

	Seite
Einleitung	4
Übersichtstabelle	16
Spielanleitungen	22
Anhang	94
1. Checkliste für Trainer/innen	96
2. Übersicht über Aktivitäten, die im Wasser durchgeführt werden können	98
3. Spielblatt für die Autogramm jagd	99
4. Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltex te	100
5. Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar	102
Materialien, Links und Fortbildungen zur Sprachanimation	104
Impressum	107

Danksagung:

Wir danken dem Deutsch-Französischen Jugendwerk an dieser Stelle für die langjährige gute Zusammenarbeit wie auch für die Förderung unseres Kooperationsprojektes, der zweisprachigen Broschüre „Bewegte Sprachanimation“, ohne die eine Umsetzung nicht möglich gewesen wäre.

	Page
Introduction	5
Table des jeux	17
Fiches jeux	23
Annexes	95
1. Feuille de route pour le meneur de jeu (modèle)	97
2. Tableau récapitulatif des activités pouvant être réalisées dans l'eau	98
3. Grille de jeu pour la chasse aux autographes (modèle)	99
4. Exemple de texte pour l'activité « La course à la dictée »	101
5. Exemple d'un commentaire radio pour l'activité « Équipe Lambda »	102
Matériel, liens et formations sur l'animation linguistique	105
Mentions légales	107

Remerciements :

Nous remercions l'Office franco-allemand pour la Jeunesse pour la bonne collaboration de longue date et le soutien financier de cette brochure bilingue "animation linguistique et sport", sans lesquels la réalisation n'aurait pas été possible.

Einleitung

Introduction

Sport spricht alle Sprachen!

Sport bietet uns die Möglichkeit, über die gesprochene Sprache hinweg miteinander gemeinsame Erlebnisse zu schaffen und uns zu verständigen. Spricht man Deutsch oder spricht man Französisch – über ein gemeinsames Regelwerk, ähnliche Spielweisen und geteilte Leidenschaften können Menschen unterschiedlichster Herkunft miteinander Sport treiben oder sich darüber austauschen. Dadurch hat der Sport das Potenzial, Menschen zusammenzubringen, Kulturen zu verbinden und mit einer gemeinsamen Sprache zu sprechen.

Der Sport stellt also eine hervorragende Grundlage dar, um die Ziele eines deutsch-französischen Jugendaustauschs zu erreichen. Gemeinsame Erlebnisse und gelungene Kommunikation ermöglichen, die kulturellen Eigenheiten der anderen zu entdecken, zu verstehen und zu reflektieren. Sprachanimation kann dazu beitragen, dieses Potenzial noch besser auszuschöpfen und trägt damit maßgeblich zum Erfolg eines Jugendaustauschs bei.

Informationen zur Sprachanimation

Sprachanimation wurde als pädagogisches Konzept für die interkulturelle Begegnung vom Deutsch-Französischen Jugendwerk (DFJW) in den 90er Jahren entwickelt.*

Ziel bei einer Jugendbegegnung ist es, die deutsche und die französische Gruppe zu einer deutsch-französischen Mannschaft zusammenwachsen zu lassen. Dafür ist es notwendig, dass die natürlichen Hemmungen, die grundsätzlich existieren, wenn es um die Kommunikation mit fremden Personen geht, überwunden werden. Diese sind durch die unterschiedlichen Sprachen deutlich stärker ausgeprägt als im nationalen Kontext. Die Sprachanimation zielt daher in einer ersten Phase auf das gegenseitige Kennenlernen und den Abbau von Hemmungen ab.

Weiterhin zeigt die Sprachanimation den Jugendlichen Wege der Kommunikation auf. Ob die nonverbale Kommunikation „mit Händen und Füßen“, die Erkenntnis, dass es Wörter gibt, die in beiden Sprachen gleich oder ähnlich sind, oder die Stärkung des Selbstvertrauens in die eigenen Fremdsprachenkenntnisse. Die Vielfalt gelungener Kommunikationsmöglichkeiten ist groß. Deren Anwendung jedoch keine Selbstverständlichkeit.

Schließlich ermöglicht die Sprachanimation das Erlernen neuer Wörter in der Fremdsprache, die umgehend in der Begegnung angewandt werden können. Durch diese Erfolgserlebnisse wird der Nutzen von Fremdsprachenkenntnissen deutlich und die Motivation, die Sprache (weiter) zu erlernen, steigt.

Sprachanimation ist eine spielerische Methode, die nicht primär die Vermittlung von Sprachkenntnissen verfolgt. Die Umsetzung erfolgt in einer binationalen Gruppe – entweder mit allen Teilnehmer/innen, in gemischten Kleingruppen oder

* An dieser Stelle sei auf das Handbuch zur „Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen“ des DFJW hingewiesen, das in vielfacher Hinsicht als Vorlage zu dieser Publikation diente. (Teile bestimmter Aktivitäten wurden aus dem Handbuch des DFJW übernommen.)



Le sport parle toutes les langues !

Le sport nous offre la possibilité de dépasser la barrière de la langue afin de partager des expériences et de se comprendre. Des règles de jeu communes, des types de jeux similaires, des passions partagées permettent à des personnes d'horizons différents, qu'elles parlent français ou allemand, de pratiquer le sport ensemble ou d'échanger. Le sport a le potentiel de rassembler les gens, de rapprocher les cultures, et permet finalement de parler une seule et même langue.

Le sport représente ainsi un excellent moyen d'atteindre les objectifs d'une rencontre franco-allemande de jeunes. Des expériences communes et une bonne communication permettent d'appréhender les particularités culturelles de l'Autre, de les découvrir, de les comprendre et d'y réfléchir. L'animation linguistique contribue à l'exploitation de ce potentiel et ainsi au succès d'un échange de jeunes.

Informations sur l'animation linguistique

L'animation linguistique est un concept pédagogique développé dans les années 1990 par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ) pour les rencontres interculturelles.*

L'objectif d'une rencontre de jeunes est que les deux groupes, français et allemand, fusionnent en une seule et même équipe. Pour cela, il est important de faire tomber les barrières propres à la communication avec une personne étrangère. L'animation linguistique permet en premier lieu aux participants d'établir un contact les uns avec les autres, de faire connaissance et de surmonter ces barrières.

De plus, l'animation linguistique met en évidence pour les jeunes des moyens de communication : la communication non verbale, à l'aide de gestes, la découverte de mots identiques ou similaires dans les deux langues, ou tout simplement une plus grande assurance de ses propres compétences en langues étrangères. Il existe de nombreuses stratégies de communication pertinentes. Leur utilisation n'est en revanche pas toujours une évidence.



Pour finir, l'animation linguistique permet l'apprentissage de nouveaux mots dans la langue étrangère, qui seront immédiatement utiles pendant la rencontre. Cette expérience positive encourage l'usage de la langue étrangère et renforce la motivation de débiter ou de poursuivre son apprentissage.

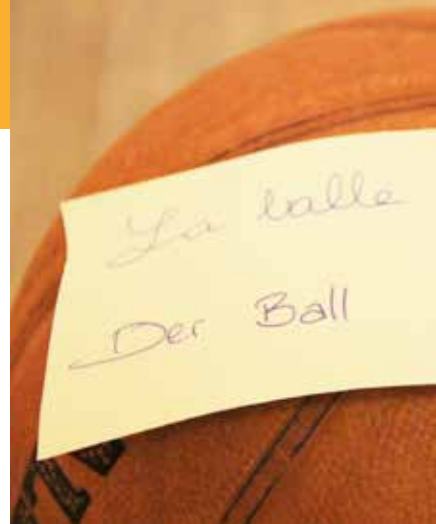
L'animation linguistique est une méthode ludique qui n'a pas pour vocation première d'enseigner les langues étrangères. Sa mise en place a lieu avec un groupe binational, c'est-à-dire avec tous les participants et participantes, en petits groupes binationaux ou en tandems franco-allemands. Elle se différencie clairement de l'enseignement classique des langues, tant dans ses objectifs que dans sa réalisation.

* Manuel « L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes » de l'OFAJ. Ce manuel a servi de modèle à de nombreux regards pour la présente publication. (Certaines parties d'activités ont été directement reprises du manuel de l'OFAJ).

Einleitung

in deutsch-französischen Tandems. Damit grenzt sie sich sowohl in der Zielsetzung als auch in der Umsetzung klar zum formalen Sprachunterricht ab.

Dieser Ansatz der non-formalen Bildung benötigt keine sprachlichen Voraussetzungen und ist unabhängig vom Alter der Teilnehmenden. Die Aktivitäten sind so konzipiert, dass sie in einer deutsch-französischen Gruppe anwendbar sind. Grundsätzlich spricht nichts dagegen, sie auch außerhalb des deutsch-französischen Kontexts anzuwenden oder Teilnehmende eines dritten Landes hinzuzufügen.



Was ist bewegte Sprachanimation?

Die bewegte Sprachanimation ist die Kombination der interkulturellen Methode Sprachanimation mit Sport und Bewegung. Der verbindende Charakter des Sports wird durch das Zusammenführen mit Elementen der Sprachanimation deutlich verstärkt. Des Weiteren entspricht die bewegte Sprachanimation den Interessen von jungen Sportlerinnen und Sportlern, die Freude an Sport und Bewegung haben.

Ein Wort zur Inklusion

In einer Jugendbegegnung sollen alle Teilnehmende gleichberechtigt am Programm mitmachen können. Sprachanimation soll somit nie ausschließend wirken. Es muss stets versucht werden, alle Anwesenden an den Aktivitäten teilhaben zu lassen. Hat man Bedenken, ist es sicherer, eine Idee fallen zu lassen, anstatt das Risiko einzugehen, einen Teilnehmenden zu isolieren. Körperliche oder kognitive (geistige) Fertigkeiten der einzelnen Sportler/innen sollen bei der Auswahl der Aktivitäten stets mitbedacht werden.

Wann und wo soll Sprachanimation während eines Austauschs stattfinden?

Die Einheiten zur Sprachanimation sollten wohlüberlegt im Programm platziert werden und möglichst täglich stattfinden. Insbesondere durch den bewegungsorientierten Ansatz kann die Sprachanimation im Idealfall mit unterschiedlichen Aktivitäten kombiniert werden.

Ist beispielsweise ein gemeinsames Training geplant, eignet sich die Sprachanimation, um das gemeinsame Aufwärmen zu erleichtern und gleichzeitig einen kommunikativen Mehrwert mit der Einheit zu verknüpfen. Oft bietet es sich an, die Sprachanimation zu Beginn eines Programmpunkts durchzuführen, um thematisch das Programm einzuleiten. Wortfelder oder Wörter, die während des Programms (z. B. beim gemeinsamen Training) von Nutzen sein werden, können mithilfe der Sprachanimation vorbereitet und eingeübt werden.



Cette approche de l'éducation non formelle ne nécessite aucune connaissance linguistique préalable, et l'âge des participants et participantes est indifférent. Les activités sont conçues pour être mises en place avec un groupe franco-allemand. De manière générale, rien n'empêche de les utiliser en dehors d'un contexte franco-allemand, ou d'y inviter des participants d'un pays tiers.

Qu'est-ce que l'animation linguistique en action ?

L'animation linguistique en action est la combinaison de la méthode interculturelle qu'est l'animation linguistique avec le sport et le mouvement. Le caractère fédérateur du sport est renforcé grâce à son association avec des éléments d'animation linguistique. De plus, l'animation linguistique en action correspond aux centres d'intérêt de jeunes sportifs et sportives, qui ont le goût du sport et aiment se dépenser.

Un mot sur l'inclusion

Dans une rencontre de jeunes, chacun doit se sentir sur un pied d'égalité et pouvoir participer au programme. L'animation linguistique ne doit en aucun cas exclure. Il convient de veiller à ce que toutes les personnes présentes puissent prendre part aux activités. En cas de doute, mieux vaut mettre une idée de côté plutôt que de prendre le risque d'isoler un participant ou une participante. Les capacités physiques et mentales de chaque joueur et joueuse doivent être prises en compte dans le choix des activités.

Où et quand mettre en place l'animation linguistique pendant la rencontre ?

Les activités d'animation linguistique doivent être mises dans le programme de manière réfléchie. Dans l'idéal, elles ont lieu tous les jours. Notamment grâce à son approche dynamique, l'animation linguistique peut facilement être combinée à d'autres activités.

Par exemple, si un entraînement commun est prévu, l'animation linguistique est idéale pour faciliter l'échauffement ensemble, tout en lui apportant un aspect linguistique non négligeable. Souvent, il convient de mettre en place l'animation linguistique en début de programme, comme introduction thématique. Des mots ou des champs lexicaux qui peuvent être utiles pour le programme (par exemple un entraînement commun) peuvent être préparés et travaillés grâce à l'animation linguistique.

Le lieu de l'animation linguistique peut dépendre du programme prévu avant ou après. Une salle de séminaire est tout aussi adaptée qu'un terrain de sport ou un gymnase. Certaines activités peuvent également être réalisées dans l'eau. Un tableau récapitulatif des activités praticables en piscine se trouve en annexe (page 98).

Der Ort der Durchführung kann sich durch die vorausgegangene oder darauffolgende Aktivität bedingen. Ein Seminarraum kann genauso geeignet sein wie ein Sportplatz oder eine Turnhalle. Einige Aktivitäten sind obendrein im Wasser denkbar. Im Anhang (Seite 98) befindet sich eine Tabelle der Methoden, die ebenfalls im Schwimmbaden durchgeführt werden können.

Was wird zur Durchführung von Sprachanimation benötigt?

Für einige Aktivitäten ist es erforderlich, dass die Teilnehmenden vorab **Begriffe erlernen** oder sich selbst erarbeiten. Hierfür bietet es sich an, stets Flip-Charts (oder DIN A3-Papier) und Marker oder eine Tafel und Kreide bereitzuhalten. Meistens handelt es sich um vier bis sechs Wörter, die die Jugendlichen während einer solchen Aktivität benötigen. Diese sollten sichtbar notiert und vor der Durchführung der jeweiligen Einheit einstudiert werden. Es bietet sich an, die relevanten Wörter vorzusprechen und von den Teilnehmenden im Chor wiederholen zu lassen.

Um sicherzugehen, dass alle Teilnehmenden die **Anleitungen** verstehen, sollten sie stets in **beiden Sprachen** gegeben werden. Im Idealfall fungieren die Trainer/innen als Tandems und übersetzen und ergänzen sich gegenseitig. Mit etwas Übung und Absprache kann jede/r Trainer/in selbst seinen/ihren eigenen Stil erarbeiten, auch ohne dass er/sie selbst einwandfrei zweisprachig ist.



Notwendige **Materialien** sind stets in der Übersichtszeile zu Beginn der Anleitungen erwähnt. In der Regel lassen sich die Hilfsmittel sehr einfach organisieren. Die meisten Dinge findet man in **üblich ausgestatteten Sportstätten**.

Im Anhang befindet sich eine Checkliste für Trainer/innen, die zur Vorbereitung der Einheiten hilfreich sein kann (Seite 96).

Zum Umgang mit dieser Publikation

Im Folgenden werden Aktivitäten zur bewegten Sprachanimation vorgestellt. Die vorgestellten Methoden sowie die aufgeführten Variationen können papiergetreu übernommen werden. Sie verstehen sich jedoch insbesondere als Anregungen, die mit etwas Kreativität an die jeweilige Gruppe, die Gegebenheiten vor Ort und an bestimmte Sportarten angepasst werden können. Die angegebene Dauer fungiert als Richtwert für die effektive Durchführung. Kombinationen von Methoden bieten sich an, um bestimmtes Vokabular auf unterschiedliche Weisen einzustudieren oder zu wiederholen. Immer wieder finden sich ähnliche Elemente und Varianten, die auf

De quoi a-t-on besoin pour réaliser l'animation linguistique ?

Pour certaines activités, il est nécessaire que les participants **apprennent du vocabulaire** en amont ou travaillent les mots eux-mêmes. Pour cela, il est conseillé d'avoir à disposition des paperboards (chevalets avec de grandes feuilles) et des feutres, ou un tableau et des craies. Il s'agit en général de quatre à six mots que les participants doivent retenir. Ces mots doivent être inscrits de manière visible et être révisés avant le début de l'activité. Il est conseillé de les prononcer et de faire répéter les participants et participantes en chœur.



Afin d'être sûr que tout le monde comprenne bien les **consignes**, il est important de les donner **dans les deux langues**. Dans l'idéal, deux personnes animent en tandem, se traduisent et se complètent mutuellement. Avec un peu d'exercice et une bonne préparation, chacun et chacune développe son propre style sans pour autant avoir besoin d'être parfaitement bilingue.

Le **matériel** nécessaire est mentionné dans une rubrique au début de chaque description d'activité. En général, il s'agit d'un matériel qu'on peut se procurer très facilement. La plupart des éléments d'équipement se trouvent dans les **structures sportives classiques**.

En annexe (page 97) se trouve une feuille de route pour le meneur de jeu, en aide à la préparation de l'animation linguistique.

Utilisation de cette publication

Cet ouvrage présente des activités d'animation linguistique. Les méthodes décrites et leurs variantes peuvent être utilisées telles quelles. Elles sont également source d'inspiration puisque, avec un peu de créativité, il est tout à fait possible de les adapter au public, à la réalité du terrain et au type de sport pratiqué. La durée mentionnée sert de repère pour la réalisation de l'activité. Il est possible de combiner plusieurs activités de sorte à travailler ou à réviser un vocabulaire particulier de différentes manières. On retrouve assez souvent des éléments ou des variantes similaires, utilisables pour différentes activités. Un parcours d'obstacles peut ainsi être transposé à plusieurs activités.

Dans l'idéal, les activités d'animation linguistique se construisent les unes en fonction des autres, au cours de la rencontre. On peut ainsi augmenter le degré de difficulté ou réviser certains mots au cours de la semaine. À la fin de la rencontre, il convient de mettre en place davantage d'activités permettant l'exploitation des acquis.

verschiedene Aktivitäten anwendbar sind. Ein Hindernislauf lässt sich beispielsweise auf mehrere Methoden übertragen.

Im Idealfall bauen die unterschiedlichen Einheiten während einer Begegnung aufeinander auf. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad im Verlauf der Woche steigen oder Wörter können wiederholt werden. Gegen Ende der Begegnung bietet es sich an, vermehrt Aktivitäten zur Verarbeitung des Gelernten einzusetzen.

Ziele und Sportkategorien

In den Anleitungen zu den Aktivitäten sind die einzelnen Ziele sowie die Sportkategorien vermerkt.

Die Ziele sind in die folgenden Kategorien aufgeteilt, die in unterschiedlicher Intensität im Fokus der einzelnen Aktivitäten liegen. Sie sind in der Reihenfolge aufgeführt, in der ihre Relevanz im Verlauf der Begegnung zunimmt:

- Abbau von Hemmungen,
- Kennenlernen,
- Gruppendynamik,
- Non-verbale Kommunikation,
- Wörter lernen,
- Lernen übers Spielfeld hinaus (Interkulturelles Lernen),
- Verarbeitung von Gelerntem.

Um die unterschiedlichen sportlichen Betätigungsfelder und Anforderungen anzusprechen, ergeben sich in diesem Zusammenhang folgende Kategorien:

- Geschicklichkeit,
- Kooperation,
- Koordination,
- Reaktion,
- Schnelligkeit,
- Trinkpause (in der Trinkpause geht es um Aktivitäten, bei denen die tatsächliche körperliche Betätigung in den Hintergrund rückt. Diese Aktivitäten eignen sich besonders für Momente, in denen man keinen Sport ausübt, das Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander verstärken oder die Beschäftigung mit bestimmten Wörtern/Wortgruppen ermöglichen möchte).

Le terme meneur de jeu est employé dans la version française de cette publication. Il désigne tout simplement la personne qui va mettre en place et animer les activités d'animation linguistique. Cette personne (ou ces personnes) peut être autant une ou un entraîneur, un animateur, une animatrice, un accompagnateur, une accompagnatrice, une ou un jeune, etc. Ce terme se veut donc neutre. La forme masculine est utilisée dans les descriptions d'activités, mais elle inclut et s'adresse à toutes les personnes.

Objectifs et catégories sportives

Les objectifs et les catégories sportives sont mentionnés dans chaque descriptif d'activité.

Les objectifs sont répartis dans les catégories suivantes, dont l'importance varie en fonction de chacune des activités. Les catégories sont présentées selon leur pertinence au fur et à mesure du déroulement d'une rencontre :

- débloçage
- faire connaissance
- dynamique de groupe
- communication non verbale
- apprendre des mots
- apprentissage au-delà du terrain (apprentissage interculturel)
- exploitation des acquis

Dans ce contexte, afin d'inclure des formes variées de sports et des exigences différentes, les activités sont définies par les catégories suivantes :

- adresse
- coopération
- coordination
- réactivité
- rapidité
- récupération (La catégorie récupération regroupe des activités pendant lesquelles la dépense physique est secondaire. Ces activités conviennent lorsqu'on ne souhaite pas faire de sport, que l'on souhaite renforcer le contact entre les participants ou se concentrer un peu plus sur le vocabulaire).

Einleitung

Weiterentwicklung

Diese Erstauflage der Broschüre soll in den nächsten Jahren weiterentwickelt werden. Dabei berücksichtigen wir gerne Ihre Anregungen. Ob Rückmeldungen zu vorgeschlagenen Aktivitäten, neue und von Ihnen bereits erprobte Übungen oder erfolgreiche Varianten existierender Methoden – wir freuen uns auf Ihre Unterstützung und Einsendung von Vorschlägen!

