

[ all together  
hep beraber •  
alle zusammen

## **BEGLEITHEFT**

Handreichung zu dem mehrsprachigen Memo-Spiel der Arbeitsgruppe  
„Learning Multilingualism“

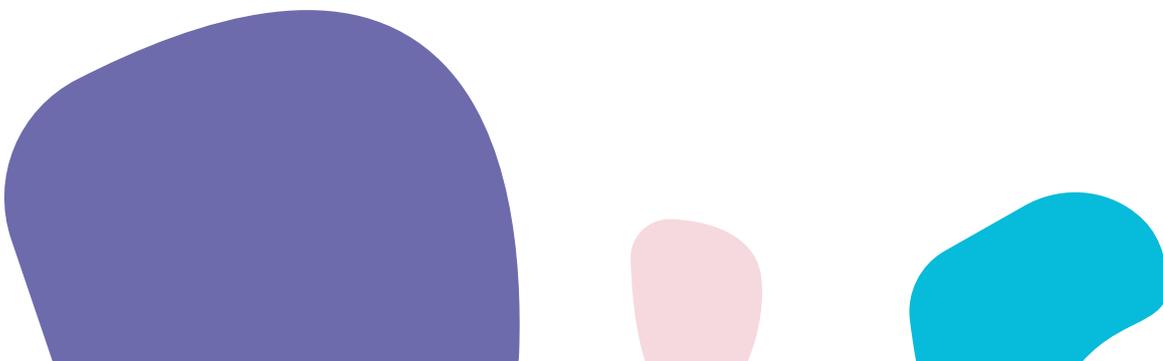


[ learning  
multilingualism •



## INHALTSVERZEICHNIS

- Über das Projekt | 4
- Intention des Spiels | 6
- Sprachfördernde Aktivitäten bei Benutzung des Spiels | 7
- Weiterführende Materialien | 20
- Impressum | 21
- Wörterbuch | 26



## ÜBER DAS PROJEKT

### **Deutsch-Türkische Initiative zur Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe**

#### **ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN**

Schulische und gesellschaftliche Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung – eine Herausforderung in Deutschland wie auch in der Türkei, der durch lebendigen Austausch und enge Zusammenarbeit auch im Rahmen dieser Initiative gemeinsam begegnet werden soll:

All together! / Hep beraber! / Alle zusammen!

Mehr als 40 Teilnehmer\*innen aus Deutschland und der Türkei sind während des Projektes zusammengelassen, um voneinander zu lernen, Best-Practice Ansätze zu teilen und gemeinsam neue Methoden für die formelle und non-formelle kulturelle Bildung zu entwickeln.

Die Initiative bietet kreative Antworten auf folgende Fragen:

- Wie können wir einen praxisnahen Beitrag zur besseren Inklusion von Kindern mit Fluchterfahrung leisten?
- Wie können wir gemeinsam kreative Materialien für den Bereich der kulturellen Bildung entwickeln, die alle Kinder – mit und ohne Fluchterfahrung – einbeziehen und somit den sozialen Zusammenhalt stärken?

Die Arbeitsergebnisse folgen einem inklusiven Ansatz und berücksichtigen besonders folgende Aspekte:

- Non-formelle Bildung hat einen erheblichen Einfluss auf die Möglichkeit, kulturelle Vielfalt als Bereicherung zu erleben.
- Interaktive Lernmethoden sind besonders geeignet, ein Gefühl des gemeinsamen Lernens zu vermitteln.
- Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung können durch die künstlerische Auseinandersetzung mit ihrem kulturellen Erbe in ihrem Selbstbewusstsein gestärkt werden.
- Innovative Methoden, insbesondere im Bereich der kulturellen Bildung, können die Familiensprachen und den (Ziel-)Spracherwerb fördern.

### **Wer sind die Teilnehmer\*innen?**

Die Initiative beruht auf einem starken Netzwerk von Teilnehmer\*innen aus Deutschland und der Türkei: Diese kommen aus unterschiedlichsten Fachbereichen des Bildungssektors und der Zivilgesellschaft: Sozialarbeiter\*innen, Lehrer\*innen, Wissenschaftler\*innen von Hochschulen, Bildungskoordinator\*innen aus der non-formellen Bildung, Psycholog\*innen, Theaterpädagog\*innen, Museumspädagog\*innen, wissenschaftliche Mitarbeiter\*innen, Kunsttherapeut\*innen, Musiker\*innen etc.

### **Welche Arbeitsgruppen gibt es?**

Die Teilnehmer\*innen arbeiten in sechs verschiedenen Teilgruppen, die in zahlreichen Treffen Materialien erarbeitet haben.



### **Wer sind die Organisator\*innen?**

Das Projekt wurde von Anadolu Kùltür und der Landesweiten Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren umgesetzt und von der Stiftung Mercator gefördert.

## ● INTENTION DES SPIELS

Die Arbeitsgruppe „Learning Multilingualism“ ist Teil der **Deutsch-Türkischen Initiative für Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe**.

Die Arbeitsgruppe möchte mit ihrem Arbeitsergebnis alle Sprachen, die in Lerngruppen gesprochen werden, sichtbar machen und wertschätzen, um so eine höhere Identifikation der Spieler\*innen mit dem angebotenen Arbeitsmaterial zu erreichen.

Durch das Vorleben von kultureller und sprachlicher Diversität in den Spielen möchte die Gruppe einen Beitrag zu Sichtbarkeit, Akzeptanz und Verständnis für eine mehrsprachige Gesellschaft leisten. Die Teilnehmer\*innen sind der Überzeugung, dass der kreative Austausch und das Lernen unter und von Gleichaltrigen zu fruchtbaren, förderlichen Interaktionen zwischen den Kindern führen.

Deshalb hat die Gruppe ein mehrsprachiges, kulturell geöffnetes Memo-Spiel entwickelt, welches das alltägliche Leben in der Nachbarschaft thematisiert.

Die Spielkarten beinhalten das passende Vokabular zu den abgebildeten Grafiken in den jeweils relevanten Sprachen der Zielgruppen. Diese Sprachen variieren in Deutschland und der Türkei, weshalb zwei Varianten produziert wurden. Es werden sowohl in der Box als auch online weitere Sprachen zur Verfügung gestellt, damit die Karten je nach Zielgruppe individualisiert werden können.

Das Spiel kann sowohl im formellen wie non-formellen Bildungsbereich mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden.

