα στοιχεία αυτά διαφέρουν από πολιτισμό σε πολιτισμό.



Τα στοιχεία του πολιτισμού που επιθυμούμε να περιγράψουμε βρίσκονται πάνω από την επιφάνεια του νερού, τα έχουμε αντιληφθεί κι είναι ορατά σε όλους. Τα περισσότερα εξ αυτών βρίσκονται ωστόσο κάτω από την επιφάνεια και δεν γίνονται αντιληπτά, ούτε είναι ορατά με την πρώτη ματιά. Συνεπώς, δεν είναι πάντα εύκολο να κατανοήσουμε τους κανόνες, τις αξίες και τα πρότυπα που ορίζουν έναν πολιτισμό. Στην διαπολιτισμική παιδεία ο πολιτισμός ορίζεται ως ένα χαρακτηριστικό σύστημα προσανατολισμού μιας συγκεκριμένης ομάδας. Επηρεάζει τη σκέψη και τις πράξεις των μελών της και τη ταυτότησή τους με την ομάδα.

Όλοι οι συμμετέχοντες και όλες οι συμμετέχουσες μιας συνάντησης, ακόμη και οι ομαδάρχισσες και ομαδάρχες, κοινωνικο-

ποιούνται σε διαφορετικούς πολιτισμούς: Προέρχονται από ένα επαρχιακό ή αστικό περιβάλλον, ενημερώνονται και ασχολούνται με διαφορετικές πολιτικές, έχουν λάβει συγκεκριμένη σχολική και/ή επαγγελματική εκπαίδευση, απολαμβάνουν εύκολη ή δύσκολη πρόσβαση σε χρηματοδότηση, μιλούν μία ή περισσότερες γλώσσες, είναι θρήσκοι/θρήσκες ή όχι, αγαπούν διαφορετικά στιλ μουσικής, αισθάνονται άνετα σε συγκεκριμένους τόπους ή γεωγραφικές περιοχές, συμμετέχουν τακτικά σε συναντήσεις νέων, έχουν ενδεχομένως βιώσει εμπειρίες ως πρόσφυγες, ασκούν ή αγαπούν να παρακολουθούν ένα συγκεκριμένο άθλημα, αγαπούν τη λογοτεχνία ή και όχι. Κάθε άτομο ανήκει επομένως σε πολλούς πολιτισμούς. Η υπαγωγή σε πολιτισμούς δομεί μια προσωπικότητα και όσο λιγότερη ανταλλαγή πολιτισμών υπάρχει, τόσο το άτομο προσκολλάται περισσότερο στον δικό του πολιτισμό και απορρίπτει άλλους πολιτισμούς. Κάθε πολιτισμός υπόκειται σε μια συνεχή αλλαγή και δεν είναι στατικός. Ακόμη και η σπουδαιότητα επιμέρους πολιτισμών στη διαμόρφωση της ταυτότητας μπορεί να αλλάξει με τον καιρό.

### Διαπολιτισμική μάθηση

Σε μια συνάντηση νέων βρίσκονται για ένα σύντομο χρονικό διάστημα διάφοροι άνθρωποι οι οποίοι συχνά ανήκουν σε πολύ διαφορετικούς πολιτισμούς. Στην κατάσταση αυτή καλούμαστε να ανακαλύψουμε κάτι πολύτιμο. Ο στόχος του έργου μας είναι οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να γνωρίσουν τη διαφορετικότητά τους και να την αποδεχτούν. Σημαντικά στοιχεία της διαπολιτισμικής μάθησης είναι ο σεβασμός και η κατανόηση απέναντι στο άλλο, το Ξένο. Η διαχείριση των Ξένων αξιών και συμπεριφορών μπορεί να εξασκηθεί στο πλαίσιο της διαπολι-

<sup>3</sup> Βλ. Kohls (1996) / Πληροφορίες σχετικά με το μοντέλο του παγόβουνου στα Ελληνικά: Αγγελοπούλου Ευανθία, Ραυτοπούλου Αντιγόνη, Στεργιοπούλου Νικολίτσα (2016) (τελευταία επικαιροποίηση: 04.06.2020).

τισμικής μάθησης. Καταβάλλεται η προσπάθεια να ενσωματωθούν στοιχεία άλλου πολιτισμού στα ίδια συστήματα προσανατολισμού ή να εξεταστούν οι ίδιες αξίες και πράξεις ως προς την επίδραση που έχουν σε περιβάλλοντα άλλων πολιτισμών.

Εφόσον το σύστημα της διαπολιτισμικής μάθησης έχει δοκιμαστεί, μπορεί αυτό να μεταφερθεί μετά τη συνάντηση στην καθημερινότητα των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών. Οι άνθρωποι άλλων πολιτισμών ως συνέπεια δεν γίνονται αντιληπτοί ως απειλή της προσωπικής ταυτότητας, αλλά κινούν την περιέργεια ως κάτι νέο. Λοιπές επιδράσεις της διαπολιτισμικής μάθησης είναι π.χ. οι δυνατότητες διαδραστικής δράσης καθώς και η υποστήριξη των επικοινωνιακών και κοινωνικών ικανοτήτων.

## Ο ρόλος του ομαδάρχη / της ομαδάρχισσας στην διαπολιτισμική μάθηση

Καθήκον της ομάδας καθοδήγησης σε μια συνάντηση είναι η προώθηση της διαπολιτισμικής μάθησης. Μάθηση γενικότερα σημαίνει να νιώθεις ασφάλεια και να είσαι έτοιμος να ασχοληθείς με το άγνωστο. Οι ομαδάρχες/ομαδάρχισσες συνοδεύουν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες κάθε ηλικίας στις διάφορες φάσεις της διαπολιτισμικής μάθησης οι οποίες περιλαμβάνουν και μια στιγμή σοκαρίσματος: Αυτό το πολιτισμικό σοκ σημαίνει ότι το Ξένο είναι τόσο ασυνήθιστο και τόσο μακριά από τα προσωπικά και γνωστά συστήματα αναφοράς, που η περιέργεια δεν φαίνεται να έχει χώρο και η επαφή με το άγνωστο είναι αδύνατη. Ο φόβος και η απόρριψη γίνονται αποφασιστικοί παράγοντες.

Το διαπολιτισμικό σοκ συμβαίνει σε κάθε συνάντηση και εκδηλώνεται σε κάθε άτομο με διαφορετική ένταση, ενώ προκύπτει από τις αντιληπτές διαφορές στην καθημερινότητα όπως το πόσο συχνές είναι οι ματαιώσεις λόγω του φαγητού ή του είδους του καταλύματος, της άποψης για την καθαριότητα ή της κατανόησης του χρόνου. Ιδίως η σύγκριση των στάσεων μπορεί να δημιουργήσει ανασφάλεια: οι διαφορετικές απόψεις για θέματα όπως η ομοφυλοφιλία, η θρησκεία, οι πολιτικές πεποιθήσεις, η ερμηνεία της ιστορίας και η ευθύνη που προκύπτει ή το σκεπτικό της συμμετοχής - στο πλαίσιο της χρονικά σύντομης φάσης διαπολιτισμικής μάθησης μας κάνουν να ερχόμαστε αντιμέτωποι με διαφορετικές αξίες που σπανίως συναντούμε στον συνήθη κοινωνικό μας περίγυρο.

Η διαπολιτισμική ομάδα τη δεδομένη στιγμή θα προσφέρει ασφάλεια, θα εξηγήσει και θα στηρίξει την ανοχή του αμφίσημου των συμμετεχόντων. Αυτοί θα πρέπει να μάθουν ότι δεν χρειάζεται πάντοτε να κατανοούν τα πάντα και ότι θα πρέπει να υπομένουν τις ανασφάλειες τους. Έχουν τη δυνατότητα να μάθουν να διαχειρίζονται άγνωστες καταστάσεις και να αποκομίσουν νέες εντυπώσεις. Η ασυνήθιστη κατάσταση της συνάντησης επιτρέπει μια ισότιμη διαδικασία μάθησης. Κατανοώ ελάχιστα, και στον απέναντι μου συμβαίνει το ίδιο. Για να προκύψει διαπολιτισμική μάθηση η ομάδα θα πρέπει να διαμορφώσει ένα περιβάλλον μάθησης, το οποίο να βασίζεται στον σεβασμό και την εμπιστοσύνη. Ο παιδαγωγικός στόχος είναι η αναγνώριση του σοκ των συμμετεχόντων και η στήριξή τους στην αντιμετώπιση του. Διότι μετά θα ακολουθήσει μια ενδιαφέρουσα φάση στην οποία τα άτομα θα δείξουν περιέργεια και θα μπορέσουν να μάθουν ο ένας από τον άλλον. Η διαπολιτισμική μάθηση περιλαμβάνει πολυεπίπεδες διαδικασίες μάθησης. Ο άλλος λειτουργεί ως καθρέφτης για το δικό μας Εγώ και με το τρόπο αυτό αντιλαμβανόμαστε συνειδητά την κατάσταση της ζωής μας, τις ικανότητες διάδρασης και κοινωνικής συμπεριφοράς.

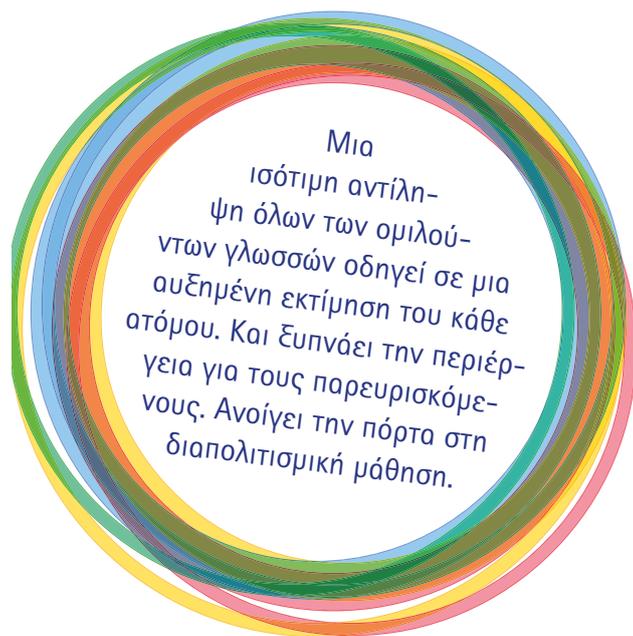
Είναι σημαντικό, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να αντιλαμβάνονται αυτές τις συνήθως ασυνείδητες διαδικασίες και αυτό υποστηρίζεται με τακτικές αξιολογήσεις καθ' όλη τη φάση συνάντησης. Η ομάδα θα πρέπει να είναι εκπαιδευμένη προκειμένου να συνοδεύσει και να υλοποιήσει με επαγγελματισμό αυτή τη διαπολιτισμική διαδικασία μάθησης.<sup>4</sup> Η διαπολιτισμική παιδαγωγική δεν σημαίνει συνοδεία στη διάρκεια των διακοπών!

## Διαπολιτισμική μάθηση και γλώσσα

Η επικοινωνία αποτελεί έναν σημαντικό πυλώνα της διαπολιτισμικής μάθησης. Κατά τη διάρκεια μιας συνάντησης η λεκτική επικοινωνία θα πρέπει να υποστηρίζεται από τους γλωσσικούς διαμεσολαβητές/ τις γλωσσικές διαμεσολαβήτριες, οι οποίοι/οποίες θα εξηγούν, θα εμπνέουν ασφάλεια αλλά και θα μεσολαβούν σε περίπτωση που υπάρχουν προκαταλήψεις και συγκρούσεις. Δίχως διασφάλιση της επικοινωνίας δημιουργούνται πολλές παρεξηγήσεις, οι οποίες επηρεάζουν αρνητικά τη διαδικασία της μάθησης.

Επιπλέον, επιθυμούμε να αυξήσουμε τις γλωσσικές ικανότητες των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών. Η γλώσσα είναι μέρος του πολιτισμού. Αυτό ισχύει τόσο για την καθομιλουμένη ή τη διάλεκτο όσο και για την ονομαζόμενη καθαρεύουσα. Η διαπολιτισμική μάθηση ξεκινάει με την αντίληψη των γλωσσικών ικανοτήτων των παρόντων. Η μέθοδος της γλωσσικής εμπύκωσης μας βοηθάει να υποστηρίξουμε τη διαπολιτισμική μάθηση ως στόχο της κάθε συνάντησης.

Στην προκειμένη περίπτωση αντιμετωπίζουμε δύο καταστάσεις: Στις κοινωνίες μας πλέον είναι περισσότερο ο κανόνας παρά η εξαίρεση να μεγαλώνουμε χωρίς δυσκολία με δύο ή και περισσότερες γλώσσες.<sup>5</sup> Ωστόσο, υπάρχουν προτεραιότητες ανάμεσα στις γλώσσες· Ενώ τα Αγγλικά ή Γαλλικά θεωρούνται καταξιωμένες γλώσσες, υπάρχουν άλλες που συχνά δεν τις εκτιμούμε ή (ακόμη και ασυνείδητα) θεωρούνται «ασήμαντες».



Επίσης, πολλοί συμμετέχοντες και πολλές συμμετέχουσες χάνουν στα σχολικά τους χρόνια την πηγαία περιέργειά τους για την εκμάθηση Ξένων γλωσσών. Εκεί τα μαθήματα γλωσσομάθειας συνδέονται με την αξιολόγηση, γίνεται διάκριση μεταξύ καλής και εσφαλμένης επικοινωνίας και τιμωρούνται τα λάθη.

Η μέθοδος της γλωσσικής εμπύκωσης μπορεί να εμβαθύνει το λεξιλόγιο και την πολυγλωσσικότητα. Με τη γλωσσική εμπύκωση μπορούμε να εγκαταλείψουμε τις επίσημες γλώσσες σεμιναρίου και με τη συγκατάθεση των συμμετεχόντων, να κάνουμε αυτούς δασκάλους Ξένων γλωσσών. Μια ισότιμη αντίληψη όλων των ομιλούντων γλωσσών οδηγεί σε μια αυξημένη εκτίμηση του κάθε ατόμου. Και Ξυπνάει την περιέργεια για τους παρευρισκόμενους. Ανοίγει την πόρτα στη διαπολιτισμική μάθηση.

<sup>4</sup> Καλές εκπαιδεύσεις ομαδαρχών συνήθως αποτελούνται από διάφορα μέρη και υλοποιούνται σε διαφορετικές χώρες. Οι συμμετέχοντες συνεπώς θα μπορέσουν να ταυτιστούν με τις δικές τους διαπολιτισμικές εμπειρίες μάθησης σε μια διεθνή ομάδα και να συνοδεύσουν αυτή τη διαδικασία ακόμη καλύτερα στην πράξη της εκπαίδευσης. Προγράμματα προσφέρονται στις ιστοσελίδες των διμερών ιδρυμάτων νεολαίας, της IJAB και της οργάνωσης interkulturelles netzwerk e.V.

<sup>5</sup> Βλέπε και την εργασία «Η επονομαζόμενη "Διπλή ημιμάθεια" μια γλωσσολογική τοποθέτηση» του Πανεπιστημίου Ποτσταμ στο [www.uni-potsdam.de/fileadmin/01/projects/svm/PDFs/Pressemitteilung\\_Doppelte\\_Halbsprachigkeit.pdf](http://www.uni-potsdam.de/fileadmin/01/projects/svm/PDFs/Pressemitteilung_Doppelte_Halbsprachigkeit.pdf) (τελευταία επικαιροποίηση: 03.06.2020). / Ιστότοπος «Bilingualism Matters / Με δύο γλώσσες» του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης (τελευταία επικαιροποίηση: 04.06.2020).

Στην αρχή μιας ανταλλαγής νέων, οι γλωσσικοί εμπυχωτές μπορούν να ευαισθητοποιήσουν για τις διαφορετικές γλωσσικές δεξιότητες όλων των συμμετεχόντων μοιράζοντας σκίτσα ανθρώπινων σωμάτων σε φύλλα A4 στους συμμετέχοντες και ζητώντας τους, να ονομάσουν τα μέλη του σώματος σε οποιαδήποτε γλώσσα γνωρίζουν. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τα σημεία του σώματος για να σημειώσουν που αισθάνονται την κάθε γλώσσα, π.χ. μια γλώσσα στα αυτιά, επειδή αυτή έχει όμορφο ήχο ή επειδή υπάρχει απλή κατανόηση, μια άλλη στην καρδιά επειδή την αγαπούν ή επειδή ερωτεύτηκαν κάποτε κάποιον που μιλούσε αυτή τη γλώσσα.

## I.V Μια προοπτική της γλωσσικής εμπύχωσης με ενσυνείδηση προς τη διαφορετικότητα

*Ελσμπιέτα Κόζεκ, Kreisau-Initiative e.V.*

Μια ομάδα νέων ανθρώπων σε μια ανταλλαγή νέων χαρακτηρίζεται πάντα από ποικιλομορφία: Οι νέες και οι νέοι προέρχονται από διαφορετικές χώρες, μιλούν Ελληνικά, Γερμανικά κι άλλες γλώσσες. Έχουν διαφορετικό χρώμα δέρματος και μαλλιών κι ορισμένοι μπορεί να έχουν μια αναπηρία. Όταν μιλάμε για διαφορετικότητα στις δραστηριότητες για τη νεολαία, συνήθως φανταζόμαστε μια πολύχρωμη ομάδα νέων ανθρώπων που συναντιούνται για να διασκεδάσουν, να μάθουν νέα πράγματα και να γνωριστούν μεταξύ τους. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δέχονται υποστήριξη μέσω διαφόρων μεθόδων προκειμένου να διαμορφώσουν μια εντύπωση από τη ζωή των νέων άλλων χωρών, να αντιληφθούν διαφορές και να αναπτύξουν κατανόηση και διορατικότητα για τον προσωπικό και τον Ξένο πολιτισμό. Η εθνικότητα και ο πολιτισμός, άθελα ή ηθελημένα, διαμορφώνουν συχνά μια διαχωριστική γραμμή: «Οι Έλληνες το κάνουν έτσι!» ή «Οι Γερμανοί έτσι είναι.». Η γλωσσική εμπύχωση τοποθετεί τις γλώσσες των χωρών μιας δράσης στο επίκεντρο. Μέσα από την ενασχόληση με τις γλώσσες των εταίρων οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες αποκτούν μια περιέργεια για τις γλώσσες, τις χώρες και τους πολιτισμούς. Αυτό είναι σημαντικό, αλλά κρύβει και τον κίνδυνο για απλοποίηση και γενίκευση.

Εδώ έχει την αφετηρία της η εκπαίδευση με επίκεντρο τη διαφορετικότητα. Στόχος είναι να στραφεί το ενδιαφέρον στα ατομικά χαρακτηριστικά και στις αρχικές συνθήκες και να συμπεριληφθούν μηχανισμοί διάκρισης, δομές εξουσίας, ενσωμάτωσης και εξαίρεσης, κοινωνικής διαφοροποίησης κι άλλων στοιχείων. Τη δεδομένη στιγμή δε θα μπορούσε να γίνει λεπτομερής ανάπτυξη όλου του φάσματος της εκπαίδευσης με επίκεντρο τη διαφορετικότητα, αλλά διατίθεται πληθώρα βιβλιογραφίας για το θέμα το οποίο είναι κατάλληλο για ομαδάρχισσες και ομαδάρχες και γλωσσικούς εμπυχωτές/γλωσσικές εμπυχωτρίες.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Βλ. βιβλιογραφία και περαιτέρω πληροφορίες.

## Στάση με γνώμονα τη διαφορετικότητα: ένα πρακτικό παράδειγμα

Σε μια επιμόρφωση για γλωσσικούς εμψυχωτές και γλωσσικές εμψυχώτριες για τις γερμανοπολωνικές ανταλλαγές ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να ζωγραφίσουν εικόνες χαρακτηριστικές για την εορτή των Χριστουγέννων στη χώρα τους. Στόχος ήταν η εκμάθηση λέξεων που συνδέονται με τις εικόνες και η εξοικείωση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών με τα έθιμα της άλλης χώρας κατά την περίοδο των Χριστουγέννων. Ενώ πολλοί συμμετέχοντες και πολλές συμμετέχουσες ζωγράφισαν έλατα, δώρα και το παραδοσιακό ψάρι, εμφανίστηκε και η εικόνα του γνωστού ρολογιού του Λονδίνου, του Big Ben. Αυτό οδήγησε σε σύγχυση, τόσο στους συμμετέχοντες και στις συμμετέχουσες αλλά και στην ομάδα των γλωσσικών εμψυχωτών και εμψυχωτριών που συντόνιζαν την εκπαίδευση. Τι είχε συμβεί και τι σχέση είχε το Big Ben με τα Χριστούγεννα; Στη συζήτηση που ακολούθησε διαπιστώθηκε ότι μια συμμετέχουσα είχε την οικογένειά της στο Λονδίνο και γιόρταζε τα Χριστούγεννα εκεί. Για την ομάδα των μελλοντικών γλωσσικών εμψυχωτών και εμψυχωτριών αυτό αποτέλεσε ένα σημαντικό μάθημα. Κατά την προετοιμασία της μεθόδου είχαν στο μυαλό τους μια στερεότυπη εικόνα των Χριστουγέννων. Δεν είχαν όμως αναλογιστεί ότι κάποιοι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες είχαν μια άλλη εικόνα των Χριστουγέννων ή π.χ. για θρησκευτικούς λόγους, δεν γιόρταζαν καν τα Χριστούγεννα. Σ' αυτή την περίπτωση η δραστηριότητα οδήγησε σε μια ενδιαφέρουσα και διδακτική συζήτηση που χάρισε στους μελλοντικούς γλωσσικούς εμψυχωτές και στις γλωσσικές εμψυχώτριες πολύτιμες εμπειρίες. Ωστόσο, θα μπορούσε να υπάρξει και άλλο τέλος, γιατί ακόμη και μια τόσο απλή άσκηση θα μπορούσε να κάνει ορισμένους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να νιώσουν αποκλεισμένοι/αποκλεισμένες ή να μη συμμετάσχουν καθόλου, κάτι το οποίο θα είχε αρνητικό αντίκτυπο στη δυναμική της ομάδας ή, ακόμη χειρότερα, θα ενίσχυε εμπειρίες διάκρισης και αποκλεισμού.

## Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και των γλωσσικών εμψυχωτών / εμψυχωτριών

Η άσκηση βασίστηκε στο σκεπτικό ότι και στις δύο χώρες υπάρχει η χαρακτηριστική εορτή των Χριστουγέννων. Δεν λήφθηκε υπόψη ότι ακόμη και οι εθνικές ομάδες μπορεί να είναι ετερογενείς και να αποτελούνται από άτομα με διαφορετικά έθιμα, διαφορετικές θρησκείες, αξίες και υπόβαθρα. Μια μικρή αλλαγή σ' αυτή τη δραστηριότητα θα μπορούσε να οδηγήσει σ' άλλο αποτέλεσμα: «Πώς περνάτε τις ημέρες των εορτών των Χριστουγέννων;» Κι εδώ θα προκύπταν εικόνες με έλατα και ψάρια, αλλά και ο Big Ben, διακοπές για σκι ή έθιμα άλλων θρησκειών θα έβγαιναν στην επιφάνεια.<sup>7</sup> Ο στόχος της άσκησης της γλωσσικής εμψύχωσης, η εκμάθηση νέων λέξεων, θα παρέμενε, αλλά επιπλέον θα υπήρχαν και πολλές προσωπικές, χαρούμενες και στενάχωρες ιστορίες που θα αναδείκνυαν τα κοινά σημεία και τις διαφορές πέραν των εθνικών συνόρων και θα αναιρούσαν αυτή τη διαχωριστική γραμμή.

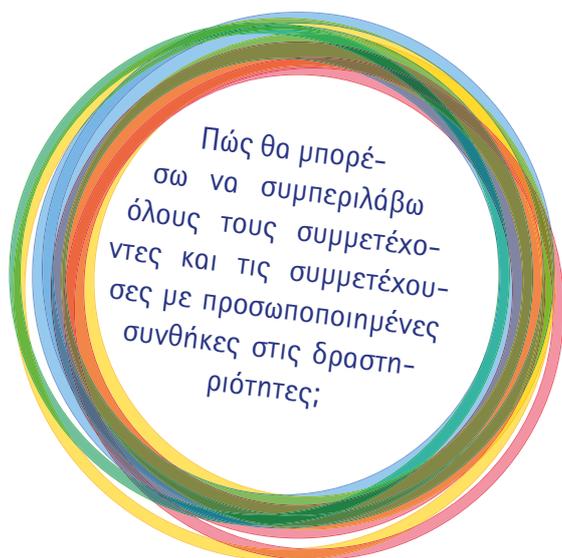
**Το παράδειγμα αυτό έδειξε τη μεγάλη ευθύνη που έχουν οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες:** Μια συμπεριφορά που έχει ως επίκεντρο τη διαφορετικότητα αποτελεί βασική ικανότητα. Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες συχνά είναι ενήλικες. Αυτό τους προσδίδει μια θέση εξουσίας στη συναναστροφή τους με τους νέους. Επίσης, ως συντονιστές και συντονίστριες της συνάντησης, αποτελούν και πρότυπα και θέτουν τους κανόνες της συνάντησης και συμπεριφοράς. Οι λέξεις και η γλώσσα που χρησιμοποιούν είναι μέρος της πραγματικότητας που οι νέες/νέοι υιοθετούν. Ακόμη και η επιλογή και η υλοποίηση των μεθόδων παίζουν έναν σημαντικό ρόλο.

<sup>7</sup> Εμπνεύσεις θα βρείτε στα: *Toolbox Religion – Interreligiöse Kompetenz für internationale Jugendbegegnungen und Jugendreisen (2009)* / Θρησκεία και κοινωνία. Θρησκεία και σύγχρονος κόσμος. Έντυπο Υλικό στα Θρησκευτικά β' ΕΠΑ. Λ. (2011).

## Γλώσσα με επίκεντρο τη διαφορετικότητα

Η γλωσσική εμπύκωση σε δίγλωσσο αλλά και πολύγλωσσο πλαίσιο επικεντρώνεται συχνά στις επίσημες γλώσσες της δράσης. Θα ήταν ευκολότερο να μιλάμε π.χ. για «Γερμανούς» και «Έλληνες». Είναι σημαντικό να συνειδητοποιούμε ότι με το τρόπο αυτό ενισχύεται η δημιουργία κλισέ και διατηρείται η εικόνα του «εμείς» και «των άλλων». Ιδιαίτερα στις πολυπολιτισμικές ομάδες οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δεν ορίζουν πάντα τον εαυτό τους ως Γερμανοί/Γερμανίδες ή Έλληνες/Ελληνίδες. Εάν η συντονιστική ομάδα θέσει με συνέπεια μια τέτοια διαχωριστική γραμμή, τότε κάποιοι συμμετέχοντες και κάποιες συμμετέχουσες θα νιώσουν αποκλεισμένοι/αποκλεισμένες. **Στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων καθιερώθηκε συνεπώς να γίνεται αναφορά στους/στις «συμμετέχοντες/συμμετέχουσες από την Γερμανία» και στους/στις «συμμετέχοντες/συμμετέχουσες από την Ελλάδα».** Με τον τρόπο αυτό γίνεται μια σύνδεση με τον τόπο κατοικίας κι όχι με την εθνικότητα και συμπεριλαμβάνονται συμμετέχουσες/συμμετέχοντες με άλλη εθνικότητα, π.χ. πρόσφυγες ή μετανάστες/μετανάστριες.

Η παιδεία με επίκεντρο τη διαφορετικότητα θα πρέπει να ασχολείται με τα άτομα. **Ποιος βρίσκεται στην ομάδα μου; Πώς θα μπορέσω να συμπεριλάβω όλους τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες με προσωποποιημένες συνθήκες στις δραστηριότητες;**



Σημαντικές κατηγορίες δεν αποτελούν μόνο η εθνικότητα και η γλώσσα αλλά και το φύλο ή μια αναπηρία. Όταν μια ομάδα χωρίζεται σε αγόρια και κορίτσια, ο γλωσσικός εμπυκωτής/ η γλωσσική εμπυκώτρια θα πρέπει να γνωρίζει τι επιδιώκει γιατί ένας τέτοιος διαχωρισμός σημαίνει μια κοινωνική διάκριση η οποία κρύβει και μηχανισμό διάκρισης. Μια τέτοια απόφαση θα πρέπει να είναι διαφανής για να μην ενισχύει καθιερωμένες εικόνες και ρόλους. Ακόμη και η χρήση της γλώσσας με διάκριση στα δύο φύλα είναι πολύτιμη, διότι απευθύνεται τόσο σε αρσενικά όσο και σε θηλυκά άτομα και δημιουργείται ο χώρος για όσους δεν κατατάσσονται στα δύο αυτά γένη, και με το τρόπο αυτό συμπεριλαμβάνονται όλοι οι συμμετέχοντες και όλες οι συμμετέχουσες.

## Ενσωμάτωση

Η ενσωμάτωση είναι ένα σπουδαίο στοιχείο στην παιδεία που εστιάζει στη διαφορετικότητα. Η ευρύτερη αντίληψη είναι ότι η παιδεία ενσωμάτωσης έχει ως στόχο να συμπεριληφθούν όλοι και όλες. Αυτό αφορά κυρίως άτομα με αναπηρία, αν και η ενσωμάτωση δεν περιορίζεται μόνο στην κατηγορία αυτή. Πρόκειται για την επιλογή μεθόδων οι οποίες προσφέρουν ισότιμη πρόσβαση στη διαδικασία εκπαίδευσης τόσο για άτομα με μειονεξίες όσο και σε άτομα χωρίς μειονεξίες. Σπουδαίο ρόλο παίζουν εδώ η στάση και η γλώσσα. Όταν οι γλωσσικοί εμπυκωτές/γλωσσικές εμπυκώτριες δίνουν σ' άτομα με αναπηρία έναν ιδιαίτερο ρόλο, απευθύνονται σ' αυτά με ειδικό τρόπο ή μεταδίδουν στην ομάδα την αίσθηση ότι τα άτομα αυτά δεν μπορούν να συμμετάσχουν σ' ορισμένες δράσεις, π.χ. να προχωρούν με το αναπηρικό αμαξίδιο, ανοίγει το παράθυρο για αποκλεισμό και διάκριση.

Το παράδειγμα με τις εορτές των Χριστουγέννων έδειξε ότι με μια επιδέξια επιλογή ασκήσεων μπορεί να υπάρξει προσέγγιση περισσότερων ανθρώπων χωρίς τον αποκλεισμό τους. Ένας σχεδιασμός μεθόδων που εστιάζει στη διαφορετικότητα και την ενσωμάτωση είναι σημαντικός και για την γλωσσική εμπύχωση. Οι γλωσσικοί εμπύχωτες/γλωσσικές εμπύχωτριες θα ήταν θετικό να διαθέτουν αυτή την ευαίσθητη ματιά και να είναι σε θέση να σκέφτονται με σύνεση. Ίσως όλοι στην ομάδα διαβάζουν καλά, αλλά είμαστε βέβαιοι ότι αυτό ισχύει; Χρήσιμο θα είναι να χρησιμοποιούνται, πέραν των γραμμένων λέξεων, εικόνες και γραφικές παραστάσεις. Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι μάθησης: κάποιοι μαθαίνουν διαβάζοντας μια πληροφορία, ενώ άλλοι όταν τις ακούνε ή βλέπουν εικόνες. Έτσι διασφαλίζεται η προσφορά διαφορετικής πρόσβασης και μορφών εκπαίδευσης χωρίς να θίγεται κανείς. Ακόμη και ζητήματα όπως η εγγύτητα και η απόσταση αποτελούν για ορισμένους μια πρόκληση. Πολλοί μέθοδοι της γλωσσικής εμπύχωσης χρησιμοποιούν την εγγύτητα και το άγγιγμα. Το γεγονός αυτό μπορεί να δημιουργήσει σ' ορισμένους συμμετέχοντες και ορισμένες συμμετέχουσες φόβο και δυσφορία. Δύο είναι οι εναλλακτικές στην προκειμένη περίπτωση: για το άγγιγμα στον ώμο, να χρησιμοποιείται μια εφημερίδα τυλιγμένη σε ρολό ή ένα πανί.

## Reverse Engineering: Σχεδιασμός παιχνιδιών για ενσωμάτωση

Το Reverse Engineering είναι μια μέθοδος ενσωμάτωσης και εστίασης στη διαφορετικότητα<sup>8</sup>. Με μια συστηματική διαδικασία οι μέθοδοι αναλύονται ως προς τα στοιχεία τους, εντοπίζονται πιθανά εμπόδια και αντικαθίστανται από εναλλακτικές. Σημείο αναφοράς είναι η κάθε ομάδα στόχου. Η ακόλουθη λίστα δείχνει πού θα μπορούσαν να εντοπιστούν εμπόδια σε κάποιες δραστηριότητες. Εφόσον οι ερωτήσεις δεν μπορούν να απαντηθούν σαφώς με «ναι», θα πρέπει να αναζητηθούν εναλλακτικές δραστηριότητες. **Σημαντική είναι η διαπίστωση ότι δεν υπάρχει η τέλεια δραστηριότητα για όλους.** Εφόσον ένα παιχνίδι περιλαμβάνει πολλά στοιχεία αποκλεισμού για μια ομάδα, το παιχνίδι αυτό δεν θα πρέπει να παιχτεί, για να μην προσφέρει στους συμμετέχοντες και στις συμμετέχουσες αρνητικές εμπειρίες.

## Κατάλογος ελέγχου για έναν σχεδιασμό με επίκεντρο την ενσωμάτωση

### Κινητικότητα

- Μπορούν όλες οι συμμετέχουσες και όλοι οι συμμετέχοντες να συμμετάσχουν, όταν τους ζητηθεί να τρέξουν γρήγορα στον χώρο ή υπάρχει δυνατότητα να γίνουν π.χ. πολύ αργές κινήσεις;
- Υπάρχει επαρκής χώρος για άτομα με αναπηρικό αμαξίδιο προκειμένου να κινηθούν με άνεση ή απαιτείται π.χ. μεγαλύτερη αίθουσα;
- Μπορούν όλοι οι συμμετέχοντες και όλες οι συμμετέχουσες να χτυπήσουν παλαμάκια/να σπκώσουν τα χέρια ή θα πρέπει να αντικατασταθούν οι κινήσεις π.χ. με ανταλλαγή βλέμματος και ήχους;

### Λεκτική γλώσσα

- Μπορούν όλες οι συμμετέχουσες και όλοι οι συμμετέχοντες να προφέρουν δυνατά τις οδηγίες ή θα πρέπει αυτές να συμπληρωθούν π.χ. με εικόνες και χειρονομίες;
- Μπορούν/Πρέπει οι γλωσσικοί εμπύχωτες/γλωσσικές εμπύχωτριες να συμμετέχουν για να υποστηρίξουν τους συμμετέχοντες / τις συμμετέχουσες στο παιχνίδι;

<sup>8</sup> Μια ολοκληρωμένη ενημέρωση για το Reverse Engineering με παραδείγματα εναλλακτικών τροποποιήσεων των μεθόδων προσφέρει η δημοσίευση: „Sprachanimation – inklusiv gedacht – Language Animation – the inclusive way“ (τελευταία επικαιροποίηση 04.06.2020).

## Σωματική επαφή

- Η μέθοδος απαιτεί σωματική επαφή, άγγιγμα και εγγύτητα ή μπορούν αυτά να αντικατασταθούν π.χ. φουλάρια, εφημερίδες, κ.ά.;

## Αναπαραγωγή ειδοποιήσεων

- Η ιστορία του παιχνιδιού ή ορισμένα από τα στοιχεία της δραστηριότητας γενικεύουν την εικόνα των ατόμων ή της ομάδας;
- Πώς θα μπορέσει να δοθεί έμφαση π.χ. σε προσωπικές ικανότητες, κοσμοθεωρήσεις και ικανότητες;
- Αν οι επιλεγμένες μέθοδοι αναπαράγουν ή ενισχύουν την περιθωριοποίηση και τις εμπειρίες αποκλεισμού, υπάρχει δυνατότητα τροποποίησης ώστε αυτές να προφέρουν στους συμμετέχοντες / στις συμμετέχουσες θετικές εντυπώσεις;

Μια τέτοια πρόσβαση στις μεθόδους της γλωσσικής εμπύχωσης προσφέρει στους γλωσσικούς εμπυχωτές/ στις γλωσσικές εμπυχώτριες τη δυνατότητα να διευρύνουν την προοπτική της ομάδας και να εντάξουν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες με τις προσωπικές τους ικανότητες, τα υπόβαθρα και τις ανάγκες τους. Η γλωσσική εμπύχωση επιδιώκει μια διασκεδαστική διαδικασία μάθησης. Όσο περισσότερα εμπόδια παραμερίζει τόσο αυξάνεται η χαρά για όλους τους συμμετέχοντες και όλες τις συμμετέχουσες. Μια γλωσσική εμπύχωση με επίκεντρο τη διαφορετικότητα προσφέρει σε όλους νέες εμπειρίες μάθησης και πρόσθετες προοπτικές κατανόησης. Δεν θα είναι πάντα εφικτό όλα να διαμορφώνονται με επίκεντρο την ενσωμάτωση. Άλλωστε αυτός δεν είναι και ο στόχος. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η επίγνωση για τις επιδράσεις και τις αλλαγές που μπορεί να επιφέρει μια προσέγγιση με γνώμονα τη διαφορετικότητα στη γλωσσική εμπύχωση.

## Μια ματιά ως προς τη διαφορετικότητα στη δραστηριότητα «Σαμουράι φρούτων και λαχανικών» (σελ. 107)

«Στη συνέχεια καταγράφονται όλα τα παραδείγματα και στις δύο γλώσσες σε μια μεγάλη αφίσα, έτσι ώστε να είναι ορατά για όλους».

Αν και η ανάγνωση για τους περισσότερους ανθρώπους δεν αποτελεί πρόκληση, είναι χρήσιμο ο γραπτός λόγος να συμπληρώνεται πάντα με κατανοητά δομικά και γραφικά στοιχεία, έτσι ώστε να συμπεριλαμβάνονται όλες οι μορφές μάθησης. Αυτό βοηθάει τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να προσανατολιστούν, ιδίως όταν το παιχνίδι έχει ταχύτητα και θα πρέπει να αποφευχθούν τα λάθη. Ταυτόχρονα, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες με αδυναμίες ανάγνωσης και μάθησης δέχονται με το τρόπο αυτό μια υποστήριξη.

Εδώ μπορούν να ληφθούν υπόψη τα εξής:

- Σαφής δομή του διαγράμματος παρουσίασης, π.χ. η ελληνική γλώσσα στη δεξιά στήλη, η γερμανική γλώσσα στην αριστερή στήλη.

- Χρωματιστή διάκριση των γλωσσών: Προτείνεται να επιλεγεί μια χρωματιστή διάκριση η οποία να διατηρηθεί σ' όλες τις δραστηριότητες με τον ίδιο τρόπο ως ένα σταθερό στοιχείο προσανατολισμού. Στην ομάδα εργασίας γλωσσικής εμπύχωσης καθιερώθηκε το μαύρο χρώμα για τα Γερμανικά και το μπλε χρώμα για τα Ελληνικά.

- Οι γραμμένες λέξεις μπορούν να συμπληρωθούν με οπτικά στοιχεία ώστε οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να διευκολυνθούν κατά την ταξινόμηση:

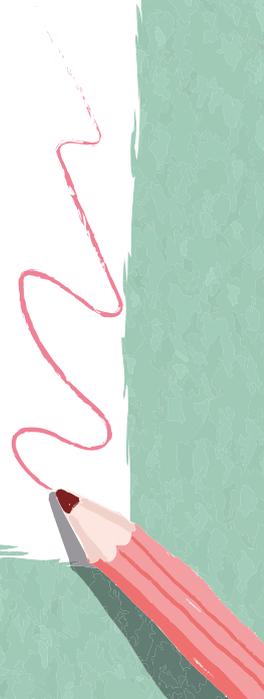
**Φρούτα:** μια εικόνα με διάφορα φρούτα – **Μπανάνα:** η εικόνα μίας μπανάνας – **κίτρινο:** κίτρινη γραφή.

*«Διαβάζονται δυνατά και επαναλαμβάνονται από όλους/ες.»*

Για την υποστήριξη των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών θα πρέπει οι λέξεις να σημειώνονται και στη φωνητική γραφή ή αντίστοιχα στην προφορά τους για την ομάδα του εταίρου.

Εφόσον στην ομάδα υπάρχουν συμμετέχοντες και συμμετέχουσες που δεν μιλούν ή δεν τους αρέσει να μιλούν, οι λέξεις μπορούν να συνδεθούν με εικόνες και χειρονομίες. Αντί να διαβαστεί η λέξη «μπανάνα» μπορεί να παρουσιαστεί η εικόνα της μπανάνας. Αυτές οι εικόνες θα πρέπει να προετοιμάζονται και να προσαρμόζεται η κοινή αναζήτηση των εικόνων στην αρχή της δραστηριότητας.

«...εξηγώντας το παιχνίδι και τις κινήσεις του σαμουράι: Σχηματίζει ένα εΐφος κρατώντας τα χέρια τεντωμένα και ενωμένα προς τα πάνω [...] το αντίστοιχο χρώμα και ταυτόχρονα να κάνουν την ίδια κίνηση, αλλά αυτή τη φορά από δεξιά ή αριστερά, κατευθύνοντας τα χέρια με το νοερό εΐφος οριζόντια σαν να θέλουν να χτυπήσουν τον άλλο/την άλλη στην κοιλιά.»



