

Arbeitshilfe

Sprachanimation bei
Online-Jugendbegegnungen

Stand Juli 2021



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Inhalt

Inhalt	2
Einführung	3
WARUM ÜBERHAUPT ONLINE-SPRACHANIMATION?	3
TIPPS UND TRICKS FÜR ONLINE-SPRACHANIMATION	4
<i>Rahmenbedingungen</i>	4
<i>Nutzung digitaler Werkzeuge</i>	4
<i>Dynamik im digitalen Raum</i>	5
Sprachanimationsspiele	6
NAME UND GEGENSTAND	6
HALLO, WIE GEHT'S?“	7
TIERGERÄUSCHE-MEMORY.....	8
DER GEFÜHRTE STIFT.....	9
WAS IST DAS?	11
ZAHLENJAGD.....	12
KLING KLANG	13
GERÄUSCHE ERRATEN	13
KLATSCHRHYTHMUS – HALLO, WIE GEHT'S?	14
BLIND FÜHREN	15
5-4-3-2-1 METHODE.....	17
PANTOMIME.....	17
GESCHICHTEN (PANTOMIMISCH) ERZÄHLEN - BEISPIEL: GRÜNKÄPPCHEN.....	18
GESICHTSYOGA.....	19
Weiterführende Informationen	20
RÜCKMELDUNGEN WILLKOMMEN!.....	20
MÖGLICHE TOOLS ZUM EINSATZ IN DER ONLINE-SPRACHANIMATION	20
<i>Wordwall (z.B. Labyrinth, Glücksrad für Auswahl von Teilnehmenden)</i>	20
<i>Zufallsgenerator zur Bestimmung der Teilnehmenden, die an der Reihe sind</i>	20
<i>Online-Spiele angelehnt an den Typ Montagsmaler</i>	20
LINKS ZU SPRACHANIMATION ONLINE & ONLINE JUGENDBEGEGNUNGEN	20
Impressum	22

Einführung

Die Corona-Pandemie sorgt dafür, dass viele Jugendbegegnungen nicht wie geplant stattfinden können. Anstelle der realen Treffen probieren einige Träger virtuelle Treffen aus, um den Kontakt mit den Jugendlichen und den Partnerorganisationen nicht abbrechen zu lassen. Auch entwickelt sich die Idee, dass virtuelle Treffen eine gute Ergänzung zur Vor- oder Nachbereitung sein können, wenn reale Begegnungen wieder möglich sein werden.

Mit dieser Arbeitshilfe möchten wir einige Erfahrungen, die wir in den letzten Monaten sammeln konnten, interessierten Trägern zur Verfügung stellen und damit eine Anregung für Online-Sprachanimation bieten.

Warum überhaupt Online-Sprachanimation?

Gerade das Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander und das Nehmen von Hemmungen, vor der Kamera zu (inter-)agieren, stellen bei digitalen Treffen eine noch größere Herausforderung dar als bei realen Treffen. Auch die sprachliche Hürde kann im virtuellen Raum größer sein: ich kann z.B. nicht meinen Sitznachbarn fragen, falls ich in der Fremdsprache etwas nicht verstanden habe, sondern bin vor meinem Bildschirm auf mich alleine gestellt.

Sprachanimation verfolgt die Ziele, Hemmungen in der Kommunikation abzubauen und (natürliche) Kommunikationsanlässe zwischen den Teilnehmenden herzustellen. Nicht das strukturierte (und zu bewertende) Erlernen einer Fremdsprache (wie es Teilnehmende in der Schule erleben) ist das Ziel, sondern Spaß an der Verwendung der Partnersprache zu erleben. Mit ihrem interaktiven Charakter kann die Sprachanimation zudem die Gruppendynamik fördern. Diese positiven Aspekte der Sprachanimation können auch für den virtuellen Raum genutzt werden.

In realen Begegnungen baut die Sprachanimation stark auf Bewegung, Kontakt, auch Berührung. Aufgabe ist es also, bereits bestehende Sprachanimationsspiele für die virtuelle Situation zu adaptieren, alternative Elemente einzubauen oder ganz neu kreativ zu werden in Bezug auf Bildschirm-, Kamera- und Tonnutzung.

Tipps und Tricks für Online-Sprachanimation

Rahmenbedingungen

Gute technische Rahmenbedingungen unterstützen den Einsatz der digitalen Sprachanimation. Idealerweise steht ein stabiles Videokonferenztool zur Verfügung, das allen Teilnehmenden die Beteiligung mit Kamera und Mikrofon erlaubt.

Wichtiges Kriterium der Sprachanimation ist es, eine gleichberechtigte Teilnahme auf Augenhöhe zu ermöglichen. Wir haben festgestellt, dass dies schwerer umsetzbar ist, wenn einzelne Personen nicht mit Bild zu sehen sind oder nicht per Mikrofon direkt sprechen können, sondern sich z.B. nur über den Chat einbringen können.

Sollten die technischen Voraussetzungen nicht ausreichend sein, sollte darauf geachtet werden, dass die gleichberechtigte Teilnahme aller nicht wesentlich eingeschränkt wird und nicht einzelne Personen dadurch ausgeschlossen werden. Eventuell müssen dann die Spielregeln so angepasst werden, dass für alle vergleichbare Bedingungen möglich sind.

Für die Durchführung der Sprachanimationsspiele macht es häufig einen Unterschied, ob die Teilnehmenden mit einem Computer / Laptop teilnehmen oder mit einem mobilen Endgerät. Ideal für den Einsatz verschiedener Tools und Funktionen ist die Teilnahme mit Computer / Laptop. Die Erfahrung zeigt aber, dass Jugendliche sich nicht selten mit einem Smartphone oder Tablet zuschalten. In diesem Fall können sie nicht leicht zwischen einem geteilten Bildschirm und der Ansicht der Teilnehmenden oder zwischen dem Videokonferenztool und einem weiteren Tool hin- und herwechseln, sehen sie nicht alle Teilnehmenden gleichzeitig und ist der Chat nicht auf einen Blick sichtbar. Dies ist für die Planung der Spiele zu berücksichtigen, evtl. müssen Spielregeln an diese Bedingungen angepasst werden.