## ● SPRACHFÖRDERNDE AKTIVITÄTEN BEI BENUTZUNG DES SPIELES

Neben Spaß, Konzentrationstraining und nicht zuletzt Verbesserung des sozialen Miteinanders der Spieler\*innen untereinander liegt ein designierter Nutzen des vorliegenden Memo-Spiels in seinem Potential, die Spieler\*innen einerseits für lebensweltliche Mehrsprachigkeit zu sensibilisieren, andererseits sprachliches Lernen spielerisch zu fördern.

In der Folge finden Sie einige ausgewählte methodisch-didaktische Vorschläge, wie **Deutsch als Zielsprache** insbesondere in den Bereichen der Wortschatzarbeit und der Aussprache, aber auch in puncto Grammatik - u.a. Genus in Form des bestimmten Artikels, Pluralformen, einfache Syntax – gezielt geübt werden kann.

Trotzdem möchten wir an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, dass die Intention der sprachlichen Bildung nur ein Teilziel des Spiels ist. Entsprechend wurde bei der Gestaltung auf eine visuelle Hervorhebung der deutschen Sprache verzichtet.

### ALLGEMEINE HINWEISE

Generell sollte darauf geachtet werden, dass während des Spielens

1. die Vokabeln (zentrales Wortfeld „Leben in meiner Nachbarschaft“) jeweils laut benannt und somit wiederholt umgewälzt werden,
2. die Vokabeln, falls vom Lernstand her möglich, jeweils mit dem bestimmten Artikel verwendet werden,
3. falls vom Lernstand her möglich, Phrasen ritualisiert und somit habitualisiert werden. (z.B. „Was ist das?“ „Das ist (der Zebrastreifen).“; „Wo ist (die Baustelle)?“...)

Korrektives Feedback gilt als hilfreich.

Alle vorgeschlagenen Spiele lassen sich in Kleingruppen oder in Klassengröße durchführen.

## WAS IST DAS?

*Training der Vokabeln mit dem bestimmten Artikel Singular (der/die/das), ggf. Abfrage der Pluralformen (Mehrzahl)*

### *Material:*

- 50 Spielkarten

### *Vorbereitung:*

Teilen Sie die Gruppe in gleich große Teams.

Die Teams sollen sich in parallele Schlangen aufreihen.

### *Spielverlauf:*

Zeigen Sie beiden Teams eine Karte. Es ist wichtig, dass Sie sicherstellen, dass die Karte für alle gleichermaßen gut sichtbar ist.

Das Team, dessen vorne stehendes Mitglied zuerst die Vokabel mit dem bestimmten Artikel, ggf. auch die Pluralform korrekt benennt, darf um eine Position vorrücken.

Gewonnen hat die Gruppe, die als Erste einmal ganz rotiert ist.

Variante: Positionieren Sie die. Wer zuerst die richtige Antwort gibt, darf um eine Ecke im Uhrzeigersinn vorrücken. Gewonnen hat, wer als Erster einmal alle vier Raumecken durchlaufen hat.

## DREI GEWINNT

*Training der Vokabeln unter besonderer Berücksichtigung des bestimmten Artikels Singular (der/die/das)*

### *Material:*

- 50 Spielkarten
- Ausreichend DIN A4 Blätter, jeweils in 3 Spalten à 4 Zeilen unterteilt. In den Feldern der obersten Zeile steht der/die/das

### *Vorbereitung:*

Es wird pro Spieler\*in ein DIN A4-Blatt mit drei mal vier Quadraten benötigt. In der obersten Reihe sollten die Spalten mit den Überschriften „der“, „die“, „das“ versehen werden. Sie können dies selbst vorbereiten oder die Spieler\*innen es aufmalen lassen.

Je nach Situation können die Spieler\*innen alleine oder in Kleingruppen-Teams spielen.

### *Spielverlauf:*

- Zeigen Sie den Spieler\*innen abwechselnd ein Kartenmotiv, das diese korrekt benennen und in der richtigen Spalte ihres Spiel-Blatts aufschreiben müssen.
- Gewonnen hat der/die Spieler\*in, der/die als Erste\*r eine Quer- oder Längsreihe gelegt hat.

DER	DIE	DAS

## WELCHE KARTE IST ES?

Üben der Vokabeln, der Farbbezeichnungen, ggf. von Umschreibungen, Anfangsbuchstaben

Variante: Inversionsfragen (Ja- / Nein-Fragen)

### Material:

- 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)

### Vorbereitung:

Sortieren Sie doppelte Motive aus.

### Spielverlauf:

- Die Karten liegen aufgedeckt auf dem Tisch.
- Der / Die erste Spieler\*in wählt mit Blicken unauffällig ein Motiv aus und benennt die Farbe/n des Motivs: „Meine Karte ist (blau und rot).“
- Wer als Erste\*r das Motiv korrekt benennt, bekommt die entsprechende Karte und darf weitermachen.
- Gewonnen hat, wer die meisten Karten erhalten hat.

### Differenzierung:

- Das Motiv wird umschrieben, z.B. „Ich kaufe dort Brot.“ (= Bäckerei)
- Der Anfangsbuchstabe des Motivs wird genannt, z.B. „Meine Karte beginnt mit ‚B‘“

### Variante:

Die Mitspieler\*innen stellen reihum Ja- / Nein-Fragen, z.B. „Ist es ein Gegenstand?“

## FLÜSTERPOST

Üben einer deutlichen Aussprache, des genauen Hörens

### Material:

- 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)

### Vorbereitung:

Sortieren Sie doppelte Motive aus.

Je nach Gruppengröße können Sie auch die Motivzahl ggf. reduzieren und die Gruppe in Kleingruppen aufteilen.

### Spielverlauf:

- Die Karten liegen aufgedeckt auf dem Tisch.
- Der / Die erste Spieler\*in in der Runde wählt mit Blicken unauffällig ein Bildmotiv aus, z.B. *die Bäckerei*, und flüstert die Vokabel seinem\*er Nachbar\*in ins Ohr, diese\*r wiederum seinem\*r / ihrem\*r Nachbarn\*in usw.
- Der / Die letzte Spieler\*in sagt laut, was er / sie gehört hat, und nimmt die entsprechende Karte an sich.
- Hat er / sie richtig gehört und die richtige Karte genommen, darf er/sie die Karte behalten und die nächste Runde einleiten.
- Gewonnen hat, wer am Ende über die meisten Karten verfügt.