- Η εικόνα που χρησιμοποιείται μπορεί να προκαλέσει δυσφορία σε συμμετέχοντες και συμμετέχουσες με υπόβαθρο πρόσφυγα, με τραυματικές εμπειρίες από πολεμικές μάχες. Αυτό δεν σημαίνει ότι η μέθοδος δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται, αλλά ότι θα χρειαστεί μια εναλλακτική εικόνα. Π.χ. στην περίπτωση των «τροφίμων» μπορεί να χρησιμοποιηθεί η εικόνα μιας κουτάλας. Εναλλακτικά, μπορεί να μην χρησιμοποιηθεί μια εικόνα αλλά να γίνει αναφορά μόνο στα «τεντωμένα χέρια».

- Η κίνηση του διπλανού/της διπλανής προς την κοιλία του παίκτη/της παίκτριας μπορεί επίσης να αντικατασταθεί, π.χ. τα άτομα δεξιά και αριστερά θα μπορούσαν να αναφέρουν το χρώμα, να στραφούν προς το άτομο στο κέντρο και να κάνουν μια κίνηση περιστροφής με το χέρι (σαν να γυρίζουν μια κουτάλα στην κατσαρόλα), ενώ θα αναφέρουν το χρώμα του συγκεκριμένου τρόφιμου.

*«...κρατώντας τα χέρια τεντωμένα και ενωμένα προς τα πάνω»*

- Απαιτείται προσοχή σε άτομα με κινητικούς περιορισμούς, για το κατά πόσο είναι σε θέση να εκτελούν με άνεση όλες τις απαραίτητες κινήσεις. Οι κινήσεις θα πρέπει σ' αντίθετη περίπτωση να αντικαθίστανται αναλόγως των δυνατοτήτων όλων ή ακόμη και με ανταλλαγή βλεμμάτων.

*«Η ταχύτητα σε αυτό το παιχνίδι είναι καθοριστική»*

- Ένας σχεδιασμός με στόχο την ενσωμάτωση θα πρέπει να συνοδεύεται και από μια επιβράδυνση των δραστηριοτήτων. Ιδιαίτερα όταν στις λέξεις προστίθενται εικόνες και χειρονομίες και οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να εκτελέσουν τις κινήσεις. Εδώ θα είναι κρίσιμος ο συντονισμός και η στάση των υπεύθυνων γλωσσικών εμψυχωτών και εμψυχωτριών. Η επιβράδυνση και η προσαρμογή προς όφελος της ενσωμάτωσης δεν θα πρέπει να θεωρηθεί μειονέκτημα αλλά υπεραξία για την ομάδα. Η προσαρμοσμένη μέθοδος θα πρέπει να αποτελεί πρότυπο για την ομάδα και να παρουσιάζεται με διάθεση και χαρά από τους γλωσσικούς εμψυχωτές και τις γλωσσικές εμψυχώτριες.

*«Όποιος δεν αντιδράσει γρήγορα ή αντιδράει λανθασμένα (λάθος λέξη, λάθος κίνηση), εγκαταλείπει τον κύκλο και το παιχνίδι συνεχίζεται».*

- Τα λάθη κάνουν τη μέθοδο διασκεδαστική. Όταν οι συμμετέχοντες μπερδεύονται, επιτρέπεται το γέλιο. Αυτό είναι μέρος των παιχνιδιών. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες δεν θα ενοχληθούν αν χρειαστεί να εγκαταλείψουν τον κύκλο μετά από ένα λάθος. Αλλά τι γίνεται με τα άτομα τα οποία στην καθημερινότητά τους βιώνουν συνεχώς τις κυρώσεις επειδή δεν πληρούν τα πρότυπα ή κάνουν λάθη; Αυτά μπορούν να επηρεαστούν αρνητικά σε μια τέτοια δραστηριότητα και αυτό να βλάψει και τον προστατευμένο χώρο της συνάντησης. Γιατί λοιπόν να μην αλλάξει ο κανόνας; Αντί να χρειάζεται να εγκαταλείψουν τον κύκλο, μένουν όλοι στον κύκλο και το άτομο που έσφαλε, περιστρέφεται μια φορά γύρω από τον άξονά του ή κάνει μια υπόκλιση. Με αυτό το τρόπο, το λάθος μπορεί να προσδώσει ακόμη και εκτίμηση.



A vibrant illustration of various fruits including raspberries, a green kiwi, a pear, a banana, a watermelon slice, a peach, and a pineapple with the word 'Pineapple' written in cursive on it. The fruits are arranged around a central white rectangular box.

## II. SPIELE II. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



In diesem Kapitel finden Sprachanimateur\*innen und Gruppenleiter\*innen 34 Spiele für deutsch-griechische Jugendbegegnungen. Für eine gelungene Umsetzung der Spiele findet sich hier eine Checkliste mit wichtigen Hinweisen zur Anleitung der Spiele.

## II.I Praxis-Check: Anleitung von Sprachanimation

- **Vorbereitung:** Eine gute Vorbereitung ist wichtig. Manche Spiele lassen sich spontan durchführen, für andere muss Vorbereitungszeit (z.B. für die Erstellung von Material) eingeplant werden.
- **Spielregeln und Spielablauf:** Wichtig ist, dass die Sprachanimateur\*innen die Spielregeln und den Spielablauf zu Beginn eines jeden Spiels deutlich für alle Teilnehmenden erklären und sich vergewissern, dass alle sie verstanden haben. Wenn ein\*e Teilnehmer\*in die Spielregeln nicht oder nicht vollständig verstanden hat, kann es während des Spiels zu Spannungen kommen. Die Sprachanimateur\*innen sollten ausreichend Zeit und Raum für Rückfragen der Teilnehmenden einplanen. Zu Beginn des Spiels kann eine Proberunde gespielt werden.
- **Gleichberechtigung der Sprachen:** Die Spiele werden immer in beiden Sprachen angeleitet. Dabei sollten sich die Sprachanimateur\*innen vorher gut über die Spielregeln und Anleitungen abstimmen, damit auch die Übersetzung gut klappt. Am einfachsten ist es sowohl für die Teilnehmenden als auch für die Sprachanimateur\*innen, wenn ein\*e Sprachanimateur\*in immer in derselben Sprache spricht.
- **Visualisierung:** Die Visualisierung sollte während des Spiels immer so aufgestellt bzw. aufgehängt werden, dass alle gute Sicht darauf haben und sie zwischendurch immer darauf schauen können. Das erhöht das Sicherheitsgefühl der Teilnehmenden. Nach dem Spiel können die Visualisierungen als Gedankenstützen während der gesamten Begegnung im Gruppenraum bleiben.
- **Schrift und Lautschrift:** Besonders für den deutsch-griechischen Kontext sollte regelmäßig daran gedacht werden, die Wörter auch in einer einfachen Lautschrift zu notieren, d.h. die griechischen Wörter werden so in deutschen Buchstaben aufgeschrieben, wie ein\*e deutschsprachige\*r Teilnehmende\*r sie nach Gehör schreiben würde. Umgekehrt gilt das Gleiche für die deutschen Wörter und die Schreibweise im griechischen Alphabet. Beispielsweise kann das griechische „τι κόνεις“ in deutscher Lautschrift „ti kánis“ geschrieben werden. Dabei kann erläutert werden, dass die Silbe mit dem Akzent betont ist. Das deutsche „wie geht's“ kann in griechischer Lautschrift „βι γκετς“ geschrieben werden.
- **Bilder:** Neben der Visualisierung in Lautschrift helfen zusätzlich Bilder bei der Verinnerlichung der Wörter. Es ist immer sinnvoll, mehrere Sinne anzusprechen. Dies können einfache Zeichnungen sein (siehe Gestaltung von Plakaten).
- **Einfache Sprache:** Es ist sinnvoll, möglichst einfache Begriffe zu verwenden. Beispiel: „ich heiße“ anstatt „mein Name ist“ bzw. „με λένε“ statt „το όνομά μου είναι“.
- **Wortschatz der Jugendbegegnung:** Mit den Sprachanimationsspielen sollte ein Wortschatz eingeführt werden, den die Teilnehmenden während der Begegnung anwenden können. Der Bezug zum Hier und Jetzt erhöht die Motivation und erleichtert das Lernen.

- **Einführung neuer Wörter:** Zu Beginn jedes Spiels sollte ausreichend Zeit eingeplant werden, um Wörter bzw. Redewendungen in beiden Sprachen einzuführen und einzuüben. Dabei sollte bei der Dauer des Einübens sensibel auf die Fähigkeiten der Teilnehmenden eingegangen werden. Die Wörter oder Sätze werden von den Sprachanimateur\*innen mehrmals vorgesprochen und von den Teilnehmenden mehrmals nachgesprochen. Dabei merken die Sprachanimateur\*innen, ob die Teilnehmenden das Wort leicht nachsprechen können und es beispielsweise reicht, es drei Mal zu wiederholen, oder ob weitere Wiederholungen notwendig sind.
- **Einteilung in Gruppen/Paare:** Viele Spiele sehen vor, dass die Teilnehmenden in Paare oder Gruppen eingeteilt werden. Dabei ist es meistens sinnvoll, dass eine ausgewogene Teilnehmendenzahl aus Deutschland und Griechenland vorhanden ist. Es kann natürlich auch andere Kriterien geben, die für die Zusammenstellung der Gruppen/Paare eine Rolle spielen, z.B. Ausgewogenheit der Geschlechter oder es sollen Teilnehmende in eine Gruppe kommen, die sich noch nicht so gut kennen. Wichtig ist in allen Fällen, dass die Sprachanimateur\*innen sich vorab Gedanken darüber machen, welche Kriterien für die Einteilung eine Rolle spielen.
- **Rolle der Sprachanimateur\*innen:** Wichtig ist als Sprachanimateur\*in selbst an den Spielen teilzunehmen. Es kann sein, dass dies bei einzelnen Spielen nicht möglich ist, da eine passende Anzahl an Mitspieler\*innen nur dann erreicht wird, wenn die Leitung nicht selbst mitspielt. Dies sollte aber kein regelmäßiger Grundsatz sein. Eine wichtige Fähigkeit ist für Sprachanimateur\*innen, auch mal über sich selbst lachen zu können. Damit fällt es den Teilnehmenden leichter, sich in ein Spiel zu begeben.
- **Authentisch sein:** ist ganz wichtig in der Anleitung von Sprachanimationsspielen. Wenn einem eine Art von Spielen nicht liegt, sollte man sie auch nicht durchführen. Wer sich z.B. beim Singen überhaupt nicht wohlfühlt, wird auch ein Lied als Sprachanimation nicht überzeugend und motivierend anleiten können.
- **Herausforderungen für den\*die Sprachanimateur\*in:** Auch die Sprachanimateur\*innen sind Teil der interkulturellen Begegnungsgruppe, daher kann es passieren, dass sie an die Grenzen ihrer „Komfortzone“ stoßen. Dennoch kann es eine wertvolle Erfahrung sein, Grenzen auszutesten und vielleicht sogar zu überschreiten. Wichtig ist, dass sie dafür sensibilisiert sind, vor ähnliche Herausforderungen gestellt zu werden, wie die Teilnehmenden.
- **Umgang mit Fehlern:** In der Sprachanimation geht es darum, durch Spiel und Spaß Zugang zur Partnersprache zu finden. Die Erinnerung an mögliche negative Erfahrungen mit schulischem Fremdsprachenunterricht können hier hinderlich wirken. Bei der Sprachanimation geht es nicht um falsch und richtig und daher müssen Fehler nicht korrigiert werden. Sprachanimateur\*innen sollten also sensibel mit Fehlern umgehen und nur auf Fehler eingehen, wenn einzelne Teilnehmende es wünschen oder sich dies aus den Spielregeln ergibt.
- **Feedback:** Nicht jedes Sprachanimationsspiel muss mit einer Feedbackrunde abgeschlossen werden. Bei einzelnen Spielen kann es sich anbieten, einzelne Aspekte, die sich zum Beispiel auf das interkulturelle Lernen beziehen, auszuwerten. Es ist aber nicht grundsätzlich notwendig. Häufig reicht das Erlebnis des Spielspaßes.
- **Freiwilligkeit:** Die Sprachanimation ist – wie die Jugendbegegnung insgesamt – ein freiwilliges Angebot. Teilnehmende sollten nicht zu Aktivitäten gedrängt werden, bei denen sie sich nicht wohl fühlen.

Vielmehr sollten die Spiele so gestaltet sein, dass jede\*r für sich die Entscheidung treffen kann, teilzunehmen. Das bedeutet andererseits nicht, dass Spiele nicht auch mal die Teilnehmenden fordern, an ihre Grenzen zu gehen. Hier ist Augenmaß zwischen Ermunterung und Überforderung gefragt.

## Gestaltung von Plakaten

Für viele Spiele bietet es sich an, ein Plakat (z.B. Flipchartpapier) zur Unterstützung zu gestalten. Wir haben uns in unserer AG Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch darauf geeinigt, die deutschen Wörter immer in schwarzer Farbe und die griechischen Wörter immer in blauer Farbe zu schreiben. Das vereinfacht den Teilnehmenden die schnelle Erkennung „ihrer“ Sprache.

Außerdem empfehlen wir, alle Begriffe zusätzlich immer in einer einfachen Lautschrift im jeweiligen Alphabet aufzuschreiben. Gerade für die Teilnehmenden aus Deutschland kann das griechische Alphabet zu Beginn sehr fremd wirken. Die Umschrift in lateinische Buchstaben erleichtert den Zugang zur Sprache enorm. Auch wenn die Teilnehmenden aus Griechenland in der Regel das lateinische Alphabet durch den Englischunterricht in der Schule beherrschen, sollten auch ihnen die deutschen Wörter in griechischer Lautschrift zur Verfügung gestellt werden (Prinzip der Gleichberechtigung).

Je nach Zielgruppe sollte überlegt werden, ob weitere Vereinfachungen – wie z.B. die Markierung von Silben – hilfreich sein könnte.

Um möglichst viele Sinne anzusprechen und vielen Lerntypen gerecht zu werden, sind auch Symbole und Zeichnungen sinnvolle Ergänzungen auf den Plakaten und unbedingt mitzudenken.

Für einige Spiele haben wir Anregungen in den Spielbeschreibungen ergänzt. Hier sind der Fantasie zur eigenen Gestaltung natürlich keine Grenzen gesetzt. Wichtig hierbei: Jede\*r ist in der Lage, einfache Zeichnungen anzufertigen, auch wenn man seine eigenen künstlerischen Fähigkeiten gering einschätzt. Unter dem Stichwort „Sketchnotes“ oder auch bei der Suche nach Zeichnungen findet man im Internet zahlreiche Anregungen, wenn man sich unsicher fühlt. Mit ein bisschen Übung und Vorbereitung kann auf diese Weise jede\*r ansprechende Poster gestalten. Bei der Plakatgestaltung für einzelne Spiele können auch die Teilnehmenden zur Mitwirkung eingeladen werden.

## II.II Hinweise zu den Spielbeschreibungen

- Die Zeitangaben sind immer circa-Angaben. Die tatsächliche Dauer der Spiele ist abhängig von der Gruppengröße, aber auch von der Zusammensetzung der Gruppe, der Tagesform und anderen Faktoren.
- Beim Materialbedarf der Spiele ist oft angegeben, dass Flipchartpapier benötigt wird. Natürlich können auch Pinnwand, Whiteboard, Tafel etc. verwendet werden.
- Bei Bewegungsaktivitäten sollte immer darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden sich nicht verletzen können (z. B. dass keine Gegenstände im Raum stehen, über die man stolpern kann, oder der Boden eines Außengeländes keine Unebenheiten aufweist).

- Die Spielbeschreibungen verstehen sich immer als Anregung. Natürlich können sie kreativ ergänzt und abgewandelt sowie auf die jeweilige Gruppe angepasst werden. Bei vielen Spielen kann die Sprachwahl den Sprachkenntnissen der Teilnehmenden und der Phase der Begegnung angepasst werden. So kann z.B. entschieden werden, dass bei einem Spiel alle in der Sprache ihres Herkunftslandes sprechen oder dass alle in der Partnersprache sprechen oder dass eine Spielrunde in der einen Sprache und die nächste Spielrunde in der anderen Sprache gespielt wird.

Σ' αυτό το κεφάλαιο οι γλωσσικοί εμπυκωτές/γλωσσικές εμπυκώτριες και οι ομαδάρχες/ομαδάρχισσες θα βρουν 34 παιχνίδια για τις ελληνογερμανικές συναντήσεις νέων. Για μια επιτυχημένη εκτέλεση των παιχνιδιών προσφέρουμε έναν κατάλογο ελέγχου με σημαντικές υποδείξεις για τα παιχνίδια.

## II.I Check για την πρακτική εφαρμογή της γλωσσικής εμπύκωσης

- **Προετοιμασία:** Μια καλή προετοιμασία είναι σημαντική. Ορισμένα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν αυθόρμητα, άλλα όμως απαιτούν μια σχετική προετοιμασία (π.χ. για τη δημιουργία υλικού).
- **Κανόνες και διαδικασία παιχνιδιού:** Είναι σημαντικό οι γλωσσικοί εμπυκωτές/γλωσσικές εμπυκώτριες να εξηγούν με σαφήνεια σ' όλους τους συμμετέχοντες και στις συμμετέχουσες τους κανόνες και τη διαδικασία του κάθε παιχνιδιού και να βεβαιωθούν ότι αυτοί έγιναν κατανοητοί από όλους. Εφόσον ένας συμμετέχων/ μια συμμετέχουσα δεν κατανόησε πλήρως τους κανόνες, μπορεί κατά την εκτέλεση του παιχνιδιού να δημιουργηθούν εντάσεις. Οι γλωσσικοί εμπυκωτές/γλωσσικές εμπυκώτριες θα πρέπει να προβλέψουν επαρκή χρόνο και χώρο για τις ερωτήσεις των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών. Επίσης, θα μπορούσε αρχικά να υπάρξει ένας δοκιμαστικός γύρος.
- **Ισότητα των γλωσσών:** Τα παιχνίδια επεξηγούνται πάντα και στις δύο γλώσσες. Οι γλωσσικοί εμπυκωτές/γλωσσικές εμπυκώτριες θα πρέπει να συντονιστούν καλά μεταξύ τους όσον αφορά την επεξήγηση των κανόνων του παιχνιδιού, για να υπάρξει και σωστή μετάφραση. Για τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες το πιο απλό είναι, ένας/μία εκ των γλωσσικών εμπυκωτών/εμπυκωτριών να μιλά πάντα την ίδια γλώσσα.
- **Οπτική παράσταση:** Η οπτική παράσταση θα πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να είναι συνεχώς ορατή για όλους ώστε να την συμβουλεύονται όποτε επιθυμούν. Αυτό θα προσφέρει ασφάλεια στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες. Μετά το παιχνίδι, οι οπτικές παραστάσεις μπορούν να παραμείνουν στον χώρο ως υπενθύμιση καθόλη τη διάρκεια της συνάντησης.
- **Γραφή και φωνητική γραφή:** Ιδίως στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές θα πρέπει οι λέξεις να σημειώνονται και στη φωνητική γραφή, δηλ. οι ελληνικές λέξεις να γράφονται με γερμανικά γράμματα όπως θα τις πρόφερε ένας γερμανόφωνος/μία γερμανόφωνη, ακούγοντας τη λέξη. Αντιστρόφως ισχύει το ίδιο για τις γερμανικές λέξεις και τον τρόπο γραφής με το ελληνικό αλφάβητο. Π.χ. η ελληνική φράση «τι κάνεις» θα μπορούσε να γραφεί με τη φωνητική γραφή στα γερμανικά «ti kánis». Γίνεται επεξήγηση ότι η λέξη τονίζεται στον τόνο. Το γερμανικό «wie geht's» γράφεται στη φωνητική γραφή στα ελληνικά «βι γκετς».
- **Εικόνες:** Πέραν της οπτικής αποτύπωσης στη φωνητική γραφή, βοηθούν και οι εικόνες στην αφομοίωση των λέξεων (είναι πάντοτε χρήσιμο να ενεργοποιούνται πολλές αισθήσεις). Αυτές μπορούν να είναι απλά σκίτσα (βλέπε σχεδιασμός αφισών).
- **Απλή γλώσσα:** Ουσιαστική είναι η χρήση απλών εννοιών (π.χ. «με λένε» αντί για «το όνομά μου είναι» ή «ich heiÙe» αντί για «mein Name ist»).
- **Λεξιλόγιο της συνάντησης νέων:** Με τα παιχνίδια γλωσσικής εμπύκωσης εισάγεται ένα λεξιλόγιο το οποίο οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χρησιμοποιούν στο πλαίσιο της συνάντησης. Η σύνδεση με την επικαιρότητα αυξάνει την παρακίνηση και διευκολύνει τη μάθηση.

- **Εισαγωγή νέων λέξεων:** Κατά το ξεκίνημα κάθε παιχνιδιού θα πρέπει να υπάρχει επαρκής χρόνος για την εισαγωγή και εξάσκηση των λέξεων ή φράσεων στις δύο γλώσσες. Η διάρκεια της εξάσκησης θα πρέπει να προσαρμόζεται με ευαισθησία στις ικανότητες των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Οι λέξεις ή φράσεις προ-φέρονται αρκετές φορές από τους γλωσσικούς εμψυχωτές / τις γλωσσικές εμψυχώτριες, ενώ οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες τις επαναλαμβάνουν. Οι γλωσσικοί εμψυχωτές και οι γλωσσικές εμψυχώτριες παρατηρούν κατά πόσο οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες προφέρουν με ευκολία τη λέξη και αν επαρκεί π.χ. αυτή να επαναληφθεί τρεις φορές ή κατά πόσο απαιτούνται περαιτέρω επαναλήψεις.
- **Χωρισμός σε ομάδες/Ζευγάρια:** Ένας μεγάλος αριθμός παιχνιδιών προβλέπει τον χωρισμό των συμμετεχόντων σε ζευγάρια ή υπό-ομάδες. Ο χωρισμός θα πρέπει να προβλέπει έναν ισορροπημένο αριθμό συμμετεχόντων/συμμετεχουσών από την Ελλάδα και την Γερμανία. Υπάρχουν ασφαλώς κι άλλα κριτήρια για τον τρόπο με τον οποίο οι ομάδες/ζευγάρια θα μπορέσουν να χωριστούν, π.χ. ίσος καταμερισμός του φύλου ή δημιουργία ομάδας με άτομα που δεν γνωρίζονται καλά. Σε κάθε περίπτωση είναι σημαντικό, οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες να αναλογιστούν τα κριτήρια που παίζουν ρόλο στον χωρισμό των ομάδων και να αποφασίζουν να χωρίσουν τις ομάδες βάσει αυτών.
- **Ο ρόλος των γλωσσικών εμψυχωτών και εμψυχωτριών:** ο γλωσσικός εμψυχωτής / η γλωσσική εμψυχώτρια θα πρέπει να συμμετέχει στα παιχνίδια. Σε ορισμένα παιχνίδια, ο αριθμός των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών μπορεί να ταιριάζει μόνο εφόσον δεν συμμετέχει ο συντονιστής ή η συντονίστρια. Αυτό ωστόσο δεν θα πρέπει να αποτελεί βασική αρχή. Μια σημαντική ικανότητα ενός/μιας γλωσσικού εμψυχωτή/γλωσσικής εμψυχώτριας είναι να μπορούν να γελάει με τον εαυτό του/της. Αυτό διευκολύνει τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να αφαιθούν στο παιχνίδι.
- **Αυθεντική συμπεριφορά:** Ιδιαίτερως σημαντική κατά τον συντονισμό των παιχνιδιών της γλωσσικής εμψύκωσης. Εάν δεν υπάρχει άνεση εκ μέρους του εμψυχωτή/της εμψυχώτριας στην εκτέλεση ενός παιχνιδιού αυτό δεν θα πρέπει να επιλέγεται. Όποιος π.χ. δεν νιώθει άνετα με το τραγούδι, δεν θα μπορέσει να συντο-νίσει με πειθώ ένα τραγούδι στη γλωσσική εμψύκωση.
- **Προκλήσεις του γλωσσικού εμψυχωτή/της γλωσσικής εμψυχώτριας:** Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες είναι μέρος της διαπολιτισμικής ομάδας συνάντησης. Συνεπώς, μπορεί να φτάσετε κι εσείς στα όρια της «ζώνης άνεσης». Μπορεί και για εσάς να αποτελέσει μια πολύτιμη εμπειρία, να δοκιμάσετε τα όριά σας και ενδεχομένως, να τα ξεπεράσετε. Σημαντικό είναι να κατανοήσετε ότι μαζί με τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες θα αντιμετωπίσετε τις ίδιες προκλήσεις.
- **Διαχείριση σφαλμάτων:** Η γλωσσική εμψύκωση επιδιώκει με διασκεδαστικό τρόπο να προσφέρει πρόσβαση στη γλώσσα της χώρας του εταίρου. Η ανάμνηση πιθανών αρνητικών εμπειριών από τα μαθήματα ξένων γλωσσών του σχολείου μπορεί να αποτελέσει ένα σχετικό εμπόδιο. Η γλωσσική εμψύκωση δεν επικεντρώνεται στο «σωστό και λάθος» και συνεπώς τα λάθη δεν χρειάζεται να διορθώνονται. Οι γλωσσικοί εμψυχωτές/γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να διαχειρίζονται με ευαισθησία τα λάθη και να σχολιάζουν μόνο λάθη, όταν π.χ. κάποιοι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες το επιθυμούν ή αυτό προκύπτει από τους κανόνες του παιχνιδιού.
- **Ανατροφοδότηση:** Δεν χρειάζεται κάθε παιχνίδι γλωσσικής εμψύκωσης να ολοκληρώνεται μ' έναν γύρο ανατροφοδότησης. Ορισμένα παιχνίδια προσφέρονται για την αξιολόγηση συγκεκριμένων στοιχείων, όπως π.χ. τη διαπολιτισμική μάθηση. Ωστόσο, δεν απαιτείται σε κάθε περίπτωση. Συνήθως αρκεί η εμπειρία ενός διασκεδαστικού παιχνιδιού.
- **Εθελοντισμός:** Η γλωσσική εμψύκωση αποτελεί, όπως και η συνάντηση νέων γενικότερα, μια προαιρετική προσφορά. Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες δεν πιέζονται να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες οι

οποίες τους κάνουν να νιώθουν άβολα. Τα παιχνίδια θα πρέπει να διαμορφώνονται με τρόπο τέτοιο ώστε κάθε άτομο να αποφασίζει για τον εαυτό του κατά πόσο επιθυμεί να συμμετάσχει. Αυτό δεν σημαίνει ότι τα παιχνίδια δεν θα πρέπει να ωθούν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να φτάσουν στα όριά τους. Εδώ θα πρέπει να βρεθεί μια ισορροπία μεταξύ ενθάρρυνσης και υπερπροσπάθειας.

## Δημιουργία αφισών

Για πολλά παιχνίδια προσφέρεται η δημιουργία μιας αφίσας (π.χ. με χαρτί του πίνακα διαγράμματος). Στην ΟΕ της γλωσσικής εμπύκωσης στις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων συμφωνήσαμε να σημειώνουμε τις γερμανικές λέξεις πάντα με μαύρο χρώμα και τις ελληνικές λέξεις με μπλε χρώμα. Αυτό διευκολύνει τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να αναγνωρίσουν γρήγορα τη «δική» τους γλώσσα.

Συνιστούμε επίσης, όλες οι έννοιες να σημειώνονται σε κάθε αλφάβητο και σε φωνητική γραφή. Ιδίως οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες από την Γερμανία στην αρχή θα δυσκολευτούν να εξοικειωθούν με το ελληνικό αλφάβητο. Η γραφή με λατινικούς χαρακτήρες διευκολύνει σημαντικά την πρόσβαση στην άλλη γλώσσα. Ακόμη κι αν οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες από την Ελλάδα γνωρίζουν από τα μαθήματα Αγγλικών στο σχολείο το λατινικό αλφάβητο, θα πρέπει και για αυτούς οι γερμανικές λέξεις να σημειώνονται στην ελληνική φωνητική γραφή (αρχή της ισοτιμίας).

Ανάλογα με την ομάδα στόχου θα πρέπει να επιλέγονται επιπλέον διευκολύνσεις, π.χ. επισήμανση φθόγγων.

Για την συμπερίληψη πολλών αισθήσεων και διαφόρων τύπων μάθησης, χρησιμοποιούνται σύμβολα και σκίτσα στις αφίσες ως ουσιαστική συμπλήρωση.

Στις περιγραφές των παιχνιδιών προσφέρουμε μερικές ιδέες. Για τη διαμόρφωση των αφισών δεν τίθενται όρια στη δημιουργική φαντασία. Σημαντικό είναι ο καθένας/η καθεμία να φτιάχνει απλά σκίτσα ακόμη κι αν θεωρεί ότι δεν κατέχει ιδιαίτερες καλλιτεχνικές ικανότητες. Στο διαδίκτυο η αναζήτηση με τη λέξη-κλειδί «Sketchnotes» οδηγεί σε πολλές προτάσεις για σκίτσα από τα οποία μπορούν να εμπνευστούν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες που δεν εμπιστεύονται τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες. Με λίγη εξάσκηση και προετοιμασία ο καθένας/η καθεμία μπορεί να δημιουργήσει κατάλληλες αφίσες. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες μπορούν να κληθούν σε ορισμένα παιχνίδια να συμμετάσχουν κι αυτοί στη δημιουργία αφισών.

## II.II Υποδείξεις για την περιγραφή των παιχνιδιών

- Οι αναφορές στη διάρκεια του παιχνιδιού αφορούν πάντα μια κατά προσέγγιση διάρκεια. Η πραγματική διάρκεια των παιχνιδιών εξαρτάται από το μέγεθος της ομάδας, αλλά και από τη σύνθεσή της, την διάθεση της ημέρας και άλλους παράγοντες.
- Στα απαιτούμενα υλικά για την εκτέλεση των παιχνιδιών αναφέρεται συνήθως το χαρτί του πίνακα διαγράμματος. Ασφαλώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί κι άλλη γραφιστική ύλη (πίνακας με φελλό, λευκός πίνακας κτλ.).
- Στις ασκήσεις με κίνηση θα πρέπει να υπάρχει μέριμνα οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να μη τραυματιστούν (π.χ. ο χώρος να είναι ελεύθερος από αντικείμενα, να μην υπάρχει εμπόδιο ή ανομοιομορφία του εδάφους όταν η ομάδα κινείται σε υπαίθριο χώρο).

- Οι περιγραφές των παιχνιδιών αποτελούν προτάσεις. Αυτές μπορούν να συμπληρώνονται και να τροποποιούνται προκειμένου να προσαρμόζονται τα παιχνίδια στην κάθε ομάδα. Σε πολλά παιχνίδια η επιλογή της γλώσσας μπορεί να προσαρμοστεί στις γλωσσικές ικανότητες των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών καθώς να γίνει και προσαρμογή στην κάθε φάση της συνάντησης. Επιπλέον, μπορεί να αποφασιστεί, σ' ένα παιχνίδι όλοι να μιλούν τη γλώσσα της χώρας από την οποία προέρχονται ή την γλώσσα της χώρας του εταίρου ή οι γλώσσες να αλλάζουν από γύρο σε γύρο του παιχνιδιού.

## II.III Spiele

In der nachfolgenden Tabelle haben wir alle Spiele verschiedenen Kategorien zugeordnet. Diese Kategorien sind auch in den Spielbeschreibungen wiederzufinden. Mit der Zuordnung zu den Kategorien möchten wir es Sprachanimateur\*innen erleichtern, eine Auswahl von passenden Spielen für bestimmte Zeitpunkte während einer Jugendbegegnung zu treffen.



Abbau von Hemmungen



Stärkung der Gruppendynamik



Kennenlernen



Alphabet



Icebreaker



Bewegung



Wörter lernen



Energizer



non-verbale Kommunikation



Abschiednehmen

## II.III Παιχνίδια

Στον ακόλουθο πίνακα όλα τα παιχνίδια ταξινομήθηκαν σε διάφορες κατηγορίες. Αυτές οι κατηγορίες συμπεριλαμβάνονται και στις περιγραφές των παιχνιδιών. Η ταξινόμηση σε κατηγορίες επιδιώκει να διευκολύνει τους γλωσσικούς εμψυχωτές/τις γλωσσικές εμψυχώτριες στην επιλογή των κατάλληλων παιχνιδιών σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές μιας συνάντησης νέων.



Άρση αναστολών



Ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα



Γνωριμία



Αλφάβητο



Σπάσιμο του πάγου



Κίνηση



Εκμάθηση Λέξεων



Ενεργοποίηση



Μη λεκτική επικοινωνία



Αποχαιρετισμός

34 Spiele der Sprachanimation für den deutsch-griechischen Jugendaustausch  
34 Παιχνίδια της Γλωσσικής Ερψύχωσης για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων

	Folge meiner Stimme Ακολουθήσε τη φωνή μου	Anakalypse Ανακάλυψη	Ab-schieds-wichteln Αποχαιρετιστήρια ανταλλαγή δώρων	Atome Άτομα	Gib mir deine Reime Δώσε μου τη ρίμα σου	Ich bin ein Baum Είμαι ένα δέντρο	Lebendiges Memory Ζωντανό Memory	Kopf, Schulter, Knie und Fuß Κεφάλι, ώμος, γόνατο και πόδι
Seite Σελίδα	55	57	62	65	67	69	71	73
 Abbau von Hemmungen Άρση αναστολών					x	x		x
 Kennenlernen Γνωριμία		x		x				
 Icebreaker Σπάσιμο του πάγου								
 Wörter lernen Εκμάθηση λέξεων	x	x	x	x	x	x	x	x
 Non-verbale Kommunikation Μη-λεκτική επικοινωνία	x					x		
 Stärkung der Gruppendynamik Ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα	x	x	x	x			x	
 Alphabet Αλφάβητο	x		x		x			
 Bewegung Κίνηση		x		x				x
 Energizer Ενεργοποίηση				x				x
 Abschiednehmen Αποχαιρετισμός			x					

34 Spiele der Sprachanimation für den deutsch-griechischen Jugendaustausch  
34 Παιχνίδια της Γλωσσικής Ερψύχωσης για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων

	Beweg- ter Laut Κινού- μενος Φθόγγος	Woll- knäuel Κουβάρι	Schatz- suche Κυνήγι Θησαυ- ρού	ABC- Lernen Μαθαίνω το Αλφά- βητο	Reise nach Jerusa- lem Μουσι- κές Κα- ρέκλες	Ninja Νίντζα	Domino Ντόμινο	Die Welt der Ge- fühle Ο κόσμος των αισθη- μάτων	Mein größter Fan Ο μεγα- λύτερος θαυ- μαστής μου
Seite Σελίδα	75	77	79	81	83	85	87	91	93
 Abbau von Hemmungen Άρση αναστολών		x	x			x	x		
 Kennenlernen Γνωριμία		x		x					
 Icebreaker Σπάσιμο του πάγου		x							
 Wörter lernen Εκμάθηση λέξεων	x	x	x		x	x	x	x	x
 Non-verbale Kommunikation Μη-λεκτική επικοινωνία				x		x		x	
 Stärkung der Gruppendynamik Ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα	x	x	x	x			x		x
 Alphabet Αλφάβητο	x		x	x			x		
 Bewegung Κίνηση	x			x	x	x		x	x
 Energizer Ενεργοποίηση					x	x			x
 Abschiednehmen Αποχαιρετισμός								x	

34 Spiele der Sprachanimation für den deutsch-griechischen Jugendaustausch  
34 Παιχνίδια της Γλωσσικής Ερψύχωσης για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων

	Traum-GIF Ονειρικά GIF	Flohmarkt der Buchstaben Παζάρι Γραμμάτων	Pantomime Παντομίμα	Wo? Που;	Wie heißt du? Πως σε λένε;	Obst- und Gemüse-Samurai Σαμουράι φρούτων και λαχανικών	Erdbeben Σεισμός	Stille Party Σιωπηλό Πάρτυ
Seite Σελίδα	95	97	100	102	104	106	110	112
 Abbau von Hemmungen Άρση αναστολών					x	x	x	x
 Kennenlernen Γνωριμία		x			x			
 Icebreaker Σπάσιμο του πάγου							x	
 Wörter lernen Εκμάθηση λέξεων	x		x	x	x	x		x
 Non-verbale Kommunikation Μη-λεκτική επικοινωνία	x		x				x	x
 Stärkung der Gruppendynamik Ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα	x		x			x		x
 Alphabet Αλφάβητο		x						
 Bewegung Κίνηση	x	x				x	x	
 Energizer Ενεργοποίηση						x		
 Abschiednehmen Αποχαιρετισμός								

34 Spiele der Sprachanimation für den deutsch-griechischen Jugendaustausch  
34 Παιχνίδια της Γλωσσικής Ερψύχωσης για τις ελληνογερμανικές ανταλλαγές νέων

	Was möchtest du? Τι θέλεις;	Wie geht's? Τι κάνεις;	Dein Ballon Το μπαλόνι σου	Der Bus Το λεωφορείο	Identitätsblume Το λουλούδι μου, η ταυτότητά μου	Triplet Memory Τρίτετ Μέμορυ	Schenk mir deinen Buchstaben! Χάρισέ μου το γράμμα σου!	Schneemann Χιονάνθρωπος	Schöne Worte Ωραία λόγια
Seite Σελίδα	115	118	120	122	126	128	130	132	134
 Abbau von Hemmungen Άρση αναστολών		x	x	x			x		
 Kennenlernen Γνωριμία			x		x		x		
 Icebreaker Σπάσιμο του πάγου		x	x						
 Wörter lernen Εκμάθηση λέξεων	x	x		x	x	x		x	x
 Non-verbale Kommunikation Μη-λεκτική επικοινωνία			x						
 Stärkung der Gruppendynamik Ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα		x		x	x	x		x	x
 Alphabet Αλφάβητο						x		x	
 Bewegung Κίνηση	x	x	x	x					
 Energizer Ενεργοποίηση				x					
 Abschiednehmen Αποχαιρετισμός				x					x



# ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕ ΤΗ ΦΩΝΗ ΜΟΥ FOLGE MEINER STIMME



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Hörverständnis und Aussprache fördern  
lautmalerische Wörter interkulturell kennenlernen  
Paare bilden  
Erweiterung des Wortschatzes  
ενίσχυση της κατανόησης του προφορικού λόγου κι εξάσκηση της προφοράς  
διαπολιτισμική γνωριμία με ονοματοποιημένες λέξεις  
δημιουργία ζευγαριών  
διεύρυνση λεξιλογίου



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15-30 Minuten  
15-30 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Kartenpaare mit einem Wort jeweils einmal auf Deutsch und einmal auf Griechisch und entsprechender Zeichnung sowie in Lautschrift  
Karten jeweils in der Anzahl der Spieler\*innen  
Ζευγάρια καρτών με μία λέξη, εναλλάξ στα Ελληνικά και στα Γερμανικά με αντίστοιχο σχέδιο και σε φωνητική γραφή. Οι κάρτες πρέπει να αντιστοιχούν στον αριθμό των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών.



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ein leerer Raum ohne Hindernisse  
για άδεια αίθουσα, χωρίς εμπόδια

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Gruppe steht im Kreis und jede\*r zieht eine Karte so, dass zwei Personen das gleiche Wort aber in unterschiedlicher Sprache haben. Die Spielleitung achtet darauf, dass die Spieler\*innen aus Deutschland die griechische Sprachversion und die Spieler\*innen aus Griechenland die deutsche Sprachversion erhalten. Jede\*r liest das Wort auf seiner\*ihrer Karte laut vor und

Η ομάδα στέκεται σε κύκλο και αρχικά κάθε άτομο τραβάει μια κάρτα έτσι ώστε δύο παίχτες/παίχτριες να έχουν την ίδια λέξη, αντιστρόφως στην άλλη γλώσσα. Ο γλωσσικός εμψυχωτής/ η γλωσσική εμψυχώτρια φροντίζει οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες από την Ελλάδα να έχουν γερμανικές λέξεις ενώ οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες από την Γερμανία ελληνικές. Κάθε

die Sprachanimateur\*innen helfen bei der Aussprache. Wenn sich alle ihr Wort gemerkt haben, schließen sie die Augen und werden von den Sprachanimateur\*innen zufällig im Raum verteilt. Der\*die Sprachanimateur\*in tippt daraufhin einer\*m Spieler\*in auf die Schulter und diese Person muss dann das Wort ihrer Karte immer wieder laut wiederholen. Die Person im Raum, die das gleiche Wort hat, beginnt sich zu der Stimme hinzubewegen, bis die beiden sich gefunden haben. Die Paare, die zusammenkommen, öffnen die Augen. Sie dürfen jetzt entscheiden, wen sie als nächstes antippen, und verlassen dann das Spiel.

Das Spiel ist beendet, sobald sich alle Paare gefunden haben. Anschließend können sich die Spieler\*innen über die eingesetzten Wörter austauschen.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachanimateur\*innen müssen während des Spiels den ganzen Raum im Blick haben und darauf achten, dass sich niemand verletzt. Falls nötig müssen sie die Spieler\*innen begleiten. Es muss darauf geachtet werden, dass nur eine Person spricht. Im Allgemeinen braucht das Spiel viel Ruhe und ausreichend Zeit.

