



# ЧЕМОДАН [tschemodan]

Der Koffer zur Begegnung

Handbuch

справочник



### Impressum / импрессум

Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH  
Mittelweg 117b  
20149 Hamburg  
Tel.: 040/87886790  
info@stiftung-drja.de  
www.stiftung-drja.de  
Geschäftsführer: Thomas Hoffmann  
Amtsgericht Hamburg HRB 97122

## Vorwort

Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch möchte den Jugend- und Schüleraustausch fördern, das Kennenlernen junger Menschen aus Russland und Deutschland erleichtern und sie zum Erlernen der jeweils anderen Sprache motivieren. Um diese Ziele umzusetzen, möchte die Stiftung mit dem Begegnungskoffer Leiterinnen und Leitern deutsch-russischer Jugend- und Schülerbegegnungen Ideen für die Praxis an die Hand geben, mit denen sie ein intensives Kennenlernen sowie interkulturelle Interaktionen der Teilnehmenden fördern können.

Der Begegnungskoffer der Stiftung bietet eine interaktive Materialsammlung, die sich direkt an bilaterale Gruppen richtet. Sie soll den Teilnehmenden das Kennenlernen untereinander, des jeweiligen Partnerlandes und dessen Sprache ermöglichen, daher stehen alle Spielanleitungen im Koffer auf Deutsch und Russisch zur Verfügung. Im Fokus stehen hierbei die Begegnung mit dem Partnerland, der Abbau von Hemmungen und die Gruppenbildung.

Es besteht die Möglichkeit, dass der Begegnungskoffer an einem Tag von einer Projektmitarbeiterin oder einem Projektmitarbeiter aus dem Team „Drusja“ der Stiftung begleitet wird. Mithilfe von Sprachanimation und den Materialien aus dem Koffer vermittelt diese Person zwischen den Kindern und Jugendlichen, animiert sie spielerisch dazu miteinander zu kommunizieren und vermittelt dabei gleichzeitig Wissen über beide Länder sowie Sprachen.

Im Folgenden finden Sie Informationen zum Inhalt des Koffers sowie Anleitungen zum Einsatz der Spiele und Anregungen zu weiteren Einsatzmöglichkeiten. Lassen Sie Ihre Phantasie spielen und entwickeln Sie hierzu weitere Ideen! Wir freuen uns über Rückmeldungen.

## Предисловие

Фонд «Германо-российский молодёжный обмен» стремится развивать молодёжный и школьный обмен, способствовать установлению контактов между молодыми людьми из России и Германии и побуждать их к изучению языка друг друга. Для осуществления этих целей фонд подготовил для организаторов российско-германских молодёжных встреч чемодан с практическими советами, которые помогут им наладить интенсивное знакомство и межкультурное взаимодействие между участниками.

Чемодан для молодёжных встреч, подготовленный сотрудниками фонда, предлагает к использованию коллекцию интерактивных материалов, непосредственно предназначенных для работы с двуязычными группами. Данные материалы призваны помочь участникам молодёжных встреч при знакомстве друг с другом, другой страной и ее языком, поэтому описания всех игр в чемодане представлены как в немецко-, так и в русскоязычном варианте. Основное внимание при этом уделяется знакомству со страной-партнером, снятию языковых барьеров и формированию сплоченной команды. При необходимости в дополнение к чемодану мы можем направить Вам в поддержку кого-то из работников фонда или участников команды „Друзья“. При помощи языковой анимации и материалов чемодана наш сотрудник поможет Вам установить контакт между участниками обмена, мотивировать их в игровой форме к общению друг с другом и одновременно с этим привить им знания об обеих странах и языках.

На страницах данного руководства Вы найдете информацию о содержимом чемодана, а также методические рекомендации по проведению игр и импульсы для их дальнейшего использования. Проявляйте свою фантазию и придумывайте новые идеи! Мы будем рады Вашим отзывам.

## Inhalt

Kurzüberblick über die Materialien.....	6
Russland- und Deutschland-Twister.....	8
A – Я [a – ja] Städte-Memo.....	12
Sprachanimationsset „Spiel, Spaß, Sprach- animation“.....	16
Brettspiel „Deutschland entdecken“.....	18
Spiele-Box.....	18
Quartett „Deutsch-Russische Grenzgänger“.....	14
Liederbuch: ТОЧТОНАДО [toschtonada]“.....	22
Weitere Materialien .....	24
• Matrjoschka.....	24
• Gartenzwerg.....	24
• Staatsflaggen.....	28
Nachwort: Anmerkungen zum interkulturellen Lernen.....	30

## Содержание

Краткий обзор материалов.....	7
Твистеры «Россия» и «Германия» .....	9
Игра «Мемо: города от А до Я» («А – Я [a – ja].....	13
Пособие по языковой анимации «Игра, веселье, языковая анимация» .....	17
Настольная игра «Открой для себя Германию!.....	19
Комплект игр «Шпилебокс» .....	19
Игра «Квартет: российско-германские знаменитости» .....	21
Песенник «ТОЧТОНАДО [toschtonada]».....	23
Прочие материалы.....	25
• Матрешка.....	25
• Садовый гномик.....	25
• Государственные флаги.....	30
Послесловие: комментарии на тему межкультурное образование .....	31



## Kurzüberblick über die Materialien

In die geographischen Gegebenheiten beider Länder geben der **Russland- und der Deutschland-Twister** Einblick, indem beim miteinander „Twistern“ Städte und Bundesländer bzw. Regionen des jeweiligen Partnerlandes erkundet werden.

Das **A – Я [a – ja] Städte-Memo** auf dem Bilder von Städten und Sehenswürdigkeiten aus Russland abgebildet sind, sowie das **Brettspiel „Deutschland entdecken“** vermitteln ebenfalls einen kleinen geographischen Einblick und geben beim Spielen Gesprächsanlässe über die Herkunftsorte der Teilnehmenden.

Das **Sprachanimationsset „Spiel, Spaß, Sprachanimation“** enthält Spiele, die einen ersten Kontakt mit der russischen Sprache ermöglichen und Hemmungen vor dem Sprechen der anderen Sprache spielerisch abbauen.

Die **Spiele-Box**, die sich im Koffer befindet, enthält Anleitungen zu den klassischen deutschen und russischen Kartenspielen **„Mau-Mau“** und **„Durak“**, zu dem Spiel **„Wer bin ich?“** und vieles mehr. Im Koffer sind ausreichend Materialien/Spielkarten vorhanden, so dass ohne weitere Vorbereitung sofort mit dem Spielen losgelegt werden kann.

Das **Quartett „Deutsch-Russische Grenzgänger“** stellt einige der bekanntesten Persönlichkeiten vor, die sich im russischen und deutschen Kontext beweg(t)en. Es lässt sich gut auf Busfahrten, oder einfach zwischendurch in gemischten Kleingruppen spielen.

Das **Liederbuch „ТОЧТОНАДО [toschtonada]“** mit Karaoke-DVD eröffnet einen Zugang zu deutschen und russischen Volks- und Popliedern. Jedes Lied ist dabei im Liederbuch lautsprachlich in der jeweils anderen Sprache transliteriert, so dass direkt zusammen mit dem Singen losgelegt werden kann – ohne dass dafür Vorkenntnisse in der anderen Sprache bzw. dem anderen Alphabet nötig sind.

