

Hier legt sie eine weitere Markierung (z.B. T-Shirt) ab. Wenn sie nun den Arm mit der Lampe hebt, sollte sich die Taschenlampe in der Mitte des oberen rechten Feldes (auf dem iPad) befinden.

**SPIELABLAUF:** Das Spiel beginnt damit, dass sich zwei Teams (Team A und Team B) aus mindestens drei Personen bilden. Es gibt in einer Spielrunde immer eine/n AkteurIn und eine/n Kameramann/frau. Um ein Gefühl für Zeit, Bewegung und Geschwindigkeit zu bekommen, fängt man mit einer Übungsrunde an. Hier sind alle SpielerInnen gefragt, den eigenen Namen in die Luft zu schreiben. Achtung: Man muss sich hierbei die richtige Buchstabenreihenfolge und das spiegelverkehrte Schreiben genau überlegen!

**JETZT GEHT'S LOS:** Der/die AkteurIn von Team A geht zum Tisch und zieht eine Aktionskarte. Er/sie überlegt sich, wie die Aufgabe umgesetzt werden kann und begibt sich auf die Startposition (Pullover). Wenn er/sie dem Kameramann/frau ein Zeichen gibt, so zieht diese/r den Hold-Button auf dem iPad nach unten. Das Spiel beginnt. Der/die AkteurIn schreibt das Wort von der Aktionskarte mit der eingeschalteten Taschenlampe in die Luft, Lichtstrahl in Richtung iPad. Buchstabe für Buchstabe, von rechts nach links, wird in die Luft geschrieben.

Die ZuschauerInnen von Team A und B, die sich an der Seite, außerhalb des Kamerafeldes befinden, können auf dem Beamer die Bewegungen des Lichtes verfolgen und versuchen das Wort zu erkennen. Hat der/die AkteurIn den Schreibvorgang beendet, wird das eigene und gegnerische Team aufgefordert, einen Tipp abzugeben und diesen auf den Lösungszettel zu schreiben. Die Zettel werden mit dem Tipp nach unten auf dem Tisch abgelegt. Nachdem beide Teams ihren Tipp abgegeben haben, lässt der/die Kameramann/frau den Hold-Button los und das Bild erscheint auf der Projektionsfläche.

Für die richtige Umsetzung des Wortes erhält der/die AkteurIn und der/die Kameramann/frau von Team A die volle auf der Karte angegebene Punktzahl. Jeder Fehler (z.B. spiegelverkehrter Buchstabe, fehlender Buchstabe, abgeschnittener Buchstabe, ...) reduziert die Gesamtpunktezahl um einen Punkt. Haben die ZuschauerInnen von Team A das Wort richtig erraten, gibt es einen weiteren Punkt. Hat Team B auch richtig getippt, bekommt es ebenfalls einen Punkt.

Danach kommt Team B an die Reihe.

Nach zehn Runden ist das Spiel beendet und die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

---

<b>SPIELENDER</b>	Das Team welches die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.
-------------------	---

---

<b>LERNZIELE</b>	Training von Wortaufbau, positive Einstellung zum Schreiben
------------------	---

