

a ← A O / ! N

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

MODUL GESCHICTENERZÄHLEN FÜR KLEINKINDER DE

Dieses Modul präsentiert eine Reihe von Aktivitäten für einen langen Workshop, um Vorschulkinder zu ermutigen, bekannte Sprachen zu verwenden, neue Wörter zu lernen und an verschiedenen lustigen und kreativen Aktivitäten mit/ohne Eltern teilzunehmen.



ÜBER ALADIN

PROJEKTNAME

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

PROJEKT NO.

KA210-ADU-239BA964

KOORDINATOR

COTA ONG (FRANKREICH)

PARTNERORGANISATIONEN

Comparative Research Network e. V. (DEUTSCHLAND)

KOOPKULTUR e.V. (DEUTSCHLAND)

SINDIAN (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.

MODUL GESCHICTENERZÄHLEN FÜR KLEINKINDER DE

Teilnehmerprofil: Kinder im Alter von 2 bis 6 Jahren mit Migrationshintergrund und Eltern

Maximale Teilnehmerzahl: 12 Familien (25 Teilnehmer)

Gesamtdauer der Modulaktivitäten: 150 Minuten (mit Pausen)

Materialien: Spiele, visuelle Hilfsmittel und Materialien zum Geschichtenerzählen. Diese Hilfsmittel können in anderen Sprachen mit Bildern anstelle von Wörtern verwendet werden.

Sprachkenntnisse: Mündlicher Ausdruck, Aussprache, Hörverständnis, Wortschatzentwicklung, Syntax – Satzbau

Weitere Fähigkeiten: Kreativität, künstlerische Fähigkeiten, Organisation, nonverbale Ausdrucksweise, kulturelle, interkulturelle, Selbsterkenntnis, generationenübergreifend, Teamarbeit und Zusammenarbeit, Feinmotorik

Niveaus: Von A1 bis C2

Entwickelt von / Herkunft / Originalsprache: Marinessa Radchenko, Koopkultur e.V. / Deutschland, Ukraine / Ukrainisch, Russisch

MODUL GESCHICTENERZÄHLEN FÜR KLEINKINDER DE

Content of Module Activities :

1. Einführung/Kennenlernspiel
2. Sand Storytelling
3. Stop Dance Mit Bildern
4. Was passiert als nächstes? Geschichtenerzählen in der Gruppe mit Geschichtenwürfeln
5. Meine Imaginäre Geschichte
6. Abschlusssitzung/Einholen von Feedback von den Teilnehmern



EINFÜHRUNG/KENNENLERNSPIEL

a-a-d-i-n

Dauer: 10-15 Min

Materialien: Kleber und Stifte



1. Die Gruppe in einem Kreis versammeln, so dass alle einander sehen können.

2. Einleitung durch den Moderator:

Begrüßen Sie alle zum Workshop und erklären Sie, dass die erste Aktivität dazu dient, dass sich alle über ihre Lieblingsgeschichten kennen lernen.

3. Name und Lieblingsgeschichte:

- Bitten Sie jedes Kind (und falls gewünscht auch die begleitenden Erwachsenen), sich vorzustellen, indem es sagt: „Mein Name ist [Name] und meine Lieblingsgeschichte ist [Lieblingsgeschichte].“

- Gehen Sie im Kreis herum, bis alle zu Wort gekommen sind.

4. Bewegungsspiel zur Geschichte:

- Der Moderator nennt den Namen einer Geschichte, die ein Kind genannt hat (z.B. ‚Die drei kleinen Schweinchen‘).

- Fragen Sie: „Wem gefällt noch ‚Die drei kleinen Schweinchen‘?“

- Die Kinder (und Erwachsenen), die diese Geschichte mögen, stehen auf und machen eine Bewegung, die mit der Geschichte zu tun hat (z.B. so tun, als ob sie wie der Wolf pusten, der das Haus umpustet).

- Wiederholen Sie dies mit anderen Geschichten, jede mit einer anderen Bewegung. Zum Beispiel: für ‚Aschenputtel‘ - wirbelt herum, als wäre man auf einem Ball; bei ‚Die kleine Raupe Nimmersatt‘: Das Essen und Wachsen einer Raupe nachahmen.

5. Abschluss der Aktivität

- Nachdem mehrere Geschichten vorgelesen wurden, bedanken Sie sich bei allen für ihre Teilnahme.

- Erklären Sie abschließend, dass sie durch ihre Lieblingsgeschichten bereits etwas gemeinsam haben!

Diese Aktivität hilft den Kindern, sich aufzuwärmen, sich einbezogen zu fühlen und den Spaß an der Bewegung mit dem Erzählen von Geschichten zu verbinden.



SAND STORYTELLING

a-Ad!N

Dauer: 20-30 Min

Materialien: Kinetischer Sand, ein Beutel mit Pappfiguren (3 Figuren pro Kind).



1. Einführung in die Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder um einen großen Tisch oder auf dem Boden, wo alle den kinetischen Sand erreichen können.
- Erklären Sie, dass sie heute den Sand benutzen werden, um gemeinsam magische Geschichten zu erfinden.

