

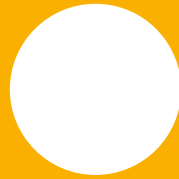
OFAJ  
DFJW

# L'animation linguistique

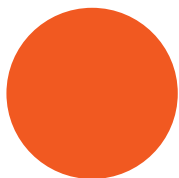
dans les rencontres  
franco-allemandes de jeunes

# Sprach- animation

in deutsch-französischen  
Jugendbegegnungen





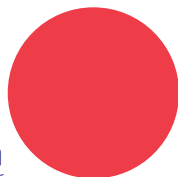


# L'animation linguistique

dans les rencontres  
franco-allemandes de jeunes

# Sprach- animation

in deutsch-französischen  
Jugendbegegnungen



## Avant-propos

Stratégies non-verbales, mélange des langues, reformulation, recours aux centres d'intérêt communs, méthodes ludiques ou travail en tandem, cette brochure présente 1 001 approches pour favoriser l'acquisition de connaissances linguistiques lors des rencontres de jeunes soutenues par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ). Car s'il n'est pas nécessaire de connaître la langue de l'autre pour participer à ces rencontres, il nous importe que celles-ci favorisent le désir de la découvrir et d'y recourir pour communiquer.

Avec ses programmes, l'OFAJ veut s'adresser à tous les jeunes de France et d'Allemagne, qu'ils soient à l'école maternelle ou au lycée, en milieu professionnel ou en formation universitaire ou encore à la recherche de nouvelles inspirations. Certains parlent déjà la langue de l'autre, d'autres non. Pour tous, nous avons développé l'animation linguistique. Elle permet de lever les inhibitions et prend en compte les subtilités des situations de communication interculturelle, afin de favoriser un réel accès à la langue et à la culture de l'autre.

La technique de l'animation linguistique a été développée il y a vingt ans dans le cadre de rencontres extra-scolaires de jeunes. Entretemps, elle a fait ses preuves auprès de groupes-cibles divers (élèves, multiplicateurs, jeunes en formation professionnelle...) et dans différentes sortes de rencontres (sport, culture, formation professionnelle, rencontres trinationales...). Aujourd'hui, elle n'a plus seulement une place importante dans le domaine extra-scolaire, mais est également de plus en plus prisée par les enseignants, comme un outil très utile pour les échanges scolaires.

Enfin, avec cette méthode, l'OFAJ a réalisé un travail de pionnier. Il a ouvert la voie à d'autres acteurs en Europe qui s'en inspirent pour conduire des projets germano-tchèques, germano-russes, franco-germano-polonais, et même germano-israéliens.

En raison du grand succès de cette publication qui avait été revue et augmentée en 2011, nous avons décidé d'un nouveau tirage. Nous espérons que cette réédition continuera à soutenir tous les partenaires de l'OFAJ, actuels comme futurs, dans l'accompagnement linguistique des jeunes.

Que ceux-ci éprouvent motivation et plaisir à s'exprimer et à progresser dans la langue du partenaire !

Béatrice Angrand et Markus Ingenlath  
Secrétaires généraux de l'OFAJ

Nein – man muss nicht Deutsch und Französisch sprechen, um an unseren Austauschprogrammen teilzunehmen. Ja – es hilft ungemein, die Sprache des Anderen zu sprechen, denn Sprache ist der Schlüssel zur Kultur und erleichtert die Verständigung. Diese Erkenntnis hat sich in 50 Jahren DFJW millionenfach bewährt.

Das Deutsch-Französische Jugendwerk (DFJW) richtet sich mit seinen Programmen an alle jungen Menschen in Deutschland und Frankreich, ob im Kindergarten oder in der Schule, im Beruf oder an der Hochschule oder auf der Suche nach etwas Neuem. Manche sprechen bereits die Sprache des Anderen; andere nicht. Für sie haben wir die Methode der Sprachanimation entwickelt, denn wir wissen um die Hemmungen, sich in einer Fremdsprache auszudrücken, die man nicht ausreichend zu beherrschen meint.

Die Sprachanimation, vor zwanzig Jahren im Rahmen von außerschulischen Begegnungen für Jugendliche entwickelt, hat sich inzwischen mit ganz unterschiedlichen Zielgruppen (Schülerinnen und Schüler, Fachkräfte, Auszubildende...) und in verschiedenen Arten von Begegnungen (Sport, Kultur, berufliche Bildung, trinationale Begegnungen...) bewährt.

Es freut uns, dass das DFJW mit der Sprachanimation auch Wegbereiter für andere in Europa sein konnte: Inzwischen gibt es Handreichungen für deutsch-tschechische, deutsch-russische oder auch deutsch-französisch-polnische Sprachanimation, und auch im deutsch-israelischen Austausch wird sie eingesetzt. Die Sprachanimation findet außerdem nicht nur im außerschulischen Bereich Anklang, sondern wird auch zunehmend von Lehrern als hilfreiches Werkzeug für den Schulaustausch gesehen.

Aufgrund der großen Nachfrage haben wir uns entschlossen, diese Broschüre, die 2011 schon überarbeitet und erweitert wurde, neu aufzulegen. Wir hoffen, dass diese Neuauflage den Partnern des DFJW weiterhin eine effiziente Hilfe ist, junge Menschen auf ihrem Weg in die Partnersprache zu begleiten.

Und wir setzen natürlich darauf, dass diejenigen, die mithilfe der Sprachanimation festgestellt haben, wie überaus befriedigend es ist, in einer anderen Sprache kommunizieren zu können, aus der Austauschbegegnung eine unbändige Lust mitnehmen, weiter Fortschritte in der Partnersprache zu machen!

## Introduction

L'animation linguistique est devenue incontournable dans toutes les rencontres de jeunes subventionnées par l'OFAJ. En effet, elle permet de créer une dynamique de groupe « franco-allemande » et de favoriser la communication verbale et non-verbale dans les échanges.

Les activités d'animation linguistique dédramatisent la communication linguistique, permettent aux jeunes de surmonter facilement les barrières face à la langue du partenaire et leur donnent souvent envie d'apprendre cette langue de façon plus systématique, après la rencontre, afin de pouvoir mieux communiquer avec leurs nouveaux amis.

En 1996, l'OFAJ publiait la première version d'un guide pour une animation linguistique : « Le projet Bielefeld », après avoir mené des travaux scientifiques sur la communication naturelle dans les programmes franco-allemands de jeunes. Ce document de travail, écrit par Fabienne Bailly sur la base de son mémoire de maîtrise présenté à l'Université de Clermont-Ferrand, est devenu une référence en matière d'animation linguistique. Les animateurs de rencontres se sont approprié cette démarche et ont commencé à introduire ces activités dans les programmes. Ils se sont alors rendu compte que Français et Allemands communiquaient plus facilement et qu'un véritable groupe franco-allemand se mettait en place.

En 2000, l'OFAJ publiait une nouvelle version, revue et corrigée, sous le titre : « L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes ». C'est une version remaniée et augmentée, en 2009 puis en 2011, tenant compte des nombreuses expériences faites dans les rencontres de jeunes, que nous présentons aujourd'hui.

Nous avons décidé de publier ce document dans un nouveau format, plus maniable pour les accompagnateurs de rencontres. On y retrouve les bases de la conception de l'animation linguistique, puisqu'elles s'avèrent toujours aussi pertinentes, mais nous avons enrichi la partie pratique consacrée aux jeux et activités linguistiques.

La méthode de l'animation linguistique s'appuie sur la situation de rencontre et souhaite favoriser aussi bien l'apprentissage linguistique que l'apprentissage interculturel. Elle repose, entre autres, sur des recherches scientifiques concernant les processus psychosociaux intervenant dans la formulation et la compréhension lors d'une conversation naturelle entre deux personnes de langue différente.

La première partie du texte, en français puis en allemand, précise le contexte théorique dans lequel s'inscrit l'animation linguistique : la communication interculturelle, la situation particulière de rencontre franco-allemande, le rôle de la communication verbale dans les échanges et les ouvertures que cela représente pour une sensibilisation à l'autre langue.



Sprachanimation ist aus den Jugendbegegnungen, die vom DFJW gefördert werden, nicht mehr wegzudenken. Sie trägt entscheidend dazu bei, dass sich eine Gruppendynamik entwickelt; sie fördert non-verbale und verbale Kommunikation im Austausch und hilft, sprachliche Barrieren zu überwinden.

Durch Sprachanimation wird den Jugendlichen die Angst vor der Partnersprache genommen, sie sind außerdem oft motiviert, diese im Anschluss an den Austausch systematisch zu erlernen, um besser mit den neuen Freunden in Kontakt bleiben zu können.

1996 hat das DFJW die erste Version einer Sprachanimationsbroschüre veröffentlicht: „Das Projekt Bielefeld“, nachdem eine wissenschaftliche Untersuchung über die natürliche Kommunikation in deutsch-französischen Jugendprogrammen durchgeführt wurde und Fabienne Bailly im Rahmen ihrer Abschlussarbeit an der Universität Clermont-Ferrand die Ergebnisse vorgestellt hat. Dieses Arbeitsdokument ist mittlerweile zu einem Standardwerk über Sprachanimation geworden und seine Ansätze sind von Teamern übernommen worden, die die Aktivitäten in ihren Austauschprogrammen einsetzen. Diese konnten somit feststellen, dass Deutsche und Franzosen leichter miteinander kommunizieren und eine wirkliche deutsch-französische Gruppendynamik entsteht.

Im Jahr 2000 hat das DFJW eine neue und überarbeitete Version mit dem Titel: „Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen“ veröffentlicht. Die heute vorliegende Version, 2009 und 2011 überarbeitet und erweitert, trägt den zahlreichen Erfahrungen mit Sprachanimation in den Jugendbegegnungen Rechnung.

Wir haben uns dazu entschlossen, dieses Dokument in einem neuen und handlicheren Format zu veröffentlichen. Es enthält die Grundsätze der Sprachanimation, da diese weiterhin Gültigkeit haben, erweitert haben wir jedoch den Praxisteil der Sprachspiele und -aktivitäten.

Die Methode der Sprachanimation stützt sich auf die Begegnungssituation und zielt auf eine Sensibilisierung für sprachliches und interkulturelles Lernen ab. Eine ihrer Grundlagen bilden Untersuchungen über psychosoziale Prozesse, die hinsichtlich des Formulierens und Verstehens in der natürlichen Kommunikation zwischen zwei Personen unterschiedlicher Muttersprache vorkommen.

Der erste Teil des Textes behandelt, zunächst in französischer und dann in deutscher Sprache, die theoretischen Grundlagen der Sprachanimation und der interkulturellen Kommunikation, die Besonderheit der deutsch-französischen Begegnung, die Rolle der verbalen Kommunikation in den Austauschprogrammen und die damit verbundene Sensibilisierung für die Partnersprache.

La deuxième partie (chapitre 7) correspond à l'aspect pratique et comprend les fiches de jeux pour les activités d'animation linguistique. Les descriptifs sont bilingues, permettant aux accompagnateurs d'avoir des consignes aussi bien en français qu'en allemand. Une table alphabétique des jeux facilite la sélection des activités. Des propositions telles que « Comment former des tandems ou des groupes », un « Vocabulaire de survie » ainsi que « Quelques internationalismes » complètent les outils pour la pratique.

Ce document est disponible par téléchargement sur le site internet de l'OFAJ et devrait être accompagné prochainement de vidéos, permettant de visualiser la mise en oeuvre de quelques activités.



Der zweite Teil (Kapitel 7) ist praktisch angelegt und enthält Spielanleitungen für die Sprachanimations-Aktivitäten. Die Anleitungen sind in beiden Sprachen verfasst und eine Übersichtstabelle erleichtert die Auswahl der Spiele. Vorschläge zur „Bildung von Tandems oder Gruppen“, ein „Überlebenswortschatz“ sowie einige „Internationalismen“ vervollständigen die Anleitungen für die Praxis.

Dieses Dokument ist auf der Internetseite des DFJW verfügbar und soll in Kürze auch Beispiele in Form von Videofilmen enthalten, die die Umsetzung einiger Aktivitäten illustrieren.

*Zur sprachlichen Vereinfachung und zur besseren Lesbarkeit wird im nachfolgenden Text die männliche Form verwendet.*

# 1

- 15 • [La communication interculturelle dans les rencontres franco-allemandes](#)
- 16 • **1.1. La communication interculturelle**
  - 16 1.1.1. Notion de communication
  - 17 1.1.2. Culture, interculturel
  - 19 1.1.3. Réactions naturelles face à l'altérité
  - 20 1.1.4. La décentration ou l'ouverture interculturelle
- 21 • **1.2. Le contexte de la rencontre franco-allemande**
  - 21 1.2.1. La rencontre interculturelle
  - 22 1.2.2. Le franco-allemand
- 23 • **1.3. La communication verbale dans les rencontres**
  - 23 1.3.1. Rôle de la langue
  - 25 1.3.2. Le médiateur de communication

# 2

- 29 • [L'animation linguistique](#)
- 30 • **2.1. Définition**
  - 30 2.1.1. Remarques générales à l'origine de l'animation linguistique
  - 32 2.1.2. Stratégies de communication
- 33 • **2.2. Méthodes de l'animation linguistique**
  - 33 2.2.1. Méthode ludique
  - 34 2.2.2. Méthode du tandem

# 3

- 37 • [Le projet Bielefeld](#)
- 38 • **3.1. Le projet**
- 39 • **3.2. Étude de la communication naturelle**
  - 39 3.2.1. Motivations à la communication
  - 40 3.2.2. Situations propices à la communication
  - 40 3.2.3. Stratégies de communication
  - 40 3.2.4. Acquisitions linguistiques

# 4

- 43 • [Apports du projet Bielefeld](#)
- 44 • **4.1. Les conditions préalables à une animation linguistique**
- 44 4.1.1. Une équipe d'encadrement cohérente et préparée
- 45 4.1.2. Un public homogène
- 45 4.1.3. Une salle à la disposition du groupe
- 46 4.1.4. Préparation linguistique
- 46 • **4.2. Utilisation d'outils d'observation pour l'animation linguistique**
- 46 4.2.1. Grille d'observation de l'animateur
- 47 4.2.2. Grille d'interviews et questionnaire de fin de rencontre

# 6

- 63 • [Conclusion](#)
- 116 **Bibliographie**
- 119 **I Grilles**
- 129 **II Questionnaire**

# 5

- 51 • [Mise en place de l'animation linguistique](#)
- 52 • **5.1. Déblocage**
- 52 5.1.1. Susciter la motivation
- 54 5.1.2. Rendre explicites les stratégies non verbales
- 54 • **5.2. Acquisition linguistique**
- 54 5.2.1. Prise de conscience des stratégies d'apprentissage
- 55 5.2.2. Favoriser les situations propices à la communication
- 57 • **5.3. Systématisation**
- 58 • **5.4. Animation linguistique avant et pendant la rencontre**
- 59 • **5.5. Remarques complémentaires**

# 7

- 137 • [Outils pour la pratique](#)
- 139 **III Table alphabétique de jeux**
- 147 **IV Fiches de jeux**
- 269 **V Comment former des tandems ou des groupes**
- 275 **VI Vocabulaire de survie**
- 289 **VII Internationalismes**

# 1

- 67 • Interkulturelle Kommunikation in deutsch-französischen Begegnungen
- 68 • **1.1. Die interkulturelle Kommunikation**
  - 68 1.1.1. Begriff der Kommunikation
  - 68 1.1.2. Kultur, Interkulturelles
  - 71 1.1.3. Natürliche Reaktionen auf das Anderssein
  - 72 1.1.4. Dezentrierung oder interkulturelle Öffnung
- 73 • **1.2. Der Kontext der deutsch-französischen Begegnung**
  - 73 1.2.1. Die interkulturelle Begegnung
  - 74 1.2.2. Das Deutsch-Französische
- 75 • **1.3. Verbale Kommunikation in den Begegnungen**
  - 75 1.3.1. Die Rolle der Sprache
  - 78 1.3.2. Der Kommunikationsmittler

# 2

- 81 • Sprachanimation
- 82 • **2.1. Definition**
  - 82 2.1.1. Allgemeine Bemerkungen zur Entstehung von Sprachanimation
  - 84 2.1.2. Kommunikationsstrategien
- 85 • **2.2. Methoden der Sprachanimation**
  - 85 2.2.1. Spielerische Methode
  - 86 2.2.2. Die Tandem-Methode

# 3

- 89 • Das Projekt Bielefeld
- 90 • **3.1. Durchführung**
- 91 • **3.2. Die natürliche Kommunikation**
  - 92 3.2.1. Die Motivation zu kommunizieren
  - 92 3.2.2. Kommunikationsfördernde Situationen
  - 92 3.2.3. Kommunikationsstrategien
  - 93 3.2.4. Spracherwerb

# 4

- 95 • [Projektergebnisse](#)
- 96 • **4.1. Voraussetzungen für den Einsatz von Sprachanimation**
  - 96 4.1.1. Das Leitungsteam
  - 97 4.1.2. Die Zielgruppe
  - 97 4.1.3. Ein Raum für die Begegnung
  - 97 4.1.4. Sprachliche Vorbereitung
- 98 • **4.2. Verwendung von Beobachtungsinstrumenten für die Sprachanimation**
  - 98 4.2.1. Leitfragen für eine Beobachtung durch den Sprachanimateur
  - 99 4.2.2. Leitfaden für Gespräche in der Muttersprache und Abschlussfragebogen

# 6

- 113 • [Schlussbetrachtung](#)
- 116 **Bibliographie**
- 119 **I Leitfaden**
- 129 **II Fragebogen**

# 5

- 103 • [Durchführung der Sprachanimation](#)
  - 104 • **5.1. Abbau von Hemmungen**
    - 104 5.1.1. Motivation wecken
    - 105 5.1.2. Bewusstmachen non-verbaler Kommunikationsstrategien
  - 106 • **5.2. Spracherwerb**
    - 106 5.2.1. Sich der Lernstrategien bewusst werden
    - 106 5.2.2. Kommunikationsfördernde Situationen schaffen
- 109 • **5.3. Systematisierung**
- 109 • **5.4. Sprachanimation vor und während der Begegnung**
- 110 • **5.5. Bemerkungen**

# 7

- 137 • [Anleitung für die Praxis](#)
  - 139 **III Übersichtstabelle Spiele**
  - 147 **IV Spielanleitungen**
  - 269 **V Bildung von Tandems oder Gruppen**
  - 275 **VI Überlebenswortschatz**
  - 289 **VII Internationalismen**



La communication  
interculturelle  
dans les rencontres  
franco-allemandes

## 1.1.

### La communication interculturelle

#### 1.1.1.

##### Notion de communication

La communication est considérée comme une transmission d'informations. Cette transmission va mettre en jeu deux protagonistes :

un émetteur (qui émet un message)

et un récepteur (qui va recevoir le message). Le message en lui-même a besoin d'un support ou d'un moyen par lequel il va être transmis :

il sera pour cela traduit en un système de symboles ou codé par l'émetteur, le code choisi pouvant être par exemple une langue ou un autre type de langage (ex : langage informatique). Le message de l'émetteur pourra aussi contenir sous forme codée certaines informations ayant trait à son état psychologique.

Le récepteur devra être à même de décoder ce message pour comprendre ce que veut lui transmettre l'émetteur.

À partir de là, une série de facteurs va influencer, voire conditionner le type de communication qui s'établira entre deux interlocuteurs :

#### > **le cadre social environnant :**

par exemple la hiérarchie, qui va induire des rapports de rôle, des normes de conduite chez les acteurs de la communication ;

#### > **les conditions matérielles données :**

le bruit environnant, les interférences dans le cas d'une situation de communications multiples et simultanées ou l'utilisation de relais multiples, trop nombreux, mal articulés, etc. ;

#### > enfin, **des facteurs psychosociaux,**

aussi bien chez l'émetteur que chez le récepteur : leur caractère, leur humeur, leur degré de socialisation, leurs sentiments de sympathie ou d'antipathie l'un envers l'autre, mais surtout le **cadre de référence** de chacun, très lié à l'histoire personnelle de l'individu et qui représente l'ensemble de ses systèmes d'opinions, de savoir, de normes, de valeurs. C'est ce cadre de référence qui va définir le répertoire des interlocuteurs, qui lui-même déterminera chez l'émetteur la forme et le contenu du message, chez le récepteur les modalités d'interprétation du message reçu. Or, la communauté des répertoires entre émetteur et récepteur est une condition sine qua non à l'aboutissement de l'acte de communication, sans quoi les communicants ne se comprendront pas. Ainsi, la communication pourra demeurer infructueuse si par exemple les interlocuteurs ne disposent pas d'un code commun idéologique et linguistique.



### 1.1.2.

#### Culture, interculturel

Dans le cas d'une rencontre interculturelle, la communication fait intervenir des acteurs de cultures différentes.

Dans le cadre de notre

étude, nous nous en tiendrons à la définition ethnologique de la culture :

« l'ensemble des connaissances et des comportements (techniques, économiques, rituels, religieux et sociaux) qui caractérisent une société humaine déterminée »<sup>1</sup>.

La culture regroupe donc toutes les normes de comportement, les rituels d'interaction (usages, codes de politesse et de savoir-vivre), les codes de communication (dont la langue), les valeurs et croyances, la manière de percevoir certaines situations, d'agir ou de réagir, de penser, de même que les modes de vie, les savoir-faire techniques, économiques ou artistiques, les modes d'organisation collectifs etc., d'une société donnée. Toutes ces données constitutives d'une culture sont cependant sujettes à évoluer et à se modifier<sup>2</sup>. En effet, il ne faut pas oublier que si tout être est porteur d'une culture, il n'est pas seulement le produit de cette culture. Ce sont au contraire les individus qui produisent la culture, qui la modèlent et la font évoluer, notamment au contact de personnes de cultures différentes. Il ne faut donc pas considérer la culture comme un phénomène figé, mais comme un processus en évolution constante qui se définit et se redéfinit en fonction de ses caractéristiques propres et de ses relations avec d'autres cultures.

Cette précision introduit la notion d'**interaction** entre les cultures et c'est bien de cela dont il est question dans un contexte interculturel :

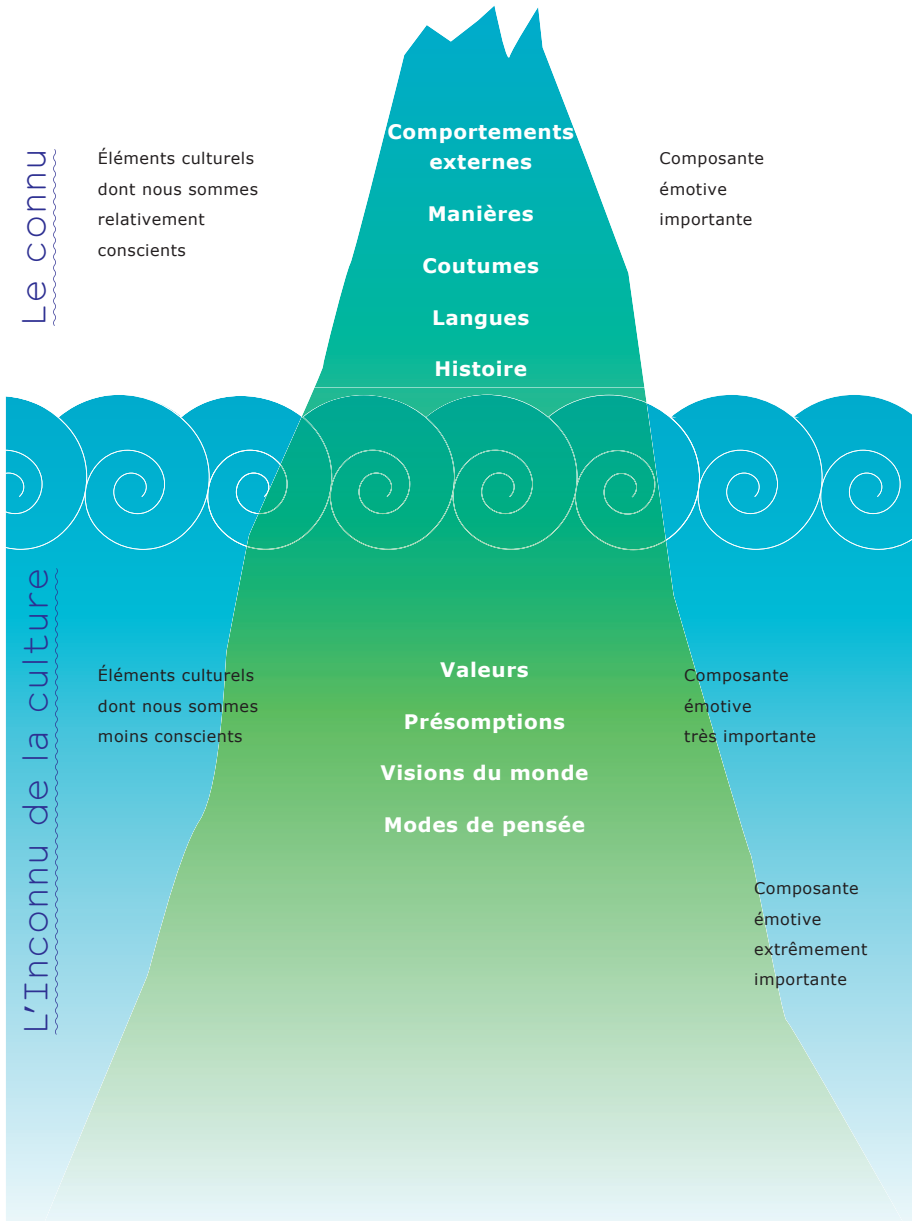
il s'agit des échanges interactifs qui ont lieu entre des porteurs de cultures différentes et des conséquences enrichissantes et formatrices que ce type d'apport peut avoir sur le développement des personnes.

D'autre part, la rencontre interculturelle met en premier lieu des individus en présence, avec leur personnalité et leurs caractéristiques propres : « Ce qui rentre en contact, ce ne sont pas des cultures ou des identités nationales mais des personnes »<sup>3</sup>.

La communication interculturelle va donc se jouer à deux niveaux :

- > un niveau inter-personnel, comme pour toute communication, interculturelle ou non, et qui mettra en jeu l'identité **sociale** de l'individu ;
- > un niveau interculturel, qui fera intervenir la différence **culturelle** entre les individus mis en présence et qui entraînera une série d'attitudes et de réactions psychosociales propres à toute personne entrant en contact avec une personne dite « étrangère ».

## L'analogie de l'iceberg



### 1.1.3.

#### Réactions naturelles face à l'altérité

Lipiansky<sup>4</sup> décrit deux attitudes ou « mécanismes socio-cognitifs » que l'on retrouve avec une certaine constance chez tout individu confronté à l'altérité : la catégorisation et l'ethnocentrisme.

#### La catégorisation

Il s'agit de la tendance de toute personne à chercher chez l'autre la confirmation des préjugés que l'on attribue d'habitude à la catégorie à laquelle il appartient et de la tentative de chercher à reconnaître dans ses comportements et ses attitudes des traits caractéristiques de cette catégorie.

Ce phénomène induit un certain nombre de conséquences sur la communication interculturelle :

- > l'effet de contraste, qui est le fait d'accentuer les différences entre les cultures ;
- > l'effet de stéréotypie, qui consiste à percevoir une personne à travers les stéréotypes que l'on attribue à sa culture et à généraliser cette représentation à tous les membres de cette même culture ;
- > l'effet d'assimilation, qui tend à accentuer les ressemblances entre individus de la même culture.

Nous n'avons pas seulement recours à la catégorisation dans le but de nous créer des repères et de structurer notre environnement social : ce phénomène s'inscrit dans le processus de socialisation par lequel tout individu se définit en se différenciant des autres.

#### L'ethnocentrisme

La catégorisation peut être englobée dans un phénomène plus vaste et plus général qu'est l'ethnocentrisme. Il s'agit de la tendance que nous avons à percevoir et à juger les autres cultures à travers notre propre cadre de référence.

Cette attitude, source de malentendus dans la communication avec l'autre, peut s'expliquer par l'analogie de l'iceberg de Robert Kohls (cf. p. 18). Celui-ci distingue deux niveaux de culture :

> le connu, qui regroupe tout ce qu'un individu donne à voir de sa culture, tout ce que l'on peut observer chez lui « de l'extérieur » et que l'on nomme des artefacts : ses comportements, sa langue, ses coutumes et usages, etc. C'est la partie visible de l'iceberg.

> l'inconnu, qui fait référence à tous les facteurs psychologiques de la culture : le système de valeurs, de normes, les modes de pensée, les visions du monde. C'est la partie invisible de l'iceberg, présente de manière implicite et codée dans la culture et qui est bien souvent inconsciente chez l'individu.

À partir de ce schéma, on peut définir l'ethnocentrisme comme un mécanisme revenant à juger des phénomènes culturels « émergés » de l'autre culture à partir de phénomènes culturels « immergés » de notre propre culture. Dans la méconnaissance de la partie immergée de l'autre culture, nous avons tendance à réduire l'autre à la perception immédiate que nous avons de lui et à chercher à le comprendre sans connaître son cadre de référence et sans se douter que celui-ci est différent du nôtre.

Ce phénomène a tendance à renforcer nos modèles de référence et à faire valoir notre perception des choses comme la seule valable, tant elle nous paraît naturelle et évidente. L'autre, étranger, nous apparaît alors se comporter de manière incompréhensible, injustifiable, aberrante : « Son comportement sera réinterprété à partir d'un code qu'il ignore et qu'on le soupçonnera de violer intentionnellement »<sup>5</sup>.

Ce rejet de la différence est une réaction naturelle et spontanée inhérente à tout individu confronté à l'altérité. Il traduit un besoin de distanciation, un mécanisme de défense nécessaire face au danger potentiel que représente l'inconnu, la différence.

#### 1.1.4.

##### La décentration ou l'ouverture interculturelle

La communication interculturelle ne prendra une envergure intéressante que si l'on tente de sortir de ce type de réactions de défense, en acceptant de remettre en cause sa propre subjectivité. C'est ce phénomène que l'on appelle **décentration**<sup>6</sup>.

Pour être à même de comprendre l'autre, il me faut reconstituer la logique dans laquelle s'inscrit son cadre de référence ; mais cela signifie être capable de prendre du recul par rapport à mon propre système de valeurs. Celui-ci est bien souvent inconscient et peut être révélé par la rencontre avec l'autre et le choc culturel qui en découle. Cette confrontation avec le monde de l'autre doit permettre une prise de conscience de mes propres valeurs, comportements, modes de pensée.

L'autre joue alors le rôle de miroir : il me renvoie ma propre identité culturelle et me permet d'identifier et de relativiser mes perceptions et mes jugements.

Autrement dit, la connaissance d'autrui passe par la connaissance de soi, mais en interaction avec les autres.

Il ne suffit cependant pas de comprendre et d'accepter la différence, il faut aussi admettre la similitude avec l'étranger et ne pas le figer dans la représentation d'une des catégories qui le composent : l'identité culturelle n'est qu'une composante, qu'un aspect de l'identité sociale. Ne voir chez l'autre que sa différence culturelle, c'est le réduire à une identité unidimensionnelle, sans tenir compte d'autres dimensions sociales telles que l'âge, la profession, le sexe, la région d'origine, le milieu social, etc.

En d'autres termes, le phénomène de décentration procède d'une double démarche : d'une part, reconnaître l'autre comme différent en prenant conscience de son identité culturelle, d'autre part, le reconnaître comme semblable en acceptant sa dimension sociale.

## 1.2.

### Le contexte de la rencontre franco-allemande

Le contexte dans lequel se joue la rencontre a une influence non négligeable sur le type de communication qui pourra s'instaurer entre les personnes concernées. Dans le cadre de la rencontre franco-allemande, il convient de discerner deux aspects : d'une part la situation de **rencontre interculturelle**, d'autre part le contexte spécifique du **franco-allemand**.

#### 1.2.1.

##### La rencontre interculturelle

Le phénomène de rencontre implique déjà un certain nombre de particularités. Le psychosociologue Julien Freund définit la rencontre de la façon suivante :

« une réunion sans ordre du jour, sans but caractérisé, sinon de mettre en contact des personnes que sépare une barrière quelconque » (...) et « d'offrir aux participants la possibilité de prendre conscience de leurs discordances »<sup>7</sup>.

Les conditions de départ sont donc bien différentes d'un séjour touristique ou d'un voyage de classe ou même d'une situation d'immigration par exemple, où l'immigré n'a d'autre solution que de s'adapter au pays d'accueil.

La rencontre, telle que nous l'entendons ici, c'est-à-dire un programme binational en tiers lieu, présente tout d'abord un caractère occasionnel et factice : les participants se retrouvent généralement en vase clos pour un temps limité, en un lieu donné, coupés de leurs problèmes et de leur cadre de vie ordinaire. Dans ces conditions exceptionnelles et artificielles,

face à ce que l'on pourrait appeler un « vide social »<sup>8</sup> (qui doit s'adapter à qui ?), les participants sont poussés à composer un personnage pour réagir et s'adapter à cette situation déstabilisante. C'est ce choc social qui va provoquer une prise de conscience et un retour sur soi-même.

Par ailleurs, le propre de la rencontre est constitué par le phénomène même de communication qui s'instaure entre les participants. En effet, la rencontre donne la priorité à la relation interpersonnelle. Certes, les participants évoluent dans un cadre d'activités plus ou moins flexible, mais celui-ci est plus là comme support à l'échange et à la communication que comme fin en soi, et une marge importante est laissée au contact informel. Le plus intéressant, par rapport aux activités, est même de donner au groupe la responsabilité de la détermination et de l'organisation du programme officiel du séjour : c'est en effet au travers du processus de prise de décision et de réalisation commune que les participants seront le plus confrontés à la différence. La réalisation de l'objectif commun passant par la négociation, le choc culturel vécu pourra déclencher la remise en question des valeurs propres<sup>9</sup>.

La situation de rencontre présente cependant un certain nombre de dangers qui peuvent compromettre le bon déroulement de la communication interculturelle.

Il en est ainsi par exemple de ce que l'on nomme la « dénégation des différences »<sup>10</sup>. La sensation d'appartenance est un sentiment auquel aspire tout participant pour se sentir bien au sein d'un groupe. Or celle-ci n'est accessible que par la cohésion du groupe. Certes, un certain climat solidaire est positif vis-à-vis des relations interpersonnelles car il pousse les participants à mettre leur agressivité en sourdine et à adopter une attitude peut-être plus tolérante que dans une situation de la vie normale. Cependant, ce phénomène peut également inciter les participants à refouler toute forme de confrontation ou de conflit pour préserver ce sentiment d'harmonie et d'unité. Ils atténueront au maximum différences et divergences pour aboutir à un communautarisme et à un conformisme certes rassurants, mais inintéressants sur le plan de l'échange interpersonnel. Il est donc important de maintenir une certaine tension dans le groupe pour que chacun puisse revendiquer son individualité en exprimant librement ses opinions et en n'effaçant pas ses particularités.

Dans la rencontre interculturelle, ce problème se trouve renforcé par la peur que l'affirmation des différences ne soit interprétée comme une tendance discriminatoire et n'aboutisse à une ségrégation au sein du groupe. La dénégation des différences est donc une manière de se réfugier derrière une conception universaliste de l'humanité (nous sommes tous en premier lieu des individus) pour refouler d'éventuels conflits interculturels. Cependant, comme le dit Lipiansky : « C'est souvent à travers un **travail du négatif** que la communication peut s'approfondir

et progresser car le négatif existe même s'il n'est pas manifesté et pèse d'autant sur la rencontre qu'il reste non dit. »<sup>11</sup> Il est donc important de laisser s'exprimer les différences, dans la mesure où l'objectif de la rencontre n'est sûrement pas de supprimer les particularités : il s'agit au contraire de faire prendre conscience aux participants des différences qui les animent et il est pour cela très important qu'elles s'expriment au grand jour.

### 1.2.2.

#### Le franco-allemand

Le contexte du franco-allemand va aussi intervenir dans la relation à l'autre<sup>12</sup>. En effet, les rapports historiques entre la France et l'Allemagne vont teinter la rencontre d'une manière spécifique. Il est évident que la frontière commune entre la France et l'Allemagne - d'ailleurs si souvent remise en cause - a favorisé les contacts et l'interaction entre les deux cultures. Le passé historique commun entre la France et l'Allemagne va conditionner la représentation que les jeunes se font de l'autre pays. L'Allemagne, même encore aujourd'hui, continue d'être associée par les jeunes Français à Hitler. Quant à la langue allemande, parodiée de manière caricaturale dans les films français d'après-guerre, elle sonne toujours de manière criarde et hachée aux oreilles de nombre de Français. Comme le dit une jeune Allemande revenant d'un stage d'un an subventionné par l'OFAJ et effectué dans le secteur franco-allemand d'une association française : « Il a été dur pour moi de voir quelles images les gens ont (toujours et de nouveau) de l'Allemagne et des Allemands. Les clichés de la

choucroute, du travail, de la discipline et de la tendance à vouloir reconquérir le monde sont tenaces. »<sup>13</sup>

D'un autre côté, la force économique de l'Allemagne suscite chez les Français une sincère admiration : elle inspire un respect ambigu, mêlé de crainte (comme on a pu le constater lors de la réunification), mais constitue une réelle référence dans le discours politique et journalistique français. L'image des Français en Allemagne comporte également deux facettes. Bons vivants d'un côté, détenteurs d'un savoir-vivre que les Allemands leur envient, ils sont aussi vus avec les défauts de leurs qualités : superficiels, désorganisés, individualistes et nationalistes. C'est avec toutes ces images et ces représentations positives et négatives que les jeunes arrivent à la rencontre interculturelle et vont tenter d'entrer en contact avec les participants de l'autre nationalité.

### 1.3. La communication verbale dans les rencontres

#### 1.3.1. Rôle de la langue

La communication pose bien évidemment un problème crucial dans les échanges binationaux : faut-il avoir des connaissances linguistiques pour participer à une rencontre franco-allemande ? Quelle place tient la langue dans la communication qui s'instaure entre les jeunes au cours d'une rencontre interculturelle ? Si nous tirons les conséquences de ce qui a été dit plus haut, il nous faudrait reconnaître que la communication ne peut pas se passer

de la dimension linguistique. Pour citer de nouveau Lipiansky : « la relation, la communication (...) sont au centre même de la rencontre » et « il n'y a pas de communication sans l'existence d'un code commun aux interlocuteurs »<sup>14</sup>. Il s'agit cependant de voir si la communication ne peut pas revêtir d'autres formes que le linguistique. La communication non-verbale joue en effet un rôle important dans les rencontres. Il existe pour cela toute une série de moyens pour se faire comprendre sans avoir recours à la parole : la gestuelle, le mime, les expressions du visage, les attitudes et postures, etc. Ces instruments non verbaux n'assurent pas forcément un code commun aux interlocuteurs puisqu'ils peuvent varier selon leur culture de référence. Cependant, il n'est pas sûr non plus que le linguistique soit exempt de toute ambiguïté : pensons aux faux-amis par exemple (die Garderobe : le vestiaire ; die Kamera : l'appareil photo ; der Automat : le distributeur), ou à tous les mots d'une langue dont la signification ne couvre pas le même champ sémantique que leur traduction « officielle » dans l'autre langue (à commencer par « animation linguistique » et « Sprachanimation »<sup>15</sup>). Les connaissances scolaires ne garantissent pas non plus forcément une communication réussie : en effet, il existe une différence entre la compétence linguistique (qui correspond à la maîtrise théorique du savoir), et la performance linguistique (qui renvoie à la pratique de la langue et à l'acte effectif de parole). On constate bien souvent que les jeunes n'ont pas cette pratique. La communication verbale s'accompagne en outre de codes qui diffèrent selon les cultures, tels que les codes intonatifs

et rythmiques ou les codes conversationnels et narratifs (comment construire un récit, une argumentation, comment prouver son intérêt à l'autre, comment mener une conversation, etc.) ou même la distance sociale que maintiennent inconsciemment entre eux deux interlocuteurs pendant une conversation.<sup>16</sup> Mais il faut même aller plus loin que cela dans l'analyse des rapports qui lient une langue à la culture à laquelle elle se rapporte : toutes deux peuvent être considérées comme indissociables.<sup>17</sup>

En effet, on considère que la langue est à la fois le produit d'une culture et sa condition. Elle est la condition de la culture car c'est à travers elle que la pensée se structure : elle représente donc l'outil principal de la socialisation de l'individu. Comme l'écrit Rudolf Herrmann : « La compréhension et la communication favorisent en permanence une émancipation et une socialisation individuelles. »<sup>18</sup> Cela vaut aussi pour les contacts qui s'établissent entre les jeunes des rencontres binationales. De plus, la langue assure la transmission de la culture de génération en génération. Ainsi, en France, un des critères de mesure de l'intégration des personnes d'origine étrangère est leur maîtrise de la langue française.

La langue est également un produit culturel car elle reflète les caractéristiques d'une société donnée : les mots renvoient aux expériences et aux habitudes spécifiques de la société à laquelle ils se rapportent (ce qui explique notamment que certains soient « intraduisibles » dans une autre langue). Il apparaît comme important à ce titre de permettre aux participants

d'acquérir au moins quelques notions de l'autre langue, celle-ci pouvant être considérée comme **la clef du système de référence de l'autre** : donner accès à la langue de l'autre, c'est donner accès à la compréhension de sa culture.

Ce dernier point fait à nouveau référence au schéma de Kohls vu précédemment : la culture correspond chez un individu à différentes strates, dont certaines sont inconscientes. Elle se constitue entre autres, dans les couches les plus enfouies de notre inconscient, de représentations et de valeurs, différentes selon la culture en question, qui se traduiront par des comportements différents et donc aussi par des verbalisations différentes. Prenons l'exemple de la relation mère-enfant : en France, une mère qui se remet à travailler dès la fin de son congé de maternité suscite des réactions d'incompréhension et de forte désapprobation auprès des femmes allemandes, qui considèrent qu'une séparation avant l'âge de trois ans est vécue comme traumatisante par l'enfant. À l'opposé, la société française juge cette coupure plutôt bénéfique pour l'enfant : il entre très tôt au contact d'autres adultes et d'autres enfants et vit ainsi des expériences socialisatrices positives pour son développement. Une mère française gardant son enfant auprès d'elle jusqu'à l'âge de trois ans serait accusée de le materner, voire de l'étouffer. On s'aperçoit donc que les valeurs qui sous-tendent certaines positions sont fortement liées à une culture donnée et qu'elles sont « imprimées » à un niveau implicite de la culture concernée.



Pour que la communication soit possible entre individus de cultures différentes, il convient donc de rendre conscients les contenus de ces niveaux culturels, d'explicitier des comportements, des systèmes de valeurs et d'instaurer de cette manière un code commun aux interlocuteurs. En cela, le linguistique aura un rôle à jouer puisqu'il permettra de verbaliser les strates implicites de la culture. La langue constitue ainsi un moyen de découverte, un outil grâce auquel des individus vont pouvoir faire connaissance et rentrer progressivement dans le système de référence de l'autre.

L'existence d'un code commun ne veut cependant pas dire maîtriser parfaitement la langue dans son contexte culturel. Cela signifierait que seule une élite bilingue pourrait participer aux échanges franco-allemands, ce qui ne correspondrait pas aux directives de l'OFAJ.

Ce qui est sûr, c'est que l'apprentissage linguistique doit faire partie intégrante de la pédagogie des rencontres interculturelles.

De plus, il est évident que la langue reste le seul moyen d'accéder à un échange plus approfondi d'opinions et d'expériences et que les résultats de la communication non verbale au sein d'un groupe ne doivent pas être surestimés : la maîtrise de plus en plus grande de la langue, permet aux jeunes d'avancer dans la connaissance de l'autre et dans l'expérience de l'interculturel. Par ailleurs, l'expérience d'une communication réussie en situation de rencontre binationale va pouvoir éveiller ou renforcer l'intérêt pour la langue et la culture de l'autre et, par là même,

donner l'envie d'aller plus loin dans le désir d'apprendre.

### 1.3.2. Le médiateur de communication

On fait souvent appel à des animateurs-interprètes pour faire le lien linguistique et culturel entre les deux groupes nationaux. Ces intermédiaires, que l'on appelle parfois aussi médiateurs de communication, doivent tenir compte de trois aspects constitutifs de la traduction<sup>19</sup> :

- > Assurer le transfert linguistique : il s'agit de rendre l'information de façon la plus complète possible dans l'autre langue en tenant compte aussi bien du fond que de la forme (style, effets, etc.).
- > Assurer le transfert culturel : l'animateur-interprète doit repérer dans la langue de départ tout ce qui relève de la partie cachée de l'iceberg et le décoder explicitement pour le groupe cible. L'implicite d'une culture se manifeste en effet constamment dans sa langue : la communication, qui s'appuie sur des connaissances que toute personne appartenant à un même groupe culturel est censée partager, devient alors allusive (E.T. Hall parle de communication à contexte large pour la communication implicite et de communication à contexte strict pour la communication plus explicite<sup>20</sup>). Il s'agit pour l'animateur-interprète d'initier son public aux caractéristiques spécifiques de l'autre culture.
- > S'adapter aux circonstances et moduler sa traduction en fonction de la situation psychologique et de l'atmosphère sociale et sociolinguistique de son public. En outre, l'animateur-interprète est également chargé de la vie du

groupe : il doit faire preuve de qualités pédagogiques et être à même, par la dynamique de groupe qu'il instaurera, de mettre en relation des personnes de langue et de culture différentes et de faire vivre la rencontre interculturelle. Ce type de traduction pratiqué dans les rencontres garantit certes une communication complète et approfondie, mais présente également un certain nombre d'inconvénients. En effet, il est évident que la communication perd de sa spontanéité. D'autre part, elle est moins flexible puisqu'elle dépend de la disponibilité du médiateur et qu'elle ne peut par conséquent avoir lieu à tout moment de la journée. C'est pourquoi l'animateur-interprète se voit attribuer une nouvelle responsabilité<sup>21</sup> : celle d'encourager les participants à aborder l'autre langue et de développer une première sensibilisation linguistique.

Cette initiative poursuit un double but : amener les jeunes à une certaine autonomie en rendant possible une communication verbale entre eux et les motiver à poursuivre l'apprentissage de l'autre langue.

1 cf. Panoff et Perrin, 1973. Cette définition de la culture n'est certes pas la plus récente, mais elle répond le mieux aux besoins de ce texte de par sa concision.

2 cf. Demorgon, 1993, p. 23.

3 cf. Lipiansky, 1987, p. 70.

4 cf. Lipiansky, 1993, pp. 6-8.

5 cf. Lipiansky, 1993, p. 5.

6 cf. Lipiansky, 1993, pp. 8-9.

7 cf. Freund, 1972, pp. 12 et 15.

8 cf. Dausendschön-Gay, 1995, p. 90.

9 cf. Lipiansky, 1987.

10 cf. Lipiansky, 1987.

11 cf. Lipiansky, 1987, p. 73.

12 cf. Lipiansky, 1993.

13 cf. Tarade, 1993, p. 7.

14 cf. Lipiansky, 1987, pp. 70-71.

15 Le mot Animation est en effet connoté négativement en allemand : il renvoie d'une part au type d'animation proposée dans les voyages organisés, d'autre part aux entraîneuses (Animierdame) d'un certain type de bars.

16 cf. Hall, 1971.

17 cf. Klier et Chaumond, 1976, pp. 7-8 ; Besse, 1993, pp. 42-48.

18 cf. Herrmann, 1976, pp. 11-13.

19 cf. Herrmann et Klein, 1976, pp. 17-20.

20 cf. Hall et Hall, 1984.

21 cf. brochure OFAJ : Formation aux échanges interculturels, 1995, p. 31.





# L'animation linguistique

## 2.1.

### Définition

#### 2.1.1.

#### Remarques générales à l'origine de l'animation linguistique

Un certain nombre de constatations sont à l'origine de la conception de l'animation linguistique.<sup>22</sup>

Ainsi, on a constaté que les jeunes rentraient des rencontres en ayant fait des expériences linguistiques tout à fait variables : certains avaient progressé, d'autres non, sans que l'on sache vraiment pourquoi ni comment. S'il est vrai que la rencontre binationale - c'est-à-dire le fait de mettre en présence des jeunes Français et des jeunes Allemands - constitue un contexte favorable à la prise de contact et un potentiel certain pour l'apprentissage linguistique, cette situation n'était toutefois pas toujours exploitée au maximum. De plus, on s'est aperçu que les progrès des uns et les non-progrès des autres dépendaient moins des connaissances linguistiques effectives des jeunes que de phénomènes psychosociologiques extra-linguistiques : la capacité personnelle à entrer en contact, la peur d'être ridicule en faisant des fautes, une surestimation de l'importance du linguistique pour la communication, une sous-estimation de ses propres possibilités dans la langue étrangère. D'une manière générale, les jeunes n'osent pas communiquer dans l'autre langue car l'idée, très scolaire, que seules de bonnes connaissances linguistiques permettent un réel contact avec les jeunes de l'autre nationalité reste tenace chez nombre d'entre eux. Il faut donc faire perdre aux jeunes

la peur de la langue et leur démontrer que la communication est possible même avec très peu de moyens linguistiques. Enfin, on a remarqué que même dans les cas où les jeunes communiquent, ils ne rapportent pas toujours de la rencontre de nouvelles acquisitions linguistiques. Même si certains d'entre eux prennent spontanément des notes et conservent une trace écrite de leur apprentissage, l'acquisition ne se fait bien souvent que par une systématisation des découvertes de chacun.

Ces constatations ont amené l'OFAJ et ses partenaires à réfléchir à la possibilité d'intégrer une dimension linguistique dans les rencontres, sans pour autant proposer de véritables cours de langue. C'est ainsi qu'a été développée la conception de l'animation linguistique dans les rencontres binationales. Utiliser cette situation signifie ne pas retomber dans les travers de l'enseignement dit « classique » des langues étrangères.

Il s'agit d'une part de rendre à la communication verbale son vrai statut de moyen de communication. En effet, on peut dire que l'utilisation de l'autre langue devient naturelle et évidente à partir du moment où elle est nécessaire. Il s'agit donc de faire naître le besoin de la langue, par des activités et des situations appropriées, de manière à ce que les jeunes vivent la langue comme un outil de communication et non pas comme une fin en soi : c'est au travers de l'instrumentalisation de la langue que l'on va susciter la motivation.

D'autre part, un certain nombre de jeunes ont une mauvaise expérience

de l'apprentissage des langues étrangères en cadre scolaire. L'animation linguistique vise à leur donner ou **redonner** le goût de la langue du partenaire. Ainsi, contrairement au cours de langue scolaire, qui cible clairement, voire exhaustivement l'acquisition, l'animation linguistique veut être en priorité une **incitation** à utiliser la langue de l'autre : il s'agit de réintroduire la notion de plaisir trop souvent négligée dans l'enseignement des langues étrangères à l'école. Il serait intéressant à ce niveau de comparer les systèmes scolaires français et allemand afin de cerner d'éventuelles différences dans l'approche pédagogique des langues des deux pays.

Pour être à même de suivre une démarche de ce type, l'animateur linguistique devra disposer d'un certain nombre de compétences :

- > être formé aux rencontres interculturelles et disposer de connaissances suffisantes de l'autre langue (l'animateur ne doit pas connaître de blocage linguistique s'il veut être en mesure d'aider les jeunes à surmonter leur propre appréhension) ;
- > être flexible et être à même de proposer une animation linguistique spontanée, dans les situations où le besoin se fait sentir ;
- > enfin, être capable de poursuivre une démarche qui pourra paraître inhabituelle, surtout s'il s'agit d'un animateur-interprète. En effet, il devra s'efforcer de ne pas servir systématiquement d'intermédiaire à la communication, mais plutôt d'apporter une aide à la formulation et/ou à la compréhension et de mener les jeunes à l'autonomie. Il aura donc davantage une fonction de tuteur que de

traducteur. Il s'agit là de placer les jeunes, le plus souvent possible, en situation de communication pour qu'ils deviennent eux-mêmes acteurs de cette communication :

c'est par l'expérience personnelle d'une communication réussie que les jeunes prendront confiance en eux et auront envie d'aller plus loin dans l'apprentissage linguistique.

D'une manière générale, l'animation linguistique a donc pour objectifs :

- > d'aider les jeunes à surmonter les différents blocages psychosociologiques qui gênent l'instauration de la communication naturelle et de leur faire perdre la peur de l'autre langue en leur démontrant que la communication est possible avec peu de connaissances linguistiques ;
- > de leur (re)donner goût à la langue de l'autre en faisant vivre la langue comme un moyen de communication et non comme une matière scolaire ;
- > d'utiliser la situation de contact binational pour encourager la communication et faire naître le désir d'apprendre un minimum de mots ou expressions nécessaires à la vie de la rencontre ;
- > de promouvoir et systématiser l'acquisition linguistique en proposant des activités ludiques qui favorisent la mémorisation et l'apprentissage ;
- > de favoriser l'autonomie des jeunes (qui, en particulier à l'étranger, passe par une certaine maîtrise de la langue) et de faire naître chez eux la motivation d'un apprentissage systématique ultérieur à la rencontre.

### 2.1.2.

#### Stratégies de communication

Les recherches de l'Université de Bielefeld sont venues étayer le concept d'animation linguistique en mettant en évidence la notion de stratégies de communication. Des chercheurs travaillent, depuis de longues années, sur l'aspect sociolinguistique de la situation de communication naturelle qui s'instaure entre deux interlocuteurs de langue différente.<sup>23</sup>

Lorsque nous nous adressons à une personne étrangère dans sa langue, nous nous heurtons souvent à différents problèmes : il nous manque le vocabulaire correspondant, les expressions appropriées, les connaissances grammaticales nécessaires pour comprendre l'autre ou nous faire comprendre de lui.

Face à ces difficultés, nous allons parfois puiser dans un autre registre de possibilités que celles de la compétence linguistique et qui peuvent être par exemple : s'expliquer par gestes, changer de langue dans l'espoir d'être mieux compris, appeler l'interlocuteur à l'aide par des hésitations, une intonation interrogative, des expressions du type « comment dit-on », etc. Ce sont ces procédés naturels mis en place par chacun que l'on nomme **stratégies de communication**.<sup>24</sup>

Les chercheurs de l'Université de Bielefeld ont ainsi répertorié les formes de la communication interactive entre locuteurs français et allemands, c'est-à-dire les différentes manières dont deux interlocuteurs de langue différente s'entraident pour la formulation et la compréhension du message

qu'ils tentent de se faire passer.

Ces études ont permis de révéler que, si le recours à ces stratégies favorisait la communication, il ralentissait cependant d'autant le rythme de la conversation. Or, les psychologues sont d'accord sur le fait que l'on recherche toujours, dans une conversation, le moyen le plus économique d'atteindre l'objectif communicatif visé. L'utilisation de ces stratégies peut donc aller à l'encontre de ce besoin d'économie, ce qui signifie que nous préférons éventuellement abandonner ou modifier notre objectif communicatif plutôt que de l'atteindre avec effort.

Cependant, ces stratégies présentent sur le plan pédagogique un aspect tout à fait intéressant : on a constaté en effet que plus l'effort à fournir pour atteindre l'objectif communicatif visé était important, plus on avait de chances de mémoriser le cheminement réalisé pour y parvenir, ainsi que les mots de vocabulaire liés à cette situation. Les stratégies de communication se révèlent donc être à la fois des stratégies d'apprentissage.

C'est cet aspect-là que l'on va tenter d'exploiter en animation linguistique : il va s'agir de faire prendre conscience aux jeunes des procédés naturels qu'ils utilisent spontanément pour communiquer et de systématiser cette démarche en mettant en commun les différentes stratégies de chacun et en donnant ainsi la possibilité d'essayer et de s'approprier de nouvelles stratégies d'apprentissage. L'objectif visé est double : favoriser l'apprentissage linguistique immédiat (par exemple par l'utilisation



systematique d'un carnet de vocabulaire), mais aussi soutenir d'éventuelles acquisitions autonomes qui auraient lieu après la rencontre (par exemple : en décrivant des situations de réemploi possibles des acquisitions réalisées pendant le séjour).

## 2.2. Méthodes de l'animation linguistique

Dans les rencontres de jeunes, qui ont entre autres objectifs la sensibilisation ou l'apprentissage linguistique, ce travail peut se faire par le biais de deux méthodes pouvant être mises en œuvre de manière complémentaire : la méthode ludique de l'animation linguistique et la méthode du tandem.<sup>25</sup>

### 2.2.1. Méthode ludique (animation linguistique)

La méthode ludique de l'animation linguistique a trois objectifs : le déblocage, l'acquisition linguistique et la systématisation.

#### Le déblocage

Il s'agit d'amener les participants à surmonter les barrières - affectives la plupart du temps - qui les empêchent de communiquer librement.

Les dénommés blocages peuvent avoir des origines diverses : une mauvaise connaissance du langage parlé de l'autre, une certaine timidité, des difficultés naturelles à rentrer en contact, un découragement dû à des échecs préalables (scolaires ou autres), la peur du ridicule, etc.