### Differenzierung:

Ein Satz mit der ausgewählten Vokabel wird weitergesagt, z.B. „*Mein Freund arbeitet in der Bäckerei.*“

## MEMO MIT ANFANGSBUCHSTABEN

*Training der Vokabeln unter besonderer Berücksichtigung ihrer Anfangsbuchstaben*

### *Material:*

- 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)

### *Vorbereitung:*

Sortieren Sie doppelte Motive aus. Sortieren Sie außerdem Motive mit Anfangsbuchstaben, die nur einmal im Set vorkommen, aus. (z.B. Handy, Tür, Zebrastreifen, Vogel)

### *Spielverlauf:*

Die Spieler\*innen spielen das Memo-Spiel. Es bilden jedoch nicht identische Motive, sondern Motive mit identischen Anfangsbuchstaben Paare.

Mögliche Paare z.B.: Ampel – Auto | Mülltonne – Markt

## FLIEGENKLATSCHENSPIEL

### Material:

- 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)
- 2 Fliegenklatschen in unterschiedlichen Farben

### Vorbereitung:

Die Bildkarten werden mit dem Bild nach oben auf dem Boden ausgelegt. Alternativ kann auch auf einem Tisch gespielt werden.

Die Spieler\*innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Fliegenklatsche.

### Spielverlauf:

- Zu Beginn ist Ihre Rolle die der Spielleitung. Erklären Sie die Regeln und führen Sie die Spieler\*innen durch das Spiel. Sie selbst spielen aber nicht mit.
- Zu Beginn dürfen alle Spieler\*innen die Motive einmal kurz anschauen.
- Variante 1 (Anspruchsniveau 1): Beschreiben Sie das Motiv, ohne es konkret zu benennen (z.B. *Auf dem Bild befinden sich Personen, ...*)
- Variante 2 (Anspruchsniveau 2): Erklären Sie das Motiv, ohne es konkret zu benennen (z.B. *Man kauft dort ein. ...*).
- Beide Gruppen beraten sich und versuchen herauszufinden, welches Motiv gemeint sein könnte.
- Wenn sich eine Gruppe einig ist, wird mit der Fliegenklatsche auf das entsprechende Bild geklatscht.
- Jede Gruppe darf nur einmal klatschen, die Spielleitung sagt „richtig“ oder „falsch“.
- Gewonnen hat, wer zuerst und richtig das Motiv erkannt und darauf geklatscht hat.
- Im nächsten Durchgang bekommt jeweils ein\*e andere\*r Spieler\*in der Gruppe die Klatsche in die Hand und darf das Klatschen ausführen.
- Bei den Beratungen in der Gruppe sollte beachtet werden, dass Diskussionen ggf. auch von der gegnerischen Gruppe gehört und ausgewertet werden können.
- Gewonnen hat am Ende die Gruppe, die die meisten Bildkarten erbeutet.
- Nachdem die Spielregeln bekannt sind, kann jede\*r Spieler\*in auf freiwilliger Basis die Rolle der Spielleitung übernehmen.

### **Didaktischer Nutzen des Spiels:**

Das Fliegenklatschenspiel ist ein Spiel, bei dem Bewegung und Kognition kombiniert werden. Dies ermöglicht spielerisches Lernen mit viel Spaß.

Im Bereich der Sprachbildung bietet das Memospiel ausgezeichnete Möglichkeiten zur Binnendifferenzierung.

Das Beschreiben einer Bildkarte erfordert genaues Hinschauen und erweitert aktiv den Wortschatz.

Um sicherzustellen, dass alle Mitspieler\*innen die gleichen Chancen haben, sollte die Spielleitung eine gemeinsame Sprache verwenden, oder, falls das nicht möglich ist, den Begriff pantomimisch beschreiben.

In einem abgewandelten Spieldurchgang können pro „Beschreibungs-“ bzw. „Erklärungsdurchgang“ all jene Karten zur Seite gelegt werden, auf die die Beschreibung bzw. Erklärung definitiv nicht passt:

Wenn die Spielleitung z.B. beschrieben hat, dass auf dem gesuchten Bild „etwas Rotes“ zu sehen ist, können alle Bilder, auf denen nichts Rotes ist, zur Seite gelegt werden.

So kann das Sortieren und Zuordnen nach verschiedensten Kriterien geübt und ebenfalls versprachlicht werden.

### **Fliegenklatschenspiel (Erweiterung 1)**

Einbezug und Wertschätzung von Mehrsprachigkeit.

Sensibilisierung dafür, dass trotz unterschiedlicher Sprachen eine Verständigung untereinander möglich ist.

#### *Material:*

- 2 Fliegenklatschen, 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)

#### *Spielverlauf:*

- Zunächst wird das Fliegenklatschenspiel regulär gespielt.
- Dann dürfen die Spieler\*innen selbst die Rolle der Spielleitung übernehmen.
- Jede\*r Spieler\*in darf einmal die Rolle der Spielleitung übernehmen. Dabei dürfen die Motive in einer Sprache seiner Wahl beschrieben werden.
- Dabei kann es sinnvoll sein, wenn Sie die Spieler\*innen motivieren, ihre Beschreibungen stark pantomimisch zu untermalen, damit die anderen Spieler\*innen auch bei geringeren Sprachkenntnissen das Motiv erraten können.

### **Fliegenklatschenspiel (Erweiterung 2)**

Einbezug und Wertschätzung von Mehrsprachigkeit

#### *Material:*

- 2 Fliegenklatschen, 25 Spielkarten (jeweils eine Karte eines Pärchens)

#### *Spielverlauf:*

- Zuerst wird das Fliegenklatschenspiel regulär gespielt.
- Wenn ein Motiv erraten wird, sollen die Spieler\*innen es in so vielen Sprachen wie möglich benennen.

## MEMO MIT SATZBILDUNG

### *Training der Satzbildung*

#### *Material:*

- 50 Spielkarten

#### *Vorbereitung:*

Keine

#### *Spielverlauf:*

- Die Spieler\*innen spielen ein Memo-Spiel, bei dem sie ein Kartenpaar gewinnen, wenn sie aus den beiden aufgedeckten Motiven einen grammatikalisch, ggf. auch inhaltlich korrekten Satz bilden. Ein Beispiel: „Die ‚Ärztin‘ geht auf dem ‚Bürgersteig‘.“

## REIZWORT-GESCHICHTEN ERZÄHLEN

*Training der Satzbildung*

*Material:*

- 50 Spielkarten

*Vorbereitung:*

Keine

*Spielverlauf:*

- Die Spieler\*innen erzählen mündlich oder schriftlich Geschichten, in denen in freier oder festgelegter Reihenfolge Motive vorkommen sollen, die sie selbst, oder die Sie als Spielleitung oder der Zufall ausgewählt haben / hat.

