

Mehrsprachigkeits-Activity

Fördern Sie die Wertschätzung der Mehrsprachigkeit in Ihrem Klassenzimmer!

1 Problemstellung

Mehrsprachigkeit ist die Regel und nicht die Ausnahme. Die Förderung von Mehrsprachigkeit ist ein fundamentaler Aspekt der Schulbildung, wird jedoch bislang wenig bis gar nicht in den täglichen Unterricht mit einbezogen.

Schüler:innen mit einer anderen Erstsprache als Deutsch werden oft marginalisiert und diskriminiert; ihre Erstsprachen werden unter Umständen als nicht wichtig angesehen. Bei dieser Problematik setzt unser Mehrsprachigkeits-Activity an: Es soll alle Lernende (unter Leitung der Lehrperson) in einen mehrsprachigen Lernprozess miteinbeziehen, wertfrei und unabhängig von der Erstsprache.

2 Lösungsansatz

Activity ermöglicht einen kreativen und spielerischen Zugang zur Mehrsprachigkeit auf drei Ebenen: Umschreiben der Begriffe, pantomimische oder malerische Darstellung. Aus diesem Grund eignet sich das Spiel besonders gut für die Förderung der Mehrsprachigkeit in der Klasse und der gegenseitigen Anerkennung. Sprachbarrieren sollen mit dieser Methode abgebaut und die Klassengemeinschaft gestärkt werden.

3 Zusätzliche Möglichkeit

Externe Personen wie Eltern und Geschwister sollen miteinbezogen werden, indem sie gebeten werden, die Begriffe der Schüler:innen zu kontrollieren. Dies kann während der Vorbereitung z.B.: über Schoolfox stattfinden. So soll es zu mehr Gemeinschaftsgefühl und Wertschätzung über den Klassenraum hinauskommen. Des Weiteren werden die Übersetzungen gegebenenfalls korrigiert/ergänzt.

Im hier dargelegten Spiel werden die Sprachen Deutsch, Englisch, Italienisch, Ukrainisch, Türkisch und Kroatisch verwendet. Das Spiel lädt jedoch dazu ein, jede beliebige Sprache, die in der Klasse eine Rolle spielt, zu verwenden. Die von uns gewählten Sprachen dienen als Beispiele! Beispielwörter, Vorlagen und leere und beschriftete Kärtchen sind zu finden.

Das Spiel kann adaptiert und für alle Unterrichtsfächer wie auch Supplierstunden oder für Soziales Lernen eingesetzt werden. Außerdem ist das Spiel auch zur Stoffwiederholung geeignet. Darüber hinaus ist das Spiel auch in der Oberstufe möglich. Die Begriffe können zu einem bestimmten Thema ausgewählt werden (z.B.: Hobbys, Unit 3 aus dem Englischbuch, ...).

4 Zielgruppe

Die Zielgruppen des Mehrsprachigen Activitys sind: Schüler:innen der Sekundarstufe 1 und 2, Schüler:innen mit unterschiedlichem Sprachenhorizont (mit Erstsprache oder Nicht-Erstsprache Deutsch) und Schüler:innen mit unterschiedlichem Sprachniveau. Es handelt sich um eine heterogene Gruppe.

Die Aufgabe der Lehrperson ist, die Schüler:innen bei der Erarbeitung der Kärtchen zu unterstützen, sich gegebenenfalls mit externen Personen (die die von der Klasse gewählten Sprachen beherrschen) in Verbindung zu setzen und während des Spiels für einen geordneten Ablauf und einen geregelten Ordnungsrahmen zu sorgen.

5 Ziele

Ziel des Activities ist es, die Deutschkenntnisse der Schüler:innen zu stärken und eine Wertschätzung und Bewusstmachung anderer Sprachen zu ermöglichen. Dabei soll auch die Teilhabe am Schulleben gestärkt werden und Diskriminierung beziehungsweise Exklusion entgegengewirkt werden. Des Weiteren können durch das Activity verschiedene Muttersprachen/Erstsprachen der Mitschüler:innen kennengelernt werden und das Lernen einfacher Vokabeln in anderen Sprachen ermöglicht werden. Außerdem ist es ein weiteres Ziel des Spieles, Interesse für das Erlernen anderer Sprachen zu wecken und dass Schüler:innen ihre Muttersprache/Erstsprache als Ressource ansehen und diese als positiv wahrnehmen.