Ansprechpartnerin:

Isabelle Dibao-Dina

Telefon: 069/6900-340

E-Mail: frankreichaustausch@dsj.de

Viel Spaß beim Ausprobieren und Mitmachen!



Améliorations, développement

Cette publication est une première édition qui a pour objectif d'être mise à jour dans les prochaines années. Nous prenons volontiers en compte vos suggestions. Qu'il s'agisse de commentaires en rapport avec les activités ici présentées, de nouvelles idées d'activités que vous avez vous-même menées ou de variantes déjà existantes provenant d'autres méthodes, nous nous réjouissons de votre soutien et de l'envoi de vos propositions !

Contact:

Comité national olympique et sportif français

E-Mail : ofaj@cnosf.org

Maintenant, c'est parti. À vos marques, prêts, jouez !



Übersichtstabelle

Table des jeux

Übersichtstabelle

Seite	Aktivität	Ziele						Sportkategorien					
		Abbau von Hemmungen	Kennenlernen	Gruppendynamik	Non-verbale Kommunikation	Wörter lernen	Lernen übers Spielfeld hinaus	Verarbeitung von Gelerntem	Geschicklichkeit	Kooperation	Koordination	Reaktion	Schnelligkeit
24	(Morgen-)Gymnastik	x		x		x				x	x		
26	10er-Ball		x			x			x	x		x	
28	Achtung Zahlen – Zahlenstaffel	x			x	x				x		x	x
30	Autogrammjadg	x	x	x									x
32	Die Baskenmütze	x		x		x			x			x	x
34	Blindenführung	x				x	x		x	x	x		
36	Die Botschafter/innen	x			x	x			x	x			x
38	Die Buchstabenbörse			x		x		x	x	x			x
40	Buchstabenstaffellauf					x		x		x			x
42	Eil-Post			x		x				x			x
44	Fang-Frage	x				x		x	x				x
46	Fantasie-Kreaturen	x				x		x	x	x	x		
48	Feuer, Wasser, Blitz	x		x		x			x			x	x
50	Galgenmännchen			x		x		x					x
52	Hallo, wie geht's?	x		x		x			x			x	x
54	Internationalismen					x		x					x
56	Knieprobe	x		x		x							x
58	Kommando Sport	x				x			x			x	x
60	Körperteile-Lauf	x		x		x			x		x	x	
62	Krebsgang	x	x	x					x		x		
64	Kreis-Aerobic	x		x		x			x		x		

Page	Activités	Objectifs						Catégories sportives						
		Débloccage	Faire connaissance	Dynamique de groupe	Communication non-verbale	Apprendre des mots	Apprentissage au-delà du terrain	Exploitation des acquis	Adresse	Coopération	Coordination	Réactivité	Rapidité	Récupération
25	Gymnastique (matinale)	x		x		x				x	x			
27	La passe à 10		x			x		x	x				x	
29	À vos chiffres ! – Relais de chiffres	x			x	x			x		x	x		
31	La chasse aux autographes	x	x	x										x
33	Le béret	x		x		x		x			x	x		
35	Le guide d'aveugle	x				x	x	x	x	x				
37	Les ambassadeurs	x			x	x		x	x				x	
39	La foire aux mots			x		x		x	x				x	
41	Le relais des lettres					x		x					x	
43	Le téléphone urgent			x		x			x				x	
45	Chat-question	x				x		x	x				x	
47	Créatures imaginaires	x				x		x	x	x				
49	Feu, eau, éclair	x		x		x		x				x	x	
51	Le pendu			x		x		x						x
53	Salut, comment ça va ?	x		x		x		x				x	x	
55	Les internationalismes					x		x						x
57	J'aime tes genoux	x		x		x								x
59	Jacques a dit sport	x				x		x				x	x	
61	Course aux parties du corps	x		x		x		x		x	x			
63	La marche en crabe	x	x	x				x		x				
65	Aérobic en cercle	x		x		x		x		x				

Übersichtstabelle

Seite	Aktivität	Ziele							Sportkategorien					
		Abbau von Hemmungen	Kennenlernen	Gruppendynamik	Non-verbale Kommunikation	Wörter lernen	Lernen übers Spielfeld hinaus	Verarbeitung von Gelerntem	Geschicklichkeit	Kooperation	Koordination	Reaktion	Schnelligkeit	Trinkpause
66	Kreistanzlauf			✗			✗		✗			✗	✗	
68	Laufdiktat					✗	✗	✗		✗	✗		✗	
70	Mattenrutschen			✗		✗		✗	✗	✗			✗	
72	Der Name in Bewegung	✗	✗	✗										✗
74	Pass den Ball	✗	✗			✗					✗	✗		
76	Sportler-Trio	✗		✗		✗					✗	✗	✗	
78	Sportmaler				✗	✗		✗						✗
80	Sportsalat	✗		✗		✗			✗			✗	✗	
82	Sportwörterbuch	✗			✗	✗								✗
84	Der Sumoring, die Fechterin und der Karatekämpfer	✗		✗	✗					✗		✗	✗	
86	Team Lambda	✗		✗		✗						✗	✗	
88	Vorturner/in	✗		✗	✗					✗	✗	✗		
90	Zahlenlauf			✗		✗				✗	✗		✗	
92	Zipp-Zapp	✗	✗	✗					✗			✗	✗	

Legende



Teilnehmerzahl



Ziele



Dauer



Sportkategorien



Material/Bedingungen

Page	Activités	Objectifs						Catégories sportives					
		Déblocage	Faire connaissance	Dynamique de groupe	Communication non-verbale	Apprendre des mots	Apprentissage au-delà du terrain	Exploitation des acquis	Adresse	Coopération	Coordination	Réactivité	Rapidité
67	Les tapis musicaux			✗			✗	✗			✗	✗	
69	Course à la dictée					✗	✗	✗	✗	✗		✗	
71	Glisse sur matelas			✗		✗		✗	✗			✗	
73	Le nom en mouvement	✗	✗	✗									✗
75	Passe la balle	✗	✗			✗				✗	✗		
77	Trio de sportifs	✗		✗		✗				✗	✗	✗	
79	Dessiner, c'est sportif !				✗	✗		✗					✗
81	Salade de sports	✗		✗		✗		✗			✗	✗	
83	Dico sportif	✗			✗	✗							✗
85	Le sumo, l'escrimeuse et le karatéka	✗		✗	✗				✗		✗	✗	
87	Équipe Lambda	✗		✗		✗					✗	✗	
89	Le gymnaste en chef	✗		✗	✗				✗	✗	✗		
91	La course aux chiffres			✗		✗			✗	✗		✗	
93	Zipp-Zapp	✗	✗	✗				✗			✗	✗	

Légende



Nombre de participants



Objectifs



Durée



Catégories sportives



Matériel/conditions

Spieleanleitungen

Fiches jeux

(Morgen-)Gymnastik



mindestens 4



10 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Koordination, Reaktion

Ablauf:

Die Gruppe versammelt sich in einem Kreis. Der Trainer/die Trainerin befindet sich in der Mitte, macht eine Bewegung mit einem Körperteil vor und beschreibt diese Handlung mit einer prägnanten Aussage, z.B.: „Ich hebe den Arm“ oder „Ich gehe in die Hocke“. Die Teilnehmenden wiederholen die Bewegung und sprechen den Satz gemeinsam nach. Anschließend wird die Bewegung ein weiteres Mal durchgeführt und in der Partnersprache beschrieben.

Varianten:

- Die Übungen können auch von den Teilnehmenden vorgemacht werden. Hierfür macht jeder/jede reihum eine Bewegung vor und beschreibt sie in seiner/Ihrer Muttersprache.
- Anstatt Gymnastikübungen können beispielsweise auch Trainer-Ansagen genutzt werden. Ein Trainer/eine Trainerin sagt z.B. „Auf geht's! Den nächsten Punkt holen wir uns!“ und begleitet dies mit anfeuernden Handbewegungen.

Bemerkung:

Je nach Sprachniveau können die Teilnehmenden auch in der Partnersprache vorsprechen.



À partir de 4



10 minutes



Néant



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Coordination, réactivité

Déroulement :

Les participants forment un cercle. Le meneur de jeu se place au milieu et fait un mouvement avec une partie du corps, auquel il associe une phrase précise décrivant son mouvement. Par exemple : « je lève le bras » ou « je m'accroupis ». Les participants reproduisent le mouvement et répètent la phrase ensemble. Ensuite, le même mouvement est répété mais décrit dans l'autre langue.

Variantes :

- Les participants peuvent montrer les mouvements eux-mêmes. Pour cela, chacun à tour de rôle fait un mouvement et le décrit dans sa langue maternelle.
- À la place de mouvements de gymnastique, le meneur de jeu peut utiliser des phrases typiques d'entraîneur. Par exemple : « Allez ! Le prochain point est pour nous ! », accompagné de gestes d'applaudissements.

Remarque :

Selon le niveau, les participants peuvent aussi décrire leur mouvement dans la langue du partenaire.

10er-Ball



mindestens 8



20 Minuten



(Hand-)Ball, abgegrenztes Spielfeld



Kennenlernen, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei sprachlich gemischte Mannschaften spielen gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, (a) zehnmal den Ball innerhalb seiner eigenen Mannschaft hin und her zu passen, (b) gleichzeitig seinen eigenen Namen zu nennen oder (c) laut mitzuzählen. Hierfür einigt man sich abwechselnd auf eine Sprache oder legt fest, dass die Teilnehmenden grundsätzlich in ihrer Mutter- oder Partnersprache zählen sollen. Die verschiedenen Ziele können während des Spielverlaufs als zusätzliche Schwierigkeitsgrade sukzessive eingeführt werden.

Die gegnerische Mannschaft versucht zu stören und den Ball in ihren Besitz zu bringen. Wenn der Ball auf den Boden fällt, das Spielfeld verlässt oder ein anderer Fehler begangen wird (z.B. den Gegner schubsen), erhält die gegnerische Mannschaft den Ball. Schafft eine Mannschaft zehn Pässe, erhält sie einen Punkt.

Varianten:

- Bei (b): Anstatt seinen eigenen Namen zu nennen, sollen die Teilnehmenden den Namen des/der vorherigen oder des/der nachfolgenden Mitspielers/Mitspielerin ausrufen. Bei einem Fehler bekommt die andere Mannschaft den Ball.
- Der Ball kann mit einem anderen Sportgerät, beispielsweise einem Frisbee, ersetzt werden.
- Um den sportlichen Anspruch zu steigern, können direkte Rückpässe verboten werden.

Bemerkung:

Bei körperlich ungleich verteilten Teilnehmenden ist auf eine adäquate Regelauslegung zu achten. Grundsätzlich sollte das Spiel ohne Körperkontakt durchgeführt werden.



À partir de 8



20 minutes



Une balle (de handball),
un terrain de jeu défini.



Faire connaissance, apprendre des
mots



Adresse, coopération, rapidité

Déroulement :

Deux équipes franco-allemandes jouent l'une contre l'autre. Le but du jeu est (a) de réussir 10 passes au sein de son équipe, (b) de dire en même temps son prénom, ou (c) de compter à voix haute. Pour (c), il faut alterner les langues ou définir si les participants doivent compter dans leur langue maternelle ou dans la langue du partenaire. Ces différents objectifs peuvent être amenés comme degrés supérieurs de difficulté au cours de la partie.

L'équipe adverse cherche à gêner les passes et à prendre possession de la balle. Si la balle tombe à terre, sort du terrain, ou si une autre faute est commise (par exemple pousser un adversaire), c'est l'équipe adverse qui récupère la balle. L'équipe qui réussit à faire 10 passes marque un point.

Variantes :

- Pour (b) : au lieu de prononcer leur propre prénom, les participants peuvent dire celui de la personne dont ils ont reçu la balle ou de celle à laquelle ils l'envoient. S'ils se trompent, l'équipe adverse récupère la balle.
- La balle peut être remplacée par un autre accessoire sportif, par exemple un frisbee.
- Afin de compliquer l'exercice, on peut interdire de renvoyer la balle à la personne qui vient de l'envoyer.

Remarque :

Il est important de définir des règles de jeu adaptées, surtout si les équipes ne sont pas équilibrées. De manière générale, ce jeu se joue sans contact physique.

Achtung Zahlen – Zahlenstaffel



mindestens 10



20 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Non-verbale Kommunikation, Wörter lernen



Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei Mannschaften mit gleich vielen Deutschen und Franzosen gebildet. (Bei großen Gruppen können auch mehrere Teams eingeteilt werden.) Die Spieler/innen stellen sich jeweils hintereinander auf. Dabei stehen die Mannschaften parallel zueinander hinter einer Startlinie. Die jeweils Letzten der Mannschaft bekommen eine Zahl gezeigt, die sie an ihren Vordermann/ihre Vorderfrau weitergeben sollen. Dabei dürfen sie nicht miteinander sprechen. Vielmehr muss der Hintermann/die Hinterfrau die Zahl auf den Rücken des Vordermanns/der Vorderfrau schreiben oder durch kleine Berührungen (z. B. Antippen) auf dessen/deren Rücken angeben.

Dieser Vorgang wiederholt sich, bis der/die jeweils Erste in der Gruppe die Information erhalten hat. Diese/r sprintet bis zu einer vorgegeben Markierung und ruft die Zahl in der Partnersprache laut aus. Ist die Zahl korrekt, bekommt seine/ihre Mannschaft einen Punkt.

Nach jeder Runde wechseln die Positionen der Spieler/innen einmal durch, bis am Ende jede/er einmal vorne gewesen ist.

Variante:

Anstatt der Zahlen können auch andere Informationen von Rücken zu Rücken weitergegeben werden. Die Aktivität funktioniert ebenfalls mit Buchstaben oder kurzen Wörtern, die auf den Rücken des Vordermanns/der Vorderfrau geschrieben werden.

Bemerkungen:

- Die Herausforderung der Aufgabe variiert mit der Größe der Zahlen. Beginnend mit einer kleinen Ziffer kann man die Schwierigkeit bis hin zu dreistelligen Zahlen steigern.
- Die Art und Weise, wie die Information weitergegeben wird, kann von den Mannschaften selbst bestimmt werden. Man könnte Auszeiten einführen, in denen sich die Teams besprechen und ihre Strategie gegebenenfalls verändern können.



À partir de 10



20 minutes



Néant



Déblocage, communication non verbale, apprendre des mots



Coopération, rapidité, réactivité

Déroulement :

Les participants forment deux équipes franco-allemandes de taille égale (en cas de grand groupe, il est possible de faire plusieurs équipes). Les membres d'une même équipe se placent en file, les uns derrière les autres. Les équipes sont parallèles l'une à l'autre, derrière une ligne de départ. On montre à la dernière personne de chaque équipe un nombre qu'elle va devoir communiquer à la personne devant elle, soit en le lui dessinant dans le dos, soit à l'aide de petites tapes dans le dos. Les joueurs n'ont pas le droit de parler.

L'information doit ainsi remonter jusqu'à la première personne de l'équipe, qui court alors jusqu'à un point défini et annonce haut et fort le nombre dans la langue du partenaire. Si c'est juste, l'équipe marque un point.

À chaque tour, les joueurs tournent. La première personne se replace à l'arrière de la file, de sorte que chacun puisse être en première position une fois.

Variante :

À la place de nombres, on peut jouer sur le même principe en faisant remonter d'autres informations : des lettres, des mots courts qui peuvent être écrits sur le dos de la personne de devant.

Remarques :

- La difficulté de cette activité varie selon la grandeur du nombre choisi. On peut démarrer par un chiffre puis augmenter la difficulté jusqu'à un nombre composé de trois chiffres.
- La manière de faire remonter le nombre peut être laissée au choix de l'équipe. Il peut y avoir un temps mort, pendant lequel les membres d'une équipe se mettent d'accord et peuvent éventuellement changer de stratégie.

Autogramm jagd



beliebig viele



15 Minuten



ausreichende Anzahl von (vorab vorbereiteten) Spielblättern, Stifte



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Trinkpause

Ablauf:

Der Trainer oder die Trainerin hat für jeden Teilnehmenden eine Kopie des Spielblatts vorbereitet, auf der zwischen 15 und 20 Kästchen mit Feststellungen in deutscher und französischer Sprache zu finden sind. Diese können sich auf den Sport oder auf allgemeine Themen beziehen. Das Kästchen muss neben den Angaben genügend Platz für eine Unterschrift lassen (Im Anhang befindet sich ein beispielhaftes Spielblatt als Kopiervorlage auf Seite 99).

Ziel des Spiels ist es, für jedes Kästchen eine Unterschrift eines Teilnehmenden aus dem jeweils anderen Land zu gewinnen. Die anderen Teilnehmenden dürfen nur dort unterschreiben, wo die Information auf sie zutrifft. Es darf immer nur ein/e Mitspieler/in in einem Kästchen unterschreiben. (Je nach Anzahl können Teilnehmende evtl. auch mehrfach eingetragen werden.)

Der/die Teilnehmende, der/die sein/ihr Blatt am schnellsten mit Unterschriften gefüllt hat, gewinnt und ruft laut „Bingo!“. Anschließend können die Informationen vorgelesen und überprüft werden.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau können die Angaben entweder sowohl auf Deutsch als auch auf Französisch oder abwechselnd in einer der beiden Sprachen gegeben werden, damit die Teilnehmenden auf gegenseitige Hilfe angewiesen sind.
- Die Teilnehmenden sollten dahingehend motiviert werden, die Fragen tatsächlich in der Partnersprache laut auszusprechen und nicht nur auf dem Papier zu zeigen. Gestik und Mimik können bei der Kommunikation sehr hilfreich sein.



Indifférent



15 minutes



Autant de feuilles (préparées avant le début du jeu) et de stylos que de participants.



Déblocage, faire connaissance, dynamique de groupe



Récupération

Déroulement :

Le meneur de jeu a préparé pour chaque participant une feuille comportant entre 15 et 20 cases dans lesquelles sont inscrites des affirmations en français et en allemand. Ces dernières peuvent faire référence au sport ou être d'ordre général. Il doit aussi rester assez d'espace dans la case pour une signature. À titre d'exemple, un modèle de grille de jeu se trouve en annexe de cette brochure (page 99).

Le but du jeu est d'obtenir dans chaque case la signature d'un participant de l'autre pays. Les participants ont seulement le droit de signer dans une case dont l'affirmation leur correspond. Ils ne peuvent signer qu'une case par feuille (selon le nombre de participants, ils peuvent éventuellement signer dans plusieurs cases sur une même feuille).

Le participant qui réussit le premier à remplir sa feuille de signatures crie « bingo ! » et remporte le jeu. On peut ensuite lire les informations et les vérifier.

Remarques :

- Selon le niveau de langue, les affirmations peuvent être écrites en français et en allemand, ou alors en alternance dans une langue et dans l'autre, de sorte que les participants doivent s'entraider pour la compréhension.
- Les participants doivent en revanche jouer le jeu et prononcer les phrases dans la langue du partenaire, plutôt que de se contenter de la montrer sur leur feuille. Le langage corporel et les mimiques peuvent être d'une grande aide pour la communication.

Die Baskenmütze



mindestens 10



15 Minuten



Stoffbeutel, Handtuch bzw. irgend-etwas, das eine Baskenmütze darstellen könnte, abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Vor der Aktivität werden den Teilnehmenden die Zahlen auf Deutsch und auf Französisch vermittelt oder von ihnen selbst erarbeitet. Es werden so viele Zahlen wie die Hälfte der Anzahl der Teilnehmenden benötigt.

Anschließend werden die Teilnehmenden in zwei gleich große binationale Teams aufgeteilt, die sich in einem gewissen Abstand (zwischen 10 und 30 Meter) gegenüber aufstellen. In der Mitte der beiden Mannschaften liegt die Baskenmütze. In jeder Mannschaft werden die erlernten Zahlen auf die Spieler/innen verteilt, so dass jede Zahl pro Team einmal vorkommt.

Der Trainer/die Trainerin sagt nun laut eine Zahl (abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch). Der Spieler/die Spielerin mit der jeweiligen Zahl muss schnell reagieren, schneller sein, als sein/ihr Gegenüber in der gegnerischen Mannschaft, sich die Baskenmütze holen und ohne berührt zu werden hinter die Linie bringen, an der seine/ihre Mannschaft aufgestellt ist. Schafft er/sie es, bekommt seine/ihre Mannschaft einen Punkt.

Derjenige/diejenige, der/die sich die Baskenmütze nicht schnappen konnte, hat die Möglichkeit, den/die andere/n Spieler/in abzuschlagen und somit den Punkt für seine/ihre Mannschaft zu erhalten.

Kommt es zu dem Fall, dass sich die Spieler/innen um die Baskenmütze herum gegenüberstehen und keiner agieren will, kann eine weitere Zahl ausgerufen werden, damit die Spieler/innen einer Mannschaft Strategien entwickeln können.

Varianten:

- Anstatt der Zahlen können auch andere Wörter (ggf. mit Bezug zum Sport oder zu einer Sportart) in beiden Sprachen erlernt und auf die Teilnehmenden verteilt werden.
- Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition (Bauch zeigt nach oben, Hände und Füße am Boden) oder in Rückenlage befinden.

Bemerkung:

Der Trainer/die Trainerin muss darauf achten, dass das Spiel nicht zu körperlich wird. Eine einfache Berührung reicht aus, um den Punkt zu bekommen. Harte Fouls sollten mit Punktabzug bestraft werden.



À partir de 10



15 minutes



Un sac en toile, un foulard ou tout autre objet qui peut servir de béret, un terrain de jeu défini.



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Avant de démarrer, les participants apprennent les chiffres dans les deux langues. Le meneur de jeu peut par exemple annoncer les chiffres à voix haute ou bien les participants peuvent s'apprendre mutuellement les chiffres. Il faut autant de chiffres que la moitié du nombre total de joueurs.

