

**Henrike Reuther**, Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch, Deutschland

**Anna Ryndin**, Gutenberg-Oberschule, Deutschland

# Sprachanimation für die erste Russischstunde

## Vier Spielideen für einen motivierenden Start

This article explores how the method of language animation – originally developed for non-formal learning contexts – can be adapted for use in school-based Russian instruction, especially in the very first lesson. Originating in Franco-German youth exchanges, language animation combines elements of game-based, experiential, and group-oriented pedagogy. Its aim is to activate learners holistically, reduce inhibitions, and create motivating first encounters with the target language.

The article presents a detailed 90-minute lesson plan featuring four language games designed for learners below CEFR level A1, offering a playful introduction to the Cyrillic script. The unit is complemented by suggestions for classroom language use and opportunities for reflection. Aspects of differentiation and the role of heritage speakers are briefly addressed. Overall, the article advocates for a lively and engaging start to Russian language teaching.

---

Keywords: language animation, Russian as a foreign language, early-stage instruction, CEFR level pre-A1, game-based pedagogy

---

Der Beitrag zeigt auf, wie sich die ursprünglich für nicht-formelle Lernkontexte entwickelte Methode der Sprachanimation auf den schulischen Russischunterricht übertragen lässt, insbesondere für die allererste Unterrichtsstunde. Ausgehend von ihrer Entstehung im deutsch-französischen Jugendaustausch verbindet Sprachanimation Elemente aus Spiel-, Erlebnis- und Gruppenpädagogik. Ziel ist es, Lernende ganzheitlich zu aktivieren, Hemmungen abzubauen und erste sprachliche Erfahrungen motivierend zu gestalten. Der Beitrag stellt eine ausgearbeitete Doppelstunde mit vier Sprachspielen vor, die sich an Lernende unterhalb des GER-Niveaus A1 richten und den spielerischen Zugang zur kyrillischen Schrift unterstützen. Ergänzt wird die Einheit durch Hinweise zur Unterrichtssprache und durch Impulse zur Reflexion. Aspekte der Differenzierung und des Umgangs mit herkunftssprachlichen Lernenden werden kurz angeschnitten. Der Artikel plädiert für einen lebendigen, aktivierenden Einstieg in den Russischunterricht.

---

Schlüsselwörter: Sprachanimation, Russisch als Fremdsprache, Anfangsunterricht, GER-Niveau vor A1, Spieldidaktik

---

## 1. Sprachanimation: Hintergrund, Ziele und Methodengrundlagen

Sprachanimation ist eine etablierte Methode im Kontext von internationalen Jugendbegegnungen. Anfang der 1990er Jahre wurde sie maßgeblich durch das Deutsch-Französische Jugendwerk (DFJW) auf Grundlage des „Projekts Bielefeld“ entwickelt. In Zusammenarbeit mit der Universität Bielefeld unter Leitung von Dr. Uli Dausendschön-Gay wurden dabei die natürliche Kommunikation von Jugendlichen und deren Kommunikationsstrategien in deutsch-französischen Begegnungen untersucht (DFJW, 2022/2024, 69; IJAB 2015, 10).

Basierend auf den empirischen Erkenntnissen dieser Untersuchung entstand ein vielfältiges Sprachanimations-Repertoire an Übungen und Spielen, das seither stetig weiterentwickelt



wurde und folgende vier Ziele verfolgt: Abbau von Hemmungen, Spracherwerb, Systematisierung des Erlernten und Bewusstmachung des Lernprozesses (DFJW, 2022/2024, 77). Diese Zielsetzungen spiegeln sich auch im Namen Sprachanimation wider, wobei ‚Sprache‘ hier nicht nur für das Erlernen einer Fremdsprache steht, sondern insgesamt für Kommunikation miteinander, die neben der gesprochenen Sprache unterstützend u. a. auch Mimik und Gestik, Rhythmus und Bewegung mit einbezieht (IJAB, 2015, 18). ‚Animation‘ von lat. *animare* bedeutet „etwas zum Leben zu erwecken“ oder „jemanden aktivieren“ (ibid., 21). Mit dem Einsatz von Sprachanimation wird also gleichzeitig eine Sprache mit (Er-)Leben gefüllt und werden Jugendliche dazu ermutigt, miteinander zu kommunizieren.

Trotz ihres Ursprungs im deutsch-französischen Austausch ist die Methode in allen Sprachkontexten einsetzbar und lässt sich auf unterschiedliche Altersgruppen sowie Sprachniveaus übertragen. Für den deutsch-russischen Kontext stellt die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (SDRJA) eine umfangreiche Spielesammlung bereit, die neben bewährten Spielen zur mündlichen Aktivierung zusätzliche Formate zur gezielten Einführung des kyrillischen Alphabets enthält, um so die Schriftbarriere niedrigschwellig und spielerisch zu überwinden (SDRJA, 2018). Bei Sprachanimation handelt es sich um einen praxis- und zielgruppenorientierten Ansatz, der Bestandteile verschiedener Pädagogikbereiche vereint. Hauptsächlich basierend auf der Spielpädagogik, in der das Spiel als handlungsorientiertes Lernfeld verstanden wird, nutzt die Sprachanimation auch Elemente aus der Theater-, Erlebnis- und Gruppenpädagogik, bei denen Vertrauensbildung, Kooperation in der Gruppe, der Mut zur Improvisation sowie die Aktivierung aller Sinne eine entscheidende Rolle spielen. Dadurch ergibt sich die besondere Wirkung der Methode, die neben der Sensibilisierung für eine neue Sprache auch die Persönlichkeits- und Gruppenentwicklung fördert, sowie frühzeitig zu einer sprachlichen Eigenaktivität ermutigt und dabei unterstützt, Hemmungen und Ängste abzubauen.

Nicht nur im Jugendaustausch, sondern auch im schulischen Anfangsunterricht kann mithilfe von Sprachanimation, von Beginn an eine lernförderliche Atmosphäre geschaffen werden, um die Zielsprache aktiv, mit allen verfügbaren kommunikativen Mitteln zu erleben.

