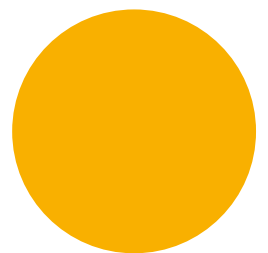


# Sprach- animation Online

Anregungen für spielerische  
Aktivitäten im virtuellen Raum



# Sprachanimation Online – Anregungen für spielerische Aktivitäten im virtuellen Raum

<b>Einführung .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Technische Rahmenbedingungen .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Digitale Werkzeuge sinnvoll für Sprachanimation nutzen .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Beispiele für Aktivitäten .....</b>	<b>5</b>
Vor der Begegnung .....	5
Ankommen .....	5
Erstes Kennenlernen, Hemmungen abbauen .....	6
Spracherwerb (Sprachsensibilisierung) .....	6
Bewegungspausen .....	9
Pausen und informelle Momente .....	9
Auswertung .....	9
<b>4. Links .....</b>	<b>10</b>
<b>Impressum .....</b>	<b>11</b>

# Einführung

Seit März 2020 stellt uns die Corona-Pandemie vor besondere Herausforderungen. Jugendbegegnungen können nicht komplett als Präsenzveranstaltungen stattfinden und immer mehr Träger der Jugendarbeit trauen sich an einen virtuellen Austausch heran, um in Verbindung zu bleiben und den Kontakt zwischen den Jugendlichen und den Partnerstrukturen aufrecht zu erhalten. Es wird viel Neues experimentiert und ausgetauscht. Einige Teamerinnen und Teamer haben in den letzten Monaten vermehrt neue Aktivitäten der Sprachanimation für Online-Formate entwickelt und mit Gruppen ausprobiert. Es hat sich erfreulicherweise herausgestellt, dass Sprachanimation sich online teilweise umsetzen lässt, selbst wenn sie natürlich nicht an die Freude der menschlichen Interaktionen in der analogen Welt heranreicht.

Mit diesem Dokument möchten wir diese Erfahrungen teilen und alle dazu ermutigen, den interkulturellen und sprachlichen Austausch weiterhin zu fördern.

Welche Tools + Methoden eignen sich für eine digitale Sprachanimation, um deren Ziele wie Abbau von Hemmungen, Spracherwerb, Förderung der Gruppendynamik, der Kommunikation und der Interaktion zwischen den Teilnehmenden zu erreichen?

Folgende Informationen beziehen sich auf das Szenario, in dem alle Teilnehmende (TN) einzeln vor dem Bildschirm sitzen.

## 1. Technische Rahmenbedingungen

- Videokonferenztool (Big Blue Button, Zoom, Jitsi o.ä.)
- Kamera
- Mikrofon
- Headset (nach Möglichkeit)

Eine vorab verschickte technische Anleitung, gekoppelt an einen Technikcheck mit den TN vor Beginn der Online-Sitzung bietet sich an, um die digitalen Rahmenbedingungen zu erläutern und ggf. eventuelle Probleme aufzuheben. Dazu gehört die Frage, mit welchem Gerät (Handy, Tablet, PC) sich die Tools am besten bedienen lassen bzw. über welche Geräte die TN verfügen.

Darüber hinaus wird empfohlen, sich mit den Datenschutzbestimmungen der jeweiligen Anbieter auseinanderzusetzen.

## 2. Digitale Werkzeuge sinnvoll für Sprachanimation nutzen

Die meisten Videokonferenzen-Plattformen verfügen über Funktionalitäten, die bei der Sprachanimation-Online sinnvoll eingesetzt werden können.

