

TURKISH

YAŞ GRUBU	8-10 ve 14-17 yaş grubu
OYUNCU SAYISI	İki kişilik gruplar, küçük gruplar, tüm sınıf
DİL	Almanca –Yunanca, Yunanca-Türkçe, Yunanca-Rumence, Almanca-Rumence, Almanca-Türkçe
İÇİNDEKİLER	6 adet zar, 8-10 yaş grubu için 36'lı kart seti (12x12 boyutunda kartlar veya zarlara takılabilen karton resimler), 14-17 yaş grubu için 30'lu kart seti (12x12 boyutunda kartlar veya zarlara takılabilen karton resimler), bir adet küçük duyu durumları ifadesi içeren etkinlik zarı (üzerinde mavi etiketleri ve aşk, hüznün vb. kavramları olan), bir adet küçük etkinlik zarı (geçmiş, geniş ve gelecek zaman vb. içerikli), bir adet küçük Post-Itli etkinlik zarı (üzerinde konuşma baloncukları olan), üzerinde duyu durumları ifadesi içeren etkinlik kartları, kâğıt, yapışkanlı kâğıt ve kalem (Kutunun içinde bulunmamaktadır)
AMAÇ	Oyunun amacı, zarların üstünde kalan resimlerden hikâyeler oluşturup yazmak.
NASIL OYNANIR?	Oyuncular altı adet zar alır. Her bir zarın yüzeylerinde toplam altı resim bulunur. Her bir zar ayrı ayrı atılır ve zarların üstünde kalan resimler ard arda sıralanır. Üstte kalan resimlerle iki dilli yetişen çocuk ve gençler ilk önce oluşturdukları hikâyeyi sözlü olarak anlatır ve sonra anlattıkları hikâyeyi her iki dilde yazar. En sonunda oyuncular yazdıkları hikâyeleri birbirlerine sırayla okur.
NASIL KAZANILIR?	Oyunun sonu açık uçludur.

FARKLI OYNAMA BIÇIMLARI

Oynama Şekli 1: Ortak bir hikâye oluşturma, iki dilde hikâye anlatabilme ve yazabilme

Oynama Şekli 2: Zarların üstünde kalan resimlerin üzerine yapışkanlı kâğıt (konuşma baloncukları şeklinde) yapıştırılır, oyuncular istediği dilde bir çizgi roman yazar ve bu romanı konuştuğu ikinci bir dile çevirir.

Oynama Şekli 3: 14-17 yaş grubu çocuklar için etkinlik ve duyu ifadeleri içeren zarlar devreye girer. Buradaki amaç, karşı takım hikâyesini anlatırken diğer takım etkinlik veya duyu ifade eden zarı alır ve atar. Bunun üzerine, hikâye anlatan karşı takım setten çektiği duyu kartındaki ifadeyi hikâyesine ekler veya etkinlik zarı atar ve anlatılan hikâyeyi zarla çıkan ilgili gramer yapısına göre geliştirir (örn. geçmiş zaman kipinde anlatma, emir kipi ya da soru cümlesi ekleme vb.)

Oynama Şekli 4: 2. Oynama şekline (Resimli kartonların üzerine Post-It yapıştırarak çizgi roman oluşturma) post-Itli etkinlik zarı eklenir. Hikâyeyi anlatan takım zarla çıkan sonuca göre etkinliği uygular, örn. konuşma baloncukunu tamamlama, başka dile geçiş yapma veya bir düşünceyi kâğıda yazma gibi.

Oynama çeşitlerinin tamamı, büyük yaş grubu çocuklarda, her iki dilin gramer kurallarının yazılı ifadeyle etkin biçimde kullanılmasını ve pekiştirilmesini sağlar.

HEDEF DAVRANIŞ

Kelime dağarcığını geliştirme ve pekiştirme. Ayrıca, yaş gruplarına göre, konuşulan her iki dilde çizgi roman ve hikâye aracılığıyla yazma becerisini yaratıcı ve eğlenceli bir şekilde geliştirme.