Cette phase de déblocage est déterminante. Elle entend aider les participants à prendre confiance en eux et à perdre la peur du contact, physique ou psychique, avec l'autre. Elle s'appuie sur des jeux principalement non verbaux, tels que les jeux "faire connaissance", les activités d'expression liées au mime ou au théâtre, les chansons, les jeux de rôle, etc. Ces activités visent à développer les contacts sociaux entre les jeunes et à leur faire vivre des expériences ensemble.

C'est aussi une phase de motivation linguistique. La langue sera introduite pratiquement "sans qu'on s'en aperçoive" car elle n'aura qu'une fonction instrumentale : il s'agit d'apprendre ce dont on aura besoin pour atteindre l'objectif commun et d'avoir envie d'en apprendre plus grâce à l'expérience d'une communication réussie.

#### L'acquisition linguistique

Après avoir obtenu un minimum de déblocage, on va introduire l'aspect linguistique dans les jeux et activités menés avec les jeunes, par exemple en créant le besoin de la langue par des situations appropriées, ou en répondant à des besoins linguistiques constatés, ou par des jeux issus de l'animation de groupe traditionnelle et adaptés de manière à inclure une composante linguistique, etc.

Il s'agira alors de faire intervenir certains processus de mémorisation visuelle et auditive. En effet, les jeunes voient et entendent beaucoup de choses pendant le séjour mais, sans un support à l'apprentissage, ils ne retiendront sans doute pas grand-chose de cette foule

d'informations linguistiques. On va donc mettre en place des jeux pour favoriser la mémorisation, tels que des jeux de répétition par exemple. De plus, on pourra visualiser les acquisitions à l'aide d'affiches qui resteront accrochées pendant toute la durée du séjour dans une salle commune.

### La systématisation

Cette étape correspond en somme à une récapitulation ordonnée. Il s'agit de mettre en commun tout ce que les jeunes ont pu apprendre pendant le séjour et de structurer ce savoir acquis. On peut par exemple essayer de leur faire découvrir par déduction le fonctionnement grammatical de la langue à partir de ce qu'ils en savent déjà. L'intérêt est qu'ils soient capables, à partir d'éléments langagiers acquis au hasard de la rencontre dans des situations précises, d'opérer un transfert et d'utiliser ces acquisitions dans d'autres situations.

Il est important de préciser que ces trois objectifs ne correspondent pas forcément à un ordre chronologique. On préfère comparer la démarche de l'animation linguistique au Boléro de Ravel : dans celui-ci, chaque instrument est introduit au fur et à mesure, sans pour autant qu'un autre cesse de jouer, jusqu'à aboutir à un mouvement symphonique final où tous les instruments jouent en même temps. En animation linguistique, on commencera donc par le déblocage, qui durera tout au long de la rencontre : en effet, certains blocages peuvent persister, de nouveaux peuvent apparaître en cours de séjour. On introduira ensuite l'acquisition linguistique, qui pourra avoir lieu

dans tous les temps d'animation, puis la systématisation, qui interviendra à partir du moment où certaines acquisitions auront déjà eu lieu.

Il est important, ici, de préciser que ces objectifs doivent être adaptés en fonction de la durée et de la nature du programme, ainsi que du public cible.

### 2.2.2.

#### Méthode du tandem

La méthode tandem est utilisée pour l'apprentissage linguistique intensif et ciblé, par exemple dans les cours de langue binationaux de l'OFAJ. Mais les principes de cette méthode peuvent également être utilisés dans les rencontres qui ne poursuivent pas en premier lieu des objectifs linguistiques. Sous certaines formes et dans certaines activités il peut être intéressant de les mettre en application pour soutenir la démarche de l'animation linguistique.

Dans la méthode du tandem, l'apprentissage linguistique relève d'une sorte de "contrat didactique"<sup>26</sup> entre deux partenaires de langue maternelle différente. L'apprentissage en tandem repose sur le principe de réciprocité. Dans le cas présent, il s'agit d'un Français et d'un Allemand qui travaillent ensemble à la réalisation d'un objectif commun. Ils parlent alternativement français et allemand (par exemple : une demi-heure dans une langue, une demi-heure dans l'autre) et endossent à tour de rôle la fonction d'apprenant et d'expert de sa langue maternelle.

Le tandem est flexible : le choix du partenaire peut être libre ou imposé

selon certains critères, celui-ci peut rester durablement le même ou changer régulièrement, en fonction de la composition du groupe et des objectifs d'apprentissage. Les interlocuteurs ne sont pas non plus forcés d'avoir le même niveau de langue : l'important est plutôt qu'il n'y ait ni langue dominante, ni partenaire dominant, selon les principes du partenariat et de la réciprocité. Enfin, le tandem s'adapte au rythme individuel des intéressés : les deux partenaires pourront donc prendre le temps de s'exprimer, d'utiliser des stratégies de communication, de tester des mots ou expressions nouvellement appris.

Le tandem est donc le lieu idéal pour un apprentissage intensif et efficace car il permet aux jeunes de travailler en forte interaction, dans un climat de confiance et de manière autonome<sup>27</sup>.

22 cf. Bricaud, Cauneau, Dausendschön-Gay et Kraus, 1990 ; Bricaud, 1991. Ces deux textes sont des documents internes à l'OFAJ.

23 cf. Dausendschön-Gay, Gülich et Krafft, 1989.

24 cf. Dausendschön-Gay, 1993.

25 cf. Kraus, 1990 ; Jamet, 1991 ; Dausendschön-Gay, 1995.

26 cf. Dausendschön-Gay, 1995.

27 Voir ici d'autres documents sur la page Internet de l'OFAJ :

<http://www.ofaj.org/ressources-methodologiques>  
ou

<http://www.ofaj.org/organiser-une-rencontre-linguistique>

Certains documents peuvent également être envoyés sur demande par l'OFAJ.



# Le projet Bielefeld

### 3.1.

#### Le projet

En 1991, l'OFAJ a renforcé la coopération avec les chercheurs de l'Université de Bielefeld, dont les travaux réalisés jusque-là sur la communication naturelle entre locuteurs de langues différentes pouvaient servir de base à un projet de recherche sur les rencontres de jeunes. Il s'agissait d'observer la communication naturelle entre les jeunes dans le contexte des rencontres binationales et de mettre en place une étude permettant :

- > de réunir des informations sur le déroulement de la communication naturelle entre les participants ;
- > de répertorier les stratégies de communication effectivement utilisées par les jeunes en situation de rencontre franco-allemande.

Le projet Bielefeld prévoyait ainsi de « recueillir, à partir du principe de **l'observation participative**, des données sur les contacts linguistiques et leur évolution au cours de situations de communication »<sup>28</sup>. On entend par observation participative le fait de demander à des animateurs de jouer un double rôle dans une rencontre franco-allemande : d'une part, encadrer la rencontre et, d'autre part, mener une série d'observations sur le déroulement de la communication entre les jeunes. Ces animateurs-observateurs devaient remplir certaines conditions quant à leurs qualifications : être bilingues, justifier d'une bonne expérience de l'animation et d'une sensibilisation à l'interculturel.

Deux rencontres subventionnées par l'OFAJ ont été retenues pour la réalisation de cette étude. Elles se sont déroulées pendant l'été 1992 : d'une part, une rencontre binationale organisée par les Francas et l'Arbeiterwohlfahrt (AWO) qui s'est déroulée à Sontra (près de Kassel). Participaient à ce séjour 37 jeunes de 11 à 15 ans. D'autre part, une rencontre binationale réalisée par le Bureau International de Liaison et de Documentation (BILD) et la Gesellschaft für übernationale Zusammenarbeit (GüZ). Il s'agissait d'une rencontre avec cours de langue binational (cinq matinées par semaine, à raison de trois heures chaque séance), se déroulant à Langholz (Nord de l'Allemagne), pendant trois semaines, à laquelle participaient 30 jeunes de 13 à 15 ans.

Une réunion a eu lieu en juin 1992 avec tous les acteurs du projet. Elle a permis de définir plus précisément les cinq outils d'observation à mettre à la disposition des animateurs-observateurs pour la réalisation de leur étude :

- > Des questionnaires de début et de fin de rencontre, destinés à recueillir certaines informations de base sur les jeunes concernés par l'étude et à mettre en évidence l'évolution des contacts et de la communication ainsi que d'éventuelles acquisitions linguistiques pendant la rencontre.
- > Une grille d'observation pour les animateurs-observateurs, afin qu'ils décrivent l'évolution de la rencontre interculturelle et le comportement linguistique des jeunes.
- > Une grille pour mener des interviews narratives : les animateurs-observateurs devaient interviewer les participants

pour qu'ils leur décrivent des situations vécues de communication naturelle.

> Des indications pour réaliser des enregistrements audio et vidéo, afin de documenter le comportement linguistique des jeunes.

> Enfin, la demande de rapporter toute autre source d'information, telle que des documents sur les activités linguistiques réalisées pendant les deux rencontres.

À la fin de l'été, l'équipe s'est de nouveau réunie pour faire le point sur le déroulement des rencontres. D'une manière générale, on peut dire que la méthode d'observation participative a permis de recueillir des données différentes en fonction du contexte de la rencontre donnée. Les questionnaires, le carnet d'observation BILD/GÜZ ainsi que les interviews Francas/AWO constituent les données les plus intéressantes relevées dans les deux centres. Les questionnaires, dépouillés et analysés par Bettina Offermann<sup>29</sup> permettent d'obtenir une vue d'ensemble du déroulement des deux séjours et de dégager des grandes lignes sur le comportement linguistique et interculturel des jeunes. D'un caractère quelque peu anecdotique, le carnet permet d'appuyer, par des exemples pris sur le vif, les tendances dégagées à partir des questionnaires. Les interviews Francas/AWO illustrent d'une manière vivante et précise les résultats des questionnaires : elles mettent en valeur les stratégies utilisées par les jeunes et la manière dont les acquisitions linguistiques ont eu lieu. Émanant directement des jeunes, ces témoignages « vécus » viennent renforcer l'analyse des questionnaires. D'autre part, le fait même d'être interviewés a forcé les jeunes

à réfléchir et à refléter certaines de leurs attitudes inconscientes, provoquant par là même une prise de conscience de leur propre comportement linguistique.

Les données et travaux mentionnés sont disponibles auprès de l'OFAJ.

### 3.2.

#### Étude de la communication naturelle

L'analyse du matériel collecté dans les deux programmes permet de mettre en valeur et de documenter quatre aspects distincts de la communication naturelle : les motivations de la communication, les situations favorisant cette communication, les stratégies de formulation et de compréhension spontanément utilisées par les jeunes, ainsi que les acquisitions linguistiques découlant de cette communication.

##### 3.2.1.

#### Motivations à la communication

Les raisons qui poussent les jeunes à engager la conversation avec un jeune de l'autre pays sont l'envie de connaître l'autre et l'envie de mener une activité ensemble. Viennent ensuite la nécessité, le désir de pratiquer la langue, les centres d'intérêts communs. Les jeunes parlent d'abord d'eux-mêmes : de leur vie, de leur famille, pays, amis. C'est dire que la relation interpersonnelle est au centre de la communication. Puis viennent les centres d'intérêt commun : loisirs, hobbies, sport, jeux, mais aussi les voyages, les rapports filles-garçons. La rencontre, c'est à dire ce que les jeunes sont en train de vivre ensemble, crée également une base commune qui les rapproche : ils citent ainsi les cours

de langue, activités, excursions, conflits, repas. Enfin, les jeunes découvrent également la dimension interculturelle de la rencontre et s'y intéressent : ils comparent les systèmes scolaires, la France et l'Allemagne, les spécialités culinaires.

### 3.2.2.

#### Situations propices à la communication

Il est intéressant de constater que les situations les plus communicatives ont eu lieu dans les chambres binationales. Il s'agit en effet d'une situation laissée à la libre gestion des participants et où la communication reste donc totalement naturelle. D'autres jeunes citent plutôt le sport et les jeux, les excursions et activités de groupe. Les sessions linguistiques sont également citées comme favorisant la communication ou encore les activités en petits groupes.

### 3.2.3.

#### Stratégies de communication

Face à une situation de communication, l'interlocuteur oscille entre deux attitudes : soit « laisser tomber », quand l'objectif communicatif lui paraît trop difficile à atteindre, soit tenter de transmettre ou de comprendre le message coûte que coûte. Dans ce dernier cas, il va avoir recours à toute une série de stratégies de communication, de compréhension et de formulation :

Stratégies non verbales :

mime, gestes, intonation, dessins, écriture ;

> Choix de la langue :

langue de l'autre, mélange de langues (français et allemand), l'anglais comme

lingua franca ;

> Stratégies de compréhension : reformulation dans une autre langue, recours à certaines expressions (demander à répéter, à parler plus lentement, etc.) ;

> Stratégies de formulation : emploi d'une périphrase, achèvement interactif (l'interlocuteur, véritable partenaire de la communication, vient en aide au locuteur non natif en lui proposant des modèles de réponse lorsque celui-ci ne trouve pas les mots pour s'exprimer), recours à un traducteur, recours au dictionnaire.

### 3.2.4.

#### Acquisitions linguistiques

Les jeunes des deux rencontres sont quasiment unanimes à affirmer avoir fait des progrès dans l'autre langue : il y a donc eu acquisition linguistique dans la grande majorité des cas. Ils indiquent avoir surtout appris par le contact avec des jeunes de l'autre nationalité, donc en situation d'interaction sociale. La situation de rencontre semble plus motivante que l'école pour l'apprentissage linguistique.

Les acquisitions - en dehors des cours de langue - concernent les termes courants de salutation et de politesse, les gros mots et insultes, ainsi que des mots et expressions liés le plus souvent à une activité ou à une situation particulière de la rencontre (cassette, match, *spring*, raquette, *Zugabe*, *malen*, *surfen*...). Ces acquisitions ont eu lieu dans un ordre logique : les jeunes ont d'abord écouté l'autre langue, puis essayé de la parler eux-mêmes et se sont fait corriger par leurs camarades. Enfin, certains ont tenté de fixer par



écrit leurs nouveaux acquis.

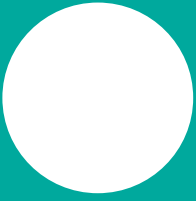
D'une manière générale, ces quatre aspects (motivation, situation, stratégies de communication et acquisitions linguistiques) sont très liés les uns aux autres : certaines situations favorisent l'envie de communiquer et parfois, c'est la motivation qui est à l'origine de la situation. Des stratégies de communication sont alors mises en place dans le but de parvenir à se comprendre. Il en découle la plupart du temps une acquisition linguistique.

Des exemples des données rassemblées se trouvent dans les documents de travail de l'OFAJ :

« Le projet Bielefeld / Das Projekt Bielefeld ».

28 cf. Bricaud et Dausendschön-Gay, 1991.

29 cf. Offermann, 1993.



4

Apports  
du projet  
Bielefeld

## 4.1.

### Les conditions préalables à une animation linguistique

L'expérience vécue par les groupes observés fait ressortir que certaines conditions doivent impérativement être réunies sans quoi les objectifs fixés ne peuvent pas être atteints.

Ces conditions touchent l'équipe d'encadrement, le recrutement des participants et certains aspects matériels du séjour sur place.

#### 4.1.1.

##### Une équipe d'encadrement cohérente et préparée

L'équipe d'encadrement est le noyau de toute la rencontre. Il est donc indispensable qu'elle soit constituée d'animateurs présentant certaines qualifications.

Tout d'abord, la maîtrise de l'autre langue apparaît comme une condition sine qua non à la compétence de l'accompagnateur en situation binationale. Ce point figure d'ailleurs clairement dans les directives de l'OFAJ concernant la formation des responsables et animateurs : « Le responsable et l'animateur (...) doivent avoir une connaissance suffisante des deux pays et une pratique appropriée de l'autre langue. » Dans une rencontre binationale en effet, un animateur unilingue ne peut pas être autonome, d'autant plus si la rencontre a lieu dans l'autre pays. Cela pose un double problème : d'une part, au niveau de sa compétence à encadrer le groupe binational, d'autre part, par rapport au fait que lui-même est censé mener les jeunes

à l'autonomie par le biais de sa propre attitude linguistique. L'OFAJ propose de nombreux stages de formation aux échanges binationaux.

Des thèmes liés à la rencontre y sont abordés : préparation des participants à la situation binationale, accompagnement d'une telle rencontre, apports théoriques et pratiques sur la pédagogie interculturelle, etc.

Des stages de formation à l'animation linguistique et à la pédagogie de l'enseignement en tandem sont également proposés.

Par ailleurs, il est important que les animateurs aient déjà acquis une certaine expérience de l'animation avant d'aborder la dimension interculturelle d'une rencontre : la situation binationale n'étant déjà pas simple en soi, il faut que l'animateur soit déjà capable de gérer un groupe et d'organiser un séjour, pour pouvoir faire face à la dimension supplémentaire de la rencontre interculturelle.

La composition de l'équipe d'encadrement va être importante. En effet, pour intégrer une animation linguistique pendant la rencontre, il est nécessaire que l'ensemble de l'équipe d'encadrement soit impliqué dans la préparation du projet. Selon les possibilités, il serait souhaitable que tous les responsables puissent être acteurs de ce projet, et ceci pour plusieurs raisons. Tout d'abord, l'animation linguistique étant indissociable de la pédagogie de l'apprentissage interculturel, elle concerne le projet dans son ensemble et donc toute personne liée à la mise en place de la rencontre. Ensuite, l'animateur linguistique a besoin du soutien du reste de

l'équipe dans la préparation et la réalisation des activités linguistiques. Enfin, il est important que tous les acteurs, pendant la rencontre, soient sensibilisés au rôle de tuteur (par opposition à celui de l'interprète) et qu'ils « jouent le jeu » en observant eux-mêmes une attitude favorisant la communication entre les jeunes.

Par rapport à la réalité des échanges, il est évident que l'on peut difficilement exiger que tous remplissent l'ensemble de ces conditions, sinon l'animation linguistique ne se fera que dans très peu de rencontres franco-allemandes. Cependant, il est indispensable qu'un animateur français et un animateur allemand aient des connaissances suffisantes de l'autre langue pour pouvoir proposer une animation linguistique (voir les propositions d'activités en annexe). Il est également important que dans l'équipe d'encadrement, plusieurs personnes aient une expérience du travail interculturel.

#### 4.1.2.

##### Un public homogène

Il serait souhaitable que les deux groupes, français et allemand, présentent une certaine homogénéité. L'âge des participants joue un rôle important. Des jeunes de 15 ans ne se comportent pas comme des jeunes de 18 ans. L'origine géographique des groupes a aussi son importance : qu'ils viennent d'un milieu rural ou citadin peut avoir une certaine influence sur leur comportement. La composition du groupe en fonction du nombre de garçons et de filles, du niveau scolaire des jeunes et enfin de leur motivation, a également une influence sur le déroulement de la rencontre.

#### 4.1.3.

##### Une salle à la disposition du groupe

Les programmes franco-allemands sont très variés : programmes au domicile du partenaire, en tiers-lieu, hébergement en familles, Français et Allemands ensemble ou séparés. Nous parlons ici principalement des rencontres en tiers-lieu, puisque les deux groupes sont alors ensemble toute la journée et hébergés, en général, dans des chambres binationales. Pendant ces rencontres, il est indispensable qu'une salle soit à la disposition du groupe. Cette salle est déjà en soi un lieu propice à la communication naturelle. Il est primordial que les jeunes aient un endroit où se retrouver quand ils n'ont justement « rien d'autre à faire ». Comme on l'a vu, c'est aussi et surtout dans les moments informels de la rencontre que les jeunes communiquent entre eux, il est donc important de donner un cadre à la vie collective et à la communication naturelle. Ensuite, une salle est indispensable à la réalisation d'activités linguistiques. Si la phase de déblocage peut à la rigueur se passer d'affichages, l'acquisition linguistique a besoin d'un support visuel à la mémorisation, de même que la systématisation qui entend exploiter tout ce qui a pu être acquis pendant le séjour. Ceci nécessite donc de pouvoir accrocher, conserver et réutiliser des panneaux muraux.

#### 4.1.4.

##### Préparation linguistique

Il peut également y avoir un travail de sensibilisation à faire en amont de la rencontre lors d'une préparation avec les futurs participants. Ce type de réunion n'est pas une condition préalable, mais elle est possible et fortement souhaitée. Elle peut revêtir plusieurs formes, l'essentiel étant de susciter la curiosité des jeunes en leur faisant découvrir de façon active certains aspects de l'autre pays, de l'autre culture, de l'autre langue. Par exemple, une première approche linguistique dispensée avant la rencontre peut permettre, en donnant déjà quelques outils langagiers aux jeunes, de leur faire perdre l'appréhension de « ne rien comprendre » dans l'autre langue. L'OFAJ subventionne pour cela des séances de préparation linguistique qui peuvent se dérouler de manière mono- ou binationale, le week-end ou à d'autres moments, régulièrement ou ponctuellement, etc., selon les possibilités de l'organisateur qui les met en place et en fonction de la disponibilité et des besoins du groupe. Cet apprentissage se base, en principe, exclusivement sur ce que les jeunes vont vivre pendant la rencontre : méthodes et contenus sont donc ciblés en fonction du public concerné et de la situation de la rencontre (au domicile du partenaire, tiers-lieu)<sup>30</sup>.

#### 4.2.

##### Utilisation d'outils d'observation pour l'animation linguistique

Le projet Bielefeld a utilisé différentes méthodes pour réaliser ses observations et obtenir les données recherchées sur la communication naturelle en situation de contact. Or, certains de ces outils d'observation se sont révélés trouver une application pratique en animation linguistique : il s'agit des grilles d'observation et d'interviews, ainsi que du questionnaire de fin de rencontre.

##### 4.2.1.

##### Grille d'observation de l'animateur

L'animateur linguistique est censé être souple, savoir s'adapter à la situation du moment dans la rencontre et être capable de proposer spontanément une activité au moment opportun.

Pour atteindre ces nombreux objectifs, la **grille d'observation** peut constituer un outil de travail tout à fait intéressant.

Il s'agit de la grille utilisée dans le projet Bielefeld pour orienter l'animateur dans ses observations en rapport avec l'écriture du journal de bord. Celle-ci, remaniée (cf. annexe), peut en effet aider l'accompagnateur à observer la communication naturelle et à détecter certaines informations sur le comportement communicatif des jeunes pendant la rencontre. Elle doit lui permettre de repérer les blocages entravant la communication entre les jeunes, d'analyser les situations propices à la communication et de commencer à discerner les différentes stratégies d'apprentissage utilisées.

### Repérer les blocages entre les jeunes

Les blocages peuvent être de types différents et être présents dès le début de la rencontre (peur de l'autre, peur de la langue) ou apparaître en cours de séjour (conflit, malentendu, échec communicatif, etc.).

L'animateur linguistique va observer le comportement des participants et essayer de repérer les blocages qui existent, persistent ou se forment entre Français et Allemands. La grille peut l'aider à prendre conscience du type d'observations à effectuer, du type de questions à poser éventuellement aux jeunes pour mieux comprendre leurs handicaps à communiquer. À partir de là, l'animateur linguistique peut proposer des jeux de déblocage qui vont aider les jeunes à prendre confiance en eux socialement et linguistiquement et les encourager à communiquer et à apprendre. En outre, il peut tenter de dédramatiser conflits et malentendus par le dialogue, ceux-ci trouvant d'ailleurs parfois une explication culturelle ou linguistique.

### Analyser les situations propices à la communication

De même, l'animateur linguistique peut, en s'aidant de la grille, être attentif à certaines situations, certes favorables à la communication, mais pour lesquelles les jeunes manquent de connaissances linguistiques pour communiquer réellement. Il est ainsi mieux à même de réagir à des besoins linguistiques suscités par ces situations. L'animateur linguistique a donc un certain rôle d'observateur à jouer dans la rencontre. Il est possible qu'il ait pour cela besoin de prendre du recul par rapport à son activité d'animateur.

Ceci pose de nouveau le problème de son degré d'implication dans le déroulement du programme quotidien du séjour, question à traiter avec l'ensemble de l'équipe.

### Discerner les stratégies d'apprentissage utilisées

Il est important que l'animateur saisisse la dimension de la communication naturelle dans son ensemble. Si ses observations portent en priorité sur deux domaines où il pourra et devra intervenir (les blocages et les besoins linguistiques), l'animateur peut cependant aussi observer comment la communication a lieu, grâce à quelles stratégies utilisées par les jeunes. De plus, pour le cas où il n'aurait pas la possibilité de réaliser des interviews, l'observation peut être un moyen de parer à cette éventualité et de repérer certaines stratégies d'apprentissage en vue d'une mise en commun.

#### 4.2.2.

### Grille d'interviews et questionnaire de fin de rencontre

La dernière question du questionnaire de fin de rencontre a permis de mettre en évidence un phénomène intéressant. Dans celle-ci, on demandait aux jeunes si le fait d'avoir répondu au questionnaire et d'avoir participé aux interviews les avait rendus plus conscients de certaines choses. Plusieurs jeunes ont répondu positivement à cette question, quelques-uns précisant même avoir pris conscience de leur comportement linguistique et de leurs contacts avec les jeunes de l'autre nationalité. Cela signifie que le simple fait de remplir les questionnaires et de répondre aux interviews les a obligés à réfléchir à leur

comportement linguistique, à prendre conscience de la situation de communication et des stratégies d'apprentissage qu'ils ont utilisées.

Or, « la prise de conscience des propres procédés d'apprentissage favorise le processus d'apprentissage en lui-même »<sup>31</sup>. Les interviews et questionnaires de fin de rencontre, qui n'étaient prévus au départ que comme outils d'observation, se révèlent donc faire partie intégrante de la pédagogie de l'animation linguistique. Adaptés à ce nouvel objectif, ils pourront être utilisés comme activité linguistique dans les rencontres binationales.

### Grille d'interviews

La grille d'interviews proposée en annexe (cf. p. 120) est centrée sur les stratégies d'apprentissage, qui regroupent :

- > les stratégies de communication utilisées par les jeunes ;
- > les stratégies d'acquisition, c'est-à-dire les différentes manières dont ont lieu les acquisitions linguistiques.

Cette grille est censée représenter un support pour l'animateur : celui-ci pourra s'en servir pour évaluer l'orientation à donner à son enquête, mais devra s'efforcer de mener ses interviews de la façon la plus naturelle possible. Les interviews permettent aux jeunes de prendre conscience des stratégies d'apprentissage qu'ils emploient. Elles peuvent être réalisées en petits groupes de quatre à cinq jeunes. L'animateur peut essayer de les limiter à vingt minutes de manière à ne pas se retrouver submergé de matériel.

Il peut éventuellement prendre des notes en même temps pour éviter d'avoir à réécouter les cassettes. Le contexte de l'enregistrement peut paraître dans ce cas superflu : il semble cependant important de le conserver pour mieux focaliser l'attention des jeunes. On peut justifier ce type d'activité soit en le présentant comme une étude sur la manière dont se déroule la communication entre les participants (ce que les jeunes prennent très au sérieux), soit exploiter ludiquement les cassettes par la suite, par exemple en effectuant un montage des réponses les plus drôles ou les plus incongrues.

### Questionnaire de fin de rencontre

Le questionnaire proposé ici est le questionnaire de fin de rencontre utilisé pour le projet Bielefeld, légèrement modifié (le questionnaire de début de rencontre ne présente pas d'intérêt en soi pour l'animation linguistique).

Il sera introduit dans les derniers jours du séjour et poursuit un double objectif :

- > provoquer chez les jeunes une prise de conscience de leur comportement linguistique, systématiser les stratégies d'apprentissage en vue d'acquisitions autonomes au-delà de la rencontre, renforcer la portée des interviews ;
- > évaluer globalement le comportement linguistique des jeunes ainsi que la portée de l'animation linguistique mise en place pendant le séjour.

Le questionnaire représente en effet une sorte de récapitulatif de la communication dans la rencontre : en dix questions, il permet de faire un point rapide sur l'évolution des contacts binationaux, les motiva-



tions de la communication, les situations favorables à la communication, les stratégies d'apprentissage et les acquisitions linguistiques. Ces résultats peuvent être immédiatement dépouillés et affichés avant la fin du séjour, permettant ainsi dans le même temps de systématiser stratégies de communication et stratégies d'acquisition.

30 Voir brochure OFAJ : « Préparation linguistique et interculturelle de l'échange » consultable sur le site internet de l'OFAJ : [www.ofaj.org/organiser-une-rencontre-linguistique](http://www.ofaj.org/organiser-une-rencontre-linguistique) Voir également p. 58 une proposition de programme.

31 cf. Dausendschön-Gay, 1995.



5

Mise en place  
de l'animation  
linguistique

Nous avons, dans un premier temps, défini les conditions préalables nécessaires à une mise en place effective de l'animation linguistique et nous nous sommes ensuite penchés sur les questions d'ordre pratique : quelle méthode, poursuivant quels objectifs pédagogiques, doit-on mettre en oeuvre ? En s'appuyant sur le principe de la méthode ludique de l'animation linguistique, nous allons traiter les trois objectifs visés (déblocage, acquisition linguistique, systématisation), à partir d'exemples concrets. La méthode du tandem sera ponctuellement intégrée à cette démarche, dans les cas où celle-ci trouve des applications dans le contexte d'une rencontre franco-allemande sans cours de langue binational.

Tous les jeux et activités sont décrits plus loin de façon détaillée. Nous pensons qu'il est indispensable d'expérimenter soi-même ces activités avant de les mettre en oeuvre dans un groupe, afin d'en comprendre la logique. Le répertoire des jeux ne prétend pas remplacer une formation pédagogique à l'animation linguistique, ce qu'il ne saurait être. Enfin, il nous faut signaler que ces fiches ont été conçues pour un public de jeunes en situation de rencontre dans un centre de vacances. Pour toute utilisation avec un autre type de public ou dans une autre forme de rencontre (stage, rencontre à thème), il est nécessaire d'adapter, voire de sélectionner certains jeux et activités en fonction de ces nouveaux paramètres.

Toutes les activités citées ci-après sont issues de nombreux séminaires et stages

de formation franco-allemands réalisés ces dernières années avec différents organismes.

## 5.1. Déblocage

Le déblocage va résulter d'une série d'activités destinées à motiver les jeunes à communiquer et - dans un premier temps - à rendre ceci possible par la prise de conscience de stratégies de communication non verbales.

### 5.1.1. Susciter la motivation

Un certain nombre de blocages peuvent intervenir au début et/ou en cours de rencontre interculturelle et décourager ou entraver le désir de motivation :

- > la peur de l'autre ;
- > la peur de la langue ;
- > le rejet de l'autre différent.

Le premier blocage est généralement aussi bien psychique que corporel et apparaît dans les tout premiers moments de la rencontre. On va donc proposer des jeux de prise de contact destinés à détendre l'atmosphère et à favoriser une première approche entre les participants.

Le blocage linguistique se manifeste généralement au début, mais peut aussi perdurer tout au long de la rencontre. Il faudra donc essayer de débloquent linguistiquement les jeunes par étapes progressives, en fonction de leur niveau de langue initial et de leur degré de réticence à parler l'autre langue.

Enfin, il est important de favoriser l'aspect « rencontre interculturelle » du séjour. Il faudra donc développer la dynamique au sein du groupe de manière à ce que les jeunes des deux nationalités se sentent, ensemble, former un groupe. Pour cela, certains jeux issus directement de la pédagogie de l'apprentissage interculturel peuvent être utilisés pour faire prendre conscience aux jeunes de la dimension binationale de la rencontre. Ils peuvent également permettre d'ouvrir le dialogue entre les deux nationalités et éventuellement désamorcer certains problèmes interculturels au sein du groupe. L'animateur linguistique pourra avoir recours à la grille d'observation décrite plus haut pour repérer les blocages présents dans la rencontre et mettre en place une animation linguistique ciblée et modulée en fonction de ses constatations et en fonction de l'évolution du séjour.

Le déblocage s'appuie sur des activités telles que celles proposées ci-après.

### Faire perdre la peur de l'autre

- > Se ranger par ordre de... °
- > Zipp-Zapp °
- > Le chef d'orchestre °

Ces jeux sont principalement des jeux de prise de contact pour le début de la rencontre. Le jeu des prénoms permet une première identification des participants entre eux de même qu'une première approche auditive et verbale de la langue étrangère.

- > Clin d'œil °
- > J'aime tes genoux °
- > Salade de fruits °

Ce type de jeux permet de décriper les participants et de faire disparaître la peur du contact corporel.

### Faire perdre la peur de la langue

- > Se présenter °
- > La phrase en mouvement °
- > Collages °

### Développer la dynamique de groupe interculturelle

Pour développer le sentiment de groupe, il va falloir mettre en place des activités qui développent le vécu commun des jeunes, telles que le sport et les jeux de grand groupe.

Certains jeux peuvent également permettre une approche interculturelle de l'autre et favoriser le contact et l'intérêt pour l'autre :

- > Stereo-type °

### 5.1.2.

#### Rendre explicites

#### les stratégies non verbales

Il s'agit, d'une part, de prouver aux participants que la communication est possible avec d'autres moyens que les connaissances linguistiques et, d'autre part, de leur faire prendre conscience des stratégies non verbales dont ils disposent pour se faire comprendre.

- > Mime : Un mime, quatre histoires °
- > Dessin : Les ambassadeurs °
- > Intonation : Taratata °
- > Expressions du visage : Le sourire °
- > Attitudes : Traduction visuelle °

## 5.2.

### Acquisition linguistique

Acquisition linguistique et déblocage sont très liés. D'une manière générale, on constate que les jeunes doivent être à l'aise et que la rencontre interculturelle doit déjà avoir lieu pour pouvoir introduire la langue dans les activités. Cependant, certains jeux de déblocage sont déjà des jeux d'acquisition (cf. Zipp-Zapp °, où il s'agit de retenir des prénoms dans l'autre langue et de se familiariser avec les sonorités et la prononciation étrangères, ou encore Salade de fruits °). Par ailleurs, le déblocage intervient aussi en cours de rencontre, parfois même parallèlement à l'acquisition linguistique (c'est le cas de certains jeux qui vont suivre). Le déblocage et l'acquisition linguistique ne sont donc pas des phases successives, mais doivent plutôt être compris comme des objectifs valables tout au long de la rencontre.

L'acquisition linguistique va se faire principalement autour de deux axes : d'une part, en faisant prendre conscience aux jeunes des stratégies d'apprentissage dont ils disposent, d'autre part en favorisant des situations propices à la communication. Les jeux suivants ont une composante linguistique importante et peuvent être utilisés pour une acquisition :

- > La foire aux mots °
- > Les scènes °

### 5.2.1.

#### Prise de conscience

#### des stratégies d'apprentissage

Les stratégies de communication et d'acquisition ne deviennent des stratégies d'apprentissage qu'à travers la prise de conscience chez le locuteur de l'existence et de l'utilisation de ce type de stratégies.

C'est au moyen des interviews que l'on peut provoquer la prise de conscience chez les jeunes : en leur demandant de se remémorer des situations précises et vécues, il s'agit de mettre concrètement en évidence les procédés qu'ils utilisent spontanément pour communiquer et pour apprendre.

On peut aussi proposer une stratégie d'apprentissage dès le début du séjour en distribuant à chaque participant un petit carnet dans lequel on leur demande, sans obligation de leur part, de noter des mots et expressions qu'ils ont l'occasion d'apprendre au cours du séjour. Le fait d'écrire est en effet un fort soutien à la mémorisation, cela permet également de réaliser un apprentissage individualisé : chaque jeune fait

un usage différent de ce carnet (certains ne l'utilisent peut-être même pas du tout), cette méthode respectant la motivation du participant, son rythme d'apprentissage et son vécu personnel.

Par ailleurs, un jeu comme le suivant permet de mettre l'accent sur certaines stratégies verbales :

> La périphrase : Le mot tabou °

### 5.2.2.

#### Favoriser les situations propices à la communication

Comme nous l'avons vu, certaines situations sont propices à la communication. Soit elles existent déjà et il s'agit alors pour l'animateur de répondre à des besoins linguistiques, soit l'animateur propose des activités en commun où il est indispensable de communiquer verbalement et il crée ainsi la nécessité de la langue. D'autre part, certains jeux linguistiques ainsi que certains jeux en tandem peuvent également être utilisés. Enfin, les temps libres sont souvent des moments de communication et ils peuvent éventuellement permettre aux jeunes, en mettant certains éléments ludiques à leur disposition, de mémoriser des éléments langagiers.

#### Répondre à des besoins linguistiques

C'est en fonction des activités du programme officiel de la rencontre (par exemple : participation aux projets, activités sportives, etc.) mais aussi à partir des situations qu'il peut observer à l'aide de la grille d'observation (par exemple : ping-pong, football, etc.) que l'accompagnateur définit les besoins linguistiques des jeunes.

En répartissant les jeunes en petits groupes binationaux, on peut ainsi leur demander de répertorier le vocabulaire de base nécessaire dans chaque activité. Chaque groupe est chargé d'une activité particulière et doit répertorier et dessiner sur une grande feuille le vocabulaire nécessaire à sa réalisation (par exemple pour un programme d'escalade, les différentes sortes de cordes, les techniques d'escalade, l'équipement, les verbes utiles, etc.). Il devra aussi noter les expressions importantes en relation avec l'activité (par exemple « parader », « donner de la corde », « donner du mou », etc.). Ces expressions peuvent bien sûr être utilisées et adaptées à d'autres situations de la rencontre. Les feuilles sont ensuite accrochées au mur et restent tout au long du séjour. Les groupes réalisent ainsi petit à petit leur « glossaire », qui va pouvoir être complété au fur et à mesure. A partir de ces panneaux muraux, on peut initier des activités en tandem ou des activités ludiques. A la fin du séjour, le groupe a un produit que chacun peut ainsi remporter avec lui (par exemple un petit guide pour l'escalade, un petit guide touristique, etc.).

Ces documents peuvent être la base pour constituer des jeux de cartes (du type Jeu des 7 familles °) à partir des mots et expressions rassemblés, de manière à systématiser les connaissances acquises au cours de cette activité.

#### Créer la nécessité de la langue

L'utilisation de la langue devient nécessaire à partir du moment où les jeunes poursuivent un objectif commun et/ou créent quelque chose ensemble.

Les jeux d'équipes franco-allemandes sont par exemple très motivants : rallye, jeu de piste, Trivial Pursuit ou enquête sont des activités qui renforcent la cohésion entre les membres des petits groupes.

Les projets où le groupe réalise quelque chose en commun (par exemple : projet vidéo, préparation et réalisation d'une enquête sur un thème particulier, préparation d'une soirée spécialité, un projet vidéo ou de théâtre, etc.) créent un phénomène relationnel très fort entre les participants et favorisent la communication au sein du groupe.

### Principe du tandem

Dans la conception du tandem, telle qu'elle est actuellement pratiquée dans les cours binationaux de l'OFAJ, l'alternance du français et de l'allemand est imposée aux participants. Cela fonctionne bien dans un cours de langue, cependant la situation de rencontre ne permet pas toujours d'appliquer cette règle de façon systématique et forcer les jeunes à parler l'autre langue aurait certainement des conséquences catastrophiques sur leur motivation pour la langue.

Toute activité réunissant un Français et un Allemand pour travailler ou jouer ensemble n'est pas automatiquement une activité Tandem. Le travail en commun entre Français et Allemands devient une activité tandem quand les principes de l'apprentissage en tandem comme la réciprocité, le partenariat et l'autonomie sont appliqués et que la communication verbale et le processus d'apprentissage sont au cœur du travail en commun. L'on devrait donc en

premier lieu se poser la question des objectifs poursuivis et concevoir ou adapter les activités proposées en fonction de ceux-ci.

Certains exemples d'activités citées plus haut sont particulièrement adaptés pour le travail en tandem (tels que la Traduction visuelle ° ou encore le Trivial Pursuit, où les équipes sont composées d'un Français et d'un Allemand). D'autres activités, telle la découverte de la ville peuvent, elles aussi, être réalisées en tandem.

Il en va également de beaucoup de jeux ou jeux de société qu'il suffit d'adapter à la situation binationale, comme par exemple La bataille navale °. A condition toutefois que le plaisir ne soit pas le seul enjeu, mais que les participants soient mis en situation de devoir communiquer, s'expliquer des mots inconnus, d'intégrer de nouvelles structures langagières et de corriger leur partenaire.

- > Jeu : L'espace-dico °
- > Activité : Missions °

### Temps libres

La communication naturelle se développe également beaucoup dans les temps libres, tels que dans les chambres binationales par exemple. On peut donc mettre à la disposition des jeunes des outils qu'ils seront libres d'utiliser et qui feront qu'ils transformeront eux-mêmes leur temps libre en situation de communication :

- > Trouver les paires °
- > Dominos °
- > Jeux de cartes, jeux de société
- > Bataille navale °



### Magazines

français et allemands spécialisés dans certains domaines tels que la musique, la mode, le sport, le cinéma, etc. et qui peuvent être l'occasion pour les jeunes de découvrir des centres d'intérêt communs ou de comparer leurs goûts, de repérer des différences entre la France et l'Allemagne (par exemple en musique).

### Bandes dessinées

françaises et allemandes pour la lecture de chacun, mais aussi parce que les jeunes peuvent s'aider mutuellement à les lire.

## 5.3.

### Systématisation

L'objectif de la systématisation est de regrouper des éléments linguistiques qui vont ensemble, de classer et d'ordonner ce que les jeunes acquièrent pendant la rencontre.

Les panneaux de vocabulaire, réalisés autour des activités pratiquées, représentent déjà une systématisation en plus d'une acquisition, puisqu'ils proposent une classification des mots de vocabulaire par champs sémantiques. On peut aussi systématiser par un jeu de « cherchez l'intrus » à partir de mots de vocabulaire appris au cours du séjour. On peut aller plus loin dans cette démarche en tentant une systématisation des expressions définies lors de la réalisation des panneaux de vocabulaire : ainsi par exemple, le « passe-moi » de « passe-moi la balle » peut servir dans d'autres situations de la vie de tous les jours.

On peut aussi, par exemple avant un jeu, répertorier les différentes manières d'encourager une équipe ou un participant, etc. On peut aussi tenter de faire découvrir aux jeunes le fonctionnement de la langue (en groupes mononationaux) : la prononciation de l'autre langue, la construction synthétique et analytique des mots (*Kaffeemaschine* - machine à café) ou autre, selon ce que les jeunes constatent eux-mêmes.

Les interviews ainsi que les questionnaires permettent une systématisation des stratégies d'apprentissage utilisées par les jeunes qui pourra être renforcée par un récapitulatif mural des résultats obtenus.

D'une manière générale, la systématisation en situation de rencontre est assez difficile à réaliser. En général, le temps manque ; de plus, c'est la phase qui se rapproche le plus de l'aspect enseignement des langues. Dans l'état actuel de réflexion et d'expérimentation, il nous faut encore essayer de développer des activités plus ludiques.

## 5.4.

### Animation linguistique avant et pendant la rencontre

Les activités présentées ci-dessous ne sont que des suggestions pour la mise en œuvre et la programmation dans le temps d'une animation linguistique.

#### Activités possibles pour une préparation mononationale<sup>32</sup>

- > Distribution de carnets de vocabulaire
- > Présentation dans l'autre langue, par exemple : « *Ich bin* »/« Je suis... »
- > Le nom en mouvement °
- > Faire sa valise °
- > Collages °
- > La phrase en mouvement °
- > Les petites scènes °
- > Les scènes °
- > Chansons allemandes/françaises similaires comme *Vents frais/Hejo, spann den Wagen an*
- > Bandes-dessinées à disposition des jeunes dans la salle
- > Vocabulaire de survie (cf. p. 276)

#### Activités possibles pour un séjour binational d'une semaine

##### Au départ :

- > Distribuer des carnets de vocabulaire
- > Introduire le vocabulaire de survie ainsi que des phrases vitales, par exemple « *Ich möchte...* », « *Wo ist...* », etc. (cf. p. 276)

##### Premier jour :

- > Présentation (prénoms, premières informations) :
  - Zipp-Zapp °
  - Se ranger par ordre de... °
  - Les cinq questions °
  - Présentation en tandem ° puis présentation de son partenaire en grand groupe

- > Jeux de contact/mouvement :
  - J'aime tes genoux °
  - Clin d'œil °
  - Salade de fruits °

#### Deuxième jour :

- > Jeux de grand groupe, sport, promenades, activités binationales
- > Activités non verbales :
  - Les ambassadeurs °
  - Dessiner, c'est gagné ! °
- > Activités verbales :
  - L'espace dico en tandem °
  - Salade de fruits °
  - Bataille navale °
  - Dominos °
  - Chansons
- > Introduction d'un projet commun comme fil conducteur du séjour (par ex. : spectacle, vidéo, émission de radio, etc.)
- > Production commune en rapport avec le séjour : lexique bilingue avec des expressions utiles pour les activités du séjour (escalade, faire du cheval, etc.)
- > Matériel pour les temps libres :
  - jeux de société
  - jeux vidéos
  - jeux de cartes
  - CD-Roms
  - magazines
  - B.D.
  - Dominos °
  - Bataille navale °

#### Troisième jour et plus :

- > Traduction visuelle °
- > Le mot tabou °
- > Jeux par équipes binationales (par ex. : rallye, jeu de piste, enquête)

#### Fin de séjour :

- > La foire aux mots °
- > Les scènes °
- > Soirée disco
- > Questionnaires d'évaluation par les jeunes (cf. p. 130)

## 5.5. Remarques complémentaires

Il est important de rappeler que les résultats de l'animation linguistique ne vont pas se mesurer que sur les acquisitions linguistiques réalisées, d'autant plus qu'il serait illusoire de considérer que l'on peut enseigner une langue en l'espace d'une à trois semaines : l'évaluation de l'animation linguistique portera principalement sur le déblocage des jeunes par rapport à la langue. Si l'animation linguistique entend aussi favoriser l'acquisition, l'objectif central reste cependant le fait de motiver les jeunes à continuer à apprendre la langue après la rencontre, car seul un apprentissage soutenu et continu peut permettre, à long terme, une réelle maîtrise de la langue. Cet objectif va aussi déterminer les contours de l'animation linguistique, qui devra s'adapter en fonction des différents facteurs variables de chaque rencontre donnée : niveau de langue des jeunes, degré de socialisation du groupe, facultés d'apprentissage, expériences antérieures avec l'enseignement scolaire des langues, de même que certains phénomènes de groupe souvent inexplicables vont influencer sur la dynamique interne que le groupe développera ou pas. L'animation linguistique se fait donc une loi de rester flexible et de ne pas perdre de vue que l'apprentissage doit rester du domaine du plaisir. La question du temps doit également être abordée par rapport à l'animation linguistique. Ainsi, il s'avère nécessaire de planifier l'animation linguistique, au même titre que n'importe quelle autre activité, et mieux encore lors de la réunion de préparation de l'équipe

d'encadrement. Il se dégage en effet de différentes expériences pratiques qu'il faut prévoir à l'avance des plages horaires réservées à l'animation linguistique, faute de quoi, celle-ci n'arrive plus à s'inscrire dans la grille souvent chargée du programme. Certains jeux s'accommodent très bien d'une mise en place spontanée (ex. : Salade de fruits ☺), tandis que d'autres activités d'une réalisation plus longue (telles que le Stereo-type ☺, les interviews ou le questionnaire) ne peuvent pas s'improviser au dernier moment pour combler un « trou » d'une demi-heure dans le programme.

Il convient donc de tenir compte de cet aspect lors de l'élaboration point par point du contenu de la rencontre. Quant à la fréquence et à la durée des activités linguistiques, par jour ou sur l'ensemble de la rencontre, l'OFAJ n'impose aucune directive. Il importe beaucoup plus de s'adapter au groupe et de réaliser l'animation linguistique à des moments jugés propices par l'équipe d'encadrement.

Les animateurs se posent également souvent la question de savoir s'ils doivent annoncer aux jeunes que « l'on va faire maintenant de l'animation linguistique ». Dans un programme sans cours de langue, l'expérience a prouvé qu'il vaut mieux éviter de prononcer le terme de « linguistique » lorsque l'on propose une activité, ce mot comportant une connotation scolaire souvent négative pour les participants. S'il s'agit d'un jeu (tel que La foire aux mots ☺), il faut en premier lieu jouer ; on peut éventuellement dégager par la suite les mots ou expressions qui auront plu aux jeunes. Dans le cas d'une activité (ex. : la réalisation de panneaux de

vocabulaire lié au centre), il est plus important de présenter les objectifs visés pour que les jeunes en comprennent l'intérêt, car leur motivation personnelle par rapport à ces objectifs sera le seul moteur de l'activité.

° : Indique qu'il s'agit d'un jeu à retrouver à partir de la page 140.

---

32 cf. Carpus et Lestrat, 1995, p. 124  
et le document de travail de l'OFAJ  
« La préparation linguistique et interculturelle  
de l'échange »  
(disponible également sur internet :  
[www.ofaj.org/organiser-une-rencontre-linguistique](http://www.ofaj.org/organiser-une-rencontre-linguistique))





# Conclusion

Avec ce document, l'OFAJ propose des outils pouvant être utilisés directement dans la rencontre : l'introduction de la grille d'observation dans la pédagogie linguistique des rencontres devrait permettre une plus grande flexibilité dans la mise en place d'activités linguistiques, tandis que les interviews et le questionnaire ont pour objectif d'assurer aux participants une certaine autonomie, pendant et au-delà de la rencontre, au cours de leur apprentissage de l'autre langue. Par ailleurs, l'analyse de la communication naturelle dans les rencontres aboutit à une démarche prenant davantage en compte la réalité des échanges. Ce texte vise également à donner une nouvelle impulsion à l'animation linguistique pour qu'elle soit plus souvent et plus pertinemment introduite dans les rencontres de jeunes. Nous souhaitons vivement que les accompagnateurs expérimentent ce matériel et nous fassent parvenir leurs commentaires et remarques.

L'animation linguistique s'inspire largement de jeux et activités puisés dans une longue tradition de l'animation mononationale de nos deux pays. Son originalité et son intérêt sont donc impérativement à reconnaître dans sa démarche, qui prend en compte avant toute chose les blocages des participants, et dans son objectif, qui peut se traduire par le fait de rendre à la langue son véritable statut de moyen de communication. Il s'agit d'utiliser la situation de rencontre binationale pour susciter l'intérêt pour l'autre langue, étant entendu que cette motivation devrait aussi éveiller l'intérêt pour l'autre culture, et vice versa. En favorisant l'acquisition linguistique dans son contexte culturel, on favorise également la communication linguistique et donc l'accès à un niveau approfondi de découverte interculturelle au sein de la rencontre binationale.

On peut considérer qu'avec ce document, les bases d'une animation linguistique sont établies. Les objectifs de l'animation linguistique ainsi que les conditions nécessaires à la mise en place d'une pédagogie du linguistique dans les rencontres sont clairement définis et de nombreuses activités sont proposées. Nous espérons qu'elles permettront à beaucoup de jeunes de s'ouvrir à l'autre langue et à l'autre culture.







Interkulturelle  
Kommunikation  
in deutsch-  
französischen  
Begegnungen

## 1.1.

### Die interkulturelle Kommunikation

#### 1.1.1.

##### Begriff der Kommunikation

Unter Kommunikation wird die Übermittlung von Informationen verstanden.

Durch diese Übermittlung werden zwei Protagonisten ins Spiel gebracht: ein Sender (der eine Nachricht sendet) und ein Empfänger<sup>33</sup> (der die Nachricht empfängt). Die Nachricht selbst braucht ein Medium, durch welches sie übermittelt wird. Hierzu wird sie in ein System von Symbolen übersetzt oder vom Sender verschlüsselt; diese Verschlüsselung kann beispielsweise die gesprochene Sprache oder eine andere Form von Sprache sein (z.B. Programmiersprache). Die Nachricht des Senders kann in verschlüsselter Form auch einige Informationen über seine Person und seine psychische Verfassung beinhalten. Der Empfänger muss im Stande sein diese Nachricht zu entschlüsseln, um zu verstehen, was der Sender ihm übermitteln will.

Eine Reihe von Faktoren beeinflussen oder bedingen die Form von Kommunikation, die sich zwischen zwei Gesprächspartnern aufbaut:

- > die **gesellschaftlichen Rahmenbedingungen**: beispielsweise die Hierarchie, die auf die Rollenverhältnisse und Verhaltensnormen bei den Kommunikationspartnern Einfluss nimmt.
- > die gegebenen **äußeren Bedingungen**: Lärmbeeinträchtigung, Interferenzen, die entstehen, wenn mehrere Kommunikationssituationen gleichzeitig stattfinden oder mehrere, schlecht

artikulierte Gesprächsstränge existieren.

- > schließlich die **psychosozialen Faktoren**, sowohl beim Sender als auch beim Empfänger: ihr Charakter, ihre Stimmung, ihr Sozialisationsgrad, ihre Sympathie oder Antipathie gegenüber dem Anderen, aber vor allem der Bezugsrahmen des Einzelnen: Dieser ist eng verknüpft mit seiner persönlichen Geschichte und repräsentiert seine Ansichten, Normen, Werte sowie sein Wissen. Dieser Bezugsrahmen ist es, der das Repertoire der Gesprächspartner definiert, welches wiederum beim Sender Form und Inhalt der Nachricht bestimmt und beim Empfänger die Art, wie er die empfangene Nachricht interpretiert. Unabdingbare Voraussetzung für eine erfolgreiche Kommunikationssituation ist, dass Sender und Empfänger über ein gemeinsames Repertoire verfügen. Fruchtlos bliebe die Kommunikation eventuell dann, wenn die Gesprächspartner beispielsweise nicht über einen gemeinsamen ideologischen oder linguistischen Code verfügten.

#### 1.1.2.

##### Kultur, Interkulturelles

Bei einer interkulturellen Begegnung sind Vertreter verschiedener Kulturen an der Kommunikation beteiligt. Im Rahmen des vorliegenden Textes halten wir uns an die ethnologische Definition von Kultur:

„Die Gesamtheit der Kenntnisse und Verhaltensweisen (technisch, wirtschaftlich, rituell, religiös und sozial), die eine bestimmte menschliche Gesellschaft charakterisieren“. <sup>34</sup>

Kultur umschließt folglich alle Verhaltensnormen, Interaktionsrituale (Gebräuche, Höflichkeitsformeln und Lebensart), Kommunikationsschlüssel (darunter die Sprache), Wert- und Glaubensvorstellungen, die Art, gewisse Situationen zu erfassen, zu agieren oder zu reagieren sowie Denk- und Lebensweisen, praktische, wirtschaftliche oder kreative Fertigkeiten, kollektive Organisationsformen usw. einer jeweiligen Gesellschaft.

All diese kulturbildenden Elemente sind jedoch Entwicklung und Wandel unterworfen.<sup>35</sup> Denn: Auch wenn jeder Träger einer Kultur ist, so ist er doch nicht ausschließlich das Produkt dieser Kultur. Es sind - im Gegenteil - die Individuen, die die Kultur bilden, sie formen und weiterentwickeln, insbesondere im Kontakt mit Angehörigen anderer Kulturen. Kultur darf daher nicht als ein festgefügtes Gebilde verstanden werden, sondern vielmehr als ein Prozess konstanter Weiterentwicklung, der sich durch die ihm eigenen Charakteristika und seiner Beziehungen zu anderen Kulturen definiert und stets neu definiert.