Das Spiel ist nicht für neue Gruppen geeignet. Die Teilnehmenden sollten sich bereits kennen und Vertrauen zueinander aufgebaut haben. Zu Beginn des Spiels sollte abgefragt werden, ob sich jemand unsicher fühlt oder die Augen nicht schließen will. Es sollte dann möglich sein, mit offenen Augen zu spielen.

Οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες πρέπει να παρατηρούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όλο τον χώρο και να προσέχουν να μην χτυπήσει κανείς. Εάν χρειαστεί θα πρέπει να καθοδηγήσουν τους σμτχ. στην αναζήτηση του συμπαίκτη τους. Είναι σημαντικό να μιλάει πάντα μόνο ένα άτομο. Γενικότερα το παιχνίδι χρειάζεται ηρεμία και αρκετό χρόνο.

Το παιχνίδι δεν προτείνεται στην αρχή της γνωριμίας μιας ομάδας. Οι σμτχ. θα πρέπει να γνωρίζονται και να έχουν αναπτύξει εμπιστοσύνη μεταξύ τους. Ήδη από την αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να ερωτηθεί κάθε σμτχ. εάν νιώθει ανασφάλεια ή δεν θέλει να κλείσει τα μάτια του. Στην περίπτωση αυτή, μπορεί να συμμετάσχει με ανοικτά τα μάτια.

άτομο διαβάζει δυνατά τη λέξη του, ενώ οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες βοηθούν με την προφορά των λέξεων. Αφού μάθουν όλοι τη λέξη της κάρτας τους, κλείνουν τα μάτια και οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες τους αλλάζουν θέση στον χώρο. Όταν έχουν όλοι μοιραστεί στον χώρο, οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες δίνουν το σήμα σε κάποιον ή κάποια αγγίζοντας τον/την στον ώμο και αυτό το άτομο ξεκινά να επαναλαμβάνει τη λέξη δυνατά, καλώντας το ζευγάρι του. Το άτομο που έχει την ίδια λέξη κινείται προς τη φωνή μέχρι οι δύο τους να βρεθούν. Τα ζευγάρια που βρέθηκαν, ανοίγουν τα μάτια. Αποφασίζουν τώρα ποιός θα είναι ο επόμενος/η επόμενη αγγίζοντας κάποιον/-α στον ώμο και αποχωρούν από το παιχνίδι.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλοι βρουν το ταίρι τους. Στο τέλος οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες μπορούν να συζητήσουν για τις λέξεις που χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Anstelle des gesprochenen Wortes kann bei der Suche nach dem Partner auch ein dem Wort entsprechendes Geräusch wiederholt werden. Zu Beginn des Spiels kann das Wort in beiden Sprachen vorgelesen werden und dann kann jede\*r das Geräusch bestimmen, das zu ihrem\*seinem Wort passt. Beim Wort „Hund“ könnte das Geräusch zum Beispiel „Wau-Wau“ lauten. Dies kann zum Anlass genommen werden, um sich über interkulturelle Unterschiede bei lautmalerischen Wörtern auszutauschen.

Κατά την αναζήτηση συμπαίκτη μπορεί, αντί της λέξης, να επαναλαμβάνεται ένας ήχος ο οποίος να αντιστοιχεί στη λέξη. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορεί να διαβαστεί η κάθε λέξη και στις δύο γλώσσες, ενώ κάθε σμτχ. μπορεί να αποφασίσει ποιός ήχος αντιστοιχεί στη λέξη του/της. Για τη λέξη «σκύλος», για παράδειγμα, μπορεί ο αντίστοιχος ήχος να είναι «γουφ γουφ». Η παραλλαγή αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως ευκαιρία για να συζητήσουν οι σμτχ. τις διαπολιτισμικές διαφορές στις ονοματοποιητικές λέξεις.



## ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ANAKALYPSE



### ΖΙΕΛΕ / ΣΤΟΧΟΙ

Interkultureller Austausch zu verschiedenen Themen  
Orts erkundung  
Kooperation  
Förderung der Kreativität  
διαπολιτισμική ανταλλαγή σχετικά με διάφορα θέματα  
εξερεύνηση του τόπου  
συνεργασία  
προώθηση της δημιουργικής έκφρασης



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Ca. 2 bis 3 Stunden für die Erkundung des Ortes und die damit verbundene Bearbeitung der Aufgaben, mind. 1 Stunde für die Erarbeitung der Präsentation und ca. 10 bis 30 Minuten pro Gruppe für die Vorstellung der Ergebnisse vor der Gesamtgruppe. Es handelt sich hier um Angaben zur Mindestdauer. Für das Spiel kann auch ein ganzer Programmtag eingeplant werden, damit alle ausreichend Zeit haben, den Ort zu erkunden, sich interkulturell auszutauschen und um ihre teilweise anspruchsvollen Präsentationen vorzubereiten.  
Περίπου δύο με τρεις ώρες για την εξερεύνηση του τόπου και τη σχετική μελέτη της αποστολής, τουλάχιστον μια ώρα για την προετοιμασία της παρουσίασης καθώς και περίπου 10 με 30 λεπτά ανά ομάδα για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων. Για το παιχνίδι μπορεί να διατεθεί και μια ολόκληρη ημέρα, έτσι ώστε οι συμμετέχουσες/ συμμετέχοντες να έχουν αρκετό χρόνο για να ανακαλύψουν τον τόπο, για να συζητήσουν τα διαπολιτισμικά θέματα και για να προετοιμάσουν τις εν μέρει απαιτητικές παρουσιάσεις τους.



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Interkulturell gemischte Gruppen von zwei oder mehr Personen. Die optimale Gruppengröße umfasst 3 bis 5 Teilnehmende.  
Διαπολιτισμικά μικτές ομάδες δύο ή και περισσότερων ατόμων. Το ιδανικό μέγεθος μιας ομάδας περιλαμβάνει τρεις με πέντε συμμετέχοντες/ συμμετέχουσες.



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Moderationskarten mit jeweils einer Mission pro Gruppe, die durch entsprechende Leitfragen zu einem bestimmten Thema in beiden Sprachen beschrieben wird (s. Beispiele).

Moderationskarten mit jeweils einer Angabe pro Gruppe zur Präsentationsart (z.B. Pantomime, Installation etc.).

Alle Gruppenmitglieder erhalten die gleiche Karte wie der Rest der Gruppe. Das weitere benötigte Material ist abhängig von der Mission und der Präsentationsform (s. Spielbeschreibung).

Κάρτες και στις δύο γλώσσες στις οποίες περιγράφεται από μια αποστολή ανά ομάδα με συγκεκριμένες ερωτήσεις επί ενός θέματος (βλ. παραδείγματα).

Κάρτες με τη περιγραφή ενός τρόπου παρουσίασης των αποτελεσμάτων (ένας τρόπος ανά ομάδα, π.χ. παντομίμα, σύνθεση κτλ.). Κάθε άτομο της ίδιας ομάδας παίρνει την ίδια κάρτα. Το περαιτέρω υλικό που θα απαιτηθεί εξαρτάται από την κάθε αποστολή και τον τρόπο παρουσίασης (βλ. περιγραφή του παιχνιδιού).



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Für das Spiel müssen Moderationskarten in der Anzahl der Untergruppen vorbereitet werden. Hier folgen einige Beispiele von Missionen mit Leitfragen und von Präsentationsformen. Bei den Präsentationsformen muss darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden eine konkrete Angabe zur Dauer der jeweiligen Präsentationsform erhalten (s. Beispiele unten).

Για το παιχνίδι απαιτείται η προετοιμασία των καρτών στον αριθμό των υποομάδων που δημιουργούνται. Παρακάτω αναφέρονται μερικά παραδείγματα από «αποστολές» με συγκεκριμένες ερωτήσεις καθώς και τους τρόπους παρουσίασης των αποτελεσμάτων. Είναι σημαντικό οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες να γνωρίζουν την ενδεικτική διάρκεια κάθε είδους παρουσίασης (βλ. παραδείγματα παρακάτω).

Bei der Anakalypse sollen die gemischten Gruppen ihren Begegnungsort interkulturell anhand einer „Mission“ erkunden und ihre Ergebnisse gemeinsam auf kreative Art präsentieren. Die Sprachanimateur\*innen, die ihre Teilnehmenden gut kennen, können am besten entscheiden, welche Methode zur Einteilung der Gruppen geeignet ist und ob die Teilnehmenden sich selbst in Gruppen zusammenfinden oder eingeteilt werden. Die Teilnehmenden können beispielsweise selbst entscheiden, welches Thema sie bearbeiten wollen, oder die Moderationskarten mit der Mission und der Präsentationsform werden per Zufall zugeteilt. Wichtig ist in jedem Fall, dass die Gruppen interkulturell gemischt sind.

Wenn die Gruppen gebildet sind, liest jede Gruppe auf Deutsch und auf Griechisch ihre Mission (Thema und Leitfragen) und ihre Präsentationsform für alle vor. An dieser Stelle gibt es die Möglichkeit, mit den Sprachanimateur\*innen offene Fragen zu klären. Jetzt können sich alle in ihren Gruppen ihren jeweiligen Aufgaben widmen und einen Ort interkulturell erkunden.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachanimateur\*innen sollten darauf hinweisen, dass es bei diesem Spiel nicht darum geht, Fakten und Wissen zu sammeln und wiederzugeben oder eine „richtige Meinung“ zu vertreten. Es geht darum, einen Ort gemeinsam zu erkunden und dies als Anlass zu nutzen, um sich interkulturell auszutauschen.

Οι γλωσσικοί εμψυχωτές / γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να ενημερώσουν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες ότι ο στόχος του παιχνιδιού αυτού δεν είναι η τυπική συλλογή πληροφοριών και γνώσεων και η παρουσίασή αυτών ούτε να τοποθετηθούν κατά κοινή ομολογία «ορθά» πάνω σε ένα θέμα. Στόχος είναι, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να ανακαλύψουν από κοινού τον τόπο της συνάντησης με την αφορμή αυτή να ανταλλάξουν απόψεις για διαπολιτισμικά ζητήματα.

Ο στόχος της Ανακάλυψης είναι οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες να ανακαλύψουν διαπολιτισμικά τον τόπο συνάντησής τους στο πλαίσιο μιας «αποστολής» σε μεικτές ομάδες και να παρουσιάσουν με δημιουργικό τρόπο τα αποτελέσματά τους από κοινού. Οι γλωσσικοί εμψυχωτές / γλωσσικές εμψυχώτριες, που γνωρίζουν τους/τις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να αποφασίσουν, ποια μέθοδο θα χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία των ομάδων. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν για παράδειγμα να αποφασίσουν, ποιό θέμα θέλουν να μελετήσουν ή οι εμψυχωτές/ εμψυχώτριες μπορούν να μοιράσουν τυχαία τις κάρτες που περιγράφουν την αποστολή και τον τρόπο παρουσίασης. Σημαντικό είναι οι ομάδες να είναι διαπολιτισμικά ανάμικτες.

Μόλις δημιουργηθούν οι ομάδες, η καθεμία παρουσιάζει στους υπολοίπους στα Ελληνικά και στα Γερμανικά το θέμα της αποστολής και τον τρόπο παρουσίασης της. Στο σημείο αυτό οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν με τους γλωσσικούς εμψυχωτές/ τις γλωσσικές εμψυχώτριες τις απορίες τους. Τώρα όλοι μπορούν να αφοσιωθούν στο στόχο τους και να ανακαλύψουν διαπολιτισμικά τον τόπο, στον οποίο διεξάγεται η συνάντηση.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

## DIE MISSIONEN – ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

### Gender – ist das deine Rolle?

Tauscht euch in der Gruppe aus: Was ist Gender für euch und wenn ja, wie viele?

Bittet mindestens 5 Passant\*innen euch jeweils 5 berühmte Persönlichkeiten des Ortes zu nennen.

Analysiert das Ergebnis in Bezug auf Gender!

Findet mindestens 3 Orte, die das Thema Gender explizit zum Ausdruck bringen. Macht Fotos!

### Κοινωνικό Φύλο – είναι αυτός ο ρόλος σου;

Συζητείστε στην ομάδα: τι σημαίνει κοινωνικό φύλο για εσάς και πόσα υπάρχουν;

Ζητήστε από τουλάχιστον 5 περαστικούς να σας αναφέρουν ο καθένας 5 προσωπικότητες του τόπου τους. Εξετάστε το αποτέλεσμα σε σχέση με το κοινωνικό φύλο!

Ανακαλύψτε τουλάχιστον 3 μέρη/καταστήματα στο τόπο που ασχολούνται ιδιαίτερα με το θέμα του φύλου. Τραβήξτε φωτογραφίες!

### Multikulturell gelebt

Tauscht euch in der Gruppe aus: Was bedeutet multikulturell für euch? Wie ist die Einstellung der Einwohner\*innen zu Multikulturalität in dem Land und in dem Ort, in dem ihr lebt?

Fragt 5 Passant\*innen: Was macht den Ort, in dem ihr euch befindet, multikulturell?

Findet ihr im Ort Zeichen von Multikulturalität?

### Πολυπολιτισμικός βίος

Συζητείστε στην ομάδα: τι σημαίνει πολυπολιτισμικότητα για εσάς; Ποια θεωρείται ότι είναι στην χώρα και στον τόπο διαμονής σας η στάση των πολιτών ως προς την πολυπολιτισμικότητα;

Ρωτήστε 5 περαστικούς: Τι κάνει την τοπική κοινωνία πολυπολιτισμική;

Ανακαλύψτε στοιχεία πολυπολιτισμικότητας στον αστικό ιστό.

### Natur in der Stadt – Stadt in der Natur

Macht euch auf Naturspurensuche in der Ortschaft! Wo und wie ist Natur präsent?

Fragt mindestens 5 Passant\*innen, wo und wie sie sich mehr oder weniger Natur wünschen?

Stichwort Umweltschutz: Welche Spuren für Umweltschutz und Nachhaltigkeit findet ihr im Ort und was ist eure Meinung dazu?

### Φύση στην πόλη – πόλη στη φύση

Αναζητήστε τα ίχνη της φύσης στον τόπο συνάντησης! Που και πως είναι η φύση παρούσα;

Ρωτήστε τουλάχιστον 5 περαστικούς, που και με ποια μορφή θα επιθυμούσαν να υπάρχει περισσότερη ή λιγότερη φύση.

Λέξη-κλειδί προστασία του περιβάλλοντος: ποια στοιχεία για την προστασία του περιβάλλοντος και την αειφορία ανακαλύψετε στον τόπο και ποια είναι η άποψη σας γι' αυτά;

### Graffiti

Macht euch auf Spurensuche nach Graffiti!

Welche Botschaften drücken sie aus? Wer macht diese Graffiti? Wie sieht das mit den Graffiti aus im Ort, in dem ihr lebt? Gibt es Unterschiede?

Befragt mindestens 5 Passant\*innen, wie sie zu Graffiti stehen und ob ihnen eines besonders gut gefällt und warum?

### Γκράφιτι

Αναζητήστε ίχνη από γκράφιτι!

Ποια μηνύματα μεταδίδουν; Ποιος ζωγραφίζει τα γκράφιτι; Ποια είναι η αντίστοιχη κατάσταση στο δικό σας τόπο; Υπάρχουν διαφορές;

Ρωτήστε τουλάχιστον 5 περαστικούς, ποια είναι η άποψή τους για τα γκράφιτι και εάν υπάρχει κάποιο, που τους αρέσει ιδιαίτερα και γιατί.

### Musik, Laute und Geräusche – der Sound einer Stadt

Geht mit offenen Ohren durch die Stadt und lauscht den Klängen und Geräuschen – was nehmt ihr wahr und wie unterscheidet sich das von den Klängen und Geräuschen in eurem Ort? Gibt es interkulturelle Unterschiede im Sound eines Ortes?

Sammelt Spuren von Musik oder Musiker\*innen im Ort!

Μουσική, ήχοι και θόρυβοι – ο ρυθμός μιας πόλης Κάντε έναν περίπατο στον τόπο στον οποίο βρίσκεστε και αφουγκραστείτε τους ήχους και θορύβους – τι αντιλαμβάνεστε και πως διαφέρουν οι ήχοι από αυτούς στον δικό σας τόπο; Υπάρχουν διαπολιτισμικές διαφορές στους ήχους;

Συλλέξτε στοιχεία μουσικής (ή μουσικών).

### Die Stimme der Jugend

Wie ist Jugend präsent im Ort, in dem ihr euch befindet? Macht euch auf Spurensuche! Wo und wie tritt die Jugend in Erscheinung? Redet mit mindestens 5 jungen Menschen und fragt sie: Was bedeutet für dich „Jugendlicher sein“ und was benötigst du, um

deine Jugend nach deinen Vorstellungen zu gestalten?

### Η φωνή της νεολαίας

Ποια είναι η παρουσία της νεολαίας στον τόπο στον οποίο βρίσκεστε; Αναζητήστε στοιχεία! Που υπάρχουν στοιχεία νεολαίας και πως διακρίνονται; Μιλήστε με τουλάχιστον 5 νέους/νέες και ρωτήστε τους: Τι καθορίζει την ηλικία σου ως νέο άτομο και τι θα χρειαζόσουν για να τη διαμορφώσεις σύμφωνα με τις ιδέες σου;

### Typisch? Fakten und Klischees

Geht durch den Ort mit der Fragestellung: Was ist typisch für den Ort?

Was sind „typische“ Orte, Redensarten, Produkte oder typische Kultur für den Ort? Tauscht euch in der Gruppe aus: Was macht diese Dinge typisch? Was ist „typisch“? Klischees oder Fakten?

Fragt mindestens 5 Menschen: Was macht eine\*n „typische\*n“ Einwohner\*in aus?

### Γεγονότα ή προκαταλήψεις

Ανακαλύψτε τον τόπο με το ερώτημα: τι είναι χαρακτηριστικό για τον τόπο αυτό;

Ποια είναι τα χαρακτηριστικά «μέρη», «ρητά», «προϊόντα», ποιος ο «πολιτισμός» της περιοχής;

Συζητήστε στην ομάδα: τι κάνει αυτά τα στοιχεία να είναι χαρακτηριστικά; Τι σημαίνει «χαρακτηριστικό»; Κλισέ ή γεγονότα;

Ρωτήστε τουλάχιστον 5 άτομα: Τι χαρακτηρίζει τον «κλασσικό» κάτοικο της περιοχής;

### Europa im Begegnungsort – Der Begegnungsort in Europa

Macht euch auf die Suche nach Spuren von Europa in eurem Begegnungsort! Was macht den Begegnungsort europäisch? Wo findet ihr Hinweise auf Europa im Begegnungsort?

Fragt mindestens 5 Passant\*innen: Was bedeutet Europa für sie?

### Η Ευρώπη στον τόπο συναντήσης – Ο τόπος συνάντησης στην Ευρώπη

Αναζητήστε στοιχεία της Ευρώπης στον τόπο, στον οποίο γίνεται η συνάντησή! Τι προσδίδει στον τόπο αυτό μια ευρωπαϊκή εικόνα; Που υπάρχουν ενδείξεις της Ευρώπης; Ρωτήστε τουλάχιστον 5 περαστικούς: Τι σημαίνει για εσάς η Ευρώπη;

### Inklusives und chancengerechtes Zusammenleben

Tauscht euch aus: Wie inklusiv und wie chancenge-

recht ist der Ort, in dem ihr aktuell wohnt?

Geht auf Spurensuche im Begegnungsort und notiert die 3 besten Beispiele für inklusives und chancengerechtes Zusammenleben im Ort und die 3 auffälligsten Beispiele für das Gegenteil dessen.

Kommt in Kontakt mit Inhaber\*innen von Geschäften, Organisationen: Wie setzen sie sich für ein inklusives und chancengerechtes Zusammenleben ein?

### Ενσωμάτωση και ίσες ευκαιρίες

Συζητήστε: κατά πόσο ο τόπος, στον οποίο ζείτε/ μένετε τώρα προσφέρει μορφές ενσωμάτωσης και ίσες ευκαιρίες; Αναζητήστε στοιχεία στον τόπο και σημειώστε τα 3 καλύτερα παραδείγματα για έναν δημόσιο βίο χωρίς αποκλεισμούς και με ίσες ευκαιρίες στον τόπο και 3 αντίθετα παραδείγματα.

Μιλήστε με ιδιοκτήτες καταστημάτων/ χώρων εστίασης/ εταιρείες/ επιχειρήσεις/ οργανώσεις και ρωτήστε: Πως υποστηρίζετε μια δίκαιη συνύπαρξη χωρίς αποκλεισμούς;

## PRÄSENTATIONSFORMEN ΜΟΡΦΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

Powerpoint Präsentation (max. 3 Minuten, ca. 3 Folien) / παρουσίαση Powerpoint (έως 3 λεπτά, περίπου 3 διαφάνειες)

Video (max. 3 Minuten) / βίντεο κλιπ (έως 3 λεπτά)

Theaterraufführung / θεατρική Παράσταση

Graffiti (auf Papier, nicht auf einer Mauer) / γκραφίτι (σε χαρτί κι όχι στον τοίχο)

Toncollage / κολάζ ήχων

Nachrichtensendung / δελτίο Ειδήσεων

Gedicht (in beiden Sprachen) / ποίημα (και στις δύο γλώσσες)

Liebeserklärung / ερωτική Εξομολόγηση

Installation / σύνθεση

Pantomime / παντομίμα



# ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΤΗΡΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΔΩΡΩΝ

## ABSCHIEDSWICHELN



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Abschied voneinander nehmen am Ende einer Jugendbegegnung über die Jugendbegegnung reflektieren in beiden Sprachen einen Ausdruck oder ein Wort als Geschenk/Erinnerung mitgeben und mitnehmen αποχαιρετισμός στο τέλος μιας συνάντησης νέων ευκαιρία για αναστοχασμό σε σχέση με την συνάντηση αποχαιρετιστήρια ανταλλαγή μιας λέξης ή μιας φράσης και στις δύο γλώσσες ως δώρο/ αναμνηστικό



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

30 Minuten (abhängig von der Gruppengröße): Für die Einführung in die Tradition des Wichteln und für die Einstimmung in die Reflexionsphase sollten ca. 5 Minuten einkalkuliert werden. Die Gruppe sollte ca. 3 Minuten Zeit erhalten, um ihr „Geschenk“ auf Papier zu notieren.  
30 λεπτά (αναλόγως του μεγέθους της ομάδας). Για την εισαγωγή στο παραδοσιακό «Wichteln» και για την προετοιμασία στη φάση του αναστοχασμού θα πρέπει να υπολογίσει κανείς 5 λεπτά. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χρειάζονται περίπου 3 λεπτά για να σημειώσουν το «δώρο» τους σε μια κόλλα χαρτί.



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Die Gruppenmitglieder sollten das Alphabet der Partnersprache bereits kennengelernt haben.  
Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες θα πρέπει να έχουν ήδη γνώσεις του αλφάβητου της γλώσσας του εταίρου.



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Pinwand  
Moderationskarten in der Anzahl der Spieler\*innen  
Pinnadeln, alternativ: eine Flipchart und Stifte in zwei unterschiedlichen Farben jeweils für die beiden Sprachen  
Papierbogen  
Stifte in der Anzahl der Spieler\*innen  
ein Korb, Hut oder etwas Ähnliches zum Auffangen der „Geschenke“  
κάρτες παρουσίασης στον αριθμό των συμμετεχόντων/ συμμετεχουσών  
καρφίτσες για τον πίνακα ανακοινώσεων, εναλλακτικά: διάγραμμα παρουσίασης και μαρκαδόροι σε διαφορετικό χρώμα για την κάθε γλώσσα  
κόλλες χαρτί  
μαρκαδόροι για όλους/όλες  
καλάθι ή καπέλο ή κάτι παρόμοιο για την συλλογή «δώρων»



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Stuhlkreis mit Stühlen in der Anzahl der Spieler\*innen  
Papierbögen und Stifte werden in die Mitte des Stuhlkreises auf dem Boden ausgelegt.  
κύκλος με καρέκλες στον αριθμό των συμμετεχόντων/ συμμετεχουσών. Στο κέντρο του κύκλου τοποθετούνται κόλλες χαρτί και μαρκαδόροι.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Alle sitzen im Stuhlkreis. Die Sprachanimateur\*innen benennen zu Beginn den Titel der Übung und beschreiben das Wort „Wichteln“ aus dem Deutschen und die damit verbundene Tradition. Sie stimmen in die Reflexionsphase ein, indem sie daran erinnern, dass die schönen Tage nun zum Ende gekommen sind und es Zeit ist, Abschied voneinander zu nehmen. Die Spieler\*innen sollen sich ein Wort oder einen Satz überlegen, das/der für sie persönlich die schönste Erfahrung dieser Tage wiedergibt, und dieses/diesen auf ein Papier schreiben. Der\*die Sprachanimateur\*in erklärt, dass – nach dem Wichtelprinzip – eine andere Person in der Gruppe dieses Wort oder diesen Satz als „Geschenk“ bzw. als Erinnerung zieht. Sobald das Wort/der Satz aufgeschrieben wurde, wird das Papier zerknüllt.

Eine\*r der beiden Sprachanimateur\*innen bewegt sich nun mit einem Korb (oder etwas Ähnlichem) in der Mitte des Kreises und die Spieler\*innen versuchen mit ihrem Papierknäuel den Korb zu treffen. Alternativ können „auf drei“ alle Papierknäuel in die Mitte des Kreises geworfen werden. Nun zieht jede\*r der Reihe nach ein Papier und liest das Wort, das er\*sie als Wichtelgeschenk erhalten hat, vor. Bei Bedarf kann unterstützt werden.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες κάθονται σε κύκλο. Οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες αναφέρουν τον τίτλο της άσκησης, εξηγούν τη γερμανική έννοια και την ιστορία του «Βίχτελν». Προετοιμάζουν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες για τη φάση του αναστοχασμού αναφέροντας, ότι οι (ωραίες) ημέρες της συνάντησης φτάνουν στο τέλος τους και πλησιάζει η ώρα του αποχαιρετισμού. Στη συνέχεια παρακαλούν όλους/όλες να σημειώσουν σε μια κάρτα μια έννοια ή μια φράση, η οποία να εκφράζει την καλύτερη εμπειρία που έζησαν τις ημέρες της συνάντησης. Αυτή την έννοια ή φράση κάποιος/κάποια από τους συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα την τραβήξει σύμφωνα με την παράδοση του «Βίχτελν» ως δώρο. Μόλις σημειώσουν την έννοια ή φράση τσαλακώνουν το χαρτί.

Ένας/μία από τους εμψυχωτές/τις εμψυχώτριες κινείται στο κέντρο του κύκλου με ένα καλάθι ή ένα καπέλο και όλοι προσπαθούν να ρίξουν σε αυτό το τσαλακωμένο χαρτί τους. Εναλλακτικά μπορούν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να ρίξουν «με το 3» το χαρτί τους στο κέντρο του κύκλου. Στη συνέχεια, κάθε άτομο με τη σειρά του τραβάει ένα χαρτί και διαβάζει την έννοια ή τη φράση, που είναι το δώρο που έτυχε. Οι εμψυχωτές /εμψυχώτριες βοηθούν κατά περίπτωση.



Sobald das Wort vorgelesen wurde, sprechen alle darüber, wie das Wort in der Partnersprache heißt. Parallel notieren die Sprachanimateur\*innen das Wort in beiden Sprachen an die Pinnwand oder Flipchart. Die Übersetzung an der Pinnwand kann aus Zeitgründen auch im Anschluss an die Übung ergänzt werden. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden ihr Wichtelgeschenk in beiden Sprachen mitnehmen können. Dafür müssen sie das Wort auf ihrem Zettel auch in der Partnersprache notieren. Hier können sie sich auch Hilfe holen.

Μετά την ανάγνωση της έννοιας ή φράσης οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες συζητούν για την μετάφραση αυτής στην άλλη γλώσσα. Οι εμψυχωτές/εμψυχώτριες βοηθούν κατά περίπτωση και σημειώνουν παράλληλα στον πίνακα την έννοια/φράση και στις δύο γλώσσες. Αυτό μπορεί βέβαια να γίνει και στο τέλος του παιχνιδιού εφόσον πιάζει ο χρόνος. Σημαντικό είναι, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να λάβουν και στις δυο γλώσσες το «δώρο» τους και για το λόγο αυτό, θα πρέπει να σημειώσουν τη μετάφραση της έννοιας/φράσης. Αν χρειαστεί μπορούν να ζητήσουν βοήθεια.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Es ist wichtig, dass die Sprachanimateur\*innen während der Einführung in die Reflexionsphase einstimmen und die Tradition des Wichtelns in Deutschland beschreiben. Wichteln kann interkulturell auch mit ähnlichen Traditionen in Griechenland verglichen werden. Erst wenn alle eingestimmt sind, können sie sich ernsthaft darüber Gedanken machen, welches Wort oder welchen Satz sie als Geschenk/Erinnerung mitgeben möchten.

Είναι σημαντικό οι εμψυχώτριες/εμψυχωτές να κάνουν μια εισαγωγή στη φάση του αναστοχασμού και να περιγράψουν την παράδοση του «Βίχτελν» στην Γερμανία. Η παράδοση αυτή μπορεί να συγκριθεί και με παρόμοιες παραδόσεις στην Ελλάδα. Μόνο εφόσον οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες προετοιμαστούν κατάλληλα, μπορούν να αναλογιστούν ποια έννοια ή φράση επιθυμούν να προσφέρουν σε έναν/μία από τους/τις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ως δώρο ή ενθύμιο.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Das Spiel kann auch in mehreren Sprachen gespielt werden, wenn es Teilnehmende gibt, die unterschiedliche Muttersprachen haben. Dann müssen die Worte/Sätze in allen Sprachversionen notiert werden.

Το παιχνίδι μπορεί να διεξαχθεί σε περισσότερες γλώσσες, αν υπάρχουν άτομα που διαθέτουν διαφορετική μητρική γλώσσα.

Στην περίπτωση αυτή οι έννοιες/φράσεις σημειώνονται σε όλες τις γλώσσες.



# ATOMA ATOME



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Gruppendynamik stärken  
Kooperation  
Abbau von Berührungängsten  
Erlernen von Zahlen  
ενίσχυση της δυναμικής της ομάδας  
συνεργασία  
αναστολή της φοβίας σωματικής επαφής  
εκμάθηση αριθμών



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Poster mit Zahlen (zweisprachig und in Lautschrift)  
Die Zahlen werden ausgewählt anhand der  
Sprachkenntnisse der Teilnehmenden (z.B. 1-10 oder  
Zehnerreihen 10-100 etc.)  
Musik  
αφίσες με αριθμούς (δίγλωσσες και με φωνητική  
γραφή). Οι αριθμοί επιλέγονται ανάλογα με  
τις γλωσσικές γνώσεις των συμμετεχόντων και  
συμμετεχουσών (π.χ. 1-10 ή ανά δεκάδες 10-100 κτλ.).  
μουσική



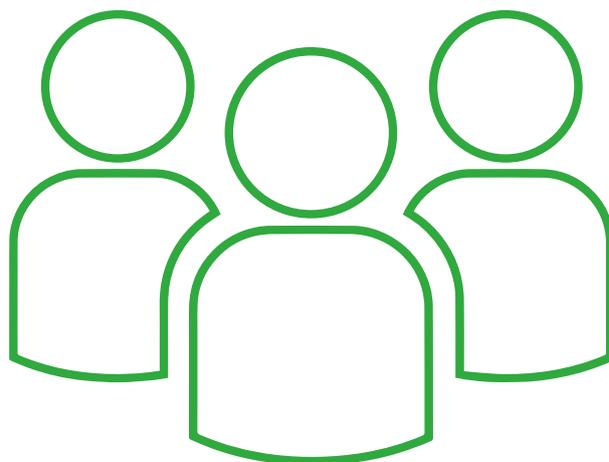
## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Alle stehen im Kreis. Anhand des vorbereiteten Posters werden die Zahlen in beiden Sprachen eingeübt. Dann verteilen sich die Teilnehmenden im Raum und bewegen sich spontan, während die Musik läuft. Die Spielleitung stoppt die Musik und ruft eine Zahl. Diese Zahl bestimmt die Anzahl der Personen, mit denen die Spieler\*innen Kleingruppen bilden und sich in einen Kreis stellen sollen. Es werden mehrere Runden mit verschiedenen Zahlen in beiden Sprachen abwechselnd gespielt.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχηματίζουν έναν κύκλο. Με τη βοήθεια της αφίσας παρουσιάζονται οι αριθμοί και στις δύο γλώσσες. Στη συνέχεια κινούνται όλοι αυθόρμητα στον χώρο ενώ ακούγεται μουσική. Ο/η εμπυκωτής/εμπυκωτριά σταματά τη μουσική και φωνάζει έναν αριθμό. Αυτός ο αριθμός προσδιορίζει τον αριθμό των ατόμων που θα πρέπει να σχηματίσουν έναν κύκλο. Επαναλαμβάνεται με διαφορετικούς αριθμούς και στις δύο γλώσσες.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Wenn mit höheren Zahlen gespielt werden soll – wie z.B. mit den Zehnerreihen (10, 20 etc.) – kann die Regel lauten, dass bei der Zahl 20 zwei Spieler\*innen, bei 30 drei, bei 40 vier usw. eine Gruppe bilden sollen.

Αν το παιχνίδι παίζεται με μεγαλύτερους αριθμούς – όπως π.χ. με τη σειρά 10, 20, 30 κτλ. – ο κανόνας του παιχνιδιού μπορεί να προσδιορίζει ότι στον αριθμό 20 θα πρέπει να ενωθούν δύο συμμετέχουσες/συμμετέχοντες, στο 30 τρεις, στο 40 τέσσερις κτλ.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

**Variante I:** Nach jeder Runde scheiden diejenigen aus, die sich keiner Gruppe zuordnen konnten, weil sie überzählig waren.

**Variante II:** An Stelle von Zahlen kann man auch Farben oder Körperteile nennen, an denen sich die Spieler\*innen berühren müssen (Achtung bei der Auswahl der Körperteile), oder eine Anzahl von Berührungspunkten jedes Teilnehmenden mit dem Boden (z.B. 7: 2 Füße und 5 Finger).

**Variante III:** Die letzte Runde kann genutzt werden, um die Gruppen für eine nachfolgende Kleingruppenarbeit zu bilden.

**Παραλλαγή 1n:** Μετά από κάθε γύρο βγαίνουν από το παιχνίδι όσοι δεν μπόρεσαν να βρουν μια ομάδα, διότι ήταν υπεράριθμοι.

**Παραλλαγή 2n:** Στη θέση των αριθμών μπορούν να μπουν χρώματα ή μέρη του σώματος, τα οποία οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να αγγίξουν (προσοχή στην επιλογή των μερών του σώματος). Μπορεί να επιλέγονται και σημεία επαφής του συμμετέχων / της συμμετέχουσας με το έδαφος (π.χ. στον αριθμό 7: 2 πόδια και 5 δάχτυλα).

**Παραλλαγή 3n:** Ο τελευταίος γύρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σχηματιστούν ομάδες για μια επόμενη δραστηριότητα σε μικρότερες ομάδες.



## ΔΩΣΕ ΜΟΥ ΤΗ ΡΙΜΑ ΣΟΥ GIB MIR DEINE REIME



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Erweiterung des Wortschatzes  
Aussprache  
Paarbildung  
Abbau von Hemmungen  
διεύρυνση λεξιλογίου  
προφορά  
σχηματισμός ζευγαριού  
άρση αναστολών



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10 Minuten  
10 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Karten beidseitig beschriftbar  
in der Anzahl der Spieler\*innen

κάρτες που μπορούν να  
σημειωθούν και στις δύο  
πλευρές στον αριθμό των σπλτ.



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Es werden Partnerkarten erstellt, auf denen jeweils ein Wort dargestellt wird, das sich auf das Wort der anderen Karte reimt. Die Karten (nicht die Paare) entsprechen der Anzahl der Spieler\*innen. Auf jeder Karte stehen jeweils ein Wort, seine Aussprache in Lautschrift sowie auf der Rückseite ein Bild, das das Wort darstellt.

Die Partnerkarten können sowohl Wörter aus beiden Sprachen enthalten (z.B. „Katze“ und „κάτσε“) oder aus einer Sprache (z.B. „Baum“ – „Raum“). Wichtig ist nur, dass beide Sprachen gleich häufig vorkommen.

Δημιουργούνται ζευγάρια καρτών, όπου κάθε κάρτα παρουσιάζει μια λέξη, η οποία κάνει ομοιοκαταληξία με τη λέξη της άλλης κάρτας. Οι κάρτες (όχι τα ζευγάρια) είναι ισάριθμες με τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.

Σε κάθε κάρτα παρουσιάζεται μια λέξη, η φωνητική της γραφή και η εικονική της παράσταση στο πίσω μέρος. Τα ζευγάρια μπορούν να παριστάνουν λέξεις και από τις δύο γλώσσες (π.χ. «Katze» και «κάτσε») ή από μια μόνο γλώσσα (π.χ. «χώρος»-«σπόρος»). Σημαντικό είναι και οι δύο γλώσσες να χρησιμοποιούνται στον ίδιο βαθμό.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Karten werden gemischt. Alle stehen im Kreis und jede\*r bekommt eine Karte. Bei der Zuteilung der Karten spielt es keine Rolle, wer welche Sprache spricht. Beim Startzeichen suchen die Teilnehmenden die Partnerkarten, also die Person mit dem sich reimenden Wort. Dabei können sie sich durch den Raum bewegen und ihr Wort laut aussprechen. Dann besprechen die Partner\*innen miteinander die Bedeutung und/oder die richtige Aussprache.

Οι κάρτες ανακατεύονται. Όλοι στέκονται σε κύκλο και παίρνουν από μία κάρτα. Επ' αυτού οι γλωσσικές ικανότητες δεν παίζουν ρόλο. Μόλις δοθεί το σήμα εκκίνησης όλοι αναζητούν το ταίρι τους, δηλαδή το άτομο που έχει κάρτα με μια λέξη που κάνει ρίμα, κινούμενοι στον χώρο και επαναλαμβάνοντας τη λέξη δυνατά. Μετά συζητάει το κάθε ζευγάρι την έννοια των λέξεων ή/και τη σωστή προφορά της.

ναι [nä]

Nee [ναι]



σούπα  
[supä]

super  
[ζούπα]



κάτσε  
[katze]

katze  
[κάτσε]



ANMERKUNGEN /  
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

### VARIANTEN /ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Das Spiel kann auch als Paarbildungsmethode genutzt werden für eine nachfolgende Partneraufgabe.

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως μέθοδος για τη δημιουργία ζευγαριών για άσκηση, η οποία απαιτεί την εργασία σε ζευγάρια.



# EIMAI ENA ΔΕΝΤΡΟ ICH BIN EIN BAUM



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Hemmungen abbauen  
Wortschatz erweitern  
Wortschatz festigen  
άρση αναστολών  
διεύρυνση λεξιλογίου  
εμπέδωση λεξιλογίου



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10 Minuten  
10 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

8-20 Personen  
8-20 άτομα



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

### Flipchart

Plakat mit den Sätzen „Ich bin ein Baum“ – „Είμαι ένα δέντρο“, „Es bleibt der/die/das...“ „Μένει ο, η, το“ und den Artikel „der“, „die“, „das“ und „ein“, „eine“ in beiden Sprachen

### Διάγραμμα παρουσίας

αφίσα με τις προτάσεις «Είμαι ένα δέντρο» – «Ich bin ein Baum», «Μένει ο, η, το...», «Es bleibt der, die, das..» και τα άρθρα «ο, η, το», «ένας, μια, ένα» και στις δύο γλώσσες.



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
Das Spiel kann auch im Freien  
gespielt werden.  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση  
δυνατότητα διεξαγωγής του  
παιχνιδιού και σε εξωτερικό χώρο

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Spieler\*innen stehen im Kreis. Die Sätze und Artikel auf dem Plakat werden in beiden Sprachen eingeübt/wiederholt.

Ziel des Spiels ist es, die Teilnehmenden zu ermutigen, die während des Austausches erlernten Wörter aktiv und ohne Hemmungen zu nutzen.

Das Spiel beginnt in der Mitte des Kreises mit einem „Standbild“. Standbild heißt, dass eine Person etwas mit ihrem Körper darstellt ohne sich dabei zu bewegen. Sie

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχηματίζουν κύκλο. Εισάγονται/επαναλαμβάνονται οι προτάσεις και τα άρθρα της αφίσας.

Στόχος του παιχνιδιού είναι η εμπύκωση των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών ώστε να χρησιμοποιήσουν ενεργά και δίχως δισταγμό το λεξιλόγιο που έμαθαν στη συνάντηση.

Το παιχνίδι ξεκινάει με μία παγωμένη εικόνα (σκηνή). «Παγωμένη εικόνα» σημαίνει πως ένα άτομο αναπαριστά μια συγκεκριμένη σκηνή δίχως να κινείται. Με το

stellt sich zu Beginn in die Mitte des Kreises, stellt einen Baum dar und sagt in der Partnersprache: „Ich bin ein Baum“.

Anschließend ergänzt nach eigenem Impuls eine andere Person das Standbild mit einem neuen Standbild. Das neue Standbild kann einen Gegenstand oder eine Person, die zu der Anfangsszene passt, darstellen. Das kann z.B. ein Apfel sein, der vom Baum gefallen ist, oder ein Tier, das sich dazugesellt. Während ein\*e Spieler\*in die Pose einnimmt, teilt er\*sie den anderen mit, was oder wer dargestellt wird. Er\*sie sagt zum Beispiel in der Partnersprache: „Ich bin ein Apfel“. Eine dritte Person kommt ebenfalls in die Mitte und ergänzt das Bild. Es sollten drei bis fünf Personen in der Mitte sein.