6 Benötigte Materialien

Vorbereitungsphase:

- Tablet oder Smartphone für Fotos (für die Gestaltung der Kärtchen)
- Übersetzungsapp inklusive Aussprachehilfe am Tablet oder Smartphone z.B.: Google Lens und Google Translate, DeepL (für die Gestaltung der Kärtchen) canva??

Spielphase:

- Spielbrett des Mehrsprachigkeits-Activity (fertige Vorlage)
- Würfel
- Spielfiguren
- Spielkärtchen (die in der Vorbereitungsphase erstellt wurden)
- Timer (z.B. Smartphone)
- Kopfhörer (um Aussprache mithilfe der Übersetzungsapps anzuhören, zur Kontrolle der Antworten)
- Tafel/ großes Papier, Kreide/ Stifte

7 Mögliche Schwierigkeiten

Die Vorbereitungsphase ist für alle Beteiligten zeitintensiv, da die Erstellung der Kärtchen durch die Schüler:innen und die Kontrolle durch die Lehrperson (Richtigkeit der Begriffe, Kontrolle des gesamten Herstellungsprozesses) viel Zeit in Anspruch nehmen. Die unterschiedlichen weiteren Varianten des Spiels, welche unter dem Punkt Mögliche andere Varianten angemerkt sind, wurden von der Gruppe zur individuellen Variation des Spiels gedacht, auch hinsichtlich des Zeitaufwandes. Die Varianten Spiel mit fertigen Kärtchen, Jokerfeld und Spiel mit fertigen Bildern sind somit auch als kurze beziehungsweise mittlere Spielvariante (hinsichtlich der Zeitdauer) gedacht.

Das Problem der Lesbarkeit aufgrund anderer Schriftzeichen (z.B. Arabisch, Russisch, Ukrainisch...) wird durch die Verwendung von Übersetzungsapps (Google Lens, Google Translate, DeepL) gelöst, bei denen es auch möglich sich ist die Aussprache anzuhören.

Besonders bei der Erstellung der Kärtchen, aber auch beim Spielen wird eigenständiges Arbeiten und Medienkompetenz von Seiten der Schüler*inne und der Lehrperson gefordert.

Bei mehr als fünf Erstsprachen in einer Klassengemeinschaft stellt sich die Frage, wie die Sprachen, welche im Spiel verwendet werden, ausgewählt werden. Für diese Problematik ist die Variante Jokerfeld gedacht, um noch mehr Sprachen einbinden zu können. Gibt es weniger Sprachen im Klassenverband, wird das Spiel eben mit weniger Sprachen gespielt. Des Weiteren ist es möglich, die Sprachen, welche im Spiel benutzt werden, zu lösen. Somit kommt es zu keiner Wertung. Die Anordnung der Sprachen auf den Kärtchen erfolgt alphabetisch (nach den Namen der Sprachen auf Deutsch). Deutsch ist allerdings aus

Gründen der Übersicht die erste Sprache auf den Kärtchen, da es die gemeinsame Sprache aller Schüler*innen und Lehrpersonen darstellt.

