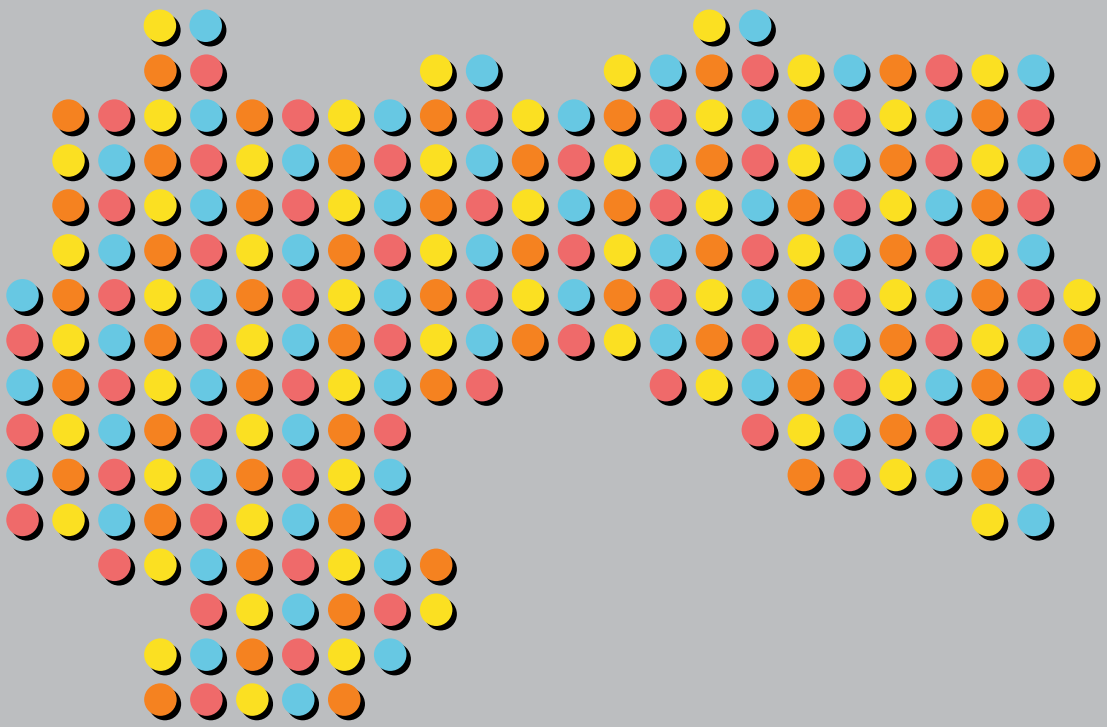
DEUTSCH-POLNISCHE
BEGEHKARTE

POLSKO-NIEMIECKA
MAPOGRA



METHODISCHE HANDREICHUNG

ZBIÓR METOD

dpjw
pnwm

In Zusammenarbeit mit
We współpracy z

PolenMobil

GOETHE INSTITUT

Autorinnen und Autoren/ Autorzy:
Małgorzata Schmidt
Ewa Wieczorkowska
Steffen Spandler
Wojciech Staniewski
Barbara Kaczocha, Sebastian Borchers, Matthias Kneip, Manfred Mack (*Zacznijmy od własnych doświadczeń/ Einstieg mit persönlichen Erfahrungen, Geografia polsko-niemiecka/ Deutsch-polnische Geografie*)
Łukasz M. Pogoda (*Twister na regiony/ Regiotwister, Twister na kolory/ Farbentwister*)

Redaktion/ Redaktorzy:
Sandra Ewers
Dorota Frassek
Małgorzata Schmidt

Verantwortlich/ Odpowiedzialni:
Małgorzata Bochwic-Ivanovska
Stephan Erb

Inhaltliche Beratung/ Doradztwo merytoryczne:
Dominik Mosiczuk

Sprachkorrektur/ Korekta językowa:
Studio ANATTA, www.anatta.pl (Polnisch/ j. polski)
Nina Eisen, www.eisen-lektorat.de (Deutsch/ j. niemiecki)

Übersetzung/ Tłumaczenie:
Sandra Ewers
Ewa Wieczorkowska

Grafische Umsetzung/ Opracowanie graficzne:
Kajetan Hajkowicz, www.studioaqrat.pl

© Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)
1. Auflage, 2020
Potsdam/ Warschau 2024
ISBN: 978-3-941285-34-7
Druck: Wieland Drukarnia Cyfrowa, Poznań
Auflage: 50

Die Handreichung ist Bestandteil des Spielsets Deutsch-polnische BegehKarte, das über die Internetseite des DPJW bestellt werden kann: www.dpjw.org/publikationen/begehkarte.

Diese Publikation wird nicht über den Handel vertrieben. Sie wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

Büro in Deutschland/ Biuro w Niemczech
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: +49 331 284790
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

© Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)
Wydanie 1, 2020
Warszawa/ Poczdam 2024
ISBN: 978-3-941285-34-7
Druk: Wieland Drukarnia Cyfrowa, Poznań
Nakład: 50

Publikacja jest częścią zestawu Polsko-niemiecka MapoGra, który można zamówić przez stronę internetową PNWM: www.pnwm.org/publikacje/mapogra.

Publikacja nie na sprzedaż. Dystrybucja wyłącznie przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) lub jej partnerów.

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)

Biuro w Polsce/ Büro in Polen
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4
BEVOR ES LOSGEHT 6
METHODEN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT MIT DER BEGEHKARTE 10
EINSTIEG MIT PERSÖNLICHEN ERFAHRUNGEN 12
DEUTSCH-POLNISCHE GEOGRAFIE 16
VORHANG 28
REISE DURCH DEUTSCHLAND UND POLEN 34
LABYRINTH 40
LÄNDERQUIZ 44
AUFGABEN-PATCHWORK 50
GRENZGÄNGER 60
DIE KARTOGRAFEN 66
REGIOTWISTER 72
FARBENTWISTER 80
DEUTSCH-POLNISCHER SPAZIERGANG 86
ANHANG 1: LISTE DER BUNDESLÄNDER UND WOIWODSCHAFTEN 98
ANHANG 2: DEUTSCH-POLNISCHE LANDKARTE 102
PROJEKTPARTNER 104

SPIS TREŚCI

5 TYTUŁEM WSTĘPU
7 PRZED STARTEM
11 METODY PRACY PEDAGOGICZNEJ Z MAPOGRĄ
13 ZACZNIJMY OD WŁASNYCH DOŚWIADCZEŃ
17 GEOGRAFIA POLSKO-NIEMIECKA
29 KURTYNA
35 PODRÓŻ PRZEZ NIEMCY I POLSKĘ
41 LABIRYNT
45 QUIZOWE POTYCZKI
51 ZADANIOWY PATCHWORK
61 POGRANICZNICY
67 KARTOGRAFOWIE
73 TWISTER NA REGIONY
81 TWISTER NA KOLORY
87 POLSKO-NIEMIECKI SPACEREK
99 ZAŁĄCZNIK 1: LISTA WOJEWÓDZTW I KRAJÓW ZWIĄZKOWYCH
103 ZAŁĄCZNIK 2: MAPA POLSKO-NIEMIECKA
105 PARTNERZY PROJEKTU

VORWORT

Die Grenze – welche Grenze? Das Überqueren der Grenze an Oder und Neiße ist heute wenig spektakulär, manchmal geschieht es sogar vollkommen unbemerkt: Leicht lässt sie sich verschlafen oder übersehen. Die Zeiten langer Schlangen und Passkontrollen sind passé. Wir nehmen die deutsch-polnische Grenze nicht mehr als etwas Trennendes wahr, sondern empfinden sie zunehmend als etwas Verbindendes.

Um dieses Gefühl von Gemeinschaft zu stärken, haben das Deutsch-Polnische Jugendwerk, das Goethe-Institut Warschau und das Team des PolenMobils (ein Projekt des Deutschen Polen-Instituts) – erstmals gemeinsam – die Deutsch-polnische BegehKarte entwickelt. Eine deutlich eingezeichnete Grenze, wie sie in jedem Schulatlas zu finden ist, sucht man auf unserer Karte vergeblich. „Unsere" Grenze hat nur symbolischen Charakter. Sie lädt ein, auf die andere Seite zu wechseln und etwas über den Nachbarn, seine Sprache und seinen Alltag zu erfahren.

Die BegehKarte richtet sich an Lehrkräfte sowie Organisatorinnen und Organisatoren deutsch-polnischer Jugendbegegnungen, die jungen Menschen das Nachbarland auf unkonventionelle Weise näherbringen wollen. Die vorliegende Handreichung enthält 12 Methoden zur Arbeit mit der BegehKarte. Die Aktivitäten beinhalten Bewegung, sprachliche Elemente und Quizfragen, ergänzt durch ein Quäntchen sportlichen Wettbewerbs. Die Methoden bieten Gelegenheit für Gespräche, Reflexion und Kooperation. Besonders in deutsch-polnischen Gruppen können sie beitragen, durch die symbolische Aufhebung der Grenzen das Zusammengehörigkeitsgefühl junger Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zu stärken. Gemeinsame Emotionen, Niederlagen und Erfolge tragen zu einer freien und freundschaftlichen Begegnungsatmosphäre bei. Und die Aneignung neuer Kenntnisse über das Land und die Sprache des Nachbarn unterstützt die gutnachbarschaftlichen Beziehungen.

Bei den Methoden in der vorliegenden Handreichung und den sie ergänzenden Quizfragen handelt es sich um Vorschläge. Wir möchten Sie ermutigen, diese dem eigenen Bedarf entsprechend zu adaptieren oder auch eigene Ideen zu entwickeln und auszuprobieren. Gerne hören wir davon und freuen uns ebenso über Ihre Anregungen zu den hier beschriebenen Methoden! (Kontakt: buero@dpjw.org).

Zur BegehKarte inspiriert hat uns die von der Kreisau-Initiative e. V. entwickelte Lernkarte „Deutsch-polnischer Länderknoten". Herzlichen Dank dafür!

Wir wünschen Ihnen und den Jugendlichen erfolgreiches Arbeiten und viel Spaß mit der Deutsch-polnischen BegehKarte!

Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Goethe-Institut Warschau und das Team des PolenMobils

TYTUŁEM WSTĘPU

Granica – jaka granica? Dziś jej przekraczanie na Odrze i Nysie wydaje się mało ciekawe, a wręcz niewidoczne – łatwo ją przespać lub przeoczyć. Minęły czasy długich kolejek na przejściach granicznych i okazywania paszportów. Granica między Polską a Niemcami przestała być postrzegana jako coś, co nas dzieli, a coraz bardziej staje się w naszym odczuciu czymś, co nas łączy.

Aby wzmocnić to poczucie wspólnoty, Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Goethe-Insititut w Warszawie oraz zespół PolenMobil (projekt Niemieckiego Instytutu Spraw Polskich) stworzyły pierwszy wspólny projekt: Polsko-niemiecką MapoGrę. Próżno na naszej mapie szukać wyraźnie zarysowanej linii granicznej, jaką znamy ze szkolnego atlasu. „Nasza" granica ma tylko symboliczny charakter. Zachęca do przejścia na drugą stronę i dowiedzenia się czegoś o sąsiadach, ich języku oraz realiach codziennego życia.

MapoGrę kierujemy do nauczycieli i organizatorów polsko-niemieckich spotkań młodzieży, którzy chcieliby przybliżyć młodym ludziom kraj sąsiada poprzez niekonwencjonalne działania. W niniejszej broszurze czytelnik znajdzie 12 metod pracy z wykorzystaniem MapoGry. Aktywności te łączą w sobie elementy ruchowe, językowe i quizowe z dawką sportowej rywalizacji. Przedstawione zabawy stwarzają okazje do rozmów, refleksji i współpracy. Szczególnie w polsko-niemieckich grupach mogą służyć zacieśnianiu więzi między młodymi ludźmi o różnym zapleczu kulturowym i symbolicznemu niwelowaniu granic. Wspólne emocje, porażki i sukcesy przyczynią się do swobodnej, przyjaznej atmosfery spotkania, a zdobywanie wiedzy na temat kraju i języka sąsiada – do kształtowania dobrosąsiedzkich relacji.

Metody opisane w niniejszej broszurze i uzupełniające je pytania quizowe to jedynie propozycje. Zapraszamy czytelników do twórczego adaptowania ich na potrzeby własnych grup oraz do wypróbowywania autorskich pomysłów. Chętnie zapoznamy się z nimi, jak również z sugestiami na temat zebranych tu metod! (Kontakt: biuro@pnwm.org).

Do stworzenia MapoGry zainspirowała nas mata edukacyjna „Węzeł polsko-niemiecki" autorstwa Kreisau Initiative e. V. Serdecznie dziękujemy!

Życzymy zarówno Państwu, jak i młodzieży owocnej pracy i dobrej zabawy z Polsko-niemiecką MapoGrą!

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Goethe-Institut w Warszawie oraz zespół PolenMobil

DEUTSCH-POLNISCHE **BEGEHKARTE** POLSKO-NIEMIECKA **MAPOGRA**

BEVOR ES LOSGEHT

SPRACHLICHE ANMERKUNGEN

+ Die vorliegende Handreichung ist zweisprachig. Die nebeneinanderstehenden Texte auf Deutsch und Polnisch erleichtern die Arbeit im deutsch-polnischen Team.

+ Wir haben uns entschieden, in der polnischen Sprachversion ausschließlich die männliche grammatische Form zu verwenden, denn der zusätzliche Gebrauch der weiblichen Form hätte die Beschreibungen deutlich verlängert und ein erhebliches Ungleichgewicht im Umfang und Layout der deutschen und polnischen Sprachversion der Texte bedeutet. Seien Sie jedoch ausdrücklich versichert, dass wir diese Publikation an alle richten: Lehrerinnen und Lehrer, Organisatorinnen und Organisatoren, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren. Fühlen Sie sich bitte gleichermaßen angesprochen.

+ Möglicherweise fallen Ihnen auf der BegehKarte und in dieser Handreichung – je nach Sprachversion – unterschiedliche Schreibweisen ins Auge. Dies ist den voneinander abweichenden orthografischen Regeln geschuldet: So wird im Polnischen der Bindestrich bei Zeilenumbruch wiederholt, im Deutschen jedoch nicht. Die Gliederung von Zahlen (ab Tausendern) erfolgt im Deutschen durch Punkte, im Polnischen durch Leerstellen. Und die schließenden Anführungszeichen zeigen in beiden Sprachen in unterschiedliche Richtungen. Betrachten Sie die Unterschiede auch hier als Bereicherung!

INHALT DES SPIELSETS DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE

- Textilplane 2,5 x 3,6 m mit aufgedruckter Karte von Deutschland und Polen
- zweisprachige Handreichung mit Methoden für die pädagogische Arbeit mit der BegehKarte
- 34 Spielschilder mit den Namen der Bundesländer und Woiwodschaften und den dazugehörigen Hauptstädten[1] sowie weiteren Symbolen
- Stoffbeutel

[1] Es handelt sich um 34 Spielschilder, da zwei polnische Woiwodschaften jeweils zwei Hauptstädte haben (s. Anhang 1) und es für jede Hauptstadt ein eigenes Namensschild gibt.

PRZED STARTEM

UWAGI NATURY JĘZYKOWEJ

+ Niniejsza broszura jest dwujęzyczna. Zestawione obok siebie teksty w obu wersjach językowych ułatwią pracę w polsko-niemieckim zespole.

+ W polskiej wersji językowej zdecydowaliśmy się na używanie wyłącznie męskich form osobowych. Wprowadzenie do opisów formy żeńskiej oznaczałoby znaczne wydłużenie opisów oraz dysproporcje w układzie tekstów: polskiego i niemieckiego. Zapewniamy jednak, że publikację adresujemy w równej mierze do nauczycielek, jak i nauczycieli, organizatorek i organizatorów wymian, animatorek i animatorów. Prosimy nie czuć się pominiętą/ pominiętym.

+ Uwagę może zwrócić na MapoGrze i w niniejszej broszurze – w zależności od wersji językowej – różna pisownia pewnych elementów. Wynika to z różnic w ortografii. I tak na przykład w języku polskim łącznik powtarza się przy przenoszeniu do kolejnego wiersza, a w języku niemieckim nie; w języku polskim grupy cyfr (tysiące, miliony itd.) w liczbach oddziela się odstępem, natomiast w niemieckim kropką; znaki zamykające cudzysłów wskazują przeciwne kierunki. Niech takie różnice nas wzbogacają!

KOMPONENTY ZESTAWU POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

- mata tekstylna o wymiarach 2,5 x 3,6 m z nadrukiem mapy Polski i Niemiec
- dwujęzyczna broszura z opisami metod pracy pedagogicznej z MapoGrą
- 34 tabliczki do gry z nazwami województw i krajów związkowych oraz ich stolic[1] a także z dodatkowymi symbolami
- worek tekstylny

[1] Liczba tabliczek do gry (34) wynika z faktu, że dwa polskie województwa mają podwójne stolice (patrz: Załącznik 1) i dla każdej stolicy przygotowaliśmy odrębną tabliczkę z jej nazwą.

DEUTSCH-POLNISCHE **BEGEHKARTE** POLSKO-NIEMIECKA **MAPOGRA**

HINWEISE ZUR VERWENDUNG DER BEGEHKARTE

+ Die BegehKarte kann drinnen oder draußen verwendet werden. Sie sollte auf einem ebenen, trockenen und sauberen Untergrund ausgelegt werden.

+ Die BegehKarte bitte nicht mit Schuhen betreten.

+ Die BegehKarte bitte nicht beschreiben.

+ Leichte Verschmutzungen können mit einem feuchten Tuch beseitigt werden. Bitte keine Fleckentferner verwenden, da dies zu dauerhaften Farbveränderungen führen könnte.

+ Bei stärkeren Verschmutzungen kann die BegehKarte in der Waschmaschine bei 30° Grad gewaschen werden (Feinwaschprogramm). Bitte Fein- oder Wollwaschmittel verwenden.

+ Es besteht Rutschgefahr: Bitte vorsichtig auf der BegehKarte bewegen.

+ Die Spielschilder bitte vor mechanischen Beschädigungen wie Kratzern, Stößen oder starkem Abrieb schützen.

+ Beim Verpacken der BegehKarte bitte darauf achten, dass das Spielset vollständig ist.

Zusätzliche Materialen stehen in elektronischer Form unter www.dpjw.org/publikationen/begehkarte zum Download zur Verfügung:

- Sammlung mit Quizfragen zu Deutschland und Polen,
- Quiz als PowerPoint-Präsentation,
- Sammlung mit Geschicklichkeits- und Sprachaufgaben,
- deutsch-polnische Landkarte (als Kopiervorlage – s. auch Anhang 2),
- diese Handreichung.

DEUTSCH-POLNISCHE **BEGEHKARTE** POLSKO-NIEMIECKA **MAPOGRA**

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA MAPOGRY

+ Z MapoGry można korzystać w pomieszczeniu lub na zewnątrz. Należy ją rozłożyć na płaskiej, suchej i czystej powierzchni.

+ Przed wejściem na MapoGrę prosimy zdjąć buty.

+ Prosimy nie pisać po MapoGrze.

+ Lekkie zabrudzenia można usunąć wilgotną ścierką. Prosimy nie używać środków odplamiających, gdyż mogą spowodować trwałą zmianę kolorów.

+ W przypadku większych zabrudzeń należy wyprać matę w pralce w temp. 30°C, program dla tkanin delikatnych. Prosimy stosować środki do prania wełny lub tkanin delikatnych.

+ Ze względu na niebezpieczeństwo poślizgnięcia się prosimy o ostrożne poruszanie się na MapoGrze.

+ Tabliczki do gry należy chronić przed działaniami czynników mechanicznych, takimi jak zadrapania, uderzenia czy silne tarcia.

+ Przy pakowaniu MapoGry prosimy się upewnić, że nie brakuje żadnych komponentów zestawu.

Dodatkowe materiały w formie elektronicznej są do pobrania na stronie www.pnwm.org/publikacje/mapogra:

- zbiór pytań quizowych nt. Polski i Niemiec,
- quiz w formie prezentacji PowerPoint,
- zbiór zadań sprawnościowych i językowych,
- mapa polsko-niemiecka (wzór do kopiowania – patrz: Załącznik 2),
- niniejsza broszura.

METHODEN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE ARBEIT MIT DER BEGEHKARTE

ALLGEMEINE HINWEISE

+ Wir haben bewusst darauf verzichtet, auf der BegehKarte die Namen der Hauptstädte der Bundesländer und Woiwodschaften zu verzeichnen. Ihre Lage ist durch weiße Punkte markiert. Die Jugendlichen sollen ermuntert werden, die Namen der Städte unter Zuhilfenahme der im Spielset enthaltenen Spielschilder selbst zuzuordnen.

+ Für alle beschriebenen Methoden werden neben der BegehKarte sowie anderen Bestandteilen des Spielsets ggf. weitere Utensilien benötigt, die jeweils unter dem durch das Symbol „Material" gekennzeichneten Punkt aufgeführt sind.

+ Zu Beginn jeden Spiels wird die BegehKarte drinnen oder draußen auf einem ebenen, trockenen und sauberen Untergrund ausgelegt. Vor dem Betreten ziehen TN und Spielleitung die Schuhe aus (s. auch *Hinweise zur Verwendung der BegehKarte*).

ERKLÄRUNG DER IN DEN BESCHREIBUNGEN DER METHODEN VERWENDETEN SYMBOLE

- Ziel
- Gruppengröße
- mononationale/ binationale Gruppe
- Alter
- Zeit
- Material

METODY PRACY PEDAGOGICZNEJ Z MAPOGRĄ

UWAGI WSTĘPNE

+ Świadomie zrezygnowaliśmy z nadrukowania na mapie nazw stolic województw i krajów związkowych. Ich lokalizacje wyznaczają białe punkty. Zachęcamy młodzież do samodzielnego uzupełnienia mapy o nazwy tych miast za pomocą tabliczek do gry dołączonych do zestawu MapoGry.

+ Wszystkie opisane metody wymagają wykorzystania MapoGry oraz ewentualnego użycia innych komponentów zestawu lub dalszych materiałów, które każdorazowo podajemy przy symbolu graficznym „Materiały".

+ Na początku każdej gry należy rozłożyć MapoGrę w pomieszczeniu lub na zewnątrz na płaskiej, suchej i czystej powierzchni. Przed wejściem na nią gracze zdejmują buty (patrz: *Instrukcja użytkowania MapoGry*).

OBJAŚNIENIA SYMBOLI W OPISACH METOD

- cel
- wielkość grupy
- grupa jednonarodowa/ dwunarodowa
- wiek
- czas
- materiały

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

EINSTIEG MIT
PERSÖNLICHEN ERFAHRUNGEN

Einstieg ins Thema „Nachbarland Polen/ Deutschland", Kennenlernen innerhalb der Gruppe

4–30 TN

20–30 Min.

mononational, binational (Variante nur binational)

ab 12 Jahren

große Zettel (z. B. Flipchartpapier), für Variante außerdem: Papier und Stifte

VORBEREITUNG

1. In die einzelnen Ecken der BegehKarte werden vier große Zettel (z. B. Flipchartpapier) mit folgenden Antwortmöglichkeiten in beiden Sprachen platziert:
nie – nigdy
einmal – raz
einige Male – kilka razy
oft und regelmäßig – często i regularnie

2. Für die Variante werden die von den TN zu bearbeitenden Themen auf einem Flipchart notiert (s. Seite 14).

Nicht alle, aber vielleicht einige TN einer Jugendbegegnung waren schon einmal mit ihren Eltern im Urlaub in Polen/ Deutschland. Bei anderen stammen vielleicht die Eltern oder Großeltern selbst aus dem Nachbarland. Oder es steht ein Austausch oder eine Klassenfahrt nach Polen/ Deutschland bevor, und die Gruppe kann die Orte, die besucht werden, auf der Karte lokalisieren.

Die mono- oder binationale Gruppe steht bzw. sitzt im Kreis um die BegehKarte herum. Die Gruppenleitung fragt die TN nach ihren persönlichen Erfahrungen in Bezug auf das Nachbarland. Die erste Frage lautet: „Warst du schon einmal in Polen/ Deutschland?" Die TN begeben sich in die entsprechend ihrer Erfahrung gekennzeichnete Ecke der Karte („nie – nigdy", „einmal – raz", „einige

ZACZNIJMY OD
WŁASNYCH DOŚWIADCZEŃ

wprowadzenie do tematu „Kraj sąsiada: Niemcy/ Polska", poznanie się w grupie

4-30 uczestników

20-30 min

jednonarodowa, dwunarodowa (wariant wyłącznie dla grupy dwunarodowej)

od 12 lat

duże arkusze papieru (np. papier flipchartowy), do wariantu ponadto kartki papieru i flamastry

PRZYGOTOWANIE

1. W czterech rogach MapoGry należy umieścić duże arkusze papieru (np. papier flip-chart) z następującymi możliwościami odpowiedzi w obu językach:
nigdy – nie
raz – einmal
kilka razy – einige Male
często i regularnie – oft und regelmäßig

2. Do wariantu: na papierze flipchart zostaną zapisane zagadnienia do opracowania przez uczestników (patrz: strona 15).

Nie wszyscy, ale być może kilku uczestników spotkania młodzieżowego spędzało już kiedyś z rodzicami wakacje w Niemczech/ Polsce. Możliwe, że rodzice lub dziadkowie niektórych uczestników pochodzą z kraju sąsiada. A może w planach jest wymiana lub wycieczka klasowa do Niemiec/ Polski i grupa chce zlokalizować na mapie miejscowości, które odwiedzi.

Grupa jedno- lub dwunarodowa stoi bądź siedzi w kręgu dookoła MapoGry. Animator pyta uczestników o ich osobiste doświadczenia związane z krajem sąsiada. Pierwsze pytanie brzmi: „Czy byłaś/-eś już kiedyś w Niemczech/ Polsce?". Uczestnicy ustawiają się w rogu mapy, gdzie znajduje się odpowiedź zgodna z ich doświadczeniami („nigdy – nie", „raz – einmal", „kilka razy – einige Male", „często i regularnie – oft und regelmäßig").

Male – kilka razy", „oft und regelmäßig – często i regularnie"). Die Spielleitung befragt einzelne TN, die schon einmal das Nachbarland besucht haben, an welchem Ort sie waren, wie oft und zu welchem Anlass. Die TN zeigen den Ort auf der Karte (bzw. die Gegend, falls der Ort nicht eingezeichnet ist) – sollten sie ihn nicht finden, kann die Gruppe helfen oder per Smartphone das Internet zu Rate gezogen werden.

Weitere mögliche Fragen:

- Ist eine/-r deiner Familienangehörigen im Nachbarland geboren oder hat sie/ er dort zeitweilig gelebt? Wenn ja, wo? Kannst du den Ort/ die Gegend auf der Karte zeigen?
- Gibt es einen Ort/ eine Gegend im Nachbarland, den/ die du gerne besuchen möchtest? Warum? Wo liegt der Ort/ die Gegend?

