

Kunstnahes Lernen von Herkunftssprachen durch didaktische Innovation

Polens Legenden auf einer Karte platzieren

Dieses lustige Lernspiel hilft Kindern, ihr Wissen über Polens Geographie und Kulturerbe zu festigen.

Spieler*innen erhalten eine Landkarte von Polen, je nach Alter mit oder ohne die wichtigsten Städte, und Karten, auf denen bekannte legendäre Gestalten abgebildet sind. Sie werden dann aufgefordert, den Namen der Legende zu benennen und die zugehörige Karte nahe der Stadt zu platzieren, die mit der Legende verbunden ist.

POLSKIE LEGENDY
MAPA POLSKICH LEGEND

MAPA POLSKICH LEGEND

MAPA POLSKICH LEGEND



Polens Legenden auf einer Karte platzieren

Teilnehmerprofil: 6 Jahre oder älter

Maximale Teilnehmeranzahl: 20 (in kleine Gruppen aufgeteilt)

Dauer: 1 Stunde

Material: ausgedruckte oder gezeichnete Landkarten Polens, Abbildungen der legendären Gestalten, Klebstoff

Sprachliche Fertigkeiten: Wortschatz, Lese- und Rechtschreibkenntnisse, Syntax, Zuhören

Andere Fertigkeiten: Geographie und Kulturerbe Polens

Sprachniveaus: B1 oder höher

Entwickelt von / Sprache Katarzyna Wlusek, Comparative Research Network e. V. – Polnisch



Aktivität Schritt für Schritt

1. Landkarte und Legendenkärtchen vorbereiten

- Bereiten Sie eine großformatige Landkarte Polens, ggf. mit den wichtigsten Städten, und kleine Kärtchen vor, auf denen die ausgewählten legendären Gestalten schematisch abgebildet sind (z. B. einen Drachen für Krakau und Ziegen für Posen).

2. Erläutern Sie die Aufgabe

- Es geht darum, die mit einer bestimmten Stadt verbundene Legende zu finden und das entsprechende Kärtchen auf der Landkarte zu platzieren.
- Zur Unterstützung für das Wiedererkennen können der Name der Legende oder eine kurze Beschreibung gegeben werden.

3. Das Spiel beginnen

- Jede kleine Gruppe erhält eine Landkarte und ein Kartenset.
- Alternativ können auch blankes Kärtchen verteilt werden, auf denen die Spieler*innen den Namen der Legende eintragen sollen.

4. Punkte vergeben

- Nachdem alle Kärtchen auf der Karte platziert wurden, besprechen Sie mit jeder Gruppe das Ergebnis der Aufgabe.
- Eine Gruppe erhält Punkte für das korrekte Platzieren eines Kärtchens und ggf. Bonuspunkte für das zutreffende Benennen der Legende.

5. Diskussion

- Stellen Sie den Kindern Fragen zu den Legenden, wie z. B. welche für sie am interessantesten waren.
- Fragen Sie, welche neuen Städte oder kulturelle Aspekte die Kinder kennengelernt haben.

Dieses Spiel erweitert das Wissen der Kinder über die Geographie und das kulturelle Erbe ihres Herkunftslandes.



- Für jüngere Kinder (6–9 Jahre)
 - Verwenden Sie weniger Legenden und zeichnen Sie die Städte deutlich auf der Landkarte ein.
 - Legen Sie den Schwerpunkt auf die visuellen Aspekte der Aufgabe.
- Für ältere Kinder oder Teenager
 - Zeichnen Sie als zusätzliche Herausforderung die Städte nicht auf der Karte ein.
 - Stellen Sie Fragen zu den Eigenschaften der legendären Gestalten oder zur Moral einer Legende.
- Mehrsprachigkeit
 - Fordern Sie die Spieler*innen auf, Legenden aus dem Land, in dem sie leben, zu benennen.
- Digitale Variante
 - Verwenden Sie interaktive virtuelle Whiteboards (z. B. Miro) und digitale Karten.
 - Kärtchen können nach dem Drag-and-Drop-Prinzip platziert und Legenden in Breakout-Räumen diskutiert werden.

Adaptation/Application of the method:



1. Bei unterschiedlichen Sprachniveaus

- Stellen Sie Kleingruppen mit ähnlichen oder gemischten Sprachniveaus zusammen, um entweder eine ähnlich starke Beteiligung am Spiel bzw. gewährleisten oder gemeinsames Lernen zu fördern.
- Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade – Stellen Sie einfache Karten mit Städten für Anfänger und Karten nur mit Ländergrenzen für Fortgeschrittene zur Verfügung. Letzere können auch zusätzliche Aufgaben erhalten, wie etwa eine Kurzbeschreibung der Legende.
- Für Fortgeschrittene können Sie auch diese auffordern, eine kurze Beschreibung der Legende aufzuschreiben oder die Moral der Legende zu diskutieren.

2. Für andere Sprachen

- Übersetzung der Anleitung – Stellen Sie Spielregeln und Kurzbeschreibungen der Legenden in mehreren Sprachen zu Verfügung, um die Herkunftssprache und -kultur zu fördern.

3. Zwei- oder mehrsprachige Optionen

- Kulturaustausch – Bitten Sie die Kinder, eine ähnliche Legende aus ihrer Herkunftskultur zu beschreiben und sie auf der selben oder einer anderen Landkarte zu verorten. A

ÜBER ALADIN

PROJEKTNAME

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

PROJEKTNR.

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.