

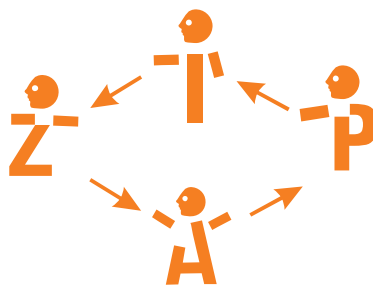
## ZIP-ZAP

**ZIEL:** Namen kennenlernen, Warm-up  
**GRUPPE:** 10–50 TN  
**ZEIT:** 15 Min.  
**MATERIAL:** Stühle, für Spielvariante 2 zusätzlich die Sprachkarten MEMOGRA (Hrsg. DPJW / PNWM)

## ZIP-ZAP

**CEL:** poznanie imion, rozgrzewka  
**GRUPA:** 10–50 uczestników  
**CZAS:** 15 min  
**MATERIAŁY:** krzesła, dla wariantu 2. dodatkowo karty językowe MEMOGRA (wyd. PNWM / DPJW)

Die TN sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und versucht, den Platz eines der TN zu erobern. Dafür wendet sie sich an einen beliebigen TN im Kreis. Sagt sie zu ihm „Zip“, muss er den Namen seines linken Nachbarn nennen, bei „Zap“ den des rechten. Fällt ihm der richtige Name nicht ein, muss er die Spielleitung in der Mitte des Kreises ablösen und fährt in gleicher Weise fort. Auf das Kommando „Zip-Zap“, müssen alle TN ihre Plätze tauschen. Wer dabei keinen freien Stuhl mehr findet, nimmt den Platz in der Mitte ein. Das Spiel sollte schnell gespielt werden.



Uczestnicy siedzą w kręgu na krzesłach. Rozpoczynający grę stoi w środku i spróbuje zająć miejsce na krześle. W tym celu zwraca się do wybranej osoby, podając hasło „zip“ lub „zap“. Jeśli powie „zip“, wskazana osoba musi wymówić imię sąsiada siedzącego po lewej stronie, jeśli „zap“ – siedzącego po prawej stronie. Jeżeli nie zna imienia sąsiada lub się pomyli, oddaje swoje miejsce na krześle prowadzącemu i oboje zamieniają się rolami. Zabawa toczy się dalej. Na hasło „zip-zap“ wszyscy muszą powstać i zmienić miejsca. Ten, kto nie zdąży znaleźć sobie wolnego krzesła, zostaje w środku i przejmuje prowadzenie gry. Tempo gry powinno być szybkie.

- ➔ Um die Dynamik des Spiels zu erhöhen oder wenn die Gruppe groß ist, kann mit zwei Personen in der Mitte des Kreises gespielt werden.
- ➔ Die Person in der Mitte des Kreises kann auch „Zip-Zip“ oder „Zap-Zap“ sagen – dann ist nicht der direkte Nachbar, sondern die übernächste Person gemeint.



- ➔ W celu zdynamiczowania przebiegu zabawy lub przy dużych grupach warto wyznaczyć dwie osoby prowadzące grę.
- ➔ Osoba w środku może powiedzieć „zip-zip“ lub „zap-zap“. Należy wtedy podać imię osoby oddalonej o dwa miejsca.

Statt „Zip“ und „Zap“ kann auf gleiche Art „lewy“ (links) und „prawy“ (rechts) bzw. „lewy-prawy“ verwendet werden.

VARIANTE

1

WARIANT

Zamiast „zip“, „zap“ można używać odpowiednio haseł: „links“ (lewy), „rechts“ (prawy) lub „links-rechts“ (lewy-prawy).

Wenn die TN die Namen der anderen Spieler bereits gut kennen, können sie „neue Identitäten“ erhalten. Zu diesem Zweck gibt die Spielleitung jedem TN eine Bildkarte aus dem Sprachspiel MEMOGRA, auf der ein bestimmter Begriff dargestellt ist, z. B. „Mütze“, „Biene“ oder „Buntstift“. Im Spielverlauf nennen die TN anstelle der Namen ihrer Nachbarn die der Gegenstände (oder Tiere) auf deren Bildkarten. Zu Beginn muss festgelegt werden, ob die TN ihre Muttersprache oder die Partnersprache verwenden. Wichtig ist, dass die TN ihre Bildkarten für alle sichtbar halten.

VARIANTE

2

WARIANT

Jeśli uczestnicy opanowali już swoje imiona, można im nadać „nowe tożsamości“. W tym celu animator rozdaje każdemu po jednej karcie gry językowej MEMOGRA, na której zilustrowany jest konkretny wyraz, np. „czapka“, „pszczoła“, „kredka“. W trakcie gry uczestnicy w miejsce imion swoich sąsiadów podają nazwy przedmiotów (lub zwierząt) widniejących na ich obrazkach. Na początku należy ustalić, czy będą się posługiwać językiem ojczystym, czy językiem partnera. Ważne jest, aby karty MEMOGRY były trzymane w sposób widoczny dla wszystkich.