2. Den Sand erforschen:

- Geben Sie jedem Kind etwas kinetischen Sand. Ermutigen Sie sie, den Sand zu berühren, zu drücken und zu formen und erklären Sie ihnen, dass er sich in alles verwandeln kann, was sie sich vorstellen.
- Beginnen Sie ein angeleitetes Spiel, in dem der Moderator verschiedene Naturelemente beschreibt. Zum Beispiel:
 - „Kann man mit Sand Regen machen?“ (Den Sand zwischen den Fingern wie Regentropfen fallen lassen).
 - „Lasst uns einen Wasserfall bauen“. (Den Sand wie fließendes Wasser bewegen).
 - Könnt ihr euch das Meer vorstellen? (Den Sand flach drücken, so dass er wie das Meer aussieht).
 - Lassen Sie die Kinder bei jedem dieser Schritte Schlüsselwörter laut wiederholen (z.B. „Regen“, „Wasserfall“, „Ozean“), um die Atmosphäre des Geschichtenerzählens zu verstärken.

3. Bauen mit Sand:

- Nachdem die Kinder mit dem Sand gespielt haben, ermutigen Sie sie, kleine Formen oder Strukturen zu bauen. Lassen Sie sie beschreiben, was sie gebaut haben. Zum Beispiel: „Was hast du mit dem Sand gemacht? Ist es ein Berg oder eine Burg?“

4. Zaubertüte - Figuren aussuchen:

- Ich stelle die „Zaubertüte“ vor, die mit Pappfiguren gefüllt ist.
- Jedes Kind darf der Reihe nach drei Figuren aus der Tüte ziehen.
- Ermutigen Sie die Kinder, zu beschreiben, wer ihre Figuren sind (z. B. „Ich habe einen Drachen, eine Prinzessin und einen Zauberer“).



5. eine Geschichte erfinden:

- Nun, da die Kinder ihre Sandstrukturen und Figuren haben, leiten Sie sie an, ihre eigene kleine Geschichte zu erfinden. Ermutigen Sie sie, darüber nachzudenken, wie ihre Figuren mit dem interagieren, was sie aus Sand gebaut haben.

- Geben Sie Beispiele, um Ideen anzuregen, z. B. „Vielleicht bewacht der Drache die Sandburg? Oder vielleicht segelt die Prinzessin über das Sandmeer?“

6. Zeit zum Geschichten erzählen:

- Wenn die Kinder ihre Sandszenen fertiggestellt haben, gehen Sie durch die Gruppe und lassen Sie jedes Kind kurz seine Geschichte erzählen.

- Ermutigen Sie die Kinder, die zuvor gelernten Schlüsselwörter (Regen, Wasserfall, Ozean) zu verwenden und beim Erzählen auf ihre Sandkreationen zu zeigen.

7. Abschluss der Aktivität:

- Danken Sie den Kindern für ihre Kreativität und erinnern Sie sie daran, wie sie sowohl den Sand als auch ihre Fantasie eingesetzt haben, um ihre Geschichten zu erzählen.

- Sammeln Sie die Figuren ein und leiten Sie die nächste Aktivität ein.



Aktivität 3 Schritt für Schritt - S1

1. Vorbereitung:

- Die Bildkarten zufällig auf dem Boden verteilen. Achten Sie darauf, dass zwischen den Karten genügend Platz ist, damit sich die Kinder frei bewegen können.

2. Einführung in die Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder und erklären Sie ihnen die Spielregeln: Sie werden tanzen und sich im Raum bewegen, während die Musik spielt. Aber wenn die Musik aufhört, müssen sie schnell ein Bild finden, sich darauf stellen und erstarren!

3. Spiel beginnen:

- Spielen Sie fröhliche Musik und ermuntern Sie die Kinder, im Raum zu tanzen oder herumzulaufen.
- Nach kurzer Zeit die Musik ausschalten.
- Die Kinder müssen schnell ein Bild finden, sich darauf stellen und still stehen bleiben.

4. Erste Runde - Merkmale erkennen:

- Sobald alle auf einem Bild stehen, gibt der Moderator Anweisungen zu den Bildern, z. B.:
 - „Wenn auf eurem Bild etwas Rotes ist, springt auf und ab.“
 - „Wenn auf eurem Bild etwas Leckeres zu sehen ist, dann klatscht in die Hände.“
 - „Wenn auf eurem Bild ein Tier zu sehen ist, dann ruft ‘Hurra!’“.
- Lassen Sie einige Kinder diese Anweisungen nachspielen und wiederholen Sie sie dann mit neuen Anweisungen (z.B. etwas Weiches, etwas Rundes).



Aktivität 3 Schritt für Schritt - S2

5. Zweite Runde - Benennung in der Familiensprache:

- Nach einigen Runden Tanzen und Frieren bitten Sie die Kinder, auf das Bild zu schauen, auf dem sie stehen, und den Namen des darauf abgebildeten Gegenstandes in ihrer Muttersprache zu nennen.
- Gehen Sie durch den Raum und lassen Sie jedes Kind seinen Namen sagen. Dies fügt dem Spiel ein lustiges, multikulturelles Element hinzu und ermutigt alle, neue Wörter zu lernen.

