

a-AQ!N

Kunstnahes Lernen von Herkunftssprachen durch didaktische Innovation

الثُلُث - Thuluth

Geometrisches Scrabble arabischer Wurzeln

Thuluth ist ein mosaikartiges Brettspiel, das zum Bereichern des arabischen Wortschatzes entworfen wurde und Lernende mit der strukturellen Schönheit der arabischen Sprache vertraut macht. Das Wort Thuluth (الثُلُث), das sich auf das Wortwurzelsystem aus drei Buchstaben und einen klassischen kursiven Kalligraphiestil bezieht, spiegelt die doppelte Verankerung des Spiels in Sprache und Kunst wider. Das Spiel verbindet visuelle Kreativität, Logik und sprachliche Erkundung und eignet sich für Spieler*innen aller Sprachniveaus. Ein dreieckiges Spielbrett soll mit arabischen Buchstaben zu gefüllt und dabei sinnvolle Wörter mit drei Buchstaben in jeder Dreieckskonfiguration gebildet werden. Spieler*innen gewinnen Punkte für jedes gültige Wort. Das Spiel ermutigt zu schnellem Denken, zur Wortanalyse und zu einem spielerischen Wettbewerb.



ÜBER ALADIN

PROJEKTNAME

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

PROJEKT.

KA210-ADU-239BA964

KOORDINATION

COTA ONG (FRANKREICH)

PARTNERORGANISATIONEN

Comparative Research Network e. V. (DEUTSCHLAND)

KOOPKULTUR e.V. (DEUTSCHLAND)

SINDIANE (FRANKREICH)



The "ALADIN methods handbook" has been developed under Erasmus+ KA210-ADU Project "Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation" (acronym ALADIN) (Project No. KA210-ADU-4990C6D0) and it is licensed under Creative Commons.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Teilnehmerprofil: 10 Jahre oder älter

Maximale Teilnehmerzahl: 6

Dauer: 45–90 Minuten (oder länger, wenn das Spiel zusammen mit den Lernenden hergestellt wird)

Material:

- Selbst oder von den Lernenden hergestelltes dreieckiges Spielbrett mit 36 Schlitzen
- handgeschriebene oder ausgedruckte Kacheln mit je zwei arabischen Buchstaben
- Punktebogen oder Heft
- ein- oder zweisprachiges arabisches Wörterbuch
- Zeitmesser (optional)

Für das Spielbrett

- Lineal und Zirkel oder Software (z. B. Amaziograph),
- Bastelpapier, Schere oder Cutter
- Klebstoff oder Kunstharz (optional, für ein wiederverwendbares Brett)
- Filzstifte zur kalligraphischen Ausschmückung
- Karton oder recycles Holzbrett

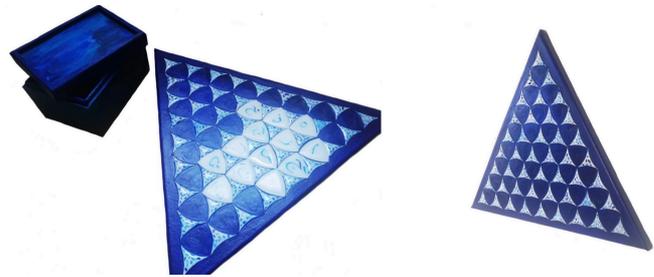
الثُلُث – Thuluth: geometrisches Scrabble mit arabischen Wortwurzeln

Sprachliche Fertigkeiten: Wortschatzerwerb und -ausbau, besonders für Verben, Morphologie, Rechtschreibung, Wurzelanalyse, Verwendung eines Wörterbuchs, , Build and reinforce vocabulary, especially verbs, spelling, root analysis, dictionary usage

Andere Fertigkeiten: strategisches Denken, gemeinsames Lernen, arabische Kalligraphie und geometrische Muster.

Sprachniveaus: alle (A1 bis Erstsprache)

Entworfen von / Sprache: Kata Keresztely COTA ONG / Arabisch



DAS SPIELMATERIAL HERSTELLEN

Dauer: c.. 120 Min.

Material: Lineal und Zirkel oder Zeichensoftware (z. B. Amaziograph), Bastelpapier, Schere oder Cutter, Klebstoff oder Kunstharz (für wiederverwendbares Spielbrett), Filzstifte für die kalligraphische Ausschmückung, Karton oder recyceltes Holzbrett.





