



Сундук [sunduk]

Das Handbuch zur
»Schatzkiste Russland«

Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch

Eine Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Freien und Hansestadt Hamburg, der Robert Bosch Stiftung und des Ost-Ausschusses der Deutschen Wirtschaft

Inhalt

	Einleitung	03
	Bevor es los geht: Nutzungshinweise	03
01	Spiele	04
	Russland-Twister	
	Die Russlandreise	
	»Vielfalt Russland«-Memo	
	Quartett	
	MemorИrpa	
	Cult Stories	
02	Materialien für ein Russlandfeeling	15
	Samowar	
	Birkendose	
	Blumentuch	
	Matrjoschka	
	Handpuppe Mischka	
	Flagge	
03	Publikationen	21
	Liederbuch: ТОЧТОНАДО	
	Sprachanimation	
	Glasok – Reisebegleiter	
	Fadenspiele	
04	Materialien zum Verbleib	23

Einleitung

Im neuen Look und komplett überarbeitet steht Ihnen nun die neue „Sunduk – Schatzkiste Russland“ zur Ausleihe zur Verfügung.

Ob zur Vorbereitung auf eine Jugendbegegnung, bei einer Sprachwahlveranstaltung, einem Tag der offenen Tür oder einem Thementag, wir unterstützen Sie mit unseren Materialien gern dabei, jungen Menschen einen nachhaltigen Zugang zu Russland und der russischen Sprache zu ermöglichen.

Mit den großformatigen Spielen in der Schatzkiste werden die Teilnehmenden dazu eingeladen, das größte Land der Erde, seine Bewohner und deren Leben

interaktiv und mit viel Freude kennen zu lernen. Dabei entsteht auch ein erster und Kontakt zur russischen Sprache sowie den kyrillischen Buchstaben.

In der vorliegenden Handreichung finden Sie einen Überblick über die einzelnen Materialien sowie Anregungen, wie diese zum Einsatz kommen können, um Russland in seiner Vielfalt und mit allen Sinnen zu entdecken.

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, dass die Schatzkiste von einer Person aus unserem Team Drusja begleitet wird. Mithilfe von Sprachanimation und den Materialien in der Kiste vermittelt sie die Inhalte auf spielerische Art.

Bevor es los geht: Nutzungshinweise

Damit unsere Schatzkiste so lange wie möglich unbeschadet durch Deutschland reisen kann und auch nachfolgenden Gruppen in vollem Umfang zur Verfügung steht, bitten wir um Folgendes:

- Die Twisterplane nicht mit Schuhen betreten.
- Den Untergrund reinigen, bevor die Twisterplane oder die Memoplatten ausgelegt werden.

- Die Materialien nach der Nutzung reinigen.
- Nichts mit Klebestreifen bekleben.
- Nichts mit Stiften beschreiben.
- Beim Packen auf Vollständigkeit achten.
- Sollten Materialien fehlen oder beschädigt sein, informieren Sie uns bitte.

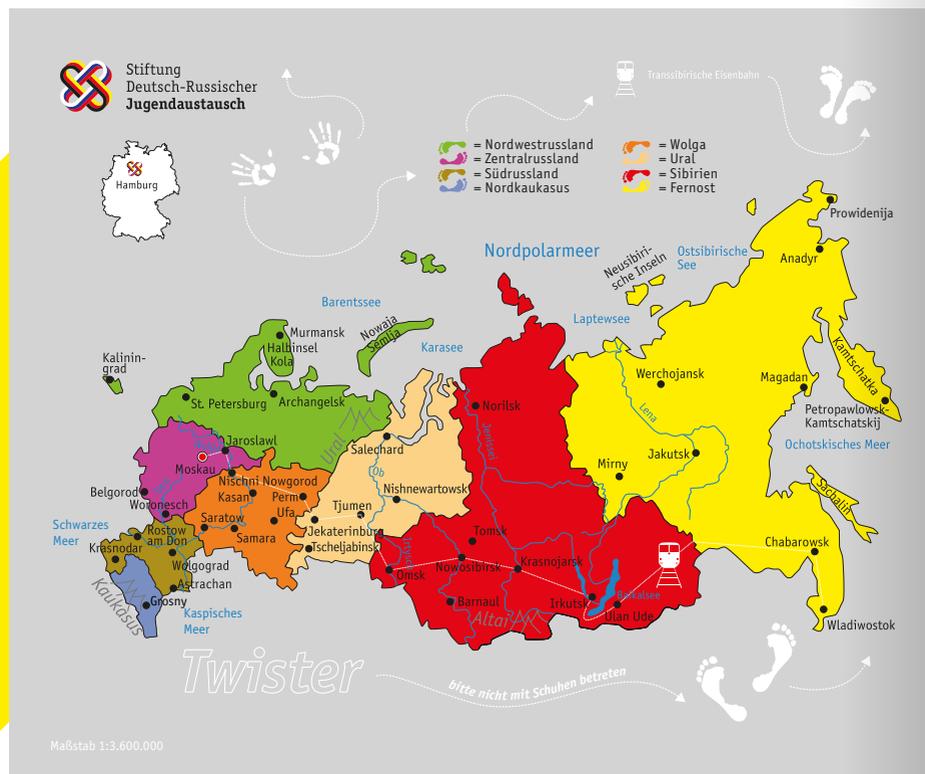
Spiele

01

Sprachpraxis mal anders: Spielerisch durch Russland reisen, dabei Wissen über Land und Leute erhalten und die kyrillischen Buchstaben sowie erste Russischvokabeln kennen lernen?