## DIE NACHBARSCHAFT ZEICHNEN

*Festigung des Wortschatzes*

*Verstetigung des Erlernten durch die laute Wiederholung des Wortes in mindestens zwei Sprachen*

*Material:*

- 50 Spielkarten
- Papier (mind. ein Blatt Papier pro Spieler\*in)
- Stifte (bevorzugt Buntstifte)

*Vorbereitung:*

Es müssen keine Gruppen gebildet werden. Damit das Spiel Spaß macht, sollten mindestens drei Spieler\*innen teilnehmen.

Falls Gruppen gewünscht sind, können zwei Gruppen mit jeweils mindestens vier Spieler\*innen gebildet werden.

*Spielverlauf:*

- Zu Beginn wird regulär einmal Memo gespielt, um die Spieler\*innen mit den Karten vertraut zu machen.
- Im Anschluss werden die Spielkarten wieder verdeckt in die Mitte gelegt und gemischt.
- Der Reihe nach zieht jede\*r Spieler\*in eine Karte nach dem Zufallsprinzip. Der/Die Spieler\*in soll die Karte den anderen nicht zeigen.
- Der/Die Spieler\*in versucht nun das, was auf der jeweiligen Karte zu sehen ist, abzumalen oder durch eine andere Zeichnung auf dem Papier zu erklären. Die anderen Spieler\*innen sollen das Motiv erraten.
- Der/die Spieler\*in, der/die das gesuchte Motiv korrekt errät, soll dieses in zwei Sprachen benennen. (Sollte dies nicht möglich sein, dürfen die Mitspieler\*innen unterstützen.)
- Danach zieht der/die gleiche Spieler\*in, der/die das gesuchte Wort erraten hat, eine neue Karte und das Spiel geht weiter (der/die Spieler\*in zeichnet das Bildmotiv aufs Papier, usw.)
- Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Boden liegen.

## SPRACHEN MALEN

*Kreative Auseinandersetzung mit Mehrsprachigkeit*

### *Material:*

- 50 Spielkarten
- Papier (mind. ein Blatt Papier pro Spieler\*in)
- Stifte (bevorzugt Buntstifte)

### *Vorbereitung:*

Je nach Klassengröße können Sie die Spieler\*innen in kleinere Gruppen aufteilen (2-4 Spieler\*innen pro Gruppe).

### *Spielverlauf:*

- Zu Beginn wird regulär einmal Memo gespielt, um die Spieler\*innen mit den Karten vertraut zu machen.
- Im Anschluss werden die doppelten Karten aussortiert.
- Die Karten werden mit den Motiven nach oben auf den Tisch gelegt.
- Benennen Sie ein Motiv (z.B. Bäckerei). Je nach Sprachkenntnissen der Spieler\*innen können Sie das Motiv auch noch näher beschreiben, um die Suche zu erleichtern.
- Die Spieler\*innen suchen nach der passenden Karte.
- Wenn sie die Karte gefunden haben, schauen sie sich die verschiedenen Sprachen auf den Karten an. Sie suchen sich eine Sprache aus, die sie gerne abmalen / abschreiben möchten.
- Die Spieler\*innen können in der Gruppe diskutieren, um welche Sprache es sich handeln könnte. Mit Hilfe des Sprachindex im Booklet können Sie als Spielleitung im Anschluss auflösen, ob die Spieler\*innen richtig lagen.

## ● WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN

Weiterführendes Material finden Sie hier zum Download:  
<https://www.alle-zusammen.org/>

**Weiterführendes Material beinhaltet:**

- Originalspiel zum Selber-Ausdrucken
- Weitere Sprach-Sticker zur Individualisierung des Spiels
- Weitere Spielvariationen
  - Bingo
  - Domino

## IMPRESSUM

### EIN PROJEKTERGEBNIS DER ARBEITSGRUPPE „LEARNING MULTILINGUALISM - MEMO SPIEL“

#### **Idee und Umsetzung:**

Solveig Esman | RAA Berlin  
Michaela Hieke | LaKI  
Jule Pfeiffer-Spiekermann | Pinselfisch  
Ece Saka

#### **Text:**

Michaela Hieke,  
Jule Pfeiffer-Spiekermann,  
Ece Saka

#### **Illustrationen:**

Jule Pfeiffer-Spiekermann  Kunst & Literaturworkshops für Menschen jeden Alters

#### **Gestaltung:**

Esra Göksu | [www.esragoksu.com](http://www.esragoksu.com)

#### **Koordination und Umsetzung:**

Beril Sönmez (Anadolu Kultur)  
Birte Neumann (LaKI)  
Ekin Su Birinci (Anadolu Kultur)



## **LIZENZHINWEIS**

Sie sind berechtigt,

das Material in jedwedem Format oder Medium unter den folgenden Bedingungen zu vervielfältigen und weiterzuverbreiten:

- Namensnennung – Sie müssen einen entsprechenden Verweis auf die Lizenz angeben und ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze Sie oder Ihre Nutzung
- Nicht kommerziell – Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.
- Keine Bearbeitung – Wenn Sie das Material neu zusammenstellen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht weitergeben.
- Keine weiteren Einschränkungen – Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen, solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte die Ansprechpersonen über die Projektwebsite:

[www.alle-zusammen.org](http://www.alle-zusammen.org)