Die Person, die als erstes in der Mitte war, entscheidet anschließend, welche\*r Spieler\*in bleiben darf und sagt beispielsweise in der Partnersprache: „Es bleibt der Apfel“. Die anderen Zwei müssen die Szene verlassen. Als nächstes teilt die verbliebene Person mit, was sie jetzt darstellt, mit den Worten: „Ich bin ein\*e...“. Weitere Spieler\*innen ergänzen nacheinander die neue Szene. Das Spiel geht so weiter, bis der\*die Sprachanimateur\*in es unterbricht.

Wenn alle einverstanden sind, kann nach jedem Gruppenstandbild ein Foto gemacht werden.

σώμα του αναπαριστά κάτι σε «παγωμένη» μορφή, όπως συμβαίνει σε μια φωτογραφία. Το παιχνίδι ξεκινάει με τη σταθερή εικόνα ενός δέντρου το οποίο μιλάει και λέει στην γλώσσα του εταίρου: «Είμαι ένα δέντρο». Κατόπιν ένα άτομο από τον κύκλο συμπληρώνει την σκηνή αυθόρμητα με μια νέα «παγωμένη» σκηνή. Η σκηνή μπορεί να αναπαριστά ένα αντικείμενο ή έναν άνθρωπο που ταιριάζει στην αρχική σκηνή του δέντρου (π.χ. ένα μήλο που έπεσε ή ένα ζώο που κάθεται δίπλα στο δέντρο). Καθώς το άτομο αναπαριστά την νέα σκηνή δηλώνει στη γλώσσα της χώρας του εταίρου π.χ.: «Είμαι ένα μήλο». Ένας τρίτος / μία τρίτη συμπληρώνει εκ νέου την εικόνα με μια νέα «παγωμένη» σκηνή. Συνολικά στη μέση του κύκλου συμμετέχουν έως πέντε άτομα. Το άτομο που αναπαριστά το δέντρο επιλέγει ποιος θα παραμείνει και το ανακοινώνει π.χ. με τα λόγια: «Να μείνει το μήλο». Οι υπόλοιποι εγκαταλείπουν το σκηνικό. Το άτομο που επιλέχτηκε συνεχίζει με τα λόγια: «Είμαι ένα/ένας/μία...» Δύο συμμετέχοντες/συμμετέχουσες από τον κύκλο συμπληρώνουν ο ένας/η μία μετά τον άλλο/την άλλη τη σκηνή. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να το διακόψει ο ερψυχωτής / η ερψυχώτρια. Εάν όλοι συμφωνήσουν οι σκηνές μπορούν να φωτογραφηθούν.

## ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Wenn die Teilnehmenden sich noch nicht gut kennen, kann das Spiel so gespielt werden, dass sie der Reihe nach dran sind, das Standbild darzustellen bzw. zu ergänzen (und nicht nach eigenem Impuls). Auf diese Weise kommt jede\*r mal dran. Ziel sollte es dennoch sein, mit der durch Impuls gesteuerten Variante einzusteigen, sobald die Gruppe sich besser kennen gelernt hat.

Wenn die Teilnehmenden nicht über ausreichend Wortschatz in der Partnersprache verfügen, können sie die Sprachanimateur\*innen vorab fragen, wie das Wort, das sie darstellen wollen, in der Partnersprache lautet. Die Sprachanimateur\*innen sollten das entsprechende Wort nach der Darstellung in beiden Sprachen auf das Plakat schreiben. Alternativ kann das Wort in der eigenen Sprache genannt werden und die anderen Spieler\*innen rufen das Wort in der Partnersprache aus. In beiden Fällen ist es wichtig, dass die Wörter in beiden Sprachen auf das Plakat geschrieben werden.

Στην περίπτωση που οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δεν γνωρίζονται ακόμη καλά μεταξύ τους, υπάρχει η εναλλακτική δυνατότητα το παιχνίδι να διεξαχθεί έτσι ώστε κάθε άτομο να αναπαριστά με τη σειρά του μια σκηνή. Ωστόσο, στόχος παραμένει οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες να αναλάβουν την πρωτοβουλία και να εμπλακούν αυθόρμητα μόλις προχωρήσει η γνωριμία στην ομάδα.

Εάν κάποιος/κάποια δεν διαθέτει αρκετό λεξιλόγιο στη άλλη γλώσσα μπορεί να συμβουλευτεί τους ερψυχωτές/ τις ερψυχώτριες. Οι ερψυχωτές/ερψυχώτριες καλό είναι να σημειώνουν τη λέξη στην αφίσα ύστερα από την αναπαράσταση και στις δύο γλώσσες. Εναλλακτικά, μπορούν να αναφέρουν τη λέξη στη γλώσσα τους και οι άλλοι να την επαναλάβουν. Και στις δύο περιπτώσεις είναι σημαντικό να σημειώνονται οι λέξεις στην αφίσα και στις δύο γλώσσες.



# ZΩNTANO MEMORY LEBENDIGES MEMORY



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Wortschatz erweitern  
Kontakt aufbauen  
διεύρυνση λεξιλογίου  
δημιουργία επαφής



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10 Minuten  
10 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Bei einer ungeraden Anzahl  
von Teilnehmenden sollte  
der\*die Sprachanimateur\*in  
mitspielen.

Σε περίπτωση μονού  
αριθμού συμμετεχόντων και  
συμμετεχουσών, συμμετέχει  
ο γλωσσικός ερψυχωτής/ η  
γλωσσική ερψυχωτριά.



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Wortkarten  
κάρτες με λέξεις



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Es werden Wortkarten für die Wortpaare  
vorbereitet, d.h. zu jedem Begriff eine Karte mit  
dem Wort auf Griechisch und eine Karte mit dem  
Wort auf Deutsch. Dabei entspricht die Gesamtzahl  
der deutschen und griechischen Wortkarten der  
Anzahl der Teilnehmenden, die im Raum bleiben.  
Ετοιμάζονται κάρτες λέξεων για τα ζεύγη λέξεων,  
δηλαδή για κάθε όρο, μία κάρτα με τη λέξη στα  
Ελληνικά και μία κάρτα με τη λέξη στα Γερμανικά. Ο  
συνολικός αριθμός των γερμανικών και ελληνικών  
καρτών αντιστοιχεί στον αριθμό των συμμετεχόντων  
που παραμένουν στο χώρο.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Das Spiel wird nach dem Prinzip des bekannten Kartenlegespiels „Memory“ gespielt. Bei diesem wird mit Bild- oder Textkarten gespielt, die aufgedeckt werden, um gleiche Karten bzw. Paare zu finden. In Anlehnung an dieses Spielprinzip werden im „Lebendigen Memory“ Personen „aufgedeckt“. Zwei Personen, die die Rolle der Spieler\*innen übernehmen, verlassen den Raum. Die verbliebenen Teilnehmenden erhalten eine Wortkarte. Sie können die Aussprache ihres Wortes kurz einüben und verteilen sich im Raum.

Die zwei Spieler\*innen, die den Raum verlassen haben, kommen nun zurück. Sie fordern abwechselnd jeweils zwei Teilnehmende auf zu sagen, was auf ihren Karten steht. Bilden die zwei genannten Wörter kein Paar, d.h. benennen sie nicht das gleiche Wort auf Deutsch und Griechisch, ist der\*die nächste Spieler\*in an der Reihe. Hat ein\*e Spieler\*in ein Paar gefunden, stellen sich die „aufgedeckten Personen“ zum\*r Spieler\*in und verstärken sein\*ihr Team. Der\*die Spieler\*in, darf erneut raten. Hat ein\*e Spielerin ein zweites Mal ein Paar gefunden, ist anschließend die\*der andere Spieler\*in an der Reihe, damit das Spiel nicht zu sehr von einer Mannschaft bestimmt wird. Das Spiel endet, wenn alle Paare aufgedeckt sind. Am Ende gewinnt das größte Team.

Το παιχνίδι παίζεται με τους ίδιους κανόνες όπως το γνωστό παιχνίδι μνήμης «Memory». Όπως είναι γνωστό, το παιχνίδι παίζεται με κάρτες με εικόνες ή κείμενο που αποκαλύπτονται προκειμένου να βρεθούν οι όμοιες κάρτες, δηλ. τα ζευγάρια καρτών. Το παρόν παιχνίδι ακολουθεί τις ίδιες αρχές, απλά στην προκειμένη περίπτωση αποκαλύπτονται ζεύγη ατόμων. Δύο άτομα εγκαταλείπουν την αίθουσα. Τα υπόλοιπα άτομα λαμβάνουν μια κάρτα με μία λέξη. Μπορούν να εξασκηθούν για λίγο στην προφορά της λέξης τους και να απλωθούν σε όλο το χώρο.

Τα δυο άτομα που έφυγαν από την αίθουσα επιστρέφουν τώρα. Εναλλάσσονται ζητώντας από δύο συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να πουν τη λέξη της κάρτας τους. Αν οι δύο λέξεις που αναφέρονται δεν σχηματίζουν ζευγάρι, δηλαδή αν δεν αντιστοιχούν στην ίδια λέξη στα Γερμανικά και στα Ελληνικά, σειρά έχει το άλλο άτομο. Μόλις ένας παίκτης/μία παίκτρια βρει ένα ζευγάρι, τα «αποκαλυφθέντα άτομα» συμπαραστέκονται στον παίκτη/στην παίκτρια και ενισχύουν την ομάδα του/της. Το άτομο αυτό μπορεί να μαντέψει ξανά. Μετά από μια επανάληψη συνεχίζει ο άλλος παίκτης/η άλλη παίκτρια, ώστε να μην μονοπωλήσει μόνο η μία ομάδα το παιχνίδι. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλα τα ζεύγη έχουν αποκαλυφθεί. Στο τέλος κερδίζει η ομάδα με τα περισσότερα άτομα.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Hilfreich wäre, wenn man das Vokabular in beiden Sprachen auf einem Plakat notiert.

Θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθεί μια αφίσα με το λεξιλόγιο και στις δύο γλώσσες.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

— Bei kleineren Gruppen kann das Spiel auch ohne Karten gespielt werden. Jede\*r Teilnehmende nennt ein Wort und ein\*e andere\*r nennt das entsprechende Wort in der Partnersprache.

— Das Spiel kann z.B. bei Gruppen mit wenig Sprachkenntnissen auch mit Internationalismen gespielt werden. Die Teilnehmenden erkennen so, welche ähnlich klingenden Wörter es in beiden Sprachen gibt.

Σε μικρότερες ομάδες το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί χωρίς κάρτες. Κάθε άτομο λέει μια λέξη και κάποιο άλλο μέλος λέει την αντίστοιχη λέξη στη γλώσσα του παίκτη/ της παίκτριας άλλης χώρας.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί π.χ. σε ομάδες με ελάχιστες γλωσσικές γνώσεις, με διεθνισμούς, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να μπορούν να αναγνωρίσουν μέσα από το παιχνίδι ποιες λέξεις με παρόμοιους ήχους υπάρχουν και στις δύο γλώσσες.



# ΚΕΦΑΛΙ, ΩΜΟΣ, ΓΟΝΑΤΟ ΚΑΙ ΠΟΔΙ KOPF, SCHULTER, KNIE UND FUSS



## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zu Beginn werden die Begriffe eingeführt. Die Spieler\*innen stehen im Kreis. Dann wird das Lied mit der Melodie und den dazu gehörigen Bewegungen (der benannte Körperteil wird berührt) vorgestellt. Das Lied ist auf Englisch als „Head, shoulders, knees and toes“ bekannt, existiert aber in vielen anderen Sprachen. Zum Teil unterscheidet sich die Melodie in den unterschiedlichen Sprachen ein wenig. Zunächst wird das Lied in einer Sprache mehrmals gesungen. Dabei kann das Tempo immer weiter gesteigert werden. Anschließend wird es in der anderen Sprache eingeübt und mit steigendem Tempo gesungen.

Στην αρχή εισάγονται οι έννοιες. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχηματίζουν έναν κύκλο. Στη συνέχεια, το τραγούδι παρουσιάζεται με τη μελωδία και τις σχετικές κινήσεις (όλοι αγγίζουν το μέρος του σώματος που αναφέρεται). Το τραγούδι είναι επίσης γνωστό ως «Head, shoulders, knees and toes» στα Αγγλικά, αλλά υπάρχει και σε πολλές άλλες γλώσσες. Η μελωδία μπορεί να διαφέρει λίγο από γλώσσα σε γλώσσα. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες τραγουδούν το τραγούδι αρχικά πολλές φορές στη μία γλώσσα. Ο ρυθμός μπορεί να αυξάνεται όλο και περισσότερο. Έπειτα δοκιμάζουν να το τραγουδήσουν στην άλλη γλώσσα ενώ η ταχύτητα αυξάνεται ακόμη περισσότερο.

### Text:

Kopf, Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.  
Kopf, Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.  
Augen, Ohren, Nase, Mund.  
Kopf, Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.

### Κείμενο:

Κεφάλι, ώμος, γόνατο και πόδι, γόνατο και πόδι.  
Κεφάλι, ώμος, γόνατο και πόδι, γόνατο και πόδι.  
Μάτια, αυτιά, μύτη, στόμα.  
Κεφάλι, ώμος, γόνατο και πόδι, γόνατο και πόδι.

Kopf, Schül - ter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.  
 Kopf, σουή - τερ, κνι ουντ Fuß, κνι ουντ φους  
 Κεφάλι, ώ - μος, γόνατο και φους γόνατο και φους  
 Kefáli, ó - mos, gónato ke pódi, gónato ke pódi.

Kopf, Schül - ter, Knie und Fuß, Knie und Fuß. Aú - gen, Óh - ren,  
 Kopf, σουή - τερ, κνι ουντ φους κνι ουντ φους Αου - γκεν, Ó - ρεν,  
 Κεφάλι, ώ - μος, γόνατο και πόδι γόνατο και πόδι Μά - τα, αφ - τιά,  
 Kefáli, ó - mos, gónato ke pódi, gónato ke pódi. Má - tia, af - tiá,

Ná - se - , Mund - . Kopf, Schül - ter, Knie und  
 νά - ζε - , μουντ - . Kopf, σουή - τερ, κνι ουντ  
 μύ - τη - , στό - μα. Κεφάλι, ώ - μος, γόνατο και  
 mí - ti - , στό - ma. Kefáli, ó - mos, gónato ke

Fuß. Knie und Fuß.  
 φους κνι ουντ φους  
 πόδι γόνατο και πόδι  
 πόδι. gónato ke pódi.

Augen [αουγκεν]  
 μάτια [mátia]

Kopf [κοψ]  
 κεφάλι [kefáli]

Ohren [όρεν]  
 αφτιά [aftiá]

Schulter [σουήτερ]  
 ώμος [ómos]

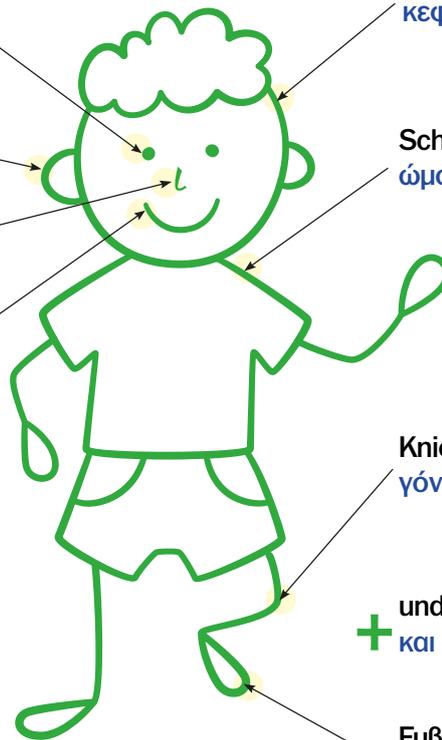
Nase [νάζε]  
 μύτη [míti]

Mund [μουντ]  
 στόμα [stóma]

Knie [κνι]  
 γόνατο [gónato]

+ und [ουντ]  
 και [ke]

Fuß [φους]  
 πόδι [pódi]



ANMERKUNGEN /  
 ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΣ ΦΘΟΓΓΟΣ BEWEGTER LAUT



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Hörverständnis (Laute erkennen) und daraus bekannte Wörter bilden  
Internationalismen  
ακουστική κατανόηση  
(αναγνώριση φθόγγων) και  
σχηματισμός γνωστών λέξεων  
διεθνείς όροι



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Ca. 12-16 Teilnehmende. Bei größeren Gruppen können mehr als zwei Kleingruppen gebildet werden.  
Κατά προσέγγιση 12-16 συμμετέχοντες/συμμετέχουσες. Σε μεγαλύτερες ομάδες μπορούν να σχηματιστούν και περισσότερες από δύο ομάδες.



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Eine Liste mit Wörtern (z.B. Internationalismen), die während der Begegnung bereits erarbeitet wurden, wird in beiden Sprachen auf ein großes Plakat geschrieben.

Μια λίστα με λέξεις (π.χ. διεθνείς όροι), οι οποίες έχουν μελετηθεί κατά τη διάρκεια της συνάντησης, σημειώνεται και στις δύο γλώσσες σε μια μεγάλη αφίσα.



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Gesamtgruppe wird in zwei Kleingruppen – eine Deutsch lernende und eine Griechisch lernende – von ca. 6-9 Personen aufgeteilt (bei größeren Gruppen evtl. eine zusätzliche Kleingruppe bilden). Dann verlässt eine der beiden Gruppen den Raum. Die verbleibende Gruppe wählt ein Wort in der eigenen

Η ομάδα χωρίζεται σε δύο μικρότερες ομάδες, μια ελληνόφωνη και μια γερμανόφωνη, των 6-9 ατόμων (σε μεγάλες ομάδες συνιστάται η δημιουργία μιας επιπλέον ομάδας). Η μία ομάδα αποχωρεί από την αίθουσα. Η ομάδα η οποία παρέμεινε στην αίθουσα, επιλέγει μια έννοια από τη λίστα και μοιράζει

Sprache aus und teilt die einzelnen Buchstaben/ Buchstabenkombinationen des Wortes unter den Spieler\*innen auf, so dass jede\*r einen Buchstaben darstellt. Hat das Wort mehr Buchstaben, als es Personen in der Gruppe gibt, muss eine\*r bzw. müssen einige mehrere Buchstaben sprechen. Sind es weniger Buchstaben als Spieler\*innen, sagen Einzelne keinen Buchstaben. Die Gruppe, die den Raum verlassen hat, kehrt nun zurück. Während die Teilnehmenden im Raum umhergehen, sagt jede\*r Teilnehmende ihren\*seinen Buchstaben. Die Mitglieder der anderen Gruppe gehen ebenfalls im Raum umher und versuchen, aus den einzelnen Lauten das Wort zu erkennen und die Sprecher\*innen so in einer Reihe aufzustellen, dass sie die Buchstabenfolge des Wortes bilden. Anschließend werden die Rollen getauscht.

τα γράμματα της λέξης στους/στις συμμετέχοντες/ συμμετέχουσες, έτσι ώστε κάθε άτομο να αντιπροσωπεύει ένα γράμμα/έναν συνδυασμό γραμμάτων. Εάν μια έννοια περιέχει περισσότερα γράμματα από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες, θα πρέπει ένας/μία ή περισσότεροι/περισσότερες να αντιπροσωπεύσουν περισσότερα του ενός γράμματα. Στην περίπτωση που η έννοια αποτελείται από λιγότερα γράμματα από ότι είναι ο αριθμός των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών, τότε κάποιιοι δεν αντιπροσωπεύουν κανένα γράμμα. Στη συνέχεια, η ομάδα που ήταν έξω επιστρέφει στην αίθουσα και κάθε άτομο που αντιπροσωπεύει ένα γράμμα λέει τον φθόγγο του γράμματός του. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες της άλλης ομάδας περιφέρονται στον χώρο και προσπαθούν να αναγνωρίσουν τη λέξη που κρύβεται πίσω από τους φθόγγους που ακούγονται, έτσι ώστε να τοποθετήσουν τα άτομα που προφέρουν τους φθόγγους στη σωστή σειρά ώστε να σχηματιστεί η έννοια. Στη συνέχεια, οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Da es im Deutschen wie im Griechischen keine 1-zu-1-Zuordnung von Laut und Buchstaben gibt, sollten Buchstabenkombinationen, die einen Laut wiedergeben, zusammengefasst werden. Zum Beispiel „ch“ für „Kuchen“ oder „ou“ im Griechischen für „τούβλο“ (s. Alphabet im Anhang). Καθώς στα Γερμανικά αλλά και στα Ελληνικά δεν υφίσταται αναλογία 1 προς 1 φθόγγων και γραμμάτων, προτείνεται οι συνδυασμοί των γραμμάτων που αντιστοιχούν σε έναν μόνο φθόγγο, να εκπροσωπούνται ανάλογα από έναν/μία σχητ... Για παράδειγμα το «ch» στη γερμανική λέξη «Kuchen» ή το «ου» στην έννοια «τούβλο» (βλ. σημειώσεις για το αλφάβητο στην ανάρτηση).

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



# ΚΟΥΒΑΡΙ WOLLKNÄUEL



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Kennenlernen  
Gruppendynamik stärken  
Erweiterung des Wortschatzes  
γνωριμία  
ενδυνάμωση της δυναμικής  
στην ομάδα  
διεύρυνση λεξιλογίου



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10-15 Minuten  
10-15 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

1 Wollknäuel  
Stühle in der Anzahl der Teilnehmenden  
Flipchart  
1 μάλλινο κουβάρι  
καρέκλες στον αριθμό των συμμετεχόντων/  
συμμετεχουσών  
διάγραμμα παρουσίασης



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Stuhlkreis  
Auf das Flipchart werden folgende Sätze in beide Sprachen und mit Lautschrift notiert:  
„Wie heißt du? / Πώς σε λένε;“  
„Ich heiße... / Με λένε...“  
Οι καρέκλες τοποθετούνται σε έναν κύκλο  
Στο χαρτί του διαγράμματος παρουσίασης σημειώνονται οι εξής προτάσεις και στις δύο γλώσσες και σε φωνητική γραφή:  
«Wie heißt du? / Πώς σε λένε;»  
«Ich heiße... / Με λένε...»

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zunächst werden die Sätze in beiden Sprachen eingeführt, dann nehmen alle Teilnehmenden im Stuhlkreis Platz. Der\*die Sprachanimateur\*in hält ein Wollknäuel und stellt sich mit dem Satz vor: „Ich heiße ...“. Indem er\*sie den Anfang des Wollfadens festhält, wirft er\*sie dann das Wollknäuel einem\*r anderen zu und stellt in der Partnersprache die Frage: „Wie heißt du? / Πώς σε λένε;“. Der\*diejenige, der\*die das Wollknäuel fängt, antwortet auf seiner\*ihrer

Στην αρχή εισάγονται οι προτάσεις και στις δύο γλώσσες. Έπειτα τα μέλη της ομάδας παίρνουν θέση στον κύκλο. Ο γλωσσικός εμψυχωτής /η γλωσσική εμψυχώτρια κρατάει ένα μάλλινο κουβάρι και συστήνεται με τη φράση στην άλλη γλώσσα: «Ich heiße... / Με λένε...». Κρατώντας τη μια άκρη του κουβαριού το πετάει σε ένα άλλο άτομο με την ερώτηση: «Wie heißt du? / Πώς σε λένε;» προσέ-

Partnersprache: „Ich heiße.../με λένε...“ und wirft dann das Wollknäuel weiter. Das geht so lange weiter, bis sich alle vorgestellt haben. Anschließend geht die Runde wieder rückwärts zurück: Die Wolle wird wieder zu einem Wollknäuel gerollt und derjenige\*diejenige, der\*die sich zuletzt vorgestellt hat, beginnt, indem er\*sie das Wollknäuel demjenigen\*derjenigen zuwirft, von dem\*der er\*sie die Wolle bekommen hat und den Namen dieser Person nennt. Wenn das Wollknäuel einmal den Weg zu allen Teilnehmenden gefunden hat, entsteht ein schönes Bild in der Gruppe: Alle sind mit allen verbunden. Das kann in der Auswertung thematisiert werden.

χοντας να κάνει την ερώτηση στην άλλη γλώσσα. Αυτός/-ή που θα πιάσει το κουβάρι, πρέπει να απαντήσει στην Ξένη γλώσσα: «Ich heiße...»/ «Με λένε...» κι έπειτα πετάει το κουβάρι στον επόμενο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να συστηθούν όλοι. Έπειτα Ξεκινάει ο γύρος αντίστροφα: Το κουβάρι Ξανατυλίγεται και ο τελευταίος που έπιασε το κουβάρι Ξεκινάει πετώντας το κουβάρι σε εκείνον από τον οποίον το έλαβε λέγοντας το όνομα του/της.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

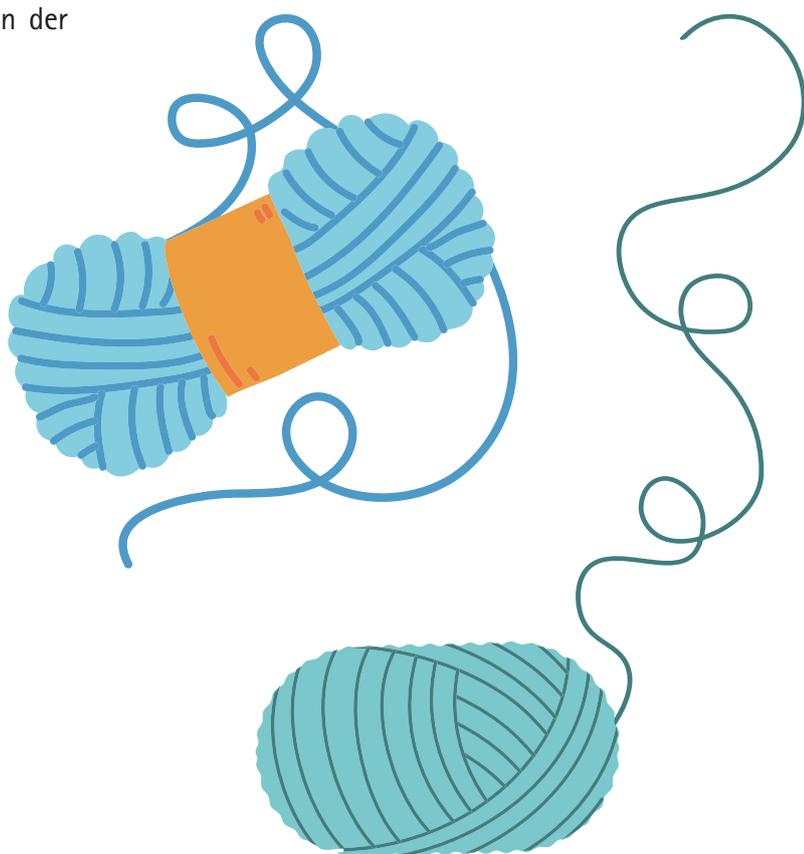
Abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden kann der Stuhlkreis so groß werden, dass man den Wollknäuel nur schwer einem\*r anderen zuwerfen kann. In diesem Fall können die Spieler\*innen in zwei Gruppen aufgeteilt werden, sodass zwei Stuhlkreise entstehen.

Vorsicht! Das Ende der Wollschnur darf nicht losgelassen werden und die Wolle sollte vor dem Wurf etwas abgewickelt werden.

Ο κύκλος με τις καρέκλες μπορεί να είναι πολύ μεγάλος λόγω του αριθμού των συμμετεχόντων

με αποτέλεσμα να είναι δύσκολο να πετάξει κάποιος/-α το κουβάρι σε άλλο άτομο. Σε αυτή την περίπτωση προτείνεται οι σμτχ. να χωριστούν σε δύο ομάδες, έτσι ώστε να δημιουργηθούν δύο κύκλοι.

Προσοχή! Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες δεν πρέπει να αφήσουν το κουβάρι και το μαλλί θα πρέπει στην αρχή να ξετυλιχτεί λίγο.



### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ SCHATZSUCHE



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Gruppendynamik stärken  
Umgebung erkunden  
das Alphabet kennenlernen  
ενδύναμωση της δυναμικής  
της ομάδας  
εξερεύνηση του  
περιβάλλοντος  
γνωριμία με το αλφάβητο



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Mindestens zwei Gruppen mit jeweils maximal sechs Teilnehmenden. Die Anzahl der Gruppen ist erweiterbar. Τουλάχιστον δύο ομάδες με έως έξι άτομα η κάθε μία. Σε περίπτωση μεγαλύτερου αριθμού συμμετεχόντων και συμμετεχουσών μπορούν να σχηματιστούν περισσότερες ομάδες.



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Buchstabenkarten (ein Buchstabe pro Karte)  
ein Plakat oder mehrere DIN A4-Blätter mit jeweils 6-7 Wörtern im Griechischen oder 6-7 Wörtern im Deutschen, die Objekte oder Orte beschreiben, die sich in unmittelbarer Nähe des Spielortes befinden  
Säckchen bzw. Schüssel (Behälter für die Karten)  
„Schatz“ für das Ziel (z.B. Schokolade, Bonbons)  
κάρτες με τα γράμματα των λέξεων (ένα γράμμα ανά κάρτα)  
αφίσα ή φύλλα A4 με 6-7 λέξεις στα Ελληνικά και 6-7 λέξεις στα Γερμανικά αντίστοιχα: Οι λέξεις αναφέρονται σε αντικείμενα ή μέρη που βρίσκονται στο χώρο διεξαγωγής του παιχνιδιού.  
σακουλάκια ή κουπάκια (για να μπουν οι κάρτες)  
αφίσα  
«Θησαυρός» για το τέρμα (π.χ. σοκολάτα, καραμέλες κτλ.)



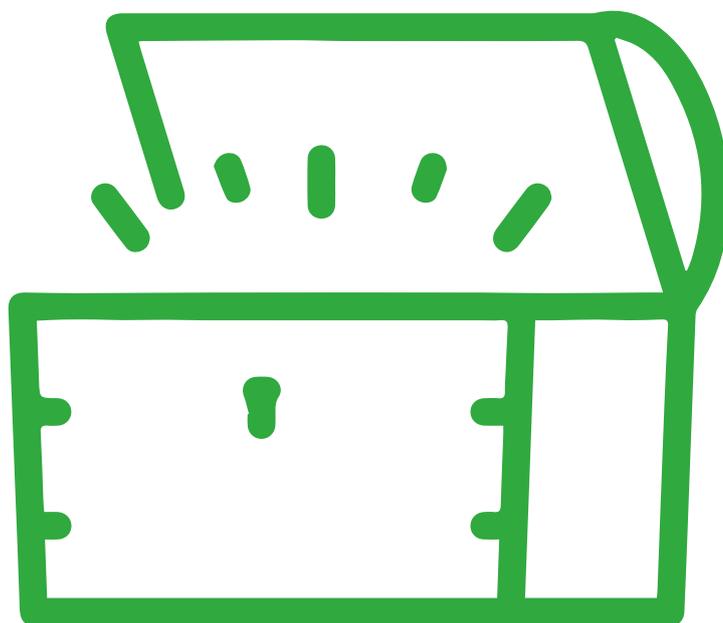
### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Die Sprachanimatour\*innen entscheiden vorab, welche Wörter in der jeweiligen Sprache „mitspielen“ sollen und bereiten entsprechend für jedes Wort die einzelnen Buchstabenkarten vor. Dann bringen sie pro Station das entsprechende Wort (Buchstabenkarten) in Schälchen bzw. Säckchen an und in der letzten Station verstecken sie den Schatz. Es muss bei der Vorbereitung darauf geachtet werden, dass für alle Gruppen die gleiche Anzahl an Stationen vorbereitet wird und dass die Länge der Wörter und somit die Anzahl der Buchstaben in der Summe in etwa gleich ist, damit keine Gruppe benachteiligt wird. Das Spiel ist gut für draußen geeignet.  
Οι γλωσσικοί εμπυχωτές αποφασίζουν εκ των προτέρων ποιές λέξεις θα χρησιμοποιηθούν στην εκάστοτε γλώσσα για το παιχνίδι. Προετοιμάζουν αντίστοιχα για κάθε λέξη τις κάρτες με τα γράμματα. Ύστερα βάζουν ανά σταθμό μια λέξη (δηλαδή τις κάρτες με τα γράμματα) σε μπολάκια ή σε σακουλάκια, ενώ στον τελευταίο σταθμό κρύβουν τον θησαυρό. Κατά την προετοιμασία, οι εμπυχωτές θα πρέπει να προσέξουν να προετοιμαστούν ισάριθμοι σταθμοί για όλες τις ομάδες και το μέγεθος των λέξεων και συνεπώς ο αριθμός των γραμμάτων, στο σύνολό τους, να είναι περίπου ίσος, για να μην έχει κάποια ομάδα μειονέκτημα. Διεξαγωγή του παιχνιδιού σε εξωτερικό χώρο.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Teilnehmenden werden nach ihren Sprachkenntnissen aufgeteilt, d.h. griechischsprachige Teilnehmende kommen in eine Gruppe, deutschsprachige in die andere. Die Gruppen erhalten das erste Wort jeweils in der Partnersprache und zerlegt in Buchstaben. Sie müssen mithilfe eines zentral aufgehängten Plakates oder eines DIN A4-Blattes, das jeder Gruppe ausgehändigt wird, herausfinden, welches Wort sich aus den Buchstaben ergibt. Sobald sie das Wort zusammengestellt haben, begeben sie sich zum entsprechenden Gegenstand bzw. zu dessen Ort. Dort finden sie die Buchstabenkarten für die nächste Station. So geht das Spiel weiter bis zum letzten Ort, wo der Schatz (eine Überraschung) auf die Gruppe wartet.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χωρίζονται σε ομάδες ανάλογα με την ομιλούμενη γλώσσα, δηλαδή οι ελληνόφωνοι/-ες βρίσκονται σε μια ομάδα και οι γερμανόφωνοι/-ες σε μια άλλη. Στην κάθε ομάδα δίνεται η πρώτη λέξη στην γλώσσα του εταίρου χωρισμένη σε επιμέρους γράμματα. Οι ομάδες θα πρέπει με τη βοήθεια της αφίσας που βρίσκεται τοποθετημένη σε κεντρικό σημείο ή με τη βοήθεια της λίστας με τις λέξεις στο φύλλο A4 να βάλουν τα γράμματα στη σωστή σειρά για να σχηματιστεί μια λέξη. Αφού βρουν τη ζητούμενη λέξη, πάνε στο σχετικό αντικείμενο/σημείο, όπου θα βρουν την επόμενη λέξη χωρισμένη σε επιμέρους γράμματα, η οποία περιγράφει τον επόμενο σταθμό. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτό τον τρόπο μέχρι τον τελευταίο σταθμό, όπου τους/τις περιμένει ένας θησαυρός (μια έκπληξη).



ANMERKUNGEN /  
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

VARIANTEN /  
ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ ABC-LERNEN



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

das Alphabet kennenlernen  
sich kennenlernen  
Kooperation  
γνωριμία με το αλφάβητο  
γνωριμία των συμμετεχόντων και  
συμμετεχουσών  
συνεργασία



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Karten mit jeweils einem Buchstaben aus dem deutschen und griechischen Alphabet. Für jeden Buchstaben des deutschen und griechischen Alphabets muss jeweils eine Karte vorbereitet werden. Die Karten sollten so groß sein, dass die Buchstaben für alle im Raum deutlich erkennbar sind.  
Plakate des deutschen und griechischen Alphabets mit Lautschrift (s. Anhang)

κάρτες με τα γράμματα του ελληνικού και του γερμανικού αλφάβητου. Για κάθε γράμμα του αλφάβητου προετοιμάζεται μια κάρτα. Οι κάρτες πρέπει να έχουν μέγεθος τέτοιο ώστε όλοι οι συμμετέχοντες και όλες οι συμμετέχουσες στην αίθουσα να αναγνωρίζουν με ευκρίνεια κάθε γράμμα.  
αφίσες με το ελληνικό και γερμανικό αλφάβητο και τη φωνητική γραφή (βλ. ανάρτηση)



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Die Plakate sollten bereits zu Beginn der Jugendbegegnung hängen, damit alle sie sich anschauen können.

Die Karten mit den Buchstaben können vor Beginn des Spiels auf den Boden mit der Schrift nach oben ausgelegt werden.

Οι αφίσες προτείνεται να έχουν αναρτηθεί από την έναρξη της συνάντησης, ώστε οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να τις παρατηρούν.

Οι κάρτες μπορούν να απλωθούν πριν την έναρξη του παιχνιδιού στο πάτωμα με τα γράμματα ορατά στην πάνω πλευρά.

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Alle stehen im Kreis. Das deutsche und griechische Alphabet werden einmal mithilfe der vorbereiteten Karten und der Plakate vorgestellt. Dabei wird jeder Buchstabe nach dem Alphabet hochgehalten und von der\*dem Sprachanimateur\*in ausgesprochen.

Όλοι/όλες οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχηματίζουν έναν κύκλο. Το γερμανικό και το ελληνικό αλφάβητο παρουσιάζονται μια φορά με τη βοήθεια των προετοιμασμένων καρτών και των αφισών. Ο ερμψυκωτής/η ερμψυκώτρια προφέρει κάθε γράμμα

Danach stellen sich alle der Reihe nach mit ihren Vornamen vor. Die erste Person sagt ihren Namen und alle sprechen den Namen einmal nach. Danach nimmt diese Person diejenigen, die links und rechts neben ihr stehen, an die Hand, führt sie zum Plakat und zeigt ihnen auf dem Plakat den Anfangsbuchstaben ihres Namens. Die deutschsprachigen Teilnehmenden versuchen den Anfangsbuchstaben im griechischen Alphabet zu lokalisieren und die griechischsprachigen im deutschen Alphabet. Dabei kann ihnen jeweils eine Person in der betreffenden Sprache behilflich sein.

Daraufhin stellen sich diese drei Personen in die Mitte des Kreises und stellen den Anfangsbuchstaben des Vornamens der ersten Person mit ihren Körpern dar. Die Darstellung kann fotografiert und später an die Wand gehängt werden. Anschließend stellt sich die zweite Person vor, zeigt ihren Anfangsbuchstaben im Alphabet und stellt wiederum mit den ihr benachbarten Personen zusammen diesen Anfangsbuchstaben dar. Dies wird fortgeführt, bis alle ihren Namen gesagt und ihren Anfangsbuchstaben dargestellt haben.

μία φορά ενώ παρουσιάζει την αντίστοιχη κάρτα. Κάθε συμμετέχων/συμμετέχουσα στη συνέχεια συστήνεται με το όνομά του/της, ενώ όλοι επαναλαμβάνουν το όνομα του/της. Έπειτα, το συγκεκριμένο άτομο οδηγεί τους/τις δεξιά και αριστερά διπλανούς/διπλανάς του/της στην αφίσα και τους/τις δείχνει το αντίστοιχο αρχικό γράμμα του ονόματός του/της.

Οι γερμανόφωνοι/-ες προσπαθούν να εντοπίσουν το αρχικό γράμμα στο ελληνικό αλφάβητο και οι ελληνόφωνοι/-ες το αντίστροφο. Ένα άτομο της αντίστοιχης γλώσσας βοηθάει σε περίπτωση που υπάρχει δυσκολία. Τα τρία αυτά άτομα επιστρέφουν στη μέση του κύκλου και σχηματίζουν τα γράμματα με το σώμα τους (ο σχηματισμός μπορεί να φωτογραφηθεί και να κρεμαστεί στον τοίχο).

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι όλοι οι συμμετέχοντες και όλες οι συμμετέχουσες να έχουν συστηθεί και σχηματίσει το αρχικό γράμμα του ονόματός τους.

## ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

### VARIANTEN /ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Wenn die Gruppe so groß ist, dass das Spiel zu lange dauern könnte, kann man folgende Variante einbauen:

Alle, deren Vorname mit dem gleichen Buchstaben beginnt, stellen sich zu der ersten Person, sagen auch ihren Namen, zeigen den Buchstaben auf dem Alphabet-Plakat und stellen dann gemeinsam den Buchstaben dar. Die Spieler\*innen, bei denen keine weiteren Teilnehmenden den gleichen Anfangsbuchstaben haben, stellen mit ihren beiden Nachbarn den Buchstaben dar, wie oben beschrieben.

Εάν η ομάδα είναι πολύ μεγάλη και το παιχνίδι μπορεί να έχει μεγαλύτερη διάρκεια, είναι δυνατή η ακόλουθη παραλλαγή:

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες, των οποίων το όνομα ξεκινάει με το ίδιο γράμμα, πηγαίνουν στο πρώτο άτομο που ξεκίνησε, λένε επίσης το όνομα τους, δείχνουν το γράμμα στο αλφάβητο και παριστάνουν το γράμμα όλοι μαζί. Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες των οποίων το αρχικό γράμμα δεν αντιστοιχεί στο αρχικό γράμμα άλλων συμμετεχόντων/συμμετεχουσών παριστάνουν το γράμμα με τους διπλανούς τους, όπως έχει ήδη περιγραφεί.



# ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ REISE NACH JERUSALEM



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Erweiterung des Wortschatzes  
Abbau von Hemmungen  
διεύρυνση λεξιλογίου  
άρση αναστολών



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15-25 Minuten (abhängig  
von der Anzahl der  
Teilnehmenden)  
15-25 λεπτά (ανάλογα με  
τον αριθμό των ατόμων)



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

bis zu 20 Teilnehmende  
έως και 20 συμμετέχοντες  
και συμμετέχουσες



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit folgenden Wörtern auf Deutsch und  
Griechisch und in Lautschrift, die ergänzend durch  
Symbole / Piktogramme bildlich dargestellt werden:  
hoch, runter, rechts, links (oder wahlweise: aufstehen,  
hinsetzen, rechts, links)

Stühle in der Anzahl der Teilnehmenden  
Μουσική

αφίσα με τις παρακάτω λέξεις στα Ελληνικά και στα  
Γερμανικά και σε φωνητική γραφή, οι οποίες παρουσιάζονται  
συμπληρωματικά με ένα σύμβολο/μία απεικόνιση:  
πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά (ή προαιρετικά: σηκωθείτε,  
καθίστε, δεξιά, αριστερά)  
καρέκλες για όλους/όλες  
μουσική



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Die Stühle werden in der Mitte des  
Raums in zwei Reihen so aufgestellt,  
dass jeweils zwei Stühle Rücken an  
Rücken zueinanderstehen.

Οι καρέκλες τοποθετούνται στο  
κέντρο της αίθουσας σε δύο σειρές  
έτσι ώστε η μια να βρίσκεται με την  
πλάτη στην άλλη.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zu Beginn des Spiels stehen die Teilnehmenden so, dass sie gute Sicht auf das Plakat haben, damit das Spiel erklärt werden kann und die Wörter in beiden Sprachen eingeübt werden. Dann setzen sich die Teilnehmenden auf die Stühle. Der\*die Sprachanimateur\*in beginnt mit einer Proberunde: Bei der Aufforderung „hoch“ müssen alle von ihrem Stuhl aufstehen, bei

Στην αρχή του παιχνιδιού στέκονται όλοι στον χώρο με κατεύθυνση προς την αφίσα, για να μπορούν οι εμπυχωτές/εμπυχωτρίες να εξηγήσουν το παιχνίδι και να παρουσιάσουν τις λέξεις. Στη συνέχεια οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες παίρνουν θέση στις καρέκλες. Ο/Η εμπυχωτής/εμπυχωτρία ξεκινάει με έναν δοκιμαστικό γύρο: με την εντολή «πάνω» ση-

„links“ gehen (oder tanzen) alle nach links (d.h. gegen den Uhrzeigersinn), bei „rechts“ gehen (oder tanzen) alle nach rechts (bzw. im Uhrzeigersinn), bei „runter“ müssen sich alle auf einen Stuhl setzen. Im Laufe jeder Runde kann die Spielleitung die Richtung so oft ändern, wie sie möchte.

Bei jeder Runde, wenn alle Spieler\*innen aufgestanden sind, entfernt der\*die Sprachanimateur\*in einen Stuhl so, dass in jeder Spielrunde immer ein Stuhl weniger als Spieler\*innen vorhanden ist. Wer bei der Aufforderung „runter“ keinen freien Stuhl zum Sitzen findet, muss ausscheiden und die Rolle der Spielleitung einnehmen. Die neue Spielleitung beginnt die nächste Runde mit der Aufforderung „hoch“, entfernt wieder einen Stuhl und lenkt die Spieler\*innen mit den Aufforderungen „links“ oder „rechts“. Die Runde wird wieder mit der Aufforderung „runter“ beendet und der\*die Teilnehmende, der\*die keinen freien Stuhl ergattern konnte, übernimmt die Spielleitung. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis ein\*e Gewinner\*in übrig bleibt.

Die Wörter „hoch“, „runter“, „links“ und „rechts“ sollten mal in Deutsch, mal in Griechisch ausgesprochen werden, beliebig wechselnd und so, dass die Spieler\*innen nicht vorab wissen können, welche Sprache als nächstes drankommt.

Während des Spiels kann die Spielleitung auch Musik anmachen, sodass um die Stühle getanzt werden kann.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

κάνονται όλοι από την καρέκλα τους, με την εντολή «αριστερά» περπατάνε (ή χορεύουν) προς τα αριστερά (αριστερόστροφα), με την εντολή «δεξιά» αρχίζουν να κινούνται προς τα δεξιά (δεξιόστροφα), ενώ μόλις ακουστεί η εντολή «κάτω» πρέπει όλοι να καθίσουν σε μια καρέκλα. Κατά τη διάρκεια κάθε γύρου ο/η συντο-νιστής/συντονίστρια μπορεί να αλλάξει την κατεύθυνση όσο συχνά το επιθυμεί. Σε κάθε γύρο, μόλις σηκωθούν οι παίκτες/παίκτριες, ο συντονιστής / η συντονίστρια απομακρύνει μια καρέκλα, έτσι ώστε κάθε φορά να υπάρχει μια καρέκλα λιγότερη από τον αριθμό των ατόμων. Το άτομο που στην εκφώνηση της εντολής «κάτω» δεν βρει ελεύθερη καρέκλα για να καθίσει, πρέπει να αποχωρήσει από το παιχνίδι και να αναλάβει τον ρόλο του συντονιστή/της συντονίστριας. Ο/Η νέος/νέα συντονιστής/συντονίστρια ξεκινάει τον νέο γύρο με την εντολή «πάνω», απομακρύνει πάλι μια καρέκλα και κατευθύνει τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες με τις εντολές «δεξιά» και «αριστερά». Ο γύρος τελειώνει πάλι με την εντολή «κάτω» και το άτομο που δεν βρήκε καρέκλα αποχωρεί από το παιχνίδι και αναλαμβάνει τον ρόλο του συντονιστή/της συντονίστριας. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται ώσπου να παραμείνει ένας/μια νικητής/νικήτρια.

Οι λέξεις «πάνω», «κάτω», «δεξιά» κι «αριστερά» πρέπει να εκφωνούνται τυχαία ή κατ' επιλογή είτε στα Ελληνικά είτε στα Γερμανικά με τρόπο τέτοιο ώστε οι παίκτες και οι παίκτριες να μην γνωρίζουν ποια γλώσσα θα ακολουθήσει.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο συντονιστής / η συντονίστρια μπορεί να βάλει μουσική για να μπορούν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να χορεύουν γύρω από τις καρέκλες.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Es können die Wörter „schneller“ und „langsamer“ hinzugefügt werden.

Μπορούν να προστεθούν οι λέξεις «πιο γρήγορα» και «πιο αργά».



# NINTZA NINJA



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Energizer  
Erweiterung des  
Wortschatzes mit Begriffen  
aus dem Alltag (z.B.  
Körperteile)  
ενεργοποίηση  
διεύρυνση λεξιλογίου  
με έννοιες από την  
καθημερινότητα (π.χ. μέρη  
του σώματος)



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Es sollten Kleingruppen von  
4-5 Teilnehmenden gebildet  
werden.  
Προτείνεται να  
δημιουργηθούν ομάδες  
με 4-5 συμμετέχοντες/  
συμμετέχουσες.



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit den Körperteilen auf Deutsch  
und Griechisch, der Lautschrift und mit  
einer bildlichen Darstellung  
Zettel, Stifte, Klebeband  
αφίσα με τα μέλη του σώματος στα Ελληνικά  
και στα Γερμανικά, σε φωνητική γραφή και  
με την απεικόνισή τους  
χαρτάκια, μαρκαδόροι, κολλητική ταινία



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη  
κίνηση

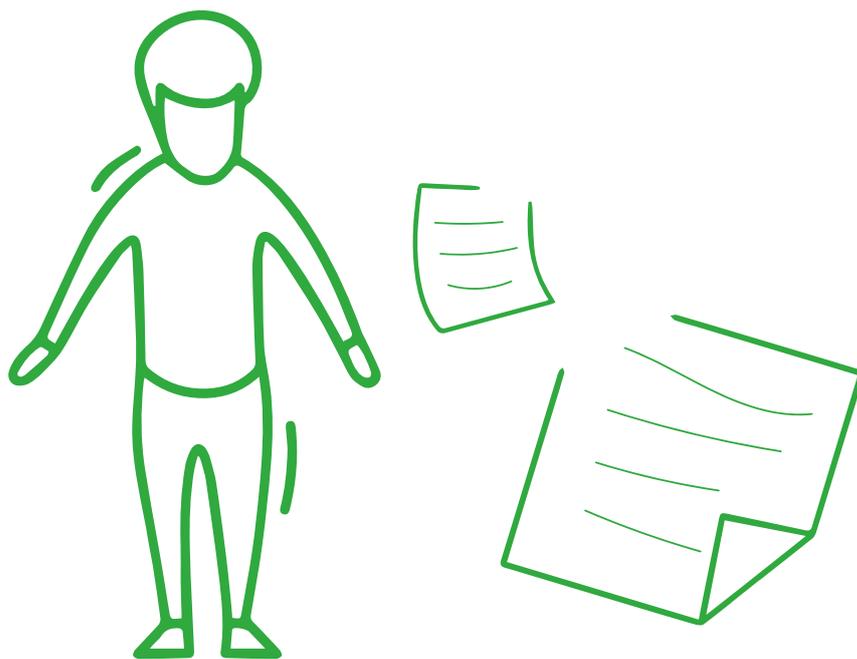
## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die\*der Sprachanimateur\*in führt mithilfe des Plakats die Körperteile in beiden Sprachen ein. Dann schreiben alle Spieler\*innen auf einem Zettel das Wort für einen Körperteil in der Partnersprache auf. Anschließend kleben sie ihren Zettel auf dem entsprechenden Körperteil auf. Die Spieler\*innen stehen

Ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια με τη βοήθεια της αφίσας εισάγει τις ονομασίες των μερών του σώματος στις δύο γλώσσες. Έπειτα οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σημειώνουν σε ένα χαρτάκι ένα μέρος του σώματος στην άλλη γλώσσα. Μετά κολλάνε όλοι τα χαρτάκια τους στο συγκεκριμένο μέρος

im Kreis und eine\*r beginnt mit einem zuvor vereinbarten Ausruf (z.B. „Ha!“) und einer einzigen Bewegung einem\*r anderen auf einen Körperteil (z.B. auf die Hand, die Schulter, das Bein, den Rücken) zu „schlagen“. Dabei geht es darum, den Körperteil zu berühren, auf dem der Zettel klebt. In dem Fall scheidet die Person, die der Berührung nicht ausweichen konnte, aus dem Kreis aus. Daraufhin ist der\*die Spieler\*in rechts an der Reihe. Die Spieler\*innen dürfen der Berührung nur mit einer einzigen Bewegung ausweichen und bleiben dann in der Position stehen, in der sie sich nach dieser Bewegung befinden. Auf diese Weise wird der Kreis aufgelöst. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis nur noch ein\*e Gewinner\*in übrigbleibt.

του σώματος. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχηματίζουν έναν κύκλο και ένας/μία ξεκινάει με ένα επιφώνημα το οποίο έχει συμφωνηθεί εκ των προτέρων (π.χ. «Χα!») να «χτυπήσει» με μία μόνο κίνηση κάποιον άλλον/κάποια άλλη, αγγίζοντας το σημείο που έχει κολλήσει το χαρτάκι (π.χ. χέρι, ώμος, πόδι, πλάτη). Σε αυτήν την περίπτωση, ο παίκτης/η παίκτρια που δεν κατάφερε να αποφύγει το άγγιγμα, αποχωρεί από τον κύκλο. Στη συνέχεια έχει σειρά ο παίκτης / η παίκτρια στα δεξιά. Σημειώνεται ότι οι παίκτες/παίκτριες επιτρέπεται να αποφύγουν το άγγιγμα, κάνοντας μόνο μία κίνηση, ενώ μετά η κίνηση «παγώνει» και μένουν ακίνητοι/ακίνητες στις νέες τους θέσεις, διαλύοντας τον αρχικό κύκλο. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται, όταν μένει ένας παίκτης/μία παίκτρια, ο οποίος/η οποία είναι και ο νικητής/η νικήτρια.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachanimateur\*innen müssen darauf aufmerksam machen, dass bei diesem Spiel eine leichte Berührung ausreichend ist. Während des Spiels muss darauf geachtet werden, dass sich niemand verletzt. Οι γλωσσικοί ερψυχωτές/γλωσσικές ερψυχώτριες πρέπει να εξηγήσουν ότι αρκεί ένα απαλό άγγιγμα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει οι ερψυχωτές/ερψυχώτριες να προσέξουν να μην τραυματιστεί κάποιος παίκτης.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## NTOMINO DOMINO



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

mithilfe von Internationalismen Ähnlichkeiten  
im Deutschen und Griechischen erkennen  
Hemmungen abbauen  
Kooperation im bilateralen Team  
αναγνώριση ύπαρξης παρόμοιων λέξεων στα  
Ελληνικά και στα Γερμανικά με τη βοήθεια  
διεθνών όρων  
άρση αναστολών  
συνεργασία στη διμερή ομάδα



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Mehrere Kleingruppen à  
2-4 Personen (Kleingruppen  
sollten nicht größer sein).  
Περισσότερες μικρές ομάδες,  
με 2-4 άτομα ανά ομάδα  
(προτείνεται οι ομάδες να μην  
είναι μεγαλύτερες).



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit ca. 20 Internationalismen-Paaren auf Deutsch und Griechisch (z.B. Mathematik – Μαθηματικά; Delfin – δελφίνι). 21 „Dominosteine“: Es werden Karten in der Anzahl der Internationalismen-Paare plus eine zusätzliche Karte benötigt. 21 Moderationskarten, die durch einen vertikalen Strich in der Mitte halbiert werden (ähnlich wie Dominosteine) Auf einer Karte wird auf der linken Hälfte das „Start“ / „εκκίνηση“ auf Deutsch und Griechisch geschrieben, auf der rechten Hälfte eines der Wörter aus der Liste entweder auf Deutsch oder auf Griechisch. Auf einer anderen Karte wird auf der rechten Hälfte auf Deutsch und Griechisch das Wort „Ende“/ „τέρμα“ geschrieben, auf der linken Seite ein anderes Wort aus der Liste, entweder auf Deutsch oder Griechisch. Dabei darf es sich nicht um das Wort handeln, das in der anderen Sprache auf der Start-Karte steht. Dann wird auf jeder Seite der übrigen Karten (d.h. jeweils links oder rechts) ein Internationalismus auf Deutsch oder auf Griechisch ohne Lautschrift geschrieben, bis alle Internationalismen der Liste aufgeschrieben sind. Jedes Wort darf nur einmal in der deutschen und einmal in der griechischen Sprache vorkommen. Die Wörter werden auf den Karten so verteilt, dass die Karten aneinandergelegt werden können. Die Dominosets werden entsprechend der Anzahl der Kleingruppen vervielfältigt. Siehe Beispielset.

Αφίσα με 20 ζεύγη διεθνών όρων στα Ελληνικά και στα Γερμανικά (π.χ. Mathematik – Μαθηματικά, Delfin – δελφίνι). Κάρτες: 21 «πλακίδια Ντόμινο»: Χρειαζόμαστε τόσες κάρτες όσοι είναι και οι διεθνείς όροι συν μια κάρτα παραπάνω. 21 κάρτες, οι οποίες χωρίζονται στη μέση με μια κάθετη γραμμή (παρόμοια με τα «πλακίδια» του Ντόμινο). Στη μια κάρτα αναγράφεται στην αριστερή πλευρά η λέξη «εκκίνηση» και «Start» στα Ελληνικά και στα Γερμανικά αντίστοιχα, ενώ στη δεξιά πλευρά ένας από τους διεθνείς όρους της λίστας είτε στα Ελληνικά είτε στα Γερμανικά. Σε μια άλλη κάρτα αναγράφεται στη δεξιά πλευρά η λέξη «τέρμα», «Ende», ενώ στην αριστερή πλευρά αναγράφεται ένας άλλος από τους διεθνείς όρους της λίστας είτε στα Ελληνικά είτε στα Γερμανικά. Η λέξη δεν θα πρέπει να αντιστοιχεί στη λέξη της κάρτας στην άλλη γλώσσα-«εκκίνηση». Έπειτα γράφονται σε κάθε πλευρά των υπόλοιπων καρτών, δηλαδή είτε δεξιά είτε αριστερά, οι υπόλοιπες λέξεις είτε στα Ελληνικά είτε στα Γερμανικά και χωρίς φωνητική γραφή. Κάθε διεθνής όρος υπάρχει στο παιχνίδι μία φορά στα Ελληνικά και μία φορά στα Γερμανικά. Οι λέξεις γράφονται στις κάρτες με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να τοποθετηθούν οι κάρτες η μία δίπλα στην άλλη. Τα σετ του Ντόμινο πολλαπλασιάζονται ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων. Βλέπε το παράδειγμα του σετ.



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Platz für das  
Auslegen der  
Dominokarten  
(große Tische oder  
Fußboden).  
Χώρος για να  
απλωθούν τα Ντόμινο  
(μεγάλα τραπέζια ή  
το πάτωμα).

Die Teilnehmenden werden in gemischtsprachige Kleingruppen mit zwei bis vier Spieler\*innen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen Satz Dominokarten mit der Aufgabe, die Karten beginnend mit „Start“ und endend mit „Ziel“ aneinanderzulegen. Sinnvoll ist es dabei, dass die griechischsprachigen Teilnehmenden ein Wort auf Griechisch vorlesen und die Teilnehmenden gemeinsam die Entsprechung auf Deutsch suchen, sowie umgekehrt die deutschsprachigen Teilnehmenden ein Wort auf Deutsch vorlesen und gemeinsam die Entsprechung auf Griechisch gesucht wird. Es sollte darauf geachtet werden, dass beide Sprachen abwechselnd als erste vorgelesen werden.

Wenn alle Gruppen die Dominokarten gelegt haben, wird das Plakat mit den Internationalismen aufgehängt und die Wörter werden noch einmal laut vorgelesen (und ggf. von allen nachgesprochen). Das laute Vorlesen der Wörter kann auch von den Spieler\*innen in ihrer Muttersprache übernommen werden. Das Plakat kann für die verbleibende Zeit der Jugendbegegnung im Gruppenraum hängen bleiben.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Zu Beginn sollte gut erläutert werden, dass die Wörter in beiden Sprachen abwechselnd vorgelesen werden, damit sie gleichberechtigt behandelt werden. Auch sollten alle darauf achten, die Wörter deutlich und langsam auszusprechen.

Στην αρχή θα πρέπει να καταστεί σαφές, ότι οι λέξεις θα πρέπει να διαβαστούν εναλλάξ και στις δύο γλώσσες, έτσι ώστε να υπάρχει ισότιμη μεταχείριση και οι δύο γλώσσες να χρησιμοποιηθούν στον ίδιο βαθμό. Επίσης θα πρέπει όλοι/όλες οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να φροντίσουν να προφέρουν καθαρά και αργά τις λέξεις.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χωρίζονται σε υποομάδες δύο έως τεσσάρων ατόμων που προέρχονται και από τις δύο γλωσσικές ομάδες. Κάθε ομάδα θα λάβει ένα σετ καρτών Ντόμινο που θα έχει ως αποστολή να τοποθετήσει όλες τις κάρτες στη σωστή σειρά, αρχίζοντας με την κάρτα «εκκίνηση» και τελειώνοντας με την κάρτα «τέρμα». Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι ελληνόφωνοι/-νες συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να διαβάζουν μια λέξη στα Ελληνικά και όλοι οι υπόλοιποι/-ες να ψάχνουν από κοινού την αντίστοιχη γερμανική λέξη, όπως και αντίστροφα οι γερμανόφωνοι/-ες συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να διαβάζουν μια λέξη στα Γερμανικά και όλοι οι υπόλοιποι/-ες να ψάχνουν από κοινού την αντίστοιχη ελληνική λέξη. Είναι σημαντικό να χρησιμοποιούνται και οι δύο γλώσσες εναλλάξ.

Όταν τελειώσουν όλες οι ομάδες με το παιχνίδι «Ντόμινο», θα κρεμαστεί η αφίσα με τους διεθνείς όρους οι οποίοι θα διαβαστούν ακόμη μια φορά δυνατά (και αν χρειαστεί θα τους επαναλάβουν όλοι). Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες μπορούν να διαβάσουν τις λέξεις στη μητρική τους γλώσσα. Η αφίσα μπορεί παραμείνει στον χώρο καθ' όλη την διάρκεια της συνάντησης των νέων.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Das Domino-Spiel kann auch als Wettbewerb gespielt werden: Die Kleingruppe, die zuerst fertig ist, hat gewonnen. Hierbei ist allerdings zu bedenken, dass die Auseinandersetzung mit den einzelnen Wörtern/Internationalismen deutlich kürzer ausfällt und die Spieler\*innen unter Umständen nicht in der Lage sind, alle Internationalismen bewusst wahrzunehmen.

Die Internationalismen können auch von allen gemeinsam oder in Kleingruppen erarbeitet werden. Die Kleingruppen können entsprechend auch die Dominokarten vorbereiten.

Το παιχνίδι «Ντόμινο» μπορεί να έχει και τη μορφή διαγωνισμού: η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη, θα κερδίσει. Εδώ θα πρέπει όμως να ληφθεί υπόψη ότι η ενασχόληση με τις επιμέρους λέξεις/διεθνείς όρους κρατά σαφώς λιγότερο και οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες ενδεχομένως να μην έχουν την δυνατότητα να αντιληφθούν συνειδητά όλους τους διεθνείς όρους.

Η λίστα των διεθνών όρων μπορεί να διαμορφωθεί από όλους. Οι υποομάδες μπορούν να δημιουργήσουν οι ίδιες τις κάρτες Ντόμινο.

Εκκίνηση

μαθηματικά

Start

πλανήτης

Mathematik

τηλέφωνο

Planet

κέντρο

Telefon

ταξί

Zentrum

μαρμελάδα

Taxi

κομπιούτερ  
(ηλεκτρονικός  
υπολογιστής)

Marmelade

σχολείο

Computer

χημεία

Schule

μουσική

Chemie

ράδιο

Musik

τομάτα

Radio

Tomate	μπόλα
--------	-------

Ball	μπανάνα
------	---------

Banane	ίντερνετ (διαδίκτυο)
--------	-------------------------

Internet	σανδάλι
----------	---------

Sandale	δελφίνι
---------	---------

Delphin	σοκολάτα
---------	----------

Schokolade	κωμωδία
------------	---------

Komödie	χάος
---------	------

Chaos	τέρμα Ende
-------	---------------



## Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ DIE WELT DER GEFÜHLE



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

den Abschied gestalten  
non-verbale Kommunikation  
Erweiterung des  
Wortschatzes  
εξοικείωση με τη διαδικασία  
του αποχωρισμού  
μη-λεκτική επικοινωνία  
διεύρυνση λεξιλογίου



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

20 Minuten  
20 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

gerade Personenzahl  
(ansonsten kann der\*die  
Sprachanimateur\*in mitspielen)  
ζυγός αριθμός συμμετεχόντων/  
συμμετεχουσών (διαφορετικά  
συμμετέχει ένας από τους  
γλωσσικούς εμπψθχωτές / τις  
γλωσσικές εμπψχωτρες)



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit fünf bis sechs Wörtern in beiden Sprachen,  
die Gefühle oder emotionale Situationen beschreiben:  
Freundschaft, Liebe, Abschied, Umarmen, Freude,  
Traurigkeit.

Karten, auf denen jeweils eines der Wörter des Plakats  
auf Deutsch und Griechisch sowie mit Lautschrift  
steht.

Stifte, ggf. Flipchart, Musik

Αφίσα με πέντε-έξι λέξεις στα Γερμανικά και  
στα Ελληνικά που εκφράζουν συναισθήματα ή  
συναισθηματικές καταστάσεις: φιλία, αγάπη,  
αποχαιρετισμός, αγκαλιά, χαρά, λύπη.

Κάρτες όπου αναγράφεται μια λέξη από την αφίσα και  
στις δύο γλώσσες και σε φωνητική γραφή.  
μαρκαδόροι, ενδεχ. διάγραμμα παρουσίασης, μουσική



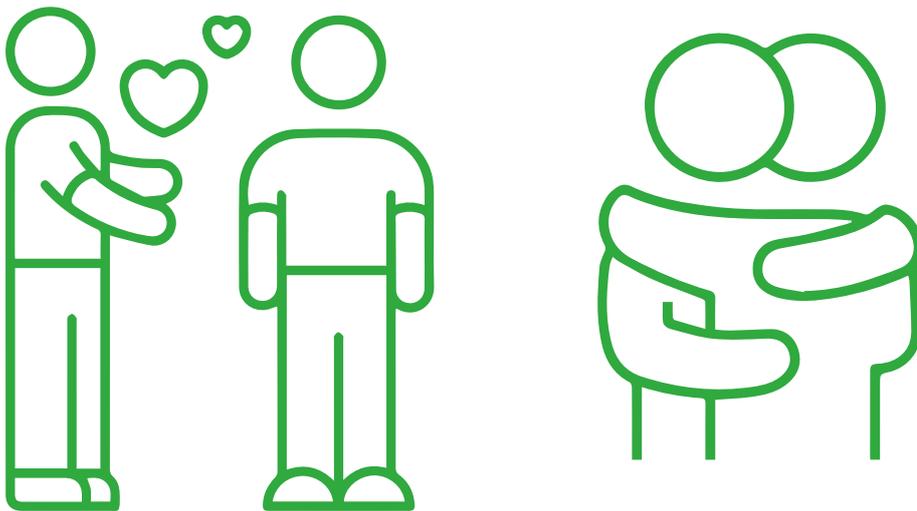
### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Wörter auf dem Plakat werden eingeführt. Anschließend verteilen sich die Spieler\*innen im Raum und bewegen sich spontan, während die Musik läuft. Die Spielleitung stoppt die Musik. In der Hand hält sie die Karten wie einen Fächer und hält sie einer Person hin. Diese sucht sich eine Karte aus und liest das Wort in beiden Sprachen laut vor. Alle suchen sich ein Gegenüber in ihrer Nähe und drücken das Gefühl mit Mimik und Gestik aus. Die Aktivität wird fortgesetzt, bis alle Karten gespielt wurden.

Αρχικά σημειώνονται οι λέξεις στην αφίσα. Στη συνέχεια οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες μοιράζονται στον χώρο και κινούνται ελεύθερα, ενώ ακούγεται μουσική. Ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια σταματάει τη μουσική και προσφέρει σ' ένα άτομο τις κάρτες με τις λέξεις που κρατάει σαν βεντάλια στο χέρι. Το άτομο διαλέγει μια κάρτα και διαβάζει τη λέξη δυνατά και στις δύο γλώσσες. Οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες αναζητούν έναν συμπαίκτη/μια συμπαίκτρια που να βρίσκεται κοντά τους και αναπαριστούν την έννοια με χειρονομίες και παντομίμα. Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν οι κάρτες.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

#### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Die Aktivität beginnt mit einer Diskussion über den Jugendaustausch, der sich dem Ende zuneigt, und über den Abschied voneinander.

Die Teilnehmenden schlagen Wörter vor, die sie mit ihrem Abschied verbinden. Die Spielleitung schreibt die Wörter auf das Poster und die Karten (zweisprachig und in Lautschrift). Anschließend wird die Aktivität wie oben beschrieben durchgeführt.

Η δραστηριότητα ξεκινάει με μια συζήτηση για την ανταλλαγή που πλησιάζει στο τέλος της και τον επικείμενο αποχαιρετισμό.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες προτείνουν λέξεις που να εκφράζουν τα συναισθήματά τους για τον αποχωρισμό. Ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια γράφει τις λέξεις στην αφίσα και τις κάρτες (στις δύο γλώσσες και με φωνητική γραφή) και το παιχνίδι παίζεται σύμφωνα με την πιο πάνω περιγραφή.



# Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΘΑΥΜΑΣΤΗΣ ΜΟΥ MEIN GRÖSSTER FAN



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Gruppendynamik stärken  
Wortschatz erweitern  
Interkulturelles Lernen (sportliche  
Anfeuerungsrufe in beiden  
Kulturkreisen)  
ενίσχυση της δυναμικής στην ομάδα  
διεύρυνση λεξιλογίου  
διαπολιτισμική μάθηση (αθλητικές  
Ζητωκραυγές στους δύο  
πολιτισμούς)



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10-15 Minuten  
10-15 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Idealerweise eine gerade Anzahl  
von Teilnehmenden, damit  
alle gleich zu Beginn eine\*n  
Spielpartner\*in finden können.  
Ιδανικά ο αριθμός των συμμετε-  
χόντων και συμμετεχουσών είναι  
ζυγός, ώστε να μπορούν εξαρχής  
όλοι να βρουν έναν συμπαίκτη/  
μία συμπαίκτρια.



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Poster mit den Wörtern:  
„Schere“, „Stein“, „Papier“ / „ψαλίδι“, „πέτρα“,  
„χαρτί“  
Stifte  
αφίσα με τις λέξεις: «Schere», «Stein», «Papier» /  
«ψαλίδι», «πέτρα», «χαρτί»  
μαρκαδόροι



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz  
επαρκής χώρος

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Wörter „Schere“, „Stein“ und „Papier“ werden ein-  
geübt. Anschließend werden die Spieler\*innen aufge-  
fordert, einen sportlichen „Schlachtruf“ zum Anfeuern  
einer Mannschaft in ihrer Sprache zu nennen (bei Ju-  
gendbegegnungen im Sport kann das auf die jeweilige  
Sportart angepasst werden). Die Ausrufe werden in  
beiden Sprachen ebenfalls auf dem Poster notiert und  
eingeübt.

Die Spieler\*innen laufen dann durch den Raum. Wenn  
zwei sich treffen, spielen sie gegeneinander „Sche-  
re-Stein-Papier“ und sprechen dabei die Wörter in der

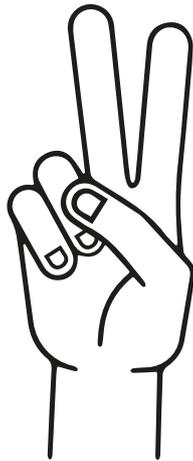
Στην αρχή εισάγονται οι λέξεις «ψαλίδι», «πέτρα» και  
«χαρτί». Έπειτα ζητείται από τους συμμετέχοντες και  
τις συμμετέχουσες να εκφωνήσουν μια «αθλητική ζη-  
τωκραυγή» στη γλώσσα τους, με την οποία υποστηρί-  
ζουν την ομάδα τους (σε αθλητικές ανταλλαγές νέων  
μπορούν οι φράσεις αυτές να προσαρμοστούν στο  
αντίστοιχο άθλημα). Οι ζητωκραυγές σημειώνονται  
στην αφίσα και στις δύο γλώσσες. Το παιχνίδι παίζε-  
ται όπως το γνωστό παιχνίδι «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί». Οι  
συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες κινούνται ελεύ-  
θερα στον χώρο. Όταν δύο άτομα συναντιούνται, παί-

Partnersprache aus. Beide sagen „Schere, Stein, Papier“ und machen anschließend eine der drei Gesten: Das Papier wird durch eine flache Hand dargestellt, die Schere durch den gespreizten Zeige- und Mittelfinger, der Stein durch eine Faust (s. Bild). Die Symbole gewinnen folgendermaßen gegeneinander:

Die Schere schneidet das Papier (Schere gewinnt), das Papier wickelt den Stein ein (Papier gewinnt), der Stein macht die Schere stumpf (Stein gewinnt).

Entscheiden sich beide Spieler\*innen für dasselbe Symbol, wird das Spiel als unentschieden gewertet und wiederholt.

Wer verliert, stellt sich hinter die\*den Gewinner\*in und läuft als Fan hinter ihr\*ihm. Dabei rufen die Fans den „Schlachtruf“ in der anderen Sprache, um die Spieler\*innen anzufeuern. Die jeweiligen Gewinner\*innen laufen durch den Raum, suchen sich eine\*n neue\*n Spielpartner\*in und spielen erneut. Diejenigen, die verloren haben, werden wiederum Fans der Gewinner\*innen usw. bis am Ende ein\*e Spieler\*in gewinnt.



Schere [σέρε]  
ψαλίδι [psalíthi]



Papier [παπίρ]  
χαρτί [chartí]



Stein [στάιν]  
πέτρα [pétra]

ζουν «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί», ενώ λένε τις λέξεις στην γλώσσα της άλλης χώρας. Και οι δύο λένε «ψαλίδι, πέτρα, χαρτί» και μετά κάνουν μία από τις τρεις κινήσεις χεριών: το χαρτί συμβολίζεται με μία επίπεδη παλάμη, το ψαλίδι σχηματίζεται από τον δείκτη και το μεσαίο δάχτυλο, η πέτρα με μια γροθιά (βλ. εικόνα). Τα σύμβολα νικούν το ένα το άλλο ως εξής:

Το ψαλίδι κόβει το χαρτί (το ψαλίδι νικάει), το χαρτί τυλίγει την πέτρα (το χαρτί νικάει), η πέτρα καταστρέφει το ψαλίδι (η πέτρα νικάει).

Εάν και οι δύο επιλέξουν το ίδιο σύμβολο, το παιχνίδι λήγει ισόπαλο και επαναλαμβάνεται.

Το άτομο που χάνει στήνεται πίσω από τον νικητή/την νικήτρια, του οποίου/της οποίας γίνεται «θαυμαστής/θαυμάστρια». Από εκείνη τη στιγμή αρχίζει να τον/την υποστηρίζει στους επόμενους γύρους με τη ζητωκραυγή στην άλλη γλώσσα. Οι νικητές αναζητούν έναν νέο/μία νέα αντίπαλο για να παίξουν τον επόμενο γύρο «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί». Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες που χάνουν γίνονται θαυμαστές/-τριες κι έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι έως ότου να υπάρξει ένας νικητής/μία νικήτρια.

#### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

#### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Das Spiel kann auch ohne „Schlachtruf“ gespielt werden. Dabei laufen die Teilnehmenden durch den Raum und rufen ihren eigenen Namen.

Wer bei „Schere-Stein-Papier“ verloren hat, ruft als Fan den Namen seines\*ihres „Idols“ und feuert sie\*ihn damit an.

Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες μπορούν να παίξουν το παιχνίδι και χωρίς «Ζητωκραυγή». Σε αυτή την παραλλαγή κινούνται στον χώρο και φωνάζουν το δικό τους όνομα. Όποιος χάνει, αρχίζει να φώναζει το όνομα του νικητή/της νικήτριας.



## ΟΝΕΙΡΙΚΑ GIF TRAUM-GIF



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Gruppendynamik stärken  
Medienkompetenz stärken  
Körperlicher Ausdruck  
Wortschatz erweitern  
ενδυνάμωση της δυναμικής στην ομάδα  
ενδυνάμωση των ικανοτήτων  
διαχείρισης μέσω μαζικής επικοινωνίας  
σωματική έκφραση  
διεύρυνση λεξιλογίου



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

25-45 Minuten  
25-45 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

bis 24 Teilnehmende  
εως 24 συμμετέχουσες  
και συμμετέχοντες



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Karten des Gesellschaftsspiels DIXIT  
Handys (der Teilnehmenden)  
Es kann eine App zur Erstellung von GIFs genutzt werden.  
DIN A3 Blätter, Stifte, Pinnwand  
κάρτες από το επιτραπέζιο παιχνίδι «DIXIT»  
κινητά τηλέφωνα (των συμμ.)  
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί η ψηφιακή εφαρμογή για τη δημιουργία GIF στα κινητά.  
χαρτιά A3, μαρκαδόροι, πίνακας με πινέζες



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ein leerer Raum  
Tische und Stühle stehen an den Seiten und können für die Erstellung der GIFs genutzt werden.  
για άδεια αίθουσα  
Τα τραπέζια και οι καρέκλες βρίσκονται στο πλάι και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα GIF.

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Spielleitung legt die DIXIT-Karten offen auf den Boden aus. Jede\*r Teilnehmende wählt eine Karte, die eine Bedeutung für ihn\*sie hat oder die ihn\*sie anspricht und überlegt sich einen Titel dazu. Die Teilnehmenden schließen sich, abhängig von der Gruppengröße, zu 3er-Gruppen oder 4er-Gruppen zusammen.

Οι κάρτες DIXIT τοποθετούνται από τον γλωσσικό εμπνευστή/τη γλωσσική εμπνευστριά ανοικτές στο πάτωμα. Κάθε συμμετέχων και συμμετέχουσα διαλέγει μια κάρτα και δίνει έναν τίτλο σ' αυτήν. Δημιουργούνται ομάδες των 3 ή 4 ατόμων (ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας). Οι ομάδες επιλέγουν ένα

Jede Gruppe wählt einen Teil des Raumes, zeigt sich gegenseitig die Karten und jede\*r schreibt den eigenen Titel (in der Muttersprache) auf das DIN A3 Blatt. Die Spielleitung geht herum und übersetzt die Titel in beide Sprachen. Dann suchen sich die Teilnehmenden eine der Karten aus und stellen sie in einem GIF nach, d.h. in einer sich wiederholenden Bewegung. Sind die Gruppen fertig, werden alle Darstellungen der Reihe nach in der Gesamtgruppe vorgestellt. Nach jeder Präsentation wird der Titel auf Deutsch und Griechisch vorgelesen (Teilnehmende aus Deutschland den griechischen Titel, diejenigen aus Griechenland den deutschen).

Die Darstellungen können mit einem Handy gefilmt werden, um als GIFs verarbeitet zu werden. Am Ende kann eine Reflexionsrunde anschließen.

σημείο της αίθουσας, όπου δείχνουν ο ένας στον άλλον την κάρτα της επιλογής τους και σημειώνουν ο καθένας/η καθεμία τον τίτλο σε χαρτί A3. Ο γλωσσικός εμψυχωτής/Η γλωσσική εμψυχώτρια φροντίζει ο κάθε τίτλος να είναι μεταφρασμένος και να υπάρχει και στις δύο γλώσσες. Κάθε ομάδα επιλέγει στη συνέχεια μια κάρτα την οποία αναπαριστούν οι σμτχ. της ομάδας σαν GIF, δηλαδή με μια επαναλαμβανόμενη κίνηση. Μόλις τα μέλη όλων των ομάδων ολοκληρώσουν, παρουσιάζονται όλα τα GIF με τη σειρά σ' όλους. Ύστερα από κάθε παρουσίαση διαβάζεται ο τίτλος στα Ελληνικά και στα Γερμανικά (οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες από την Ελλάδα μπορούν να διαβάζουν τον τίτλο στα Γερμανικά, ενώ οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες από την Γερμανία στα Ελληνικά). Οι παρουσιάσεις μπορούν να βιντεοσκοπηθούν με το κινητό προκειμένου να υποβληθούν έπειτα σε επεξεργασία ως πραγματικά GIF. Το παιχνίδι μπορεί να ολοκληρωθεί με έναν γύρο αναστοχασμού.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Dieses Spiel sollte am besten in einer Gruppenphase gespielt werden, in der alle sich schon kennen und Vertrauen entwickelt haben. Einige könnten sich mit Bewegung und Ausdruck unwohl fühlen. Deswegen ist es wichtig, dass sich die Gruppe schon kennt und Vertrauen aufgebaut hat.

Το παιχνίδι προτείνεται να διεξαχθεί σε κάποια φάση της συνάντησης στην οποία οι σμτχ. θα έχουν αποκτήσει οικειότητα και εμπιστοσύνη μεταξύ τους, καθώς υπάρχει το ενδεχόμενο κάποιοι σμτχ. να νιώσουν άβολα όταν τους/τις ζητηθεί να εκφραστούν με κίνηση.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Anstelle der DIXIT-Karten eignen sich für das Spiel auch Kunstwerke, die im Internet recherchiert und ausgedruckt werden können.

Αντί για κάρτες DIXIT προσφέρονται για το παιχνίδι κι έργα τέχνης, τα οποία μπορούν να επιλεγθούν από το διαδίκτυο προς εκτύπωση.



# ΠΑΖΑΡΙ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ FLOHMARKT DER BUCHSTABEN



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Kennenlernen des Alphabets  
Laut-Schrift-Zuordnung  
erstes Kennenlernen  
γνωριμία με το αλφάβητο  
αντιστοιχία φθόγγων και  
γραφής  
πρώτη γνωριμία



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

30 Minuten  
30 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Das Spiel kann auch in nationalen Gruppen zur Vorbereitung auf die Jugendbegegnung gespielt werden.  
Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και σε εθνικές ομάδες ως προετοιμασία για τη συνάντηση.



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit dem deutschen und dem griechischen Alphabet und entsprechender Lautschrift. Im Griechischen müssen auch die Buchstabenkombinationen, die deutsche Laute wiedergeben, dargestellt werden (s. Alphabet im Anhang).  
Viele kleine Moderationskarten, die beidseitig beschreibbar sind, in der Anzahl der Buchstaben aller Vornamen der Spieler\*innen  
Filzstifte in der Anzahl der Spieler\*innen  
αφίσα με το ελληνικό και το γερμανικό αλφάβητο και την αντίστοιχη φωνητική γραφή. Στα Ελληνικά θα χρειαστεί να σημειωθούν και οι συνδυασμοί γραμμάτων, οι οποίοι αντιστοιχούν σε γερμανικούς φθόγγους (βλ. αλφάβητο στο παράρτημα).  
πολυάριθμες μικρές κάρτες με δυνατότητα επιγραφής και στις δύο πλευρές και σε αριθμό τέτοιο ώστε όλοι να μπορούν να γράψουν τα γράμματα των ονομάτων τους  
Μαρκαδόροι για όλους τους συμμετέχοντες και όλες τις συμμετέχουσες



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Zu Beginn ist es wichtig, dass die beiden Alphabete eingeführt werden. Dabei werden die Buchstaben des jeweiligen Alphabets einmal langsam vorgelesen und auf dem Plakat gezeigt. Dann wird das jeweilige Alphabet wiederholt, indem die Laute, die üblicherweise den Buchstaben entsprechen, ausgesprochen werden (z.B. nicht „es“ für den Buchstaben „s“, sondern „s“ wie in „Sarah“ oder wie in „Nestor“). Bei einigen Lauten ist es wichtig, sie zu wiederholen, da sie sich von den Lauten in der anderen Sprache unterscheiden.