Die Geheimnisse russischer Städte lüften und historischen sowie heutigen deutsch-russischen Verbindungen nachgehen? Das alles ist spielend innerhalb einer Stunde möglich. Die Materialien und Methoden der Stiftung DRJA vermitteln Sprache und Wissen interaktiv und sorgen für eine Russlanderfahrung, die garantiert Eindruck hinterlässt.

Russland-Twister



Mit rund 17.000 km² ist Russland das größte Land der Erde. Doch Zahlen allein können diese Weite nicht vermitteln. Dafür gibt es den Russland-Twister, mit dem die Teilnehmenden auf Entdeckungstour durch Russlands Städte und Regionen gehen. Dabei ist viel Flexibilität gefragt. Ohne umzufallen müssen die Spielenden versuchen, mit ihren Händen und Füßen die großen Distanzen zwischen den Städten zu überbrücken.

ANZAHL DER MITSPIELENDEN

Der Russland-Twister eignet sich optimal für 3–6 Mitspielende. Zusätzlich werden ein oder zwei Personen benötigt, die die Spielleitung übernehmen und die Drehscheiben bedienen.

SPIELABLAUF

Die Teilnehmenden suchen sich alle eine Stadt, in der sie starten wollen, und stellen sich dort mit beiden Füßen auf.

HANDHABUNG



Vor jeder Runde entscheidet die Spielleitung, welcher Fuß oder welche Hand gesetzt werden soll. Dann nimmt sie die Drehscheiben zur Hand. Diese sind in »inneres« und »äußeres« Russland unterteilt. Auf der rot-beigen Drehscheibe finden sich die Städte des »inneren« Russlands im Ural und in Sibirien und auf der bunten Drehscheibe die Städte im »äußeren« Teil Russlands, also in Nordwestrussland, Zentralrussland, Südrussland sowie in Fernost.

Die 7,5 m² große Twisterplane wird auf dem zuvor gereinigten Fußboden ausgelegt und die Teilnehmenden ziehen zum Spielen ihre Schuhe aus. Nach der Nutzung wird die Plane mit einem feuchten Lappen gereinigt.

Die Drehscheiben werden immer im Wechsel von Spielrunde zu Spielrunde eingesetzt, damit die zu erreichende Distanz nicht zu groß wird. Wohin die Reise mit Hand oder Fuß geht, wird durch das Drehen an einer der beiden Drehscheiben bestimmt. Die Spielenden bewegen sich so der Reihe nach mit beiden Händen und Füßen auf der Karte. Wer das Gleichgewicht verliert oder mit dem Knie oder Ellenbogen die Matte berührt, scheidet aus.

SPIELVARIANTEN

Der Joker: Treffen zwei Mitspielende in einer Stadt aufeinander, darf sich die anreisende Person eine Runde ausruhen, indem sie sich aufrecht mit beiden Beinen in diese Stadt stellt.

Für zwei Spielende: Eine Person übernimmt die Drehscheibe, auf der die Städte des »inneren« Teils abgebildet sind. Die zweite Person startet in Ulan-Ude und muss nun versuchen, eine Stadt am Nordpolarmeer zu erreichen.

Für kleine Mitspielende: Zwei Personen spielen als Team zusammen. Sie fassen sich an einer Hand und müssen – ohne die Hand des Partners oder der Partnerin los zu lassen – ausschließlich mit den Füßen versuchen, die Städte zu erreichen.

Für Fortgeschrittene: Die Spielenden müssen sich immer mit mindestens einer Hand oder einem Fuß sowohl im »inneren« als auch im »äußeren« Russland bewegen.

ALTERNATIVE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN

Für jüngere Teilnehmende ist das »Städte-Suchspiel« gut geeignet: Es wird an einer der beiden Scheiben gedreht. Die angezeigte Stadt muss so schnell wie möglich von den Teilnehmenden auf der Twister-Karte gefunden werden.



Teilnehmende mit Russischkenntnissen können Fortbewegungsverben einüben: Eine Person startet beispielsweise in Moskau und möchte Prowidenija erreichen. Dafür passiert sie alle Städte, die auf dem Weg liegen. Nach jeder erreichten Stadt wechselt sie das Fortbewegungsmittel. Beispiel: «Я поеду на поезде в Нижний Новгород. Из Нижнего Новгорода я иду пешком в Перм, и.т.д.» (Mit dem Zug fahre ich nach Nischnij Nowgorod. Von Nischnij Nowgorod laufe ich zu Fuß nach Perm.)

