





**Teilnehmerprofil:** 7 Jahre oder älter

**Maximale Teilnehmerzahl:** 20 (in kleinen Gruppen)

**Dauer:** 15–50 Minuten (depending on age, cognitive level, proficiency in the game, number of participants, etc.)

**Material:** ausgedruckte Memory-Karten mit polnischen und deutschen Wortpaaren, kommentierte Liste der Wortpaare (wahre und falsche Freunde).

**Sprachliche Fertigkeiten:** Wortschatz, mündlicher Ausdruck, Rechtschreibung, Lesen, Zuhören.

**Andere Fertigkeiten:** Konzentration, Aufmerksamkeitsspanne, Gedächtnis, Durchhaltevermögen, Sprach- und Kulturgeschichte.

**Sprachniveaus:** B1 oder höher

**Entwickelt von / Originalsprache:** Katarzyna Włusek & Rupert Hasterok, Comparative Research Network e. V. – Englisch





## Aktivität Schritt für Schritt

### 1. Herstellen der Memory-Karten und Rahmenbedingungen des Spiels

Fertigen Sie ein Memory-Spiel mit polnisch-deutschen Wortpaaren an, die in beiden Sprachen gleich oder ähnlich geschrieben oder ausgesprochen werden, aber entweder eine ganz andere Bedeutung – „falsche Freunde“ – oder aber (mindestens) eine gleiche Bedeutung – „wahre Freunde“ – haben. Verwenden Sie dabei wegen der Eigenheiten der jeweiligen Rechtschreibung (z. B. groß geschriebene Substantive im Deutschen) ausschließlich gedruckte oder in Blockbuchstaben handgeschriebene Großbuchstaben und eine einheitliche Rückseite. Sie können hierfür die herunterladbare digitale Vorlage ausdrucken und zuschneiden oder selbst ein Spiel gestalten (siehe Onlinequellen). Vermeiden Sie im letzteren Falle seltene oder aus dem Sprachgebrauch weitgehend verschwundene Wörter sowie allzu spezifische Fachbegriffe. Die Teilnehmer\*innen sollten in der Lage sein, die Wörter und ihre Bedeutungen zu erkennen. Beachten Sie, dass Lehnwörter aus dem Polnischen (z. B. granica / Grenze, szabla / Säbel, twaróg / Quark, ogórek / Gurke) recht selten sind und oft nicht als solche erkannt werden, während es mehrere Tausende, ebenfalls oft nicht erkannte Entlehnungen aus dem Deutschen in der polnischen Sprache gibt: von rathusz / Rathaus und burmistrz / Bürgermeister bis hin zu autohaus und Szyberdach / Schiebedach.

Wenn Sie ein größeres Kartenset erstellen, haben Sie die Möglichkeit, das Spiel durch die Auswahl der Karten an ihre Zielgruppe anzupassen oder zu einem späteren Zeitpunkt mit der gleichen Zielgruppe und verschiedenen Wortpaaren erneut zu verwenden. Die Anzahl (und der Schwierigkeitsgrad) der Wortpaare beeinflussen die Dauer des Spiels und sollten dem Spielerprofil entsprechend gewählt werden, so etwa 20–30 Karten für 6- bis 8-Jährige bei einer Dauer von 10–20 Minuten, 30–50 Karten für 9- bis 12-Jährige (15–30 Minuten) und 50–75 Karten für Teenager und Erwachsene (25–45 Minuten), die in der Lage sind, Spielstrategien zu entwickeln.



#### 4. Die Spielregeln

„Wahre und falsche Freunde“ wird wie jedes andere Memory gespielt. Die Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt, und die Spieler decken nacheinander im Uhrzeigersinn jeweils zwei Karten auf. Wenn diese ein Paar bilden, d. h. richtig als wahre oder falsche Freunde identifiziert werden, behält der Spieler die Karten neben sich und darf ein weiteres Mal raten. Wenn falsch geraten wird, werden die Karten wieder umgedreht und an ihren ursprünglichen Platz gelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe, sein Glück zu versuchen. Das Spiel endet, wenn alle Wortpaare richtig identifiziert wurden. Wenn das Spiel als Wettbewerb durchgeführt wird, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

#### 5. Der Ablauf des Spiels

Legen Sie alle Karten verdeckt auf dem Tisch aus, erklären Sie die Spielregeln, wie oben beschrieben, und eröffnen Sie dann das Spiel. Bevor Sie Ihre jeweilige Entscheidung verkünden, ob ein Spieler oder eine Spielerin richtig oder falsch geraten hat, können Sie gelegentlich, bei auftretenden Schwierigkeiten, auch die anderen nach ihrer Meinung fragen und anschließend Ihre Entscheidung durch eine kurze Erläuterung zur Bedeutung und Verwendung eines Worts begründen oder ergänzen (siehe unten). Fragen Sie zum Schluss, welche Wortpaare besonders schwierig zu erkennen waren und holen Sie sich Feedback zum Spiel ein, das Ihnen helfen wird, die gewählten Wortpaare in Zukunft besser für die Zielgruppe anzupassen.