On divise ensuite le groupe en deux grandes équipes binationales de taille égale qui se placent l'une en face de l'autre (entre 10 à 30 mètres de distance). Au milieu du terrain se situe le béret. Dans chaque équipe, on attribue un chiffre différent à chaque joueur.

Le meneur de jeu annonce un chiffre haut et fort (tour à tour en français et en allemand). Le joueur de chaque équipe portant ce chiffre doit vite réagir, courir attraper le béret et le rapporter le plus vite possible, sans se faire toucher, derrière la ligne où se situe son équipe. Le joueur qui réussit à rapporter le béret dans son camp fait gagner un point à son équipe.

L'autre joueur, qui n'a pas réussi à attraper le béret, peut en revanche tenter de toucher son adversaire. S'il réussit avant que ce dernier n'arrive à rejoindre son camp, c'est lui qui fait gagner un point à son équipe.

Lorsque les deux adversaires tournent autour du béret sans réellement agir, d'autres chiffres peuvent être appelés afin que des stratégies s'opèrent entre les joueurs d'une même équipe.

Variantes :

- Au lieu de jouer avec des chiffres, on peut distribuer à chaque joueur des mots du vocabulaire sportif ou d'un sport particulier, dans les deux langues.
- Afin de corser physiquement l'exercice, on peut définir une position de départ pour les joueurs, par exemple en position en crabe (pieds et mains au sol, ventre vers le haut) ou en position allongée sur le dos.

Remarque :

Le meneur de jeu doit veiller à ce qu'il n'y ait pas trop de contact. Il suffit de toucher l'adversaire sans le brusquer pour obtenir le point. Les grosses fautes peuvent être sanctionnées par des retraits de points.

Blindenführung



mindestens 6



20 Minuten



Augenbinde, Schlafmaske oder Schal, ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Lernen übers Spielfeld hinaus



Geschicklichkeit, Kooperation, Koordination

Ablauf:

Die Teilnehmenden erlernen die Begriffe „langsamer (plus lentement)“, „schneller (plus vite)“, „links (à gauche)“, „rechts (à droite)“, „Achtung (attention)“ und „Stop (stop)“ in beiden Sprachen.

Anschließend werden binationale Tandems gebildet und einem der beiden Tandempartner die Augen verbunden. Aufgabe des/der „sehenden“ Partners/Partnerin ist es nun, seinen Tandempartner/seine Tandempartnerin zu führen, ohne ihn/sie zu berühren. Dabei muss er/sie seine/ihre Anweisungen stets in der Partnersprache geben. Nach einer gewissen Zeit wechseln die Rollen.

Varianten:

- Je nach Sprachniveau und Sportart können weitere Anweisungen eingeführt werden, z. B.: „Hopserlauf (marche en sautillant)“, „seitwärts (sur le côté)“, „rückwärts (en arrière)“ etc.

- Um die Übung zu erschweren, kann ein Hindernisparcours beispielsweise mit Bänken, Tischen, Kästen, Matten oder einem Slalomlauf aufgebaut werden, den der/die „blinde“ Partner/in durchlaufen soll.

- Es kann ein Terrain vorgegeben werden, in dem sich die Tandems bewegen sollen, ohne dass es zu Berührungen oder Zusammenstößen kommt.

Bemerkungen:

- Wichtig für die Übung sind gegenseitiges Vertrauen und gegenseitige Verantwortung. 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.

- Besonders bei den genannten Varianten ist auf die Unfallgefahr und die Vermeidung von Stürzen oder Zusammenstößen zu achten. Bestimmte Varianten sollten nur mit gewissenhaften Teilnehmenden durchgeführt werden.



À partir de 6



20 minutes



Bandeaux pour les yeux, masques ou écharpes, éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Déblocage, apprendre des mots, apprentissage au-delà du terrain



Adresse, coopération, coordination

Déroulement :

Les participants apprennent les mots « plus lentement » (langsamer), « plus vite » (schneller), « à gauche » (links), « à droite » (rechts), « attention » (Achtung) et « stop » (Stop) dans les deux langues.

Puis des tandems binationaux sont constitués et une des deux personnes se bande les yeux. La mission de la personne « voyante » est de diriger son partenaire sans le toucher. Pour cela, elle utilise les mots précédemment appris dans la langue du partenaire. Après un certain temps, les deux personnes du tandem inversent les rôles.

Variantes :

- Selon le niveau de langue et le type de sport pratiqué, on peut ajouter d'autres consignes comme « marche en sautillant » (Hopserlauf), « sur le côté » (seitwärts), « en arrière » (rückwärts), etc.

- Pour rendre l'exercice plus difficile, l'« aveugle » peut avoir à effectuer un parcours d'obstacles avec des bancs, des tables, des caisses, des matelas, ou un slalom.

- On peut définir en amont un terrain sur lequel les tandems peuvent se déplacer sans se heurter.

Remarques :

- La confiance mutuelle et la responsabilité sont importantes pour cet exercice. Une personne a le droit de ne pas souhaiter le faire entièrement. Cet exercice doit être effectué avec respect. Il est important de prêter attention aux autres personnes se déplaçant dans la même pièce.

- Il est important de prévenir les risques de trébucher, se heurter ou se blesser, en particulier pour les variantes proposées. Certaines variantes sont plutôt à effectuer avec des participants particulièrement consciencieux.

Die Botschafter/innen



mindestens 10



20 Minuten



Papier, Stifte, ggf. Hindernisse
(Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Abbau von Hemmungen, Non-verbale Kommunikation, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden teilen sich in binationale Teams von zwei bis fünf Personen (je nach Gruppengröße) auf.

Anschließend stellen sich die Teams in gleicher Entfernung zum Trainer oder zur Trainerin um ihn/sie herum auf. Jedes Team schickt nun eine/n Spieler/in als „Botschafter/in“ zum Trainer/zur Trainerin. Diese/r gibt ihnen eine Sportart, eine Position oder eine Form der Fortbewegung vor, die die Teams erraten sollen. Alle erhalten jeweils die gleiche Aufgabe.

Die „Botschafter/innen“ kehren so schnell wie möglich zu ihren Teams zurück und stellen ihrer Mannschaft den zu erratenden Begriff vor. Dabei sind folgende Methoden zur Darstellung zu beachten:

- Wenn es sich um eine Sportart handelt: Konturen in ein Blatt reißen.
- Wenn es sich um eine Position handelt: Aufmalen.
- Ist es eine Form der Fortbewegung: pantomimische Darstellung.

Glaubt eine/r im Team die richtige Antwort zu kennen, schreibt er/sie diese auf ein Blatt, rennt zum Trainer/zur Trainerin und zeigt ihm/ihr das Blatt. Ist die Antwort falsch, kehrt er/sie zu seiner/ihrer Mannschaft zurück und sucht weiter nach der Lösung. Die erste Mannschaft, die die richtige Antwort findet, erhält einen Punkt. Übergibt der/die Spieler/in die Antwort in beiden Sprachen, erhält die Mannschaft zwei Punkte. Anschließend schickt jedes Team eine/n neue/n „Botschafter/in“ zum Trainer/zur Trainerin, der/die ein neues Wort vergibt.

Variante:

Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen den Teams und dem/der Trainer/in aufgebaut werden. Dieser muss dann von jedem/jeder Botschafter/in, der/die einen Begriff erhalten möchte, sowie von jedem/jeder Spieler/in, der/die einen Lösungsvorschlag abgeben will, durchlaufen werden.



À partir de 10



20 minutes



Du papier, des stylos, éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Déblocage, communication non verbale, apprendre des mots



Adresse, coopération, rapidité

Déroulement :

Les participants se divisent en plusieurs équipes binationales de deux à cinq joueurs (selon le nombre total de participants).

Les équipes se placent à égale distance autour du meneur de jeu. Chaque équipe envoie ensuite un « ambassadeur » au meneur de jeu, qui leur donne le nom d'un sport, d'une position ou d'une forme de déplacement que les autres membres de l'équipe vont devoir deviner. Les ambassadeurs reçoivent tous la même instruction.

Ils retournent le plus vite possible dans leur équipe respective et tentent de faire deviner le mot qu'ils ont reçu selon les méthodes suivantes :

- S'il s'agit d'un type de sport : déchirer une feuille afin d'obtenir les contours.
- S'il s'agit d'une position : la dessiner.
- Pour une forme de déplacement : la mimer.

Quand un joueur pense avoir trouvé la bonne réponse, il la note sur un papier et court la montrer au meneur de jeu. Si ce n'est pas la bonne réponse, il retourne dans son équipe et continue de chercher la solution. Si sa réponse est bonne et qu'il est le premier à avoir deviné, son équipe marque un point. Si la réponse est écrite dans les deux langues, l'équipe obtient deux points. Chaque équipe envoie ensuite un nouvel « ambassadeur » au meneur de jeu, qui donne un nouveau mot à faire deviner.

Variante :

Afin de corser physiquement l'exercice, on peut disposer un parcours d'obstacles entre les équipes et le meneur de jeu, avec des bancs, des tables, des médecine-balls, ou imposer une certaine manière d'avancer (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, etc.). L'ambassadeur et le joueur venant faire valider sa réponse doivent réaliser ce parcours pour arriver au meneur de jeu.

Die Buchstabenbörse



mindestens 20



20 Minuten



(vorab beschriftete) Karteikarten, zwei Stifte (unterschiedlicher Farbe), Papier, abgegrenztes Spielfeld, ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Gruppendynamik, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden befinden sich im Mittelkreis eines festgelegten Spielfelds. In zwei gegenüberliegenden Ecken befinden sich die französische und die deutsche Kontrollstation. Die Teilnehmer/innen bekommen jeweils einen Zettel, auf dem ein Buchstabe steht.

In einer vorgegebenen Zeit sollen die Teilnehmenden nun möglichst viele deutsche und französische Wörter bilden. Ein Wort muss aus mindestens vier Buchstaben bestehen. Die Aufgabe der Teilnehmenden besteht darin, andere Mitspieler/innen mit anderen Buchstaben zu finden, mit denen sie ein Wort bilden können. Sobald sie ein Wort gefunden haben, rennen sie als Gruppe zu der der Sprache des Wortes entsprechenden Kontrollstation. Die entstandene Gruppe muss aus deutschen und französischen Spieler/innen bestehen.

Der Trainer/die Trainerin kontrolliert das Wort, notiert es und verteilt an jede/n Spieler/in einen Strich auf dessen/deren Kärtchen. Ziel jedes/jeder Spieler/in ist es, möglichst viele Wörter zu bilden bzw. möglichst viele Striche zu sammeln. Wurde ein Wort einmal benutzt, darf es kein zweites Mal verwendet werden – auch nicht mit neuen Partnern.

Varianten:

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen dem Mittelkreis

und den Kontrollstationen aufgebaut werden. Dieser muss dann von den Teilnehmenden durchlaufen werden, bevor sie zu den Stationen gelangen.

- Es kann eingeführt werden, dass die zu bildenden Wörter einen Bezug zum Sport oder zu einer bestimmten Sportart haben müssen.

- Um sicherzugehen, dass die Teilnehmenden beide Stationen besuchen, können die Trainer/innen Stifte mit unterschiedlichen Farben verwenden. Auf den Karteikarten muss dann nachvollziehbar sein, dass sie abwechselnd die deutsche und die französische Station aufgesucht haben.

- Es kann erst mit Worten mit drei Buchstaben begonnen werden, dann vier, dann fünf etc.

Bemerkungen:

- Sehr seltene Buchstaben wie z.B. X, Y und 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 Konsonanten wie z.B. R, S, N oder L können auch doppelt vorkommen.

- Diese Aktivität eignet sich gut, um am Ende einer Begegnung Wörter zu wiederholen und zu verarbeiten. Auch wenn dies keine explizite Vorgabe sein muss, erkennen die Teilnehmenden durch diese Übung, dass sie einige Wörter im Laufe der Begegnung gelernt haben.



À partir de 20



20 minutes



Des petites fiches cartonnées (préalement écrites), deux stylos (de couleur différente), du papier, un terrain de jeu défini, éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Dynamique de groupe, apprendre des mots, exploitation des acquis



Adresse, coopération, rapidité

Déroulement :

Les participants se placent dans le rond central d'un terrain de jeu. Un jury français et un jury allemand se trouvent à deux angles opposés du terrain. Chaque participant reçoit une carte avec une lettre inscrite dessus.

Les participants doivent, en un temps imparti, former le plus de mots possible, en français ou en allemand, de quatre lettres minimum. Pour cela, ils doivent trouver d'autres participants avec lesquels former un mot. Lorsqu'un groupe de participants a réussi à former un mot, ils courent tous jusqu'au jury de la langue concernée et font valider leur mot. Un groupe doit obligatoirement être composé de participants des deux pays.

Le jury contrôle le mot, le note et inscrit un trait sur la carte de chacun des joueurs du groupe concerné, en guise de point. Chaque joueur cherche donc à obtenir le plus de points possible en composant le plus de mots possible. Si un mot a déjà été trouvé, il ne peut pas être utilisé une deuxième fois, même avec des joueurs différents.

Variantes :

- Afin de corser physiquement l'exercice, on peut disposer un parcours d'obstacles entre le rond central et les postes de jury, avec des bancs, des tables, des médecine-balls ; ou imposer une contrainte, comme se déplacer d'une certaine manière (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, etc.). Les participants doivent franchir ce parcours pour arriver au jury.

- On peut imposer aux joueurs de former des mots appartenant au champ lexical du sport en général ou d'un sport en particulier.

- Afin de s'assurer que chaque participant fasse valider des mots par les deux jurys, ces derniers peuvent avoir des stylos de couleur différente pour inscrire les points. On peut ainsi vérifier si les joueurs ont composé des mots tour à tour en français et en allemand.

- Il est possible de commencer par des mots de trois lettres, puis de quatre, de cinq, etc.

Remarques :

- Les lettres trop rares comme Q, X, Y ne sont pas utilisées. Certaines lettres relativement rares peuvent figurer avec d'autres sur une même carte et être utilisées au choix pendant le jeu, telles que C/K, C/CH, V/W. Les voyelles, très courantes, doivent être fournies en double, voire en triple. Des consonnes assez courantes peuvent également être doublées, comme R, S, N, L.

- Cette activité convient particulièrement à la fin d'une rencontre, pour récapituler et assimiler les mots. Les participants peuvent se rendre compte implicitement des mots dont ils se souviennent.

Der Buchstabenstaffellauf



mindestens 10



25 Minuten



mindestens 2 Flip-Charts oder Tafeln,
mindestens 2 Stifte, ggf. Hindernisse
(Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Wörter lernen, Verarbeitung von
Gelerntem



Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei (oder mehrere) binationale Mannschaften werden gebildet, die sich hintereinander mit einem gewissen Abstand zu aufgestellten Flip-Charts oder Tafeln platzieren.

Auf den Flip-Charts (Tafeln) hat der Trainer/die Trainerin vorher in großen Buchstaben das Alphabet von oben nach unten notiert. Für jede Mannschaft ist ein Alphabet vorhanden, und Ziel der Teams ist es nun, in Rekordzeit für jeden Buchstaben des Alphabets ein Wort anzuschreiben. Dabei darf immer nur ein Spieler/eine Spielerin pro Mannschaft die Startlinie überschreiten. Diese/r hat den Stift, der gleichfalls als Staffelstab fungiert, schreibt ein Wort ins Alphabet und übergibt den Stab/Stift anschließend an den/die nächste/n Spieler/in seiner/ihrer Mannschaft.

Es ist zu beachten, dass die Mannschaften ihr Alphabet der Reihe nach ausfüllen, nach A kommt B, nach B kommt C. Außerdem darf jede/r Spieler/in nur in der Partnersprache auf das Flip-Chart schreiben.

Bei der Aktivität geht es sowohl um Schnelligkeit als auch um Sorgfalt. Am Ende des Laufs werden die Wörter kontrolliert und Punkte für korrekte Wörter vergeben.

Varianten:

- Bezüglich der Reihenfolge kann beispielsweise auch festgelegt werden, dass abwechselnd in Deutsch oder Französisch geschrieben werden soll.

- Die Wörter können auch direkt während des Laufs korrigiert werden. So darf ein Team erst zum nächsten Buchstaben übergehen, wenn der vorherige korrekt ausgefüllt wurde.

- Als weitere Einschränkung kann verlangt werden, dass die gesuchten Wörter einen Bezug zum Sport oder zu einer bestimmten Sportart haben müssen. Gleichfalls sind thematische Vorgaben denkbar.

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen Startlinie und Flip-Charts aufgebaut werden. Dieser muss dann von jedem Spieler/jeder Spielerin durchlaufen werden, bevor er/sie sein/ihr Wort in das Alphabet eintragen darf.

Bemerkungen:

- Der Trainer/die Trainerin muss darauf achten, dass die Teilnehmenden innerhalb ihrer Teams eine festgelegte Reihenfolge einhalten. Es soll nicht dazu kommen, dass ein Spieler/eine Spielerin das Alphabet im Alleingang ausfüllt.

- Hinter der Startlinie dürfen sich die Teams beraten und unterstützen. Es darf sich allerdings immer nur ein Spieler/eine Spielerin vor der Startlinie befinden.



À partir de 10



25 minutes



Au moins deux paperboards ou tableaux, au moins deux feutres, éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Apprendre des mots, exploitation des acquis



Coopération, rapidité

Déroulement :

Deux équipes binationales (ou plus si besoin) sont formées. Les joueurs d'une même équipe se placent les uns derrière les autres derrière une ligne de départ, en face d'un paperboard (ou tableau) situé à une certaine distance.

Sur ces paperboards (ou tableaux), le meneur de jeu aura préalablement écrit en gros les lettres de l'alphabet, les unes en dessous des autres. Chaque équipe a son paperboard ; son but est de le compléter le plus vite possible avec des mots commençant par les lettres de l'alphabet. Pour cela, seul un joueur à la fois a le droit de franchir la ligne de départ. Il court jusqu'au tableau, écrit un mot commençant par la première lettre de l'alphabet, puis retourne dans son équipe pour passer le feutre, qui sert aussi de témoin.

Il faut veiller à ce que les équipes complètent leur alphabet dans l'ordre : d'abord A, puis B, puis C, etc. De plus, chaque joueur doit écrire sur le paperboard dans la langue du partenaire.

Il s'agit ici autant d'être rapide que consciencieux. À la fin de la course, les mots sont contrôlés, et chaque mot correct rapporte un point.

Variantes :

- Concernant l'ordre alphabétique, il peut être aussi décidé d'alterner à chaque fois un mot français avec un mot allemand.
- Les mots peuvent aussi être corrigés pendant la course. Ainsi, une équipe n'a le droit de passer à la lettre suivante que lorsque le mot précédent est correctement écrit.
- Une contrainte en plus peut être de compléter l'alphabet avec du vocabulaire restreint au domaine du sport, ou d'un type de sport précis. D'autres thèmes sont aussi envisageables.
- Afin de corser physiquement l'exercice, on peut disposer un parcours d'obstacles entre la ligne de départ et le paperboard, avec des bancs, des plots, des médecine-balls. On peut aussi imposer une certaine manière d'avancer (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, etc.). Le joueur doit réaliser ce parcours avant d'aller inscrire son mot au tableau.

Remarques :

- Le meneur de jeu doit veiller à ce que les joueurs de l'équipe respectent un ordre de passage fixe, afin que ce ne soit pas toujours les mêmes qui complètent l'alphabet.
- Derrière la ligne de départ, les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter et s'entraider, mais un seul joueur a le droit de franchir la ligne de départ.



mindestens 8



15 Minuten



großes Feld



Gruppendynamik, Wörter lernen



Kooperation, Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei sprachlich gemischte Mannschaften gebildet (bei großen Gruppen können es auch mehr Teams sein). Die Mannschaften verteilen sich wie bei einem Staffellauf auf vorgegebene Positionen entlang einer definierten Laufstrecke.

Die ersten Läufer/innen erhalten ein Wort, das sie dem/der Folgeläufer/in bei Erreichen flüsternd weitergeben. Dies wiederholt sich, bis das Wort beim letzten Teammitglied angekommen ist. Dieses sagt es dann dem Trainer/der Trainerin. Wurde das Wort korrekt aufgesagt, erhält das Team einen Punkt und es geht in die nächste Runde. Haben beide Mannschaften das korrekte Wort übermittelt, erhält diejenige Mannschaft den Punkt, die zuerst am Ziel angekommen ist. Die Wörter werden abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch vorgegeben.

Variante:

Bei höherem Sprachniveau können anstatt Wörtern auch kurze Sätze genutzt werden.



À partir de 8



15 minutes



Un grand terrain



Dynamique de groupe,
apprendre des mots



Coopération, rapidité

Déroulement :

On constitue deux équipes franco-allemandes (en cas de groupe de taille importante, il est possible de faire plus d'équipes). Les équipes se placent comme pour une course de relais : les membres d'une équipe se postent à des positions différentes le long d'un trajet de course prédéfini.

Les premiers coureurs reçoivent un mot, qu'ils vont chuchoter au coureur suivant lors du relais. Ce dernier fait de même jusqu'à ce que le mot arrive au dernier coureur qui, une fois derrière la ligne d'arrivée, l'annonce à haute voix. Si le mot est juste, l'équipe marque un point. Si les deux équipes ont le bon mot, l'équipe arrivée en premier obtient le point. Les mots sont donnés tour à tour en français et en allemand.

Variante :

Si le niveau de langue des participants est élevé, on peut donner des petites phrases à la place de mots.