Die beiden **Nationalflaggen**, eine **Matrjoschka** und ein **Gartenzwerg** sind typische Gegenstände, die mit dem anderem Land (Nation) bzw. der Kultur verbunden werden. Sie sind im Koffer enthalten, um Gespräche über Stereotypen anzuregen und die Jugendlichen dafür zu sensibilisieren, wie Stereotype im Alltag oft unhinterfragt verwendet werden. Mit Hilfe dieser Materialien kann dann ganz konkret mit den Jugendlichen gemeinsam reflektiert werden, was sie im Vorfeld jeweils von den deutschen oder russischen Austauschpartnern erwartet haben und warum und was sie nun tatsächlich erleben.

## Краткий обзор материалов

**Твистеры «Россия» и «Германия»** предоставляют возможность ознакомиться с географическим положением обеих стран за счет того, что во время совместной игры в твистер участники изучают города, федеральные земли и регионы другой страны.

Игра **«Мемо: города от А до Я»**, в которой представлены изображения российских городов и достопримечательностей, и настольная игра **«Открой для себя Германию!»** также позволяют получить общее представление о географии обеих стран и в процессе игры наводят на разговоры о родных краях участников.

Пособие по языковой анимации **«Игры, веселье, языковая анимация»** содержит игры, позволяющие участникам впервые соприкоснуться с русским языком и в игровой форме преодолеть языковой барьер.

Комплект игр **«Шпилебокс»**, который находится в чемодане, включает в себя описания классических немецких и русских карточных игр **«Мау-мау»** и **«Дурак»**, игры **«Кто я?»** и многих других. В чемодане содержится достаточное количество материалов/ игральные карты, поэтому приступить к игре можно без предварительной подготовки.

Игра **«Квартет: российско-германские знаменитости»** представляет ряд известных личностей, которые имеют непосредственное отношение к России и Германии.

В «Квартет» удобно играть во время поездок на автобусе или просто так в небольших смешанных группах.

Песенник **«ТОЧТОНАДО [toschtonada]»** с DVD-диском для караоке открывает доступ к народным и эстрадным песням на немецком и русском языках. При этом все песни в сборнике снабжены транскрипцией, благодаря чему сразу можно приступить к совместному пению — для этого не нужны предварительные знания другого языка или алфавита.

**Государственные флаги обеих стран, матрёшка и садовый гномик** являются типичными атрибутами, тесно связанными с конкретной страной (народом) и её культурой. Они находятся в чемодане, чтобы инициировать беседы о стереотипах и привлечь внимание молодёжи к тому, что в повседневной жизни мы часто используем стереотипы, не подвергая сомнению их истинность. При помощи этих материалов можно на конкретном примере обсудить с молодыми людьми, какие ожидания они изначально связывали с русскими или немецкими партнёрами по обмену и насколько их ожидания оправдались.

## Russland- und Deutschland-Twister

Mit den Länder-Twistern gehen die Jugendlichen auf Entdeckungstour durch die Städte und Regionen Russlands sowie Deutschlands. Dabei ist viel Flexibilität gefragt, da die Spielenden mit ihren Händen und Füßen versuchen müssen die Städte zu erreichen, ohne gleichzeitig dabei einen anderen Mitspielenden umzustoßen.

### Vorbereitung

Der Twister wird auf dem vorher gereinigten Fußboden ausgebreitet und die Teilnehmenden ziehen ihre Schuhe aus.

### Anzahl der Mitspielenden

Ein Twister ist am besten für 3-5 Personen geeignet. Zusätzlich wird eine Spielleitung benötigt.

### Spielen

Jeder Spielende sucht sich eine Region bzw. ein Bundesland aus, in die bzw. in das er sich mit beiden Beinen hineinstellt. Eine außenstehende Spielleitung übernimmt die Drehschreibe, die pro Spielzug zweimal bedient wird. Beim ersten Drehen entscheidet sich, welche Hand oder welcher Fuß gesetzt werden soll, je nachdem in welchem Viertel der Drehscheibe der Zeiger zum Halten kommt. Der zweite Dreh entscheidet über das Wohin, d.h. in welche russische Region bzw. in welches Bundesland, die im inneren Kreis der Drehscheibe zu sehen sind, der Fuß oder die Hand gesetzt wird. Es geht der Reihe nach und die Spielenden bewegen sich mit beiden Händen und Füßen auf dem Spielfeld.

Wer sein Gleichgewicht verliert oder mit dem Knie oder Ellenbogen den Twister berührt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer sich am längsten auf dem Spielfeld halten kann.

### Joker

In den Stadtstaaten Berlin, Hamburg und Bremen sowie den russischen Regionen Südrussland und Nordkaukasus kann es schnell mal eng werden. Diejenigen, die hier gleichzeitig eine Hand oder einen Fuß hinsetzten sollen, dürfen sich aufrecht mit beiden Beinen in diese Stadt bzw. Region stellen und etwas verschnaufen, bevor sie wieder mit Händen und Füßen im Einsatz sind.

### Weitere Einsatzmöglichkeiten der Twister

„**Regionen- und Städte-Suchspiel**“ – insbesondere für jüngere Teilnehmende geeignet.

Die Twister liegen ausgebreitet vor den Teilnehmenden, dann wird an der Deutschland- oder Russlanddrehscheibe gedreht. Die angezeigte Region bzw. das Bundesland muss so schnell wie möglich von den Teilnehmenden gefunden werden. Mit etwas Vorbereitung können auch die Städte gesucht und gefunden werden. Hierfür die Städtenamen auf den Twistern auf kleine Zettel schreiben, die Zettel in die größte Matrjoschka legen. Entweder zieht nun eine Spielleitung der Reihe nach die Städte-Zettel, während die anderen suchen oder jeder Teilnehmende darf einmal einen Zettel ziehen und die anderen müssen die Stadt möglichst schnell finden.

## Твистеры «Россия» и «Германия»

С помощью страноведческих твистеров молодые люди отправляются в ознакомительный тур по городам и регионам России и Германии. При этом от участников требуется определённая гибкость, чтобы руками или ногами встать на нужный город, не сбив при этом других игроков.

### Подготовка

Твистер расстилается на чистом полу, участники снимают обувь.

### Количество игроков

Твистер больше всего подходит для группы из 3-5 участников. Дополнительно требуется ведущий.

### Игра

Каждый игрок выбирает себе какой-нибудь регион или федеральную землю, и становится туда обеими ногами. Ведущий, находящийся за пределами игрового поля, держит в руках рулетку, которая за один ход используется дважды. При первом вращении рулетки определяется, какая рука или нога будет задействована в игре, в зависимости от того, в каком секторе рулетки остановится указатель. Во время второго вращения рулетки определяется, на какой участок игрового поля, т. е. на какой российский регион или на какую федеральную землю Германии, требуется переместить одну из конечностей. Игра ведётся по кругу, участники по очереди передвигаются по игровому полю при помощи рук и ног. Если игрок теряет равновесие или касается твистера локтем или коленом, то он немедленно выбывает из игры. Победителем

объявляется последний не выбывший участник.