Anschließend können Fragen gestellt werden. Wenn es keine Fragen (mehr) gibt, werden die Spieler\*innen gebeten, ihren Vornamen auf den Moderationskarten in der anderen Sprache aufzuschreiben. Dabei benutzen sie für jeden Buchstaben eine Moderationskarte. Wichtig ist hier, dass die Sprachanimateur\*innen deutlich machen, dass es kein Falsch oder Richtig gibt, sondern alle ihren Namen so schreiben können, wie sie glauben, dass er in der Partnersprache geschrieben wird. Falls Unsicherheiten bestehen, kann der\*die Sprachanimateur\*in helfen.

Die Karten werden anschließend eingesammelt, gemischt und so wieder ausgeteilt, dass alle die gleiche Anzahl an Karten erhalten. Sobald der\*die Sprachanimateur\*in ein Zeichen gibt, beginnen die Spieler\*innen sich im Raum zu bewegen und den Laut, der dem Buchstaben auf der obersten Karte auf ihrem Stapel entspricht, laut zu wiederholen. Ziel ist es, auf diesem „Flohmarkt der Buchstaben“ den eigenen Namen wieder zusammenzustellen sowie die eigenen Karten zu „verkaufen“.

Στην αρχή είναι σημαντικό να εισαθούν τα δύο αλφάβητα. Ο γλωσσικός εμψυχωτής / η γλωσσική εμψυχώτρια διαβάζει κάθε γράμμα με τη σειρά μία φορά, δείχνοντας στην αφίσα κάθε γράμμα. Έπειτα, επαναλαμβάνει το κάθε αλφάβητο, αυτή τη φορά όμως προφέροντας τους φθόγγους στους οποίους συνήθως αντιστοιχεί το κάθε γράμμα (π.χ. «σ» όπως στο «σπίτι» κι όχι «σίγμα»). Μερικοί φθόγγοι πρέπει να επαναληφθούν, επειδή διαφέρουν από τους φθόγγους της άλλης γλώσσας.

Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες έχουν τη δυνατότητα να κάνουν ερωτήσεις. Εφόσον δεν υπάρχουν (πλέον) απορίες, καλούνται να γράψουν το μικρό τους όνομα στην άλλη γλώσσα στις κάρτες, χρησιμοποιώντας για κάθε γράμμα μια κάρτα. Στο σημείο αυτό είναι σημαντικό οι γλωσσικοί εμψυχωτές / γλωσσικές εμψυχώτριες να επισημάνουν πως δεν υπάρχει σωστό και λάθος. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες μπορούν να γράψουν το όνομά τους έτσι όπως νομίζουν ότι μπορεί να γράφεται στην άλλη γλώσσα. Αν υπάρχουν αμφιβολίες, μπορεί ο γλωσσικός εμψυχωτής / η εμψυχώτρια να βοηθήσει.

Έπειτα οι κάρτες μαζεύονται, ανακατεύονται και μοιράζονται έτσι ώστε όλοι να έχουν τον ίδιο αριθμό καρτών. Μόλις ο γλωσσικός εμψυχωτής / η γλωσσική εμψυχώτρια δώσει το σήμα, αρχίζουν όλοι να κινούνται στον χώρο προφέροντας δυνατά τον φθόγγο, που αντιστοιχεί στο γράμμα της κάρτας τους που βρίσκεται πάνω. Στόχος σε αυτό το «Παζάρι γραμμάτων» είναι κάθε σμτχ. να συντάξει το όνομά του/της από την αρχή καθώς και να «πουλήσει» όλα τα γράμματα στη συλλογή του/της.

Dabei muss beachtet werden:

Der Name darf nur in der Partnersprache zusammengestellt werden.

Man muss nicht unbedingt die Buchstaben finden, die man selbst aufgeschrieben hat.

Man darf immer nur die oberste Karte auf dem Stapel „verkaufen“, d.h. man muss die Karten der Reihe nach „verhandeln“. Das bedeutet, dass die Spieler\*innen nicht nach ihren Buchstaben fragen können, sondern sie dürfen nur die Buchstaben annehmen, die gerade „auf dem Markt“ sind, d.h. ausgerufen werden.

Wer zuerst alle seine Karten „verkauft“ hat und seinen\*ihren eigenen Namen vollständig hat, kann laut „fertig“ bzw. „έτοιμος/έτοιμη“ rufen.

Zum Schluss legen alle ihren Namen auf dem Boden vor ihrem Platz aus oder bringen ihn an die Wand an. Sie haben dann die Möglichkeit, sich die Namen der anderen Teilnehmenden in Ruhe anzuschauen. Mithilfe der Sprachanimateur\*innen oder anderer Spieler\*innen kann auf Einzelheiten in der Schreibweise und auf Fragen eingegangen werden.

Προσοχή:

Το όνομα επιτρέπεται να συνταχθεί μόνο με τα γράμματα της άλλης γλώσσας.

Δεν είναι αναγκαίο οι σμτκ. να βρουν τα γράμματα τα οποία έγραψαν οι ίδιοι. Επιτρέπεται να «διαπραγματεύονται» κάθε φορά μόνο την πάνω κάρτα της στοίβας, η διαπραγμάτευση δηλαδή για τις κάρτες πρέπει να γίνεται με τη σειρά. Έτσι δεν επιτρέπεται να ζητάνε συγκεκριμένα γράμματα, αλλά να διαπραγματεύονται μόνο τα γράμματα που βρίσκονται «στην αγορά», που προσφέρονται δηλαδή εκείνη τη στιγμή.

Όποιος/όποια «πουλήσει» πρώτος /πρώτη τα γράμματά του/της κι έχει μαζέψει όλα τα γράμματα του ονόματός του/ της μπορεί να φωνάξει «έτοιμος /έτοιμη!» ή «Fertig!». Στο τέλος όλοι απλώνουν τα γράμματά τους στο πάτωμα ή τα κολλάνε στον τοίχο. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες έχουν τώρα τη δυνατότητα να διαβάσουν τα ονόματα όλων. Με τη βοήθεια των εμψυχωτών/εμψυχωτριών ή και των άλλων μπορούν να συζητηθούν λεπτομέρειες ως προς τη γραφή των ονομάτων και να γίνουν ερωτήσεις.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachanimateur\*innen können je nach Gruppe entscheiden, wie weit sie auf Einzelheiten in der Schreibung und Lautung eingehen wollen.

Οι γλωσσικοί εμψυχωτές / γλωσσικές εμψυχώτριες μπορούν να αποφασίσουν αναλόγως την ομάδα κατά πόσο θα εμβαθύνουν στις λεπτομέρειες της γραφής και της φωνητικής.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ PANTOMIME



### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Teilnehmenden werden in zwei gemischte Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält mindestens zwei Redewendungen, eine von der griechischen und eine von der deutschen Sprachkultur mit Übersetzung in der jeweils anderen Sprache. Die Redewendungen sollen der anderen Gruppe pantomimisch dargestellt werden und diese muss erraten, um welche Redewendung es sich handelt. Die Gruppen haben vorab ein paar Minuten Zeit, um sich darüber zu beraten, was die Redewendungen bedeuten und wie

Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο μικτές ομάδες. Κάθε ομάδα παίρνει τουλάχιστον δύο κάρτες με έναν ιδιωτισμό, έναν από τον ελληνικό κι έναν από τον γερμανικό γλωσσικό πολιτισμό μεταφρασμένο στην άλλη γλώσσα. Στόχος είναι οι ομάδες να αναπαραστήσουν τους ιδιωτισμούς με παντομίμα στην αντίπαλη ομάδα, η οποία θα πρέπει να βρει τον ιδιωτισμό. Οι ομάδες έχουν μερικά λεπτά για να σκεφτούν τη σημασία του ιδιωτισμού και τον τρόπο με τον

sie die Redewendungen darstellen wollen. Nach jeder Runde sollte ein interkultureller Austausch über die Bedeutung der Redewendungen anschließen. Dabei geht es auch darum, zu analysieren, ob es ähnliche bzw. entsprechende Redewendungen auch im jeweils anderen Kulturraum gibt.

οποίον θα τον παρουσιάσουν. Μετά από κάθε γύρο ακολουθεί διαπολιτισμικός διάλογος σχετικά με τη σημασία των ιδιωματισμών. Στο πλαίσιο αυτό μπορεί να συζητηθεί το κατά πόσο υπάρχουν παρόμοιοι ή αντίστοιχοι ιδιωματισμοί και στην άλλη γλώσσα.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachaminateur\*innen sollten darauf achten, dass alle Teilnehmenden mitwirken können. Bei größeren Gruppen können mehr als zwei Untergruppen gebildet werden. Οι γλωσσικοί εμψυχωτές / γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να μεριμνήσουν ώστε όλοι να συμμετέχουν εξίσου στο παιχνίδι. Σε μεγαλύτερες ομάδες μπορούν οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες να χωριστούν σε περισσότερες από δύο υποομάδες.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΠΟΥ; WΟ?



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Erweiterung des Wortschatzes (Erlernen der lokalen Präpositionen auf, unter, neben etc.)  
διεύρυνση λεξιλογίου (εκμάθηση των τοπικών προθέσεων πάνω, κάτω, δίπλα κτλ.)



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

20 Minuten  
20 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

max. 30 Teilnehmende  
Das Spiel eignet sich insbesondere für Personen mit Vorkenntnissen.  
έως 30 συμμετέχοντες και συμμετέχουσες.  
Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για άτομα με αρχικές γνώσεις.



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Plakat mit bildlicher Darstellung der Präpositionen und Satzbeispielen in deutscher und griechischer Sprache sowie in Lautschrift  
Tische und Stühle  
αφίσα με απεικονίσεις των προθέσεων και προτάσεις στα Γερμανικά και Ελληνικά με φωνητική έκφραση  
τραπέζια και καρέκλες



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Es werden einige Tische und Stühle gebraucht bzw. Sitzobjekte wie Bänke etc. Zur Vorbereitung werden Tische und Stühle in die Raummitte gestellt.  
Χρειάζονται καρέκλες και τραπέζια ή άλλα καθίσματα, όπως πάγκοι κτλ.  
Για την προετοιμασία οι καρέκλες και τα τραπέζια τοποθετούνται στη μέση της αίθουσας.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Der\*die Sprachanimateur\*in stellt zu Beginn das Plakat in beiden Sprachen vor. Dann werden die Teilnehmenden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Teilnehmenden der einen Gruppe stellen bzw. setzen sich auf, hinter, unter etc. die Stühle oder die Tische. Die Mitglieder der anderen Gruppe prägen sich die Positionen ein (dafür haben sie zwei Minuten Zeit). Diese Gruppe verlässt dann den Raum. In dieser Zeit

Ο ερψυχωτής/η ερψυχώτρια παρουσιάζει στην αρχή την αφίσα. Στη συνέχεια σχηματίζονται δυο ομάδες. Τα μέλη της μιας ομάδας κάθονται στον χώρο πάνω, κάτω, δίπλα κτλ. στα τραπέζια και τις καρέκλες. Η άλλη ομάδα έχει δύο λεπτά για να απομνημονεύσει αυτές τις θέσεις. Έπειτα βγαίνει από την αίθουσα. Την ώρα που η ομάδα απουσιάζει, οι υπόλοιποι αλλάζουν τις θέσεις τους. Αυτό σημαίνει πως αν κάποιος

ändern die Mitglieder der anderen Gruppe ihre Positionen. Wenn also beispielsweise ein\*e Teilnehmer\*in auf dem Tisch saß, kann er\*sie sich jetzt neben den Tisch stellen.

Wenn die Spieler\*innen im Raum bereit sind, kehrt die andere Gruppe wieder in den Raum zurück und hat nun die Aufgabe, alle sprachlich in ihre ursprüngliche Position zurückzuführen. Dabei verwenden sie die Partnersprache. Die Mitglieder der anderen Gruppe folgen den Anweisungen. Wenn alle Positionen stehen, wird ausgewertet. Dabei zeigen die Teilnehmenden der Reihe nach – falls nötig – die richtige Position, während jede\*r in der jeweiligen Partnersprache den entsprechenden Satz benutzt. Die Rollen werden getauscht und das Spiel wird wiederholt.

καθόταν πάνω στο τραπέζι, τώρα μπορεί να στέκεται δίπλα στο τραπέζι κτλ.

Μόλις όλοι αλλάξουν τη θέση τους, η ομάδα που βρίσκεται έξω επιστρέφει στην αίθουσα και πρέπει τώρα να καθοδηγήσει λεκτικά τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες στην αρχική τους θέση χρησιμοποιώντας ο καθένας τη γλώσσα της άλλης χώρας. Τα μέλη της άλλης ομάδας ακολουθούν τις οδηγίες. Όταν η διόρθωση των θέσεων ολοκληρωθεί, τα μέλη της πρώτης ομάδας δείχνουν με τη σειρά τους, κι εφόσον απαιτείται, τη σωστή θέση χρησιμοποιώντας ο καθένας/η καθεμιά την άλλη γλώσσα. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται αλλάζοντας τους ρόλους των ομάδων.

...ist neben dem Tisch.

[...ιστ νέμπεν ντεμ τις.]

...είναι δίπλα στο τραπέζι.

[...íne dípla sto trapézi.]

...ist auf dem Tisch.

[...ιστ αυφ ντεμ τις.]

...είναι πάνω στο τραπέζι.

[...íne páno sto trapézi.]

...ist hinter dem Tisch.

[...ιστ χίντερ ντεμ τις.]

...είναι πίσω από το τραπέζι.

[...íne píso apó to trapézi.]

...ist vor dem Tisch.

[...ιστ φορ ντεμ τις.]

...είναι μπροστά από το τραπέζι.

[...íne brostá apó to trapézi.]

...ist unter dem Tisch.

[...ιστ ούντερ ντεμ τις.]

...είναι κάτω από το τραπέζι.

[...íne káto apó to trapézi.]

ANMERKUNGEN /  
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΠΩΣ ΣΕ ΛΕΝΕ; WIE HEISST DU?



### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### Phase I

Zu Beginn werden die Sätze eingeführt. Die Spieler\*innen laufen dann durch den Raum. Wenn die Spielleitung in die Hände klatscht, bleiben sie stehen, stellen sich einem\*er Teilnehmenden aus der anderen Sprachgruppe in ihrer Muttersprache vor und fragen ihn\*sie nach dem Namen (z.B. „Hallo! Ich heiße... - Wie heißt du?“ oder „Γεια σου! Με λένε... - Πως σε λένε;“). Der\*die Angesprochene antwortet in derselben Sprache, in der er\*sie gefragt worden ist – bei Bedarf mit Hilfe. Dann stellt sich der\*die Partner\*in in

#### 1η Φάση

Στην αρχή εισάγονται οι προτάσεις. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες κινούνται έπειτα στον χώρο. Μόλις χτυπήσει ο γλωσσικός εμπυκωτής/ η γλωσσική εμπυκωτριά παλαμάκια καλούνται να μείνουν ακίνητοι στη θέση την οποία βρίσκονται. Κάθε συμμετέχων/συμμετέχουσα συστήνεται στη μητρική του/της γλώσσα σε ένα άλλο μέλος από την ομάδα που μιλάει την άλλη γλώσσα και ρωτάει να μάθει το όνομα του (π.χ. «Γεια σου! Με λένε ... - Πως σε λένε;» ή «Hallo! Ich heiße... - Wie heißt du?»). Το άτομο

seiner\*ihrer Muttersprache vor und der\*die erste Teilnehmende antwortet in der Partnersprache.

Die Spielleitung klatscht wieder in die Hände und alle laufen wieder im Raum herum bis zum nächsten Klatschen. Es bilden sich neue Paare und diese wiederholen das Frage-Antwort-Spiel. Es wäre gut, vier bis fünf Durchgänge zu machen.

## Phase II

Anschließend bilden alle einen Kreis. Eine Person wird ausgewählt: Diese stellt sich in der Partnersprache vor und fragt eine andere Person im Kreis nach ihrem Namen. Alle sollten in der Partnersprache sprechen.

απαντάει αντίστοιχα στην ίδια γλώσσα στην οποία του απευθύνθηκε ο λόγος (έχοντας κάποια βοήθεια σε περίπτωση που κριθεί απαραίτητη). Στη συνέχεια συστήνεται το άλλο μέρος του ζευγαριού στη μητρική του γλώσσα και ο πρώτος/η πρώτη καλείται να απαντήσει στην άλλη γλώσσα.

Ο εμπυκωτής / η εμπυκωτρία χτυπάει και πάλι παλαμάκια και τότε όλοι κινούνται στον χώρο μέχρι να ακουστούν τα επόμενα παλαμάκια. Δημιουργούνται νέα ζευγάρια και αυτά με τη σειρά τους επαναλαμβάνουν το παιχνίδι ερωτήσεων και απαντήσεων. Προτείνονται 4 έως 5 γύροι.

## 2η Φάση

Στη συνέχεια σχηματίζουν όλοι έναν κύκλο. Επιλέγεται ένα άτομο, το οποίο συστήνεται στην άλλη γλώσσα και ζητάει από έναν άλλο/μία άλλη να συνεχίσει, δηλ. να συστηθεί. Κάθε συμμετέχων και συμμετέχουσα καλείται με αυτόν τον τρόπο να συστηθεί στη γλώσσα της χώρας του εταίρου.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Der Zeitabstand zwischen dem Klatschen kann nach dem zweiten Durchgang immer kleiner werden, um das Spiel zu beschleunigen und damit den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Der\*die Sprachanimateur\*in sollte darauf achten, dass sich möglichst Paare mit unterschiedlichen Sprachen bilden.

Το χρονικό διάστημα ανάμεσα στα παλαμάκια μπορεί να γίνει πιο σύντομο μετά τον δεύτερο γύρο προκειμένου να επιταχυνθεί η ροή του παιχνιδιού και να αυξηθεί το επίπεδο δυσκολίας.

Ο γλωσσικός εμπυκωτής/ η γλωσσική εμπυκωτρία πρέπει να βεβαιωθεί ότι σχηματίζονται ζευγάρια με διαφορετικές γλώσσες.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Alternativ kann anstelle des Klatschens Musik gespielt werden, während die Teilnehmenden durch den Raum gehen. Beim Stoppen der Musik stellen sie sich einer anderen Person vor. Εναλλακτικά θα μπορούσε αντί για παλαμάκια να παίζει μουσική καθώς οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες περιφέρονται στον χώρο. Μόλις σταματάει η μουσική, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες συστήνονται.



# ΣΑΜΟΥΡΑΪ ΦΡΟΥΤΩΝ ΚΑΙ ΛΑΧΑΝΙΚΩΝ OBST- UND GEMÜSE-SAMURAI



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Wortschatz  
erweitern  
διεύρυνση  
λεξιλογίου



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

eine Runde =  
15-20  
Minuten  
ένας γύρος =  
15-20 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

nicht für (kriegs-)traumatisierte, kampfbelastete  
oder geflüchtete Personen geeignet (s. Anwendung  
des Spiels in einer solchen Zielgruppe S. 36-37).  
Δεν κρίνεται κατάλληλο για άτομα με τραυματική εμπειρία  
(πολέμου), άτομα επιβαρυνμένα από πολεμικές μάχες ή πρόσφυγες (βλ. υλοποίηση του παιχνιδιού σε μια τέτοια ομάδα  
στόχου σελ. 36-37).



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Papier	χαρτί
Stifte	στυλό
Flipchartpapier	χαρτί από πίνακα
bunte Stifte	παρουσίασης
	μαρκαδόροι



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Drinnen oder draußen möglich; es wird  
ausreichend Platz für Bewegung benötigt.  
Η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί σε  
εσωτερικό και σε εξωτερικό χώρο. Απαιτείται  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση.

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Das Spiel hat zwei Phasen:

### Phase 1

Zunächst werden drei Themengebiete im Plenum festgelegt. Dies können zum Beispiel Obst, Gemüse und Farben sein, oder andere Themen und Begriffe aus dem Begegnungskontext. Weitere Kombinationsmöglichkeiten sind möglich und erwünscht. Dann werden in Kleingruppenarbeit jeweils logisch zusammenhängende Dreiergruppen aus einem Themengebiet zusammengestellt und auf ein Papier in beide Sprachen geschrieben.

Το παιχνίδι έχει δύο φάσεις:

### 1η Φάση

Αρχικά καθορίζονται από κοινού τρία θέματα, π.χ. φρούτα, λαχανικά και χρώματα ή άλλες θεματικές και έννοιες που έχουν σχέση με τη συνάντηση των νέων. Ακόμη κι άλλοι συνδυασμοί είναι δυνατοί και επιθυμητοί. Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σε μικρές ομάδες συνθέτουν τριάδες λέξεων ενός θεματικού πεδίου με μια λογική συνοχή. Οι τριάδες λέξεων συγκεντρώνονται και γράφονται σε χαρτί και στις δύο γλώσσες.

Zum Beispiel:  
Obst – Banane – gelb  
Gemüse – Gurke – grün

Για παράδειγμα:  
φρούτα – μπανάνα – κίτρινο  
λαχανικά – αγγούρι – πράσινο

Dann werden die Beispiele untereinander in beiden Sprachen auf ein großes Plakat geschrieben, so dass es für alle sichtbar ist. Die Beispiele werden zunächst laut vorgelesen, dann sprechen alle sie laut nach.

## Phase 2

In der zweiten Phase des Spiels stehen alle im Kreis. Der\*die Sprachanimateur\*in beginnt und erklärt das Spiel und die Samurai-Bewegungen. Man formt ein „Schwert“, indem man beide Arme nach oben ausstreckt und die Hände zusammenhält. Dann „schlägt“ man von oben nach unten hinab auf eine beliebige andere Person im Kreis und ruft gleichzeitig entweder das „Obst“ oder „Gemüse“ auf Deutsch oder Griechisch. Der\*die angesprochene Spieler\*in ist dann aufgefordert, das entsprechende vorher festgelegte Obst bzw. die Gemüsesorte in der gleichen Sprache zu nennen (in unserem Beispiel „Banane“ oder „Gurke“) und dabei dieselbe Bewegung, allerdings von unten nach oben, zu machen. Ist die Bewegung abgeschlossen, also die Arme über dem Kopf, sind die zwei Spieler\*innen, die rechts und links von der Person stehen, aufgefordert, die richtige Farbe in der gleichen Sprache zu rufen und gleichzeitig dieselbe Bewegung zu machen, diesmal aber von rechts bzw. links – so, als ob man mit einem Schwert horizontal zur Person in der Mitte schlägt. Hat alles geklappt, geht es von vorne los und die Person in der Mitte beginnt den Bewegungs- und Sprachablauf von vorn. Schnelligkeit ist bei diesem Spiel ausschlaggebend. Wer nicht zeitnah oder falsch reagiert (falsches Wort, falsche Bewegung), verlässt die Runde und das Spiel geht weiter.

Στη συνέχεια καταγράφονται όλα τα παραδείγματα και στις δύο γλώσσες σε μια μεγάλη αφίσα, έτσι ώστε να είναι ορατά για όλους. Διαβάζονται δυνατά και επαναλαμβάνονται από όλους/-ες.

## 2η Φάση

Στη δεύτερη φάση του παιχνιδιού στέκονται όλοι σε κύκλο κι ο εμπυχωτής/η εμπυχωτρία ξεκινάει εξηγώντας το παιχνίδι και τις κινήσεις του σαμουράι: Σχηματίζει ένα Ξίφος κρατώντας τα χέρια τεντωμένα και ενωμένα προς τα πάνω. Ύστερα «χτυπάει» από πάνω προς τα κάτω απευθυνόμενος/-η σε ένα άτομο της επιλογής του/της στον κύκλο, φωνάζοντας «φρούτα» ή «λαχανικά». Στη συνέχεια, αυτός/αυτή αναφέρει το αντίστοιχο φρούτο ή λαχανικό, που έχει επιλεγεί και σημειωθεί νωρίτερα στον πίνακα (στο δικό μας παράδειγμα, «μπανάνα» ή «αγγούρι»), ενώ κάνει την ίδια κίνηση, αλλά με διαφορετική φορά, δηλ. από κάτω προς τα πάνω. Όταν ολοκληρωθεί η κίνηση και τα χέρια βρίσκονται πάνω από το κεφάλι, τα άτομα που στέκονται δεξιά και αριστερά πρέπει να φωνάξουν το αντίστοιχο χρώμα και ταυτόχρονα να κάνουν την ίδια κίνηση, αλλά αυτή τη φορά από δεξιά ή αριστερά, κατευθύνοντας τα χέρια με το νοερό Ξίφος οριζόντια σαν να θέλουν να χτυπήσουν τον άλλο/την άλλη στην κοιλιά. Αν η άσκηση ήταν επιτυχημένη, ο γύρος ξεκινάει από την αρχή. Το άτομο που βρίσκεται στη μέση ξεκινάει από την αρχή την κίνηση και έκφραση της έννοιας. Η ταχύτητα σ' αυτό το παιχνίδι είναι καθοριστική. Όποιος δεν αντιδράσει έγκαιρα ή αντιδράσει λανθασμένα (λάθος λέξη, λάθος κίνηση), εγκαταλείπει τον κύκλο και το παιχνίδι συνεχίζεται.



## ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Es bietet sich an, das Spiel sehr langsam zu beginnen, damit alle die Möglichkeit haben, die Bewegungen zu koordinieren und gleichzeitig auf die fremden Wörter zu reagieren. Je sicherer die Gruppe mit dem Spiel ist, desto mehr kann Runde für Runde das Spieltempo (und somit die Schwierigkeit) erhöht werden. Zur Vereinfachung des Spiels kann zunächst jeweils nur in einer Sprache gespielt werden, bevor gleichzeitig mit beiden Sprachen gespielt wird.

Προτείνεται να δοθεί επαρκής χρόνος στο ξεκίνημα του παιχνιδιού έτσι ώστε όλοι να έχουν την ευκαιρία να συντονίσουν τις κινήσεις τους και ταυτόχρονα να μπορούν να αντιδράσουν με την επιλογή της κατάλληλης ξένης λέξης. Όσο περισσότερο εξοικειώνεται η ομάδα με το παιχνίδι, τόσο θα μπορεί σε κάθε επόμενο κύκλο να αυξηθεί η ταχύτητα (και η δυσκολία) του παιχνιδιού. Για λόγους απλούστευσης το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί αρχικά μόνο στη μια γλώσσα πριν να ξεκινήσει να παίζεται ταυτόχρονα και στις δύο γλώσσες.

## VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

1. Die Übung ist eine Abwandlung des Energizers „Samurai“, bei der man bei jeder Bewegung nur ein lautes „Ha!“ oder „Ho!“ ruft. Man könnte zum Aufwärmen erst diese einfachere Variante spielen, damit sich alle zunächst die Bewegungsabfolge merken können, bevor man die Sprachen hinzuzieht.

1. Η άσκηση είναι μια παραλλαγή της άσκησης Energizer «Σαμουράι», όπου κάθε άτομο αναφωνεί μόνο δυνατά «Χα!» ή «Χο!» σε κάθε κίνηση. Ως προετοιμασία-προθέρμανση θα μπορούσε να προηγηθεί πρώτα η απλούστερη εκδοχή, ώστε όλοι να θυμούνται τη σειρά των κινήσεων πριν την προσθήκη των λέξεων.

2. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass die Teilnehmenden, die Fehler machen bzw. zu langsam reagieren, nicht ausscheiden. Ziel ist es dann, als Gruppe eine möglichst lange und schnelle Abfolge der Bewegungen ohne Unterbrechung zu schaffen.

2. Το παιχνίδι μπορεί επίσης να παιχτεί έτσι ώστε οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες, που κάνουν λάθη ή αντιδρούν πολύ αργά να μην εγκαταλείπουν το παιχνίδι. Ο στόχος τότε θα είναι να δημιουργηθεί μια μακρά και γρήγορη ακολουθία κινήσεων χωρίς διακοπή.

3. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass es nicht mehrere Optionen für Begriffsketten gibt (in diesem Beispiel Obst – Banane – gelb oder Gemüse – Gurke – grün), sondern nur eine. Damit können z.B. die unterschiedlichen Begrüßungsformeln im Laufe eines Tages eingeführt werden: Guten Morgen (oben nach unten) – Guten Tag (unten nach oben) – Gute Nacht (horizontal).

3. Το παιχνίδι μπορεί επίσης να παιχτεί έτσι ώστε να μην υπάρχουν πολλές επιλογές για μία συνέχεια εννοιών (στο παράδειγμα: φρούτα – μπανάνα – κίτρινο ή λαχανικά – αγγούρι – πράσινο), αλλά μόνο μία. Με αυτόν τον τρόπο π.χ. θα μπορούν να εξασκηθούν οι διαφορετικοί χαιρετισμοί καθόλη τη διάρκεια της ημέρας: καλημέρα (από πάνω προς τα κάτω) – καλησπέρα (από κάτω προς τα πάνω) – καληνύχτα (οριζόντια).



## ΣΕΙΣΜΟΣ ERDBEBEN



### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zu Beginn des Spiels werden die drei Wörter Garage, Erdbeben, Auto in beiden Sprachen eingeführt. Es werden Dreier-Gruppen gebildet: Zwei Spieler\*innen bilden mit ihren Armen das Dach einer Garage, eine dritte Person stellt in der Mitte das Auto dar. Eine Dreier-Gruppe ist unvollständig, d.h. in einer Gruppe fehlt das Auto. Sollte die Umsetzung mit der Zahl der Spieler\*innen nicht möglich sein, muss der\*die Sprachanimateur\*in mitspielen oder ein\*e bzw. zwei Teilnehmende übernehmen die Rolle der Spielleitung.

Στην αρχή του παιχνιδιού ο γλωσσικός εμψυχωτής / η γλωσσική εμψυχώτρια εισάγει τις λέξεις γκαράζ, σεισμός, αυτοκίνητο στα Ελληνικά και στα Γερμανικά. Σχηματί-ζονται ομάδες τριών ατόμων: δύο άτομα σχηματίζουν με τα χέρια τους τη σκεπή ενός γκαράζ ενώ το τρίτο στέκεται κάτω από τη σκεπή και παριστάνει το αυτοκίνητο. Μια από τις ομάδες πρέπει να αποτελείται μόνο από δύο άτομα, δηλαδή να λείπει το αυτοκίνητο. Εάν αυτό δεν είναι δυνατόν να γίνει με τον αριθμό των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών τότε θα χρειαστεί να συμμετάσχει και ο εμψυχωτής / η εμψυχώτρια στο παιχνίδι ή ένας/μία ή δύο από τους συμμετέχοντες / τις συμμετέχουσες να αναλάβουν το ρόλο του συντονιστή/της συντονίστριας.

Der\*die Sprachanimateur\*in ruft eines der drei Stichwörter aus: Auto, Garage oder Erdbeben. Die Spieler\*innen wechseln ihre Position je nach Rolle. Bei Auto wechseln alle Autos ihre Plätze untereinander und suchen sich eine neue Garage; bei Garage tauschen die Dächer der Garagen ihre Plätze so, dass neue Paare entstehen; bei Erdbeben tauschen alle ihre Plätze und Rollen, sowohl Garagen als auch Autos. Eine Person, die vorher eine Garage darstellte, kann jetzt ein Auto werden. Wer keinen freien Platz für sich findet, wird zur Spielleitung und ruft das nächste Stichwort aus.

Ο συντονιστής/η συντονίστρια φωνάζει μία από τις τρεις λέξεις αυτοκίνητο-γκαράζ-σεισμός. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες αλλάζουν τότε θέση ανάλογα με τον ρόλο τους. Στη λέξη γκαράζ αλλάζουν όσοι σχηματίζουν τη σκεπή, στη λέξη αυτοκίνητο όσοι είναι στη μέση και παριστάνουν τα αυτοκίνητα, ενώ στη λέξη σεισμός αλλάζουν όλοι θέση και ρόλο, δηλ. ένα άτομο που παρίστανε το γκαράζ, τώρα μπορεί να γίνει αυτοκίνητο. Όποιος/όποια δεν βρει θέση, παίρνει το ρόλο του συντονιστή/της συντονίστριας.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Wörter wie „Erdbeben“ können eventuell psychologisch ungeeignet sein.

Λέξεις όπως η λέξη «σεισμός» μπορεί να είναι από ψυχολογικής άποψης ακατάλληλες.

### VARIANTEN /ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Die drei Wörter können durch andere Wörter ersetzt werden, die anders dargestellt werden. Bei der Auswahl der Wörter kann man sich an den Bedarfen der jeweiligen Jugendbegegnung orientieren. Οι τρεις λέξεις μπορούν να αντικατασταθούν από άλλες λέξεις, που παρουσιάζονται και με διαφορετικό τρόπο. Η επιλογή των λέξεων μπορεί να εξαρτηθεί και από τις ανάγκες της εκάστοτε συνάντησης.



## ΣΙΩΠΗΛΟ ΠΑΡΤΥ STILLE PARTY



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

non-verbale Kommunikation  
körperlicher Ausdruck  
Gruppendynamik stärken  
Abbau von Hemmungen  
μη-λεκτική επικοινωνία  
σωματική έκφραση  
ενδυνάμωση της δυναμικής στην  
ομάδα  
άρση αναστολών



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

45 Minuten  
45 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

6-30 Teilnehmende  
6-30 συμμετέχουσες και  
συμμετέχοντες



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

1. Teil: ca. 10 Karten mit alltäglichen Begriffen auf Deutsch und Griechisch, die nonverbal dargestellt werden können (z.B. telefonieren, trinken, in 5 Minuten, verrückt usw.). 2. Teil: 5-10 Karten auf Deutsch und Griechisch, die eine Situation beschreiben (z.B. Bestelle die Rechnung und zahle 3 Tee; verabrede dich für 3 Uhr zum Spazierengehen). Die Situationen sollten dem Alter der Teilnehmenden entsprechen.

Papier und Stifte

1ο μέρος: περίπου 10 κάρτες με καθημερινές έννοιες στα Γερμανικά και στα Ελληνικά, οι οποίες μπορούν να παρουσιαστούν μη λεκτικά (π.χ. τηλεφωνώ, πίνω, σε 5 λεπτά, τρελός κ.λ.π.). 2ο μέρος: 5-10 κάρτες στα Γερμανικά και στα Ελληνικά, οι οποίες περιγράφουν μια κατάσταση (π.χ. Ζήτη τον λογαριασμό και πλήρωσε 3 τσάι, κανόνισε ραντεβού στις 3 για να κάνετε βόλτα). Οι καταστάσεις καλό είναι να προσαρμόζονται στις ηλικίες των σμτχ. χαρτί και μαρκαδόροι



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Teil - Stuhlkreis oder Stehkreis
2. Teil - Reihen à 6 - 8 Personen  
1ο μέρος - σε κύκλο είτε καθιστοί/-ες είτε όρθιοι/-ες  
2ο μέρος - σε σειρές ανά 6-8 άτομα

### 1. Teil

Die Teilnehmenden stehen oder sitzen im Kreis. Die Sprachanimateur\*innen halten eine Begriffskarte hoch und sprechen das Wort laut auf Griechisch und Deutsch vor. Die Teilnehmenden stellen dann gleichzeitig den Begriff (mit für ihren Kulturkreis typischer Gestik und Mimik) non-verbal dar. Bevor der nächste Begriff vorgestellt wird, kann die Gruppe sich über die Unterschiede oder Gemeinsamkeiten der Darstellungen austauschen.

Nachdem alle Begriffe dargestellt wurden, können Teilnehmende selbst noch Begriffe auf Deutsch und Griechisch vorstellen, die sie wichtig oder witzig finden.

### 2. Teil

Nachdem sich die Gruppe mit der non-verbalen Kommunikation vertraut gemacht hat, stellen sich die Teilnehmenden in Reihen zu 6-8 Personen mit dem Rücken zueinander auf. Jede Reihe sollte abwechselnd aus einer deutschsprachigen und einer griechischsprachigen Person gebildet werden.

Wenn alle Teilnehmenden bereit sind, wird der\*dem Letzten der Reihe eine Karte mit einer beschriebenen Situation gezeigt (man kann der Person die Situation auch ins Ohr flüstern). Diese\*r tippt daraufhin die Person vor sich an, als Zeichen, dass sie sich umdrehen kann. Nun stellt Person 1 Person 2 die Situation nonverbal dar. Person 2 dreht sich wieder um, tippt die Person vor sich an und stellt dieser Person die gleiche Situation dar. Das geht solange weiter, bis die Situation der ersten Person der Reihe vorgeführt wurde. Diese schreibt in ihrer Sprache auf einen Zettel oder verdeckt auf ein Flipchart den passenden Begriff zur Situation auf. Haben alle Gruppen ihre Situation aufgeschrieben, wird die Anfangssituation mit der Endversion verglichen. Dazu wird das Ergebnis laut ausgesprochen. Die Gruppe, bei der die Endversion der Anfangssituation inhaltlich am ähnlichsten ist oder bei der vielleicht sogar genau die Anfangssituation angekommen ist, bekommt einen Punkt. Für die nächste Runde geht jeweils die erste Person ans Ende der Reihe ihrer Gruppe. Zum Schluss werden die zweisprachigen Begriffs- und Situationskarten im Raum aufgehängt.

### 1ο μέρος

Η ομάδα σχηματίζει έναν κύκλο είτε όρθια είτε καθιστά. Οι γλωσσικοί εμπυκωτές/ οι γλωσσικές εμπυκωτρίες κρατάνε ψηλά μια κάρτα, στην οποία είναι γραμμένη μια έννοια και προφέρουν τη λέξη δυνατά στα Γερμανικά και στα Ελληνικά. Στη συνέχεια, οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες επεξηγούν ταυτόχρονα την έννοια μη λεκτικά, δηλαδή με χαρακτηριστικές (για το δικό τους πολιτισμό) χειρονομίες και μίμηση. Προτού παρουσιαστεί η επόμενη έννοια, η ομάδα μπορεί να συζητήσει τις ομοιότητες και τις διαφορές των εννοιών. Αφού δοθούν επεξηγήσεις για όλες τις έννοιες, μπορούν και οι σμτχ. να παρουσιάσουν έννοιες στα Γερμανικά και στα Ελληνικά, τις οποίες θεωρούν σημαντικές ή αστείες.

### 2ο μέρος

Αφού η ομάδα εξοικειωθεί με τη μη λεκτική επικοινωνία, χωρίζεται σε σειρές ανά 6-8 άτομα. Κάθε σειρά πρέπει να αποτελείται εναλλάξ από γερμανόφωνο και ελληνόφωνο άτομο. Όταν όλοι είναι έτοιμοι, τότε ο τελευταίος/η τελευταία στη σειρά παίρνει μία κάρτα, στην οποία είναι σημειωμένη μια συγκεκριμένη σκηνή (η πληροφορία αυτή μπορεί να ειπωθεί και ψιθυριστά στο αυτί του/της). Το άτομο 1 χτυπάει τον ώμο του μπροστινού ατόμου 2 για να γυρίσει και να το κοιτάξει. Το πρώτο άτομο επεξηγεί μη λεκτικά στο δεύτερο τη συγκεκριμένη σκηνή. Το δεύτερο άτομο γυρίζει ξανά, χτυπάει τον μπροστινό/την μπροστινή και επεξηγεί με τη σειρά του μη λεκτικά ό,τι κατάλαβε. Συνεχίζεται το ίδιο μέχρι να φτάσει στο άτομο που βρίσκεται πρώτο στη σειρά. Αυτό το άτομο σημειώνει μετά στην γλώσσα του σε ένα χαρτί ή σε έναν πίνακα σεμιναρίου ποια σκηνή έχει αντιληφθεί από τις επεξηγήσεις. Όταν όλες οι ομάδες σημειώσουν τη σκηνή, τότε συγκρίνεται η αρχική σκηνή που τους δόθηκε για επεξήγηση με την τελική εκδοχή της κάθε ομάδας. Για το σκοπό αυτό, οι σμτχ. διαβάζουν το αποτέλεσμα δυνατά. Η ομάδα με την πλησιέστερη περιγραφή της αρχικής σκηνής (ή την ακριβή απόδοσή της), κερδίζει τον πόντο. Στον επόμενο γύρο, αλλάζει ο συμμετέχων / η συμμετέχουσα που ήταν στην αρχή και πηγαίνει στο τέλος της σειράς της ομάδας του/της. Στο τέλος, οι κάρτες στις οποίες είναι γραμμένες οι έννοιες και οι σκηνές και στις δύο γλώσσες αναρτώνται στο χώρο.

