

Сундук [sunduk] Schatzkiste Russland



Interesse an Russland wecken



Für die russische Sprache begeistern



Jugendaustausch fördern

Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH
Mittelweg 117 b
20149 Hamburg
Tel.: 040 /8788679-0
www.stiftung-drja.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Die Spiele	4
Russland-Twister	4
Städte-Memo	6
Quartett.....	7
Sprachspiele auf Papier.....	9
Material für ein Russlandfeeling	10
Mischka-Handpuppe.....	10
Matrjoschka.....	12
Staatsflagge	13
Samowar	13
Einsatz von Dekomaterialien allgemein	14
Musik-CDs	14
Die Publikationen der Stiftung	15
Sprachanimationshandbuch.....	15
Liederbuch: ТОЧТОНАДО (mit Karaoke-DVD)	15
Глазок [glasok] – Ein Reisebegleiter für Russland	16
С лёгким паром! – Dampfbadtradition in Russland.....	16
Praxishandbuch Wir+Мы	16
Stiftungsmagazin Dawaj.....	16
Russlandbildbände	16
„ganz Russland“ (Bildband in deutscher Sprache)	16
„Rossija“ (Bildband in russischer Sprache).....	17
Lexikon „Russland A-Z“	17
Materialien zum Verbleib/ Give-aways	17

Einleitung

Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch möchte Interesse an Russland wecken, für die russische Sprache begeistern und den Schüler- und Jugendaustausch fördern. Zu diesem Zweck wurde die Box „Sunduk – Schatzkiste Russland“ entworfen.

Mit den in der Schatzkiste enthaltenen Materialien möchte die Stiftung Multiplikatoren, Lehrkräfte und Jugendgruppenleiter unterstützen, in schulischen und außerschulischen Kontexten junge Menschen für die russische Sprache und Kultur zu begeistern. Die Box wurde für den Einsatz im Unterricht, bei Aktionstagen, bei Eltern- und Informationsabenden zur Wahl der 2./3. Fremdsprache sowie bei Vorbereitungstreffen für einen Austausch mit Russland konzipiert.

Die Box bietet informative Fakten über Russland, eine Vielzahl origineller Materialien und interaktive Spiele, die den Zugang zu Russland und der russischen Sprache erleichtern sollen.

„Mit dem Verstand allein sei Russland nicht zu begreifen“, sagte einst der russische Dichter Fjodor Tjutschew. Die vorliegende Handreichung möchte daher, neben einem Überblick über die einzelnen Materialien, Anregungen geben, wie unterschiedlich diese im Unterricht oder bei einer Jugendbegegnung zum Einsatz kommen können, um Russland spielerisch und mit allen Sinnen zu entdecken.

Seit Bestehen der Box „Sunduk – Schatzkiste Russland“ gibt es die Möglichkeit, dass die Box von einer Person aus unserem Team „Drusja“ begleitet wird. Mithilfe von Sprachanimation und den Materialien in der Box vermittelt sie Kindern und Jugendlichen Russisch auf spielerische Art. Aus diesen praktischen Erfahrungen, die unsere Teammitglieder im Laufe der Jahre bei ihrer Arbeit gesammelt haben, ist nun die vorliegende Handreichung entstanden.

Die Spiele

Russland ist weit weg und die kyrillischen Buchstaben sind schwer zu lernen? Mit den Spielen der Stiftung möchten wir gern den Gegenbeweis antreten und Jugendliche davon überzeugen, dass die russische Sprache gar nicht so kompliziert und Russland uns näher ist als auf den ersten Blick gedacht.

Russland-Twister



Russland ist das größte Land der Erde und das Russland-Twisterspiel vermittelt einen ersten Eindruck von den riesigen Dimensionen. Des Weiteren lernt man viele verschiedene Städte(-namen) kennen sowie ihre jeweilige geographische Lage.

Spielanleitung

Der Russland-Twister hat eine Größe von 3x3 m. Es bedarf daher einer großen freien Fläche, um ihn nutzen zu können.