WARIANT

Jede/-r TN einer deutsch-polnischen Begegnung bringt eigene Vorstellungen und Geschichten über das Nachbarland mit, die es lohnt, miteinander zu teilen. Die Spielleitung bittet die TN, national gemischte Gruppen von 3–5 Personen zu bilden und – unter Zuhilfenahme der BegehKarte – folgende Aufgaben zu bearbeiten:

+ Findet auf der Karte eure Wohnorte und kennzeichnet sie mit einem Zettel. Fallen euch interessante Geschichten oder Wissenswertes dazu ein? Teilt sie den anderen mit.
+ Wisst ihr schon etwas über den Ort, an dem eure Gesprächspartner (aus dem anderen Land) leben? Gibt es etwas, was eure Wohnorte verbindet? Notiert euch drei Gemeinsamkeiten.
+ Wie weit sind eure Heimatorte (ungefähr) voneinander entfernt? Wie könntet ihr euch gegenseitig besuchen? Gibt es eine direkte Zug-/ Bus-/ Flugverbindung? Wie lange würde die Reise dauern und durch welche Regionen würde sie führen? Schreibt die beste Reiseroute auf.
+ Gibt es in eurem Land Orte, wo ihr gerne Urlaub macht? Warum? Gibt es im anderen Land Orte, die so ähnlich sind? Wo liegen sie auf der Karte? Macht euch Notizen.

Die Gruppen haben, je nach Größe und Übersetzungsbedarf, 15–20 Minuten Zeit. Die Spielleitung beobachtet, wann die TN fertig sind, und beendet die Kleingruppenarbeit durch ein zuvor vereinbartes Zeichen. Im Anschluss stellen die TN ihre Gespräche in den Kleingruppen der ganzen Gruppe vor. Aus zeitlichen Gründen bieten sich bei großen Gruppen (ab 20 Personen) alternativ Kurzinterviews an, bei denen die Spielleitung die Kleingruppen zu ausgewählten Themen befragt.

HINWEIS

+ Wenn nötig, kann ein/-e Sprachmittler/-in helfen.

Animator pyta wybrane osoby, które już odwiedziły kraj sąsiada, w jakiej miejscowości były, jak często i przy jakiej okazji. Uczestnicy pokazują miejscowość na mapie (lub okolicę, jeśli miejscowość nie jest zaznaczona). Jeśli mają problem z jej odnalezieniem, mogą skorzystać z pomocy grupy lub posłużyć się smartfonem.

Inne możliwe pytania:

- Czy któryś z członków twojej rodziny urodził się w kraju sąsiada lub mieszkał tam przez jakiś czas? Jeśli tak, to gdzie? Czy możesz pokazać tę miejscowość/ okolicę na mapie?
- Czy jest jakieś miasto/ miejsce w kraju sąsiada, które chciał(a)byś odwiedzić? Dlaczego? Gdzie ono leży?

VARIANTE

Każdy uczestnik spotkania polsko-niemieckiego ma jakieś wyobrażenia lub zna historie związane z krajem sąsiada, którymi warto podzielić się z innymi. Animator prosi uczestników o stworzenie 3-5-osobowych mieszanych narodowo grup i wykonanie – przy pomocy MapoGry – następujących zadań:

+ Znajdźcie na mapie swoje miejsca zamieszkania i oznaczcie je przy pomocy kartek. Czy przychodzą wam do głowy przy tej okazji jakieś interesujące historie lub informacje? Podzielcie się nimi z innymi.
+ Czy wiecie już coś na temat miejscowości, w których mieszkają wasi rozmówcy (z drugiego kraju)? Czy jest coś, co łączy wasze miejscowości? Zanotujcie trzy wspólne rzeczy.
+ Jaka jest (w przybliżeniu) odległość pomiędzy waszymi miejscami zamieszkania? Jak moglibyście się wzajemnie odwiedzić? Czy istnieje bezpośrednie połączenie pociągiem, autobusem lub samolotem? Jak długo trwałaby podróż i przez jakie regiony by prowadziła? Zapiszcie najlepszą trasę.
+ Czy są w waszym kraju miejsca, gdzie chętnie spędzacie urlop? Dlaczego? Czy są w drugim kraju podobne miejsca? Gdzie leżą na mapie? Zróbcie notatki.

Uczestnicy otrzymują na to zadanie, w zależności od wielkości grup i konieczności tłumaczenia, 15-20 minut. Animator obserwuje proces, a kiedy uczestnicy są gotowi, kończy pracę w małych grupach wcześniej ustalonym sygnałem. Na zakończenie uczestnicy przedstawiają na forum rezultaty pracy w zespołach. W dużych grupach (od 20 osób) zaleca się jako alternatywę przeprowadzenie przez animatora krótkich wywiadów na wybrany temat z poszczególnymi grupami.

WSKAZÓWKA

+ W razie potrzeby grupom może pomóc pośrednik językowy.

DEUTSCH-POLNISCHE GEOGRAFIE

Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland, Kennenlernen der Partnergruppe

8–20 TN

20–60 Min.

mononational, binational

ab 10 Jahren

weiße und blaue Moderationskarten, Kreppband, Stifte, dünne Seilstücke (2–3 m lang), Liste der Bundesländer und Woiwodschaften (s. Anhang 1), kleine Kärtchen als Lose, kleiner Karton, Lösungszettel für Spielleitung, Spielschilder (im Spielset BegehKarte enthalten)

VORBEREITUNG

1. Kleine Kärtchen werden als Lose mit Fragen/ Aufgaben zu verschiedenen Themen (s. *Themen*) versehen (pro Los ein Thema mit den dazugehörigen Fragen/ Aufgaben).

2. Für die Spielleitung sollte zusätzlich eine Übersicht mit allen Fragen und Lösungen vorbereitet werden.

3. Ggf. werden Moderationskarten mit geografischen Bezeichnungen (s. *Gebirge/ Berge und Gewässer*) vorbereitet sowie die Abkürzungen der Nachbarländer Deutschlands und Polens auf der BegehKarte abgedeckt (s. *Nachbarländer*).

Unter Zuhilfenahme der BegehKarte werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede der geografischen und politischen Struktur Deutschlands und Polens sowie verbindende Elemente zwischen den Ländern thematisiert. Die einzelnen Themen und dazugehörigen Fragen/ Aufgaben können nach Belieben ausgewählt und kombiniert oder auch entsprechend der TN-Interessen und des Austauschthemas ergänzt werden.

Die TN stellen sich im Kreis um die BegehKarte herum. Die von der Spielleitung vorbereiteten Loskärtchen liegen mit der Schrift nach unten in einem kleinen Karton. Ein/-e TN aus der Gruppe zieht ein Kärt-

GEOGRAFIA POLSKO-NIEMIECKA

przekazanie wiedzy o kraju sąsiada, poznanie grupy partnerskiej

8-20 uczestników

20-60 min

jednonarodowa, dwunarodowa

od 10 lat

białe i niebieskie karty moderacyjne, taśma malarska, flamastry, sznurki o długości 2-3 metrów; lista krajów związkowych i województw (patrz: Załącznik 1); karteczki do losowania, nieduże pudełko, kartka z rozwiązaniami dla animatora, tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry)

PRZYGOTOWANIE

1. Należy przygotować małe karteczki jako losy z pytaniami/ zadaniami na różne tematy (patrz: *Tematy*). Na każdym losie znajduje się jeden temat i przypisane do niego pytania/ zadania.

2. Animator powinien mieć przygotowaną listę ze wszystkimi pytaniami i rozwiązaniami.

3. Ewentualnie może być potrzebne przygotowanie kartek moderacyjnych z nazwami geograficznymi (patrz: *Góry i zbiorniki wodne*) oraz zakrycie skrótów państw sąsiednich (patrz: *Kraje sąsiadujące*).

Przy pomocy MapoGry omawiane są podobieństwa i różnice struktur geograficzno-politycznych Polski i Niemiec oraz aspekty łączące oba kraje. Poszczególne tematy i przypisane do nich pytania/ zadania można dowolnie wybierać i łączyć, a także uzupełniać w zależności od zainteresowań uczestników lub tematu wymiany.

Uczestnicy stają w kręgu dookoła MapoGry. Przygotowane przez animatora karteczki do losowania ułożone są w pudełku tekstem do dołu. Jeden z uczestników losuje karteczkę z pytaniem/ zadaniem i odczytuje je na głos. Następnie grupa opracowuje je zgodnie z poleceniem.

chen und liest die Frage/ Aufgabe vor. Die Gruppe bearbeitet sie entsprechend den Anweisungen. Nach erfolgreichem Abschluss eines Themas zieht eine andere/ ein anderer TN das nächste Kärtchen usw.

THEMEN

LANDESFLÄCHE DEUTSCHLANDS UND POLENS

Welches Land ist flächenmäßig größer: Deutschland oder Polen? Wie groß ist der Unterschied (gleich groß, 15 Prozent größer, 30 Prozent größer, doppelt so groß ...)?

+ Die Gruppe soll sich beraten und möglichst eine gemeinsame Antwort geben.
+ Die TN dürfen die BegehKarte als Hilfsmittel nutzen.

ANZAHL UND GRÖßE DER BUNDESLÄNDER UND WOIWODSCHAFTEN

Wie viele Bundesländer und Woiwodschaften gibt es? Welches Bundesland/ welche Woiwodschaft ist am größten/ kleinsten (ohne deutsche Stadtstaaten)? Schätzt, wie oft das kleinste Bundesland in das größte Bundesland bzw. die kleinste Woiwodschaft in die größte Woiwodschaft passt.

+ Die Gruppe soll sich beraten und möglichst eine gemeinsame Antwort geben.
+ Die TN dürfen die BegehKarte als Hilfsmittel nutzen.

LÖSUNG

Die Landesfläche von Deutschland beträgt 357.386 km², die von Polen 312.679 km². Deutschland ist etwa 15 Prozent größer als Polen.

LÖSUNG

Es gibt jeweils 16 Bundesländer und Woiwodschaften. Das kleinste deutsche Bundesland (ausgenommen Stadtstaaten) ist das Saarland (2.571 km²); das größte Bundesland ist Bayern (70.542 km²). Das Saarland passt rund 27-mal in die Fläche Bayerns. In Polen ist die Woiwodschaft Masowien (35.558 km²) am größten und die Woiwodschaft Oppeln (9.412 km²) am kleinsten. Masowien ist knapp viermal größer als Oppeln.

Po wyczerpaniu tematu następny uczestnik wyciąga kolejną karteczkę itd.

TEMATY

POWIERZCHNIA POLSKI I NIEMIEC

Który z krajów jest większy pod względem powierzchni: Polska czy Niemcy? Jak duża jest różnica procentowa (są tej samej wielkości, jeden kraj jest o 15 procent większy, o 30 procent większy, dwa razy większy itd.)?

+ Grupa naradza się i podaje w miarę możliwości wspólną odpowiedź.
+ Grupa może użyć MapoGry jako pomocy technicznej.

LICZBA I WIELKOŚĆ KRAJÓW ZWIĄZKOWYCH I WOJEWÓDZTW

Ile jest województw, a ile krajów związkowych? Które województwo i który land są najmniejsze/ największe (oprócz miast na prawach kraju związkowego)? Oszacujcie, ile razy najmniejsze województwo zmieści się w największym lub najmniejszy land w największym?

+ Grupa naradza się i podaje w miarę możliwości wspólną odpowiedź.
+ Grupa może użyć MapoGry jako pomocy technicznej.

ROZWIĄZANIE

Powierzchnia Niemiec wynosi 357 386 km², a Polski 312 679 km². Niemcy są o około 15 procent większe od Polski.

ROZWIĄZANIE

Istnieje zarówno 16 województw, jak i krajów związkowych. W Niemczech najmniejszym landem jest (po wyłączeniu miast na prawach krajów związkowych) Saara (2 571 km²), natomiast największym Bawaria (70 542 km²). Saara mieści się około 27 razy w Bawarii. W Polsce największym województwem jest mazowieckie (35 558 km²), a najmniejszym opolskie (9 412 km²). Województwo mazowieckie jest prawie cztery razy większe od opolskiego.

FLÄCHENVERGLEICH DER BUNDESLÄNDER UND WOIWODSCHAFTEN

Welche Bundesländer und Woiwodschaften sind flächenmäßig ungefähr gleich groß?

+ Ein/-e TN wird gebeten, sich auf ein beliebiges Bundesland/ eine beliebige Woiwodschaft auf der Begehkarte zu stellen und die Woiwodschaft/ das Bundesland zu nennen, die/ das ihrer Meinung nach ähnlich groß ist. Sie/ er bittet eine zweite Person, sich auf das entsprechende Feld zu stellen. Alle haben einen Augenblick Zeit, die Größe der Flächen zu vergleichen. Das TN-Paar verlässt die Karte, und nach gleichem Muster machen die nächsten TN ihre Vorschläge.
+ Die TN können aufgefordert werden, die Namen der Bundesländer und Woiwodschaften in Originalsprache und Übersetzung zu nennen. Bei einer mononationalen Gruppe kann die Spielleitung sprachlich behilflich sein. Handelt es sich um eine binationale Gruppe, können die TN sich gegenseitig unterstützen.
+ Erweiterung: Als Ergänzung kann auch nach weiteren Ähnlichkeiten zwischen Bundesländern und Woiwodschaften gefragt werden, z. B.: Bundesländer und Woiwodschaften, die an der Küste liegen, in denen es große Seen gibt, durch die große Flüsse fließen, wo es Berge gibt, in denen große Städte liegen.

BEISPIELLÖSUNGEN

Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen und Masowien; Brandenburg und Großpolen; Westpommern, Ermland-Masuren und Mecklenburg-Vorpommern; Lodz, Pommern und Sachsen; Schleswig-Holstein, Thüringen und Kleinpolen. Weitere mögliche Lösungen – s. Anhang 1: *Liste der Bundesländer und Woiwodschaften.*

HAUPTSTÄDTE DER BUNDESLÄNDER UND WOIWODSCHAFTEN

Wie heißen die Hauptstädte der Bundesländer und Woiwodschaften?

+ Alle TN stellen sich auf ein Bundesland oder eine Woiwodschaft, von dem/ der sie

LÖSUNG

Vgl. Anhang 1: *Liste der Bundesländer und Woiwodschaften.*

PORÓWNANIE POWIERZCHNI LANDÓW I WOJEWÓDZTW

Jakie landy i województwa są podobnej wielkości pod względem powierzchni?

+ Jeden z uczestników zostaje poproszony o ustawienie się na dowolnym województwie/ kraju związkowym na MapoGrze i wskazanie kraju związkowego/ województwa, które jego zdaniem jest podobnej wielkości. Prosi drugą osobę o ustawienie się na tym polu. Pozostali uczestnicy przez chwilę porównują obie powierzchnie. Dana para uczestników opuszcza mapę, a kolejna dwójka przedstawia swoje propozycje według powyższego schematu.
+ Można zachęcić uczestników do wymawiania nazw województw i landów w ich oryginalnym brzmieniu i w tłumaczeniu. W przypadku grupy jednonarodowej animator może wspierać uczestników językowo. Jeśli grupa jest dwunarodowa, uczestnicy mogą wzajemnie sobie pomagać.
+ Rozszerzenie: jako uzupełnienie można zapytać o inne podobieństwa pomiędzy województwami a krajami związkowymi, np. o województwa i landy leżące na wybrzeżu, w których znajdują się duże jeziora, przez które przepływają duże rzeki, w których są góry, w których znajdują się duże miasta.

PRZYKŁADOWE ROZWIĄZANIA

Badenia-Wirtembergia, Nadrenia Północna-Westfalia i woj. mazowieckie; Brandenburgia i woj. wielkopolskie; woj. zachodniopomorskie, warmińsko-mazurskie oraz Meklemburgia-Pomorze Przednie; woj. łódzkie, woj. pomorskie i Saksonia; Szlezwik-Holsztyn, Turyngia i woj. małopolskie. Inne możliwe rozwiązania – patrz: Załącznik 1: *Lista województw i krajów związkowych.*

STOLICE WOJEWÓDZTW I LANDÓW

Jak nazywają się stolice województw i krajów związkowych?

+ Wszyscy uczestnicy ustawiają się na województwie lub kraju związkowym, którego nazwę stolicy znają. Po kolei podają nazwy stolic i przyporządkowują do nich odpowied-

ROZWIĄZANIE

Patrz: Załącznik 1: *Lista województw i krajów związkowych.*

den Namen der Hauptstadt kennen. Nacheinander werden die Namen der Hauptstädte genannt und die passenden Spielschilder (aus dem Spielset BegehKarte) zugeordnet. Dann werden die Hauptstädte benannt, auf denen niemand steht. Die Gruppe hilft sich gegenseitig. Hier muss auf die Besonderheit der Woiwodschaften Kujawien-Pommern und Lebus mit je zwei Hauptstädten hingewiesen werden.

GEBIRGE/ BERGE UND GEWÄSSER

Welche Gebirge/ Berge und Gewässer (Meere, Seen und Flüsse) gibt es in Deutschland und Polen?

+ Die TN haben 10 Minuten Zeit, um die ihnen bekannten Gebirge/ Berge und Gewässer auf der BegehKarte zu visualisieren: Gebirge/ Berge mit einer weißen Moderationskarte, Meere und Seen mit einer blauen Moderationskarte und (noch nicht eingezeichnete) Flüsse mit einem Seil. Die Moderationskarten werden mit den entsprechenden geografischen Bezeichnungen versehen (möglichst in beiden Sprachen) und die Flüsse mit einem Kreppband beschriftet. Die TN lassen auch ihren jeweiligen regionalen Bezug einfließen.
+ In einer Abschlussrunde nennt die Spielleitung weitere Gebirge/ Berge und Gewässer, die sie bereits auf Moderationskarten vermerkt hat oder die schon auf der BegehKarte eingezeichnet sind. Die TN werden befragt, wer sie kennt, wo sie sich befinden (die Moderationskarten können entsprechend platziert werden) und was sie ggf. besonders macht.

BEISPIELE

- Gebirge/ Berge: Alpen – Zugspitze (höchster Berg Deutschlands), Schwarzwald – Feldberg (höchster Berg aller deutschen Mittelgebirge), Harz – Brocken (höchster Berg Norddeutschlands), Hohe Tatra – Rysy (höchster Berg Polens), Riesengebirge – Schneekoppe (höchster Berg der Sudeten)
- Flüsse: Rhein (längster Fluss innerhalb Deutschlands), Donau (längster Fluss, der durch Deutschland fließt), Elbe, Lausitzer Neiße und Oder (Grenzflüsse zwischen Deutschland und Polen), Weichsel (längster polnischer Fluss), Warthe
- Seen: Bodensee (größter und tiefster See Deutschlands), Müritz (größter See komplett in Deutschland), Śniardwy (größter See Polens), Hańcza (tiefster See Polens)
- Meere: Nordsee, Ostsee

nie tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry). Następnie ustalają nazwy stolic, na których nikt nie stoi. Grupa pomaga sobie nawzajem. Należy zwrócić uwagę uczestnikom na specyfikę woj. kujawsko-pomorskiego i woj. lubuskiego, które mają po dwie stolice.

PASMA GÓRSKIE/ GÓRY I ZBIORNIKI WODNE

Jakie pasma górskie/ góry i zbiorniki wodne (morza, jeziora, rzeki) znajdują się w Polsce i Niemczech?

+ Uczestnicy mają 10 minut na zwizualizowanie na MapoGrze wszystkich pasm górskich/ gór i zbiorników wodnych, które znają: góry przy pomocy białych kart moderacyjnych, morza i jeziora przy pomocy niebieskich, a (jeszcze niezaznaczone) rzeki przy pomocy sznurka. Na kartach moderacyjnych należy wpisać odpowiednie nazwy geograficzne (w miarę możliwości w obu językach); rzeki zostają opisane za pomocą taśmy malarskiej. Uczestnicy mogą też wspomnieć o własnych regionach.
+ Podczas rundy podsumowującej animator podaje nazwy pozostałych pasm górskich/ gór i zbiorników wodnych, które zanotował sobie wcześniej na kartach moderacyjnych lub które uwzględniono na MapoGrze. Pyta uczestników, kto z nich je zna, gdzie się znajdują (karty z nazwami można umieścić w odpowiednich miejscach) i co je charakteryzuje.

PRZYKŁADY

- pasma górskie/ góry: Tatry Wysokie – Rysy (najwyższa góra w Polsce), Karkonosze – Śnieżka (najwyższa góra w Sudetach), Alpy – Zugspitze (najwyższa góra w Niemczech), Szwarcwald – Feldberg (najwyższa góra niemieckich gór średnich), góry Harz – Brocken (najwyższa góra północnych Niemiec)
- rzeki: Wisła (najdłuższa rzeka w Polsce), Nysa Łużycka i Odra (rzeki graniczne pomiędzy Polską a Niemcami), Warta, Ren (najdłuższa rzeka w Niemczech), Dunaj (najdłuższa rzeka przepływająca przez Niemcy), Łaba
- jeziora: Śniardwy (największe jezioro w Polsce), Hańcza (najgłębsze jezioro w Polsce), Jezioro Bodeńskie (największe i najgłębsze jezioro w Niemczech), Müritz (największe jezioro Niemiec w całości położone w granicach państwa)
- morza: Morze Bałtyckie, Morze Północne

NACHBARLÄNDER

Welche Nachbarländer haben Deutschland und Polen?

+ Die TN werden gebeten, sich zu überlegen, welche Nachbarländer Deutschlands und Polens sie kennen und wo diese liegen (da die BegehKarte an den entsprechenden Stellen mit den internationalen Länderkürzeln versehen ist, sollten diese vor dieser Frage oder bereits vor Spielbeginn abgedeckt werden). Die/ der erste TN stellt sich auf ein Land und nennt den Namen. Sie/ er bleibt dort stehen und der/ die nächste TN ist an der Reihe.
+ Wenn es sich um eine binationale Gruppe handelt, ist es sinnvoll, die Namen der Länder in beiden Sprachen zu nennen. Dabei können die TN einander sprachlich unterstützen.

WEITERE THEMEN

+ Städte und Ballungszentren: Welche deutschen und polnischen Städte und Ballungszentren gibt es? Mögliche Antworten: Berlin, München, Hamburg, Ruhrgebiet, Köln und Warschau, Danzig/ Dreistadt, Oberschlesisches Industriegebiet, Posen, Breslau.
+ Partnerschaften: Welche deutsch-polnischen Städtepartnerschaften gibt es? Mögliche Antworten: Berlin – Warschau, Düsseldorf – Warschau, Frankfurt/Main – Krakau, Leipzig – Krakau, Nürnberg – Krakau, Hannover – Posen, Dresden – Breslau, Wiesbaden – Breslau, Stuttgart – Lodz, Chemnitz – Lodz, Bremen – Danzig.

HINWEISE

+ Die Auswahl der geografischen und thematischen Besonderheiten sollte sich nach dem Kenntnisstand sowie der regionalen Herkunft der TN richten. So kann ein erster Eindruck von der Heimatregion der Partnergruppe vermittelt werden.
+ Bei mononationalen Gruppen sind häufig nur geringe Kenntnisse über das andere Land vorhanden. Hier empfiehlt es sich, dass die TN (beispielsweise unter Zuhilfenahme des Smartphones) Informationen recherchieren dürfen.
+ Durch die Spielleitung sollte auf Gemeinsamkeiten (z. B. geografische Struktur, Meer im Norden und Berge im Süden) und Unterschiede (z. B. politische Struktur) zwischen den Ländern hingewiesen werden.

KRAJE SĄSIADUJĄCE

Jakie kraje sąsiadują z Polską i Niemcami?

+ Uczestnicy zostają poproszeni o zastanowienie się, jakie znają kraje sąsiadujące z Polską i Niemcami i gdzie one leżą (przed przeczytaniem zadania lub przed początkiem gry animator powinien zakryć na MapoGrze skróty krajów sąsiadujących, np. przy pomocy kartek). Pierwszy uczestnik staje na wybranym kraju i podaje jego nazwę. Pozostaje w tym miejscu, a następny uczestnik kontynuuje.
+ W grupie dwunarodowej warto podawać nazwy krajów w obu językach. Uczestnicy mogą się wzajemnie wspierać językowo.

INNE TEMATY

+ Miasta i aglomeracje miejskie: Jakie znacie polskie i niemieckie miasta i aglomeracje miejskie? Możliwe odpowiedzi: Warszawa, Gdańsk/ Trójmiasto, aglomeracja górnośląska, Poznań, Wrocław oraz Berlin, Monachium, Hamburg, Zagłębie Ruhry, Kolonia.
+ Partnerstwa: Jakie znacie polsko-niemieckie partnerstwa miast? Możliwe odpowiedzi: Warszawa – Berlin, Warszawa –Düsseldorf, Kraków – Frankfurt nad Menem, Kraków – Lipsk, Kraków – Norymberga, Poznań – Hanower, Wrocław – Drezno, Wrocław – Wiesbaden, Łódź – Stuttgart, Łódź – Chemnitz, Gdańsk – Brema.

WSKAZÓWKI

+ Przy wyborze osobliwości geograficznych i zagadnień należy kierować się stanem wiedzy i pochodzeniem regionalnym uczestników. Pozwoli to uzyskać pierwsze wrażenie na temat regionu, z którego pochodzi grupa partnerska.
+ Grupy jednonarodowe mają często niedużą wiedzę o drugim kraju. Warto więc, aby uczestnicy mieli możliwość poszukania informacji (np. przy pomocy smartfonu).
+ Animator powinien zwrócić grupie uwagę na cechy wspólne (np. strukturę geograficzną, morza na północy, a góry na południu) i różnice (np. struktura polityczna) między oboma krajami.

+ Regionen: Welche geografischen Regionen in Deutschland und Polen ähneln sich? Mögliche Antworten: Mecklenburgische Seenplatte und Masuren, Alpen und Tatra, Ruhrgebiet und Oberschlesisches Industriegebiet.
+ Sehenswürdigkeiten: Für welche Sehenswürdigkeiten sind Deutschland und Polen bekannt? Mögliche Antworten: Brandenburger Tor in Berlin, Schloss Neuschwanstein, Dresdener Frauenkirche, Insel Mainau im Bodensee, Nationalpark Wattenmeer, Warschauer Kulturpalast, Krakauer Tuchhallen, Marienburg, Danziger Werft, Białowieża-Urwald.
+ Fußballclubs: Welche Fußballclubs spielen in der deutschen Bundesliga bzw. in der polnischen „Ekstraklasa"? Mögliche Antworten: FC Bayern München, Borussia Dortmund, RB Leipzig, Borussia Mönchengladbach, Legia Warszawa, Lech Poznań, Piast Gliwice, Lechia Gdańsk.
+ Kulinarische Spezialitäten: Welche Regionen/ Orte sind für welche kulinarischen Spezialitäten bekannt? Mögliche Antworten: Dresdner Weihnachtsstollen, Thüringer Klöße, Schwarzwälder Kirschtorte, Lübecker Marzipan, Schwäbische Maultaschen, Oscypek (geräucherter Schafskäse aus der Tatraregion von Zakopane), Rogal świętomarciński (Martinshörnchen aus Posen), Obwarzanek krakowski (ringförmiges Brotgebäck aus Krakau), Kluski śląskie (Schlesische Kartoffelklöße).

