



Definition

Sprachanimation ist eine Methode, die Sprache zum Leben erweckt, indem sie die Lernenden in Bewegung bringt und sie zu Aktivitäten rund um die Sprache anregt.

SPRACHE

Fähigkeit zum Sprechen -
verbal, nonverbal, paraverbal



ANIMATION

Spiele, Gesten und Bewegung

Sprachanimation ist ein pädagogisches Konzept, das in den 1990er Jahren vom Deutsch-Französischen Jugendwerk für binationale interkulturelle Begegnungen entwickelt wurde. Bei dieser spielerischen Methode steht nicht die Vermittlung von Sprachkenntnissen im Vordergrund, sondern die Förderung der Kommunikation und das Abbauen von Sprachhemmungen. Sprache ist also kein Selbstzweck, sondern wird handlungsorientiert vermittelt, was zu einem immersiven Spracherwerb führt. Deswegen sollten die Einheiten der Sprachanimation gezielt im Unterricht eingesetzt werden, je nachdem, welches Ziel man als Lehrkraft erreichen möchte.

Ziele



Sprachanimationsübungen eignen sich nicht nur für binationale Begegnungen, wie ursprünglich gedacht, sondern auch für den Deutschunterricht mit Jugendlichen. Das Hauptziel dieser Spiele ist die Kommunikation bzw. die Förderung der Kommunikation, aber aus eigener Erfahrung kann ich bestätigen, dass viel mehr erreicht wird. Zu Beginn eines Kurses kann man spielerisch erste Sprachkenntnisse erwerben. Außerdem tragen diese Aktivitäten dazu bei, dass die Gruppe zusammenwächst, sich kennen lernt und Hemmungen abgebaut werden. Natürlich können auch neue Wörter gelernt, Vokabeln geübt, natürliche Kommunikationssituationen geschaffen und sogar der kulturelle Austausch gefördert werden.



Umsetzung



Für die erfolgreiche Durchführung von Spielen gibt es einige Hinweise, deren Beachtung zum Erfolg führen kann. Dazu gehören eine gute Vorbereitung bzw. die Erstellung von Materialien im Vorfeld, eine klare Erklärung der Spielregeln und des Spielablaufs, eine gut sichtbare Visualisierung (erhöht die Selbstsicherheit der Teilnehmenden) sowie die Einführung der benötigten neuen Wörter. Die Authentizität und die Teilnahme der Lehrkraft an diesen Spielen wirken sich ebenfalls positiv auf die Durchführung aus. Authentisch sein bedeutet, Spiele auszuwählen, die man gerne macht. Wenn man z.B. nicht gerne tanzt, dann sollte man keine Sprachanimation durchführen, bei der man tanzen muss. Wenn die Lehrkraft auch mitmacht, fällt es allen leichter, bei lustigen Spielen mitzumachen. Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Umgang mit Fehlern. Wenn Fehler auftreten, sollte man diese nicht korrigieren, sondern sensibel damit umgehen und nur dann darauf

eingehen, wenn einzelne Kursteilnehmer/Schüler es wünschen. Außerdem spielt bei der Umsetzung die Freiwilligkeit eine bedeutende

Rolle. Wer nicht mitspielen möchte, kann eine andere Rolle übernehmen (bestimmte Aspekte beobachten, notieren und am Ende des Spiels präsentieren).



SPRACH-ANIMATION

eine kreative Methode zur Überwindung von Kommunikationsbarrieren bei Jugendlichen

RALUCA VASILE
DEUTSCH INNOVATIV

Beispiele

Sprachanimationsspiele sollten gezielt im Unterricht eingesetzt werden, je nachdem, welches Ziel wir als Lehrkraft erreichen wollen. Es gibt Spiele als Icebreaker, andere als Kennenlernspiele, viele Aktivitäten fördern das Lernen von neuen Wörtern und es gibt auch Energizer, die man während des Unterrichts einsetzen kann.

Aus Platzgründen wird im Folgenden nur die Hauptfunktion jedes Spiels genannt, eine ausführliche Beschreibung inklusive Materialbedarf, Zeitaufwand und möglichen Variationen ist über den QR-Code abrufbar.

Die vorgestellten Beispiele stammen aus verschiedenen Quellen und wurden an die Situation im Deutschunterricht angepasst. Sie sind als Anregungen zu verstehen, die kreativ an die Gruppe, die Lernziele, den Ort und die Situation angepasst werden können. Die Videos zeigen die Umsetzung der Spiele während eines speziell zu diesem Zweck organisierten Workshops. Es ist jedoch anzumerken, dass jede Lehrkraft je nach dem Effekt, den sie im Deutschunterricht erzielen möchte, eine oder mehrere Aktivitäten auswählen kann. Die positiven Effekte sind sofort spürbar.

QR Code in der
Printversion
verfügbar

SCAN ME



Hier geht es zu den Spielen. Zu jedem Spiel gibt es eine ausführliche Beschreibung mit Materialbedarf, Zeitaufwand und möglichen Variationen. Zur Veranschaulichung gibt es neben der Datei auch ein kurzes Video mit der Durchführung.

Icebreaker:

Wie geht's? // Erdbeben

Kennenlernen:

Visitenkarten // Dein Ballon

Wörter lernen:

Der Bus // Obst- und Gemüse-Samurai

// Identitätsblume // Waschmaschine

// Blindführen

Energizer:

Sipp-Sepp-Hopp-Boing

Schluss

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Einsatz dieser Methode viele Vorteile mit sich bringt. Sprachanimation fördert die Bereitschaft zur Mitarbeit im Deutschunterricht, schafft eine lockere Atmosphäre und regt zur aktiven Teilnahme an. Außerdem haben die Jugendlichen die Möglichkeit, den Unterricht mitzugestalten, was ein gutes Selbstwertgefühl und eine offene positive Einstellung zum Deutschunterricht schafft.

Durch die Sprachspiele wird der Zugang zur Sprache erleichtert und die Motivation zum Weiterlernen erhöht. Entscheidend ist nicht nur der spielerische, lebendige und interaktive Charakter der Aktivitäten, sondern auch die Art und Weise und der Zeitpunkt der Durchführung.

Da es um Bildung und vor allem um Emotionen und Menschen geht, sind die Effekte schwer messbar, aber auf jeden Fall kurz- und langfristig sichtbar. Im Lernprozess (und dazu gehören auch innovative Lehrmethoden wie die Sprachanimation) entstehen Beziehungen, Vertrauen, Motivation und Selbstwertgefühl. Lernen bedeutet für Jugendliche manchmal Transformation, d.h. nicht nur Grammatik und Vokabeln im Deutschunterricht zu lernen, sondern sich als Person zu verändern. Die Chancen stehen gut, dass das Ergebnis dieser Transformation unerwartet, aber wunderschön ist. Und das ist das Schöne am Lernen und Lehren.



Ausgewählte Literatur

•Steffen Hauff, Kathrina Hülsmann, Natalia Krasowska, Hannah-Maria Liedtke, Judith M. Rösch, Klaus Waiditschka: **Das hat Methode!** Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch, 2018;

•Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen, überarbeitete Fassung 2024;

•Sag was! Dis Moi! Powiedz coś! Ein Leitfadens zur Sprachanimation in trinationalen Begegnungen, 1. Auflage 2009.

Kontakt

+40 727 79 51 79

ralucagermana@gmail.com

@ralucagermana

@ralucagermana

www.raluca-germana.com