

## 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.

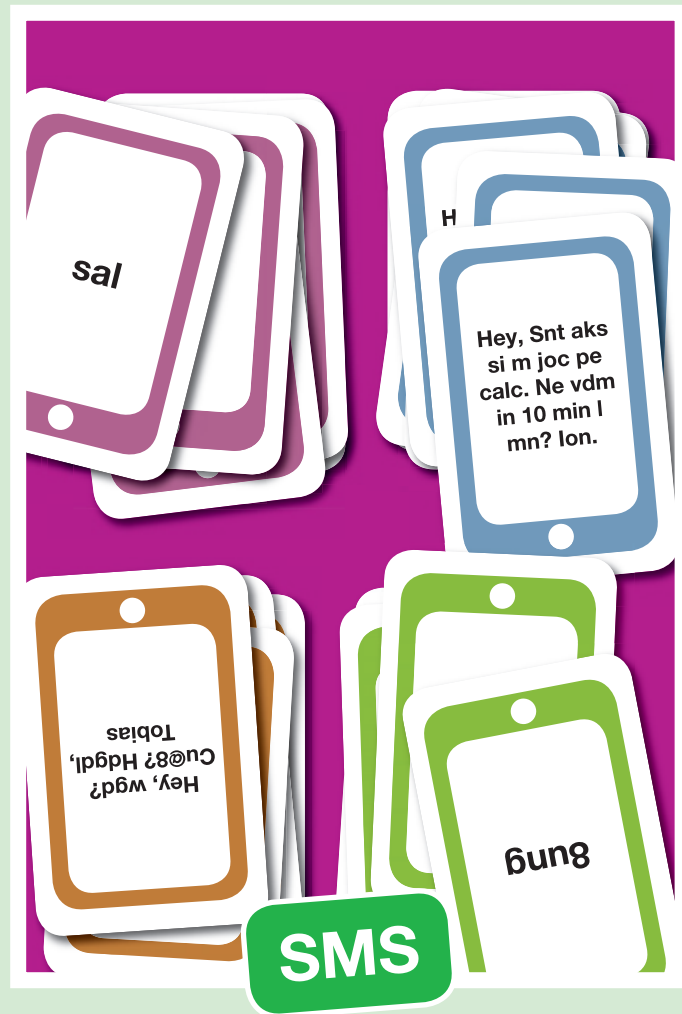
**kids2write**



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.



# GERMAN

<b>ALTER</b>	14 - 17 Jahre
<b>SOZIALFORMEN</b>	Partnerarbeit, Kleingruppe
<b>SPRACHENPAARE</b>	DE- DE SMS Sprache, TR - TR SMS Sprache, EL - EL SMS Sprache, RO - RO SMS Sprache
<b>SPIELMATERIAL</b>	Spielkarten, Würfel, Zettel und Stift (nicht enthalten)
<b>SPIELZIEL</b>	Korrekt Gebrauch der Standardsprache und kreativer Umgang mit der SMS- Sprache

## SPIELABLAUF

Es werden Teams gebildet aus mindestens zwei SpielerInnen. Die Spielkarten werden gemischt und mit der Handyabbildung nach unten auf einen Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spielteams setzen sich gegenüber an einen Tisch. Das Team mit der höchsten Würfelzahl beginnt. SpielerIn A des Teams 1 zieht verdeckt eine Karte vom Stapel, sodass sein/ihre MitspielerIn die Aufgabe nicht sehen kann. Handelt es sich um eine Abkürzungskarte (z.B. Was bedeutet die Abkürzung? HDL= Hab dich lieb), legt er/sie diese in die Mitte des Tisches. Beide Teams (1+2) überlegen sich die Antwort, schreiben diese auf einen Zettel und legen diesen verdeckt in die Mitte. Die Spielkarte wird umgedreht und die Lösungen werden verglichen. Jedes Team (1+2) mit der richtigen Lösung erhält einen Punkt. Die Spielkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Nun ist der/die SpielerIn A des Teams 2 an der Reihe und zieht eine Aktionskarte (z.B. Setze die SMS in Standardsprache um: Hy, wgd? Cu@8? Hdgd!, Tobias = Hallo, wie geht es dir? Sehen wir uns um 20.00 Uhr? Habe dich ganz doll lieb, Tobias). Der/die SpielerIn A schreibt seine/ihre Lösung auf ein Stück Papier und überreicht dieses seinem/r SpielpartnerIn (SpielerIn B). Diese/r überträgt nun die Nachricht wieder in die SMS Sprache. Ist er/sie fertig, legt SpielerIn A die Aktionskarte in die Mitte und SpielerIn B seine/ihre Lösung darunter. Beide Teams (1+2) vergleichen nun das Ergebnis. Für jede richtige Übertragung erhält das Team einen Punkt. Danach ist Team 1 wieder an der Reihe.