HINWEISE

+ Es bieten sich vielfältige Möglichkeiten zur thematischen Vertiefung oder zum Einstieg in ein weiterführendes Thema an:
  - Die geografische Lage beider Länder (mit den gemeinsamen Grenzflüssen Oder und Lausitzer Neiße, dem Stettiner Haff, der Insel Usedom, der Ostsee sowie grenzüberschreitenden Straßen und Bahnlinien, Euroregionen) kann Ausgangspunkt sein, um die politische und wirtschaftliche, aber auch zwischenmenschliche Zusammenarbeit beider Länder zu thematisieren.
  - Anhand der heutigen Grenzen der Länder können geschichtliche und gesellschaftliche Themen in den Fokus gerückt werden (Deutscher Orden, Polnische Teilungen, Grenzverschiebungen nach dem Zweiten Weltkrieg, Kalter Krieg, 1989, Europäische Einigung usw.).
  - Rhein und Weichsel und die mit ihnen verbundenen Legenden (Loreley und Syrenka) können als Einstieg in das Thema nationale Mythen und kulturelle Identität dienen.

+ Regiony: Które regiony geograficzne w Polsce i Niemczech są podobne? Możliwe odpowiedzi: Mazury i Pojezierze Meklemburskie, Tatry i Alpy, Górnośląski Okręg Przemysłowy i Zagłębie Ruhry.
+ Zabytki i ciekawe miejsca: Z jakich zabytków i innych ciekawych miejsc słyną Polska i Niemcy? Możliwe odpowiedzi: warszawski Pałac Kultury i Nauki, krakowskie Sukiennice, zamek w Malborku, Stocznia Gdańska, Puszcza Białowieska, Brama Brandenburska w Berlinie, zamek Neuschwanstein, kościół Marii Panny w Dreźnie, wyspa Mainau na Jeziorze Bodeńskim, Park Narodowy Morza Wattowego.
+ Kluby piłkarskie: Jakie kluby piłkarskie grają w niemieckiej Bundeslidze, a jakie w polskiej Ekstraklasie? Możliwe odpowiedzi: Legia Warszawa, Lech Poznań, Piast Gliwice, Lechia Gdańsk, FC Bayern Monachium, Borussia Dortmund, RB Lipsk, Borussia Mönchengladbach.
+ Specjalności kulinarne: Które regiony/ miejscowości znane są z jakichś specjałów kulinarnych? Możliwe odpowiedzi: oscypek, rogal świętomarciński, obwarzanek krakowski, kluski śląskie, Dresdner Weihnachtsstollen (drezdeńska strucla bożonarodzeniowa z marcepanem), Thüringer Klöße (knedle ziemniaczane z Turyngii), Schwarzwälder Kirschtorte (szwarcwaldzki tort z wiśniami), Lübecker Marzipan (marcepan z Lubeki), Maultaschen (pierożki szwabskie z mięsem i szpinakiem).

WSKAZÓWKI

+ Istnieją rozmaite możliwości pogłębienia wybranych tematów lub wprowadzenia do bardziej złożonych zagadnień:
  - Położenie geograficzne obu krajów (wspólne rzeki graniczne Odra i Nysa Łużycka, Zalew Szczeciński, wyspa Uznam, Bałtyk, a także transgraniczne drogi, linie kolejowe, euroregiony) są dobrym punktem wyjścia do tematu współpracy politycznej i gospodarczej, ale też współpracy między ludźmi.
  - Dzisiejszy przebieg granic obu krajów może posłużyć jako wprowadzenie do tematów historycznych i społecznych (zakon krzyżacki, rozbiory Polski, przesunięcie granic państwowych po II wojnie światowej, zimna wojna, rok 1989, zjednoczenie Europy itd.).
  - Ren i Wisłę oraz związane z nimi legendy (o Loreley i o Syrence) można wykorzystać jako wstęp do tematu mitów narodowych i tożsamości kulturowej.

VORHANG

Kommunikation in der Gruppe, Einprägen der deutschen und polnischen Verwaltungseinheiten

10–30 TN

10–20 Min.

binational

ab 10 Jahren

ein großes Stoffstück (z. B. Bettlaken), Spielschilder (im Spielset BegehKarte enthalten), zwei kleine Kartons, Papier und Stifte

VORBEREITUNG

1. Moderiert durch die Spielleitung oder in Eigenregie (s. Variante 1 – *Erweiterung*) übt die Gruppe die Namen der Bundesländer und Woiwodschaften und ihre Aussprache in beiden Sprachen und überprüft deren Lage auf der BegehKarte.

2. Nach dem Auslegen der BegehKarte spannen zwei Personen (TN oder Spielleitung) den „Vorhang" ungefähr entlang der deutsch-polnischen Grenze. Während des Spiels ziehen sie ihn je nach Bedarf hoch oder lassen ihn fallen.

3. Die Spielschilder werden getrennt nach Bundesländern und Woiwodschaften mit der entsprechenden Schriftseite nach unten in zwei Kartons gelegt.

Nachdem die TN die Namen der Bundesländer und Woiwodschaften geübt haben, werden zwei Teams gebildet: Die TN aus Deutschland begeben sich auf die polnische und die TN aus Polen auf die deutsche Seite der BegehKarte. Ein „Vorhang" wird gespannt und schirmt die TN voneinander ab, sodass sie sich nicht sehen können. Ein/-e TN aus jedem Team

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

KURTYNA

komunikacja w grupie, nauka nazw polskich i niemieckich jednostek administracyjnych

10-30 uczestników

10-20 min

dwunarodowa

od 10 lat

duża płachta materiału (np. prześcieradło), tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry), dwa pudełka, kartki i flamastry

PRZYGOTOWANIE

1. Grupa moderowana przez animatora lub we własnym zakresie (zobacz: wariant 1 – *Rozszerzenie*) ćwiczy wymowę nazw województw i krajów związkowych w obu językach. Jednocześnie sprawdza ich położenie na MapoGrze.

2. Po rozłożeniu MapoGry dwie osoby (np. uczestnicy lub prowadzący grę) ustawiają się z płachtą materiału służącą jako kurtyna wzdłuż granicy. W czasie gry będą sterować kurtyną, tj. opuszczać ją i podnosić w odpowiednich momentach.

3. Tabliczki do gry należy rozłożyć do dwóch pudełek: oddzielnie te z województwami i te z krajami związkowymi, tak aby ich nazwy nie były widoczne.

Po przećwiczeniu wymowy nazw województw i landów uczestnicy zostają podzieleni na dwie drużyny: grupa z Polski ustawia się po niemieckiej, a grupa z Niemiec po polskiej stronie MapoGry. Dwie osoby rozpościerają kurtynę pomiędzy drużynami na takiej wysokości, aby ich członkowie się nie widzieli. Tuż za kurtyną, po każdej stronie, staje jeden

steht direkt am „Vorhang“. Beide ziehen jeweils ein Spielschild mit dem Namen einer Woiwodschaft (TN aus Deutschland) bzw. eines Bundeslandes (TN aus Polen) aus dem entsprechenden Karton und halten es mit der entsprechenden Schriftseite nach außen auf Brusthöhe vor sich.

Wenn auf ein Signal der „Vorhang“ fällt, müssen die dort stehenden TN laut und deutlich den Namen des Bundeslandes/ der Woiwodschaft auf dem Spielschild ihres Gegenübers vorlesen. Wer schneller ist, erringt einen Punkt für ihr/ sein Team. Fällt der Name gleichzeitig, ist die Runde unentschieden, und beide Teams erhalten einen Punkt. Nach jeder Runde wird der „Vorhang“ zwischen den Teams wieder hochgezogen und es tritt die/ der nächste TN aus jedem Team heran. Der Wettstreit beginnt von vorn. Jede/-r TN kommt pro Durchgang einmal an die Reihe.

In dieser Grundvariante des Spiels ist vor allem Reaktionsschnelligkeit gefragt, und es geht darum, sich passiv mit dem Klang der Verwaltungseinheiten des anderen Landes in der Originalsprache vertraut zu machen. Das Spiel endet, wenn alle Bundesländer und Woiwodschaften genannt wurden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

VARIANTE 1

Wenn die Sprachkompetenz der Gruppe es erlaubt, kann mit den Namen der Verwaltungseinheiten in der Fremdsprache gespielt werden. In diesem Fall halten die TN des polnischen Teams die Spielschilder mit den Namen der Woiwodschaften und die TN des deutschen Teams die Spielschilder mit den Namen der Bundesländer.

Erweiterung:
Die TN können im Vorfeld auch selbst zweisprachige Schilder bzw. Zettel mit den Namen der Bundesländer und Woiwodschaften vorbereiten. Am besten klappt das zusammen, so können sie einander sprachlich ergänzen. Dabei lernen sie die Aussprache und vermerken die Namen der Verwaltungseinheiten auch in einer lautsprachlichen Variante („Schreiben nach Gehör“).

uczestnik. Obaj losują z odpowiedniego pudełka po jednej tabliczce: z nazwą landu (uczestnik z Polski) lub województwa (uczestnik z Niemiec) i trzymają je przed sobą na wysokości klatki piersiowej tak, aby napis był widoczny dla drużyny przeciwnej.

Kiedy na sygnał kurtyna opada, osoby przed kurtyną muszą odczytać głośno i wyraźnie nazwę województwa/ landu z kartki rywala. Kto zrobi to szybciej, zdobywa punkt dla swojej drużyny. Jeśli obie osoby odezwą się jednocześnie, ogłoszony zostaje remis i obie drużyny otrzymują po jednym punkcie. Po każdej rundzie kurtyna zostaje podniesiona i po obu jej stronach pojawia się kolejna osoba. Gra jest kontynuowana według powyższego schematu. Ćwiczą po kolei wszyscy uczestnicy.

W wersji podstawowej chodzi głównie o refleks i osłuchanie się z oryginalną wymową nazw jednostek administracyjnych drugiego kraju. Gra toczy się do momentu, aż zostaną wymienione wszystkie województwa i landy. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

WARIANT 1

Jeżeli kompetencje grupy na to pozwalają, można ścigać się na wymowę nazw jednostek administracyjnych w języku obcym:
w tym wypadku grupa polska trzyma tabliczki z nazwami województw, a grupa niemiecka – z nazwami krajów związkowych.

Rozszerzenie:
Uczestnicy mogą samodzielnie przygotować tabliczki do gry lub kartki z nazwami województw i krajów związkowych. Najlepiej, gdy zrobią to wszyscy razem, ćwicząc przy okazji wymowę i zapisując nazwy jednostek administracyjnych dodatkowo z uproszczoną transkrypcją („piszę tak, jak słyszę”).

VARIANTE 2

Für Fortgeschrittene bietet sich als landeskundliches Element folgende Spielvariante an: Die TN erstellen Blätter (Zeichnung, Ausdruck, Foto) mit den wichtigsten Baudenkmälern und Sehenswürdigkeiten der einzelnen Bundesländer und Woiwodschaften, stellen sie einander vor und versuchen sich zu merken, was zu welchem Bundesland/ welcher Woiwodschaft gehört. Am „Vorhang" müssen sie die Verwaltungseinheiten dann anhand der gezeigten Bilder erraten. Diese Spielvariante kann in national gemischten Teams gespielt werden und die TN können einander vorsagen, sodass den TN, die am „Vorhang" stehen, ein Teil der Verantwortung genommen wird.

VARIANTE 3

Es wird in zwei national gemischten Teams gespielt. Auf jeder Seite des „Vorhangs" steht je ein/-e TN auf einem Bundesland/ einer Woiwodschaft. Nach dem Fall des „Vorhangs" muss der Name des Bundeslandes/ der Woiwodschaft genannt werden, auf dem/ der die Person des anderen Teams steht. Wer von den beiden rivalisierenden TN das Bundesland/ die Woiwodschaft als erstes richtig benennt, bekommt den Punkt für ihr/ sein Team. Im ersten Durchgang darf jede/-r TN ihre/ seine Muttersprache verwenden; im zweiten Durchgang sollte die jeweils andere Sprache genutzt werden. In jedem Durchgang soll jede/-r TN mindestens einmal auf der BegehKarte stehen. Die Spielleitung entscheidet, wann das Spiel zu Ende ist.

WARIANT 2

Grupom zaawansowanym można zaproponować wariant z elementami znajomości realiów: uczestnicy samodzielnie przygotowują kartki (rysunki, wydruki, zdjęcia) z najważniejszymi zabytkami lub osobliwościami poszczególnych województw i landów, przedstawiają je sobie nawzajem i próbują zapamiętać, do którego województwa/ landu należą. Następnie przed kurtyną starają się odgadnąć nazwę jednostki administracyjnej na podstawie prezentowanego zabytku. W tym wariancie grupy mogą być mieszane narodowo i drużyny mogą sobie podpowiadać, aby zdjąć część odpowiedzialności z pojedynczych osób.

WARIANT 3

Gra odbywa się w dwóch drużynach mieszanych narodowo. Po obu stronach kurtyny na konturach wybranego województwa/ kraju związkowego stoi jeden uczestnik. Po opuszczeniu kurtyny obaj gracze muszą wypowiedzieć nazwę województwa/ landu, na którym stoi przedstawiciel drugiej drużyny. Kto zrobi to poprawnie i szybciej, otrzymuje punkt dla swojej drużyny. W pierwszej rundzie uczestnicy mogą mówić w języku ojczystym, w drugiej – w języku drugiego kraju. Podczas gry każdy powinien co najmniej raz stanąć na MapoGrze. Animator decyduje o zakończeniu gry.

REISE DURCH
DEUTSCHLAND UND POLEN

Spracherwerb, Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland

2–10 TN (ggf. auch mehr, s. Varianten)

20-60 Min.

mononational, binational

ab 10 Jahren (bei Variante 4 ab 12 Jahren)

2 große Würfel (z. B. Schaumstoffwürfel), Flipchart, Stifte, Moderationskarten sowie mit einer deutsch-polnischen Landkarte bedruckte Zettel entsprechend der Anzahl der TN (Kopiervorlage s. Anhang 2), für Variante 4 außerdem: Quizfragen (s. dpjw.org/publikationen/begehkarte)

VORBEREITUNG

1. Einer der Würfel wird mit Symbolen für Verkehrsmittel beklebt, jede der Würfelflächen mit einem Symbol: 1x Flugzeug, 2x Zug, 2x Fahrrad, 1x Fußgänger. Es empfehlen sich großformatige Würfel (z. B. Schaumstoffwürfel), die für die gesamte Gruppe gut sichtbar sind. Alternativ kann auch ein Zahlenwürfel verwendet werden. In diesem Fall wird die Bedeutung der Zahlen gut sichtbar auf einem Flipchart notiert: 1 = Fußgänger, 2 und 3 = Fahrrad, 4 und 5 = Zug, 6 = Flugzeug.

2. Die Spielleitung versieht die Moderationskarten entsprechend der Anzahl der TN mit Nummern.

PODRÓŻ PRZEZ
NIEMCY I POLSKĘ

nauka języka, przekazanie wiedzy o kraju sąsiada

2-10 uczestników (lub więcej, patrz: warianty)

20-60 min

jednonarodowa, dwunarodowa

od 10 lat (wariant 4: od 12 lat)

2 duże kostki do gry (np. kostki piankowe), flipchart, flamastry, karty moderacyjne oraz wydruki mapy polsko-niemieckiej w ilości odpowiedniej do liczby uczestników (wzór do kopiowania – patrz: Załącznik 2); dla wariantu 4 dodatkowo: pytania quizowe (patrz: pnwm.org/publikacje/mapogra)

PRZYGOTOWANIE

1. Animator okleja jedną z kostek do gry symbolami środków transportu. Na każdym boku kostki powinien znajdować się jeden symbol: 1 x samolot, 2 x pociąg, 2 x rower, 1 x pieszy. Warto wykorzystać w tym celu kostki dużego formatu (np. piankowe), które będą dobrze widoczne dla całej grupy. Alternatywnie można użyć kostki z liczbami. W tym wypadku należy zapisać znaczenie poszczególnych liczb w dobrze widoczny sposób na flipcharcie: 1 = pieszy, 2 i 3 = rower, 4 i 5 = pociąg, 6 = samolot.

2. Animator numeruje karty moderacyjne odpowiednio do liczby uczestników.

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE · POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

3. Vor Spielbeginn übt die Spielleitung mit der Gruppe die für das Spiel benötigten Wendungen in beiden Sprachen (am besten gut sichtbar auf einem Flipchart notiert):
Ich gehe … – Idę …
Ich fahre mit dem Fahrrad … – Jadę rowerem …
Ich fahre mit dem Zug … – Jadę pociągiem …
Ich fliege mit dem Flugzeug … – Lecę samolotem …
von … nach … – z … do …

Zu Beginn des Spiels stellt sich jede/-r TN einzeln auf ein Bundesland oder eine Woiwodschaft und erhält einen mit einer deutsch-polnischen Landkarte bedruckten Zettel und einen Stift. Mithilfe der nummerierten Moderationskarten wird die Reihenfolge ausgelost, in der die TN starten: Die/ der TN mit der Nummer „1" fängt an. Sie/ er wirft zuerst den Zahlenwürfel und dann den Würfel mit den Verkehrsmitteln. Daraus ergibt sich die Länge des Spielzugs (=Tagesetappe).

Die Augen des Zahlenwürfels zählen jeweils:
- beim Flugzeug doppelt;
- beim Zug gleich viel;
- beim Fahrrad zur Hälfte (bei Kommazahlen wird aufgerundet);
- beim Fußgänger als „1".

Entsprechend der gewürfelten Tagesetappe darf die/ der TN nun auf einer frei gewählten Route durch die Bundesländer und Woiwodschaften reisen. Dabei bewegt sie/ er sich von einem Feld zum nächsten (es dürfen keine Felder „übersprungen" werden). Bundesländer und Woiwodschaften, die von anderen TN „belegt" sind, dürfen weder auf der Reiseroute liegen noch das Ziel sein. Die maximal mögliche Reisedistanz pro Tagesetappe muss nicht ausgeschöpft werden, auch kürzere Fahrten sind erlaubt.

Auf der eigenen Landkarte trägt jede/-r TN ein, welche Bundesländer und Woiwodschaften sie/ er bereits besucht hat. Ziel ist es, als Erste/-r ganz Deutschland und Polen zu bereisen. Es werden sowohl die Bundesländer und Woiwodschaften

3. Przed rozpoczęciem gry animator ćwiczy z grupą potrzebne zwroty w obu językach (najlepiej, jeśli zostaną one zapisane wyraźnie na flipcharcie):
Idę… – Ich gehe…
Jadę rowerem… – Ich fahre mit dem Fahrrad…
Jadę pociągiem… – Ich fahre mit dem Zug…
Lecę samolotem… – Ich fliege mit dem Flugzeug…
z… do… – von… nach…

Na początku gry każdy uczestnik pojedynczo ustawia się na jednym z województw lub krajów związkowych oraz otrzymuje kartkę z mapą polsko-niemiecką i flamaster. Uczestnicy losują ponumerowane karty w celu ustalenia kolejności ruchu: uczestnik z numerem 1 rozpoczyna. Najpierw rzuca kostką z liczbami, a następnie kostką ze środkami transportu. W ten sposób zostaje ustalona liczba pól, którą może pokonać w ramach jednego ruchu („etapu dziennego").

Liczbę wyrzuconych oczek należy:
- w przypadku samolotu podwoić;
- w przypadku pociągu pozostawić taką samą;
- w przypadku roweru podzielić na pół (liczby po przecinku zaokrąglić w górę);
- w przypadku pieszego przyjąć stałą liczbę 1.

Uczestnik przemieszcza się po wybranej przez siebie trasie prowadzącej przez województwa i kraje związkowe zgodnie z wyrzuconą długością „etapu dziennego". Porusza się po kolei, od pola do wybranego pola sąsiedniego (nie można przeskakiwać pól). Województwa i kraje związkowe zajęte przez innych uczestników nie mogą znajdować się na trasie przejazdu ani być celem podróży. Dopuszczalne są krótsze przejazdy, tzn. nie trzeba pokonywać maksymalnego dystansu ustalonego liczbą wyrzuconych oczek.

Każdy uczestnik nanosi na swojej mapie województwa i kraje związkowe, które odwiedził. Celem jest objechanie całej Polski i całych Niemiec. Liczą się zarówno województwa i kraje związkowe na trasie przejazdu, jak i cel etapu.

auf der Durchreise als auch das Ziel der Tagesetappe gewertet.

Vor jeder ihrer Tagesetappen kündigen die TN ihre Route in der Partnersprache an (Wendungen *s. Vorbereitung*). Sprachlich Fortgeschrittene können darüber hinaus die einzelnen Schritte ihrer Reise nennen (z. B.: von … über … und … nach …/ z … przez … i … do …).

Es empfiehlt sich, ab und zu eine Zwischenauswertung zu machen, z. B. werden die TN gefragt: Wer hat schon mehr als 10 Bundesländer und/ oder Woiwodschaften besucht?

Das Spiel endet, wenn die/ der erste TN ganz Deutschland und Polen bereist hat.

VARIANTE 1

Nur das Ziel-Bundesland/ die Ziel-Woiwodschaft der jeweiligen Tagesetappe zählt als besucht (diese Variante empfiehlt sich bis max. 5 TN).

VARIANTE 2

Bundesländer und Woiwodschaften, die von einer anderen Person „belegt" sind, dürfen auf dem Weg zum Tagesziel liegen, nicht aber das Tagesziel sein (diese Variante empfiehlt sich besonders auch für größere Gruppen mit vielen „Reisenden").

VARIANTE 3

Bei Gruppen mit mehr als 10 (bis ca. 16) TN können (national gemischte) Zweierteams gebildet werden. Dabei würfelt und reist jede/-r TN für sich, aber die besuchten Bundesländer und Woiwodschaften werden pro Team gezählt. Bundesländer und Woiwodschaften, auf denen eine andere Person steht, dürfen auf dem Weg zum Tagesziel liegen, nicht aber das Tagesziel sein. Die Teams können sich absprechen und eine Taktik entwickeln.

VARIANTE 4

Die TN müssen zum Ziel ihrer Tagesetappe eine Quizfrage lösen. Erst danach gilt das entsprechende Bundesland/ die Woiwodschaft als besucht (die Bundesländer und Woiwodschaften auf der Reiseroute werden nicht gewertet). Als Quizfragen können die Vorschläge aus dem Spiel *Aufgaben-Patchwork* verwendet werden (siehe ☁).
Für diese Variante empfiehlt es sich, (national gemischte) Kleingruppen von 2–3 Personen zu bilden. Dabei würfelt und reist jede/-r TN für sich, aber die besuchten Bundesländer und Woiwodschaften werden pro Team gezählt. Die Teams können sich absprechen (auch bei der Beantwortung der Quizfragen) und eine gemeinsame Taktik entwickeln. Es sollten nicht mehr als vier Gruppen spielen.

Przed każdym etapem uczestnicy zapowiadają swoją trasę w języku partnera (patrz zwroty w: *Przygotowanie*). Ponadto osoby zaawansowane językowo mogą w czasie podróży po MapoGrze opisywać wszystkie swoje ruchy na trasie przejazdu (np. z… przez… i… do… / von… über… und… nach…).

Wskazane jest, aby od czasu do czasu przeprowadzać ocenę częściową, np. zapytać, kto odwiedził już więcej niż 10 województw/ landów.

Gra kończy się, gdy pierwsza osoba zgłosi, że objechała całą Polskę i Niemcy.

WARIANT 1

Tylko docelowe województwo/ docelowy kraj związkowy danego etapu liczy się jako odwiedzony (ten wariant zalecany jest dla maks. 5 uczestników).

WARIANT 2

Województwa i kraje związkowe zajęte przez inną osobę mogą znajdować się na trasie prowadzącej do celu, ale nie mogą stanowić celu podróży (ten wariant nadaje się zwłaszcza dla większych grup z wieloma podróżnymi).

WARIANT 3

W grupach liczących więcej niż 10 uczestników (do ok. 16) można tworzyć (mieszane narodowo) drużyny dwuosobowe. Każda osoba rzuca kostką i podróżuje za siebie, ale odwiedzane województwa i landy są sumowane dla całej drużyny. Województwa i kraje związkowe, na których stoi inna osoba, mogą znajdować się na trasie prowadzącej do celu, ale nie mogą stanowić celu podróży. Drużyny mogą się naradzać i wypracowywać taktykę.

WARIANT 4

Uczestnicy na końcu etapu muszą odpowiedzieć na pytanie quizowe. Dopiero wtedy województwo lub land (ale nie te na trasie przejazdu) zostają uznane za odwiedzone. Jako pytania quizowe mogą posłużyć propozycje z gry *Zadaniowy patchwork* (patrz: ☁).
W wariancie 4 warto tworzyć (mieszane narodowo) drużyny 2-3-osobowe. Każda osoba rzuca kostką i podróżuje za siebie, ale odwiedzane województwa i landy są sumowane dla całej drużyny. Drużyny mogą się naradzać (również podczas odpowiedzi na pytania quizowe) i wypracowywać wspólną taktykę. Nie powinny grać więcej niż cztery drużyny.

LABYRINTH

Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, Spracherwerb, Einprägen deutscher und polnischer Verwaltungseinheiten

4–12 TN

20–30 Min.

binational

ab 12 Jahren

Augenbinde, ein mit einer deutsch-polnischen Landkarte bedruckter Zettel (Kopiervorlage s. Anhang 2), Stifte, Flipchart

VORBEREITUNG

1. Vor Beginn des Spiels üben die TN die Richtungsangaben in beiden Sprachen (am besten gut sichtbar auf einem Flipchart notiert):
rechts – w prawo
links – w lewo
geradeaus – prosto
zurück – do tyłu
vorwärts – do przodu
Stopp! – stop!

2. Die Spielleitung markiert auf einem Zettel mit einer deutsch-polnischen Landkarte eine Route, die über mehrere Bundesländer (ausgenommen Stadtstaaten) und Woiwodschaften führt, ohne dass die TN sie sehen.

Die Aufgabe der Gruppe ist es, den richtigen Weg – den nur die Spielleitung kennt – durch das deutsch-polnische Labyrinth zu finden. Zu diesem Zweck wählen die TN eine Person aus ihren Reihen, die mit verbundenen Augen, unter Zuhilfenahme der in beiden Sprachen erlernten Richtungsangaben, auf der BegehKarte navigiert wird.

Die Spielleitung führt die/ den TN mit verbundenen Augen auf das Bundesland oder die Woiwodschaft, in dem/ der die Route beginnt. Die Gruppe beginnt, die Person auf der BegehKarte

LABIRYNT

komunikacja i współpraca w grupie, nauka języka, nauka nazw polskich i niemieckich jednostek administracyjnych

4-12 uczestników

20-30 min

dwunarodowa

od 12 lat

opaska na oczy, wydruk mapy polsko-niemieckiej (wzór – patrz: Załącznik 2), flamastry, flipchart

PRZYGOTOWANIE

1. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy ćwiczą nazwy kierunków w obu językach (najlepiej, jeśli zostaną one zapisane na flipcharcie):
w prawo – rechts
w lewo – links
prosto – geradeaus
do tyłu – zurück
do przodu – vorwärts
stop! – Stopp!

2. Animator zaznacza na mapie polsko-niemieckiej trasę, która prowadzi przez kilka województw i landów (z pominięciem miast na prawach krajów związkowych). Trzyma ją w taki sposób, aby uczestnicy nie widzieli narysowanej drogi.

Zadaniem grupy jest znalezienie właściwej drogi – którą zna tylko animator – prowadzącej przez polsko-niemiecki labirynt. W tym celu uczestnicy wybierają jedną osobę, która z zasłoniętymi oczami, przy pomocy wyćwiczonych wcześniej w obu językach wskazówek, będzie poruszała się po MapoGrze.