Ideal ist es, wenn die **Gruppe nur so groß** ist, dass alle Teilnehmenden auf einen Blick auf dem Bildschirm zu sehen sind. Für Zoom bedeutet das beispielsweise, dass max. 25 Personen beteiligt sind. (Es gibt zwar mittlerweile bei Zoom auch die Möglichkeit, die Ansicht auf 49 Personen zu erhöhen. Dies funktioniert aber nur bei ausreichenden Prozessor- und Kamerakapazitäten. In der Regel kann man nicht sicherstellen, dass diese bei allen Teilnehmenden vorhanden sind.) Dies ist natürlich nur eine Empfehlung, die es dem/der Sprachanimateur/-in erleichtert, die ganze Gruppe im Blick zu behalten und die Stimmung zu erspüren. Möglich ist die Sprachanimation auch mit größeren Gruppen.

Nutzung digitaler Werkzeuge

Die **Kamera** kann bewusst und kreativ eingesetzt werden, indem sie beispielsweise als Antwortmöglichkeit ein oder ausgeschaltet wird oder indem Gegenstände oder Körperteile zur Kamera geführt werden.

Das **Mikrofon** kann für die Übertragung von Geräuschen genutzt werden, die erraten werden sollen.

Durch das **Teilen des Bildschirms** können Wörter und Sätze in den beteiligten Sprachen eingeführt und eingeübt werden, z.B. durch das Foto eines gestalteten Plakats, das in

realen Begegnungen verwendet wird, oder durch die Darstellung auf einer Powerpoint- oder PDF-Datei.

Die **Chatfunktion** kann genutzt werden, um diese Wörter oder Sätze für alle zu sichern, so dass die Teilnehmenden sie auch noch sehen können, wenn der Bildschirm nicht mehr geteilt wird.

Viele Videotools bieten eine **Whiteboardfunktion**, auf der Teilnehmende malen oder schreiben können. Natürlich lassen sich auch externe Whiteboards einbinden, die die Teilnehmenden über ihren Browser zusätzlich öffnen.

Durch **Break-out-sessions** können die Teilnehmenden in Kleingruppen eingeteilt werden, so dass auch in kleineren Settings Aufgaben bearbeitet werden können.

Auch viele andere Tools für kollaboratives Arbeiten, die in digitalen Veranstaltungen eingesetzt werden, können für die Sprachanimation genutzt werden.

Dynamik im digitalen Raum

Dynamik entsteht bei der Sprachanimation in realen Begegnungen vielfach durch Bewegung im Raum. Gut ist es, spaßbringende Elemente, die vor dem Bildschirm wegfallen, auszugleichen und sich Alternativen dafür zu überlegen (z.B. durch Mimik und Gestik).

Bei der Einführung von Sprachanimationsspielen werden in der Regel zunächst in den verschiedenen Sprachen die benötigten **Wörter bzw. kleine Sätze eingeübt**. Eine gute Möglichkeit ist, dass der/die Sprachanimateur/-in die Wörter/Sätze zwei Mal vorspricht und die Teilnehmenden sie zwei Mal mit stummgeschaltetem Mikrofon nachsprechen. So können die Teilnehmenden gut die Aussprache hören. Nachdem der/die Sprachanimateur/-in die Wörter oder Sätze ein drittes Mal vorgesprochen hat, können die Teilnehmenden die Stummschaltung ihrer Mikrofone aufheben und laut nachsprechen. Das ergibt ein schönes Stimmengewirr.

Sprachanimationsspiele

Name und Gegenstand

Ziele:

Kennenlernen, Namen lernen

Teilnehmende:

5-25

Dauer:

Je nach Gruppengröße 10 – 20 Minuten

Material:

Die Teilnehmenden können im Vorfeld gebeten werden, einen Gegenstand bereit zu legen, der ihnen besonders wichtig ist oder der etwas mit ihrem Hobby zu tun hat.

Ideal mit Kameranutzung. Eine Variante ist aber auch spielbar, wenn keine Kameranutzung aller Teilnehmenden möglich ist.

Vorbereitung:

Wenn es die erste Aktivität innerhalb der Gruppe ist, um die Namen der anderen kennen zu lernen, können die Namen der Teilnehmenden im Namensfenster des eigenen Kamerabildes benannt sein.

Wurden die Namen bereits einmal kennengelernt, kann man die Teilnehmenden bitten, ihre Namen aus den Videobildfenstern zu löschen (Möglichkeit besteht je nach gewähltem Videokonferenztool).

Spielbeschreibung:

Der/die Sprachanimateur/-in beginnt, indem er/sie den eigenen Namen nennt und den Gegenstand in die Kamera hält und ihn in der eigenen Sprache benennt. Als nächstes übernimmt die nächste Person, sagt den Namen und Gegenstand der vorherigen Person und sagt ihren eigenen Namen und ihren Gegenstand. Eine dritte Person übernimmt nun, sagt den Namen und Gegenstand der ersten und zweiten Person sowie anschließend den eigenen Namen und Gegenstand und so weiter.

Die Reihenfolge kann auf verschiedene Arten erfolgen: entweder ist es den Teilnehmenden selber überlassen, wer wann als nächstes das Wort ergreift. Oder die Teilnehmenden gehen nach der Teilnehmenden-Liste im Videokonferenztool. Dabei ist die Liste der Namen eine Hilfestellung für das Merken der Namen. Oder der/die Sprachanimateur/-in postet eine Abfolge der Namen in den Chat.

Am Ende schreibt jede/-r Teilnehmer/-in den eigenen Namen und den Gegenstand nacheinander in den Chat. Nach jeder Person wird die Übersetzung des Gegenstands in die Partnersprache(n) ergänzt; das kann von dem/der Sprachanimateur/-in oder den Teilnehmenden übernommen werden. Alternativ können die Namen und Gegenstände auch auf ein Whiteboard oder in ein anderes kollaboratives Tool geschrieben werden.

Varianten:

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann vereinfacht und für alle vereinheitlicht werden, indem nur die Namen der ein, zwei oder drei vorherigen Personen genannt werden müssen.

Das Spiel kann auch gespielt werden, wenn keine Kameranutzung aller Teilnehmenden möglich ist. Dann können sich die Teilnehmenden zwar nicht das Gesicht zu den Namen einprägen. Sie lernen sich gegenseitig aber trotzdem mit Namen und durch die Zuordnung eines persönlichen Gegenstandes kennen.