Aktivität 1 Schritt für Schritt

1. Entwerfen Sie das Spielbrett

- Zeichnen Sie ein großes gleichschenkliges Dreieck auf die Unterlage aus Karton oder Holz.
- Teilen Sie das Dreieck beidseitig in 9 parallele Streifen, um ein Muster von 81 kleinen Dreiecken innen zu erhalten (36 Buchstaben- und 45 Verbindungsmarken). Verwenden Sie dafür Zirkel und Kompass oder eine Zeichensoftware wie Amaziograph.

2. Stellen Sie die Buchstabenmarken her

- **Schreiben** Sie mindestens zwei Mal – oder öfter für mehr Flexibilität – die Buchstaben des arabischen Alphabets auf einen anderen Karton.
- Dekorieren Sie die Marken nach Belieben (z. B. mit kalligraphischen oder geometrischen Randmustern).
- Schneiden Sie die Marken mit der Schere oder einem Cutter aus.

3. Stellen Sie die Schnittpunktkacheln her

- Diese füllen den Raum zwischen den Buchstabenkacheln, die Dreiecke bilden.
- Sie können sie mit geometrischen oder kalligraphischen Mustern dekorieren, um das Spielbrett visuell ansprechender zu gestalten.



الثُلُث – Thuluth: geometrisches Scrabble mit arabischen Wortwurzeln

4. Das Spielbrett mit Kunstharz versiegeln (optional)

- Versiegeln Sie die Kacheln mit Kunstharz für eine Wiederverwendung des Spiels.
- Lassen Sie die Kacheln 24 Stunden lang trocknen. This gives a shiny, solid finish and makes the game easier to handle.

5. Das Spielbrett zusammensetzen

- Kleben Sie die trockenen dekorierten Verbindungskacheln in Dreiecksconfiguration auf das Spielbrett. O
- Lassen Sie die Schlitz für die Buchstabenkacheln leer, damit Spieler*innen diese später einfügen oder bewegen können.
- Überprüfen Sie das Spielbrett, so dass die Dreiecke gleichförmig sind und die Buchstabenkacheln leicht eingefügt werden können.

Alternative Schnellversion:

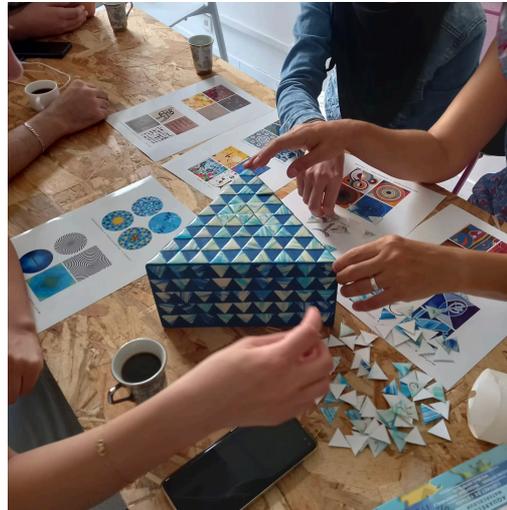
Wenn Sie das Spiel nur einmal verwenden möchten,

- benötigen Sie nur ein großes Blatt Papier und einen Bleifstift.
- Zeichnen Sie, wie oben beschrieben, ein Dreieck und das Gitter auf das Papier.
- Schreiben Sie die Buchstaben direkt in die freien Lücken, anstatt Kacheln zu verwenden.
- Diese Version eignet sich gut für ein schnelles Spiel oder für den Unterricht in einer Klasse.



Tipps für eine Anpassung:

- Lassen Sie die Lernenden ihre eigenen Kacheln entworfen und schmücken.
- Verwenden Sie ein Farbschema für verschiedene Buchstabenkacheln (z. B. starke/schwache Wurzeln).
- Fügen Sie einigen Buchstabenkacheln Punkte oder Symbole hinzu.
- Verwenden Sie das „Book of Ornaments“ (siehe die folgenden Seiten) für Ornamentmuster aus unterschiedlichen Kulturen zur Inspiration für die Lernenden und um diese mit geometrischen Mustern und der Kunst der Ornamente vertraut zu machen.