Animator prowadzi uczestnika z zawiązanymi oczami na województwo lub kraj związkowy, który jest miejscem rozpoczęcia trasy. Reszta grupy przystępuje do nawigowania uczestnika stojącego na MapoGrze. Metodą prób

zu navigieren und durch Ausprobieren den Lösungsweg herauszufinden. Das Navigieren erfolgt in der Nicht-Muttersprache der geführten Person, die versucht, den sprachlichen Anweisungen (Richtungsangaben) Folge zu leisten. Tritt sie aus Versehen oder durch falsches Navigieren der Gruppe auf ein Bundesland oder eine Woiwodschaft außerhalb der Route, ruft die Spielleitung laut: „Daneben!" („Pudło!") und der Durchgang für die erste Person ist beendet. Der/ dem nächsten TN (möglichst mit anderer Muttersprache) werden die Augen verbunden, und die Gruppe beginnt die Navigation von vorn. Ist das Bundesland/ die Woiwodschaft, die sie/ er betritt, korrekt, ruft die Spielleitung laut „Bravo!" („Brawo!") und nennt den Namen der Verwaltungseinheit in beiden Sprachen. Der Durchgang wird fortgesetzt. Durch erfolgreiches Navigieren finden die TN immer weitere Abschnitte der richtigen Route, aber sie dürfen sie nicht aufzeichnen oder aufschreiben. Ein gutes (Gruppen-)Gedächtnis zahlt sich aus.

Nach den ersten Durchgängen kann die Gruppe die sprachlichen Anweisungen um weitere ergänzen, wenn sie es für hilfreich hält. Für die Übersetzung in dieser Phase sind die TN selbst verantwortlich. Denkbar sind Wendungen und Ausdrücke wie:

ein bisschen – trochę
ja – tak
nein – nie
langsam – wolno
Achtung! – Uwaga!
Dreh dich um! – Obróć się!

Das Spiel endet, wenn die Gruppe den richtigen Weg erraten hat. Je nach Gruppengröße und verfügbarer Zeit können weitere Runden mit neuen Routen gespielt werden.

HINWEIS

+ Das Spiel sollte unbedingt ausgewertet werden. Mögliche Fragen:
  - Wie ging es euch in der Rolle als geführte Person? Habt ihr den Anweisungen in der Partnersprache gut folgen können? Was war schwierig?
  - Konntet ihr euch neue Ausdrücke in der Partnersprache merken? Gab es einen strategisch besonders wichtigen Ausdruck?
  - Was war besonders wichtig, um ans Ziel zu gelangen?

i błędów starają się odgadnąć trasę. Nawigacja odbywa się w języku obcym dla osoby prowadzonej, a ta próbuje właściwie zinterpretować wskazówki językowe (kierunki). Jeśli w wyniku pomyłki lub niewłaściwej nawigacji uczestnik wejdzie na województwo czy land nieznajdujący się na trasie, animator woła: „Pudło!" („Daneben!"), i uczestnik schodzi z MapoGry. Kolejny zawodnik (najlepiej z drugiego kraju) zakłada opaskę na oczy i grupa zaczyna nawigację od początku. Jeśli uczestnik wejdzie na właściwe województwo czy land, prowadzący woła: „Brawo!" („Bravo!"), i wypowiada nazwę danej jednostki administracyjnej w obu językach. Uczestnik kontynuuje grę. Dzięki właściwemu nawigowaniu uczestnicy odkrywają nowe odcinki prawidłowej trasy, ale nie mogą jej sobie narysować ani zapisać. Liczy się dobra pamięć (grupowa).

Po pierwszych próbach odkrycia trasy grupa może uzupełnić wskazówki językowe o kolejne, które uważa za przydatne. W tej fazie uczestnicy sami są odpowiedzialni za tłumaczenie. Możliwe są np. zwroty takie, jak:

trochę – ein bisschen
tak – ja
nie – nein
wolno – langsam
uwaga! – Achtung!
Obróć się! – Dreh dich um!

Gra kończy się w momencie, gdy grupa odgadnie właściwą drogę. W zależności od liczebności grupy i dostępnego czasu można narysować kolejne trasy i na ich postawie kontynuować grę.

WSKAZÓWKI

+ Grę należy podsumować. Możliwe pytania:
  - Jak się czuliście w roli osoby prowadzonej? Czy byliście w stanie postępować zgodnie z instrukcjami w języku partnera? Co było trudne?
  - Czy zapamiętaliście jakieś zwroty w języku partnera? Czy był jakiś zwrot szczególnie ważny ze względów strategicznych?
  - Co było szczególnie istotne dla osiągnięcia celu?

LÄNDERQUIZ

Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland

10–28 TN

15–20 Min.

mononational, binational

ab 15 Jahre

PowerPoint-Präsentation mit Quizfragen (s. dpjw.org/publikationen/begehkarte), Laptop mit installiertem PowerPoint-Programm, Beamer, ggf. Projektionsleinwand, Gong (Glocke, Trillerpfeife), ggf. nach Farben sortierte Spielschilder, (für Variante stattdessen: auf Zettel gedruckte Quizfragen, Timer oder kostenlose Stoppuhr-App, Footbag oder ein mit Reis gefülltes Säckchen), Papier und Stifte, ggf. kleine Preise

VORBEREITUNG

1. Die Spielleitung passt die PowerPoint-Präsentation mit Multiple-Choice-Fragen zu beiden Ländern (siehe) entsprechend der TN-Zahl/ Anzahl der Teams sowie ggf. für den Einsatz bei einer mononationalen Gruppe an (s. *Hinweise*).

2. Das technische Equipment wird aufgebaut.

3. Der Gong (bzw. die Glocke, Trillerpfeife) wird im Raum platziert.

4. Für die Variante druckt die Spielleitung Zettel mit Quizfragen (aus PowerPoint-Präsentation) aus und verteilt sie auf der BegehKarte. Zudem legt sie einen Wurfpunkt fest.

QUIZOWE POTYCZKI

komunikacja i współpraca w grupie, przekazanie wiedzy o kraju sąsiada

10-28 uczestników

15-20 min

jednonarodowa, dwunarodowa

od 15 lat

pytania quizowe w formie prezentacji PowerPoint (patrz: pnwm.org/publikacje/mapogra), laptop z zainstalowanym programem PowerPoint, projektor multimedialny, ewentualnie ekran projekcyjny, gong (dzwonek, gwizdek), ewentualnie tabliczki do gry posortowane według kolorów, (w zamian powyższych do wariantu: wydrukowane pytania quizowe, stoper lub darmowa aplikacja stopera, miękka piłka do gry w zośkę lub woreczek z ryżem), kartki i długopisy, ewentualnie drobne nagrody

PRZYGOTOWANIE

1. Animator dopasowuje prezentację PowerPoint z pytaniami wielokrotnego wyboru, dotyczącymi obu krajów (patrz:) do liczby uczestników/ drużyn i ewentualnie do specyfiki grupy jednonarodowej (patrz: *Uwagi*).

2. Odbywa się przygotowanie wyposażenia technicznego.

3. Należy położyć gong (dzwonek, gwizdek) w wybranym miejscu.

4. Jeśli realizowany jest wariant, należy wydrukować kartki z pytaniami quizowymi (z prezentacji PowerPoint), rozłożyć je na MapoGrze oraz zaznaczyć punkt rzutu zośką.

Es werden drei bis vier gleich große deutsch-polnische Teams gebildet z. B. durch einfaches Abzählen oder Auslosen der Spielschilder (Gruppenbildung entsprechend der Farben der Bundesländer und Woiwodschaften). Die Spielleitung startet die PowerPoint-Präsentation mit Multiple-Choice-Fragen zu beiden Ländern. Die Teams antworten nacheinander: Team 1 auf die erste Frage, Team 2 auf die zweite Frage usw. In der ersten Runde handelt es sich um Fragen zu Deutschland, in der zweiten Runde um Fragen zu Polen (oder umgekehrt), und so geht es abwechselnd weiter. Pro Runde kommt jedes Team einmal an die Reihe. Je nach Anzahl der Teams muss die Spielleitung die Anzahl der Fragen für die einzelnen Runden in der Präsentation anpassen.

Die Spielleitung liest die Frage in beiden Sprachen vor, gefolgt von drei möglichen Antworten. Die Teammitglieder haben 15 Sekunden, sich untereinander zu beraten. Ein Timer ist in der Präsentation eingebaut und wird durch die Spielleitung gestartet, nachdem die letzte mögliche Antwort in beiden Sprachen vorgelesen wurde. Wenn das Team innerhalb von 15 Sekunden keine Antwort gibt, wird die Frage nicht gewertet. Bei korrekter Antwort ruft die Spielleitung „Richtig!" („Zgadza się!") und ein Mitglied des Teams positioniert sich auf der BegehKarte. Die/ der TN darf ab diesem Zeitpunkt nicht mehr an den Beratungen ihres/ seines Teams teilnehmen. Ist die Antwort falsch, verkündet die Spielleitung „Leider nein!" („Niestety nie!"), und ein Mitglied des entsprechenden Teams muss die BegehKarte wieder verlassen (wenn sich dort niemand aus dem Team befindet, bleibt die

VARIANTE

Wenn die Spielleitung keine Möglichkeit hat, einen Beamer einzusetzen, können die Fragen (jeweils zwei pro Bundesland und Woiwodschaft) auf Zettel gedruckt und verdeckt auf der BegehKarte ausgelegt werden.

Auf der Nord- oder Südseite der BegehKarte wird ein Wurfpunkt festgelegt, von dem aus die TN ein Footbag (oder ein mit Reis gefülltes Säckchen) auf die Karte werfen. Die Entfernung sollte so gewählt sein, dass ein gewisser Schwierigkeitsgrad besteht, eine bestimmte Stelle auf der Karte zu treffen. Wir empfehlen 3–5 Meter (ggf. auch mehr), abhängig von den Fertigkeiten der TN und der Raumgröße. Ein/-e TN pro Team wirft den Footbag auf die BegehKarte und zieht eine Frage vom Feld des Bundeslandes/ der Woiwodschaft, auf dem/ der der Footbag landet.

Das Team liest die Frage und die möglichen Antworten in beiden Sprachen vor und hat dann 15 Sekunden Zeit zu überlegen. Ein Timer oder eine Stoppuhr-App dient als Zeitmesser. Bei richtiger Antwort erhält das Team einen Punkt. Wenn das Team innerhalb von 15 Sekunden keine Antwort gibt, wird die Frage nicht gewertet. Bei korrekter Antwort ruft die Spielleitung „Richtig!"

Uczestnicy zostają podzieleni na trzy, cztery równoliczne drużyny polsko-niemieckie, np. poprzez odliczanie lub losowanie kolorowych tabliczek do gry (kolor po stronie z nazwą województwa/ landu decyduje o przynależności do grupy). Prowadzący wyświetla prezentację PowerPoint z pytaniami wielokrotnego wyboru, dotyczącymi obu krajów. Drużyny odpowiadają na zmianę: drużyna 1 na pierwsze pytanie, drużyna 2 na drugie itd. W pierwszej rundzie zagadnienia dotyczą Polski, w drugiej Niemiec (lub odwrotnie) i tak dalej, na przemian. W każdej rundzie wszystkie drużyny otrzymują po jednym pytaniu. W zależności od liczby drużyn prowadzący musi odpowiednio dopasować liczbę pytań w prezentacji na kolejne rundy.

Prowadzący odczytuje pytanie w obu językach, a następnie trzy możliwe odpowiedzi. Członkowie drużyny mają 15 sekund na wewnątrzgrupowe konsultacje. W prezentację wbudowany jest czasomierz – animator uruchamia go po odczytaniu ostatniego wariantu odpowiedzi w obu językach. Jeśli drużyna nie poda odpowiedzi w ciągu 15 sekund, pytanie przepada. Przy poprawnej odpowiedzi prowadzący wykrzykuje: „Zgadza się!" („Richtig!"), po czym jeden z członków grupy wchodzi na MapoGrę. Od tego momentu już nie może podpowiadać innym. W przypadku niepoprawnej odpowiedzi prowadzący ogłasza: „Niestety nie!" („Leider nein!"), i jeden członek drużyny musi opuścić MapoGrę (chyba że nikt z drużyny na niej nie stoi – wtedy brak konsekwencji). Po zejściu z mapy wraca do swojej drużyny i znów w pełni bierze udział w grze.

WARIANT

Jeśli prowadzący nie mają możliwości skorzystania z projektora multimedialnego, proponujemy wydrukować kartki z pytaniami i rozłożyć je na MapoGrze (po dwa pytania na województwo/ land) tekstem do dołu.

Po północnej lub południowej stronie MapoGry zostaje wyznaczony punkt rzutu zośką lub woreczkiem z ryżem. Odległość powinna gwarantować pewną skalę trudności – proponujemy 3-5 metrów od mapy (lub więcej) w zależności od możliwości grupy i rozmiarów pomieszczenia. Przedstawiciele poszczególnych drużyn rzucają zośką na MapoGrę i losują jedno pytanie z pola województwa lub landu, na które upadła zośka.

Drużyna odczytuje pytanie oraz możliwe odpowiedzi w obu językach i ma 15 sekund na zastanowienie się. Do odmierzania czasu może posłużyć stoper lub darmowa aplikacja stopera. Jeśli drużyna wskaże poprawną odpowiedź, otrzymuje punkt. Jeśli nie poda odpowiedzi w ciągu 15 sekund, pytanie przepada. Przy poprawnej odpowiedzi prowadzący wykrzykuje: „Zgadza się!" („Richtig!"), po czym jeden z członków grupy wchodzi na MapoGrę i od tego momentu już nie może podpowiadać innym. W przypadku niepoprawnej odpowiedzi, prowadzący podaje

falsche Antwort folgenlos). Die/ der TN kehrt zu ihrem/ seinem Team zurück und beteiligt sich wieder aktiv am Spielgeschehen.

Die Frage kann, wenn die Antwort bekannt ist, von einem der anderen Teams übernommen werden. Dabei gilt: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst". Um Erster zu sein, schicken die an der Übernahme der Frage interessierten Teams nach dem negativen Verdikt der Spielleitung („Leider nein!" bzw. „Niestety nie!") einen „Läufer" los, der zu dem sichtbar im Raum platzierten Gong (Glocke, Trillerpfeife) rennt. Das Team, dessen „Läufer" es als Erstem gelingt, den Gong zu schlagen, „erjagt" die Frage. Ist die Antwort richtig, darf ein Teammitglied auf die BegehKarte wechseln. Andernfalls verlässt ein Mitglied des Teams die Karte, und die Spielleitung verkündet die richtige Antwort.

Das Spiel ist zu Ende, wenn:
A) ein Team vollzählig auf der BegehKarte steht (die Bekanntgabe des Siegers erfolgt allerdings erst am Ende der Runde, damit jedes Team gleich viele Fragen und gleiche Chancen hat);
B) der Fragenpool erschöpft ist;
C) die für das Spiel vorgesehene Zeit zu Ende ist.

Es gewinnt das Team, das am schnellsten (in ganzen Runden gerechnet) vollzählig auf der BegehKarte steht (Spielende A) oder die meisten Teammitglieder auf der BegehKarte hat (Spielende B oder C).

Das Ergebnis wird von der Spielleitung verkündet. Das *Länderquiz* kann unentschieden oder mit dem Sieg eines Teams enden. Die Gewinner können mit einem kleinen Preis bedacht werden.

(„Zgadza się!") und ein Mitglied des Teams positioniert sich auf der BegehKarte. Die/ der TN darf ab diesem Zeitpunkt nicht mehr an den Beratungen ihres/ seines Teams teilnehmen. Ist die Antwort falsch, verkündet die Spielleitung die richtige Antwort. Die gezogenen Fragezettel werden beiseitegelegt.

Landet der Footbag bei dem Wurf eines Teams auf einem Bundesland oder einer Woiwodschaft, zu dem/ der es keine Quizfragen mehr gibt, geht das Team in dieser Runde leer aus. Auch wenn der Footbag außerhalb der BegehKarte landet, muss das Team in dieser Runde aussetzen.

Es gewinnt das Team, das als Erstes z. B. 5 Punkte errungen hat oder die meisten Punkte auf sich vereinen kann, wenn keine Fragezettel mehr auf der BegehKarte liegen.

HINWEISE

+ Bei den Fragen in der PowerPoint-Präsentation handelt es sich um Vorschläge. Es bietet sich an, eigene Quizfragen entsprechend der TN-Interessen und/ oder des Austauschthemas zu formulieren.
+ Beide Spielvarianten eignen sich auch für mononationale Gruppen. In diesem Fall beantwortet eine deutsche Gruppe die Fragen zu Polen und eine polnische Gruppe die Deutschland betreffenden Fragen. Die Präsentation bzw. Fragezettel müssen dann entsprechend angepasst werden.

Pytanie może przejąć jedna z pozostałych drużyn znająca odpowiedź, na zasadzie: kto pierwszy, ten lepszy. W tym celu po werdykcie prowadzącego „Niestety nie!" („Leider nein!"), „gońcy" z zainteresowanych drużyn podbiegają do ustawionego w widocznym miejscu gongu (dzwonka, gwizdka). Pytanie przejmuje zespół „gońca", któremu jako pierwszemu uda się uderzyć w gong. Jeśli drużyna ta odpowie na przechwycone pytanie poprawnie, wprowadza swojego uczestnika na MapoGrę; jeśli niepoprawnie – jeden z jej członków opuszcza ją, a prowadzący podaje właściwą odpowiedź.

Gra dobiega końca, kiedy:
A) pierwsza drużyna w całości wejdzie na mapę (z ogłoszeniem zwycięzcy należy poczekać do zakończenia danej rundy, aby każda grupa miała jednakową liczbę pytań i równe szanse);
B) wyczerpie się pula pytań;
C) upłynie czas przeznaczony na grę.

Wygrywa drużyna, która najszybciej, tj. w czasie najmniejszej liczby rund, w całości wejdzie na mapę (zakończenie A) lub która w momencie zakończenia będzie miała więcej swoich ludzi na mapie (zakończenie B i C).

Prowadzący ogłasza werdykt. *Quizowe potyczki* mogą się zakończyć remisem lub wygraną jednej z drużyn. Warto pomyśleć o drobnej nagrodzie dla zwycięzców.

rozwiązanie. Wylosowane kartki są odkładane na bok.

Może się zdarzyć, że zośka upadnie na puste pole województwa/ landu, tj. takie, na którym nie ma już pytań. Dla drużyny oznacza to brak punktu. Podobnie, jeśli osoba rzucająca nie trafi w MapoGrę.

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza uzyska np. 5 punktów albo która ma najwięcej punktów w momencie wyczerpania się pytań.

UWAGI

+ Pytania zawarte w prezentacji PowerPoint są propozycjami. Animatorów zachęcamy do samodzielnego opracowania pytań quizowych pod kątem zainteresowań grupy lub tematu spotkania/ zajęć.
+ Zarówno wersję podstawową, jak i wariant można przeprowadzić w grupach jednonarodowych. W tym wypadku grupa z Polski odpowiada wyłącznie na pytania dotyczące Niemiec, a grupa z Niemiec na te dotyczące Polski. Pod tym kątem należy dopasować prezentację lub kartki z pytaniami.

AUFGABEN-PATCHWORK

Kooperation in der Gruppe, Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland

8–32 TN

25–35 Min. (zwei Teams) bzw. 50–60 Min. (vier Teams)

mononational, binational

ab 12 Jahren

32 Umschläge, A4-Papier in zwei Farben, Flipchart, Moderationskärtchen o. ä., Stifte, kleines Behältnis als Lostopf, kleiner Karton, Timer oder eine kostenlose Stoppuhr-App, Spielschilder (im Spielset BegehKarte enthalten), Ausdrucke der Quizfragen zu den Bundesländern und Woiwodschaften sowie der Geschicklichkeits- und Sprachaufgaben (s. dpjw.org/publikationen/begehkarte) in je zwei Exemplaren, zusätzlich benötigte Materialien entsprechend der Aufgabenbeschreibung

VORBEREITUNG

1. Die Spielleitung druckt die Geschicklichkeits- und Sprachaufgaben sowie – möglichst auf andersfarbiges Papier – ausgewählte Quizfragen (eine Frage pro Bundesland/ Woiwodschaft) zweimal aus und zerschneidet ein Exemplar der Bögen zu Kärtchen mit je einer Aufgabe bzw. Quizfrage. In jeden der 32 Umschläge legt sie je eine Aufgabe und eine Quizfrage und vermerkt auf dem Umschlag das Bundesland/ die Woiwodschaft, auf das/ die sich die Quizfrage bezieht. Die Umschläge werden den Bundesländern und Woiwodschaften auf der BegehKarte zugeordnet und entsprechend verteilt (z. B. wird der Umschlag mit der Aufgabe/ Frage zur Woiwodschaft Lebus auf das Feld „Lubuskie“ gelegt). Das zweite Exemplar der Aufgaben und Quizfragen verbleibt als Übersicht bei der Spielleitung.

ZADANIOWY PATCHWORK

współpraca w grupie, przekazanie wiedzy o kraju sąsiada

8-32 uczestników

25-35 min (dwie drużyny), 50-60 min (cztery drużyny)

jednonarodowa, dwunarodowa

od 12 lat

32 koperty, kartki A4 w dwóch kolorach, flipchart, karty moderacyjne lub inne, flamastry, niewielki pojemnik na losy, nieduże pudełko, stoper lub darmowa aplikacja stopera, tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry), po dwa egzemplarze pytań quizowych nt. województw i landów oraz zadań sprawnościowych i językowych (patrz: pnwm.org/publikacje/mapogra), a także dodatkowe materiały zgodnie z opisem ww. zadań

PRZYGOTOWANIE

1. Animator drukuje w dwóch egzemplarzach zadania sprawnościowe i językowe oraz – najlepiej na papierze innego koloru – wybrane pytania quizowe (po jednym dla danego województwa/ landu). Następnie rozcina jeden zestaw na pojedyncze karteczki z jednym zadaniem lub pytaniem. Do każdej z 32 kopert wkłada po karteczce z obu rodzajów oraz opisuje koperty nazwą województwa lub landu, którego dotyczy znajdujący się w środku quiz. Na koniec rozkłada koperty na MapoGrze, przyporządkowując je do odpowiednich pól (np. koperta zawierająca pytanie dotyczące Saksonii trafia na pole „Sachsen”). Drugi egzemplarz zadań i pytań quizowych pozostaje do wglądu u animatora.

2. Die Spielleitung bereitet alle für die Lösung der Geschicklichkeits- und Sprachaufgaben notwendigen Materialien vor. Während des Spiels sollten sie bereitliegen.

3. Die beiden Spielschilder mit den Städtenamen „Bydgoszcz/ Bromberg“ und „Gorzów Wielkopolski / Landsberg a. d. Warthe“ werden nicht benötigt und beiseitegelegt.

4. Die Spielschilder werden gut gemischt und mit den Namen der Bundesländer und Woiwodschaften nach unten in den Karton gelegt.

Es werden zwei oder vier gleich große deutsch-polnische Teams mit max. 8 TN gebildet. *Aufgaben-Patchwork* ist ein Teamwettbewerb: Es gewinnt das Team, dessen Mitglieder körperlich und/ oder sprachlich sowie in landeskundlichen Fragen zu beiden Ländern am fittesten sind und so die meisten Punkte erringen.

Zu Beginn einigt sich jedes Team auf einen Teamnamen und stellt sich damit seinen Gegenspielern vor. Alle Namen werden auf separate Kärtchen geschrieben und kommen in den Lostopf.

Die erste Spielrunde beginnt. Die Teams losen nacheinander jeweils einen auf der BegehKarte liegenden Umschlag aus. Hierzu zieht ein Mitglied des beginnenden Teams ein Spielschild aus dem Karton. Der darauf befindliche Name eines Bundeslandes oder einer Woiwodschaft verweist auf das Feld, von dem das Team einen Umschlag wählt und ihn ungeöffnet der Spielleitung übergibt. Diese verliest in beiden Sprachen (ggf. unterstützt durch einen Sprachmittler/ eine Sprachmittlerin) zunächst die Geschicklichkeits- oder Sprachaufgabe für das beginnende Team. Nach Ausführung bzw. Lösung der Aufgabe verfährt sie in gleicher Weise mit der Quizfrage auf dem zweiten im Umschlag befindlichen Kärtchen. Dann folgen Aufgabe und Quizfrage für das konkurrierende Team. Die Ausführung der Aufgaben und die Beantwortung der Quizfragen erfolgt entsprechend der im Folgenden beschriebenen Regeln und Wertungen.

2. Animator przygotowuje wszystkie materiały konieczne do realizacji zadań sprawnościowych i językowych – w czasie gry muszą być pod ręką.

3. Tabliczki z nazwami „Bydgoszcz/ Bromberg” i „Gorzów Wielkopolski/ Landsberg a. d. Warthe” są zbędne w grze i należy je odłożyć na bok.

4. Tabliczki do gry należy pomieszać i włożyć do pudełka tak, aby nie było widać nazw województw i landów.

Powstają dwie lub cztery polsko-niemieckie drużyny o równej liczbie uczestników, nieprzekraczającej 8 osób. *Zadaniowy patchwork* opiera się na rywalizacji drużyn – zwycięży ta, której członkowie wykażą się lepszą sprawnością fizyczną lub językową oraz wiedzą o obu krajach, a tym samym zdobędzie większą liczbę punktów.

Na początek każda drużyna wymyśla dla siebie nazwę i przedstawia ją konkurentom. Wszystkie nazwy zostają zapisane na osobnych karteczkach i wrzucone do niewielkiego pojemnika.

Rozpoczyna się pierwsza runda. Drużyny po kolei losują po jednej kopercie leżącej na MapoGrze.

W tym celu dowolny członek drużyny wyciąga jedną tabliczkę z pudełka. Widniejąca na niej nazwa województwa lub landu wskazuje na pole, z którego drużyna pobiera kopertę, a następnie przekazuje ją bez otwierania animatorowi. Ten odczytuje instrukcję zadania sprawnościowego lub językowego w obu językach (lub przy pomocy pośrednika językowego) dla pierwszej drużyny. Po realizacji zadania animator przedstawia jej pytanie quizowe z drugiej kartki znajdującej się w kopercie. Następnie przychodzi kolej na zadanie i pytanie quizowe dla rywalizującej drużyny. Wykonywanie zadań oraz odpowiadanie na pytania przebiega zgodnie z następującymi regułami i punktacją.