### Джокер

Такие федеральные земли как Берлин, Гамбург и Бремен, равно как и регионы юга России и Северного Кавказа, достаточно небольшие по площади. Поэтому игроки, которые одновременно должны переместить руку или ногу на одну из этих территорий, могут сначала встать двумя ногами на нужный город или регион и перевести дух, прежде чем снова продолжить движение.

### Другие возможности использования твистера

**Игра «Найди регион!»** особенно подходит для юных участников.

Игровые коврики расстилаются перед участниками, затем раскручивается рулетка. Участники должны как можно быстрее найти на игровом поле регион или федеральную землю, на которую указывает стрелка рулетки. Если сделать предварительные заготовки, то вместо регионов можно искать на игровых полях отдельные города. Для этого необходимо написать на небольших листочках бумаги названия городов, которые отмечены на игровых полях твистера, и сложить эти листочки в самую крупную матрёшку. Затем либо ведущий, либо каждый из игроков по очереди вытягивает одну из бумажек с названием города, называет его вслух, а остальные участники должны как можно быстрее найти город на твистере.

## Hinweise für den Umgang mit den TWISTERN

Für den Einsatz der Twister benötigt man einen Raum mit mindestens 12 m<sup>2</sup> Fläche (die Spielplanen sind jeweils 2 m x 2,5 m groß). Zu beachten ist, dass nur eine begrenzte Zahl von Teilnehmenden zur gleichen Zeit auf der Plane spielen kann.

Damit noch viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene Freude am Twistern haben, bitten wir darum, Folgendes zu beachten:

- Bitte den Boden fegen, bevor die Twister ausgepackt werden.
- Die Teilnehmenden sollten vor dem Betreten der Planen die Schuhe ausziehen!
- Bitte die Spielplanen vor dem Zusammenlegen und Verpacken gründlich abwischen. Achtung: Wenn die Twister zurück in den Koffer gepackt werden, müssen die Planen vollständig trocken sein!



## Указания по использованию ковриков для игры в твистер

Для игры в твистер требуется помещение со свободной площадью не менее 12 м<sup>2</sup> (площадь ковриков составляет 2 x 2,5 м). Также необходимо учитывать, что одновременно на коврике может поместиться только ограниченное число участников.

Чтобы как можно больше детей, подростков и взрослых смогли получить удовольствие от игры в твистер, мы просим Вас соблюдать следующие правила:

- Пожалуйста, подметите пол, прежде чем расстелать коврики для игры в твистер.
- Участники должны снять обувь, перед тем как встать на игровое поле.
- Пожалуйста, тщательно вытрите игровые коврики, перед тем как сложить их и упаковать. Внимание: тщательно просушите коврики, прежде чем класть их обратно в чемодан!



## A – Я [a – ja] Städte-Memo

Ein erster Schritt auf dem Weg zur russischen Sprache kann das Kennenlernen des kyrillischen Alphabets sein. Hierzu bietet sich das Städte-Memo an.

Jeweils zwei Karten zeigen dasselbe Motiv eines Ortes der Russischen Föderation und bilden somit ein Paar. Dabei ist der zum Foto gehörende geographische Name jeweils auf der einen Karte auf Russisch in kyrillischer Schrift und auf der anderen auf Deutsch in lateinischer Schrift angegeben. Der relevante kyrillische Buchstabe und seine deutsche Entsprechung sind jeweils durch Unterstreichung gekennzeichnet.

### Spielregeln

Die Karten werden gut gemischt und anschließend mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Nun dürfen reihum immer zwei Karten aufgedeckt werden. Zeigen sie das gleiche Motiv kann der oder die Mitspielende sie vom Spielfeld nehmen und weitere zwei Karten aufdecken. Zeigen die Karten unterschiedliche Motive, werden sie wieder zugedeckt und der nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer die meisten Kartenpaare finden konnte.

### Spielvarianten

1. Gespielt werden kann die klassische Variante bei der alle 31 Paare zum Einsatz kommen.
2. Eine begrenzte Auswahl an Paaren zu verwenden bietet sich an:
  - a. wenn bestimmte Städte, deren Geschichte und landeskundliche Details näher vorgestellt werden sollen.
  - b. um bestimmte Buchstaben vorzustellen bzw. zu erlernen.



## Игра «Мемо: города от А до Я»

Первым шагом на пути изучения русского языка является знакомство с русским алфавитом. Для этого прекрасно подходит игра «Мемо: города от А до Я».

Игра состоит из карточек с парными изображениями населённых пунктов Российской Федерации. На одной из парных карточек географическое название населённого пункта написано по-русски, а на другой — по-немецки. Отдельные буквы русского алфавита и их немецкие соответствия выделены подчёркиванием.

### Правила игры

Карточки необходимо хорошо перемешать и разложить на столе картинками вниз. После этого игроки по очереди переворачивают по две карточки. Если картинки на карточках одинаковые, игрок забирает их себе и переворачивает следующие две карточки. Если картинки на карточках не совпадают, то игрок кладёт карточки обратно картинками вниз, и ход переходит к следующему участнику игры. Выигрывает тот, кто к концу игры наберёт больше всего парных карточек.

### Варианты игры

1. В классическом варианте игры участвует все пары карточек.
2. Ограниченное число парных карточек рекомендуется использовать:
  - a. если конкретные города, их историю и географические данные планируется представить детально
  - b. чтобы познакомить участников с отдельными буквами

## Weitere Einsatzmöglichkeiten

### Städtegröße raten

Russland ist bekannt für seine Weite und seine endlosen Wälder. Bei diesem Spiel sollen die Teilnehmenden einen Einblick darein bekommen, dass es auch viele Millionenstädte in Russland gibt. Dafür werden die 10 größten russischen Städte (siehe unten) gut sichtbar aufgeschrieben. Anschließend werden zwei Teams gebildet, die 10 kleine Moderationskarten mit den Zahlen von 1 bis 10 erhalten. Die Teams müssen nun versuchen, die Städte anhand ihrer Größe (Einwohnerzahl) zu ordnen. Dazu legen sie die Zahlen auf die Städtenamen des Russland-Twisters, beginnend mit der 1 auf der größten Stadt. Das Team, das als erstes mit der richtigen Reihung fertig wird, hat gewonnen.

Russische Millionenstädte (Angabe in Tausend): 1. Moskau (11.980), 2. St. Petersburg (5.028); 3. Nowosibirsk (1.524), 4. Jekaterinburg (1.396), 5. Nischni Nowgorod (1.263), 6. Kasan (1.176), 7. Samara (1.172), 8. Omsk (1.161), 9. Tscheljabinsk (1.156), 10. Rostow am Don (1.104). (Stand Januar 2013).

Deutschland verfügt zwar nur über vier Millionenstädte, aber anhand der 10 einwohnerstärksten Großstädte können auch für Deutschland geographische Kenntnisse geschult werden. Der Ablauf funktioniert genauso wie für russischen Städte.