Für 3- 6 Spieler ist er besonders gut geeignet. Je nach Anzahl der Spieler kann man aber auch Teams bilden, oder allein durch Russland reisen. Das Spielfeld ist in „inneres“ und „äußeres“ Russland eingeteilt. Es gibt daher zwei Drehscheiben: Auf der einen Drehscheibe befinden sich die Städte des „inneren“ Russlands (die im Ural und in Sibirien liegen) und auf der anderen Drehscheibe die Städte, die im „äußeren“ Teil Russlands liegen (in Nordwestrussland, Zentralrussland, Südrussland in der Wolga-Region und in Fernost).

Spielablauf

Ein oder auch zwei Teilnehmer werden zuerst als Spielleiter bestimmt. Diese spielen nicht mit, sondern drehen an der Scheibe und rufen den Namen der Stadt laut aus, auf der der Zeiger der Scheibe stehen geblieben ist. In diese Stadt darf dann ein Mitspieler mit seinen Händen oder Füßen reisen. Es geht der Reihe nach und die Spieler bewegen sich mit beiden Händen und Füßen auf der Karte. Wer als erster das Gleichgewicht verliert oder mit dem Knie oder dem Ellenbogen die Matte berührt, hat verloren.

Die Reihenfolge, ob zuerst die linke oder die rechte Hand oder der linke oder der rechte Fuß gesetzt wird, kann vor dem Spiel festgelegt oder individuell vom Spielleiter bestimmt werden.

Das Spiel kann in folgenden Positionen begonnen werden:

Jeder Mitspieler sucht sich eine beliebige Stadt als Startpunkt aus oder, bei vier Mitspielern, bieten sich folgende Städte als gute Startpositionen an: Providenija, Wladiwostok, Murmansk und Krasnodar.

Spielvarianten

1. Wer einen Mitspieler in einer Stadt antrifft, d.h. sich ein Feld mit ihm teilt, darf sich aufrecht mit beiden Beinen in diese Stadt stellen und sich eine Runde ausruhen.
2. Die Spieler müssen sich immer mit einem Körperteil (den Händen oder Füßen) im inneren Spielfeld (im „inneren“ Teil Russlands) und mit dem jeweils anderen Körperteil im äußeren Spielbereich bewegen.
3. Zwei Personen spielen als Team zusammen. Sie fassen sich an den Händen und müssen – ohne die Hände des Partners los zu lassen – ausschließlich mit den Füßen versuchen, die Städte zu erreichen. (Aufgrund der Größe des Twisters eignet sich diese Spielvariante bei kleineren Kindern besonders gut.)
4. Spielvariante für zwei Spieler: Ein Spieler dreht die Drehscheibe, auf der die Städte des „inneren“ Teils abgebildet sind. Der andere Spieler startet in Ulan Ude und muss nun versuchen, das Nordpolarmeer zu erreichen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten des Twisters



Spielbrett für das Landeskundespiel: „Pojechali – eine Reise nach Russland“

„Pojechali – eine Reise nach Russland“ ist ein Landeskundespiel, das auf der Grundfläche des Twisters gespielt werden kann. Die Reise führt von Hamburg aus über Kaliningrad sowie St. Petersburg und dann entlang der Transsibirischen Eisenbahnstrecke bis nach Wladiwostok. Voran kommt nur, wer auch einiges über Russland und die Städte entlang der Strecke weiß.

Hinweis: Die Spielanleitung befindet sich in der Box im Materialordner. Die für das Spiel benötigten Aktionskarten müssen ausgedruckt werden und stehen auf unserer Webseite zum Herunterladen bereit. Zusätzlich wird ein Würfel (am besten

eignet sich ein großer Schaumstoffwürfel) für das Spiel benötigt, der nicht in der Box enthalten ist.



„Städte Suchspiel“ (für jüngere Teilnehmer geeignet)

Es wird an einer der beiden Scheiben gedreht und die angezeigte Stadt muss so schnell wie möglich von den Teilnehmern auf der Karte (dem Twister) gefunden werden.



Fortbewegungsverben einüben

Ein Schüler startet beispielsweise in Moskau und muss Kamtschatka erreichen. Dafür muss er alle Städte, die auf seinem Weg liegen, passieren. Nach jeder erreichten Stadt muss er sein Fortbewegungsmittel wechseln. (Bsp. «Я поеду на поезде в Нижний Новгород. Из Нижнего Новгорода я иду пешком в Перм, и.т.д..»)