GESCHICKLICHKEITS- UND SPRACHAUFGABEN – REGELN UND WERTUNG

Alle vorgeschlagenen 32 Geschicklichkeits- und Sprachaufgaben (siehe) zielen auf den Wettbewerb zweier Teams ab. Bevor die Spielleitung die Aufgabe verliest, muss das beginnende Team jedoch seine Gegenspieler (eines der drei anderen Teams) für diese Spielrunde kennen. Zu Beginn jeder Runde werden deshalb mithilfe der vorbereiteten Kärtchen mit den Teamnamen die Wettbewerbspaare ausgelost. Damit jedes Team gleiche Chancen hat, erfolgt die Auslosung in folgender Weise:

- In der ersten Runde lost Team 1 das bei Ausführung seiner Aufgabe mit ihm konkurrierende Team aus (zieht es den eigenen Teamnamen aus dem Lostopf, wird die Ziehung wiederholt). Bei der Ausführung der Aufgabe des konkurrierenden Teams in dieser Runde ist dann umgekehrt Team 1 der Gegenspieler. Die verbleibenden beiden Teams bilden in der ersten Runde automatisch das zweite Wettbewerbspaar.
- In der zweiten Runde beginnt Team 2 und lost als erstes den Namen des mit ihm bei Ausführung seiner Aufgabe konkurrierenden Teams aus. Bei der Ausführung der Aufgabe des konkurrierenden Teams ist dann umgekehrt Team 2 der Gegenspieler. Die verbleibenden beiden Teams bilden das zweite Wettbewerbspaar.
- In der dritten Runde beginnt Team 3. Der weitere Ablauf ist wie in den Runden zuvor.
- In der vierten Runde beginnt Team 4, in der fünften wieder Team 1 usw.
- Gibt es nur zwei Teams, treten sie automatisch immer bei allen Aufgaben gegeneinander an. Die Auslosung der Wettbewerbspaare entfällt.

BEISPIELAUFGABE

LUNGENTEST

Aufgabe für

Blase den Luftballon innerhalb von 30 Sekunden so weit wie möglich auf. Dein Team gewinnt, wenn euer Luftballon einen größeren Umfang hat als der des anderen Teams. Zerplatzt der Luftballon, geht dein Team bei dieser Wertung leer aus. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.

zwei Luftballons, Timer oder Stoppuhr-App, Maßband

Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Luftballon, stoppt die Zeit, misst den Umfang der aufgeblasenen Luftballons und verkündet das Ergebnis.

ZADANIA SPRAWNOŚCIOWE I JĘZYKOWE – REGUŁY I PUNKTACJA

Wszystkie zaproponowane 32 zadania sprawnościowe i językowe (patrz:) opierają się na rywalizacji dwóch drużyn. Zanim animator odczyta z kartki instrukcję zadania, drużyna musi poznać swojego rywala w danej rundzie – będzie nim jeden z trzech pozostałych zespołów. Dlatego na początku każdej rundy odbywa się losowanie konkurentów za pomocą przygotowanych wcześniej karteczek z nazwami drużyn. Aby zapewnić drużynom równe szanse udziału w rywalizacji, losowanie przebiega w następujący sposób:

- W pierwszej rundzie drużyna 1 losuje konkurenta do swojego zadania (jeśli wyciągnie karteczkę z własną nazwą, ponawia losowanie). Drużyna 1 będzie, vice versa, konkurentem w zadaniu swojego rywala w tej rundzie. Dwa pozostałe zespoły automatycznie będą konkurować ze sobą w pierwszej rundzie.
- Drugą rundę rozpoczyna drużyna 2 i to ona losuje sobie konkurenta do zadania. Automatycznie stanie się rywalem w jego zadaniu. Pozostałe dwa zespoły będą rywalizować ze sobą.
- Trzecią rundę rozpoczyna drużyna 3 – dalszy przebieg rundy jak powyżej.
- Czwartą rundę rozpoczyna drużyna 4, piątą – ponownie drużyna 1 itd.
- Jeśli w grze biorą udział tylko dwa zespoły, automatycznie konkurują ze sobą we wszystkich zadaniach, tzn. że losowania stają się zbędne.

PRZYKŁAD ZADANIA

TEST PŁUC

Zadanie dla

W ciągu 30 sekund nadmuchaj balon najbardziej, jak potrafisz. Twój zespół wygra, jeśli wasz balon będzie miał większy obwód niż balon drugiej drużyny. Pęknięcie balona oznacza dyskwalifikację w tej rywalizacji. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.

dwa balony, stoper lub aplikacja stopera, centymetr krawiecki

Animator przekazuje drużynom po jednym balonie, odmierza czas, mierzy obwód napompowanych balonów i ogłasza wynik.

Einige Aufgaben erfordern die Mitwirkung des gesamten Teams, andere wiederum werden individuell ausgeführt, d. h. die Teams wählen jeweils eine Vertreterin/ einen Vertreter, die/ den sie nach Kräften anfeuern. In den Folgerunden wechseln die Teamvertreter/-innen. Ob es sich um Gruppenaufgaben oder individuell auszuführende Aufgaben handelt, erfahren die Teams aus den Aufgabenbeschreibungen.

Das Team, das die Spielrunde gewinnt, erhält zwei Punkte, das andere Team geht leer aus. Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams jeweils einen Punkt. Die Spielleitung notiert das Ergebnis auf dem Flipchart.

QUIZFRAGEN – REGELN UND WERTUNG

Nach Ausführung der Geschicklichkeits- oder Sprachaufgabe verliest die Spielleitung die Quizfrage und übergibt das Kärtchen mit der Frage dem Team, damit es alle Antwortvarianten vorliegen hat. Das Team hat 15 Sekunden Zeit, sich zu beraten und eine Antwort zu geben (Timer oder Stoppuhr-App starten!). Bleibt die Frage unbeantwortet, wird sie nicht gewertet, und das Team erhält keinen Punkt. Ebenso ist es bei einer falschen Antwort. Eine richtige Antwort wird mit zwei Punkten belohnt. Die Teams haben nur einen Antwortversuch. Wenn sie unsicher sind und nicht raten wollen (und damit einen Punktverlust riskieren), können sie sich für den „Telefonjoker" entscheiden, d. h. sie rufen ein anderes Team zu Hilfe, das signalisiert, die Antwort zu kennen. Zu diesem Zweck deutet ein Mitglied des ratenden Teams pantomimisch einen Telefonanruf an und wendet sich mit den Worten „Ich rufe … an" („Dzwonię do …") an das Helferteam, indem es

BEISPIELFRAGE

NIEDERSCHLESIEN
Das Isergebirge ist ein Höhenzug in den Sudeten an der deutsch-polnisch-tschechischen Grenze. Wofür ist es bekannt?
a) für scharfen Serpentinen
b) für Skilanglaufstrecken
c) für seine Gämsenpopulation

Niektóre z zadań wymagają zaangażowania całej drużyny, inne mają charakter indywidualny, tj. do ich wykonania zespół oddelegowuje jedną osobę, a pozostali ją dopingują z całych sił. W kolejnych rundach indywidualni zawodnicy powinni się zmieniać. O tym, czy chodzi o zadanie grupowe, czy indywidualne, drużyny dowiadują się z opisu wylosowanego zadania.

Drużyna, która wygra rywalizację w danej rundzie, premiowana jest dwoma punktami, drużyna przegrana pozostaje bez punktu. W przypadku remisu oba zespoły otrzymują po jednym punkcie. Animator notuje wyniki na flipcharcie.

PYTANIA QUIZOWE – REGUŁY I PUNKTACJA

Po realizacji zadania sprawnościowego lub językowego animator odczytuje treść pytania quizowego i przekazuje kartkę z pytaniem drużynie, aby miała przed sobą wszystkie warianty odpowiedzi. Drużyna ma 15 sekund na naradę oraz podanie odpowiedzi (uruchamiamy stoper lub aplikację stopera!). Jeśli w tym czasie nie padnie odpowiedź, pytanie przepada i grupa nie uzyskuje punktu. Nie uzyskuje go również w wypadku złej odpowiedzi. Poprawna odpowiedź premiowana jest dwoma punktami. Członkowie drużyny mają tylko jedno podejście do odpowiedzi. Jeśli nie są jej pewni i nie chcą strzelać (ryzykując brak punktu), mogą w czasie przeznaczonym na odpowiedź zdecydować się na „telefon do przyjaciela", tj. pomoc innego zespołu, który sygnalizuje znajomość odpowiedzi. W tym celu wybrana osoba z drużyny wykonuje gest telefonowania i ogłasza: „Dzwonię do…" („Ich rufe… an"), a następnie podaje nazwę zespołu-przyja-

PRZYKŁADOWE PYTANIE

WOJ. DOLNOŚLĄSKIE
Góry Izerskie to pasmo górskie w Sudetach, na pograniczu polsko-niemiecko-czeskim. Z czego słyną?
a) z ostrych serpentyn górskich
b) z tras dla biegaczy narciarskich
c) z populacji kozic górskich

dessen Teamnamen nennt. Ist die Antwort korrekt, erhalten beide Teams je einen Punkt. Für eine falsche Antwort gibt es null Punkte. Die Spielleitung notiert das Ergebnis auf dem Flipchart.

Wichtig: Die vorgeschlagenen Quizfragen sind locker mit bestimmten Bundesländern/ Woiwodschaften verknüpft. Ihr Ziel ist jedoch nicht die Abfrage von Wissen. Die Fragen sollen den Jugendlichen vor allem für sie interessante Informationen vermitteln und ihnen ermöglichen, das andere Land auf unterhaltsame Weise kennenzulernen. Neben „ernsthaften" Fragen gibt es auch solche, die „mit einem Augenzwinkern" zu betrachten sind. Wir möchten Sie zudem ermutigen, eigene Quizfragen entsprechend der TN-Interessen und/ oder des Austauschthemas zu formulieren.

Das Spiel endet:
A) nach vier oder acht Runden (bei zwei Teams);
B) nach vier Runden (bei vier Teams).

Nur bei dieser Anzahl von Spielrunden haben alle Teams gleiche Chancen auf Punktgewinn. Nach Auswertung der Punkte gibt die Spielleitung das Gewinnerteam bekannt.

HINWEISE

+ Eine Spielrunde mit zwei Teams dauert (abhängig von der Art der ausgelosten Geschicklichkeits- oder Sprachaufgabe) etwa 6–8 Minuten, mit vier Teams ist von 12–16 Minuten pro Runde auszugehen.
+ Die Spieldauer kann verkürzt werden, indem die Umschläge entweder nur eine Geschicklichkeits- und Sprachaufgabe oder eine Quizfrage enthalten.

ciela. W przypadku poprawnej odpowiedzi obie grupy otrzymują po jednym punkcie. Zła odpowiedź oznacza brak punktu. Animator notuje wyniki na flipcharcie.

Uwaga: Zaproponowane przez nas pytania wielokrotnego wyboru są w luźny sposób związane z poszczególnymi województwami i krajami związkowymi. Ich celem nie jest jednak odpytywanie z wiedzy – chcemy, aby młodzież zaczerpnęła z nich atrakcyjne informacje i w konwencji zabawy lepiej poznała drugi kraj. Obok pytań na serio nie zabrakło też tych z przymrużeniem oka. Dodatkowo zachęcamy do opracowywania autorskich quizów, dopasowanych do zainteresowań grupy i/ lub tematu wymiany.

Gra kończy się:
A) po czterech lub ośmiu rundach (przy dwóch drużynach);
B) po czterech rundach (przy czterech drużynach).

Tylko przy takiej liczbie rund wszystkie drużyny będą miały równe szanse na zdobycie punktów. Animator podsumowuje punktację i ogłasza zwycięską drużynę.

WSKAZÓWKI

+ Na realizację jednej rundy przy udziale dwóch drużyn potrzeba (w zależności od specyfiki wylosowanego zadania) ok. 6-8 minut, przy czterech drużynach ok. 12-16 minut.
+ W celu skrócenia czasu gry można umieścić w kopercie wyłącznie jedną karteczkę: z zadaniem lub z quizem.

GRENZGÄNGER

Kooperation in der Gruppe

ab 8 TN

45 Min. (oder länger)

binational

ab 12 Jahren

Seil (3–4 m lang), zwei Tische oder Stühle zur Befestigung des Seils, 4 Augenbinden

VORBEREITUNG

Das Seil wird auf Höhe der deutsch-polnischen Grenze auf der Begehkarte zwischen zwei Tischen/ Stühlen o. ä. gespannt oder durch zwei Personen gehalten. Die Spannhöhe des Seils entspricht der gewählten Schwierigkeitsstufe des Spiels (s. Seite 62).

Die TN stehen auf der BegehKarte entsprechend ihrer nationalen Zugehörigkeit beidseits von Oder und Lausitzer Neiße. Ein auf einer bestimmten Höhe gespanntes Seil markiert symbolisch die Grenze. Aufgabe der TN ist es, sie (oberhalb) zu überqueren, ohne das Seil zu berühren. Die TN dürfen und sollen sich gegenseitig unterstützen. Weitere Hilfsmittel sind jedoch nicht erlaubt. Berührt eine Person das Seil, müssen alle TN zurück auf ihre ursprüngliche Seite.

Am Ende sollen sich die TN aus Deutschland auf der polnischen Seite und die TN aus Polen auf der deutschen Seite der BegehKarte befinden.

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

POGRANICZNICY

współpraca w grupie

od 8 uczestników

od 45 min (lub dłużej)

dwunarodowa

od 12 lat

lina (3-4 metry długości), dwa stoły lub krzesła do przymocowania liny, 4 opaski na oczy

PRZYGOTOWANIE

Lina zostaje umocowana nad MapoGrą wzdłuż granicy polsko-niemieckiej, np. między dwoma stołami/ krzesłami lub napięta między dwiema osobami na wysokości zgodnej z wybranym stopniem trudności (patrz: strona 63).

Uczestnicy ustawiają się na MapoGrze po obu stronach Odry i Nysy Łużyckiej zgodnie ze swoją przynależnością narodową. Granicę wytycza lina napięta na określonej wysokości. Zadaniem uczestników jest przejść na drugą stronę nad liną, nie dotykając jej. Uczestnicy mogą i powinni wzajemnie się wspierać. Używanie jakichkolwiek przedmiotów jest niedozwolone. Jeżeli jedna z osób dotknie liny, wszyscy uczestnicy muszą zawrócić.

Na koniec polscy uczestnicy powinni znaleźć się na niemieckiej części, a niemieccy na polskiej części MapoGry. Zadaniem całej grupy jest znalezienie sposobu, aby wszyscy uczestnicy

Aufgabe der Gruppe ist es, Möglichkeiten zu finden, wie alle TN die Grenze in die eine oder andere Richtung überqueren können. Dabei ist die Gruppe auf sich allein gestellt. Sprachmittlung oder Anweisungen von außen sind nicht vorgesehen.

Treten Schwierigkeiten auf (die Ausführung der Aufgabe zieht sich in die Länge, die Gruppe entwickelt keine Ideen, es fehlt an Engagement), können sich die TN ggf. entscheiden „aufzugeben". Die Spielleitung sollte diese Entscheidung jedoch keinesfalls befördern.

Zum Abschluss sollte eine Auswertung zur Kooperation und Kommunikation in der deutsch-polnischen Gruppe erfolgen. Mögliche Fragen:

- Wie hat die Kommunikation in der Gruppe funktioniert? Was hat geklappt und wo wurden möglicherweise Fehler gemacht? Was waren die Ursachen?
- Wäre es einfacher gewesen, die Aufgabe in einer mononationalen Gruppe auszuführen?
- Wart ihr ein Team?
- Hast du verstanden, was deine Rolle war? Wie hast du dich damit gefühlt?

DREI SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Die Auswahl liegt bei der Spielleitung, abhängig davon, wie sie die Gruppe einschätzt.

1. Das Seil ist unterhalb der durchschnittlichen Hüfthöhe der TN gespannt.
2. Das Seil ist mindestens auf durchschnittlicher Hüfthöhe der TN gespannt, sodass es ihnen ohne die Hilfe der anderen schwerfällt, auf die andere Seite zu gelangen (ohne das Seil zu berühren).
3. Das Seil ist mindestens auf durchschnittlicher Hüfthöhe der TN gespannt, sodass es ihnen ohne die Hilfe der anderen schwerfällt, auf die andere Seite zu gelangen (ohne das Seil zu berühren).
   Je zwei Personen aus jeder Untergruppe werden die Augen verbunden. Die Spielleitung wählt dafür Personen aus, die aufgrund bestimmter Fähigkeiten und Begabungen (Kraft, körperliche Fitness, Führungskompetenz, kommunikative Fähigkeiten usw.) wichtig für die jeweilige Untergruppe sind. Die TN sollten dafür sensibilisiert werden, dass jede/-r Einzelne für die Sicherheit der Personen mit verbundenen Augen mitverantwortlich ist und dass auch deren Kompetenzen genutzt werden sollten.

mogli przekroczyć granicę w jednym lub w drugim kierunku. W tym ćwiczeniu grupa musi polegać wyłącznie na sobie. Nie ma do pomocy ani tłumaczy, ani liderów zewnętrznych.

W przypadku trudności z wykonaniem zadania (działanie przedłuża się, grupa nie generuje pomysłów, brakuje zaangażowania) to uczestnicy decydują o ewentualnym poddaniu się. W każdym razie animatorzy nie powinni tej decyzji ułatwiać.

Na zakończenie ćwiczenie powinno zostać omówione z uczestnikami pod kątem współpracy i komunikacji w grupie polsko-niemieckiej. Możliwe pytania do podsumowania:

- Jak działała komunikacja w grupie? Co się udało, a gdzie ewentualnie zostały popełnione błędy? Z czego wynikały?
- Czy łatwiej byłoby wykonać zadanie w grupie jednonarodowej?
- Czy byliście zespołem?
- Czy rozumiałaś/ rozumiałeś swoją rolę? Jak się w niej czułaś/ czułeś?

TRZY STOPNIE TRUDNOŚCI

Wybór należy do animatorów i zależy od ich oceny możliwości grupy:

1. Lina jest poniżej wysokości bioder uczestników, biorąc pod uwagę ich średni wzrost.
2. Lina rozpięta jest co najmniej na wysokości bioder uczestników, biorąc pod uwagę ich średni wzrost. Pojedynczej osobie będzie trudno pokonać tę wysokość bez pomocy innych (bez dotknięcia liny).
3. Lina rozpięta jest co najmniej na wysokości bioder uczestników, biorąc pod uwagę ich średni wzrost. Pojedynczej osobie będzie trudno pokonać tę wysokość bez pomocy innych (bez dotknięcia liny).
   Dwóm osobom z każdej grupy zostają zawiązane oczy. Animator wybiera te osoby, które są ważne dla swoich zespołów z uwagi na swoje umiejętności i zdolności (siłę, sprawność fizyczną, kompetencje liderskie, kompetencje komunikacyjne itp.). Pozostałym uczestnikom zwraca uwagę, że każdy z nich jest współodpowiedzialny za bezpieczeństwo osób z zawiązanymi oczami oraz że powinni wykorzystać kompetencje tych osób.

HINWEISE

+ Das Seil sollte gut gespannt sein.
+ Vorrang hat immer die Sicherheit aller TN, unabhängig von ihrer körperlichen Fitness. Die Spielleitung sollte darauf besonderes Augenmerk legen und die TN vor Beginn der Übung entsprechend instruieren.
+ Wir empfehlen, dieser Übung während der Jugendbegegnung eine symbolische Bedeutung zu geben, z. B.: „Während unserer Begegnung stoßen wir alle immer wieder an Grenzen: sprachliche, kulturelle, körperliche, psychische. Sie zu überwinden ist oftmals schwierig, aber wenn es gelingt, lohnt es sich und bringt uns weiter. Grenzen alleine zu überwinden ist viel schwieriger als im Team. Wie es gemeinsam geht, wollen wir jetzt trainieren."
+ Diese symbolische Bedeutung sollte in der Auswertung am Schluss der Übung aufgegriffen und die Erfahrungen der TN entsprechend reflektiert werden. Mögliche Fragen:
  - Was war für dich die größte Herausforderung?
  - Gab es einen Moment, in dem du dachtest, dass deine (körperlichen, sprachlichen usw.) Grenzen überschritten wurden?
  - Welche Gefühle haben in dir das Bewusstsein geweckt, dass du als Teil einer Gruppe agierst? Hat dir das geholfen/ dich „beflügelt"/ dich gebremst/ dich frustriert ...?
  - Was war entscheidend, um das Ziel zu erreichen, oder was hätte entscheidend sein können?

WSKAZÓWKI

+ Lina powinna być dobrze napięta.
+ Sprawą nadrzędną jest bezpieczeństwo uczestników niezależnie od ich sprawności fizycznej. Animatorzy powinni o nie świadomie zadbać, także instruując odpowiednio uczestników przed rozpoczęciem ćwiczenia.
+ Proponujemy przeprowadzić to ćwiczenie podczas spotkania młodzieży, nadając mu metaforyczne znaczenie, np.: „Podczas naszego spotkania możemy być zmuszeni do przekraczania różnych granic: językowych, kulturowych, fizycznych, psychicznych. Pokonanie ich jest chwilami trudne, ale jeżeli to się udaje, poszerzamy swoje horyzonty i odczuwamy satysfakcję. Pokonywanie granic samemu jest dużo trudniejsze niż w zespole; jak się może udać wspólnie, przetrenujmy teraz".
+ Po wprowadzeniu takiej metafory należy odnieść się do niej w podsumowaniu końcowym i odpowiednio przeanalizować doświadczenia uczestników. Możliwe pytania:
  - Co stanowiło dla ciebie największe wyzwanie?
  - Czy był moment, kiedy pomyślałaś/ pomyślałeś, że twoje granice (fizyczne, językowe itp.) zostały przekroczone?
  - Jakie uczucia wzbudzała w tobie świadomość, że działasz w grupie? Pomagała ci/ uskrzydlała/ hamowała/ frustrowała...?
  - Co było lub mogłoby być decydujące dla osiągnięcia celu?

DIE KARTOGRAFEN[2]

Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, Spracherwerb, Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland

8–20 TN

20–45 Min.

mononational, binational

ab 10 Jahren

6–8 Tennisbälle und kleine Schüsseln, Seile (2–3 m lang) entsprechend der Anzahl der TN, ggf. ein Ring mit 3–5 cm Durchmesser (s. Hinweise)

VORBEREITUNG

1. Die Spielleitung beschriftet bzw. beklebt jeden Tennisball mit dem Namen einer deutschen oder polnischen Stadt und legt die Bälle an den Rand der BegehKarte.

2. Schüsseln werden an den Stellen auf der Karte platziert, wo diese Städte liegen.

Alle TN stellen sich in einem Kreis auf die BegehKarte. Aufgabe der Gruppe ist es, alle Bälle mithilfe von Seilen an die richtige Stelle auf der BegehKarte zu bringen. Jeder Ball muss in die dafür vorgesehene Schüssel befördert werden.

Dazu erhält jede/-r TN ein Seil. Ein Ende ihres/ seines Seils behält sie/ er selbst in der Hand, das zweite bekommt die/ der TN gegenüber. Mit allen Seilen wird gleich verfahren, sodass am Ende jede/-r TN zwei Seile hält (eins in jeder Hand) und eine Art Netz entsteht. Anschließend bestimmt die Gruppe, an welcher Stelle auf dem Seilnetz die Spielleitung den Ball platziert. Das Spiel beginnt. Eine Illustration des Spielgeschehens befindet sich auf Seite 70 (Abb.1).

KARTOGRAFOWIE[2]

komunikacja i współpraca w grupie, nauka języka, przekazanie wiedzy o kraju sąsiada

8-20 uczestników

20-45 min

jednonarodowa, dwunarodowa

od 10 lat

6-8 piłek tenisowych i małych misek, kawałek liny (2-3 m długości) dla każdego uczestnika, ewentualnie obręcz o średnicy 3-5 cm (patrz: Wskazówki)

PRZYGOTOWANIE

1. Animator zapisuje lub nakleja na każdej piłce tenisowej nazwę polskiego lub niemieckiego miasta i układa je na brzegu MapoGry.

2. Miski zostają ustawione na mapie w miejscach, gdzie leżą zapisane miasta.

Uczestnicy ustawiają się w kręgu na MapoGrze. Zadaniem grupy jest przeniesienie przy pomocy lin wszystkich piłek tenisowych na właściwe miejsca na MapoGrze. Każdą piłkę należy umieścić w wyznaczonej misce.

W tym celu każdy uczestnik otrzymuje kawałek liny. Jej jeden koniec bierze do ręki, natomiast drugi koniec chwyta osoba naprzeciwko. Podobnie dzieje się z pozostałymi linami. W efekcie każdy uczestnik trzyma dwie różne liny (po jednej w każdej ręce), które tworzą rodzaj sieci. Na koniec grupa decyduje, w którym miejscu na sieci animator kładzie piłkę. Zaczyna się gra. Rysunek 1 na stronie 70 ilustruje jej przebieg.

Für den Balltransport gelten folgende Regeln:

- Die Seile dürfen nur miteinander verflochten, nicht aber geknotet werden. Hierzu dürfen die Seile vor Beginn des ersten Balltransports beliebig berührt und getauscht werden.
- Während des Spiels dürfen die TN die beiden Seile, die sie halten, jeweils nur mit immer derselben Hand und nur an ihrem Ende berühren. Andere Körperteile dürfen nicht benutzt werden.
- Es ist nicht erlaubt, die Bälle während des Transports zu berühren – sie dürfen nur mithilfe der Seile bewegt werden.
- Die Bälle dürfen weder zu Boden fallen noch den Boden berühren. Geschieht dies trotzdem, legt die Spielleitung den Ball an den Ausgangspunkt, und die Gruppe probiert es erneut.

Es empfiehlt sich, der Gruppe zunächst Zeit für die Planung der Aufgabe zu geben. Dabei sollte für etwaige Absprachen hilfreiches Vokabular eingeführt oder wiederholt werden. Die TN üben die Richtungsangaben in beiden Sprachen (am besten gut sichtbar auf einem Flipchart notiert):

rechts – w prawo
links – w lewo
hoch – w górę
runter – na dół
zurück – do tyłu
vorwärts – do przodu
Stopp! – stop!

[2] Inspiriert durch das Spiel *Eier im Nest* in: Gilsdorf, Rüdiger und Kistner, Günter (2007). *Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung.*

HINWEISE

+ Wenn der Balltransport gar nicht funktioniert, bietet die Spielleitung der Gruppe eine Auszeit an, damit die TN sich eine neue Strategie überlegen und ggf. ihre Seile neu justieren können.
+ Die Tennisbälle können auch durch Luftballons oder andere Bälle ersetzt werden. Je größer und schwerer sie sind, desto einfacher wird es.
+ Der Gruppe kann als Hilfsmittel ein Ring mit 3–5 cm Durchmesser zur Verfügung gestellt werden. An diesem können die Seile befestigt werden und die Tennisbälle so leichter transportiert werden.
+ Bei vielen TN empfiehlt es sich ggf., die Gruppe zu teilen.
+ Anstelle bekannter Städte können auch andere markante Punkte wie Berge und Seen, Sehenswürdigkeiten oder die Wohnorte der TN markiert werden. Letztere eignen sich nur bei einer entsprechend großen Streuung.
+ Es handelt sich um eine anspruchsvolle Kooperationsaufgabe. Eine gemeinsame Reflexion des Gruppenprozesses ist empfehlenswert. Mögliche Fragen:
  - Was ist geschehen? Was habt ihr beobachtet?
  - Wie ging es euch während der Übung?
  - Welche Herausforderungen gab es? Wie habt ihr sie gemeistert?
  - Was konntet ihr daraus lernen?
  - Wie können wir die Erfahrung für uns als Gruppe nutzen?