6. Fortgeschrittene Runde - Reim-Herausforderung:

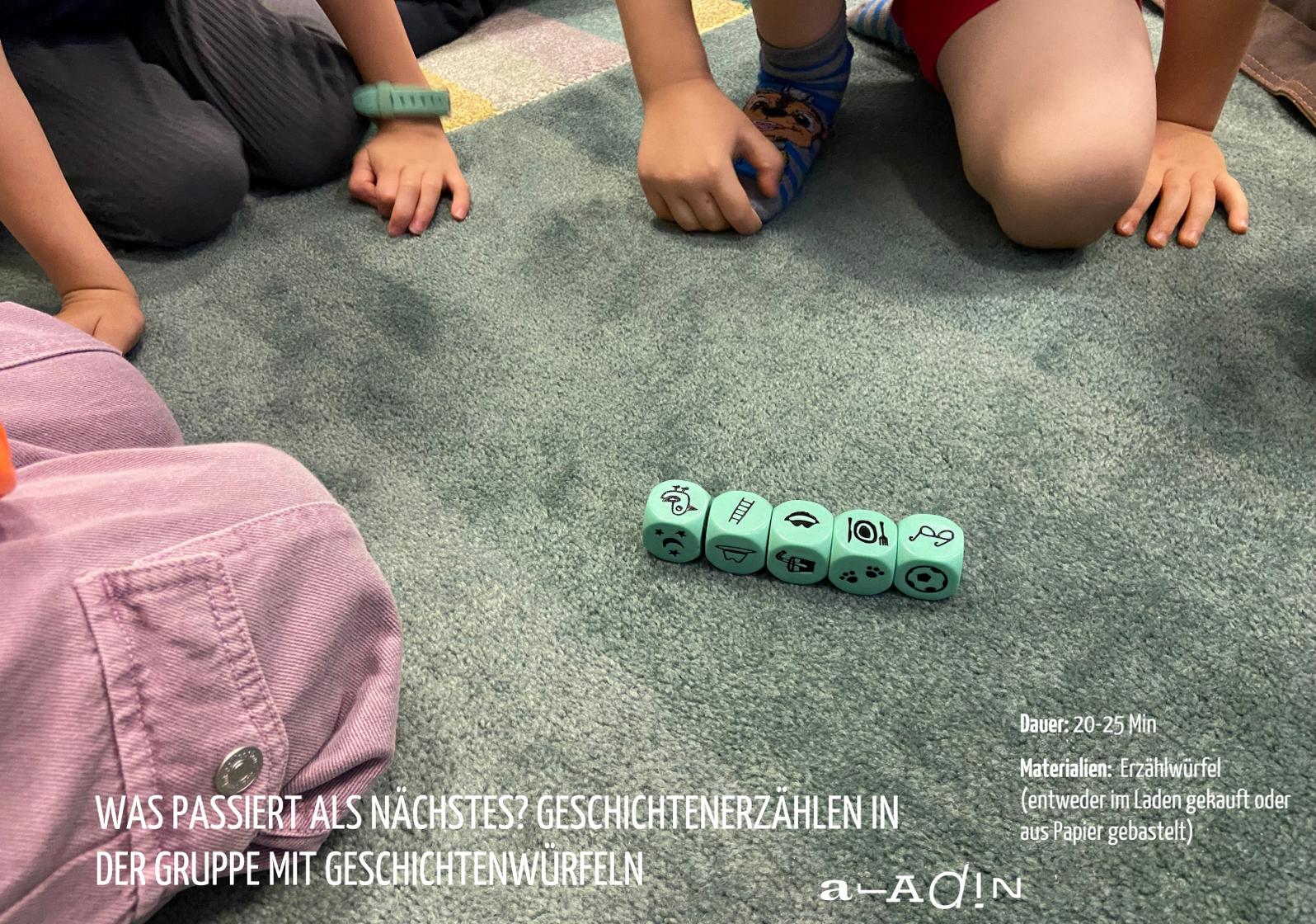
- Als zusätzliche Herausforderung können Sie die Kinder auffordern, sich einen Reim auf das Objekt in ihrem Bild auszudenken.
- Wenn ein Kind zum Beispiel eine Katze gemalt hat, könnte es sagen: "Katze und Hut!"
- Helfen Sie jüngeren Kindern bei dieser Aufgabe, um ihre Kreativität und ihr spielerisches Denken zu fördern.

7. Wiederholen Sie das Spiel:

- Starten Sie die Musik erneut und spielen Sie das Spiel mehrere Runden lang mit verschiedenen Anweisungen und Herausforderungen.
- Passen Sie das Tempo des Spiels an, damit es dynamisch und spannend bleibt.

8. Abschluss der Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder nach der letzten Runde in einem Kreis. Danken Sie ihnen für das Spiel und loben Sie sie dafür, wie sie sowohl Bewegung als auch Sprache eingesetzt haben, um die Bilder zu erforschen.