Kids2Write – Toolbox to support writing competence of multilingual children and youth in Europe

Kids2Write develops and pilots motivating learning tools for the promotion of written expression of multilingual children and youth in Europe. The various modules and tools will use methods which children and young people know from games and non-formal learning. Kids2Write intends to present various forms of written expression and forms of writing with special consideration of challenges which multilingual young learners are facing.



kids2write



Lifelong Learning

518878-LLP-1-2011-1-DE-KA2-KA2MP

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

STORY CUBES

GERMAN

ALTER	8 - 10, 14 - 17 Jahre
SOZIALFORMEN	Partnerarbeit, Kleingruppe, Plenum
SPRACHENPAARE	DE-EL, EL-TR, EL-RO, DE-RO, DE-TR
SPIELMATERIAL	
6 große Würfel, 1 Kartensatz mit 36 Karten (12x12cm große Karten oder Bildtafeln zum Einstecken in die Würfel) für 8 bis 10 Jährige, 1 Kartensatz mit 30 Karten (12x12 cm große Karten oder Bildertafeln zum Einstecken in die Würfel) für 14 bis 17 Jährige, 1 kleiner Emotionswürfel (mit blauen Aufkleber und Begriffen wie Liebe, Schmerz etc.), 1 kleiner Aktionswürfel Grammatik (mit Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft etc.), 1 kleiner Aktionswürfel Post-Its (mit Sprechblasen), Aktionskarten mit Stichworten für Emotionen, Papier, Haftnotizen und Stifte (nicht enthalten)	
SPIELZIEL	Anhand der gewürfelten Bilder Geschichten erfinden und niederschreiben.

SPIELABLAUF

Die SpielerInnen erhalten das Set mit 6 Würfeln. Jeder Würfel wird mit 6 Bildern bestückt. Die Würfel werden einzeln geworfen. Die oben liegenden Bilder werden aneinander gereiht. Die zweisprachigen Kinder und Jugendlichen entwickeln aus der Bildabfolge eine Geschichte, die sie zuerst mündlich erzählen und dann schriftlich in beiden Sprachen niederschreiben. Im Anschluss werden die Ge-schichten in beiden Sprachen nacheinander vorgelesen.

SPIELENDE	offen
-----------	-------

SPIELVARIANTEN

Variante 1: Gemeinsames Erfinden, Erzählen und Niederschreiben einer Ge-schichte in zwei Sprachen.

Variante 2: Auf die oben liegenden Bilder werden Haftnotizen (in Sprechblasen-form) geklebt, die von den Kindern/Jugendlichen in einer Sprache ihrer Wahl ausgefüllt werden. Aufgabe ist, aus der Bildreihenfolge ein Comic zu erstellen. Das fertige Comic wird dann in die Zweitsprache umgesetzt.

Variante 3. Das Spiel für die Zielgruppe der 14-17 Jährigen wird um die kleinen Aktions- und Emotionswürfel ergänzt. Die jeweils andere Mannschaft kann während des Erzählens durch die Gegner einen Aktions- oder Emotionswürfel nehmen und würfeln.Die Gegner müssen dann sofort eine Emotion (Gefühlsäu-ßerung) durch Ziehen einer Emotions-Karte in ihre Erzählung einbauen oder bei einem Aktionswürfel die Geschichte in die jeweilige grammatikalische Struktur bringen (z.B. Geschichte in die Vergangenheit setzen. Einen Ausruf einbauen, eine Frage einbauen etc.).

Die Gegner müssen dann sofort eine Emotion (Gefühlsäußerung) durch Ziehen einer Emotions-Karte in ihre Erzählung einbauen oder bei einem Aktionswürfel die Geschichte in die jeweilige grammatikalische Struktur bringen (z.B. Geschichte in die Vergangenheit setzen. Einen Ausruf einbauen, eine Frage einbauen etc.).

Variante 4. Beim Spielen der Variante 2 (Nutzung von Post-Its auf den Bildtafeln zur Entwicklung eines Comic-Formats) kann der Aktionswürfel mit Sprechblase, Gedanke etc. eingesetzt werden. Hier muss die jeweils erzählende Gruppe dann die entsprechende Aktion ausführen, also z.B. eine Sprechblase mit Text füllen, die Sprache wechseln oder einen Gedanken schriftlich zu Papier bringen. Alle vier Varianten dienen bei älteren Spielenden dazu, die grammatikalische Geläufigkeit in beiden Sprachen im schriftlichen Ausdruck weiter zu entwickeln.