W czasie transportu piłki obowiązują następujące reguły:

- Liny można ze sobą splatać, ale nie związywać. Tylko przed transportem pierwszej piłki uczestnicy mogą dowolnie dotykać lin i się nimi wymieniać.
- W czasie gry uczestnicy trzymają swoje obie liny wyłącznie za ich końce, przy czym każda lina zawsze pozostaje w tej samej ręce. Nie wolno używać innych części ciała.
- Uczestnikom nie wolno dotykać piłek tenisowych podczas transportu, a jedynie poruszać je za pomocą liny.
- Piłki nie mogą spaść na podłogę, ani jej dotknąć. Jeśli mimo wszystko tak się stanie, animator kładzie piłkę na pozycji wyjściowej i grupa ponawia próbę.

Warto dać grupie czas na zaplanowanie zadania. Wcześniej należy wprowadzić (lub powtórzyć) słownictwo przydatne we współpracy w trakcie gry. Uczestnicy ćwiczą wskazówki dotyczące kierunków w obu językach (najlepiej zanotować je wyraźnie na flipcharcie):

w prawo – rechts
w lewo – links
w górę – hoch
w dół – runter
do tyłu – zurück
do przodu – vorwärts
stop! – Stopp!

[2] Zainspirowane grą *Jajka w sieci*, [w:] Gilsdorf Rüdiger, Kistner Günter, *Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*, 2007.

WSKAZÓWKI

+ Jeśli grupa nie może sobie poradzić z transportem piłek, animator proponuje przerwę techniczną, żeby uczestnicy mogli obmyślić nową strategię lub ewentualnie inaczej ustawić liny.
+ Piłki tenisowe można zastąpić innymi piłkami lub balonami. Im większe i cięższe, tym łatwiej je transportować.
+ Jako narzędzie pomocnicze grupa może otrzymać do dyspozycji obręcz o średnicy 3-5 cm. Można do niej przymocować liny i w ten sposób łatwiej transportować piłki tenisowe.
+ Duże grupy warto podzielić na mniejsze w celu wykonania zadania.
+ Zamiast znanych miast można oznaczyć inne ważne punkty, takie jak góry i jeziora, zabytki czy miejsca zamieszkania uczestników. Te ostatnie tylko wtedy, jeśli są zlokalizowane w rozproszeniu na mapie.
+ Jest to wymagające zadanie na kooperację. Dlatego zalecamy wspólną analizę procesów grupowych. Przykładowe pytania:
  - Co się działo? Co zaobserwowaliście?
  - Jak się czuliście podczas tego ćwiczenia?
  - Jakie były wyzwania? Jak im sprostaliście?
  - Czego mogliście się z tego ćwiczenia nauczyć?
  - W jaki sposób możemy to doświadczenie wykorzystać dla nas jako grupy?

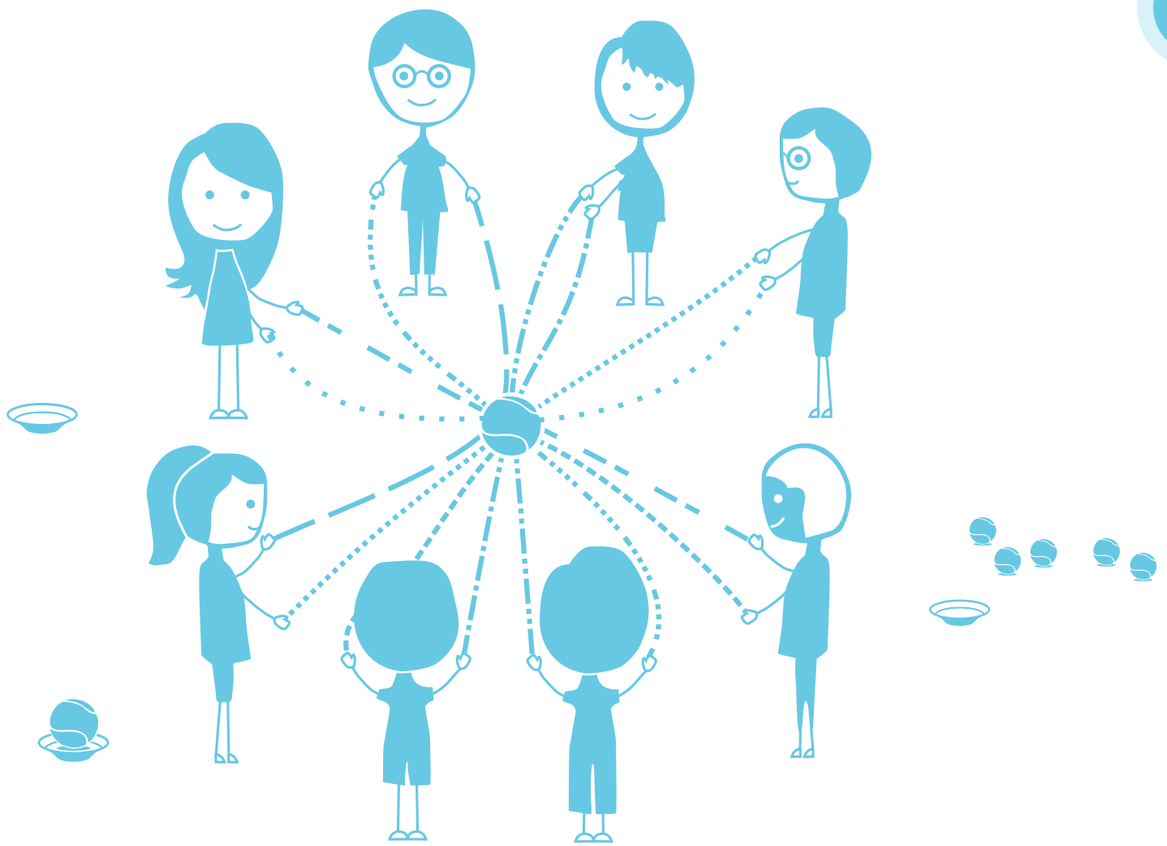


Abb. 1: *Die Kartografen*

Rys. 1: *Kartografowie*

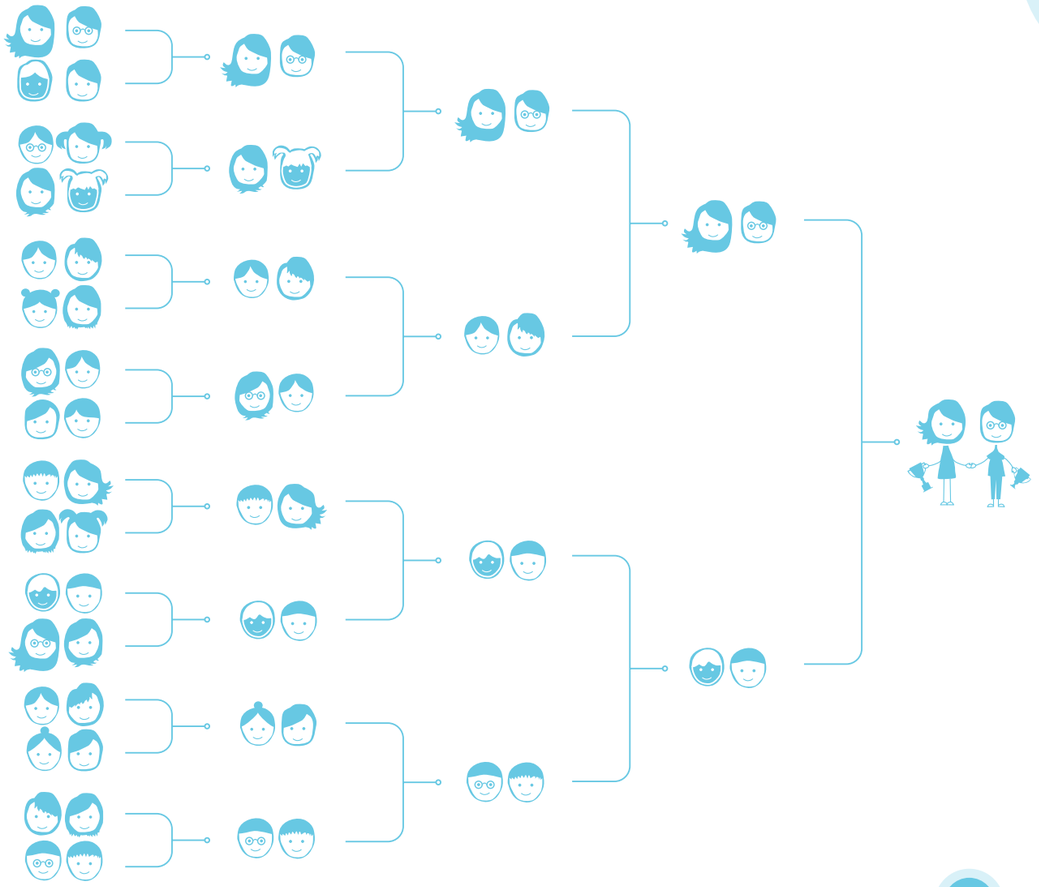


Abb. 2: *Regiotwister* (Variante) – Turnierplan für 16 Teams

Rys. 2: *Twister na regiony* (wariant) – schemat rozgrywek turniejowych dla 16 drużyn

REGIOTWISTER

Warm-up, Kooperation im Team, Einprägen deutscher und polnischer Verwaltungseinheiten

4 TN (Einzelwettbewerb), 8–32 TN (Turnier, s. Variante)

ca. 10 Min. (Einzelwettbewerb), bis zu 60 Min. (Turnier)

mononational, binational

ab 12 Jahren

Spielschilder (im Spielset BegehKarte enthalten), zwei dicke, 30 cm lange Seilstücke mit Knoten an den Enden (z. B. Spieltau für Hunde), kleiner Karton, kleine Preise für die Gewinner (s. Variante)

VORBEREITUNG

1. Die Spielschilder werden gut gemischt und mit den Namen der Bundesländer und Woiwodschaften nach unten in den Karton gelegt, der als Lostopf dient.

2. Die beiden Spielschilder mit den Städtenamen „Bydgoszcz/ Bromberg“ und „Gorzów Wielkopolski/ Landsberg a. d. Warthe“ werden nicht benötigt und beiseitegelegt.

In der Grundvariante des Spiels treten zwei Teams mit jeweils zwei Spielenden gegeneinander an. Die Spielleitung ist zugleich Schiedsrichter/-in. Bei deutsch-polnischen Gruppen empfehlen wir binationale Teams zu bilden. Der *Regiotwister* kann mit Gruppen bis 32 TN auch als Turnier gespielt werden (s. Variante).

TWISTER NA REGIONY

rozgrzewka, współpraca w grupie, nauka nazw polskich i niemieckich jednostek administracyjnych

4 (pojedyncza rozgrywka) lub 8-32 uczestników (turniej, patrz: wariant)

ok. 10 (pojedyncza rozgrywka) do 60 min (turniej)

jednonarodowa, dwunarodowa

od 12 lat

tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry), dwa kawałki grubej liny z węzłami na końcach o długości ok. 30 cm (np. szarpaki – sznury do zabawy dla psa), nieduże pudełko na losy, drobne nagrody dla drużyny zwycięskiej (patrz: wariant)

PRZYGOTOWANIE

1. Tabliczki do gry należy dobrze przemieszać i włożyć do pudełka na losy tak, aby nie było widać nazw województw i landów.

2. Tabliczki z nazwami „Bydgoszcz/ Bromberg” i „Gorzów Wielkopolski/ Landsberg a. d. Warthe” są zbędne w grze i należy je odłożyć na bok.

W podstawowym wariancie gry biorą udział dwie rywalizujące ze sobą 2-osobowe drużyny. Animator pełni rolę sędziego. W przypadku grup polsko-niemieckich zachęcamy do tworzenia dwunarodowych par. *Twistera na regiony* można rozegrać w grupie do 32 uczestników jako turniej (patrz: wariant).

Im Spiel gelten folgende Regeln:

- Beide Teams erhalten ein Seilstück. Jedes Teammitglied nimmt jeweils ein Ende in eine Hand.
- Das Seilende muss während des gesamten Spiels mit der Hand festgehalten werden (die Zuhilfenahme anderer Körperteile ist nicht erlaubt). Lässt eine Spielerin/ ein Spieler es los (und sei es nur kurz), ist das Spiel zu Ende und ihr/ sein Team hat verloren.
- Es ist erlaubt, das Seilende in die andere Hand zu nehmen, es darf aber zu keinem Zeitpunkt losgelassen werden.
- Um sich im Spielverlauf fortzubewegen, hat ein Team also nur zwei Hände zur freien Verfügung, während die anderen beiden Hände die Seilenden halten.

FESTLEGUNG DER STARTPOSITIONEN FÜR DIE SPIELER/-INNEN

Zu Beginn des Spiels wird die Startposition für die Spieler/-innen festgelegt: Die Spielleitung zieht vier Spielschilder aus dem Lostopf und verliest die darauf befindlichen Namen der Bundesländer und Woiwodschaften.

Die Mitglieder des ersten Teams (es ist egal, welches beginnt) stellen sich auf die ausgelosten Verwaltungseinheiten. Hierfür verständigen sich die Spieler/-innen, wer welches Feld auf der BegehKarte besetzt und wo sie jeweils ihren linken und wo ihren rechten Fuß platzieren. Während der gesamten Zeit halten die Spieler/-innen ihr Seilende fest.

BEISPIEL:

Für das Team von Lara und Marek zieht die Spielleitung die Spielschilder „Nordrhein-Westfalen“, „Podlasie“ (Podlachien), „Bayern“ und „Kujawsko-pomorskie“ (Kujawien-Pommern). Lara stellt sich mit einem Fuß auf das Feld „Nordrhein-Westfalen“ und mit dem anderen auf das Feld „Bayern“. Marek stellt sich auf die Felder „Podlaskie“ und „Kujawsko-pomorskie“.

W grze obowiązują następujące reguły:

- Obie drużyny otrzymują po jednym kawałku liny. Każdy członek drużyny chwyta jej przeciwległy koniec.
- W trakcie gry gracze cały czas muszą trzymać swój koniec liny jedną ręką (pomaganie sobie innymi częściami ciała nie jest dozwolone). Jeśli któryś z nich ją puści (nawet na krótko), oznacza to koniec gry i przegraną dla jego drużyny.
- Dozwolone jest przełożenie liny z jednej ręki do drugiej pod warunkiem, że gracz ani na moment nie wypuści jej z rąk.
- Do poruszania się w czasie gry drużynie pozostają dwie wolne ręce – dwie pozostałe trzymają końce liny.

WYZNACZENIE POZYCJI STARTOWYCH DLA GRACZY

Na początku gry zostają wyznaczone miejsca startowe dla graczy. Animator losuje cztery tabliczki do gry z pudełka i głośno odczytuje podane na nich nazwy województw lub landów.

Członkowie pierwszej drużyny (nie ma znaczenia, która drużyna zacznie) stają stopami na wskazanych jednostkach administracyjnych. Odpowiednio ustalają między sobą, kto zajmie które z wylosowanych pól na MapoGrze. Sami decydują, na którym polu staną lewą, a na którym prawą stopą. Gracze cały czas trzymają swoje końce liny.

PRZYKŁAD:

Sędzia wyciąga losowo tabliczki dla drużyny Lary i Marka: „Nordrhein-Westfalen” (Nadrenia Północna-Westfalia), „Podlaskie”, „Bayern” (Bawaria) oraz „Kujawsko-pomorskie”. Lara stawia jedną stopę na polu „Nordrhein-Westfalen”, a drugą na „Bayern”. Marek umieszcza swoje stopy na polach „Podlaskie” i „Kujawsko-pomorskie”.

Wenn die ausgelosten Bundesländer/ Woiwodschaften zu weit auseinanderliegen und die Spieler/-innen eines Teams es deshalb nicht schaffen, alle vier Felder gleichzeitig abzudecken, bittet das Team die Spielleitung, ein neues Spielschild mit einem Bundesland oder einer Woiwodschaft zu ziehen. Die verwendeten Spielschilder werden beiseitegelegt.

Für das zweite Team wird ebenso verfahren. Wenn die Spieler/-innen beider Teams ihre Startpositionen auf der BegehKarte eingenommen haben, beginnt der eigentliche Wettbewerb.

WETTBEWERB

Die Spielleitung zieht zwei Spielschilder aus dem Lostopf. Sie verliest den Namen des Bundeslandes/ der Woiwodschaft auf dem ersten Spielschild und verkündet das auf der Rückseite des zweiten Spielschildes abgebildete Körperteil: „Hand" („ręka") oder „Fuß" („stopa"). Die verwendeten Spielschilder werden beiseitegelegt.

Nun versuchen die Teams so schnell wie möglich mit dem genannten Körperteil das ausgeloste Bundesland/ die ausgeloste Woiwodschaft zu erreichen. Jedes Feld darf lediglich von einem Fuß oder einer Hand besetzt sein. Die Teams agieren als eine Einheit (symbolisiert durch das Seilstück, das die Spieler/-innen verbindet), nur ein Teammitglied darf das genannte Körperteil auf das ausgeloste Feld setzen. Praktisch bedeutet das, dass sie sich entweder gleichzeitig bewegen oder schnell verständigen, wer sich bewegt (z. B. durch ein zuvor verabredetes Zeichen). In jedem Fall darf das neue Feld nur durch ein Teammitglied besetzt werden, die andere Person muss zurück auf ihre Ausgangspo-

BEISPIEL:

Die Spielleitung zieht zwei Spielschilder aus dem Lostopf, zuerst „Warmińsko-mazurskie" (Ermland-Masuren), dann „Bayern", und ruft: „Warmińsko-mazurskie, Hand!". Beide Teams versuchen nun so schnell wie möglich mit einer Hand das genannte Feld zu erreichen, wobei sie die ganze Zeit ihre Seilenden festhalten müssen. Paulina gelingt es, ihre Hand schnell von dem von ihr bisher besetzten Feld „Pomorskie" auf das Feld „Warmińsko-mazurskie" zu setzen. Max, aus dem anderen Team, der das genannte Feld als Zweiter erreicht hätte, setzt seine Hand stattdessen auf das Feld „Wielkopolskie" (Großpolen), das ebenfalls gelb ist.

Jeśli wskazane województwa/ landy znajdują się za daleko i graczom nie udaje się postawić na nich jednocześnie swoich stóp, drużyna prosi animatora o wylosowanie tabliczki z innym województwem lub landem. Użyte tabliczki odkłada się na bok.

Ta sama procedura zostaje powtórzona dla drugiej drużyny. Kiedy gracze obu drużyn zajmą pozycje startowe na MapoGrze, rozpoczyna się właściwa rozgrywka.

ROZGRYWKA

Animator wyciąga dwie tabliczki z pudełka na losy. Z pierwszej odczytuje głośno nazwę landu lub województwa, z drugiej nazwę narysowanej na odwrocie części ciała: „ręka" („Hand") lub „stopa" („Fuß"). Użyte karty zostają odłożone na bok.

Teraz każda drużyna stara się jak najszybciej umieścić wskazaną część ciała na wywołanym województwie/ landzie. Na jednym polu może znaleźć się tylko jedna ręka lub stopa. Ponieważ obaj członkowie drużyny działają w symbiozie (czego symbolem jest połączenie liną), tylko jeden z nich będzie mógł umieścić wskazaną część ciała na wylosowanym polu. W praktyce oznacza to, że albo spróbują wykonać ruch jednocześnie, albo ustalą błyskawicznie, kto z nich ma się poruszyć (np. przez umówiony sygnał). Jak tylko jeden członek drużyny zajmie nowe pole, drugi musi się wycofać na swoją pozycję wyjściową. Gracze cały czas muszą trzymać w ręku swój koniec liny (patrz: Wskazówki).

PRZYKŁAD:

Animator wyciąga dwie tabliczki z pudełka na losy: najpierw „Warmińsko-mazurskie", potem „Bayern" (Bawaria), i woła: „Warmińsko-mazurskie, ręka!". Teraz członkowie obu drużyn starają się jak najszybciej stanąć jedną ręką na wyznaczonym polu, cały czas trzymając swoje odcinki liny. Paulinie udaje się szybko przenieść dłoń ze swojego aktualnego pola „Pomorskie" na „Warmińsko-mazurskie". Max z drużyny rywalizującej, który jako drugi umieściłby dłoń na wyznaczonym polu, przenosi ją w zamian na pole „Wielkopolskie", które również jest żółte.

sition. Die Seilenden müssen die ganze Zeit festgehalten werden (s. Hinweise).

Zwischen den Spielerinnen/ Spielern beider Teams kann es zu einem dynamischen Wettstreit kommen. Bei Unklarheit entscheidet die Spielleitung als Schiedsrichter/-in, welches Team das Bundesland/ die Woiwodschaft als erstes erreicht hat. Das andere Team muss in diesem Fall schnell ein anderes Feld der gleichen Farbe mit dem genannten Körperteil besetzen.

Es kann vorkommen, dass die ausgeloste Verwaltungseinheit aufgrund der Entfernung von der Position der Spieler/-innen von keinem der Teams erreicht werden kann. In diesem Fall ist es ausreichend, wenn die Teams ein anderes Bundesland/ eine andere Woiwodschaft der gleichen Farbe mit dem genannten Körperteil besetzen. Wichtig ist, dass sich beide Teams in jeder Runde fortbewegen!

Wenn beide Teams ihre neue Position erreicht haben, ist die Runde zu Ende. Die Spieler/-innen verharren an ihrem Platz und warten auf neue Anweisungen der Spielleitung. Die nächste Runde beginnt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der Spielerinnen/ einer der Spieler:
A) das Seilende loslässt;
B) hinfällt;
C) die BegehKarte mit dem Ellbogen oder dem Knie berührt.
Damit hat ihr/ sein Team verloren, und das andere Team gewinnt die Partie.

Wenn die Spielschilder ausgehen, bevor das Spiel zu Ende ist, mischt die Spielleitung die bereits verwendeten Spielschilder und legt sie wieder in den Lostopf.

VARIANTE: TURNIER

Da in der Grundvariante lediglich vier Personen am Spiel teilnehmen können und es sich im Jugendaustausch häufig um größere Gruppen handelt, empfiehlt es sich in diesem Fall, ein Turnier im K.-o.-System zu spielen. Bei ungerader TN-Zahl wird ein/-e TN als Schiedsrichter/-in bestimmt, die anderen TN finden sich zu Paaren zusammen. Dies kann in Eigenregie oder „gelenkt" (durch Abzählen o. ä.) erfolgen. Bei gerader TN-Zahl werden Paare gebildet und die Spielleitung ist zugleich Schiedsrichter/-in.

Im Turnier scheiden nach jedem Einzelwettbewerb (in deren Rahmen z. B. Team 1 gegen Team 2 und Team 3 gegen Team 4 usw. antritt) die unterlegenen Teams aus, und die Gewinnerteams qualifizieren sich für die nächste Runde. Turniersieger ist das Team, das alle Einzelausscheidungen gewinnt. Es wird mit einem kleinen Preis bedacht.

Ein Beispielschema für ein Turnier mit 16 Teams (32 TN) befindet sich auf Seite 71 (Abb. 2). Weitere Turnierpläne für unterschiedliche Teamzahlen gibt es im Internet z. B. unter dem Suchbegriff „K.-o.-System".

Między zawodnikami obu drużyn może się wywiązać dynamiczna walka. W przypadku niejasności animator jako sędzia decyduje, która drużyna dotarła pierwsza na właściwe województwo/ land. Druga drużyna musi wtedy szybko znaleźć inne pole o tym samym kolorze, co wywołane, i zająć je wyznaczoną częścią ciała. Może dojść do sytuacji, w której żadna drużyna nie będzie w stanie dotrzeć do wylosowanej jednostki administracyjnej ze względu na dużą odległość. W takim przypadku wystarczy, jeśli drużyny zajmą wyznaczoną częścią ciała dowolne województwo/ land o tym samym kolorze, co wywołane pole. Ważne jest, aby w każdej rundzie obie drużyny wykonały ruch!

Kiedy obie drużyny ustawiły się w odpowiednich pozycjach, runda dobiega końca. Uczestnicy zastygają w bezruchu i czekają na kolejną komendę animatora – rozpoczyna się następna runda.

Gra się kończy, gdy któryś z graczy:
A) puści koniec liny;
B) upadnie;
C) dotknie maty łokciem lub kolanem.
Tym samym jego drużyna przegrywa, a druga drużyna odnosi zwycięstwo.

Jeśli zabraknie tabliczek, zanim gra dobiegnie końca, animator zbiera wszystkie użyte, dobrze je miesza i ponownie wkłada do pudełka na losy.

WARIANT: TURNIEJ

Ponieważ w jednej rozgrywce mogą wziąć udział tylko cztery osoby, a grupy młodzieży są często liczniejsze, warto zastosować format turniejowy z pojedynczą eliminacją. Przy nieparzystej liczbie graczy jedna osoba zostaje sędzią, a pozostałe łączą się w pary – samodzielnie lub z pomocą, np. przez odliczanie. W przypadku parzystej liczby graczy uczestnicy tworzą pary, a rolę sędziego pełni animator.

W systemie turniejowym po każdym pojedynku (np. drużyny 1 z drużyną 2, drużyny 3 z drużyną 4 itd.) pokonane zespoły odpadają, a wygrywające kwalifikują się do dalszych rozgrywek. Zwycięża drużyna, która przejdzie niepokonana przez cały turniej. Zostaje uhonorowana drobną nagrodą.

Przykładowy schemat rozgrywek dla 16 drużyn (32 uczestników) znajduje się na stronie 71 (rys. 2). Schematy dla turniejów z inną liczbą drużyn można znaleźć w Internecie pod hasłem „system pucharowy".

FARBENTWISTER

Warm-up,
Spracherwerb

2–12 TN

15–20 Min.

mononational,
binational

ab 12 Jahren

Spielschilder (im Spielset BegehKarte enthalten), kleiner Karton, Papier und Stift

VORBEREITUNG

1. Die Spielschilder werden gut gemischt und mit den Namen der Bundesländer und Woiwodschaften nach unten in den Karton gelegt, der als Lostopf dient.

2. Die beiden Spielschilder mit den Städtenamen „Bydgoszcz/ Bromberg“ und „Gorzów Wielkopolski/ Landsberg a. d. Warthe“ werden beiseitegelegt.

3. Direkt vor Spielbeginn oder früher üben die TN die für das Spiel benötigten Wörter und ihre Aussprache:
rosa – różowy
blau – niebieski
gelb – żółty
orange – pomarańczowy
Hand – ręka
Fuß – stopa

Auf der BegehKarte dürfen sich gleichzeitig 2–4 Spieler/-innen befinden. Die Spielleitung ist zugleich Schiedsrichter/-in. Anders als beim Spiel *Regiotwister* sind die Spieler/-innen nicht per Seilstück zu einem Zweierteam verbunden, sondern jede/-r TN kämpft für sich. Ausscheidende Spieler/-innen werden laufend durch neue ersetzt, die Gesamtzahl der TN sollte jedoch 12 nicht überschreiten.

TWISTER NA KOLORY

rozgrzewka,
nauka języka

2-12 uczestników

15-20 min

jednonarodowa,
dwunarodowa

od 12 lat

tabliczki do gry (patrz: zestaw MapoGry), nieduże pudełko na losy, kartka i długopis

PRZYGOTOWANIE

1. Tabliczki do gry należy dobrze przemieszać i włożyć do pudełka na losy tak, aby nie było widać nazw województw i landów.

2. Tabliczki z nazwami „Bydgoszcz/ Bromberg” i „Gorzów Wielkopolski/ Landsberg a. d. Warthe” są zbędne w grze i należy je odłożyć na bok.