Im schulischen Kontext lässt sich Sprachanimation der Spieldidaktik zuordnen, im internationalen Diskurs auch als *game pedagogical technology* bezeichnet. Gemeint ist damit eine Gruppe von Verfahren, bei denen das Lernen in Form pädagogischer Spiele erfolgt. Gerade in der schulischen Vermittlung einer Sprache mit fremdem Schriftsystem bieten solche spielbasierten Ansätze wichtige Potenziale: Sie unterstützen den Aufbau sprachlicher, kognitiver und sozialer Kompetenzen, fördern die Eigenaktivität der Lernenden und erleichtern durch ihren niedrigschwelligen Zugang den Übergang zur authentischen Sprachverwendung (Borysova & Lazareva, 2019, 258–259).

## 2. Didaktischer Kommentar

In diesem Abschnitt wird der Einsatz von Sprachanimationsspielen im Anfangsunterricht Russisch mit Blick auf die didaktische Funktion und lernpsychologische Wirksamkeit erläutert. Dabei

wird besonders auf die Bedeutung von Spielhandlungen zur Förderung kommunikativer Grundkompetenzen und zur Schaffung eines positiven Lernklimas eingegangen und ein Bezug zu den GER-Niveaustufen hergestellt.

## 2.1 Warum spielerische Zugänge sinnvoll sind

Spielhandlungen eröffnen ein geschütztes Probehandlungsfeld, in dem Lernende sich ausprobieren, Fehler machen und erste kommunikative Erfahrungen sammeln können. Sie fördern emotionale Sicherheit, aktivieren Vorerfahrungen und ermöglichen ein Lernen über das eigene Handeln nicht nur im Kindesalter, sondern auch im Jugend- und Erwachsenenalter (ibid.).

Insbesondere beim Erlernen des Russischen, das durch ein fremdes Schriftsystem und eine komplexe Morphosyntax für viele Lernende ungewohnt ist, bietet der spielerische Ansatz wichtige entlastende Funktionen: Er stärkt Motivation, senkt Sprechängste und schafft eine positive emotionale Rahmung für die erste Begegnung mit der Fremdsprache (Nuss & Kogan, 2024, 29–30). Die Sprachanimation knüpft genau hier an: Denn die erste Doppelstunde verfolgt neben dem Einstieg in erste kommunikative Grundkompetenzen auch das Ziel, ein offenes Lernklima zu etablieren. Dies ist besonders relevant, wenn Russisch als Wahlpflichtfach unterrichtet wird und die Lerngruppe nicht aus einem festen Klassenverband besteht. Dadurch wird ermöglicht, dass die Schüler\*innen einander kennenlernen, Vertrauen aufbauen und Lernfreude empfinden, was zentrale Voraussetzungen für eine gelingende Zusammenarbeit in weiteren Stunden sind (Piel, 2023, 8).

## 2.2 Bezug zu GER-Niveaus

Die vorgestellten Sprachspiele richten sich an Lernende unterhalb von GER-Niveau A1, das grundlegende Ausdrücke umfasst (Council of Europe, o. D.). Der Berliner Rahmenlehrplan, der auf dem GER basiert, formuliert für die Erstbegegnung mit einer Sprache spezifische niveaurechte Kompetenzerwartungen.

Die in der ersten Unterrichtsstunde eingesetzten Sprachspiele zielen darauf ab, erste Lernerfolge in den Kompetenzen Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben zu ermöglichen. Die Schüler\*innen können nach dieser ersten Stunde:

- „einfache einzelne Wörter und Wendungen mit- und nachsprechen“ (Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie & Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg, 2024, 25);
- „eingeübte Sprachmuster in kurzen Dialogen in einfachen, sehr vertrauten Alltagssituationen reproduzieren“ (ibid., 23);
- die Zielsprache akustisch von anderen Sprachen unterscheiden und einzelne, von der Lehrperson oder Mitschüler\*innen gesprochene Wörter wiedererkennen (ibid., 19); einfache Wörter mit ähnlichem Klang aus dem Deutschen oder Internationalismen sowie Namen „am Schriftbild, ggf. mit visuellen Hilfen, wiedererkennen“ (ibid., 21);
- ihren Namen schreiben, wobei sie „berücksichtigen, dass sich die Laut-Buchstaben-Zuordnung bzw. die Schriftzeichen von anderen ihnen bekannten Sprachen unterscheiden“ (ibid., 21).

Insgesamt eröffnen die eingesetzten Sprachspiele eine Unterrichtssequenz, die sprachlich einfach zugänglich, kommunikationsorientiert und angstfrei gestaltet ist. Auf diese Weise wird eine erste positive Lernerfahrung ermöglicht, die insbesondere bei Lernenden ohne Vorkenntnisse motivationsfördernd wirkt.

Es gilt dabei jedoch zu berücksichtigen, dass in der schulischen Realität der Russischunterricht für Fremdsprachenlernende und Herkunftssprecher\*innen häufig gemeinsam stattfindet. Eine äußere Differenzierung ist oft nicht gegeben. In der ersten Stunde bzw. Doppelstunde lässt sich eine gezielte Förderung der herkunftssprachlichen Schüler\*innen meist noch nicht systematisch umsetzen.

Die hier vorgestellten Spiele der Sprachanimation weisen für die Lernenden mit Vorkenntnissen erfahrungsgemäß einen geringen individuellen Lernzuwachs auf. Dennoch erscheint die gemeinsame Durchführung der ersten Stunde aus gruppendynamischer Perspektive sinnvoll, da sie einen Beitrag zur Schaffung eines gemeinsamen Rahmens für die Lerngruppe leisten kann. Darüber hinaus bietet sich die Möglichkeit, herkunftssprachliche Schüler\*innen auf freiwilliger Basis als Sprachexpert\*innen einzubeziehen, etwa durch das Vorsprechen oder Übersetzen von Begriffen.<sup>1</sup>

## 2.3 Überblick über eine erste Doppelstunde mit Sprachanimationsspielen

Der Überblick in Tabelle 1 unten zeigt einen möglichen Ablauf einer 90-minütigen ersten Unterrichtssequenz im Fach Russisch für eine Lerngruppe von 12–32 Teilnehmenden. Es wurden vier Sprachanimationsspiele ausgewählt, die durch beide Autorinnen und das Sprachanimationsteam der Stiftung DRJA bereits vielfach in den unterschiedlichsten Klassenstufen für einen erfolgreichen Erstkontakt eingesetzt wurden.<sup>2</sup> Zusätzlich zu den Beschreibungen der Sprachanimation und der benötigten Materialien werden im nachfolgenden Punkt 3 Hinweise genannt, welche Varianten oder Erweiterungen der Spiele möglich sind (z. B. für einen späteren Einsatz im Unterricht).