Wenn eine Kameranutzung möglich ist, kann für das Spiel anstelle eines Gegenstands auch eine Geste verwendet werden.

Anstelle eines Gegenstandes kann auch ein Adjektiv gewählt werden, das zu einem passt. Je nach Sprachkenntnissen der Teilnehmenden kann hier variiert werden. Wird Englisch von allen gut verstanden, könnte eine erste Runde so gespielt werden, dass die Adjektive auf Englisch gesagt werden, damit es für die Teilnehmenden leichter ist, sie sich einzuprägen. In der zweiten Runde könnten die Adjektive dann von den Teilnehmenden in ihrer Muttersprache gesagt werden. Als Unterstützung könnte jede/-r Teilnehmende das eigene Adjektiv in der Muttersprache auf ein Whiteboard schreiben. Dabei werden die Adjektive nicht in der Reihenfolge untereinander, sondern durcheinander gemischt auf das Whiteboard geschrieben.

Anmerkungen:

Wird das Spiel ohne Kameranutzung gespielt, erhöht sich der Konzentrationsaufwand für die TN deutlich. Dies sollte v.a. bei einer Entscheidung über die Gruppengröße berücksichtigt werden.

Hallo, wie geht's?"

Ziel: Erster Kontakt, Hemmung abbauen, Namen kennenlernen, Wortschatz

Material: PPT-Folie oder beschriebene Flipchart

Teilnehmende: 8-30

Zeit: 10 Minuten

Spielbeschreibung: Zunächst wird den Teilnehmenden das Vokabular präsentiert. Gut eignet sich eine PPT-Folie (per Bildschirmteilung) oder ein beschriebenes Flipchart (hierzu müssen die TN das Video der präsentierenden Person maximieren). Es kann eine oder auch mehrere Sprachen genutzt werden. Die Wörter/Sätze werden gemeinsam eingeübt.

Anschließend wechseln alle Teilnehmenden in die Galerieansicht, die Präsentation wird ausgeschaltet, bzw. das Flipchart aus dem Bild geräumt. Zur Hilfestellung empfiehlt es sich, die Begriffe/Sätze in den Chat zu kopieren.

Die Teilnehmenden werden gebeten, ihre Mikrofone anzuschalten.

Person A fragt nun eine selbst gewählte Person B: "Hallo [Vorname], wie geht's?" Wird das Spiel mit mehreren Sprachen gespielt, kann Person A entscheiden, in welcher

Sprache sie fragt. Die angesprochene Person B wählt eine Antwortmöglichkeit in der gleichen Sprache. Alle Teilnehmenden stellen die gewählte Antwort von Person B pantomimisch dar. Nun fragt Person B eine weitere Person C nach demselben Muster.

Hallo, wie geht's?	? ? ?
Gut	😊 👍
es geht so	😐 👍 👎
schlecht	😞 👎

Variante:

Anstelle der freien Auswahl der Sprache kann der/die Sprachanimateur/-in auch vorgeben, in welcher Sprache gefragt werden soll, bspw.:

- immer in der Muttersprache
- immer in der Partnersprache
- immer abwechselnd

Tiergeräusche-Memory

Ziele:

Hemmungen abbauen
Auflockerung

Teilnehmende:

13 – 25 (bei gerader Anzahl spielt der/die Sprachanimateur/-in selber nicht mit).
Bei größeren Gruppen könnte die Gruppe geteilt werden, damit es nicht zu schwierig oder langatmig wird.

Dauer:

15 Minuten

Vorbereitung:

Im Vorfeld sammelt der/die Sprachanimateur/-in Tiere, bei denen die Geräusche lautmalerisch in den beteiligten Sprachen unterschiedlich sind und solche, bei denen sie gleich sind.

Vorab werden Zweiergruppen mit Teilnehmenden aus verschiedenen Partnerländern zusammengestellt.

Spielbeschreibung:

Jeweils zwei Personen erhalten die Aufgabe, ein Tiergeräusch in ihrer Muttersprache nachzumachen. Um zu vermeiden, dass Tiere mehrfach vorkommen, kann der/die Sprachanimateur/-in sich im Vorfeld überlegen, wer welches Tier übernimmt. Die Information dazu schickt er/sie den Teilnehmenden in einer persönlichen Chatnachricht. Zwei Teilnehmende, die bereit sind, diese Aufgabe zu übernehmen, werden Memory-Spieler/-innen.

Wie beim Karten-Memory-Spiel ist es das Ziel, Paare zu finden. In diesem Fall geht es um Paare von Tiergeräuschen, die eventuell gleich klingen, eventuell aber auch etwas

unterschiedlich (z.B. das Krähen des Hahns: Deutsch „kikeriki“, Französisch „cocorico“, Englisch „cockadoodledo“).

Spieler/-in 1 nennt den Namen einer Person, die ihr Tiergeräusch macht. Anschließend nennt er/sie eine zweite Person, die ihr Tiergeräusch macht. Gehört das Geräusch zu zwei verschiedenen Tieren, ist Spieler/-in 2 an der Reihe, benennt nun seinerseits/ihrerseits zwei verschiedene Personen und versucht, sich die jeweiligen Geräusche zu merken, um Paare zu finden.

Gehört das Geräusch zum gleichen Tier, erhält der/die Spieler/-in einen Punkt (die Punkte werden vom/von der Sprachanimateur/-in notiert) und darf ein weiteres Mal raten. Die Teilnehmenden der bereits erratenen Tiere schalten ihre Kamera aus, damit leichter zu erkennen ist, wer noch im Spiel ist. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Am Ende werden alle Tiernamen und lautmalerischen Tiergeräusche in den Partnersprachen auf einem Whiteboard oder im Chat aufgeschrieben. Es kann ein Austausch zu den unterschiedlichen Tiergeräuschen geführt werden.

Varianten:

Das Spiel kann auch mit anderen Geräuschen gespielt werden, die in verschiedenen Sprachen gleich oder auch unterschiedlich klingen, z.B. Deutsch: „hatschi“, Französisch: „atchoum“, Englisch: „atchoo“ oder Deutsch: igitt, Französisch: beurk, Englisch: yak.