## 5. Zusätzliche Erläuterungen und Aktivitäten (optional)

Für ältere Kinder, Teenager und Erwachsene, die über Geschichtskennntnisse verfügen, können Sie das Spiel mit einem nicht allzu langen sprachlichen Exkurs abschließen. Erklären Sie, zum Beispiel, warum es mehr deutsche Lehnwörter im Polnischen gibt und zu welchen Zeiten die Entlehnungen häufiger waren, wie etwa im Mittelalter (Christianisierung von Westen nach Osten, Ansiedlung deutschsprachiger Bauern und Kaufleute in polnischen Gebieten), nach der Teilung Polens Ende des 18. Jh. (Rolle Preußens und Österreich-Ungarns, zweier deutschsprachiger Mächte), während des Zweiten Weltkriegs und ab 1990, nach dem Fall des Kommunismus, und in welchen Perioden nicht, wie etwa während der polnisch-litauische Adelsrepublik und nach der Neugründung des polnischen Staates. Sie können aber auch einige Beispiele aufgreifen und so den Entlehnungsprozess veranschaulichen. So wurde etwa das polnische Wort „szlafmyca“ um 1793 zu einer Zeit aus dem Deutschen („Schlafmütze“) entlehnt, als Menschen häufig nachts eine Mütze trugen, wie auch der als Großmutter Rothkäppchens verkleidete Wolf, um den Kopf gegen Kälte, die Frisur oder das Kopfkissen vor Haaröl zu schützen. Es hat aber im Deutschen noch eine weitere, übertragene Bedeutung, die im Polnischen existiert, und bezeichnet eine verschlafen wirkende Person, die langsam reagiert, unaufmerksam oder träge ist oder ganz einfach viel schläft. Bei dieser Bedeutung handelt es sich für Herkunftssprachler des Polnischen in Deutschland um einen „falschen Freund“. Bei Entlehnungen aus dritten Sprachen kann es dagegen zu unterschiedlichen Bedeutungsentwicklungen kommen. Das aus dem Lateinischen entlehnte „konkurs“, von „concurrere“ – „zusammenlaufen, zusammentreffen“, bedeutet im Polnischen einen Wettlauf oder Wettbewerb, bezieht sich im Deutschen aber auf ein Unternehmen, das zahlungsunfähig wird (ursprünglich ein Zusammentreffen der Gläubiger). Ähnlich ist ein „kollega“ in Polen ein „Bekannter“ oder „Freund“ und kein „Arbeitskollege“, wie im Deutschen.

Sie können die Teilnehmer\*innen auch bitten, einen kurzen Text mit einigen der missverständlichen Wörter zu schreiben oder eine Comic-artige Szene mit Sprechblasen zu zeichnen, der ein Missverständnis durch einen oder mehrere falsche Freunde in Szene setzt.

## Onlinequellen

Die nachfolgenden Quellen können Sie verwenden, um ihr eigenes Memory-Spiel zu kreieren oder sprachliche Information zu einzelnen Wortpaaren zu finden.

- Das vollständigste historische Wörterbuch polnischer Lehnwörter aus dem Deutschen – bis Mitte des 20. Jh. – ist das „Wörterbuch der deutschen Lehnwörter in der polnischen Schrift- und Standardsprache“, das [hier](#) online verfügbar ist. Es bietet auch zusätzliche Information über den Zeitpunkt der Entlehnung, die Wortbedeutungen und den Sprachgebrauch (mit Beispielen). Allerdings enthält es viele Lehnwörter, die inzwischen aus dem polnischen Sprachgebrauch verschwunden sind.
- Eine kurze Liste „falscher Freunde“ in den beiden Sprachen kann z. B. [hier](#) oder im Wikipedia-Artikel „[Liste falscher Freunde](#)“ konsultiert werden. Aber Sie können auch einfach eine Suchmaschine verwenden, um geeignete Wortpaare in anderen Artikeln, Blogs usw. zu finden.
- Für das Nachschlagen der Bedeutung polnischer Wörter können Sie ein Online-Wörterbuch wie „[Słownik języka polskiego PWN](#)“ verwenden, für deutsche Wörter z. B. das „[Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache](#)“.