- **Chat:** Er kann auf unterschiedliche Art und Weisen benutzt werden, nämlich um eine Nachricht an alle oder an einzelne Menschen zu schicken bzw. um die Anweisungen schriftlich festzuhalten (falls nicht anderweitig visualisiert) oder die Antworten auf bestimmte Fragen zu sammeln.
- **Kamera:** Bei einem bewussten Einsatz (z.B. an + ausschalten), bildet sie eine technische Stütze bei der Durchführung von bestimmten Aktivitäten.
- Integrierte **Whiteboardfunktion:** Die TN können malen und schreiben oder gemeinsam an etwas arbeiten. Bei Bedarf kann der Whiteboard gespeichert werden.
- **Bildschirm teilen:** Diese Funktion erlaubt es den TN oder dem Team, bestimmte Dokumente zwecks Visualisierung zu zeigen (Power Point Präsentationen, Slides für alle Aktivitäten, Fotos etc.).
- **Breakout-Rooms:** Es handelt sich um kleine Räume für die Gruppenarbeit. Je nach Einstellung und Bedarf können die TN von einem Raum zum anderen wechseln.
- **Reaktionen:** Die TN haben die Möglichkeit, Emotionen oder Zustimmung anhand der entsprechenden Funktion wie z.B. Daumen hoch, Smiley, Herz usw. zu zeigen. Bei vielen Videokonferenzen-Plattformen gibt es auch die Hand-Funktion, um zu signalisieren, dass man das Wort ergreifen möchte. Dies kann auch mithilfe beispielsweise eines Sternchens im Chat kommuniziert werden.
- **Umfrage-Funktion:** Mit diesem Tool (z.B. in Zoom oder Big Blue Button) können Befindlichkeiten abgefragt oder auch kleine Quiz zur Auflockerung vorbereitet werden.

**Darüber hinaus können externe Tools parallel verwendet werden** wie zum Beispiel **Padlet**. Dieses eignet sich gut, um Erwartungen abzufragen, Steckbriefe zu erstellen, das Kennenlernen mit Fotos oder Videos zu fördern, eine Ideenbörse zu gestalten etc. Außerdem bietet es die Möglichkeit, alle Aktivitäten an einem Ort festzuhalten und somit einen virtuellen Seminarraum zu errichten. Für gemeinsames Arbeiten an Texten/Pinnwänden etc. können auch externe **Whiteboards / Pinnwände** wie zum Beispiel: Yopad, Framapad, Zumpad, scrumbl etc. genutzt werden (siehe Link zu den digitalen Tools weiter unten). Diese werden im Chat mit einem Link verschickt. Hier ist darauf zu achten, mit welchen Geräten die Teilnehmenden zugeschaltet sind. Bei Jugendlichen sind das oft Smartphones, mit denen man nicht alle Präsentationen etc. mitverfolgen kann. Auch können zu viele geöffnete Fenster verwirrend sein.

### 3. Beispiele für Aktivitäten (Phasen der Sprachanimation)

Folgende Aktivitäten werden entweder hier kurz erläutert oder mit einem Link zu der entsprechenden Erklärung (Videos und/oder Beschreibung im PDF-Format) versehen. Sofern nicht anderweitig angegeben, müssen die Mikros der nicht gerade redenden Personen während der Aktivitäten stumm geschaltet werden.

#### Vor der Begegnung

Erstellen eines **Padlets**: Zwecks Kennenlernens erstellt jede Person nach einem Muster einen Steckbrief oder stellt sich mit einem Bild / Video vor. Erwartungen können auch abgefragt werden. Die Landkarten-Funktion ermöglicht außerdem die Visualisierung der unterschiedlichen Wohnorte der TN.

#### Ankommen

Es handelt sich hierbei um Übergangsaktivitäten vor dem offiziellen Start der Online-Sitzung. Manche Personen brauchen etwas Zeit, um sich bei der Plattform anzumelden bzw. eventuelle technische Probleme zu überwinden. Deswegen kann es sich als nützlich erweisen, kurzweilige Aktivitäten anzubieten bzw. Musik einzusetzen, um eine lockere Atmosphäre zu schaffen, bevor alle da sind und man tatsächlich anfangen kann.

- **Buchstabensalat (ca. 5 Minuten)**: Ein Dokument mit ca. 25 Buchstaben wird geteilt. Die TN haben ein paar Minuten Zeit, um daraus alle möglichen Wortkombinationen auf Deutsch und auf Französisch zu finden und in den Chat zu schreiben.
- **Findet die Unterschiede (ca. 5 Minuten)**: Zwei Fotos bzw. Zeichnungen werden nebeneinander gezeigt. Die TN haben ein paar Minuten Zeit, um die Unterschiede zwischen beiden Dokumenten zu entdecken und anhand der Kommentarfunktion zu markieren.
- **Wortgitter (5-10 Minuten)**: Ein Buchstabengitter wird auf dem Bildschirm gezeigt. Es enthält Wörter in beiden Sprachen, die meistens horizontal, vertikal oder diagonal in Leserichtung versteckt worden sind. Ziel für die TN ist es, die verborgenen Wörter zu entdecken und sie mithilfe der Kommentarfunktion einzuzeichnen. Die Begriffe können zu einem bestimmten Thema passen bzw. aus vorigen Online-Sitzungen zwecks Wiederholung übernommen werden.