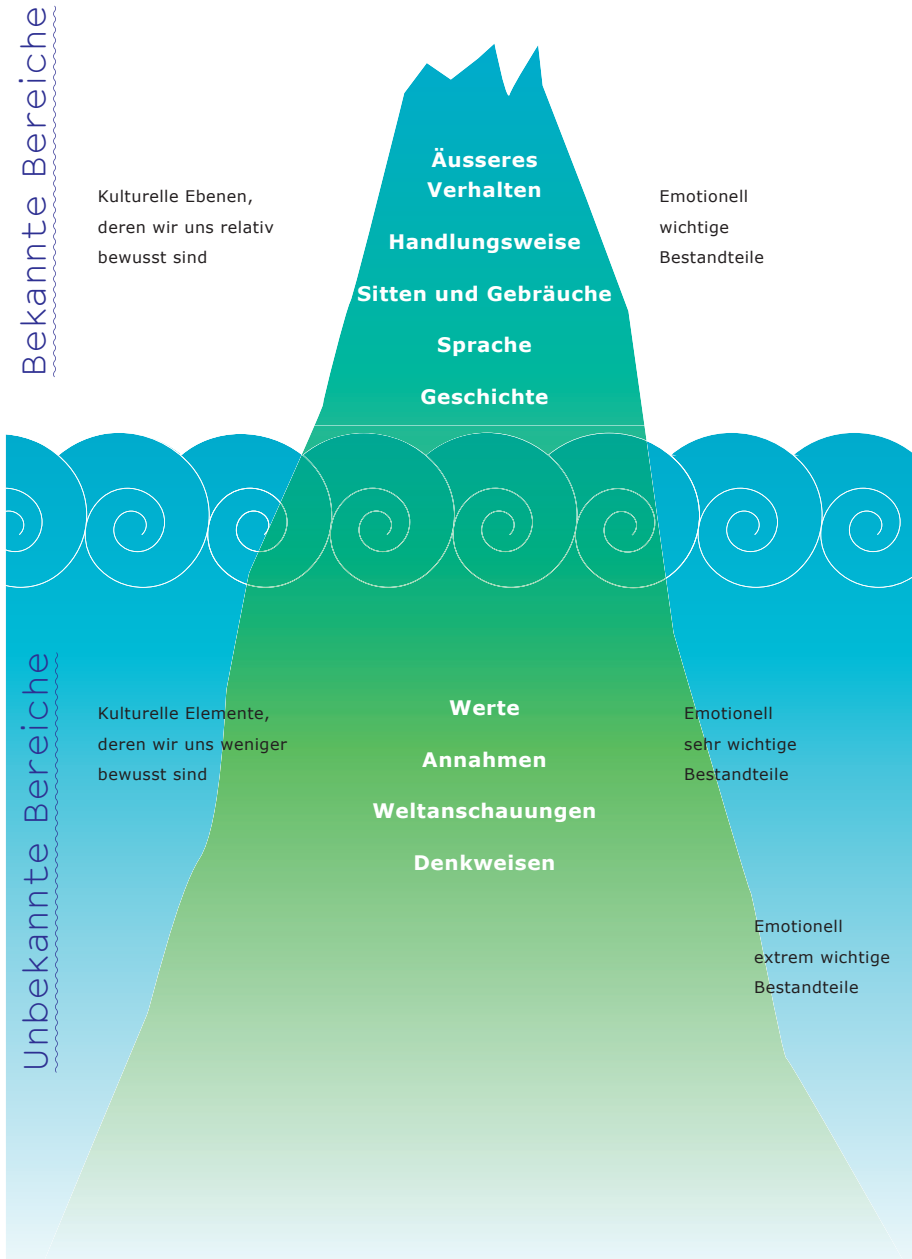
Diese Verdeutlichung führt der Begriff **Interaktion** zwischen den Kulturen ein, und genau darum geht es im interkulturellen Kontext: Es handelt sich um einen interaktiven Austausch, der zwischen den Trägern unterschiedlicher Kulturen stattfindet und um die Bereicherung und die damit verbundenen Lernprozesse, die sich auf die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen auswirken können.

Zum anderen stellt die interkulturelle Begegnung die anwesenden Personen mit der ihnen eigenen Persönlichkeit in den Vordergrund: „... nicht Kulturen oder nationale Identitäten treten miteinander in Kontakt, sondern Personen.“<sup>36</sup>

Die interkulturelle Kommunikation vollzieht sich folglich auf zwei Ebenen:

- > eine zwischenmenschliche Ebene: Sie gilt für jegliche Kommunikation - ob interkulturell oder nicht - und sie bringt die soziale Identität des Einzelnen ins Spiel.
- > eine interkulturelle Ebene: Sie bringt die kulturelle Differenz zwischen den sich begegnenden Personen mit ein und löst eine Reihe von Verhaltensweisen und psychosozialen Reaktionen aus, die der jeweiligen Person eigen sind, die mit einem anderen, so genannten „Fremden“ in Kontakt tritt.

# Die unterschiedlich bewussten Ebenen der Kultur: der Eisberg



## Kohls - Schema: Die unterschiedlich bewussten Ebenen der Kultur: Der Eisberg

### 1.1.3.

#### Natürliche Reaktionen auf das Anderssein

Lipiansky<sup>37</sup> beschreibt zwei Verhaltensweisen oder „soziokognitive Mechanismen“, die man mit einer gewissen Zuverlässigkeit bei jedem Einzelnen antrifft, der mit Andersartigkeit konfrontiert wird: Kategorisierung und Ethnozentrismus.

#### Kategorisierung

Hierbei handelt es sich um die Tendenz jeder Person, im Anderen die Bestätigung der Vorurteile zu suchen, die sie gewöhnlich der Kategorie zuschreibt, der er angehört, und zu versuchen, die Charaktermerkmale dieser Kategorie in seinen Verhaltensweisen und Einstellungen wiederzuerkennen. Für die interkulturelle Kommunikation lassen sich aus diesem Phänomen verschiedene Konsequenzen ziehen:

- > der Kontrasteffekt betont die Unterschiede zwischen den Kulturen
- > der Stereotypie-Effekt besteht darin, eine Person mittels Stereotypen zu erfassen, die man ihrer Kultur zuspricht und darin, diese Vorstellungen auf alle Angehörigen dieser Kultur zu übertragen
- > der Assimilations-Effekt hebt die Ähnlichkeit zwischen Individuen ein und derselben Kultur hervor.

Um uns Anhaltspunkte zu schaffen und unser soziales Umfeld zu strukturieren, greifen wir nicht nur auf die Kategorisierung zurück:

Dieses Phänomen ist Teil des Sozialisierungsprozesses, durch den sich jeder

Einzelne dadurch definiert, dass er sich von Anderen differenziert.

#### Ethnozentrismus

Kategorisieren kann als Teil eines weiter und allgemeiner gefassten Phänomens gesehen werden: dem Ethnozentrismus. Hierbei handelt es sich um unser Bestreben, andere Kulturen durch den uns eigenen Bezugsrahmen zu erfassen und zu beurteilen.

Diese Einstellung – Quelle von Missverständnissen in der zwischenmenschlichen Kommunikation – kann anhand des Eisbergs von Robert Kohls (s. S. 70) erklärt werden.

Er unterscheidet zwei Ebenen von Kultur:

> **das Bekannte: Darunter versteht man alles, was ein Individuum von seiner Kultur zu erkennen gibt; alles, was man an ihm „von außen“ erkennen kann und was man Artefakte nennt: sein Verhalten, seine Sprache, Sitten und Gebräuche usw. Dies ist die sichtbare Seite des Eisbergs.**

> **das Unbekannte bezieht sich auf alle psychologischen Faktoren der Kultur: Wertesystem, Normen, Denkweisen, Weltanschauungen. Dies ist die unsichtbare Seite des Eisbergs, die in impliziter und verschlüsselter Weise in der Kultur vorhanden und dem Einzelnen oft unbewusst ist.**

Nach diesem Schema kann man Ethnozentrismus als einen Mechanismus definieren, mit dem man die kulturellen „oberhalb des Wasserspiegels“ befindlichen Merkmale einer anderen Kultur ausgehend von den kulturellen „unter Wasser liegenden“ Merkmalen der eigenen Kultur beurteilt. In Unkenntnis der unsichtbaren Seite der anderen

Kultur tendieren wir dazu, den Anderen auf das, was wir unmittelbar von ihm wahrnehmen, zu reduzieren. Und wir neigen dazu, ihn verstehen zu wollen, ohne sein Bezugssystem zu kennen und ohne zu ahnen, dass dieses anders ist als das unsrige.

Durch dieses Phänomen werden unsere Referenzmodelle verstärkt und unsere Wahrnehmung der Dinge als die einzig gültige dargestellt - so sehr erscheint sie uns natürlich und selbstverständlich. Das Verhalten des Anderen, des Fremden, erscheint uns in Folge dessen unverständlich, nicht zu rechtfertigen, falsch: „Sein Verhalten wird gemäß eines Codes interpretiert, den er nicht kennt, und man unterstellt ihm, diesen absichtlich zu missachten.“<sup>38</sup>

Dieses Zurückweisen von Unterschieden ist eine natürliche und spontane Reaktion jedes Einzelnen, der mit Andersartigkeit konfrontiert wird. Hierin zeigt sich ein Bedürfnis nach Unterscheidung, ein Verteidigungsmechanismus, der notwendig ist im Hinblick auf die potentielle Gefahr, die das Unbekannte, das Andersartige darstellt.

#### 1.1.4.

#### Dezentrierung oder interkulturelle Öffnung

Die interkulturelle Kommunikation nimmt nur dann ein interessantes Ausmaß an, wenn man versucht, aus dieser Form von Verteidigungsreaktion auszubrechen, indem man akzeptiert, die eigene Subjektivität in Frage zu stellen. Dieses Phänomen nennt man **Dezentrierung**.<sup>39</sup>

Um den Anderen verstehen zu können, muss man die Logik, auf der sein

Bezugsrahmen beruht, rekonstruieren. Dies setzt jedoch die Fähigkeit voraus, sich von dem eigenen Wertesystem zu distanzieren. Dies geschieht recht häufig unbewusst und kann sich durch die Begegnung mit dem Anderen und den dadurch verursachten Kulturschock offenbaren. Die Konfrontation mit der Welt des Anderen müsste ein Bewusstsein über eigene Werte, Verhaltens- und Denkweisen auslösen. Dem Anderen kommt also die Rolle eines Spiegels zu: Er spiegelt mir meine eigene kulturelle Identität wider und ermöglicht mir so, meine Wahrnehmungen und Urteile zu identifizieren und zu relativieren.

Anders gesagt: Das Wissen über den Anderen vollzieht sich durch das Wissen über sich selbst, jedoch immer in Interaktion mit den Anderen.

Es reicht jedoch nicht, Unterschiede zu verstehen und zu akzeptieren. Man muss vielmehr auch die Ähnlichkeit mit dem Fremden anerkennen und darf ihn nicht nur auf eine Kategorie reduzieren: Die kulturelle Identität macht nur einen Aspekt der sozialen Identität aus. Im Anderen nur die kulturelle Differenz sehen, heißt, ihn auf eine eindimensionale Identität reduzieren, ohne sozialen Dimensionen wie Alter, Beruf, Geschlecht, Herkunft, soziales Milieu usw. Rechnung zu tragen.

Dezentrierung hat zwei Facetten: zum einen den Anderen als anders anerkennen, indem man sich seiner kulturellen Identität bewusst wird und zum anderen ihn als ähnlich anerkennen, indem man seine gesellschaftliche Dimension akzeptiert.



## 1.2. Der Kontext der deutsch-französischen Begegnung

Der Kontext, innerhalb dessen sich die Begegnung abspielt, hat einen nicht zu vernachlässigenden Einfluss auf die Form der Kommunikation, die sich zwischen den beteiligten Personen aufbauen könnte. Im Rahmen der deutsch-französischen Begegnung sollte man richtigerweise zwei Aspekte unterscheiden: zum einen die Situation der **interkulturellen Begegnung**, zum anderen den spezifischen Kontext des **Deutsch-Französischen**.

### 1.2.1. Die interkulturelle Begegnung

Das Phänomen der Begegnung impliziert bereits eine gewisse Anzahl von Besonderheiten. Der Psychosoziologe Julien Freund definiert die Begegnung wie folgt:

„eine Versammlung ohne Tagesordnung, ohne genau definiertes Ziel, außer dem, Menschen in Kontakt zu bringen, die durch wie auch immer geartete Barrieren voneinander getrennt sind.“<sup>40</sup>

Die Ausgangssituationen unterscheiden sich erheblich von denen eines touristischen Aufenthalts, einer Klassenfahrt oder selbst beispielsweise von einer Migrationssituation, wo der Immigrant keine andere Möglichkeit hat, als sich an die jeweils neue Umgebung anzupassen.

Die Begegnung, so wie wir sie hier verstehen (d.h. ein binationales Programm am Dritort), hat zuerst einmal einen Ausnahme- und künstlichen

Charakter: Die Teilnehmer finden sich für eine begrenzte Zeit - in der Regel von der Außenwelt abgetrennt - zusammen, an einem vorgegebenen Ort, weit weg von ihren Alltagsproblemen und den ihnen vertrauten Rahmenbedingungen. Mit Blick auf das, was man „soziales Vakuum“<sup>41</sup> nennen könnte (wer passt sich wem an?), drängen diese außergewöhnlichen und künstlichen Bedingungen die Teilnehmer dazu, eine neue „Persönlichkeit“ zu bilden, um auf diese verunsichernde Situation zu reagieren und sich anpassen zu können. Gerade dieser „soziale Schock“ wird ein Bewusstwerden und ein Rückbesinnen auf sich selbst hervorrufen.

Was die Begegnung ausmacht, ist die Kommunikation zwischen den Teilnehmern, im Vordergrund stehen also die zwischenmenschlichen Beziehungen. Zwar entwickeln sich die Teilnehmer in einem Rahmen von mehr oder weniger flexibel handhabbaren Programmpunkten, dieser dient jedoch mehr als Unterstützung für Austausch und Kommunikation und weniger als Selbstzweck.

Den informellen Kontakten wird daher viel Platz eingeräumt. In Bezug auf die Aktivitäten ist es besonders wichtig, den Teilnehmern die Verantwortung für die Gestaltung des offiziellen Programmes zu übergeben: Durch diesen gemeinsamen Entscheidungsfindungs- und Umsetzungsprozess werden die Teilnehmer am stärksten mit den Unterschieden konfrontiert.

Die Umsetzung eines gemeinsamen Zieles wird durch Aushandeln erreicht, der dabei erlebte kulturelle Schock kann zum Auslöser für das Infragestellen eigener Werte werden.<sup>42</sup>

Die Begegnungssituation beinhaltet dennoch eine gewisse Gefahr, die den reibungslosen Ablauf der interkulturellen Kommunikation aufs Spiel setzen kann.

Beispiel hierfür ist das „Negieren der Unterschiede“. <sup>43</sup> Tendenziell strebt jeder Teilnehmer nach einem Zugehörigkeitsgefühl, um sich in der Gruppe wohl zu fühlen. Erreichbar ist es jedoch nur durch den Zusammenhalt der Gruppe. Ein Klima der Solidarität ist sicherlich in gewissem Maße förderlich für die zwischenmenschlichen Beziehungen, da es die Teilnehmer dazu bringt, ihre Aggressivität zu dämpfen und toleranter als im Alltagsleben zu sein. Dieses Phänomen kann die Teilnehmer gleichwohl dazu führen, jegliche Konfrontation oder jeden Konflikt zu verdrängen, um ein Gefühl von Harmonie und Einigkeit aufrechtzuerhalten. Sie halten Schwierigkeiten und Meinungsverschiedenheiten so klein wie möglich, damit Gemeinschaftsgefühl und Konformismus entstehen können - was sicherlich beruhigend, aber in Bezug auf den zwischenmenschlichen Austausch uninteressant ist. Es ist daher wichtig, eine gewisse Spannung in der Gruppe zu erhalten, damit jeder seine Individualität durch freie Meinungsäußerung einfordern kann, statt die persönlichen Besonderheiten hinten an zu stellen. In der interkulturellen Begegnung wird dieses Problem noch durch die Angst verstärkt, das Bestätigen von Unterschieden könne als diskriminierende Tendenz interpretiert werden und zu einer Spaltung innerhalb der Gruppe führen. Das Negieren von Unterschieden ist daher eine Form, sich hinter eine universalistische Vorstellung von Menschlichkeit zu flüchten (wir sind alle in erster Linie

Individuen), um eventuelle interkulturelle Konflikte zu vermeiden. Indessen kann, wie Lipiansky es formuliert: „sich die Kommunikation oft erst durch eine **Auseinandersetzung mit dem Negativen** vertiefen und so zu Fortschritten führen, denn das Negative existiert, auch wenn es sich nicht zeigt, und es lastet umso mehr auf der Begegnung, wenn es Tabu bleibt.“<sup>44</sup>

### 1.2.2.

#### Das Deutsch-Französische

Der Kontext des Deutsch-Französischen wird in der Beziehung zum Anderen ebenfalls eine Rolle spielen.<sup>45</sup> In der Tat geben die historischen Beziehungen zwischen Frankreich und Deutschland der Begegnung eine besondere Note. Klar ist, dass die gemeinsame deutsch-französische Grenze - auch wenn sie oft in Frage gestellt wurde - den Kontakt und die Interaktion zwischen den beiden Ländern gefördert hat.

Die gemeinsame historische Vergangenheit Frankreichs und Deutschlands bestimmt das Bild, das sich Jugendliche von dem anderen Land machen. Selbst heute verbinden junge Franzosen Deutschland noch mit Hitler. In französischen Nachkriegsfilmen, oft in karikierender Weise dargestellt, klingt die deutsche Sprache in den Ohren zahlreicher Franzosen noch immer kreischend und abgehackt. Eine junge Deutsche, die vom DFJW gefördert ein Jahr im deutsch-französischen Bereich eines französischen Verbands arbeitete, formulierte es nach ihrer Rückkehr so: „Es war hart für mich zu sehen, welches Bild die Leute (immer noch und immer wieder) von Deutschland und den Deutschen haben. Die Klischees von Sauerkraut, Arbeit, Disziplin und der

Tendenz, die Welt erobern zu wollen, halten sich hartnäckig.“<sup>46</sup> Auf der anderen Seite sorgt die Wirtschaftskraft Deutschlands bei den Franzosen für ehrliche Bewunderung. Sie löst zwiespältigen, mit Befürchtungen gemischten Respekt aus (wie sich bei der Wiedervereinigung feststellen ließ), wird aber immer wieder als Beispiel bei politischen Diskussionen in den französischen Medien zitiert.

Das Bild vom „typischen Franzosen“ hat bei den Deutschen ebenfalls zwei Seiten: „Bon vivant“ auf der einen Seite, verkörpert er das „Savoir vivre“, um das viele Deutsche ihn beneiden – während sie gleichzeitig versuchen, diesen Lebensstil zu kopieren – was sich insbesondere auf kulinarische Aspekte wie „Essen wie Gott in Frankreich“ bezieht: Käse, Rotwein und mehrstündige Menüs... Der Deutsche „liebt“ Frankreich und die Franzosen – ob diese Liebe jedoch mit Respekt oder Kenntnis verbunden ist, bleibt offen. Denn stereotyp werden gerne die vermeintlichen „Mängel“ im Charakter „der Franzosen“ zitiert und mit Herablassung betrachtet: Sie seien oberflächlich, desorganisiert, individualistisch und mit einem ausgeprägten Nationalgefühl ausgestattet... Mit all diesen positiven und negativen Bildern und Vorstellungen kommen die Jugendlichen bei der interkulturellen Begegnung an und versuchen dann, mit den Teilnehmern der anderen Nationalität in Kontakt zu treten.

### 1.3. Verbale Kommunikation in den Begegnungen

#### 1.3.1. Die Rolle der Sprache

Kommunikation stellt für den binationalen Austausch eindeutig ein entscheidendes Problem dar: Braucht man Sprachkenntnisse, um an einer deutsch-französischen Begegnung teilnehmen zu können? Welchen Platz nimmt Sprache in der Kommunikation ein, die zwischen den Jugendlichen im Laufe einer interkulturellen Begegnung entsteht? Wenn wir die Konsequenzen aus dem oben Beschriebenen ziehen, müssen wir uns darüber bewusst sein, dass Kommunikation nicht auf den sprachlichen Aspekt verzichten kann. Um wiederum Lipiansky zu zitieren: „die Beziehung, die Kommunikation (...) stehen im Mittelpunkt der Begegnung“ und „es gibt keine Kommunikation, ohne dass bei den Gesprächspartnern ein gemeinsamer Code vorhanden ist.“<sup>47</sup>

Gleichwohl muss man schauen, ob Kommunikation nicht andere Formen als die der Sprache annehmen kann. Die non-verbale Kommunikation spielt bei der Begegnung zweifelsohne eine wichtige Rolle. Unabhängig vom gesprochenen Wort gibt es eine ganze Reihe von Verständigungsmitteln: Gestik, Mimik, Zeichensprache, Verhaltensweisen, Körperhaltung usw. Diese non-verbale Instrumente garantieren den Gesprächspartnern nicht zwangsläufig einen gemeinsamen Code, da sie je nach Kultur verschieden sein können. Dennoch ist auch der Gebrauch von Sprache nicht frei von Zweideutigkeit: Denken wir beispielsweise an die so

genannten „faux amis“<sup>48</sup>: (die Garderobe: le vestiaire; die Kamera: l'appareil photo; der Automat: le distributeur) oder an all die Wörter einer Sprache, deren Bedeutung nicht dasselbe semantische Feld wie die „offizielle“ Übersetzung abdeckt (wie beispielsweise „animation linguistique“ und „Sprachanimation“<sup>49</sup>).

Auch Schulkenntnisse sind nicht unbedingt ein Garant für eine erfolgreiche Kommunikation, denn es gibt einen Unterschied zwischen der sprachlichen Kompetenz (das theoretische Wissen über Sprache) und der sprachlichen Performanz (ling. Begriff, die Sprachpraxis und das Sprechen selbst betreffend). Häufig lässt sich feststellen, dass den Jugendlichen diese Sprachpraxis fehlt.

Die verbale Kommunikation wird zudem oft von Codes begleitet, die sich je nach Kultur unterscheiden:

Codes für Betonung und Rhythmus, Konversation und Erzählweisen (wie baut man eine Erzählung, eine Argumentation auf, wie zeigt man sein Interesse am Anderen, wie führt man eine Unterhaltung usw.) oder die Form der gesellschaftlich vorgegebenen Distanz, die zwei Gesprächspartner während einer Unterhaltung unbewusst einhalten.<sup>50</sup>

Das Verhältnis einer Sprache zu einer jeweiligen Kultur muss noch genauer betrachtet werden, denn beide können als voneinander untrennbar bezeichnet werden.<sup>51</sup>

Man könnte sagen, dass eine Sprache zugleich Produkt und Voraussetzung einer Kultur darstellt.

Sie ist Voraussetzung für die Kultur, da sich das Denken durch die Sprache strukturiert: Sie stellt daher das vorrangige Sozialisationsinstrument des Individuums dar. Dazu schreibt Rudolf Herrmann: „Verständigung und Kommunikation fördern individuelle Emanzipation und Sozialisation auf Dauer nachhaltig.“<sup>52</sup> Dies gilt auch für die Kontakte, die auf einer interkulturellen Begegnung zwischen Jugendlichen entstehen. Zudem sichert Sprache das Übermitteln der Kultur von einer Generation zur nächsten. So ist in Frankreich eines der Bemessungskriterien für die (gelungene) Integration von Menschen ausländischer Herkunft ihre Beherrschung der französischen Sprache.

Sprache ist ebenfalls ein Produkt ihrer Kultur, da sie die besonderen Merkmale der jeweiligen Gesellschaftsform widerspiegelt: Die Worte verweisen auf die spezifischen Erfahrungen und Gewohnheiten der Gesellschaft, auf die sie sich beziehen (dies erklärt insbesondere, warum sich einiges nicht in andere Sprachen übersetzen lässt). Wichtig erscheint aus diesem Grunde auch, den Jugendlichen den Erwerb von zumindest geringen Sprachkenntnissen zu ermöglichen. Diese können als **Schlüssel zum Bezugssystem** des Anderen betrachtet werden: Einen Zugang zur Sprache des Anderen zu bekommen heißt, einen Zugang zum Verständnis seiner Kultur zu bekommen.

Dieser letzte Punkt bezieht sich abermals auf das eingangs dargestellte Kohls-Schema:

Die Kultur eines Individuums entspricht verschiedenen Schichten, von denen einige im Unbewussten liegen. Sie bildet

sich in den vergrabensten Schichten unseres Unterbewusstseins - abhängig von der jeweiligen Kultur - aus Vorstellungen und Werten heraus. Diese äußern sich wiederum durch verschiedene Verhaltensweisen und so auch durch unterschiedliches Verbalisieren.

Nehmen wir als Beispiel die Mutter-Kind-Beziehung:

Eine Mutter in Frankreich, die ihren Beruf direkt nach dem Mutterschaftsurlaub wieder aufnimmt, stößt bei deutschen Frauen auf Unverständnis und starke Missbilligung. Denn für diese kommt die Trennung vor dem dritten Lebensjahr einer Traumatisierung des Kindes gleich. Im Gegensatz dazu beurteilt die französische Gesellschaft diesen Einschnitt als eher günstig für das Kind: Es bekommt sehr früh Kontakt zu anderen Erwachsenen und Kindern, und diese sozialisierenden Erfahrungen wirken sich positiv auf seine Entwicklung aus. Eine französische Mutter, die ihr Kind bis zum Alter von drei Jahren bei sich behält, wäre dem Vorwurf ausgesetzt, es zu bemuttern oder gar zu ersticken. Man bemerkt, dass die Werte hinter manchen Positionen sehr eng mit der jeweiligen Kultur verbunden und implizit von ihr geprägt sind.

Um Kommunikation zwischen Individuen verschiedener Kulturen zu ermöglichen, ist es ratsam, die Inhalte dieser kulturellen Ebenen bewusst zu machen, die Verhaltensweisen und Wertesysteme zu verdeutlichen und so einen für die Gesprächspartner gemeinsamen Code einzuführen. Dabei wird auch die Sprache eine Rolle spielen, weil durch sie das Verbalisieren der impliziten Kultur-Schichten möglich wird. Sprache bildet also ein Mittel für die Entdeckung,

ein Instrument dank dessen sich die Einzelnen kennen lernen und schrittweise Zugang zum Bezugssystem des Anderen bekommen können.

Das Vorhandensein eines gemeinsamen Codes bedeutet jedoch nicht, die Sprache in ihrem kulturellen Kontext perfekt beherrschen zu müssen.

Dann könnte nämlich nur eine zweisprachige „Elite“ an deutsch-französischen Austauschmaßnahmen teilnehmen - und das entspricht keineswegs den Richtlinien des DFJW.

Sprachenlernen muss fester Bestandteil der Pädagogik interkulturellen Lernens sein. Denn Sprache bleibt das einzige Mittel für einen tieferen Meinungs- und Erfahrungsaustausch - und die Ergebnisse non-verbaler Kommunikation in einer Gruppe sollten zudem nicht überschätzt werden: Vielmehr ermöglicht eine zunehmende Beherrschung der Sprache den Jugendlichen, ihre Kenntnis des Anderen und des Interkulturellen noch zu intensivieren. Außerdem kann die Erfahrung einer gelungenen Kommunikation in einer binationalen Begegnungssituation das Interesse an der Sprache und der Kultur des Anderen wecken oder verstärken, und dadurch den Wunsch vertiefen weiter zu lernen.

### 1.3.2.

#### Der Kommunikationsmittler

Man wendet sich häufig an die *animateurs-interprètes*<sup>53</sup>, um die sprachlichen und kulturellen Verbindungen zwischen den nationalen Gruppen herzustellen. Diese Vermittler, die man manchmal auch Kommunikationsmittler nennt, müssen drei verschiedenen Aspekten der Übersetzung Rechnung tragen:<sup>54</sup>

> Sprachliche Vermittlung: Es geht um die möglichst vollständige Weitergabe von Informationen in der anderen Sprache unter Berücksichtigung von Inhalt und Form (Stil, Effekte usw.).

> Kulturelle Vermittlung:

Der *animateur-interprète* muss in der Ausgangssprache all das erkennen, was sich hinter der unsichtbaren Seite des Eisbergs versteckt und dies für die Zielgruppe explizit entschlüsseln. Das implizit in einer Kultur Enthaltene äußert sich konstant in ihrer Sprache: Von allen Angehörigen einer Kultur wird vermutet, sie teilten das „Insiderwissen“, auf das sich ihre - dadurch anspielungsreiche - Kommunikation stützt.

(E.T. Hall spricht von Kommunikation in weit gefasstem Kontext für die implizite Kommunikation und von Kommunikation in eng gehaltenem Kontext für die explizite Kommunikation<sup>55</sup>).

Für den *animateur-interprète* heißt dies, seine Gruppe in die Eigenheiten der jeweils anderen Kultur einzuweißen.

> Anpassung an die gegebenen Umstände sowie Anpassen der Übersetzung an psychologische Faktoren und an die soziale und sozio-linguistische Atmosphäre in der Gruppe.

Der *animateur-interprète* ist außerdem auch für das Gruppenleben zuständig: Er muss seine pädagogischen Qualitäten unter Beweis stellen und in der Lage sein, durch die von ihm initiierten gruppendynamischen Prozesse Menschen unterschiedlicher Sprache und Kultur miteinander in Beziehung zu bringen, um sie die interkulturelle Begegnung erleben zu lassen.

In der Begegnung garantiert diese Form praktizierter Übersetzung sicherlich eine vollständige und vertiefte Kommunikation. Sie birgt aber auch eine Reihe von Nachteilen. Zum einen verliert die Kommunikation eindeutig an Spontaneität. Zum anderen ist sie weniger flexibel, da sie von der Verfügbarkeit des *animateur-interprète* abhängt und folglich nicht an jedem Moment des Tages stattfinden kann. Deshalb kommt auf den *animateur-interprète* eine neue Verantwortlichkeit zu: die Teilnehmer zu ermutigen, in die andere Sprache „hineinzuschnuppern“ und eine erste Sensibilisierung zu entwickeln. Diese Initiative verfolgt ein zweifaches Ziel: den Jugendlichen zu einer gewissen Autonomie zu verhelfen, indem die verbale Kommunikation zwischen ihnen möglich wird, und sie zum Weiterlernen der anderen Sprache zu motivieren.

- 33 Im Hinblick auf die bessere Lesbarkeit des Textes wurde bei Personenbezeichnungen auf die ausdrückliche Nennung der weiblichen Formen verzichtet. So steht „Empfänger“, „Begleiter“, „Schüler“ usw. selbstverständlich auch für „Empfängerin“, „Begleiterin“, „Schülerin“ usw.
- 34 Aus dem Französischen übersetzt: s. Panoff und Perrin, 1973. Diese Definition von Kultur gehört sicher nicht zu den jüngsten, aber sie entsprach in ihrer Kürze den Anforderungen dieses Textes am besten.
- 35 s. Demorgon, 1993, S. 23 f.
- 36 s. Lipiansky, 1987, S. 70.
- 37 s. Lipiansky, 1993, S. 6-8.
- 38 Aus dem Französischen übersetzt: s. Lipiansky, 1993, S. 5.
- 39 s. Lipiansky, 1993, S. 8 f.
- 40 Aus dem Französischen übersetzt: s. Freund, 1972, S. 12 und 15.
- 41 s. Dausendschön-Gay, 1995, S. 90.
- 42 s. Lipiansky, 1987.
- 48 Anm. d. Ü.: „falsche Freunde“: Begriffe, die in zwei Sprachen gleich scheinen, aber eine unterschiedliche Bedeutung haben.
- 49 Das Wort „Animation“ hat im Deutschen einen negativen Beigeschmack: Er erinnert zum einen an die Animation auf organisierten Reisen, zum anderen an Animierdamen (entraîneuses) in gewissen Bars, während es im Französischen eher die Bedeutung von „beleben“ hat.
- 50 s. Hall, 1971.
- 51 s. Klier-Chaumont, 1976, S. 7 f.; Besse, 1993, S. 42 ff.
- 52 s. Herrmann, 1976, S. 11 ff.
- 53 Im Folgenden wird die französische Bezeichnung verwendet, da der deutsche Begriff „Gruppendolmetscher“ die pädagogische Funktion nicht widerspiegelt.
- 54 s. Herrmann und Klein, 1976, S. 17 ff.: Die Autoren sprechen von „médiateur de communication“.
- 55 s. Hall und Hall, 1984.





# Sprach- animation

## 2.1. Definition

### 2.1.1.

#### Allgemeine Bemerkungen zur Entstehung von Sprachanimation

Dem Konzept der Sprachanimation liegen eine Reihe von Erkenntnissen zugrunde.<sup>56</sup> Zuallererst hat man erkannt, dass die Jugendlichen mit ganz unterschiedlichen Spracherfahrungen aus den Austauschbegegnungen zurückkehrten: Manche hatten Fortschritte gemacht, andere nicht, ohne dass man hierfür konkrete Erklärungen finden konnte. Wenn es stimmt, dass die binationale Begegnung, d.h. das Zusammenbringen junger Franzosen und junger Deutscher, einen Rahmen bildet, der die Kontaktaufnahme fördert und ein gewisses Potenzial für den Spracherwerb bietet, dann wird diese Situation dennoch nicht optimal genutzt.

Weiterhin stellte man fest, dass die Fortschritte der einen und die Nicht-Fortschritte der anderen weniger von den tatsächlich vorhandenen Sprachkenntnissen der Jugendlichen abhängen als vielmehr von außersprachlichen, psychosozialen Faktoren: Die persönliche Fähigkeit Kontakt herzustellen, die Angst, sich durch Fehler lächerlich zu machen, das Überschätzen des Sprachlichen in seiner Bedeutung für die Kommunikation, das Unterschätzen der eigenen Möglichkeiten, in der Fremdsprache zurechtzukommen. Im Allgemeinen trauen sich die Jugendlichen nicht, in der anderen Sprache zu kommunizieren, da sich die (sehr verschulte) Vorstellung hartnäckig in ihren Köpfen

festgesetzt hat, dass ein wirklicher Kontakt zu Jugendlichen anderer Nationalitäten nur mit guten Sprachkenntnissen entstehen könne. Man muss sie daher unterstützen, die Angst vor der Sprache zu verlieren und ihnen (auf)zeigen, dass Kommunikation selbst mit geringen sprachlichen Mitteln möglich ist.

Schließlich ließ sich Folgendes feststellen: Selbst wenn die Jugendlichen kommunizieren, so bringen sie doch nicht immer neue Sprachkenntnisse von der Austauschbegegnung mit. Und selbst wenn einige von ihnen sich spontan Notizen machen und diese Aufzeichnungen über das Gelernte aufbewahren, der Erwerb selbst vollzieht sich recht häufig nur über eine Systematisierung dessen, was jeder Einzelne für sich entdeckt hat.

Aufgrund dieser Beobachtungen fragten sich das DFJW und seine Partner, ob es möglich sei, eine sprachliche Dimension in die Begegnung zu integrieren, ohne jedoch reine Sprachkurse anzubieten. So wurde das Konzept der Sprachanimation in binationalen Begegnungen entwickelt. Die Begegnungssituation auszunutzen bedeutet jedoch keinesfalls, die Unzulänglichkeiten des „klassischen“ Fremdsprachenunterrichts zu übernehmen.

Es handelt sich vielmehr darum, der verbalen Kommunikation ihren wahren Stellenwert als Kommunikationsmittel zurückzugeben. Man kann sagen, dass die Anwendung der anderen Sprache in genau dem Moment natürlich und selbstverständlich wird, wo sie notwendig ist. Es geht also darum, das Bedürfnis nach Sprache durch Aktivitäten und

adäquate Situationen zu wecken, so dass die Jugendlichen die Sprache als ein Kommunikationsinstrument erleben und nicht als Selbstzweck:

Die Motivation wird durch die Instrumentalisierung der Sprache geweckt.

Darüber hinaus hat eine Vielzahl von Jugendlichen im schulischen Kontext schlechte Erfahrungen mit dem Erlernen von Fremdsprachen gemacht.

Sprachanimation hat zum Ziel, sie (wieder) auf den Geschmack der Partnersprache zu bringen.

Im Gegensatz zum Schulunterricht, der auf den Erwerb abzielt, sieht sich Sprachanimation in erster Linie als **Anregung**, die andere Sprache anzuwenden:

Es geht um die Wiedereinführung einer „Spaßkomponente“, die im Fremdsprachenunterricht häufig vernachlässigt wird. Interessant wäre es an diesem Punkt, das französische und das deutsche Schulsystem miteinander zu vergleichen, um eventuelle Unterschiede in den pädagogischen Ansätzen beider Länder bezüglich des Sprachenlernens festzumachen. Um einer solchen Vorgehensweise gerecht zu werden, sollte der Sprachanimateur bestimmte Kompetenzen mitbringen:

> Erfahrungen mit und Weiterbildungen in dem Bereich der interkulturellen Begegnung und eine gute Beherrschung der anderen Sprache (der Gruppenbegleiter sollte keine Sprachblockaden kennen, wenn er in der Lage sein will, den Jugendlichen beim Überwinden ihrer Ängste zu helfen).

> Flexibilität und die Fähigkeit, spontane Sprachanimationsphasen in Situationen anzubieten, in denen das Bedürfnis danach spürbar ist.

> und schließlich eine auf den ersten

Blick ungewöhnlich wirkende Vorgehensweise verfolgen – gerade dann, wenn es sich um einen animateur-interprète handelt. Er sollte sich bemühen, nicht automatisch als Kommunikationsmittler zu fungieren, sondern eher Hilfestellung anbieten bei Formulierungs- und/oder Verständnisfragen und die Jugendlichen so zur Autonomie hinführen. Er hat also vielmehr eine Funktion als Tutor denn als Übersetzer. Dabei geht es darum, die Jugendlichen so oft wie möglich in eine Kommunikationssituation zu bringen, damit sie selbst Akteure der Kommunikation werden; denn durch das persönliche Erfahren gelungener Kommunikation fassen die Jugendlichen Vertrauen und werden Lust bekommen, ihre Sprachkenntnisse zu vertiefen.

Sprachanimation hat somit die folgenden allgemeinen Ziele:

> Den Jugendlichen zu helfen, die verschiedenen psycho-soziologischen Blockaden zu überwinden, die den Aufbau natürlicher Kommunikation stören, sie ihre Angst vor der anderen Sprache verlieren zu lassen, indem man ihnen aufzeigt, dass Kommunikation auch mit geringen Sprachkenntnissen möglich ist.

> Ihnen die Freude an der Sprache des Anderen zu vermitteln, indem sie Sprache als einsetzbares Kommunikationsmittel und nicht wie ein Schulfach (er)leben.

> Die binationale Kontaktsituation zu nutzen, um zur Kommunikation zu ermutigen und den Wunsch zu wecken, ein Minimum an Worten oder Begriffen zu lernen, die für den Alltag während der Begegnung notwendig sind.

> Den Spracherwerb zu fördern und zu systematisieren durch das Anbieten von

spielerischen Aktivitäten, die das Speichern und das Lernen von Begriffen begünstigen.

> Die Autonomie der Jugendlichen zu fördern (was sich, besonders im Ausland, über einen gewissen Kenntnisstand der Sprache vollzieht) und bei ihnen die Motivation zu wecken, auch über die Begegnung hinaus die Sprache systematisch, durch Unterricht, zu lernen.

### 2.1.2.

#### Kommunikationsstrategien

Die Untersuchungen der Universität Bielefeld haben das Konzept der Sprachanimation untermauert, indem sie den Begriff der Kommunikationsstrategien hervorhoben. Seit vielen Jahren beschäftigen sich die Forscher mit dem soziolinguistischen Aspekt der natürlichen Kommunikationssituation zwischen zwei Gesprächspartnern unterschiedlicher Muttersprache.

Wenn wir uns an eine fremde Person in ihrer Sprache wenden, stoßen wir oft auf verschiedene Probleme: Es fehlt am entsprechenden Vokabular, an den passenden Ausdrücken oder den notwendigen Grammatikkenntnissen, um den Anderen zu verstehen oder um sich selbst verständlich zu machen.

Bei solchen Verständigungsschwierigkeiten schöpfen wir manchmal aus einem anderen Repertoire an Möglichkeiten als aus dem der Sprache. Beispiele dafür sind die Verständigung durch Gesten, das Wechseln der Sprache in der Hoffnung, sich besser verständlich zu machen, den Appell an den Gesprächspartner durch, stockendes Sprechen, fragende Betonung, Ausdrücke wie „Wie sagt man?“, usw. Dieses natürliche

Vorgehen, das intuitiv eingesetzt wird, nennt man **Kommunikationsstrategien**.<sup>57</sup>

Die Wissenschaftler der Universität Bielefeld haben ein solches Repertoire von Formen interaktiver Kommunikation zwischen französischen und deutschen Gesprächspartnern zusammengestellt; d.h. der verschiedenen Arten, in denen zwei Gesprächspartner unterschiedlicher Muttersprache sich gegenseitig beim Formulieren und Verständigen bezüglich der Botschaft helfen, die sie zu übermitteln versuchen.

Ihre Untersuchungen haben erwiesen: Zwar fördert der Rückgriff auf diese Strategien die Kommunikation, aber gleichzeitig verlangsamt er den Konversationsrhythmus. Nun sind sich die Psychologen einig, dass man in einer Konversation immer das ökonomischste Mittel sucht, um das anvisierte Kommunikationsziel zu erreichen. Die Anwendung dieser Strategien kann daher diesem Bedürfnis nach Wirtschaftlichkeit widersprechen. Das bedeutet, dass wir es eventuell vorziehen, eher auf unser Kommunikationsziel zu verzichten oder es zu ändern, als es mit Anstrengungen zu erreichen.

Aus pädagogischer Sicht sind diese Strategien unterdessen sehr interessant. Man hat festgestellt: Je größer die unternommene Anstrengung war, um ein angestrebtes Kommunikationsziel zu erreichen, desto größer waren die Chancen, sowohl den Ablauf der dafür vollzogenen Schritte zu speichern als auch die mit dieser Situation verbundenen Vokabeln.

Die Kommunikationsstrategien erweisen sich also gleichzeitig als Lernstrategien.

Diesen Aspekt versuchen wir in der Sprachanimation auszunutzen: Den Jugendlichen werden die natürlichen Vorgehensweisen bewusst gemacht, die sie spontan anwenden, um zu kommunizieren und diese Abläufe zu systematisieren. Dies geschieht, indem die verschiedenen Strategien eines Einzelnen für alle sichtbar gemacht werden und sie so die Möglichkeit erhalten, diese neuen Lernstrategien auszuprobieren und sich anzueignen. Verfolgt wird ein doppeltes Ziel: den sofortigen Spracherwerb fördern (zum Beispiel durch den systematischen Einsatz eines Vokabelheftes) und den eventuellen selbstständigen oder schulischen Spracherwerb nach der Begegnung zu unterstützen (indem die Jugendlichen beschreiben, in welchen Situationen sie das in der Begegnung Erworbene wieder einsetzen würden).

## **2.2. Methoden der Sprachvermittlung in Jugendbegegnungen**

In Austauschbegegnungen, die sprachliche Ziele verfolgen, können zwei Methoden zur Sprachvermittlung komplementär eingesetzt werden: Die spielerische Methode der Sprachanimation und die Tandem-Methode.<sup>58</sup>

### **2.2.1. Spielerische Methode (Sprachanimation)**

Der spielerische Ansatz von Sprachanimation verfolgt drei Ziele: Abbau von Hemmungen<sup>59</sup>, Spracherwerb und Systematisierung.

### **Abbau von Hemmungen**

Es geht darum, die Teilnehmer dahin zu bringen, ihre - meist affektiven - Barrieren zu überwinden, die sie daran hindern, offen und frei zu kommunizieren. Diese Blockaden können diverse Ursachen haben: mangelnde Kenntnisse über die Sprache des Anderen, eine gewisse Schüchternheit, natürliche Schwierigkeiten in Kontakt zu treten, Entmutigung aufgrund früherer Misserfolge (schulische oder andere), Angst sich lächerlich zu machen usw.

Diese Phase des Abbaus der Hemmungen ist entscheidend. Sie soll den Teilnehmern helfen, Selbstvertrauen zu gewinnen und die - physische oder psychische - Kontaktscheu zu verlieren. Sie stützt sich in erster Linie auf non-verbale Spiele sowie die „Kennenlern“-oder Ausdrucksspiele mit Mimik, Theater, Liedern, Rollenspielen usw. Diese Aktivitäten haben zum Ziel, die Sozialkontakte zwischen den Jugendlichen zu entwickeln und sie gemeinsame Erfahrungen machen zu lassen.

Es handelt sich auch um eine Phase sprachbezogener Motivierung. Die Sprache wird praktisch „ohne dass man es merkt“ eingeführt, da sie eine rein instrumentelle Funktion hat: Es geht um das Erlernen dessen, was nötig ist, um das gemeinsame Ziel zu erreichen, und darum, dank der erlebten geglückten Kommunikation Lust auf weiteres Lernen zu bekommen.

### **Spracherwerb**

Nach dem ersten Abbau der Hemmungen wird der Sprachaspekt zunehmend in die durchgeführten Spiele und Aktivitäten eingeführt, indem das Bedürfnis nach

Sprache durch angemessene Situationen geweckt oder auf einen festgestellten Sprachbedarf reagiert wird oder durch Spiele aus dem Bereich der Gruppenpädagogik, in die eine sprachliche Komponente integriert wird. Es geht darum, gewisse visuelle und auditive Speicherungsprozesse mit einfließen zu lassen. Jugendliche sehen und hören viel während des Austausches, aber ohne Unterstützung werden sie ganz sicher nicht viel von dieser Fülle an Sprachinformationen behalten. Es werden daher Spiele durchgeführt, um den Speicherungsprozess zu fördern, wie zum Beispiel Wiederholungsspiele. Außerdem könnte man das Erworbene mit Hilfe von Plakaten visualisieren, die während des gesamten Aufenthalts im Gruppenraum hängen bleiben.

### Systematisierung

Diese Etappe entspricht im Großen und Ganzen einer geordneten Zusammenfassung. Gemeinsam wird alles zusammengestellt, was die Jugendlichen während des Austauschs lernen konnten, das erworbene Wissen wird dann strukturiert. Man kann beispielsweise versuchen, sie durch Ableitung dessen, was sie schon kennen, das grammatikalische Sprachgefüge entdecken zu lassen. Das Interesse liegt darin, sie - ausgehend von den zufällig in konkreten Situationen erworbenen Sprachelementen - in die Lage zu versetzen, das Erworbene abzuleiten und in anderen Situationen anzuwenden.

Hervorzuheben ist, dass diese drei Ziele nicht notwendigerweise einer chronologischen Ordnung entsprechen müssen. Man vergleicht den Ablauf von Sprachanimation lieber mit dem Bolero von

Ravel: Darin wird jedes Instrument nach und nach eingeführt, ohne dass derweil ein anderes zu spielen aufhört, bis hin zu einer finalen symphonischen Bewegung, in der alle Instrumente gleichzeitig spielen. In der Sprachanimation beginnt man folglich mit dem Abbau von Hemmungen, was die ganze Begegnung über andauert, da manche Blockaden bestehen bleiben sowie, neue im Laufe des Aufenthalts hinzukommen können. Man führt dann den Spracherwerb ein, der sich durch die gesamten Aktivitäten ziehen kann, danach die Systematisierung, die hinzukommt, wenn bereits ein gewisser Spracherwerb stattgefunden hat... Wichtig ist, dass diese Ziele an die Gruppe und die Dauer der Begegnung angepasst werden.

In der Regel dauern Jugendbegegnungen drei Wochen, so dass der Abbau von Hemmungen zu Beginn der ersten Woche stattfinden sollte.

### 2.2.2.

#### Die Tandem-Methode

Die Tandem-Methode wird zum intensiven und gezielten Sprachenlernen eingesetzt, z.B. in den binationalen Sprachkursen des DFJW. Aber auch in nicht primär sprachlich orientierten Jugendbegegnungen können die Prinzipien der Tandem-Arbeit in bestimmter Form und in ausgewählten Aktivitäten Anwendung finden. Durch die Tandem-Methode wird der Spracherwerb auf eine bestimmte Art zum „didaktischen Vertrag“ zwischen zwei Partnern mit unterschiedlicher Muttersprache erhoben: Das Lernen im Tandem basiert auf Gegenseitigkeit. In diesem Kontext heißt das: Ein Franzose und ein Deutscher arbeiten zusammen an der Umsetzung eines gemeinsamen Ziels. Sie sprechen

abwechselnd Französisch und Deutsch (zum Beispiel: eine halbe Stunde in der einen Sprache, eine halbe Stunde in der anderen) und übernehmen mit verteilten Rollen jeweils die Funktion des Lernenden und des muttersprachlichen Experten. Das Tandem ist flexibel:

Die Auswahl des Partners kann frei sein oder nach bestimmten Kriterien festgelegt werden, der Tandempartner kann regelmäßig gewechselt werden oder bis zum Schluss derselbe sein, je nach Gruppenzusammensetzung und Zielsetzung. Die Gesprächspartner müssen nicht gezwungenermaßen das gleiche Sprachniveau haben: Wichtig ist vielmehr, dass es – gemäß dem Prinzip der Gegenseitigkeit und Partnerschaftlichkeit – weder eine dominante Sprache noch einen dominanten Partner gibt. Das Tandem passt sich dem individuellen Rhythmus der jeweiligen Partner an: Beide können sich so Zeit nehmen sich auszudrücken, Kommunikationsstrategien anzuwenden oder neu gelernte Worte oder Ausdrücke auszuprobieren.

Das Tandem ist der ideale Ort, um intensiv und effizient zu lernen, da es den Jugendlichen ermöglicht, direkt und selbständig in einem vertrauensfördernden Arbeitsklima zu interagieren.<sup>60</sup>

56 s. Bricaud, Cauneau, Dausendschön-Gay und Kraus, 1990; Bricaud, 1991. Beide Texte sind unveröffentlichte DFJW-Dokumente.

57 s. Dausendschön-Gay, Güllich und Krafft, 1989.

58 s. Kraus, 1990; Jamet, 1991; Dausendschön-Gay, 1995.

59 Im Französischen kürzer und prägnanter: *déblockage*.

60 Siehe hierzu weitere Dokumente (wie z.B. das „Handbuch zur Tandemmethode“), die auf der Internet-Seite des DFJW zu finden sind: <http://www.dfjw.org/paedagogische-materialien> oder

<http://www.dfjw.org/eine-sprachbegegnungorganisieren>

Einige Materialien können auch vom DFJW verschickt werden.





# Das Projekt Bielefeld

### 3.1.

#### Durchführung

1991 intensivierte das DFJW seine Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern der Universität Bielefeld, denn deren Arbeiten über die natürliche Kommunikation zwischen Gesprächspartnern unterschiedlicher Muttersprache konnten die Basis für ein Forschungsprojekt in Jugendbegegnungen bilden. Es ging bei dieser Zusammenarbeit um die Beobachtung natürlicher Kommunikationssituationen zwischen Jugendlichen in binationalen Begegnungen - und um die Durchführung einer Studie mit den folgenden Zielen:

- > Zusammenführen von Informationen über den Ablauf natürlicher Kommunikation zwischen den Teilnehmern;
- > Auflisten von Kommunikationsstrategien, die von Jugendlichen in deutsch-französischen Begegnungssituationen tatsächlich angewendet werden.

Das sogenannte Projekt Bielefeld sah vor, dass „auf der Grundlage des Grundprinzips der **teilnehmenden Beobachtung** (...) eine Datensammlung über Sprachkontakte und deren Verlauf in Begegnungssituationen durchgeführt werden“<sup>61</sup> sollte.

Teilnehmende Beobachtung bedeutet für die Begleiter, dass sie in der deutsch-französischen Begegnung eine Doppelrolle spielen müssen. Zum einen sind sie aktiv als Begleiter, zum anderen müssen sie sich zurücknehmen, da sie eine Reihe von Beobachtungen über den Ablauf der Kommunikation zwischen den Jugendlichen durchführen. Diese beobachtenden Begleiter

(animateurs-observateurs) müssen eine Reihe von Qualifikationen mitbringen: Zweisprachigkeit, Erfahrungen in der Begleitung von Gruppen sowie die Sensibilisierung für den interkulturellen Bereich.

Für die Durchführung dieser Studie wurden zwei vom DFJW geförderte Begegnungen ausgewählt, die im Sommer 1992 stattfanden. Eine der beiden binationalen Begegnungen wurde von den Francas und der Arbeiterwohlfahrt (AWO) in Sontra (bei Kassel) durchgeführt. An diesem Aufenthalt nahmen 37 Jugendliche im Alter zwischen 11 und 15 Jahren teil. Organisatoren der zweiten Begegnung waren das Bureau International de Liaison et de Documentation (B.I.L.D.) und die Gesellschaft für übernationale Zusammenarbeit (GüZ). Hierbei handelte es sich um eine dreiwöchige Begegnung in Langholz (Norddeutschland), in die allerdings ein binationaler Sprachkurs integriert war (fünf Vormittage à drei Stunden pro Woche). Daran nahmen 30 Jugendliche zwischen 13 und 15 Jahren teil.

Vor Beginn der Begegnungen fand im Sommer 1992 eine Vorbereitungsitzung mit allen am Projekt Beteiligten unter der Leitung von Bernadette Bricaud (DFJW) und Dr. Ulrich Dausendschön-Gay (Universität Bielefeld) statt. Dabei konnten die insgesamt fünf Beobachtungsinstrumente genauer definiert werden, die den beobachtenden Gruppenbegleitern für die Untersuchung zur Verfügung gestellt wurden:

- > Fragebögen, die zu Anfang und am Ende der Begegnung ausgeteilt wurden.

Sie hatten zum Ziel, verschiedene Basisinformationen über die Teilnehmer zu sammeln, etwas über die Entwicklung von Kontakt und Kommunikation untereinander herauszufinden sowie über den eventuell vollzogenen Spracherwerb während der Begegnung.

> Ein Beobachtungsleitfaden, mit dessen Hilfe die beobachtenden Begleiter den Verlauf der interkulturellen Begegnung und das sprachliche Verhalten der Jugendlichen festhalten konnten.

> Ein Leitfaden für die Durchführung narrativer Interviews: Die beobachtenden Begleiter sollten einzelne ausgewählte Teilnehmer mittels Tonbandinterviews zu den von diesen erlebten natürlichen Kommunikationssituationen befragen.

> Anweisungen für Audio- und Videoaufnahmen, um das Sprachverhalten der Jugendlichen zu dokumentieren.

> Und schließlich die Bitte, alle weiteren für die Auswertung interessanten Informationsquellen zusammenzutragen wie z.B. Dokumente über die Sprachaktivitäten, die während der Begegnungen durchgeführt wurden (Wandplakate, Seminarzeitungen usw.).

Nach den Begegnungen setzte sich das Team am Ende des Sommers erneut zusammen, um den Ablauf der Begegnungen zu erörtern. Zusammenfassend lässt sich feststellen: Die Methode der teilnehmenden Beobachtung machte es möglich, Daten zu sammeln, die in beiden Begegnungen sehr unterschiedlich ausfielen. Aus allen erhobenen Daten bilden die Fragebögen und das Betreuertagebuch (B.I.L.D./GüZ) sowie die Interviews (Francas/AWO) das wohl interessanteste Material.<sup>62</sup>

Die Fragebögen, ausgewertet und analysiert von Bettina Offermann, eröffneten einen Gesamteindruck über den Ablauf der beiden Begegnungen, und sie ermöglichten, die Grundzüge des sprachlichen und interkulturellen Verhaltens zu erfassen.

Das Tagebuch, mit seinen „aus dem Leben gegriffenen“ Beobachtungen von Szenen aus dem Begegnungsalltag, unterstreicht die Tendenzen, die sich bereits aus der Auswertung der Fragebögen abgezeichnet hatten.

Die Interviews illustrieren auf lebendige und präzise Art und Weise die Ergebnisse der Fragebögen: Hier erzählen die Jugendlichen von den ihnen eingesetzten Kommunikationsstrategien, wie Spracherwerb stattfand.

Diese „Erlebnisberichte“ aus der Sicht der Jugendlichen unterstützten die Analyse der Fragebögen. Zudem führte die Interviewsituation die Jugendlichen dazu, einige der ursprünglich unbewussten Verhaltensweisen zu reflektieren - was bei ihnen wiederum ein Bewusstsein über das eigene Sprach- und Lernverhalten hervorrief.

Die erwähnten Datensammlungen und Arbeiten sind beim DFJW erhältlich.

### **3.2. Die natürliche Kommunikation**

Die Auswertung der gesammelten Materialien machte es möglich, vier verschiedene Aspekte natürlicher Kommunikation herauszuarbeiten und zu dokumentieren.

Diese Aspekte sind: die Motivation

zu kommunizieren; die Situationen, die diese Kommunikation fördern; die Formulierungs- und Verständigungsstrategien, die die Jugendlichen spontan anwenden; der sich aus der Kommunikation ergebende Spracherwerb.

### 3.2.1.

#### Die Motivation zu kommunizieren

Die Gründe dafür, warum Jugendliche ein Gespräch mit Jugendlichen aus einem anderen Land beginnen, sind Lust und Neugier, diese kennen zu lernen sowie das Interesse an einer gemeinsamen Aktivität. Hinzu kommt die Notwendigkeit oder der Wunsch, die andere Sprache praktisch anzuwenden und sich zu verständigen. Dies geschieht meist über das Interesse aneinander. Zu Anfang sprechen die Jugendlichen über sich: über ihr Leben, ihre Familien, ihr Land, ihre Freunde:

Im Mittelpunkt der Kommunikation steht die zwischenmenschliche Beziehung. Hinzu kommen gemeinsame Interessen wie Freizeitgestaltung, Hobbys, Sport oder Spiele - aber auch Erfahrungen, Reisen und das Verhältnis zwischen den Geschlechtern. Die Begegnung selbst, das heißt, die Momente, die die Jugendlichen gemeinsam erleben und gestalten, schafft ebenfalls eine Basis, die sie aneinander näher bringt: In den Befragungen erwähnten die Teilnehmer als Motivationsfaktoren die Sprachkurse/ Sprachanimationsphasen, Ausflüge, Aktivitäten, Konflikte oder die Mahlzeiten. Schließlich entdecken die Jugendlichen auch die interkulturelle Dimension einer Begegnung und beginnen, sich dafür zu interessieren: Sie ziehen beispielsweise Vergleiche zwischen den Schulsystemen, in

Frankreich und Deutschland, entdecken die kulinarischen Besonderheiten (des Partnerlandes).

### 3.2.2.

#### Kommunikationsfördernde Situationen

Interessanterweise lässt sich feststellen, dass die binational gemischten Zimmer den besten Anlass zur Kommunikation boten. Dies sind Situationen, die die Jugendlichen ganz frei gestalten können und in denen die Kommunikation daher völlig natürlich bleibt. Andere Jugendliche erwähnten zudem Sport- und Spielsituationen, Ausflüge und Gruppenaktivitäten. Die Sprachphasen sowie die Aktivitäten in Kleingruppen wurden ebenfalls als kommunikationsfördernd empfunden.