Rano Marek włożył gruby szlafrok, bo w domu było jeszcze chłodno, a kaloryfery nie grzały jak trzeba.

W kuchni zauważył, że puszka z farbą do ścian przeciekła i zostawiła plamę na podłodze, tuż obok starego szlauchu, który ktoś zostawił po ostatnim remoncie.

Zabrał się za sprzątanie, ale przez nieuwagę uderzył się w palec o wystający rygiel w drzwiach.

Zły i głodny, postanowił zrobić sobie na obiad smażonego sznycla z kartoflami.

Podczas jedzenia przypomniał sobie, że nie oddał książki o broni palnej, gdzie czytał o budowie lufy, co nieco go rajcowało, bo zawsze interesował się militariami.

Na koniec dnia usiadł w fotelu z herbatą, patrząc na bałagan w salonie i myśląc: „No bajzel jak się patrzy, ale przynajmniej dzień był majstersztyk”



## Empfehlungen für Erzieher und Lehrkräfte

### Vorbereitung:

- Drucken Sie die Vorlage für das Spiel aus und schneiden Sie die Karten zu oder erstellen Sie Ihr eigenes Memory.
- Bereiten Sie, falls hilfreich, einen Spickzettel für kurze Erläuterungen zu den verwendeten Wörtern vor, damit sie bei Bedarf deren Bedeutung und Verwendung erklären können.
- Wählen Sie für die Zielgruppe geeignete Wortpaare unter den Memory-Karten aus (Anzahl, Schwierigkeitsgrad).
- Wenn Sie den Sprachkurs als Teil der Aktivitäten durchführen möchten, bereiten Sie eine kurze Präsentation dazu vor.

### Erwartete Lernergebnisse:

- Die Teilnehmer\*innen üben oder erlernen neues Vokabular, können „falsche Freunde“ identifizieren und verbessern ihre Rechtschreibkompetenz.
- Durch das Spiel prägt sich der neue Wortschatz besser ein.
- Die Teilnehmer\*innen lernen mehr über die polnisch-deutsche Sprachgeschichte und sprachliche Entlehnungen in der Herkunftssprache.
- Verbesserte Konzentrationsfähigkeit und Kommunikationskompetenz, Durchhaltevermögen



## **Anpassung/Anwendung der Methode**

- **eine Gruppe mit unterschiedlichen Sprachniveaus**

Bei stark unterschiedlichen Sprachniveaus, lassen Sie die Teilnehmer\*innen in Zweiergruppen zusammen arbeiten und ermutigen Sie zu gemeinsamem Lernen.

- **andere Sprachen**

Das Spiel kann auch für andere Sprachpaare erstellt werden, wenn es durch historische Sprachkontakte ausreichend viele „falsche Freunde“ gibt.

- **zwei- oder mehrsprachige Optionen**

Das Spiel kann mit einer mehrsprachigen Gruppe durchgeführt werden, wenn genügend einfache falsche und wahre Freunde in dieser Sprachkombination z. B. durch gemeinsame Entlehnungen aus einer der Sprachen und Drittsprachen vorliegen.

- **kultureller Kontext**

Wahre und falsche Freunde existieren zwischen vielen, aber bei weitem nicht allen Herkunftssprachen. Ein ausreichender Fundus ist aber Voraussetzung für den Erfolg des Spiels und die Motivation der Teilnehmer\*innen.



- **andere Altersgruppen**

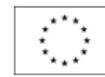
Für jüngere Kinder ohne Schreibkenntnisse besteht die Möglichkeit, statt gedruckten Wortpaaren Bilder zu verwenden, beispielsweise das einer Kathedrale und eines Hauses für das deutsche und polnische Wort „DOM“. Auch die Anzahl der verwendeten Karten sollte reduziert werden. Grundvoraussetzung bleibt jedoch ein ausreichender passiver Wortschatz.

- **Freiluftvariante**

Bei günstigen Wetterbedingungen, kann das Memory auch draußen, an einem Tisch im Garten oder im Park, gespielt werden.