**Deutsch-Türkische Initiative zur Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe**

Eine Kooperation von

---



Gefördert von der

---

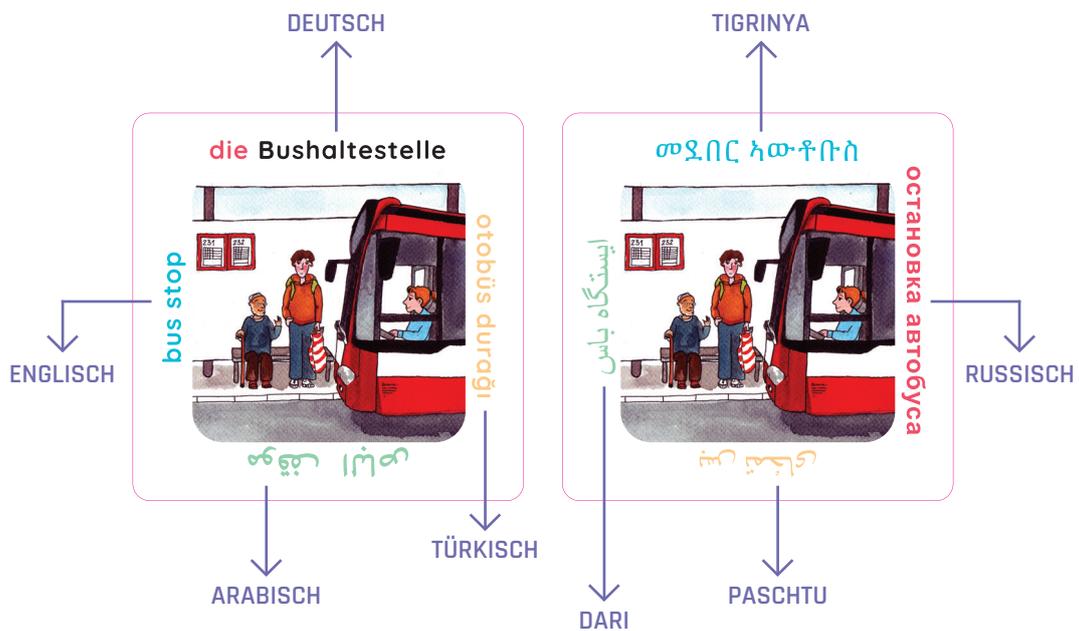


## ÜBERSETZUNGEN

Die Vokabeln des Memo-Spiels wurden in unterschiedliche Sprachen übersetzt. Alle Übersetzer\*innen haben die jeweilige Sprache als Erstsprache.

Bei der Übersetzung einiger Sprachen fiel jedoch auf, dass je nach sozio-kulturellem Hintergrund oder auch geographischer Herkunft unterschiedliches Vokabular genutzt wurde. Eine Abdeckung aller möglichen Variationen überschreitet leider den Rahmen dieses Spiels. Die Spieler\*innen können jedoch auf Blanko-Stickern eigene Vokabeln einfügen.

In der deutschen Fassung des Spiels finden Sie folgende Sprachen auf den gedruckten Karten:





9



17



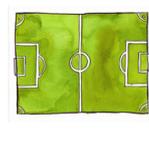
10



18



11



19



12



20



13



21



14



22



15



23



16



24



25



## WÖRTERBUCH

### ARABISCH

- 1 حاوية النفايات
- 2 سيارة الاسعاف
- 3 سينما
- 4 دكتورة
- 5 إشارة المرور
- 6 شارع
- 7 رصيف
- 8 موقف الباص
- 9 سوق
- 10 شجرة
- 11 ملعب كرة القدم
- 12 ملعب
- 13 سوبر ماركت
- 14 مخبز
- 15 باب
- 16 نافذة
- 17 دراجة
- 18 باص
- 19 سيارة
- 20 جوال
- 21 ممر المشاة
- 22 تقاطع طرق
- 23 موقع بناء
- 24 سيارة الاطفاء
- 25 عصفور

### ALBANISCH

- 1 kazan e plehrash
- 2 ambulancë
- 3 kinema
- 4 mjekë
- 5 semafor
- 6 ruga
- 7 trotuar
- 8 stacioni autobusë
- 9 pazar / Treg
- 10 pemë
- 11 fushë futbolli
- 12 park lojrash
- 13 supermarket
- 14 dugoj bukë
- 15 derë
- 16 dritore
- 17 bicikletë
- 18 autobus
- 19 makinë
- 20 mobil / Celular
- 21 vijat e bardha
- 22 krygëzim
- 23 Baustell
- 24 makinë e zjarrit
- 25 zog

## BULGARISCH

- 1 кофа за боклук
- 2 линейка
- 3 кино
- 4 лекарка
- 5 светофар
- 6 улица
- 7 тротуар
- 8 автобусна спирка
- 9 пазар
- 10 дърво
- 11 футболно игрище
- 12 детска площадка
- 13 супермаркет
- 14 хлебарница
- 15 врата
- 16 прозорец
- 17 колело, велосипед
- 18 автобус
- 19 лека кола
- 20 мобилен телефон
- 21 пешеходна пътека
- 22 кръстовище
- 23 строителна площадка
- 24 пожарникарска кола
- 25 птица

## CHINESISCH

- 1 垃圾桶
- 2 救护车
- 3 电影院
- 4 女医生
- 5 红绿灯
- 6 街道
- 7 人行道
- 8 汽车站
- 9 市场
- 10 树
- 11 足球场
- 12 儿童运动场
- 13 超市
- 14 面包房
- 15 门
- 16 窗
- 17 自行车
- 18 公交车
- 19 汽车
- 20 手机
- 21 行人斑马线
- 22 十字路口
- 23 施工地方
- 24 救火车
- 25 鸟

## DARI

- 1 باطله دانی
- 2 آمبولانس
- 3 سینما
- 4 داکتر
- 5 چراغ های ترافیکی
- 6 سرک
- 7 پیاده رو
- 8 ایستگاه باس
- 9 بازار - مارکت
- 10 درخت
- 11 زمین فوتبال
- 12 زمین بازی اطفال
- 13 سوپرمارکت
- 14 نانوا خانه
- 15 در
- 16 ارسی
- 17 بایسکل
- 18 باس
- 19 موتر
- 20 موبایل
- 21 محل عبور پیاده
- 22 چار راهی
- 23 ساحه اعمار
- 24 ماشین اطفاییه
- 25 پرنده، مرغ

## DEUTSCH

- 1 *die* Mülltonne
- 2 *der* Krankenwagen
- 3 *das* Kino
- 4 *die* Ärztin
- 5 *die* Ampel
- 6 *die* Straße
- 7 *der* Bürgersteig
- 8 *die* Bushaltestelle
- 9 *der* Markt
- 10 *der* Baum
- 11 *der* Fußballplatz
- 12 *der* Spielplatz
- 13 *der* Supermarkt
- 14 *die* Bäckerei
- 15 *die* Tür
- 16 *das* Fenster
- 17 *das* Fahrrad
- 18 *der* Bus
- 19 *das* Auto
- 20 *das* Handy
- 21 *der* Zebrastreifen
- 22 *die* Kreuzung
- 23 *die* Baustelle
- 24 *das* Feuerwehrauto
- 25 *der* Vogel