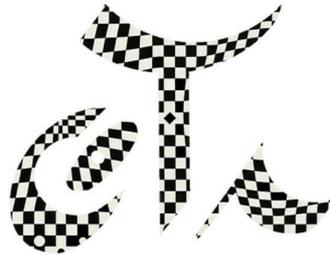
Book of Ornaments



Livre des ornements



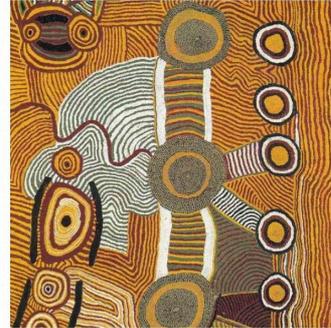
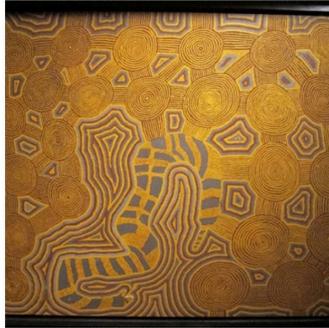
كتاب الزخرفات



ART POUR L'ÉCHANGE SOCIAL



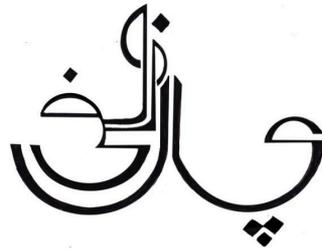
Modern Geometric Art (Australia) ♦ Art géométrique moderne ♦ الفن الهندسي الحديث



Aboriginal Art (Australia) ♦ Art aborigène ♦ فن السكان الأصليين (أستراليا)



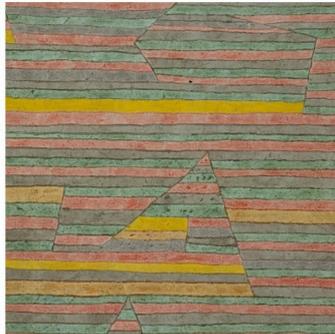
Ceramics Art from Iran ❖ Art de la céramique d'Iran ❖ فن السيراميك من إيران



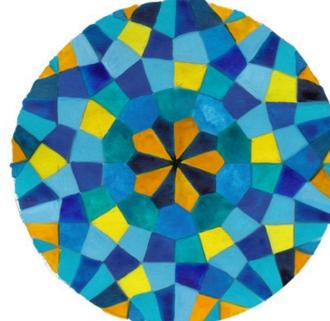
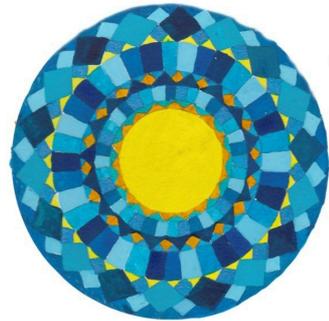
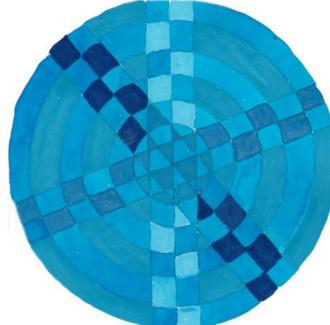
Comtemporary Arabic Calligraphy ❖ Calligraphie arabe contemporaine ❖ الخط العربي المعاصر



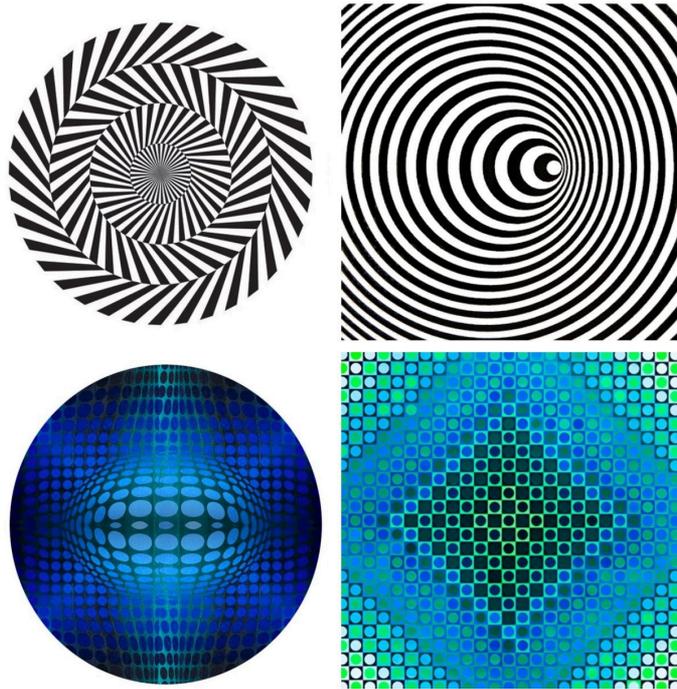
Classical Arabic Calligraphy ♦ Calligraphie arabe classique ♦ الخط العربي الكلاسيكي