- **Onlinevariante**

- Grundsätzlich ist es möglich, eine digitale Version des Spiels mit entsprechenden einfachen Programmierkenntnissen (z. B. in JavaScript) zu erstellen. Möglicherweise sind solche Varianten auch bereits auf dem Markt und werden im Rahmen von Online-Sprachkursen angeboten.
- Die fehlende Interaktion im Vergleich zu einer Präsenzveranstaltung lässt jedoch die Aktivität viel von ihrem Nutzen für das Erlernen der Herkunftssprache verlieren, da die Teilnehmer\*innen wahrscheinlich deutlich weniger miteinander kommunizieren.



- **Herausforderungen**

- Participants with low proficiency levels in the heritage language may have to work with a much reduced vocabulary but can have recourse to a dictionary to identify relevant words and phrases.
- To avoid difficulties less advanced learners in a group with different language proficiency levels, pair them with more proficient heritage speakers and favour peer learning.

- **Optionen für Eltern**

- Eltern können dieses Spiel ohne größere Vorbereitung mit ihren Kindern spielen bzw. es diese spielen lassen und dabei die Rolle eines Schiedsrichters oder einer Schiedsrichterin übernehmen, falls Sie Herkunfts- und Umgebungssprache ausreichend beherrschen und notfalls zusätzliche Erläuterungen, mit oder ohne Vorbereitung, geben können.
- Im Unterschied zu einem herkömmlichen Memory muss eine kompetente Person anwesend sein, die über die Richtigkeit der identifizierten Wortpaare entscheidet.

### Tags:

reading, spelling, writing, speaking, pronunciation, listening, vocabulary, syntax, creativity, artistic skills, organisation, orientation, non-verbal expression, cultural skills, self-confidence, intergenerational, science-related, body movements, drawing, painting, singing, theatre, collage, 1 kid activity, 2 and + kids activity

**Lesen, Rechtschreibung, Schreiben, Sprechen, Aussprache, Zuhören, Wortschatz, Syntax, Kreativität, künstlerische Fähigkeiten, Organisation, Orientierung, nonverbaler Ausdruck, kulturelle, interkulturelle, digitale Fähigkeiten, Selbstvertrauen, generationsübergreifend, wissenschaftsbezogen, Körperbewegungen, Malerei, Gesang, Theater, Collage, für Eltern und Kind**

lecture, orthographe, écriture, expression orale, prononciation, écoute, vocabulaire, syntaxe, créativité, compétences artistiques, organisation, orientation, expression non verbale, culturelle, interculturelle, numérique, confiance en soi, intergénérationnel, scientifique, gestuelle, peinture, chant, théâtre, collage

czytanie, ortografia, pisanie, mówienie, wymowa, słuchanie, słownictwo, składnia, kreatywność, zdolności artystyczne, organizacja, orientacja, ekspresja niewerbalna, kulturowe, międzykulturowe, umiejętności cyfrowe, pewność siebie, międzypokoleniowe, związane z nauką, ruchy ciała, malarstwo, śpiew, teatr, kolaż,

citire, ortografie, scris, vorbire, pronunție, ascultare, vocabular, sintaxă, creativitate, abilități artistice, organizare, orientare, exprimare non-verbală, culturale, interculturale, abilități digitale, încredere în sine, intergeneraționale, legate de știință, mișcări ale corpului, pictură, cânt, teatru, colaj, olvasás, helyesírás, írás, beszéd, kiejtés, hallgatás, szókincs, szintaxis, kreativitás, művészi készségek, szervezés, tájékozódás, non-verbális kifejezés, kulturális, interkulturális, digitális készségek, önbizalom, generációk közötti, tudományhoz kapcsolódó, testmozgások, festészet, éneklés, színház, kollázs,

القراءة، التهجئة، الكتابة، التحدث، النطق، الاستماع، المفردات، بناء الجملة، الإبداع، المهارات الفنية، التنظيم، التوجيه، التعبير غير اللفظي، الثقافية، بين الثقافات، المهارات الرقمية، الثقة بالنفس، بين الأجيال، المتعلقة بالعلم، حركات الجسم، الرسم، الغناء، المسرح، الكولاج،

читання, правопис, письмо, говоріння, вимова, аудіювання, словниковий запас, синтаксис, креативність, художні навички, організація, орієнтація, невербальне вираження, культурні, міжкультурні, цифрові навички, впевненість у собі, між поколіннями, пов'язані з наукою, рухи ,тіла, живопис, спів, театр, колаж

## **Bildnachweise**

Fotos des Spiels (Seite 1): © Comparative Research Network e. V.