A photograph showing the lower legs and feet of several children sitting on a green carpet. In the center, five small, light green dice are lined up horizontally. Each die has a different black icon: a dragon, a ladder, an eye, a camera, a musical note, a crown, a sailboat, a hand holding a glass, paw prints, and a soccer ball. The children are wearing various clothing, including a green wristband, blue socks with a cartoon character, and pink shorts.

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES? GESCHICHTENERZÄHLEN IN DER GRUPPE MIT GESCHICHTENWÜRFELN

Dauer: 20-25 Min

Materialien: Erzählwürfel
(entweder im Laden gekauft oder
aus Papier gebastelt)

a-ADIN



Aktivität 4 Schritt für Schritt - S1

1. Einführung in die Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder in einem Kreis und erklären Sie ihnen, dass sie mit Hilfe von Würfeln eine gemeinsame Geschichte erfinden werden. Jeder Würfel hat ein anderes Bild und diese Bilder helfen ihnen, die Geschichte weiterzuspinnen.

2. Vorstellung der Würfel:

- Zeigen Sie den Kindern den Geschichtenwürfel und erklären Sie ihnen, dass jede Seite ein anderes Bild zeigt (z.B. Tiere, Gegenstände, Symbole). Sagen Sie ihnen, dass sie nach jedem Würfelwurf das Bild verwenden werden, um der Geschichte einen neuen Teil hinzuzufügen.

3. Der Spielleiter beginnt mit der Geschichte:

- Der Kursleiter beginnt, indem er zwei Würfel wirft.
- Schauen Sie sich die Bilder auf den Würfeln an und verwenden Sie sie, um eine Geschichte zu beginnen. Wenn die Würfel zum Beispiel ein Schloss und einen Drachen zeigen, könnte der Erzähler sagen: "Es war einmal in einem fernen Land ein magisches Schloss, in dem ein tapferer Drache lebte".
- Ermutigen Sie die Kinder, aufmerksam zuzuhören, denn sie müssen die Geschichte bald zu Ende erzählen!

4. Die Kinder erzählen die Geschichte weiter:

- Nachdem der Spielleiter die Geschichte begonnen hat, sind die Kinder an der Reihe.
- Ein Kind würfelt, schaut sich das Bild an und vervollständigt die Geschichte auf der Grundlage dessen, was es sieht. Wenn das Kind zum Beispiel ein Bild mit einem Baum würfelt, könnte es sagen: „Eines Tages flog der Drache in einen Wald voller hoher Bäume“.
- Jedes Kind ist an der Reihe, würfelt und ergänzt die Geschichte mit einem eigenen Satz. So entsteht nach und nach eine Geschichte.



Aktivität 4 Schritt für Schritt - S2

5. Kreativität fördern:

- Wenn jedes Kind die Geschichte erzählt, ermutigen Sie es, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und so kreativ zu sein, wie es möchte. Falsche Antworten gibt es nicht!
- Wenn nötig, helfen Sie den Kindern, ihr Würfelbild mit der bestehenden Geschichte zu verbinden, indem Sie Leitfragen stellen, z. B. "Wie passt dein Bild zu dem, was gerade passiert ist?"

6. Die Beteiligung der Gruppe fördern:

- Gehen Sie im Kreis herum und geben Sie jedem Kind die Möglichkeit, zu würfeln und zur Geschichte beizutragen.
- Achten Sie darauf, dass jeder an der Reihe ist und dass die Geschichte nach jedem Wurf mit neuen, spannenden Elementen weitergeht.