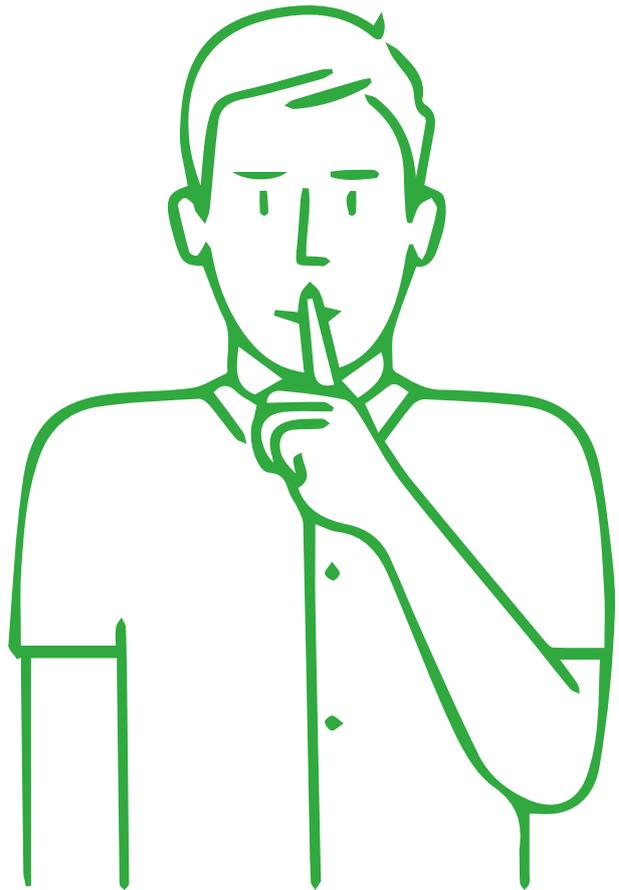
## ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Beim ersten Teil sollte darauf geachtet werden, dass die Darstellungen der Begriffe zeitlich begrenzt sind. Es ist von Vorteil, wenn die Spielleitung in die jeweilige andere Sprache übersetzen kann oder das Spiel von einem deutsch-griechischen Team durchgeführt wird.

Wenn die Teilnehmenden selbst Begriffe oder Situationen ins Spiel einbringen, sollte sehr darauf geachtet werden, dass diese altersgerecht und weder abwertend noch anstößig sind.

Στο πρώτο μέρος θα πρέπει η διάρκεια των επεξηγήσεων των εννοιών να περιοριστεί χρονικά. Πλεονέκτημα θεωρείται η περίπτωση όπου ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια μπορεί να μεταφράσει στην άλλη γλώσσα ή το παιχνίδι μπορεί να διεξαχθεί από μία ελληνογερμανική ομάδα.

Σε περίπτωση που οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες εισάγουν οι ίδιοι/οι ίδιες σκηνές ή έννοιες στο παιχνίδι, αυτές θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στην ηλικία όλων και να είναι ευπρεπείς.



## VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

von Teil 2: Die Gruppe bleibt im Kreis stehen. Immer nur einem Gruppenmitglied wird die Situationskarte gezeigt und er\*sie stellt die Situation non-verbal der ganzen Gruppe dar. Wer zuerst die Situation errät, bekommt einen Punkt (Bonbon, Schokolade, ...). Die anderen Teilnehmenden bzw. die Sprachanimateur\*innen übersetzen die Situation stets in die jeweils andere Sprache.

του 2ου Μέρους: Η ομάδα παραμένει σε κύκλο και μόνο ένα μέλος της ομάδας παίρνει μία κάρτα, την οποία επεξηγεί μη λεκτικά σε ολόκληρη την ομάδα. Όποιος/-α μαντέψει πρώτος/-η την σκηνή, κερδίζει έναν πόντο (καραμέλα, σοκολατάκι κτλ.). Οι άλλοι συμμετέχοντες/ συμμετέχουσες ή οι γλωσσικοί εμψυχωτές/-τριες σε κάθε γύρο μεταφράζουν τη σκηνή στην άλλη γλώσσα.



# ΤΙ ΘΕΛΕΙΣ; WAS MÖCHTEST DU?



## ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Wortschatz erweitern  
ein einfaches Gespräch führen  
Bewegung  
διεύρυνση λεξιλογίου  
διεξαγωγή μιας απλής συζήτησης  
κίνηση



## DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



## TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

bis zu 25  
Teilnehmende  
έως και 25  
συμμετέχουσες και  
συμμετέχοντες



## MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

ein Plakat mit folgenden Ausdrücken auf Deutsch und Griechisch und in Lautschrift „Was möchtest du?“, „Τι θέλεις;“ – „Ich möchte ...“ , „Θέλω...“  
Moderationskarten mit jeweils einem Nomen aus einem Wortfeld, z.B. Essen/Trinken. Auf der einen Seite steht der deutsche Begriff und auf der anderen Seite der griechische Begriff jeweils auch in Lautschrift. Jedes Wort wird wie folgt notiert:

- einmal in Singularform mit unbestimmtem Artikel in Nominativ und Akkusativ
  - einmal in Pluralform in Akkusativ mit den Zahlen zwei bzw. drei
- Beispiel:

ein Apfel – einen Apfel	ένα μήλο
drei Äpfel	τρία μήλα

Flipchartpapier

Stühle in der Anzahl der Teilnehmenden

αφίσα στην οποία αναγράφονται στα Ελληνικά και στα Γερμανικά καθώς και σε φωνητική γραφή οι εξής φράσεις:

«Was möchtest du?», «Τι θέλεις;» – «Ich möchte ...» , «Θέλω...»

κάρτες με ουσιαστικά από μια θεματική, π.χ. φαγητό-ποτό. Στην μια πλευρά της κάρτας αναγράφεται η λέξη στα Ελληνικά, στην άλλη στα Γερμανικά και με την αντίστοιχη φωνητική γράφη. Κάθε λέξη αναγράφεται ως εξής:

- στον ενικό με το αόριστο άρθρο στην ονομαστική και αιτιατική πτώση
- στον πληθυντικό με τον αριθμό «δύο» ή «τρία»

Παράδειγμα:

ein Apfel – einen Apfel	ένα μήλο
drei Äpfel	τρία μήλα

χαρτί από πίνακα παρουσίασης  
καρέκλες στον αριθμό των συμμετεχόντων



## VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ein großer Raum  
για μεγάλη αίθουσα

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zunächst werden die Sätze eingeführt. Die Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis. Der\*die Sprachanimateur\*in verteilt die Wortkarten. Anschließend geht er\*sie zu jedem\*r Teilnehmenden, liest jeweils das Wort auf der Karte auf Griechisch und Deutsch vor und übt anschließend das Wort mit allen.

Nun wird jedem\*r Teilnehmenden durch Abzählen entweder die Nummer 1 oder die Nummer 2 zugeteilt.

Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Es wird empfohlen, dass beim ersten Mal der\*die Sprachanimateur\*in diese Rolle übernimmt. Der Stuhl dieser Person wird aus dem Stuhlkreis entfernt, sodass ein Stuhl weniger im Kreis ist. Sie geht zu einem\*r Teilnehmenden und fragt ihn\*sie entsprechend in der Partnersprache: „Was möchtest du?“

Das Gegenüber ist dann aufgefordert, in derselben Sprache anhand seiner\*ihrer Wortkarte zu antworten.

Drei Antworten sind in beiden Sprachen möglich:

1. Ich möchte einen/eine/ein ...
2. Ich möchte zwei ...
3. Ich möchte drei ...

Bei der ersten Antwort tauschen die Teilnehmenden mit der Nummer 1 ihre Plätze.

Bei der zweiten Antwort tauschen diejenigen mit der Nummer 2 ihre Plätze.

Bei der dritten Antwort tauschen alle ihre Plätze.

Jedes Mal, wenn die Plätze getauscht werden, sucht die in der Mitte des Kreises stehende Person auch einen Platz. Der\*die Teilnehmende ohne Stuhl kommt dann in die Mitte und stellt als nächstes die Frage.

Αρχικά παρουσιάζονται οι φράσεις. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες κάθονται σε κύκλο με καρέκλες. Ο εμπυκωτής/Η εμπυκώτρια μοιράζει τις κάρτες με τις λέξεις και πηγαίνει σε κάθε έναν/μία, διαβάζει τη λέξη της κάρτας στα Ελληνικά και στα Γερμανικά και πραγματοποιεί εξάσκηση της λέξης με όλους/όλες. Ύστερα, αποδίδεται σε κάθε άτομο είτε ο αριθμός 1 είτε ο αριθμός 2 μετρώντας με τη σειρά. Ένα άτομο στέκεται στη μέση του κύκλου. Την πρώτη φορά συνιστάται να αναλάβει αυτό τον ρόλο ο εμπυκωτής/η εμπυκώτρια· η καρέκλα του ατόμου στη μέση αφαιρείται από τον κύκλο έτσι ώστε να λείπει μια καρέκλα. Το άτομο στη μέση πηγαίνει σε έναν συμμετέχων / μια συμμετέχουσα και τον/την ρωτά αντίστοιχα στη γλώσσα-στόχο: «Τι θέλεις;». Εκείνος/ Εκείνη πρέπει να απαντήσει σύμφωνα με την κάρτα του/της στην ίδια γλώσσα.

Τρεις απαντήσεις είναι σωστές σε μια από τις δύο γλώσσες:

1. Θα ήθελα έναν / μία / ένα ...
2. Θα ήθελα δύο...
3. Θα ήθελα τρεις/τρία...

Με την πρώτη απάντηση αλλάζουν θέσεις τα άτομα με τον αριθμό 1.

Με τη δεύτερη απάντηση αλλάζουν θέσεις τα άτομα με τον αριθμό 2.

Με την τρίτη απάντηση αλλάζουν όλοι θέσεις.

Κάθε φορά που οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες αλλάζουν θέσεις, το άτομο που στέκεται στη μέση του κύκλου ψάχνει να βρει και αυτό μια θέση.

Ο συμμετέχων / η συμμετέχουσα που μένει χωρίς θέση πηγαίνει στο κέντρο του κύκλου και συνεχίζει το παιχνίδι με την ίδια ερώτηση.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Dieses Spiel richtet sich an Teilnehmende, die bereits Grundkenntnisse der Partnersprache haben oder sehr geübte oder sehr motivierte Sprachlerner\*innen sind. Die Auswahl der Begriffe bzw. der Wortfelder sowie der gezielten Sätze soll dem Sprachniveau der Gruppe angepasst sein.

Το παιχνίδι αυτό απευθύνεται σε συμμετέχοντες και συμμετέχουσες που έχουν ήδη κάποιες βασικές γνώσεις στην ξένη γλώσσα ή είναι άτομα συνηθισμένα στην εκμάθηση ξένων γλωσσών ή έχουν μεγάλη θέληση. Η επιλογή των όρων και των σημασιολογικών πεδίων καθώς και των προτάσεων που θα σχηματιστούν πρέπει να προσαρμόζονται στο γλωσσικό επίπεδο της ομάδας.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Es können Nomen aus anderen Themenbereichen gewählt werden, z.B. Kleidung, Spielzeug, Schulgegenstände etc. Entsprechend können auch andere, vielleicht sogar grammatisch komplexere Sätze, gewählt werden z.B. „Was soll ich dir geben?“ „Gib mir bitte ...“

Μπορούν να επιλεχθούν ουσιαστικά από διάφορες θεματικές, π.χ. ρουχισμός, παιχνίδια, σχολικά αντικείμενα κτλ. Αντίστοιχα μπορούν να επιλεχθούν κι άλλα ζεύγη προτάσεων, ίσως και με μια πιο πολύπλοκη δομή: π.χ. «Τι να σου δώσω;» «Δώσε μου σε παρακαλώ...»



## ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ; WIE GEHT'S?



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Wortschatz erweitern (einfache Fragen und Antworten lernen)  
Aktivität in die Gruppe bringen  
διεύρυνση λεξιλογίου (εκμάθηση απλών ερωτήσεων και απαντήσεων)  
ενεργοποίηση της ομάδας



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

max. 25 Teilnehmende  
μέγιστος αριθμός 25 συμμετέχοντες και συμμετέχουσες



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Poster mit der Frage „Wie geht's?“, „Τι κάνεις;“ und den Antworten „gut“, „καλά“, „schlecht“, „χάλια“ und „es geht“, „έτσι κι έτσι“ und in Lautschrift

Stifte

Stühle

αφίσα με την ερώτηση «Τι κάνεις;», «Wie geht's?» και τις απαντήσεις «gut», «καλά», «schlecht», «χάλια» und «es geht», «έτσι κι έτσι» και σε φωνητική γραφή

μαρκαδόροι

καρέκλες



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Die Stühle stehen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als Teilnehmende.

Οι καρέκλες τοποθετούνται κυκλικά σε τέτοιο αριθμό ώστε ένα άτομο να μην βρίσκει καρέκλα να καθίσει.

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Zu Beginn werden die Frage und die Antworten eingeübt.

Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Sie versucht einen Sitzplatz zu ergattern. Sie wählt eine\*n Teilnehmende\*n aus und stellt ihr\*ihm die Frage: „Wie geht's?“, und zwar in der Partnersprache. Die angesprochene Person antwortet ebenfalls in der Partnersprache. Antwortet sie „gut“ in einer der

Στην αρχή εισάγονται η ερώτηση και οι απαντήσεις. Ένα άτομο στέκεται στη μέση του κύκλου και προσπαθεί να καθίσει σε μια από τις καρέκλες. Για να το πετύχει αυτό ρωτάει έναν/μία από τους/τις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που κάθονται στην άλλη γλώσσα: «Τι κάνεις;». Ο/Η απέναντι απαντάει επίσης στην γλώσσα του εταίρου με μια από τις τρεις φράσεις. Αν απαντήσει «καλά», παραμένουν όλοι στη θέση τους. Αν απαντήσει

beiden Sprachen, bleiben alle sitzen. Antwortet sie „es geht“, wechseln die beiden Personen rechts und links der angesprochenen Person die Plätze. Dabei versucht die Person in der Mitte, sich auf einen der frei werdenden Plätze zu setzen. Antwortet sie „schlecht“ wechseln alle sofort die Plätze. Dabei ist es nicht erlaubt, dass man sich auf den Platz nebenan setzt. Die Person, die nun keinen Sitzplatz finden konnte, stellt als nächstes die Frage „Wie geht's?“. Je schneller die Frage gestellt wird und die Antworten gegeben werden, desto mehr Dynamik erhält das Spiel.

«έτσι κι έτσι», τότε οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που κάθονται αριστερά και δεξιά αλλάζουν τις θέσεις μεταξύ τους. Το άτομο που βρίσκεται χωρίς θέση στη μέση του χώρου προσπαθεί τότε να καθίσει σε μια από τις δύο άδειες καρέκλες. Αν απαντήσει «χάλια», αλλάζουν όλοι θέσεις. Δεν επιτρέπεται όμως να καθίσει κανείς στην ακριβώς διπλανή θέση. Το άτομο που δεν θα καταφέρει να βρει μια άδεια καρέκλα βρίσκεται τώρα όρθιο στη μέση του κύκλου και είναι η σειρά του να ρωτήσει «τι κάνεις;». Όσο πιο γρήγορα τίθενται οι ερωτήσεις και όσο πιο γρήγορα δίνονται οι απαντήσεις τόσο μεγαλύτερη δυναμικότητα αποκτάει το παιχνίδι.

Wie geht's?  
[βι γκέτς;]



Τι κάνεις;  
[ti kánis?]

es geht  
[εξ γκετ]



έτσι κι έτσι  
[étsi ki étsi]

gut  
[γκούτ]



καλά  
[kalá]

schlecht  
[σλέχτ]



χάλια  
[chália]

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Wenn der\*die Sprachanimateur\*in merkt, dass ein\*e Teilnehmende\*r es nicht schafft, aus der Kreismitte herauszukommen, sollte er\*sie dafür sorgen, selbst in der Mitte zu landen, um die betreffende Person „zu befreien“.

Αν ο εμπυχωτής/ η εμπυχωτρια διαπιστώσει πως ένα άτομο δεν καταφέρει να βρει θέση για να καθίσει, φροντίζει να μπει ο ίδιος/η ίδια στη μέση του κύκλου για να τον/την «απελευθερώσει».

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Es kann auch als Regel vorgegeben werden, dass die Frage immer in der Sprache beantwortet werden muss, in der sie gestellt wurde.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες μπορούν εναλλακτικά να συμφωνήσουν να απαντούν πάντα στην γλώσσα στην οποία τέθηκε η ερώτηση.



## ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ ΜΠΑΛΟΝΙ DEIN BALLON



### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Alle Spieler\*innen stehen in einem Kreis. Jede\*r bekommt einen Luftballon, pustet ihn auf und schreibt seinen\*ihren Vornamen so auf den Ballon, dass der Knoten oben ist. Die griechischsprachigen Spieler\*innen schreiben ihren Namen (falls möglich) in beiden Alphabeten auf. Nun stellen sich alle der Reihe nach vor.

Musik ertönt und alle werfen die Ballons in die Luft. Die Gruppe versucht, alle Ballons in der Luft zu halten. Sobald die Musik verstummt, fängt jede\*r einen Ballon und sucht die Person, deren Name auf dem Ballon steht, indem er\*sie andere Spieler\*innen zum

Όλοι/όλες οι συμμετέχουσες/συμμετέχοντες σχηματίζουν έναν κύκλο. Ο καθένας/η καθεμία παίρνει ένα μπαλόνι, το φουσκώνει και γράφει το όνομά του/της πάνω του έτσι ώστε ο κόμπος να δείχνει προς τα πάνω. Τα ελληνόφωνα άτομα γράφουν το όνομά τους και στα δύο αλφάβητα, εφόσον είναι δυνατόν, και στη συνέχεια όλοι συστήνονται με το μικρό τους όνομα. Μόλις ξεκινήσει η μουσική, όλοι πετάνε τα μπαλόνια στον αέρα. Η ομάδα προσπαθεί να κρατήσει όλα τα μπαλόνια στον αέρα. Όταν σταματήσει η μουσική, πιάνει ο καθένας/ η καθεμία ένα μπαλόνι και ψάχνει το άτομο με το όνομα που αναγράφεται στο μπαλόνι.

Beispiel fragt: „Peter?“ Ist die richtige Person gefunden, wird ihr der Ballon übergeben. Sobald alle ihren Ballon haben, ertönt wieder Musik und die Aktion beginnt von vorn.

In der letzten Runde wird angesagt, dass, bevor der Ballon verschenkt wird, durch Daumenzeichen (gut = Daumen nach oben, mittel = Daumen horizontal, schlecht = Daumen nach unten) nach dem Wohlbefinden gefragt wird. Die Antwort wird in Form eines Smileys 😊 😐 😞 auf den Ballon gemalt. Anschließend wird der Ballon verschenkt.

Am Ende werden die Ballons an eine Wand gehängt. Man kann die Aktion täglich kurz wiederholen, um die Stimmung der Teilnehmenden einzufangen.

νι, ρωτώντας π.χ. «Πέτερ;». Εφόσον βρεθεί το σωστό άτομο, παίρνει το μπαλόκι ως δώρο. Όταν όλοι πάρουν το μπαλόκι τους, η μουσική ξεκινάει ξανά και η δραστηριότητα επαναλαμβάνεται.

Στον τελευταίο γύρο καλούνται όλοι πριν δωρίσουν το μπαλόκι τους να κάνουν νόημα με τον αντίχειρα προς τα πάνω, στα πλάγια ή προς τα κάτω ρωτώντας για τη διάθεση του άλλου. Η απάντηση δίνεται με σύμβολο Smiley 😊 😐 😞 που ζωγραφίζεται πάνω στο μπαλόκι. Κι έπειτα το μπαλόκι δωρίζεται.

Στο τέλος τοποθετούνται όλα τα μπαλόνια στον τοίχο. Η δραστηριότητα μπορεί να επαναλαμβάνεται καθημερινά ως αξιολόγηση της διάθεσης των συμμετεχόντων.



### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Luftballons können platzen, mehrere Ersatzballons sind sinnvoll.

Καθώς τα μπαλόνια μπορεί να σκάσουν, προτείνεται να υπάρχουν επιπλέον μπαλόνια.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Das Spiel lässt sich auch mit ganzen Sätzen oder Wörtern spielen.

Die Fragen „Wie heißt du?“ und „Wie geht es dir?“ mit den entsprechenden Antworten werden dann zu Beginn des Spiels auf Deutsch und Griechisch eingeführt.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και με ολόκληρες φράσεις/έννοιες. Θα χρειαστεί να εισαχθούν οι ερωτήσεις «Πώς σε λένε;» και «Τι κάνεις;» με τις αντίστοιχες απαντήσεις στα Ελληνικά και στα Γερμανικά.



## ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ DER BUS



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

vertraut werden mit Wörtern, die in einer Jugendbegegnung vorkommen  
Erweiterung des Wortschatzes  
Hörverständnis  
εξοικείωση με πιθανές χρήσιμες λέξεις σε ανταλλαγή νέων  
διεύρυνση λεξιλογίου  
κατανόηση ακουστικού κειμένου



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

20 Minuten  
20 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

bis zu 25 Personen  
μέχρι 25 άτομα



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Vorlesetext auf Deutsch und Griechisch  
Plakat mit folgenden Wörtern auf Deutsch und Griechisch sowie mit ihrer entsprechenden Abbildung: Bus, Räder, Fahrer/Fahrerin, Hupe, Passagiere, Steuer  
ein Stuhl für jede Person (das Spiel kann auch ohne Stühle durchgeführt werden, wenn sich alle einfach auf den Boden setzen, was aber anstrengender sein kann)  
κείμενο ανάγνωσης στα Ελληνικά και στα Γερμανικά  
αφίσα με τις λέξεις αναφοράς στα Ελληνικά και στα Γερμανικά και την απεικόνισή τους:  
λεωφορείο, ρόδες, οδηγός, κόρνα, επιβάτες, τιμόνι  
καρέκλες για κάθε συμμετέχοντα/συμμετέχουσα (το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και χωρίς καρέκλες, αν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες κάθονται απλά στο πάτωμα, το οποίο όμως είναι πιο κουραστικό)



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

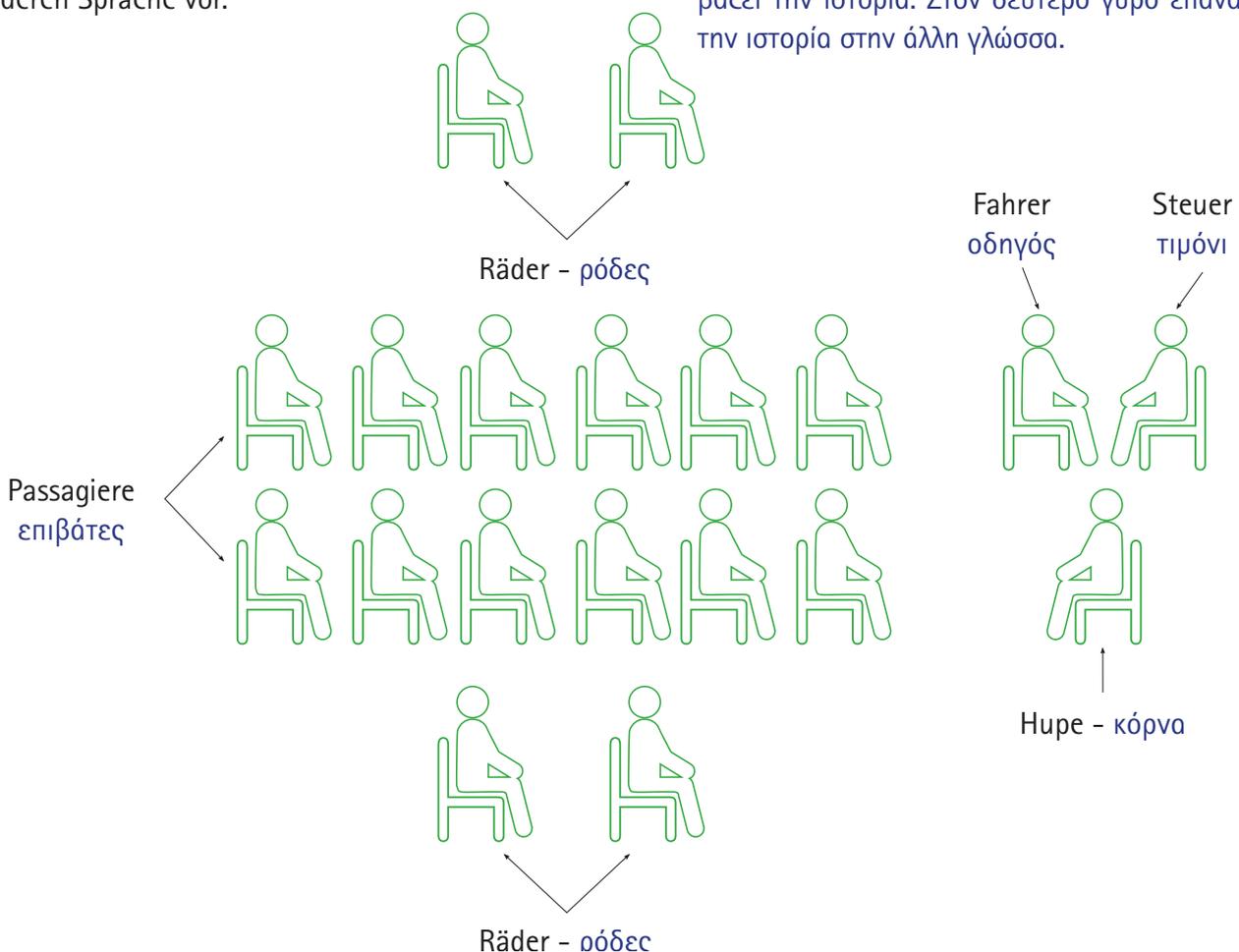
Die Stühle werden wie Sitzplätze in einem Bus aufgestellt. Idealerweise sind es zwei parallele Sitzreihen für die Passagiere und vor ihnen sitzt der\*die Busfahrer\*in. Vor dem\*der Fahrer\*in werden zwei Stühle in umgekehrter Sitzrichtung aufgestellt. Der linke Stuhl repräsentiert das Steuer, der rechte die Hupe. An der Seite der Spieler\*innen werden links und rechts Stühle in gleicher Anzahl aufgestellt, die jeweils ein Rad repräsentieren (s. Bild).  
Οι καρέκλες τοποθετούνται στον χώρο σε αντιστοιχία με τη διάταξη των καθισμάτων σ' ένα λεωφορείο. Ιδανικά τοποθετούνται δύο παράλληλες σειρές καθισμάτων για τους επιβάτες και μπροστά από αυτούς κάθετα ο/η οδηγός. Μπροστά από τον/την οδηγό τοποθετούνται δύο καρέκλες οι οποίες είναι στραμμένες προς τους επιβάτες και τον/την οδηγό. Η αριστερή αναπαριστά το τιμόνι και η δεξιά την κόρνα. Στο πλάι των επιβατών τοποθετούνται ισάριθμες καρέκλες, ενώ καθεμία εξ αυτών αντιστοιχεί και σε μια διαφορετική ρόδα (βλ. απεικόνιση).

## SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

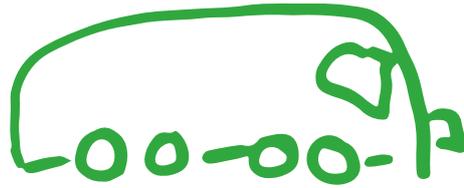
Der\*die Sprachanimateur\*in kann vor Beginn des Spiels die Spieler\*innen bitten, sie dabei zu unterstützen, die Stühle wie beschrieben aufzustellen.

Die Spieler\*innen setzen sich auf einen der Stühle und übernehmen so die entsprechende Rolle: 1 Fahrer\*in, 1 Steuer, 1 Hupe, Räder und die Übrigen sind die Passagiere. In „Fahrtrichtung“ (und damit im Blick der Spieler\*innen) befindet sich das Poster mit den Wörtern. Der\*die Sprachanimateur\*in erklärt, dass gleich eine Geschichte erst in der einen, dann in der anderen Sprache vorlesen wird, in der jede\*r von ihnen eine Rolle einnimmt, je nachdem auf welchem Platz er\*sie gerade sitzt. Sobald jemand das Wort, das der eigenen Rolle entspricht, hört, steht er\*sie auf, und dreht einen Kreis um sich selbst. Beim Wort „Bus“ stehen alle auf. Nachdem sich der\*die Sprachanimateur\*in vergewissert hat, dass alle ihre Rolle verstanden und sich mit den Wörtern vertraut gemacht haben, liest er\*sie ihnen die Geschichte vor. In der zweiten Runde liest er\*sie die Geschichte in der anderen Sprache vor.

Ο εμπυχωτής/Η εμπυχωτρία αρχικά μπορεί να ζητήσει από όλους να βοηθήσουν να τοποθετηθούν οι καρέκλες ακριβώς στη διάταξη ενός λεωφορείου, σύμφωνα με την παραπάνω περιγραφή. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες κάθονται στις καρέκλες και παίρνουν έτσι έναν από τους εξής ρόλους: 1 οδηγός, 1 τιμόνι, 1 κόρνα, ρόδες και οι υπόλοιποι είναι οι επιβάτες. «Στην κατεύθυνση οδήγησης» (στο οπτικό πεδίο των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών) βρίσκεται η αφίσα με τις λέξεις αναφοράς. Ο εμπυχωτής/Η εμπυχωτρία εξηγεί σε όλους πως σε λίγο πρόκειται να διαβάσει μια ιστορία πρώτα στη μια και ύστερα στην άλλη γλώσσα, στην οποία ο κάθε ένας/η κάθε μία παίζει έναν ρόλο ανάλογα με τη θέση στην οποία κάθεται. Όταν στην ιστορία τα άτομα ακούσουν τη λέξη που τους αντιστοιχεί, θα πρέπει να σηκωθούν και να κάνουν έναν κύκλο γύρω από τον εαυτό τους. Στη λέξη «λεωφορείο» σηκώνονται όλοι. Ο εμπυχωτής/ Η εμπυχωτρία αφού βεβαιωθεί ότι όλοι έχουν καταλάβει το ρόλο τους και έχουν εξοικειωθεί με τις λέξεις που έχουν αναφερθεί, ξεκινάει να διαβάζει την ιστορία. Στον δεύτερο γύρο επαναλαμβάνει την ιστορία στην άλλη γλώσσα.



Bus  
[μπους]



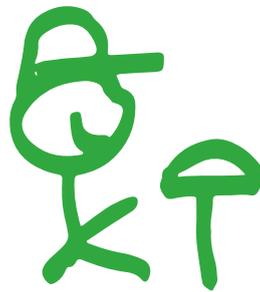
λεωφορίο  
[leoforio]

Räder  
[ρέντερ]



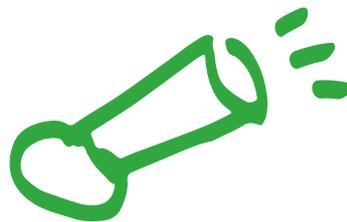
ρόδες  
[róthes]

Fahrer/ Fahrerin  
[φάρερ/ φάρεριν]



οδηγός  
[othijós]

Hupe  
[χούπε]



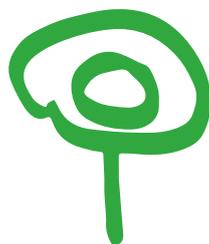
κόρνα  
[kórna]

Passagiere  
[πάσαζίρε]



επιβάτες  
[epivátes]

Steuer  
[στοίερ]



τιμόνι  
[timóni]

## ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Ja nach Anzahl der Personen variiert die Menge der Räder und der Passagiere. Es sollten mindestens vier Räder vorhanden sein. Das Spiel wird lustiger, je schneller die Geschichte gegen Ende vorgelesen wird. An bestimmten Stellen der Geschichte werden Wörter mehrmals wiederholt. Daher müssen sich die entsprechenden Personen mehrmals im Kreis drehen. Der\*die Sprachanimateur\*in soll darauf achten, dass niemandem schwindlig wird und dass es keine Zusammenstöße gibt. Vor Beginn des Spiels sollte darauf hingewiesen werden, dass man anstelle einer Drehung auch eine andere Bewegung durchführen kann, wie z.B. auf der Stelle zu hüpfen. Die Geschichte wird natürlich entsprechend des Genders der Teilnehmenden angepasst.

Από τον αριθμό των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών εξαρτάται κι ο αριθμός των ροδών και των επιβατών. Το παιχνίδι χρειάζεται τουλάχιστον τέσσερις ρόδες.

Η δραστηριότητα γίνεται όλο και πιο διασκεδαστική όσο αυξάνεται η ταχύτητα ανάγνωσης της ιστορίας. Σε κάποια σημεία της ιστορίας οι λέξεις επαναλαμβάνονται αρκετά συχνά με αποτέλεσμα σε συγκεκριμένους ρόλους όλοι να πραγματοποιούν αρκετές περιστροφές γύρω από τον εαυτό τους. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή από τον εμψυκωτή/την εμψυκώτρια, ώστε να αποφευχθούν περιστατικά ζάλης ή συγκρούσεων μεταξύ των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει ο εμψυκωτής/η εμψυκώτρια να εξηγήσει πως οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που δεν νιώθουν καλά μπορούν να εκτελέσουν μια άλλη κίνηση, π.χ. να κάνουν μια αναπήδηση. Η ανάγνωση της ιστορίας προσαρμόζεται βέβαια στο γένος των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών.

## DIE GESCHICHTE „DER BUS“

„Im Sommer fährt ein Bus aus Deutschland nach Griechenland. Der Fahrer drückt fröhlich auf die Hupe. Die Hupe ist sehr laut. Die Passagiere sind junge Menschen aus Deutschland und Griechenland. Der Fahrer kommt aus der Türkei und sitzt am Steuer. Der Bus hat sechs Räder und sie drehen sich schnell. Die Räder drehen sich sehr schnell. Der Bus bewegt sich hin und her. Plötzlich platzen die Reifen aller Räder. Der Fahrer drückt ständig auf die Hupe. Die Passagiere bekommen Angst und schreien. Das Steuer bricht. Der Bus hält an. Die Passagiere verbringen ihren Urlaub in Kroatien zusammen mit dem türkischen Fahrer.“

## Η ΙΣΤΟΡΙΑ «ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ»

«Το καλοκαίρι ξεκινά ένα λεωφορείο από τη Γερμανία προς την Ελλάδα. Ο οδηγός πατά χαρούμενα την κόρνα. Η κόρνα είναι πολύ δυνατή. Οι επιβάτες είναι νέοι από τη Γερμανία και την Ελλάδα. Ο οδηγός είναι από την Τουρκία και είναι καλός στο τιμόνι. Το λεωφορείο έχει έξι ρόδες που γυρίζουν γρήγορα. Οι ρόδες γυρίζουν πολύ γρήγορα. Το λεωφορείο κουνιέται πολύ. Ξαφνικά σκάνε όλες οι ρόδες. Το λεωφορείο κουνιέται έντονα. Ο οδηγός πατάει την κόρνα συχνά. Οι επιβάτες τρομάζουν και φωνάζουν. Το τιμόνι σπάει. Το λεωφορείο σταματάει. Οι επιβάτες κάνουν διακοπές στην Κροατία με τον Τούρκο οδηγό.»

## VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

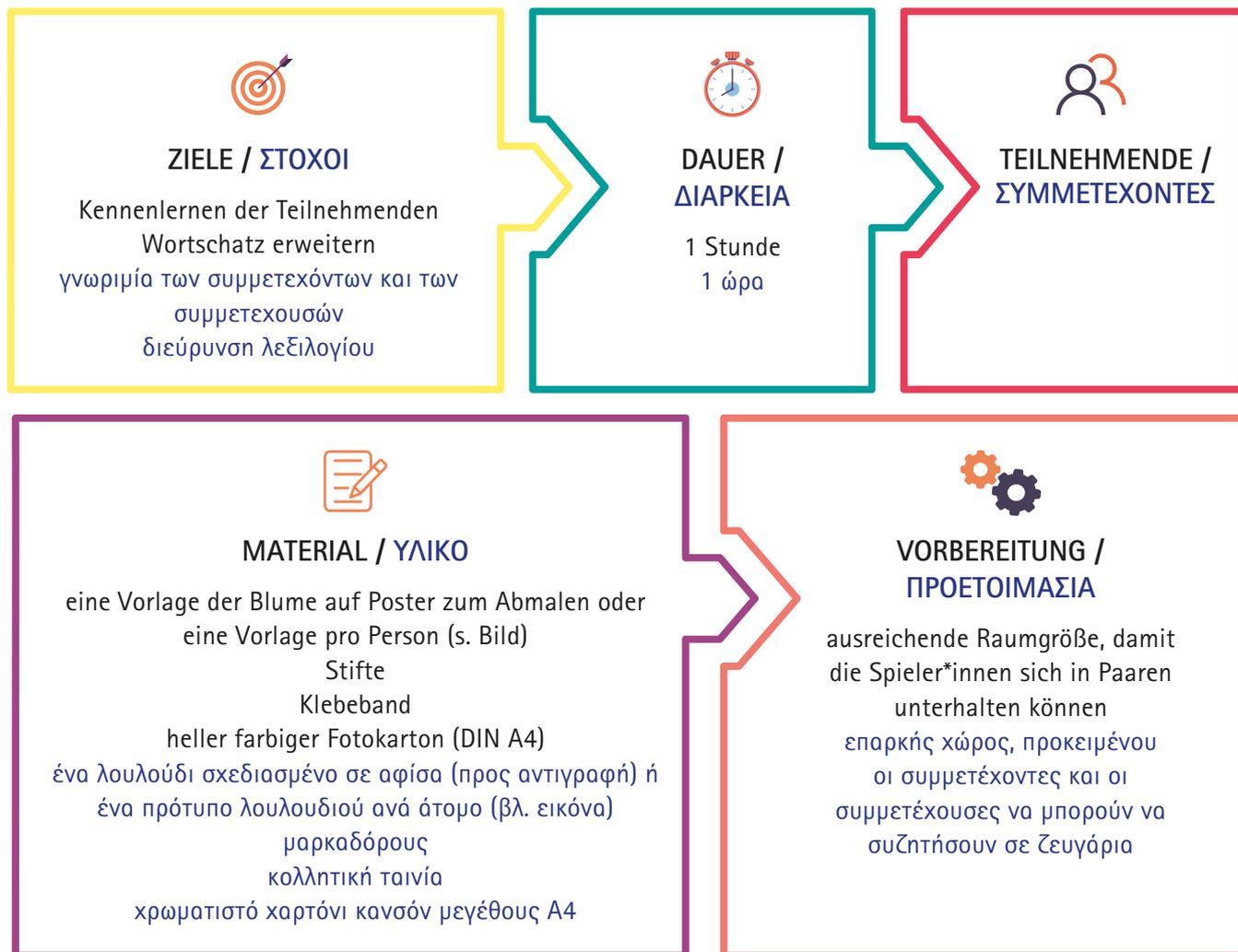
Je nach Interesse und Zielsetzung der Jugendbegegnung kann eine neue Geschichte mit anderen Wörtern und einer anderen Sitzordnung kreiert werden. Die Referenzwörter können gemeinsam ausgewählt werden. Auch ist es möglich, die Teilnehmenden in Gruppen aufzuteilen, damit sie selbst eine Geschichte kreieren.

Ανάλογα με το περιεχόμενο και τους στόχους της αντάλλαγης μπορεί να δημιουργηθεί και μια άλλη ιστορία με άλλες λέξεις και διαφορετική τοποθέτηση στις καρέκλες. Είναι δυνατόν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες να επιλέξουν τις λέξεις αναφοράς. Επίσης οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια ξεχωριστή ιστορία.



# ΤΟ ΛΟΥΛΟΥΔΙ ΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΜΟΥ

## IDENTITÄTSBLUME



### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Anhand der Vorlage zeichnen die Spieler\*innen eine Blume auf den farbigen Fotokarton. In die Mitte der Blume schreiben sie ihren Namen. In die Blütenblätter schreiben sie die Kategorien in beiden Sprachen, wie sie auf der Vorlage stehen (s. Bild).

In gemischtsprachlichen Paaren tauschen sich die Spieler\*innen über die Aspekte aus, die in den Blüten genannt werden: z.B. Augenfarbe, Haarfarbe, Sprache(n), Alter, Wohnort, Hobbys, Lieblingsfach, Lieblingsmusik. Die Antworten werden in beiden Sprachen in den Blüten der Blume notiert. Sprechen die Spieler\*innen die Partnersprache nicht, können sie sich dadurch verständigen, dass sie auf die Blüte zeigen, in der der Begriff in

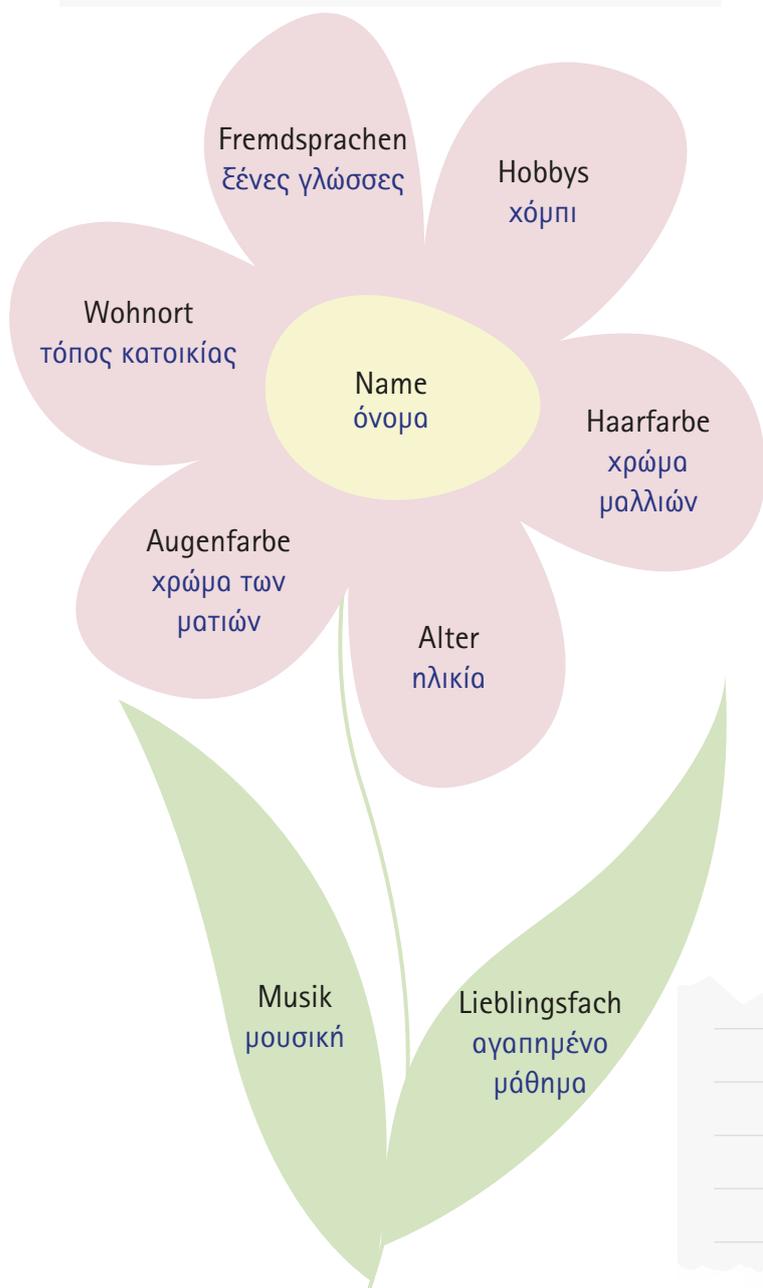
Με βάση το πρωτότυπο οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες σχεδιάζουν ένα λουλούδι στο χρωματιστό χαρτόνι κανσόν. Στο κέντρο του λουλουδιού γράφουν το όνομά τους και στα πέταλα του λουλουδιού τις κατηγορίες και στις δύο γλώσσες, όπως τους υποδεικνύεται στο αρχικό έντυπο (βλ. εικόνα).