Deutsche Großstädte: 1. Berlin (3.3421.829), 2. Hamburg (1.746.342), 3. München (1.407.836), 4. Köln (1.034.175), 5. Frankfurt am Main (701.350), 6. Stuttgart (604.297), Düsseldorf (598.686), 7. Dortmund (575.944), 8. Essen (569.884), 9. Bremen (548.547), 10. Leipzig (531.562) (Stand August 2013)

**Partnerkarte im Raum suchen** – ist für jüngere Teilnehmende gut geeignet.

Die Memokarten (ohne die jeweiligen passenden Partnerkarten) werden von der Spielleitung im Raum verteilt. Anschließend werden die übriggebliebenen Karten an die Teilnehmenden verteilt, die nun die jeweiligen passenden Partnerkarten im Raum finden müssen.



## Другие возможности использования игры

### Угадать размер города

Россия славится своими просторами и бесчисленными лесами. Во время этой игры участники смогут узнать, что в России, помимо этого, есть много городов-миллионеров. Для этого названия 10 крупнейших российских городов (см. ниже) пишутся большими буквами. Затем формируются две команды, каждая из которых получает 10 карточек с цифрами от 1 до 10. Команды должны попытаться распределить города в соответствии с их размерами. Для этого они выкладывают карточки с цифрами на названия городов, обозначенных на твистере, начиная с цифры 1 для

самого крупного города. Выигрывает команда, первой сумевшая расположить города в верном порядке.

Города-миллионеры России (данные в тыс.): 1. Москва (11.980), 2. Санкт-Петербург (5.028); 3. Новосибирск (1.524), 4. Екатеринбург (1.396), 5. Нижний Новгород (1.263), 6. Казань (1.176), 7. Самара (1.172), 8. Омск (1.161), 9. Челябинск (1.156), 10. Ростов-на-Дону (1.104) (Состояние на январь 2013 г.).

Хотя в Германии всего лишь четыре города-миллионера, но географические знания об этой стране можно тренировать и на примере 10 самых густонаселённых городов. Игра ведётся по тому же принципу, что и с российскими городами.

Крупнейшие города Германии: 1. Берлин (3.3421.829), 2. Гамбург (1.746.342), 3. Мюнхен (1.407.836), 4. Кёльн (1.034.175), 5. Франкфурт-на-Майне (701.350), 6. Штутгарт (604.297), Дюссельдорф (598.686), 7. Дортмунд (575.944), 8. Эссен (569.884), 9. Бремен (548.547), 10. Лейпциг (531.562) (Состояние на август 2013 г.).

**Найти в помещении парную карточку** — прекрасно подходит для юных участников.

Ведущий раскладывает в помещении мемо-карточки (по одной из каждой пары). Оставшиеся карточки распределяются между участниками, которые в свою очередь должны найти в помещении подходящие парные карточки.



## Sprachanimationsset „Spiel, Spaß, Sprachanimation“

Die Methode der Sprachanimation unterstützt auf spielerische Weise, dass Hemmungen vor dem Sprechen einer anderen Sprache abgebaut werden. Das Sprachanimationsset enthält Spiele, die ein erstes Kennenlernen der Russischen Sprache ermöglichen sollen. Es besteht aus einer umfangreichen Spielesammlung, einer Materialbeilage, einer Broschüre, die über die Methode der Sprachanimation informiert, sowie aus einer DVD, auf der einige Spiele in Aktion zu sehen sind.

Die Broschüre enthält zu jedem Spiel eine kurze Erklärung, wie es anzuleiten ist. Zusätzlich gibt es eine DVD, auf der einzelne Spiele kurz und anschaulich in ihrem Ablauf gezeigt werden.

Das Sprachanimationsset ist bisher nur in deutscher Sprache vorhanden und enthält ausschließlich Spiel-Begriffe auf Russisch, jedoch können die meisten Spiele für einen bilateralen Kontext abgewandelt werden, indem die entsprechenden deutschen Begriffe ergänzt werden.



## Пособие по языковой анимации «Игра, веселье, языковая анимация»

Методика языковой анимации помогает в игровой форме снять языковой барьер при общении на иностранном языке. Данное пособие содержит игры, позволяющие молодым людям впервые соприкоснуться с русским языком. Пособие включает в себя богатую коллекцию игр, приложение с игровыми материалами, брошюру с информацией о методике языковой анимации, а также DVD-диск, демонстрирующий применение некоторых игр на практике.

Брошюра содержит краткие пояснения к каждой игре. Дополнительно имеется в наличии DVD-диск, на котором наглядно продемонстрированы отдельные игры.

Пособие представлено пока только в немецком варианте и содержит ключевые слова исключительно на русском языке, тем не менее, большинство игр можно адаптировать для двуязычного контекста, дополнив их фразами на немецком языке.

## Brettspiel „Deutschland entdecken“

Mit dem Spiel „Deutschland entdecken“ kann man die Bundesländer und deren Hauptstädte kennenlernen. Mit der Spielvariante „Reisetour“ begibt man sich auf eine Reise durch Deutschland, bei der keine Vorkenntnisse zum Land nötig sind, um das Spiel spielen zu können. Bei der Spielvariante „Wissenstour“ gibt es hingegen viele verschiedene spannende Fragen zu Deutschland in Form von Wissens- und Aktionskarten zu beantworten. Dadurch eignet es sich gut, um in gemischten Teams zu spielen.

## Spiele-Box

In der Spiele-Box befinden sich Anleitungen für Gruppen- und Kartenspiele, z.B. für das bekannte deutsche Kartenspiel „Mau-Mau“ und das beliebte russische Kartenspiel „Durak“.

Eine Anleitung für das sehr beliebte Ratespiel „Wer bin ich?“ ist hier ebenfalls zu finden und auch eine Hilfskarte, auf der alle Begriffe in beiden Sprachen aufgeführt sind (Bin ich ein Mensch? Bin ich alt?, etc.), die man wissen sollte, um auch ohne Vorkenntnisse in der Partnersprache sofort mit dem Spielen in der bilateralen Gruppe loslegen zu können. Auf der Hilfskarte sind dafür extra die Begriffe nicht nur in beiden Sprachen aufgeführt, sondern auch immer noch zusätzlich in Lautschrift transliteriert.



## Настольная игра «Открой для себя Германию!»

При помощи игры «Открой для себя Германию!» можно познакомиться с федеральными землями Германии и их столицами. При варианте игры «Турпоездка» участники отправляются в путешествие по Германии, не имея предварительных знаний о стране. В то время как при варианте игры «Культурно-познавательный тур» участникам необходимо отвечать на разнообразные вопросы о Германии, написанные на карточках. Благодаря этому данный вариант хорошо подходит для игры в смешанных группах.

## Комплект игр «Шпилебокс»

«Шпилебокс» содержит описания командных и карточных игр, к примеру, известной немецкой карточной игры «Мау-мау» и популярной русской карточной игры дурак.

Также в наборе можно найти описание очень популярной игры-угадайки «Кто я?» и карточку с подсказками, на которой все нужные фразы приведены на обоих языках (Я человек? Я старый/пожилой? и т. д.), чтобы даже без наличия у участников базовых знаний языка можно было сразу начать игру в двуязычной группе. Помимо этого, все фразы на карточке не просто приведены на двух языках, но и дополнены транскрипцией.



## Quartett „Deutsch-Russische Grenzgänger“

Seit jeher hat es einen regen Austausch zwischen Deutschen und Russen gegeben. Das Quartett stellt dabei einige der bekanntesten Persönlichkeiten vor, die sich im russischen und deutschen Kontext bewegen und bewegt haben.