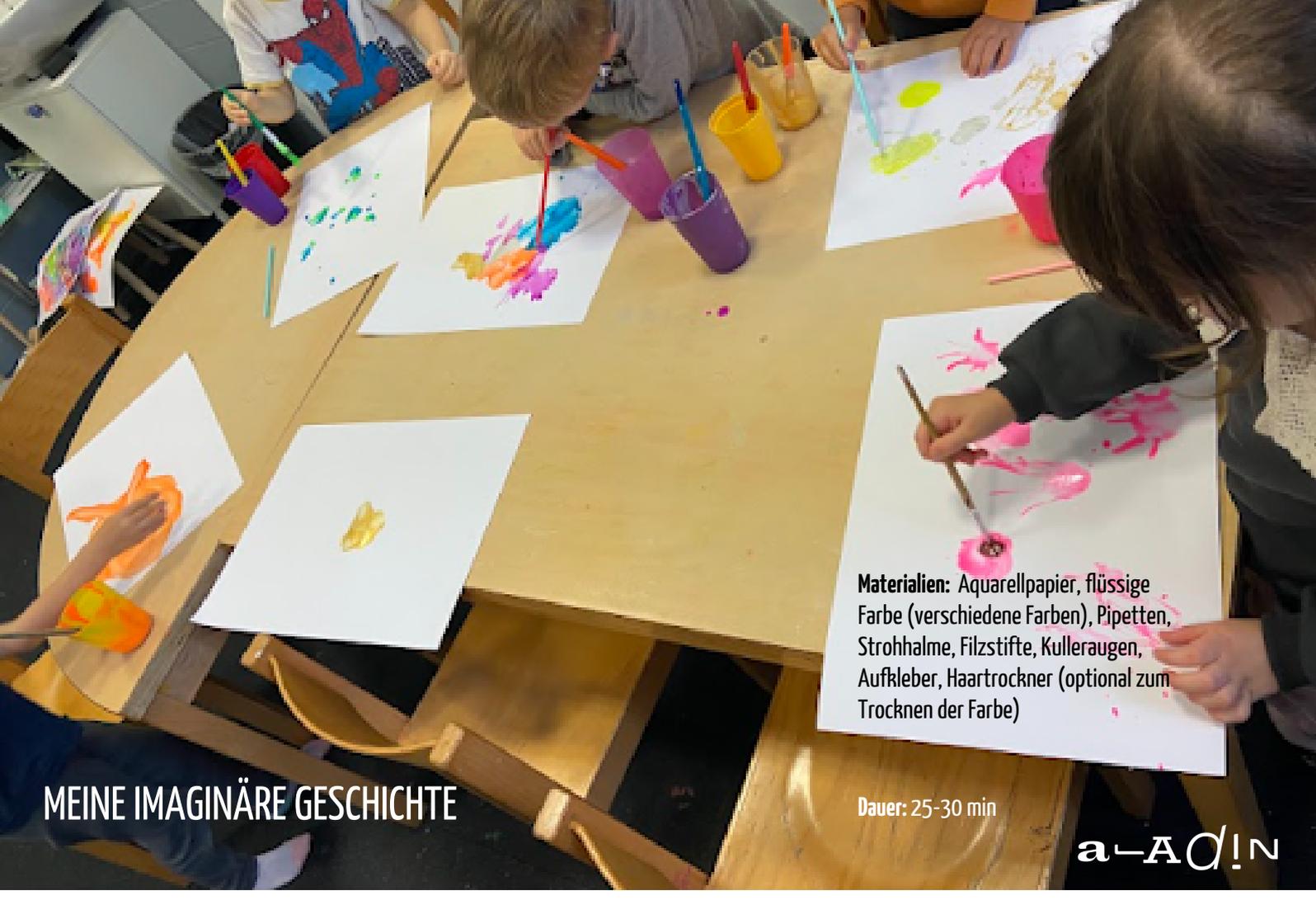
7. Die Geschichte beenden:

- Nachdem jedes Kind mindestens einmal an der Reihe war, leiten Sie die Gruppe an, die Geschichte zu beenden. Der Moderator kann bei der Suche nach einem Ende helfen oder eines der Kinder bitten, die Geschichte mit dem letzten Wurf zu beenden.

8. Abschluss der Aktivität:

- Wenn die Geschichte zu Ende ist, feiern Sie die Kreativität der Gruppe, indem Sie die lustigen Wendungen und Überraschungen, die die Geschichte genommen hat, zusammenfassen.
- Danken Sie allen für ihren Beitrag zum gemeinsamen Abenteuer des Geschichtenerzählens und betonen Sie, wie die Geschichtenwürfel ihnen geholfen haben, ihre Fantasie zu nutzen.

In Anlehnung an die Arbeit mit den Würfeln wurden auch Bildkarten verwendet. Der Erfolg war nicht geringer.

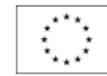


Materialien: Aquarellpapier, flüssige Farbe (verschiedene Farben), Pipetten, Strohhalm, Filzstifte, Kulleraugen, Aufkleber, Haartrockner (optional zum Trocknen der Farbe)

MEINE IMAGINÄRE GESCHICHTE

Dauer: 25-30 min

a-AD!N



1. Einführung in die Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder um einen Tisch und erklären Sie ihnen, dass sie mit Hilfe von Farbe, Strohhalmen und ihrer Fantasie ihre eigene Fantasiefigur oder -kreatur erschaffen werden.
- Zeigen Sie den Kindern, wie sie Formen gestalten, indem sie Farbe auf das Papier pusten und dann Marker, Aufkleber und Augen verwenden, um ihre Kreationen zum Leben zu erwecken.

2. Materialien verteilen:

- Jedes Kind erhält ein Blatt dickes Papier.
- Geben Sie ihnen Pipetten, flüssige Farbe, Strohhalme und Filzstifte.
- Legen Sie Wackelaugen und Aufkleber als zusätzliche Dekoration auf den Tisch.

3. Erstellen der Basisform:

- Zeigen Sie, wie man mit einer Pipette kleine Mengen Farbe auf das Papier träufelt.
- Zeigen Sie, wie man durch einen Strohhalm bläst, wodurch sich die Farbe verteilt und einzigartige, abstrakte Formen entstehen.
- Ermutigen Sie die Kinder, kreativ zu werden und mit Farbspritzern und -linien ihre eigenen, besonderen Designs zu kreieren.

4. Die Farbe trocknen lassen:

- Falls nötig, die Farbe mit einem Haartrockner schnell trocknen lassen, bevor mit dem nächsten Schritt fortgefahren wird.