Paul Klee ▾ بول كلي



Sacred Geometric Ornaments ♦ Ornaments sacrés géométriques ♦ زخرفة هندسية مقدسة



The Art of Optical Illusion ♦ Art de l'illusion optique - Victor Vasarely ♦ فن إلهاداع البصري - فيكتور فازاريلي



DIE SPIELREGELN UND DAS SPIEL

Dauer: 45-90 Min.

Material: ein Thuluth-Spielbrett (dreieckig mit 36 Schlitzen), Zwei-Buchstaben-Kacheln mit handgeschriebenen oder ausgedruckten arabischen Buchstaben, Punktebogen oder Notizheft, ein- oder zweisprachiges arabisches Wörterbuch, Zeitmesser (optional)

a-ADIN



Aktivität 2 Schritt für Schritt

1. Spielregeln

Wie Sie vielleicht schon wissen, werden die meisten arabischen Wörter aus Wurzeln mit drei Buchstaben gebildet – ein bemerkenswert logisch aufgebautes System der Wortbildung. Diese Regel gibt einen Grundrahmen vor, den sie aber anpassen können, je nach dem, wie Sie spielen möchten, der Anzahl der Spieler*innen und dem gewünschten Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Ziel des Spiels ist es, alle 36 Buchstabenschlitze mit existierenden Wortwurzeln oder Wörtern zu füllen. Die Grundregel besteht darin, dass alle drei beieinander liegenden Buchstaben mindestens ein gültiges Wort bilden müssen. Zu Beginn werden Buchstaben in jede der drei Ecken des Spielbretts platziert (siehe unten).



In dieser Version für drei Spieler*innen, platzierten wir zuerst die Wurzel **ل ع ف** (des Verbs „machen, tun“) in eine der Ecken des Dreiecks.

Der erste Spieler (A) fügte dann den Buchstaben **م** in der Mitte hinzu, so dass neue Wörter mit **ع** und **ل** gebildet werden können, wie etwa:

- **عَمِلَ** ('amila – arbeiten)
- **عِلْم** ('ilm – Wissen, Wissenschaft)
- **لَمَعَ** (lama'a – glänzen)

Die Wörter können im oder gegen den Uhrzeigersinn gelesen werden und können mit jedem der Buchstaben beginnen.

Für ein einfaches Punktesystem, vergeben Sie einen Punkt für jedes gültige Wort; hier sind dies 3 Punkte für den Spieler A. T



Als nächstes platzierte die Spielerin B den Buchstaben ح— eine Art Glücksfall, denn die drei beieinander liegenden Buchstaben bilden jetzt sechs gültige Wörter (oder Wurzeln), wenn sie in alle Richtungen gelesen werden. :

- حَمَلٌ (hamala – tragen)
- حُلْمٌ (hulm – Traum)
- لَحْمٌ (lahm – Fleisch)
- حَمْحَمٌ (hamḥama – flüchtig blicken; murmeln)
- مِلْحٌ (milḥ – Salz)
- مَحَلٌّ (maḥall – Ort, unfruchtbar sein)



Außerdem vervollständigt der Buchstabe ح noch zweite weitere Wurzeln als Verlängerung der Buchstaben ف und ل:

- حَلْفٌ (halafa – fluchen)
- فَالَحٌ (falaha – spalten; Land bebauen)

Wichtig ist, dass lineare Wörter (d. h. die Buchstaben bilden eine gerade Linie), nur von links nach rechts und von rechts nach links gelesen werden können, also nicht mit dem mittleren Buchstaben als Anfangsbuchstabe.

B erhält daher nur 8 Punkte.