Hinweis: Den Twister bitte nicht mit Schuhen betreten und nach Gebrauch reinigen!

Städte-Memo



Ein erster Schritt auf dem Weg zur russischen Sprache kann das Kennenlernen des kyrillischen Alphabets sein. Hierzu bietet die Schatzkiste das Städte-Memo A – Я an.

Spielanleitung

Das große Städte-Memo besteht aus 63 Spielplatten und zum Spielen – bei Verwendung aller Platten – wird eine Fläche von ca. 20 qm benötigt.

Eine Tischversion des Memos befindet sich aber ebenfalls in der Box. Diese kann eingesetzt werden, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist.

Beim Auslegen der großen Spielplatten ist es sinnvoll, einen Zwischenraum von etwa 30cm zwischen ihnen zu lassen, damit die Spieler problemlos auf dem Spielfeld umherlaufen können, ohne auf die Spielplatten zu treten.

Hinweis: Den Boden fegen, bevor die Spielplatten ausgelegt werden und bitte nicht auf die Spielplatten treten.

Spielvarianten

1. Klassische Variante mit allen 31 Paaren.
2. Eine begrenzte Auswahl an Paaren verwenden. Die Auswahl kann dabei etwa wie folgt getroffen werden:
 - a. Städte auswählen, deren Geschichte und landeskundliche Details näher vorgestellt werden sollen.
 - b. Um speziell schwere Buchstaben vorzustellen bzw. zu erlernen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten



Städtegröße raten

Es werden zwei Teams gebildet und die Memokarten, auf denen die 10 größten Städte (siehe unten) abgebildet sind, werden jeweils an die beiden Teams verteilt. Die Teams müssen nun versuchen, die Städte (Memokarten) anhand ihrer Größe (Einwohnerzahl) in einer Reihe anzuordnen.

Lösung (Angaben in Millionen): 1. Moskau (10,51), 2. St. Petersburg (4,58); 3. Nowosibirsk (1,4), 4. Jekaterinburg 1,35, 5. Nischni Nowgorod (1,27), 6. Omsk (1,15), 7. Samara (1,134), 8. Kasan (1,130), 9. Tscheljabinsk (1,09), 10. Rostow am Don (1,04).



Partnerkarte im Raum suchen (für jüngere Teilnehmer gut geeignet)

Die Memokarten (ohne die jeweiligen passenden Partnerkarten) werden von dem Spielleiter im Raum verteilt. Anschließend werden die übriggebliebenen Karten den Teilnehmern gegeben und diese müssen nun die jeweiligen passenden Partnerkarten im Raum wiederfinden.

Quartett



Seit jeher hat es einen regen Austausch zwischen Deutschen und Russen gegeben. Das Quartett „Deutsch-Russische Grenzgänger“ stellt dabei einige der bekanntesten Persönlichkeiten vor, die sich im russischen und deutschen Kontext bewegen und bewegt haben.

Das Quartett besteht aus acht verschiedenen Gesellschaftsbereichen, in denen jeweils zwei deutsche und zwei russische Persönlichkeiten vorgestellt werden.

Spielanleitung

Das Spiel besteht aus 32 Spielkarten und acht Quartetten (d.h. aus acht Sätzen von vier zusammengehörigen Karten).

Drei oder mehr Spieler:

Die Karten werden alle zu Beginn des Spieles verdeckt ausgeteilt (u.U. erhalten dabei einige Mitspieler eine Karte mehr als andere). Ein Spieler beginnt das Spiel und fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartettes fehlt. Wenn der befragte Mitspieler die gesuchte Karte hat, so muss er sie dem Fragenden herausgeben und dieser darf ihn weiter nach einer Karte fragen, solange bis dieser die gewünschte Karte nicht besitzt. Dann ist der Befragte an der Reihe und darf nun seinerseits einen beliebigen Mitspieler nach Karten fragen. Hat ein Spieler ein vollständiges Quartett, legt er es offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel ausgeschieden. Gewonnen hat am Schluss derjenige, der die meisten Quartette gesammelt hat.

Zwei Spieler:

Jeder Spieler bekommt zehn Karten und die anderen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Hat der Gegenüber nicht die gewünschte Karte, so darf der Spieler eine vom Stapel nehmen und der andere ist mit Fragen dran.