5. Details hinzufügen:

- Wenn die Farbe trocken oder fast trocken ist, können die Kinder ihre abstrakten Farbspritzer mit Filzstiften, Wackelaugen und Aufklebern in fantastische Kreaturen oder Figuren verwandeln.
- Ermutigen Sie sie, darüber nachzudenken, wie ihre Kreation aussehen könnte: „Hat deine Kreatur ein lustiges Gesicht? Hat es vielleicht Flügel oder Tentakel?“
- Lassen Sie die Kinder so viele Details hinzufügen, wie sie möchten, um ihre Kreatur zum Leben zu erwecken.

6. Geschichten erzählen:

- Wenn die Kinder mit dem Verzieren fertig sind, bitten Sie jedes Kind, die Geschichte seiner Kreatur zu erzählen.
- Bitten Sie sie zu beschreiben, wer oder was ihre Figur ist, wie sie heißen könnte und welche Abenteuer sie erlebt.
- Fördern Sie die Kreativität, indem Sie Fragen stellen wie: „Welche besonderen Kräfte hat deine Figur? Wo lebt sie? Was macht sie gerne?“

7. Die Bilder ausstellen:

- Nachdem alle die Gelegenheit hatten, ihre Kreationen vorzustellen, hängen Sie die Fantasiewesen der Kinder an eine Wand oder stellen Sie sie auf einen Tisch, so dass alle sie sehen können.
- Würdigen Sie die Fantasie und Kreativität jedes Kindes, indem Sie die Einzigartigkeit seiner Kreationen hervorheben.

8. Abschluss der Aktivität:

- Danken Sie den Kindern dafür, dass sie so fantasievolle Geschichten und Kunstwerke geschaffen haben.
- Erklären Sie ihnen, dass sie ihre Kreaturen als Erinnerung an ihr kreatives Abenteuer des Geschichtenerzählens mit nach Hause nehmen können.



Aktivität 6 Schritt für Schritt

1. Einführung in die Aktivität:

- Versammeln Sie die Kinder und Eltern in einem Kreis. Erklären Sie, dass dies der letzte Teil des Workshops ist, in dem jeder die Möglichkeit hat, über seine Erfahrungen nachzudenken und seine Gefühle über den Tag auszutauschen.

2. die Gefühlskarten vorstellen:

- Verteilen Sie die Gefühls-/Feedbackkarten auf dem Boden oder auf dem Tisch. Diese können einfache Bilder (z.B. fröhliches Gesicht, Herz, Daumen hoch) oder Wörter (z.B. lustig, aufregend, kreativ) enthalten, um verschiedene Gefühle und Eindrücke darzustellen.

- Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um die Karten anzuschauen und eine auszuwählen, die am besten beschreibt, wie sie sich nach der Teilnahme am Workshop fühlen.

3. die Gedanken austauschen:

- Bitten Sie jedes Kind und jeden Elternteil, nacheinander die Karte hochzuhalten, die es gewählt hat, und seine Eindrücke mitzuteilen.

- Ermutigen Sie sie zu erklären, warum sie diese Karte gewählt haben und was ihnen an den Aktivitäten gefallen hat oder was sie interessant fanden.

- Fragen Sie die Kinder: - „Was hat dir an diesem Tag am besten gefallen?“ / - „Wie hast du dich bei dieser Aktivität gefühlt?“

- Fragen Sie die Eltern: - „Was ist Ihnen an der Teilnahme Ihres Kindes aufgefallen?“ / - „Was war für Sie der Highlight?“

4. Optionale Gruppendiskussion:

- Nachdem alle ihre Meinung geäußert haben, können Sie die Runde für abschließende Gedanken oder weiteres Feedback öffnen.

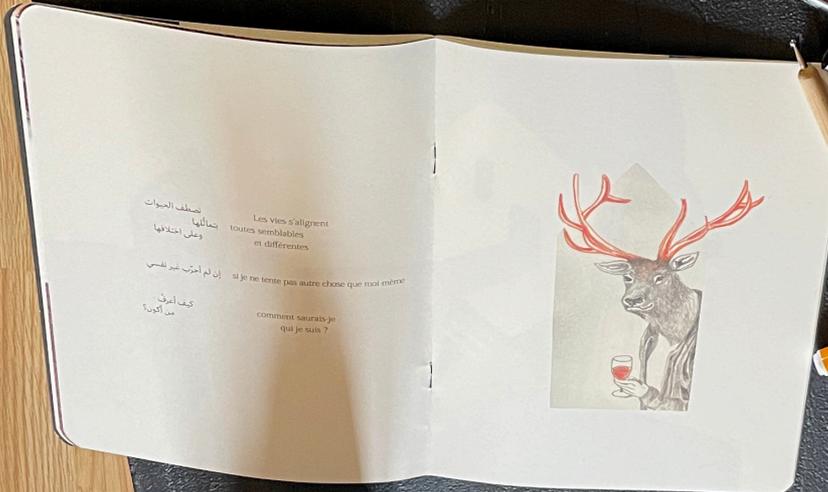
- Bitten Sie die Teilnehmer, Vorschläge für zukünftige Workshops zu machen oder Dinge zu nennen, die ihnen besonders gefallen haben.

