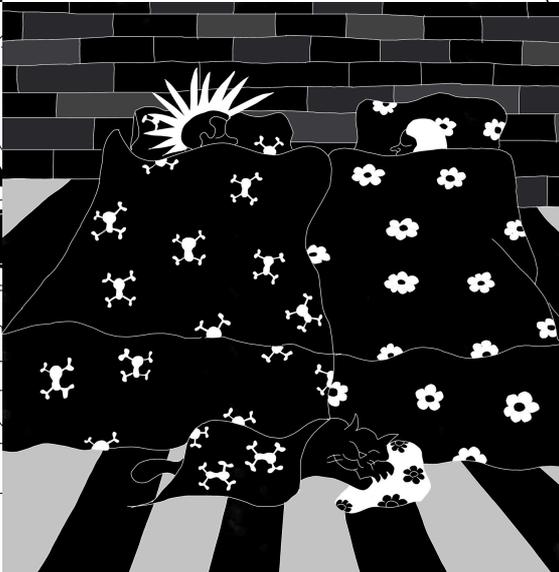
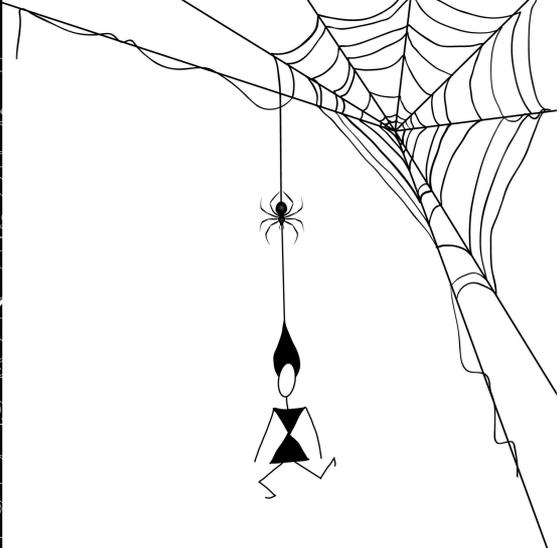


# Kunstbasiertes Lernen der Herkunftssprache durch didaktische Innovation

## „Der Eindringling – Kartenspiel“

Ein Kartenspiel für mehrsprachiges Lernen für alle Generationen – spielbar im Unterricht oder mit der Familie, online oder mit ausgedruckten Karten.





# ÜBER ALADIN

## PROJEKTNAME

Kunstbasiertes Lernen der Herkunftssprache durch didaktische Innovation

## PROJEKT-NR.

KA210-ADU-239BA964

## KOORDINATOR

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.

# „Der Eindringling – Kartenspiel“

a-AD!N

**Teilnehmendenprofil:** Erwachsene und Kinder ab 6 Jahren

**Anzahl der Teilnehmenden:** 4 bis 20 Spieler\*innen

**Dauer:** 20 Minuten bis 1 Stunde

**Materialien:** Spielkarten

(Online-Version: <https://view.genially.com/67b8352ac922e4934a56bc1>)

Druckversion: <https://cotaassociation.wixsite.com/learning/intrus-jeu-multilingue>)