ENGLISCH	FARSI
1 dustbin	1 اشغال سطل
2 ambulance	2 امبولانس
3 cinema	3 سینما
4 doctor	4 پزشک
5 traffic light	5 راهنما چراغ
6 street	6 خیابان
7 sidewalk	7 رو پیاده
8 bus stop	8 اتوبوس ایستگاه
9 market	9 بازار
10 tree	10 درخت
11 football ground	11 فوتبال زمین
12 playground	12 کودکان بازی پارک
13 supermarket	13 فروشگاه
14 bakery	14 نانوايي
15 door	15 درب
16 window	16 پنجره
17 bicycle	17 دوچرخه
18 bus	18 اتوبوس
19 car	19 اتومبيل
20 mobile	20 گوشی
21 zebra crossing	21 پیاده عابر خط
22 crossroad	22 دوراهی
23 roadworks	23 خت سا حال در جاده
24 fire engine	24 نشانی آتش ماشین
25 bird	25 پرنده

## FRANZÖSISCH

- 1 *la poubelle*
- 2 *l'ambulance*
- 3 *le cinéma*
- 4 *le médecin*
- 5 *le feu*
- 6 *la rue*
- 7 *le trottoir*
- 8 *l'arrêt de bus*
- 9 *le marché*
- 10 *l'arbre*
- 11 *le terrain de football*
- 12 *le terrain de jeux*
- 13 *le supermarché*
- 14 *la boulangerie*
- 15 *la porte*
- 16 *la fenêtre*
- 17 *le vélo*
- 18 *le bus*
- 19 *la voiture*
- 20 *le téléphone portable*
- 21 *le passage pour piétons*
- 22 *le carrefour*
- 23 *le chantier (de construction)*
- 24 *le camion de pompiers*
- 25 *l'oiseau*

## GRIECHISCH

- 1 ο κάδος απορριμμάτων
- 2 το ασθενοφόρο
- 3 ο κινηματογράφος
- 4 η γιατρός
- 5 το φανάρι
- 6 η οδός
- 7 το πεζοδρόμιο
- 8 η στάση λεωφορείου
- 9 η αγορά
- 10 το δέντρο
- 11 το γήπεδο ποδοσφαίρου
- 12 η παιδική χαρά
- 13 το σούπερ μάρκετ
- 14 το αρτοποιείο
- 15 η πόρτα
- 16 το παράθυρο
- 17 το ποδήλατο
- 18 το λεωφορείο
- 19 το αυτοκίνητο
- 20 το κινητό (τηλέφωνο)
- 21 η διάβαση πεζών
- 22 η διασταύρωση
- 23 το εργοτάξιο
- 24 το πυροσβεστικό όχημα
- 25 το πουλί

## ITALIENISCH

- 1 *il bidone delle immodizie*
- 2 *l'ambulanza*
- 3 *il cinema*
- 4 *il medico*
- 5 *il semaforo*
- 6 *la strada*
- 7 *il marciapiede*
- 8 *la fermata d'autobus*
- 9 *il mercato*
- 10 *l'albero*
- 11 *il campo di calcio*
- 12 *il campo giochi*
- 13 *il supermercato*
- 14 *il panificio*
- 15 *la porta*
- 16 *la finestra*
- 17 *la bicicletta*
- 18 *il bus*
- 19 *la macchina*
- 20 *il telefonino*
- 21 *le strisce pedonali*
- 22 *l'incrocio*
- 23 *la cantiere*
- 24 *la macchina dei pompieri*
- 25 *l'ucello*

## KURDISCH KURMANCI

- 1 *bermîla Xol*
- 2 *ambûlans*
- 3 *sînema*
- 4 *hekîm*
- 5 *lambe*
- 6 *kolan*
- 7 *cîhê Piyade*
- 8 *setla Çopê*
- 9 *sûk*
- 10 *dar*
- 11 *cîhê Fûtbolê*
- 12 *cîhe Zarok*
- 13 *supermarkt*
- 14 *nanxane*
- 15 *derî*
- 16 *sebake*
- 17 *piskîlet*
- 18 *otobûs*
- 19 *tirimbêl*
- 20 *handy*
- 21 *hêlên Zêbra*
- 22 *fulka*
- 23 *cîhê Înşaat*
- 24 *tirimbêla Agir Vemirandinê*
- 25 *civik*



## PASCHTU

- 1 د کتافاتو سطل
- 2 امبولانس
- 3 سینما
- 4 داکتره
- 5 د ترافیک خراغ
- 6 کوڅه
- 7 پیاده رو
- 8 بس تمخای
- 9 بازار
- 10 ونه
- 11 فوتبال میدان
- 12 لوبغالی
- 13 پلورنځی
- 14 نانوايي
- 15 ور
- 16 کرکی
- 17 پایسکل
- 18 بس
- 19 موټر
- 20 موبایل
- 21 تیریدلو لار
- 22 څلورلاری
- 23 ساختمانی ساحه
- 24 اطفایی موټر
- 25 مرغی

## POLNISCH

- 1 śmietnik
- 2 karetka pogotowia
- 3 kino
- 4 lekarka
- 5 światła
- 6 ulica
- 7 chodnik
- 8 przystanek autobusowy
- 9 rynek
- 10 drzewo
- 11 boisko piłkarskie
- 12 plac zabaw
- 13 supermarket
- 14 piekarnia
- 15 drzwi
- 16 okno
- 17 rower
- 18 autobus
- 19 samochód
- 20 telefon komórkowy
- 21 przejście dla pieszych
- 22 skrzyżowanie
- 23 budowa
- 24 wóz strażacki
- 25 ptak

## ROMANES

- 1 gunojeskiri kanta
- 2 ambulantakoro vordon
- 3 kino
- 4 doktori
- 5 semaforo
- 6 drom
- 7 trotuaro
- 8 autobusutni terdjavin/stanica
- 9 kurko
- 10 kašt
- 11 fudbalutno खेलutno than
- 12 čhavorikano खेलutno than
- 13 supermarketi
- 14 furna
- 15 vudar
- 16 pendžera
- 17 bicikla
- 18 autobuso
- 19 vordon
- 20 mobilno telefono
- 21 phirutnengo nakhlipe
- 22 dromesko trušul/raskrsnica
- 23 gradimnaskoro than
- 24 jağačhavnikano vordon
- 25 čirikli