Das Quartett besteht aus acht verschiedenen Gesellschaftsbereichen. In jeder Kategorie werden zwei deutsche und zwei russische Persönlichkeiten vorgestellt werden, die zusammen ein Quartett bilden.



### Drei oder mehr Spielende:

Die Karten werden alle zu Beginn des Spieles verdeckt ausgeteilt (u.U. erhalten dabei einige Mitspielende eine Karte mehr als andere). Ein Teilnehmender beginnt das Spiel und fragt einen Mitspielenden nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartettes fehlt. Wenn der Befragte die gesuchte Karte hat, so muss er sie dem Fragenden herausgeben und dieser darf ihn weiter nach einer Karte fragen, solange bis jener die gewünschte Karte nicht besitzt. Dann ist der Befragte an der Reihe und darf nun seinerseits einen beliebigen Mitspielenden nach Karten fragen. Hat ein Teilnehmender ein vollständiges Quartett, legt er es offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Mitspielender keine Karten

mehr in der Hand, ist er aus dem Spiel. Gewonnen hat am Schluss derjenige, der die meisten Quartette gesammelt hat.

### Zwei Spielende:

Jeder Mitspielende bekommt zehn Karten und die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Hat der Gegenüber nicht die gewünschte Karte, so darf der Spielende eine vom Stapel nehmen und der andere ist mit Fragen dran.

### Weitere Spielvariante

Das Quartett wird zwei Runden lang gespielt. In der 1. Runde wird die klassische Variante gespielt, in der 2. Runde bekommt man hingegen nur noch eine Karte, wenn man zu der gewünschten Karte/Person, noch ein Merkmal (z.B. Geburtsort der Person) nennen kann.

### Weitere Einsatzmöglichkeiten

#### Personen raten

Jeder Mitspielende bekommt eine Karte. Der Reihe nach liest jeder den Text von seiner Karte vor, ohne jedoch den Namen der Person zu nennen. Die anderen müssen dann erraten, welche Person gemeint ist.

#### „Wer bin ich?“-Spiel

Die Personen aus dem Quartett können auch für das Spiel „Wer bin ich?“ verwendet werden, dessen Anleitung in der Spiele-Box zu finden ist.

## «Квартет: российско-германские знаменитости»

Испокон веку между Германией и Россией вёлся активный обмен. В игре «Квартет» представлен целый ряд известных личностей, которые имеют непосредственное отношение к России и Германии. «Квартет» состоит из восьми различных сфер общественной жизни. В каждой категории представлены две немецких и две русских знаменитости, которые вместе образуют квартет.

### Три или более игрока:

В начале игры карточки раздаются участникам картинками вниз (при определённых условиях у кого-то из участников оказывается больше на одну игральную карту). Участник, начинающий игру, вправе потребовать от произвольно выбранного им игрока какую-то конкретную карту, которой ему не хватает до квартета. Если эта карта окажется у выбранного игрока, то он отдаёт её. Тот игрок, который запросил карту, продолжает свой ход в игре. Если же требуемой карты у выбранного игрока не оказалось, то ход переходит непосредственно к нему, и теперь он может сам обратиться к любому из участников с вопросом. Если кто-то из игроков сумел собрать полный квартет, он выкладывает карты перед собой картинками вверх. Если у игрока не осталось на руках ни одной карты, то он выбывает из игры. В итоге выигрывает тот, кому удалось собрать наибольшее количество квартетов.

### Два игрока:

Каждому игроку раздаётся по десять карт, остальные карточки кладутся на стол картинками вниз. Если у соперника нет нужной

карты, игрок может взять одну карту из колоды, а очередь задавать вопросы переходит ко второму игроку.

### Другие варианты игры

Квартет играется в два раунда. В первом круге игра ведётся по классическим правилам, а во втором раунде карточку получает только тот, кто смог назвать к желаемой карте ещё один признак (к примеру, место рождения изображённого на ней человека).

### Другие возможности использования игры

#### «Угадай знаменитость!»

Каждый игрок получает по одной карточке. Участники по очереди читают вслух текст, написанный на их карточках, не называя при этом имя человека, о котором идёт речь. Остальные должны угадать, кто изображён на карточке.

#### Игра «Кто я?»

Карточки со знаменитостями из игры «Квартет» могут быть использованы и для игры «Кто я?», описание которой находится в «Шпилебокс».





## Liederbuch „ТОЧТОНАДО [toschtonada]“

Das deutsch-russische Liederbuch enthält eine umfangreiche Sammlung bekannter deutscher, russischer und einiger englischer Lieder. Alle Liedtexte sind zusätzlich mit lautlicher Umschrift versehen, so dass auch Sprachunkundige mitsingen können.

Die im Liederbuch enthaltene Karaoke-CD ermöglicht es, dass man schnell auch unbekannte Lieder erlernen kann.

### Einsatzmöglichkeiten

#### Karaoke-Wettbewerb

Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt und es wird zuvor eine Jury festgelegt, die bewertet, welche Gruppe ein Lied am besten nachgesungen hat. Nun kann die DVD gestartet werden. Die erste Gruppe beginnt mit dem ersten Lied, die zweite übernimmt das nächste usw. Nach jedem Lied gibt die Jury ihre Bewertung ab. Gewonnen hat dann die Gruppe mit der besten Bewertung.

Variante: Die Gruppen können sich vorab jeweils ein Lied aussuchen, das sie vortragen möchten. Prämiert wird dann nicht nur der Gesang, sondern auch die kreativste oder lustigste Interpretation. Die Kriterien können am besten mit den Jugendlichen zusammen überlegt werden.

#### „Bruder Jakob“

Für eine bilinguale Gruppe eignet sich besonders gut das Lied „Bruder Jakob“, weil es ein einfacher Kanon ist, der in beiden Ländern sehr bekannt ist und erst auf Deutsch und dann auf Russisch (oder andersherum) gesungen werden kann.

**7** Hejo, spann den Wagen an  
Хэйю, шпанн ден Вагэн ан

**6** Shalom chaverim  
Шалом хаверим

Wind - ветер  
Wagen - вагон  
Land - земля  
Karben - колесо

Dieses Volkslied beschreibt die Eile beim Einbringen der Ernte vor einem Gewitter. Es wurde in der Bundesrepublik Deutschland häufig von Protest- und Widerstandsgruppen umgedichtet, so z.B. in der Frauen-, Anti-Atomkraft-, Bürgerrechts- oder Umweltschutzbewegung.

В этом каноне описана поспешность, с которой в предгрозовую погоду собирают урожай. В СССР и в странах с демократическими ценностями слова этой песни были переписаны в соответствии с требованиями движения за права женщин, антиатомной борьбы, защиты гражданского общества и защиты окружающей среды.

shalom - Frieden  
chaverim - Gefährten  
Untraut - bis zum Wiedersehen - до новой встречи

shap - мир  
chaverim - друзья  
Untraut - до новой встречи

Dies ist ein 8-stimmiger Kanon und eigentlich die Vertonung eines Tanzes, bei dem man aufeinander zugeht und sich wieder voneinander entfernt. Die Übersetzung des Textes: „Friede, Gefährten, bis zum Wiedersehen“ ist zwar relativ frei, aber grundsätzlich nicht falsch und durchaus sinnstiftend. Übrigens: Da „chaverim“ ja „Brüder“ heißt, hat sich mancherorts folgende Textvariante durchgesetzt: shalom chaverim, shalom CHAVEROT. Hallo Brüder, hallo Schwestern.