Weitere Spielvariante

Das Quartett wird zwei Runden lang gespielt. In der 1. Runde wird die klassische Variante gespielt, in der 2. Runde bekommt man hingegen nur noch eine Karte, wenn man zu der gewünschten Karte/Person, noch ein Merkmal (z.B. Geburtsort der Person) nennen kann.

Weitere Einsatzmöglichkeiten



Personenratespiel

Jeder Mitspieler bekommt eine Karte. Der Reihe nach liest jeder den Text auf seiner Karte vor, ohne jedoch den Namen der Person zu nennen. Die anderen Mitspieler müssen dann erraten, welche Person gemeint ist.



Kleinen Dialog auf Russisch üben

Man muss die Spielpartner auf Russisch nach der Karte fragen, die man haben möchte, d.h. „У тебя есть...?“

Sprachspiele auf Papier

Die „Sprachspiele auf Papier“ sind besonders geeignet, um Jugendlichen zu zeigen, dass sie mehr über Russland wissen, als bisher gedacht, dass die kyrillischen Buchstaben gar nicht so schwer sind und dass erste russische Wörter auch ohne langes Lernen verstanden werden können. Folgende Sprachspiele sind in der Box enthalten:



Russland-Quiz I. (leichte Variante)

Auf dem Blatt sind 10 Fragen abgedruckt wie z.B. „Welche Farbe kommt nicht in der russischen Flagge vor?“ oder „Welches Tier lebt in Russland?“. Zu jeder Frage sind drei Antwortmöglichkeiten vorgegeben.



Russland-Quiz II. (schwere Variante)

Auf dem Blatt sind 12 Fragen abgedruckt und um die richtige Lösung aus den drei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten herauszufinden, bedarf es hier einiger Russlandkenntnisse. Fragen wie z.B. „Aus wie vielen Zeichen besteht das russische Alphabet?“ oder „Welcher Baum steht symbolisch für Russland?“ müssen beantwortet werden.



Russischer Buchstabensalat

Die am Rande stehenden russischen Begriffe müssen innerhalb des lateinischen Buchstabensalates gefunden werden.



Kyrillischer Buchstabensalat

Die am Rande stehenden russischen Begriffe müssen innerhalb des kyrillischen Buchstabensalates gefunden werden.



Finde den russischen Partner (besonders gut für Schüler mit geringen russischen Vorkenntnissen geeignet)

Auf dem Blatt sind deutsche und russische Wörter abgebildet und zu jedem deutschen Wort muss die russische Übersetzung gefunden werden. Dabei handelt es

sich um Lehnwörter, d.h. durch den ähnlichen Klang der Wörter und anhand der Buchstabenanzahl lassen sich die richtigen Partner finden.



Städteraten

Auf dem Blatt ist Russland mit seinen größten Städten abgebildet. Neun Städtenamen fehlen und müssen ergänzt werden.



Russisches Buchstaben-Sudoku



Malen nach Buchstaben

Die auf dem Blatt verteilten kyrillischen Buchstaben müssen in alphabetischer Reihenfolge miteinander verbunden werden. (Als Ergebnis erhält man zum Schluss die Umrisse eines Samowars.)



Matrjoschka/Zwiebeltürme zum Ausmalen

Hinweis: Die Kopiervorlagen für die Sprachspiele befinden sich in der Box im Materialordner und sind des Weiteren auch auf unserer Homepage erhältlich.

Material für ein Russlandfeeling

Die Dekomaterialien, die in der Box enthalten sind, können nicht nur als Einstimmung und zur Vermittlung eines „Russlandfeelings“ verwendet werden, sondern sind ebenfalls vielfältig spielerisch einsetzbar.

Mischka-Handpuppe



Der russische Bär ist eine nationale Personifikation Russlands. Meist wird dabei auf die (geografische) Größe Russlands angespielt. Verwendet wurde er unter anderem als Maskottchen für die Olympischen Sommerspiele 1980 in Moskau. Auch die Partei „Einiges Russland“ verwendet den Bären in ihrem Logo.