Da das Spiel auf Geräusche fokussiert ist, kann es auch gespielt werden, wenn keine Kameranutzung aller Teilnehmenden möglich ist. Anstelle des Ausschaltens der Kamera könnte eine Hilfestellung überlegt werden, die den Überblick über die bereits „gezogenen“ Karten ermöglicht. Z.B. werden alle Namen auf einem Whiteboard notiert. Die Namen der Teilnehmenden, die als Geräusche-Paar gezogen wurde, werden markiert.

Online-Memory kann natürlich auch mit anderen Begriffen gespielt werden, z.B. mit Internationalismen, also Wörtern, die in den beteiligten Sprachen ähnlich klingen oder mit Wörtern, die bereits in vorherigen Spielen eingeführt wurden.

Anmerkungen:

Der/die Sprachanimateur/-in kann die Spielregeln so anpassen, dass die Spieler/-innen nach zwei (oder drei) erfolgreichen Runden wechseln, damit es kein zu einseitiges Spiel wird.

Der geführte Stift

Ziele:

Bewusstes Wahrnehmen der Wörter in der Partnersprache

Teilnehmende:

5-25

(je nachdem, welche Variante gespielt wird, kann es sinnvoll sein, kleinere Untergruppen zu bilden)

Dauer:

20 Minuten

Material:

Ideal mit Kamera, aber es kann auch gespielt werden, wenn die Teilnehmenden keine Kamera verwenden können

Für die Teilnehmenden zusätzlich: Papier und Stift.

Falls die Teilnehmenden nicht alle die Kamera nutzen können, müssen sie die Möglichkeit haben, ein Foto hochzuladen oder ein Papier zu scannen.

Vorbereitung

Eine Darstellung der zu verwendenden Begriffe (Kreis, Dreieck, Viereck, Strich, rechts, links, oben, unten), z.B. ein Foto von einem Plakat oder ein PDF-Dokument.

Der/die Sprachanimateur/-in wählt Begriffe aus, die einfach zu zeichnen sind. Diese können passend zum Thema der Jugendbegegnung gewählt werden (z.B. Dinge, die für einen gemeinsamen Workshop verwendet werden).

Spielbeschreibung:

Zu Beginn übt der/die Sprachanimateur/-in mit den Teilnehmenden die Begriffe „Kreis, Dreieck, Viereck, Strich, rechts, links, oben, unten“ in den beteiligten Sprachen ein. Dazu teilt er/sie den eigenen Bildschirm mit einem Plakat oder einem Dokument, auf dem die Begriffe in beiden bzw. allen Partnersprachen geschrieben sind.

Eine Person erklärt sich bereit, Anweisungen für das Zeichnen eines Bildes zu geben. Der/die Sprachanimateur/-in schickt dieser Person über den privaten Chat einen Begriff (in der Muttersprache der Person). Die Person gibt nun allen anderen Teilnehmenden Anweisungen in der Partnersprache, wie das Bild Schritt für Schritt zu zeichnen ist. Dabei verwendet sie nur die zuvor eingeführten Begriffe. Für die erklärende Person kann es hilfreich sein, das Bild gleichzeitig mit den Teilnehmenden zu malen, um selber den Überblick über den Fortgang der Zeichnung zu behalten.

Wenn die Beschreibung abgeschlossen ist, zeigen alle Teilnehmenden ihre Zeichnung in die Kamera. Alternativ können die Zeichnungen auch abfotografiert und hochgeladen werden (entweder direkt in den Chat des Videotools oder in einem zusätzlichen Tool wie beispielsweise Padlet), z.B. falls eine Kameranutzung nicht möglich ist. Die Teilnehmenden können nun raten, welchen Begriff sie gezeichnet haben. Wer es zuerst erraten hat, darf in der nächsten Runde die Malanweisungen geben. Der Begriff und die Übersetzung(en) in die Partnersprache(n) werden für alle sichtbar in den Chat geschrieben.

Varianten:

Die Zeichnung kann auch als ein gemeinsames Bild gemalt werden. Dabei zeichnet nicht jede/-r Teilnehmende für sich das Bild auf ein Papier, sondern es wird die Whiteboardfunktion des Videokonferenztools genutzt. Jede/-r Teilnehmende malt nacheinander einen Zeichenschritt. Die Reihenfolge der Zeichnenden kann z.B. nach der Teilnehmenden-Liste im Videokonferenztool gewählt werden. Diese Variante ist dann sinnvoll, wenn die Gruppe nicht zu groß ist, da die Teilnehmenden sonst zu lange Pausen haben, in denen sie nicht aktiv sind. Es könnte beispielsweise in Kleingruppen (Break-out-sessions) gespielt werden.

Anmerkungen:

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Beschreibungen abwechselnd in den verschiedenen Partnersprachen gegeben werden.

Was ist das?

Ziele:

Kennenlernen

Teilnehmende:

Partnerarbeit/Kleingruppenarbeit

Dauer:

15 Minuten

Material:

Kameranutzung

Vorbereitung:

Break-Out-Sessions; digitales Whiteboard

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in Zweier- oder Dreiergruppen aufgeteilt, jeweils mit Teilnehmenden aus beiden bzw. den beteiligten Ländern. In diesen Break-Out-Sessions zeigen sich die Teilnehmenden jeweils Gegenstände mit der zuvor in den beteiligten Sprachen eingeführten Frage „Was ist das“ und nennen den Begriff in ihrer jeweiligen Muttersprache. Der/die Mitspieler/-in antwortet mit dem Begriff in der Partnersprache. Beide notieren oder merken sich den Begriff in der jeweiligen Partnersprache. Abwechselnd werden sich Gegenstände gezeigt und die Begriffe ausgetauscht. Nach Ablauf der Break-Out-Sessions kann jede Kleingruppe allen anderen im digitalen Plenum ein bis drei Gegenstände zeigen und die jeweiligen Begriffe in der Partnersprache nennen. Die Begriffe können zweisprachig auf einem für alle sichtbaren digitalen Whiteboard oder im Chat notiert werden.

Variante:

Die Themenfelder der zu zeigenden Gegenstände können vorgeben werden (etwa Alltagsgegenstände, Obst & Gemüse usw.), müssen es aber nicht. Die Break-Out-Sessions und damit verbundenen Zweier- oder Dreiergruppen können auch noch bewusster zum gegenseitigen Kennenlernen benutzt werden, etwa durch gegenseitiges Vorstellen.