Fang-Frage



mindestens 15



15 Minuten



Objekte wie Stift, Tennisball, Schlüssel, Leibchen etc. (es können Dinge aus dem Sport und/oder dem Alltag sein), abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit , Schnelligkeit

Ablauf:

Es werden zwei Fänger/innen bestimmt, denen ein ausgewähltes Objekt übergeben wird. Die anderen Teilnehmenden bewegen sich innerhalb eines begrenzten Spielfelds und versuchen, den Fänger/innen zu entkommen. Ist ein/e Fänger/in erfolgreich, zeigt er/sie dem/der Gefangenen sein/ihr Objekt und stellt die Frage: „Was ist das? (Qu'est-ce que c'est ?)“ Antwortet der/die Gefangene korrekt, kann er/sie noch einmal entkommen. Ist die Antwort falsch, wird er/sie zum/zur Fänger/in und erhält ein neues Objekt vom Trainer/von der Trainerin.

Alle Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Variante:

Je nach Sprachniveau kann auch ohne Gegenstände gespielt werden. Die Fragen können dann beispielsweise Regelwerke oder allgemeine Themen behandeln.

Bemerkung:

Bei den Objekten sollte es sich um Dinge handeln, die die Teilnehmenden vorher schon einmal gesehen/gelernt bzw. in der Partnersprache gehört haben.



À partir de 15



15 minutes



Des objets comme un stylo, une balle de tennis, des clés, une chasuble, etc. (ces objets peuvent être du quotidien ou du domaine du sport), un terrain de jeu défini.



Déblocage, apprendre des mots, exploitation des acquis



Adresse, rapidité

Déroulement :

Deux personnes sont désignées comme chasseurs, c'est-à-dire qu'elles vont devoir attraper les autres joueurs. On attribue un objet à chaque chasseur. Les autres participants se déplacent sur le terrain défini et tentent d'échapper aux chasseurs. Quand un chasseur touche un joueur, il pointe du doigt son objet et lui demande : « Qu'est-ce que c'est ? » (Was ist das?). Si la personne attrapée répond correctement, elle peut repartir, si elle se trompe, elle prend la place du chasseur et le meneur de jeu lui attribue un nouvel objet.

Tous les participants s'expriment dans la langue du partenaire.

Variante :

Selon le niveau de langue des participants, on peut jouer sans objet. Les questions posées peuvent alors concerner les règles d'un jeu, par exemple, ou des thèmes de la vie courante.

Remarque :

Les noms des objets choisis doivent déjà avoir été vus, découverts ou entendus par les participants dans la langue du partenaire une fois pendant la rencontre.



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation, Koordination

Ablauf:

Für die Aktivität benötigen die Teilnehmenden das Vokabular für bestimmte Körperteile und die Zahlen von 1 bis 15. Das Vokabular kann bereits von anderen Übungen bekannt sein, direkt im Vorfeld vermittelt oder von den Teilnehmenden selbst erarbeitet werden.

Die Teilnehmenden teilen sich in gleich große und sprachlich gemischte Kleingruppen auf. Jede Gruppe bekommt nun die Aufgabe, eine Fantasie-Kreatur darzustellen, die beispielsweise drei Arme, fünf Beine und vier Köpfe haben soll. Überschüssige Arme müssen hinter dem Rücken verschränkt, Beine angeheben und Köpfe eingerollt werden.

Danach werden weitere Fantasie-Kreaturen mit unterschiedlichen Anforderungen vorgegeben. Die Zahlen und die Körperteile werden abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch genannt.

Varianten:

- Anstatt der Bildung von Fantasie-Kreaturen kann auch vorgegeben werden, welche und wie viele Körperteile innerhalb einer Kleingruppe den Boden berühren dürfen.
- Damit die Teilnehmenden mit möglichst vielen anderen in Kontakt kommen, und um die Gruppengrößen zu variieren, kann nach jeder Runde eine Zahl vorgegeben werden. Diese Zahl bestimmt die Gruppengröße, in der sich die Teilnehmenden anschließend selbst zusammenfinden sollen. (Gegebenenfalls müssen die Trainer/innen einspringen, damit die Einteilung aufgeht.)

Bemerkung:

Diese Aktivität eignet sich besonders, um Vokabular für Körperteile zu erarbeiten, die in einer bestimmten Sportart von Bedeutung sind.



À partir de 10



15 minutes



Néant



Déblocage, apprendre des mots, exploitation des acquis



Adresse, coopération, coordination

Déroulement :

Pour cette activité, les participants ont besoin de connaître les noms de certaines parties du corps ainsi que les chiffres de 1 à 15. Ce vocabulaire peut avoir été appris lors d'activités précédentes, ou être introduit avant de démarrer cette activité, ou les participants peuvent se l'enseigner mutuellement.

On divise le groupe en plusieurs petits groupes franco-allemands de taille égale. Le meneur de jeu décrit alors une créature imaginaire, que les groupes doivent former. Cette créature peut par exemple posséder trois bras, cinq jambes et quatre têtes. Les parties du corps en trop doivent être cachées : les bras derrière le dos, les jambes relevées, les têtes baissées.

De nouvelles créatures sont ensuite créées suivant les indications du meneur de jeu. D'autres parties du corps et d'autres chiffres sont annoncés, tour à tour en français et en allemand.

Variantes :

- Au lieu de créer des créatures imaginaires, on peut annoncer quelles parties du corps et combien, au sein d'un même groupe, doivent être en contact avec le sol.
- Afin que les participants soient en contact avec le maximum d'autres personnes possible, et pour varier la taille des groupes, on peut annoncer à chaque tour un chiffre différent. Ce chiffre détermine le nombre de personnes dans un groupe, les participants devant former ces groupes eux-mêmes (il est possible que le meneur de jeu doive participer pour que les groupes soient de même taille).

Remarque :

Cette activité est particulièrement adaptée pour apprendre les noms des parties du corps sollicitées dans un type de sport donné.



mindestens 8



15 Minuten



Sporthalle (ggf. auf anderes Umfeld übertragbar)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Wörter „Feuer (feu)“, „Wasser (eau)“ und „Blitz (éclair)“ müssen den Teilnehmenden vor Beginn der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt oder von ihnen erarbeitet werden.

Anschließend verteilen sich die Teilnehmenden in der Halle und laufen umher. (Möglicherweise kann Musik abgespielt werden.) Der Trainer/die Trainerin gibt nun Anweisungen in Form der drei Wörter abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch. Die Idee ist, dass sich die Teilnehmenden vor der jeweiligen Gefahr in Sicherheit bringen müssen.

- Feuer: Die Teilnehmenden müssen in die Ecken rennen.
- Wasser: Die Teilnehmenden müssen irgendwo nach oben klettern (Seile, Sprossenwand etc.).
- Blitz: Die Teilnehmenden müssen sich flach auf den Boden legen.

Anschließend ruft der Trainer oder die Trainerin „Entwarnung (fin de l’alerte)“ als Zeichen dafür, dass sich die Teilnehmenden wieder bewegen sollen.

Varianten:

- Die Kommandos können je nach Umgebung variieren und beispielsweise durch „Donner (tonnerre)“, „Sturm (tempête)“ oder „Erdbeben (tremblement de terre)“ etc. ergänzt werden.
- Anstatt der Wörter für natürliche Gefahren können andere Vokabeln gelernt und eingeübt werden. Beispielsweise bietet es sich an, mit dieser Aktivität die Farben zu lernen. Die Teilnehmenden müssen dann ein Objekt in der jeweils genannten Farbe berühren.
- Die unterschiedlichen Sportgeräte können den Teilnehmenden auf diese Weise ebenfalls nähergebracht werden. Ihre Aufgabe besteht dann darin, möglichst schnell zu dem genannten Sportgerät zu rennen und es zu berühren. (Die unterschiedlichen Sportgeräte müssen natürlich vorab in der Halle verteilt werden.)

Bemerkung:

Dauert alles etwas zu lange oder wirken die Teilnehmenden zu träge, kann man einen Wettbewerbscharakter einführen. In diesem Fall scheidet immer der/die jeweils Letzte aus, der/die die Anforderung versteht und umsetzt, bis am Ende nur noch ein/e Spieler/in übrig bleibt. Möchte man keinen Ausscheidungswettbewerb einführen, könnte der/die jeweils Letzte (in seiner/ihrer Partnersprache) das Kommando für die nächste Runde geben.



À partir de 8



15 minutes



Un gymnase (autre lieu aussi envisageable)



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Avant de débiter l'activité, les mots « feu » (Feuer), « eau » (Wasser) et « éclair » (Blitz) doivent être appris aux participants dans les deux langues, et assimilés. Les joueurs peuvent également se les enseigner mutuellement.

Ensuite, les participants se dispersent dans le gymnase et courent au hasard (on peut mettre de la musique). Le meneur de jeu annonce un des trois mots en alternant français et allemand. Pour les participants, il s'agit alors de « se mettre en sécurité » et de se protéger des différents dangers impliqués :

- feu : ils doivent courir se mettre dans les coins ;
- eau : les participants doivent grimper sur quelque chose (corde, espalier, etc.) ;
- éclair : les participants doivent s'allonger sur le sol.

Au signal « fin de l'alerte » (Entwarnung) du meneur de jeu, les participants peuvent se remettre en mouvement.

Variantes :

- Selon le lieu et le cadre, on peut changer ou compléter par d'autres dangers, par exemple « tonnerre » (Donner), « tempête » (Sturm) ou « tremblement de terre » (Erdbeben).
- Au lieu de dangers naturels, on peut introduire et apprendre d'autres mots. Cette activité est tout à fait envisageable avec les couleurs, par exemple. À l'annonce d'une couleur, les participants doivent aller toucher un objet de la couleur en question.
- On peut également présenter de cette manière les différents accessoires sportifs. À leur annonce, les participants doivent courir le plus vite possible et aller les toucher. (Les différents accessoires doivent bien entendu avoir été préalablement répartis dans la salle).

Remarque :

Si l'activité traîne en longueur ou que les participants paraissent peu motivés, il est possible d'ajouter un caractère compétitif à l'activité. À chaque tour, le moins rapide est éliminé, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne. Si on ne souhaite pas éliminer les joueurs, le moins rapide devra annoncer à chaque tour le mot dans la langue du partenaire.

Galgenmännchen



mindestens 10



20 Minuten



Flip-Chart, Stifte (oder Tafel, Kreide)



Gruppendynamik, Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Trinkpause

Ablauf:

Der Trainer/die Trainerin hat eine Wortliste vorbereitet, die sich thematisch auf den Sport oder eine Sportart bezieht. Sie könnte beispielsweise als Vorbereitung auf eine bevorstehende Trainingseinheit dienen.

Nun werden zunächst zwei gleich große binationale Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten, indem sie die Begriffe erraten sollen. Dazu zeichnet der Trainer/die Trainerin Striche auf ein Flip-Chart, die der Anzahl der Buchstaben des gesuchten Wortes (auf Deutsch und auf Französisch) entsprechen.

Zum Beispiel:

deutsch
(TORWART)

französisch
(GARDIEN)

Den Teilnehmenden muss dabei ersichtlich sein, welches das deutsche und welches das französische Wort ist.

Die Teams schlagen jetzt nacheinander Buchstaben vor. Kommt ein Buchstabe in den Wörtern vor, wird dieser entsprechend eingetragen und das Team darf fortfahren.

Zum Beispiel:

___A___

__A_____

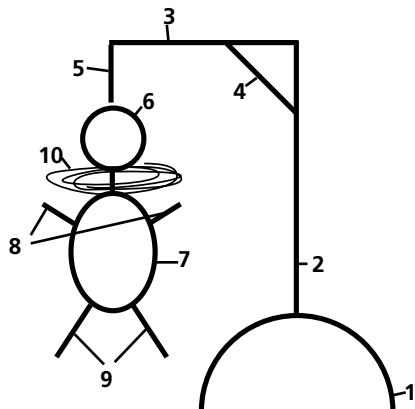
Kommt der Buchstabe nicht vor, wird für dieses Team ein Teil des Galgens gemalt, der anschließend sukzessive vervollständigt wird.

Dabei hat jedes Team einen eigenen Galgen. Wird der Galgen nach mehreren Spielrunden komplett aufgemalt, so hat die betreffende Mannschaft das Spiel verloren.

Anstatt eines Buchstabens kann ein Team auch das Lösungswort (in beiden Sprachen) vorschlagen. Ist der Vorschlag korrekt, erhält die Mannschaft einen Punkt. Wenn nicht, wird ein Strich am Galgen hinzugefügt und die andere Mannschaft ist an der Reihe.

Variante:

Die Wörter können auch von den Teilnehmenden selbst vorbereitet werden. In diesem Fall bietet es sich an, die Wörter dem jeweils anderen Team vorzugeben und die Mannschaften getrennt raten zu lassen.





À partir de 10



20 minutes



Un paperboard, des feutres
(ou un tableau et des craies)



Dynamique de groupe, apprendre
des mots, exploitation des acquis



Récupération

Déroulement :

Le meneur de jeu a préalablement préparé une liste de mots sur la thématique du sport, ou d'un sport en particulier. Cette liste peut éventuellement servir de préparation à une autre activité.

On forme deux grandes équipes binationales, qui vont jouer l'une contre l'autre et deviner les mots en même temps. Le meneur de jeu trace sur le tableau autant de tirets que de lettres contenues dans les mots (un en français et un en allemand).

Par exemple :

allemand	français
(TORWART)	(GARDIEN)

Il doit être clair pour les participants quel mot est en allemand et quel mot est en français.

Les équipes proposent des lettres à tour de rôle. Si une lettre proposée fait partie d'un des mots, elle est écrite à la place du tiret correspondant et l'équipe peut faire une nouvelle proposition.

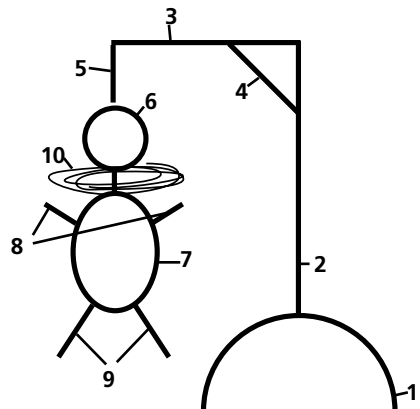
Par exemple :

___A___ _A_____

Si la lettre proposée ne fait partie d'aucun mot, on commence à dessiner une partie du pendu, ce dernier étant complété au fur et à mesure. Chaque équipe a son propre pendu. Au fil des tours, l'équipe dont le pendu est dessiné en entier perd le jeu. Au lieu de donner une lettre, une équipe peut aussi proposer la solution : le mot dans les deux langues. Si la proposition est correcte, l'équipe remporte un point. Sinon, son pendu est complété d'un trait et c'est au tour de l'équipe adverse.

Variante :

Les mots à faire deviner peuvent également être préparés par les participants eux-mêmes. Dans ce cas, chaque équipe donne ses mots à faire deviner à l'autre équipe. Elles effectuent ainsi l'activité simultanément, mais séparément.



Hallo, wie geht's?



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Den Teilnehmenden müssen vorab die Frage „Hallo, wie geht's? (Salut, comment ça va ?)“ sowie drei Antwortmöglichkeiten auf Deutsch und auf Französisch vermittelt werden. Als Antworten bieten sich „gut (bien)“, „schlecht (mal)“ und „geht so (ça va...)“ an.

Anschließend stellen sich die Teilnehmenden in einen Kreis. Jeder Spieler/jede Spielerin befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Ein/e Spieler/in steht in der Mitte und geht auf eine/n der im Kreis Stehende/n zu und fragt „Hallo, wie geht's?“.

- Antwortet diese/r mit „gut“ passiert nichts.
- Antwortet diese/r mit „geht so“ müssen die beiden Nachbar/innen zur Linken und zur Rechten des/der Befragten ihre Plätze tauschen. In diesem Moment kann der/die Fragesteller/in einen der beiden Plätze ergattern.
- Antwortet der/die Befragte mit „schlecht“ müssen alle Teilnehmenden die Plätze tauschen. Der/die Fragesteller/in hat dabei die Möglichkeit, irgendeinen Platz zu bekommen.

Alle Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Varianten:

Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...

- bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Bei der Antwort „schlecht“ bleibt dann derjenige/diejenige Mitspieler/in in der Mitte, der/die sich als letztes in diese Position begeben hat.
- bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.

Bemerkung:

Wird zu häufig die Antwortalternative „gut“ gewählt, sollte eingeführt werden, dass sich eine Antwort maximal dreimal wiederholen darf.



À partir de 10



15 minutes



Des cerceaux, des plots, ou équivalents.



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Avant de commencer le jeu, la question « Salut, comment ça va ? » (Hallo, wie geht's?) ainsi que les réponses possibles, comme « Bien » (Gut), « Mal » (Schlecht), « ça va... » (Geht so) sont présentées dans les deux langues aux participants.

Ces derniers se placent en cercle. Chaque joueur est à l'intérieur d'un cerceau (ou équivalent) disposé au sol. Une personne est au milieu du cercle et s'adresse à un des participants en lui demandant : « Salut, comment ça va ? ».

- Si la personne interrogée répond par « Bien », il ne se passe rien.
- Si la personne interrogée répond « ça va... », ses deux voisins (celui de gauche et celui de droite) doivent échanger leur place. Pendant ce temps, la personne du milieu tente de prendre une de ces places.
- Si la réponse est « Mal », tous les participants doivent changer de place. La personne du milieu cherche également à obtenir une place.

Les participants s'expriment dans la langue du partenaire.

Variantes :

Afin de se dépenser plus pendant l'activité, on peut compliquer :

- en imposant des positions de départ. Les participants doivent par exemple se mettre en position en crabe, ou s'allonger sur le dos. Lorsque quelqu'un répond « ça va ... », la dernière personne à s'être mise dans la bonne position se retrouve au milieu.
- en imposant d'avancer d'une certaine manière (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, en sautant avec montée de genoux, etc.).

Remarque :

Si les participants répondent trop souvent « Bien », on peut imposer qu'une même réponse ne puisse pas être donnée plus de trois fois de suite.

Internationalismen



beliebig viele



20 Minuten



Papier und Stifte, geeignete Umgebung (z. B. Sporthalle oder Stadion)



Wörter lernen, Verarbeitung von Gelerntem



Trinkpause

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in binationale Kleingruppen oder Tandems aufgeteilt und machen sich auf die Suche nach sogenannten Internationalismen. Internationalismen sind transparente Wörter, also Wörter die man in vielen Sprachen findet, somit sowohl im Deutschen als auch im Französischen.

Die Wörter können entweder explizit, beispielsweise auf Schildern, geschrieben sein oder durch Austausch der Teilnehmenden untereinander in Erfahrung gebracht werden. Die Teams sollen sich die gesammelten Wörter notieren.

Der Bewegungsraum der Teams muss an die Räumlichkeiten angepasst werden. Eine Sporthalle oder -platz eignet sich ideal, um Internationalismen im Bereich des Sports oder einer bestimmten Sportart zu sammeln.

Mögliche Beispiele für Internationalismen, die man in einer Sporthalle finden kann, sind:

- Ball – balle/ballon
- Coach – coach
- Handball – handball
- Kabine – cabine
- Linie – ligne
- Sport – sport

- Tennis – tennis
- Ticket – ticket
- Trampolin – trampoline
- Tribüne – tribune
- Turnier – tournoi

Am Ende werden die Ergebnisse der Teams zusammengetragen und ausgewertet. Ziel ist, die Teilnehmenden zu sensibilisieren, dass sie bereits einige Wörter in der Partnersprache kennen, ohne darüber Bescheid zu wissen.

Variante:

Möchte man einen Wettbewerbscharakter erzeugen, könnte man einführen, dass das Team mit den meisten gesammelten Wörtern gewinnt.

Bemerkung:

Es bietet sich an, die gesammelten Wörter zentral aufzuschreiben und im Anschluss sichtbar aufzuhängen.



Indifférent



20 minutes



Du papier et des stylos, un lieu approprié (par ex. un gymnase ou un stade)



Apprendre des mots, exploitation des acquis



Récupération

Déroulement :

Les participants se répartissent en petits groupes binationaux ou en tandems et cherchent des internationalismes. Les internationalismes sont des mots transparents, que l'on retrouve dans beaucoup de langues, et donc en français et en allemand.

Les mots peuvent être clairement visibles, par exemple sur des panneaux, ou bien les participants les cherchent eux-mêmes, en discutant entre eux. Les équipes doivent noter les mots trouvés.

Il faut bien sûr adapter l'espace de recherche des équipes au lieu dans lequel elles se trouvent. Dans un gymnase ou sur un terrain de sport, il est possible de rassembler un grand nombre d'internationalismes du champ lexical du sport ou d'un sport en particulier. En voici quelques-uns :

- balle/ballon – Ball
- coach – Coach
- handball – Handball
- cabine – Kabine
- ligne – Linie
- sport – Sport

- tennis – Tennis
- ticket – Ticket
- trampoline – Trampoline
- tribune – Tribüne
- tournoi – Turnier

À la fin, on rassemble et présente les mots trouvés par toutes les équipes. L'objectif est ici de sensibiliser les participants au fait qu'ils connaissent déjà des mots dans l'autre langue, sans même le savoir.

Variante :

Si l'on souhaite instaurer un caractère compétitif, l'équipe qui rassemble le plus de mots gagne l'activité.

Remarque :

On peut rassembler les mots et les écrire sur une grande affiche que l'on accrochera ensuite de manière bien visible.