5. Abschluss der Aktivität:

- Danken Sie allen für ihre Beiträge und ihre Teilnahme am Workshop

- Beenden Sie die Aktivität, indem Sie die kreative Energie der Gruppe und die einzigartigen Geschichten, die sie im Laufe des Tages geschaffen haben, feiern.

EMPFEHLUNGEN FÜR ERZIEHER*INNEN UND LEHRER*INNEN MODUL GESCHICHTENERZÄHLEN FÜR KLEINKINDER



تصطف الضيافات
تتماثلها
وعلى اختلافها
إن لم أمتك غير نفس
كيف أرتي
من أكون؟

Les vies s'alligent
toutes semblables
et différentes
si je ne tente pas autre chose que moi même
comment saurais-je
qui je suis ?





Vorbereitung:

Informieren Sie sich über das Sprach- und Kompetenzniveau der Teilnehmer und entscheiden Sie, ob Sie die Unterstützung der Eltern benötigen. Bereiten Sie Materialien und Aufgaben vor, die dem Sprach- und Kompetenzniveau der Teilnehmer entsprechen. Sie benötigen spezielle Ressourcen und Hilfsmittel für die Durchführung der Aktivitäten, wie z.B. Spiele, visuelle Hilfsmittel und Materialien zum Geschichtenerzählen. Diese Materialien können auch in anderen Sprachen mit Bildern anstelle von Wörtern verwendet werden.

Erwartete Ergebnisse:

Die Kinder wurden ermutigt, in ihrer Muttersprache zu sprechen und zu kommunizieren. Die Eltern zeigten Interesse an den Spielen und Methoden und betonten deren Wirksamkeit.

Anpassung/Anwendung der Methode

- **Gruppe mit unterschiedlichen Sprachkenntnissen**

Diese Methode erfordert ein Mindestmaß an Sprachkenntnissen, ein gutes Hörverständnis und zumindest grundlegende Sprechfertigkeiten.

Die Aufgaben können anspruchsvoller gestaltet werden, indem zusätzliches Vokabular eingeführt und längere und komplexere Sätze verwendet werden.

Die Aktivitäten können mit einer Gruppe unterschiedlicher Sprachniveaus durchgeführt werden.

Die Methoden und Spiele sind sehr anpassungsfähig und können den Sprachkenntnissen der Teilnehmenden angepasst werden. Für Anfänger können sich die Aufgaben auf den Grundwortschatz und einfachere Satzstrukturen konzentrieren, während sie für Fortgeschrittene anspruchsvoller gestaltet werden können, indem zusätzliches Vokabular und komplexere Satzstrukturen eingeführt werden. Das visuelle Material und die auf Illustrationen basierenden Aktivitäten stellen sicher, dass auch Personen mit minimalen Sprachkenntnissen teilnehmen können.



- **andere Sprachen**

Alle diese Aktivitäten können leicht angepasst und in andere Sprachen übersetzt werden, da sie visuelles Material ohne geschriebene Worte verwenden. Alle Abbildungen können leicht an jede Sprache angepasst werden.

- **Zweisprachige/mehrsprachige Optionen**

Die Aktivitäten können an einen zweisprachigen oder mehrsprachigen Kontext angepasst werden. Da die Methoden stark auf visuellem Material ohne geschriebene Worte basieren, können sie leicht übersetzt und an verschiedene Sprachen angepasst werden. Die Flexibilität der Aktivitäten ermöglicht es den Lernenden, in ihrer Muttersprache zu arbeiten und dabei schrittweise die Zielsprache zu integrieren. Darüber hinaus können die Aktivitäten so angepasst werden, dass sie die Interaktion zwischen Lernenden mit unterschiedlichen sprachlichen Hintergründen fördern und die Kommunikation und Zusammenarbeit über Sprachgrenzen hinweg unterstützen. Dadurch sind sie für verschiedene sprachliche Umgebungen geeignet.

- **Kulturelle Kontexte**

Bilder und Geschichten für Aktivitäten können kulturell relevant sein.

- **Andere Altersgruppen**

Die Aktivitäten können für andere Altersgruppen angepasst werden. Für jüngere Kinder können die Aktivitäten auf einfacheres Vokabular, kürzere Sätze und interaktiveres, spielbasiertes Lernen mit visuellen Hilfsmitteln und Geschichtenerzählen ausgerichtet werden. Für ältere Teilnehmer oder Erwachsene können die Aktivitäten komplexere Sprachstrukturen, fortgeschrittenes Vokabular und Übungen zum kritischen Denken beinhalten. Die Flexibilität der Methoden ermöglicht eine Anpassung des Schwierigkeitsgrades, des Tempos und des Inhalts, wodurch die Aktivitäten attraktiv und für eine Vielzahl von Altersgruppen geeignet sind.



- **Möglichkeiten des Fernunterrichts**

Die Aktivitäten können an Fernunterrichtsformate wie Online-Kurse und -Workshops angepasst werden.