Für die Durchführung der Spiele ist es hilfreich, den Raum im Vorfeld so umzugestalten, dass ausreichend Bewegungsfreiheit besteht. Tische können zur Seite geschoben werden, da die Aktivitäten meist im Kreis, im Stehen oder in Bewegung stattfinden. Die offene Anordnung unterstützt nicht nur die Dynamik der Sprachanimation, sondern signalisiert den Lernenden auch, dass sie eine aktivierende und gemeinschaftsorientierte Form des Unterrichtseinstiegs erwartet. Je nach Schulform kann Russisch ab Klasse 5, 6, 7, 8, 9 oder 11 beginnen. Ausgewählt wurden daher vier Spiele, die in der Praxis bei allen Altersgruppen auf Interesse gestoßen sind und diese zur aktiven Beteiligung aktiviert haben. Zwei der in diesem Beitrag vorgestellten Spiele der Sprachanimation sind bewegungsintensiv, zwei eher ruhig.

Eine allgemeingültige Empfehlung für bestimmte Altersstufen lässt sich nicht ableiten: Ältere Lernende lehnen Bewegungsspiele keineswegs grundsätzlich ab, genauso wenig wie Spiele der

<sup>1</sup> Siehe auch den Beitrag von Oberste-Berghaus in diesem Heft, der die Einbindung herkunftssprachlicher Lernender in frühen Phasen des Sprachunterrichts thematisiert.

<sup>2</sup> Die in diesem Beitrag beschriebenen Spiele sind für Teilnehmende ohne Bewegungseinschränkungen konzipiert. Sprachanimation lässt sich jedoch auch mit inklusiven Gruppen umsetzen. Anregungen zur Anpassung an unterschiedliche Bedürfnisse bietet die Broschüre *Sprachanimation – inklusiv gedacht* (IJAB, 2015).

Sprachanimation bei jüngeren Lernenden automatisch gelingen. Entscheidend ist, dass die Lehrkraft selbst von der Methode überzeugt ist, denn ihre Haltung wirkt unmittelbar auf die Motivation der Lerngruppe (Piel, 2023, 8).

Für die Erläuterung der Redemittel in den Spielen wird eine Transkription verwendet, die sich an der deutschen Lautschrift orientiert. Ziel ist es, die Aussprache möglichst korrekt anzuleiten und den Lernenden einen getreuen Sprechanreiz zu bieten; insbesondere zu Beginn, wenn die kyrillische Schrift noch nicht eingeführt wurde.

Name der Sprachanimation	Dauer	Fokus	Ziel	Sozialform
1. Begrüßungssalat	15–20 Minuten	Sprechen, Hören	Hemmungen abbauen; erstes Kennenlernen	Plenum; dynamisches Bewegungsspiel im Stuhlkreis
2. Postzustellung	25–30 Minuten	Schreiben, Lesen	Schreiben des eigenen Namens mit kyrillischen Lettern und Lesen anderer Namen	Einzelarbeit
3. Staffel-Lese-Lauf	15–20 Minuten	Lesen	Russische Alltagswörter lesend entziffern; Hemmungen vor dem unbekannten Alphabet durch Internationalismen abbauen	Gruppenarbeit; dynamischer Wettbewerb
4. Klangstadt	15–20 Minuten	Hören, Sprechen	Alltagswörter für Orte, Internationalismen lernen/festigen; Vertrauen, Gruppendynamik unterstützen	Plenum; ruhiges Bewegungsspiel

Tabelle 1: Übersicht der Sprachanimationsspiele für eine erste Doppelstunde im Russischunterricht

Obwohl das systematische Erlernen des kyrillischen Alphabets und der russischen Schriftsprache zu den vorrangigen Zielen im Russischunterricht zählt, ist der Einsatz einer lautschriftbasierten Transkription in der allerersten Stunde didaktisch gut begründet. In Einstiegsphasen hat sich dieses Vorgehen bewährt, etwa im Kontext deutsch-russischer Jugendbegegnungen (SDRJA, 2016a). Besonders bei mündlichen und bewegungsorientiert angelegten Spielen kann die Lautschrift helfen, sprachliche Hemmschwellen abzubauen und zu spontaner Aktivität in Sprechen, Schreiben und Lesen zu motivieren. Die systematische Einführung des kyrillischen Schriftsystems erfolgt unmittelbar im weiteren Verlauf des Anfangsunterrichts und wird gezielt gefördert.

### 3. Anleitungen für die Sprachanimationsspiele

Im Folgenden werden die vier Sprachanimationsspiele „Begrüßungssalat“, „Postzustellung“, „Staffel-Lese-Lauf“ und „Klangstadt“ vorgestellt. Dafür werden für jedes Spiel Ziel, notwendige Vorbereitungen und Ablauf beschrieben und anschließend potenzielle Hindernisse und Variationsmöglichkeiten erläutert.

#### 3.1 Sprachspiel „Begrüßungssalat“

**Ziel:** Kennenlernen, erste Redemittel zum Begrüßen und Vorstellen auf Russisch anwenden für 12–32 Schüler\*innen

**Vorbereitung:**

- Ein Flipchart, eine Tafel oder Projektionsfolie mit sechs zentralen Redemitteln: einer Begrüßung (z. B. Привет!), einer Abschiedsformel (z. B. Пока!), der Frage nach dem Befinden (Как дела?) und einer möglichen Antwort (Хорошо.), der Frage nach dem Namen (Как тебя зовут?) sowie der passenden Antwort (Меня зовут ...) – jeweils auf Russisch und in Lautschrift.
- Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als anwesende Personen.

Nr.	Redemittel	Lautschrift (Hilfestellung)	Bedeutung
1	Приве́т!	Priwǰét!	Hallo!
2	Пока́!	Paká!	Tschüss!
3	Как де́ла?	Kak djíla?	Wie geht's?
4	Хорошо́!	Charaschó!	Gut!
5	Как те́бя зову́т? Bei dieser Frage suchen sich alle einen neuen Platz und sagen, wie sie heißen.	Kak tibjá sawút?	Wie heißt du?
6	Меня́ зову́т...	Minjá sawút...	Ich heiße...