LERNZIELE	Wortschatzerweiterung und -festigung, je nach Altersstufe entsprechendes Niederschreiben, Spaß am Erfinden und Schreiben von Geschichten oder Comics zur Förderung der bilingualen Schreibkompetenz
-----------	---

GREEK

ΗΛΙΚΙΑ	8 - 10, 14 - 17 ετών
ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ	Ζευγάρια, μικρές ομάδες, όλοι οι συμμετέχοντες
ΖΕΥΓΗ ΓΛΩΣΣΩΝ	DE-EL, EL-TR, EL-RO, DE-RO, DE-TR
ΥΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	
6 κύβοι, 1 σετ καρτών με 36 κάρτες (σε μέγεθος 12χ12εκ. ή εικονοπίκανες για να τοποθετούνται στους κύβους) για παιδιά ηλικίας 8 έως 10 ετών, 1 σετ καρτών με 36 κάρτες (σε μέγεθος 12χ12εκ. ή εικονοπίκανες για να τοποθετούνται στους κύβους) για παιδιά ηλικίας 14 έως 17 ετών, ένα κύβος συναισθημάτων (με μπλε αυτοκόλλητα και έννοιες όπως η αγάπη, πόνος, κτλ.) 1 κύβος με εντολές γραμματικής (παρελθόν, παρόν, μέλλον) 1 κύβος με εντολές Post-its, κάρτες δράσης με λέξεις -κλειδιά για τα συναισθήματα, χαρτί, αυτοκόλλητες σημειώσεις και μολύβια (δεν περιλαμβάνονται)	
ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Επιπόηση και καταγραφή ιστοριών βάσει των εικόνων από τους κύβους.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι παίχτες λαμβάνουν το σετ με τους 6 κύβους. Κάθε κύβος έχει έξι εικόνες. Οι κύβοι ρίχνονται ένας-ένας. Οι εικόνες που εμφανίζονται στην πάνω όψη μπαίνουν στη σειρά η μία μετά την άλλη. Τα δίγλωσσα παιδιά και οι νέοι αναπτύσσουν μια ιστορία με βάση τη σειρά των εικόνων, την οποία πρώτα διηγούνται προφορικά και κατόπιν την γράφουν και στις δύο γλώσσες. Αμέσως μετά διαβάζονται οι ιστορίες, η μια μετά την άλλη, και στις δύο γλώσσες.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Ανοιχτό
------------------	---------

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Από κοινού επιπόηση, αφήγηση και συγγραφή μιας ιστορίας σε δύο γλώσσες
- Στις εικόνες που βρίσκονται στην πάνω όψη επικολλούνται αυτοκόλλητα χαρτάκια σε σχήμα ομιλίας (φούσκες), τα οποία συμπληρώνονται από τα παιδιά/τους νέους σε μια γλώσσα της επιλογής τους. Ο στόχος είναι από τη σειρά των εικόνων να δημιουργηθεί ένα κόμικ. Το έτοιμο κόμικ αποδίδεται κατόπιν στη δεύτερη γλώσσα.
- Στο παιχνίδι με την ομάδα των 14-17 ετών προστίθεται ο μικρός κύβος δράσης και συναισθημάτων. Η άλλη ομάδα μπορεί να πάρει από τους αντιπάλους και να ρίξει κατά τη διάρκεια της αφήγησης έναν κύβο δράσης ή συναισθήματος. Οι αντίπαλοι θα πρέπει στη συνέχεια να αναπαραστήσουν αμέσως ένα συναισθημα (συναισθηματική έκφραση) με τη βοήθεια μιας συναισθηματικής κάρτας και να αφηγηθούν την ιστορία τους με ένα ζάρι δράσης χρησιμοποιώντας συγκεκριμένη γραμματική δομή (π.χ. μια ιστορία στο παρελθόν, μια υπόθεση, μια ερώτηση, κ.λπ.).

4. Παίζοντας την παραλλαγή 2 (χρήση των Post-its πάνω στους εικονοπίνακες για τη δημιουργία Comic) μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα ζάρια δράσης με τα σχήματα ομιλίας, σκέψης, κλπ. Εδώ η κάθε ομάδα που αφηγείται, πρέπει να εκτελέσει συγκεκριμένες εντολές π.χ. να γράψει ένα κείμενο στα χαρτάκια με τα σχήματα ομιλίας (φούσκες), να αλλάξει τη γλώσσα ή να εκφράσει μια ιδέα ή σκέψη στο χαρτί. Και οι τέσσερις παραλλαγές που χρησιμοποιούνται, έχουν ως στόχο την εξάσκηση της γραμματικής και της γραπτής έκφραση και στις δύο γλώσσες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	Επέκταση και εμπέδωση λεξιλογίου, καταγραφή ανάλογα με την ηλικία, χαρά στην επιπόηση και την καταγραφή ιστοριών ή κόμικς για την προώθηση των γραπτών δεξιοτήτων και στις δύο γλώσσες.
----------------------	---