3. Tuż przed rozpoczęciem gry lub wcześniej grupa ćwiczy słowa potrzebne do gry i ich wymowę:
różowy – rosa
niebieski – blau
żółty – gelb
pomarańczowy – orange
ręka – Hand
stopa – Fuß

Na MapoGrze może jednocześnie znajdować się od 2 do 4 osób. Animator pełni rolę sędziego. W przeciwieństwie do *Twistera na regiony* gracze nie są połączeni liną w pary, rywalizacja odbywa się indywidualnie. Graczy odpadających z gry zastępują nowi, jednak łączna liczba uczestników nie powinna przekroczyć 12.

FESTLEGUNG DER STARTPOSITIONEN FÜR DIE SPIELER/-INNEN

Zu Beginn des Spiels wird die Startposition für die Spieler/-innen festgelegt: Die Spielleitung zieht für jede/-n Spieler/-in zwei Spielschilder aus dem Lostopf und verliest die darauf befindlichen Namen der Bundesländer und Woiwodschaften. Die Spieler/-innen stellen sich mit jeweils einem Fuß auf eine der ausgelosten Verwaltungseinheiten. Sie entscheiden selbst, welcher Fuß auf welchem Feld steht.

Wenn die ausgelosten Bundesländer/ Woiwodschaften zu weit auseinanderliegen und ein/-e Spieler/-in es deshalb nicht schafft, auf beiden Feldern gleichzeitig zu stehen, bittet sie/ er die Spielleitung, ein neues Spielschild zu ziehen. Die verwendeten Spielschilder werden beiseitegelegt. Wenn alle Spieler/-innen ihre Startpositionen auf der BegehKarte eingenommen haben, beginnt der eigentliche Wettbewerb.

WETTBEWERB

Die Spielleitung zieht ein Spielschild aus dem Lostopf und nennt die Hintergrundfarbe auf der Seite mit dem Namen eines Bundeslandes/ einer Woiwodschaft: z. B. „gelb" („żółty") sowie das auf der Rückseite abgebildete Körperteil: „Hand" („ręka") oder „Fuß" („stopa"). Die verwendeten Spielschilder werden beiseitegelegt.

Die Spieler/-innen versuchen nun, das genannte Körperteil so schnell wie möglich auf ein beliebiges Feld in der ausgelosten Farbe zu setzen. Jede Runde bedeutet Bewegung: Auch wenn eine Farbe und ein Körperteil genannt werden, die mit der bisher eingenommenen

HINWEIS

Handelt es sich um eine Gruppe mit älteren, körperlich fitteren TN, können in jeder Runde auch zwei Spielschilder gezogen und Kombinationen genannt werden. Jede Spielerin/ jeder Spieler hat dann die Aufgabe, die Position zweier Gliedmaßen zu verändern (statt nur eine Hand oder einen Fuß auf ein anderes Feld zu setzen).

WYZNACZENIE POZYCJI STARTOWYCH DLA GRACZY

Na początku gry zostają wyznaczone miejsca startowe dla graczy. Dla każdego z nich animator losuje po dwie tabliczki do gry z pudełka i głośno odczytuje podane na nich nazwy województw lub landów. Gracze stawiają stopy na wylosowanych jednostkach administracyjnych. Sami decydują, którą stopę postawią na którym polu.

Jeśli wskazane województwa/ landy znajdują się za daleko i któremuś z graczy nie udaje się postawić na nich jednocześnie swoich stóp, prosi on animatora o wylosowanie nowej tabliczki. Użyte tabliczki odkłada się na bok. Gdy wszyscy gracze zajmą pozycje startowe na mapie, rozpoczyna się właściwa rozgrywka.

ROZGRYWKA

Animator wyciąga jedną tabliczkę z pudełka na losy i mówi głośno kolor tła, na którym widnieje nazwa województwa/ landu, np. „żółty" („gelb") oraz nazwę części ciała nadrukowanej na odwrocie: „ręka" („Hand") lub „stopa" („Fuß"). Użyte tabliczki odkłada na bok.

Teraz gracze starają się jak najszybciej umieścić odpowiednią część ciała na dowolnym polu o wywołanym kolorze. Każda runda oznacza konieczność wykonania ruchu: nawet jeśli wywołana kombinacja koloru i części ciała odpowiada bieżącej pozycji zajmowanej przez gra-

WSKAZÓWKA

W przypadku grup złożonych ze starszych i sprawniejszych fizycznie graczy można ciągnąć co rundę po dwie tabliczki i wywoływać po dwie kombinacje naraz. Oznacza to, że każdy gracz ma za zadanie zmienić pozycję dwóch kończyn (zamiast przeniesienia tylko ręki lub stopy na nowe pole).

Position einer Spielerin/ eines Spielers übereinstimmen, muss sie/ er den genannten Körperteil auf ein anderes Feld mit der gelosten Farbe setzen.

Ein Feld kann von mehreren Spielerinnen und Spielern gleichzeitig und egal mit welchem Körperteil besetzt werden.

Haben die Spieler/-innen ihre neue Position erreicht, ist die Runde zu Ende. Die Spieler/-innen verharren an ihrem Platz und warten auf neue Anweisungen der Spielleitung. Die nächste Runde beginnt.

Wenn die Spielschilder ausgehen, bevor das Spiel zu Ende ist, mischt die Spielleitung die bereits verwendeten Spielschilder und legt sie wieder in den Lostopf.

Eine Spielerin/ ein Spieler scheidet aus, wenn sie/ er hinfällt oder die BegehKarte mit dem Ellbogen oder dem Knie berührt. Die Spielleitung notiert, wie viele Runden sie/ er geschafft hat. Hierfür ist es nicht nötig, eine Rundenliste zu führen, sondern es muss lediglich gezählt werden, wie viele Spielschilder bereits beiseitegelegt wurden. Einberechnet werden muss, wie oft die Spielschilder bereits „durchgespielt" und erneut in den Lostopf gelegt wurden.

Scheidet ein/-e TN aus, verlässt sie/ er die BegehKarte. Eine neue/ ein neuer TN kommt ins Spiel und nimmt folgende Startposition ein: Einen Fuß setzt sie/ er auf ein Feld in der letztgenannten Farbe und den anderen auf ein frei gewähltes Feld. Der neuen Spielerin/ dem neuen Spieler wird die Rundenzahl als Minus aufgeschrieben.

Das Spiel ist zu Ende, wenn es keine TN mehr gibt, die die ausscheidende Person auf der BegehKarte ersetzen können. Es gewinnt die/ der TN mit den meisten Punkten.

BEISPIEL:

Konrad scheidet in der 8. Runde aus. An seine Stelle tritt Monika. Sie startet mit minus 8 Punkten. Monika scheidet in der 26. Runde aus und verlässt die BegehKarte mit 26–8 = 18 Punkten. An Monikas Stelle tritt Julia. Ihr Punktekonto beginnt mit minus 26 Punkten.

cza, to mimo to musi on przenieść wskazaną część ciała na inne pole w wylosowanym kolorze.

To samo pole może jedocześnie zająć kilka osób – nie ma znaczenia, którą częścią ciała.

Kiedy obie drużyny ustawiły się w nowych pozycjach, runda dobiega końca. Uczestnicy zastygają w bezruchu i czekają na kolejną komendę animatora – rozpoczyna się następna runda.

Jeśli zabraknie tabliczek, zanim gra dobiegnie końca, animator zbiera wszystkie użyte, dobrze je miesza i ponownie wkłada do pudełka na losy.

Gdy któryś z graczy upadnie lub dotknie MapoGry łokciem lub kolanem, zostaje wyeliminowany z gry. Animator zapisuje mu na kartce, ile rund przetrwał. Do ustalenia liczby rund nie potrzeba żadnych list – wystarczy, że animator policzy, ile tabliczek już odłożył na bok. W kalkulacji musi też uwzględnić, ile razy talia się wyczerpała i została na nowo wprowadzona do gry.

Gracz, który odpadł z gry, opuszcza MapoGrę.
Do gry dołącza się nowy uczestnik, który zajmuje następującą pozycję startową: jedną nogę stawia na polu o wywołanym ostatnio kolorze, a drugą na innym, dowolnie wybranym. Nowemu graczowi zapisuje się bieżący numer rundy na minusie.

Gra kończy się, kiedy poza MapoGrą nie ma już uczestników mogących zastąpić gracza, który odpadł z gry. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów.

PRZYKŁAD:

Konrad odpada z gry w 8. rundzie. W jego miejsce pojawia się Monika. Monika rozpoczyna grę z minus 8 punktami. Odpada z gry w 26. rundzie i schodzi z MapoGry z wynikiem 26–8 = 18 punktów. Za Monikę wchodzi Julia, na jej koncie zostaje zapisane minus 26 punktów.

DEUTSCH-POLNISCHER SPAZIERGANG[3]

Warm-up, Kooperation in der Gruppe, Vermittlung landeskundlicher Kenntnisse über das Nachbarland

ab 8 TN

10–15 Min.

mononational, binational

ab 12 Jahren

Text in beiden Sprachen (s. Seiten 88–97)

VORBEREITUNG

1. Die Spielleitung stellt mithilfe der vorgeschlagenen Texte (s. Seiten 88–97) eine Route durch Bundesländer und Woiwodschaften zusammen. Dafür sollten max. 10 Bundesländer und Woiwodschaften ausgewählt werden, damit der Spaziergang dynamisch bleibt und die Gruppe sich nicht langweilt. Die Route sollte so verlaufen, dass sich ein Rundweg auf der BegehKarte ergibt.

2. Ggf. müssen die auszuführenden Gesten und Aufgaben der Gruppenspezifik angepasst werden.

Während des Spaziergangs lernen die TN deutsche und polnische regionale Besonderheiten und Sehenswürdigkeiten kennen, vor allem touristische Attraktionen, aber auch typisch Alltägliches. Ziel ist es, die Gruppe gemeinsam in Bewegung zu setzen – mit ein bisschen Gymnastik, etwas Tuchfühlung, Kooperation und ein wenig Pantomime.

[3] Inspiriert durch die Methode *Frühlingsspaziergang*, in: *ABC-Buch der deutsch-polnischen Sprachanimation*, DPJW, Potsdam/ Warschau 2017.

POLSKO-NIEMIECKI SPACEREK[3]

rozgrzewka, współpraca w grupie, przekazanie wiedzy o kraju sąsiada

od 8 uczestników

10-15 min

jednonarodowa, dwunarodowa

od 12 lat

tekst w obu językach (patrz: strony 88-97)

PRZYGOTOWANIE

1. Animator układa na podstawie zaproponowanych tekstów (patrz: strony 88-97) trasę prowadzącą przez województwa i kraje związkowe. Należy wybrać maks. 10 województw i landów, aby spacer zachował dynamiczny charakter i żeby grupa się nie znudziła. Trasa powinna prowadzić w taki sposób, aby uczestnicy zatoczyli koło po obwodzie MapoGry.

2. Wykonywane gesty i zadania należy ewentualnie dostosować do specyfiki grupy.

Podczas spacerku uczestnicy poznają polskie i niemieckie ciekawostki regionalne oraz zabytki, przede wszystkim atrakcje turystyczne, ale też aspekty codziennego życia. Celem jest zachęcenie grupy do wspólnego ruchu z elementami gimnastyki, kontaktu fizycznego, współpracy i pantomimy.

[3] Zainspirowane grą *Wiosenny spacer*, [w:] *Abecadło polsko-niemieckiej animacji językowej*, PNWM, Warszawa/ Poczdam 2017.

Die TN stehen hintereinander im Kreis um die BegehKarte herum und bewegen sich vorwärts. Symbolisch „unterwegs“ ist auch die Spielleitung, die sich auf das Bundesland oder die Woiwodschaft begibt, von dem/ der in der von ihr verlesenen Erläuterung die Rede ist. Sie spricht langsam und mit passender Betonung. Dabei führt sie die beschriebene Geste aus oder gibt entsprechende Instruktionen. Die Gruppe tut es ihr gleich bzw. folgt den Anweisungen.

Wichtig: Bei den Texten handelt es sich um Vorschläge. Bitte betrachten Sie diese als Anregungen, um eigene, einzigartige Spaziergänge zu entwickeln.

HINWEISE

+ Wenn es sich um eine binationale Gruppe handelt, werden alle Erläuterungen in beiden Sprachen vorgelesen.
+ Die Methode beinhaltet Körperkontakt, deshalb sollte sie erst eingesetzt werden, wenn sich die Gruppe besser kennt.
+ Darüber hinaus sind Elemente der Kooperation in der Gruppe (Gesamtgruppe und Kleingruppen) enthalten. Wenn darauf weitgehend verzichtet werden soll, empfehlen wir, den zweiten Text zu verwenden (s. Variante).
+ Die TN können auch aufgefordert werden, einen eigenen Spaziergang (samt dazugehöriger Gesten) zu entwickeln. Spaß garantiert!

Uczestnicy stają w kręgu wokół MapoGry i poruszają się jeden za drugim. Także animator jest w ciągłym ruchu – symbolicznie podróżuje po województwach i landach, o których mowa w opisie spaceru. Animator wolno odczytuje tekst, starając się o odpowiednią intonację. Jednocześnie wykonuje opisany gest lub wydaje polecenie. Grupa naśladuje jego ruch bądź postępuje zgodnie z instrukcją.

Uwaga: Podane teksty są wyłącznie propozycjami. Prosimy traktować je jako zachętę do tworzenia tekstów własnych, niepowtarzalnych spacerów.

WSKAZÓWKI

+ Jeżeli grupa jest dwunarodowa, komunikat odczytujemy w obu językach.
+ Ponieważ gra opiera się na kontakcie fizycznym, można ją wprowadzić dopiero wtedy, kiedy grupa już się lepiej pozna.
+ Ponadto gra zawiera elementy współpracy w grupie (zadania dla całej grupy i małych grup); jeśli animator woli z nich zrezygnować, zalecamy skorzystanie z drugiej propozycji tekstu (patrz: wariant).
+ Młodzieży z pewnością spodoba się pomysł stworzenia własnego wariantu spaceru (z gestami) po wybranych regionach.

START

WIR GEHEN AUS DEM HAUS.

Die TN beginnen, um die BegehKarte herumzugehen.

DRAUßEN IST ES NOCH KÜHL.

Die TN rütteln leicht an den Schultern der Person vor ihnen.

ERMLAND-MASUREN

WIR ERREICHEN MASUREN, LAND DER 1000 SEEN. VOR UNS LIEGT EINE KAJAKTOUR AUF DER KRUTTINNA.

Die TN machen mit ihren Armen eine Ruderbewegung.

1 START

WYCHODZIMY Z DOMU.

Grupa zaczyna iść po kole wokół mapy.

NA ZEWNĄTRZ JEST JESZCZE CHŁODNO.

Potrząsamy lekko ramionami osoby przed nami.

2 WARMIŃSKO-MAZURSKIE

DOCIERAMY NA MAZURY, DO KRAINY TYSIĄCA JEZIOR. PRZED NAMI SPŁYW KAJAKOWY RZEKĄ KRUTYNIA.

Imitujemy rękoma ruchy wioślarskie.

POMMERN

WIR BEGEBEN UNS AUF DIE HALBINSEL HEL. MEER, STRAND UND KITESURFER SO WEIT DAS AUGE REICHT!

Es werden Dreierteams gebildet. Zwei TN verschränken ihre Hände zu einem Sitz (dazu fassen sie sich über Kreuz an den Handgelenken). Die dritte Person nimmt darauf Platz und „steigt in die Luft“.

WESTPOMMERN

WIR FAHREN WEITER. MIT DER SCHMALSPURBAHN GEHT ES DIE REWAHLER KÜSTE ENTLANG.

Die TN stehen hintereinander, fassen die Schultern der Person vor ihnen und bewegen sich mit langsamen Schritten vorwärts wie eine Dampflok. Dabei wird der Klang der rollenden Räder sowie ihr Tuten und Pfeifen nachgeahmt.

3 POMORSKIE

PRZENOSIMY SIĘ NA PÓŁWYSEP HEL. JAK OKIEM SIĘGNĄĆ: MORZE, PLAŻA I KITESURFERZY!

Powstają 3-osobowe zespoły: osoby po bokach robią siodełko (dłonie „zapięte” na przegubach rąk), a osoba w środku siada na nim i jest przenoszona w powietrzu.

4 ZACHODNIOPOMORSKIE

JEDZIEMY DALEJ. KOLEJKA WĄSKOTOROWA WIEZIE NAS WZDŁUŻ WYBRZEŻA REWALSKIEGO.

Stojąc jeden za drugim, łapiemy się za ramiona i przesuwamy powoli małymi kroczkami, imitując ruch wagoników lokomotywy. Naśladujemy odgłosy poruszających się kół i sygnały dźwiękowe (trąbienie, gwizdy).

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE · POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

MECKLENBURG-VORPOMMERN

DIE MECKLENBURGISCHE SEENPLATTE! WIR FAHREN MIT DEM RAD UM DIE MÜRITZ, DEN GRÖßTEN SEE INNERHALB DEUTSCHLANDS.

Die TN ahmen Radfahren nach.

SCHLESWIG-HOLSTEIN

WIR ERREICHEN DIE DEUTSCHE OSTSEEKÜSTE. EINE LEICHTE BRISE WEHT UNS DURCHS HAAR.

Die TN streichen leicht durch die Haare der Person vor ihnen.

WIR FAHREN NACH KIEL UND NEHMEN AN DER BERÜHMTEN SEGELREGATTA „KIELER WOCHE“ TEIL.

Balancieren wie auf einem Segelboot: Die TN stellen sich paarweise gegenüber und fassen sich an den Händen. Die Füße eng beieinander, lehnen sie sich so weit wie möglich auseinander. Gleichzeitig bewegen sie sich mit kleinen Schritten vorwärts.

HAMBURG

MOIN! HAMBURG EMPFÄNGT UNS MIT NIESELREGEN.

Mit den Fingerspitzen klopfen die TN auf den Rücken der Person vor ihnen.

VOR DER WEITERREISE STÄRKEN WIR UNS AUF DEM FISCHMARKT.

Essensgeste.

5 MEKLEMBURGIA-POMORZE PRZEDNIE

POJEZIERZE MEKLEMBURSKIE! OBJEŻDŻAMY ROWEREM MÜRITZ, NAJWIĘKSZE JEZIORO NIEMIEC POŁOŻONE W GRANICACH PAŃSTWA.

Imitujemy jazdę na rowerze.

6 SZLEZWIK-HOLSZTYN

DOCIERAMY NA NIEMIECKIE WYBRZEŻE BAŁTYKU. LEKKA BRYZA MUSKA NASZE WŁOSY.

Delikatnie muskamy włosy osoby z przodu.

UDAJEMY SIĘ DO KILONII NA SŁYNNE REGATY „TYDZIEŃ KILOŃSKI”.

Imitujemy balansowanie na żaglówce: w parach naprzeciwko, trzymając się za ręce, stopy blisko siebie, odchylamy się jak najdalej od siebie. Jednocześnie posuwamy się do przodu małymi kroczkami.

7 HAMBURG

MOIN – CZEŚĆ! W HAMBURGU WITA NAS MŻAWKA.

Stukamy opuszkami palców w plecy osoby przed nami.

POSILAMY SIĘ NA TARGU RYBNYM PRZED DALSZĄ PODRÓŻĄ.

Gest jedzenia.

NIEDERSACHSEN

WIR ERREICHEN DIE NORDSEE UND WANDERN BEI EBBE BARFUSS IM WATT.

Die TN bewegen sich im Storchengang und tun so, als würden sie im Watt stecken bleiben.

NORDRHEIN-WESTFALEN

SEHT IHR DIE ZECHEN? GLÜCK AUF! WIR SIND IM RUHRGEBIET UND GEHEN UNTER TAGE.

Die TN kriechen auf dem Boden.

RHEINLAND-PFALZ

IN RHEINLAND-PFALZ IST WEINLESE! WIR HELFEN BEI DER ERNTE UND KOSTEN FRISCH GEPRESSTEN TRAUBENSAFT.

Trinkgeste.

SAARLAND

WIR SIND IM SAARLAND ANGEKOMMEN. „DER MENSCH DENKT. GOTT LENKT. DER SAARLÄNDER SCHWENKT.“ AUCH WIR GRILLEN MIT!

Pantomimisches Grillen.

BADEN-WÜRTTEMBERG

HEUTE BEGINNT UNSERE KEHRWOCHE! WIR MÜSSEN DAS GANZE TREPPENHAUS FEGEN UND WISCHEN.

Die TN finden sich zu Paaren zusammen: Während die eine Person ein Haus darstellt (indem sie ihre zu einem Dreieck geformten Hände über dem Kopf hält), „scheuert“ die andere mit den Handflächen den Rücken der Partnerin/ des Partners.

8 DOLNA SAKSONIA

DOJEŻDŻAMY DO MORZA PÓŁNOCNEGO. TRAFILIŚMY NA ODPŁYW, WĘDRUJEMY BOSO PO MORSKIM DNIE.

Poruszamy się jak bociany, unosząc kolana wysoko do góry; udajemy, że nasze stopy grzęzną w błotnistym dnie.

9 NADRENIA PÓŁNOCNA-WESTFALIA

CZY WIDZICIE KOPALNIE? SZCZĘŚĆ BOŻE! JESTEŚMY W ZAGŁĘBIU RURY I SCHODZIMY POD ZIEMIĘ.

Czołgamy się po podłodze.

10 NADRENIA-PALATYNAT

W NADRENII-PALATYNACIE WINOBRANIE! ZBIERAMY WINOGRONA I KOSZTUJEMY ŚWIEŻO WYCIŚNIĘTEGO SOKU.

Gest picia.

11 SAARA

DOCIERAMY DO KRAJU SAARY. „CZŁOWIEK MYŚLI. BÓG KIERUJE. MIESZKANIEC SAARY GRILLUJE” – MY TEŻ!

Przedstawiamy pantomimicznie grillowanie.

12 BADENIA-WIRTEMBERGIA

DZISIAJ ZACZYNA SIĘ „KEHRWOCHE” – AKCJA SPRZĄTANIA DOMU, TRADYCYJNA DLA TEGO REGIONU. MUSIMY POSPRZĄTAĆ I UMYĆ CAŁĄ KLATKĘ SCHODOWĄ W NASZYM DOMU.

Uczestnicy tworzą pary. Jedna osoba imituje dom (ręce złączone nad głową), a druga „szoruje” rękoma jej plecy, udając czyszczenie ścian.

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE · POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA

BAYERN

WIR WANDERN IN DEN BAYERISCHEN ALPEN, DIE SONNE SCHEINT AUF UNSERE KÖPFE UND SCHULTERN.

Mit den Handflächen wärmen die TN den Kopf und die Schultern der Person vor ihnen.

SACHSEN

WIR BESUCHEN DIE RENNSCHLITTEN- UND BOBBAHN IN ALTENBERG BEI DRESDEN.

Die TN setzen sich auf den Boden und imitieren Schlitten fahren.

NIEDERSCHLESIEN

IN NIEDERSCHLESIEN GEHEN WIR IM WALD PILZE SAMMELN. DAS IST BEKANNTERMAßEN POLNISCHER VOLKSSPORT.

Pantomimisches Pilzesammeln.

OPPELN

WILLKOMMEN IN DER WOIWODSCHAFT OPPELN, DER GEGEND MIT DEN MEISTEN ANGEHÖRIGEN DER DEUTSCHEN MINDERHEIT IN POLEN.

Die TN geben der Person vor und hinter sich die Hand und sagen „Guten Tag!"

SCHLESIEN

WIR ERREICHEN OBERSCHLESIEN, DAS LAND DES STEINKOHLEBERGBAUS.

Die TN bilden eine Grubenstrecke nach: Sie stehen sich in zwei Reihen paarweise gegenüber und bilden mit ausgestreckten Armen einen Tunnel. Das Paar am Ende der Reihe läuft gemeinsam durch den Tunnel und stellt sich am Anfang wieder auf. Es folgt das zweite Paar, dann das dritte usw., bis alle durch den Tunnel gelaufen sind.

13 BAWARIA

WĘDRUJEMY PO ALPACH BAWARSKICH, PROMIENIE SŁOŃCA ROZGRZEWAJĄ NASZE GŁOWY I RAMIONA.

Całymi dłońmi ogrzewamy głowę i ramiona osoby przed nami.

14 SAKSONIA

ODWIEDZAMY TOR SANECZKOWO-BOBSLEJOWY W ALTENBERG KOŁO DREZNA.

Siadamy na podłodze i imitujemy jazdę na sankach.

15 DOLNOŚLĄSKIE

UDAJEMY SIĘ NA GRZYBOBRANIE DO LASÓW DOLNOŚLĄSKICH. JAK WIADOMO, TO SPORT NARODOWY POLAKÓW.

Gesty zbierania grzybów.

16 OPOLSKIE

WITAJCIE W WOJEWÓDZTWIE OPOLSKIM, REJONIE Z NAJWIĘKSZYM ODSETKIEM MNIEJSZOŚCI NIEMIECKIEJ W POLSCE!

Ściskamy rękę swojemu sąsiadowi z przodu i z tyłu, witając go słowami: „Guten Tag!".

17 ŚLĄSKIE

DOCIERAMY NA GÓRNY ŚLĄSK, DO KRAINY KOPALNI WĘGLA KAMIENNEGO.

Imitujemy chodnik w kopalni: tworzymy tunel poprzez uniesienie złączonych rąk w parach, stojąc naprzeciwko siebie. Ostatnia para biegnie przez tunel i staje na początku. I tak po kolei, para za parą, aż wszyscy przebiegną przez tunel.

KLEINPOLEN

UND JETZT DIE HOHE TATRA. HIER ERWISCHT UNS DER FÖHN.

Die TN stupsen die Person vor ihnen leicht nach rechts und links.

KARPATENVORLAND

WIR MACHEN UNS AUF INS BIESZCZADY-GEBIRGE. IM LICHTSCHUTZGEBIET LÄSST SICH DIE MILCHSTRAßE IN VOLLER PRACHT BEWUNDERN.

Die TN legen ihre Hand an die Stirn, schauen angestrengt in den Himmel und geben Rufe der Bewunderung von sich: „Wow!"

LUBLIN

IN LUBLIN ERWARTET UNS DAS ALLJÄHRLICHE FESTIVAL „KARNEVAL DER ZAUBERKÜNSTLER". ES LEBE DER ZIRKUS!

Die TN improvisieren Zirkusauftritte nach Belieben: Jonglieren, Seiltanz, Feuerschlucken, Pantomime, Zaubertricks usw.

PODLACHIEN

WIR SIND IM BIAŁOWIEŻA-URWALD, DIE MÜCKEN STECHEN UNERBITTLICH.

Die TN zwicken der Person vor ihnen leicht ins Ohr.

ABER WIR MACHEN UNS NICHTS DARAUS, DENN PLÖTZLICH ERBLICKEN WIR VOR UNS EINEN MAJESTÄTISCHEN WISENT.

In Paaren stellen die TN einen Wisent dar: Sie stehen hintereinander und beugen sich vor. Die hintere Person legt ihre Hände auf den Rücken der Person vor ihr. Wiegenden Schrittes bewegt sich das Paar langsam vorwärts.

ZUFRIEDEN KEHREN WIR NACH HAUSE ZURÜCK ...