Wortgittergenerator: [www.suchsel.net](http://www.suchsel.net)

- **Stimmungsbarometer (3 Minuten):** Die TN werden darum gebeten, auf einer Skala von 1 bis 10, ihre Stimmung einzuschätzen und in den Chat zu schreiben (z.B. 1 steht für „super“, 10 für „total schlecht“ oder andersherum). Wahlweise kann auch ein Foto hierfür benutzt werden, worauf verschiedene Emotionen bzw. Wetterlagen dargestellt werden.
- **Fragerunde im Chat (3 Minuten):** Was sehe ich, wenn ich aus dem Fenster schaue? Was habe ich gefrühstückt? Wie ist das Wetter bei mir? etc. Die TN können ihre Antworten in den Chat schreiben.
- **Emojis Rätsel (5 Minuten):** Ein Dokument mit einer Reihe von Emojis, die zusammen einen Sinn ergeben, wird gezeigt, z.B. Wörter, Redewendungen oder Filmtitel. Die TN müssen den Sinn erraten und ihre Hypothese in den Chat schreiben.

<https://www.getemojis.net/quiz/loesung/>

### Erstes Kennenlernen, Hemmungen abbauen

- **Landkarte (ca. 10 Minuten):** Falls eine Landkarte nicht vorab von den TN ausgefüllt wurde, kann das Team das Whiteboard benutzen und die TN darum bitten, anhand der Kommentarfunktion einzuzeichnen, wo sie sich befinden.
- **Name und Gegenstand (ca. 10 Minuten):** Jede Person sucht sich einen Gegenstand mit dem Anfangsbuchstaben ihres Vornamens und stellt sich damit vor.
- **Hol Dir einen Gegenstand (ca. 15 Minuten):** Das Team nennt Kategorien von Gegenständen, die nach und nach von den TN in deren unmittelbaren Umfeld gesucht und gezeigt werden. Wer möchte, kann etwas zu dem Gegenstand erzählen, den er/sie in die Kamera hält und so der Kreativität freien Lauf lassen. Beispiele für Kategorien: ein Gegenstand, der glücklich macht, piekst, gut riecht, ein Geräusch macht, nützlich, nutzlos, schön, historisch, blau ist usw.
- **Name und Bewegung (5-10 Minuten):** Jede Person sagt ihren Vornamen und macht eine Geste dazu. Alle wiederholen Name + Geste. Die Mikros bleiben an.
- **Rhythmus klatschen (5 Minuten):** Es wird ein Rhythmus vom Team vorgegeben, der im ersten Schritt von allen nachgeklatscht werden muss. Dann fängt eine Person an, macht den Rhythmus nach und ruft erst ihren Namen und dann den Namen einer anderen Person. Dann ist die genannte Person dran mit Rhythmus klatschen und einen anderen Namen rufen. Währenddessen klatschen die Anderen immer weiter. Die Mikros bleiben an.

- **Soziogramm (10 Minuten):** Mehrere Kategorien werden vom Team genannt, z.B. alle die ... „zwei Sprachen sprechen“, „ein Haustier besitzen“, „ein Instrument spielen“, „regelmäßig Sport treiben“ usw. Die Personen, auf die die genannte Kategorie zutrifft, lassen die Kamera an, alle anderen machen die Kamera aus. Somit können Gemeinsamkeiten in der Gruppe veranschaulicht werden. Die TN können am Ende auch Kategorien vorschlagen.
- **Speed-Dating (15-20 Minuten):** Die TN werden in Breakout-Rooms in Kleingruppen geschickt und haben 3-4 Minuten Zeit, um sich über eine Frage auszutauschen, die vom Team vorgegeben wird. Wenn die Zeit um ist, kommen die TN zurück ins Plenum, bekommen die nächste Frage und werden neu gemischt. Beispiele für Fragen: „Wie sieht ein perfekter Sonntag für Dich aus?“, „Was ist Deine große Leidenschaft?“, „Was ist der letzte Film / die letzte Serie, die Du gesehen hast?“, „Welche Musik hörst Du gerne?“ usw.