Zum Entschlüsseln der kyrillischen Buchstaben und für einen landeskundlichen Input kann der Twister mit der »Russlandreise« kombiniert werden.

Die Russlandreise



Anhand von 15 Städtekarten lädt die Russlandreise zum Entschlüsseln der kyrillischen Buchstaben ein, gibt einen ersten Eindruck von den unterschiedlichen Regionen Russlands und vermittelt spannende landeskundliche Fakten.

HANDHABUNG

Die Bilder bitte nicht auf dem Boden auslegen oder mit Schuhen betreten und gegebenenfalls nach dem Gebrauch reinigen.

ANZAHL DER MITSPIELENDEN

Die Russlandreise kann sehr flexibel eingesetzt werden und eignet sich für 5 bis 50 Personen.

SPIELABLAUF

Je nach Gruppengröße können die Teilnehmenden einzeln spielen oder sich in bis zu 15 Kleingruppen zusammenfinden. Jede Gruppe oder Einzelperson erhält ein Städtebild. Um welche Stadt es sich dabei handelt, steht nur auf Russisch auf den Karten. Auf der Rückseite befindet sich eine kurze Beschreibung zu der Stadt bzw. der Sehenswürdigkeit auf der Vorderseite, ohne jedoch den Namen der Stadt zu verraten.

Aufgabe ist es nun, herauszufinden, um welche Stadt es sich handelt und wo sie sich in Russland befindet. Alle 15 Orte sind in deutscher Schreibweise auf dem Russland-Twister verzeichnet.

Als Hilfe zum Entschlüsseln der Buchstaben können die in der Box enthaltenen Flyer »Entdecke Russland« oder das Alphabetplakat genutzt werden.

Um auf Russlandreise zu gehen, stellen sich die Kleingruppen oder Einzelpersonen entsprechend der Lage ihrer Städte auf dem Russland-Twister auf (Bitte ohne Schuhe auf den Twister!). Anschließend besucht die Spielleitung die Orte und deren Sehenswürdigkeiten, die jeweils kurz von den Teilnehmenden vorgestellt werden.



SPIELVARIANTEN

Für Kreative mit Zeit: Um ihre Stadt vorzustellen, überlegen sich die Kleingruppen ein Standbild zur Sehenswürdigkeit oder den Informationen auf ihrer Karte und präsentieren es den anderen Teilnehmenden. Es darf gern geraten werden, was die Stadtbilder bedeuten.

Für Wettbewerbsbegeisterte: Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team erhält sieben Städtekarten. Das Team, welches zuerst alle Städtenamen entschlüsselt und deren Lage auf dem Russland-Twister findet, gewinnt.

ALTERNATIVE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN

Zum Einstieg ins Thema: Die Karten können als Dekoration im Raum aufgestellt werden. Da viele Motive der »Russlandreise« nicht dem üblichen Bild entsprechen, das viele von Russland im Kopf haben, werden die Städtekarten schnell Interesse wecken und bieten damit einen guten Einstieg ins Thema »Russland entdecken«.

»Vielfalt Russland«-Memo



Begriffe aus dem täglichen Leben lernen und erfahren, wie vielfältig und abwechslungsreich die russische Kultur ist – dafür ist das »Vielfalt Russland«-Memo bestens geeignet. Das besondere an dem Memo ist, dass die Paare nicht aufgrund gleicher Bilder zusammen passen. Stattdessen zeigen die Paare zwei unterschiedliche Bilder zu einem Thema, z.B. von einer Familie in der Großstadt und einer Familie der naturverbundenen Nenzen oder vom Sommer und Winter am Baikalsee. Identische kleine Icons links oben in der Ecke auf den Kartenpaaren helfen, die unterschiedlichen Bilder trotz der vielen Facetten des russischen Alltags sicher zuzuordnen.

Das Memo ist damit auch ein optimaler Einstieg in die Vorbereitung auf die erste Russlandreise.

HANDHABUNG

Das »Vielfalt Russland«-Memo besteht aus 16 Kartenpaaren, was insgesamt 32 Platten entspricht. Bei Verwendung aller Platten wird eine Fläche von ca. 10 m² benötigt. Vor dem Spielen bitte den Boden fegen und nicht auf die Platten treten. Beim Auslegen empfiehlt es sich daher, einen Zwischenraum von etwa 30 cm zwischen den Platten zu lassen, damit die Spielenden problemlos auf dem Spielfeld umherlaufen können.