Этот канон поётся в 8 голосах и описывает танец, при исполнении которого исполнители песню идут друг к другу на встречу, а потом отдаляются друг от друга. Чаще всего этот канон переводится как «Мир вам, друзья, до новой встречи». Это достаточно свободный перевод, но в самой сути он отражает, о чём это произведение. Этот канон определённым образом наводит нас на мысли о смысле жизни, т.е. он включает в себя и песню, и танец. Кстати: Так как «хаверим» в переводе означает «братья», то в некоторых местах преобладает вариант текста: шалом хаверим, шалом хаверот. Здравствуйтесь, братья, здравствуйте, сёстры.

## Песенник «ТОЧТОНАДО [toschtonada]»

Русско-немецкий песенник представляет собой коллекцию известных немецких, русских и нескольких английских песен. Тексты всех песен дополнительно снабжены транскрипцией, благодаря чему даже участники без знаний языка могут подпевать. Прилагающийся к песеннику DVD-диск с караоке позволяет быстро выучить даже незнакомые песни.

### Другие возможности использования игры

#### Конкурс караоке

Участники делятся на группы, заранее выбирается жюри, которое должно будет оценить, какая группа исполнила песню лучше всех. Затем ставится DVD-диск. Первая группа начинает с первой песни, вторая группа исполняет следующую песню и т. д. После каждой исполненной песни жюри выставляет баллы. Выигрывает группа, набравшая наибольшее количество баллов.

Другой вариант: группы могут заранее выбрать себе песню, которую они хотят исполнить. В этом случае оценивается не только качество исполнения песни, но и креативность. Критерии оценки лучше всего определить совместно с самими участниками.

#### «Братец Якоб»

Для двуязычной группы прекрасно подходит песня «Брат Иван», поскольку этот несложный канон, хорошо известный в обеих странах, можно исполнить сначала на немецком, а затем на русском языке.

## Matrjoschka

Die Matrjoschka, die berühmte russische Schachtelpuppe aus Holz, eines der Symbole Russlands, blickt auf eine noch recht kurze Geschichte zurück. Produziert wurden die ersten Matrjoschkas Anfang des 20. Jhd. in der Stadt Sergijew Possad. Später spezialisierten sich auch andere Städte auf die Herstellung der Holzpuppen. Ihren Namen hat die Matrjoschka von „Matrjona“, einem früher sehr beliebten Frauennamen, in dem die Wurzel des lateinischen Wortes „mater“ (Mutter) steckt. Die Matrjoschka steht für Fruchtbarkeit und Mütterlichkeit. Sie ist, davon geht man heute aus, durch eine Art Vermischung aus einem japanischen und einem russischen Brauch entstanden: Aus der japanischen Fukurokuju-Puppe (Darstellung eines Gelehrten mit hoher Stirn) und dem traditionellen russischen hölzernen Osterei, das in sich viele kleinere weitere Ostereier enthält. Die Matrjoschkas gab es anfänglich 3-, 5-, 7- und 10-teilig, inzwischen wird sie aber auch bis zu 20-teilig gefertigt. Es gibt sie heute in verschiedenen Bemalungen zu kaufen, darunter auch in Form von Tieren oder berühmten Persönlichkeiten.

### Einsatzmöglichkeiten

- Die Matrjoschka kann als Schale und zum Ziehen von Zetteln verwendet werden, beispielsweise beim Städte-Suchspiel oder zur Gruppenbildung beim „Familienspiel“ (siehe Sprachanimationsset).
- Die Matrjoschkas sorgen auf jeden Fall für Begeisterung, wenn sie mit (russischen) Süßigkeiten befüllt sind.

## Gartenzwerg

Zwerge kamen schon in der germanischen und griechischen Mythologie vor und sind bekannte Märchenfiguren. Der Gartenzwerg als Dekorationsfigur tauchte erstmals in barocken Schlossgärten auf, wo die Figuren die Tätigkeiten der Angestellten nachempfanden. Nach und nach wurde der Zipfelmützenträger auch für das Großbürgertum erschwinglich.

Nach dem Zweiten Weltkrieg kauften sich viele Menschen in Deutschland sogenannte Schrebergärten, in denen der Gartenzwerg ebenso zu finden war wie das selbst angebaute Gemüse. Ab den 1960er Jahren wurden Gartenzwerge aber auch mit einem teils ironisch-kritischen Blick als Zeichen des Spießbürgertums und des schlechten Geschmacks gesehen.

Seit 1990 erlangte der Gartenzwerg bei Teilen der deutschen Bevölkerung neue Beliebtheit durch modernere oder provokativere Modelle, beispielsweise mit den Gesichtern bekannter Politiker oder anderer Berühmtheiten sowie mit „Stinkefinger“ oder Motorsäge.



## Матрёшка

Матрёшка — знаменитая русская деревянная игрушка в виде разъемной куклы, являющаяся одним из символов России, на самом деле имеет не такую уж долгую историю. Первые матрёшки были произведены в начале 20 века в городе Сергиев Посад. Позднее и другие города стали специализироваться на производстве деревянных кукол. Своё название матрёшка получила от имени «Матрёна» (в основе корня лежит латинское слово «mater» – мать), которое раньше было одним из наиболее распространённых женских имён. Матрёшка является символом материнства и плодородия. На сегодняшний день считается, что матрёшка возникла путем соединения японских и русских традиций: из японской куклы Фукурокудзю (фигура старца с вытянутым лбом) и традиционных русских пасхальных яиц из дерева, внутри которых находились ещё несколько яиц, вложенных одно в другое. Изначально матрёшка состояла из 3, 5, 7

или 10 фигурок, в настоящее время число вложенных кукол может достигать 20. Сегодня можно приобрести матрёшки с самыми разнообразными мотивами, в том числе с изображением животных или известных людей.

### Другие возможности использования матрёшки

- Матрёшка может быть использована в качестве чашечки и для вытягивания записок, к примеру, в игре «Найди город!» или при формировании команд в игре «Семья» (см. пункт «Пособие по языковой анимации»).
- Матрёшки в любом случае произведут фурор, если наполнить их (русскими) сладостями.