Der dritte Spieler (C) platziert den Buchstaben د – keine schlechte Wahl, da so horizontal drei verschiedene Wurzeln entstehen:

- دَمْع (dam' – Träne)
- دَعْم (da'm – unterstützen)
- عَمَد (amada – beabsichtigen; unterstützen)
- عَدَم (adam – etw. vermissen)
- مَعِد (ma'id – Magen-; selten als Verb verwendet)
- and حَمِد (hamida – loben; segnen)



Spieler C erhält damit 6 Punkte.

Anmerkung zur Rechtschreibung und zum Sprachgebrauch:

Denken Sie daran, dass eine arabische Wortwurzel nicht immer als gültiges Wort verwendet wird. Das Ver Verb مَعِدَ (ma'ida – Magenschmerzen haben) z. B. wird selten in der Alltagssprache verwendet. Aber vielleicht haben Sie ja das verwandte Substantiv مَعِدَة (ma'ida – Magen) erkannt. Deshalb verdient die Wurzel -ع-م-د doch 1 Punkt.



Was schwache Verben, deren Wurzel einen Buchstaben wie و ,ا, oder ي enthält, können Sie je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad des Spiels unterschiedliche Regeln festlegen.

- Um das Spiel schwieriger gestalten, werden nur bestehende Wurzeln anerkannt, wie z. B. für das Verb صَابَ / يُصِيبُ (Recht haben; korrigieren), bei dem das و für die Wurzel ب و ص verwendet werden muss und nicht das lange „i“, das die Vergangenheitsform charakterisiert.
- Für ein leichteres Spiel können Sie jedoch das lange „i“ als schwachen Konsonantn zulassen, wie z. B. für das Verb ذاقَ / يَذوقُ (schmecken). Doch sollte in diesem Fall nur ein halber Punkt vergeben werden.





الثُلُث – Thuluth: geometrisches Scrabble mit arabischen Wortwurzeln

Regeln für die Buchstabenkacheln & Spielstrategien:

In der Grundform des Spiels gibt es zwei Kacheln für jeden Buchstaben des arabischen Alphabets. Sie können aber das Spiel spannender gestalten, wenn Sie so viele Buchstabenkacheln wie möglich verwenden. Sie erhalten dann zwei neue mögliche Varianten der Spielregeln.

- Variante 1: Ziehen Sie einen halben Punkt für jede Wurzel ab, für die ein Buchstabe bereits verwendet wurde.
- Variante 2: ohne Punkteabzug. Aber für jeden neuen Buchstabe auf dem Spielbrett wird die doppelte Punktzahl vergeben.

Sollte die Verwendung eines Wörterbuchs erlaubt werden?

Ob für Anfänger oder Fortgeschrittene, das Wörterbuch kann zum Teil des Lernprozesses werden. Doch eine Verwendung sollte an strenge Regeln gebunden sein, damit sich das Spiel nicht unnötig in die Länge zieht. Hier sind zwei mögliche Regeln:

- Option 1: begrenzte Verwendung
 - Das Wörterbuch darf nicht für die Suche nach einer Wurzel verwendet werden. Spieler*innen müssen davon überzeugt sein, dass ihre Wahl mindestens eine gültige Wurzel ergibt.
 - Es ist aber erlaubt, nachträglich weitere Wurzeln nachzuschlagen. Y
 - Geben Sie einen Zeitrahmen von 2 oder 3 Minuten für das Nachschlagen vor.
- Option 2: Risikobelohnung
 - Das Wörterbuch kann vor oder nach dem Platzieren einer Buchstabenkachel verwendet werden.
 - Aber im Falle einer nicht-existierenden Wurzel, verliert der Spieler oder die Spielerin einen früher gewonnenen Punkt.



Wortschatzbereicherung

Das Spiel eignet sich gut für das Festigen und Erweitern des eigenen Wortschatzes. Beim Lesen taucht oft ein arabisches Wort auf, das erkannt wird, aber dessen Bedeutung vergessen wurde. Thuluth hilft dabei, sich an arabische Wortwurzeln zu erinnern.