Digitale Plattformen: Die Aktivitäten können mit Hilfe von Videokonferenz-Tools (z.B. Zoom, Microsoft Teams) durchgeführt werden, die eine Interaktion zwischen den Teilnehmern in Echtzeit ermöglichen. Breakout-Räume können für Aktivitäten in kleineren Gruppen genutzt werden.

Interaktive Materialien: Visuelle Hilfsmittel und Spiele können digitalisiert und über Online-Plattformen geteilt werden. Die Verwendung von z.B. Diashows oder interaktiven PDFs stellt sicher, dass alle Teilnehmer unabhängig von ihrem Standort Zugang zu den gleichen Materialien haben.

Online-Zusammenarbeit: Tools wie Google Docs, Padlet oder Miro können kollaborative Aktivitäten erleichtern, bei denen Lernende Ideen einbringen, Aufgaben erledigen und Antworten in Echtzeit austauschen können.

Videoaufzeichnungen von Workshops: Workshops können aufgezeichnet und zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung gestellt werden, so dass die Teilnehmer das Material in ihrem eigenen Tempo wiederholen können.

Asynchrones Lernen: Aktivitäten können durch klare Anweisungen, Videodemonstrationen und ansprechende Online-Ressourcen für asynchrones Lernen angepasst werden, so dass Lernende Aufgaben unabhängig und nach eigenem Ermessen erledigen können.

- **Möglichkeiten für Eltern**

Eltern können die Aktivitäten mit ihren Kindern wiederholen, insbesondere wenn sie die Regeln kennen. Die Materialien und Formate sind leicht verständlich, so dass Kinder die Aktivitäten allein oder mit anderen durchführen können. Die Anweisungen und Aufgaben können so angepasst werden, dass die Kinder auf ihrem eigenen Niveau üben können. In einer Gruppe kann ein Kind die Rolle des Anleiters übernehmen, so dass die Aktivitäten ohne direkte Aufsicht fortgesetzt werden können. Dieses Format ermutigt die Kinder, selbstständig zu lernen und zu arbeiten.



• Herausforderungen

- Die Teilnehmer haben unterschiedliche Sprachkenntnisse. Einige Teilnehmer verfügen über bessere Sprachkenntnisse als andere, was es schwierig machen kann, alle einzubeziehen. Die Moderatoren sollten bereit sein, die Aktivitäten an die unterschiedlichen Sprachkenntnisse anzupassen und sicherzustellen, dass alle einbezogen werden.
 - Gruppendynamik: Gruppendynamik kann schwierig zu handhaben sein, besonders wenn die Teilnehmer schüchtern sind. Die Moderatoren sollten das Engagement fördern und eine unterstützende Atmosphäre schaffen.
 - Begrenzte Ressourcen oder Materialien: Einige Workshops können spezielle Materialien oder Werkzeuge erfordern, die vor Ort nicht verfügbar sind. Die Moderatoren sollten Ersatzmaterialien für den Fall von Engpässen bereithalten.
 - Zeitmanagement: Workshops können länger dauern als geplant, wenn die Teilnehmer mehr Zeit benötigen. Die Moderatoren sollten flexibel und bereit sein, den Zeitplan bei Bedarf anzupassen.
 - Kulturelle Sensibilität: Die Teilnehmer können aus verschiedenen Kulturen kommen und daher unterschiedliche Ansichten zu Aktivitäten oder Themen haben. Die Moderatoren sollten sich dieser Unterschiede bewusst sein und darauf vorbereitet sein, mit Missverständnissen umzugehen.
 - Räumliche Beschränkungen: Der Workshopraum ist möglicherweise nicht für die geplanten Aktivitäten geeignet. Die Moderatoren sollten den Raum evaluieren und die Aktivitäten gegebenenfalls anpassen.
- Lange Workshops können zu Müdigkeit bei den Teilnehmern führen, wodurch Engagement und Konzentration nachlassen. Die Moderatoren sollten Pausen einplanen und verschiedene Aktivitäten einbauen, um das Energieniveau aufrechtzuerhalten.
- Das Einholen von Feedback in einer Live-Umgebung kann eine Herausforderung darstellen, insbesondere bei großen Gruppen. Die Moderatoren sollten in Erwägung ziehen, schnelle, anonyme Feedbackmethoden zu verwenden, um die Reaktionen der Teilnehmer zu messen.

Referenzmaterial und Ressourcen:

- Erzählwürfel und Karten zum Verkauf:

<https://flyingtiger.com/de-de/products/guess-what-pantomime-and-sound-game-3035609>

<https://flyingtiger.com/products/storytelling-dice-3017920>

Instagram Marinessa Radchenko mit weiteren Aktivitäten und Büchern für Kinder auf Ukrainisch: https://www.instagram.com/marinessa_rad

Tags:

Sprechen, Aussprache, Zuhören, Wortschatz, Syntax, Kreativität, nonverbaler Ausdruck, kulturelle, Selbstvertrauen, Körperbewegungen, Malerei