## Садовый гномик

Гномы являются известными сказочными фигурами, упоминания о которых можно встретить ещё в германской и греческой мифологии. Садовый гномик в качестве предмета декора впервые появился в дворцовых садах барочного стиля, где гномы имитировали роль слуг. Со временем маленькие человечки с колпаком на голове стали доступны и крупной буржуазии. После Второй мировой войны многие жители Германии приобрели так называемые «сады Шребера», в которых садовый гномик стал такой же неотъемлемой частью, как и самостоятельно выращенные овощи. Однако начиная с 60-х годов садовые гномики нередко становились объектами критики как символы мешанства и дурного вкуса. С 1990 года садовый гномик снова обрел популярность у части немецкого

## Einsatzmöglichkeiten

### Spiel „Was ist das?/Что это? [Schtö äto?]“

Die Teilnehmenden stellen oder setzen sich in einem Kreis. Die Spielleitung gibt den Gartenzwerg an seinen linken Nachbarn mit den Worten weiter: „Das ist ein Gartenzwerg.“ Die Matrjoschka übergibt er seinem rechten Nachbarn und sagt dabei: „Это матрёшка [Äto matrjoschka].“

Die Empfänger der Gegenstände dürfen die Gegenstände nicht unmittelbar weitergeben, sondern müssen beim Gartenzwerg zurückfragen: „Was ist das?“ Bei der Matrjoschka: „Что это?“

Darauf antwortet die Spielleitung nach links: „Das ist ein Gartenzwerg.“, und nach rechts: „Это матрёшка.“

Jetzt dürfen die Gegenstände mit der Beschreibung („Das ist ein Gartenzwerg!“ bzw. „Это матрёшка!“) an den nächsten weitergegeben werden. Die neuen Empfänger müssen wiederum nachfragen: „Was ist das?“ und „Что это?“ Der Clou ist nun, dass derjenige, der den Gegenstand übergeben hat, nicht unmittelbar antworten darf, sondern die Frage „Was ist das?“ und „Что это?“ bis zur Spielleitung zurückgibt. Diese antwortet nach links: „Das ist ein Gartenzwerg!“, und nach rechts: „Это матрёшка!“

Die Antwort der Spielleitung wird weitergegeben, bis zu der Person, die gerade den Gegenstand in der Hand hält.

Sie gibt den Gegenstand mit den Worten „Das ist ein Gartenzwerg!“ bzw. „Это матрёшка!“ weiter. So gehen beide Gegenstände einmal reihum, wobei es besonders schwierig wird, wenn die Gegenstände sich kreuzen.

Haben die Teilnehmenden nach dem ersten Durchgang noch keinen Knoten im Kopf, kann die Schwierigkeit noch etwas gesteigert werden. Statt der tatsächlichen Bezeichnungen „Matrjoschka“ und „Gartenzwerg“ bekommen die Figuren nun ein neues Wort zugeordnet, z.B. „Buch“ und die russische Übersetzung „книга [kniga]“. Bei dem Gartenzwerg muss dann also auf die Frage „Was ist das?“ geantwortet werden: „Das ist ein Buch“. Entsprechend heißt es im Russischen für die Matrjoschka: „Что это?“ „Это книга [Äto kniga].“

### Stereotype

Die Matrjoschka und der Gartenzwerg können dazu genutzt werden, um mit den Jugendlichen eine Diskussion über Stereotype anzustoßen und um mit ihnen zu reflektieren, was sie im Vorfeld jeweils von den deutschen oder russischen Austauschpartnern erwartet haben und was sie nun tatsächlich erleben.



общества за счёт более modernen und provokationннх моделей, к примеру, с лицами известных политиков или других знаменитостей, с поднятым вверх в знак презрения средним пальцем или с бензопилой в руках.

### Другие возможности использования игры

#### Игра «Что это? / Was ist das? [Вас ист дас?]»

Участники встают или садятся в круг. Ведущий передаёт своему соседу слева садового гномика, называя при этом: «Это садовый гномик». Своему соседу справа он передает матрёшку со словами: «Das ist eine Matrjoschka. [Дас ист айнэ матрёшка]».

Прежде чем передать предмет дальше, игрок, в чьих руках оказался садовый гномик, должен переспросить ведущего: «Что это?» А если ему передали матрёшку: «Was ist das?» В ответ на это ведущий говорит игроку слева: «Это садовый гномик», а игроку справа: «Das ist eine Matrjoschka».

После чего предметы передаются дальше с соответствующим комментарием («Это садовый гномик!» или «Das ist eine Matrjoschka!»). Игроки, получившие предмет, опять же должны переспросить: «Что это?» und «Was ist das?» Ключевой момент заключается в том, что игрок, передавший предмет, не может сам ответить на вопрос, а должен по цепочке переадресовать вопрос «Что это?» или «Was ist das?» назад ведущему. Ведущий в свою очередь отвечает игроку слева: «Это садовый гномик!», а игроку справа: «Das ist eine Matrjoschka!» Ответ ведущего передается обратно по цепочке игроку, в руках которого находится предмет.

Затем данный игрок передаёт предмет дальше со словами «Это садовый гномик!» или «Das ist eine Matrjoschka!», соответственно. Таким образом, предметы передаются по кругу, одному игроку за другим. Особенно сложно становится, когда оба предмета встречаются на своем пути.

Если после первого захода игроки не совсем запутались, можно ещё немного повысить уровень сложности игры. Вместо фактических наименований — «Matrjoschka» и «садовый гномик» — фигурам присваивается какое-то другое название, к примеру, «книга» и её немецкое соответствие «Buch [бух]». В случае с садовым гномиком ответ на вопрос «Что это?» будет звучать как «Это книга». И, соответственно, немецкий вариант для матрёшки будет: «Was ist das?» «Das ist ein Buch [дас ист айн бух]».

### Стереотипы

Матрёшку и садового гномика можно использовать для побуждения молодых людей к дискуссии о стереотипах, а также чтобы обсудить с ними, какие ожидания они изначально связывали с русскими или немецкими партнёрами по обмену и насколько их ожидания оправдались.



## Staatsflaggen

Die weiß-blau-rote russische Staatsflagge führte Zar Peter der Große ein. Die Symbolik der Farben wird dabei unterschiedlich interpretiert. Etwas wird von einigen die Meinung vertreten, dass die Anordnung der Streifen der früheren Vorstellung vom Aufbau der Welt nachempfunden wäre: Der rote Streifen unten steht dabei für die physikalische („körperliche“) Welt, der blaue für die himmlische und der weiße Streifen für die göttliche Welt. Eine weitere, heute gängigere Interpretation besagt, dass Weiß Glaube und Edelmut, Blau Hoffnung und Ehrlichkeit und Rot Liebe und Tapferkeit symbolisieren sollen.

Ein Ursprung der Farben Schwarz-Rot-Gold liegt in den Befreiungskriegen 1813 gegen Napoleon, nämlich bei den Uniformen des Lützowschen Freikorps. Die Freikorps setzten sich aus Studenten zusammen, die sich gegen die Besatzung Deutschlands durch Frankreich formierten. Da die Freiwilligen aus allen Teilen Deutschlands stammten und sehr unterschiedliche Uniformen oder Zivilkleidung mitbrachten, war die einzige Möglichkeit, eine einheitliche Bekleidung herzustellen, die farbigen Uniformen schwarz einzufärben. Hinzu kamen goldene (messingfarbene) Knöpfe sowie schließlich Rot als Farbe für Aufschläge.

Diese Farbzusammenstellung wurde aus den Befreiungskriegen heraus auch so gedeutet: Aus der Schwärze (schwarz) der Knechtschaft durch blutige (rot) Schlachten ans goldene (gold) Licht der Freiheit.