ANZAHL DER MITSPIELENDE

Die Nutzung des »Vielfalt Russland«-Memos kann flexibel an die Gruppe angepasst werden. Bei zwei bis sechs Mitspielenden spielt jeder gegen jeden. Sollten es mehr Teilnehmende sein, können kleinen Teams gebildet werden, die gemeinsam nach den Kartenpaaren suchen und gegen die anderen Teams spielen.

SPIELABLAUF

Für das »Vielfalt Russland«-Memo bieten sich die üblichen Memory-Regeln an, bei dem die Karten gut gemischt und verdeckt ausgelegt werden. Durch das Umdrehen von jeweils zwei Karten suchen die Teilnehmenden abwechselnd nach den Kartenpaaren. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Es gewinnt die Person oder die Kleingruppe, die am Schluss die meisten Paare gesammelt hat.



immer zwei Personen bitten, ihre Karte zu zeigen und zu benennen, was darauf steht. Ist ein Kartenpaar gefunden, können die beiden, die nun keine Karte mehr halten müssen, bei der weiteren Suche unterstützen.



ALTERNATIVE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN

Für jüngere Teilnehmende werden die Karten mit blauem Rand und russischer Beschriftung im Raum verteilt, ggf. auch versteckt. Die Teilnehmenden bekommen jeweils eine der Karten mit gelbem Rand und Beschriftung auf Deutsch. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die passende Partnerkarte im Raum zu finden.

Wortduell: Beschreibung siehe Blumentuch bei landeskundlichen Materialien.

SPIELVARIANTEN

Große Gruppen von bis zu 34 Teilnehmenden können das »Vielfalt Russland«-Memo als »lebendiges Memory« nutzen. Dafür werden die Karten nicht auf dem Boden ausgelegt, sondern an die Teilnehmenden verteilt, die immer eine Platte verdeckt vor ihrem Körper halten. Zwei Teilnehmende ohne Karte versuchen nun die Paare zu finden, indem sie abwechselnd

Quartett



Seit jeher besteht ein reger Austausch zwischen Deutschland und Russland. Das Quartett »Deutsch-Russische Grenzgänger« stellt dabei einige der bekanntesten Persönlichkeiten vor, die sich im russischen und deutschen Kontext bewegen oder bewegt haben. Das Quartett besteht aus acht verschiedenen Gesellschaftsbereichen, in denen jeweils zwei deutsche und zwei russische Persönlichkeiten vorgestellt werden.

SPIELABLAUF

Wie bei einem klassischen Quartett besteht das Spiel aus 32 Spielkarten. Jeweils vier Karten ergeben dabei immer eins von acht Quartetten.

Bei drei oder mehr Spielenden:

Alle Karten werden zu Beginn des Spiels verdeckt ausgeteilt. Dabei erhalten einige Mitspielende eventuell eine Karte mehr

als andere. Eine Person beginnt, indem sie eine andere Person nach einer Karte fragt, die ihr selbst zur Bildung eines Quartetts fehlt. Wenn die befragte Person die gesuchte Karte hat, muss sie diese abgeben. Wer an der Reihe ist, darf so lange weiter fragen, bis die angesprochene Person eine gewünschte Karte nicht besitzt. Dann versucht die nächste Person ihr Glück. Sie darf nun ihrerseits jemanden nach Karten fragen.

Wer ein vollständiges Quartett gesammelt hat, legt es offen vor sich auf den Tisch. Wer keine Karten mehr in der Hand hat, scheidet aus dem Spiel aus.

Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Quartette sammeln konnte.

Für zwei Mitspielende: Beide bekommen zu Beginn zehn Karten ausgeteilt. Die anderen Karten werden auf einem Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Ist die befragte Person nicht im Besitz der gewünschten Karte, kann die fragende Person stattdessen eine Karte vom Stapel nehmen. Damit ist die zweite Person mit Fragen an der Reihe.

SPIELVARIANTEN

Für Teilnehmende mit gutem

Gedächtnis: Das Quartett läuft über zwei Runden. In der ersten wird die klassische Variante gespielt, bei der sich die Teilnehmenden auch mit den Informationen über die Persönlichkeiten vertraut machen können. In der zweiten Runde bekommt dann nur noch eine Karte, wer zu der gewünschten Persönlichkeit auch eine Information aus der Beschreibung nennen kann.

ALTERNATIVE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN

»Wer bin ich?«-Spiel: Alle Teilnehmenden erhalten eine Karte, die sie selbst aber nicht sehen dürfen. Sie können sich die Karte z.B. vor die Stirn halten oder die Karte wird auf dem Rücken befestigt. Durch Ja- und Nein-Fragen an die Gruppe, müssen die Teilnehmenden herausfinden, welche Person aus dem Quartett sie »sind«. Lautet die Antwort »nein«, ist die nächste Person an der Reihe. Bei »ja« darf weitergefragt werden. Gewonnen hat, wer zuerst herausfindet, welche Person auf der eigenen Karte abgebildet ist.