Zur Förderung des Lernprozesses

- können Sie Spieler*innen darum bitten, die Bedeutung einer gewählten Wurzel auf Arabisch oder in der Umgebungssprache zu erläutern.
- können Sie alternativ eine pokerartige Regel einführen:
 - Spieler*innen müssen die Bedeutung nur erklären, wenn sie ihre Wahl in Frage gestellt wird.
 - Wenn ein Spieler oder eine Spielerin Zweifel an einer Wurzel äußert, kann ein Beweis angefordert werden (z. B. in Form einer Definition im Wörterbuch).
 - Wenn die Wurzel existiert, verliert der Herausforderer oder die Herausforderin einen Punkt.
 - Wenn nicht, verliert der Spieler oder die Spielerin, die die Kachel platziert hat, zwei Punkte (einen für die falsche Wurzel und einen weiteren zur Strafe).

Variante für zwei Spieler*innen

In diesem Falle gibt es die folgende mögliche Variante.

1. Stellen Sie zwei identische leere Spielbretter zur Verfügung.
2. Jeder Spieler bzw. jede Spielerin füllt das eigene Brett (ohne Wörterbuch). Korrekte Lösungen werden niedergeschrieben.
3. Dann tauschen die Spieler*innen ihre Bretter und versuchen dann, möglichst viele Wurzeln auf dem neuen Brett zu finden.
4. Vergleichen Sie die Punktezahle zum Schluss:
 - 1 Punkt für jede gültige Wurzel, die selbst gefunden oder auf dem Brett des Gegners bzw. der Gegnerin gefunden wurde.
 - Der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



ANPASSUNGEN UND EMPFEHLUNGEN

a-AdiN



Anpassungen für andere Sprachen

Thuluth für andere Sprachen anpassen, kann mit viel Spaß verbunden und pädagogisch wertvoll sein! Nachfolgend werden einige praktische Tipps und Strategien vorgestellt, die bei der Anpassung helfen und die jeweilige Logik einer Sprache berücksichtigen, dabei aber die Lernziele und die visuelle Attraktivität des Spiels erhalten.

1. Verstehen Sie die Logik der Zielsprache.

- Arabisch: baut auf Wurzeln aus drei Buchstaben auf → ideal für eine Dreieckslogik.
- romanische und germanische Sprachen : Verwenden Sie Präfixe und Suffixe oder zusammengesetzte Wörter.
- Türkisch / Finnisch / Ungarisch: Nutzen Sie die Agglutination – beginnen Sie mit einer Wurzel und fügen Sie logisch Suffixe hinzu.
- Chinesisch/ Japanisch: Verwenden Sie Wurzeln oder Silben aus Baublöcke (z. B. zwei Wurzeln im Chinesischen, um ein sinnvolles neues Wort zu bilden).
-

2. Entwerfen Sie das Spielbrett neu.

- Anstatt Wurzeln aus drei Buchstaben zu verwenden,
 - wählen Sie ein sechseckiges Spielbrett für das Bilden von zusammengesetzten Wörtern oder Sätzen.
 - wählen Sie Quadrate oder Streifen für die Wortbildung mit Prä- und Suffixen.
 - behalten Sie die dreieckige Form bei, aber legen Sie den Schwerpunkt auf Silben, Wortstämme oder Buchstabengruppen, um neue Bedeutungen zu erhalten.



3. Passen Sie die Regeln für die Wortbildung an, wie z. B.

für Englisch:

Bilden von Wörtern aus drei Buchstaben (z. B. „run“, „fit“, „dig“);

Verwenden Sie Kacheln für Prä- oder Suffixe (z. B. „re-run“, „fitting“, „digging“):

ein Dreieck = 1 Wurzel + mögliche Vervollständigungen

für Französisch:

Verwenden Sie Konjugationsformen wie „mange“, „manger“, „mangera“.

Erlauben Sie geschlechterspezifische Formen wie „beau“, „belle“, „beaux“.

für Deutsch:

- Verwenden Sie zusammengesetzte Substantive wie „Hausarzt“ aus „Haus“ und „Arzt“ oder Verben mit Prä- oder Suffixen, wie „absagen“, „zusagen“, „vorsagen“ oder „versagen“ für „sagen“.
- Erlauben Sie Wortspaltungen über mehrere Dreiecke hinweg.



4. Behalten Sie das künstlerische Element bei.

- Ermutigen Sie Lernende dazu, mit der Zielsprache verbundene Motive für die Dekoration der Kacheln zu verwenden (z. B. keltische Knoten für Irisch, Pinselstriche für Chinesisch, Art Nouveau Schriften für Französisch).