### 3.2.3.

#### Kommunikationsstrategien

In einer Kommunikationssituation zwischen zwei Menschen unterschiedlicher Muttersprache hat der Gesprächspartner die Wahl zwischen zwei Verhaltensweisen: Entweder er gibt auf, wenn ihm das Kommunikationsziel zu schwer zu erreichen scheint oder er versucht - koste es, was es wolle - die Botschaft zu vermitteln oder zu verstehen.

In letzterem Falle wird er auf eine ganze Reihe von Kommunikationsstrategien zurückgreifen, die ihm helfen sollen, etwas zu formulieren oder sich zu verständigen. Die von den befragten Jugendlichen am häufigsten genannten und eingesetzten Strategien waren:

> non-verbale Strategien: Mimik, Gesten, Betonung, Zeichnungen, Schrift usw. Wahl der Sprache: Anwenden der Sprache des Anderen, Sprachmix

(Deutsch und Französisch zusammen), Englisch als „lingua franca“;

> Verständigungsstrategien wie die Reformulierung in eine andere Sprache oder der Rückgriff auf bestimmte Wendungen („Wie sagt man...?“, die Bitte, das Gesagte zu wiederholen, langsamer zu sprechen etc.);

> Formulierungsstrategien: Umschreibungen, interaktive Vervollständigung (der Kommunikationspartner kommt dem Nicht-Muttersprachler zur Hilfe, indem er ihm mögliche Formulierungen/Begriffe vorschlägt, wenn dieser nicht das richtige Wort findet), Rückgriff auf einen Übersetzer oder auf Wörterbücher.

### 3.2.4.

#### Spracherwerb

Übereinstimmend gaben fast alle Jugendlichen an, im Verlauf der Begegnung sprachliche Fortschritte gemacht zu haben. Es hat also in den meisten Fällen Spracherwerb stattgefunden.

Die Teilnehmer meinten, insbesondere durch den Kontakt zu den Jugendlichen aus dem Partnerland gelernt zu haben, das heißt der Spracherwerb vollzog sich in erster Linie durch soziale Interaktion. Die Begegnungssituation schien mehr zum Sprachenlernen zu motivieren als der schulische Unterricht, wie die Mehrzahl der Jugendlichen angab.

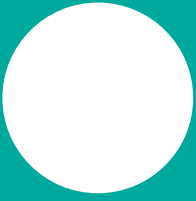
Das außerhalb der angebotenen Sprachphasen Erworbene betraf die geläufigen Begrüßungs- und Höflichkeitsformeln, Schimpfwörter und Beleidigungen (was sicherlich auch mit dem Alter der Teilnehmer zusammenhängt) sowie Worte und Redewendungen, die meist mit einer Aktivität oder einer besonderen Situation während der Begegnung

verbunden sind (Kassette, *match*, Zugabe, surfen, *raquette*, spring!). Dieser Erwerb fand in einer für den Spracherwerb in binationalen Situationen typischen Reihenfolge statt: Erst hörten die Jugendlichen die andere Sprache, dann versuchten sie selbst, diese zu sprechen und ließen sich dabei von ihren Freunden aus dem Partnerland korrigieren. Schließlich bemühten sich auch einige, das Erlernete schriftlich festzuhalten.

Die vier Faktoren Motivation, Situation, Kommunikationsstrategien und Spracherwerb sind sehr eng miteinander verbunden: Gewisse Situationen fördern die Motivation, miteinander zu kommunizieren. Manchmal wiederum schafft die Motivation Kommunikationssituationen. Die Kommunikationsstrategien werden daher mit dem Ziel eingesetzt, sich verständigen zu können. Daraus geht meist Spracherwerb hervor. Die Beispiele der Datensammlung sind in den Arbeitstexten „Le projet Bielefeld“/„Das Bielefelder Projekt“ nachzulesen.

61 s. Bricaud und Dausendschön-Gay, 1991.

62 s. Offermann, 1993.



4

# Projekt- ergebnisse

#### 4.1. Voraussetzungen für den Einsatz von Sprachanimation

Um die Ausgangsziele für Sprachanimation zu erreichen, müssen eine Reihe von Voraussetzungen erfüllt sein. Diese Bedingungen betreffen das Leitungsteam, die Auswahl der Teilnehmer und auch die materiellen Rahmenbedingungen vor Ort.

##### 4.1.1. Das Leitungsteam

Das Leitungsteam ist die „Kernzelle“ der Begegnung. Daher ist es unbedingt erforderlich, dass die Begleiter bestimmte Qualifikationen mitbringen.

**Sprachkenntnisse:** Das Beherrschen der Partnersprache ist eine Grundvoraussetzung für die Kompetenz der Begleiter in einer binationalen Situation. Darüber hinaus schreibt das DFJW in Bezug auf die Ausbildung von Verantwortlichen und Begleitern in seinen Richtlinien verbindlich fest: „Gruppenleiter und Mitarbeiter (...) sollten über genügend Kenntnisse beider Länder und ihrer Sprache verfügen“. Ein nur einsprachiger Begleiter kann in einer binationalen Begegnung weder autonom sein noch den Teilnehmern Autonomie vermitteln, insbesondere dann, wenn die Begegnung im Partnerland stattfindet.

**Fortbildung im interkulturellen Bereich.** Das DFJW bietet Weiterbildungsangebote an:  
Für die Begleitung einer binationalen Begegnung bzw. für die Vorbereitung der Teilnehmer auf das, was sie erwartet, sollten die Teammitglieder interkulturelle

- auch theoretische - Kenntnisse während einer Fort-/Weiterbildung erworben haben. Weiterhin werden Seminare über Sprachanimation und Tandemmethoden angeboten.

**Erfahrung mit Gruppen:** Eine gewisse Erfahrung im Umgang mit und in der Leitung von Gruppen sollte der Begleiter mitbringen bzw. das Team sollte sich aus erfahrenen und neuen Begleitern zusammensetzen. Da die binationale Situation nicht so „nebenbei“ läuft, sollte der Begleiter Erfahrung in Gruppenleitung besitzen. Nur so kann er sich auf die zusätzliche Dimension einer interkulturellen Begegnung einlassen und mit dieser adäquat umgehen.

**Zusammenarbeit des Teams:**  
Die Integration von Sprachanimationsaktivitäten in den Austausch setzt voraus, dass das Leitungsteam in die Vorbereitung mit eingebunden wird und von Fall zu Fall auch andere für die Begegnung Verantwortliche. Denn zum einen ist die Sprachanimation untrennbar mit dem Ziel des Interkulturellen Lernens verwoben, zum anderen bedarf derjenige, der Sprachanimationsaktivitäten anbietet, der Unterstützung seiner Teamkollegen. Und schließlich ist es wichtig, dass sich die Begleiter auf eine „Tutorenrolle“ (als Gegensatz zum Dolmetscher) vorbereiten und durch ihre Verhaltensweisen die Kommunikation der Teilnehmer fördern.

Die Realität sieht oft natürlich anders aus. Es ist fast unmöglich, alle diese Bedingungen zu erfüllen, sonst würde nur in einem Bruchteil aller vom DFJW geförderten Begegnungen Sprachanimation durchgeführt.



Unabdingbar ist jedoch, dass mindestens ein Begleiter pro nationaler Gruppe die Partnersprache beherrscht und Sprachanimation anbietet (s. dazu die Vorschläge im Anhang). Wichtig ist auch, dass im Team Erfahrungen mit interkultureller Gruppenarbeit vorhanden sind.

#### 4.1.2.

##### Die Zielgruppe

Wünschenswert sind deutsche und französische Gruppen, die eine gewisse Homogenität aufweisen. Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt das Alter der Jugendlichen, denn zwischen beispielsweise 15 und 18 jährigen liegen häufig Welten. Wichtig kann auch sein, ob die Teilnehmer aus eher ländlichen Gebieten oder aus der Großstadt kommen, welches schulische und sprachliche Niveau sie mitbringen, ob die Anzahl zwischen Deutschen und Franzosen, zwischen weiblichen und männlichen Teilnehmern (je nach Ausbildung) ausgewogen ist.

#### 4.1.3.

##### Ein Raum für die Begegnung

Es gibt eine Bandbreite von Möglichkeiten, wie die Gruppe im Partnerland untergebracht sein kann:

Die Jugendlichen übernachten bei Familien, die Deutschen und die Franzosen sind getrennt untergebracht und treffen sich nur tagsüber, oder alle zusammen verbringen die Begegnung gemeinsam an einem dritten Ort. Die folgenden Anmerkungen beziehen sich vorwiegend auf die sogenannte „Drittort-Begegnung“: Um Sprachanimation anbieten zu können, braucht die Gruppe unbedingt einen Raum. Denn ein Gruppenraum kann an sich schon einen Ort der Begegnung, der Kommunikation

darstellen. Es ist wichtig, dass den Jugendlichen ein Raum zur Verfügung steht, an dem sie sich treffen können, wenn sie einfach „nichts zu tun“ haben. Denn Kommunikation findet insbesondere auch in den informellen Momenten der Begegnung statt, und dafür sollte man ihnen einen Rahmen schaffen. Ein Gruppenraum ist auch für die Sprachanimationsaktivitäten unerlässlich. Während in der Phase „Abbau von Hemmungen“ noch nicht ganz so häufig auf Visualisierungsmethoden zurückgegriffen wird, sind sie mit unterschiedlichsten Mitteln in den Phasen „Spracherwerb“ und „Systematisierung“ unersetzlich. Dies setzt voraus, Wandplakate anzubringen und sie während der Begegnung dort hängen zu lassen, um den Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, die aufgeschriebenen Vokabeln nochmals anzugucken, anzuwenden oder neue hinzuzufügen.

#### 4.1.4.

##### Sprachliche Vorbereitung

Eine vor der Begegnung stattfindende sprachliche Vorbereitung der Teilnehmer ist bei geschlossenen Gruppen kein Muss, aber gerade bei Jugendlichen ohne oder mit nur geringen Sprachkenntnissen wünschenswert. Diese sprachliche Sensibilisierung soll vor allem Neugierde wecken für das andere Land, die andere Kultur und die andere Sprache. Die sprachliche Vorbereitung kann den Jugendlichen das „Rüstzeug“ für die Begegnung mitgeben. Sie verlieren das Gefühl des „Nicht-Verstehens“, sie erwerben Alltags- und „Survival“-Vokabular („Überlebenswortschatz“ siehe Inhaltsverzeichnis) oder erste Begriffe, die für einen projektbezogenen Austausch (z.B. Umweltschutzprojekt)

die Basis bilden können. Das DFJW fördert solche sprachlichen mono- oder binationalen Vorbereitungstreffen, die an einem Wochenende oder zu einem anderen Zeitpunkt, regelmäßig oder punktuell stattfinden können, je nach den Möglichkeiten der Organisatoren und den Bedürfnissen der Gruppen. Dieses Angebot orientiert sich fast ausschließlich an dem Bedarf der Jugendlichen während der Begegnung: Die Methoden und Inhalte sind daher auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten (Sprachkenntnisse, Schulniveau) und auf die Situation vor Ort (je nach den vorgesehenen Programmaktivitäten)<sup>63</sup>.

## 4.2. Verwendung von Beobachtungsinstrumenten für die Sprachanimation

Das Projekt Bielefeld bediente sich verschiedener Methoden, um Beobachtungen durchzuführen und zu Untersuchungsergebnissen bezüglich der natürlichen Kommunikation in Gesprächssituationen zu gelangen. Einige dieser Untersuchungsinstrumente können auch im Rahmen der Sprachanimation zum Einsatz kommen. Es handelt sich hierbei um Leitfragen für Beobachtungen und einen Leitfaden für Gespräche in der Muttersprache sowie um Abschlussfragebögen.

### 4.2.1. Leitfragen für eine Beobachtung durch den Sprachanimateur

Der Sprachanimateur sollte flexibel sein und es verstehen, sich an die jeweilige Begegnungssituation anzupassen. Er sollte in der Lage sein, spontan im

richtigen Moment die passende Aktivität anzubieten. Um diese vielfältigen Zielsetzungen zu erreichen, können die **Leitfragen für eine Beobachtung** ein sehr interessantes Arbeitsmittel darstellen.

Der im Projekt Bielefeld angewendete Beobachtungsbogen war dafür gedacht, den Sprachanimateuren für die Erstellung des Tagebuches als Leitfaden zu dienen. Der Bogen kann dem Sprachanimateur in überarbeiteter Form (siehe Anhang) tatsächlich bei der Beobachtung natürlicher Kommunikation helfen und ihm bestimmte Informationen über das kommunikative Verhalten der Jugendlichen während der Begegnung aufzeigen. Er muss ihm ermöglichenden Blockaden zwischen den Jugendlichen zu erkennen, die kommunikationsfördernden Situationen zu analysieren und eine Unterscheidung der verschiedenen angewendeten Lernstrategien einzuleiten.

### Erkennen der Blockaden zwischen den Jugendlichen

Die Blockaden können verschiedenen Ursprungs und schon von Beginn der Begegnung an vorhanden sein (Angst vor dem Anderen, Angst vor der Fremdsprache) oder erst im Laufe des Aufenthaltes auftauchen (Konflikte, Missverständnisse, Scheitern der Kommunikation usw.).

Der Sprachanimateur soll das Verhalten der Teilnehmer beobachten und dabei versuchen, die schon vorhandenen, länger anhaltenden und sich neu bildenden Blockaden zwischen Franzosen und Deutschen zu erkennen.

Der Beobachtungsbogen kann ihm dabei helfen, sich darüber bewusst zu werden,

welche Beobachtungen er machen sollte und welche Art von Fragen den Jugendlichen evtl. gestellt werden kann, um ihre Störungen im Kommunikationsprozess besser zu verstehen. Ausgehend davon kann der Sprachanimateur Spiele zum Abbau von Hemmschwellen vorschlagen, die den Jugendlichen helfen, ihr Selbstvertrauen im Umgang mit anderen und im sprachlichen Bereich zu stärken, um sie somit zur Kommunikation und zum Lernen zu ermutigen. Weiterhin kann er versuchen, die oftmals durch kulturelle oder sprachliche Unterschiede entstandenen Konflikte und Missverständnisse durch den Dialog zu entdramatisieren.

### Analyse der kommunikationsfördernden Situationen

Ebenso kann der Sprachanimateur mit Hilfe des Beobachtungsbogens Situationen erkennen, die zwar für eine Kommunikation günstig sind, für die es den Jugendlichen jedoch an sprachlichen Kenntnissen mangelt, um wirklich kommunizieren zu können: Dadurch ist er eher imstande, auf die sprachlichen Bedürfnisse zu reagieren, die durch diese Situationen hervorgerufen werden. Dem Sprachanimateur kommt also die Rolle des teilnehmenden Beobachters in der Begegnung zu. Es ist daher gut möglich, dass er einen gewissen Abstand in Bezug auf seine Rolle als Sprachanimateur für notwendig hält. Das wiederum kann ein Problem hinsichtlich seiner Einbeziehung in den Tagesablauf der Begegnung zur Folge haben. Diese Frage sollte im Team besprochen werden.

### Erkennen der angewendeten Lernstrategien

Wichtig ist, dass der Sprachanimateur den Anteil der natürlichen Kommunikation in seiner Gesamtheit erfasst. Wenn sich seine Beobachtungen vorrangig auf zwei Bereiche konzentrieren (die Blockaden und die sprachlichen Bedürfnisse), die er behandeln sollte und muss, so kann der Sprachanimateur jedoch auch beobachten, wie die Jugendlichen miteinander kommunizieren und welche Strategien sie dazu anwenden. Zudem kann die teilnehmende Beobachtung - für den Fall, dass keine Interviews möglich sind - ein Mittel dafür sein, bestimmte Lernstrategien zu erkennen, um diese hinterher in der Gruppe zusammenzufassen.

#### 4.2.2. Leitfaden für Gespräche in der Muttersprache und Abschlussfragebogen

Die letzte Frage des Abschlussfragebogens der Begegnung hat ein interessantes Phänomen aufgezeigt. Durch sie sollte herausgefunden werden, ob die Jugendlichen durch die Beantwortung des Fragebogens und die Teilnahme an den Interviews bewusster über bestimmte Probleme nachdachten. Mehrere Jugendliche bejahten diese Frage, einige unter ihnen gaben sogar an, bewusster mit ihrem eigenen Sprachverhalten und im Kontakt mit den Jugendlichen der anderen Nationalität umzugehen. Dies bedeutet, dass sie durch das Ausfüllen des Fragebogens und die Teilnahme an Interviews dazu angehalten wurden, über ihr eigenes Sprachverhalten nachzudenken, die Kommunikationssituationen bewusster

zu erleben und über die von ihnen angewendeten Lernstrategien zu reflektieren. Wir wissen, dass „das sich Bewusstwerden des eigenen Lernvorgehens den Lernprozess selbst fördert“<sup>64</sup>, so dass Abschlussinterviews und Fragebögen, die zunächst nur als Beobachtungsmittel gedacht waren, sich folglich als integrativer Bestandteil der Sprachanimationspädagogik erwiesen haben. Auf diese neue Zielsetzung zugeschnitten, könnten sie als Sprachaktivitäten in binationalen Begegnungen zur Anwendung kommen.

### Leitfaden für Interviews in der Muttersprache

Der im Anhang vorgeschlagene Leitfaden (s. S. 120) für Interviews zielt auf folgende Lernstrategien ab:

- > die von den Jugendlichen angewendeten Kommunikationsstrategien;
- > die Strategien des Spracherwerbs, d.h. die verschiedenen Vorgehensweisen beim Erwerb der Partnersprache.

Dieser Leitfaden ist als Hilfestellung für den Sprachanimateur gedacht: er kann ihn als Orientierungshilfe für seine Umfrage nutzen, sollte aber darauf achten, seine Interviews so natürlich wie möglich zu gestalten.

Die Interviews gestatten den Jugendlichen, sich ihrer Lernstrategien bewusst zu werden. Sie können in Kleingruppen von 4 - 5 Jugendlichen durchgeführt werden.

Der Sprachanimateur sollte versuchen, sie auf 20 Minuten zu begrenzen, um bei der Auswertung nicht unter einem Berg von Papier unterzugehen. Er könnte sich evtl. gleichzeitig auch

Notizen machen, so vermeidet er das wiederholte Anhören der Kassetten. Die Aufnahme des Interviews könnte in diesem Falle überflüssig erscheinen, dennoch ist es wichtig sie durchzuführen, um die Aufmerksamkeit der Jugendlichen zu schärfen. Diese Vorgehensweise kann entweder dadurch begründet werden, dass man sie als Studie über die Art und Weise des Kommunikationsablaufes zwischen den Teilnehmern vorstellt (was die Jugendlichen auch sehr ernst nehmen), oder dass man die Aufnahmen später spielerisch nutzt, z.B. indem man einen Zusammenschnitt aus den lustigsten und ausgefallensten Antworten macht.

### Abschlussfragebogen

Der hier vorgestellte Fragebogen ist die leicht abgewandelte Form des Abschlussfragebogens des Projektes Bielefeld. Er wird in den letzten Tagen der Begegnung ausgeteilt und verfolgt zwei Zielsetzungen:

- > die Jugendlichen sollen sich ihres Sprachverhaltens bewusst werden, die Lernstrategien sollen systematisiert werden mit dem Ziel, auch über die Begegnung hinaus selbständigen Spracherwerb zu fördern und den Einfluss der Interviews zu verstärken;
- > das Sprachverhalten der Jugendlichen im Ganzen sowie die Bedeutung der während des Austausches eingeführten Sprachanimation auszuwerten.

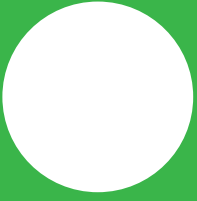
Der Fragebogen stellt in der Tat eine Art Zusammenfassung der in der Begegnung erlebten oder stattgefundenen Kommunikation dar. In zehn Punkten ermöglicht er uns, einen kurzen Zwischenbericht über die Entwicklung der binationalen

Kontakte, die der Kommunikation zugrunde liegenden Motivation, die kommunikationsfördernden Sprachsituationen, die Lernstrategien und den Spracherwerb zu geben. Die Ergebnisse können sofort ausgewertet und vor Ende der Begegnung ausgehängt werden. So ergibt sich eine Möglichkeit der Systematisierung der Kommunikation und der Lernstrategien.

63 Siehe auch DFJW-Broschüre:

“Die sprachliche und interkulturelle Vorbereitung des Austauschs“ auf der Internetseite des DFJW: [www.dfjw.org/eine-sprachbegegnung-organisieren](http://www.dfjw.org/eine-sprachbegegnung-organisieren)  
Siehe dazu auch ein Programmvorschlag auf S. 110.

64 s. Dausendschön-Gay, 1995.



5

# Durchführung der Sprach- animation

Nach der Betrachtung der Voraussetzungen, die für eine effektive Durchführung von Sprachanimationsaktivitäten notwendig sind, folgt nun die eher praktische Frage: Welche Methoden sollten wann und mit welchem pädagogischen Ziel eingesetzt werden? Ausgehend von der spielerischen Methode der Sprachanimation wird im Folgenden jedes der drei Ziele (Abbau von Hemmungen, Spracherwerb, Systematisierung) anhand von Beispielen einzeln betrachtet. Die Tandem-Methode wird dabei - je nach Anwendungsmöglichkeiten - punktuell mit einbezogen, sofern es sich um eine deutsch-französische Begegnung ohne Sprachkurs handelt.

Alle erwähnten Spiele und Aktivitäten werden (im Anhang) detailliert beschrieben. Wir halten es für notwendig, jedes Spiel vorab einmal selbst auszuprobieren. Das Spieleverzeichnis kann und will kein Ersatz für eine praktische Weiterbildung zum Thema „Sprachanimation“ sein. Erwähnt sei an dieser Stelle, dass die Anleitungen für die Begegnungssituation im Rahmen einer Jugendfreizeit konzipiert wurden. Für jede andere Gruppenkonstellation oder Begegnungsart müssen die Aktivitäten und Spiele angepasst werden.

Alle hier aufgeführten Aktivitäten sind aus zahlreichen Begegnungen und Weiterbildungsseminaren hervorgegangen, die im deutsch-französischen Bereich in den letzten Jahren durchgeführt wurden.

## 5.1. Abbau von Hemmungen

Spiele, die zum Ziel haben, die Jugendlichen zur Kommunikation zu motivieren, tragen auch zum Abbau von Hemmungen bei. Die Teamer müssen ihnen daher - vor allem zu Anfang - ihre non-verbale Kommunikationsstrategien bewusst machen.

### 5.1.1. Motivation wecken

Bestimmte Hemmungen können zu Beginn und/oder während der Begegnung den Verlauf bestimmen und die Motivation bremsen:

- > Die Angst vor dem Anderen;
- > Die Angst vor der Sprache;
- > Die Zurückweisung des Anderen.

Der erste „Hemmschuh“ ist sowohl psychischer als auch körperlicher Natur und erscheint in der Regel in den allerersten Momenten der Begegnung. Daher bietet man Kennenlernspiele an, die darauf abzielen, die Stimmung zu lockern und eine erste Annäherung zwischen den Teilnehmern zu fördern.

Die sprachliche Blockade ist in der Regel zu Beginn der Begegnung vorhanden, sie kann aber über die gesamte Länge des Aufenthalts andauern. Daher muss man versuchen, die sprachlichen Hemmungen der Jugendlichen Schritt für Schritt zu überwinden. Dies ist abhängig von ihren Ausgangskennnissen und dem Grad ihrer Weigerung, die andere Sprache zu sprechen oder auszuprobieren.

Schließlich ist es wichtig, den Aspekt der „interkulturellen Begegnung“ zu fördern.



Die Gruppen sollten sich dahingehend entwickeln, dass die Jugendlichen beider Nationalitäten das Gefühl bekommen, eine Gruppe zu sein.

Hierfür können einige Spiele aus dem Bereich der interkulturellen Pädagogik eingesetzt werden, um den Jugendlichen die binationale Dimension der Begegnung bewusst zu machen. Sie können außerdem helfen, den Dialog zwischen den Nationalitäten zu eröffnen und eventuelle interkulturelle Probleme innerhalb der Gruppe offenzulegen.

Der Sprachanimateur kann auf den Beobachtungsleitfaden zurückgreifen, um vorhandene Hemmungen zu erkennen und daraufhin zielgerichtete Aktivitäten der Sprachanimation anzubieten.

Die Phase des Abbaus von Hemmungen stützt sich beispielsweise auf folgende Aktivitäten:

### Die Angst vor dem Anderen verlieren

- > Sich ordnen nach... °
- > Zipp-Zapp °
- > Der Dirigent °

Hierbei handelt es sich um Kennenlernspiele, die sich für den Anfang der Begegnung besonders eignen. Das Ordnungsspiel nach Vornamen ermöglicht ein erstes gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmer untereinander und eine erste auditive und verbale Annäherung an die fremde Sprache.

- > Augenzwinkern °
- > Knieprobe °
- > Obstsalat °

Diese Art von Spielen hilft den Jugendlichen, miteinander warm zu werden und die Angst vor körperlicher Nähe zu verlieren.

### Die Angst vor der Sprache verlieren

- > Sich vorstellen °
- > Der Satz in Bewegung °
- > Collagen °

### Entwickeln einer interkulturellen Gruppendynamik

Damit sich ein Gruppengefühl entwickeln kann, müssen Aktivitäten angeboten werden, die das gemeinsame Erleben fördern sowie sportliche oder Großgruppenspiele. Darüber hinaus können bestimmte Spiele eine interkulturelle Annäherung ermöglichen und helfen, den Kontakt mit dem Anderen und das Interesse an ihm zu fördern.

- > Stereo-Typ °

### 5.1.2. Bewusstmachen non-verbaler Kommunikationsstrategien

Es geht zum einen darum, den Teilnehmern bewusst zu machen, dass Kommunikation auch mit anderen Mitteln als Sprache möglich ist. Zum anderen können sie sich so über die non-verbale Kommunikationsstrategien, über die sie verfügen, klar werden.

- > Mime : Eine Pantomimevier Geschichten °
- > Zeichnung: Die Botschafter °
- > Intonation: Taratata °
- > Gesichtsmimik: Das Lächeln °
- > Verhalten: Visuelle Übersetzung °

## 5.2.

### Spracherwerb

Spracherwerb und der Abbau von Hemmungen sind eng miteinander verbunden. Grundsätzlich gilt: Die Jugendlichen müssen sich wohlfühlen, und die im wörtlichen Sinne interkulturelle Begegnung muss stattgefunden haben, um den Sprachaspekt in die Aktivitäten einführen zu können. Wobei einige der o.g. Spiele bereits Spracherwerb beinhalten - z.B. bei Zipp-Zapp ◦ merken sich die Jugendlichen fremd klingende Vornamen und machen sich mit der fremd klingenden Betonung vertraut. Außerdem bleibt der Abbau von Hemmungen immer ein Teil der Begegnung, manchmal auch parallel zum Spracherwerb (dies gilt für einige der folgenden Spiele). Wie bereits erwähnt, sind der Abbau von Hemmungen und der Spracherwerb im Verlauf der Begegnung keine Phasen, die aufeinander folgen, sondern sie stehen gleichwertig nebeneinander.

Spiele, in deren Mittelpunkt die sprachliche Komponente steht, sind beispielsweise:

- > Die Buchstabenbörse ◦
- > Die Szenen ◦

#### 5.2.1.

##### Sich der Lernstrategien bewusst werden

Kommunikations- und Spracherwerbsstrategien werden nur dann Lernstrategien, wenn man sich dieser Strategien und ihrer Anwendung bewusst wird. Interviews sind ein Mittel, um diese Bewusstwerdung bei den Jugendlichen zu erreichen:

Indem man sie bittet, sich konkrete, erlebte Kommunikationssituationen in Erinnerung zu rufen, wird ihnen deutlich, welche Vorgehensweisen sie sich spontan bedient hatten, um zu kommunizieren und zu lernen.

Eine andere Lernstrategie ist das Vokabelheft:

Jeder Jugendliche bekommt zu Beginn der Begegnung ein Heft mit der Aufforderung, neu gelernte Worte oder Ausdrücke hierin festzuhalten - die Benutzung geschieht jedoch immer auf freiwilliger Basis. Schreiben unterstützt häufig das Einprägen. Dieses Heft ermöglicht außerdem eine individualisierte Lernweise: Jeder Jugendliche nutzt das Heft (oder auch nicht) auf seine Art; diese Methode trägt der Motivation, dem Lernrhythmus und den persönlichen Erlebnissen Rechnung.

Bei folgendem Spiel wird der Akzent auf die verschiedenen verbalen Strategien gelegt:

- > Umschreibung: Das Tabu-Wort ◦

#### 5.2.2.

##### Kommunikationsfördernde Situationen schaffen

Manche Situationen fördern die Kommunikation. Entweder haben sich diese bereits ergeben und der Begleiter muss auf die sprachbezogenen Bedürfnisse „nur noch“ reagieren. Oder aber dieser bietet Gruppenaktivitäten an, die die verbale Kommunikation unumgänglich machen, und schafft so die Notwendigkeit von Spracheinsatz. Auch freie Zeit ist häufig der Moment für natürliche, d.h. von den Jugendlichen selbst initiierte Kommunikation.

Gefördert werden kann dies, indem Spielmöglichkeiten zur Verfügung gestellt werden. Auch die gemeinsame Vorbereitung von Besuchen, die praktische Arbeit an einem Projekt in deutsch-französischen Kleingruppen oder andere Situationen des gemeinsamen Handelns fördern die Kommunikation.

### Auf sprachbezogene Bedürfnisse eingehen

Der Begleiter definiert den Sprachbedarf der Jugendlichen je nach offiziellem Begegnungsprogramm (Teilnahme am Unterricht, Projekte, Sport...) sowie ausgehend von den oben erwähnten kommunikationsfördernden Situationen (Tischtennis, Fußball...).

In binationalen Kleingruppen kann beispielsweise Basisvokabular gesammelt werden, das die Jugendlichen für den Austausch benötigen. Jede Gruppe erarbeitet einen Teil und schreibt dabei die jeweiligen Begriffe in beiden Sprachen auf große Blätter (z.B. für einen Kletterkurs: Seilarten, Klettertechniken, Ausrüstungsmaterial, Verben). Hinzu kommen Redewendungen, die für die jeweilige Aktivität wichtig sind (z.B. für „das Seil sichern“, „Seil nachlassen“, „Ich brauche mehr Seil...“). Diese Wendungen können dann natürlich auch in anderen, die Begegnung betreffenden Situationen genutzt werden. Die Gruppen erarbeiten so ein kleines Lexikon für den Austausch.

Im Anschluss daran werden die Plakate aufgehängt und bleiben während der restlichen Zeit so für alle Teilnehmer zugänglich.

An diesem deutsch-französischen „Fachlexikon“ kann über die Dauer der Begegnung hinaus gearbeitet werden. Eingesetzt werden können hierzu auch Methoden aus dem Tandem oder spielerische Aktivitäten. Wie bei einem eigenen kleinen Projekt entsteht am Ende ein Produkt, das die Jugendlichen mit nach Hause nehmen können (z.B. ein kleines Kletterhandbuch, einen kleinen Reiseführer...).

Aus den zusammengestellten Begriffen lässt sich auch ein Kartenspiel erstellen (wie Quartett<sup>o</sup>), mit dem die erworbenen Kenntnisse systematisiert werden können.

### Verbale Kommunikation notwendig machen

Die Anwendung von Sprache wird dann notwendig, wenn die Jugendlichen ein gemeinsames Ziel verfolgen und/oder gemeinsam etwas schaffen.

Auch Aktivitäten in deutsch-französischen Teams (Erkundungsrallye, Geländespiel, Trivial Pursuit u.a.) wirken sich motivierend auf die Verständigung aus.

Insbesondere Projekte, in denen die (Klein-) Gruppe gemeinsam etwas realisiert oder produziert, schaffen eine starke Bindung zwischen den Teilnehmern und fördern die Kommunikation innerhalb der Gruppe, so z. B. die Vorbereitung und Durchführung einer Meinungsumfrage zu einem bestimmten Thema oder eines Spezialitätenabends, ein Video- oder Theaterprojekt.

### Das Tandem-Prinzip

Das Tandemkonzept, so wie es derzeit in den Sprachkursen des DFJW praktiziert wird, sieht vor, dass die Arbeitsphasen im Wechsel auf Deutsch und Französisch verlaufen. Im Rahmen eines binationalen Sprachkurses funktioniert das in der Regel gut, aber in der normalen Begegnungssituation ist es nicht immer möglich diesen Ablauf einzuhalten und die Jugendlichen dazu zu zwingen, könnte sich auf ihre sprachliche Motivation eher negativ auswirken.

Nicht jede Aktivität, bei der ein Deutscher und ein Franzose zusammen arbeiten, etwas tun oder spielen, ist automatisch eine Tandem-Aktivität. Die gemeinsame Arbeit zwischen Deutschen und Franzosen wird dann zu einer Aktivität im Tandem, wenn die Prinzipien des Tandem-Lernens, wie Gegenseitigkeit, Partnerschaftlichkeit und Autonomie umgesetzt werden und die verbale Kommunikation und der Lernprozess den Schwerpunkt der gemeinsamen Arbeit bilden. Man sollte sich daher zunächst überlegen, welche Ziele verfolgt werden sollen und die Aktivitäten entsprechend konzipieren und ggf. anpassen.

Einige der aufgeführten Übungen eignen sich besonders für das Lernen im Tandem (siehe beispielsweise Visuelle Übersetzung ◦ oder Trivial Pursuit). Auch andere Aktivitäten, wie eine Stadterkundung, können als Tandem konzipiert werden. Gesellschaftsspiele oder das klassische Schiffe versenken ◦ eignen sich ebenfalls dazu – unter der Voraussetzung, dass nicht nur der Spaß am Spiel im Vordergrund steht, sondern die Teilnehmer auch dazu angehalten

werden, miteinander zu kommunizieren und sich z.B. gegenseitig unbekannte Wörter zu erklären, neue sprachliche Strukturen zu integrieren und ihren Partner zu korrigieren.

- > Spiel: Raumwörterbuch ◦
- > Aktivität: Aufträge ◦

### Freizeit

Natürliche Kommunikation entsteht und entwickelt sich auch in den freien Momenten der Begegnung, wie z.B. in binational gemischten Zimmern. Man könnte den Jugendlichen daher Hilfsmittel zur Verfügung stellen, die sie in ihrer Freizeit nach ihrem Geschmack nutzen oder verändern können:

- > Paare finden ◦
- > Dominos ◦
- > Karten-, Gesellschaftsspiele
- > Schiffe versenken ◦

### Zeitschriften

Deutsche und französische Fachzeitschriften aus bestimmten Themenbereichen (Sport, Musik).

Sie können Gelegenheiten bieten, gemeinsame Interessen zu entdecken, den Austausch anzuregen oder zu vertiefen sowie Unterschiede festzustellen (Bsp.: Musik).

### Comics

Zur individuellen, aber auch zur gemeinsamen Lektüre, bei der sich die Teilnehmer gegenseitig helfen können. Mit diesen Anstößen und durch die Eigeninitiative der Jugendlichen können auch in der freien Zeit Kommunikationssituationen entstehen und Sprachkenntnisse erworben werden.

### 5.3. Systematisierung

Ziel der Systematisierung ist, die sprachlichen Elemente, die die Jugendlichen während des Austauschs erwerben, zu sammeln und zu ordnen. Die Vokabelplakate, die anlässlich durchgeführter Aktivitäten, Besuche oder Projekte erstellt werden, sind schon an sich eine Form von Systematisierung, da die Begriffe thematisch geordnet werden. Mit einem Spiel namens „Sucht den Eindringling“ lässt sich dieses Vokabular noch weiter systematisieren. Man kann einen Schritt weitergehen und versuchen, ganze Redewendungen systematisch zu betrachten. In „Gib mir den Löffel“ steckt „Gib mir“, das sich für eine Reihe von weiteren Situationen nutzen lässt. Oder man sammelt - vor einem Freundschaftsspiel - alle „Schlachtrufe“, mit denen man die Mannschaft anfeuern kann.

Natürlich kann man die Jugendlichen (in mononationalen Gruppen) auch entdecken lassen, wie und nach welchen Regeln die jeweils andere Sprache funktioniert: ihre Aussprache, die Konstruktion von Wörtern (Kaffeemaschine - *machine à café*) oder andere Dinge, die den Jugendlichen selbst aufgefallen sind. Die Interviews und Fragebögen aus dem Projekt Bielefeld ermöglichen eine Systematisierung der von den Jugendlichen angewandten Lernstrategien.

Dennoch sollte man sich bewusst sein, dass es schwierig ist, in einer Jugendbegegnung tatsächlich bis hin zur Systematisierungsphase zu gelangen. Zum einen ist die Zeit oft zu knapp, zum anderen kann sie Erinnerungen

an den (oft negativ erlebten) Schulunterricht wachrufen. Die Methoden müssen weiter entwickelt werden: die Erprobungsphase ist noch nicht abgeschlossen, weitere Anregungen für Aktivitäten und Spiele in diesem Bereich werden folgen.

### 5.4. Sprachanimation vor und während der Begegnung

Die folgenden Aktivitäten sind als Anregungen für die Durchführung und den zeitlichen Aufbau von Sprachanimationsphasen gedacht. Die Beschreibungen befinden sich im Anhang.

#### Vorschläge zur Vorbereitung der nationalen Gruppen<sup>65</sup>

- > Verteilung von Vokabelheften
- > Der Name in Bewegung ◦
- > Vorstellung in der Partnersprache (zum Beispiel: „Ich bin“/ „*Je suis*“)
- > Kofferpacken ◦
- > Collagen ◦
- > Deutsche und französische Lieder (z.B. Hejo, spann den Wagen an/*Vent frais*)
- > Der Satz in Bewegung ◦
- > Kleine Szenen ◦
- > Die Szenen ◦
- > Zeitschriften, Comics zur Verfügung stellen
- > Überlebenswortschatz für den Begegnungsalltag (s. S. 276)

## Vorschläge für eine einwöchige binationale Begegnung

### Einstiegsphase

- > Verteilung von Vokabelheften
- > Alltagsvokabular einführen, z.B. „Je voudrais...“, „Où est...“, usw.

### 1.Tag

- > Vorstellungsrunde (Vornamen, erste Informationen)
  - Zipp-Zapp °
  - Sich ordnen nach... °
  - Die fünf Fragen °
  - Vorstellung in Tandems ° und Vorstellung des Partners in der Gruppe
- > Kontaktspiele (mit viel Bewegung):
  - Knieprobe °
  - Augenzwinkern °
  - Obstsalat °

### 2.Tag

- > Spiele in der Gesamtgruppe, Sport, Spaziergänge, binationale Aktivitäten:
- > Non-verbale Aktivitäten:
  - Die Botschafter °
  - Montagsmaler °
- > Verbale Aktivitäten:
  - Raumwörterbuch im Tandem °
  - Obstsalat °
  - Schiffe versenken °
  - Dominos °
  - Lieder
- > Einführung in ein gemeinsames, mehrtägiges Projekt mit dem roten Faden der Begegnung (z.B. Theatersstück, Videoclip, usw.)
- > Erarbeitung eines gemeinsamen Produktes: zweisprachiges Lexikon in Zusammenhang mit Begriffen zu Aktivitäten in der Freizeit (z.B. Klettern, Reiten, usw.)

- > Materialien für die Freizeitphasen

- Gesellschaftsspiele
- Videospiele
- Kartenspiele
- CD-Roms
- Französische und deutsche Zeitschriften
- Comics
- Schiffe versenken °
- Dominos °

### 3.Tag und danach

- > Visuelle Übersetzung °
- > Das Tabu-Wort °
- > Aktivitäten in binational gemischten Teams (z.B. Rallye, Schnitzeljagd, Befragungen)

### Abschiedsphase

- > Die Buchstabenbörse °
- > Die Szenen °
- > Abschiedsfete
- > Auswertungsfragebogen für die Jugendlichen (s. S. 130)

## 5.5. Bemerkungen

Die Ergebnisse der Sprachanimationsaktivitäten lassen sich nicht am tatsächlich feststellbaren Spracherwerb messen. Darüber hinaus wäre es illusorisch zu glauben, dass sich eine Sprache in ein oder zwei Wochen erlernen lässt. Daher beruht die Auswertung von Sprachanimation vorrangig darauf, ob die Jugendlichen ihre Hemmungen vor der anderen Sprache tatsächlich abgebaut haben oder nicht. Auch wenn Sprachanimation den Erwerb fördern will - das Hauptziel bleibt dennoch, die Jugendlichen zu motivieren, die Sprache nach dem Austausch weiterzulernen.

Denn nur ein angeleitetes und dauerhaftes Lernen lässt langfristig einen sicheren Umgang mit der Sprache zu. Dieses Ziel bestimmt auch die Form, in der Sprachanimation stattfindet, da sie sich an die jeweils unterschiedlichen Gegebenheiten jeder Begegnung anpassen muss: Sprachniveau der Teilnehmer, Sozialisationsgrad der Gruppe, Lernvermögen, Erfahrungen im schulischen Sprachunterricht sowie einige oft unerklärliche Gruppenprozesse, die die interne Dynamik beeinflussen, gemäß der sich eine Gruppe entwickelt - oder auch nicht. Sprachanimation sollte sich daher zum obersten Ziel setzen, flexibel zu bleiben und nicht aus den Augen zu verlieren, dass Sprachlernen in erster Linie Spaß machen sollte.

Die Zeitfrage sollte in Zusammenhang mit Sprachanimation ebenfalls angeschnitten werden. Es hat sich als notwendig erwiesen, Sprachanimationsphasen genauso wie alle anderen Aktivitäten zu planen - am besten direkt auf dem Vorbereitungstreffen des Leitungsteams.

Denn die Praxis hat gezeigt:

Ist für Sprachanimation nicht von Anfang an ein fester Platz vorgesehen, wird sie in dem oft recht vollgepackten Programm kaum noch berücksichtigt werden können. Manche Spiele lassen sich zwar recht gut spontan durchführen (z.B. Obstsalat <sup>o</sup>), andere hingegen dauern länger und brauchen Vorbereitungszeit. Diese kann man nicht improvisieren, um ein halbstündiges „Loch“ im Programm zu füllen. Das sollte bei jeder Programmplanung bedacht werden. Hinsichtlich Häufigkeit und Dauer der sprachlichen Aktivitäten gibt

das DFJW keine Richtlinien vor. Wichtiger ist, Sprachanimation an die Bedürfnisse der Teilnehmer anzupassen und die richtigen Momente auszuwählen. Viele für Sprachanimation verantwortliche Begleiter fragen sich, ob sie den Teilnehmern ankündigen sollen: „Wir machen jetzt Sprachanimation“. Unserer Erfahrung nach sollte man in einem Begegnungsprogramm ohne Sprachkurs das Wort „Sprach...“ lieber vermeiden, wenn ein Spiel vorgeschlagen wird, denn viele Jugendliche assoziieren damit negative Schulerfahrungen. Wenn es sich um ein Spiel wie Die Buchstabenbörse <sup>o</sup> handelt, ist es wichtig, erst einmal zu spielen und erst danach eventuell Wörter oder Ausdrücke, die den Jugendlichen gefallen haben, herauszupicken. Bei anderen Aktivitäten, wie der Erstellung von Wandplakaten mit Wörtern, die mit der Begegnung zu tun haben, ist es wichtiger, den Jugendlichen die Zielsetzungen zu verdeutlichen, damit sie begreifen, was sie ihnen bringen können, denn nur ihre persönliche Motivation und Einstellung diesen Zielen gegenüber werden der Motor für die Aktivität sein.

<sup>o</sup> : Es handelt sich um Spiele, die ab Seite 143 aufgeführt sind.

---

65 Siehe auch Carpus und Lestrat, 1995, S. 124 ff. und das Dokument des DFJW „Sprachliche und interkulturelle Vorbereitung des Austauschs“ auch im Internet:

[www.dfwj.org/eine-sprachbegegnung-organisieren](http://www.dfwj.org/eine-sprachbegegnung-organisieren)





# Schluss- betrachtung

Mit dieser Publikation macht das DFJW einen ersten grundlegenden Schritt in Richtung Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen mit Jugendlichen. Diese Sprachanimation orientiert sich an den tatsächlichen sprachlichen Bedürfnissen der Teilnehmer. Der Beobachtungsbogen bringt eine neue Flexibilität in die Planung und Durchführung von Sprachaktivitäten, während Interviews und Fragebogen darauf abzielen, den Teilnehmern eine größere Autonomie bezüglich ihres Sprachlernverhaltens während und nach der Begegnung zu ermöglichen. Des Weiteren bewirkt die Analyse der natürlichen Kommunikation in den Programmen, dass die Planung von Sprachaktivitäten sich stark an die Realität der Begegnungen anlehnen kann.

Spiele und Aktivitäten, die in beiden Ländern für die Entwicklung einer Gruppendynamik benutzt werden, wurden hier für unsere Zwecke adaptiert. Es ist wichtig diesen Bezug herzustellen, denn die Sprachanimation hat hauptsächlich als Ziel, die Hemmungen der Teilnehmer hinsichtlich der Fremdsprache abzubauen und Sprache wieder als echtes Kommunikationsmittel erleben zu lassen. Die binationale Begegnung soll daher dazu dienen, bei beiden Gruppen das Interesse für die jeweils andere Sprache und Kultur zu wecken.

Mit diesem Text wurden die Prinzipien der Sprachanimation in Begegnungen von Jugendlichen erläutert. Die Ziele der Sprachanimation sowie die Voraussetzung für ihren Einsatz werden hier dargestellt und konkrete Realisierungsmöglichkeiten angeboten. Wir hoffen, dass sich dadurch viele Jugendliche für die andere Sprache und die andere Kultur öffnen werden.

# Bibliographie

## Bibliographie

- BAILLY (F.), *Le projet Bielefeld : la communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes*, mémoire de maîtrise de Langues Étrangères Appliquées, Université Blaise Pascal, U.F.R. Langues Appliquées et Communication, Clermont-Ferrand, 1995/Diplomarbeit in angewandten Fremdsprachen, Universität Blaise Pascal, U.F.R. Angewandte Sprachen und Kommunikation, Clermont-Ferrand, 1995
- BAILLY (F.), *Le Projet Bielefeld - La communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes*, Documents de travail/Arbeitsmaterialien, DFJW, Bad Honnef, 1996
- BESSE (H.), «Cultiver une identité plurielle», dans/in *Le français dans le monde*, n°254, 1993
- BOSCHEN (A.), *Materialien zum Projekt Bielefeld*, Notizbuch, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- BOSCHEN (A.), OFFERMANN (B.), *Materialien zum Projekt Bielefeld, Transkription der Interviews*, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- BREITENBACH (D.), *Kommunikationsbarrieren in der internationalen Jugendarbeit*, tome/Band 1-5, cf./vgl. Fort Lauderdale, Baden-Baden, 1979
- BRICAUD (B.), *Les activités linguistiques dans les rencontres franco-allemandes*, compte rendu de la réunion/Bericht der Tagung des 18 et/und 19 juin/Juni 1991 à/in Bad Honnef, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- BRICAUD (B.), CAUNEAU (I.), DAUSENDSCHÖN-GAY (U.), KRAUS (J.), *Ébauche d'une définition de l'animation linguistique*, compte rendu du groupe de travail animation linguistique de l'OFAJ/Bericht der Arbeitsgruppe Sprachanimation des DFJW, Bad Honnef, 1990, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- BRICAUD (B.), DAUSENDSCHÖN-GAY (U.), *Linguistische Begleituntersuchung zu deutsch-französischen Jugendbegegnungen*, Bad Honnef, 1991, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- CARPUS (J.), LESTRAT (M.), „Sprachwochenenden“, dans/in *Fremdsprache - Partnersprache*, Nomos, Baden-Baden, 1995
- DAUSENDSCHÖN-GAY (U.), „Chancen und Möglichkeiten des Fremdspracherwerbs in der Begegnung“, dans/in *Fremdsprache - Partnersprache*, Nomos, Baden-Baden, 1995
- DAUSENDSCHÖN-GAY (U.), *Strategien*, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen, Bad Honnef, 1993
- DAUSENDSCHÖN-GAY (U.), GÜLICH (E.), KRAFFT (U.), « Communication interculturelle », dans/in *Actes du XVIII<sup>e</sup> Congrès international de Linguistique et de Philologie Romanes*, Tome/Band VII, Dieter Kremer (éd.), Max Niemeyer Verlag Tübingen, 1989
- DEMORGON (J.), « Difficultés, dénis et chocs », dans/in *Textes de travail /Arbeitsmaterialien OFAJ/DFJW*, numéro spécial/Spezialausgabe, 1984
- DEMORGON (J.), *L'exploration interculturelle*, Armand Colin, Paris, 1989
- DEMORGON (J.), « Vive et penser les cultures dans la mondialisation en cours », dans/in *Intercultures*, n°20, Paris, 1993

- FREUND (J.), « Psychosociologie de la rencontre », dans/in *Revue d'Allemagne*, 1972
- HALL (E.T.), *Au delà de la culture*, traduction française/französische Übersetzung, Seuil, Paris, 1979
- HALL (E.T.), *La danse de la vie*, traduction française/französische Übersetzung, Seuil, Paris, 1984
- HALL (E.T.), *La dimension cachée*, traduction française/französische Übersetzung, Seuil, Paris, 1971
- HALL (E.T.) et HALL (R.M.), *Les différences cachées*, Stern, Hambourg, 1984
- HERRMANN (R.), « Barrières linguistiques et entraves à la motivation dans les rencontres internationales », dans/in *Bulletin de liaison de l'OFAJ*, 1976
- JAMET (J.), *Place de l'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes*, contribution à la réunion des 18 et 19 novembre 1991 à Bad Honnef/Beiträge zur Tagung am 18. und 19. November 1991 in Bad Honnef, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- KLEIN (J.), « Les dimensions du transfert linguistique », dans/in *Bulletin de liaison de l'OFAJ*, juillet/Juli 1976
- KLIER-CHAUMOND (A.), « Langue et connaissance du pays », dans/in *Bulletin de liaison de l'OFAJ*, 1976
- KOHL (R.), « Schéma », dans/in *Intercultures*, n° 14, Paris, 1992
- KRAUS (J.), *Communication et animation linguistique*, Bad Honnef, 1990, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- LADMIRAL (J.-R.) et/und LIPIANSKY (E.M.), *La communication interculturelle*, Armand Colin, Paris, 1989
- LIPIANSKY (E.M.), « Approche psychosociologique de la communication interculturelle », dans/in *La Lettre de Peuple et Culture*, n° spécial/Spezialausgabe, 1993
- LIPIANSKY (E.M.), « Réflexions sur les rencontres interculturelles », dans/in *Cahiers de sociologie économique et culturelle*, n°7, 1987
- LIPIANSKY (E.M.), *Identité et communication*, Presses Universitaires de France, Paris, 1992
- OFFERMANN (B.), *Materialien zum Projekt Bielefeld, Auswertung der Fragebögen*, OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen, 1993
- OFFERMANN (B.), *Projekt Bielefeld, teilnehmende Beobachtung natürlicher Kommunikationssituationen in deutsch-französischen Jugendbegegnungen*, documents de travail/Arbeitsmaterialien/ OFAJ/DFJW, épuisé/vergriffen
- OFFICE FRANCO-ALLEMAND POUR LA JEUNESSE/DEUTSCH-FRANZÖSISCHES JUGENDWERK, *Die Tandem-Methode - Theorie und Praxis in deutsch-französischen Sprachkursen*, Klett, Stuttgart, 1999
- PANOFF (M.), PERRIN (M.), *Dictionnaire de l'ethnologie*, Payot, Paris, 1973
- TARADE (S.), citation dans/Zitat in *La Lettre de Peuple et culture*, n° spécial/Spezialausgabe, 1993



Grilles

Leitfaden

## Communication et blocages

### **Est-ce que les contacts entre Français et Allemands se développent ?**

- > Qu'est-ce qui les favorise ?
- > Est-ce que la rencontre interculturelle a lieu ?
- > Si non : pourquoi ? (timidité, manque de dynamique de groupe, conflits franco-allemands)

### **Est-ce que les jeunes ont déjà des connaissances linguistiques ?**

- > Les utilisent-ils ?
- > Si non : pourquoi ?  
(blocage linguistique, mauvaise ambiance dans le groupe, manque de centres d'intérêts communs, démotivation due à des échecs communicatifs)

### **Comment les jeunes communiquent-ils (par exemple : dans leur langue maternelle, dans l'autre langue, en mélangeant les langues par gestes ou mimiques, etc.) ?**

- > Comment procèdent-ils lorsque la situation est bloquée : vont-ils chercher un animateur bilingue ?
- > Demandent-ils de l'aide à d'autres participants ?
- > Essaient-ils de retrouver le mot, de prononcer quelque chose d'approximatif, inventent-ils des mots ?
- > Abandonnent-ils ?

### **Quelle est la motivation principale pour aborder l'autre ?**

- > La sympathie (l'envie d'entrer en contact avec quelqu'un, de discuter avec lui, d'entreprendre quelque chose avec lui) ou plutôt la nécessité (le besoin d'un renseignement, d'un service, d'un objet) ?

### **Est-ce que tous les jeunes entrent en communication ?**

- > Si non : pourquoi ?
- > Certains sont-ils plus actifs que d'autres ?



## **Kommunikation und Hemmungen**

### **Entwickeln sich die Kontakte zwischen Deutschen und Franzosen?**

- > Was beeinflusst sie positiv?
- > Findet tatsächlich eine interkulturelle Begegnung statt?
- > Falls nicht, warum (Schüchternheit, mangelnde Gruppendynamik, deutsch-französische Konflikte)?

### **Haben die Jugendlichen bereits Fremdsprachenkenntnisse?**

- > Wenden sie diese an?
- > Wenn nicht, warum (Sprachhemmungen, schlechte Gruppenatmosphäre, fehlende gemeinsame Interessen, fehlende Motivation durch Misserfolge in der Kommunikation)?

### **Wie kommunizieren die Jugendlichen untereinander (z. B. in ihrer Muttersprache, in der Partnersprache, eine Mischung aus beiden Sprachen, durch Gestik und Mimik usw.)?**

- > Wie gehen sie damit um, wenn Schwierigkeiten auftreten: Rufen sie nach zweisprachigen Betreuern?
- > Bitten sie andere Teilnehmer um Hilfe?
- > Versuchen sie, das Wort wiederzufinden, nutzen sie ein ähnlich klingendes Wort, erfinden sie Wörter oder geben sie auf?

### **Was ist die Hauptmotivation, den anderen anzusprechen?**

- > Sympathie (der Wille, mit jemandem in Kontakt zu treten, mit ihm zu reden, etwas mit ihm zu unternehmen) oder eher Notwendigkeit (der Bedarf an Information, eines Dienstes oder eines Objektes)?

### **Haben alle Jugendlichen Anteil an der Kommunikation?**

- > Wenn nicht, warum?
- > Sind einige aktiver als andere?

## Situations et besoins linguistiques

### **Les jeunes communiquent-ils en dehors des temps d'animation ?**

- > Quel rôle y joue la communication verbale ?
- > Quelle langue est utilisée ?

### **Dans quelles situations la communication fonctionne-t-elle ?**

- > Pourquoi ?  
(activités favorables à la dynamique de groupe, activités qui créent la nécessité de la communication)

### **Quand est-ce que la communication ne fonctionne pas ?**

- > Est-ce lié à des situations particulières ?  
(malentendus qui bloquent la communication)
- > Manque de moyens linguistiques : quels besoins apparaissent ?
- > Comment y répondre ?

### **Est-ce que les jeunes retiennent (facilement ou pas) des mots dans l'autre langue ?**

- > Lesquels ? Utilisent-ils des stratégies pour faciliter l'acquisition  
(exemple : carnet de vocabulaire) ?

## **Situationen und sprachliche Bedürfnisse**

### **Kommunizieren die Jugendlichen außerhalb der betreuten Aktivitäten?**

- > Welche Rolle spielt dabei die verbale Kommunikation?
- > Welche Sprache wird verwendet?

### **In welchen Situationen funktioniert die Kommunikation?**

- > Warum (die Gruppendynamik begünstigende Aktivitäten; Aktivitäten, die Kommunikation notwendig machen?)

### **Wann funktioniert die Kommunikation nicht?**

- > Ist dies mit besonderen Situationen verbunden?  
(die Kommunikation blockierende Missverständnisse?)
- > Mangel an sprachlichen Mitteln; welche Bedürfnisse treten auf?
- > Wie kann man darauf reagieren?

### **Merken sich die Jugendlichen (problemlos oder nicht)**

- > Wörter der Partnersprache?
- > Welche?
- > Wenden sie gewisse Strategien an, um sich den Spracherwerb zu erleichtern (z.B. Vokabelheft)?

## Stratégies de communication

Est-ce que vous trouvez plus facile d'entrer en contact avec des Français ou avec des Allemands ?