**Sprachliche Kompetenzen:**

Wortschatzerweiterung, Leseverstehen, Worterkennung, Satzbildung, Syntax

**Weitere Kompetenzen:**

Kreativität, Entwicklung der Vorstellungskraft, assoziatives Denken

**Sprachniveaus:** A1 bis B2

**Entwickelt von / Herkunft:** COTA NGO / Multilinguales Projekt





**Sprachniveau:** A1–A2

**Format:** Online oder in Präsenz mit Bildschirm oder Beamer

- Beginnen Sie mit der ersten Folie, auf der acht Dialogkarten angezeigt werden. Stellen Sie sicher, dass alle Ausdrücke von den Lernenden verstanden werden. Lassen Sie sie jeden Ausdruck laut vorlesen und in ihr Heft abschreiben. Um die Bedeutung zu erklären, bitten Sie die Teilnehmenden, sich Situationen vorzustellen, in denen sie diese Ausdrücke verwenden würden, oder Personen, zu denen sie diese sagen könnten.
- Wechseln Sie zur nächsten Folie. Bitten Sie die erste Person, einen Ausdruck auszuwählen, der als „Titel“ zu einem der acht angezeigten Bilder passen könnte. Statt das Wort „Titel“ zu verwenden, können Sie auch fragen: „Was denken oder sagen die Personen auf diesem Bild?“ Wenn die Aufgabe zu schwierig erscheint, machen Sie ein Beispiel vor.
- Die nächste Person versucht dann zu erraten, welches Bild gemeint war. Zum Benennen der Karten können die Teilnehmenden die Namen verwenden, die in der Online-Version erscheinen, wenn man den Mauszeiger über das Bild bewegt. So können die Lernenden die Frageformen wie „Ist es das ...?“ oder „Ist es das mit ...?“ üben.
- Punktevergabe: Bei richtiger Antwort erhält die ratende Person 1 Punkt. Wenn die Antwort falsch ist, geben Sie zur Ermutigung eine zweite Chance: Die erste Person darf einen Hinweis geben – z. B. durch Beschreibung eines Details im Bild, das nicht im Mittelpunkt steht. Fahren Sie im Kreis fort, damit jede Person einmal drankommt.
- In der Online-Version (oder auf dem Bildschirm) sind die Ausdruckskarten in Gruppen zu je acht angeordnet. Auf jede Folie mit Ausdrücken folgen fünf Folien mit Zeichnungen. Sie entscheiden selbst, wann Sie zur nächsten Folie wechseln, um den Lernenden mehr Auswahl zu bieten.
- Optionale Regeln: Für mehr Herausforderung können Sie eine Regel einführen, z. B.: Ein Bild darf nur einmal ausgewählt werden.



### Version mit gedruckten Karten:

- Bereiten Sie zwei Kartensätze vor:
  - Einen mit Wortschatz-Bildkarten
  - Einen mit Dialog-/Ausdruckskarten
- Legen Sie 8 Bildkarten offen auf den Tisch – entweder zufällig oder thematisch passend zum gewünschten Schwerpunkt.
- Jede teilnehmende Person zieht 1 bis 4 Ausdruckskarten – je nach verfügbarer Zeit.
- Bitten Sie die Teilnehmenden, die Ausdrücke laut vorzulesen und zu erklären, was sie bedeuten.
- Alle schreiben die Sätze in ihre Hefte.
- Mit den gezogenen Ausdruckskarten wählen die Spielenden passende „Titel“ zu den Bildern auf dem Tisch.
- Interaktives Element: Wenn eine Person das Bild errät, das die vorherige ausgewählt hat, darf sie die entsprechende Karte behalten – so erhält das Spiel einen spielerischen, wettbewerbsorientierten Charakter.
- Nehmen Sie nach jeder Runde eine neue Karte aus dem Wortschatz-Stapel und legen Sie sie auf den Tisch, um die gezogene Karte zu ersetzen.

### Flexibilität mit gedruckten Karten:

Mit gedruckten Karten haben Sie mehr Freiheit hinsichtlich der Anzahl der verwendeten Ausdrücke und der Menge der ausgelegten Bildkarten.

### Empfohlene Gruppengröße:

Die gedruckte Version wird für Gruppen mit mehr als 6 Personen nicht empfohlen, da es sonst schwierig wird, alle Karten auf dem Tisch gut zu erkennen.



### **Anpassungen und Erweiterungen für die Niveaustufen B1–B2**

- Ermutigen Sie die Spielenden, eigene Titel für die Bildkarten zu formulieren.
- Die nächste Person muss das Bild genauer beschreiben, bevor sie es benennt.

Beispiel: Statt „Ist es der Teppich?“ sagen: „Ist es die Figur, die auf einem fliegenden Teppich sitzt?“

### **Anpassungen und Erweiterungen für die Niveaustufen C1–C2**

- Fordern Sie die Spielenden auf, mehrdeutige oder rätselhafte Titel zu wählen, die zu mehreren Bildern passen könnten.
- Die ratende Person muss im Detail beschreiben, was sie auf dem Bild erkennt.