Tabelle 2: Übersicht der Redemittel für Sprachspiel „Begrüßungssalat“



Foto 1: Begrüßungssalat  
CC BY Henrike Reuther



**Ablauf:**

1. Die Gruppe lernt gemeinsam die Bedeutung der Redemittel (siehe Tabelle 2). Die Lehrperson spricht die Wendungen vor und die Schüler\*innen sprechen sie im Chor nach.
2. Jede Person im Kreis erhält durch Zuruf nacheinander eines der Redemittel von Nr. 1–4 der Tabelle 2. Bevor das Spiel beginnt, sollten alle Teilnehmenden das jeweils zugewiesene Wort bzw. den Satz sowie das Namensreplikenpaar („Как тебя зовут?“ „Меня зовут ...“) mehrfach von der Lehrperson gehört und einzeln nachgesprochen haben. Statt Zuruf können auch Zettel verteilt werden, damit sichergestellt ist, dass die Schüler\*innen ihren Teil nicht vergessen.
3. Eine Person steht in der Mitte. Sie ruft eines der ersten vier Redemittel auf Russisch.
4. Alle Personen mit diesem Redemittel stehen auf, wiederholen ihr Wort bzw. ihren Satz und suchen sich dabei schnell einen neuen Platz. Die Person in der Mitte versucht, einen Stuhl zu ergattern. Wer keinen Platz bekommt, ist als Nächstes in der Mitte. Ein Platztausch mit der Nachbarperson direkt neben dem eigenen Stuhl ist nicht erlaubt.
5. Ruft die Person in der Mitte „Как тебя зовут?“, antworten alle laut mit „Меня зовут ...“ und nennen ihren Vornamen – dabei wechseln alle gleichzeitig die Plätze.



Foto 2: Sitzplatz-Wettstreit  
CC BY Henrike Reuther

**Mögliche Herausforderungen:** Teilnehmende aller Altersstufen sind beim Begrüßungssalat erfahrungsgemäß mit großem Einsatz und viel Dynamik dabei, sich einen Platz zu sichern. Daher sollte bei der Durchführung darauf geachtet werden, dass alle Taschen, Handys, Trinkflaschen u. Ä. beiseite geräumt werden.

**Hinweis:** Das Spiel basiert auf dem bekannten Prinzip des „Obstsalats“, das sich auch in DaZ-Kontexten bewährt hat (vgl. Piel, 2023, 34–35). Eine Variante speziell für den deutsch-russischen Jugendaustausch ist in einem kurzen Erklärvideo anschaulich dokumentiert (SDRJA, 2016a). Die Übersicht über die sprachlichen Mittel auf einem Flipchart hilft bei der Orientierung und schafft sprachliche Sicherheit. Die dynamische Bewegung lockert die Stimmung und erleichtert den Einstieg ins Sprechen.

**Variation:** Bei fortgeschritteneren Lerngruppen oder als Erweiterung lassen sich zusätzliche Redemittel einführen, etwa die Frage nach dem Alter („Сколько тебе лет?“) oder dem Wohnort („Где ты живёшь?“). Zudem lässt sich das Spiel für jegliche Wortschatzwiederholung zu einem Wortfeld mit verschiedenen Kategorien (z. B. Lebensmittel) einsetzen.

### 3.2 Sprachspiel „Postzustellung“

**Ziele:** Erstes Kennenlernen des kyrillischen Alphabets, Sensibilisierung für Unterschiede und Gemeinsamkeiten zum lateinischen Alphabet; Schreibanlass mit persönlichem Bezug; Förderung der Gruppeninteraktion für ca. 10–32 Schüler\*innen

#### Vorbereitung:

- Je eine blanko Postkarte (oder ein DIN-A6-Zettel) und ein Stift pro Person
- Je ein Handout mit einer Übersicht zur Umschrift des Alphabets Russisch-Deutsch / Deutsch-Russisch, das die Entsprechung kyrillischer Buchstaben zur Lautschrift nach deutschem Vorbild darstellt, sowie hilfreiche Tipps zur Übertragung von Eigennamen enthält (Vorlage erstellt von Henrike Reuther, siehe Anhang), ggf. vorbereitete Beispiele

#### Ablauf:

1. Jede\*r Lernende erhält eine Postkarte sowie das Handout „Probier’s auf Russisch!“ mit der Übersicht zur Buchstaben-Laut-Umschrift. Mithilfe dieser Vorlage schreiben die Teilnehmenden ihren Vornamen in kyrillischer Schrift auf die Karte. Wer möchte, kann zusätzlich den Nachnamen oder Wohnort ergänzen.
2. Die Lehrperson sammelt alle Karten ein, mischt sie gut durch und verteilt sie zufällig neu in der Lerngruppe.
3. Nun beginnt die „Postzustellung“: Die Lernenden versuchen herauszufinden, von wem die Karte stammt, die sie in den Händen halten, und geben sie an die richtige Person zurück. Wenn die Namen in der Lerngruppe unbekannt sind, kann hier das Replikenpaar mit der Frage „Как тебя зовут?“ und Antwort „Меня зовут ...“ von den Schüler\*innen mündlich wieder verwendet werden.
4. Je nach Motivation der Gruppe kann der Vorgang mehrfach wiederholt werden – mit neuen Karten oder im Tausch.

**Mögliche Herausforderungen:** Da die Namen der Teilnehmenden unterschiedlich lang sind und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bei der Übertragung aufweisen, ist es wichtig, darauf zu achten, wer Unterstützung braucht und wer ggf. schnell fertig ist und daher kleine Zusatzaufgaben bekommen kann, wie z. B. auch den Nachnamen aufzuschreiben.

**Hinweis:** Es empfiehlt sich, im Vorfeld gezielte Unterstützung bei der Laut-Buchstaben-Zuordnung zu geben (siehe auch Tipps auf dem Handout, Anlage). Besonders bei Eigennamen kann es hilfreich sein, typische Problemstellen zu besprechen (z. B. das deutsche h, das keine direkte lautliche Entsprechung im Russischen hat). Geeignet sind Namen von fiktiven oder nicht anwesenden Personen als gemeinsam bearbeitete Beispiele. Die Übung bietet eine motivierende Schreibanlasssituation mit echtem Kommunikationsbezug, aus der erste direkt sichtbare Lern-erfolge resultieren.