Einsatzmöglichkeiten



Vokabeln abfragen

Bsp.: Nach dem „Begrüßungssalat-Spiel“ (siehe Sprachanimationsbroschüre) stellen die Teilnehmenden sich in einem Kreis auf und Mischka muss einem anderen Teilnehmer zugeworfen werden, wobei der Wurf mit einer zuvor erlernten russischen Begrüßungsform kombiniert wird.



Kreisspiel „привет- пока- добрый день“

Mischka wird mit dem Ausspruch „привет“ an den rechten Kreisnachbarn weitergegeben. Mischka kann aber auch nicht angenommen werden, indem man eine Hand hebt und „пока“ sagt. Dann muss Mischka in die andere Richtung mit „привет“ wieder weiter- bzw. zurückgegeben werden. Des Weiteren kann Mischka auch einem Spieler, der nicht Kreisnachbar ist, mit dem Ausruf „добрый день“ zugeworfen werden. Anschließend geht es dann wieder rechtsherum weiter.



Spiel: „Что это?“

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter gibt Mischka an seinen linken Nachbarn mit den Worten „Это мишка“ weiter. Die Matrjoschka übergibt er seinem rechten Nachbarn und sagt dabei: „Это матрёшка“.



Die Empfänger der Gegenstände dürfen die Gegenstände nicht unmittelbar weitergeben, sondern müssen zurückfragen: „Что это?“. Darauf antwortet die Spielleitung nach links: „Это мишка!“ - nach rechts: „Это матрёшка!“.

Jetzt dürfen die Gegenstände mit der Beschreibung („Это мишка!“ bzw. „Это матрёшка!“) an den nächsten weitergegeben werden. Die neuen Empfänger müssen wiederum nachfragen: „Что это?“. Der Clou ist nun, dass derjenige, der den Gegenstand übergeben hat, nicht unmittelbar antworten darf, sondern die Frage „Что это?“ bis zur Spielleitung zurückgibt. Diese antwortet nun nach links: „Это мишка!“ und nach rechts: „Это матрёшка!“. Die Antwort der Spielleitung wird nun weitergegeben, bis zu dem Spieler, der gerade den Gegenstand in der Hand hält.

Der gibt nun den Gegenstand weiter mit den gleichen Worten: „Это мишка!“ bzw. „Это матрешка!“. So gehen beide Gegenstände einmal reihum, wobei es besonders schwierig wird, wenn die Gegenstände sich kreuzen.

Matrjoschka



Die Matrjoschka, die berühmte russische Schachtelpuppe aus Holz, eines der Symbole Russlands, blickt auf eine noch recht kurze Geschichte zurück. Produziert wurden die ersten Matrjoschkas Anfang des 20. Jhd. in der Stadt Sergijew Possad. Später spezialisierten sich auch andere Städte auf die Herstellung der Holzpuppen. Ihren Namen hat die Matrjoschka von „Matrjona“, einem früher sehr beliebten Frauennamen, indem die Wurzel des lateinischen Wortes „mater“ (Mutter) steckt. Die Matrjoschka steht für Fruchtbarkeit und Mütterlichkeit. Sie ist, davon geht man heute aus, durch eine Art Vermischung aus einem japanischen und einem russischen Brauch entstanden: Aus der japanischen Fukurokuju-Puppe (Darstellung eines Gelehrten mit hoher Stirn) und dem traditionellen russischen hölzernen Osterei, das in sich viele kleinere weitere Ostereier enthält. Die Matrjoschkas gab es anfänglich 3-, 5-, 7- und 10teilig, inzwischen wird sie aber auch bis zu 20-teilig gefertigt. Es gibt sie heute in verschiedenen Bemalungen zu kaufen sowie in Form von Tieren oder berühmten Persönlichkeiten.

Einsatzmöglichkeiten



Matrjoschka als Schale und zum Ziehen von Zetteln verwenden

Bsp.: Bei dem „Familienspiel“ zur Gruppenbildung (siehe Sprachanimationshandbuch).



Matrjoschka mit russischen Süßigkeiten befüllen



Spielmaterial für das Spiel „Что это?“ (Siehe Mischka)

Staatsflagge



Die weiß-blau-rote russische Staatsflagge führte Zar Peter der Große ein. Die Symbolik der Farben wird dabei unterschiedlich interpretiert. Etwa wird von einigen die Meinung vertreten, dass die Anordnung der Streifen der früheren Vorstellung vom Aufbau der Welt nachempfunden wäre: Der rote Streifen unten steht dabei für die physikalische („körperliche“) Welt, 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 soll.