> Pourquoi ?

Est-ce que vous arrivez à vous débrouiller quand vous parlez avec des Allemands ?

> Est-ce que vous vous souvenez d'une telle situation ?

> Est-ce que vous arriviez à vous comprendre ou bien y a-t-il eu des problèmes de langue ?

> Quel genre de problème ?

> L'avez-vous résolu ?

> Comment ?

D'une manière générale, comment faites-vous quand vous voulez dire quelque chose à un Allemand ?

> Et quand vous n'arrivez pas à vous exprimer ?

(donnez des exemples si besoin est : par gestes, demander l'aide de quelqu'un, s'aider d'un dictionnaire, dessiner, changer de langue, etc.)

> Est-ce que les Allemands vous aident ? Comment ?

Dans quelle(s) langue(s) parlez-vous avec les Allemands ?

> Pourquoi ?

> Est-ce que cela varie selon les situations ?

Est-ce qu'il arrive que vous ne compreniez pas ce qu'un Allemand vous dit (soit l'ensemble du message, soit un mot) ?

> Est-ce que vous redemandez ?

> Comment ?

> Comment vous a-t-il alors expliqué pour que vous compreniez ?

## Kommunikationsstrategien

Ist es für euch einfacher, mit Deutschen in Kontakt zu kommen oder mit Franzosen?

> Warum?

Kommt ihr klar, wenn ihr mit Franzosen redet?

> erinnert ihr euch an eine solche Situation?

> Versteht ihr euch oder habt ihr Verständigungsprobleme?

> Was für Probleme treten auf?

> Habt ihr sie lösen können?

> Wie?

Wenn ihr etwas auf Französisch sagen wollt, wie macht ihr das?

> Und wenn ihr euch nicht ausdrücken könnt? (Hilfestellungen bei Bedarf: sich mit Händen und Füßen verständigen, jemanden um Hilfe bitten, ein Wörterbuch zu Rate ziehen, den Begriff malen, die Sprache wechseln usw.)

> Helfen euch die Franzosen? Wie?

In welcher Sprache bzw. in welchen Sprachen sprecht ihr mit den Franzosen?

> Warum?

> Ist das von Situation zu Situation unterschiedlich?

Kommt es vor, dass ihr nicht versteht, was ein Franzose sagt (ein einzelnes Wort oder die gesamte Information)?

> Fragt ihr nach?

> Wie?

> Wie hat er es euch dann erklärt, damit ihr es versteht?

## Stratégies d'acquisition

Avez-vous appris des mots en allemand pendant le séjour ?

- > Lesquels ?
- > Comment cela s'est-il fait ?

Est-ce que vous retenir des mots à force de les entendre ?

- > Est-ce que vous les comprenez de vous-même (d'après leur consonance, le contexte) ?
- > Si non, est-ce que vous demandez leur signification à quelqu'un ?
- > Est-ce que vous les réemployez vous-même parfois ?

Notez-vous parfois certains mots pour les retenir ?

Est-ce que les Allemands vous corrigent quand vous parlez ?

- > Avez-vous l'impression que cela vous a fait progresser ?
- > Est-ce que vous corrigez vous-même les Allemands quand ils parlent français ?

## Strategien für den Spracherwerb

Habt ihr im Laufe der Begegnung französische Wörter gelernt?

- > Welche?
- > Wie habt ihr sie gelernt?

Merkt ihr euch Wörter durch einfaches Hören?

- > Könnt ihr sie allein verstehen (durch den Klang, den Kontext)?
- > Wenn nicht, fragt ihr jemanden nach der Bedeutung?
- > Verwendet ihr sie selbst gelegentlich?

Schreibt ihr euch einige Wörter auf, um sie euch besser zu merken?

Korrigieren euch die Franzosen, wenn ihr sprecht?

- > Habt ihr den Eindruck, dass ihr dadurch Fortschritte macht?
- > Korrigiert ihr die Franzosen, wenn sie deutsch sprechen?





Questionnaire

Fragebogen



# Fragebogen

Die Begegnung ist fast vorüber. Wir bitten dich nun, diesen Fragebogen auszufüllen:

> für dich, um dir darüber klar zu werden, was du im Laufe des Aufenthaltes gelernt hast;  
> für uns, um uns bei der Auswertung des Aufenthaltes zu helfen und dazu beizutragen, es das nächste Mal „noch besser“ zu machen.  
Dieser Fragebogen ist anonym: er ist nicht dafür gedacht, dich zu bewerten, sondern soll lediglich dazu beitragen, die Pädagogik der Betreuergruppe auszuwerten.

## 1. Wie alt bist Du?

.....Jahre

- Junge       Mädchen

## 2. Wie viele Fremdsprachen lernst du in der Schule?

Welche? Seit wieviel Jahren?

.....  
.....  
.....  
.....

## 3. Wie beurteilst du Deine Französischkenntnisse zu Beginn der Begegnung?

(Du kannst mehrere Antworten ankreuzen)

- Ich sprach überhaupt kein Französisch  
 Ich kannte einige Wörter

Ich verstand

- ein wenig       mittelmäßig  
 gut               sehr gut

Ich sprach

- ein wenig       mittelmäßig  
 gut               sehr gut

## 4. Wie haben sich die Kontakte zu den Franzosen im Laufe der Begegnung verändert?

a) Mit wem hast du am Anfang der Begegnung die meiste Zeit verbracht?

- eher mit den Deutschen  
 eher mit den Franzosen  
 mit Deutschen und Franzosen gleichermaßen

b) Und mit wem bist du jetzt öfter zusammen?

- eher mit den Deutschen  
 eher mit den Franzosen  
 mit Deutschen und Franzosen gleichermaßen

## 5. Was motiviert dich dazu, mit anderen ins Gespräch zu kommen?

a) Hattest du Lust und den Mut, während des Aufenthaltes Französisch zu sprechen?

- ja, oft               manchmal  
 selten               nie

Wenn ja, aus welchem Grund?

(Du kannst mehrere Antworten geben.)

- man verstand mich nicht auf Deutsch  
 man sprach mich auf Französisch an  
 Ich wollte die Sprache besser lernen und üben  
 Ich wollte mit Franzosen reden, die ich sympathisch fand  
 andere Gründe:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Si non, pourquoi ?

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

b) As-tu parfois entamé toi-même la conversation avec un Allemand ?

- oui, souvent     parfois  
 rarement     jamais

Si oui : était-ce parce que (tu peux donner plusieurs réponses) :

- tu avais envie de mieux le connaître (famille, amis, loisirs, etc.)  
 tu voulais lui proposer de faire quelque chose ensemble  
 tu avais besoin de quelque chose (renseignement, objet, service)  
 pour d'autres raisons :

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Si non, pourquoi ?

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**6. Dans quelles situations as-tu eu l'envie et l'occasion de communiquer ? À quel moment as-tu eu le plus l'occasion de parler avec des Allemands ?**

(tu peux donner plusieurs réponses)

- pendant les activités de groupe (sport, jeux, excursions, etc.)  
 dans les chambres  
 pendant les repas  
 pendant les temps libres  
 à d'autres occasions

(tu peux citer des exemples précis d'activités ou autres)

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**7. Comment fais-tu quand tu communique avec des Allemands ?**

(tu peux donner plusieurs réponses)

- par gestes  
 en allemand  
 en dessinant  
 en français  
 avec l'aide de quelqu'un qui traduit  
 en français et en allemand  
 en t'aidant d'un dictionnaire  
 dans une autre langue

Wenn nicht, warum?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

b) Hast du selbst einmal oder mehrmals ein Gespräch auf Französisch angefangen?

- ja, oft                       manchmal
- selten                         nie

Wenn ja, warum?

(Du kannst mehrere Antworten geben.)

- Ich wollte sie/ihn besser kennen lernen (Familie, Freunde, Freizeitgestaltung usw.)
- Ich wollte ihr/ihm vorschlagen, etwas gemeinsam zu unternehmen
- Ich brauchte etwas (Informationen, Gegenstand, Hilfe)
- Andere Gründe:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Wenn nicht, warum?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**6. In welchen Situationen hattest du Lust und die Gelegenheit, mit Franzosen zu reden? Zu welchem Zeitpunkt hast du am meisten Gelegenheit gehabt, mit Franzosen zu reden?**

(Du kannst mehrere Antworten geben.)

- während der Gruppenaktivitäten (Sport, Spiele, Exkursionen usw.)
- auf dem Zimmer
- während der Mahlzeiten
- in der freien Zeit
- zu anderen Gelegenheiten (du kannst genaue Beispiele erwähnen)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**7. Wie kommunizierst du mit Franzosen?**

(Du kannst mehrere Antworten geben.)

- mit Händen und Füßen
- auf Deutsch
- aufmalen
- auf Französisch
- Hilfe durch eine Person, die übersetzt
- in beiden Sprachen
- mit Hilfe eines Wörterbuchs
- in einer anderen Sprache

**8. Qu’as-tu appris et comment ?**

a) Est-ce que tu as l’impression d’avoir appris un peu d’allemand ?

- oui                       non

Si oui, qu’as-tu appris ?  
 (tu peux citer des exemples)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b) Comment as-tu le plus appris ?  
 (tu peux donner plusieurs réponses)

- en entendant souvent le même mot
- en notant certains mots sur un carnet
- en essayant de parler, de me débrouiller
- en me faisant corriger
- autrement :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**9. Que penses-tu de ton séjour ?**

a) À la fin de ce séjour, comment as-tu trouvé le fait de vivre et d’apprendre avec de jeunes Allemands ? Pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

b) Est-ce que le séjour t’a donné envie de commencer ou de continuer à apprendre l’allemand après la rencontre ?

.....

.....

.....

.....

**10. Par rapport au questionnaire :**

a) Est-ce que ça t’a plu de remplir ce questionnaire ?

.....

.....

.....

.....

b) Est-ce que ça t’a aidé à être plus conscient de certaines choses (peut-être aussi grâce aux interviews) ? Lesquelles ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**8. Was hast du gelernt und wie hast du es gelernt?**

a) Hast du den Eindruck, ein bisschen Französisch gelernt zu haben?

- ja  nein

Wenn ja, was hast du gelernt?

(Du kannst Beispiele nennen.)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

b) Wie hast du das meiste gelernt?

(Du kannst mehrere Antworten geben.)

- durch häufiges Hören derselben Wörter
- durch Aufschreiben der Wörter in ein Heft
- indem ich versuchte zu sprechen, selber ausprobierte
- indem ich mich verbessern ließ
- anders:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**9. Wie beurteilst du den Aufenthalt?**

a) Wie fandest du es jetzt im Nachhinein der Begegnung, mit jungen Franzosen zu leben und zu lernen? Warum?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

b) Hast du durch den Aufenthalt Lust bekommen, nach der Begegnung zu beginnen, Französisch zu lernen oder deine Kenntnisse zu erweitern und zu verbessern?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**10. Fragen zum Fragebogen:**

a) Hat es dir Spaß bereitet, den Fragebogen auszufüllen?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

b) Hat er dir geholfen, dir mancher Sachen bewusster zu werden (vielleicht auch durch die Interviews)? Welche?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Vielen Dank für das Ausfüllen des Fragebogens!





Outils pour  
la pratique

Anleitung  
für die Praxis

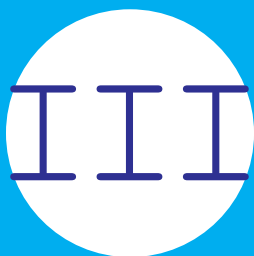


Table  
alphabétique  
des jeux

Übersichts-  
tabelle  
Spiele

		débloccage	dynamique de groupe	communication non verbale	acquisition linguistique	systematisation	travail en tandem	apprentissage interculturel
148	À vos chiffres !	■	■					
149	L'académicien				■			
150	Les ambassadeurs	■	■	■	■			
152	Artistes en herbe	■			■			
154	L'associogramme				■	■		
156	Avant-arrière	■	■		■			
158	Bafa-Bafa		■					■
160	Bataille navale				■			
162	Bingo des mots				■	■		
164	Campagne publicitaire	■	■		■	■		
166	La chasse aux signatures	■	■		■			
168	Le chef d'orchestre	■	■	■				
169	Les cinq questions	■	■		■			
170	Clin d'œil	■	■	■				
172	Club des poètes				■	■		
174	Collages	■			■			
175	Le compte est bon !				■	■		
176	Le corps humain				■			
178	La course aux lettres	■	■		■			
180	Dessiner, c'est gagné !	■	■	■	■			
181	Devine le métier !	■	■		■			
182	Dictée interactive				■	■		
184	Dictée visuelle				■			
186	Dominos				■			
188	L'espace-dico/le jeu du post-it	■	■					
189	L'état d'esprit	■	■		■			
190	Faire sa valise	■			■			
192	Famille Lambda	■	■					
194	La foire aux mots		■		■	■		
196	Le guide d'aveugle	■	■	■				
198	Les images parlent				■			

		débloccage	dynamique de groupe	communication non verbale	acquisition linguistique	systématisation	travail en tandem	apprentissage interculturel
200	J'ai des problèmes				■			
202	J'aime tes genoux	■			■			
204	Jeu de dés – objets				■			
206	Jeu des familles		■			■		
208	Le jeu du catalogue				■	■		
210	La main dans le dos	■	■		■			
211	Mime tes émotions !	■	■	■				
212	Missions	■			■		■	
214	Molécule	■	■		■			
216	Le mot tabou				■			
217	Les mots croisés des prénoms	■						
218	Le nom en mouvement	■	■					
219	Les noms de villes				■			■
220	L'ombre chinoise	■					■	
222	Le pendu		■		■	■		
224	Les petites scènes	■	■		■	■		
225	La phrase en mouvement	■	■		■	■		
226	Phrasomètre				■	■		
228	La pluie tropicale	■		■				
230	Premières impressions	■			■		■	
232	Présentation en tandem	■			■		■	
233	Le puzzle de cartes	■	■					
234	Le puzzle de texte				■			
236	Le puzzle des chansons	■	■		■	■		
238	Le puzzle de questions	■			■		■	
240	Qu'est-ce qu'il s'est passé ?				■			
242	Salade de fruits	■	■		■			
244	Les scènes	■			■	■		
246	Se présenter	■			■			
247	Se ranger par ordre de...	■	■	■				
248	Le sourire	■	■	■				

		débloccage	dynamique de groupe	communication non verbale	acquisition linguistique	systematisation	travail en tandem	apprentissage interculturel
250	Stereo-type	■						■
252	Sur les traces de ...	■	■					
254	Les syllabes en mouvement				■			
256	Les symboles				■			
257	Taratata	■	■	■				
258	Le téléphone arabe				■			
259	Traduction visuelle	■					■	
260	Trouver des couples de contraires	■		■	■		■	
262	Trouver les paires	■			■			
263	Un mime, quatre histoires	■	■	■				
264	Un mot, une image				■			
266	Les virelangues	■	■		■		■	
267	Zipp-Zapp	■	■					

		Abbau von Hemmungen	Gruppendynamik	Non-verbale Kommunikation	Spracherwerb	Systematisierung	Tandemarbeit	Interkulturelles Lernen
148	<b>A</b> chtung, Zahlen!	■	■					
201	<b>Ä</b> rger mit...				■			
155	<b>A</b> ssoziationsspiel				■	■		
213	<b>A</b> ufträge	■			■		■	
171	<b>A</b> ugenzwinkern	■	■	■				
167	<b>A</b> utogrammjagd	■	■		■			
159	<b>B</b> afa-Bafa		■					■
181	<b>B</b> eruferraten	■	■		■			
189	<b>B</b> estandsaufnahme	■	■		■			
199	<b>B</b> ilder sprechen				■			
197	<b>B</b> lindenführer	■	■	■				
151	Die <b>B</b> otschafter	■	■	■	■			
195	Die <b>B</b> uchstabenbörse		■		■	■		
179	<b>B</b> uchstabenstaffellauf	■	■		■			
173	Der <b>C</b> lub der Dichter				■	■		
174	<b>C</b> ollagen	■			■			
168	Der <b>D</b> irigent	■	■	■				
187	<b>D</b> ominos				■			
231	<b>E</b> rster Eindruck	■			■		■	
193	<b>F</b> amilie Lambda	■	■					
239	<b>F</b> ragebogenpuzzle	■			■		■	
169	Die fünf <b>F</b> ragen	■	■		■			
223	<b>G</b> algenmännchen		■		■	■		
261	<b>G</b> egensatzpaare finden	■		■	■		■	
210	<b>H</b> ände auf den Rücken	■	■		■			
183	<b>I</b> nteraktives Diktat				■	■		
224	<b>K</b> leine Szenen	■	■		■	■		
203	<b>K</b> nieprobe	■			■			
191	<b>K</b> offer packen		■		■			
177	<b>K</b> örperteilequartett				■			
217	<b>K</b> reuzworträtsel der Vornamen	■						

		Abbau von Hemmungen	Gruppendynamik	Non-verbale Kommunikation	Spracherwerb	Systematisierung	Tandemarbeit	Interkulturelles Lernen
153	Künstler in spe	■			■			
249	Das Lächeln	■	■	■				
233	Das Länderpuzzle		■					
237	Liedpuzzle	■	■		■	■		
209	Listenspiel				■	■		
211	Mime deine Gefühle!	■	■	■				
215	Moleküle	■	■		■			
180	Montagsmaler	■	■	■	■			
218	Der Name in Bewegung	■	■					
243	Obstsalat	■	■		■			
262	Paare finden	■			■			
263	Eine Pantomime–vier Geschichten	■	■	■				
207	Quartett		■			■		
188	Raumwörterbuch/das Post-it-Spiel	■	■					
175	Die Rechnung stimmt!				■	■		
229	Der Regen am Amazonas	■		■				
227	Der Satz braucht Platz				■	■		
225	Der Satz in Bewegung	■	■		■	■		
221	Das Schattenspiel	■					■	
161	Schiffe versenken				■			
247	Sich ordnen nach...	■	■	■				
246	Sich vorstellen	■			■			
255	Silben in Bewegung				■			
253	Spurensuche	■	■					
219	Die Städtenamen				■			■
251	Stereo-Typ	■						■
258	Stille Post				■			
256	Die Symbole				■			
245	Die Szenen	■			■	■		
216	Das Tabu-Wort				■			
257	Taratata	■	■	■				



		Abbau von Hemmungen	Gruppendynamik	Non-verbale Kommunikation	Spracherwerb	Systematisierung	Tandemarbeit	Interkulturelles Lernen
235	Textpuzzle				■			
185	Das visuelle Diktat				■			
259	Visuelle Übersetzung	■		■			■	
157	Vor und zurück	■	■		■			
232	Vorstellung in Tandems	■			■		■	
241	Was ist passiert?				■			
165	Werbekampagne	■	■		■	■		
265	Ein Wort, ein Bild				■			
163	Wortbingo				■	■		
149	Wortscrabble				■			
205	Würfelspiel-Gegenstände				■			
267	Zipp-Zapp	■	■					
266	Zungenbrecher	■	■		■		■	

IV

Fiches de jeux

Spielanleitungen

## À vos chiffres !

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Former deux équipes binationales. Chaque équipe se met en file indienne l'une en face de l'autre. Un chiffre (ou un nombre) est montré au dernier participant de chaque équipe, sans que les autres ne l'aperçoivent. Il va s'agir de se faire passer ce chiffre dans l'équipe, en l'écrivant (virtuellement) avec son doigt sur le dos de son coéquipier, et ainsi de suite jusqu'au premier participant en tête de la file indienne. Celui-ci doit alors dire à haute voix le chiffre passé de dos en dos, en français s'il est allemand, et en allemand s'il est français.

### Variante :

On peut former des équipes mononationales: pour faire un « France-Allemagne » qui met de l'ambiance et qui renforce le caractère compétitif de l'activité. Pour varier et augmenter la difficulté, on peut également faire passer des nombres à plusieurs chiffres, des lettres de l'alphabet ou des symboles (un soleil, un cœur...)

## Achtung, Zahlen!

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Es werden zwei binationale Mannschaften gebildet, die sich jeweils hintereinander aufstellen.

Eine Zahl wird dem letzten in der Reihe jeder Mannschaft gezeigt (die anderen dürfen nichts davon mitbekommen) und dieser muss dann die Zahl seinem Vordermann weitergeben, indem er sie mit seinem Finger auf den Rücken schreibt. Dieser gibt die Zahl weiter an seinen Vordermann, bis die Zahl beim ersten Teilnehmer der Reihe angekommen ist. Sobald er die Zahl erkannt hat, verkündet er diese mit lauter Stimme in der Partnersprache.

### Variante:

Man kann auch mononationale Mannschaften bilden, z. B. „Frankreich gegen Deutschland“, was sich positiv auf die Atmosphäre auswirken kann und den Wettbewerbscharakter des Spiels verstärkt. Um zu variieren und die Schwierigkeit zu steigern, kann man auch größere Zahlen, Buchstaben oder Symbole weitergeben lassen (Sonne, Herz usw.).

## L'académicien

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Il s'agit du principe du Scrabble® : former des groupes binationaux de 4 participants. À l'intérieur de ces groupes, deux tandems français /allemands jouent ensemble. L'animateur laisse les participants piocher dans le « sac de lettres ». Chacun des tandems prend au hasard 8 lettres et les dispose sur un « chevalet » posé devant eux. L'animateur aura auparavant défini dans quelle langue on doit constituer les mots et aura attribué des valeurs aux lettres (le « j » coûte 5 points, le « y », 10 points, etc. = notation subjective !) La partie de scrabble peut alors commencer... Quand un tandem a trouvé un mot, il le pose sur la planche des « mots croisés » prévue pour chaque double tandem. La partie est terminée quand le « sac de lettres » est vide ; on peut alors compter les points pour désigner le vainqueur.

Pour la « revanche », changer la langue-cible.

### Matériel :

L'idéal est d'avoir au moins 2 vraies planches de jeu du « scrabble » (versions fr. et all.). Les lettres et les « sacs » doivent être confectionnés.

## Wortscrabble

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 8

### Spielablauf:

Dieses Spiel beruht auf dem Scrabble®-Prinzip. Es werden 2 binationale Gruppen mit jeweils 4 Teilnehmern gebildet. Dabei spielen 2 deutsch - französische Tandems zusammen. Der Teamer lässt die Teilnehmer nun Buchstaben aus dem „Buchstabensack“ ziehen. Jedes der Tandems zieht blind 8 Buchstaben und legt sie auf die vor ihnen stehende Ablage. Zuvor hat der Teamer schon festgelegt, in welcher Sprache die Wörter gebildet werden sollen und hat den verschiedenen Buchstaben Werte zugeordnet (das „j“ zählt 5 Punkte, das „y“ 10 Punkte usw. = subjektive Bewertung!) Jetzt kann die Scrabblepartie beginnen... Sobald ein Tandem ein Wort gebildet hat, legt es dieses auf dem für jedes Doppeltandem vorbereitete Spielfeld aus. Das Spiel ist dann beendet, wenn der „Buchstabensack“ leer ist. Nun zählt man die erreichten Punkte zusammen um den Gewinner zu ermitteln.

Als Revanche wird die Zielsprache gewechselt.

### Material:

Idealerweise sollten zwei Original-Scrabble-Spielfelder benutzt werden (deutsche + französische Version). Buchstabensäckchen mit entsprechender Buchstabenanzahl.

## Les ambassadeurs

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Le groupe se divise en équipes de 2 à 5 participants selon le nombre total de participants. Un animateur joue le rôle de meneur de jeu. Les équipes se disposent comme l'indique le dessin ci-dessous.

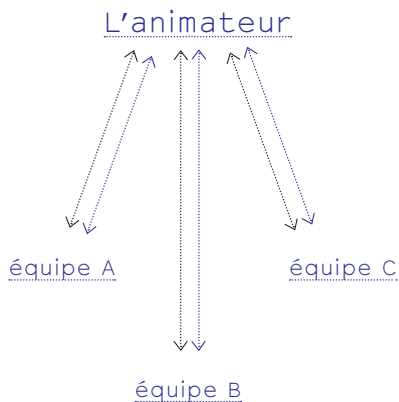
Chaque équipe envoie un ambassadeur au meneur de jeu (flèche en gras). Celui-ci lui donne le nom d'un animal, d'un objet ou d'un métier (voire d'une action) à faire deviner au reste de leur équipe de la manière suivante :

- > s'il s'agit d'un animal : à l'aide d'une feuille de papier, en la déchirant de façon à reproduire la forme de l'animal choisi ;
- > s'il s'agit d'un objet : en dessinant ;
- > s'il s'agit d'un métier ou d'une action : en s'exprimant par le mime.

Les ambassadeurs reçoivent tous simultanément la même tâche à effectuer. Ils retournent alors le plus vite possible dans leur équipe et essaient de faire deviner le mot qu'ils ont reçu. Les membres de l'équipe n'ont pas le droit de parler entre eux. Quand l'un d'eux pense avoir la bonne réponse, il la note sur une fiche et court la montrer au meneur de jeu (flèche en maigre). Si la réponse est mauvaise, il retourne auprès de son équipe et continue de chercher la solution. Si la réponse est bonne et qu'il est le premier

à avoir deviné, son équipe marque un point.

Chaque équipe envoie alors un nouvel ambassadeur au meneur de jeu, qui distribue un nouveau mot à faire deviner.



# Die Botschafter

## Ziel:

Abbau von Hemmungen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

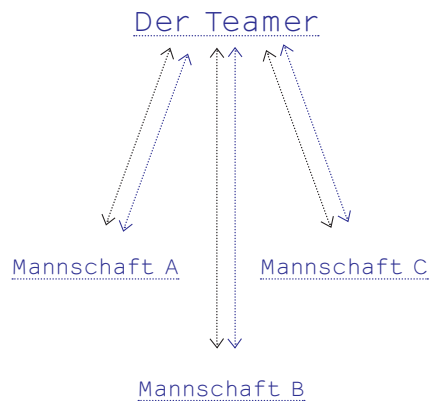
Die Teilnehmer teilen sich in Gruppen von 2 bis 5 Personen auf (je nach der Gesamtzahl der Teilnehmer). Ein Betreuer spielt die Rolle des Spielleiters. Die Gruppen stellen sich im Raum so auf, wie die Abbildung am Ende der Seite zeigt. Jede Gruppe schickt nun einen Teilnehmer als „Botschafter“ (dicker Pfeil) zum Teamer. Dieser gibt ihnen den Namen eines Tiers, eines Gegenstands oder eines Berufs (auch einer Handlung), den die Gruppen erraten sollen. Alle Gruppen erhalten jeweils die gleiche Aufgabe. Die „Botschafter“ kehren so schnell wie möglich zu ihrer Gruppe zurück und stellen ihrer Gruppe den zu erratenden Begriff vor. Dabei können sie folgende Methoden zur Darstellung wählen:

- > wenn es sich um ein Tier handelt: die Konturen des Tieres in ein Blatt Papier reißen
- > wenn es sich um einen Gegenstand handelt: aufmalen
- > ist es ein Beruf oder eine Handlung: pantomimische Darstellung

Glaubt einer in der Gruppe die richtige Antwort zu kennen, schreibt er diese auf ein Blatt und zeigt es dem Teamer (dünner Pfeil).

Ist die Antwort falsch, kehrt er zu seiner Gruppe zurück und sie sucht weiter nach der Lösung. Die erste Gruppe,

die die richtige Antwort findet, erhält einen Punkt. Dann schickt jede Gruppe einen neuen „Botschafter“ zum Teamer, der ein neues Wort vergibt.



## Artistes en herbe

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Créativité

### Nombre de participants :

petit(s) groupe(s) de 8 – 10 personnes

### Déroulement :

On distribue de la pâte à modeler aux participants et on leur demande de modeler quelque chose qui les représente, qui dévoile une facette de leur personnalité, qui illustre un de leurs centres d'intérêt... Ensuite, chaque participant est prié de commenter son « œuvre » devant le reste du groupe, dans la langue cible.

Selon le niveau linguistique du groupe, l'animateur pourra afficher certaines expressions de base, servant à la présentation des objets dans les deux langues (ex : « J'ai modelé cet objet parce que... »/ « Ich habe diesen Gegenstand geknetet, weil... »).

### Variante :

On peut imaginer d'autres formes d'expression plastique, telle que la peinture ou la sculpture (selon l'âge et le public).

### Matériel :

Barres de pâte à modeler de différentes couleurs, tables et salle d'exposition des oeuvres avec le nom des artistes.

### Remarque :

Cette activité permet à chacun de donner de lui une image ou une information souvent peu visible de prime abord et favorise la curiosité des participants

les uns envers les autres. En fonction du nombre d'animateurs, il est préférable de constituer des petits groupes, afin que la présentation finale des « œuvres » ne dure pas trop longtemps, et afin de faciliter la prise de contact entre les participants. À la fin du jeu, exposer les œuvres avec les noms des artistes sur une grande table.



# Künstler in spe

## Ziele:

Spracherwerb  
Kreatives Spiel

## Teilnehmerzahl:

Kleingruppen von 8 - 10 Personen

## Spielablauf:

Die Teilnehmer erhalten Knete und werden gebeten, daraus etwas zu modellieren, das ihre Persönlichkeit, eine ihrer Interessen oder eine ihrer Charakterzüge darstellt. Hinterher stellt jeder Teilnehmer sein „Kunstwerk“ der Gruppe in der Zielsprache vor, erläutert dieses und beantwortet eventuelle Fragen der Gruppe.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann der Teamer ein paar wichtige Ausdrücke anschreiben, die zur Vorstellung der Werke nötig sind (z.B.: „Ich habe diesen Gegenstand geknetet, weil... / J'ai modelé cet objet parce que...“).

## Variante:

Je nach Alter und Publikum kann man die Teilnehmer Skulpturen machen oder malen lassen.

## Material:

Verschiedenfarbige Knete,  
Ausstellungstische und -raum  
mit Namen der Künstler.

## Bemerkung:

Diese Aktivität bietet jedem die Möglichkeit, den anderen ein Bild oder eine Information über sich selbst zu geben, die nicht unbedingt sofort auffallen. Sie fördert daher die gegenseitige

Neugier der Teilnehmer.

Wenn es die Zahl der Teamer erlaubt, ist es bei einer großen Teilnehmerzahl besser, kleine Gruppen zu bilden, damit die Vorstellung vor der Gruppe nicht zu lange dauert und der Kontakt zwischen den Teilnehmern erleichtert wird.

Nach dem Spiel können die „Werke“ mit den Namen der Künstler auf einem großen Tisch ausgestellt werden.

## L'associogramme

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Systématisation

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Les participants sont assis en cercle.  
L'animateur lance un mot.  
Quels autres mots peut-on y associer ?  
Les participants donnent des mots  
qui leur viennent à l'esprit dans les deux  
langues.  
Pour expliquer le jeu, l'animateur aura  
préalablement donné un ou plusieurs  
exemples concrets (à l'oral ou par écrit  
au tableau).

### Exemple :

La gare  
der Zug  
les vacances  
das Meer  
nager  
der Badeanzug...

### Variante :

Après avoir fixé les chaînes de mots à  
l'écrit, on peut approfondir les différents  
champs lexicaux qui en découlent (ne  
pas oublier les traductions), afin de faire  
un travail de systématisation.

### Matériel :

Affiches A1, feutres, cahiers de notes...

### Remarque :

On peut faire appel à la créativité  
des jeunes pour que les « chaînes  
de mots », ces associations, puissent  
être dessinées, peintes ou regroupées  
sous forme de calligrammes.

# Assoziationspiel

## Ziele:

Spracherwerb  
Systematisierung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis.  
Der Teamer wirft ein Wort in die Runde.  
Was passt dazu? Die Teilnehmer sagen die Wörter, die ihnen dazu in den Sinn kommen, in beiden Sprachen.  
Um zu demonstrieren, worum es geht, kann der Teamer vorher (mündlich oder an der Tafel) ein Beispiel einer Assoziationskette geben:

der Bahnhof  
le train  
der Urlaub  
la mer  
schwimmen  
le maillot de bain...

## Variante:

Werden die Wortketten schriftlich festgehalten, können anschließend Wortfelder zur besseren Systematisierung angelegt werden, selbstverständlich immer mit ihren jeweiligen Übersetzungen.

## Matériel:

Plakate (A1), Stifte, Notizhefte

## Bemerkung:

Die Teilnehmer dürfen auch kreativ sein, indem sie diese Wortketten später zeichnen, malen oder in Kalligrammen zusammenfassen.

## Avant–arrière

### Objectifs :

Déblocage  
Dynamique de groupe  
Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

à partir de 10

### Déroulement :

Le meneur de jeu prépare une affiche sur laquelle sont inscrits dans les deux langues les termes suivants : avant – arrière – à gauche – à droite (vor – zurück – links – rechts), puis les fait répéter à tous les participants qui sont debout en cercle. Ensuite, une personne commence : elle dit l'un des mots dans la langue du partenaire et tout le groupe doit faire en même temps un petit saut les pieds joints dans la direction indiquée (par exemple, vers la gauche). Elle lance la balle à une autre personne qui, à son tour, choisit un mot et ainsi de suite. Assez rapidement, le niveau de difficulté augmente : désormais, la personne doit dire par exemple trois directions. Il est aussi possible de mélanger les langues. Enfin, on peut introduire un élément de compétition : celui/celle qui se trompe dans ses sauts est éliminé(e).

### Matériel :

Une balle

### Remarques :

Cette activité doit être conduite avec une certaine rapidité. De la sorte, elle peut servir de gymnastique matinale. Elle permet également d'apprendre rapidement un vocabulaire d'orientation relativement simple.

# Vor und zurück

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gruppendynamik  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

ab 10

## Spielablauf:

Die Spielleitung bereitet ein Plakat vor, auf dem in beiden Sprachen die folgenden Begriffe stehen : vor – zurück – links – rechts. Die Teilnehmer stehen im Kreis und wiederholen diese Worte gemeinsam. Dann beginnt eine Person (sie hat einen Ball):

sie sagt das Wort in der Partnersprache und die ganze Gruppe muss gleichzeitig in die angesagte Richtung hüpfen (zum Beispiel nach links). Der erste Teilnehmer wirft dann den Ball jemand anderem zu, der seinerseits eine Ansage macht, und so weiter. Das Schwierigkeitsniveau steigert sich rasch:

jetzt muss der Teilnehmer mit dem Ball zum Beispiel drei verschiedene Richtungen ansagen. Es ist auch möglich, die Sprachen zu mischen. Man kann auch ein kompetitives Element einfügen, indem der Hüpfen, der sich irrt, ausscheidet.

## Material:

Ein Ball

## Bemerkungen:

Dieses Spiel muss in einem schnellen Tempo durchgeführt werden. Es kann so auch als Morgengymnastik eingesetzt werden. Mit diesem Spiel kann auch sehr schnell ein relativ einfaches Orientierungsvokabular gelernt werden.

## Bafa-Bafa

### Objectif :

Apprentissage interculturel

### Nombre de participants :

minimum 20

### Déroulement :

Les participants sont répartis en deux groupes binationaux, qui évoluent dans deux pièces différentes. Chaque groupe décide de représenter une culture particulière, avec un certain type de comportement équivalent à un code culturel implicite et avec un certain nombre d'usages traditionnels qui lui sont propres (ex. de cultures antagonistes : culture collective, basée sur le bien-être collectif, la solidarité, le contact corporel, et culture économique, fondée sur le commerce et le profit, l'individualisme, aux rapports formels et froids). Un groupe représente la culture BA, l'autre la culture FA.

Une fois que les participants se sont mis d'accord, au sein de chaque groupe, sur les caractéristiques de leur culture, les deux groupes vont envoyer à plusieurs reprises des représentants dans l'autre culture, qui auront pour mission de décrypter cette culture « étrangère ».

Les premiers représentants n'ont qu'un statut d'observateurs : après avoir observé (sans intervenir) les membres de l'autre culture, ils retournent parmi les leurs et racontent ce qu'ils ont constaté.

Les représentants suivants doivent tenter d'entrer en contact avec l'autre culture. Ils racontent de même leurs

expériences au reste de leur groupe à leur retour. Au fur et à mesure des visites, chacun des deux groupes doit commencer à comprendre le fonctionnement de l'autre culture de sorte qu'à la fin du jeu, les membres de chacune des deux cultures seront en mesure de se comporter « convenablement » avec les membres de l'autre culture, c'est-à-dire en respectant les codes culturels de l'autre culture.

### Remarque :

L'intérêt de ce jeu est d'attirer l'attention des participants sur les différences qui peuvent exister entre deux cultures. Le jeu peut être suivi d'une discussion sur ce sujet. Choisir des cultures neutres : ne pas donner aux équipes des traits français ou allemands pour dédramatiser le dialogue et permettre une distanciation à sa propre culture.

# Bafa-Bafa

## Ziel:

Interkulturelles Lernen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 20

## Spielablauf:

Die Gruppe wird in zwei binationale Gruppen geteilt, die sich in zwei verschiedenen Räumen aufteilen. Jede Gruppe stellt eine Gesellschaft dar, zu der eine bestimmte Verhaltensweise, gehört, die einem impliziten kulturellen Code entspricht (Beispiel zweier gegensätzlicher Kulturen: eine kollektive Kultur, die auf dem Gemeinwohl, der Solidarität, dem Körperkontakt basiert - und eine ökonomische Kultur, die auf Handel und Gewinn, Individualismus sowie formellen und kalten Beziehungen aufbaut).

Die eine Gruppe stellt die Gesellschaft BA dar, die andere die Gesellschaft FA.

Nachdem sich die Jugendlichen über die Charakteristika ihrer Gesellschaft geeinigt haben, ohne etwas von der anderen Zivilisation zu wissen, werden sie mehrmals Vertreter in die andere Zivilisation entsenden, mit der Aufgabe, diese „fremde“ Zivilisation zu dechiffrieren. Die ersten Vertreter haben lediglich einen Beobachterstatus: nachdem sie - ohne einzuschreiten - die andere Gesellschaft beobachtet haben, kehren sie in ihre Zivilisation zurück und erzählen, was sie gesehen und entdeckt haben.

Die nachfolgenden Vertreter müssen versuchen, mit der anderen Kultur in Kontakt zu treten. Sie berichten nach

ihrer Rückkehr ihrem Volk ihre Erlebnisse und Erfahrungen. Im Laufe des Spiels müssen die beiden Gruppen nach und nach den Funktionsmechanismus der jeweils anderen Kultur verstehenlernen. Am Ende des Spiels sollten alle Angehörigen einer Kultur in der Lage sein, sich den Angehörigen der anderen Kultur gegenüber angebracht, respektvoll und „anständig“ zu verhalten.

## Bemerkung:

Dieses Spiel bietet die Gelegenheit, die Jugendlichen auf die kulturellen Unterschiede aufmerksam zu machen, die zwischen zwei Gesellschaften bestehen können. Dementsprechend kann dem Spiel eine Diskussion über dieses Thema folgen..

Neutrale Zivilisationen auswählen: es sollte darauf geachtet werden, dass den Jugendlichen nicht deutsche oder französische Merkmale gegeben werden, um die Dramatik aus dem Dialog zu nehmen und besser eine Distanz zur eigenen Kultur zu schaffen.





# Schiffe versenken

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

Tandems

## Spielablauf:

Nach den klassischen Regeln des Spieles „Schiffe versenken“ muss jeder Teilnehmer seine Schiffe auf einem Plan eintragen und versuchen, die Schiffe des anderen zu versenken, indem er seine Zielkoordinaten angibt (z. B. C3). Der Gegner sieht auf seinem Plan nach und gibt an, ob der Schuss ins Wasser ging: „Wasser“, wenn ein Schiff getroffen wurde:

„Treffer“ oder wenn es versenkt wurde: „Treffer versenkt“.

Wer zuerst alle Schiffe des anderen versenkt hat, ist der Sieger.

Jeder verfügt insgesamt über 10 Schiffe:

- 1 Flugzeugträger (5 Kästchen)
- 2 Zerstörer (4 Kästchen)
- 3 Kreuzer (3 Kästchen)
- 4 U-Boote (2 Kästchen)

und zwei Pläne:

auf dem einen trägt er die Position seiner eigenen Schiffe ein auf dem anderen notiert er seine Schüsse und die Schiffe des anderen.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann man abwechselnd auf Französisch und auf Deutsch spielen oder entscheiden, dass jeder in seiner Muttersprache redet. Im Voraus kann der Teamer die wichtigsten benötigten Ausdrücke in beiden Sprachen erklären und aufschreiben.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										

## Bingo des mots

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Systématisation

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Une liste de mots écrite par l'animateur (ou résultant d'une réflexion commune avec les participants sur un thème de leur choix), lisible par tous, est affichée au tableau. On choisira de préférence des noms communs (avec les articles respectifs) ou des verbes à l'infinitif.

En fonction des besoins, on peut choisir une liste composée uniquement de mots allemands, puis dans un deuxième temps, une liste uniquement composée de mots français, ou bien une liste mixte contenant à la fois des mots français et allemands.

Chaque participant dessine un carré de 9 cases (ou plus) et inscrit dans chaque case, un mot de la liste, comme bon lui semble. Le jeu du bingo peut alors commencer :

l'animateur annonce dans le désordre les mots de la liste, les uns après les autres, et les participants barrent les mots annoncés au fur et à mesure, s'ils se trouvent dans une de leurs cases.

Le participant qui a barré tous ses mots (9) peut annoncer « bingo » et a gagné la partie.

### Variante :

L'activité peut être rendue plus difficile avec une liste de noms communs affichés au tableau sans article.

Les participants doivent alors remplir leurs cases avec un nom de la liste et l'article correspondant, et énoncer cet article, lorsqu'ils barrent un mot donné par l'animateur.

Pour les avancés : ce ne sera pas l'animateur qui donnera les mots de la liste, mais les participants ou bien (encore plus difficile), les participants devront paraphraser le mot.

### Matériel :

Tableau ou affiche, feutres, papier, carnets de notes.

# Wortbingo

## Ziele:

Spracherwerb  
Systematisierung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

An der Tafel (Plakat) steht eine Liste von Wörtern, die vom Teamer vorgegeben oder von den Teilnehmern zu einem bestimmten Thema zusammengetragen worden ist. Am besten eignen sich Substantive (mit Artikeln) oder Verben (im Infinitiv).

Man muss sich im Vorfeld einigen, ob die Liste sowohl aus französischen als auch aus deutschen Wörtern besteht oder dass abwechselnd eine nur aus deutschen Wörtern bestehende Liste und eine nur aus französischen Wörtern bestehende Liste benutzt wird.

Die Teilnehmer zeichnen nun jeder für sich ein Quadrat mit 9 (oder mehr) Feldern auf und tragen beliebige Wörter aus der Liste darin ein.

Jetzt ruft der Teamer die Wörter aus der Liste in wahlloser Reihenfolge auf und die Teilnehmer streichen die aufgerufenen Wörter in ihren Kästchen, sofern vorhanden. Wer zuerst alle Wörter streichen konnte, hat gewonnen.

## Variante:

Das Spiel kann schwieriger gestaltet werden, indem die Substantive ohne Artikel an der Tafel stehen, die Teilnehmer die Wörter jedoch mit Artikel in ihre Kästchen eintragen. Diejenigen Teilnehmer, die ein Wort durchstreichen können, müssen vorher den Artikel nennen.

Für Fortgeschrittene: Nicht der Teamer, sondern die Teilnehmer sagen die Wörter selbst an. Oder noch schwieriger: sie dürfen die Wörter nicht direkt nennen, sondern umschreiben sie.

## Material:

Tafel oder Plakate, Stifte, Papier, Notizhefte.

## Campagne publicitaire

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Des petits groupes binationaux de 4 à 6 personnes vont préparer et lancer des campagnes publicitaires sur un des thèmes proposés par l'animateur :

une région

un produit

une offre de service etc.

On aura toujours deux groupes sur le même thème et on pourra varier la langue de travail en fonction des besoins.

Les participants doivent tout d'abord se mettre d'accord entre eux sur la forme de la présentation : sans matériel (film ou spot publicitaire), ou avec supports visuels (affiches, photos, expositions...).

On laissera un temps de préparation suffisant aux participants, puis les diverses productions seront présentées, exposées et commentées en plénum.

### Variante :

Deux groupes mononationaux, un groupe français, un groupe allemand préparent une production sur le même thème. Chaque groupe pourra utiliser soit la langue maternelle, afin de travailler l'écoute de l'autre groupe, soit la langue du partenaire afin de travailler l'expression écrite et orale.

Après avoir laissé un temps de préparation nécessaire, les différentes perspectives seront présentées et discutées en plénum.

### Matériel :

Affiches, photos, journaux, magazines, stylos, ciseaux, colle...

### Remarque :

Cette activité présuppose de très bonnes connaissances linguistiques.

# Werbekampagne

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

In binationalen Kleingruppen (4 - 6 Personen) sollen Werbekampagnen für ein bestimmtes Thema entwickelt und durchgeführt werden.

Der Teamer gibt ein Thema vor:

über eine Region  
ein bestimmtes Produkt  
eine Dienstleistung usw.

Es sollten immer 2 Gruppen das gleiche Thema bearbeiten. Darüber hinaus kann die Arbeitssprache nach den Bedürfnissen der Teilnehmer variiert werden.

Die Teilnehmer einigen sich zunächst auf die Darstellungsform: ohne Material (Film, TV), oder mit Material (Plakate, Fotos, Ausstellungen...).

Es sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, nach deren Ablauf die Arbeitsergebnisse im Plenum vorgestellt/ ausgestellt und kommentiert werden.

## Variante:

Zwei mononationale Gruppen entwickeln eine Werbekampagne zum gleichen Thema. Dabei können sie entweder die Muttersprache benutzen, als Hörübung für die andere Gruppe, oder die Partnersprache, als Übung für den mündlichen und schriftlichen Ausdruck. Im Plenum werden anschließend die verschiedenen Sichtweisen vorgestellt und diskutiert.

## Material:

Plakate, Fotos, Zeitungen, Magazine, Stifte, Scheren, Klebstoff..

## Bemerkung:

Diese Aktivität setzt gute Sprachkenntnisse voraus.

## La chasse aux signatures

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

indifférent

### Durée :

10 minutes

### Déroulement :

L'équipe a préparé pour chaque participant une feuille comportant un certain nombre de cases dans lesquelles figurent des affirmations en français et en allemand. Par exemple : « sait siffler avec deux doigts » ou « aime bien lire » etc. Il doit s'agir de 15 informations au minimum qui permettent de faire plus ample connaissance. Chaque case doit contenir assez de place pour une signature. L'objectif est d'obtenir une signature par case. Les participants ont le droit de signer uniquement sous les affirmations qui leur correspondent. Chaque participant a le droit d'apposer sa signature dans une case par feuille seulement (et non pas plusieurs). Au signal du meneur de jeu, l'activité commence et tous les participants doivent obtenir le plus rapidement possible des signatures de la part des autres. Le participant qui a réussi en premier à remplir sa feuille d'auto-graphes est le gagnant et crie STOP. Ensuite, si cela est approprié à l'ambiance dans le groupe, on peut lire les informations à voix haute ainsi que les prénoms correspondants.

### Matériel :

Une copie et un stylo par participant.

### Remarque :

Cette activité est adaptée à la phase de connaissance. Les informations ou questions posées peuvent être aussi partiellement mises en rapport avec le thème ou le lieu de la rencontre (par exemple: « As-tu déjà été à la mer aujourd'hui ? », « Es-tu logé/e dans une chambre de quatre ? », « As-tu déjà découvert la salle à manger ? » etc.)

# Autogrammjagd

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

beliebig

## Dauer:

10 Minuten

## Spielablauf:

Die Spielleitung hat bereits für jeden Teilnehmer eine Kopie vorbereitet, auf der beliebig viele Kästchen mit Feststellungen in deutscher und französischer Sprache zu finden sind. Beispiel: „Kann auf zwei Fingern pfeifen“ oder „Liest gern“, usw. Es sollten mindestens 15 Informationen sein, die zum besseren Kennenlernen beitragen. Das Kästchen muss genug Platz für eine Unterschrift lassen. Ziel des Spiels ist es nun, für jedes Kästchen eine Unterschrift zu gewinnen. Die anderen Teilnehmer dürfen aber auch nur dort unterschreiben, wo die Information wirklich auf sie zutrifft. Es darf immer nur ein Teilnehmer ein Kästchen unterschreiben, nicht mehrere. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt das Spiel, und alle müssen nun so schnell wie möglich Unterschriften von den anderen ergattern. Der Teilnehmer, der am schnellsten sein Blatt voller Unterschriften hat, gewinnt und ruft STOP. Danach kann man die einzelnen Informationen laut vorlesen und den Namen dazu sagen, wenn es zur Gruppenstimmung passen sollte.

## Material:

Für jeden Teilnehmer eine Kopie,  
Kugelschreiber.

## Bemerkung:

Dieses Spiel ist in der Kennenlernphase anwendbar. Die Informationen oder Fragen, die unterschrieben werden sollen, wenn sie zutreffen, können auch zum Teil auf Inhalte der Begegnung abgestimmt sein oder den Ort der Begegnung thematisieren (Beispiel: „Warst Du heute schon am Meer?“, „Bist Du in einem 4er-Zimmer?“, „Hast Du schon den Speiseraum entdeckt?“, usw.)

## Le chef d'orchestre

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les participants sont assis en cercle. On fait sortir un participant. Les participants restants choisissent parmi eux un « chef d'orchestre ». Celui-ci fait un geste répétitif (par ex : il se tape en rythme sur les genoux), que les autres participants doivent imiter en même temps que lui. Quand le chef d'orchestre change de geste (ex : il tape dans ses mains), tous les autres participants doivent aussitôt faire de même. On fait entrer le participant resté dehors. Celui-ci se place au milieu du cercle et doit, en observant le groupe, découvrir qui est le chef d'orchestre. Il a pour cela trois chances, c'est-à-dire qu'il peut désigner successivement trois personnes. Si le participant debout au milieu découvre à temps le chef d'orchestre ou s'il épuise ses trois chances sans trouver, le jeu s'interrompt : le participant du milieu rejoint le reste du groupe. On fait alors sortir un autre participant et on choisit un nouveau chef d'orchestre.

## Der Dirigent

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer geht vor die Tür. Die restlichen wählen einen „Dirigenten“ aus ihren Reihen. Dieser wiederholt eine Bewegung (z. B. schlägt er einen Rhythmus auf seine Schenkel), die von den anderen nachgemacht wird. Wenn der Dirigent die Bewegung verändert (er beginnt beispielsweise zu klatschen), ahmen die anderen Teilnehmer sofort die neue Bewegung nach. Der Teilnehmer, der vor der Tür stand, wird hereingelassen. Er stellt sich in die Kreismitte und muss durch Beobachten der Gruppe den Dirigenten erraten. Dafür hat er drei Versuche, d.h. er darf nacheinander drei Personen als Dirigenten bezeichnen. Sobald der Ratende den Dirigenten gefunden hat bzw. wenn er dreimal erfolglos war, wird das Spiel unterbrochen und er kehrt in den Kreis zurück. Ein neuer Teilnehmer geht vor die Tür und ein neuer Dirigent wird gewählt.



## Les cinq questions

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 20

### Déroulement :

Chaque participant reçoit une fiche bilingue sur laquelle sont écrites cinq consignes :

Trouvez quelqu'un qui (par ex.) :

- > connaît bien l'OFAJ
- > porte des chaussettes en laine
- > a un chat
- > a déjà participé à une rencontre franco-allemande
- > à qui il est arrivé quelque chose de particulier aujourd'hui

Les participants se promènent dans la salle et posent ces questions à un maximum de personnes, en notant les noms des personnes interrogées (ne pas poser plus de trois questions à la même personne). En plénum, l'animateur repose ensuite les questions et c'est aux participants de donner les réponses qu'ils ont obtenues.

## Die fünf Fragen

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

### Teilnehmerzahl:

mindestens 20

### Spielablauf:

Jeder Teilnehmer bekommt eine Karteikarte, auf der folgende Aufgaben geschrieben sind:

Finde jemanden:

- > der das DFJW gut kennt
- > der Wollsocken trägt
- > der eine Katze hat
- > der schon an einer deutsch-französischen Begegnung teilgenommen hat
- > dem heute etwas besonderes geschehen ist!

Die Teilnehmer gehen durch den Raum, fragen möglichst viele Leute und schreiben die Namen der befragten Personen auf (aber sie dürfen der selben Person nicht mehr als 3 Fragen stellen). Im Plénum wiederholt der Teamer nun die Fragen und die Teilnehmer geben die Antworten, die sie erhalten haben.

## Clin d'œil

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 15, nombre forcément impair

### Déroulement :

Une partie des participants est assise en cercle sur des chaises. Une chaise reste libre. Derrière chaque chaise se tient un participant, les mains dans le dos.

Une personne (A) se tient derrière la chaise libre. Elle fait un clin d'œil à un participant assis (B) qui doit venir s'asseoir sur la chaise devant A, tandis que le participant situé derrière lui (C) essaye de l'empêcher de se lever.

Si B échappe à C, alors C se retrouve avec une chaise libre devant lui : c'est à son tour de faire des clins d'œil pour appeler un participant à venir s'asseoir sur sa chaise. Si B ne réussit pas à se lever assez vite, il reste à sa place et A doit continuer à faire des clins d'œil jusqu'à ce que la chaise devant lui soit occupée.

Après une dizaine de minutes de jeu, les participants debout et les participants assis échangent leurs places.

### Variante :

Au lieu de faire des clins d'œil, les participants debout peuvent aussi appeler les participants assis par leur prénom, ce qui permet de répéter les noms de tous les membres du groupe.

# Augenzwinkern

## Ziel:

Abbau von Hemmungen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 15, nur mit ungerader Teilnehmerzahl möglich

## Spielablauf:

Die Hälfte der Teilnehmer sitzt auf Stühlen im Kreis. Ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Teilnehmer, die Hände auf dem Rücken. Eine Person A steht hinter dem leeren Stuhl. Durch Augenzwinkern in Richtung eines sitzenden Teilnehmers B wird dieser aufgefordert, sich auf den leeren Stuhl vor A zu setzen, während der hinter ihm stehende Teilnehmer C versucht, ihn am Aufstehen zu hindern. Falls B entkommen kann, steht C nun seinerseits hinter einem leeren Stuhl und ist nun an der Reihe, jemanden durch Augenzwinkern zu sich zu rufen. Falls B nicht rechtzeitig aufstehen kann, bleibt er sitzen, und A muss weiter mit den Augen zwinkern, bis der Stuhl vor ihm besetzt ist. Nach ca. zehn Spielminuten wechseln die stehenden Teilnehmer mit den sitzenden die Plätze.

## Variante:

Statt mit den Augen zu zwinkern, können die Teilnehmer den Anderen auch durch Rufen zu sich bitten. Dies ermöglicht die Wiederholung der Vornamen aller Teilnehmer.

## Club des poètes

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Former des tandems binationaux.  
L'animateur présente les méthodes pour constituer des poèmes.

### Le « p'tit poème » en 11 mots :

- > un substantif
- > deux adjectifs qualifiant le substantif
- > une action en 3 mots
- > une phrase de 4 mots qui commence par « je »
- > un mot-clé

### Exemple :

Église  
Mer  
Blanche, grise  
Bleue, immense

Le vent souffle *ou bien*

Les oiseaux dansent  
J'aime sa musique  
Je pense à toi  
Triste  
Vacances

### Le poème en rimes :

Faire tout d'abord des listes de rimes en fr./all. avec les groupes :  
En *-isch*  
en *-ich/-ig*  
en *-on*  
en *-al, etc.*

Tisch fertig bonbon égal  
kindisch matschig  
intention amiral  
modisch eckig pigeon banal  
Fisch lieblich salon canal

Cette liste est donnée à titre d'exemple ;  
les participants devant trouver eux-mêmes leurs propres mots.

### Exemple :

Es war einmal ein Fisch  
Un amiral  
Der wollte nicht auf meinen Tisch  
naviguant sur le canal  
Er wollte bleiben in dem Teich  
vit le pigeon  
Und ich sagte ihm bis gleich...  
et ce lui fut fatal...

### Matériel :

Photos, prospectus publicitaires, revues spécialisées, catalogues de voyage, etc. pour l'imagination.

### Remarque :

La créativité des participants n'est jamais à sous-estimer, quelle que soit la tranche d'âge, et doit être sans cesse encouragée et motivée par l'animateur...  
Ne pas oublier de faire des collages pour illustrer les poèmes.  
La méthode du « p'tit poème » en 11 mots est simple et le résultat est garanti !

# Der Club der Dichter

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Zunächst werden binationale Tandems gebildet. Der Sprachanimateur stellt Methoden zur Gestaltung der Gedichte vor.

## Das „kleine Gedicht“, bestehend aus 11 Wörtern:

- > ein Substantiv
- > zwei Adjektive, die das Substantiv beschreiben
- > eine Handlung, mit drei Wörtern ausgedrückt
- > ein Satz bestehend aus vier Wörtern, der mit „ich“ beginnt
- > ein Schlüsselwort

## Beispiel:

Église  
Mer  
Blanche, grise  
bleue, immense

Le vent souffle *oder:*

Les oiseaux dansent  
J'aime sa musique  
Je pense à toi  
Triste  
Vacances

## Das Gedicht in Reimform:

Zunächst werden gemeinsam mit den Teilnehmern Wortlisten mit sich reimenden Wörtern erstellt (deutsch und französisch):

- Auf *-isch*
- auf *-ich/- ig*
- auf *-on*
- auf *-al usw.*

Tisch fertig bonbon égal  
kindisch matschig  
intention amiral  
modisch eckig pigeon banal  
Fisch lieblich salon canal

Diese Liste ist als Beispielliste gedacht, die Teilnehmer sollen selbst ihre eigenen Listen erstellen.