Grenzgängerquiz: Es werden zwei oder mehr Teams gebildet. Die Spielleitung liest dann den Text auf den Karten vor, ohne jedoch den Namen der Persönlichkeit zu nennen. Die Teams müssen so schnell wie möglich versuchen zu erraten, welche Person gemeint ist. Das Team, das die meisten Personen errät, gewinnt.

Kleine Dialoge auf Russisch: Wer an der Reihe ist, muss die Mitspielenden auf Russisch nach der gewünschten Karte fragen: »У тебя есть...?« [U tibja jest...?] (Hast du...?)



МеморИгра



»Kannst du mir helfen?«, »Wie geht es dir?«, »Sprichst du...?«, manche Sätze sind das A&O für ein gelungenes Kennenlernen und einen fruchtbaren Austausch. Eine Auswahl dieser Lebensretter vermitteln die 20 deutsch-russischen Kartenpaare des MemorИгра.

HANDHABUNG

Mit einer Kartengröße von 15x15 cm eignet sich das MemorИгра nur bedingt als Tischmemory. Die Karten sollten möglichst nicht auf dem Boden ausgelegt werden. Besonders gut eignet sich das MemorИгра für die Spielvariante »Lebendiges Memory«, die bei dem »Vielfalt Russland«-Memo unter dem Stichpunkt »Für große Gruppen« erklärt wird.

ANZAHL DER TEILNEHMENDEN

Für die Spielvariante als »Lebendiges Memory« können zwischen 24 und 42 Teilnehmende mitspielen.

SPIELABLAUF

Die Teilnehmenden erhalten alle jeweils eine Karte, die sie verdeckt vor ihrem Körper halten. Zwei Teilnehmende ohne Karte versuchen nun die Paare zu finden, indem sie abwechselnd immer zwei Personen bitten, ihre Karte zu zeigen und zu benennen, was darauf steht. Ist ein Kartenpaar gefunden, können die beiden, die nun keine Karte mehr halten müssen, bei der weiteren Suche unterstützen.

ALTERNATIVE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN

Zur Bildung von 2er-Teams werden entsprechend der Gruppengröße Kartenpaare abgezählt und an die Teilnehmenden verteilt. Die Personen, deren Karten ein Paar ergibt, bilden dann jeweils ein Team.

Wortduell: Beschreibung siehe Blumentuch bei landeskundlichen Materialien.

Cult Stories sind noch in Arbeit, ab Frühjahr 2020 dabei



Auf dem Weg zur Arbeit bekommt ein Mann von allen Seiten Geld gereicht. Warum bloß? Diese oder andere kuriose Situationen können einem in Russland oder in Deutschland begegnen.

Die »Cult Stories« beschreiben kleine Momente, die Einblicke in den Alltag in Russland und Deutschland jenseits von Stereotypen geben, sich aber ohne kulturelles Hintergrundwissen nicht sofort erschließen.

ANZAHL DER MITSPIELENDEN

Das Erraten der rätselhaften Situationen macht in geselliger Runde am meisten Spaß. Dadurch eignen sich die Cult Stories sowohl für kleine als auch für große Gruppen.

SPIELABLAUF

Die Karten werden mit der Geschichten-Seite nach oben gestapelt. Eine zuvor bestimmte Spielleitung liest die rätselhafte Situation auf der obersten Karte vor. Nur sie darf jetzt die Erklärung dazu auf der Rückseite lesen und kann dann die Fragen der anderen Teilnehmenden beantworten. Die Fragen müssen mit JA oder NEIN beantwortet werden können.

Eine Raterunde ist zu Ende, wenn die gegebene Situation genau beschrieben wurde.

Materialien für ein Russlandfeeling

02

Manchmal reichen Worte allein nicht aus. Gerade jüngere Teilnehmende freuen sich über Spielfreunde zum »Anfassen«.

Deshalb gehören auch Mischka der Bär und die berühmte Matrjoschka zur Ausstattung der Schatzkiste. Diese und weitere Deko-Materialien können offen im Raum drapiert einen ersten optischen Einstieg ins Thema Russland bieten. Darüber hinaus gibt es weitere vielfältige Einsatzmöglichkeiten.



EINSATZ ALLER DEKO-MATERIALIEN

Für Gefühlvolle: Bevor die Teilnehmenden die Gegenstände sehen, sollen sie diese mit geschlossenen Augen ertasten und raten, was sie in Händen halten. Dafür können z.B. die Materialien in der

Schatzkiste belassen werden, in die die Teilnehmenden dann hereingreifen dürfen. Alternativ können die Deko-Materialien auch unter dem großen bunten Blumentuch versteckt werden.

Samowar



Der Samowar ist der Inbegriff russischer Gastlichkeit. Auch wenn im modernen Russland der Wasserkocher die Funktion des Samowars ersetzt, bleibt er der traditionelle Mittelpunkt der russischen Teezeremonie. Dabei wird im Samowar Wasser erhitzt und warm gehalten. In einer kleinen Kanne wird ein kräftiges Konzentrat aus schwarzem Tee aufgegossen.