5. Lernziele sollten im Mittelpunkt stehen. Beim Entwerfen sollte es um die folgenden sprachlichen Aspekte gehen:

- Wortschatz erweitern
- Logik der Wortbildung
- grammatische Analyse
- Aufgaben wie Geschichten erzählen oder Übersetzungen
-

6. Beispiel für eine Anpassung: Französisches „Triluth“

- dreieckiges Spielbrett
- jedes Dreieck = 3 miteinander verbundene Silben oder Buchstaben von Wortstämmen
- Gültige Kombination: „pré“ + „par“ + „er“ → „préparer“
- Punktvergabe:
 - 1 Punkt für existierende Wörter
 - Bonus für Verben, Adjektive und zusammengesetzte Wörter
 - Bonuspunkte für seltenere Formen (subjunctive, passé simple)!



Vor dem Workshop:

- Bereiten Sie das Spielmaterial vor: Drucken Sie ein dreieckiges Spielbrett aus, laminieren Sie es (falls möglich); stellen Sie die Buchstabenkacheln aus Papier oder Holz her; ein Wörterbuch (evtl. auch online) sollte zur Hand sein.
- Bei Bedarf, erstellen Sie eine Wörterliste mit gängigen arabischen Wortwurzeln.
- Für Kinder oder Anfänger können Sie ein kurzes Probespiel durchführen. F

Während des Workshops:

- Stellen Sie das Spiel zusammen mit den Lernenden her, die auch die Kacheln ausschmücken oder ihnen eine persönliche Form geben. Dies stärkt die Motivation beim Spiel.
- Zeigen Sie vor dem eigentlichen Spiel in einem Probelauf, wie dieses funktioniert.
- Bilden Sie Tandems oder Dreigruppen je nach Sprachniveau, um gemeinsames Lernen zu fördern.
- Variieren Sie das Spiel (z. B. durch pokerartige Regeln oder durch einen Austausch der Spielbretter), um unterschiedliche Gruppengrößen und Lernziele zu berücksichtigen.
- Ermutigen Sie die Wahl noch unbekannter Wortwurzeln: bitten Sie die Lernenden, die Wortwurzel laut auszusprechen, ein Wortbeispiel zu geben oder es in die Umgebungssprache zu übersetzen.



Fördern Sie die Erweiterung des Wortschatzes.

- In einem kleinen Notizheft kann ihr Kind neue Wurzeln oder Wörter aufschreiben, die es beim Spielen entdeckt. H
- Bitten Sie ihr Kind, die Bedeutung der Wurzel oder des Worts zu erläutern, um den Lernprozess zu stärken.

Konsultieren Sie das Wörterbuch zusammen.

- Schlagen Sie Wurzeln zusammen nach und erkunden Sie, wie die Wortbildung erfolgt.
- Zeigen Sie ihrem Kind, wie aus einer Wurzel zahlreiche Wörter und Bedeutungen entstehen.

Verbinden Sie Lernen mit Spaß!

- Weisen Sie ihr Kind darauf hin, dass es nicht jedes Wort kennen muss.
- Loben Sie es, wenn es Neugier zeigt oder kreativ neue Wurzeln vorschlägt, auch wenn diese fehlerhaft sind.

Spielen Sie in einer ruhigen, bequemen Umgebung.

- Spielen Sie an einem ruhigen Ort, der gut beleuchtet ist, und mit ausreichend Platz für das Brett und die Kacheln.
- Verwenden Sie bunte Filzstifte, Sticker und Ornamente, um die Kacheln ansprechend zu gestalten.

Geben Sie einen festen Zeitrahmen für das Spiel vor.

- In jeder Runde sollte ein Spieler bzw. eine Spielerin ca. 3 Minuten Zeit haben, um eine Kachel zu platzieren.

Beteiligen Sie ihr Kind am Herstellen des Spielmaterials.

- Lassen Sie ihr Kind beim Dekorieren der Kacheln und dem Entwurf des Spielbretts mitmachen.
- Das hilft bei der Aneignung des Spiels und verbindet es mit mehr Spaß.

Verbinden Sie Kunst und Sprache.

- **Ermutigen** Sie ihr Kind zur Schönschrift oder einer kalligraphischen Schrift.
- Dies verbindet das künstlerische Erbe des Arabischen mit dem Spracherwerb.



Quellen

- Finden Sie mehr über Brettspiele zum Lernen der arabischen Sprache heraus: <https://apprentissagereatifdelarabe.weebly.com/les-objets.html>