### Spracherwerb (Sprachsensibilisierung)

- **Hallo, wie geht's? (10-20 Minuten):** Ein Klassiker der Sprachanimation, bei dem es darum geht, Höflichkeitsformeln des Alltags interaktiv und spielerisch zu lernen.

Methodenbeschreibung:

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Hallo-wie-gehts-.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=2VR3KLzlyns>

- **Falsche Freunde (ca. 15 Minuten):** Ein Teammitglied zeigt in der Kamera ca. alle 10 Sekunden einen Zettel mit einem Begriff in Großbuchstaben, der zwar auf Deutsch und Französisch gleich geschrieben ist, aber unterschiedliche Bedeutungen hat.

Beispiele: RENDEZ-VOUS, INFUSION, TABLETTE, FOLIE, HIER, RASER, GRAS, PLAGE usw.

Die TN haben nur ein paar Sekunden Zeit, um diesen Begriff pantomimisch darzustellen. Dabei dürfen sie interessehalber gucken, was die Anderen machen. Am Ende werden die Begriffe nochmal gezeigt und die verschiedenen Bedeutungen in den beiden Sprachen erläutert.

- **Richtungen (ca. 15 Minuten) lernen mit Bewegung:** Ziel ist es, Orientierungsvokabular in den vorhandenen Sprachen zu lernen.

Methodenbeschreibung:

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Richtungen-.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=auVJp5uMkkA>

- **Montagsmaler (10-15 Minuten):** Das Team erstellt ein Whiteboard bzw. benutzt die entsprechende Funktion und sucht einen/eine Freiwillige/n unter den TN. Die Person, die sich bereit erklärt hat, bekommt ein Wort als private Nachricht im Chat und muss dieses Wort auf dem Whiteboard zeichnen. Die TN raten im Chat, was es ist, vorzugsweise in der Partnersprache. Der Begriff wird dann von allen wiederholt und die Person, die richtig geraten hat, ist jetzt dran mit dem nächsten Begriff. Die Begriffe können thematisch ausgewählt werden.

- **Farbenrennen (ca. 15 Minuten):** Diese Aktivität dient dem Erlernen der Farben in den vorhandenen Sprachen.

Methodenbeschreibung:

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Farbenrennen.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=t2E5SZkxzLo>

- **Von A bis Z (20-30 Minuten):** In Kleingruppen erstellen die TN ein Alphabet mit Wörtern in den vorhandenen Sprachen. Diese Aktivität fördert sowohl den Teamgeist als auch den sprachlichen Austausch.

Methodenbeschreibung:

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Von-A-bis-Z.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=DhSZA5fm-m8>

- **Märchenstunde (ca. 20 Minuten):** Die TN werden zu Dritt in Breakout-Rooms geschickt. Sie bekommen 3 Minuten Zeit, um sich auf ein Märchen zu einigen und 3 Elemente daraus (Personen, Gegenstand, Ort) auszuwählen, die sie dann im Plenum pantomimisch darstellen. Die anderen Gruppen versuchen zu raten, was gemimt wird und um welches Märchen es sich handelt. Der Titel wird in den Chat in beiden Sprachen geschrieben.

- **Internationalismen (ca. 20 Minuten):** In gemischten Kleingruppen suchen die TN so viele Wörter wie möglich, die ohne Übersetzung in den verschiedenen Sprachen der Begegnung verständlich sind.

Methodenbeschreibung:

<http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Internationalismen.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=4qgQDGg2EXI>