## RUMÄNISCH

- 1 tomberon, pubelă de gunoi
- 2 ambulanță / salvare
- 3 cinematograf, cinema
- 4 doctoriță
- 5 semafor
- 6 stradă
- 7 trotuar
- 8 stație de autobuz
- 9 piață
- 10 pom, copac, arbore
- 11 teren de fotbal
- 12 loc de joacă / teren de joacă
- 13 supermarket, magazin universal
- 14 brutărie
- 15 ușă
- 16 fereastră
- 17 bicicletă
- 18 autobuz
- 19 autoturism, mașină
- 20 telefon mobil, mobil
- 21 trecere de pietoni, zebra
- 22 intersecție
- 23 șantier
- 24 masină de pompieri
- 25 pasăre

## RUSSISCH

- 1 мусорный бак
- 2 машина скорой помощи
- 3 кино
- 4 врач
- 5 светофор
- 6 улица
- 7 тротуар
- 8 остановка автобуса
- 9 рынок
- 10 дерево
- 11 футбольное поле
- 12 детская площадка
- 13 супермаркет
- 14 булочная
- 15 дверь
- 16 окно
- 17 велосипед
- 18 автобус
- 19 машина
- 20 сотовый телефон
- 21 пешеходный переход
- 22 перекрёсток
- 23 стройка
- 24 пожарная машина
- 25 птица

## SCHWEDISCH

- 1 sophink
- 2 ambulans
- 3 bio
- 4 doktor
- 5 trafikljus
- 6 gata
- 7 trottoar
- 8 busshållplats
- 9 marknad
- 10 träd
- 11 fotbollsplan
- 12 lekplats
- 13 mataffär
- 14 bageri
- 15 dörr
- 16 gönster
- 17 cykel
- 18 buss
- 19 bil
- 20 mobiltelefon
- 21 övergångsställe
- 22 korsning
- 23 vägarbete
- 24 brandbil
- 25 fågel

## SERBISCH

- 1 kanta za smeće
- 2 hitna pomoć
- 3 bioskop
- 4 ljekar
- 5 semafor
- 6 ulica
- 7 trotoar
- 8 autobuska stanica
- 9 tržište
- 10 drvo
- 11 fudbalski teren
- 12 igralište
- 13 samoposluga
- 14 pekara
- 15 vrata
- 16 prozor
- 17 bicikl
- 18 autobus
- 19 auto
- 20 mobilni/mobitel
- 21 pešački prelaz
- 22 raskrsnica
- 23 gradilište
- 24 vatrogasno Auto
- 25 ptica

## SPANISCH

- 1 el cubo de basura
- 2 la ambulancia
- 3 el cine
- 4 la médica
- 5 el semáforo
- 6 la calle
- 7 la acera
- 8 la parada de autobús
- 9 el mercado
- 10 el árbol
- 11 el campo de fútbol
- 12 el patio de juegos – el parque infantil
- 13 el supermercado
- 14 la panadería
- 15 la puerta
- 16 la ventana
- 17 la bicicleta
- 18 el autobús
- 19 el coche
- 20 el móvil
- 21 el paso de cebra
- 22 el cruce
- 23 la obra
- 24 el coche de los bomberos
- 25 el pájaro

**SOMALI****TIGRINYA**

1	qashinka	1	እንዳ ጉሓፍ
2	ambulance	2	እቲ ኣምቡላንስ
3	shalemo	3	ሲነማ
4	dakhtarad	4	ኣታ ሓኪም
5	baskiil	5	መብራህቲ ትራፊክ
6	wadada	6	ጉደና
7	goobta dadku maraan	7	ማርሻቤዲ
8	goobta Baska	8	መደበር ኣውቶቡስ
9	suuqa	9	ዕዳጋ
10	geed	10	ኣም
11	garoonka Kubada Cagta	11	ጫዳ ኩዕሶ እግራ
12	goobta	12	ጫዳ መጻውዒ
13	tukaan	13	ሰፊሕ ድኪን
14	rotiile	14	እንዳ ባኒ
15	albaab	15	ማዕጾ
16	daaqad	16	መስኮት
17	ishaarad	17	ብሽግለታ
18	bas	18	ኣውቶቡስ
19	babuur	19	መኪና
20	mobile	20	ሞባይል
21	isgoyska zebra	21	ዘብራ መንገዲ
22	goolada	22	መራሽቦ
23	dhismaha	23	ቦታ ህንጻ
24	dabdamis	24	መኪና መጥፍእ ሓዊ
25	shimbir	25	ዑፍ

## TÜRKISCH

- 1 çöp konteyneri
- 2 ambulans
- 3 sinema
- 4 doktor
- 5 trafik lambası
- 6 sokak
- 7 kaldırım
- 8 otobüs durağı
- 9 pazar
- 10 ağaç
- 11 futbol sahası
- 12 çocuk parkı
- 13 süpermarket
- 14 fırın
- 15 kapı
- 16 pencere
- 17 bisiklet
- 18 otobüs
- 19 araba
- 20 cep telefonu
- 21 yaya geçidi
- 22 kavşak
- 23 inşaat alanı
- 24 itfaiye aracı
- 25 kuş

## UNGARISCH

- 1 kuka
- 2 mentőauto
- 3 mozi
- 4 orvosnö
- 5 jelzőlámpa
- 6 utca, út
- 7 járda
- 8 buszmegálló
- 9 piac
- 10 fa
- 11 futballpálya
- 12 játszótér
- 13 bevásárlóközpont, szupermarket
- 14 pékség
- 15 ajtó
- 16 ablak
- 17 kerékpár,bicikli
- 18 busz
- 19 autó, kocsi, gépjármű
- 20 mobiltelefon
- 21 zebra
- 22 kereszteződés
- 23 építkezési hely
- 24 tűzoltó autó
- 25 madár