Zahlenjagd

Ziele:

Kennenlernen der Zahlen 1-10

Bewegung

Dauer:

10-15 Minuten

Material:

Whiteboard oder ein vorbereitetes Dokument mit den Zahlen 1-10 in den Partnersprachen und in Lautschrift

Spielbeschreibung:

Der/-die Sprachanimateur/-in führt mithilfe eines geteilten Dokuments die Zahlen von 1 bis 10 in beiden Sprachen ein. Nach Möglichkeit haben alle Teilnehmenden ihre Kamera eingeschaltet. Nach der Einführung kann das Teilen des Bildschirms aufgehoben werden und die Zahlen in den Chat kopiert werden. Das Spiel beginnt, indem der/die Sprachanimateur/-in eine der eingeführten Zahlen nennt. Die Teilnehmenden sollen nun einen Gegenstand in ihrer Umgebung suchen, den sie in der Anzahl der genannten Zahl zur Verfügung haben – so holt zum Beispiel bei der Zahl 5 ein/-e Teilnehmer/-in fünf Gabeln, ein/-e andere/-r fünf Briefumschläge usw.

Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit halten alle Teilnehmenden ihren Gegenstand in die Kamera und reihum werden die Gegenstände in beiden Sprachen benannt. Der/die Sprachanimateur/-in kann die Begriffe in beiden Sprachen in den Chat schreiben. Der/die Teilnehmende, die zuerst einen Gegenstand in der passenden Anzahl gefunden hat, kann als nächstes eine Zahl nennen.

Es muss dabei darauf geachtet werden, dass die Teilnehmenden bei mehreren Runden nicht mehrfach den gleichen Gegenstand zeigen dürfen.

Es kann ein Screenshot mit allen Teilnehmenden erstellt werden, während die Gegenstände in die Kamera gehalten werden.

Variante:

Anstelle von Zahlen können auch Farben gejagt werden. Dann werden zu Beginn einige Farben in den Partnersprachen eingeübt und die Teilnehmenden müssen anschließend Gegenstände in einer bestimmten Farbe suchen.

Oder es werden Gegenstände gejagt, die mit einem bestimmten Buchstaben beginnen (in der eigenen oder der Partnersprache). Die Teilnehmenden können dann die Namen der Gegenstände in den Chat (oder auf ein Whiteboard o.ä.) schreiben und der Namen in der oder den anderen Sprachen von den übrigen Teilnehmenden ergänzt werden.

Kling Klang

Ziel:

Laute erkennen und in der eigenen Sprache schreiben, mehrsprachig

Teilnehmende:

Kleine und große Gruppen

Material:

Digitales Whiteboard. Gut geeignet ist ein Whiteboard, in dem jede/-r Teilnehmende eine eigene Farbe zugewiesen bekommen kann (Beispiel: www.twiddla.com).

Zeit:

15 Minuten

Spielbeschreibung:

Zu Beginn des Spiels schalten die Teilnehmenden ihre Kameras und Mikrofone aus, denn es geht in diesem Spiel darum, Laute bzw. Geräusche zu erkennen, ohne etwas sehen zu können. Die Spielleitung beginnt, indem sie ein Geräusch verursacht, z.B. einen Löffel, der den Kaffee in der Tasse rührt oder das Blättern einer Zeitung. Das Geräusch wird mehrmals wiederholt und der/die Sprachanimateur/-in vergewissert sich, dass alle Teilnehmenden das Geräusch klar hören können. Die Teilnehmenden schreiben dann auf das Whiteboard in ihrer eigenen Sprache auf, was sie hören. Sie können den Begriff in allen Sprachen aufschreiben, die sie sprechen. Wer den Begriff zuerst richtig erraten hat, darf als nächstes ein Geräusch machen. Dabei sollte der/-die Sprachanimateur/-in großzügig sein, d.h. bei einem Löffel, der in der Tasse den Kaffee rührt, kann auch nur der Begriff „Kaffee“ als korrekt gewertet werden. Man kann vorgeben, dass die Teilnehmenden eine Minute Zeit haben, um den Begriff aufzuschreiben. Nach einer Minute darf keiner mehr schreiben und das Geräusch wird aufgelöst. Während dieser einen Minute darf keiner sprechen.

Alternativ können die Gegenstände auch von den Teilnehmenden in den Chat geschrieben werden. Dabei lässt sich gut nachvollziehen, wer den Begriff zuerst erraten hat.

Wichtig ist bei dem Spiel, dass die Teilnehmenden sich nach jeder Runde Zeit nehmen, sich die aufgeschriebenen Begriffe in allen Sprachen anzuschauen und sich darüber auszutauschen. Das kann durch den/die Sprachanimateur/-in animiert werden. Er/sie kann die Teilnehmenden bitten, ihre Begriffe in ihrer Sprache noch mal für alle vorzulesen. Man kann sich darüber unterhalten, welche Begriffe ähnlich klingen etc.

Geräusche erraten

Ziel: Spracherwerb

Material: Soundgeräusche

Spielbeschreibung: Der/die Sprachanimateur/-in erstellt Soundgeräusche zu einem Thema (z.B. Küche: Anstoßen, Wasser in ein Glas gießen, Teller fallen lassen, Krümelmonster...). Ein Padlet könnte ein Tool sein, in dem die Geräusche gesammelt

und später allen zur Verfügung gestellt werden. Der/die Sprachanimateur/-in spielt nacheinander die Geräusche zu dem Thema ab und die Teilnehmenden haben die Aufgabe, die Geräusche zu erraten. Ihre Antworten sagen die Teilnehmenden einfach in der großen Gruppe oder schreiben ihre Vorschläge in den Chat. Wurde das Geräusch erraten wird die Auflösung auf den verschiedenen Sprachen genannt und von allen Teilnehmenden gemeinsam wiederholt. Es kann hilfreich sein, im Vorfeld einzugrenzen, ob Wortgruppen, Substantive oder Verben gesucht werden.

Variante:

Die Teilnehmenden müssen nicht selbst raten, sondern können aus Antwortmöglichkeiten auswählen, um welches Geräusch es sich handelt.

Den Teilnehmenden wird im Vorfeld die Auswahl der Geräusche gezeigt. Somit wissen sie bereits, welche Wortgruppen, Substantive oder Verben gesucht werden.