## Beispiel:

Es war einmal ein Fisch  
Un amiral  
Der wollte nicht auf meinen Tisch  
naviguant sur le canal  
Er wollte bleiben in dem Teich  
vit le pigeon  
Und ich sagte ihm bis gleich...  
et ce lui fut fatal...

## Material:

Fotos, Werbeprospekte, Fachzeitschriften, Reisekataloge usw. zum Fantasieren.

## Bemerkung:

Die Kreativität der Teilnehmer ist bei diesem Spiel nicht zu unterschätzen, egal welcher Altersgruppe auch immer sie angehören mögen, sie sollte grundsätzlich vom Sprachanimateur ermutigt und unterstützt werden. Nicht vergessen: Es können auch Collagen erstellt werden, die das Gedicht illustrieren. Die Methode des „kleinen Gedichtes“ mit 11 Wörtern ist sehr einfach und der Erfolg ist garantiert!!

## Collages

### Objectifs :

Déblocage  
Acquisition linguistique  
pour débutants

### Nombre de joueurs :

minimum 4

### Déroulement :

Les jeunes sont répartis en petits groupes mononationaux. À l'aide de revues (françaises pour les Allemands, allemandes pour les Français), les participants font un collage des mots ou des expressions qu'ils comprennent, reconnaissent (internationalismes) ou devinent (à l'aide d'une autre langue ou du contexte).

### Remarque :

Ce jeu ôte aux participants la peur de ne rien comprendre de l'autre langue, et leur fait prendre conscience du fait qu'ils comprennent déjà beaucoup de choses, même sans connaître la langue.

### Matériel :

journaux, magazines, ciseaux, colle.

## Collagen

### Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb für Anfänger

### Teilnehmerzahl:

mindestens 4

### Spielablauf:

Es werden kleine mononationale Gruppen gebildet. Die Franzosen bekommen deutsche Zeitschriften und die Deutschen französische. Sie schneiden die Wörter und Ausdrücke aus, die sie verstehen, erkennen oder erraten können (weil sie das Wort schon kennen, weil das Wort ein Internationalismus ist, oder weil sie es durch andere Sprachen oder aus dem Zusammenhang heraus verstehen können) und kleben sie auf.

### Bemerkung:

Durch dieses Spiel verlieren die Teilnehmer die Angst, sie merken, dass sie in der Fremdsprache schon viel verstehen, auch ohne die Sprache zu tatsächlich sprechen zu können.

### Material:

Zeitungen, Zeitschriften, Scheren,  
Kleber.

# Le compte est bon !

## Objectifs :

Acquisition linguistique  
Systématisation

## Nombre de participants :

minimum 8

## Déroulement :

Objectif : sur la base d'additions, de multiplications, de soustractions et de divisions, retrouver le nombre énoncé par l'animateur en n'utilisant que les chiffres piochés (6).

Exemple : L'animateur dit « 792 » et laisse 10 minutes aux 2 équipes pour s'approcher le plus de ce nombre ou, au mieux, trouver le « bon compte ». L'équipe A a en sa possession les chiffres : 6 / 22 / 10 / 4 / 30 / 5 et est la première à dire « le compte est bon ». Un participant reconstitue alors les étapes mathématiques que l'équipe a dû faire pour retrouver le résultat :

- >  $30 - 5 = 25$
- >  $25 \times 4 = 100$
- >  $100 + 10 = 110$
- >  $110 + 22 = 132$
- >  $132 \times 6 = 792$

Si aucune des équipes n'a trouvé la parfaite combinaison, l'équipe qui s'approche le plus du nombre énoncé a gagné.

## Matériel :

Des « sacs à chiffres » à confectionner soi-même.

## Remarque :

En fonction du niveau du groupe, le participant français présentera les résultats de son équipe en allemand et vice-versa.

# Die Rechnung stimmt!

## Ziele:

Spracherwerb  
Systematisierung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Ziel: auf der Grundlage von Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division soll die vom Teamer angekündigte Zahl errechnet werden, indem nur die vorher gezogenen Zahlen zur Verwendung kommen (6 Stück). Beispiel: Der Teamer sagt „792“ und lässt den beiden Mannschaften 10 Minuten, sich dieser Zahl zu nähern, oder besser noch, die genaue Zahl zu finden, dann stimmt die Rechnung! Mannschaft A hat folgende Zahlen gezogen: 6/22/10/4/30/5 und ist die erste, die „Die Rechnung stimmt“ sagt. Ein Mitglied dieser Mannschaft muss dann die einzelnen mathematischen Schritte erklären, die seine Mannschaft gegangen ist, um zu diesem Ergebnis zu kommen:

- >  $30 - 5 = 25$
- >  $25 \times 4 = 100$
- >  $100 + 10 = 110$
- >  $110 + 22 = 132$
- >  $132 \times 6 = 792$

Sollte keine der beiden Mannschaften die genaue Zahlenkombination gefunden haben, gewinnt diejenige das Spiel, die der angekündigten Zahl am nächsten kommt.

## Material:

Verschiedene selbst angefertigte Zahlensätze. Hut oder Säckchen zum Ziehen der Zahlen.

## Bemerkung:

Je nach Sprachniveau der Gruppe können die Ergebnisse in der Zielsprache erklärt werden.

## Le corps humain

(jeu des sept familles)

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 6, en groupes binationaux de 2 ou 4 participants

### Déroulement :

On distribue un jeu de petites cartes à chacun des groupes de 2 ou 4 participants. Les participants discutent d'abord entre eux de ce qui est représenté sur la carte, et se mettent d'accord sur les mots dans les deux langues.

### 4 cartes font à chaque fois partie de la même famille :

- 1• Œil - nez - bouche - oreille = 4 participants
- 2• Bras - main - doigt - pouce = 4
- 3• Jambe - pied - doigt de pied - genou = 4
- 4• Epaule - poitrine - ventre - hanche = 4
- 5• Visage - cheveux - front - cou = 4

= 20 participants

Le cas échéant, il peut être souhaitable d'aider les participants en leur distribuant une copie « vue d'ensemble » du corps humain et de tous ses membres.

Puis les cartes sont mélangées et distribuées équitablement (1 carte/1 participant). Les groupes de 4 tentent maintenant de constituer leur famille, les questions étant posées dans la langue du partenaire. Un participant à qui on a posé une question et qui a la carte correspondante doit la donner à celui qui l'a demandée, qui a alors le droit de rejouer ; s'il ne possède pas la carte dans son jeu, c'est

alors à son tour de demander à un autre participant.

Le groupe qui a constitué sa famille, a gagné.

### Exemple :

Participant groupe 1 :

Est-ce que tu as l'oreille ?

Participant groupe 2 :

Oui, voilà.

Participant groupe 1 :

Est-ce que tu as l'oeil ?

Participant groupe 2 :

Non. Est-ce que tu as... ? etc.

### Matériel :

Copies « vue d'ensemble » du corps humain, jeux de cartes x 2, x 4.



# Körperteilequartett

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 6, in binationalen  
Zweier- oder Vierergruppen

## Spielablauf:

Jeweils 2 oder 4 Teilnehmer bekommen einen Satz Kärtchen. Zunächst besprechen die Teilnehmer, was auf den Kärtchen dargestellt ist und einigen sich auf die Bezeichnungen in beiden Sprachen.

## Jeweils 4 Karten gehören zusammen:

- 1• Auge – Nase – Mund – Ohr = 4 Teilnehmer
- 2• Arm – Hand – Finger – Daumen = 4
- 3• Bein – Fuß – Zehe – Knie = 4
- 4• Schulter – Brust – Bauch – Hüfte = 4
- 5• Gesicht – Haare – Stirn – Hals = 4

= 20 Teilnehmer

Unter Umständen ist es hilfreich, wenn die Teilnehmer eine unzerschnittene Kopie mit allen Körperteilen vor sich liegen haben.

Die Kärtchen werden gemischt und gleichmäßig verteilt, so dass jeder Teilnehmer eine Karte bekommt. Nun versuchen die Vierergruppen ihre Quartette zusammenzubringen. Dazu befragen sich die Teilnehmer gegenseitig in der Zielsprache. Ein Befragter, der das entsprechende Kärtchen besitzt, muss es abgeben; der Fragende kann weitermachen. Hat der Befragte das Kärtchen nicht, so fragt dieser weiter.

Die Gruppe, die zuerst ihr Quartett zusammengestellt hat, gewinnt.

## Beispiel:

Teilnehmer Gruppe 1:  
Hast Du das Ohr?

Teilnehmer Gruppe 2:  
Ja, hier ist es.

Teilnehmer Gruppe 1:  
Hast Du das Auge?

Teilnehmer Gruppe 2:  
Nein. Hast Du...? usw.

## Material:

Kopien einer Anatomiekarte, Kartensatz  
x2, x4.

## La course aux lettres

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Former 2 équipes binationales qui se tiennent en position de « course de relais » devant le tableau.

L'animateur partage le tableau en deux parties : une surface pour l'équipe A, l'autre pour l'équipe B.

Le but du jeu est d'écrire un mot pour chaque lettre de l'alphabet en un temps record. Le joueur A de l'équipe 1 se tient sur la ligne de départ avec le joueur A de l'équipe 2. Au signal donné par l'animateur, A1 et A2, chacun une craie en main (ou un marqueur pour les tableaux blancs), courent jusqu'au tableau et écrivent un mot français dont l'initiale est la lettre A.

Puis, ils retournent dans leur équipe pour passer le «témoin» au joueur B qui écrira un mot allemand dont l'initiale est la lettre B, puis les joueurs C écriront un mot français avec l'initiale C, etc.

L'animateur fera office d'arbitre pour les mots écrits au tableau ; si un mot écrit par le participant A n'est pas correct (n'est pas correctement orthographié ou n'existe pas), le participant B de la même équipe devra trouver un autre mot avec la même initiale.

### Exemple :

#### Equipe A

> Arbre

> Baum

> Cadre

> Dosiren

> Deckel

#### Equipe B

#### Asortiment :

« assortiment » pas correct ; le participant B de l'équipe B doit continuer avec l'initiale A  
Autonomie : OK  
Bier : OK  
Courage : « dosieren » pas correct ; le participant D de l'équipe A doit continuer avec l'initiale D  
Drama : OK

La première équipe qui a écrit un mot dont l'initiale est la lettre Z, a gagné la partie.

### Variante :

On peut laisser les équipes arriver à la lettre Z sans corriger les fautes, à la fin de la partie, on compte les mots correctement écrits (un point par mot) et l'équipe avec le plus de points gagne. On peut également former des équipes mononationales qui ont un bon niveau dans la langue du partenaire. Il s'agira alors de trouver des mots allemands de A à Z pour les Français, et vice versa.

### Remarque :

Cette activité peut donner lieu à un travail de systématisation : formation de champs lexicaux, construction de phrases, rimes, etc.

# Buchstaben- staffellauf

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

ab 10

## Spielablauf:

Zwei binationale Mannschaften werden gebildet, die sich hintereinander vor der Tafel aufstellen.

Der Teamer teilt die Tafel in zwei Spielfelder, eine Seite für Mannschaft 1, eine Seite für Mannschaft 2.

Ziel des Spiels ist es, in Rekordzeit für jeden Buchstaben des Alphabetes ein Wort anzuschreiben. Spieler A der Mannschaft 1 steht mit Spieler B der Mannschaft 2 an der Startlinie. Nach dem Startsignal laufen beide Teilnehmer mit einem Schreibgerät in der Hand zur Tafel und schreiben darauf ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben A auf Französisch. Danach laufen sie so schnell wie möglich zu ihrer Mannschaft zurück, um den „Staffelstab“ an Spieler B zu übergeben, der jetzt ein deutsches Wort mit dem Anfangsbuchstaben B an die Tafel schreibt, danach schreiben die Spieler C wieder ein französisches Wort mit C beginnend an die Tafel usw. Der Teamer entscheidet als Schiedsrichter über die Richtigkeit der an die Tafel geschriebenen Wörter: Ist ein Wort von einem Teilnehmer falsch angeschrieben worden (falsche Rechtschreibung, das Wort gibt es nicht etc.), so muss sein Nachfolger ein neues Wort mit gleichem Anfangsbuchstaben finden.

## Beispiel:

### Mannschaft A

> Arbre

> Baum

> Cadre

> Dosiren

> Deckel

### Mannschaft B

Asortiment: falsch:

„assortiment“,

der 2. Teilnehmer

muss mit Anfangsbuchstaben A  
fortfahren

Autonomie: OK

Bier: OK

Courage: falsch: „dosieren“,  
mit D fortfahren

Drama: OK

Die Mannschaft, die zuerst ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben Z an die Tafel geschrieben hat, gewinnt das Spiel.

## Variante:

Die Mannschaften erreichen den Buchstaben Z, ohne die Fehler zu korrigieren. Am Ende der Runde zählen nur richtig geschriebene Wörter (1 Punkt pro Wort) und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Es können außerdem auch mononationale Mannschaften gebildet werden, die über gute Fremdsprachkenntnisse verfügen. Allerdings müssen die Franzosen dann deutsche Wörter von A – Z an die Tafel schreiben, die Deutschen französische Wörter.

## Bemerkung:

Dieses Spiel eignet sich gut zur Systematisierung des Gelernten: Bildung von lexikalischen Wortfeldern, Wortarten, Satzbau, Reimen, usw.

## Dessiner, c'est gagné ! : Montagsmaler

### Objectifs :

Déblocage  
Communication non-verbale

### Nombre de participants :

minimum 6

### Déroulement :

L'animateur a préalablement constitué une liste de mots que les participants doivent deviner.

Former deux groupes binationaux qui jouent l'un contre l'autre.

Le meneur montre au participant 1 du groupe A un mot à dessiner sur une affiche dans un temps limité et défini. Les deux groupes doivent deviner de quel mot il s'agit pendant que le participant dessine. Le groupe qui a trouvé et qui peut donner le mot dans les deux langues gagne un point.

Ensuite, c'est au tour du participant 1 du groupe B de dessiner un nouveau mot à deviner, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque participant des deux équipes ait dessiné au moins une fois. Le participant qui dessine ne doit ni parler, ni gesticuler, ni écrire.

### Matériel :

Feuilles grand format, feutres, chronomètre.

### Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Nonverbale Kommunikation

### Teilnehmerzahl:

mindestens 6

### Spielablauf:

Der Teamer hat eine Liste von Wörtern vorbereitet, die die Teilnehmer erraten sollen. Nun werden 2 binationale Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten.

Person 1 aus Gruppe A bekommt vom Teamer einen Begriff auf einem Zettel gezeigt, den sie in einer vorher festgesetzten Zeit auf einem Plakat darstellen soll. Beide Gruppen versuchen, den Begriff innerhalb dieser Zeit zu erraten. Die Gruppe, die das Wort in beiden Sprachen nennen kann, bekommt den Punkt.

Person 1 aus Gruppe B setzt nun die Raterunde fort, bis alle Teilnehmer der beiden Gruppen einmal gemalt haben. Der Zeichner darf weder sprechen noch gestikulieren oder schreiben.

### Material:

Plakate, Stifte, Stoppuhr.

# Devine le métier !

## Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

## Nombre de participants :

minimum 10

## Déroulement :

Chaque participant reçoit ou choisit une fiche représentant un métier (dessiné ou mieux encore, découpé dans une revue, etc.).

À tour de rôle, chaque participant doit mimer le métier représenté sur sa carte devant le reste du groupe. Les autres participants doivent alors reconnaître le métier et en donner le nom.

L'animateur écrit le nom du métier au tableau dans les deux langues.

## Variante :

L'animateur et les participants trouvent ensemble le masculin, le féminin et le pluriel des métiers présentés, ainsi que les verbes qui peuvent s'y rattacher.

# Beruferraten

## Ziele:

Abbau von Hemmungen

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Jeder Teilnehmer bekommt oder wählt eine Karte, auf der ein Beruf dargestellt ist (gezeichnet, ausgeschnitten...).

Vor der Gruppe soll dieser Beruf nun pantomimisch dargestellt werden. Die anderen Teilnehmer versuchen, den Beruf zu erkennen und den Begriff in die Runde zu rufen. Die erratenen Berufsbezeichnungen werden vom Teamer in beiden Sprachen aufgeschrieben.

## Variante:

Gemeinsam erarbeitet man die Maskulin-, Feminin- und Pluralformen der vorgestellten Berufe sowie dazugehörige Verben.

## Dictée interactive

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Orthographe  
Systématisation

### Nombre de participants :

minimum 8 - 10

### Déroulement :

Former deux groupes mononationaux : le groupe des « lecteurs » et le groupe des « scribes ».

Les participants français, les « lecteurs », se tiennent debout devant des textes français (produits par les participants ou toute autre production écrite motivante) et sont éloignés d'une dizaine de mètres de leurs partenaires allemands, les « scribes », assis et prêts à écrire ce que les participants français vont leur dicter.

Le participant français mémorise ce qu'il lit et court le plus vite possible vers son partenaire allemand qui écrit fidèlement ce qui lui est dicté.

La meilleure tactique est celle de dicter de courts fragments de phrases, plutôt que de vouloir trop mémoriser et d'oublier la moitié en chemin !

C'est le principe du dicton ironique populaire « quand on n'a pas de tête il faut avoir des jambes ! ».

La longueur et le contenu du texte à dicter est à définir par l'animateur.

Il est néanmoins conseillé que cette activité ne dure pas plus de 10-15 mn, ce qui correspond environ à une douzaine de lignes de texte.

Le premier tandem qui a fini a gagné et met ainsi fin à la partie.

L'animateur peut alors lancer une « revanche » : les participants français deviennent les scribes, les participants allemands, les lecteurs d'un texte allemand.

### Variante :

Texte français pour les lecteurs français ou texte allemand pour les lecteurs allemands = lecture dans la langue maternelle et écriture dans la langue cible. Texte allemand pour les lecteurs français ou texte français pour les lecteurs allemands = lecture de la langue du partenaire et écriture dans sa langue maternelle. On peut également imaginer, pour des niveaux très avancés, une traduction simultanée de la part des lecteurs (texte français pour participants allemands / texte allemand pour participants français) et/ou une traduction écrite spontanée de la part des scribes (selon les objectifs d'apprentissage).

### Matériel :

De petits textes informatifs, relatifs à la rencontre, en allemand et en français, bloc-notes, feutres.

### Remarque :

À la suite de deux parties, l'animateur peut analyser avec les participants les éventuelles difficultés rencontrées lors de l'activité : travail de lecture et de mémorisation, prononciation, compréhension, orthographe de la langue cible etc.

# Interaktives Diktat

## Ziele:

Spracherwerb  
Rechtschreibung  
Systematisierung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8 - 10

## Spielablauf:

Zunächst werden zwei mononationale Gruppen gebildet: die Gruppe der „Vorleser“ und die der „Schreiber“.

Die französischen Teilnehmer, hier die „Vorleser“, stellen sich vor den frz. Texten auf (von den Teilnehmern selbst erstellte Texte oder andere begeisternde Schriftstücke), in etwa 10 Metern Entfernung von ihren deutschen Partnern. Die „Schreiber“ warten sitzend darauf, was ihnen die französischen Teilnehmer diktieren werden.

Der frz. Teilnehmer versucht sich das Gelesene zu merken, um dann anschließend so schnell wie möglich zu seinem deutschen Partner zu laufen, der wiederum wahrheitsgetreu das aufschreibt, was ihm sein frz. Partner diktiert.

Die beste Taktik besteht darin, möglichst kurze Satzteile zu diktieren, anstatt zu versuchen, sich soviel wie möglich merken zu wollen und dann die Hälfte auf dem Weg zu vergessen. Frei nach dem Prinzip des volkstümlichen, ironischen Sprichwortes: „Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Beinen!“.

Die Länge und das Thema des Textes werden vom Sprachanimateur festgelegt. Doch sollte dieses Spiel nicht länger als 10 – 15 min. dauern, was ungefähr 12 Textzeilen entspricht.

Das Tandem, das als erstes den gesamten Text geschrieben hat, gewinnt und beendet somit die Spielrunde.

Der Sprachanimateur könnte eine „Revanche“ fordern: Dabei werden die Franzosen die „Schreiber“ und die deutschen Teilnehmer die „Vorleser“ eines deutschen Textes.

## Variante:

Frz. Text für die frz. Vorleser oder dt. Text für die dt. Vorleser = Lesen in der Muttersprache und Schreiben in der Zielsprache. Dt. Text für die frz. Vorleser oder frz. Text für die dt. Vorleser = Lesen in der Partnerprache und Schreiben in der Muttersprache.

Ebenso könnte man sich für ein fortgeschrittenes Sprachniveau eine Simultanübersetzung seitens der Vorleser denken (frz. Text für dt. Teilnehmer / dt. Text für frz. Teilnehmer) und/oder eine Spontanübersetzung seitens der Schreiber (je nach Lernzielen des Teams).

## Material:

Kurze, informative Texte (dt. u. frz.) bezogen auf den Austausch, Notizblock, Stifte.

## Bemerkung:

Im Anschluss an die beiden Spielrunden könnten evtl. aufgetretene Schwierigkeiten gemeinsam besprochen werden: Probleme beim Lesen, beim Speichern des Gelesenen, bei der Aussprache, beim Textverständnis, bei der Rechtschreibung der Zielsprache usw.

## Dictée visuelle

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Former deux groupes mononationaux : le groupe français dicte, le groupe allemand agit. Tous les participants allemands et français ont devant eux une série d'objets (dont le nom est connu dans chaque langue).

Par exemple : *le livre/das Buch, le stylo/der Stift, la chaise/der Stuhl, le cahier/das Heft, la table/der Tisch*, etc.

L'objectif d'apprentissage est d'ordre communicatif et grammatical ; le but du jeu étant de savoir reconnaître les prépositions spatiales : *dans/in, sur/auf, sous/unter, à côté/neben, devant/vor, derrière/hinter*, etc.

L'activité se déroule selon le principe du jeu traditionnel français « Jacques a dit! ». Lors de la première phase, un participant français dit au groupe A : « *le livre est sur la table* », et met, en même temps, le livre sur la table. Les autres participants doivent alors reproduire son action. Ce même participant, le « prof », va ainsi lancer 4 ou 5 phrases en utilisant à chaque fois des objets et des prépositions différentes.

### Exemple :

« *le stylo est sous le livre ... Vous êtes devant la chaise... Le cahier est sur la table... Le stylo est à côté du stylo... » , etc., et les autres participants, les « élèves » reproduisent les actions.*

Lors de la seconde phase, un autre participant français se contentera de dire ces phrases (attention à utiliser les mêmes prépositions !), mais sans faire l'action. Les participants allemands ne se contentent alors plus de reproduire mais agissent seuls selon la préposition énoncée.

### Exemple :

un participant français dit « le cahier est sur la table » et les participants allemands mettent leur cahier sur la table.

Si un participant fait une « fausse » action (c'est-à-dire qu'il met le cahier sous la table, la phrase étant « *le cahier est sur la table* »), ce même participant est alors éliminé. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un participant (ou 2 ou 3 qui se battent sans relâche et qui ne se trompent jamais !). C'est alors au tour d'un participant allemand de jouer avec « ses » prépositions : « *das Buch liegt auf dem Tisch* », etc., et les participants français agissent.

### Variante :

Pour des participants avancés, on laissera les participants français lancer des phrases allemandes pour les autres participants (travail sur la rection des prépositions ; accusatif ou datif), et vice-versa.

### Remarque :

Selon le pourcentage d'erreurs, l'animateur pourra se rendre compte si les prépositions ont été mémorisées ou non.



# Das visuelle Diktat

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Zwei mononationale Gruppen werden gebildet:

Die frz. Gruppe diktiert, die dt. Gruppe agiert. Alle Teilnehmer haben eine Reihe von Gegenständen vor sich auf dem Tisch liegen (die Bezeichnungen der Gegenstände sind in beiden Sprachen bekannt): z. B.: *le livre/das Buch, le stylo/der Stift, la chaise/der Stuhl, le cahier/das Heft, la table/der Tisch* usw. Das Lernziel ist kommunikativer und grammatikalischer Art; nämlich die räumlichen Präpositionen zu erkennen und zu reproduzieren: *dans/in, sur/auf, sous/unter, à côté/ neben, devant/vor, derrière/hinter* usw.

Das Spiel verläuft nach dem Prinzip des traditionellen frz. Spieles „Jacques a dit!“. In der ersten Phase sagt der frz. Teilnehmer zur dt. Gruppe: „*le livre est sur la table*“ und führt dabei die entsprechende Bewegung aus, die die übrigen Teilnehmer nachahmen. So verfährt der Teilnehmer, der „Lehrer“, 4 – 5 x, indem er jedes Mal einen neuen Gegenstand und eine neue Präposition einführt.

## Beispiel:

„*Le stylo est sous le livre ... Vous êtes devant la chaise ... Le cahier est sur la table ... Le stylo est à côté du stylo ...*“ usw. Die anderen Teilnehmer, die „Schüler“, machen dann jeweils die entsprechenden Bewegungen nach.

In einer zweiten Phase soll nun der frz. Teilnehmer nur noch die Sätze vorsehen (unter Verwendung der oben benutzten Präpositionen!), ohne die entsprechende Bewegung auszuführen. Die dt. Teilnehmer ahmen jetzt nicht mehr nach, sondern agieren eigenständig, je nach angekündigter Präposition.

## Beispiel:

Der frz. Teilnehmer sagt: „*le cahier est sur la table*“, und die dt. Teilnehmer legen ihre Hefte auf den Tisch.

Sobald ein Teilnehmer eine falsche Bewegung ausführt (er legt sein Heft unter den Tisch beim Satz „*le livre est sur la table*“), scheidet er aus. So wird weiter gespielt, bis nur noch ein Teilnehmer übrig bleibt (oder 2 – 3, die, ohne nachzulassen, immer weiter kämpfen und jede Anweisung richtig ausführen). Danach kommt ein dt. Teilnehmer zum Zuge, der jetzt mit „seinen Präpositionen“ Sätze bildet: „*das Buch liegt auf dem Tisch*“ usw., und die frz. Teilnehmer führen die Bewegungen aus.

## Variante:

Fortgeschrittene Teilnehmer könnten die Sätze in der jeweiligen Zielsprache bilden (Training der Fälle nach Präpositionen für die Franzosen).

## Bemerkung:

Anhand der richtigen Bewegungen wird ersichtlich, ob die Teilnehmer sich die Präpositionen gut eingepägt haben oder nicht.

## Dominos

### Objectif :

Acquisition linguistique (pour débutants)

### Nombre de participants :

2 - 4

### Déroulement :

L'animateur aura préparé auparavant un jeu de dominos, avec 28 dominos portant non pas des chiffres, mais un mot d'un côté et une image de l'autre. S'il y a 2 participants, chacun reçoit 7 dominos.

S'il y a 3 ou 4 participants, chacun en reçoit 6. Sur le principe du jeu de dominos, il va donc s'agir d'aligner les dominos les uns à la suite des autres, en faisant suivre un mot par l'image qui lui correspond et vice-versa. Lorsqu'un participant ne peut placer aucun de ses dominos, il en tire un dans la pioche. Le premier participant qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui a gagné.

### Remarque :

On peut également demander aux participants de dire à haute voix, en langue maternelle, le mot qu'ils posent, et de le faire répéter aux partenaires en langue cible.



fleur



moto



livre

# Dominos

## Ziel:

Spracherwerb (für Anfänger)

## Teilnehmerzahl:

2 - 4

## Spielablauf:

Der Teamer hat bereits ein Dominospiel mit 28 Steinen vorbereitet, auf denen statt Zahlen Wörter und Bilder sind. Wenn 2 Personen spielen, bekommt jeder 7 Dominosteine, wenn 3 oder 4 spielen, dann bekommen sie jeweils nur 6 Steine. Nach dem Prinzip des klassischen Dominospiels geht es darum, die Wörter mit den entsprechenden Bildern anzulegen. Wenn ein Teilnehmer nicht legen kann, muss er ziehen. Der erste Teilnehmer, der alle seine Dominosteine gelegt hat, hat gewonnen. Wenn niemand alle seine Dominosteine ablegen konnte, so hat derjenige gewonnen, der die wenigsten Steine übrig hat.

## Bemerkung:

Man kann auch von den Teilnehmern verlangen, dass sie das Wort, das sie ablegen, in der Muttersprache laut sagen und es dann die anderen Teilnehmer in der Zielsprache wiederholen lassen.



Blume



Roller



Buch

## L'espace-dico / le jeu du post-it

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 6

### Déroulement :

Former des tandems binationaux à qui l'on distribue des post-it (étiquettes autocollantes). Dans un espace déterminé, chaque tandem colle le plus de post-it possible sur les objets de son choix, en indiquant le nom de chaque objet en allemand et en français avec son article.

## Raumwörterbuch / das Post-it-Spiel

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 6

### Spielablauf:

Es werden binationale Tandems gebildet, denen Post-its verteilt werden.

Jedes Tandem bekommt die Aufgabe, auf Gegenstände ihrer Wahl in denen der Gruppe zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten Post-its zu kleben.

Darauf schreiben sie sowohl auf Deutsch als auch auf Französisch die Bezeichnung mit dem Artikel des jeweiligen Gegenstandes.

# L'état d'esprit

## Objectifs :

Déblocage  
Dynamique de groupe  
Acquisition linguistique

## Nombre de participants :

pas plus de 16

## Déroulement :

Tous les participants forment un cercle. Chacun cherche via un contact visuel un partenaire, si possible une personne située juste en face. Le meneur de jeu commence afin de montrer un exemple. Il s'avance de deux pas dans le cercle, prononce son prénom de façon bien distincte et l'état d'esprit dans lequel il se trouve actuellement (ex : « fébrile »). Il revient ensuite à sa place. Son partenaire d'en face s'avance à son tour, répète le prénom et l'état d'esprit mentionné (« fébrile »), puis mime celui-ci. Il agit comme un interprète qui invente le langage corporel pour représenter l'état d'esprit cité. Il revient alors à sa place et tous les participants répètent le prénom, le mot et le mime. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

## Matériel :

Assez d'espace dans la pièce.

## Remarque :

Cette activité est adaptée au début d'une rencontre et a pour objectif la création d'un sentiment de groupe chez les participants. De la répétition et de la transcription d'un état d'esprit individuel naissent l'empathie et la confiance. Cet exercice doit être conduit avec soin dans la mesure où il traite des dispositions d'esprit personnelles (fatigue, attente, crainte, curiosité, ouverture etc.).

# Bestandsaufnahme

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gruppendynamik  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

nicht mehr als 16

## Spielablauf:

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Dann suchen sie sich per Blickkontakt einen Partner, der ihnen im Kreis möglichst gegenüber steht. Die Spielleitung beginnt, um ein Beispiel zu zeigen. Sie tritt ein paar Schritte in den Kreis hinein und sagt deutlich ihren Vornamen und den Gefühlszustand, in dem sie sich gerade befindet. z.B.: „aufgeregt“. Dann tritt sie wieder in den Kreis zurück. Der Partner gegenüber tritt nun in den Kreis, wiederholt den Vornamen und den Begriff (aufgeregt) der vorherigen Person und stellt pantomimisch den Gefühlszustand „aufgeregt“ dar. Er fungiert wie ein Übersetzer, der die Körpersprache für den genannten Zustand erfindet. Dann tritt er wieder in den Kreis zurück und alle Teilnehmer wiederholen gemeinsam den Namen, das Wort und die pantomimische Darstellung. So geht es reihum, bis alle dran waren.

## Material:

Platz im Raum

## Bemerkung:

Dieses Spiel ist für den Anfang der Begegnung geeignet und hat zum Ziel, dass die Teilnehmer ein Gruppengefühl entwickeln. Durch die Wiederholung und Übersetzung des eigenen Zustands entsteht Empathie und Vertrauen. Das Spiel muss sorgfältig angeleitet werden. Es geht um die innere Befindlichkeit (müde, erwartungsvoll, ängstlich, neugierig, offen, etc.).

## Faire sa valise

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 6

### Déroulement :

Le but du jeu est d'énumérer les objets que l'on emmènerait en vacances, (à la plage, à la montagne, à la campagne, etc.) et de remplir ainsi sa valise, en nommant tous les objets en français et en allemand. Une fois la valise remplie, on sort au hasard un objet après l'autre de la valise et les participants doivent retrouver le nom allemand et français.

### Variante :

Les participants sont assis en cercle. Chaque participant doit dire ce qu'il emporterait dans sa valise (ex : « Je mets mes chaussures dans ma valise ») Puis, le participant suivant doit répéter ce qu'ont dit les participants avant lui (ex : « je mets mes chaussures et mes chaussettes dans ma valise ») et ajouter son propre objet, et ainsi de suite.

### Remarque :

Ce jeu permet d'acquérir du vocabulaire de base et de travailler en même temps les articles, les pluriels, etc.

# Koffer packen

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 6

## Spielablauf:

In dem Spiel geht es darum, Gegenstände auf Deutsch und auf Französisch aufzuzählen, die man in einen Koffer einpacken würde, um in den Urlaub zu fahren (an den Strand, in die Berge, auf das Land usw.). Wenn der Koffer fertig gepackt ist, werden die Gegenstände nacheinander herausgenommen und die Teilnehmer müssen die jeweilige Bezeichnung in beiden Sprachen wiederfinden.

## Variante:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder sagt, was er im Koffer mitnehmen würde (z.B.: „Ich packe meine Schuhe in den Koffer.“) Der nächste muss erst wiederholen, was die anderen vorher eingepackt haben, bevor er selbst sagt, was er mitnimmt (z.B.: „Ich packe meine Schuhe und meine Socken in den Koffer.“). So geht es mindestens eine Runde.

## Bemerkung:

Dieses Spiel bietet die Möglichkeit, Grundvokabular zu lernen und dabei die Artikel und die Pluralformen zu üben.

## Famille Lambda

### Objectifs :

Déblocage  
Dynamique de groupe

### Nombre de participants :

minimum 10

### Durée :

10 minutes

### Déroulement :

Le meneur de jeu a préparé une histoire en français et une en allemand retraçant par exemple une journée type dans la famille Lambda et comportant un nombre de personnages équivalent à la moitié du nombre de participants. Une rangée de chaises alignées dos à dos est constituée. Chaque rangée représente une équipe binationale. Chaque participant de l'équipe A se voit attribuer par le meneur de jeu un personnage qu'il doit mémoriser (par exemple Oncle Tom, Mamie Odette etc.) Les membres de l'équipe B se voient également affecter chacun un personnage de la même histoire (deux participants appartenant à deux équipes différentes se partagent donc un personnage). Le meneur de jeu lit ensuite à voix haute et de façon bien distincte l'histoire en français ou en allemand. Dès que leur personnage est mentionné, les participants correspondants doivent se lever, faire le plus rapidement possible le tour des deux rangées de chaises dans le sens des aiguilles d'une montre et revenir à leur place. L'équipe compte les points (les participants les plus rapides rapportant à chaque fois un point à leur équipe).

Le jeu est terminé dès que l'histoire s'arrête. On change les équipes, les nouveaux personnages sont distribués puis la deuxième histoire (dans l'autre langue) est lue à voix haute.

### Variante :

On peut choisir deux histoires identiques ou non. Le sujet est aussi adaptable au public concerné.

### Matériel :

Une grande salle, deux rangées de chaises, une histoire en français et une histoire en allemand.

### Remarque :

Il est important d'éloigner les obstacles éventuels situés dans la pièce et qui risquent de gêner les coureurs.



# Familie Lambda

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gruppendynamik

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Dauer:

10 minutes

## Spielablauf:

Die Spielleitung hat eine Geschichte auf Französisch und eine Geschichte auf Deutsch vorbereitet, zum Beispiel ein typischer Tag bei der Familie Lambda, zu der eine bestimmte Anzahl von Personen gehört, die der Hälfte der Teilnehmeranzahl entspricht. Alle Teilnehmer sitzen Rücken an Rücken auf zuvor aufgestellten Stuhlreihen. Jede Stuhlreihe ist von einem binationalen Team besetzt. Die Teilnehmer des Teams A bekommen vom Spielleiter eine Rolle zugeteilt (zum Beispiel Onkel Tom, Omi Odette, usw.). Die Mitglieder von Team B erhalten ebenfalls eine Rolle aus der gleichen Geschichte (d.h. also, zwei Teilnehmer aus verschiedenen Teams teilen sich die gleiche Rolle). Der Spielleiter liest nun laut und deutlich die Geschichte auf Französisch oder auf Deutsch vor. Sobald der Name der Figur in der Geschichte genannt wird, müssen diese Teilnehmer aufstehen und so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn um die beiden Stuhlreihen herumlaufen, um dann wieder auf ihren Platz zu kommen. Das Team zählt die Punkte (die schnellsten Teilnehmer erhalten einen Punkt). Das Spiel ist beendet, sobald die Geschichte aus ist. Die Teams werden neu zusammengestellt,

die Rollen neu verteilt und die zweite Geschichte, diesmal in der anderen Sprache, wird laut vorgelesen.

## Variante:

Man kann zwei identische Geschichten auswählen, oder auch nicht. Das Thema lässt sich an die Zielgruppe anpassen.

## Material:

Ein großer Raum, zwei Stuhlreihen, eine Geschichte auf Französisch, eine Geschichte auf Deutsch.

## Bemerkung:

Es ist wichtig, eventuelle Hindernisse im Raum aus der Reichweite der Spieler zu räumen.

## La foire aux mots

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 20

### Déroulement :

Chaque participant reçoit une fiche sur laquelle est inscrite une lettre de l'alphabet. On crée deux postes (un français, un allemand) à deux extrémités de la pièce, tenus chacun par un meneur de jeu. Les participants sont debout au milieu, entre les deux postes.

Il s'agit pour les participants de former des mots de 4 lettres en français ou en allemand. Lorsque 4 participants ont réussi à former un mot ensemble, ils doivent se rendre au poste correspondant à la langue du mot en question. L'animateur vérifie que le mot est orthographié correctement, puis inscrit une barre (correspondant à un point) sur la fiche de chacun. Les 4 participants essaient alors de former un nouveau mot de 4 lettres, soit ensemble, en intervertissant simplement l'ordre de leurs lettres, soit avec d'autres participants, le but étant de former le plus de mots possible et de rassembler le plus de points possible.

Il est interdit de constituer deux fois le même mot, même avec des personnes différentes. Il est par contre possible de valider auprès des deux postes un mot orthographié de la même façon dans les deux langues (ex : IDEE).

Chaque poste note les mots au fur et à mesure. Les deux listes sont affichées et comparées en fin de jeu.

### Variante :

On peut commencer par des mots de 3 lettres, puis 4 lettres, puis 5 lettres, etc. À la fin du jeu, les participants forment des groupes de 10-12 personnes. Chaque groupe doit, en un temps donné, former le mot le plus long possible à partir des lettres dont il dispose.

### Remarque :

- > Ne pas utiliser les lettres trop rares comme Q, X, Y, Z...
- > Certaines lettres, relativement rares, peuvent être combinées avec d'autres et être utilisées au choix pendant le jeu, telles que : C/K, C/CH, V/W, etc.
- > Les voyelles, très courantes, doivent être doublées, voire triplées.
- > Certaines lettres assez courantes peuvent également être doublées : L, N, R, S...

# Die Buchstabenbörse

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 20

## Spielablauf:

Jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel mit einem Buchstaben. Zwei Stationen (eine deutsche, eine französische) werden in zwei entgegengesetzten Ecken des Raumes gebildet, an denen jeweils ein Teamer steht. Die Teilnehmer stehen alle in der Mitte zwischen beiden Stationen.

Es sollen deutsche oder französische Worte mit vier Buchstaben gebildet werden. Wenn sich vier Teilnehmer für ein Wort gefunden haben, laufen sie entsprechend der Sprache zur deutschen bzw. zur französischen Station und, wenn das Wort richtig geschrieben ist, bekommt jeder einen Strich (Punkt) auf seinen Zettel. Danach können sie versuchen, durch Umstellen mit denselben Teilnehmern oder aber mit anderen Teilnehmern ein neues Wort zu bilden. Ziel ist es, möglichst viele Wörter zu bilden bzw. möglichst viele Striche zu sammeln.

Es darf nicht zweimal dasselbe Wort gebildet werden, auch nicht mit neuen Teilnehmern. Wörter, die in beiden Sprachen gleich geschrieben werden (z.B.: IDEE) bekommen bei jeder Station einen Punkt.

An jeder Station werden alle Wörter, die gebildet wurden, notiert und nach Spielende aufgehängt und übersetzt bzw. verglichen.

## Variante:

Es wird mit Worten mit 3 Buchstaben begonnen, danach mit 4 Buchstaben, dann mit fünf Buchstaben usw. Im Anschluss werden Gruppen von 10 - 12 Teilnehmern gebildet. Innerhalb einer bestimmten Zeit sollen sie ein möglichst langes Wort aus ihren Buchstaben bilden.

## Bemerkung:

- > Sehr seltene Buchstaben wie z. B. X, Y, Z, Q werden nicht verwendet.
- > Relativ seltene Buchstaben werden mit einem anderen kombiniert, so dass sie im Spiel wahlweise verwendet werden können, z. B. C/K, C/CH, V/W.
- > Vokale werden doppelt oder dreifach verwendet.
- > Häufige Buchstaben wie z. B. R, S, N, L... können auch verdoppelt werden.

## Le guide d'aveugle

### Objectifs :

Déblocage  
 Instauration de la confiance  
 Stratégies de communication

### Nombre de participants :

indifférent

### Déroulement :

Des tandems franco-allemands sont constitués. Une personne ferme les yeux ou bien ceux-ci sont bandés. Le meneur de jeu explique qu'il s'agit d'une activité non verbale pour laquelle le calme et la concentration sont nécessaires. La personne « voyante » guide prudemment par le bras la personne « aveugle » à travers la pièce et la laisse toucher les objets, les murs et les surfaces. Il est également possible de quitter la pièce et de se rendre à l'extérieur. Il s'agit de guider de manière sûre le partenaire et de le laisser sentir un certain nombre de choses. Au bout de 7 minutes environ, la personne « voyante » cherche un endroit où s'arrêter, le foulard est enlevé et/ou les yeux s'ouvrent. Le tandem échange brièvement ses impressions, puis les rôles sont intervertis.

### Matériel :

Aucun; le cas échéant, des foulards.  
 Une grande pièce vide.

### Variantes :

Le tandem s'accorde préalablement sur un appel ou un son facile à émettre. Ensuite, la personne « aveugle » est, non plus guidée par le bras, mais exclusivement par le son. Dans le cas où celui-ci n'est plus audible, la personne « aveugle » doit s'arrêter immédiatement. Si le tandem fonctionne bien, la direction et le rythme peuvent changer plus souvent.

### Remarques :

Cette activité appartient à la catégorie des exercices visant l'instauration de la confiance. C'est pourquoi elle exige le calme et la concentration. Il est important de veiller à ce que personne ne parle. Cet exercice doit être conduit avec respect, sans quoi les résistances ne sauraient être brisées. Il faut également faire attention aux autres personnes présentes dans la pièce.

# Blindenführer

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Vertrauensbildung  
Kommunikationsstrategien

## Teilnehmerzahl:

beliebig

## Spielablauf:

Es werden deutsch-französische Tandems gebildet.  
Eine Person schliesst die Augen oder bekommt diese verbunden.  
Die Spielleitung erklärt, dass es sich um ein non-verbales Spiel handelt, bei dem Ruhe und Konzentration wichtig sind. Die sehende Person führt nun die „blinde“ Person am Arm vorsichtig durch den Raum und lässt sie Gegenstände, Wände, Flächen berühren. Gegebenenfalls kann der Raum auch verlassen werden und das Aussengelände mit einbezogen werden. Es geht darum, den anderen sicher zu führen und ihn dabei einiges erspüren zu lassen.  
Nach ca. 7 Minuten sucht der Sehende einen Platz zum Anhalten, das Tuch wird abgenommen/die Augen geöffnet. Beide tauschen sich kurz über das gemeinsam Erlebte aus. Dann werden die Rollen getauscht.

## Material:

Keines; ggf. Tücher.  
Ein großer, leerer Raum.

## Varianten:

Das Tandem einigt sich vorher auf einen Lockruf, einen Ton, der einfach zu produzieren ist. Dann wird der Blinde nicht mehr am Arm geführt, sondern ausschliesslich von dem Lockruf geleitet. Wenn dieser nicht mehr zu hören ist, muss der Blinde sofort stehenbleiben. Wenn das Tandem gut zusammen arbeitet, können Richtung und Tempo öfter gewechselt werden.

## Bemerkungen:

Das Spiel gehört zu den Vertrauensspielen und erfordert Ruhe und Konzentration. Es ist wichtig, dass dabei nicht gesprochen wird. Möchte jemand nicht alles mitmachen, ist dies zu berücksichtigen. Die Übung muss mit Respekt durchgeführt werden. Dabei ist auch wichtig, auf die anderen im Raum zu achten.

## Les images parlent

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

petit(s) groupe(s) de 8-10

### Déroulement :

Offrir aux participants un grand choix d'images (tableaux, illustrations, collages, cartes postales).

Chaque participant doit choisir une ou plusieurs images (en fonction du nombre d'images mises à disposition) qui lui rappellent des souvenirs, qui lui évoquent quelque chose, dans lesquelles il se reconnaît en partie...

Chacun explique ensuite brièvement au groupe les raisons de ce choix, dévoile ce que l'image lui rappelle et les sentiments qu'elle fait naître, et répond aux éventuelles questions du groupe.

Selon le niveau du groupe, les participants pourront s'exprimer dans la langue étrangère ou dans la langue maternelle, en veillant alors à parler de façon simple, afin que les autres puissent le comprendre.

En fonction du niveau linguistique du groupe, l'animateur pourra afficher certaines expressions de base, servant à la présentation des symboles dans les deux langues.

(ex : « J'ai choisi cette image parce que... »/ « Ich habe dieses Bild gewählt, weil... »).

### Matériel :

Le succès de cette activité est très dépendant de la richesse et de la qualité des documents visuels mis à disposition.

Il est recommandé de s'y prendre à l'avance, de s'être laissé le temps de collecter les images appropriées (paysages, personnes en situation...).

### Remarque :

Jeu à faire en petit groupe pour que la présentation des images en plénum ne soit pas trop longue, et plus approprié en fin de séjour, lorsque les personnes se connaissent déjà bien.

Il est aussi possible de faire ce jeu en tandem. Chaque personne choisit une ou plusieurs images de son choix, puis on forme des tandems binationaux qui s'isolent alors pour échanger sur le choix de ces images et pour faire plus ample connaissance.

# Bilder sprechen

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

kleine Gruppe(n) von 8 - 10 Personen

## Spielablauf:

Aus einer größeren Sammlung vorbereiteter Bilder (Fotos, Postkarten etc.)

wählen die Teilnehmer eines oder mehrere aus, zu denen sie Erinnerungen, Einfälle oder besondere Gefühle haben und in denen sie sich auch teilweise erkennen.

Danach erzählt jeder der Gruppe kurz etwas zu seiner Wahl: warum er das Bild ausgewählt hat, welche Gefühle es auslöst, woran es ihn erinnert und beantwortet mögliche Fragen.

Je nach Sprachniveau der Gruppe können sich die Teilnehmer entweder in der Ziel- oder in der Muttersprache ausdrücken. Wenn sie in ihrer Muttersprache reden, müssen sie darauf achten, sich einfach auszudrücken, damit sie von den anderen verstanden werden. Außerdem kann der Teamer ein paar wichtige Formulierungen, die zur Vorstellung der Bilder nötig sind, anschreiben. (z.B.: „Ich habe dieses Bild gewählt, weil... / J'ai choisi cette image parce que...“).

## Material:

Die Aktivität hängt sehr von Umfang und Qualität des Bildmaterials ab.

Es empfiehlt sich daher, geeignete Bilder (Landschaften, Menschen in Situationen usw.) über einen längeren Zeitraum zu sammeln.

## Bemerkung:

Für dieses Spiel sind kleine Gruppen geeignet, damit die Präsentation der Bilder im Plenum nicht zu lange dauert. Diese Aktivität ist gut gegen Ende des Aufenthaltes durchführbar, wenn die Teilnehmer sich schon gut kennen. Es besteht auch die Möglichkeit, das Spiel in Tandems zu machen. Jeder wählt eines oder mehrere Bilder aus. Es werden binationale Tandems gebildet, die sich dann über die Wahl der Bilder unterhalten und sich noch besser kennenlernen können.

## J'ai des problèmes

(jeu de dés)

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

groupes binationaux de 4 participants.

### Déroulement :

Les 4 participants reçoivent une planche de jeu, des pions et un dé.

Ce qui est représenté dans chaque case :

- > des problèmes quelconques avec sa voiture (panne, pneu crevé..).
- > des garages et des stations-service qui doivent être recherchés lors de pannes
- > des cafés et des restaurants dans lesquels l'automobiliste peut se reposer.

Chaque participant lance une fois le dé et place son pion.

S'il tombe sur une case « panne », il doit reculer jusqu'au plus proche garage ou station-service. Il passera alors deux fois son tour (ceci est aussi valable si on tombe directement sur la case « garage » ou « station-service »).

S'il tombe sur la case « café » ou « restaurant », il passera une fois son tour. Si un participant arrive sur une case déjà occupée, le participant qui attend peut alors repartir.

L'arrivée doit être atteinte avec un lancé de dé exact (le participant en tête doit attendre aussi longtemps qu'il faut, jusqu'à ce que le chiffre du dé soit équivalent au nombre de cases qu'il lui reste à parcourir pour atteindre l'arrivée).

### Exemple :

case « garage » :

*Je dois attendre ici et passer 2 tours.*

case « station service » :

*Je dois faire le plein et attendre 2 tours.*

case « voiture en panne » :

*J'ai un pneu crevé (par ex.), je dois reculer et trouver un garage, puis passer 2 tours.*

case « café/restaurant » :

*Je passe un tour.*

### Matériel :

Planche de jeu (préparée à l'avance), pions, dés.



# Ärger mit...

(Würfelspiel)

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

binationale Vierergruppen

## Spielablauf:

Jeweils 4 Teilnehmer bekommen einen Spielplan, Spielfiguren und einen Würfel.

Die Bilder auf den Feldern symbolisieren

> Probleme mit dem Auto

(z.B. Reifenpanne)

> Werkstätten und Tankstellen, die bei Pannen aufgesucht werden müssen

> Cafés oder Restaurants, in denen sich der Fahrer erholen kann.

Kommt eine Spielfigur auf ein Feld „Autopanne“, so muss sie zurück in die letzte Werkstatt bzw. Tankstelle.

Auf diesem Feld muss jeweils 2 Runden ausgesetzt werden (auch wenn die Spielfigur direkt durch Würfeln darauf gekommen ist).

In Cafés oder Restaurants muss die Spielfigur eine Runde ausgesetzt werden. Wenn eine Werkstatt, ein Café etc. besetzt ist, so kann die Spielfigur, die bereits wartet, weitergehen.

Das Ziel muss mit der passenden Zahl erreicht werden, gegebenenfalls muss der Teilnehmer davor warten, bis er die richtige Zahl würfelt.

## Beispiel:

Feld mit „Werkstatt“:

*Ich muss hier warten und zwei Runden aussetzen.*

Feld „Tankstelle“:

*Ich muss tanken und zwei Runden aussetzen.*

Feld „Autopanne“:

*Mein Reifen ist kaputt (z. B.) ich muss zurück in die Werkstatt.*

Feld „Café/Restaurant“:

*Ich kann mich hier erholen und setze eine Runde aus.*

## Material:

vorbereiteter Spielplan, Spielfiguren, Würfel.

## J'aime tes genoux

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

(pour débutants)

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les participants sont assis en cercle. Chacun pioche une carte d'un jeu de 32 ou 54 cartes et doit en retenir la couleur (pique, carreau, cœur ou trèfle). L'animateur ramasse les cartes et les pioche les unes après les autres et en annonçant à chaque fois la couleur. S'il pioche par exemple carreau, tous les participants ayant la couleur carreau doivent se décaler d'une place vers la gauche et s'asseoir sur les genoux de leur voisin. On pioche la carte suivante, etc. sachant que les participants se déplacent toujours dans le même sens. Un même participant peut avoir plusieurs participants sur ses genoux. Tout participant qui en a un autre sur les genoux doit passer son tour jusqu'à ce que ses genoux soient libres. Le jeu s'arrête (par exemple) lorsque le premier participant a fait un tour complet et est revenu à sa place initiale.

### Remarque :

L'animateur doit annoncer les couleurs tour à tour en français et en allemand, afin que les participants se familiarisent avec les couleurs d'un jeu de cartes dans l'autre langue. On peut aussi utiliser des fiches de couleur (ex. : vert, bleu, jaune et rouge) ou toute autre chose (ex. : camion, voiture, vélo, trottinette) à la place d'un jeu de cartes.

# Knieprobe

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb (für Anfänger)

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder zieht eine Karte aus einem 32er oder 54er Kartenspiel und merkt sich die Farbe (Pik, Karo, Herz oder Kreuz). Der Teamer sammelt die Karten wieder ein und mischt sie. Dann zieht er eine nach der anderen und verkündet jedes Mal laut die entsprechende Farbe. Wenn er z. B. Karo zieht, müssen alle Teilnehmer, die Karo haben, um einen Platz nach links rutschen und sich auf den Schoß ihres Nachbarn setzen. Der Teamer zieht die nächste Karte usw. Die Teilnehmer bewegen sich immer in dieselbe Richtung. Ein Teilnehmer kann mehrere Teilnehmer auf dem Schoß haben. Jeder, der einen anderen auf dem Schoß hat, muss sitzen bleiben, bis sein Schoß wieder frei wird. Das Spiel endet (beispielsweise), wenn der erste Teilnehmer an seinem ursprünglichen Sitz wieder angekommen ist.

## Bemerkung:

Der Teamer sollte die Farbe der Karten abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch ansagen, damit das Spiel die Möglichkeit bietet, die vier Spielkartenfarben in der anderen Sprache zu lernen. Mit einem UNO-Kartenspiel könnten die vier Farben grün, gelb, blau und rot gelernt werden oder man verwendet Karteikarten um so ganz andere Wörter zu lernen (z.B. LKW, Auto, Fahrrad, Roller).

## Jeu de dés – objets

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

4 - 8, petits groupes de 4

### Déroulement :

Chaque groupe de 4 participants reçoit une planche de jeu, des pions et un dé.

Un participant lance le dé, avance avec son pion, mais avant de le placer sur la case correspondante, il doit dire quel objet il voit sur le dessin représenté dans la case.

Par exemple, s'il s'agit de meubles : *c'est un fauteuil.*

S'il y a déjà un ou plusieurs pions sur la case, il doit dire : *c'est aussi un fauteuil.*

Les autres participants doivent alors contrôler si c'est bien le nom de l'objet.

Si la phrase n'est pas correcte (erreur quant au substantif ou à l'article), le participant doit faire reculer son pion jusqu'à la case précédant le dernier pion.

Le but du jeu est de parvenir le plus vite possible et sans faute au centre du jeu (principe du jeu de l'oie).

### Variante :

En fonction du niveau linguistique des participants, on peut varier les réponses :  
introduire des adjectifs, des articles...

*C'est un canapé bleu...*

*C'est un canapé bleu et confortable. ...*

*Ce canapé est bleu et confortable...*

### Matériel :

Des planches de jeu propres, soignées et attrayantes ; les objets figurant dans les cases peuvent avoir été découpés dans des prospectus publicitaires, puis collés sur la planche de jeu de type « jeu de l'oie » ou en forme d'escargot, de pyramide, etc.

Pions : on peut utiliser des pièces de monnaie différentes.  
Dés.

# Würfelspiel – Gegenstände

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

4 - 8, sonst binationale Kleingruppen  
à 4 Personen

## Spielablauf:

Jeweils vier Teilnehmer erhalten einen vorbereiteten Spielplan, Spielfiguren und einen Würfel.

Jeder Teilnehmer würfelt einmal, setzt seine Spielfigur entsprechend vorwärts und sagt vor dem Absetzen, um welchen Gegenstand es sich in dem Feld handelt, z.B. wenn es sich um Möbel handelt:

*Das ist ein Sessel.*

Steht bereits eine Spielfigur auf dem Feld, muss es heißen:

*Das ist auch ein Sessel.*

Dabei kontrollieren die anderen Teilnehmer, ob die Aussage stimmt.

Macht ein Teilnehmer einen Fehler (z.B. falsches Wort oder falscher Artikel), so muss er seine Spielfigur auf das Feld hinter der letzten Spielfigur zurücksetzen.

Ziel des Spiels ist es, die Mitte schnell und fehlerfrei zu erreichen.