## URDU

- 1 بنٹسڈ
- 2 سنلوہیا
- 3 امنیس
- 4 یزتکاڈ
- 5 ٹیلا کفیرٹ
- 6 کرس
- 7 ہتاپٹف
- 8 پاٹسا سب
- 9 ٹیکرام
- 10 تخرد
- 11 لیہک
- 12
- 13 ٹیکرام رپس
- 14 یرکیب
- 15 پزاورد
- 16 یکرہمک
- 17 لکسیاب
- 18 سب
- 19 یراگ
- 20 نوف لیس
- 21 گنسارک اربیز
- 22 رنراک
- 23 ٹیاس یتاریمعت
- 24 کرٹ رئاف
- 25 ہدنرپ

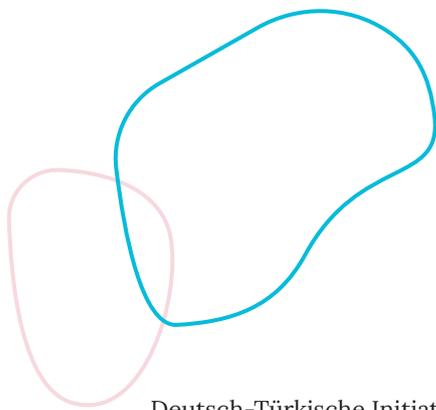
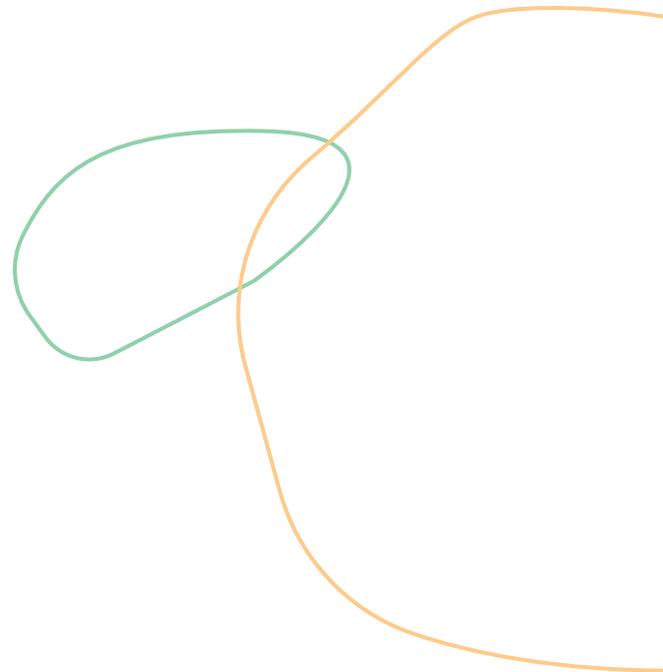
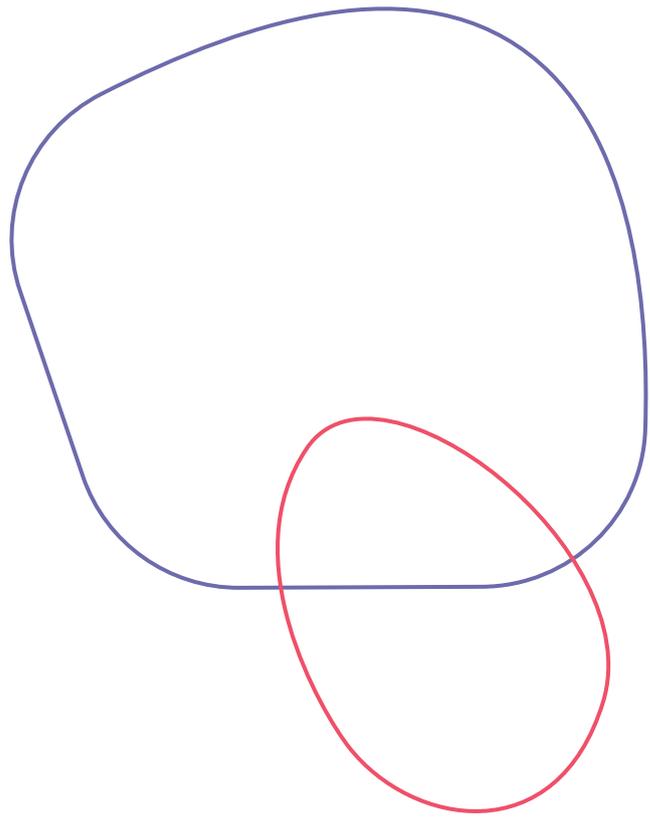
## TAMIL

- 1 குப்பைத் தொட்டி
- 2 ஆம்புலன்ஸ்
- 3 திரையரங்கம்
- 4 மருத்துவர்
- 5 போக்குவரத்து சமீக்கை விளக்கு
- 6 தெரு
- 7 நடைபாதை
- 8 பேருந்து நிறுத்தம்
- 9 சந்தை
- 10 மரம்
- 11 கால்பந்து மைதானம்
- 12 விளையாட்டு மைதானம்
- 13 பல்பொருள் அங்காடி
- 14 அடுமனையகம்
- 15 கதவு
- 16 ஜன்னல்
- 17 மிதிவண்டி
- 18 பேருந்து
- 19 கார்
- 20 கைத் தொலைபேசி
- 21 பாதசாரிகள் கடக்கும் பாதை
- 22 சாலைகள் சந்திப்பு
- 23 கட்டுமான இடம்
- 24 தீயணைப்பு வாகனம்
- 25 பறவை

## HINDI

- 1 कचरे का डब्बा
- 2 एम्बुलेंस [रुग्ण वाहन]
- 3 सनिमा घर
- 4 डॉक्टर
- 5 ट्रैफिक लाईट
- 6 सड़क
- 7 पगडंडी [फुटपाथ]
- 8 बस स्टॉप
- 9 बाजार
- 10 पेड़
- 11 फुटबॉल मैदान
- 12 खेल का मैदान
- 13 सुपरमार्केट
- 14 बेकरी
- 15 दरवाजा
- 16 खडिकी
- 17 साइकलि
- 18 बस
- 19 कार
- 20 मोबाइल फोन
- 21 ज़ेबरा क्रॉसिंग
- 22 चौराहा
- 23 नरिमाण स्थल
- 24 अग्नीशमन वाहन
- 25 पक्षी





Deutsch-Türkische Initiative zur Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe

Eine Kooperation von



ANADOLU KÜLTÜR



Kommunale  
Integrationszentren

Landesweite Koordinierungsstelle

Gefördert von der

STIFTUNG  
MERCATOR