## **Alternative Spielmodi**

### **Für jüngere Kinder**

- Den „Eindringling“ finden: Welches Bild passt nicht in die Gruppe?
- Sichtbare Gegenstände auf den Bildern aufzählen.
- Jedem Bild ein Geräusch zuordnen und dieses nachahmen.

### **Für ältere Kinder und Erwachsene**

- Karten in Gruppen zu je vier zusammenfassen, die etwas gemeinsam haben.
- Geschichtenerzählen: Eine Geschichte mit 3 bis 5 Karten erfinden.
- Syntax-Spiel: Einen vollständigen Satz mit mehreren Karten bilden.
- Memory-Spiel: Karten nach von den Spielenden festgelegten Kriterien zuordnen.



## Online-Ressourcen für Varianten und alternative Spielideen

- Finde den Eindringling: <https://view.genially.com/67de64e7e2a42f8fc0ee6e31>
- Bilder mit Wörtern kombinieren und den Eindringling finden: <https://view.genially.com/6814568ea2cf09fb8b681cf6>
- Sätze vervollständigen: <https://view.genially.com/6814572d0a1e490c1e9a7986>
- Absurde Bilder – Kreatives Denken durch das Absurde fördern: <https://view.genially.com/681457b52dd0ce87628e3ab6>
- Was tun, wenn man sich traurig oder enttäuscht fühlt? <https://view.genially.com/681486f9ac06a7893f814fcf>
- Der Eindringling und die vier Jahreszeiten (komplettes Modul): <https://view.genially.com/680f0fb141cab240301ccadc>
- Von Wasser geschriebene Geschichten: <https://view.genially.com/680c7c0d41cab240307715cf>

## Ergänzende Übungen – Entdeckung des künstlerischen Erbes

Alle Karten tragen die Phrase „Im Universum von...“, die auf verschiedene Künstler aus der ganzen Welt verweist.

- **Niveaus A1–A2:**

Lesen Sie die Namen der Künstler laut vor. Führen Sie einfache Online-Recherchen durch, um mehr über sie zu erfahren. Falls Sie Zugang zu Büchern oder Alben der genannten Künstler haben, bringen Sie diese in den Unterricht. Bitten Sie die Lernenden, die Titel von Kunstwerken zu finden und zu lesen, die ihnen gefallen.

- **Niveaus B1–B2:**

Wiederholen Sie die oben genannten Aufgaben. Bitten Sie die Lernenden außerdem, ihre Meinungen und Vorlieben zu den Kunstwerken auszudrücken, die sie entdeckt haben.

- **Niveaus C1–C2:**

Gehen Sie weiter und lassen Sie die Lernenden wiederkehrende kulturelle Symbole oder Themen in den Kunstwerken identifizieren. Leiten Sie eine Diskussion über die Bedeutung, Herkunft und Relevanz dieser Elemente.



### Schritt-für-Schritt-Anleitung:

- Bereiten Sie leere Karten vor, indem Sie sie ausdrucken und ausschneiden. Schreiben Sie auf die Rückseite kurze Sätze wie: Ich + Verb + Objekt/Ort/Zeit (z. B. „Ich esse einen Apfel“, „Ich laufe im Park“, „Ich schlafe lange“).
- Üben Sie, einfache Figuren mit Dreiecken zu zeichnen.
- Zeigen Sie den Lernenden, wie man dies Schritt für Schritt macht.
- Verteilen Sie die Karten (oder lassen Sie die Lernenden eine Karte auswählen).
- Jeder Lernende zeichnet die Szene, die zum Satz auf seiner Karte passt.
- Sammeln Sie die Zeichnungen und stellen Sie sie der Gruppe vor.
- Erklären Sie, dass jeder Satz mit „Ich“ beginnt, gefolgt von einem Verb und einem Ergänzungswort.
- Die Gruppe versucht zu erraten, welcher ursprüngliche Satz zu jeder Zeichnung gehört.
- Sie entscheiden, ob die Gruppe den Satz laut ausspricht oder ihn aufschreibt.