## Variante:

Je nach Sprachniveau der Teilnehmer können die Aussagesätze variiert werden:

Einfügen von Adjektiv, Artikel...

*Das ist ein Bett.*

*Das ist ein gemütliches Sofa.*

*Dieses Sofa sieht gemütlich aus.*

## Material:

Gut ausgearbeitete Spielpläne; dazu können beispielsweise Gegenstände aus Werbeprospekten ausgeschnitten werden und auf eine spiralförmig angelegte Kästchenschlange aufgeklebt werden.  
Spielfiguren: hier können auch unterschiedliche Münzen zum Einsatz kommen, Würfel.

## Jeu des familles

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

L'animateur a préparé des cartes sur le principe du jeu des 7 familles, avec par exemple des instruments de musique.

Il les distribue aux participants.

(nombre de cartes = 4 x le nombre de participants, familles de 4 cartes par sujet, les sujets dans les 2 langues).

Chaque participant interroge un autre participant pour compléter ses familles, toujours dans l'autre langue. Si l'autre a la carte demandée, il doit la donner. S'il répond par non, c'est à son tour de jouer.

### Remarque:

Le choix du sujet dépend du type de rencontre, du niveau linguistique...

# Quartett

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Der Teamer hat Quartettkarten vorbereitet, z.B. mit Musikinstrumenten. Er verteilt diese Karten an die Teilnehmer, dabei erhält jeder Teilnehmer 4 Karten (Anzahl der Karten = 4 x Anzahl der Teilnehmer, 4 Karten pro Thema, die Themen in beiden Sprachen auf den Karten).

Jeder Teilnehmer versucht nun, sein Quartett zu vervollständigen, indem er seine Mitspieler in der anderen Sprache befragt. Hat der Befragte die Karte, muss er sie abgeben, wenn nicht, ist er jetzt an der Reihe zu fragen.

## Bemerkung:

Die Auswahl der Themen auf den Karten hängt von der Art des Austausches, vom Sprachniveau ab, etc.

## Le jeu du catalogue

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Systématisation

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Des noms d'objets et/ou des objets dessinés sont affichés au mur. Les participants sont assis en cercle et une chaise manque (l'animateur est au début celui qui reste debout au milieu du cercle). On distribue des cartes-objets (format carte postale) à chaque participant assis, sur lesquelles sont désignés ou représentés les objets du catalogue (affichés au mur). Les participants doivent faire attention de ne pas montrer leur carte à leurs voisins. L'animateur, debout au milieu du cercle, va maintenant tenter de s'approprier une place assise, en posant une question :

*Qui a le pain ?*

*Où est-ce que je peux acheter du pain ?*

*Combien coûte-t-il ?*

Ces structures auront déjà été introduites, fixées à l'écrit et affichées visiblement pour chacun des participants. Le participant qui a la carte-objet « le pain » doit répondre précisément aux questions posées :

*J'ai le pain.*

*Tu peux acheter du pain ici.*

*Le pain coûte 2 euros.*

Dès qu'il a répondu, il doit offrir sa place assise au meneur de jeu et c'est à son tour de poser une question.

### Variante :

Le catalogue affiché au mur peut être le fruit d'un « brainstorming » collectif, d'une réflexion sur un thème commun. Les cartes-objets seront alors écrites par les participants, puis distribuées. D'autres exemples de catalogues : liste de courses (produits alimentaires), demander de l'aide, transports en commun, etc.

### Matériel :

Affiches (papier format A1), feutres, cartes bristol, cahiers (bloc-notes).

### Remarque :

Le jeu du catalogue est très souple : un groupe de débutants peut s'exercer à produire un mini-dialogue, en revanche, avec un groupe d'avancés, le jeu sera un très bon support pour l'entraînement à l'expression libre. D'une manière générale, cette activité permet d'exercer et de consolider des structures grammaticales, des expressions et du vocabulaire introduits auparavant.



# Listenspiel

## Ziele:

Spracherwerb  
Systematisierung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Eine Liste mit geschriebenen und/oder gezeichneten Objekten hängt an der Wand. Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Es ist jedoch ein Stuhl weniger vorhanden als es Teilnehmer gibt. Nun werden Kärtchen in Postkartengröße oder halber Postkartengröße, auf denen die gleichen Objekte geschrieben oder gezeichnet sind (Liste), an die Teilnehmer verteilt. Jeder sitzende Teilnehmer erhält eine Karte mit einem Objekt, die er seinen Nachbarn nicht zeigt. Ein Teilnehmer (beim ersten Mal am besten der Teamer) beginnt in der Mitte des Kreises. Durch eine Frage muss er versuchen, einen Platz zu bekommen. Beispiel:

*Wer hat das Brot?*

*Wo kann ich Brot kaufen?*

*Wie viel kostet das Brot?*

Diese Strukturen sind vorher eingeführt worden und für jeden Teilnehmer sichtbar festgehalten (Plakate). Derjenige Teilnehmer im Kreis, der das Brot auf seiner Karte hat, muss nun genau auf die Frage bezogen antworten:

*Ich habe das Brot.*

*Hier kannst du Brot kaufen.*

*Das Brot kostet 2 Euro.*

Sobald er geantwortet hat, muss er dem stehenden Teilnehmer seinen Platz anbieten. Er ist nun an der Reihe, zu fragen.

## Variante:

Die Liste kann an der Tafel (Plakat) durch ein gemeinsames „Brainstorming“ der Teilnehmer zu einem bestimmten Thema erstellt werden. Dann werden gemeinsam die Kärtchen beschrieben und anschließend verteilt.

Weitere Beispiele für Wortlisten:

Einkaufszettel (Lebensmittel), nach Hilfen fragen, öffentliche Verkehrsmittel usw.

## Material:

Plakate (A1), Stifte, Karteikarten, Notizzblöcke.

## Bemerkung:

Das Listenspiel ist sehr variabel: mit ihm kann in Anfängergruppen sehr gut ein fester Mini-Dialog eingeübt werden, in Fortgeschrittenengruppen kann es als Sprech Anlass für freies Sprechen dienen. In der Regel steht das Üben und Festigen vorher eingeführter Strukturen, Wendungen und Vokabeln im Vordergrund.

## La main dans le dos

### Objectifs :

Déblocage  
Acquisition linguistique  
pour débutants

### Nombre de participants :

de 10 à 20, nombre impair

### Déroulement :

Les participants forment des couples binationaux qui se mettent en cercle. Un participant reste au milieu et donne des consignes, par exemple « main dans le dos ! ». Les couples suivent les consignes : le participant A place sa main au dos du participant B. Après 3 ou 4 consignes, le participant du milieu frappe dans les mains et les couples doivent vite se séparer pour former de nouveaux couples. Celui qui reste sans partenaire donne à son tour les consignes.

### Remarque :

Ce jeu convient très bien à des débutants. On veillera à alterner les consignes en allemand et les consignes en français.

## Hände auf den Rücken

### Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb für Anfänger

### Teilnehmerzahl:

10 bis 20, ungerade Zahl

### Spielablauf:

Die Teilnehmer teilen sich in binationale Zweiergruppen auf und bilden einen Kreis. Ein Teilnehmer bleibt in der Mitte und gibt die Anweisungen: z.B. „Hand auf den Rücken!“. Die Teilnehmer folgen den Anweisungen, d.h. Teilnehmer A legt seine Hand auf den Rücken des Teilnehmers B. Nach 3 oder 4 Anweisungen klatscht der Teilnehmer in der Mitte in die Hände, und die Paare bilden schnell neue Gruppen. Die Person, die ohne Partner übrig bleibt, gibt nun die Anweisungen.

### Bemerkung:

Dieses Spiel ist für Anfänger sehr gut geeignet. Die Anweisungen sollten abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch gegeben werden.

## Mime tes émotions !

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

10 à 20

### Déroulement :

Le groupe est assis en cercle. L'animateur a préparé des fiches en français et en allemand, sur lesquelles sont décrites une situation particulière et la réaction émotionnelle qui l'accompagne.

Par exemple : « Ton amie avec qui tu as rendez-vous est en retard. Tu attends déjà depuis 20 minutes. Tu t'impatientes puis tu t'énerves en faisant les cent pas. ». Un participant reçoit à tour de rôle une fiche. À l'aide de mimes et de gestes, il doit alors faire deviner au reste du groupe la situation exprimée et la réaction émotionnelle, mais il n'a pas le droit de parler.

Le premier qui trouve la situation et le sentiment décrits prend alors la place du premier participant pour faire deviner une nouvelle situation.

### Remarque :

Ce jeu permet aux participants de prendre conscience des stratégies de communication qui existent en dehors du langage, et des possibilités dont ils disposent pour se faire comprendre même sans parler la langue de l'autre.

## Mime deine Gefühle!

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

### Teilnehmerzahl:

10 bis 20

### Spielablauf:

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis.

Der Teamer hat Kärtchen vorbereitet, auf denen je eine bestimmte Situation und die dazugehörige Emotion notiert ist.

(Beispiel: „Dein Freund/deine Freundin kommt zu spät zum Treffen. Du wartest schon seit 20 Minuten. Du wirst langsam ungeduldig und ärgerlich und gehst auf und ab.“) Jeder Teilnehmer bekommt eine Karte. Einer stellt die Situation pantomimisch dar und darf dabei nicht reden. Die Zuschauer sollen herausfinden, welches Gefühl dargestellt wurde. Der erste, der die beschriebene Situation und das dazugehörige Gefühl errät, ist nun an der Reihe.

### Bemerkung:

Diese Aktivität macht den Teilnehmern bewusst, dass sie über die Sprache hinaus über vielfältige Ausdrucksmöglichkeiten und Kommunikationsmittel verfügen und dass sie sich verständlich machen können, auch wenn sie die Sprache des Anderen nicht oder kaum beherrschen.

## Missions

### Objectif :

Travail en tandem

### Déroulement :

En tandems franco-allemands, les participants vont recevoir différentes petites missions, comme :

- > rapporter un objet précis par exemple de la poste, de la mairie, d'une épicerie, etc. ;
  
- > un seul des deux membres sait où il doit se rendre et dirige l'autre par des indications d'orientation (à gauche, à droite, tout droit...) ;
  
- > si la rencontre a lieu au domicile du partenaire, (c'est à dire dans la ville du groupe français ou du groupe allemand), faire découvrir à l'autre sa propre ville.

# Aufträge

## Ziel:

Tandemarbeit

## Spielablauf:

Es werden deutsch-französische Tandems gebildet, die verschiedene Aufgaben bekommen, zum Beispiel:

- > von der Post, vom Rathaus, oder vom Bäcker (usw.) einen bestimmten Gegenstand mitbringen
- > nur einer der zwei Partner kennt den Weg und muss den anderen durch Beschreibungen führen (rechts, links, geradeaus...)
- > wenn die Begegnung in der Stadt einer der zwei Gruppen stattfindet, muss der Einheimische dem anderen seine Stadt zeigen.

## Molécule

### Objectifs :

Déblocage  
Dynamique de groupe  
Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

à partir de 10

### Durée :

10 minutes

### Déroulement :

Le meneur de jeu inscrit sur une grande feuille de papier les chiffres de 1 à 12 par exemple et y appose à côté, en toutes lettres, le terme correspondant en français et en allemand (exemple : 1, un, eins). Puis tout le groupe répète à voix haute les différents chiffres dans les deux langues. L'activité peut alors commencer. Les participants circulent librement dans la pièce et dès que le meneur de jeu indique un chiffre (en français ou en allemand), ils doivent constituer très rapidement, en se tenant par le bras, de petits groupes dont le nombre de membres est équivalent au chiffre mentionné. Certains se retrouvent automatiquement sans groupe, mais cette situation est de courte durée puisque les participants sont invités à se séparer ; le meneur de jeu cite un autre chiffre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide de terminer l'activité.

### Matériel :

Une grande salle, une grande feuille de papier, des marqueurs de différentes couleurs.

### Variante :

Le meneur de jeu peut inscrire autant de chiffres qu'il y a de participants. Le dernier chiffre appelé sera alors dans l'idéal celui correspondant au nombre de participants afin de réunir tout le groupe bras dessus bras dessous et clore ainsi l'activité de manière positive. Le meneur de jeu a également la possibilité d'appeler deux chiffres au cours de l'exercice.

### Remarque :

Ce jeu peut être utilisé pour constituer des groupes à d'autres fins (par exemple une activité pédagogique qui va suivre).

# Moleküle

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gruppendynamik  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

ab 10

## Spieldauer:

10 Minuten

## Ablauf:

Der Spielleiter schreibt auf ein großes Blatt Papier die Zahlen von 1 bis 12 (zum Beispiel) und schreibt auch das entsprechende Wort in französisch und deutsch daneben (z.B. 1, un, eins...). Dann spricht die ganze Gruppe gemeinsam alle Zahlen in beiden Sprachen laut aus. Nun kann das Spiel beginnen. Die Teilnehmer gehen frei im Raum umher und sobald der Spielleiter eine Zahl in Französisch oder Deutsch nennt, müssen sie sofort kleine Gruppen bilden, die dieser Zahl entsprechen. Dabei können sie sich gegenseitig an den Armen einhaken, wie kleine Moleküle, die sich zusammenfinden. Dabei bleiben normalerweise immer einige Mitspieler übrig, die zu wenig sind, um ein Molekül der verlangten Größe zu bilden. Doch dieser Zustand dauert nicht lange, denn der Spielleiter nennt gleich wieder eine neue Zahl und so weiter, bis er das Spiel als beendet ansieht.

## Material:

Ein großer Raum, ein großes Blatt Papier, Eddings in verschiedenen Farben.

## Variante:

Die Spielleitung kann soviel Zahlen anschreiben, wie es Teilnehmer gibt. Idealerweise entspricht dann die zuletzt genannte Zahl der Gruppengröße, so dass sich alle Teilnehmer untergehakt zusammen finden. So kann das Spiel auf positive Weise abgeschlossen werden.

Der Spielleiter hat während der Übung auch die Möglichkeit, zwei Zahlen gleichzeitig auszurufen.

## Bemerkung:

Dieses Spiel kann dazu benutzt werden, um Gruppen zu bilden, die für eine nachfolgende Übung gebraucht werden.

## Le mot tabou

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 6

### Déroulement :

Chaque participant tire au sort une fiche sur laquelle figure un mot (concret ou abstrait selon le niveau de langue du groupe) et le fait deviner aux autres sans le prononcer, uniquement en décrivant l'objet auquel le mot se rapporte ou en expliquant sa ou ses significations.

## Das Tabu-Wort

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 6

### Spielablauf:

Jeder Teilnehmer zieht einen Zettel, auf dem ein Begriff (konkret oder abstrakt je nach Sprachniveau der Gruppe) geschrieben steht. Dann muss er diesen Begriff beschreiben oder seine Bedeutung(en) erklären, ohne den bezeichneten Gegenstand (oder Handlung, Gefühl usw.) zu nennen.



## Les mots croisés des prénoms

### Objectif :

Déblocage (jeu de prise de contact)

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

L'animateur doit préparer en amont une grille de mots croisés, dans laquelle figurent déjà son prénom et ceux de ses collègues. La grille est affichée au mur et les participants vont tour à tour inscrire leur prénom sur la grille, avec pour seule consigne de réutiliser au minimum une lettre déjà inscrite.

### Remarque :

Ce jeu est idéal à faire à la fin d'une activité en attendant que tout le monde ait fini. C'est aussi le moyen de se familiariser avec les prénoms de l'autre langue, qui peuvent au début sembler inhabituels, et d'apprendre à connaître les noms des participants. On peut laisser la grille affichée pendant la durée du séjour, afin de mémoriser les prénoms.

## Kreuzworträtsel der Vornamen

### Ziel:

Abbau von Hemmungen  
(Kennenlernspiel)

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Der Teamer bereitet im Vorfeld eine Vorlage für ein Kreuzworträtsel vor, in die er bereits seinen Namen und die seiner Kollegen einträgt. Diese Vorlage wird an die Wand gehängt und die Teilnehmer schreiben der Reihe nach ihren Namen hinein, indem sie mindestens einen Buchstaben der bereits eingetragenen Namen wiederverwenden.

### Bemerkung:

Dieses Spiel lässt sich ideal am Ende einer Aktivität durchführen, wenn manche Teilnehmer schon fertig sind und auf die anderen warten müssen. Das Spiel bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sich mit den Vornamen der anderen Sprache vertraut zu machen, die einem am Anfang fremd vorkommen können. Man kann das Plakat zum Erlernen aller Vornamen während des Aufenthalts an der Wand lassen.

## Le nom en mouvement : Der Name in Bewegung

### Objectif :

Déblocage

### Nombre de participants :

minimum 15

### Déroulement :

Les participants sont debout ou assis en cercle. Le premier participant dit son nom et l'accompagne d'un geste quelconque. Son voisin doit alors répéter son nom et le geste associé, avant de lui-même énoncer son nom et trouver un geste. Le troisième participant doit ensuite répéter dans l'ordre les prénoms et gestes des deux participants qui l'ont précédé et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les participants se soient présentés.

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

### Teilnehmerzahl:

mindestens 15

### Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Der erste Teilnehmer sagt den anderen seinen Namen und begleitet ihn mit einer Geste. Der nächste muss dann den Namen und die Geste des ersten Teilnehmers wiederholen, bevor er selbst seinen Namen sagt und eine Bewegung dazu erfindet. Der dritte Teilnehmer muss nun die Namen und Bewegungen seiner zwei Vorgänger wiederholen usw., bis alle Teilnehmer sich vorgestellt haben.

## Les noms de villes

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

L'animateur explique d'abord au groupe comment dire : « D'où viens-tu ? », « Je viens de... », dans les deux langues. Former des tandems binationaux et distribuer à chaque participant une fiche sur laquelle est inscrit le nom d'une ville relativement connue. En posant des questions dans la langue cible, le premier participant va devoir trouver de quelle ville vient le partenaire. Une fois la réponse trouvée, le participant inscrit le nom de la ville sur sa fiche, et c'est au partenaire de poser les questions, à nouveau dans l'autre langue. Puis, on forme de nouveaux tandems, etc.

### Remarque :

Il est nécessaire d'attribuer aux participants des noms de villes, dans le cas où les participants viendraient de petites villes peu connues, qui seraient donc difficiles à deviner. Cependant, si les participants sont originaires de différentes grandes villes, on pourra alors conserver leurs vraies villes d'origine. On veillera à avoir une carte de France et une carte d'Allemagne, accrochées au mur, afin de pouvoir situer les différentes villes et se familiariser avec l'autre pays. On pourra aussi y accrocher des petits cartons avec les noms des villes dont il a été question.

## Die Städtenamen

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Der Teamer erklärt einfache Sätze wie „Woher kommst Du?“, „Ich komme aus...“ in beiden Sprachen. Es werden binationale Tandems gebildet und jeder Teilnehmer erhält eine Karte, auf der der Name einer relativ bekannten Stadt geschrieben steht. Jetzt geht es darum, dass jeder Teilnehmer durch Fragen in der Zielsprache herausbekommt, woher sein jeweiliger Spielpartner kommt. Die richtige Antwort wird auf der Karte notiert und der Partner ist nun an der Reihe, in der anderen Sprache Fragen zu stellen. Dann werden neue Tandems gebildet.

### Bemerkung:

Wenn die Teilnehmer aus kleinen und wenig bekannten Städten kommen, ist es nötig, den Teilnehmern den Namen einer beliebigen größeren Stadt zu geben. Wenn sie aber aus verschiedenen Großstädten kommen, kann man natürlich ihre ursprünglichen Heimatstädte beibehalten. Es sollte darauf geachtet werden, eine Landkarte Frankreichs und Deutschlands dabei zu haben, damit die Teilnehmer die Städte auf der Karte zeigen und sich mit dem anderen Land vertraut machen können. Es ist auch möglich, die Kärtchen mit den Namen der besprochenen Städte auf der Karte anzubringen.

## L'ombre chinoise

### Objectif :

Déblocage (jeu de prise de contact)

### Nombre de participants :

minimum 10, nombre pair

### Déroulement :

Former des couples binationaux. Chacun dessine à tour de rôle le profil de l'autre à l'aide d'un projecteur de diapos et d'une feuille de papier accrochée au mur. À l'intérieur du dessin, chacun écrit (ou dessine) des informations sur lui-même (hobbies, famille, job, etc.). Ensuite, il présente son portrait au groupe. Les portraits restent accrochés aux murs au moins pendant deux jours.

### Variante :

*(plus difficile)*

Chacun écrit (ou dessine) ce qu'il a compris de son partenaire à l'intérieur de son portrait. Ensuite, il présente l'autre devant le groupe. En fonction du niveau du groupe, les Français peuvent se présenter (ou présenter leurs partenaires) en allemand, et vice-versa, à l'aide d'expressions-clés que l'animateur aura affichées auparavant.

### Matériel :

Projecteur de diapos, papier grand format, crayons ou feutres

### Remarque :

La présentation en plénière peut durer assez longtemps si le groupe est grand. On peut dans ce cas former plusieurs petits groupes. Bien pour tout public, verbal ou non-verbal, à faire plutôt en début de séjour.

# Das Schattenspiel

## Ziel:

Abbau von Hemmungen  
(Kennenlernspiel)

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10, gerade Teilnehmerzahl

## Spielablauf:

Zunächst werden binationale Zweiergruppen gebildet. Nacheinander zeichnet nun jeder der Teilnehmer das Portrait seines Partners mit Hilfe eines Diaprojektors auf das an der Wand hängende Papier. Anschließend füllt jeder Teilnehmer sein eigenes Portrait aus, in dem er das Innere ausschreibt oder ausmalt (mit Angaben über Hobbys, Familie, Job usw.). Dann stellt er sein Portrait der Gruppe vor. Die Portraits bleiben mindestens zwei Tage an den Wänden aufgehängt.

## Variante:

(*schwieriger*)

Jeder Teilnehmer schreibt (oder zeichnet) das ins Innere des Portraits des anderen, was er von ihm meint verstanden zu haben. Dann stellt er seinen Partner der Gruppe vor. Je nach Sprachniveau der Gruppe ist es möglich, dass die Teilnehmer sich oder den Partner in der Fremdsprache vorstellen. Dazu können Stichwörter und Ausdrücke vom Teamer im Voraus gegeben werden.

## Material:

Diaprojektor, Papier Format A1,  
Bunt- oder Filzstifte

## Bemerkung:

Wenn die Gruppe sehr groß ist, kann die Vorstellung im Plenum zu lange dauern. Dann würde es sich anbieten, kleinere Gruppen zu bilden. Für jedes Publikum geeignet, verbal oder non-verbal, für Beginn der Begegnung geeignet.

## Le pendu

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10, mais aussi possible en petits groupes

### Déroulement :

L'animateur a préalablement préparé une liste thématique de mots qui concernent directement la rencontre. Cette liste servira éventuellement à la préparation d'un projet (excursion, visite...). Former deux groupes binationaux qui jouent l'un contre l'autre, et qui doivent ensemble deviner les mots. Le meneur de jeu trace autant de tirets que de lettres à deviner, en français et en allemand.

allemand

\_\_\_\_\_  
(BLUME)

français

\_\_\_\_\_  
(FLEUR)

Il faut que ce soit clair pour les participants quel mot est allemand et quel mot est français. Les groupes proposent des lettres à tour de rôle. Si une lettre proposée fait partie du mot, on l'écrit à la place d'un tiret, et le groupe continue à deviner.

\_\_\_\_ E

\_\_ E \_\_

Si la lettre ne fait pas partie du mot, on commence à dessiner le « pendu » pour le groupe qui vient de proposer une « mauvaise » lettre (chaque groupe a bien entendu son propre « pendu »). Le groupe qui trouve en premier les deux mots a gagné. Mais si le « pendu » a été dessiné en entier pour un groupe, ce groupe a alors perdu la partie. Une fois le mot deviné, l'animateur l'écrira sur une affiche à part, accompagné de son article et éventuellement de sa forme au pluriel (systématisation). Les participants peuvent ainsi, à la fin du jeu, recopier les groupes de mots dans leur carnet.

### Variante :

Pour une systématisation plus approfondie, on pourra travailler des champs lexicaux : la fleur, le vase, le jardin, semer, bourgeonner, planter, entretenir, arranger..

# Galgenmännchen

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10,  
aber auch in Kleingruppen möglich

## Spielablauf:

Der Teamer hat eine Wortliste vorbereitet, die sich thematisch direkt auf die Begegnung bezieht. Sie könnte als Vorbereitung auf ein noch ansteigendes Projekt (Ausflug, Besichtigung...) dienen.

Nun werden zunächst zwei binationale Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten, indem sie die Begriffe erraten. Dazu zeichnet der Spielleiter eine Anzahl von Strichen, die der Anzahl der gesuchten Buchstaben entsprechen, auf eine Tafel/ Flipchart (auf Deutsch und auf Französisch).

deutsch

\_\_\_\_\_  
(BLUME)

französisch

\_\_\_\_\_  
(FLEUR)

Den Teilnehmern muss dabei ersichtlich sein, welches das deutsche und welches das französische Wort ist.

Die Gruppen schlagen jetzt nacheinander Buchstaben vor. Kommt ein Buchstabe in den Wörtern vor, wird er entsprechend eingetragen, und diese Gruppe fährt fort.

\_\_\_\_ E

\_\_ E \_\_

Kommt der Buchstabe nicht vor, wird für diese Gruppe der erste Teil des Galgens gemalt. (Jede Gruppe hat ihren eigenen Galgen.) Die erste Gruppe, die beide Wörter gefunden hat, gewinnt. Wird der Galgen aber nach mehreren Spielrunden komplett aufgemalt, so hat die betreffende Gruppe das Spiel verloren. Jedes erratene Wort schreibt der Teamer mit Artikel und eventuell Pluralform gesondert an. Die Teilnehmer können die Wortgruppen nach der Aktivität in ihre Hefte übertragen.

## Variante:

Zur weiteren Systematisierung können nach dem Spiel Wortfelder angelegt werden: die Blume, die Vase, der Garten, aussäen, treiben, pflanzen, pflegen, gestalten...

## Les petites scènes

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

En petits groupes binationaux, les participants imaginent des petites scènes, accompagnées de dialogues courts et simples, à partir de situations du quotidien (à la boulangerie, à la poste, au café...).

Puis, ils les jouent devant le reste du groupe.

On veillera à alterner la langue de travail.

## Kleine Szenen

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

In kleinen binationalen Gruppen müssen sich die Teilnehmer kleine Alltagsszenen (in der Bäckerei, in der Post, im Café) mit den entsprechenden, kurzen und einfachen Dialogen ausdenken.

Danach spielen sie die Szenen vor dem Rest der Gruppe vor.

Es muss darauf geachtet werden, die Arbeitssprache zu wechseln.



# La phrase en mouvement

## Objectifs :

Déblocage linguistique  
Acquisition linguistique  
(écoute/prononciation)

## Nombre de participants :

de 10 à 20

## Déroulement :

Les participants se répartissent en 2 groupes mononationaux. Un des groupes sort. L'autre groupe reste avec l'animateur, qui distribue à chacun un mot dans la langue cible, sachant que l'ensemble de ces mots constitue une phrase. Chaque participant doit alors retenir son mot et le répéter à voix haute en se déplaçant. Le deuxième groupe rentre, écoute et doit reconstituer la phrase. Dans un deuxième temps, on inverse les rôles.

## Variante :

En fonction du but recherché, on peut aussi échanger les rôles : les Français se répartissent les mots d'une phrase allemande et les Allemands les mots d'une phrase française. L'exercice d'écoute et de reconstitution de la phrase dans la langue cible devient alors un exercice de prononciation.

## Remarque :

La longueur et la difficulté des phrases doivent être adaptées au niveau linguistique du groupe.

# Der Satz in Bewegung

## Ziele:

Abbau sprachlicher Hemmungen  
Spracherwerb  
(Hörverstehen, Aussprache)

## Teilnehmerzahl:

10 bis 20

## Spielablauf:

Die Teilnehmer bilden zwei mononationale Gruppen. Eine Gruppe verlässt den Raum. Die andere Gruppe bleibt mit dem Teamer, der jedem ein Wort in der Zielsprache gibt, die zusammen einen Satz bilden. Jeder Teilnehmer merkt sich sein Wort und wiederholt es laut, während er sich durch den Raum bewegt.

Die zweite Gruppe kommt hinein, hört zu und muss den Satz wiederherstellen. Danach werden die Rollen gewechselt.

## Variante:

Je nach seinen Lernzielen kann der Teamer auch entscheiden, dass die Deutschen Wörter eines französischen Satzes bekommen und die Franzosen die Wörter eines deutschen Satzes. Damit wird die Aussprache in der Zielsprache geübt.

## Bemerkung:

Dieses Spiel ist für Anfänger sehr gut geeignet. Die Länge und die Schwierigkeit der Sätze müssen dem Sprachniveau der Gruppe angepasst werden.

## Phrasomètre

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Systématisation  
Travail sur la syntaxe

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les participants sont répartis en deux groupes nationaux.  
Pour chaque groupe, l'animateur écrit au tableau (ou sur une affiche) une phrase composée uniquement d'un sujet et d'un verbe dans la langue du partenaire. Ces phrases vont maintenant être étoffées par les participants sous forme de concours.

Exemple pour les Français :

*Menschen schlafen. – Menschen schlafen nachts. – Menschen schlafen nachts im Bett. Alle Menschen schlafen nachts im Bett. – Fast alle Menschen schlafen nachts im Bett. etc.*

Pour les Allemands :

*Le chien dort. – Le chien dort tranquillement. – Le chien dort tranquillement dans sa niche. – Le chien dort tranquillement dans sa niche en bois. etc.*

Si un participant du groupe allemand fait une faute lors de la construction de sa phrase française, c'est alors au participant du groupe français de tenter d'élargir sa phrase allemande. Le groupe qui est parvenu à faire la phrase la plus longue en un temps donné (déterminé par l'animateur), a gagné.

### Matériel :

Papier, feuilles A4, affiches, feutres, cahiers de note.

# Der Satz braucht Platz

## Ziele:

Spracherwerb  
Systematisierung  
Üben von Satzkonstruktionen

## Teilnehmerzahl:

ab 10

## Spielablauf:

Die Teilnehmer werden in 2 mononationale Gruppen aufgeteilt. Der Teamer schreibt für jede Gruppe einen Satz in der jeweiligen Fremdsprache an die Tafel (Plakat), der nur aus 2 Gliedern (Subjekt und Prädikat) besteht. Diese Sätze werden nun von den Teilnehmern im Wettstreit abwechselnd ausgebaut/erweitert.

Beispiel für die Franzosen:

*Menschen schlafen. – Menschen schlafen  
nachts. – Menschen schlafen nachts  
im Bett. Alle Menschen schlafen nachts  
im Bett. – Fast alle Menschen schlafen  
nachts im Bett, usw.*

Für die Deutschen:

*Le chien dort. – Le chien dort tranquille-  
ment. – Le chien dort tranquillement  
dans sa niche. – Le chien dort tranquille-  
ment dans sa niche en bois, etc.*

Wenn jemand aus einer Gruppe beim Ausbauen des Satzes einen Fehler macht, kommt die andere Gruppe mit dem Erweitern ihres Satzes dran. Sieger ist die Gruppe, die nach einer vorher vereinbarten Zeit den längsten Satz hat.

## Material:

Plakate, Blätter (Format A4), Stifte, Notizheft.

## La pluie tropicale

### Objectifs :

Déblocage

Dynamique de groupe

Communication non-verbale

### Nombre de participants :

à partir de 10

### Durée :

5-7 minutes

### Déroulement :

Les participants forment un cercle.

Le meneur de jeu explique le principe du déroulement non-verbal de l'activité.

Il commence à claquer des doigts.

Ce geste est repris par son voisin et ainsi de suite dans le cercle. L'un après l'autre les joueurs reprennent le geste.

Tous les participants continuent sans s'arrêter.

Une fois le claquement de doigts revenu au meneur de jeu, ce dernier modifie le son et frappe dans ses mains.

Les participants continuent à claquer des doigts jusqu'à ce que le nouveau son arrive jusqu'à eux, qu'ils reproduisent à leur tour. Cette vague de sons se poursuit ainsi.

Autres gestes/sons possibles :

> Se frotter les paumes des mains

> Taper des pieds

> Se frapper les cuisses avec les mains

> Tapoter la paume de la main avec deux doigts

> Produire le son du vent avec la bouche

Et enfin :

> laisser tomber les mains et ne plus bouger.

### Matériel :

Une grande salle

### Variante :

On peut utiliser des gestes, des sons et des mots qui mobilisent le corps entier. Mais la concentration doit être maintenue.

### Remarque :

Les sons doivent être repris rapidement sans parler. Il est recommandé de faire un test dans la mesure où il importe que les participants ne se demandent pas s'ils ont bien compris les règles.

Tout ce qui peut rappeler le son de la pluie peut être utilisé.

# Der Regen am Amazonas

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gruppendynamik  
Non-verbale Kommunikation

## Teilnehmerzahl:

ab 10 Personen

## Spielzeit:

5-7 Minuten

## Spielablauf:

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Der Spielleiter erklärt das Prinzip des non-verbale Spielablaufs. Der Spielleiter beginnt damit, in die Finger zu schnipsen.

Diese Geste wird vom Nachbarn im Kreis übernommen und dann wieder von dessen Nachbarn und so weiter, sie setzt sich also im Kreis fort. Dabei bleiben alle Teilnehmer kontinuierlich in Aktion, niemand hört auf. Sobald das Fingerschnipsen wieder beim Spielleiter angekommen ist, verändert dieser die Geste, indem er in die Hände klatscht. Die TN schnipsen weiter mit den Fingern, bis das Klatschen bei ihnen angekommen ist und übernehmen dann das Klatschen. So setzt sich die Geräuschwelle immer weiter fort.

Weitere Gesten sind:

- > die Handflächen aneinander reiben
- > mit den Füßen trappeln
- > mit den Handflächen auf die Oberschenkel klatschen
- > mit zwei Fingern in die Handfläche klopfen
- > ein Windgeräusch mit dem Mund machen als Letztes:
- > die Hände fallen lassen und still stehen.

## Material:

Ein großer freier Raum

## Variante:

Andere geräuscherzeugende Gesten, die mit der Bewegung des ganzen Körpers verbunden sind, Töne, einzelne Worte. Allerdings muss die Konzentration erhalten bleiben.

## Bemerkung:

Die Gesten sollen schnell übernommen werden, es soll nicht gesprochen werden. Eine Testrunde empfiehlt sich, es ist wichtig, dass die Teilnehmer nicht überlegen müssen, ob sie das Spiel richtig verstanden haben. Es kann alles eingesetzt werden, dass an Regengeräusche denken lässt.

## Premières impressions

### Objectif :

Déblocage

(jeu de prise de contact - avancés)

### Nombre de participants :

10 à 20

### Déroulement :

On demande aux participants de former des tandems franco-allemands.

Les partenaires de chaque tandem ont alors quelques minutes pour discuter sur un thème de leur choix ou sur un sujet donné (parents, professeurs, loisirs...). Avec pour consigne de prêter attention à la physionomie de l'autre. Puis, ils se séparent. Les uns restent dans la salle, les autres vont dans une autre salle.

L'animateur distribue alors à chaque participant un questionnaire bilingue qui permet à chacun de décrire physiquement son partenaire : couleur des yeux, des cheveux, visage, vêtements, etc.

Les descriptions physiques sont ensuite rassemblées et affichées.

Un participant est alors prié de lire une description dans la langue étrangère.

Les autres doivent deviner de qui il s'agit. Celui qui trouve la personne en question lit une autre description, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les descriptions aient été lues.

### Remarque :

Excellente activité à effectuer au début de la rencontre, afin que les participants apprennent à se connaître.

# Erster Eindruck

## Ziel:

Abbau von Hemmungen  
(Kennenlernspiel - Fortgeschrittene)

## Teilnehmerzahl:

10 bis 20

## Spielablauf:

Es werden deutsch-französische Tandems gebildet. Jedes Paar unterhält sich ein paar Minuten lang über ein beliebiges oder vorgegebenes Thema (Lehrer, Eltern, Hobbies, etc.) mit der Aufgabe, auf das Aussehen des Anderen zu achten. Anschließend trennen sie sich: ein Partner bleibt im Raum, der andere wechselt in einen anderen.

Zweisprachige Vordrucke werden dann an alle Teilnehmer verteilt. Sie haben jetzt die Aufgabe, anhand des Vordrucks ihren Gesprächspartner zu beschreiben: Haare, Gesicht, Augen, Körper, Kleidung...

Der Teamer sammelt die Vordrucke wieder ein und hängt sie für alle sichtbar auf. Ein Teilnehmer wird gebeten, eine Beschreibung in der Partnersprache vorzulesen. Wer errät, auf welche Person die Beschreibung passt, liest die nächste vor. So geht es weiter, bis alle Vordrucke gelesen worden sind.

## Bemerkung:

Dieses Spiel eignet sich für den Beginn einer Begegnung, wenn die Teilnehmer sich noch nicht gut kennen.

## Présentation en tandem

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

On forme des tandems binationaux, auxquels on laisse quelques minutes pour que les partenaires puissent faire connaissance et se présenter l'un à l'autre.

Selon les besoins linguistiques du groupe, l'animateur pourra afficher quelques expressions de base, nécessaires pour se présenter, dans les deux langues.

Ensuite, chaque participant va présenter son partenaire au reste du groupe. Ceci pourra être fait dans la langue maternelle (travail d'écoute pour les autres) ou dans la langue cible (travail de prononciation).

## Vorstellung in Tandems

### Ziele:

Abbau von Hemmungen

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Es werden binationale Tandems gebildet. Die Teilnehmer haben ein paar Minuten Zeit, um sich kennenzulernen und sich gegenseitig vorzustellen.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann der Teamer im Voraus die für die Vorstellung grundlegenden Formulierungen notieren. Anschließend stellt jeder Teilnehmer seinen Partner der ganzen Gruppe vor. Dies kann er entweder in seiner Muttersprache (Hörübung für die anderen) oder in der Zielsprache machen (Ausspracheübung).



## Le puzzle de cartes

### Objectifs :

Déblocage  
Apprentissage interculturel

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Découper une carte de France et une carte d'Allemagne en cinq morceaux chacune (ou plus en fonction du nombre de participants). Puis, distribuer à chaque participant un morceau de puzzle.

Les participants doivent alors reconstituer les cartes, qui seront ensuite affichées. Dans les groupes ainsi formés, les participants vont pouvoir échanger sur un sujet donné par l'animateur.

### Variante :

Pour former des groupes binationaux, on pourra coller des petits points rouges sur la moitié des morceaux de puzzle et des points bleus sur l'autre moitié des morceaux. On distribuera ensuite les morceaux aux points rouges aux Français et les morceaux aux points bleus aux Allemands.

## Das Länderpuzzle

### Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Interkulturelles Lernen

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Es wird je eine Landkarte Frankreichs und Deutschlands in fünf Teile zerschnitten (oder mehr je nach der Teilnehmerzahl). Die Kartenteile werden dann an die Teilnehmer verteilt.

Nun geht es darum, die Karten zu rekonstruieren. In den kleinen Gruppen, die sich so bilden, können sich die Teilnehmer dann über ein vom Teamer vorgegebenes Thema unterhalten. Danach werden die Landkarten aufgehängt.

### Variante:

Um binationale Gruppen zu bilden, kann man rote Punkte auf die eine Hälfte der Kartenteile und blaue Punkte auf die anderen kleben.

Die Stücke mit roten Punkten werden unter den Franzosen verteilt und die mit blauen Punkten unter den Deutschen.

## Le puzzle de texte

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Les participants forment des groupes mononationaux de 4 à 6 personnes et composent dans leur langue maternelle un petit texte sur un sujet donné (par exemple, leur vie quotidienne).

La production est ensuite recopiée sur du carton, puis découpée de manière à obtenir des pièces de puzzle.

Les morceaux de texte sont distribués au groupe de l'autre nationalité, la consigne étant de reconstituer le texte, puis de le lire.

### Variante :

Une fois le puzzle reconstitué (langue du partenaire), il peut également être traduit et retransmis dans la langue maternelle ; on pourra alors comparer les deux versions.

Une variante de jeu plus facile consiste à composer le puzzle d'une phrase ou d'un dialogue (entre plusieurs personnes).

### Matériel :

Papier cartonné, stylos, colle, ciseaux, bloc-notes.

# Textpuzzle

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Die Teilnehmer setzen sich in mononationalen Kleingruppen (4 – 6 Personen) zusammen und erarbeiten in ihrer Muttersprache einen kurzen Text zu einem vorgegebenen Thema (z.B. Alltag).

Der Text wird auf Karton geschrieben und dann in ungleichmäßige Stücke zerschnitten.

Das so entstandene Puzzle wird nun an eine Gruppe der anderen Nationalität weitergeben und von ihr wieder zusammengesetzt. Anschließend wird der Text vorgelesen.

## Variante:

Der zusammengesetzte Text kann auch von dieser Gruppe übersetzt und in ihrer Muttersprache vorgetragen werden. Dabei werden beide Texte verglichen.

Indem man nur einen Satz oder einen Dialog (zwischen verschiedenen Sprechern) puzzeln lässt, erhält man eine weniger komplizierte Variante der Aktivität.

## Material:

Zeichenkarton, Stifte, Klebstoff, Scheren, Notizheft.

## Le puzzle des chansons

### Objectifs :

Systématisation  
Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

jusqu'à 12 personnes par groupe /  
à mettre en place parallèlement  
en groupes monolingues

### Déroulement :

Le meneur de jeu a sélectionné au préalable une chanson française et une chanson allemande et en a agrandi le texte. Celui-ci est découpé en plusieurs mots, étalés ensuite dans le désordre (du côté imprimé) sur une grande table placée au milieu de la pièce.

Les participants entourent la table, mains derrière le dos. La chanson est jouée une première fois et tout le monde l'écoute. Puis, elle est rejouée et les participants doivent attraper le plus vite possible les mots qu'ils reconnaissent.

L'activité est terminée une fois la chanson arrivée à son terme ou lorsque tous les mots ont disparu de la table.

Tous reçoivent une copie du texte complet de la chanson et le lisent pendant que celle-ci est rejouée.

### Matériel :

Pour la préparation, une photocopieuse, des ciseaux, 2 lecteurs CD.  
Pour la mise en place, une salle avec une grande table au milieu.

### Remarque :

Suivant le niveau linguistique, on peut utiliser des mots isolés, des phrases ou des extraits de texte.  
Il peut aussi s'agir d'une activité en tandem consistant à reconstituer une chanson. Ensuite, on peut la traduire ensemble et en expliquer le contexte culturel.

# Liedpuzzle

## Ziele:

Systematisierung  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

bis zu 12 Personen / Gruppe, in monolingualer Gruppe parallel durchführen

## Spielablauf:

Die Spielleitung hat im Vorfeld ein deutsches und ein französisches Lied ausgesucht und den Text vergrößert. Der Liedtext wird in einzelne Worte zerschnitten, diese werden auf einem großen Tisch in der Mitte des Raumes durcheinander gelegt (Schriftseite liegt oben).

Die Teilnehmer stehen um den Tisch herum, die Hände auf dem Rücken. Nun wird das Lied einmal vorgespielt, alle hören nur zu. Dann wird das Lied erneut abgespielt und die Teilnehmer sollen nun so schnell wie möglich nach allen Wörtern greifen, die sie wiedererkennen.

Wenn das Lied zu Ende ist oder wenn alle Wortschnipsel vom Tisch verschwunden sind, ist das Spiel zu Ende.

Jetzt bekommen alle den gesamten Liedtext als Kopie und lesen mit, während das Lied nocheinmal angehört wird.

## Material:

Für die Vorbereitung, ein Kopierer, Scheren, 2 CD-Player.

Bei der Durchführung ein freier Raum mit einem großen Tisch in der Mitte.

## Bemerkung:

Je nach Sprachniveau können es einzelne Wörter, Sätze oder Textabschnitte sein, die erkannt werden sollen.

Es kann auch eine TANDEM-Arbeit sein, das Lied wieder zusammen zu setzen. Anschliessend könnte man das Lied gemeinsam übersetzen und im kulturellen Zusammenhang erklären.

## Le puzzle des questions

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Les participants forment des tandems binationaux. Chaque tandem remplit des questionnaires préparés à l'avance (qui tiennent compte des besoins, des intérêts et surtout du niveau linguistique des participants). En plus des questions habituelles, c'est-à-dire nom, prénom, âge, lieu de naissance, le questionnaire contiendra des questions sur la vie quotidienne du participant :

« Quel est ton loisir préféré ?

Quel métier voudrais-tu exercer par la suite ? »

Les tandems remplissent le questionnaire ensemble et s'aident mutuellement à rédiger des réponses (par exemple, trouver des équivalents en français/allemand, pour désigner et décrire des loisirs...).

Ensuite, chaque participant découpe son questionnaire en morceaux (par question/réponse) et conserve la partie où figure son nom.

On constitue alors des petits groupes de 6 à 8 personnes et les fragments de questionnaires sont éparpillés au sol (ou sur les tables de travail).

Chaque participant tire un morceau de questionnaire et se renseigne sur le « partenaire fantôme » :

« Qui est né à X ?

Qui veut devenir X ? »...

Le jeu est fini, lorsque tous les puzzles de questions ont été reconstitués.

On pourra éventuellement les coller sur une affiche récapitulative, faisant office d'avis de recherche.

### Matériel :

Questionnaires bilingues préparés préalablement, stylos, papier, colle, ciseaux.

# Fragebogenpuzzle

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8

## Spielablauf:

Die Teilnehmer bilden binationale Tandems, die gemeinsam die dem Sprachniveau und den Interessen der Teilnehmer entsprechend formulierten Fragebögen ausfüllen. Neben Name, Vorname, Alter, Geburtsort werden Informationen abgefragt, die den Alltag der Person betreffen:

„Was machst du in deiner Freizeit am liebsten? Was möchtest du später einmal arbeiten?“

Die Tandems füllen die Fragebögen gemeinsam aus und helfen sich gegenseitig bei der Formulierung der Antworten (bspw. Übersetzungen/Entsprechungen für Hobby in beiden Sprachen finden). Danach zerschneidet jeder Teilnehmer seinen Fragebogen nach den einzelnen Fragen und behält nur den Abschnitt, auf dem sein Name steht.

Nun werden Kleingruppen gebildet (6 – 8 Personen) und die jeweiligen Frageabschnitte der Teilnehmer in der Mitte vermischt.

Jeder Teilnehmer zieht nacheinander Abschnitte und fragt nach dem dazugehörigen Teilnehmer:

„Wer ist in x geboren?  
Wer will x werden?“...

Das Spiel endet dann, wenn alle Fragebogenpuzzles vollständig zusammengesetzt worden sind. Sie können anschließend auf einem Trägerpapier aufgeklebt und als Steckbrief aufgehängt werden.

## Material:

Vorbereitete Fragebögen in beiden Sprachen, Stifte, Papier, Klebstoff, Scheren.

## Qu'est-ce qu'il s'est passé ?

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre De Participants :

minimum 6

### Déroulement :

Un participant raconte la fin d'une histoire. Les autres doivent deviner l'histoire, en lui posant des questions auxquelles il ne peut répondre que par oui ou par non. Selon le niveau linguistique du groupe, on pourra soit alterner les histoires et les questions en allemand et en français, soit laisser les participants s'exprimer librement dans leur langue maternelle.

### Exemples :

- > La fin : Pierre retrouve Maria par terre, dans une flaque d'eau, avec des morceaux de verre à côté d'elle.  
L'histoire : Maria est un poisson. La femme de ménage de Pierre ne s'est pas aperçue qu'elle avait fait tomber le bocal de Maria. Quand Pierre rentre, Maria est morte.
- > La fin : Alfred rentre dans sa salle à manger, regarde autour de lui et se pend. L'histoire : Alfred est le nain le plus petit du monde. Un nain de 1 cm de plus que lui et 2<sup>e</sup> au classement mondial est entré chez lui et a scié les pieds de sa table de 2 cm pour faire croire à Alfred qu'il avait grandi et qu'il avait perdu son titre de nain le plus petit du monde. Quand Alfred rentre chez lui, il croit en effet qu'il a grandi et il se suicide.

### Remarque :

Il existe un recueil d'histoires : « black stories » et il y en a quelques-unes accessibles en ligne sous le nom d'énigmes oui-non.



# Was ist passiert?

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 6

## Spielablauf:

Ein Teilnehmer erzählt das Ende einer Geschichte und die anderen versuchen, die ganze Geschichte zu erraten, indem sie ihm Fragen stellen, die er nur mit Ja oder Nein beantworten darf.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann man abwechselnd auf Französisch und auf Deutsch spielen oder entscheiden, dass jeder in seiner Muttersprache redet.

## Beispiele:

> Das Ende: Peter findet Maria auf dem Boden in einer Wasserlache liegend, inmitten von Glasscherben.

Die Geschichte: Maria ist ein Fisch.

Peters Putzfrau hat das Aquarium umgestoßen, ohne es zu bemerken.

Als Peter nach Hause kommt, ist Maria schon tot.

> Das Ende: Alfred tritt in sein Esszimmer, sieht sich um und erhängt sich.

Die Geschichte: Alfred ist der kleinste Zwerg der Welt. Ein anderer Zwerg, der einen Zentimeter größer ist als Alfred, verschafft sich Zugang zu Alfreds Wohnung und sägt 2 cm der Tischbeine ab, damit Alfred glaubt, dass er gewachsen und nun nicht mehr der kleinste Zwerg der Welt sei. Als Alfred nach Hause kommt, glaubt er in der Tat, dass er größer geworden ist, und erhängt sich.

## Bemerkung:

Unter den Namen Rätsel-Krimi, Ja-Nein-Rätsel, Laterale oder „black stories“ gibt es Sammlungen solcher Geschichten zum Teil im Internet.

## Salade de fruits

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Le groupe est assis en cercle, un meneur de jeu se tient au milieu et n'a pas de chaise. Il répartit les participants en 4 groupes (ou plus) et distribue à chaque groupe un nom de fruit (ex : pomme, banane, poire, etc.)

Quand l'animateur appelle deux variétés de fruits (ex : « poires et pommes! »), les deux groupes correspondants doivent échanger leur place.

Si l'animateur dit : « Salade de fruits! », tous les participants changent de place.

Pendant que les participants changent de place, l'animateur doit essayer de prendre la place de quelqu'un et un autre participant se retrouve alors au milieu.

### Variante

#### « Palette des couleurs » :

L'animateur répartit les participants en quatre groupes (ou plus) et distribue à chacun une couleur.

Quand le meneur de jeu appelle deux couleurs différentes (ex : « bleu et jaune »), les deux groupes correspondants doivent échanger leur place.

Si l'animateur dit « palette de couleurs ! », tous les participants changent de place, etc.

On peut aussi compliquer le jeu : si le meneur de jeu dit vert, les groupes de couleurs « bleu » et « jaune » changent de place, s'il dit « violet », les groupes « bleu » et « rouge » changent de place, afin d'apprendre les différentes combinaisons de couleurs à partir des couleurs primaires.

### Remarque :

Avec un groupe de débutants, on peut veiller à prendre des fruits dont le nom est similaire dans les deux langues : banane/Banane, orange/Orange, citron/Zitrone, kiwi/Kiwi, etc. Pour les autres groupes, on veillera à alterner les séquences en allemand et en français.

# Obstsalat

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Die Gruppe sitzt im Kreis, der Teamer steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er teilt die Teilnehmer in vier oder mehr Gruppen ein und jede Gruppe wird nach einer Obstsorte benannt (Apfel, Banane, Birne usw.).

Wenn der Teamer zwei Obstsorten ruft (z.B.: „Äpfel und Kirschen!“), müssen die beiden Gruppen ihre Plätze tauschen.

Wenn er „Obstsalat!“ ruft, müssen alle Teilnehmer ihre Plätze wechseln.

Während alle ihre Plätze wechseln, sucht sich der Teamer auch einen Platz, und ein Teilnehmer kommt auf diese Weise in die Mitte.

## Variante „Die Farbpalette“:

Der Teamer teilt die Teilnehmer in vier oder mehr Gruppen ein und ordnet jeder eine Farbe zu.

Sobald der Teamer zwei verschiedene Farben aufruft (z.B. „blau und gelb“), müssen die entsprechenden Gruppen ihre Plätze tauschen.

Das Spiel kann etwas schwieriger gestaltet werden: sobald der Spielleiter „grün“ sagt, müssen die Farbgruppen „blau“ und „gelb“ ihre Plätze tauschen, bei „violett“ die Gruppen „blau“ und „rot“ usw. So können die verschiedenen Mischfarben von den Grundfarben ausgehend gelernt werden.

## Bemerkung:

Derjenige ohne Platz muss die Obstsorten abwechselnd auf Französisch und auf Deutsch rufen, damit sie den Teilnehmern in beiden Sprachen vertraut werden.

Mit Anfängern kann darauf geachtet werden, dass die gewählten Obstsorten in beiden Sprachen ähnlich sind, wie z.B.:

Banane/banane, Orange/orange,  
Zitrone/citron, Kiwi/kiwi usw.

## Les scènes

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8

### Déroulement :

Un groupe de participants, mononational (ex. : allemand), de 2 à 4 personnes, prépare une petite scène dans sa langue maternelle et la joue devant le reste du groupe. Les participants rejouent la scène, mais derrière chaque acteur se tient cette fois-ci un participant de l'autre nationalité (dans ce cas : français).

Les Français essayent d'apprendre le rôle des Allemands en jouant plusieurs fois la scène avec eux : la première fois, ils ne font qu'écouter et imiter les gestes des Allemands, la deuxième fois, ils répètent le texte après les acteurs, etc.

Après avoir ainsi répété 3 ou 4 fois la scène, les Allemands vont s'asseoir et les Français jouent seuls le sketch en allemand.

Dans un deuxième temps, on inverse les rôles : les Français jouent une scène en français et les Allemands apprennent progressivement le texte jusqu'à être capables de jouer le sketch sans les Français.

### Variante :

Les Allemands (pour reprendre l'exemple plus haut) jouent la scène une ou deux fois. Puis un Allemand quitte la scène et est remplacé par un Français.

Le groupe rejoue la scène. Un deuxième Allemand sort, remplacé par un deuxième Français, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la scène soit jouée entièrement par des Français.

### Remarque :

Le degré de difficulté des dialogues et la longueur des scènes doivent être adaptés au niveau des participants. Pour de grands débutants, les dialogues ne doivent pas comporter plus de deux phrases de quatre mots par personne.

# Die Szenen

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

ab 8

## Spielablauf:

Eine mononationale Kleingruppe (z. B. Deutsche) von 2 bis 4 Personen bereitet eine kurze, einfache Szene in ihrer Muttersprache vor und spielt sie dem Rest der Gruppe vor. Die Teilnehmer spielen die Szene nochmals, nur steht diesmal hinter jedem Schauspieler ein Teilnehmer der anderen Nationalität (in dem Fall: Franzose).

Die Franzosen versuchen, den deutschen Text zu lernen, indem sie die Szene mehrmals mit den Deutschen wiederholen: Beim ersten Mal hören sie nur zu und ahmen den Deutschen nach, beim zweiten Mal wiederholen sie den Text nach dem Deutschen usw.

Nach drei bis vier Wiederholungen verlassen die Deutschen die Bühne. Die Franzosen übernehmen die Rolle der Deutschen und spielen die Szene allein auf Deutsch.

In einer zweiten Phase werden die Rollen getauscht: Die Franzosen spielen eine Szene auf Französisch und die Deutschen lernen nach und nach den französischen Text, bis sie in der Lage sind, ohne die Franzosen zu spielen.

## Variante:

Die Deutschen (s. Beispiel oben) spielen ihre Szene ein oder zweimal. Danach verlässt ein Deutscher die Bühne und wird von einem Franzosen ersetzt. Die Gruppe spielt die Szene nochmals. Ein zweiter Deutscher geht und wird von einem weiteren Franzosen ersetzt usw. bis am Ende nur noch Franzosen auf der Bühne stehen und die deutsche Szene allein spielen.

## Bemerkung:

Die Dialoge und die Länge der Szenen müssen dem Sprachniveau der Teilnehmer angepasst sein. Für absolute Anfänger gilt: nicht mehr als zwei Sätze mit jeweils maximal vier Worten.

## Se présenter

### Objectifs :

Déblocage

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

L'un après l'autre, chaque participant doit se présenter au reste du groupe dans la langue cible, à l'aide d'expressions comme « Je m'appelle... »/« Ich heiße... », puis demander à son voisin « Et toi ? »/« Und Du ? » En fonction du niveau linguistique du groupe, l'animateur aura auparavant introduit les formules nécessaires pour se présenter dans les deux langues.

## Sich vorstellen

### Ziele:

Abbau von Hemmungen

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Nacheinander müssen sich die Teilnehmer vor dem Rest der Gruppe in der Zielsprache vorstellen, indem sie Formulierungen wie „Ich heiße...“/„Je m'appelle...“ benutzen. Danach fragt jeder seinen Nachbarn „Und du?“/„Et toi?“ Je nach Sprachniveau der Gruppe kann der Teamer im Voraus die benötigten Formulierungen und Satzstrukturen in beiden Sprachen erklären.