Έπειτα χωρίζονται σε δίγλωσσα ζευγάρια και ανταλλάσσουν πληροφορίες σχετικά με τις κατηγορίες που αναγράφονται στα πέταλα του λουλουδιού: π.χ. χρώμα ματιών, χρώμα μαλλιών, γλώσσα (-ες), ηλικία, τόπος κατοικίας, χόμπι, αγαπημένο μάθημα στο σχολείο, αγαπημένο είδος μουσικής. Οι απαντήσεις καταγράφονται και στις δύο γλώσσες στα πέταλα του λουλουδιού. Εάν οι σμτχ.

beiden Sprachen steht, und die eigene Antwort in ihrer Sprache aufschreiben. Vielleicht gelingt es ihnen, „mit Händen und Füßen“ ihrem Gegenüber die Antworten zu erklären, so dass der entsprechende Begriff in der eigenen Sprache ergänzt werden kann.

Anschließend stellen sich die Teilnehmenden im Plenum gegenseitig vor, wenn möglich in der Partnersprache. Die Vorstellung kann an die Sprachkompetenzen angepasst werden. Kategorien und die entsprechenden Antworten stehen auf dem Blatt in der Partnersprache. Beherrschen die Teilnehmenden die Sprache nicht oder kaum, werden nur diese Begriffe gesagt. Haben sie erweiterte Kenntnisse, können ganze Sätze formuliert werden.

Die Blumenbilder können anschließend im Gruppenraum werden und dort für den Rest der Begegnung verbleiben.



δεν μιλούν τη γλώσσα του συμπαίκτη τους από την άλλη χώρα, μπορούν να συνεννοηθούν δείχνοντας τα πέταλα του λουλουδιού, στα οποία βρίσκεται η έννοια που ψάχνουν και στις δύο γλώσσες και έτσι γράφουν την απάντηση ο καθένας/η καθεμία στη γλώσσα του/της. Μπορούν να δοκιμάσουν να εξηγήσουν στον/στην άλλο/άλλη συμμετέχων/συμμετέχουσα τις απαντήσεις με τη γλώσσα του σώματος έτσι ώστε εκείνος/εκείνη να συμπληρώσει την αντίστοιχη έννοια στη δική του/της γλώσσα.

Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες συστήνουν ο ένας τον άλλον/η μια την άλλη στην ομάδα, αν είναι δυνατόν στη γλώσσα της άλλης χώρας. Η παρουσίαση μπορεί να προσαρμοστεί στις γλωσσικές δεξιότητες των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Οι κατηγορίες και οι αντίστοιχες απαντήσεις είναι γραμμένες σ' ένα χαρτί στην άλλη γλώσσα. Εάν κάποιος/κάποια δεν γνωρίζει καθόλου τη γλώσσα, λέει μόνο αυτές τις έννοιες. Εφόσον υπάρχουν περισσότερες γνώσεις μπορούν να σχηματιστούν ολόκληρες προτάσεις.

Τέλος, τα χαρτόνια με τα λουλούδια μπορούν να κρεμαστούν στον χώρο όπου γίνεται η δραστηριότητα και να παραμείνουν εκεί έως το τέλος της συνάντησης.





## ΤΡΙΠΛΗ ΜΝΗΜΗ TRIPLETT MEMORY



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

das Alphabet auf Griechisch/  
Deutsch kennenlernen  
γνωριμία με το ελληνικό και το  
γερμανικό αλφάβητο



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

10 Minuten  
10 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Karten in Sets von 15 (5 Sets à 3 Karten). In jedem Set gibt es eine Karte mit einem Bild, eine Karte mit dem entsprechenden Wort auf Deutsch und eine Karte mit dem entsprechenden Wort auf Griechisch. Die deutschen Begriffe sind nur im deutschen Alphabet geschrieben und die griechischen nur im griechischen Alphabet, d.h. sie werden nicht in Lautschrift geschrieben. Die Anzahl der Sets ist abhängig von der Anzahl der Gruppen.

Σετ 15 καρτών (5 σετ ανά 3 κάρτες). Κάθε σετ αποτελείται από μια κάρτα με μια εικόνα, μια κάρτα με την αντίστοιχη λέξη στα Ελληνικά και μια κάρτα με την αντίστοιχη λέξη στα Γερμανικά. Οι γερμανικές λέξεις είναι γραμμένες μόνο στα Γερμανικά, οι ελληνικές μόνο στα Ελληνικά, δηλαδή χωρίς φωνητική γραφή. Ο αριθμός των σετ εξαρτάται από τον αριθμό των ομάδων που θα δημιουργηθούν.



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Die Teilnehmenden werden in Gruppen mit deutsch- und griechischsprachigen Spieler\*innen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Set von 15 Karten. Die Karten werden mit der Bild- bzw. Textseite nach oben auf den Boden gelegt.

Die Teilnehmenden werden gebeten Triplets zusammenzustellen (1 Set mit 3 Karten), wobei die griechischsprachigen Spieler\*innen die deutschen Wörter und die deutschsprachigen die griechischen Wörter finden sollen, die zu den Bildern passen. Anders als beim klassischen Memory-Spiel stehen die Spieler\*innen nicht in Konkurrenz zueinander, sondern spielen miteinander.

Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χωρίζονται σε μεικτές ομάδες με άτομα από την Γερμανία και την Ελλάδα. Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα σετ από 15 κάρτες. Οι κάρτες τοποθετούνται με την εικόνα ή το κείμενο προς τα πάνω στο πάτωμα.

Οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες καλούνται να σχηματίσουν τριάδες με τις κάρτες, όπου οι ελληνόφωνοι/-ες θα πρέπει να βρουν τις γερμανικές λέξεις και οι γερμανόφωνοι/-ες τις ελληνικές, οι οποίες ταιριάζουν με τις εικόνες. Σε αντίθεση με το κλασικό παιχνίδι Μέμορι, οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες δεν ανταγωνίζονται μεταξύ τους αλλά συνεργάζονται.





## ΧΑΡΙΣΕ ΜΟΥ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΣΟΥ! SCHENK MIR DEINEN BUCHSTABEN!



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

erstes Kennenlernen  
Wortschatz erweitern  
πρώτη γνωριμία  
διεύρυνση λεξιλογίου



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten  
15 λεπτά



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Karten aus festerem Papier (z.B. Moderationskarten) in der Anzahl der Teilnehmenden  
Plakat mit den Sätzen:  
„Hallo, ich bin ...“ (oder: „Hallo, ich heiße...“)  
und der entsprechenden Lautschrift  
Klebeband  
Stifte in der Anzahl der Teilnehmenden  
καρτελάκια από σκληρό χαρτί (π.χ. κάρτες συντονισμού) στον αριθμό των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών  
αφίσα με τις προτάσεις:  
«Γεια σου με λένε...» (ή: «Γεια σου ονομάζομαι...»)  
και την αντίστοιχη φωνητική μεταγραφή  
κολλητική ταινία  
μαρκαδόροι στον αριθμό των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Jede\*r Teilnehmende erhält eine Karte und einen Stift. Entsprechend der Anzahl der Buchstaben, aus denen sich der Vorname zusammensetzt, zeichnet er\*sie Unterstriche auf ihre\*seine Karte, z.B. Petra: \_ \_ \_ \_ \_ . Damit das Spiel trotz der unterschiedlichen Alphabete funktioniert, schreiben die griechischen Teilnehmenden ihren Namen mit lateinischen Buchstaben (es kann davon ausgegangen werden, dass alle Jugend-

Κάθε συμμετέχων/συμμετέχουσα παίρνει ένα καρτελάκι κι έναν μαρκαδόρο. Στο καρτελάκι σημειώνει τόσες γραμμές όσα είναι και τα γράμματα του ονόματός του/της, π.χ. Παύλος: \_ \_ \_ \_ \_ . Για να διεξαχθεί το παιχνίδι, θα χρειαστεί οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες από την Ελλάδα να γράψουν το όνομά τους με λατινικούς χαρακτήρες (συνήθως οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες από την Ελλάδα γνωρίζουν

lichen aus Griechenland durch den Englischunterricht mit dem lateinischen Alphabet vertraut sind). Dann werden die Sätze auf dem Plakat eingeführt.

Anschließend gehen die Teilnehmenden durch den Raum und sprechen andere (vorzugsweise die, die sie noch nicht kennen) mit dem eingeführten Satz jeweils in der Partnersprache an und nennen dabei ihren Namen. Haben beide einen Buchstaben in ihrem Namen gemeinsam, können sie ihn sich gegenseitig „schenken“, d.h. sie schreiben diesen an die richtige Stelle auf die Karte des\*der Partner\*in. Die Teilnehmenden gehen weiter zum\*zur nächsten Teilnehmenden, bis ihr Name vollständig ist. Diejenigen, deren Name komplett ist, spielen weiter, um weitere Buchstaben verschenken zu können.

Die Spielleitung sollte im Vorfeld anhand der Teilnehmendenliste überprüfen, ob es Buchstaben gibt, die nur in einem Namen vorkommen. In diesem Fall werden „Bonusbuchstaben“ (ein Zettel mit diesem Buchstaben) an andere verteilt (vorzugsweise, solche, die einen kurzen Namen haben). Dieser Bonusbuchstabe kann ebenfalls verschenkt werden.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Karten können mit einem Klebeband versehen am Arm festgeklebt werden. Alternativ können die Teilnehmenden die Karte während des Spiels in der Hand halten (evtl. mit einer Unterlage zum Schreiben) und sie sich erst am Ende aufkleben, z.B. auf den Brustkorb.

Τα καρτελάκια μπορούν να τοποθετούνται με την βοήθεια κολλητικής ταινίας στο κάτω μέρος του χεριού των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών. Εναλλακτικά μπορούν να το κρατούν στο χέρι και να το κολλήσουν στο τέλος του παιχνιδιού στο στήθος.

ήδη το λατινικό αλφάβητο από το μάθημα Αγγλικών). Στη συνέχεια, εισάγονται οι προτάσεις από την αφίσα. Έπειτα οι συμμετέχουσες και οι συμμετέχοντες περιφέρονται στην αίθουσα και ξεκινούν μια κουβέντα με ένα άλλο άτομο (κατά προτίμηση κάποιον/ κάποια που ακόμα δεν γνωρίζουν) μιλώντας στην γλώσσα του εταίρου και συστήνουν τον εαυτό τους λέγοντας το όνομά τους. Όταν τα ονόματα δύο ατόμων που συστήνονται έχουν ένα αντίστοιχο γράμμα, τότε αυτό το «χαρίζει» ο ένας στον άλλον, γράφοντάς το στο κατάλληλο σημείο στο καρτελάκι. Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες συνεχίζουν να περιφέρονται στον χώρο και να συστήνονται μέχρι να συμπληρώσουν το όνομά τους. Όποιος/όποια καταφέρει να συμπληρώσει το όνομα του/της, παραμένει στο παιχνίδι χαρίζοντας τα γράμματά του σε άλλους/ άλλες.

Είναι πολύ σημαντικό ο εμπυχωτής/η εμπυχωτριά να ελέγξει πριν την έναρξη του παιχνιδιού κατά πόσο υπάρχουν στη λίστα των ονομάτων γράμματα, τα οποία να εμφανίζονται μόνο σε ένα όνομα. Σε αυτή την περίπτωση παραχωρούνται «τζόκερ» (χαρτάκι, όπου είναι γραμμένο αυτό το γράμμα) σε κάποιους /κάποιες (κατά προτίμηση σε αυτούς/αυτές που έχουν μικρό όνομα). Αυτά τα γράμματα μπορούν επίσης να χαρίζονται.

### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΣ SCHNEEMANN



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Alphabet kennenlernen  
Erweiterung des Wortschatzes  
Kooperation  
γνωριμία με το αλφάβητο  
διεύρυνση λεξιλογίου  
συνεργασία



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

15 Minuten, abhängig von  
der Anzahl der Spielrunden  
15 λεπτά, αναλόγως των  
γύρων που θα παιχτούν



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

Flipchartpapier  
ein blauer und ein schwarzer Marker  
Plakat mit dem deutschen und dem griechischen Alphabet  
χαρτί από διάγραμμα παρουσίασης  
ένας μπλε κι ένας μαύρος μαρκαδόρος  
αφίσα με το γερμανικό και το ελληνικό αλφάβητο



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip des bekannten Spiels „Galgenmännchen“. Ziel ist, die gesuchten Wörter zu finden, indem die richtigen Buchstaben erraten werden.

Die Sprachanimatour\*innen unterteilen ein Flipchart in zwei Hälften und zeichnen darauf Striche, die der Anzahl der Buchstaben des gesuchten Wortes (auf Deutsch [schwarz] und Griechisch [blau]) entsprechen. Die Sprachanimatour\*innen unterteilen ein Flipchart in zwei Hälften.

z.B.:     \_ \_ \_ \_ \_     \_ \_ \_ \_ \_  
          (Banane)     (μπανάνα)

Die zu erratenden Wörter können sich auf ein Thema der Jugendbegegnung beziehen.

Το παιχνίδι παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο όπως το γνωστό παιχνίδι «Κρεμάλα». Στόχος είναι να βρεθούν οι ζητούμενες λέξεις, μαντεύοντας τα σωστά γράμματα. Οι εμπυχωτές/εμπυχωτρίες χωρίζουν το διάγραμμα παρουσίασης σε δύο μέρη. Οι παύλες για τα γράμματα που πρέπει να μαντέψουν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες γράφονται στο ένα ήμισυ του πίνακα για τη γερμανική λέξη (σε μαύρο χρώμα), στο άλλο ήμισυ για την ελληνική αντίστοιχα (σε μπλε χρώμα). Σε κάθε γράμμα που πρέπει να μαντέψουν, αντιστοιχεί μια παύλα στο χαρτί.

π.χ.:     \_ \_ \_ \_ \_     \_ \_ \_ \_ \_  
          (Banane)     (μπανάνα)

Οι λέξεις που θα αναζητηθούν, προτείνεται να αφορούν ένα θεματικό πεδίο της συνάντησης.

Die Teilnehmenden werden in zwei sprachlich heterogene Gruppen eingeteilt. Nacheinander darf jede Gruppe abwechselnd einen Buchstaben vorschlagen. Falls der vorgeschlagene Buchstabe in einem Wort vorkommt, wird er von den Sprachanimateur\*innen an die entsprechende(n) Stelle(n) im Wort geschrieben. Falls der vorgeschlagene Buchstabe im Wort nicht vorkommt, beginnen die Sprachanimateur\*innen für die jeweilige Gruppe einen Schneemann (oder eine andere Figur) Strich für Strich in 16 Schritten zu zeichnen, wobei die Möhre als Nase zuletzt gezeichnet wird (s. Beispiel). Sobald eine Gruppe anhand der Buchstaben in beiden Sprachen erraten kann, um welches Wort es sich handelt, erhält sie einen Punkt. Gewonnen hat das Team, das die meisten Wörter erraten hat. Aber Achtung: Eine Gruppe verliert, wenn ihr Schneemann eine Möhre bekommen hat, unabhängig davon, wie viele richtige Wörter sie erraten hat! Das bedeutet, dass jede Gruppe für das gesamte Spiel 16 Fehler machen darf.

Falls deutsche Buchstaben mit griechischer Entsprechung vorgeschlagen werden (z.B. a und α, oder n und ν), gelten beide als vorgeschlagen. Buchstaben, die es nur in einer der beiden Sprachen gibt, gelten nur für die entsprechende Sprache (z.B. ä, ö, ü und β, oder ψ und χ).

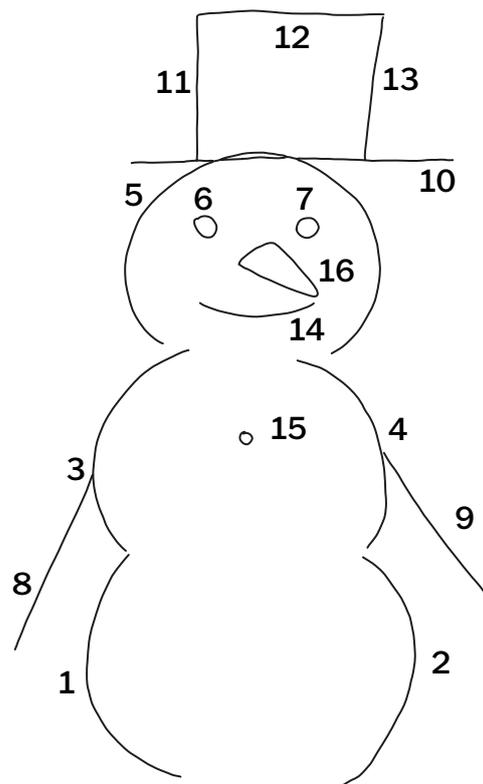
Οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες χωρίζονται σε δυο γλωσσικά ετερογενείς ομάδες. Η κάθε ομάδα επιτρέπεται να προτείνει εναλλάξ ένα γράμμα. Αν το γράμμα που προτάθηκε, υπάρχει στη λέξη που αναζητείται, γράφεται από τους/τις εμπυχωτές/εμπυχωτήτριες στην αντίστοιχη θέση μέσα στη λέξη. Αν το γράμμα που προτάθηκε δεν υπάρχει στη λέξη, οι εμπυχωτές/εμπυχωτήτριες ξεκινούν και σχεδιάζουν έναν χιονάνθρωπο (ή μια άλλη φιγούρα), γραμμή προς γραμμή σε 16 βήματα, ενώ το καρότο σχεδιάζεται τελευταίο (βλ. παράδειγμα). Μόλις μια ομάδα καταφέρει να βρει τη λέξη και στις δύο γλώσσες, παίρνει έναν βαθμό. Κερδίζει η ομάδα, η οποία θα βρει τις περισσότερες λέξεις. Προσοχή: Χάνει η ομάδα, της οποίας ο χιονάνθρωπος αποκτήσει και το καρότο, ανεξάρτητα από τον αριθμό των λέξεων που έχει μαντέψει! Αυτό σημαίνει πως κάθε ομάδα μπορεί να κάνει συνολικά 16 λάθη.

Αν πρόκειται για γερμανικά γράμματα που αντιστοιχούν και σε ελληνικά (π.χ. a και α, ή n και ν), ισχύει ότι έχουν προταθεί και για τις δύο λέξεις. Γράμματα που υπάρχουν μόνο σε μία από τις δύο γλώσσες, ισχύουν μόνο για τη λέξη στην αντίστοιχη γλώσσα (π.χ. ä, ö, ü και β, ή ψ και χ).

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Damit alle Teilnehmenden mitwirken, sollten die Sprachanimateur\*innen vorab darauf hinweisen, dass es hier um Teamarbeit geht. Die Spieler\*innen einer Gruppe sollten sich untereinander abstimmen, bevor ein Buchstabe oder gar ein Wort gerufen wird. Sie sollten dann nacheinander an der Reihe sein mit dem Benennen eines Buchstabens oder eines Wortes für ihre Gruppe.

Για να διασφαλιστεί πως όλοι θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι, είναι σημαντικό οι γλωσσικοί/-ες εμπυχωτές/εμπυχωτήτριες να εξηγήσουν εκ των προτέρων ότι πρόκειται για μια ομαδική συνεργασία. Τα μέλη μιας ομάδας θα πρέπει να συεννοηθούν μεταξύ τους πριν εκφωνηθεί ένα γράμμα ή ακόμα και ολόκληρη η λέξη. Κάθε άτομο με τη σειρά του εκφωνεί για την ομάδα του ένα γράμμα ή μια λέξη.



### VARIANTEN / ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



## ΩΡΑΙΑ ΛΟΓΙΑ SCHÖNE WORTE



### ZIELE / ΣΤΟΧΟΙ

Verabschiedung der Teilnehmenden  
positives Feedback  
αποχαιρετισμός των συμμετεχόντων και συμμετεχουσών  
θετική ανατροφοδότηση



### DAUER / ΔΙΑΡΚΕΙΑ

20-40 Minuten, je nach Gruppengröße  
20-40 λεπτά, ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας



### TEILNEHMENDE / ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ



### MATERIAL / ΥΛΙΚΟ

buntes Papier oder Post-its  
Krepp-Klebeband  
bunte Filzstifte  
Musik  
πολύχρωμο χαρτί ή post-it  
κολλητική ταινία  
πολύχρωμοι μαρκαδόροι  
μουσική



### VORBEREITUNG / ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ausreichend Platz für Bewegung  
επαρκής χώρος για ελεύθερη κίνηση

### SPIELBESCHREIBUNG / ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Jedem\*r Spieler\*in wird ein Blatt Papier auf den Rücken geklebt und er\*sie erhält einen Stift. Während Musik läuft, gehen alle herum, und schreiben den anderen positive, persönliche Worte oder Sätze auf den Rücken (dabei kann man vorab gesammelte Wörter auf einem Plakat als Inspiration nutzen und so sich auch in der anderen Sprache ausdrücken). Den Teilnehmenden wird ausreichend Zeit gegeben, allen etwas aufzuschreiben (auch der\*die Sprachanima-

Κάθε άτομο παίρνει ένα χαρτί, το οποίο ο εμπυχωτής/η εμπυχωτρία κολλάει στην πλάτη του, κι έναν μαρκαδόρο. Έπειτα όλοι κινούνται στον χώρο με μουσική υπόκρουση και γράφουν στις πλάτες των υπολοίπων συμμετεχόντων και συμμετεχουσών προσωπικά θετικά σχόλια (μπορούν να χρησιμοποιήσουν γι' αυτό και τις φράσεις που βρίσκονται στην αφίσα ως έμπνευση και έτσι να προσπαθήσουν να εκφραστούν και στην άλλη γλώσσα). Στους συμμετέχοντες και στις

teur\*in nimmt teil). Im Anschluss wird gemeinsam noch eine inhaltliche Abschlussrunde durchgeführt. Danach können die beschriebenen Papiere als Andenken mit nach Hause genommen werden.

συμμετέχουσες πρέπει να δοθεί αρκετός χρόνος, για να γράψουν κάτι σ' όλους (ο γλωσσικός εμψυχωτής/η γλωσσική εμψυχώτρια συμμετέχει εξίσου). Στο τέλος, πραγματοποιείται ένας γύρος με στόχο τη συνολική ανατροφοδότηση της συνάντησης. Οι συμμετέχουσες κι οι συμμετέχοντες μπορούν να πάρουν μαζί τους τα χαρτιά με τα όμορφα σχόλια ως αναμνηστικό.

### ANMERKUNGEN / ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Die Sprachanimateur\*innen sollten darauf achten, dass niemand benachteiligt wird. Ein einleitender Satz könnte hier helfen: „Gebt auch denen ein positives Feedback, mit denen ihr vielleicht während der Begegnung nicht so viel zu tun hattet und die nicht wissen, was ihr an ihnen toll findet.“

Οι γλωσσικοί εμψυχωτές και οι γλωσσικές εμψυχώτριες θα πρέπει να φροντίσουν να μην αισθανθεί κανείς παραμελημένος. Στην αρχή θα μπορούσε να βοηθήσει μια πρόταση όπως : «Να διατυπώσετε ένα θετικό σχόλιο κυρίως στα άτομα με τα οποία δεν είχατε πολλές κοινές δράσεις κατά τη διάρκεια της συνάντησης και συνεπώς αυτά δεν γνωρίζουν τι σας άρεσε σε αυτά.»

### VARIANTEN /ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Jeden Abend, zum Abschluss des Programms, kann eine kurze Evaluation des Tages stattfinden. Dabei können persönliche Rückmeldungen gegeben und wichtige Punkte angesprochen werden. Wichtige positive (lobende) Worte, die in einer Sprache fallen, können dabei auf ein Plakat in beiden Sprachen aufgeschrieben werden. Außerdem können die Teilnehmenden auch während des Tagesablaufs selbst Worte hinzufügen, die am Abend dann gemeinsam besprochen und übersetzt werden. So kann am Ende der Begegnung eine Sammlung von positiven Worten und Sätzen entstehen, die für dieses Spiel genutzt werden kann.

Wenn nicht durch abendliche Evaluation bereits positive Begriffe gesammelt wurden, können die Sprachanimateur\*innen die Teilnehmenden dabei unterstützen, die positiven Begriffe in die Partnersprache zu schreiben.

Κάθε απόγευμα στο τέλος του προγράμματος μπορεί να γίνεται μία σύντομη αξιολόγηση της ημέρας. Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης μπορούν να πραγματοποιηθούν προσωπικά σχόλια. Σημαντικά θετικά (επαινετικά) λόγια, που εκφράζονται στη μία γλώσσα, μπορούν να σημειωθούν σε μία αφίσα και στις δύο γλώσσες. Εκτός αυτού, οι συμμετέχουσες κι οι συμμετέχοντες μπορούν να προσθέτουν λέξεις κατά τη διάρκεια όλης της ημέρας οι οποίες το απόγευμα θα συζητούνται και θα μεταφράζονται από κοινού. Κατά τον τρόπο αυτό, στο τέλος της συνάντησης μπορεί να δημιουργηθεί μία συλλογή από θετικές λέξεις/προτάσεις, η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για το παιχνίδι αυτό.

Εαν δεν έχουν προκύψει θετικές λέξεις κατά τη βραδινή αξιολόγηση, οι γλωσσικοί εμψυχωτές/ γλωσσικές εμψυχώτριες μπορούν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες και τις συμμετέχουσες να γράψουν τις θετικές φράσεις στην άλλη γλώσσα.

### III. LITERATUR UND WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN III. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

#### SRACHANIMATION | ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ

Bailly, Fabienne (1996): Le Projet Bielefeld –  
La communication  
naturelle dans les rencontres franco-allemandes, Documents  
de travail/Arbeitsmaterialien.

ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch  
(2017): „Da fällt mir aber ein Stein von den  
Schultern“.

Deutsche Sportjugend (dsj) im DOSB e.V. (2019): Bewegte  
Sprachanimation.

Deutsch-Französisches Jugendwerk (2018):  
Sprachanimation  
in deutsch-französischen Jugendbegegnungen.

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (2017):  
Alibi – Bingo – Chaos.  
ABC-Buch der deutsch-polnischen Sprachanimation.

Tandem – Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer  
Jugendaustausch (2012): Triolinguale, Zusammenfassung  
der Methoden der Internetseite [www.triolinguale.eu](http://www.triolinguale.eu).

Videos mit Sprachanimationsspielen von / Βίντεο με παιχνίδια γλωσσικής εμψύχωσης των:  
interkulturelles netzwerk e.V. / peuple et culture / Miedzynarodowe  
Centrum Spotkan Mlodziezy  
[www.languageanimation.org](http://www.languageanimation.org)

#### INTERKULTURELLES LERNEN | ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Αγγελοπούλου Ευανθία, Ραυτοπούλου Αντιγόνη,  
Στεργιοπούλου Νικολίτσα (2016). Διαπολιτισμική μάθηση.

Kohls, L. R. (1996): Survival kit for overseas living.

#### DIVERSITÄT | ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΤΗΤΑ

ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch /  
Israel Youthwork Exchange Authority (2019): Living Diversity in Germany and Israel.  
Challenges and Perspectives for Education and Youth Exchange.

ConAct – Koordinierungszentrum Deutsch–Israelischer Jugendaustausch  
/ Israel Youthwork Exchange Authority

(2018): Gemeinsam planen – Begegnung leben! Praxishandbuch  
für den deutsch–israelischen Jugendaustausch. Bd. 2:  
Methoden für diversitätsbewusste Bildung und Begegnung.

Internetseite des Deutsch–Polnischen Jugendwerks über Vielfalt |  
Ιστοσελίδα του Γερμανόπολωνικού Ιδρύματος Νεολαίας για τη διαφορετικότητα:  
[www.dpjw.org/diversity-box-neue-internetseite-des-dpjwuber-vielfalt/](http://www.dpjw.org/diversity-box-neue-internetseite-des-dpjwuber-vielfalt/)

Drücker, Ansgar / Reindlmeier, Karin / Sinoplu, Ahmet / Totter,  
Eike (Hgg.) (2015): Diversitätsbewusste (internationale)  
Jugendarbeit. Eine Handreichung.

Fahrn, Heike / Skowron, Eliza / Zimmermann, Nils-Eyk  
(Hgg.) (2014): Diversity Dynamics. Activating the Potential  
of Diversity in Trainings. A Handbook for Facilitators in Active  
Citizenship Education.

JUGEND für Europa (2014): MORE THAN CULTURE. Diversitätsbewusste  
Bildung in der internationalen Jugendarbeit. Eine Handreichung für die Praxis.

## INKLUSION | ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ

IJAB – Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik  
Deutschland e.V. (2017): Sprachanimation inklusiv  
gedacht – Language Animation the inclusive way.

Kreisau-Initiative e.V. (2017): Perspektive Inklusion. Sprache  
und Kommunikation in der internationalen inklusiven Bildungsarbeit.  
Methoden, Leitlinien, Impulse.

Kreisau-Initiative e.V. (2017): Perspective: Inclusion. Language  
and communication in international inclusive education.  
Methods, guidelines, impulses.

## WEITERE THEMEN | ΛΟΙΠΑ ΘΕΜΑΤΑ

IJAB / transfer e.V. (Hgg.) (2009): Toolbox Religion – Interreligiöse  
Kompetenz für internationale Jugendbegegnungen  
und Jugendreisen.

Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων. Ινστιτούτο  
Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2011): Θρησκεία και κοινωνία.  
Θρησκεία και σύγχρονος κόσμος. Έντυπο Προσωρινό Υλικό  
στα Θρησκευτικά Β' Επαγγελματικού Λυκείου.

ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ  
ALPHABET DEUTSCH

**A,a** [α]

Ananas  
[άνανας]

**B,b** [μπ]

Ball  
[μπαλ]

**C,c** [κ]

Café [καφέ]  
lecker [λέκερ]

**D,d** [ντ]

Domino  
[ντόμινο]

**E,e** [ε]

Elephant  
[ελεφάντ]

**F,f** [φ]

Fußball  
[φούσμπολ]

**G,g** [γκ]

Gruppe  
[κγούπε]

**H,h** [χ]

Haus  
[χάους]

**I,i** [ν]

Igel  
[ίγκελ]

**J,j** [γ]

Jugend  
[γιούκεντ]

**K,k** [κ]

Kultur  
[κουλτούρ]

**L,l** [λ]

Literatur  
[λιτερατούρ]

**M,m** [μ]

Milch  
[μίλχ]

**N,n** [ν]

Natur  
[νατούρ]

**O,o** [ο]

Organisation  
[μπαλ]

**P,p** [π]

Papier  
[παπέρ]

**Q,q** [κβ]

Quatsch  
[κβατς]

**R,r** [ρ]

Reise  
[ράιζε]

**S,s** [ζ/σ]

Sonne [ζόννε]

Spiel [σπιλ]

**T,t** [τ]

Tasse

[τάσε]

**U,u** [ου]

Uhrzeit

[ούρτσάιτ]

**V,v** [φ/β]

Vogel [φόγκελ]

Vase [βάζε]

**W,w** [β]

Winter

[βίντερ]

**X,x** [ξ]

Xylophon

[ξύλοφον]

**Y,y** [ι]

Ypsilon

[ύψιλον]

**Z,z** [τσ]

Zebra

[τσέμπρα]

**ß** [σ]

Fußball

[φούσπαλ]

**ä** [ε]

Äpfel

[έπφελ]

**ö** [ε]

möchten

[μέχτεν]

**ü** [ι]

über

[ίμπερ]

**ei** [άι]

Bein

[μπάιν]

**ie** [i]

Liebe

[λίμπε]

**eu/äu** [όι]

heute [χόιτε]

Häuser [χόιζερ]

**sch** [ <sup>παχύ</sup>σ ]

Schule [σούλε]

Stein [στάιν]

**ch** [κ/χ]

Chemie / Buch

[κερή/χερή/μπουχ]

# ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ ALPHABET GRIECHISCH

**Α,α** [a]

ανανάς  
[ananás]

**Β,β** [w]

βιβλίο  
[wiwlió]

**Γ,γ** [j]

γάτα  
[játa]

**Δ,δ** [d]

παιδί  
[petí]  
(wie im Englischen this)

**Ε,ε** [e]

ελέφαντας  
[eléfantas]

**Ζ,ζ** [s]

μαζεύω  
[maséwo]

**Η,η** [i]

ήλιος  
[ílios]

**Θ,θ** [th]

θέλω  
[thélo]  
(wie im Englischen thing)

**Ι,ι** [i]

δίπλα  
[thípla]  
(wie im Englischen this)

**Κ,κ** [k]

κάτω  
[káto]

**Λ,λ** [l]

λουλούδι  
[lulúthi]  
(wie im Englischen this)

**Μ,μ** [m]

μαμά  
[mamá]

**Ν,ν** [n]

νέος  
[néos]

**Ξ,ξ** [x]

ξυλόφωνο  
[xilófono]

**Ο,ο** [o]

ορίστε  
[oríste]

**Π,π** [p]

παλιό  
[palió]

**Ρ,ρ** [r]

ραδιόφωνο  
[rathiófono]

**Σ,σ/ς** [s]

σουβλάκι  
[suwláki]

**Τ,τ** [t]

τέλος  
[télos]

**Υ,υ** [i]

υλικό  
[ilikó]

**Φ,φ** [f]

φρούτο  
[frúto]

**Χ,χ** [ch]

όχι [ochi]  
χρώμα [hróma]

**Ψ,ψ** [ps]

ψωμί  
[psomí]

**Ω,ω** [o]

ωραίο  
[oréo]

**ου** [u]

σουβλάκι  
[suwláki]

**οι, ει** [i]

οικογένεια [ikojénia]  
εικόνα [ikóna]

**αι** [e]

αίθουσα  
[éthussa]

**αυ** [aw/af]

μαύρο [máwro]  
αυτιά [aftiá]

**ευ** [ew/ef]

εύκολο [éfkolo]  
ευγενικός [ewjenikós]

**γκ/γγ** [g]

γκρίζο [gríso]  
αγγούρι [agúri]

**μπ** [b]

μπαμπάς  
[babás]

**ντ** [d]

ντομάτα  
[domáta]

**Τζ/τσ** [tz/ts]

τζατζίκι [dzadzíki]  
τσάντα [tsánta]

# DEUTSCH-GRIECHISCHER ÜBERLEBENSWORTSCHATZ

## ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ

Deutsch / Γερμανικά	Lautschrift / Φωνητική γραφή	Griechisch / Ελληνικά	Lautschrift / Φωνητική γραφή
Ja	Για	Ναι	Nä
Nein	Νάιν	Όχι	Όchi [ch wie ich]
Guten Morgen / Guten Tag	Γκούτεν μόργκεν/ Γκούτεν τακ	Καλημέρα	Kaliméra
Guten Abend	Γκούτεν άμπεντ	Καλησπέρα	Kalispéra
Gute Nacht	Γκούτε νάχτ (x όπως χαλβά)	Καληνύχτα	Kalinichta [ch wie ich]
Hallo	Χάλο [x όπως Hotel στα Αγγλικά]	Γεια σου! Γεια σας!	Ja ssu [bei einer angesprochenen Personen, informell] Ja ssass [bei mehreren angesprochenen Personen oder formell]
Tschüss	Τσους [ü=σηματίζοντας ένα ο με το στόμα προφέρουμε ένα ι]	Γεια/Αντίο	Ja/Adio
Wie heißt du?	Βι χάιστ ντου; [x όπως Hotel στα Αγγλικά]	Πώς σε λένε;	Poss sse léne?
Ich heiße [Name]	Ιχ χάισε [όνομα]	Με λένε [όνομα]	Me léne
Ich bin [Name]	Ιχ μπιν [όνομα]	Είμαι ο/η [όνομα]	Ime o/i [Name]
Ich mag...	Ιχ μαγκ...	Μ' αρέσει...	M' aréssi
Ich mag nicht/ keine...	Ιχ μαγκ νιχτ/ κάνε...	Δεν μ' αρέσει...	Then m' aréssi [th wie the im Englischen]
Wie geht's?	Βι γκετς;	Τι κάνεις;	Ti kanis?
Gut	Γκουτ	Καλά	Kala
Schlecht	Σλεχτ	Χάλια	Chalia [ch wie Dach]
Es geht	Ες γκετ	Έτσι κι έτσι	Etsi ki etsi
Danke	Ντάνκε	Ευχαριστώ	Efcharistó [ch wie Dach]
Bitte	Μπίτε	Παρακαλώ	Parakaló
Entschuldigung	Εντσούλτιγκουνκ	Συγγώμη	Ssignómi

Deutsch / Γερμανικά	Lautschrift / Φωνητική γραφή	Griechisch / Ελληνικά	Lautschrift / Φωνητική γραφή
Ich möchte...	Ιχ μέχτε...[ö = σχηματίζοντας ένα ο με το στόμα προφέρουμε ένα ε]	Θα ήθελα...	Tha ithela... [th wie thing im Englischen]
Ich möchte nicht...	Ιχ μέχτε νιχτ...[ö=σχηματίζοντας ένα ο με το στόμα προφέρουμε ένα ε]	Δεν θα ήθελα...	Den tha ithela... [d wie the im Englischen] [th wie thing im Englischen]
Das Frühstück	Ντας φρίστικ	Το πρωινό	To proinó
Das Mittagessen	Ντας μίτακέσεν	Το μεσημεριανό	To messimerianó
Das Abendessen	Ντας άμπεντέσεν	Το βραδινό	To wradinó
Wasser	Βάσερ	Νερό	Neró
Kaffee	Κάφε	Καφές	Kafés
Tee	Τε	Τσάι	Tsai
Milch	Μιλχ	Γάλα	Ghála [gh im hinteren Teil des Halses gesprochen]
Brot	Μπροτ	Ψωμί	Psomí
Fleisch	Φλάις [«παχύ» σ]	Κρέας	Kréas
Gemüse	Γκεμίτζε [ü=σχηματίζοντας ένα ο με το στόμα προφέρουμε ένα ι]	Λαχανικά	Lachaniká [ch wie Dach]
Salat	Ζαλάτ	Σαλάτα	Ssaláta
Guten Appetit!	Γκούτεν απετίτ	Καλή όρεξη!	Kalí órexi!
Ich habe (keinen) Hunger	Ιχ χάρπε (κάνεν) χούνγκερ. [x όπως Hotel στα Αγγλικά]	(Δεν) πεινάω	(Then) pináo. [th wie the im Englischen]
Ich habe (keinen) Durst	Ιχ χάρπε (κάνεν) ντουρστ	(Δεν) διψάω.	(Then) thipsáo. [th wie the im Englischen]
Schmeckt es?	Σμεκτ ες;	Σου αρέσει;	Ssu aréssi?
Es schmeckt gut	Ες σμεκτ γκουτ	Μου αρέσει	Mu aréssi
Schlaf gut!	Σλαφ γκουτ!	Καλόν ύπνο!	Kalón ípno!
Hast du gut geschlafen?	Χαστ ντου γκουτ γκεσλάφεν; [x όπως Hotel στα Αγγλικά] [sch=«παχύ» σ] [sch=«παχύ» σ]	Κοιμήθηκες καλά;	Kimíthikes kalá? [th wie thing im Englischen]
Wo finde ich / Wo ist ...?	Βο φίντε ιχ/ Βο ιστ....;	Πού θα βρω/ Πού βρίσκεται...;	Pu tha wro?/ pu wrískete? [th wie thing im Englischen]
Woher kommst du?	Βοχέρ κομστ ντου; [x όπως Hotel στα Αγγλικά]	Από πού είσαι;	Από pu ísse?
Was ist das?	Βας ιστ ντας;	Τι είναι αυτό;	Ti íne aftó?