Einsatzmöglichkeiten



Wörter-/Buchstabenratespiel

Neben der Möglichkeit zur Dekoration kann die Flagge zur Abdeckung von Buchstaben/Wörtern verwendet werden, d.h. es wird ein Buchstabe oder ein Wort an die Tafel/Flipchart geschrieben und mit der Flagge abgedeckt. Dann wird die Flagge weggezogen und welche Gruppe als erste den Buchstaben erkennt bzw. das Wort übersetzen kann, bekommt einen Punkt.

Samowar



Bis heute ist der Samowar Inbegriff russischer Gastlichkeit und traditioneller Mittelpunkt der Teezeremonie in Russland.

Der klassische russische Samowar wird vorwiegend in der Stadt Tula hergestellt und bis heute besteht ein gängiges Sprichwort „Mit eigenem Samowar nach Tula fahren“. Sinngemäß entspricht es der deutschen Redewendung „Eulen nach Athen tragen“ – also etwas Überflüssiges tun.

Der in der Box enthaltene Samowar kann nicht nur als Dekoration eingesetzt werden, sondern ist funktionstüchtig und kann benutzt werden!

Hinweis: Tee befindet sich nicht in der Box, daher müssen (russischer) Tee sowie Gläser im Voraus besorgt werden.

Einsatz von Dekomaterialien allgemein



Benennung der Gegenstände/Dekomaterialien auf Russisch

Die Dekomaterialien werden aufgebaut und es wird reihum gewürfelt. So viele Augen wie man gewürfelt hat, so viele (Deko-)Gegenstände muss man (auf Russisch) benennen können.

Spielvarianten (für Fortgeschrittene)

1. Es wird gewürfelt und es müssen nun so viele Farben (der Dekomaterialien) benannt werden, wie man zuvor Augen gewürfelt hat.
2. Es muss ein Substantiv und eine Farbe genannt werden, z.B. „серебряный самовар“.

Hinweis: Ein Würfel muss selbst besorgt werden, es befindet sich kein Würfel in der Box.



Gegenstände blind ertasten und erraten

Bevor der Inhalt der Box ausgepackt wird, dürfen die Teilnehmenden mit geschlossenen Augen in die Box fassen und versuchen, durch Ertasten die Gegenstände zu erraten.

Musik-CDs

Zum modernen Russlandbild gehört auch die russische Rock- und Popkultur. Die in der Box enthaltenen Musik-CDs können daher einen ersten akustischen Eindruck von Russland vermitteln.

Die Publikationen der Stiftung

Die Stiftung bietet eine Reihe von Publikationen an, die über den Jugendaustausch mit Russland informieren, bei der Vorbereitung von Begegnungen helfen, Sprachbarrieren abbauen oder landeskundliche Informationen bereithalten. Die Publikationen der Stiftung können im Online-Shop bestellt werden: www.stiftung-drja.de



Sprachanimationshandbuch

Durch die Methode der Sprachanimation werden Hemmungen vor dem Erwerb einer neuen Sprache auf spielerische Weise abgebaut und Neugier auf diese geweckt. Jede Jugendbegegnung kann so aufgelockert werden. Die Publikation besteht aus einer umfangreichen Spielesammlung, einer Materialbeilage sowie einer Broschüre, die über die Methode der Sprachanimation informiert.

Des Weiteren ist auch noch das Handbuch Euro-Games in der Box enthalten, eine Spiele- und Methodensammlung für internationale Jugendbegegnungen und Seminare.



Liederbuch: ТОЧТОНАДО (mit Karaoke-DVD)

Das deutsch-russische Liederbuch enthält eine umfangreiche Sammlung bekannter deutscher, russischer und einiger englischer Lieder. Alle Liedtexte sind zusätzlich mit lautlicher Umschrift versehen, so dass auch Sprachunkundige mitsingen können.

Zu dem Liederbuch gibt es eine Karaoke-CD, die es ermöglicht, schnell auch unbekannte Lieder zu erlernen.