Aus Gründen der didaktischen Reduktion wird bewusst auf die Einführung der russischen Schreibschrift in dieser frühen Unterrichtsphase verzichtet. Denn im Russischen unterscheidet



sich die Schreibschrift teils deutlich von der Druckschrift, insbesondere durch Buchstabenverbindungen und entsprechende zusätzliche Häkchen. Ein zu früher Einblick in beide Alphabete birgt die Gefahr der Überforderung und kann die Motivation der Lernenden beeinträchtigen.

**Erweiterung:** Als Ergänzung kann ein Vergleich der Schreibschrift durchgeführt werden, um ein Bewusstsein für die Existenz und den Gebrauch der kyrillischen Schreibschrift zu schaffen. Dafür kann die Lehrkraft nach dem Spiel die Namen der Schüler\*innen in Schreibschrift an die Tafel schreiben. Die Lernenden ordnen ihre zuvor erstellten Postkarten den entsprechenden Namen mit Magneten zu. Gemeinsam lässt sich dann analysieren, welche Buchstaben sich in Schreib- und Druckform besonders unterscheiden. Dies kann als vorbereitender Impuls für eine spätere Einführung der Schreibschrift dienen.

### 3.3 Staffel-Lese-Lauf

**Ziel:** Internationalismen im Russischen lesend entziffern und deren Bedeutung erschließen, für 12–32 Schüler\*innen, je nach Raumgröße in 2–3 Gruppen.

#### Vorbereitung:

- Zwei bis drei Flipcharts, große Papierbögen oder Tafelseiten mit russischen Wörtern in kyrillischen Druckbuchstaben. Mögliche Wortfelder sind:
- Gegenstände – рюкзак, фотоаппарат, сувенир, компьютер
- Lebensmittel und Speisen – бутерброд, салат, ананас, пицца, апельсин, лимонад
- Freizeit – кино, фильм, музыка, концерт, литература, футбол
- Orte – аптека, театр, музей, ресторан, парк, стадион, библиотека, зоопарк
- Je ein Filzstift pro Gruppe
- Für jede Gruppe ein Umschrift-Handout (siehe Anlage) oder als gut sichtbares Plakat im Raum.



Foto 3: Staffel-Lese-Lauf I  
CC BY Henrike Reuther

#### Ablauf:

1. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, die sich in Staffelposition hintereinander aufstellen. Jede Gruppe steht in etwa drei bis fünf Metern Entfernung vor einem Flipchart,

großem Blatt Papier oder einer Tafelseite. Sinnvoll ist es, wenn die Gruppen die „gegnerische“ Seite nicht sehen können, um nicht abzuschreiben.

2. Die erste Person erschließt mithilfe des Umschrift-Handouts ein Wort von der Liste. Die Mitschüler\*innen können ihr helfen. Sie läuft zur Wortliste und notiert die deutsche Bedeutung neben dem russischen Wort.
3. Danach läuft sie zurück, übergibt dem oder der Nächsten den Stift (als Staffelstab) und so weiter.
4. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle Begriffe richtig entziffert und übersetzt hat oder die meisten korrekten Bedeutungen in der vorgegebenen Zeit aufschreibt.



Foto 4: Staffel-Lese-Lauf II  
CC BY Henrike Reuther

**Mögliche Herausforderungen:** Wettbewerb bringt immer auch Konkurrenz mit sich und ggf. Enttäuschung bei dem Team, das verliert. Bei der Gruppeneinteilung sollte daher auf eine ausgewogene Besetzung geachtet werden, genauso wie auf die Einhaltung der Regeln während des Spiels. Da es nur um den Sieg und nicht um einen Preis geht, fällt die Enttäuschung aber in der Regel nicht all zu groß aus.

**Hinweise:** Das Handout mit der Übersicht zur Umschrift Russisch-Deutsch / Deutsch-Russisch ist hier eine unabdingbare Hilfe, um die Verbindung zwischen Buchstabe(n) und Laut(en) visuell zu sichern. Die Wörter sollten allerdings zunächst nicht vorgelesen werden, sondern die Schüler\*innen sollten sie selbstständig entziffern. Idealerweise arbeiten die Lernenden zunächst mit dem Handout, später ohne. Am Ende sollten die Wörter zur Sicherung aber mit der richtigen Betonung im Chor vor- und nachgesprochen werden.

Der Staffel-Lese-Lauf ist eine rezeptive Variante des aus dem Kontext der Sprachanimation bekannten „Buchstaben-Staffellaufs“, bei dem ursprünglich selbst Wörter auf Russisch gebildet werden sollten (SDRJA, 2016b, vgl. zudem das Staffelspiel „Vokabeln an die Tafel“ in Piel, 2023, 60–61). In dieser abgewandelten Form steht nicht die produktive, sondern die strategisch unterstützte elementare Lesekompetenz im Vordergrund, vor allem das Entziffern vertrauter Internationalismen im kyrillischen Schriftsystem. Die Mischung aus Bewegung, Kooperationsdruck und Wettbewerb sorgt für hohe Motivation und fördert zugleich das sichere und angstfreie Herantasten an das neue Alphabet. Erste Erfolge bei der Wortschließung stärken das Selbstwirksamkeitserleben – ein zentraler Baustein gelingenden Anfangsunterrichts.

**Variante:** In mehrsprachigen Lerngruppen kann zudem auf schriftliche Übersetzungen verzichtet und stattdessen mit Symbolbildern oder Piktogrammen gearbeitet werden. Diese können von den Lernenden neben die russischen Wörter geklebt oder gezeichnet werden. So bleibt der Spielcharakter erhalten und es wird dennoch das Verstehen visuell gesichert.

### 3.4 Klangstadt

**Ziele:** Alltagswörter zu Orten in der Stadt (z. B. Internationalismen) aktivieren oder einführen; Vertrauen stärken; Gruppendynamik fördern für ca. 12–32 Schüler\*innen.