18 MAŁOPOLSKIE

NASTĘPNIE TATRY. TU ŁAPIE NAS HALNY.

Potrząsamy lekko osobą przed nami w prawo i w lewo.

19 PODKARPACKIE

UCIEKAMY W BIESZCZADY, DO PARKU GWIEZDNEGO NIEBA. PO ZMROKU PODZIWIAMY DROGĘ MLECZNĄ W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI.

Przykładamy rękę do czoła, wytężamy wzrok w kierunku nieba i wydajemy z siebie okrzyki zachwytu: „Wow!".

20 LUBELSKIE

W LUBLINIE WITA NAS COROCZNY FESTIWAL CARNAVAL SZTUKMISTRZÓW. NIECH ŻYJE CYRK!

Improwizujemy sztukę cyrkową według własnych upodobań – żonglerka, chodzenie po linie, taniec z ogniem, pokazy mima, pokazy iluzjonistyczne itp.

21 PODLASKIE

JESTEŚMY W PUSZCZY BIAŁOWIESKIEJ, KOMARY TNĄ NAS NIEMIŁOSIERNIE.

Lekko szczypiemy sąsiada z przodu w ucho.

ALE NIE PRZEJMUJEMY SIĘ TYM, BO NAGLE DOSTRZEGAMY PRZED SOBĄ MAJESTATYCZNEGO ŻUBRA.

Przedstawiamy żubra w parach: stajemy jeden za drugim, schylamy się. Osoba z tyłu kładzie ręce na plecach osoby przed nią. Para przemieszcza się powoli, kołysząc się z boku na bok.

ZADOWOLENI WRACAMY DO DOMU...

VARIANTE: LANDSCHAFTSSPAZIERGANG

Diese Variante des Spaziergangs dient vor allem als Warm-up und ist dynamischer. Auf Gruppenaufgaben sowie landeskundliche Elemente wird weitgehend verzichtet, stattdessen stehen individuelle Aktivitäten und verschiedene Massagetechniken im Vordergrund. Zudem orientiert sich diese Variante nicht an der administrativen Gliederung Deutschlands und Polens, sondern konzentriert sich auf Regionen und Landschaften sowie die Schaffung „sensorischer Erfahrungen".

WIR WACHEN AUF: MASUREN, LAND DER 1000 SEEN! WIR VERLASSEN UNSER ZELT.

Die TN strecken sich.

ES IST NOCH KÜHL.

Die TN stellen sich hintereinander auf und rütteln leicht an den Schultern der Person vor ihnen.

WIR BEGINNEN UNSERE WANDERUNG.

Die TN bewegen sich im Gänsemarsch im Kreis.

WIR ERREICHEN DEN OSTSEESTRAND, DIE SONNE SCHEINT AUF UNSERE RÜCKEN UND SCHULTERN.

Mit kreisenden Handbewegungen wärmen die TN den Rücken und die Schultern der Person vor ihnen.

1

BUDZIMY SIĘ NA MAZURACH, W KRAINIE TYSIĄCA JEZIOR. WYCHODZIMY Z NAMIOTU.

Przeciągamy się.

2

JEST JESZCZE CHŁODNO.

Stajemy jeden za drugim, potrząsamy lekko ramionami osoby z przodu.

3

ZACZYNAMY WĘDRÓWKĘ.

Idziemy gęsiego po kole.

4

DOCHODZIMY DO PLAŻY NAD BAŁTYKIEM, PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA PADAJĄ NA PLECY I RAMIONA.

Okrężnymi ruchami dłoni ogrzewamy plecy i ramiona osoby przed nami.

WARIANT: SPACEREK KRAJOZNAWCZY

Ten wariant spacerku służy przede wszystkim jako rozgrzewka i jest bardziej dynamiczny. W dużej mierze rezygnuje się z zadań grupowych i elementów realioznawczych, kładąc nacisk na aktywności indywidualne i różne formy masażu. Poza tym wariant odchodzi od ścisłego podziału administracyjnego na rzecz rejonów i jednostek krajobrazowych oraz tworzenia „impresji sensorycznych".

WIR ÜBERQUEREN DEN NORD-OSTSEE-KANAL UND WANDERN WEITER IN RICHTUNG NORDSEE. EINE LEICHTE BRISE WEHT UNS DURCHS HAAR.

Die TN streichen leicht durch die Haare der Person vor ihnen. Sie pusten auf ihren Hals und Kopf.

WIR STAPFEN DURCHS WATT, DIE FÜßE VERSINKEN IM NASSEN SAND.

Die TN bewegen sich im Storchengang und tun so, als würden sie im Watt stecken bleiben.

WIR KOMMEN AN DEN RHEIN – BEZAUBERNDE LANDSCHAFTEN! MIT EINEM SCHIFF FAHREN WIR DEN FLUSS HINAUF.

Die TN schaukeln wie auf einem Boot nach rechts und links. Mit ausgestreckten Armen legen sie ihre Handflächen auf die Oberarme der Person vor ihnen und „stupsen" sie in dieselbe Richtung, in die auch sie sich bewegen.

5

POKONUJEMY KANAŁ KILOŃSKI, IDZIEMY W KIERUNKU MORZA PÓŁNOCNEGO. LEKKI WIATEREK MUSKA NASZE WŁOSY.

Muskamy włosy osoby przed nami. Dmuchamy na jej szyję i głowę.

6

NA TERENACH ODPŁYWOWYCH MUSIMY WYSOKO PODNOSIĆ NOGI, BO STOPY ZAPADAJĄ SIĘ W MOKRYM PIASKU.

Podnosimy wysoko nogi, udając, że grzęźniemy w błotnistym dnie.

7

DOCHODZIMY DO RENU – URZEKAJĄCE KRAJOBRAZY! PŁYNIEMY STATKIEM W GÓRĘ RENU.

Kołyszemy się to w prawo, to w lewo. Kładziemy dłonie na ramiona osoby przed nami i delikatnie popychamy ją w kierunku, w którym sami się poruszamy.

WIR ERREICHEN DIE ALPEN. MIT VOLLEM RUCKSACK GEHT ES IN DIE BERGE. ES IST ANSTRENGEND.

Die TN kneten die Schulter- und Nackenmuskeln der Person vor ihnen.

VOR UNS DIE SUDETEN. BÖIGER WIND KOMMT AUF.

Die TN klopfen vorsichtig mit den Handflächen auf den Rücken der Person vor ihnen und zupfen an ihrer Kleidung.

WIR PASSIEREN DIE SUDETEN UND KOMMEN IN DIE KARPATEN. IN DER TATRA ÜBERRASCHT UNS EIN GEWITTER.

Mit zunehmendem Druck klopfen die TN mit den Fingerspitzen auf den Rücken und die Schultern der Person vor ihnen.

VOR DEM GEWITTER FLIEHEN WIR INS BIESZCZADY-GEBIRGE.

Die TN rennen ein paar Schritte und ducken sich.

HIER NIESELT ES, WIR WARTEN GEDULDIG.

Die TN bleiben in der Hocke. Auf Kinnhöhe verschränken sie die Arme und vergraben ihren Kopf darin.

8

DOCIERAMY DO ALP. IDZIEMY Z PEŁNYM PLECAKIEM W GÓRY. JEST CIĘŻKO.

Ugniatamy mięśnie ramion i karku osoby przed nami.

9

IDZIEMY DALEJ W SUDETY. ZACZYNA WIAĆ PORYWISTY WIATR.

Całymi dłońmi ostrożnie oklepujemy plecy i lekko poszarpujemy za ubranie osoby przed nami.

10

MIJAMY SUDETY I DOCHODZIMY DO KARPAT. W TATRACH ŁAPIE NAS BURZA.

Coraz mocniej oklepujemy opuszkami palców plecy i ramiona osoby przed nami.

11

UCIEKAMY PRZED BURZĄ W BIESZCZADY.

Biegniemy kilka kroków i na koniec kucamy.

12

TU ZASTAJE NAS MŻAWKA, CIERPLIWIE JĄ PRZECZEKUJEMY.

Siedząc w kuckach, krzyżujemy ręce przed sobą na wysokości brody i chowamy w nich głowę.

DER NIESELREGEN ZIEHT VORÜBER. WIR MACHEN UNS NACH POLESIEN AUF.

Langsam richten sich die TN auf und marschieren weiter.

IM NATIONALPARK ZWITSCHERN DIE VÖGEL ÜBER UNSEREN KÖPFEN.

Die TN ahmen Vogelgezwitscher nach.

WIR ERREICHEN DEN BIAŁOWIEŻA-URWALD IN PODLACHIEN. DIE MÜCKEN STECHEN GNADENLOS.

Die TN zwicken der Person vor ihnen sanft in Arme und Beine.

ABER WIR MACHEN UNS NICHTS DARAUS, DENN PLÖTZLICH ERBLICKEN WIR VOR UNS EINEN MAJESTÄTISCHEN WISENT.

Die TN legen ihre Hände auf den Rücken der Person vor ihnen und ahmen den langsamen, schwankenden Schritt eines Wisents nach.

ZUFRIEDEN KEHREN WIR NACH HAUSE ZURÜCK ...

13

MŻAWKA PRZECHODZI. RUSZAMY DALEJ NA POLESIE.

Powoli się prostujemy i zaczynamy maszerować.

14

PTAKI W TUTEJSZYM PARKU NARODOWYM ĆWIERKAJĄ NAD NASZYMI GŁOWAMI.

Naśladujemy ćwierkanie.

15

DOCHODZIMY DO PUSZCZY BIAŁOWIESKIEJ NA PODLASIU. KOMARY TNĄ NAS NIEMIŁOSIERNIE.

Lekko szczypiemy osobę przed nami w nogi i ramiona.

16

ALE NIE PRZEJMUJEMY SIĘ TYM, BO NAGLE DOSTRZEGAMY PRZED SOBĄ MAJESTATYCZNEGO ŻUBRA.

Kładziemy ręce na plecy osoby przed nami i naśladujemy wolny, kołyszący się krok żubra.

ZADOWOLENI WRACAMY DO DOMU...

DEUTSCH-POLNISCHE **BEGEHKARTE**

POLSKO-NIEMIECKA **MAPOGRA**

ANHÄNGE

1. LISTE DER BUNDESLÄNDER UND WOIWODSCHAFTEN

ZAŁĄCZNIKI

1. LISTA WOJEWÓDZTW I KRAJÓW ZWIĄZKOWYCH

Bundesland Kraj związkowy („land")	Aussprache lautmalerisch Wymowa „piszę, jak słyszę"	Hauptstadt Stolica	Fläche Powierzchnia (km²)	Einwohner Ludność (Mio./ mln)
Baden-Württemberg (Badenia-Wirtembergia)	[baden-wirtemberg]	Stuttgart	35.748	11,070
Bayern (Bawaria)	[bajern]	München (Monachium)	70.542	13,077
Berlin*	[berlin]	Berlin	891	3,645
Brandenburg (Brandenburgia)	[brandenburg]	Potsdam (Poczdam)	29.654	2,512
Bremen* (Brema)	[brejmen]	Bremen (Brema)	419	0,683
Hamburg	[hamburg]	Hamburg	755	1,841
Hessen (Hesja)	[hesen]	Wiesbaden	21.116	6,266
Mecklenburg-Vorpommern (Meklemburgia-Pomorze Przednie)	[meklenburg -forpomern]	Schwerin	23.295	1,610
Niedersachsen (Dolna Saksonia)	[nider_zaksen]	Hannover (Hanower)	47.710	7,982
Nordrhein-Westfalen (Nadrenia Północna-Westfalia)	[nord_rajn-westfalen]	Düsseldorf	34.112	17,933
Rheinland-Pfalz (Nadrenia Palatynat)	[rajnland-pfalc]	Mainz (Moguncja)	19.858	4,085
Saarland (Saara)	[zarland]	Saarbrücken	2.571	0,991
Sachsen (Saksonia)	[zaksen]	Dresden (Drezno)	18.450	4,078
Sachsen-Anhalt (Saksonia-Anhalt)	[zaksen-anhalt]	Magdeburg	20.454	2,208
Schleswig-Holstein (Szlezwik-Holsztyn)	[szlezwik-holsztajn]	Kiel (Kilonia)	15.804	2,897
Thüringen (Turyngia)	[tiringen]	Erfurt	16.202	2,143

Quelle/ Źródło: Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Land_(Deutschland) (Zugriff am/ dostęp: 31.07.2020).

* In Deutschland gibt es drei sogenannte Stadtstaaten: Berlin, Bremen und Hamburg. Anders als die „Flächenländer" umfassen sie nicht eine Vielzahl administrativ eigenständiger Gemeinden, sondern sind Bundesland und Kommune zugleich. Bremen ist streng genommen sogar ein Zwei-Städte-Staat: Neben der Freien Hansestadt Bremen gehört auch die ca. 60 km entfernte Hafenstadt Bremerhaven dazu.

* W Niemczech są trzy miasta na prawach kraju związkowego, tzw. kraje-miasta („Stadtstaaten"): Berlin, Brema i Hamburg. Inaczej niż pozostałe kraje związkowe (kraje-regiony, „Flächenländer") nie składają się z większej liczby samodzielnych administracyjnie gmin, lecz pełnią jednocześnie funkcję landu i gminy. Brema jest nawet krajem-dwumiastem: obok Wolnego Miasta Hanzeatyckiego Bremy należy do niej także Bremerhaven, miasto portowe oddalone od niej ok. 60 km.

Województwo Woiwodschaft	**Wymowa „piszę, jak słyszę"** Aussprache lautmalerisch	**Stolica** Hauptstadt	**Powierzchnia** Fläche (km²)	**Ludność** Einwohner (mln/ Mio.)
Dolnośląskie (Niederschlesien)	[dollno_schlonnskjä]	Wrocław (Breslau)	19 947	2,901
Kujawsko-pomorskie (Kujawien-Pommern)	[kujaffsko-pommorskjä]	Bydgoszcz (Bromberg)+ Toruń (Thorn)**	17 972	2,078
Lubelskie (Lublin)	[lubbälskjä]	Lublin	25 122	2,118
Lubuskie (Lebus)	[lubbuskjä]	Gorzów Wielkopolski (Landsberg a. d. Warthe) + Zielona Góra (Grünberg)**	13 988	1,015
Łódzkie (Lodz)	[wuddskjä]	Łódź (Lodz)	18 219	2,466
Małopolskie (Kleinpolen)	[mauo_pollskjä]	Kraków (Krakau)	15 183	3,401
Mazowieckie (Masowien)	[maso_wjättskjä]	Warszawa (Warschau)	35 558	5,403
Opolskie (Oppeln)	[oppollskjä]	Opole (Oppeln)	9 412	0,987
Podkarpackie (Karpatenvorland)	[podd_karpatskjä]	Rzeszów	17 846	2,129
Podlaskie (Podlachien)	[podd_laskjä]	Białystok	20 187	1,182

Województwo Woiwodschaft	**Wymowa „piszę, jak słyszę"** Aussprache lautmalerisch	**Stolica** Hauptstadt	**Powierzchnia** Fläche (km²)	**Ludność** Einwohner (mln/ Mio.)
Pomorskie (Pommern)	[pommorskjä]	Gdańsk (Danzig)	18 321	2,334
Śląskie (Schlesien)	[schlonnskjä]	Katowice (Kattowitz)	12 333	4,534
Świętokrzyskie (Heiligkreuz)	[schwjännto_kschüskjä]	Kielce	11 711	1,242
Warmińsko-mazurskie (Ermland-Masuren)	[warminnsko-masurskjä]	Olsztyn (Allenstein)	24 173	1,429
Wielkopolskie (Großpolen)	[wjälko_pollskjä]	Poznań (Posen)	29 826	3,494
Zachodniopomorskie (Westpommern)	[sachoddnjo_ pommorskjä]	Szczecin (Stettin)	22 897	1,701

Quelle/ Źródło: Wikipedia, https://pl.wikipedia.org/wiki/Województwo (Zugriff am/ dostęp: 31.07.2020).

** Kujawien-Pommern und Lebus haben je zwei Hauptstädte: Jeweils eine ist Sitz des von der Zentralregierung eingesetzten Woiwoden als oberster Verwaltungschef der Region und die andere Sitz des Woiwodschaftsmarschalls und -parlaments als Organe der regionalen Selbstverwaltung.

** Województwo kujawsko-pomorskie i lubuskie mają po dwie stolice: w jednym mieście znajduje się siedziba wojewody powoływanego przez rząd krajowy (stolica administracyjna), a w drugim siedziba marszałka i sejmiku województwa (stolica samorządowa).

2. MAPA POLSKO-NIEMIECKA (WZÓR DO KOPIOWANIA)

(patrz: pnwm.org/publikacje/mapogra)

2. DEUTSCH-POLNISCHE LANDKARTE (KOPIERVORLAGE)

(s. dpjw.org/publikationen/begehkarte)

PROJEKTPARTNER

DEUTSCH-POLNISCHES JUGENDWERK

Das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW) ermöglicht die Begegnung und Zusammenarbeit junger Deutscher und Polen. Es finanziert und initiiert deutsch-polnische Jugendbegegnungen und unterstützt sie inhaltlich.

Das DPJW fördert Jugendbegegnungen, die so vielfältig sind wie die Interessen der Jugendlichen – von Theaterworkshops über gemeinsame Umweltschutzprojekte von Schulen bis zu Rasenhockeyturnieren. Für Organisatorinnen und Organisatoren von Jugendbegegnungen – Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Leitungsteams von Austauschprojekten – bietet das DPJW außerdem Fortbildungen, Konferenzen, Seminare und Publikationen an.

Das DPJW legt bei einem Jugendaustausch sein Augenmerk von Beginn an auch auf den gegenseitigen Spracherwerb, vor allem in Form von spielerischen Übungen der Sprachanimation. Verschiedene vom DPJW entwickelte Workshops und Publikationen helfen beim Einstieg in die Sprache des Nachbarn.

Das DPJW wurde am 17. Juni 1991 als internationale Organisation von den Regierungen der Bundesrepublik und der Republik Polen gegründet, zeitgleich mit der Unterzeichnung des Vertrags über gute Nachbarschaft und freundschaftliche Zusammenarbeit. Seit dieser Zeit hat das DPJW die Begegnung von mehr als 3 Mio. junger Deutscher und Polen ermöglicht.

www.dpjw.org

dpjw
pnwm

Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

PARTNERZY PROJEKTU

POLSKO-NIEMIECKA WSPÓŁPRACA MŁODZIEŻY

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) umożliwia spotkania i współpracę młodych Polaków i Niemców. Dofinansowuje, inicjuje i merytorycznie wspiera polsko-niemieckie projekty.

PNWM dotuje spotkania młodzieży tak różnorodne w tematyce i formie, jak różnorodne są zainteresowania młodych ludzi – od warsztatów teatralnych, przez międzyszkolne projekty ekologiczne, po mecze hokeja na trawie. Dla organizatorów tych spotkań – nauczycieli, pedagogów i animatorów – PNWM przeprowadza szkolenia, konferencje i seminaria oraz wydaje publikacje. Jednym z ważnych aspektów wymian młodzieżowych, które PNWM od początku ma na swojej uwadze, jest poznawanie języka drugiego kraju, szczególnie w konwencji zabawy, w formie ćwiczeń z tzw. animacji językowej. Szeroka oferta szkoleniowa oraz wydawnicza organizacji ułatwia pierwszy kontakt z językiem sąsiada.

PNWM została utworzona 17 czerwca 1991 roku jako organizacja międzynarodowa przez rządy Polski i Niemiec, równocześnie z podpisaniem traktatu dobrosąsiedzkiego. Od początku istnienia PNWM umożliwiła udział w projektach ponad 3 milionom młodych Polaków i Niemców.

www.pnwm.org

dpjw
pnwm

Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

DEUTSCH-POLNISCHE **BEGEHKARTE** POLSKO-NIEMIECKA **MAPOGRA**

POLENMOBIL

Das PolenMobil ist ein Projekt des Deutschen Polen-Instituts in Darmstadt und der Stiftung für deutsch-polnische Zusammenarbeit (SdpZ) in Kooperation mit der Deutsch-Polnischen Gesellschaft Brandenburg e. V. und dem DPJW. Es besucht seit 2015 Schulen in ganz Deutschland und motiviert Lehrkräfte ebenso wie Schülerinnen und Schüler, sich mit Polen zu befassen.

Das Team des PolenMobils weckt bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Neugier am Nachbarland, indem es gesellschaftliche, historische, kulturelle, landeskundliche und politische Inhalte zu Polen vermittelt. Mit Vergleichen zu Deutschland trägt das Projekt nicht nur zu einem besseren Verständnis der deutsch-polnischen Beziehungen bei, sondern lenkt das Interesse auch auf die gemeinsamen interkulturellen Kontakte in Geschichte und Gegenwart und verortet damit die Bedeutung der beiden Nachbarstaaten in Europa.

Das PolenMobil bezieht insbesondere auch die polnische Sprache in sein Programm mit ein. Es bietet einen unkomplizierten und unterhaltsamen Einstieg, baut bestehende Sprachbarrieren ab und unterstützt Schulen in Bundesländern, in denen Polnisch als Wahlfach angeboten wird.

www.poleninderschule.de/polenmobil

POLENMOBIL

PolenMobil jest projektem Niemieckiego Instytutu Spraw Polskich w Darmstadt oraz Fundacji Współpracy Polsko-Niemieckiej (FWPN) we współpracy z Towarzystwem Polsko-Niemieckim w Brandenburgii i PNWM. PolenMobil od 2015 roku odwiedza szkoły w całych Niemczech, zachęcając zarówno nauczycieli, jak i uczniów do pogłębiania wiedzy o Polsce.

Zespół PolenMobil rozbudza w dzieciach, młodzieży i młodych dorosłych zainteresowanie krajem sąsiednim, przekazując wiedzę i ciekawostki o społeczeństwie, historii, kulturze i polityce Polski. Poprzez porównanie polskiej specyfiki z Niemcami projekt nie tylko przyczynia się do lepszego zrozumienia stosunków polsko-niemieckich, ale także zwraca uwagę na kontakty międzykulturowe w przeszłości i teraźniejszości, ukazując w ten sposób miejsce i rolę obu krajów na mapie Europy i świata.

PolenMobil szczególną uwagę poświęca także językowi polskiemu. Projekt wprowadza w tajniki języka w sposób nieskomplikowany i nieformalny, zmniejsza istniejące bariery językowe oraz wspiera szkoły w krajach związkowych, w których język polski jest oferowany jako przedmiot fakultatywny.

www.poleninderschule.de/polenmobil

GOETHE-INSTITUT

SPRACHE. KULTUR. DEUTSCHLAND

Das Goethe-Institut e. V. ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland.

Es fördert die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland und pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit. Das Goethe-Institut vermittelt ein umfassendes Deutschlandbild durch Information über das kulturelle, gesellschaftliche und politische Leben in Deutschland. Seine Kultur- und Bildungsprogramme fördern den interkulturellen Dialog und ermöglichen kulturelle Teilhabe. Sie stärken den Ausbau zivilgesellschaftlicher Strukturen und fördern weltweite Mobilität.

Mit seinem Netzwerk aus mehreren Niederlassungen, Goethe-Zentren, Kulturgesellschaften, Lesesälen sowie Prüfungs- und Sprachlernzentren in über 90 Ländern ist das Goethe-Institut seit 1951 für viele Menschen der erste Kontakt mit Deutschland. Es arbeitet parteipolitisch ungebunden.

Seit 1990 besteht das Goethe-Institut in Warschau, das zahlreiche Angebote für Deutschlernende und an Deutschland Interessierte jeden Alters anbietet.

www.goethe.de/polen

GOETHE-INSTITUT

JĘZYK. KULTURA. NIEMCY

Goethe-Institut jest instytutem kultury Republiki Federalnej Niemiec, działającym na całym świecie.

Promuje znajomość języka niemieckiego za granicą i wspiera międzynarodową współpracę kulturalną. Goethe-Institut upowszechnia całościowy wizerunek Niemiec, informując o życiu kulturalnym, społecznym i politycznym kraju. Jego programy kulturalne i edukacyjne wspierają dialog międzykulturowy i umożliwiają uczestnictwo w życiu kulturalnym. Wspomagają rozwój struktur społeczeństwa obywatelskiego i promują globalną mobilność.

Sieć placówek Goethe-Institut, ośrodków Goethe-Zentrum, stowarzyszeń kulturalnych, czytelni niemieckich oraz centrów nauczania języka i centrów egzaminacyjnych w ponad 90 krajach umożliwia od 1951 roku wielu ludziom pierwszy kontakt z Niemcami. Instytut działa niezależnie w sensie politycznym.

Goethe-Institut w Warszawie istnieje od 1990 roku i posiada bogatą ofertę dla osób uczących się języka niemieckiego oraz zainteresowanych kulturą Niemiec i Niemcami.

www.goethe.de/polen

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

Das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW) ermöglicht die Begegnung und Zusammenarbeit junger Deutscher und Polen. Es finanziert und initiiert deutsch-polnische Jugendbegegnungen und unterstützt sie inhaltlich.

Das DPJW fördert Jugendbegegnungen, die so vielfältig sind wie die Interessen der Jugendlichen – von Theaterworkshops über gemeinsame Umweltschutzprojekte von Schulen bis zu Rasenhockeyturnieren. Für Organisatorinnen und Organisatoren von Jugendbegegnungen – Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Leitungsteams von Austauschprojekten – bietet das DPJW außerdem Fortbildungen, Konferenzen, Seminare und Publikationen an.

Das DPJW wurde am 17. Juni 1991 als internationale Organisation von den Regierungen der Bundesrepublik und der Republik Polen gegründet, zeitgleich mit der Unterzeichnung des Vertrags über gute Nachbarschaft und freundschaftliche Zusammenarbeit. Seit dieser Zeit hat das DPJW die Begegnung von mehr als 3 Mio. junger Deutscher und Polen ermöglicht.

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) umożliwia spotkania i współpracę młodych Polaków i Niemców. Dofinansowuje, inicjuje i merytorycznie wspiera polsko-niemieckie projekty.

PNWM dotuje spotkania młodzieży tak różnorodne w tematyce i formie, jak różnorodne są zainteresowania młodych ludzi – od warsztatów teatralnych, przez międzyszkolne projekty ekologiczne, po mecze hokeja na trawie. Dla organizatorów tych spotkań – nauczycieli, pedagogów i animatorów – PNWM przeprowadza szkolenia, konferencje i seminaria oraz wydaje publikacje.

PNWM została utworzona 17 czerwca 1991 roku jako organizacja międzynarodowa przez rządy Polski i Niemiec, równocześnie z podpisaniem traktatu dobrosąsiedzkiego. Od początku istnienia PNWM umożliwiła udział w projektach ponad 3 milionom młodych Polaków i Niemców.

Diese Publikation wird nicht über den Handel vertrieben. Sie wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.

Diese Handreichung wurde auf Papier aus nachhaltiger Waldwirtschaft gedruckt.

Publikacja nie na sprzedaż. Dystrybucja wyłącznie przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) lub jej partnerów.

Publikacja wydrukowana na papierze pochodzącym z lasów objętych zrównoważoną gospodarką leśną.

dpjw
pnwm

Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Büro in Deutschland/ Biuro w Niemczech
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: +49 331 284790
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Biuro w Polsce/ Büro in Polen
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org