<b>SPIELEND</b>	Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt wurden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.
<b>LERNZIELE</b>	Sprachliche Besonderheiten der Sprachkurzform SMS sowie ihre Abweichungen von der Standardsprache bewusst machen, Kreativität und Teamarbeit fördern.

# ROMANIAN

<b>VĂRSTĂ</b>	14-17 ani
<b>FORME DE LUCRU</b>	perechi, plen
<b>PERECHI DE LIMBI</b>	GE-GE limbaSMS, TR-TR limbă SMS, GR-GR limbă SMS; RO-RO limbă SMS
<b>MATERIAL DE JOC</b>	Cartonașe de joc, cuburi, hârtie și creioane (neincluse)
<b>SCOPUL JOCULUI</b>	Folosirea corectă a limbii standard și creativitate în construcțiile de tip argo în folosirea SMS-urilor.

## DEFĂȘURAREA JOCULUI

Se formează grupe de cel puțin doi jucători. Cărțile se amestecă și cu ajutorul imaginii de pe telefonul mobil se așează într-o grămadă situată în mijlocul mesei. Echipele de joc se așează una în fața celeilalte la masă. Echipa care are valoarea cea mai mare a zarului începe. Jucătorul A din echipa 1 trage o carte nedescoperită din grămadă, în așa fel încât colegul să nu vadă problema. Dacă este vorba de o carte cu prescurtări (de ex. ce înseamnă prescurtarea? TI=Te iubesc) O pune în mijlocul mesei. Ambele echipe (1+2) se gândesc la răspuns, îl scriu pe un bilețel, și-l așează acoperit în mijloc. Cartea va fi întoarsă și se vor compara rezolvările. Fiecare din cele două echipe (1+2) care a rezolvat problema corect primește câte un punct. Cartea de joc este pusă apoi pe grămada de joc. Acum vine rândul Jucătorului A din echipa 2 și trage o carte de joc. ( de exemplu: Transpune SMS-ul în limba standard: Hey!. Eu st ft bine, am plecat de la sc, ma duc acs. Pup. Ioana /Bună ziua. Eu sunt foarte bine, am plecat de la școală, mă duc acasă. Te pup. Ioana). Jucătorul A își scrie rezolvarea pe o foaie de hârtie și i-o dă partenerului de joc ( Jucătorul B). Acesta transpune textul în din nou într-un SMS. Când este gata jucătorul A pune cartea extrasă în mijloc, iar jucătorul B rezolvarea sa sub aceasta. Acum ambele echipe (1+2) compară rezultatul. Pentru fiecare transpunere corectă, echipa primește un punct. Apoi echipei nr. 1 îi vine din nou rândul să joace.

<b>FINALUL JOCULUI</b>	Jocul se termină când toate cărțile de joc sunt jucate. Echipa cu cele mai multe puncte este câștigătoare.
------------------------	--

**SCOPURILE ÎNVĂȚĂRII** Conștientizarea specificităților lingvistice ale formelor scurte de limbă de tip SMS, cât și devierile acesteia de la limba standard, promovarea creativității si lucrului în echipă.