**Vorbereitung:**

- Augenbinden (z. B. Tücher oder Masken mit Sichtschutz)
- Begriffe zu Orten und Einrichtungen in der Stadt – je nach Gruppengröße 12–32 Zettel, jeweils mit kyrillischer Schreibweise und Lautumschrift (z. B. библиотека – bibiliateka) bzw. Umschrift-Handout
- Genügend Platz im Raum oder im Freien
- Ggf. eine vorbereitete Übersicht über die Begriffe auf Flipchart oder Tafel für die Beobachtenden

**Ablauf:**

1. Die Lernenden lernen oder wiederholen mit Unterstützung der Lehrperson die Ortsbegriffe, idealerweise mit Bildimpulsen und durch Einübung der Aussprache im Chor.
2. Jede\*r Teilnehmende erhält per Zufallsprinzip (z. B. durch Ziehen von Zetteln) einen Begriff. Alle stellen sich dann im Raum verteilt auf und symbolisieren Orte und Einrichtungen der „Klangstadt“.
3. Eine Person, die sich freiwillig dafür gemeldet hat, bekommt die Augen verbunden. Sie erhält die Aufgabe, sich durch die Klangstadt zu bewegen und einen bestimmten Ort zu finden (z. B. парк). Die „Orte“ im Raum flüstern durchgehend ihren Begriff.
4. Nähert sich die suchende Person einem Ort, werden die flüsternden Stimmen lauter – so wird die Person sicher durch die Klangstadt geleitet, bis sie ihren Zielort erreicht.
5. Es folgen mehrere Durchgänge mit wechselnden Rollen. Begriffe können zwischen den Runden getauscht werden.

**Mögliche Herausforderungen:** Nicht alle fühlen sich damit wohl, die Augen verbunden zu bekommen, weshalb es bei diesem Spiel besonders wichtig ist, auf Freiwilligkeit zu achten. Wer sich ohne Sicht unwohl fühlt, kann auch mit offenen Augen durch die „Stadt“ gehen. Das Klangerlebnis ist dann jedoch nicht so einprägsam und intensiv.

**Hinweis:** Die Lehrperson achtet auf Sicherheit (z. B. Entfernung von Hindernissen, ggf. Absicherung durch eine Assistenzperson). Das Spiel kann nach draußen oder in einen Bewegungsraum verlegt werden.

**Mögliche Begriffe:** школа, музей, театр, кино, дискотека, бассейн, аэропорт, станция метро, супермаркет, банк, кафе, ресторан, университет, парк, аптека, стадион, библиотека,

зоопарк, автобус, трамвай, офис, такси, поликлиника, почта, парикмахерская, аэропорт, фабрика, парковка, магазин, пиццерия, бар.

**Variante:** Das Szenario lässt sich für einen Einsatz späterer Vokabelübungen anpassen. Damit kann es entweder als Abschluss einer ersten Unterrichtseinheit oder als Wortschatztraining in späteren Phasen eingesetzt werden, z. B. zum Themenfeld Wald (mit Pflanzen, Tieren, Geräuschen). Die Kombination aus Bewegung, auditiver Wahrnehmung und Sprechen fördert sowohl Merkfähigkeit als auch Gruppenvertrauen.

#### 4. Abschließende didaktische Überlegungen

Der Beitrag schließt mit einigen didaktischen Überlegungen zur Unterrichtssprache, zum Umgang mit Fehlern und zu Reflexionsmöglichkeiten mit den Lernenden am Stundenende.

##### 4.1 Unterrichtssprache

Bereits in der ersten Russisch-Stunde stellt sich Lehrkräften die Frage, in welcher Sprache die Anleitung der Sprachanimationsspiele erfolgen sollte. Die folgende Übersicht stellt drei grundlegende Herangehensweisen gegenüber und bietet eine Orientierung, wie mit der Unterrichtssprache funktional und lernförderlich umgegangen werden kann:

Sprache(n)	Merkmal	Vorteile	Nachteile
1. Deutsch	- Spielerklärungen vollständig auf Deutsch	- klar, verständlich, niedrigschwellig - zeitsparend - ermöglicht mehr Spiele in einer Doppelstunde	- kein Zielsprachenkontakt während der Spielerklärungen
2. Russisch und Deutsch	- Kombination mit beiden Sprachen z. B. mittels Sandwich-Verfahren (vgl. Butzkamm 2012, 61) - ggf. Einbezug herkunftssprachlicher Lernender	- fördert aktives Verstehen - erste Erfahrungen mit Mediation - stärkt Frustrationstoleranz und Kompensationsstrategien	- zeitintensiv - reduziert Zahl möglicher Spiele - komplexe Redemittel oft nicht funktional
3. Russisch	- immersiver Zugang - gestützt durch Visualisierung, Mimik, Gestik und Vormachen	- authentischer Zielsprachenkontakt von Beginn an - frühe Zielsprachlichkeit im Klassenzimmer	- Gefahr der Überforderung - nicht bei allen Spielen praktikabel

Tabelle 3: Varianten zur Verwendung der Unterrichtssprache in der ersten Russisch-Stunde

Ein konsequent funktionaler Umgang mit der Zielsprache sollte langfristig angestrebt werden. Für die erste Stunde empfiehlt sich ein gestufter Einstieg: Die Spielanleitungen können zunächst auf Deutsch erfolgen und im weiteren Verlauf zunehmend Zielsprachenelemente enthalten. Eine bewährte Technik ist das sogenannte „Sandwich-Verfahren“ (Butzkamm, 2012, 60–61). Ergänzend kann durch ritualisierte Redemittel, visuelle Anker und wiederkehrende Formulierungen schrittweise eine zunehmende Zielsprachlichkeit etabliert werden, ohne dabei die Verständnissicherheit und das positive Lernerlebnis für die Schüler\*innen aus dem Blick zu verlieren.