### Variante – Für ein anspruchsvolleres Spiel:

- Verteilen Sie völlig leere Karten (beide Seiten).
- Jeder Lernende schreibt einen Satz in der Form „Ich + Verb + Ergänzung“.
- Dann gibt er die Karte an die nächste Person weiter, die die Szene auf einer neuen leeren Karte zeichnet.
- Diese Zeichnung wird an eine andere Person weitergegeben, die einen neuen Satz schreibt, der beschreibt, was sie sieht.
- Das Muster setzt sich fort: Eine Person zeichnet, die nächste schreibt, und so weiter.
- Am Ende der Runde vergleichen Sie den ursprünglichen Satz mit dem letzten Satz.
- Der Unterschied ist oft lustig und regt zum Nachdenken an!





## Allgemeine Richtlinien:

- Bestimmen Sie das Sprachniveau der Lernenden (A1 bis C2) und passen Sie die Spielregeln entsprechend dem PDF-Format an.
- Bereiten Sie Ihre Materialien vor: Verwenden Sie die Online-Version für Gruppenarbeit am Bildschirm. Nutzen Sie die gedruckte Version für interaktive, haptische Arbeit.
- Planen Sie eine Einführung in den Wortschatz oder die Ausdrücke auf den Karten, um das Verständnis zu fördern.

## Pädagogische Tipps:

- Starten Sie gemeinsam: Erkunden Sie die Ausdrücke oder den Wortschatz zusammen und stellen Sie sicher, dass jeder sie versteht.
- Ermutigen Sie zum Sprechen: Jeder Spieler sollte seine Wahl erklären, Fragen stellen und Bilder beschreiben. Dies fördert die mündliche Flüssigkeit und die aktive Sprachverwendung.
- Betonen Sie Umformulierungen und detaillierte Beschreibungen (insbesondere ab Niveau B1), um die Ausdrucksfähigkeit zu stärken.
- Verwenden Sie die Spielvarianten, um das Lernen zu diversifizieren:
  - Geschichtenerzählen mit Karten
  - Memory-Spiele oder aktivitätsbasierte Syntax-Übungen
  - Assoziationen von Bild zu Klang oder Bild zu Situation

## Tipp: Verbindung zur bildenden Kunst

Nutzen Sie die künstlerischen Referenzen auf den Karten („Im Universum von...“), um eine kulturelle Dimension einzuführen. Sie können:

- Mini-Recherchen zu den Künstlern zuweisen
- Die Originalkunstwerke im Unterricht zeigen
- Über ihren Stil, Ursprung oder ihre Botschaft diskutieren



### **Spielen zu Hause:**

- Wählen Sie die gedruckte Version für eine ruhigere, konzentrierte Spielzeit oder die Online-Version für eine lebendigere Gruppenaktivität.
- Passen Sie die Regeln gerne an, um das Spiel je nach Alter und Aufmerksamkeitsspanne Ihres Kindes zu verkürzen oder zu vereinfachen.
- Ermutigen Sie Ihre Kinder, mit den Karten eine Geschichte zu erzählen, auch wenn es sich um ein kreatives, fantasievolles Märchen handelt. Das Wichtigste ist, dass sich Ihr Kind beim Ausdrücken wohlfühlt.

### **Mehrsprachigkeit:**

- Wenn Ihre Familie zweisprachig ist, spielen Sie in beiden Sprachen.
- Zum Beispiel können Sie eine Karte mit einem Wort oder Ausdruck in der Originalsprache assoziieren und ihn dann auf Deutsch oder einer anderen Sprache umformulieren.
- Dies ist auch ein großartiges Spiel, um kulturelle oder sprachliche Erinnerungen zu teilen – wie Familienanekdoten, Ausdrücke oder Traditionen.

### **Was zu beachten ist:**

- Überfordern Sie die Spieler nicht: Beginnen Sie mit maximal 4 bis 6 Karten für ein überschaubares Erlebnis.
- Vermeiden Sie es, Druck auf die „richtige Antwort“ auszuüben: Legen Sie den Fokus auf Fantasie, Ideenassoziation und den Versuch, Gedanken zu formulieren.
- Stellen Sie in Gruppensettings sicher, dass jeder klare visuelle Zugänge zu den Karten hat, besonders bei der gedruckten Version.