## Глазок [glasok]- Ein Reisebegleiter für Russland

Der Reisebegleiter ist eine handliche Unterstützung bei der Vorbereitung auf eine Russlandreise und dem Zurechtfinden in Russland. Er gibt Einblicke in den Alltag russischer Jugendlicher sowie Hilfestellung bei akuter Sprachlosigkeit.



## Государственные флаги

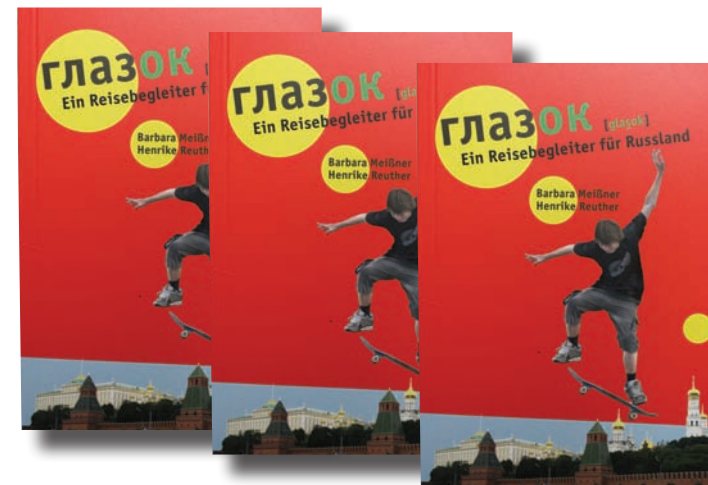
Бело-сине-красный государственный флаг России появился благодаря царю Петру Первому. Символика данных цветов флага интерпретируется при этом по-разному. Некоторые придерживаются точки зрения, что расположение полос на триколоре соответствует прежнему представлению о мироустройстве: красная полоска внизу символизирует физический («телесный») мир, голубая — небесный, а белая — божественный мир. Другая, более популярная сейчас, версия утверждает, что белый цвет на флаге символизирует веру и благородство, синий — надежду и честность, а красный — любовь и мужество.

Происхождение цветов немецкого флага связывают с освободительными войнами 1813 года против Наполеона, а конкретно говоря с uniformой Добровольческого корпуса Лютцова. Добровольческий корпус состоял из студентов, которые объединились для борьбы с французской оккупацией Германии. Поскольку добровольцы были родом из разных уголков Германии и принесли с собой сильно отличающуюся друг от друга uniformу или гражданскую одежду, единственной возможностью создать единые одеяния было — покрасить цветную uniformу в чёрный цвет. К ней добавили золотые (цвета меди) пуговицы и красный цвет обшлаг.

Это сочетание цветов со времён Освободительных войн интерпретировалось следующим образом: из темноты рабства (чёрный) через кровавую (красный) битву к золотому (золотой) свету свободы.

## Глазок [glasok]- Путеводитель по России

Данный путеводитель является удобным в использовании пособием для подготовки к путешествию по России. Он позволяет получить общее представление о жизни российской молодежи, а также является вспомогательным средством на случай возникновения языковых проблем.



## Nachwort: Anmerkungen zum Interkulturellen Lernen

Die interkulturelle Pädagogik ist ein sehr heterogenes Diskussions- und Handlungsfeld und die Lern- und Bildungsprozesse, die unter interkulturellem Lernen subsumiert werden, sind dementsprechend divers. Ganz grob formuliert lässt sich jedoch sagen, dass heute interkulturelles Lernen als ein Prozess des „sich-in-Beziehung-Setzens“ mit dem „Anderen“, dem „Fremden“ aufgefasst wird.

Interaktionen mit den Teilnehmenden aus dem Partnerland finden bei deutsch-russischen Jugendbegegnungen in jedem Fall statt. Damit jedoch das Potential steigt, dass Prozesse des interkulturellen Lernens stattfinden, d.h. damit in Interaktionen auch vermehrt ein „sich-in-Beziehung-Setzen“ mit dem „Anderen“, dem „Fremden“, stattfindet, müssen bestimmte Voraussetzungen bei einer Jugendbegegnung gegeben sein. Denn obwohl interkulturelle Lernprozesse sich nicht aktiv herbeiführen lassen, können sie jedoch durch die Ausgestaltung des Programms und der angebotenen Aktivitäten begünstigt werden. Die gute Absicht allein, Jugendliche aus unterschiedlichen Ländern zusammenzubringen, reicht daher nicht aus. Die didaktischen Maßnahmen, die bei einer Begegnung eingesetzt werden, wie etwa Übungen zum Perspektivwechsel, Planspiele um den Vertragscharakter von Gesellschaften zu verstehen, Diskussions- und Reflexionsrunden über das Erlebte mit den Teilnehmenden aus der anderen Kultur sind ausschlaggebend dafür, ob Stereotype aufgebrochen und Vorurteile abgebaut werden können.

Die Materialien des Begegnungskoffers können in diesem Sinne einen kleinen Beitrag dazu leisten, das „Andere“ näher kennenlernen zu

wollen, indem sie Interaktionen zwischen den Teilnehmenden aus den Partnerländern spielerisch in Gang setzen und Informationen über die beiden Herkunftsländer bereithalten, so dass die Jugendlichen darüber ins Gespräch und in einen Prozess des „sich-in-Beziehung-Setzens“ kommen können.

Der Koffer ist eine ständig wachsende Toolbox und soll mit weiteren Spielen und Materialien aufgestockt werden. Wenn Sie daher Anregungen und Vorschläge haben, freuen wir uns sehr über Rückmeldungen!

## Послесловие: комментарии на тему межкультурное образование

Межкультурная педагогика является очень неоднородным полем для дискуссий и деятельности, поэтому учебно-образовательные процессы, объединенные термином межкультурное образование, тоже весьма разнообразны.

Если не углубляться в детали, то можно сказать, что на сегодняшний день под межкультурным образованием понимается процесс установления контакта с чем-то «другим», «чужим».

Во время российско-германских молодёжных встреч в любом случае происходит взаимодействие между участниками из двух разных стран. Однако чтобы повысить вероятность осуществления процессов межкультурного образования, т. е. чтобы во время подобного взаимодействия как можно чаще устанавливался контакт с другой, чужой культурой, во время молодёжных встреч должны быть созданы определённые предпосылки. Хотя процессы межкультурного образования нельзя инициировать искусственным путем, можно способствовать их осуществлению за счёт правильно организованной программы и предложенных мероприятий. По этой причине одного желания организовать встречу молодежи из разных стран недостаточно.

Дидактические методики, применяемые во время подобных встреч, как то упражнения для смены перспективы, плановые игры для понимания договорного характера человеческого общества, обмен мнениями между участниками и рефлексия совместной деятельности, являются необходимым условием для преодоления стереотипов и предрассудков.

В этом плане материалы, представленные в чемодане, могут внести небольшой вклад в то, чтобы у участников молодёжных встреч возникло желание поближе познакомиться с другой культурой. Материалы чемодана в игровой форме инициируют взаимодействие между участниками и предоставляют им информацию об обеих странах, благодаря чему молодые люди могут завязать беседу и установить контакт друг с другом.

Чемодан является постоянно пополняющимся инструментарием, который мы стремимся обогащать новыми играми и материалами. Если у Вас есть интересные идеи и предложения, мы будем рады их услышать.