## 4.2 Umgang mit Fehlern

Ein zentrales Anliegen der ersten Russischstunden ist es, Freude an der neuen Sprache zu wecken, Hemmungen abzubauen und die Schüler\*innen zum Sprechen zu ermutigen. In den Spielen der Sprachanimation liegt daher das Augenmerk auf dem Gelingen der Kommunikation. Eine zu früh einsetzende oder häufige Fehlerkorrektur kann die Dynamik unterbrechen und das Vertrauen der Lernenden in die eigene Ausdrucksfähigkeit beeinträchtigen. Es empfiehlt sich daher, sprachliche Fehler während der Spielphasen hauptsächlich durch den immersiven Ansatz des Spracherwerbs aufzugreifen, indem die Lehrperson schwierige Sprechmittel häufig wiederholt und die Teilnehmenden dadurch die richtige Aussprache verinnerlichen. Gleichzeitig können beobachtete Schwierigkeiten notiert und zu einem späteren Zeitpunkt im Unterricht gezielt aufgegriffen werden (Piel, 2023, 8). So wird in der ersten Stunde eine spielerisch-aktive Lernatmosphäre bewahrt, ohne den Raum für nachhaltige sprachliche Klärungen zu vernachlässigen.

## 4.3 Reflexion

Bei Sprachanimationsspielen, bei denen die Freude an der Bewegung und die Interaktion im Zentrum stehen, braucht es gezielte Impulse, um den pädagogischen Mehrwert erfahrbar zu machen. Es empfiehlt sich daher, die jeweilige Bewegungsaktivität durch eine Vor- oder Nachreflexion sprachlich zu rahmen und das damit verbundene Lernziel transparent zu machen (ibid.). Beispielhafte Impulse zur Reflexion mit Schüler\*innen für eine Blitzlicht-Runde sind:

Satzanfänge	Fragen
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ich habe heute zum ersten Mal ...</li> <li>Mein heutiges Lieblingswort/ mein Lieblingssatz ist: ...</li> <li>Jetzt kann ich bereits (ein bisschen) ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was hat dich überrascht?</li> <li>Worauf hast du jetzt am meisten Lust: Russisch lesen / sprechen / schreiben zu lernen?</li> </ul>

## 4.4 Ausblick

Die vorgestellten Sprachanimationsspiele eröffnen nicht nur einen motivierenden Einstieg in den Russischunterricht, sondern lassen sich auch flexibel in spätere Unterrichtsphasen integrieren.

ren – sei es zur Wiederholung, zur Festigung oder zur Erarbeitung neuer Inhalte. Ihre systematische Kombination ermöglicht ein schrittweises Heranführen an zentrale sprachliche Mittel, ohne den spielerischen Zugang zu verlieren.

Eine mögliche Erweiterung ist der sogenannte Omniumkontakt (*milling around*), bei dem sich die Schüler\*innen zu Musik im Raum bewegen und bei einem Musikstopp in wechselnden Paaren kurze Dialoge führen. Diese freie Übung fördert dialogische Flüssigkeit, automatisiert bekannte Redemittel und verankert neue Inhalte durch Bewegung und Wiederholung nachhaltig (Schiffler, 2012, 59).

Gleichzeitig stärkt das gemeinsame Spiel den sozialen Zusammenhalt und stellt damit eine wichtige Grundlage für ein tragfähiges Lernbündnis dar, das Offenheit und Lernfreude begünstigt.

Auch wenn die hier vorgestellten Spiele bewusst niedrigschwellig angelegt sind, ersetzen sie nicht die systematische Vermittlung sprachlicher Strukturen. Die Komplexität des Russischen – etwa im Bereich der Morphosyntax oder der Schrift – wird im weiteren Unterrichtsverlauf gezielt aufgegriffen. Ziel der ersten Stunde ist es, eine positive Beziehung zur Sprache aufzubauen, die spätere Lernprozesse unterstützt.

Der Beitrag verweist damit nicht nur auf eine mögliche Weiterführung im Unterricht, sondern auch auf didaktische Synergien mit den anderen Beiträgen dieses Hefts – für eine frühe Begegnung mit dem Russischen, die sprachlich fundiert, lernpsychologisch reflektiert und methodisch vielseitig ist.



## Literaturverzeichnis

- Borysova, A. & Lazarieva, V. (2019). *Game technology and its place in teaching Russian language as a foreign*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2536087>
- Butzkamm, W. (2012). *Lust zum Lehren, Lust zum Lernen. Fremdsprachen von Anfang an anders unterrichten*. Francke.
- Council of Europe (o.D.). *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)*. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/home> (10.06.2025)
- Deutsch-Französisches Jugendwerk (DFJW) (Hrsg.) (2022/2024). *Sprachanimation in interkulturellen Jugendbegegnungen. Ein Beitrag zur mehrsprachigen Bildung*. <https://tinyurl.com/dfjw2024-sprachanimation> (10.06.2025)
- Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (IJAB) (Hrsg.) (2015). *Sprachanimation – inklusiv gedacht*. <https://tinyurl.com/ijab2015-sprachanimation> (10.06.2025)
- Nuss, S. V. & Kogan, V. V. (2024). *Dynamic Teaching of Russian. Games and Gamification of Learning*. Routledge.
- Piel, A. (2023). *DaZ lernen mit Bewegung. 90 Spiele und Übungen zum Wortschatz*. Verlag an der Ruhr.
- Schiffler, L. (2012). *Effektiver Fremdsprachenunterricht: Bewegung – Visualisierung – Entspannung*. Narr.
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin; Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2024). Teil C. Moderne Fremdsprachen. Jahrgangsstufen 1–10. <https://tinyurl.com/Bln-BBRLP-Klasse1-10> (10.06.2025)
- Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (SDRJA) (2016a). Begrüßungssalat – Spielidee für den Einstieg im Russischunterricht. <https://www.youtube.com/watch?v=pwTw6DsttRo> (10.06.2025)
- Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (SDRJA) (2016b). Sprachspiel „Buchstaben-Staffellauf“. <https://www.youtube.com/watch?v=rrZFtE-F-wM> (10.06.2025).
- Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (SDRJA) (Hrsg.) (2018). Spiel, Spaß, Sprachanimation – Russisch in 26 Spielen.