Knieprobe



mindestens 10



15 Minuten



Stühle, Karteikarten
(bzw. kleine Zettel)



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Trinkpause

Ablauf:

Mit dieser Aktivität kann bestimmtes (Sport-) Vokabular eingeübt oder wiederholt werden. Auf Karteikarten werden beispielsweise die Wörter „laufen (courir)“, „gehen (marcher)“, „springen (sauter)“ und „werfen (lancer)“ auf Deutsch und auf Französisch notiert. Pro Karteikarte wird einer der vier Begriffe notiert und es werden so viele Karteikarten wie Teilnehmende benötigt.

Jede/r Teilnehmende zieht eine Karteikarte und merkt sich den jeweiligen Begriff. Anschließend sammelt der Trainer/die Trainerin die Karten wieder ein und mischt sie. Dann zieht er/sie eine nach der anderen und verkündet jedes Mal den entsprechenden Begriff abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch.

Wenn er/sie z.B. „gehen“ zieht, müssen alle Teilnehmende, die „gehen“ haben, einen Platz nach links rutschen und sich auf den Schoß ihres Nachbarn/ihrer Nachbarin setzen. Dies wiederholt sich nun einige Male. Sollte der Platz zur Linken nicht belegt sein, setzt man sich einfach auf den freien Stuhl. Ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin kann mehrere andere auf dem Schoß haben. Jede/r, der/die eine/n anderen auf dem Schoß hat, muss sitzenbleiben, bis sein/ihr Schoß wieder frei wird und darf sich somit nicht weiterbewegen, wenn sein/ihr Wort vorgelesen wird. Das Spiel endet (beispielsweise), wenn der/die erste Teilnehmende wieder an seinem/ihrer ursprünglichen Platz angekommen ist.



À partir de 10



15 minutes



Des chaises, des petites fiches cartonnées (ou des petits papiers)



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Récupération

Déroulement :

Avec cette activité, un type de vocabulaire (sportif) peut être travaillé ou révisé. On écrit sur des petites fiches cartonnées les mots « courir » (laufen), « marcher » (gehen), « sauter » (springen) et « lancer » (werfen), par exemple, en français et en allemand. Chaque carte comporte un seul de ces quatre mots. Il y a autant de cartes que de participants.

Chaque participant tire une carte et doit retenir le mot inscrit. Puis le meneur de jeu récupère les cartes et les mélange. Il tire ensuite les cartes les unes après les autres et annonce à

chaque fois le mot inscrit, en alternant les deux langues.

Par exemple, lorsque le mot « marcher » est annoncé, tous les participants ayant auparavant tiré une carte « marcher » se déplacent vers la gauche et s'assoient sur les genoux de leur voisin, ou sur la chaise si celle-ci est libre. Puis la prochaine carte est tirée, et ainsi de suite. Un participant peut ainsi avoir plusieurs personnes assises sur ses genoux. Même si sa carte est tirée, il n'a le droit de se déplacer que lorsque ses genoux sont libres. Le jeu se termine (par exemple) lorsqu'un joueur a réussi à faire le tour et à revenir à sa place initiale.



beliebig viele



20 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Der Trainer oder die Trainerin stellt der Gruppe kurze Kommandos vor und übt sie mit allen ein. Zum Beispiel: „Kommando Kniehebelauf (Jaques a dit montez les genoux)“, „Kommando Hüpfen (Jacques a dit sautez)“, „Kommando Dehnen (Jacques a dit faites des étirements)“, „Kommando Ball prellen (Jacques a dit dribblez)“, „Kommando Hocke (Jacques a dit accroupis)“ etc.

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf, der Trainer oder die Trainerin gibt die Kommandos, macht sie vor, und die Teilnehmenden machen sie nach. Im Laufe der Aktivität kann der/die Trainer/in auch Kommandos geben, aber eine Übung ausführen, die nicht dazu passt. Die Herausforderung an die Teilnehmenden ist es, dem Kommando, und nicht der tatsächlich durchgeführten Übung zu folgen. Macht ein/e Spieler/in einen Fehler, übernimmt er/sie die Kommandos.

Gibt der Trainer/die Trainerin eine Anweisung, ohne vorher „Kommando“ zu sagen, darf nicht reagiert werden. Findet hier ein Fehler statt, wird ebenfalls gewechselt.

Die Aktivität kann ca. zehn Minuten auf Deutsch und zehn Minuten auf Französisch durchgeführt werden.

Bemerkung:

Die Essenz der Aktivität liegt darin, dass der Trainer/die Trainerin sehr schnell von einem „Kommando“ bzw. „Nicht-Kommando“ zum nächsten wechselt. Somit entstehen viel Bewegung und einfache Fehler.



Indifférent



20 minutes



Néant



Déblocage, apprendre des mots



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Le meneur de jeu présente des instructions brèves et les répète avec les joueurs. Par exemple : « Jacques a dit montez les genoux » (Kommando Kniehebelauf), « Jacques a dit sautez » (Kommando hüpfen), « Jacques a dit faites des étirements » (Kommando dehnen), « Jacques a dit dribblez » (Kommando Ball prellen), « Jacques a dit accroupis » (Kommando Hocke), etc.

Les participants sont en cercle. Le meneur de jeu annonce les instructions, les montre, et les participants les répètent. Au fur et à mesure, le meneur de jeu peut se mettre à donner une instruction tout en faisant un autre mouvement. Le défi pour les participants est de suivre l'instruction donnée, et ne pas exécuter le mouvement fait. Si un participant se trompe, il devient l'instructeur.

Si l'instruction est annoncée sans que l'instructeur dise « Jacques a dit », il ne faut pas réagir. Si quelqu'un fait une erreur, même principe : il devient l'instructeur.

On peut faire l'activité environ dix minutes dans une langue, puis dix minutes dans l'autre.

Remarque :

L'important dans ce jeu est de changer rapidement les instructions, en utilisant ou non « Jacques a dit », afin d'augmenter le risque d'erreur pour les joueurs, mais aussi pour qu'ils restent toujours en mouvement.

Körperteile-Lauf



mindestens 8



20 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination,
Reaktion

Ablauf:

Der Trainer oder die Trainerin wählt fünf bis acht Körperteile aus, die möglicherweise für die eigene Sportart von Bedeutung sind. Diese Körperteile sollen den Teilnehmenden vermittelt oder von den Teilnehmenden selbst erarbeitet werden. Es bietet sich an, eine Silhouette zu zeichnen, die von den Teilnehmenden in beiden Sprachen beschriftet werden soll.

Für die Aktivität joggen die Teilnehmenden innerhalb eines abgesteckten Feldes. Der/die Trainer/in ruft ein Körperteil (abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch). Die Teilnehmenden sollen dann das benannte Körperteil bei einem/einer anderen Teilnehmenden berühren. Nachdem alle Teilnehmenden die richtigen Körperteile berührt haben, setzt sich die Gruppe wieder in Bewegung.

Varianten:

- Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden.
- Es können mehr als zwei Körperteile gleichzeitig genannt werden, wenn auch die Füße zur Berührung zugelassen werden.
- Als Steigerung sollen sich beim Benennen der Körperteile nun die Körperteile selbst berühren, z. B. Schulter an Schulter, Fuß an Fuß, Kopf an Kopf. Auch diese Variante kann mit mehreren Körperteilen gespielt werden.

Bemerkungen:

- Es muss darauf geachtet werden, dass sich die Teilnehmenden weder absichtlich noch unabsichtlich an sensiblen Körperteilen berühren können.
- Um die Gruppe zu mischen, sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden stets Teilnehmende der anderen Nation berühren.



À partir de 8



20 minutes



Un terrain de jeu défini.



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Adresse, coordination, réactivité

Déroulement :

Le meneur de jeu choisit cinq à huit parties du corps qui, idéalement, ont un rapport avec le sport pratiqué. Il les fait apprendre aux participants, ou ils peuvent se les enseigner mutuellement. Pour cela, ils peuvent dessiner une silhouette et la légèrer dans les deux langues.

Les participants se mettent à trotter dans la surface déterminée d'un terrain. Le meneur de jeu annonce une partie du corps (tour à tour en français et en allemand). Les participants doivent toucher cette partie du corps sur un autre participant. Une fois que chacun a réussi à toucher la bonne partie du corps, le groupe recommence à courir.

Variantes :

- On peut compliquer l'activité en annonçant deux parties du corps en même temps.
- On peut annoncer plus de deux parties du corps en même temps, en autorisant dans ce cas l'utilisation des pieds.
- Pour augmenter la difficulté, les parties du corps annoncées doivent se toucher, par exemple : épaule à épaule, pied à pied, tête à tête. Pour cette variante également, on peut annoncer plusieurs parties du corps en même temps.

Remarques :

- Il faut veiller à ce que les participants ne touchent pas de parties sensibles des autres, volontairement ou non.
- Afin de mélanger le groupe, il faut veiller à ce que les participants aillent toucher ceux de l'autre pays.



mindestens 6



10 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Alle Teilnehmenden begeben sich in die Krebsposition (Bauch zeigt nach oben, Hände und Füße am Boden) und laufen so in einem abgegrenzten Spielfeld umher.

In der ersten Phase begrüßt man jede/jeden, dem/der man sich nähert, per Handschlag und stellt sich in der Partnersprache vor „Ich heiße ... (Je m'appelle...)“. In der zweiten Runde begrüßt man sich durch Berührung der Fußsohlen und stellt die Frage „Wie geht's? (Comment ça va ?)“ in der Partnersprache. Die Antwortmöglichkeiten „gut (bien)“, „schlecht (mal)“ und „geht so (ça va...)“ müssen gemeinsam mit der Frage vor der Aktivität in beiden Sprachen vermittelt werden.

Optional können sich die Teilnehmenden anschließend noch durch seitliches Po-an-Po-Kippeln begrüßen.

Variante:

Als Variante dürfen die Teilnehmenden versuchen, den anderen vorsichtig die Hände vom Boden wegzuschlagen. Wenn ein Mitspieler/eine Mitspielerin mit dem Gesäß den Boden berührt, muss er/sie warten, bis ein anderer „Krebs“ vorbeikommt und seinen Namen, sein Alter oder die Farbe seines T-Shirts in der Partnersprache sagt.

Bemerkung:

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden aus Deutschland und Frankreich aufeinander zugehen und miteinander in Kontakt kommen, anstatt unter sich zu bleiben.



À partir de 6



10 minutes



Un terrain de jeu défini.



Déblocage, faire connaissance, dynamique de groupe



Adresse, coordination

Déroulement :

Tous les participants se déplacent en crabe (le ventre vers le haut, pieds et mains au sol) dans un espace de jeu déterminé.

Dans la première phase, tout le monde se salue en se tapant dans la main et en se présentant dans la langue du partenaire : « Je m'appelle... » (Ich heiÙe ...). Dans la deuxième phase, les participants se saluent en se tapant la plante du pied et se posent mutuellement la question « Comment ça va ? » (Wie geht's?) dans la langue du partenaire. Les réponses possibles « Bien » (Gut), « Mal » (Schlecht) et « ça va... » (Geht so) ainsi que la question doivent être introduites dans les deux langues avant l'activité.

En option, à la fin, les participants peuvent également se saluer en se tapant réciproquement les hanches dans un mouvement de bascule.

Variante :

En variante, les participants peuvent tenter de retirer prudemment du sol les mains des autres joueurs pour les faire tomber. Si un joueur se retrouve les fesses par terre, il doit attendre qu'un autre « crabe » le délivre en disant son nom, son âge ou la couleur de son t-shirt dans la langue du partenaire.

Remarque :

Il faut veiller à ce que les participants des deux pays entrent en contact, se saluent mutuellement et ne restent pas qu'entre eux.



mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Koordination

Ablauf:

Für diese Aktivität benötigen die Teilnehmenden die Vokabeln „Kopf (tête)“, „Schulter (épaule)“, „Hüfte (hanche)“, „Knie (genou)“ und „Fuß (pied)“ in beiden Sprachen. Diese Körperteile können den Teilnehmenden vorab vermittelt oder von ihnen selbst erarbeitet werden. Es bietet sich an, eine Silhouette zu zeichnen, die von den Teilnehmenden in beiden Sprachen beschriftet werden soll.

Anschließend wird mit diesen Wörtern eine Bewegungs-Aerobic-Einheit durchgeführt. Hierfür müssen alle Teilnehmenden (inkl. dem Trainer/der Trainerin) einen Kreis bilden. Nun bewegen alle ihre rechte Hand zum Kopf ihres linken Nachbarn/ihrer linken Nachbarin und sagen gemeinsam „Kopf“. Anschließend bewegen alle ihre linke Hand zum Kopf ihres rechten Nachbarn/ihrer rechten Nachbarin und sagen ebenfalls gemeinsam „Kopf“.

Auf diese Art und Weise wird nun über zweimal „Schulter“, zweimal „Hüfte“, zweimal „Knie“ bis zu den Füßen gewandert. Auf die gleiche Weise geht es danach wieder nach oben, bis die Sequenz mit zweimal „Kopf“ abgeschlossen wird.

Anschließend wiederholt man die Bewegungen und benennt die Körperteile in der anderen Sprache. Im Laufe der Aktivität kann man immer schneller werden und fließend von einer zur anderen Sprache übergehen. Dabei sollte auf eine gewisse Regelmäßigkeit geachtet und ein Rhythmus beibehalten werden.

Nur so können alle Teilnehmenden den Bewegungen folgen und gleichzeitig die Wörter aussprechen.

Bemerkungen:

- Der Trainer oder die Trainerin muss darauf achten, dass sich die Teilnehmenden nicht unsittlich anfassen. Eine leichte Berührung ist ausreichend. Es kann auch schon die Bewegung in Richtung des jeweiligen Körperteils akzeptiert werden.

- Es ist nicht ganz einfach einen gemeinsamen Rhythmus zu schaffen, bei dem alle Teilnehmenden mitmachen. Man kann sich nach einem allgemeinen Flow richten, dem sich die Mehrheit der Teilnehmenden anschließt. Sollten diesem die Teilnehmenden nicht alle in gleichem Maße folgen können, ist dies kein Grund direkt abzubrechen.



À partir de 10



15 minutes



Néant



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Adresse, coordination

Déroulement :

Pour cette activité, les participants ont besoin de connaître les mots de vocabulaire suivant dans les deux langues : « tête » (Kopf), « épaule » (Schulter), « hanche » (Hüfte), « genou » (Knie) et « pied » (Fuß). Le meneur de jeu peut les leur apprendre, ou les participants peuvent se les enseigner mutuellement. Pour cela, ils peuvent dessiner une silhouette et la légendrer dans les deux langues.

À partir de ces mots se construit une chorégraphie de mouvements d'aérobic. Les participants et le meneur de jeu forment un cercle. Tous vont toucher de leur main droite la tête de leur voisin de gauche en disant « tête », puis la tête de leur voisin de droite avec leur main gauche, toujours en disant « tête » en chœur.

De la même manière, on descend pour aller toucher deux fois les épaules, deux fois les hanches, deux fois les genoux et deux fois les pieds. On remonte ensuite de la même manière pour finir la chorégraphie avec les deux derniers « tête ».

Puis la même chorégraphie est reproduite, cette fois-ci en disant les parties du corps dans l'autre langue. Au fur et à mesure de l'activité, on peut aller de plus en plus vite et faire des transitions plus fluides entre les deux langues. Il est important de garder une certaine régularité et un rythme commun, de sorte que les

participants puissent suivre les mouvements et dire les mots en même temps.

Remarques :

- Il faut veiller à ce que les participants ne se touchent pas de manière inappropriée. Un simple contact de la main suffit. Il est possible aussi de faire la chorégraphie des mouvements sans contact.
- Il n'est pas toujours évident de rester en rythme et que chacun suive. On peut s'accorder sur un rythme modéré que la plupart des participants arriveront à suivre. Si certains semblent décrocher, ce n'est pas une raison pour interrompre l'exercice tout de suite.

Kreistanzlauf



mindestens 8



15 Minuten



Matten oder Hütchen, Musikanlage,
Musik aus beiden Ländern



Gruppendynamik, Lernen übers
Spielfeld hinaus



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Je nach Anzahl der Teilnehmenden werden Matten im Kreis ausgelegt. In Relation zu den Teilnehmenden muss eine Matte zu wenig vorhanden sein.

Nun wird Musik gespielt und die Teilnehmenden laufen oder tanzen um die Matten herum. Wird die Musik gestoppt, sollen sie so schnell wie möglich eine Matte besetzen und eine für jede Runde neu angesagte Position einnehmen (Liegestütz, Seitstütz, Brücke, Rückenlage, Stehen auf einem Bein etc.). Die Person, die keine Matte bekommen konnte, bzw. sich als letztes in vorgegebene Position begibt, scheidet aus. Eine Matte wird aus dem Spiel genommen und die Runden werden so lange wiederholt, bis am Ende nur noch eine/r übrig bleibt.

Diejenigen, die ausgeschieden sind, laufen, dribbeln oder prellen sich in einem anderen Teil der Halle warm.

Varianten:

- Alternativ kann ein Extradfeld festgelegt werden, in dem sich die Teilnehmenden aufhalten und z.B. traben, joggen oder liegen. Sobald die Musik stoppt, sprinten sie aus dem Feld zu den Matten und nehmen die vorgegebenen Positionen ein.
- Statt Positionen können auch bestimmte Übungen angesagt werden. Auf diese Weise könnte eine Art Zirkeltraining entstehen.
- Anstatt Teilnehmer/innen ausscheiden zu lassen, bleiben alle im Spiel. Die Teilnehmenden haben dennoch jede Runde eine Matte weniger zur Verfügung und müssen nun in Kooperation versuchen, die vorgegebenen Positionen auf den Matten einzunehmen.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau können die Positionen entweder in beiden Sprachen oder abwechselnd auf Deutsch und auf Französisch angesagt werden.
- Sollten nicht genügend Matten zur Verfügung stehen, kann beispielsweise mit Hütchen improvisiert werden.
- Die Musik sollte aus den beiden Ländern stammen. Im Idealfall sind es Lieder, mit denen sich die Teilnehmenden identifizieren oder die sie sogar selbst vorgeschlagen haben.



À partir de 8



15 minutes



Des tapis ou des plots, une chaîne hi-fi, de la musique des deux pays.



Dynamique de groupe, apprentissage au-delà du terrain



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Des tapis sont placés en cercle, avec un tapis de moins que le nombre de joueurs.

On lance la musique. Les participants courent ou dansent autour des tapis. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent le plus vite possible prendre possession d'un tapis dans la position annoncée par le meneur de jeu (pompe, gainage latéral, pont, sur le dos, debout sur une jambe, etc.). La personne qui n'a pas de tapis ou qui a été la dernière à se mettre dans la bonne position est éliminée. On enlève un tapis, et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une personne.

Pendant ce temps, les personnes éliminées courent, dribblent, s'échauffent dans une autre partie du gymnase.

Variantes :

- Il est possible de délimiter un autre terrain dans lequel les participants trottinent ou sont allongés. Lorsque la musique s'arrête, ils sortent en courant de ce terrain pour rejoindre les tapis et prennent la position annoncée.
- Au lieu de positions, on peut annoncer des exercices. On obtient ainsi un entraînement en circuit.
- Au lieu d'éliminer les joueurs, on les garde tous en jeu, mais un tapis est tout de même enlevé à chaque tour. Les participants disposent de moins en moins de tapis et doivent essayer, en coopérant, de tous tenir dessus dans la position annoncée.

Remarques :

- Selon le niveau de langue des participants, les positions peuvent être annoncées dans les deux langues, ou en alternant l'allemand et le français.
- Dans le cas où il n'y aurait pas assez de tapis pour chaque participant, il est possible d'improviser avec des plots.
- La musique doit provenir des deux pays. Dans l'idéal, il s'agit de chansons que les participants apprécient et auxquelles ils peuvent s'identifier, ou qu'ils ont eux-mêmes choisies.



mindestens 8



30 Minuten



Papier, Stifte, Tische, Stühle, ein deutscher und ein französischer Text (z. B. Auszug aus einem Spielbericht, Spielregeln oder Texte, die in Verbindung mit dem Austausch stehen), ggf. Hindernisse (Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Wörter lernen, Lernen übers Spielfeld hinaus, Verarbeitung von Gelerntem



Kooperation, Koordination, Schnelligkeit

Ablauf:

Zunächst werden zwei mononationale Gruppen gebildet: die Gruppe der „Vorleser/innen“ und die der „Schreiber/innen“. Anschließend wird jedem/jeder „Schreiber/in“ ein/e „Vorleser/in“ zugeordnet, so dass binationale Tandems entstehen.

Der Trainer oder die Trainerin legt mehrere Exemplare eines Textes in etwa 10 Meter Entfernung von den „Schreiber/innen“ aus. Diese sitzen an Tischen und sind darauf vorbereitet, genau das aufzuschreiben, was man ihnen diktiert. Die „Vorleser/innen“ übermitteln nun den Text an die „Schreiber/innen“. Dafür prägen sie sich die Sätze ein und rennen so schnell es geht zu ihrem Partner oder ihrer Partnerin, der/die aufschreibt, was er/sie diktiert bekommt.

Hat ein Tandem den Text vollständig zu Papier gebracht, ist die Runde beendet. Anschließend werden die produzierten Texte ausgewertet und nach Fehlern kontrolliert.

Danach werden die Rollen getauscht und das Spiel wird mit einem neuen Text in der anderen Sprache wiederholt.

Varianten:

- Je nach Sprachniveau muss entschieden werden, ob der/die „Vorleser/in“ einen Text in seiner/ihrer Muttersprache vorgelegt bekommt

und in seiner/ihrer Muttersprache diktiert oder ob er/sie in der Partnersprache arbeitet und somit dem/der „Schreiber/in“ den Text in dessen/deren Muttersprache vorgibt.