## Se ranger par ordre de...

### Objectif :

Déblocage

(jeu de prise de contact)

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les membres du groupe doivent s'ordonner selon les indications

du meneur de jeu :

> par ordre de taille

(du plus grand au plus petit) ;

> par ordre de pointure ;

> d'après la couleur des yeux

(du plus clair au plus foncé) ;

> par ordre de date de naissance

(du plus jeune au plus âgé) ;

> par ordre alphabétique, d'après la première lettre de leur prénom.

Toutes les consignes doivent être réalisées de manière non verbale, exceptée la dernière.

### Remarque :

Ce jeu peut être utilisé comme toute première méthode de déblocage lors d'une rencontre internationale.

## Sich ordnen nach...

### Ziel:

Abbau von Hemmungen

(Kennenlernspiel)

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Die Teilnehmer ordnen sich nach den Anweisungen des Teamers:

> nach der Größe (von klein nach groß),

> nach der Schuhgröße,

> nach der Augenfarbe

(von hell nach dunkel),

> nach dem Geburtsdatum

(von jung nach alt),

> alphabetisch nach dem ersten

Buchstaben des Vornamens.

Der Ablauf der Aktivitäten (bis auf die letzte) sollte non-verbal erfolgen.

### Bemerkung:

Gut geeignet als allererste Methode in einer internationalen Begegnung.

## Le sourire

### Objectifs :

Déblocage

Expressions du visage

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les participants sont assis en cercle et se font passer une expression du visage, sourire, grimace, etc. de visage en visage. Ils peuvent simplement la transmettre ou la déformer à loisir.



# Das Lächeln

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Gesichtsausdrücke

## Teilnehmerzahl:

ab 10

## Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis und reichen sich einen Gesichtsausdruck „von Gesicht zu Gesicht“, ein Lächeln, eine Grimasse usw. Sie können diesen dabei einfach imitieren oder nach Lust und Laune verändern.

## Stereo-type

### Objectifs :

Déblocage

Apprentissage interculturel

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Deux groupes mononationaux se constituent. Chaque groupe dessine au feutre sur une grande feuille de papier les contours d'une personne, membre de leur groupe. La silhouette en papier est alors découpée et partagée en deux dans le sens de la longueur. Chaque groupe note sur la moitié gauche tout ce qu'il considère comme typique de sa propre culture, sur l'autre moitié tout ce qu'il estime être typique de l'autre pays. Puis les deux moitiés des deux groupes sont échangées, de manière à reconstituer une silhouette allemande (regroupant les préjugés allemands et français sur l'Allemagne) et une silhouette française (regroupant les préjugés allemands et français sur la France).

### Évaluation :

Les préjugés sont alors discutés en grand groupe et analysés. L'objectif du jeu n'est ni la lutte, ni le renforcement des préjugés, mais bien plutôt d'apporter aux jeunes une palette d'opinions différentes à partir de laquelle chacun d'eux pourra se forger une opinion personnelle sur l'autre pays. Cette approche pourra en l'occurrence être l'occasion de relativiser certaines opinions reçues, voire de relativiser l'image de sa propre culture. Le fait d'aborder le sujet des préjugés peut aussi permettre de faire sortir des questions, voire des agressions (pour lesquelles il est tout aussi important qu'elles puissent s'exprimer).

### Remarque :

Il est fortement souhaitable que l'équipe d'animation ait déjà fait ce jeu elle-même avant de le mettre en pratique, pour être bien préparée aux éventuelles réactions du groupe.

# Stereo-Typ

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Interkulturelles Lernen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Zwei mononationale Gruppen werden gebildet. Jede Gruppe malt auf einem Stück Papier die Umriss eines Mitglieds der Gruppe. Diese Papiersilhouette wird ausgeschnitten und der Länge nach in zwei Teile geteilt. Jede Gruppe notiert auf der linken Seite alles, was sie als für die eigene Kultur typisch erachtet. Auf der anderen Seite wird alles aufgeschrieben, was sie als typisch für das andere Land sehen.

Dann werden die Hälften der beiden Gruppen ausgetauscht, so dass je eine deutsche und eine französische Silhouette entsteht. Die deutsche Silhouette enthält nun die Vorurteile der Deutschen und Franzosen über Deutschland und die französische Silhouette die Vorurteile der Deutschen und Franzosen über Frankreich.

## Auswertung:

Die Vorurteile werden im Plenum besprochen und analysiert. Ziel der Aktivität ist weder ein Kampf noch die Verstärkung der Vorurteile, sondern vielmehr ein Angebot einer ganzen Palette unterschiedlicher Meinungen mit deren Hilfe sich jeder der Jugendlichen seine persönliche Meinung über das andere Land bilden kann. Dieser Ansatz kann zur Relativierung extremer Meinungen und manchmal sogar des Selbstbildes beitragen. Da Vorurteile direkt als Thema aufgegriffen werden, ist es möglich, dass Fragen oder gar Aggressionen auftreten (für die es genauso wichtig ist, aus- bzw. angesprochen werden zu können).

## Bemerkung:

Es wäre wünschenswert, dass die Betreuergruppe das Spiel bereits selbst getestet hat, bevor sie es mit Jugendlichen praktiziert. Auf diese Weise ist sie gut auf eventuelle Reaktionen der Gruppe vorbereitet.

## Sur les traces de...

### Objectif :

Déblocage (jeu de prise de contact)

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Chaque participant a apporté une photo le montrant enfant ou bébé. Les animateurs ont préparé deux tas d'enveloppes : les enveloppes françaises, d'un côté, sur lesquelles ils ont collé un point rouge, et les enveloppes allemandes, de l'autre, sur lesquelles ils ont collé un point bleu (par ex.) Puis, ils numérotent les enveloppes françaises de 1 à 15 (s'il y a en 15), et font de même pour les enveloppes allemandes. Ils distribuent alors les enveloppes et chaque participant met sa photo dans une enveloppe, en retenant le numéro de son enveloppe. Toutes les enveloppes sont alors ramassées et chaque participant va tirer l'enveloppe de l'autre tas portant le même numéro que la sienne. La recherche du partenaire commence alors : chaque participant examine la photo de l'enveloppe qu'il a reçue et tente de retrouver son propriétaire, sans nommer le numéro de l'enveloppe. Lorsque les deux partenaires se sont trouvés, ils peuvent faire connaissance et discuter du sujet de leur choix.

### Matériel :

Enveloppes.

### Remarque :

Ne pas oublier de demander aux participants d'apporter des photos !

# Spurensuche

## Ziel:

Abbau von Hemmungen  
(Kennenlernspiel)

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Jeder Teilnehmer bringt ein altes Foto von sich als Kind oder Baby mit. Die Teamer haben im Voraus zwei Stapel Umschläge vorbereitet: einen Stapel französische Umschläge, auf die sie beispielsweise einen roten Punkt aufkleben, und einen Stapel deutsche Umschläge, auf die sie einen blauen Punkt kleben. Sie nummerieren die deutschen und französischen Umschläge durch. Dann werden die Umschläge verteilt. Jeder Teilnehmer legt sein Foto in den Umschlag und merkt sich die Nummer. Anschließend werden alle Briefumschläge eingesammelt, und jeder Teilnehmer sucht nun den Briefumschlag aus dem anderen Stapel, der seine Nummer trägt. So beginnt die Suche: jeder Teilnehmer schaut sich das erhaltene Foto an und versucht die Person zu finden, die darauf abgebildet ist, ohne die Umschlagnummer preiszugeben. Wenn sich die Partner gefunden haben, können sie sich miteinander unterhalten und sich näher kennenlernen.

## Material:

Briefumschläge.

## Bemerkung:

Die Teilnehmer bitten, alte Fotos mitzubringen!

## Les syllabes en mouvement

### Objectifs :

Acquisition linguistique

Orthophonie

Travail sur l'écoute et la prononciation

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

5 participants de même nationalité sortent de la salle et se mettent d'accord sur un mot de 5 syllabes (ou l'animateur leur en souffle un !). Les participants se répartissent les syllabes (1 syllabe/ 1 participant). Ils rentrent dans la salle et chacun récite sa syllabe à haute voix en marchant tel un électron.

Les 5 participants interviennent en même temps et les autres participants doivent reconstituer le mot.

Exemple :           to           tion       au  
sa           ri           = autorisation

Le participant qui pense avoir trouvé le mot doit également donner la traduction correspondante.

Si la réponse est correcte, on forme un nouveau groupe de 5.

### Variante :

Le nombre d'« électrons-récitants » va varier en fonction du nombre de syllabes du mot choisi.

L'animateur, en fonction des objectifs qu'il s'est fixé, peut décider que les Français reçoivent des mots allemands et les Allemands des mots français, afin qu'ils puissent s'exercer à la prononciation dans l'autre langue.

### Remarque :

La difficulté (le grand nombre de syllabes) est à apprécier en fonction du niveau linguistique des participants. Voir le jeu « la phrase en mouvement » (cf. p. 225).

# Silben in Bewegung

## Ziele:

Spracherwerb  
Hörschulung  
Ausspracheschulung

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Fünf Teilnehmer einer Nationalität gehen vor die Tür und einigen sich auf ein fünfsilbiges Wort ihrer Muttersprache (oder bekommen eins vom Teamer). Jeder bekommt eine Silbe zugeteilt. Wieder zurück im Raum rufen alle fünf gleichzeitig ihre Silbe und die anderen Teilnehmer versuchen herauszuhören, um welches Wort es sich handelt.

Beispiel :            bot        der        ge  
an        son        = Sonderangebot

Der Teilnehmer, der denkt, das Wort gefunden zu haben, muss die entsprechende Übersetzung des Wortes mitliefern. Stimmen beide Wörter, so wird ein neues 5er-Team zusammengestellt.

## Variante:

Die Anzahl der „rezitierenden Elektro- nen“ kann nach der Länge des gewählten Wortes variieren.

Je nach gesteckten Lernzielen entscheidet der Teamer beispielsweise, dass die Franzosen deutsche Wörter, und die Deutschen französische Wörter bekommen, so dass die Aussprache in der Zielsprache trainiert werden kann.

## Bemerkung:

Die Länge und der Schwierigkeitsgrad der Wörter müssen dem Sprachniveau der Gruppe angepasst werden. Siehe das Spiel „Der Satz in Bewegung“ (s. S. 225).

## Les symboles

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

petit(s) groupe(s) de 8 - 10

### Deroulement :

Dans un laps de temps déterminé par les animateurs, les participants sont priés de chercher dans les environs du centre 3 objets (maximum) qui révèlent symboliquement quelque chose de leur personnalité. Il peut s'agir par exemple d'une feuille d'arbre pour quelqu'un qui aime la nature et les promenades en forêt, d'un stylo pour un passionné de littérature... De retour en groupe, chacun présente au groupe les objets qu'il a ramenés dans la langue cible, explique pourquoi il les a choisis, et répond aux éventuelles questions des autres participants.

En fonction du niveau linguistique du groupe, l'animateur pourra afficher certaines expressions de base, servant à la présentation des symboles dans les deux langues (ex : « J'ai choisi cet objet parce que... »/« Ich habe diesen Gegenstand gewählt, weil... »).

### Remarque :

En fonction du nombre d'animateurs, il est préférable de constituer des petits groupes, afin que la présentation finale des objets ne dure pas trop longtemps, et afin de faciliter la prise de contact entre les participants. Une fois le jeu terminé, on peut exposer pendant quelques temps les objets rassemblés sur une grande table, avec à chaque fois le nom de la personne qui les a choisis.

## Die Symbole

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

Kleingruppen von 8 - 10 Personen

### Spielablauf:

Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, in der näheren Umgebung drei Gegenstände zu suchen, die in irgendeiner Form etwas über ihre Persönlichkeit aussagen. Für denjenigen, der zum Beispiel die Natur mag und gern im Wald spazieren geht, kann es sich um ein Blatt handeln oder um einen Stift für einen Literaturliebhaber... Dann stellt jeder seine Gegenstände der Gruppe in der Zielsprache vor, erklärt, warum er diese Gegenstände gewählt hat und beantwortet eventuelle Fragen der Gruppe. Je nach Sprachniveau der Gruppe kann der Teamer ein paar wichtige Ausdrücke und Formulierungen, die zur Vorstellung der Gegenstände nötig sind, anschreiben (z.B.: „Ich habe diesen Gegenstand gewählt, weil... / J'ai choisi cet objet parce que...“).

### Bemerkung:

Wenn es die Zahl der Teamer erlaubt, ist es besser, kleine Gruppen zu bilden, damit die Vorstellung vor der Gruppe nicht zu lange dauert und der Kontakt zwischen den Teilnehmern erleichtert wird. Nach dem Spiel können die Gegenstände mit den Namen desjenigen, der sie ausgewählt hat, auf einem großen Tisch ausgestellt werden.



# Taratata

## Objectif :

Déblocage

## Nombre de participants :

minimum 4

## Déroulement:

Il s'agit de mimer une scène (tout seul ou à plusieurs) en n'utilisant comme moyen d'expression que le mot « taratata » et en le déclinant sur toutes les intonations possibles pour exprimer la peur, la colère, l'envie, le dégoût, etc.

## Remarque:

Ce jeu permet aux participants d'expérimenter les aspects non-verbaux de la communication.

# Taratata

## Ziel:

Abbau von Hemmungen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 4

## Spielablauf:

In diesem Spiel geht es darum, eine Szene zu mimen, und dabei nur das Wort „Taratata“ zu benutzen. Mit diesem Wort sollen Gefühle, wie beispielsweise Angst, Wut, Freude, Ekel usw. ausgedrückt werden.

## Bemerkung:

Diese Aktivität lenkt die Aufmerksamkeit der Teilnehmer auf die non-verbale Dimension der Kommunikation.

## Le téléphone arabe

### Objectifs :

Acquisition linguistique  
Orthophonie  
Travail sur l'écoute et la prononciation

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

Les participants sont assis en cercle, en alternance binationale (1F-1D-1F-1D...); l'animateur peut alors « lancer » une phrase en la chuchotant à l'oreille de son voisin de droite, qui va lui-même la chuchoter à l'oreille de son voisin de droite, etc.... Le dernier participant répète à haute voix la phrase qui lui est parvenue; on peut alors comparer avec la phrase lancée initialement.

### Variante :

Faire partir une phrase dans les deux sens. Chaque participant doit d'abord traduire la phrase qu'on lui a chuchotée et la répéter à son voisin dans la langue du partenaire.

### Remarque :

Ambiance et bonne humeur garantie !!!  
Proposer des phrases courtes et faciles pour débutants, puis adapter selon le niveau linguistique des participants.

## Stille Post

### Ziele:

Spracherwerb  
Hörverstehen  
Ausspracheübung

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen in abwechselnder Reihenfolge (D-F-D-F...) im Kreis. Nun „schickt“ der Teamer einen Satz los, indem er ihn seinem rechten Nachbarn ins Ohr flüstert. Dieser flüstert ihn seinerseits seinem rechten Nachbarn ins Ohr usw. Der letzte Teilnehmer im Kreis sagt ihn laut. Jetzt wird verglichen, was aus dem ursprünglichen Satz geworden ist.

### Variante:

2 verschiedene Sätze in beide Richtungen „schicken“. Jeder Teilnehmer muss den erhaltenen Satz (für sich) übersetzen und dann seinem Nachbarn in der Zielsprache zuflüstern.

### Bemerkung:

Stimmung und gute Laune garantiert!!!  
Kurze einfache Sätze für Anfänger, ansonsten dem Sprachniveau der Teilnehmer anpassen.

## Traduction visuelle

### Objectifs :

Déblocage

Stratégies de communication

### Nombre de participants :

à partir de 10

### Déroulement :

On forme des tandems binationaux qui vont jouer chacun leur tour devant le reste du groupe.

L'un des partenaires raconte dans sa langue maternelle une petite histoire (max. 5 min) sur le sujet de son choix.

L'autre « interprète » ensuite dans sa langue ce qu'il a compris de l'histoire à partir des gestes, des expressions du visage et des intonations de son partenaire.

## Visuelle Übersetzung

### Ziele:

Abbau von Hemmungen

Kommunikationsstrategien

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Es werden binationale Tandems gebildet, die nacheinander vor dem Rest der Gruppe spielen. Einer der Tandempartner spielt in seiner Muttersprache eine kleine Geschichte über ein selbstausgesuchtes Thema vor. Der andere Partner versucht, ihn durch seine Gestik und Mimik zu verstehen und übersetzt dann in seiner Sprache die Geschichte, wie er sie verstanden hat.

## Trouver des couples de contraires

### Objectifs :

Déblocage  
Création de tandems  
Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

indifférent

### Déroulement :

Le meneur de jeu prépare des couples de mots contraires inscrits séparément dans les deux langues sur de petites fiches :

Doux – Aigre  
Chaud – Froid  
Fatigué – Eveillé  
Affamé – Rassasié  
Sel – Poivre  
Amoureux – Chagrin d’amour  
Belliqueux – Pacifiste

Et beaucoup d’autres encore  
Trio :  
soleil - lune - étoiles

Les participants reçoivent chacun une fiche qu’ils n’ont pas le droit de montrer aux autres. Au mieux un paquet de fiches pour les Français et l’autre paquet, les contraires, pour les Allemands. Ils doivent alors se mettre à la recherche de leur partenaire en mimant le terme inscrit sur leur papier. Les sons et les bruits sont autorisés pour faciliter l’illustration du terme.

Une fois tous les couples constitués, les participants forment un cercle. Les mots sont mimés une fois de plus devant tout le monde et prononcés à voix haute dans les deux langues.

### Matériel :

Aucun, sauf pour la préparation.

### Remarque :

Cette activité sert en général à constituer des tandems, mais elle peut aussi être utilisée dans l’intervalle à des fins de détente.

# Gegensatzpaare finden

## Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Spracherwerb  
Tandembildung

## Teilnehmerzahl:

beliebig

## Spielablauf:

Die Spielleitung bereitet Gegensatzpaare vor, die getrennt in beiden Sprachen auf kleine Zettel geschrieben werden:

Süss – Sauer  
Heiß – Kalt  
Müde – Wach  
Hungrig – Satt  
Salz – Pfeffer  
Verliebt – Liebskummer  
Kriegerisch – Friedliebend

Und viele mehr

Trio:

Sonne- Mond - Sterne

Die Teilnehmer erhalten jeweils einen kleinen Zettel und dürfen ihn nicht herumzeigen. Am besten werden die Zettel getrennt für die Deutschen und Franzosen vorbereitet und verteilt. Ein Päckchen für die Deutschen, und das andere Päckchen mit den Gegensätzen für die Franzosen. Sie sollen sich dann auf die Suche nach ihrem Partner machen, indem sie den Begriff mimisch darstellen, Töne und Geräusche sind dabei aber auch erlaubt, um den Begriff leichter illustrieren zu können. Wenn alle Partner gefunden wurden, bilden alle Teilnehmer einen Kreis und die Begriffe werden noch einmal für alle mimisch vorgestellt. Dabei werden die Begriffe in beiden Sprachen laut ausgesprochen.

## Material:

Keines, nur in der Vorbereitung.

## Bemerkung:

Dieses Spiel dient in der Regel der Tandembildung, es kann aber auch zur Auflockerung zwischendurch angewandt werden.

## Trouver les paires

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 10

### Déroulement :

L'animateur doit préparer à l'avance des couples de cartes formant des mots (seules deux cartes ensemble ont un sens) :

Noms de villes : HAM – BURG, GRE- NOBLE, BER – LIN, TOU – LOUSE...  
Composantes : BAHN – HOF, CONTRÔ – LEUR, U-BAHN – FAHRSCHEIN, TICKET DE – MÉTRO, SCHNELL – ZUG, TRAIN DE – BANLIEUE...

Dans un premier temps, l'animateur invite les participants à reconstituer les « cartes-couples ».

Puis, on mélange les cartes et on les dispose au sol, face cachée. Chaque participant doit alors prendre une carte au hasard et retrouver son partenaire (celui qui a l'autre carte-mot correspondante).

### Variante :

Le dos des cartes est de couleur différente :  
par exemple « bleu » pour la première partie des mots (ex : Fahr-), « rouge » pour la deuxième partie des mots (ex : -schein). Chaque participant français va tirer une carte bleue, chaque participant allemand, une carte rouge, de sorte que se forment des tandems binationaux qui traduiront le mot après l'avoir reconstitué.

### Matériel :

Des « cartes-couples » (format A4) préparées avant l'activité.

## Paare finden

### Ziel:

Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

mindestens 10

### Spielablauf:

Vor dem Spiel muss der Teamer zusammengehörige Karten vorbereiten, die Wörter ergeben (jeweils zwei Kärtchen ergeben ein Wort oder eine Sinneinheit):  
Städtenamen: HAM – BURG, GRE - NOBLE, BER – LIN, TOU – LOUSE...  
Komposita: BAHN – HOF, CONTRÔ – LEUR, U-BAHN – FAHRSCHEIN, TICKET DE – MÉTRO, SCHNELL – ZUG, TRAIN DE – BANLIEUE...

Zunächst fordert der Teamer die Teilnehmer auf, die Karten einander zuzuordnen. Die Karten werden dann gemischt und verdeckt auf den Boden gelegt. Jetzt soll sich jeder Teilnehmer eine Karte nehmen und den Partner mit der passenden Karte suchen.

### Variante:

Die Rückseiten der Spielkarten sind farblich gekennzeichnet: z.B. blau für den ersten Teil des Begriffs (Bsp.: Fahr-), rot für den letzten Teil (Bsp.: -schein). Hierbei zieht jeder Franzose eine blaue und jeder Deutsche eine rote Karte, so dass deutsch-französische Paare gebildet werden, die das neu gebildete Wort dann übersetzen.

### Material:

Vorbereitete Kärtchen (DIN A4 Format) mit Wortpaaren.

# Un mime, quatre histoires

Objectif :  
Déblocage

Nombre de participants :  
minimum 12

Déroulement :  
3 personnes (B, C et D) quittent  
la pièce.

Un participant A exécute devant le reste  
du groupe un court sketch mimé et  
explique par la suite verbalement  
ce que le groupe n'aurait éventuellement  
pas compris de l'histoire.  
On fait entrer le participant B, et A  
rejoue le mime devant lui.

À partir de ce qu'il a compris, B  
reproduit la scène devant C, qui  
la rejoue ensuite devant D. Pour finir,  
D mime ce qu'il a compris de l'histoire.  
Celle-ci n'a généralement plus grand  
chose à voir avec le mime du départ.

# Eine Pantomime – vier Geschichten

Ziel:  
Abbau von Hemmungen

Teilnehmerzahl:  
mindestens 12

Spielablauf:  
Drei Teilnehmer (B, C und D) verlassen  
den Raum.

Der Teilnehmer A führt dem Rest der  
Gruppe einen kurzen Sketch pantomi-  
misch vor und erklärt anschließend  
verbal, was die Gruppe möglicherweise  
nicht ganz verstanden hat. Teilnehmer  
B kommt herein. A spielt ihm die  
Pantomime vor. Ausgehend von dem,  
was er verstanden hat, stellt B  
die Szene vor C dar, der sie wiederum  
vor D aufführt.

Schließlich stellt D pantomimisch dar,  
was er von der Geschichte verstanden  
hat. Dies hat in der Regel nicht mehr  
viel mit der Ausgangspantomime  
gemeinsam.

## Un mot, une image

### Objectif :

Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

minimum 8, groupes binationaux  
de 4 participants

### Déroulement :

Ce jeu de cartes (sur le principe du Memory®) est constitué de paires que les participants vont fabriquer : sur une carte, il y a, par exemple, un mot et sur l'autre, le dessin correspondant. L'animateur choisira les objets en fonction de ce qu'il veut introduire et faire apprendre.

Avant de commencer à jouer, on laissera le temps aux participants d'observer les cartes pendant un certain temps, pour leur permettre de retrouver la logique. Puis on mélange les cartes et on les dispose (dos de cartes de couleur) en forme de carré ou de rectangle (par exemple, cartes roses pour les mots / cartes vertes pour les images).

L'activité sera jouée en groupes binationaux de 4 à 8 participants (attention : prévoir un nombre suffisant de cartes).

À tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes en même temps (une rose et une verte). Si les deux cartes forment une paire, le participant les conserve et a le droit de rejouer. Si elles ne vont pas ensemble, il les retourne et c'est au tour d'un autre participant.

Le participant qui a collecté le plus de cartes-couples, a gagné la partie.

### Variante :

« Les Paires » est une activité qui offre une multitude de variantes de jeux : image et mot, chiffre et mot, heure (chiffre et mot), les contraires (ex. « beau » et « laid »), les associations (ex. « couteau » et « fourchette »), article et nom, etc.

### Matériel :

Cartes bristol, éventuellement carnets de notes. Les cartes peuvent être découpées dans du papier résistant, mais mieux encore dans du carton. Elles doivent être visibles ; plus le groupe de participants est grand, plus le format des cartes est grand (8 x 8 cm). Le type de la carte non retournée (image ou mot) doit être reconnaissable : soit des cartes de couleur différente, soit des symboles différents aux dos des cartes.



# Ein Wort, ein Bild

## Ziel:

Spracherwerb

## Teilnehmerzahl:

mindestens 8, in binationalen Kleingruppen à 4 Personen

## Spielablauf:

Dies ist ein Kartenspiel nach dem Prinzip des Memory®, bei dem durch Aufdecken zwei zusammengehörige Karten gefunden werden sollen, z.B. ein Bild auf einer Karte und das dazugehörige Wort auf einer anderen. Der Inhalt der Karten wird dem Lernziel entsprechend gewählt und von den Teilnehmern selbst angefertigt.

Vor Beginn des eigentlichen Spiels sollte die Gruppe Gelegenheit und Zeit haben, sich die Karten anzusehen, um die Logik der Zusammengehörigkeit zu finden. Dann werden die Karten gemischt und mit der Bild- bzw. Textseite (die Kartenrückseite ist verschiedenfarbig: z. B. rosa für Wörter und grün für Bilder) nach unten zu einem Quadrat oder Rechteck gelegt. Gespielt wird in binationalen Vierergruppen (max. Achtergruppen). Der Teamer sollte ausreichend Karten vorrätig haben!

Der Reihe nach dreht jeder Spieler zwei beliebige Karten um. Passt die aufgedeckte Wortkarte zu der aufgedeckten Bildkarte, so bekommt er dieses Paar und darf noch einmal zwei Karten umdrehen. Passen die beiden Karten nicht zusammen, so dreht er sie wieder um und der nächste Teilnehmer ist dran. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Paare hat.

## Variante:

Dieses Spiel lässt sich mit verschiedensten Inhalten füllen. In Frage kommen alle grammatikalischen und inhaltlichen Abhängigkeiten oder Entsprechungen:

Bild und Wort, Zahl und Wort, Uhrzeit (Zahl und Wort), Gegensätze (schön und hässlich), Zusammengehöriges („Messer“, „Gabel“), Artikel und Nomen.

## Material:

Ausreichende Kartensets, evtl. Notizheft. Die Memorykarten können aus festem Papier oder besser aus Karton bestehen. Die aufgedeckten Karten müssen für alle gut erkennbar sein. Deshalb bei großen Gruppen ein großes Format für die Karten wählen (8 x 8 cm). Die beiden Kartentypen (z. B. Wort- und Bildkarten) müssen auch von der Rückseite als unterschiedlich erkennbar sein: die Bildkarten bestehen aus rotem Zeichenkarton und die Wortkarten aus grünem; Bild- und Wortkarten tragen auf der Rückseite unterschiedliche Symbole.

## Les virelangues

### Objectifs :

Déblocage  
Travail en tandem  
Acquisition linguistique

### Nombre de participants :

à partir de 10

### Durée :

15 minutes

### Déroulement :

Le meneur de jeu prépare plusieurs petites fiches sur lesquelles sont inscrits un virelangue en français et un virelangue en allemand (dans deux couleurs différentes). Après avoir constitué des tandems franco-allemands, le meneur de jeu laisse chaque binôme tirer un bout de papier. Le participant français entraîne son partenaire à la prononciation du virelangue français et inversement, le participant allemand initie son collègue au virelangue allemand. Les binômes disposent en tout de 5 minutes. Puis, les participants forment un cercle et à tour de rôle, les tandems présentent leurs virelangues. Ceux-ci sont ensuite affichés sur le mur.

### Matériel :

Des marqueurs de différentes couleurs, des fiches cartonnées.

### Variante :

Si les participants sont rapides, le meneur de jeu a la possibilité de doubler le nombre de virelangues par tandem. Les participants peuvent aussi choisir d'autres virelangues à enseigner à leurs partenaires.

## Zungenbrecher

### Ziele:

Abbau von Hemmungen  
Arbeit im Tandem  
Spracherwerb

### Teilnehmerzahl:

ab 10

### Spieldauer:

15 Minuten

### Spielablauf:

Die Spielleitung bereitet mehrere kleine Karten mit Zungenbrechern in deutscher und in französischer Sprache vor (in zwei verschiedenen Farben). Nach der Bildung von deutsch-französischen Tandems lässt der Spielleiter jedes Tandem ein Stück Papier ziehen. Der französische Teilnehmer hilft seinem deutschen Partner dabei, den französischen Zungebrecher zu lernen und umgekehrt übt der deutsche Teilnehmer mit seinem französischen Partner. Insgesamt stehen den Tandems 5 Minuten zur Verfügung. Dann bilden alle Teilnehmer einen Kreis, und jedes Tandem stellt der Reihe nach seine Zungebrecher vor. Diese werden dann noch an der Wand aufgehängt.

### Material:

Eddings in verschiedenen Farben, Karteikarten.

### Variante:

Wenn die Teilnehmer schnell sind kann die Spielleitung die Anzahl der Zungenbrecher pro Tandem verdoppeln. Die Teilnehmer können auch andere Zungenbrecher vorschlagen, die sie ihrem Tandempartner beibringen.

# Zipp – Zapp

## Objectif :

Déblocage

## Nombre de participants :

minimum 10

## Déroulement :

Les participants sont assis en cercle. Chacun s'informe de savoir en début de jeu comment s'appellent ses voisins.

Un participant reste debout au milieu : il s'adresse à l'un des participants assis et lui dit « zipp », « zapp » ou « zipp-zapp ».

- > au mot « zipp », le participant interrogé doit donner le nom de son voisin de gauche ;
- > au mot « zapp », celui de son voisin de droite ;
- > au mot « zipp-zapp », tous les participants doivent changer de place.

Si le participant interrogé ne peut pas donner le nom de son voisin, il doit céder sa place au participant debout.

Au mot « zipp-zapp », le participant debout peut également essayer de se trouver une place assise.

# Zipp – Zapp

## Ziel:

Abbau von Hemmschwellen

## Teilnehmerzahl:

mindestens 10

## Spielablauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder informiert sich zu Beginn des Spieles wie seine Nachbarn heißen.

Ein Teilnehmer, der keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis Sitzenden zu und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“.

- > bei dem Wort „Zipp“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen
- > bei „Zapp“ den Namen des rechten Nachbarn (jeweils von ihm aus gesehen)
- > bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Teilnehmer ihre Plätze wechseln

Gelingt es einem Teilnehmer bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, muss er seinen Stuhl an denjenigen abtreten, der in der Mitte steht.

Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ kann er sich ebenfalls einen Platz sichern.



Comment former  
des tandems  
ou des groupes

Bildung  
von Tandems  
oder Gruppen

## Comment former des tandems ou des groupes ?

### Compter :

Les participants français comptent de 1 à x (le nombre de participants) et les Allemands font de même. Puis, le numéro 1 français se met avec le numéro 1 allemand, le numéro 2 français avec le numéro 2 allemand et ainsi de suite.

### Puzzles :

Découper des cartes postales ou des images en deux, puis les distribuer aux participants. Chaque participant doit retrouver la personne qui a l'autre moitié de la carte ou de l'image.

### Bruits d'animaux :

On fabrique des petites cartes sur lesquelles est écrit à chaque fois un nom d'animal, une fois en allemand et une fois en français. Puis, on distribue les cartes allemandes aux Allemands et les cartes françaises aux Français. Chaque participant doit alors faire le bruit de l'animal qui est écrit sur sa carte, se promène en répétant un bruit d'animal et recherche le participant qui fait le bruit du même animal dans l'autre langue (ex : « cocorico! » / « kikiriki! », « meuh! » / « muh! », « wouaf wouaf ! » / « wauwau, wufwuf! »...).

### Couples de personnes célèbres :

Distribuer aux participants des petites cartes sur lesquelles sont écrits des noms de personnes célèbres dont ils doivent retrouver le partenaire (Charles de Gaulle-Konrad Adenauer, Astérix-Obélix...).

### Symboles de sports :

Au préalable, l'animateur devra dessiner ou trouver des pictogrammes représentant des disciplines sportives (natation, basket, football, tennis...) en nombre suffisant (10 pictogrammes pour un groupe de 20). Chaque pictogramme doit être en double exemplaire : l'un est marqué d'un point rouge et porte le nom du sport en français, l'autre est marqué d'un point bleu et porte le nom du sport en allemand. Chaque participant reçoit un pictogramme (en allemand pour les Français et en français pour les Allemands), et doit trouver son partenaire sans parler, en mimant aux autres sa discipline sportive.

### Couleurs :

Distribuer aux participants des petits cartons sur lesquels sont écrits des noms de couleurs. Chaque couleur a été écrite une fois en français, une fois en allemand. Chaque participant doit alors retrouver le participant qui a le carton avec la même couleur dans l'autre langue.

### Noms de villes :

Distribuer aux participants des petits cartons sur lesquels ont été écrites des moitiés de noms de villes (ex : Ham-Burg, Tou-Louse). Chaque participant doit retrouver la personne qui possède l'autre moitié du nom de la ville. En fonction du niveau des participants, on veillera à choisir des noms de villes connues.

### Couples de contraires :

Distribuer aux participants des petits cartons sur lesquels ont été écrits des mots, noms ou adjectifs formant des couples de contraires (par ex: sucré/salé, süß/sauer, chaud/froid, warm/kalt)

Une fois que chaque participant a un carton avec un mot, il doit retrouver l'autre participant qui a son contraire.

### Noms de famille :

On fabrique des petites cartes par paquet de 3, 4 ou 5 (selon le nombre de participants), sur lesquelles on inscrit des noms de famille très semblables, mais dont l'orthographe est un peu différente.

Ex : 5x Meier, 5x Maier, 5x Mayer.

Chaque participant reçoit une petite carte et doit alors retrouver sa famille de noms. Au début, tous croient avoir le même nom et ce n'est que petit à petit qu'ils se rendent compte des différences.

Autres exemples de noms que l'on peut utiliser :

- Dupon, Dupont, Dupond, Du Pont...
- Schmidt, Schmitt, Schmids, Schmitts...

## Wie kann man Tandems oder Gruppen bilden?

### Abzählen:

Die Franzosen und Deutschen zählen sich jeweils ab (bei 1 beginnend). Dann bilden der Franzose 1 und der Deutsche 1 ein Tandem, der Franzose 2 und der Deutsche 2 ein Tandem usw.

### Puzzle:

Postkarten oder Bilder in zwei Hälften zerschneiden und hinter den Teilnehmern verteilen. Jeder Teilnehmer muss die Person finden, der die andere Hälfte der Karte oder des Bildes hat. Dann bilden sie beide ein Tandem.

### Tierlaute:

Es werden kleine Karteikarten vorbereitet, auf denen man Tiernamen schreibt. Jedes Tier wird einmal auf Französisch, einmal auf Deutsch notiert. Die Karteikarten werden verteilt, die mit deutschen Tiernamen den Deutschen, die mit französischen den Franzosen. Jeder Teilnehmer muss dann den Laut des Tieres, das auf seiner Karteikarte steht, laut nachahmen und so seinen Partner suchen, der den Laut in der anderen Sprache macht. (z.B.: „cocorico!“ / „kikiriki!“, „meuh!“ / „muh!“, „wouaf wouaf!“ / „wauwau, wufwuf!“...)

### Bekannte Paare:

Die Teilnehmer erhalten Karteikarten, auf denen Namen von berühmten Persönlichkeiten geschrieben stehen, die Paare bilden. Dann müssen die Teilnehmer die Paare wiederfinden (z.B.: De Gaulle-Konrad Adenauer, Asterix-Obelix, Romeo-Julia usw.).

### Sportsymbole:

Der Spielleiter muss im Voraus Piktogramme auswählen (oder selber aufmalen) und ausschneiden, die verschiedene Sportarten darstellen. Bei einer Gruppenstärke von 20 Personen werden 10 Piktogramme ausgewählt und in zweifacher Ausführung vorbereitet. Die Piktogramme werden mit roten und blauen Punkten unterschieden und entsprechend auf Französisch und Deutsch beschriftet. Die Deutschen ziehen dann aus den französischen Begriffen, die Franzosen aus den deutschen Begriffen. Der Tandempartner wird gesucht, indem jeder die Sportart pantomimisch darstellt.

### Farben:

Die Teilnehmer bekommen kleine Karteikarten, auf denen eine Farbe steht. Jede Farbe wurde je einmal auf Französisch und einmal auf Deutsch geschrieben. Dann muss jeder Teilnehmer denjenigen finden, der die selbe Farbe in der anderen Sprache hat.

### Städtenamen:

Auf Karten werden Städtenamen getrennt (Ham-Burg, Mar-Seille...) aufgeschrieben, und an die Teilnehmer verteilt. Sie müssen dann die andere Hälfte der Städtenamen wiederfinden. Je nach dem Niveau der Teilnehmer sollte man darauf achten, die Namen von bekannten Städten zu wählen.



### Gegensatzpaare:

Auf Karteikarten werden Wörter geschrieben, die Gegensatzpaare bilden (z.B.: sucré/salé, süß/sauer, chaud/froid, warm/kalt). Jeder Teilnehmer muss dann denjenigen finden, der sein „Gegenteil“ hat.

### Familiennamen:

Es werden kleine Stapel von jeweils drei, vier oder fünf Karteikarten angefertigt, auf die man Familiennamen schreibt, die gleich oder sehr ähnlich klingen, aber anders geschrieben werden.

z.B.: 5x Meier, 5x Maier, 5x Mayer  
Jeder Teilnehmer bekommt dann eine Karteikarte und muss seine richtigen Verwandten wiederfinden.

Am Anfang glauben alle Teilnehmer, dass sie den selben Namen haben und erst nach und nach werden ihnen die Unterschiede auffallen.

Andere Beispiele von Namen, die man benutzen kann:

- Dupon, Dupont, Dupond, Du Pont...
- Schmidt, Schmitt, Schmids, Schmitts...

VI

Vocabulaire  
de survie

Überlebens-  
wortschatz

## Vocabulaire de survie

Ce « vocabulaire de survie » a été conçu afin de faciliter les premiers contacts dans la langue étrangère et pouvoir être utilisé en cas de besoin dans des situations de la vie quotidienne, lors de séjours de jeunes en Allemagne ou en France.

Ce document ne vise en aucun cas l'exhaustivité, sachant qu'il est de toute façon préférable que les participants se confectionnent eux mêmes un petit carnet, en fonction du vocabulaire dont ils ont besoin et de leur niveau linguistique. Nous espérons seulement que ce « vocabulaire de survie » pourra servir de support aux animateurs, afin d'aider les jeunes dans la réalisation de leur propre liste.

## Überlebens- wortschatz

Dieser „Überlebenswortschatz“ wurde konzipiert, um den Jugendlichen die ersten Kontakte mit der Fremdsprache zu erleichtern; er soll im Alltag während ihres Aufenthalts in Frankreich oder Deutschland nützlich sein.

Dieses Dokument erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, darüberhinaus wäre es sinnvoll und wünschenswert, dass sich die Teilnehmer ein eigenes Notizheft anlegen, in das sie die Vokabeln schreiben können, die ihrem Sprachniveau und ihren Bedürfnissen entsprechen. Wir hoffen daher, den Teamern mit diesem Überlebenswortschatz eine Unterstützung zu geben, um die Jugendlichen so zur Anfertigung ihrer eigenen Listen anzuregen.

## Les premiers mots...

Bonjour !

Bonsoir !

Au revoir !

Salut !

Salut (au revoir) !

Comment t'appelles-tu ?

Je m'appelle...

D'où viens-tu ?

Je viens de...

Quel âge as-tu ?

J'ai... ans.

Comment vas-tu ?

Bien, merci, et toi ?

S'il te plaît/  
s'il vous plaît

Merci

Pardon, excusez-moi...

L'hébergement

Dans les familles

## Die ersten Wörter...

Guten Morgen/Guten Tag!

Guten Abend!

Auf Wiedersehen!

Hallo!

Tschüss!

Wie heißt du?

Ich heiße...

Woher kommst du?

Ich komme aus...

Wie alt bist du?

Ich bin ... Jahre alt.

Wie geht es (geht's) dir?

Gut, danke, und dir?

Bitte

Danke

Entschuldigung...

Die Unterkunft

In Familien

**L'arrivée**

Le voyage a été agréable/fatigant.

Je vous ai apporté un petit cadeau.

Est-ce que je peux téléphoner à mes parents ?

Nous restons ... jours/semaines.

**Les repas**

Le petit-déjeuner était très bon.

J'ai (je n'ai pas) faim/soif.

À quelle heure est le petit-déjeuner/le déjeuner/le dîner ?

Est-ce que je mets la table ?

Où sont  
les couteaux ?  
les fourchettes ?  
les assiettes ?  
les verres ?

C'est bon ?

C'est très bon !

Je n'aime pas beaucoup (les épinards).

Je vais goûter.

Est-ce que je peux avoir encore un peu de légumes ?

Non, merci, je n'ai plus faim.

Pouvez-vous me réveiller à 7h, s'il vous plaît ?

**Die Ankunft**

Die Reise war angenehm/anstrengend.

Ich habe ein kleines Gastgeschenk für Sie.

Könnte ich bitte meine Eltern anrufen?

Wir bleiben ... Tage/Wochen.

**Die Mahlzeiten**

Das Frühstück war sehr gut.

Ich habe (keinen) Hunger/Durst.

Wann gibt es Frühstück/Mittagessen/Abendessen?

Soll ich den Tisch decken?

Wo sind  
die Messer?  
die Gabeln?  
die Teller?  
die Gläser?

Schmeckt es?

Es schmeckt sehr gut!

Ich mag (Spinat) nicht so gern.

Ich probiere/koste es.

Kann ich noch etwas von dem Gemüse bekommen?

Nein danke, ich bin satt.

Können Sie mich bitte um 7 Uhr wecken?

## Le Quotidien

Avez-vous bien dormi ?

Merci, j'ai bien dormi.

Est-ce que je peux prendre  
une douche/un bain ?

Pourriez-vous me prêter  
un sèche-cheveux,  
un fer à repasser,  
un réveil,  
s'il vous plaît ?

J'ai passé une très bonne journée.

Je me suis bien amusé (-e).

Je me suis ennuyé (-e).

Cela m'a beaucoup plu  
Cela ne m'a pas plu du tout.

## Sortir

J'ai prévu quelque chose pour ce soir.

On a l'intention d'aller au cinéma.

On se retrouve où ?

J'ai un rendez-vous.

Quand est-ce que ça commence ?

Ça dure combien de temps ?

À quelle heure dois-je être de retour ?

Comment on y va ?

Combien ça coûte ?

## Der Alltag

Haben Sie gut geschlafen?

Danke, ich habe gut geschlafen.

Kann ich duschen/baden?

Könnten Sie mir bitte  
einen Fön  
ein Bügeleisen  
einen Wecker  
leihen?

Der Tag war sehr schön.

Ich hatte viel Spaß.

Ich habe mich gelangweilt.

Das hat mir sehr /  
gar nicht gefallen.

## Ausgehen

Ich habe heute Abend etwas vor.

Wir haben vor, ins Kino zu gehen.

Wo treffen wir uns?

Ich bin verabredet.

Wann fängt es an?

Wie lange dauert es?

Wann soll ich zu Hause sein?

Wie kommt man dorthin?

Wieviel kostet das?

C'est cher ?

J'ai de l'argent/je n'ai pas d'argent.

### Le départ

On part à quelle heure ?

J'ai passé un très bon séjour chez vous !

Merci pour votre accueil chaleureux.

À l'auberge de jeunesse /  
Au Centre

La clé de la chambre  
..., s'il vous plaît.

Excusez-moi, j'ai un problème  
avec la douche.

On se lève à quelle heure demain ?

Quand est-ce qu'on mange ?

Où sont  
les douches ?  
les toilettes ?  
les draps ?

Où est la salle à manger ?

Est-ce qu'il y a  
une pièce télé ?  
une table de ping-pong ?  
un ballon ?

Tu es dans quelle chambre ?

Tu as envie de jouer avec moi  
au ping-pong ?  
au foot ?  
au basket ?

Ist es teuer?

Ich habe Geld/ich habe kein Geld.

### Die Abfahrt

Um wieviel Uhr fahren wir?

Die Zeit bei Ihnen war sehr schön!

Vielen Dank für den freundlichen  
Empfang.

In der Jugendherberge/  
Im Jugendzentrum

Den Schlüssel für Zimmer ... bitte.

Entschuldigung, ich habe ein Problem  
mit der Dusche.

Wann müssen wir morgen aufstehen?

Wann gibt es Essen?

Wo sind  
die Duschen?  
die Toiletten?  
Wo ist die Bettwäsche?

Wo ist der Speisesaal/Speiseraum?

Gibt es einen  
Fernsehraum?  
eine Tischtennisplatte?  
einen Ball?

In welchem Zimmer bist du?

Willst du mit mir  
Tischtennis,  
Fußball,  
Basketball  
spielen?



La nourriture

Le déjeuner

Le dîner

Le repas

Vous désirez ?

Je prendrai ...

une escalope  
avec des pommes de terre  
et des légumes.

un poulet avec des frites.

un rôti de porc.

un médaillon de veau.

un plateau de charcuterie.

du jambon fumé.

une soupe à l'oignon.

des pommes de terre sautées.

du chou-fleur.

des petits pois.

du riz.

des pâtes.

J'aimerais bien...

un dessert.

une glace.

une tarte aux pommes.

des cerises.

des fraises.

du raisin.

des framboises.

une pêche.

Bon appétit!

Das Essen

Das Mittagessen

Das Abendessen

Die Mahlzeit

Was darf's (darf es) sein?

Ich hätte gerne...

ein Schnitzel  
mit Kartoffeln  
und Gemüse.

Hähnchen mit Pommes.

einen Schweinebraten.

ein Kalbsmedaillon.

eine Wurstplatte.

geräucherten Schinken.

eine Zwiebelsuppe.

Bratkartoffeln.

Blumenkohl.

Erbsen.

Reis.

Nudeln

Ich hätte gerne...

einen Nachtisch.

ein Eis.

ein Stück Apfelkuchen.

Kirschen.

Erdbeeren.

Weintrauben.

Himbeeren.

einen Pfirsich.

Guten Appetit!

**Le Pourboire**

En Allemagne, on ne laisse pas le pourboire sur la table, mais on indique au garçon la somme globale que l'on veut lui donner. Si on a la somme exacte, on dit « Stimmt so », c'est pour vous.

**Das Trinkgeld**

In Frankreich lässt man das Trinkgeld meist auf dem Tisch, nachdem man bezahlt hat.

## **Demander son chemin ...**

Excusez-moi, pourriez-vous m'aider, s'il vous plaît ?

Pardon M<sup>me</sup>/M., c'est bien la route de ... ?

Excusez-moi, pour aller à ..., s'il vous plaît ?

Au prochain carrefour vous continuez tout droit jusqu'à ...

Ensuite au feu, vous tournez à gauche/à droite.

Suivez les panneaux.

Le mieux, c'est de prendre le bus/le métro/le tram n° ...

Pardon M<sup>me</sup>/M., où se trouve ..., s'il vous plaît ?

Désolé(e), je ne sais pas.

Je ne suis pas d'ici.

Allez tout droit.

Prenez la première rue à gauche/à droite.

Est-ce que c'est loin d'ici ?

C'est tout près d'ici.

Pardon M<sup>me</sup>/M., où sommes-nous maintenant ?

Pourriez-vous me montrer l'endroit sur la carte, s'il vous plaît ?

## **Nach dem Weg fragen ...**

Könnten Sie mir bitte helfen?

Entschuldigen Sie bitte, ist das die Straße nach...?

Entschuldigen Sie bitte, wie komme ich nach/zu...?

Bei der nächsten Kreuzung immer geradeaus bis ...

Dann bei der Ampel links/rechts abbiegen.

Folgen Sie den Schildern.

Am besten nehmen Sie den Bus/die U-Bahn/die Straßenbahn Nr. ...

Entschuldigung, wo ist ..., bitte?

Tut mir leid, das weiß ich nicht.

Ich bin nicht von hier.

Gehen Sie geradeaus.

Gehen Sie die erste Straße links/rechts.

Ist das weit von hier?

Es ist ganz in der Nähe.

Entschuldigung, wo sind wir jetzt gerade?

Können Sie mir die Stelle bitte auf der Karte zeigen?

Où est l'office de tourisme, s'il vous plaît ?

Transports en commun

Où se trouve ...

l'arrêt de bus le plus proche,

l'arrêt de tram le plus proche,

la station de métro la plus proche,

s'il vous plaît ?

Traversez

le pont.

la place.

la rue.

Excusez-moi, est-ce bien le bus pour ... ?

Excusez-moi, il y a combien d'arrêts d'ici jusqu'à ... ?

Où peut-on acheter des tickets, s'il vous plaît ?

Le distributeur n'accepte pas les billets.

Le distributeur ne rend pas la monnaie.

Avez-vous de la monnaie ?

Un ticket pour..., s'il vous plaît.

Avez-vous un plan de ..., s'il vous plaît.

### En Train

Où est la gare (centrale), s'il vous plaît ?

C'est bien le train pour ... ?

À quelle heure part le train pour ..., s'il vous plaît ?

À quelle heure le train arrive-t-il à ..., s'il vous plaît ?

Wo ist die Touristeninformation?

Öffentliche Verkehrsmittel

Entschuldigung, wo ist die nächste ...

Bushaltestelle?

Straßenbahnhaltestelle?

U-Bahnstation?

Überqueren Sie

die Brücke.

den Platz.

die Straße.

Entschuldigen Sie bitte, ist das der Bus nach...?

Entschuldigung, wie viele Haltestellen sind es bis...?

Entschuldigung, wo kann man Fahrscheine kaufen?

Der Automat nimmt keine Geldscheine an.

Der Automat gibt kein Rückgeld.

Haben Sie vielleicht Kleingeld?

Einen Fahrschein nach ... bitte.

Haben Sie einen Stadtplan von ...

### Mit Dem Zug

Entschuldigung, wo ist der (Haupt-) Bahnhof?

Ist das der Zug nach ...?

Um wieviel Uhr fährt der Zug nach ... (ab), bitte?

Um wieviel Uhr kommt der Zug in ... an, bitte?

De quel quai part le train pour ...,  
s'il vous plaît ?

Où dois-je changer de train,  
s'il vous plaît ?

Le train a une heure de retard.

Excusez-moi, est-ce qu'il faut acheter  
les billets au guichet ?

Est-ce qu'il y a une réduction pour  
des scolaires/pour les étudiants ?

Y a-t-il une consigne automatique,  
s'il vous plaît ?

### **La santé**

Excusez-moi, où puis-je trouver  
un médecin?  
une pharmacie?  
un hôpital?

Où avez-vous mal ?

J'ai mal à la tête.  
à la gorge.  
au ventre.

J'ai de la fièvre.

Je suis tombé(e).

Je me suis fait une entorse à la cheville.

Je suis allergique à ...

J'aurais besoin  
d'un médicament contre la douleur,  
de pastilles contre le mal de gorge,  
de crème contre les coups de soleil,  
de gouttes pour les oreilles.

Von/Aus/Auf welchem Gleis fährt  
der Zug nach ... (ab), bitte?

Entschuldigung, wo muss ich umsteigen?

Der Zug hat eine Stunde Verspätung.

Entschuldigung, muss man die Tickets  
am Schalter kaufen?

Gibt es eine Ermäßigung für Schüler/  
Studenten?

Entschuldigung, gibt es hier  
Schließfächer?

### **Die Gesundheit**

Entschuldigung, wo gibt es hier  
einen Arzt?  
eine Apotheke?  
ein Krankenhaus?

Wo haben Sie Schmerzen?

Ich habe Kopfschmerzen.  
Halsschmerzen.  
Bauchschmerzen.

Ich habe Fieber.

Ich bin gestürzt.

Ich habe mir den Knöchel verstaucht.

Ich bin allergisch gegen...

Ich bräuchte bitte  
Schmerztabletten.  
Halsschmerztabletten.  
Sonnenbrandsalbe.  
Ohrentropfen.

**La Sécurité**

On m'a volé  
 mon sac à main,  
 mon portefeuille,  
 mon portable.

J'ai perdu mon appareil photo,  
 ma carte d'identité.

Au secours !

Attention !

Issue de secours

Où est l'armoire à pharmacie ?

Où est la trousse de secours ?

Pouvez-vous appeler  
 la police,  
 les pompiers,  
 une ambulance,  
 s'il vous plaît ?

Dans les magasins

La boulangerie

Le supermarché

L'épicerie

La poste

Le timbre

L'enveloppe

Je voudrais envoyer cette lettre/cette  
 carte postale en Allemagne, s'il vous  
 plaît.

Ça fait combien ?

**Die Sicherheit**

Man hat mir  
 meine Handtasche  
 mein Portemonnaie  
 mein Handy gestohlen.

Ich habe meinen Fotoapparat  
 meinen Personalausweis verloren.

Hilfe!

Vorsicht!

Notausgang

Wo ist die Hausapotheke?

Wo ist der Erste-Hilfe-Kasten?

Können Sie bitte  
 die Polizei,  
 die Feuerwehr,  
 einen Krankenwagen  
 rufen ?

In den Geschäften

Die Bäckerei

Der Supermarkt

Das Lebensmittelgeschäft

Die Post

Die Briefmarke

Der Briefumschlag

ich möchte diesen Brief/diese Postkarte  
 nach Deutschland schicken, bitte.

Wieviel kostet es?



VII



Quelques  
inter-  
nationalismes

Einige  
Inter-  
nationalismen

## Quelques internationalismes

ananas	Ananas
arrogant	arrogant
banane	Banane
basket-ball	Basketball
blues	Blues
bus	Bus
canapé	Canapé
chocolat	Schokolade
café	Kaffee
ciment	Zement
citron	Zitrone
confiture	Konfitüre
correct	korrekt
crème	Creme
crocodile	Krokodil
croissant	Croissant
cyprès	Zypresse
dépressif	depressiv
dessert	Dessert
diesel	Diesel
élégant	elegant
éléphant	Elefant
élite	Elite
émotion	Emotion
examen	Examen
futur	Futur
garde-robe	Garderobe
garage	Garage
geste	Geste
guitare	Gitarre
handball	Handball
hôtel	Hotel
idée	Idee
intelligent	intelligent
internet	Internet
journaliste	Journalist
kilo	Kilo
kiwi	Kiwi
lampe	Lampe
marmelade	Marmelade

## Einige Internationalismen

nerveux	nervös
opéra	Oper
océan	Ozean
orange	Orange
objet	Objekt
parterre	Parterre
pédagogue	Pädagoge
porte-monnaie	Portemonnaie
presse	Presse
pull-over	Pullover
religion	Religion
révolution	Revolution
rose	Rose
sensible	sensibel
ski	Ski
soldat	Soldat
stop	Stopp
tabac	Tabak
tasse	Tasse
thé	Tee
tennis	Tennis
tigre	Tiger
théâtre	Theater
taxi	Taxi
tomate	Tomate
trottoir	Trottoir
université	Universität
végétarien	Vegetarier
zoo	Zoo



Publication sous la direction de /

Unter der Leitung von:

Bernadette Bricaud

Auteur / Autorin:

Fabienne Bailly

En coopération avec / in Zusammenarbeit mit:

Isabelle Damay, Ulrich Nalbach

et le Bureau « Formation interculturelle » de l'OFAJ /

und dem Referat „Interkulturelle Aus- und Fortbildung“ des DFJW

Traduction / Übersetzung:

Bettina Offermann, Jörg Carpus

Coordination du manuscrit /

Koordination des Manuskripts:

Julia Gottuck, Annie Lamiral, Annette Schwichtenberg

Avec la participation de /

Mit der Unterstützung von:

Julie Obert, Arlette du Vinage

Réédition / Neuauflage 2013

Anne Jardin, Yvonne Holtkamp, Antje Klambt,

Garance Thauvin, Matthias Wandel, Carolin Pöschke, Marie Gravrand

**OFAJ / DFJW, PARIS / BERLIN © 2009 / 2011 / 2013**

Graphisme / Gestaltung:

Meta Design Berlin / Antje Welde, [www.voiture14.com](http://www.voiture14.com)

Impression / Druck:

Steffen GmbH, Friedland



**Office franco-allemand  
pour la Jeunesse**

51 rue de l'Amiral-Mouchez  
75013 Paris  
Tél. : +33 1 40 78 18 18  
[www.ofaj.org](http://www.ofaj.org)

**Deutsch-Französisches  
Jugendwerk**

Molkenmarkt 1  
10179 Berlin  
Tel.: +49 30 288 757 0  
[www.dfjw.org](http://www.dfjw.org)