8 Anleitung für die Lehrperson zur Durchführung des Projekts für ca. 4 UE

1. **Einleitung im Klassenplenum:** Welche Sprachen werden in der Klasse gesprochen? Die Sprachen werden notiert. Alle Sprachen sollen Inhalt des Spiels sein. Die Schüler:innen werden in Kleingruppen geteilt (max. 5 Personen). Idealerweise gehen Schüler:innen mit unterschiedlichem Sprachhintergrund in einer Gruppe zusammen.
2. Die Lehrperson erklärt das heutige Thema, das vorhandene Problem und warum heute ein Activity Spiel am Programm steht.
3. **Kärtchen- Beispiel:** Die Lehrperson zeigt den Schüler:innen exemplarisch ein Beispiel, wie ein Kärtchen aussehen soll. Die Activity-Kärtchen sollten folgendes enthalten:
 1. Bild: Zeichnung, Foto oder Bild aus dem Internet
 2. Begriff mit den ausgemachten Übersetzungen + Lautschrift (Die Wörtern werden so aufgeschrieben, als ob sie auf Deutsch ausgesprochen werden würden.)/Aussprache
 - ➔ Beispiel für die "Lautschrift" für ein italienisches Wort:
cucinare (kutschinare)
4. **Arbeitsphase:** Die Schüler:innen bekommen nun Zeit, ihre Spielkarten am Computer (oder Tablet) auszuarbeiten. Dafür eignet sich bspw. die App Canva sehr gut. Es sollten pro Gruppe mindestens 5 Spielkarten entstehen, sodass eine genügend große Kartensammlung entsteht. Es sollten keine Überschneidungen von Begriffen mit anderen Gruppen vorkommen. Daher sollte die Lehrperson mit den Gruppen stets in Kontakt stehen. Nachdem sie ihre Begriffe ausgesucht haben, sollen sie diese als Bild erarbeiten. Sie können selbst mit ihrem Tablet/Smartphone ein Bild von dieser Aktivität machen und in das Kärtchen einfügen. Eine weitere Möglichkeit ist es, eine Zeichnung zu machen oder ein Bild aus dem Internet zu suchen.
5. In weiterer Folge sollen die Gruppen ihre Übersetzungen ausarbeiten und auf den Kärtchen darstellen. Um die Sprache besser verstehen zu können, wenn andere Schriftarten gelesen werden, müssen sich die Schüler:innen auch die Aussprache über Google Translate anhören. Sie schreiben nun das Wort in Klammer so dazu, wie sie es ausgesprochen gehört haben (s. Beispiel: Ukrainisch: otičí u muzej (=otischi i musei)).
6. Die Karteikarten werden ausgedruckt und zurechtgeschnitten.

9 Spielablauf:

- Die Klasse beginnt gemeinsam zu spielen.
- Als erstes Team den verschlungenen Weg auf dem Spielbrett bestreiten. Jedes Team fängt dafür mit seiner Spielfigur auf dem Startfeld an.
- Ein/e Spieler:in der ersten Gruppe zieht ein Kärtchen vom gemischten Stapel. Die Person hört sich den Begriff in den unterschiedlichen Sprachen nochmal mithilfe von Google Lens, einem Smartphone oder Tablet und Kopfhörern an.
- Je nachdem, auf welchem Feld man steht, wird nun der Begriff in 60 Sekunden erklärt. Dafür wird ein Handy mit Stoppuhrfunktion benötigt. Es gibt 3 verschiedene Arten einen Begriff zu erklären: pantomimische Darstellung, Umschreiben der Begriffe oder malerisch.

Mehrsprachigkeits-Activity

- Der Begriff muss von einer Person aus der eigenen Gruppe erraten werden. Dabei darf der Begriff in einer der vorhandenen Sprachen erraten werden.
- Wird der Begriff erraten, muss die Person, die gezeichnet/pantomimisch dargestellt/erklärt hatte, den Begriff in den restlichen Sprachen vorlesen. Die Person, die erraten hat, darf für die Gruppe würfeln. Die Spielfigur zieht die gewürfelte Augenzahl weiter.
- Wird der Begriff in der Zeit nicht erraten, darf die Gruppe nicht würfeln und bleibt für die nächste Runde auf dem Feld stehen.
- Die nächste Gruppe ist an der Reihe.
- Wer zuerst die Ziellinie erreicht, hat gewonnen.

Quelle der Spielregeln: <https://www.spielregeln.de/activity.html> (modifiziert von der Gruppe am 5.1.2024)

10 Mögliche andere Spielvarianten

- **Spiel wird als Projekt erstellt:** Kärtchengestaltung mit eigenen Bildern (gezeichnet, fotografiert, aus dem Internet, ...) zu den Begriffen; Übersetzungen selbst erarbeiten; beschriften; spielen; *Zeit: Projektarbeit*
- **Spiel mit fertigen Bildern:** SuS bekommen vorgefertigte Kärtchen mit Bildern; Begriffe finden; Übersetzungen selbst erarbeiten; beschriften; spielen; *Zeit: mind. 2 UE*
- **Spiel mit fertigen Kärtchen:** vorgefertigte Kärtchen mit Bildern und Übersetzungen; *Zeit: 1 UE*
- **Variante Jokerfeld:** Es können am Spielplan zusätzliche Jokerfelder eingefügt oder händisch markiert werden. Bei diesen Feldern können Schüler:innen mit anderen Sprachkenntnissen, als auf den Kärtchen angegebenen Sprachen, die Begriffe in ihrer Sprache erraten. So wird die eventuelle Diskriminierung dieser Sprachen reduziert.