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen den Texten und den „Schreiber/innen“ aufgebaut werden. Dieser muss dann von den „Vorleser/innen“ durchlaufen werden, bevor er/sie zu den „Schreiber/innen“ gelangt.

Bemerkungen:

- In der Regel ist es taktisch klüger, kurze Satzteile zu übermitteln, anstatt zu versuchen, sich lange Sätze einzuprägen.

- Wenn die Zahl der deutschen und französischen Teilnehmenden nicht ausgeglichen ist, können Tridems gebildet werden, bei denen eine Person für zwei „Schreiber/innen“ diktiert.

- Die Länge und der Inhalt der Texte ist vom Trainer/von der Trainerin auszuwählen. Es wird geraten, dass eine Runde nicht länger als 10 bis 15 Minuten dauert, was ungefähr 12 Textzeilen entspricht. Mögliche Beispieltexte befinden sich im Anhang (S. 100).



À partir de 8



30 minutes



Du papier, des stylos, des tables, des chaises, un texte en français et un texte en allemand (par exemple un extrait d'article de journal ou de magazine sportif, les règles d'un jeu, ou tout texte ayant un rapport avec la rencontre), éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Apprendre des mots, apprentissage au-delà du terrain, exploitation des acquis



Coopération, coordination, rapidité

Déroulement :

Les participants sont d'abord divisés en deux groupes mononationaux, ceux qui vont dicter (les « lecteurs ») et ceux qui vont écrire (les « scribes »). Puis on forme des tandems franco-allemands lecteur-scribe.

Le meneur de jeu dispose plusieurs copies d'un même texte à environ 10 mètres des scribes. Ces derniers sont derrière des tables, prêts à écrire ce qu'on va leur dicter. Les lecteurs vont donc devoir dicter le texte à leur scribe respectif. Pour cela, ils mémorisent des phrases du texte, courent le plus vite possible jusqu'aux scribes et les leur dictent. Le scribe écrit ce qui lui est dicté.

Le premier tandem qui a réécrit le texte en entier met fin à la partie. Ensuite, on compare et on corrige les textes.

Puis on inverse les rôles et on recommence avec un autre texte, dans l'autre langue cette fois-ci.

Variantes :

- Selon le niveau de langue des participants, on peut choisir de donner aux lecteurs un texte dans leur langue maternelle, qu'ils vont dicter dans leur langue maternelle, ou un texte dans la langue du partenaire.

- Afin de corser physiquement l'exercice, on peut disposer un parcours d'obstacles entre le texte et le scribe, avec des bancs, des tables, des médecine-balls ; ou imposer une contrainte, comme se déplacer d'une certaine manière (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, etc.). Le lecteur doit réaliser ce parcours pour arriver à son scribe.

Remarques :

- En général, la meilleure tactique est de dicter de courts fragments de phrases, plutôt que de vouloir trop mémoriser d'un coup.

- Si le nombre de participants de chaque pays n'est pas équivalent, on peut former des tri-dems, avec une personne qui dicte et deux qui écrivent en même temps.

- La longueur et le type de texte sont laissés au choix du meneur de jeu. Il est conseillé que cette activité ne dure pas plus de 10 à 15 minutes, ce qui correspond environ à une douzaine de lignes de texte. Deux exemples de textes se trouvent en annexe (page 101).

Mattenrutschen



mindestens 6



20 Minuten



Weichbodenmatten, Karteikarten
(bzw. kleine Zettel), große Sporthalle



Gruppendynamik, Wörter lernen,
Verarbeitung von Gelerntem



Geschicklichkeit, Kooperation,
Schnelligkeit

Ablauf:

Zwei (oder mehrere) binationale Teams werden gebildet, die sich jeweils hintereinander an einer Startlinie aufstellen. Nach Möglichkeit sollten die Mannschaften aus einer geraden Anzahl an Teilnehmenden bestehen. Jeder Mannschaft wird eine Weichbodenmatte zugeordnet, die in etwa 5 Meter Entfernung mit der Breitseite zu den Teams auf dem Boden liegt.

Erstes Ziel ist es nun, die Matte durch wiederholtes Springen auf selbige zum anderen Ende der Halle (bzw. zu einer vorgegebenen Linie) zu befördern. Dabei nehmen jeweils zwei Spieler/innen einer Mannschaft Anlauf, springen gleichzeitig mit ihrem gesamten Oberkörper nebeneinander auf die Matte und setzen diese dadurch in Bewegung. Stoppt die Matte, laufen die beiden zurück zum Startpunkt und die nächsten beiden Spieler/innen sind an der Reihe.

Erreicht die Matte das Ziel, erhält das Team eine Karteikarte, auf der ein Buchstabe notiert ist. Anschließend wird die Matte schnellstmöglich auf gleiche Weise in Richtung der Startlinie zurück bewegt, wo es einen weiteren Buchstaben zu gewinnen gibt.

Die Teams müssen versuchen, in einer vorgegebenen Zeit möglichst oft hin und her zu rutschen und anschließend mithilfe der gesammelten Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Die Wörter können sowohl aus dem Französischen als auch aus dem Deutschen stammen. Pro gesammeltem Wort und pro korrekter Übersetzung erhalten die Teams jeweils einen Punkt.

Bemerkungen:

- Besonders beim gemeinsamen Sprung auf die Matte ist es wichtig, dass die Teammitglieder Rücksicht aufeinander nehmen. Der Sprung muss gleichzeitig ausgeführt werden. Die Spieler/innen müssen gleichzeitig und nebeneinander landen. Man muss mit dem Oberkörper und nicht mit den Füßen zuerst auf der Matte aufkommen.
- Die Buchstaben können so ausgewählt werden, dass damit möglichst viele Wörter aus dem Sport oder zu bestimmten Sportarten gebildet werden können.



À partir de 6



20 minutes



Des matelas en mousse, des petites fiches cartonnées (ou petits papiers), un grand gymnase.



Dynamique de groupe, apprendre des mots, exploitation des acquis



Adresse, coopération, rapidité

Déroulement :

On forme deux équipes binationales (ou plusieurs si besoin), qui se positionnent derrière une ligne de départ. Si possible, chaque équipe a un nombre pair de joueurs. On place au sol un matelas en mousse, dans le sens de la longueur, à 5 mètres devant chaque équipe.

Le but est d'arriver de l'autre côté du gymnase (ou jusqu'à une ligne d'arrivée définie) à l'aide de sauts sur ce matelas. Pour cela, deux personnes s'élancent et se jettent en même temps avec le haut du corps sur le matelas, pour le faire avancer en glissant. Lorsque le matelas a fini de glisser, les deux joueurs reviennent à la ligne de départ, et c'est au tour des deux suivants de leur équipe.

Lorsque le matelas franchit la ligne d'arrivée, l'équipe obtient un papier sur lequel est inscrite une lettre. Ensuite, les deux joueurs reviennent de la même façon dans l'autre sens jusqu'à la ligne de départ, où il y a de nouveau un papier avec une lettre à récupérer.

Les équipes doivent essayer, dans un temps imparti, de faire le plus d'allers et retours possible en glissant avec le matelas, puis de former le plus de mots possible avec les lettres obtenues. Les mots peuvent être en français ou en allemand. Les équipes obtiennent un point par mot trouvé et un point par traduction correcte.

Remarques :

- Particulièrement lors du saut sur le matelas, il est important que les joueurs fassent attention l'un à l'autre. Ils doivent s'élaner et se jeter sur le matelas ensemble, en même temps, et atterrir l'un à côté de l'autre. C'est bien avec le haut du corps, et non pas les pieds, que l'on atterrit en premier sur le matelas.
- Il est possible de choisir les lettres de façon à former le plus de mots possible du domaine du sport, ou d'un sport en particulier.

Der Name in Bewegung



beliebig viele



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Trinkpause

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Der/die erste Teilnehmende sagt den anderen seinen/ihren Namen und begleitet ihn mit einer Geste, die zu seiner/ihrer (Lieblings-)Sportart passt. Der/die nächste soll dann den Namen und die Geste des/der ersten Teilnehmenden wiederholen, bevor er/sie selbst seinen/ihren Namen sagt und eine Bewegung damit verbindet. Der/die dritte Teilnehmer/in muss nun die Namen und Bewegungen seiner/ihrer zwei Vorgänger/innen wiederholen usw., bis sich alle Teilnehmende vorgestellt haben.

Varianten:

- Anstatt jeden Teilnehmenden die Gesten seiner/ihrer Vorgänger/innen wiederholen zu lassen, kann die Gruppe dies auch geschlossen tun. In diesem Fall stellt sich jede/r Teilnehmende mit Namen und Geste vor, alle anderen wiederholen dies und anschließend kommt der/die nächste an die Reihe. Dies bietet sich besonders bei einer großen Gruppe an.
- Bei großen Gruppen kann es sich ebenfalls anbieten, zwei Kreise zu bilden und die Aktivität parallel durchzuführen.



Indifférent



15 minutes



Néant



Déblocage, faire connaissance, dynamique de groupe



Récupération

Déroulement :

Les participants forment un cercle. Une première personne dit à voix haute son prénom et y associe un geste qui se rapporte au sport qu'elle pratique (ou à son sport préféré). La personne suivante doit répéter le prénom et le geste avant d'annoncer à son tour son prénom et de faire son propre geste. La troisième personne doit répéter les prénoms et gestes des deux prédécesseurs, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque participant se soit présenté.

Variantes :

- Au lieu que chaque participant répète les prénoms et gestes des prédécesseurs, le groupe peut le faire ensemble. Ainsi une personne se présente et fait son geste, tout le groupe répète ensemble, puis c'est au tour de la personne suivante de se présenter. Cela convient particulièrement à un grand groupe.
- Dans le cas d'un grand groupe, on peut également former deux cercles qui effectueront l'activité simultanément.

Pass den Ball



mindestens 8



15 Minuten



(Hand-)Bälle



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Wörter lernen



Koordination, Reaktion

Ablauf:

Es werden zwei binationale Teams gebildet. Eine Mannschaft stellt sich in einem großen Kreis auf und die andere verteilt sich innerhalb dieses Kreises. Einige Spieler/innen der äußeren Mannschaften erhalten nun einen Ball.

Derjenige oder diejenige, die einen Ball hat, ruft den Namen eines Spielers oder einer Spielerin aus der Mitte, bestimmt eine Form des Rückpasses und nennt den Namen eines/einer anderen Spieler/in aus dem Außenkreis.

Beispielsweise:

- Kevin – Fuß (pied) – Corinne
- Isabelle – Kopf (tête) – Ferdinand
- Audrey – Hand (main) – Marine
- Leon – Knie (genou) – Florian

Anschließend wird der Ball zu der erstgenannten Person gespielt, diese gibt ihn mit dem vorgegebenen Körperteil weiter an die zweitgenannte. Das Ganze wiederholt sich mehrere Male. Alle spielen gleichzeitig.

Die Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache. Nach 5 bis 10 Minuten wechseln die Teams.

Varianten:

- Alle Spieler/innen der Außenmannschaft erhalten einen Ball. Der/die aufgerufene Spieler/in passt direkt zum/zur Werfer/in zurück.
- Es können unterschiedliche Bälle gleichzeitig genutzt werden.

Bemerkungen:

- Je nach Sprachniveau müssen die verschiedenen Möglichkeiten des Passes vorher vermittelt werden. Es ist auch denkbar, dass sie im Laufe des Spiels erarbeitet werden. Die Teilnehmenden würden dann erst in ihrer Muttersprache sprechen und im Spielverlauf zur Partnersprache wechseln. Das Einüben der Wörter kann durch Gestik und Mimik unterstützt werden.
- Bei großen Gruppen kann es sich anbieten, zwei Gruppen zu bilden und die Aktivität parallel durchzuführen.



À partir de 8



15 minutes



Des balles (de handball)



Déblocage, faire connaissance, apprendre des mots



Coordination, réactivité

Déroulement :

On forme deux équipes binationales. Une équipe se positionne en cercle et l'autre équipe s'éparpille à l'intérieur de ce cercle. Quelques joueurs de l'équipe formant le cercle reçoivent une balle.

Ceux qui ont une balle appellent une personne du milieu, lui désignent un moyen de renvoyer la balle, puis nomment un joueur du cercle extérieur à qui l'envoyer.

Par exemple :

- Kevin – « pied » (Fuß) – Corinne
- Isabelle – « tête » (Kopf) – Ferdinand
- Audrey – « main » (Hand) – Marine
- Leon – « genou » (Knie) – Florian

Ainsi, la balle est envoyée à la première personne nommée, qui la réceptionne et la renvoie avec la partie du corps annoncée à la deuxième personne nommée. Le tout se répète plusieurs fois, tout le monde joue en même temps.

Les participants s'expriment dans la langue du partenaire. Après 5 à 10 minutes, les équipes échangent de rôle.

Variantes :

Tous les participants du cercle extérieur ont une balle. La personne nommée renvoie la balle directement à celle qui vient de la lui lancer.

Il est possible de jouer avec des balles de différentes tailles en même temps.

Remarques :

Selon le niveau de langue des participants, introduire en amont les différents moyens de renvoyer la balle. Il est aussi possible de découvrir et de travailler le vocabulaire avec cette activité. Dans ce cas, les participants s'exprimeront d'abord dans leur langue maternelle, puis passeront à la langue du partenaire au cours du jeu. L'acquisition du vocabulaire peut être soutenue par des mimes.

Dans le cas d'un grand groupe, on peut former deux groupes qui effectueront l'activité simultanément.



mindestens 15



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Koordination, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Eine/r (zu Beginn der Trainer oder die Trainerin) befindet sich in der Mitte und gibt Anweisungen an die Mitspieler/innen. Dabei deutet er/sie auf eine Person und benennt eine Sportart. Diese Person muss mit ihren beiden Nachbar/innen zur linken und zur rechten Seite nun die besagte Sportart in Form einer definierten Figur vorführen.

Sportarten können sein:

- Fußball: Eine/r kickt und die beiden Nachbar/innen grätschen.
- Handball: Eine/r wirft und die beiden Nachbar/innen blocken den Ball.
- Basketball: Eine/r wirft und die beiden Nachbar/innen formen den Korb.
- Boxen: Zwei boxen gegeneinander und der/die in der Mitte mimt den/die Schiedsrichter/in.
- Bowling: Eine/r wirft die Kugel und die beiden Nachbar/innen fallen um.
- Schwimmen: Eine/r schwimmt und die beiden Nachbar/innen kreisen als Haie um ihn/sie herum.
- Volleyball: Die Spieler/innen imitieren die drei Schlagtechniken: pritschen, baggern und schmettern.

- Hockey: Eine/r schlägt den Puck und die beiden Nachbar/innen rempeln in ihn/sie hinein.
- Tennis: Zwei formen das Netz und eine/r schlägt mit dem Schläger.
- Pferderennen: Zwei bilden ein Hindernis und eine/r springt als Pferd darüber.
- Surfer: Eine/r surft und die beiden Nachbar/innen formen die Wellen.

Reagiert ein/e Mitspieler/in zu langsam oder macht er/sie einen Fehler, muss er/sie in die Mitte.

Variante:

Bei einer großen Gruppe können sich mehrere Personen gleichzeitig in der Mitte befinden und Anweisungen geben.

Bemerkungen:

- Man sollte mit drei bis vier Sportarten beginnen und im Spielverlauf immer weitere Figuren hinzufügen. Damit bleibt das Spiel dynamisch und abwechslungsreich.
- Ein Erkenntnisgewinn dieser Aktivität ist die Tatsache, dass sich einige Sportarten im Deutschen und im Französischen sehr ähnlich anhören. Die Teilnehmenden sollten dazu ermutigt werden, die jeweilige Sportart in der Partnersprache auszusprechen.



À partir de 15



15 minutes



Néant



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Coordination, rapidité, réactivité

Déroulement :

Les participants sont en cercle. Une personne (au départ le meneur de jeu) se place au milieu et pointe une personne du doigt en annonçant un type de sport. La personne désignée va devoir mimer le sport en formant une figure précise avec son voisin de droite et celui de gauche.

Les types de sport peuvent être les suivants :

- football : la personne tire et les deux voisins taclent.
- handball : la personne lance un ballon et les deux voisins font mine de la bloquer.
- basket-ball : la personne lance le ballon et les deux voisins forment le panier.
- boxe : les deux voisins sont les boxeurs adversaires et la personne au milieu joue l'arbitre.
- bowling : la personne lance la boule et les deux voisins tombent à la renverse.
- natation : la personne nage et les deux voisins lui tournent autour comme des requins.
- volley-ball : chaque personne imite un des trois gestes techniques : passe, manchette et smash.

- hockey : la personne au milieu tape dans le palet et les deux voisins la chargent (mise en échec).

- tennis : les deux voisins forment le filet et la personne au milieu frappe avec une raquette.

- course hippique : les voisins forment un obstacle et la personne saute comme un cheval par-dessus.

- surf : la personne surfe et les voisins font des vagues.

Si une personne est trop lente à réagir ou se trompe de mouvement, c'est elle qui se retrouve au milieu.

Variante :

- Si le groupe est grand, plusieurs personnes peuvent être au milieu en même temps et annoncer des figures.

Remarques :

- Il vaut mieux commencer par trois à quatre types de sports et introduire au fur et à mesure de nouvelles figures. Ainsi, le jeu reste dynamique et varié.

- Un avantage de cette activité est que les différents sports se disent à peu près de la même manière dans les deux langues. On peut ainsi inciter les participants à prononcer les noms des sports dans la langue du partenaire.



mindestens 8



20 Minuten



Flip-Chart, Stifte (oder Tafel, Kreide), Stoppuhr



Non-verbale Kommunikation, Wörter lernen, Verarbeitung von Elerntem



Trinkpause

Ablauf:

Der Trainer oder die Trainerin hat eine Liste von Wörtern vorbereitet, die die Teilnehmenden erraten sollen. Die Wörter können allgemein aus dem Sport stammen oder eine spezielle Sportart betreffen. Nun werden zwei binationale Teams gebildet, die gegeneinander antreten.

Person 1 aus Team A bekommt vom Trainer/ von der Trainerin einen Begriff auf einem Zettel gezeigt, den sie in einer vorher festgelegten Zeit auf einem Plakat darstellen soll. Beide Mannschaften versuchen, den Begriff innerhalb dieser Zeit zu erraten. Das Team, das das Wort in beiden Sprachen nennen kann, bekommt den Punkt.

Person 1 aus Team B setzt nun die Raterunde fort, bis alle Spielerinnen und Spieler beider Mannschaften einmal gemalt haben. Der Zeichner/die Zeichnerin darf weder sprechen noch gestikulieren oder schreiben.

Varianten:

- Die Wörter können auch von den Teilnehmenden selbst vorbereitet werden. In diesem Fall bietet es sich an, die Wörter dem jeweils anderen Team vorzugeben und die Mannschaften getrennt raten zu lassen.
- Anstatt die Wörter zu zeichnen, können sie auch pantomimisch dargestellt werden. Hier darf weder gesprochen, geschrieben noch gezeichnet werden. Der Darsteller/die Darstellerin darf nur durch Gestik und Mimik das Wort erklären.



À partir de 8



20 minutes



Un paperboard, des feutres (ou un tableau et des craies), un chronomètre.



Communication non verbale, apprendre des mots, exploitation des acquis



Récupération

Déroulement :

Le meneur de jeu a préparé une liste de mots que les participants vont devoir deviner. Les mots peuvent appartenir au champ lexical du sport en général ou être propres à un sport en particulier. On forme deux équipes binationales qui vont s'affronter.

Le meneur de jeu montre un mot écrit sur une feuille à la première personne de l'équipe A. Celle-ci va ensuite le dessiner au tableau, et les deux équipes tentent de le deviner dans le temps imparti. L'équipe qui réussit à nommer le mot dans les deux langues remporte le point.

C'est au tour de la première personne de l'équipe B de faire deviner et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de chaque équipe aient dessiné une fois. La personne qui dessine n'a pas le droit de parler, d'écrire, ni de faire de gestes.

Variantes :

- Les mots à faire deviner peuvent également être choisis par les participants. Dans ce cas, chaque équipe donne ses mots à faire deviner à l'autre équipe. Ainsi le dessinateur ne fait deviner le mot qu'à sa propre équipe.
- Au lieu de dessiner les mots, il est également possible de les mimer. Dans ce cas, il est interdit de parler, d'écrire ou de dessiner. La personne qui fait deviner n'a le droit d'utiliser que des mimes.



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Mit dieser Aktivität kann bestimmtes (Sport-)Vokabular eingeübt oder wiederholt werden. Beispielsweise werden Vokabeln einer Sportart („laufen (courir)“, „gehen (marcher)“, „springen (sauter)“, „werfen (lancer)“ etc.) oder Sportarten selbst („Leichtathletik (athlétisme)“, „Turnen (gymnastique)“, „Schwimmen (natation)“, „Tanz (danse)“ etc.) auf Deutsch und auf Französisch eingeübt. Anschließend wird jedem/jeder Teilnehmenden einer dieser Begriffe zugeordnet.

Für die Aktivität müssen die Teilnehmenden im Kreis stehen. Jeder Spieler/jede Spielerin befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Ein Spieler oder eine Spielerin steht in der Mitte. Wenn er/sie eines der eingeführten Wörter ausruft, müssen die Spieler/innen, denen die jeweilige Vokabel zugeordnet wurde, die Plätze tauschen. Derjenige/diejenige in der Mitte hat dabei die Möglichkeit, sich einen Platz zu ergattern. Somit bleibt ein/e neue/r Spieler/in in der Mitte, der/die anschließend an der Reihe ist, eine Sportkategorie auszurufen. Derjenige/diejenige in der Mitte hat außerdem die Möglichkeit, einen Überbegriff wie beispielsweise „Olympische Spiele“ auszurufen. In diesem Moment müssen alle Spieler/innen den Platz wechseln. Die Teilnehmenden sprechen dabei stets in ihrer jeweiligen Partnersprache.