## Bewegungspausen

- **Shake it (5 Minuten):** Alle sollen Beine und Arme abwechselnd schütteln und abwärts zählen (von 5 bis 1, dann von 4 bis 1 usw.). Alle fangen mit dem rechten Bein an, schütteln 5 Mal und bewegen dann das linke Bein 5 Mal. Danach kommt der rechte Arm und dann folgt der linke Arm. In der nächsten Runde wird nur 4 Mal geschüttelt und dann immer weiter runter gezählt. Der/die Spielleiter\*in kann auch Tempo reinbringen, um das ganze etwas herausfordernder zu gestalten.
- **Entspannung für die Augen (1 Minute):** Alle reiben die Hände und bedecken 30 Sekunden lang ihre Augen.
- **Gymnastik zusammen (5-10 Minuten):** Eine Person fängt an und zeigt eine Bewegung, die alle ca. 30 Sekunden lang nachmachen. Sie nennt dann eine andere Person, die eine weitere Bewegung vorschlägt usw. Diese Gymnastik-Einheit kann auch als Energizer fungieren. Wichtig ist, dass die Bewegungen nicht gleich körperlich anspruchsvoll sind, sondern progressiv dem Wachmachen bzw. der Auflockerung dienen.
- **„Mir nach“ (5 Minuten):** Alle verschwinden aus dem Bildschirm. Musik wird aufgelegt. Dann fängt eine Person an, indem sie ins Blickfeld zurückkommt und eine (Tanz)Bewegung macht, die dann alle nachmachen. Nach ca. 30 Sekunden ist eine andere Person dran usw.
- **Kleine Yogaeinheiten (5 Minuten):** für Schulter und Nacken etc.

## Pausen und informelle Momente

Für den informellen Austausch können **Breakout-Rooms** eingerichtet werden. Die TN bekommen die Möglichkeit von einem Raum zum anderen beliebig zu wechseln. Darüber hinaus kann das Team die Online-Plattform **Wonder.me**, die sich gut dafür eignet, benutzen.

## Auswertung

Am Ende einer Online-Sitzung oder eines Online-Seminars kann ein Stimmungsbild mithilfe folgender Tools erzeugt werden:

- Wortwolken (z.B. mit Mentimeter)
- Gefühlsabfrage (mit Emoticons oder per Whiteboard)
- Zielscheibe (z.B. mit Oncoo)

Ausgehend von einer oder mehreren Fragen ergänzen sie womöglich eine etwas ausführlichere Auswertung, die beispielsweise anhand eines individuellen Fragebogens erfolgt.

#### 4. Links

Digitale Tools für die internationale Jugendarbeit:

[https://padlet.com/pp\\_pm\\_dfjw\\_ofaj/digitools](https://padlet.com/pp_pm_dfjw_ofaj/digitools)

Das Jugendbildungszentrum Blossin hat in Zusammenarbeit mit seinen französischen Partnern, dem Centre social Indigo und dem Centre social du Chemillois, eine zweisprachige Broschüre herausgegeben, die Fachkräften der Jugendarbeit in der Organisation von Online-Jugendbegegnungen helfen soll:

<https://www.dfjw.org/ressourcen/digitale-aktivitatswerkzeuge.html>

Projekt „Sprachanimation Online“: Im Jahr 2020 haben Interkulturelles Netzwerk, Peuple et Culture, Gwennili und weitere Partnerorganisationen aus verschiedenen Ländern mehrere Methodenkurse und Fortbildungen durchgeführt, um eine Reihe von Aktivitäten durch Trainer\*innen auszuprobieren und zu entwickeln. Dazu wurden Videos gedreht und Methodenbeschreibungen erstellt. Die Ergebnisse sind auf folgender Seite abrufbar:

<http://languageanimation.org/online>

Die Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB) hat ein kleines Handbuch zur Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen im Dezember 2020 veröffentlicht. Die darin beschriebenen Aktivitäten wurden bei IJAB-Veranstaltungen erarbeitet und ausprobiert:

<https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/kompetenzstelle-sprache/aktuelle-beitraege-zur-kompetenzstelle-sprache/sprachanimation-bei-online-jugendbegegnungen>

# Impressum

**Das Dokument Sprachanimation Online wurde zusammengestellt von:**

Deutsch-Französisches Jugendwerk

Molkenmarkt 1

10179 Berlin

Internet: [www.dfjw.org](http://www.dfjw.org)

**Stand: Juni 2021**

**Unter der Leitung von:** Anne Jardin

**Autorinnen:** Garance Thauvin, Yvonne Holtkamp

**Mitarbeit:** Lénaïg Sautereau

**Übersetzung:** Garance Thauvin

**Gestaltung:** Daniela Fahrig

Die zusammengestellten Informationen wurden nach bestem Wissen recherchiert.  
Sie erheben keinen Anspruch auf Richtigkeit und Vollständigkeit.

OFAJ / DFJW 2021