Verdünt mit dem heißen Wasser aus dem Samowar und einem Löffel »Warenije« (in Zucker eingekochte Früchte) kann dann der russische Tee genossen werden. Da Samoware beim Wasserkochen ganz unterschiedlich klingen können, nahm man früher an, dass jeder Samowar seine eigene Seele besitze.

HANDHABUNG UND EINSATZMÖGLICHKEIT

Der in der Box enthaltene Samowar ist funktionstüchtig und kann zum Erhitzen von Wasser genutzt werden. Die kleine Kanne ist für das Teekonzentrat gedacht. Hinweis: (Russischer) Tee sowie Teegläser oder Tassen sind nicht in der Schatzkiste enthalten.

Nach dem Gebrauch bitte von Kalkspuren bereinigen und vollständig ausgetrocknet zurück in die Schatzkiste packen.

Birkendose



Allgegenwärtig in russischen Wäldern ist die Birke, aus deren flexibler Rinde traditionell kunstvoll verzierte Dosen, Schmuck und sogar Boote oder Sandalen hergestellt wurden. Heute wird das alte Handwerk vor allem von all jenen wiederentdeckt, die sich für Nachhaltigkeit und natürliche Alternativen zu Plastik interessieren. Denn die Rinde kann von den Bäumen geerntet werden, ohne diese zu zerstören. Und Dosen aus Birkenrinde sehen nicht nur schön aus,

sondern eignen sich auch hervorragend für die Aufbewahrung von Lebensmitteln. Die Rinde ist wasserabweisend und gleichzeitig luftdurchlässig. Sie wirkt antibakteriell und enthält keinerlei Schadstoffe.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Losglück: Die Dose kann zum Ziehen von Zetteln verwendet werden, wie zum Beispiel beim »Familienspiel« zur Gruppenbildung (siehe Sprachanimationshandbuch).

Für Naschkatzen kann die Dose mit russischen Süßigkeiten befüllt werden, um auch einen geschmacklichen Eindruck von Russland zu ermöglichen.

Vokabeltraining: Gut geeignet ist die Dose als Gegenstand für das Spiel »Was ist das« / »Что это?« [Schtó äto] (Siehe Handpuppe Mischka).

Blumentuch

Die Blumen Russlands auf deinen Schultern: Mitte des 19. Jahrhunderts wurden in der Stadt Pawlowo Posad nahe Moskau die ersten Wolltücher mit blumenähnlichen Mustern gefertigt und dienten vor allem älteren Frauen als Kopftuch. Inzwischen sind sie aber als Halstuch zum farbenfrohen Must-have der jüngeren Generation und zum beliebten Mitbringsel aus Russland geworden.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Wortduell: Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, von denen jedes Team die Hälfte der »Vielfalt-Russland«-Memoplatten oder der deutschen MemorIrpa-Karten erhält und pro Spielrunde unbeachtet vom anderen Team immer eine Platte auswählt. Zwei Personen halten nun das große Blumentuch, so dass jeweils ein Vertreter oder eine Vertreterin aus jedem Team mit einer der Memoplatten in der Hand hinter dem Tuch Platz nehmen kann, ohne die jeweils andere

Person zu sehen. Sobald das Tuch nach unten geht, versuchen die beiden so schnell wie möglich den Begriff auf der Platte des anderen zu nennen. Wer als erstes das richtige russische Wort nennt, zieht den Verlierer oder die Verliererin zu sich ins Team.

Hinweis: Wer eine Platte mit blauem Rand und russischer Beschriftung in der Hand hält, sollte die Schrift mit der Hand zu halten, um es dem Gegenüber nicht zu einfach zu machen.

Fotobox: Drapiert als Hals- oder Kopftuch können sich die Teilnehmenden gegenseitig mit dem Blumentuch fotografieren. Wer möchte, kann auch weitere landeskundliche Gegenstände dazu nehmen. Wer sein Bild anschließend in sozialen Netzwerken posten möchte, kann es mit den Hashtags #RusslandAktionstag und #StiftungDRJA versehen.

Matrjoschka



Ende des 19. Jahrhunderts als Spielzeug für Kinder entstanden, zählen die ineinander stapelbaren Matrjoschka-Puppen heute zu den wichtigsten kunsthandwerklichen Produkten Russlands. Je nach Region, in der sie noch heute von Hand gefertigt und bemalt werden, unterscheidet man zwischen verschiedenen Stilen. In der klassischen Variante tragen sie aber alle eine russischer Tracht mit Kopftuch und haben runde Kulleraugen, rote Bäckchen und ein freundliches Lächeln. Die Bezeichnung Matrjoschka stammt von dem lateinischen Wort »mater« für Mutter

Handpuppe Mischka



ab und symbolisiert das traditionelle bäuerliche Leben in Russland. Seit Ende des 20. Jahrhunderts hat die Matrjoschka aber den Sprung in die Moderne gewagt und zeigt sich inzwischen z.B. auch als Tierfamilie oder Präsidenten-Aufreihung.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Losglück: Die Matrjoschka kann zum Ziehen von Zetteln verwendet werden, wie zum Beispiel beim »Familienspiel« zur Gruppenbildung (siehe Sprachanimationshandbuch).