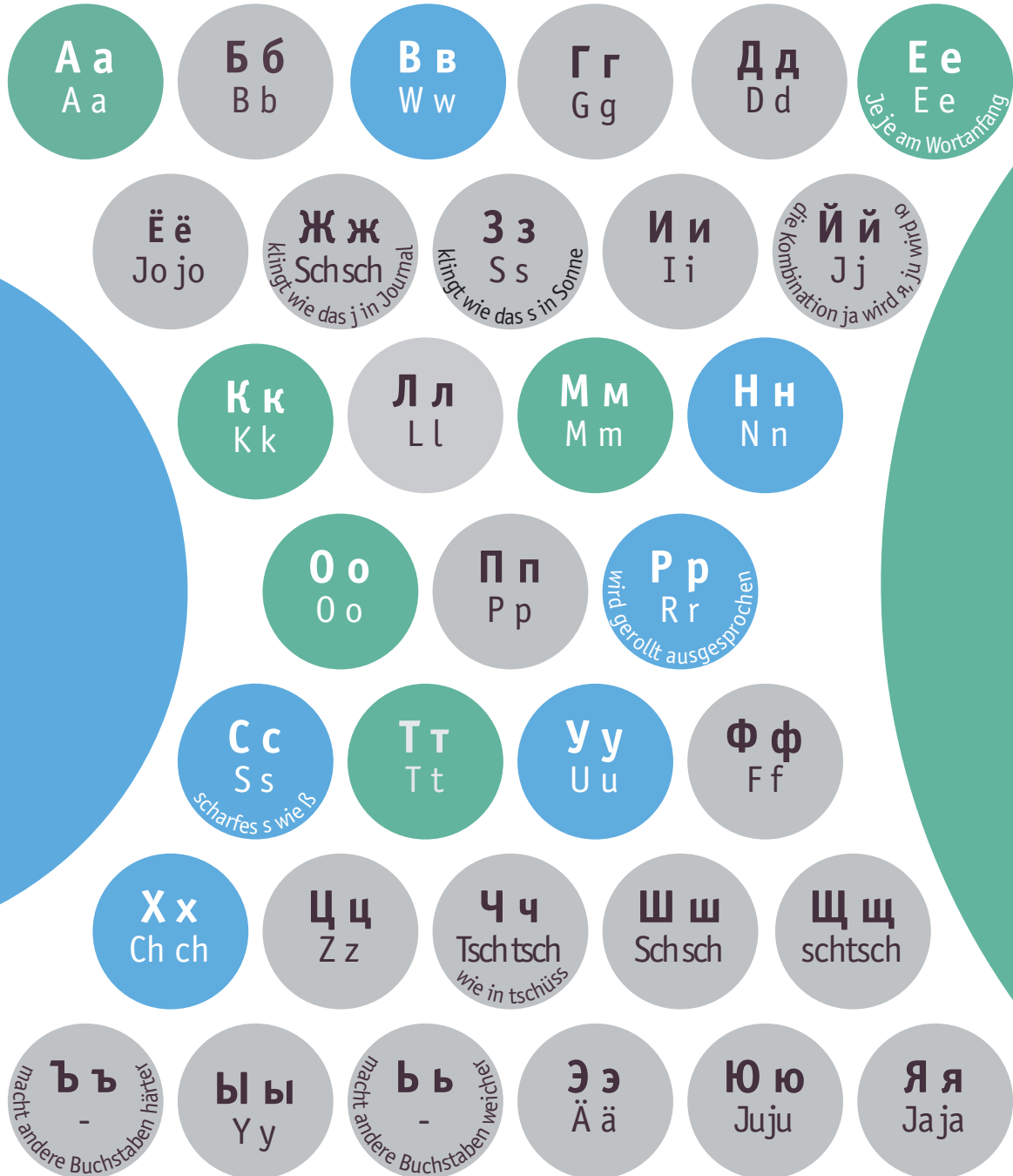
## Anlage

Handout „Probier’s auf Russisch!“, Übersicht der Alphabet-Umschrift (vor GER-Niveau A1),

© Henrike Reuther

# Probier's auf Russisch!

# Das russische Alphabet mit seinen deutschen Laut-Entsprechungen



**Tipp:** Nicht alle Laute, die es im Deutschen gibt, finden sich auch im Russischen wie z.B. das H h. Oft gibt es auch kleine Unterschiede in der Aussprache, die sich nicht immer mit deutschen Buchstaben ausdrücken lassen. Achte besonders auf З з und С с, Р р sowie Ы ы.



# Probier's auf Russisch!


Das deutsche Alphabet mit  
seiner Umschrift auf Russisch

<b>A a</b> А а	<b>B b</b> Б б	<b>C c</b> К к <small>nur unterschiedlich je nach Kombination</small>	<b>D d</b> Д д	<b>E e</b> Е е <small>Э э am Wortanfang</small>
<b>F f</b> Ф ф	<b>G g</b> Г г	<b>H h</b> Х х <small>nur wenn hörbar, z.T. auch Г г</small>	<b>I i</b> И и	<b>J j</b> Й й <small>ja wird ja, in englischen Namen jk</small>
<b>K k</b> К к	<b>L l</b> Л л	<b>M m</b> М м	<b>N n</b> Н н	<b>O o</b> О о
<b>P p</b> П п	<b>Q q</b> Кв кв	<b>R r</b> Р р	<b>S s</b> Сс/Зз <small>scharfes s wird c, summandes s wird z</small>	<b>T t</b> Т т
<b>U u</b> У у	<b>V v</b> Фф/Вв <small>logisch wird ф, w-Laut wird в</small>	<b>W w</b> В в	<b>X x</b> Кс кс	<b>Y y</b> И и
<b>Z z</b> Ц ц	<b>Kombinationen:</b>	<b>Sch sch</b> Ш ш	<b>St st</b> Шт шт	<b>Sp sp</b> Шп шп
<b>Ph ph</b> Ф ф	<b>Th th</b> Т т	<b>Ch ch</b> Хх/Кк <small>ch in Charkow wird x, ch in Christina wird k</small>	<b>ß</b> С с	<b>tz</b> Ц ц

## Tipps:

Die Umschrift von Namen mit russischen Buchstaben orientiert sich an der Aussprache, nicht an der Schreibweise. Das bedeutet, dass Buchstaben, die nicht zu hören sind, nicht übernommen werden. Laute wie sch, die im Deutschen durch Buchstabenkombinationen dargestellt werden, haben im Russischen oft einen eigenen Buchstaben.

 gleich in beiden Alphabeten

 sehen gleich aus, lauten anders

 sehen ganz anders aus