## 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.

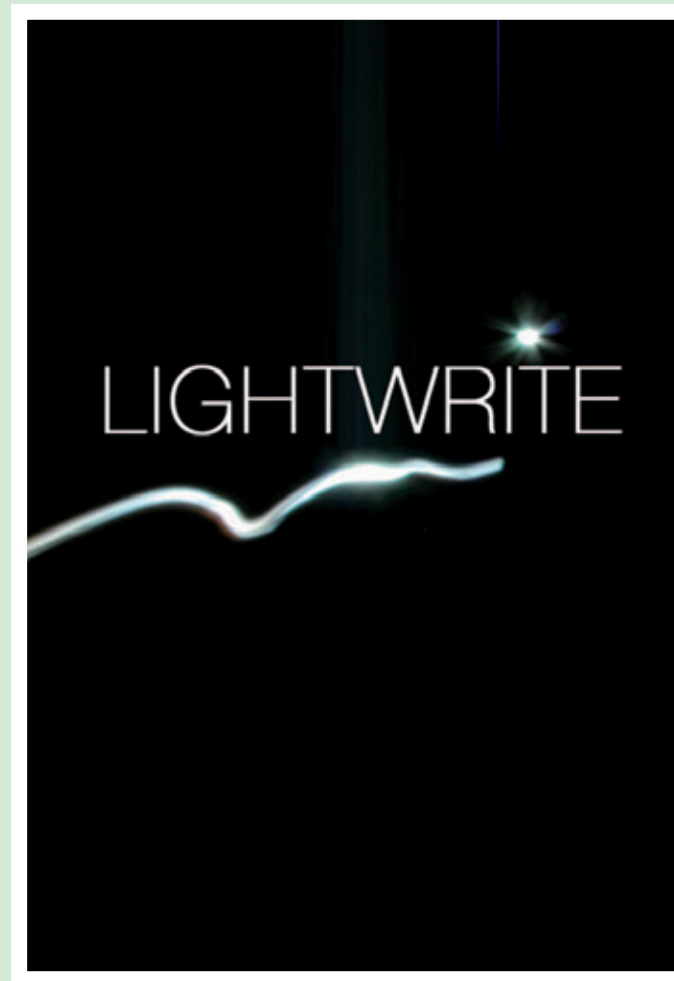
kids2write



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-TR
<b>SPIELMATERIAL</b>	App (www.kids2write.de/light-write), Aktionskarten, Taschenlampen  Nicht enthalten: iPad, Stativ, Beamer, Adapter iPad zu Beamer, blanko Papier, kleine Schreibtischlampe
<b>SPIELZIEL</b>	Erneuerung eines positiven Schreibbezuges, Verbindung von Lifestyle und Schrift

## SPIELABLAUF

Das Spiel hat Eventcharakter und kann als Highlight bei Veranstaltungen in Jugendclubs, sozialen Einrichtungen, (Schul)festen, Konzerten o.ä. gespielt werden. Das Spiel ist ab sechs Personen spielbar. Es muss in einer dunklen Atmosphäre gespielt werden - hier eignen sich dunkle Räume sowie Flächen im Außenbereich am Abend oder in der Nacht, wenn es dunkel ist.

**AUFBAU:** Das Spielsetting ist wie folgt zu installieren:

Für jedes der beiden Teams wird ein Bewertungszettel auf dem Tisch bereit gelegt. In die Mitte des Tisches werden Aktionskarten mit der schwarzen Seite nach oben abgelegt. Die Tischlampe wird so auf dem Tisch installiert, dass beide Seiten etwas Licht zum Schreiben und Lesen der Aktionskarten haben.

Der Beamer wird - der Projektionsfläche gegenüberliegend - auf einem Tisch aufgebaut. Das iPad wird auf dem Stativ befestigt, mit dem Beamer verbunden und in einem Meter Abstand vom Tisch aufgestellt. Das iPad wird horizontal, mit der Bedienfläche hin zur Projektionsfläche, in Augenhöhe auf dem Stativ befestigt. Zwischen Tisch und iPad sollte genügend Raum vorhanden sein, damit sich dort eine Person aufhalten kann. Als nächstes startet man die App „Light Grafitty“ und wählt die Funktion „Capture“ aus. Die Oberfläche zeigt daraufhin eine Kamerafläche, die in neun Felder unterteilt ist, an. Eine weitere Person (AkteurIn) mit einer eingeschalteten Taschenlampe geht nun in ca. fünf Meter Entfernung vom iPad in Position. Sie geht, unter Anleitung des/r iPad-BedienerIn (Kameramann/frau), mit der Lampe in Bodennähe soweit an die Kamera heran bzw. weg, bis sie sich in der Mitte des unteren linken Feldes (auf dem iPad) befindet. Hier legt sie eine Markierung (z.B. Pullover) auf den Boden. Von dort geht sie nach links, bis der/die iPad-BedienerIn ihr das Zeichen gibt, dass sie sich jetzt in der Mitte des unteren rechten Feldes (auf dem iPad) befindet. Hier legt sie eine weitere Markierung (z.B. T-Shirt) ab. Wenn sie nun den Arm mit der Lampe hebt, sollte sich die Taschenlampe in der Mitte des oberen rechten Feldes (auf dem iPad) befinden.

# TURKISH

<b>YAŞ GRUBU</b>	14 - 17 yaş grubu
<b>OYUNCU SAYISI</b>	İki kişilik gruplar , küçük gruplar
<b>DİL</b>	Almanca – Türkçe
<b>İÇİNDEKİLER</b>	App (www.kids2write.de/light-write), etkinlik kartları, El feneri  Kutunun içinde bulunmamaktadır: iPad, tripod,projeksiyon, iPad'i projeksiyon'a bağlayan adaptör, cevapları yazmak için kağıt, küçük masa lambası.
<b>AMAÇ</b>	Oyunun amacı, yazmaya olan ilgiyi arttırmak için yeni bir uygulama yapılmasıdır. Ayrıca yazma etkinliğinin yaşayla bütünleşmesidir.