Für Naschkatzen können die Matrjoschka-Figuren mit russischen Süßigkeiten befüllt werden, um auch einen geschmacklichen Eindruck von Russland zu ermöglichen.

Vokabeltraining: Gut geeignet ist die Matrjoschka auch als Gegenstand für das Spiel »Was ist das« / »Что это?« [Schto äto] (Siehe Handpuppe Mischka)

Mütterchen Russland und der russische Bär sind Russlands Nationalallegorien. Dabei verkörpert der Bär vor allem die geografische Größe und die Stärke Russlands. Er wurde auch als Maskottchen für die Olympischen Sommerspiele 1980 in Moskau verwendet oder ist als Wappentier wiederzufinden. Jüngeren Generationen ist er aus der Serie »Mascha und der Bär« bekannt, die sich mittlerweile auch in Deutschland großer Beliebtheit erfreut.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Fliegender Vokabelbär: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf und werfen sich Mischka, kombiniert mit einer zuvor erlernten russischen Vokabel, zu. Diese Methode bietet sich zum Beispiel nach dem »Begrüßungssalat-Spiel« (siehe Sprachanimationsbroschüre) an, um die neuen Phrasen zu wiederholen.

Kreisenspiel: Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Mit dem Ausspruch »привет« [priwjet] (Hallo) wird Mischka an die Person auf der rechten Seite weitergegeben. Indem die angesprochene Person eine Hand hebt und »пока« [paka] (Tschüss) sagt, kann Mischka jedoch auch nicht angenommen werden. Dann wandert Mischka mit »привет« [priwjet] in die entgegengesetzte Richtung.

Als dritte Option kann Mischka auch mehrere Personen überspringen, indem er mit dem Ausruf »добрый день« [dobryj djen] (Guten Tag) weiter entfernten Teilnehmenden zugeworfen wird. Anschließend geht es dann wieder rechts herum weiter. Natürlich können auch andere Vokabeln als Kommandos genutzt werden, wenn diese inhaltlich besser passen.

»Что это?« [schto äto] (Was ist das?)

mit Mischka und Matrjoschka: Die Teilnehmenden stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung gibt Mischka mit den Worten »Это мишка« [äto mischka] (Das ist ein Bärchen) an die Person links von ihr weiter. Die Matrjoschka übergibt sie an die Person rechts und sagt dabei: »Это матрёшка« [äto matrjoschka] (Das ist eine Matrjoschka).

Die angesprochenen Personen dürfen die Gegenstände jedoch nicht unmittelbar weitergeben, sondern müssen zurückfragen: »Что это?« [schto äto] (Was ist das?). Darauf antwortet die Spielleitung nach links: »Это мишка!« [äto mischka] – nach rechts: »Это матрёшка!« [äto matrjoschka].

Jetzt dürfen die Gegenstände mit der Beschreibung (»Это мишка!« bzw. »Это матрёшка!«) an die nächste Person im Kreis weiter wandern. Wer Mischka oder Matrjoschka erhält, muss erneut nachfragen: »Что это?« [schto äto]. Wichtig ist, dass die Person, die den Gegenstand übergeben hat, nicht unmittelbar antwortet, sondern die Frage »Что это?« [schto äto] bis zur Spielleitung zurückgibt.

Die Antwort der Spielleitung wird dann wieder bis zu der Person zurückgegeben, die gerade den Gegenstand in der Hand hält. So gehen beide Gegenstände einmal reihum, wobei es besonders schwierig wird, wenn die Gegenstände sich kreuzen.

Flagge

Inspiziert durch die niederländische Trikolore führte Zar Peter der Große Weiß, Blau und Rot als offizielle Farben der russischen Handelsflagge ein, die später auch die Staatsflagge werden sollte. Es heißt, dass die Anordnung der Streifen der früheren Vorstellung vom Aufbau der Welt nachempfunden wäre: Der rote Streifen für die physikalische, der blaue für die himmlische und der weiße Streifen für die göttliche Welt. Eine weitere, heute gängigere Interpretation besagt, dass Weiß Glaube und Edelmut, Blau Hoffnung und Ehrlichkeit und Rot Liebe und Tapferkeit symbolisieren sollen.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Fotobox: Die Flagge kann als Accessoire für Erinnerungsfotos vom Russland-Aktionstag genutzt werden. Beschreibung siehe auch »Blumentuch«.

Bild unten: Sprachanimation mit Spielesammlung, Materialbeilage, Broschüre zu den Methoden.