Die Erweiterung der Geräuschesammlung zu einem Thema oder das Hinzufügen weiterer Themen (Tiergeräusche, Geräusche meiner Stadt etc.) könnte im Laufe der Begegnung z.B. auch durch die Teilnehmenden selbst stattfinden.

Klatschrhythmus – Hallo, wie geht's?

Ziel:

Spracherwerb, Rhythmus

Material:

Visualisierung der Wörter, z.B. PDF oder Foto eines gemalten Posters.

Teilnehmende:

keine Beschränkung der Personenzahl

Zeit:

10-20 Minuten (je nach Anzahl der Sprachen)

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmenden lernen gemeinsam einen Rhythmus zu klatschen. Dieser Rhythmus basiert auf 4 Schlägen. Der Schwierigkeitsgrad der „Body Percussion“ kann dabei an die Gruppe angepasst werden. Die einfachste Variante ist, zwei Schläge mit den Händen auf die Beine, zwei Schläge in die Hände zu klatschen. Eine andere Variante wäre, auf Schlag 1 die linke Hand auf das linke Bein, auf Schlag 2 die rechte Hand auf das rechte Bein zu schlagen, auf Schlag 3 mit der linken Hand zu schnipsen, auf Schlag 4 mit der rechten Hand zu schnipsen. Weitere kreative Varianten sind möglich. Wenn die Teilnehmenden noch über wenig Sprachkenntnisse verfügen, sollten eher eine einfache Body Percussion gewählt werden.

Der/die Sprachanimateur/-in teilt ein Dokument mit den Wörtern in den beteiligten Sprachen. Schlag 1 und 2 sind dabei ohne Text, auf Schlag folgt der Text jeweils einer Zeile (z.B. Schlag 3: Hal-, Schlag 4: lo). Je nach Sprache kann die Antwort „sehr gut“ auf „gut“ gekürzt werden, wenn die Übersetzung von gut bereits aus zwei (oder mehr) Silben besteht.

Hal - lo!
Wie - geht's?
Sehr - gut!
Dan - ke

Leider funktioniert es bei Videokonferenzen nicht, dass ein Rhythmus tatsächlich perfekt gemeinsam von allen mit aktivierten Mikrofonen gesprochen werden kann, weil durch die Latenzen der Ton zeitversetzt ankommt. Bei Hybridveranstaltungen kann immerhin ein gemeinsamer Ton-Rhythmus innerhalb einer gemeinsam anwesenden Teilgruppe erreicht werden. Ansonsten ergibt sich ein gemeinsamer Rhythmus aus Sprachanimateur/-in und dem/der einzelnen Teilnehmenden. Oder man nutzt mutig die Verzögerungen und alle sprechen mit aktiviertem Mikrofon einen ungefähr gleichen Rhythmus. Auch das funktioniert und kann gruppenförderlich sein.

Durch den Rhythmus beim Sprechen des kleinen Dialogs prägen sich die Wörter leichter ein.

Variante:

Es werden nicht viele Sprachen gleichzeitig eingeführt, sondern das Spiel wird jeden Tag durchgeführt und jeden Tag wird eine weitere Sprache ergänzt. Dabei können auch weitere Sprachen der Teilnehmenden eingebracht werden, die nicht die offiziellen Partnersprachen sind, um so der Mehrsprachigkeit von Teilnehmenden Raum zu geben.

Blind führen

Ziel: Kooperation, Spracherwerb

Material: Moderationskarten mit den Richtungsangaben in den jeweiligen Sprachen / PPT-Folie; vorbereitete Labyrinth (bspw.: www.wordwall.net); Breakout-Sessions

Zeit: 20-30 Minuten

Spielbeschreibung: Zunächst wird der Wortschatz eingeübt. Hierzu eignen sich Moderationskarten mit Richtungspfeilen, die vor die Kamera gehalten werden können, sehr gut. Ergänzend kann auch eine PPT-Folie genutzt werden:

- hoch
- runter
- rechts
- links
- und

Damit die Teilnehmenden während der Übung auf die Begriffe zurückgreifen können, werden sie in den Chat geschrieben.

Der/die Sprachanimateur/-in öffnet ein bei www.wordwall.net erstelltes Labyrinth und teilt den Bildschirm (Ton ausschalten und Vollbild wählen). Folgende Informationen sind wichtig:

- Erklären, wo der Ausgang des Labyrinths ist,
- Hinweis wie die Steuerung mit den Cursortasten funktioniert,
- Hinweis, dass man den kleinen Monstern nicht begegnen darf,
- Nun schließt der/die Sprachanimateur/-in die Augen und lässt sich von den Teilnehmenden zum Ausgang des Labyrinths führen (hierzu sollen alle die Mikros einschalten).
- Danach sowohl Vollbild als auch das Teilen des Bildschirms beenden.

Die Teilnehmenden werden nun in Kleingruppen (bestenfalls Paare) eingeteilt. Entsprechend der Anzahl der Kleingruppen werden Breakout-Räume erstellt, die nach 10 Minuten automatisch enden. Alle müssen die Berechtigung bekommen, den Bildschirm teilen zu können.

Der/die Sprachanimateur/-in erklärt den Ablauf in den Breakout-Räumen und stellt diese Informationen zusätzlich in den Chat, damit sie nachgelesen werden können.

- Einigt Euch zunächst, wer zu Beginn welche Rolle übernimmt.
- Die Person, die zuerst blind im Labyrinth sein wird, klickt auf den Link und teilt danach den Bildschirm (unten in der Mitte und dann den Browser auswählen, in dem der Link geöffnet wurde).
- Oben rechts noch den Ton ausschalten, dann auf Vollbild wechseln und dann STARTEN.
- Die sehende Person gibt nun die Kommandos in einer der Sprachen.
- Nach dem Spiel Vollbild beenden, indem man rechts unten klickt oder die Esc-Taste nutzt.
- Wechselt nun bitte die Rollen.
- Kommt danach bitte wieder zurück in das Hauptmeeting.

Hinweis/Ergänzung: Für die Einteilung der Kleingruppen stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- die Teilnehmenden werden zu Breakout-Räumen zugeordnet (manuell durch Sprachanimateur/-in oder automatisch durch Zoom).
- mithilfe einer Webseite (Bsp.: www.ultimatesolver.com/de/zufall-gruppen)
- die Teilnehmenden finden sich selber in Kleingruppen zusammen, indem sie sich auf einer vorbereiteten Folie in eine Gruppe eintragen (mithilfe der Funktion "Annotieren" bei der Bildschirmteilung).