Varianten:

- Es können auch mehrere Sportkategorien gleichzeitig aufgerufen werden. Je mehr Kategorien, desto mehr Teilnehmende müssen ihre Plätze wechseln.
- Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...
 - bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Es bleibt stets derjenige/diejenige Mitspieler/in in der Mitte, der/die sich als letztes in diese Position begeben hat ...
 - bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.



À partir de 10



15 minutes



Des cerceaux, des plots,
ou équivalents.



Déblocage, dynamique de groupe,
apprendre des mots



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Avec cette activité, il est possible d'apprendre ou de réviser des mots de vocabulaire sur une thématique particulière (sport). Par exemple, les termes d'un sport en particulier (« courir » (laufen), « marcher » (gehen), « sauter » (springen), « lancer » (werfen), etc.) ou des types de sport (« athlétisme » (Leichtathletik), « gymnastique » (Turnen), « natation » (Schwimmen), « danse » (Tanz), etc.) sont introduits et répétés dans les deux langues. Puis on attribue un de ces mots à chaque participant.

Pour cette activité, les participants doivent se placer en cercle. Chaque joueur se situe à l'intérieur d'un cerceau (ou équivalent) disposé au sol. Une personne est au milieu du cercle. Lorsqu'elle annonce un des mots appris auparavant, les personnes qui se sont vu attribuer ce mot changent de place. La personne au milieu essaye alors de trouver une place. Un nouveau joueur se retrouve au milieu et c'est à son tour d'annoncer un des mots. Il a également la possibilité d'utiliser un terme généraliste, par exemple « Jeux olympiques ». Dans ce cas, tous les joueurs doivent changer de place.

Les participants s'expriment dans la langue du partenaire.

Variantes :

- Il est possible d'annoncer plusieurs mots en même temps ; ainsi, davantage de participants sont amenés à changer de place.
- Afin de se dépenser davantage pendant l'activité, on peut compliquer :
 - en imposant des positions de départ. Les participants doivent par exemple se mettre en position en crabe, ou allongés sur le dos. La dernière personne à s'être remise dans la bonne position va au milieu.
 - en imposant d'avancer d'une certaine manière (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, en sautillant avec montée de genoux, etc.).



mindestens 6



20 Minuten



Haftnotizzettel, Stifte, geeignete Umgebung (z. B. Sporthalle oder Stadion)



Abbau von Hemmungen, Non-verbale Kommunikation, Wörter lernen



Trinkpause

Ablauf:

Es werden binationale Tandems gebildet, an die ein Stapel Haftnotizzettel verteilt wird. Jedes Tandem bekommt die Aufgabe, die Umgebung zu erkunden und auf Gegenstände der Wahl beschriftete Haftnotizzettel zu kleben. Darauf schreiben sie sowohl auf Deutsch als auch auf Französisch die Bezeichnung des jeweiligen Gegenstands.

Nach der Aktivität kann eine Vokabelliste mit den gesammelten Wörtern erstellt werden.

Varianten:

- Bei der Beschriftung der Gegenstände können bestimmte Dinge in den Vordergrund gerückt werden, die mit der jeweiligen Sportart in Verbindung stehen. Hat man es mit einer Gruppe Handballer/innen zu tun, kann man sich beispielsweise auf das Spielfeld und die Bezeichnungen der unterschiedlichen Linien konzentrieren. Geräteturner/innen kann man auf die Vokabeln rund um die Sportgeräte sensibilisieren.
- Alternativ können die Haftnotizzettel schon vorher an verschiedenen Gegenständen angebracht werden. Aufgabe der Tandems ist es dann, die Zettel zu suchen, die Vokabel in beiden Sprachen darauf zu notieren und mitzubringen.

Bemerkung:

Der Begriff „Gegenstand“ sollte sehr weit und abstrakt gefasst werden. Der Trainer oder die Trainerin könnte z. B. auch selbst beschriftet werden.



À partir de 6



20 minutes



Des papiers autocollants (étiquettes), des stylos et un espace approprié (par ex. un gymnase ou un stade).



Déblocage, communication non verbale, apprendre des mots



Récupération

Déroulement :

Des tandems binationaux sont formés, auxquels on distribue des étiquettes. Chaque tandem doit se promener dans l'espace déterminé et coller des étiquettes sur les objets de son choix, en prenant soin d'y écrire le nom de l'objet en français et en allemand.

À la suite de cette activité, on peut établir une liste de vocabulaire en rassemblant les mots trouvés par les participants.

Variantes :

- Lors de cette activité d'étiquetage, on peut mettre en avant et à disposition certains objets ou équipement ayant un rapport avec le sport pratiqué. Si le groupe est composé de handballeurs, par exemple, on peut prendre le terrain de handball comme espace et se concentrer sur le nom des différentes lignes du terrain. Avec des gymnastes, on peut découvrir le champ lexical des différents agrès.

- On peut aussi coller les étiquettes en amont sur différents objets. Les tandems devront alors d'abord chercher les étiquettes, puis y inscrire le nom de l'objet dans les deux langues, et les rapporter.

Remarque :

Le terme objet est ici à comprendre au sens large. Le meneur de jeu peut se faire lui-même « étiqueter », par exemple.

Der Sumoringer, die Fechterin & der Karatekämpfer



mindestens 10



15 Minuten



abgegrenztes Spielfeld



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Non-verbale Kommunikation



Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in zwei sprachlich gemischte Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft berät unter sich und einigt sich auf eine der drei Figuren für die gesamte Mannschaft: Sumoringer, Fechterin und Karatekämpfer.

Anschließend begeben sich die Teams in Position und stellen sich gegenüber auf. Dabei befinden sie sich an der Mittellinie eines definierten Spielfelds. Auf ein Signal stellen die Teilnehmenden ihre Figur pantomimisch dar. Die Spieler/innen der Mannschaft A machen alle die gleiche Figur; genauso die Spieler/innen der Mannschaft B.

Nach dem Prinzip „Schere, Stein, Papier“ gewinnt der Sumoringer gegen den Karatekämpfer, der Karatekämpfer gegen die Fechterin und die Fechterin gegen den Sumoringer. Sinnbildlich macht also der Sumoringer den Karatekämpfer „platt“, der Karatekämpfer schlägt der Fechterin den Degen aus der Hand und die Fechterin „ersticht“ den Sumoringer.

Die Gewinnermannschaft darf nun die Teilnehmenden der Verlierermannschaft fangen. Diese können weglaufen und sich hinter der vorher definierten Grundlinie in Sicherheit bringen. Dabei kommt es auf eine schnelle Reaktionszeit an.

Alle gefangenen Spieler/innen wechseln die Mannschaft und gehören für die nächste Runde dem anderen Team an. Die Runden wiederholen sich so lange, bis eine Mannschaft die andere völlig in sich aufgenommen hat.

Le sumo, l'escrimeuse et le karatéka



À partir de 10



15 minutes



Un terrain de jeu défini.



Déblocage, dynamique de groupe, communication non verbale



Coopération, rapidité, réactivité

Déroulement :

Les participants sont répartis en deux équipes franco-allemandes. Dans chaque équipe, les joueurs se consultent et choisissent pour toute l'équipe un de ces trois personnages : sumo, escrimeuse ou karatéka.

Les équipes se placent ensuite en ligne l'une en face de l'autre au niveau de la ligne de milieu d'un terrain défini. Au signal, les joueurs miment leur personnage, en même temps, face à face.

Sur le même principe que « pierre-feuille-ciseaux », le sumo l'emporte sur le karatéka, le karatéka l'emporte sur l'escrimeuse, et elle l'emporte sur le sumo. Symboliquement, le sumo écrase le karatéka, le karatéka désarme l'escrimeuse, et l'escrimeuse pique le sumo.

L'équipe gagnante a le droit d'attraper les joueurs de l'autre équipe. Ces derniers fuient et tentent de rejoindre leur camp, derrière la ligne de fond (préalablement définie). Il s'agit donc d'être réactif.

Les joueurs attrapés changent de camp et deviennent membres de l'équipe gagnante. Et ceci à chaque tour, jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à rassembler tous les joueurs.



mindestens 8



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen,
Gruppendynamik, Wörter lernen



Reaktion, Schnelligkeit

Ablauf:

Der Trainer oder die Trainerin nimmt die Rolle eines Radio-Kommentators/einer Radio-Kommentatorin ein, der/die ein Fußballspiel wiedergibt. Dafür bereitet er/sie eine Sequenz vor, die zwischen deutscher und französischer Sprache abwechselt. Es kommen bestimmte Positionen mehrfach vor, zum Beispiel Torwart (**gardien de but**), Abwehrspieler/in (**défenseur**), Mittelfeldspieler/in (**milieu de terrain**), Stürmer/in (**attaquant**), Linksaußen (**ailier gauche**), Rechtsaußen (**ailier droit**). Im Anhang befindet sich eine beispielhafte Vorlage.

Die Teilnehmenden werden in binationale Teams aufgeteilt, die sich sternförmig um einen Mittelpunkt auf den Boden setzen (siehe Grafik). Die Anzahl der Teilnehmenden pro Team entspricht der Anzahl der Positionen, die im Radio-Kommentar vorkommen.

Jede/r Spieler/in bekommt vom Trainer/von der Trainerin eine Position zugeteilt, sodass jede Position in jedem Team einmal vertreten ist. Die Spieler/innen müssen sich ihre Position in beiden Sprachen einprägen. Es ist wichtig, dass die jeweilige Position in allen Mannschaften an der gleichen Stelle sitzt.

Der Trainer/die Trainerin liest nun laut und deutlich den Radio-Kommentar vor. Sobald eine Position genannt wird, müssen die jeweiligen Spieler/innen aufstehen und so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn um die

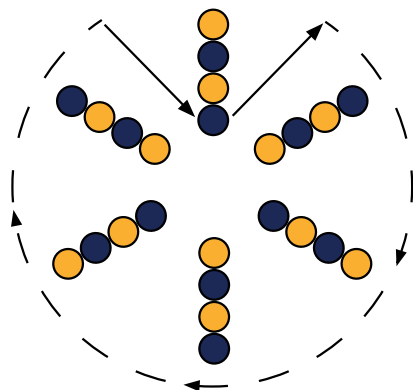
kompletten Teams herumlaufen, um dann wieder auf ihren Platz zu gelangen. Der/die Schnellste erhält einen Punkt für seine/ihre Mannschaft. Das Spiel ist beendet, sobald der Radio-Kommentar zu Ende ist.

Variante:

Das Thema lässt sich an die Zielgruppe anpassen. Fußball kann durch jede andere Sportart ersetzt werden. Auch mehrere Individualsportarten sind denkbar. Es müssen lediglich zu Beginn die Positionen klar definiert sein.

Bemerkung:

Im Idealfall wird der Radio-Kommentar abwechselnd von zwei Trainer/innen vorgelesen, die jeweils in ihrer Muttersprache sprechen.





À partir de 8



15 minutes



Néant



Déblocage, dynamique de groupe, apprendre des mots



Rapidité, réactivité

Déroulement :

Le meneur de jeu prend le rôle d'un commentateur sportif, qui résume un match de football à la radio. Pour cela, il prépare un commentaire, en prenant soin d'alterner les deux langues. Dans ce texte, des postes de jeu spécifiques apparaissent à plusieurs reprises, par exemple « gardien de but » (**Torwart**), « défenseur » (**Abwehrspieler/in**), « milieu de terrain » (**Mittelfeldspieler/in**), « attaquant » (**Stürmer/in**), « ailier gauche » (**Linksaußen**), « ailier droit » (**Rechtsaußen**). En annexe se trouve un modèle, à titre d'exemple.

Les participants sont répartis dans des équipes binationales, qui se placent en étoile autour d'un point central (cf. schéma). Il y a autant de joueurs dans une équipe que de postes de jeu prévus dans le commentaire sportif.

Le meneur de jeu attribue à chaque personne un poste de jeu, de sorte que chaque poste de jeu soit représenté une fois dans chacune des équipes. Les joueurs mémorisent le nom de leur poste dans les deux langues. Il est important que les joueurs ayant le même poste soient à la même position dans leur équipe respective.

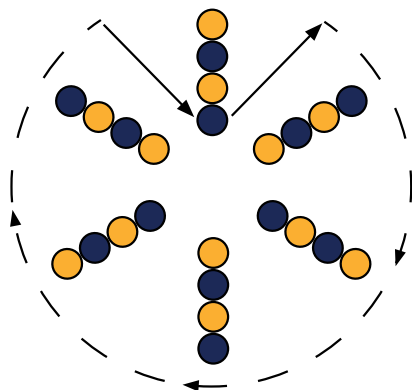
Le meneur de jeu lit ensuite distinctement à voix haute le commentaire sportif. Dès que leur poste est mentionné, les participants concernés doivent se lever, faire le tour complet des équipes dans le sens des aiguilles d'une montre et revenir à leur place le plus vite possible. Le joueur le plus rapide fait gagner un point à son équipe. Le jeu est terminé lorsque le commentaire est fini.

Variante :

On peut adapter le thème du commentaire au public concerné. Le football peut être remplacé par n'importe quel autre sport, même un sport individuel. Il faut seulement définir précisément les postes.

Remarque :

Dans l'idéal, le commentaire sportif est lu par deux personnes différentes, qui s'expriment dans leur langue maternelle respective.





mindestens 10



15 Minuten



keine



Abbau von Hemmungen, Gruppendynamik, Non-verbale Kommunikation



Kooperation, Koordination, Reaktion

Ablauf:

Ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin wird bestimmt, die Gruppe zu verlassen und vor der Tür zu warten, bis er/sie wieder hereinggerufen wird. Ein weiterer Teilnehmer oder eine weitere Teilnehmerin wird als Vorturner/in ausgewählt. Der Vorturner/die Vorturnerin macht nun (a) Lauf-Aufwärmübungen oder (b) Gymnastikübungen vor. Die anderen Teilnehmenden sollen die Übungen gleichzeitig nachmachen. Der Vorturner/die Vorturnerin wechselt stets möglichst unauffällig in neue Bewegungsformen.

Der/die Teilnehmende, der/die die Gruppe verlassen hat, kommt wieder und hat zum Ziel, den Vorturner/die Vorturnerin ausfindig zu machen. Dafür hat er drei Versuche, eine Person zu benennen.

Während der Übung darf nicht gesprochen werden. Bei (a) ist es wichtig, dass die komplette Gruppe stets in Bewegung ist. Bei (b) muss die Gruppe einen Kreis formen und sich der/die Teilnehmende, der/die die Gruppe verlassen hat, innerhalb des Kreises aufhalten.

Variante:

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann festgelegt werden, wie oft die Übung gewechselt werden muss. Beispielsweise darf eine Bewegung nicht länger als 30 Sekunden ausgeführt werden.



À partir de 10



15 minutes



Néant



Déblocage, dynamique de groupe, communication non verbale



Coopération, coordination, réactivité

Déroulement :

Une personne du groupe est désignée pour quitter la pièce et attendre derrière la porte qu'on la rappelle. On désigne ensuite un gymnaste en chef parmi les participants restants. Celui-ci montre (a) des exercices d'échauffement ou (b) des mouvements de gymnastique, que les autres participants doivent alors reproduire simultanément. Le gymnaste en chef modifie en permanence ses mouvements, le plus discrètement possible.

On fait revenir la personne qui est sortie. Elle va devoir deviner qui est le gymnaste en chef, et dispose de trois chances pour désigner quelqu'un.

Pendant ce jeu, il est interdit de parler. Pour (a), il est important que le groupe entier soit en mouvement. Pour (b), le groupe forme un cercle, et la personne qui doit deviner se place au milieu du cercle.

Variante :

Afin d'augmenter la difficulté, on peut déterminer la fréquence de changement des mouvements. Par exemple, un même mouvement ne peut pas être effectué plus de 30 secondes.

Zahlenlauf



mindestens 8



20 Minuten



(vorab beschriftete) Karteikarten
(oder kleine Zettel), ggf. Hindernisse
(Bänke, Hütchen, Medizinbälle etc.)



Gruppendynamik, Wörter lernen



Kooperation, Koordination,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in gleich große binationale Teams aufgeteilt. Jedes Team besteht aus vier bis sieben Spieler/innen. Die Teams stellen sich entlang einer Startlinie auf. Für jedes Team liegen in etwa 20 Meter Entfernung 15 Karteikarten umgedreht auf dem Boden bereit, die mit den Zahlen von 1 bis 15 beschriftet sind.

Ziel der Mannschaften ist es nun, als erste alle Karten in der korrekten Reihenfolge umzudrehen. Die „2“ darf also erst dann umgedreht werden, wenn die „1“ bereits umgedreht auf dem Boden vorliegt usw. Dabei darf immer nur ein Spieler/eine Spielerin pro Team die Startlinie überschreiten, zu den Karten sprinten und eine Karte umdrehen. Wenn eine Karte fehlerhaft aufgedeckt wurde, muss diese wieder verdeckt auf den Boden zurückgelegt werden.

Die Teilnehmenden müssen sich also merken, welche Zahl sie wo gesehen haben. Außerdem müssen sie sich innerhalb ihrer Teams über die Lage der Karten austauschen und versuchen, eine Strategie zu entwickeln.

Variante:

- Um die Teilnehmenden sportlich mehr zu fordern, kann ein Hindernisparcours mit Bänken, Tischen, Medizinbällen oder bestimmten Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein etc.) zwischen Startlinie und Zahlenfeld aufgebaut werden. Dieser muss dann von jedem Spieler/jeder Spielerin durchlaufen werden, bevor er/sie eine Karte umdrehen darf.

- Die Zahlen können auch durch Wörter eines (sportspezifischen) Satzes ersetzt werden. Die Teilnehmenden müssen dann die Wörter des Satzes in der richtigen Reihenfolge umdrehen.

Bemerkungen:

- Der Trainer oder die Trainerin muss darauf achten, dass die Teilnehmenden innerhalb ihrer Teams eine festgelegte Reihenfolge einhalten. Es soll nicht dazu kommen, dass ein Spieler/eine Spielerin die Karten im Alleingang umdreht.

- Hinter der Startlinie dürfen sich die Teams beraten und unterstützen. Es darf sich allerdings immer nur ein Spieler/eine Spielerin über der Startlinie befinden.

- Die Aussprache der Zahlen kann vor oder nach der Einheit auf beiden Sprachen vermittelt bzw. wiederholt werden.



À partir de 8



20 minutes



Des petites fiches cartonnées (pré-ablement écrites) ou des petits papiers, éventuellement des obstacles (bancs, plots, médecine-balls, etc.).



Dynamique de groupe, apprendre des mots



Coopération, coordination, rapidité

Déroulement :

Les participants sont divisés en équipes binationales de taille égale, de quatre à sept joueurs chacune. Les équipes se placent le long d'une ligne de départ. Pour chaque équipe, 15 cartes numérotées de 1 à 15 sont disposées au sol, face cachée, à une distance d'environ 20 mètres.

Le but du jeu est d'être la première équipe à retourner toutes les cartes dans le bon ordre. La carte 2 ne peut être retournée que lorsque la carte 1 a d'abord été découverte et retournée face visible, et ainsi de suite. Chaque équipe ne peut envoyer qu'un seul joueur à la fois sprinter et aller retourner une carte. S'il retourne une carte ne portant pas le bon numéro (c'est-à-dire pas dans le bon ordre), il doit la replacer face cachée.

Les joueurs doivent donc se rappeler quel chiffre ils ont vu à quel emplacement, se concerter en équipe, et ainsi essayer de développer une stratégie.

Variantes :

- Afin de corser physiquement l'exercice, on peut disposer un parcours d'obstacles entre la ligne de départ et les cartes, avec des bancs, des tables, des médecine-balls ; ou imposer une certaine manière d'avancer (à cloche-pied, à pieds joints, etc.). Les participants doivent réaliser ce parcours avant de retourner les cartes.

- Les chiffres peuvent être remplacés par des mots formant une phrase (spécifique au sport). Les participants doivent retourner les mots de la phrase dans le bon ordre.

Remarques :

- Le meneur de jeu doit veiller à ce que les joueurs de l'équipe respectent un ordre de passage fixe, afin que ce ne soit pas toujours les mêmes qui aillent retourner les cartes.

- Derrière la ligne de départ, les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter et s'entraider, mais un seul joueur a le droit de franchir la ligne de départ à la fois.

- La prononciation des chiffres dans les deux langues peut être travaillée avant ou répétée après la course.

Zipp-Zapp



mindestens 10



15 Minuten



Gymnastikreifen, Hütchen o.ä.



Abbau von Hemmungen,
Kennenlernen, Gruppendynamik



Geschicklichkeit, Reaktion,
Schnelligkeit

Ablauf:

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Jeder Spieler/jede Spielerin befindet sich dabei innerhalb eines auf dem Boden liegenden Gymnastikreifens (o.ä.). Jede/r informiert sich zu Beginn des Spiels, wie seine/ihre Nachbar/innen heißen.

Ein/e Spieler/in steht in der Mitte und geht auf eine/n der im Kreis Stehende/n zu und sagt entweder „Zipp“ oder „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“.

- Bei dem Wort „Zipp“ muss der/die Angesprochene den Namen des/der linken Nachbar/in sagen.
- Bei „Zapp“ den Namen des/der rechten Nachbar/in.
- Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Teilnehmende ihre Plätze wechseln.

Gelingt es einem/r Teilnehmenden bei „Zipp“ oder „Zapp“ nicht, den richtigen Namen zu nennen, oder benötigt er/sie dafür zu viel Zeit, muss er/sie seinen/ihren Platz an denjenigen/diejenige abtreten, der/die in der Mitte steht.

Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ kann der/die in der Mitte sich ebenfalls einen Platz sichern und ein/e andere/r Mitspieler/in bleibt als letztes übrig. Die anderen müssen wiederum die Namen der Nachbar/innen erfragen.

Varianten:

- Um die sportliche Herausforderung zu steigern, können ...
 - bestimmte Ausgangspositionen eingeführt werden. So müssen sich die Teilnehmenden beispielsweise in der Krebsposition oder in Rückenlage befinden. Bei dem Kommando „Zipp-Zapp“ bleibt dann derjenige/diejenige Mitspieler/in in der Mitte, der/die sich als letztes in diese Position begeben hat.
 - bestimmte Formen der Fortbewegung (Hüpfen, auf einem Bein, Hopslerlauf etc.) eingeführt werden.
- Um die kognitive (geistige) Herausforderung zu steigern, können weitere Kommandos eingeführt werden:
 - „Zipp-Zipp“: Der/die Angesprochene muss den Namen der übernächsten Person auf der linken Seite sagen.
 - „Zapp-Zapp“: Der/die Angesprochene muss den Namen der übernächsten Person auf der rechten Seite sagen.



À partir de 10



15 minutes



Des cerceaux, des plots, ou équivalents.



Déblocage, faire connaissance, dynamique de groupe



Adresse, rapidité, réactivité

Déroulement :

Les participants sont en cercle. Chaque joueur est à l'intérieur d'un cerceau (ou équivalent) disposé au sol. Chacun s'informe au préalable du prénom de ses voisins.

Une personne est au milieu du cercle et s'adresse à un des participants en lui disant soit « zipp », soit « zapp », soit « zipp-zapp ».

- Au mot « zipp », le participant interrogé doit donner le prénom de son voisin de gauche ;
- au mot « zapp », il doit dire celui de son voisin de droite ;
- au mot « zipp-zapp », tous les participants doivent changer de place.

Si le participant interrogé avec les mots « zipp » ou « zapp » n'arrive pas à donner le prénom correct de son voisin, ou est trop long à répondre, il doit céder sa place et prend celle de la personne au milieu.

Au mot « zipp-zapp », le participant du milieu cherche également à se trouver une place. La dernière personne restante se retrouve donc au milieu. Les autres participants doivent ensuite s'informer du prénom de leurs nouveaux voisins.

Variantes :

- Afin de corser physiquement l'activité, on peut :
 - imposer des positions de départ. Les participants doivent par exemple se mettre en position en crabe, ou allongés sur le dos. Lors de la consigne « zipp-zapp », la dernière personne à s'être remise dans la bonne position va au milieu.
 - imposer d'avancer d'une certaine manière (en sautant à pieds joints, à cloche-pied, en sautant avec montée de genoux, etc.).
- Afin de corser mentalement l'activité, le meneur de jeu peut ajouter les mots suivants :
 - « zipp-zipp » : la personne interrogée doit donner le prénom de la deuxième personne à sa gauche ;
 - « zapp-zapp » : la personne interrogée doit donner le prénom de la deuxième personne à sa droite.

Arhang

Annexes

Anhang 1

Checkliste für Trainer/innen (Kopiervorlage)

Die folgende Checkliste gibt einen Überblick über Dinge, die der Trainer/die Trainerin vor Beginn der Einheiten zur Sprachanimation bedenken sollte. Sie soll helfen, einen Überblick darüber zu gewinnen, was noch zu tun ist und was schon erledigt wurde.

Name der Aktivität:	✓
Passt die ausgewählte Sprachanimation zu den Teilnehmenden?	
Passt die Aktivität zum Zeitpunkt des Austausches?	
Passt die ausgewählte Sprachanimation in den Tagesablauf?	
Ist ausreichend viel Zeit vorgesehen?	
Ist die Räumlichkeit passend? Gibt es genügend Platz?	
Habe ich alle notwendigen Materialien?	
Weiß ich, wie ich die Aktivität (in beiden Sprachen) erkläre?	
Benötige ich Kleingruppen oder Tandems, die ich im Vorfeld einteilen muss?	
Haben die Teilnehmenden das notwendige Vokabular bzw. wie kann ich es vermitteln?	
Passt die Aktivität zum Sprachniveau der Gruppe?	
Werden die Teilnehmenden mit der Aktivität sportlich ausreichend angesprochen?	
Weiß ich, was ich mit dieser Sprachanimation erreichen möchte?	
Kann ich die Aktivität in ein bestehendes Sportprogramm (z. B. als Aufwärmprogramm) im Training einbauen?	

Feuille de route pour le meneur de jeu (modèle)

La liste suivante résume les éléments à prendre en considération par le meneur de jeu avant le début de ses activités d'animation linguistique. Elle se veut un aperçu des points déjà abordés et de ceux restant à traiter.

Nom de l'activité :	✓
L'activité est-elle adaptée aux participants ?	
Est-ce le bon moment, dans la rencontre, pour cette activité ?	
L'activité est-elle adaptée au programme ?	
Le temps prévu est-il suffisant ?	
Les locaux sont-ils adaptés ? Y a-t-il assez de place ?	
Ai-je tout le matériel nécessaire ?	
Suis-je capable d'expliquer (dans les deux langues) l'activité ?	
Aurai-je besoin de petits groupes ou de tandems à former en amont ?	
Les participants ont-ils le vocabulaire nécessaire ? Sinon, comment le leur apprendre ?	
L'activité est-elle adaptée au niveau de langue du groupe ?	
L'activité permettra-t-elle aux participants de se dépenser suffisamment ?	
Est-ce que je sais ce que je souhaite atteindre avec cette animation linguistique ?	
Puis-je intégrer l'activité à un programme sportif défini, par exemple comme programme d'échauffement lors de l'entraînement ?	

Übersicht über Aktivitäten, die im Wasser durchgeführt werden können

Tableau récapitulatif des activités pouvant être réalisées dans l'eau

(Morgen-)Gymnastik	Gymnastique (matinale)
10er-Ball	La passe à 10
Achtung Zahlen – Zahlenstaffel	À vos chiffres ! – Relais de chiffres
Die Baskenmütze	Le béret
Buchstabenstaffellauf	Le relais des lettres
Eil-Post	Le téléphone urgent
Feuer, Wasser, Blitz	Feu, eau, éclair
Kommando Sport	Jacques a dit sport
Der Name in Bewegung	Le nom en mouvement
Pass den Ball	Passe la balle
Der Sumoringer, die Fechterin & der Karatekämpfer	Le sumo, l'escrimeuse et le karatéka
Vorturner/in	Le gymnaste en chef
Zahlenlauf	La course aux chiffres

Spielblatt für die Autogramm jagd (Kopiervorlage)

Grille de jeu pour la chasse aux autographes (modèle)

Ist Torwart Est gardien de but	Ist ein Morgenmuffel Est de mauvaise humeur le matin	Kann einen Handstand Sait faire le poirier	Kann zehnmahl den Ball hochhalten Peut faire dix jongles au foot
War schon einmal in einem großen Stadion Est déjà allé dans un grand stade	Schwimmt gern Aime bien nager	Hat blaue Augen A les yeux bleus	Fährt Ski Fait du ski
Kann gut Grimassen schneiden Peut faire de bonnes grimaces	Macht mehr als zwei Sportarten Pratique plus de deux sports	Kann ein Papierschiff basteln Sait faire un bateau en papier	Hat mehr als zwei Geschwister A plus de deux frères et sœurs
Mag Kampfsport Aime les sports de combat	Spricht mehr als zwei Sprachen Parle plus de deux langues	Kann auf zwei Fingern pfeifen Sait siffler avec deux doigts	Liest gern Aime bien lire
Hat schon einmal ein Turnier gewonnen A déjà gagné un tournoi	Kann ein Lied auswendig Connaît une chanson par cœur	Engagiert sich in einem Verein Est engagé dans une association	Schafft 20 Liegestütze am Stück Peut faire 20 pompes d'affilée

Spielblatt für das Laufdiktat: Beispieltexte

In einem deutsch-französischen Jugendaustausch lässt sich so einiges erleben. Ich war letztes Jahr im Norden Frankreichs, in der Nähe von Lille. Wir hatten eine super Gruppe, nette Begleiterinnen und tolles Wetter. Die unterschiedlichen Programmpunkte führten uns zu einem Fußballspiel, zu einem Hochseilgarten und ans Meer. Am Strand waren wir Windsegeln. Beim Windsegeln fährt man mit einem kleinen Wagen auf dem Sand und wird nur durch Windkraft, also mit einer Art Segel, angetrieben. Das macht richtig viel Spaß, besonders, weil man bei viel Wind sehr schnell fahren kann.

Die meisten Mahlzeiten haben wir in Gastfamilien zu uns genommen. Am Abend und am Mittag gab es super-gutes Essen. Besonders geschmeckt haben mir der Nachtisch und die Käseplatte, die es nach den meisten Mahlzeiten gibt. Was ich allerdings sehr gewöhnungsbedürftig fand, war das Frühstück. Es gab nicht viel Auswahl, und vor allem hatten wir keine Teller zur Verfügung. Wir aßen direkt von der Tischplatte.

Exemple de texte pour l'activité « La course à la dictée »

Mes dernières vacances, je les ai passées en Allemagne avec ma correspondante. Nous sommes allées au bord de la mer Baltique avec ses parents et ses cousins. C'est une des destinations les plus populaires d'Allemagne ! Nous avons passé de longues heures à nager, faire du kayak, du shopping et aussi des grandes randonnées sur la plage. On a même essayé un scooter des mers. Les parents avaient loué un bungalow dans lequel on pouvait cuisiner. On a surtout fait des barbecues dans le jardin. J'adore manger des grillades, surtout en été. Mais il manquait le fromage à la fin des repas.

Je me suis très bien entendue avec toute la famille, même si au début, j'étais un peu timide. À la fin des vacances, j'arrivais à me faire comprendre et je ne voulais plus repartir. C'était amusant, car on s'apprenait mutuellement des mots et des expressions dans les deux langues. Je crois que l'été prochain, après mon bac, j'y retournerai ! Ou alors je les invite tous chez moi en Bretagne. Je leur apprendrai à faire des crêpes.

Spielblatt für Team Lambda: Beispiel für einen Radio-Kommentar

Exemple d'un commentaire radio pour l'activité « Équipe Lambda »

Der Schiedsrichter entscheidet auf Abstoß. Der **Torwart** legt den Ball vor sich hin und schießt in Richtung Mittellinie.

Le joueur portant le numéro 5 récupère le ballon et l'envoie directement à l'**ailier droit**. Quelle action ! Le stade l'encourage.

Die gegnerische Abwehr wird kalt erwischt. Der linke **Abwehrspieler** befindet sich weit vom ballführenden Angreifer entfernt und versucht an Boden gut zu machen.

Il court de plus en plus vite et réussit à intercepter le ballon qu'il renvoie immédiatement à son **milieu de terrain**.

Dieser setzt direkt zum Konter an. Der von rechts gestartete **Stürmer** läuft sich frei. Der Spieler mit der Nummer 3 sieht die Lücke und passt steil nach vorne in die Spitze.

L'**attaquant** la récupère du talon, dribble l'adversaire et fait la passe à l'**ailier gauche**. Il centre mais il n'y a personne ! Les autres joueurs n'ont pas suivi. Oh, quel dommage !

Der Ball landet rechts im Seitenaus. Der **Abwehrspieler** mit der Nummer 7 holt sich den Ball und geht zum Einwurf. Er wirft ins Mittelfeld, und der Spieler mit der Nummer 9 passt den Ball weiter zum nächsten **Mittelfeldspieler**. Nun lassen sie den Ball von einem zum anderen wandern und warten darauf, dass sich eine Lücke auftut.

Les **défenseurs** adverses couvrent bien le terrain. Il n'y a pas d'entrée possible. Le numéro 9 prend son courage à deux mains et tente un tir. Mais quelqu'un, ici, n'a pas perdu sa vigilance.

Der **Torwart** hebt ab und mit einer Glanzparade holt er den Ball aus dem oberen rechten Winkel und klärt zur Ecke. Der **Linksaußen** geht zur Eckfahne und bereitet sich auf den Eckball vor. Im Strafraum sammeln sich die **Abwehrspieler, Mittelfeldspieler** und **Stürmer** der beiden Mannschaften.

Dans le couloir extérieur, l'**ailier droit** s'est frayé un chemin. La balle de corner part bien à droite. L'**ailier droit** fait une reprise de volée et frappe en plein dedans. Le **gardien de but** n'a aucune chance. BUT ! BUT ! 1 à 0.

Die Spieler sammeln sich um den Torschützen und feiern das Führungstor. Was ein Wahnsinns-Tor! Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen sich nun erst einmal wieder fangen. Deren **Stürmer** nimmt sich den Ball und schreitet zum Anstoßpunkt.

Il dépose la balle à son **ailier gauche**, qui la passe au **milieu de terrain**. Puis elle revient et passe derrière la défense. Du côté droit, le **défenseur** contrôle et fait une passe en long jusqu'à l'autre bout du terrain.

Dort kommt er allerdings nicht an, denn ein gegnerischer **Mittelfeldspieler** geht dazwischen und klärt mit dem Kopf zum Einwurf.

L'**attaquant** accélère et se dépêche de faire la remise en jeu. Il pose la balle au centre, où le joueur numéro 8 vient l'attendre, et fait une passe à l'**ailier droit**. Il prend de la vitesse et se dirige dangereusement vers le but.

Jetzt könnte es gleich wieder scheppern. Der **Rechtsaußen** legt ein beeindruckendes Solo hin und lässt einen **Abwehrspieler** nach dem anderen aussteigen. Er zieht ab schießt knapp am rechten Pfosten vorbei. Es gibt Abstoß.

Le **gardien de but** dégage rapidement sur le **défenseur** le plus proche. Qui fait la passe directement au centre, le **milieu de terrain** fait pression. Il remarque que le **gardien de but** adverse est bien éloigné de son but et tente de marquer. Boum ! Quel but incroyable !

Das verdiente 2 zu 0, das gleichzeitig auch als Endstand stehen bleibt, denn der Schiedsrichter entscheidet, das Spiel abzupfeifen. Die Spieler bewegen sich zum Shakehands.

Der **Torwart**, le **défenseur**, der **Mittelfeldspieler**, l'**attaquant**, der **Linksaußen** et l'**ailier droit**.

Materialien, Links und Fortbildungen zur Sprachanimation

Materialien zu Sprachanimation

- Deutsch-Französisches Jugendwerk/Office franco-allemand pour la Jeunesse: **„Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen – L'Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes“**. 2009, Neuauflage 2013.
www.dfjw.org/paedagogische_materialien
- IJAB – Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland **„Sprachanimation – inklusiv gedacht“**. 2015
www.ijab.de/publikationen/themen/inklusion/
- DFJW-Kurzfilm zur Sprachanimation:
www.ofaj.org/animation-linguistique-video

Fortbildungen

Die Deutsche Sportjugend (dsj) und das Comité national olympique et sportif français (CNOSF) bieten eine Fortbildung „Bewegte Sprachanimation“ an, mit finanzieller und pädagogischer Unterstützung des DFJW.

In dieser Fortbildung lernen Sie die Methode der Sprachanimation kennen und erleben dabei selbst eine binationale Begegnung. Die Inhalte werden praxisorientiert in Form von Workshops, Spielen, Gruppenarbeit und Diskussionen vermittelt und fördern die Reflexion und Interaktion der Teilnehmenden.

Mehr Informationen unter:

- www.dsj-frankreichaustausch.de
- francoallemand.franceolympique.com

Das DFJW sowie verschiedene Partnerorganisationen bieten ebenfalls Fortbildungen zur Sprachanimation an.

Mehr Informationen unter:

- www.dfjw.org/sprachanimateur

Matériel sur l'animation linguistique

- Deutsch-Französisches Jugendwerk / Office franco-allemand pour la Jeunesse : « Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen – L'Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes », 2009, 2013.
www.dfjw.org/paedagogische_materialien
- Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland – IJAB « Sprachanimation – inklusiv gedacht ». 2015
www.ijab.de/publikationen/themen/inklusion/
- Petit film sur l'animation linguistique de l'OFAJ :
www.ofaj.org/animation-linguistique-video

Formations

La Deutsche Sportjugend (DSJ) et le Comité national olympique et sportif français (CNOSF) proposent une formation sur l'animation linguistique et le sport, avec le soutien financier et pédagogique de l'OFAJ.

Cette formation permet de découvrir les méthodes de l'animation linguistique en vivant soi-même une rencontre franco-allemande. Les contenus sont transmis suivant une démarche tournée vers la pratique et l'expérience sous forme d'ateliers, de jeux, de travail en groupe, de discussions, etc., permettant ainsi de stimuler la réflexion et l'interaction des participants.

Plus d'informations :

- www.dsj-frankreichtausch.de
- francoallemand.franceolympique.com

L'OFAJ et d'autres organisations partenaires proposent également des formations sur l'animation linguistique.

Plus d'informations :

- www.ofaj.org/animateur-linguistique

Publikationen im Themenfeld interkulturelle Arbeit der Deutschen Sportjugend



Eine Frage der Qualität:
„Integration von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund in den organisierten Sport“



Interkulturelle Öffnung im organisierten Kinder- und Jugendsport – Arbeitshilfe zur Organisations- und Personalentwicklung in der dsj und ihren Mitgliedsorganisationen



Interkulturelles Training – Materialien und Übungen für den Einsatz in der Jugendarbeit im Sport



Flyer – Internationaler Jugendaustausch im Sport



Flyer – Sportive Sportjugendarbeit international – Vielfalt erleben



International – olympisch – fair: Arbeitsmaterialien zur Vermittlung der Olympischen Idee in internationalen Jugendbegegnungen



Download oder Bestellung unter:
www.dsj.de/publikationen

Herausgeber/Éditeur :

- ▶ Deutsche Sportjugend (dsj)
im DOSB e.V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

E-Mail: info@dsj.de
www.dsj.de
www.dsj.de/publikationen
www.dsj-frankreichaustausch.de

In Kooperation mit / En coopération avec :

- ▶ Comité national olympique et sportif français (CNOSF)
1, avenue Pierre de Coubertin
75640 Paris Cedex 13 – France
E-Mail : ofaj@cnosf.org
www.franceolympique.com

Autoren / Auteurs :

- ▶ Florian Pfeifer, Ingo Martin

In Zusammenarbeit mit / En collaboration avec :

- ▶ dem Netzwerk der ehren-/nebenamtlichen
Mitarbeiter/innen des CNOSF und der dsj
- ▶ le réseau des formateurs du CNOSF et
de la dsj

Übersetzung / Traduction :

- ▶ Audrey Micheneau

Redaktion / Rédaction :

- ▶ Ferdinand Rissom, Isabelle Dibao-Dina,
Corine Gambier, David Gackstetter,
Jörg Becker

Gestaltung / Graphisme :

- ▶ amgrafik, Seligenstadt
www.amgrafik.de

Bildnachweis / Crédit photos :

- ▶ dsj-Fotopool, Fotolia (Titelseite / couverture)

Druck / Impression :

- ▶ Westdeutsche Verlags- und Druckerei GmbH,
Mörfelden-Walldorf
www.wvd-online.de

Auflage / Tirage :

- ▶ 1. Auflage März 2017
1er tirage, mars 2017

Die Broschüre wurde aus Papier hergestellt, das mit dem blauen Engel „weil aus 100 % Altpapier“ gekennzeichnet ist.

Cette brochure a été produite avec du papier labellisé Blauer Engel car « avec 100 % de papier recyclé »

Förderhinweis / Soutien financier :

- ▶ Diese Broschüre wurde durch das
Deutsch-Französische Jugendwerk (DFJW)
gefördert.
- ▶ Cette brochure a été subventionnée par
l'Office franco-allemand pour la Jeunesse
(OFAJ).

Copyright :

- ▶ © Deutsche Sportjugend, CNOSF
Frankfurt am Main, Dezember 2016
- ▶ Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung der Deutschen Sportjugend und dem CNOSF ist es nicht gestattet, den Inhalt dieser Broschüre oder Teile daraus auf fotodrucktechnischem oder digitalem Weg für gewerbliche Zwecke zu vervielfältigen. **Gerne können die Texte und Spiele für den Einsatz im Sportverein oder Sportverband genutzt werden.**
- ▶ Tous droits réservés. Sans autorisation de la Deutsche Sportjugend et du CNOSF, il n'est pas autorisé de reproduire le contenu ou des parties de cette brochure à des fins commerciales. **Les associations et fédérations sportives peuvent utiliser les textes et les jeux pour leur activité.**

**Deutsche Sportjugend
im DOSB e. V.**

Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main
Deutschland
Tel.: +49 69 6700 335
www.dsj.de



**Comité national olympique
et sportif français**

1, avenue Pierre de Coubertin
75640 Paris Cedex 13 – France
Tel : +33 1 40 78 28 00
www.cnosf.franceolympique.com



Deutsch-Französisches Jugendwerk

Molkenmarkt 1
10179 Berlin
Deutschland
Tel.: +49 30 288 757 0
www.dfjw.org



**Office franco-allemand
pour la Jeunesse**

51 rue de l'Amiral-Mouchez
75013 Paris – France
Tél. : +33 1 40 78 18 18
www.ofaj.org