## NASIL OYNANIR?

Oyun bir etkinlik olarak tasarlandığı için, gençlik küplerinde, sosyal kurumlarda, okul etkinliklerinde, konserlerde, vb. yerlerde uygulanabilir. Oyun en az altı kişiyle oynanmalıdır. Oyun kapalı bir mekanda oynanacaksa burası karanlık olmalı; açık havada oynanacaksa da hava karardıktan sonrası tercih edilmelidir.

**HAZIRLIK AŞAMASI:**Oyun kurulumu: Oyunun başlangıcında oyuncular iki takıma ayrılır. Her iki takım için de masada cevapları yazmak için boş kağıt ve yazacakları cevapları görebilmeleri için az ışık veren bir masa lambası ve ayrıca ters çevirilerek konmuş etkinlik kartları bulunur.

Projeksiyon, alanının karşısına gelecek şekilde masaya kurulur. iPad tripodun üstüne yerleştirilir, projeksiyona bağlanır. Tripod masadan yaklaşık bir metre uzaklıkta olmalıdır. İpad'in yüksekliği göz hizasında ve konumu yatay olmalıdır. Masa ile iPad arasında bir kişinin sığabileceği kadar bir yer olmalıdır. Sonra „Light Grafitty“ App uygulaması başlatılır ve „Capture“ seçilir. Bu işlemden sonra ekranda dokuz kutucuklu bir alan belirir. Başka biri (oyuncu) elinde el feneri yanık olarak iPad'in yanına 5 m. mesafede durur. Bu kişi iPad'i kullanan kişinin

yönlendirmesiyle elindeki fenerle ekranda beliren dokuz kutucuktan sol alttaki kutucuğun görüntü alanına girecek şekilde yaklaşır. Bulduğu yeri belirlemek için yere bir işaret (Örneğin bir kazak) bırakılır. iPad'i kullanan kişi işaret verene kadar ekranın sağ alt kutucuğunun ortasına yerleşecek şekilde sola doğru ilerler. Buraya tekrar bir işaret (Örneğin bir tişört) koyar. El feneri taşıyan kişi elini kaldırdığında, el feneri dokuz karelik alanın sağ üst ortasında olmalıdır.

**OYUNUN OYNANMASI:** Oyuncular üçer kişiden oluşan iki takıma (A Takımı, B Takımı) ayrılır. Her turda bir kameraman ve bir oyuncu görev alır. Oyuna başlamadan önce oyuncular, oyunun temposuna alışabilmek için adlarını havaya yazarak alıştırmaya yaparlar.

Önemli not: Yazma sırasında harflerin sırasına ve yazının yönünün ters olduğuna oyuncuların dikkati çekilmelidir!

**OYUN BAŞLIYOR!** A Takımı'nın oyuncusu bir etkinlik kartı çeker ve oyunun nasıl oynanacağını düşünüp başlangıç pozisyonuna (Kazağın olduğu yere) geçer. A Takımı'nın oyuncusu bir etkinlik kartı çeker ve oyunun nasıl oynanacağını düşünüp başlangıç pozisyonuna (Kazağın olduğu yere) geçer.

Oyuncu kameramana işaret verdiği zaman kameraman iPad'deki “Hold” tuşunu aşağıya çeker ve oyun başlar. Oyuncu elfeneri ile etkinlik kartındaki kelimeyi iPad yönünde havaya yazar. Her harf sağdan sola doğru sırasıyla yazılır. Her iki takımın diğer oyuncuları da alanın sağında ve solunda dururlar ve yazılan kelimeyi bulmaya çalışırlar. Asıl oyuncu yazma eylemini bitirdikten sonra her iki takımdan da tahmin ettikleri kelimeyi kâğıda yazmalarını ister. Kâğıtlar ters çevrilip masaya konur. Bu aşamada kameraman “Hold” tuşunu bırakır ve görüntü ekrana yansır. Doğru kelime bulunduğu takdirde A Takımı'nın oyuncusuna ve kameramanına puan verilir. Her hata (Örneğin: Ters yazılan harf, eksik harf, yanlış harf, ...)

İçin bir puan düşülür. A Takımı'nın diğer oyuncuları kelimeyi doğru bulurlarsa ek puan alırlar. B Takımı da doğru tahminde bulduysa o takım da bir puan alır. Sonra sıra B Takımı'na geçer. Oyun on tur oynanır ve sonunda en çok puanı alan kazanır.

<b>NASIL KAZANILIR?</b>	En çok puan toplayan takım oyunu kazanır.
<b>HEDEF DAVRANIŞ</b>	Sözcük yazımının pekiştirilmesi ve yazmaya karşı olumu bir tutum geliştirme.