Variante:

Die Teilnehmenden nutzen um sich gegenseitig zu führen nicht das Labyrinth, sondern sie laufen mit einem Tablet oder Handy in ihrer realen Umgebung, geführt durch die jeweils andere Person (natürlich mit geöffneten Augen).

5-4-3-2-1 Methode

Ziel: Energizer

Material: Darstellung der Zahlen 1 bis 5 in den beteiligten Sprachen

Zeit: 5-10 Minuten

Spielbeschreibung: Der/die Sprachanimateur/-in führt die Zahlen von 1-5 in einer oder mehreren Sprachen ein. Zur Hilfe kann die Aussprache der Zahlen in den Chat geschrieben oder auf Dokument geteilt werden. Nun beginnt man einzelne Körperteile (linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein) nacheinander einzeln auszuschütteln. In der ersten Runde zählt man für jeden Körperteil laut (bei von allen aktivierten Mikrofonen) von 5 runter. In der nächsten Runde zählt man von 4 runter. In der letzten Runde zählt man von 1 runter und schüttelt alles somit nur einmal aus. Spielt man den Energizer mehrsprachig, kann man die Sprachen abwechselnd nutzen oder jedem Körperteil eine Sprache zuweisen.

Pantomime

Ziel: Hemmungen abbauen, Potential von Mimik und Gestik verdeutlichen und trainieren

Material: Sätze/Redewendungen, die in den Chat kopiert werden, Warteraum

Teilnehmende: mindestens 6

Zeit: 15-30 Minuten

Spielbeschreibung: Bei der Übung stellt die Gruppe einen Begriff oder einen Satz pantomimisch dar. Zwei oder drei Freiwillige sollen diesen erraten. Die Freiwilligen werden bei Zoom für kurze Zeit in den Warteraum geschoben (bei anderen Tools z.B. in einen separaten Raum; alternativ könnte der Begriff bzw. der Satz an die übrigen Teilnehmenden im privaten Chat gepostet werden, was aber mit Zeit in Anspruch nimmt). In dieser Zeit wird den anderen Teilnehmenden der Begriff/Satz genannt und zum Nachlesen in den Chat geschrieben. Nun werden die Freiwilligen aus dem Warteraum zurückgeholt und das Spiel beginnt. Die Gruppe sollte stumm geschaltet sein, die Freiwilligen haben das Mikro eingeschaltet. Nachdem der Begriff/Satz erraten wurde, werden neue Freiwillige für den nächsten Satz gesucht und das Spiel geht weiter.

Hinweis: Wenn das Finden der freiwilligen Personen nicht einfach ist, kann ein Zufallsgenerator verwendet werden (Bsp.: <https://zufallsgenerator.org/namen>). Hierzu wird eine Liste der Vornamen benötigt, die schon vorbereitet sein sollte.

Wir empfehlen die Verwendung von Sätzen oder kurzen Wendungen die einen praktischen Bezug für die Teilnehmenden haben. Z.B.:

- Herzlichen Glückwunsch!
- Wie viel kostet das?
- Wollen wir eine Runde ein Online-Spiel (z.B. Scribblio) spielen?
- Mein Mikrofon funktioniert nicht.

Variante:

Das Spiel kann auch mit Redewendungen durchgeführt werden. Hierbei können sprachliche Unterschiede thematisiert werden. Viele Redewendungen sind wörtlich übersetzbar, aber einige nutzen unterschiedliche sprachliche Bilder.

Das Spiel kann in konkurrierenden Kleinteams gespielt werden. Die Gruppe, die den Begriff errät bekommt einen Punkt.

Geschichten (pantomimisch) erzählen - Beispiel: Grünkäppchen

Ziel: Spracherwerb, Erkennen des immersiven Potentials von Hören und Pantomime

Material: zweisprachiger (oder mehrsprachiger) Text zum Vorlesen, Visualisierung der Begriffe, Breakout-Sessions

Teilnehmende: 12-50

Zeit: 20-30 Minuten

Ablauf: Es wird ein zweisprachiger (oder mehrsprachiger) Text vorgelesen, indem eine Auswahl an Begriffen sehr oft vorkommt. Entsprechend der Gruppengröße wird eine passende Anzahl dieser Begriffe ausgewählt, die eingeübt werden. Beim Text des Märchens Grünkäppchen sind es maximal 6 Begriffe:

- Grünkäppchen - Zielony Kapturek
- Oma - Babcia
- Wolf - Wilk
- Öko-Wein - Ekowino
- Wald - Las
- Grüne Äpfel - Zielone jabłka

Mit der gesamten Gruppe wird die Aussprache der Begriffe in allen relevanten Sprachen eingeübt. Anschließend werden Kleingruppen gebildet und jeder wird ein Begriff zugeordnet.

Arbeitsauftrag für die Kleingruppen: Überlegt euch eine theatralische Bewegung sowie eine besondere und passende Art den Begriff auszusprechen (in beiden/allen Sprachen).

Ergänzend werden die Namen der Kleingruppen (also die Begriffe in allen relevanten Sprachen) in den Chat geschrieben. Nun beginnt die Arbeitszeit in den Gruppen in vorher vorbereiteten Breakout Sessions (Vorschlag: 2-3 Minuten).

Nach der Kleingruppenarbeit sind alle zurück im Hauptmeeting und die Kleingruppen präsentieren kurz, was sie sich ausgedacht haben. Nun bitte alle Mikros anschalten. Der/die Sprachanimateur/in beginnt den Text zweisprachig/mehrsprachig vorzulesen (nicht als Übersetzung, sondern als fortlaufende Geschichte, abwechseln in den beteiligten Sprachen). Immer, wenn einer der Begriffe genannt wird, tritt die jeweilige Gruppe mit ihrer Geste und ihrer speziellen Ausspracheversion in Erscheinung. Dabei wird der Begriff immer in der Sprache wiederholt, in der er im Text vorkam.

Je nach Sprachkenntnissen der Gruppe sowie der Motivation kann der Text ein weiteres Mal vorgelesen werden, dieses Mal die Sätze/Abschnitte in der jeweils anderen Sprache.