Einsatzmöglichkeiten



Karaoke Wettbewerb

Bsp.: Die Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt und es wird zuvor eine Jury festgelegt, die bewertet, welche Gruppe ein Lied am besten nachgesungen hat.



„Bruder Jakob“

Für eine bilinguale Gruppe eignet sich das Lied „Bruder Jakob“ besonders gut – ein einfacher Kanon, der in beiden Ländern sehr bekannt ist.



Глазок [glasok] – Ein Reisebegleiter für Russland

Der Reisebegleiter ist eine handliche Unterstützung bei der Vorbereitung auf eine Russlandreise und dem Zurechtfinden in Russland. Er gibt Einblick in den Alltag russischer Jugendlicher sowie Hilfestellung bei akuter Sprachlosigkeit.



С лёгким паром! – Дампfbadtradition in Russland

In dieser zweisprachigen Broschüre erfährt der Leser, worin der Unterschied zwischen einer Sauna und einer Banja besteht und warum ein Banjabesuch ohne Wenik (ein Bündel aus Zweigen) undenkbar ist. Zudem erhält er wertvolle Tipps für den nächsten Besuch eines Dampfbades.



Praxishandbuch Wir+Мы

Das Praxishandbuch informiert über alle Aspekte und Aufgaben, die mit der Organisation eines deutsch-russischen Jugendaustauschs verbunden sind – von der Planung, über die Finanzierung bis hin zur Öffentlichkeitsarbeit.



Stiftungsmagazin Dawaj

Das Magazin erscheint in unregelmäßigen Abständen und stellt verschiedene Themen sowie Projekte aus dem deutsch-russischen Jugendaustausch vor. Momentan sind in jeder Box „Dawaj 04“ zum außerschulischen Austausch und „Dawaj 05“ zum beruflichen Austausch beigelegt.

Russlandbildbände

„Bilder sagen meist mehr als tausend Worte“ – Die Russlandbildbände sind daher in der Box enthalten, um den Schülern einen visuellen Eindruck von Russland zu vermitteln.



„ganz Russland“ (Bildband in deutscher Sprache)

Der Bildband „ganz Russland“ enthält viele eindrucksvolle Bilder und kurze Informationen zu Moskau, dem goldenen Ring, Sankt Petersburg, und vielen weiteren Regionen Russlands.



„Rossija“ (Bildband in russischer Sprache)

Der Bildband „Rossija“ enthält viele Bilder und kurze Informationen zu bekannten Städten Russlands, aber auch schöne Bilder von typischen russischen Gerichten und vieles mehr.



Lexikon „Russland A-Z“

Ist das erste Interesse an Russland bei den Schülern geweckt, folgt diesem häufig eine nähere Auseinandersetzung mit dem Land, seiner Gesellschaft und Kultur. Russland in Zahlen, Daten und Fakten liefert das Lexikon „Russland von A-Z“.

Materialien zum Verbleib/ Give-aways

In jeder Box sind immer auch einige Materialien enthalten, die zum Verbleib bestimmt sind, wie etwa Stifte und Buttons sowie verschiedene Flyer. Auch diese Materialien können spielerisch eingesetzt werden:



Stifte und Buttons

Die Stifte und Buttons eignen sich gut, um sie als kleine Preise z.B. für gewonnene Spiele zu verwenden.



Postkarten

Die Postkarten können verwendet werden, um darauf beispielsweise Schüler ihren eigenen Namen in kyrillischen Buchstaben schreiben zu lassen.

Bsp.: Jeder Schüler schreibt seinen Namen in kyrillischen Buchstaben auf eine Postkarte (mit Hilfe der Transkriptionstabelle, die im Materialordner als Kopiervorlage beigelegt ist). Dann werden die Karten verdeckt auf einen Stapel gelegt und jeder Schüler zieht eine Karte und muss diese der Person zustellen, deren Name auf der Karte steht. (Für Schüler/Teilnehmer geeignet, die noch keine Russischkenntnisse besitzen).



Leporello: „Warum Russisch“

Das Leporello eignet sich gut als Fakten- bzw. „Argumentensammlung“ und kann Schülern, die Interesse am Russischunterricht zeigen, mit nach Hause gegeben werden. So können Schüler und Eltern von der Wahl für Russisch als weiteres Lernfach überzeugt werden.