Publikationen

03

Liederbuch: ТОЧТОНАДО [Toschtonada] (mit Karaoke-DVD)



Zu dem Liederbuch gehört eine Karaoke-DVD, die einige Lieder aus dem Buch enthält und mit der unbekannte Melodie schnell erlernt werden können.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Karaoke Wettbewerb: Die Teilnehmenden singen die Lieder in Gruppen. Eine Jury bewertet, welche Gruppe ein Lied am besten nachgesungen hat.

Das deutsch-russische Liederbuch enthält eine umfangreiche Sammlung bekannter deutscher, russischer und einiger englischer Lieder. Alle Liedtexte sind zusätzlich mit Lautschrift versehen, sodass auch Sprachkundige mitsingen können.

Für eine bilinguale Gruppe eignet sich das Lied »Bruder Jakob«, da der Kanon in beiden Ländern bekannt ist und es sowohl eine deutsche als auch eine russische Sprachversion gibt, die kombiniert werden können.

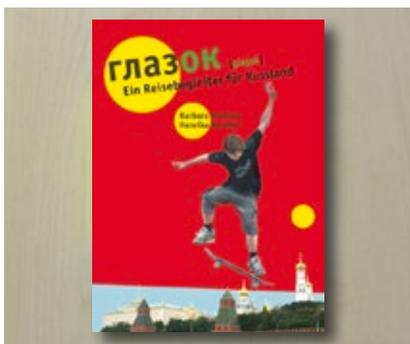
Sprachanimation

Die Methode der Sprachanimation weckt auf spielerische Weise die Neugier auf eine neue Sprache und baut gleichzeitig etwaige Hemmungen vor dem Erwerb dieser Sprache ab, weil die gemeinsame Aktion in der Gruppe im Vordergrund steht. Die Publikation besteht aus einer umfangreichen Spielesammlung, einer Materialbeilage sowie einer Broschüre, die über die Methode der Sprachanimation informiert.

Weitere gruppenpädagogische Methoden finden sich in dem Handbuch Euro-Games, eine Spiele- und Methodensammlung für internationale Jugendbegegnungen und Seminare.

Bei Aktionstagen zu Russland eignen sich die Übungen aus beiden Handbüchern sehr gut, um auf interaktive Art und Weise erste Vokabeln zu vermitteln und eine gute Stimmung in der Gruppe zu erzeugen.

Glasok – Ein Reisebegleiter für Russland

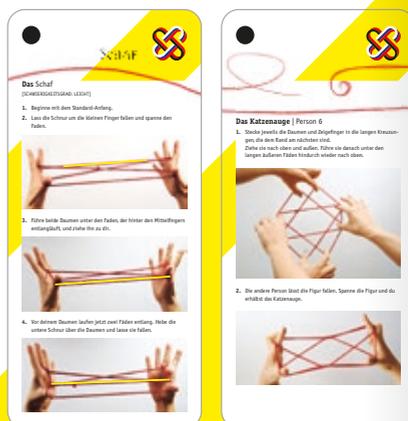


Das kleine Büchlein ist eine handliche Unterstützung beim Entdecken verschiedener Aspekte des russischen Lebens. Es gibt Einblicke in den Alltag russischer Jugendlicher sowie viele nützliche Vokabeln zu den jeweiligen Themenbereichen. Für alle, die nach einem Aktionstag mit der Schatzkiste noch mehr über Russland erfahren wollen, steht das Glasok auch als App zum kostenlosen Download zur Verfügung.

Fadenspiele



Die zweisprachige Publikation erklärt Fadenfiguren unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen. Das fördert die Geschicklichkeit und hilft den Faden der Kommunikation aufzunehmen und nicht zu verlieren – egal ob auf Deutsch oder Russisch.



Materialien zum Verbleib

04



Buttons, Postkarten, Flyer

Diese Materialien können aus der Box genommen und verteilt werden. Die Buttons bieten sich zum Beispiel als kleine Preise an. Die Postkarten sind ideal, um erste Erfahrungen mit dem kyrillischen Alphabet festzuhalten, indem beispielsweise der eigene Name darauf geschrieben wird. In den Flyern »Erlebe Dein Abenteuer« ist ein Alphabetflyer enthalten, der beim Schreiben des eigenen Namens mit kyrillischen Buchstaben helfen kann.



Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch

*Eine Initiative des Bundesministeriums für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend, der Freien und
Hansestadt Hamburg, der Robert Bosch Stiftung und
des Ost-Ausschusses der Deutschen Wirtschaft*

Kontakt

Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH

Mittelweg 117b

20149 Hamburg

Deutschland

Ansprechpartnerin

Henrike Reuther

Fon +49 (0) 40.87 88 679-16

Fax +49 (0) 40.87 88 679-20

henrike.reuther@stiftung-drja.de

www.stiftung-drja.de