Hinweis/Ergänzung: Für die Einteilung der Kleingruppen stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- die Teilnehmenden werden zu Breakout-Räumen zugeordnet (manuell durch die Spielleitung oder automatisch durch Zoom)
- mithilfe einer Webseite (Bsp.: www.ultimatesolver.com/de/zufall-gruppen)
- die Teilnehmenden finden sich selber in Kleingruppen zusammen (mithilfe der Funktion "Annotieren" bei der Bildschirmteilung).

Der Text des hier beschriebenen Beispiel-Märchens Grünkäppchen findet sich in der Methodensammlung **ALIBI – BINGO – CHAOS** des DPJW - Name der Übung: "Grünkäppchen".

Variante:

Mit einem eigenen Text, lässt sich mit dieser Methode ein schöner Rückblick auf die erlebte Jugendbegegnung geben. Wichtig ist, dass alle Begriffe häufig und etwa gleich oft vorkommen. Sie dürfen nicht durch Pronomen ersetzt werden, auch wenn es nicht dem normalen Sprachfluss entspricht.

Gesichtsyoga

Ziel: Energizer

Material: Kamera

Teilnehmende: keine Beschränkung, bei sehr großen Gruppen leitet nur ein Teil der Teilnehmenden eine Bewegung an.

Zeit: 10-15 Minuten

Ablauf: Der/die Sprachanimateur/-in bittet die Teilnehmenden die Galerieansicht einzustellen und das Mikrofon einzuschalten. Optional kann zur Untermalung entspannende Musik im Hintergrund (Teilen des Computertons) abgespielt werden. Vor Beginn der Übung teilt der/die Sprachanimateur/-in eine Liste mit Namen für die Reihenfolge des Gesichtsyogas im Chat.

Der/die Sprachanimateur/-in startet mit der Auswahl eines Gesichtsteils (z.B. de Ohren), das alle Teilnehmenden nun gleichzeitig massieren. Dabei wird zu Beginn der ausgewählte Gesichtsteil auf der Fremdsprache benannt und von allen Teilnehmenden wiederholt. Dann wählt die nächste Person, die in der Liste im Chat angegeben ist, ein neues Gesichtsteil und benennt es. Die Teilnehmenden wiederholen den Begriff und massieren die Stelle. Dann wird weitergegeben, bis alle Teilnehmenden an der Reihe waren. Bei großen Gruppen können auch weitere Körperteile (z.B. Oberkörper, Arme, Hände etc.) für die Übung ausgewählt werden.

Weiterführende Informationen

Rückmeldungen willkommen!

Die Spiele wurden bei IJAB-Veranstaltungen erarbeitet und ausprobiert. Wir danken allen kreativen Köpfen, die daran mitgewirkt haben. Wir freuen uns auch sehr über Rückmeldungen darüber, wie sie in anderen Gruppen funktioniert haben, welche Anregungen und Änderungsvorschläge es noch dazu gibt. Und wir nehmen auch gerne weitere Anregungen für erprobte Spiele entgegen, um diese Arbeitshilfe erweitern und viele Ideen einem weiten Personenkreis zur Verfügung stellen zu können. Rückmeldungen werden erbeten an: wissing@ijab.de

Mögliche Tools zum Einsatz in der Online-Sprachanimation

Wordwall (z.B. Labyrinth, Glücksrad für Auswahl von Teilnehmenden)

<https://wordwall.net/>

Zufallsgenerator zur Bestimmung der Teilnehmenden, die an der Reihe sind

<https://zufallsgenerator.org/namen>

<http://www.ultimatesolver.com/de/zufall-gruppen>

Online-Spiele angelehnt an den Typ Montagsmaler

<https://garticphone.com/de>

<https://skribbl.io/>

Links zu Sprachanimation online & online Jugendbegegnungen

- [Sprachanimation online](#) (Interkulturelles Netzwerk e.V. et al.)
- [Szenarien für Online-Austauschprojekte](#) (DPJW)
- [Meet – join – connect! Digitale Tools für die Praxis internationaler Jugendarbeit](#) (IJAB)
- [Arbeitshilfe Virtuelle Internationale Jugendbegegnungen organisieren](#) (IJAB)
- [Aktivitäten für Online-Begegnungen](#) (Tandem)

- [DINA.international – Die digitale Begegnungsplattform der Internationalen Jugendarbeit](#)
- [Leitfaden für Dolmetschung bei Online-Veranstaltungen](#) (IJAB)
- [Youth Work Translator](#) (Online-Wörterbuch Kinder- und Jugendhilfe / Internationale Jugendarbeit Deutsch, Chinesisch, Englisch, Französisch, Griechisch)
- Evangelische Jugend in Bayern: „Merkposten für internationale Onlinebegegnungen“: <https://www.ejb.de/aktuelles/internationale-jugendbegegnungen-online>
- Clémence Bosselut, Frederike von Geisau und Christian Pfliegel: „Handbuch für digitale Bildungsformate“: <https://zukunfftueralle.jetzt/wp-content/uploads/2020/08/Handbuch-digitale-Bildungsformate.pdf>
- ICJA: "Global? – Globales Lernen Digital“: https://www.icja.de/fileadmin/Daten/Servicebereich/Downloads/ICJA_Leitfaden_Global_Globales_Lernen_Digital_2021.pdf

Impressum

Die „Arbeitshilfe Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“ wurde zusammengestellt von:

IJAB –

Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Godesberger Allee 142-148

53175 Bonn

Telefon: 0228 9506-0

Fax: 0228 9506-199

E-Mail: info@ijab.de

Internet: <http://www.ijab.de>

Stand: 7.07.2021

Verantwortlich: Marie-Luise Dreber

Redaktion und Ansprechpartnerin: Bettina Wissing (wissing@ijab.de)

Mitwirkung: Teilnehmende der AG Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch, Katharina Nordhaus, Steffen Spandler.

Vorlagengestaltung: <http://www.blickpunkt.x.de>, Köln

Im Internet nachzulesen unter: <https://ijab.de/angebote-fuer-die-praxis/kompetenzstelle-sprache>

Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz.

Die zusammengestellten Informationen wurden nach bestem Wissen recherchiert. Sie erheben keinen Anspruch auf Richtigkeit und Vollständigkeit. Hinweise, Änderungs- und Ergänzungsvorschläge nimmt die Redaktion gerne entgegen.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend