

# BILDLEXIKON

*schauen, lesen, sprechen und spielen ...  
ein Spiel für Kinder von 0-99  
zur Sprachförderung in Deutsch*

النظر، القراءة، التحدث واللعب ...  
لعبة للأطفال من 0 الى 99 للدعم اللغوي للغة الألمانية

*look, read, speak and play ...  
a German language training game for children Ages 0-99*

ببینید، خواندن، صحبت کردن و بازی ...  
یک بازی برای کودکان از 0-99 برای پیشرفت در یادگیری زبان المانی



## mein erstes deutsches Wort

- My first German word was **Rosa** and **ich liebe dich**. The funny word is **Frostbeule** or **Spiegeleier** ;) Liebe Grüße Yamen

Yamen lebt seit 3 Jahren in Österreich.

- Meine Lieblingswörter auf Deutsch sind: **Wundervoll**, **wunderschön**, **fantastisch** und **Liebling**. Das habe ich immer zu meiner Freundin gesagt! Liebe Grüße Shabanali

Shabanali lebt seit 7 Jahren in Österreich.

- Mein 1. Wort war „**Hallo**“.  
Deutsch ist sehr, sehr kompliziert, aber schön – so wie Persisch. Deutsch klingt sehr streng. Dialekt ist eine Katastrophe für mich. Um die Leute zu verstehen, musst du einfach nur lange bei ihnen bleiben. Liebe Grüße Mudi

Mojdaea lebt seit 3 Jahren in Innsbruck.

- The first word in German was **egal** and **wie geht's**. Liebe Grüße Lydia

Lydia lebt seit 5 Jahren in Innsbruck.



## Spielanleitung

**zählen** in der Schachtel befinden sich 31 Kartenpaare + 1 Blankopaar

**spielen** die Kärtchen zeigen ein Bild und das entsprechende deutsche Wort dazu. Beim Spielen geht es darum, Bild und Wort zu kombinieren und das Paarbild mit demselben Wort zu erkennen und nebenbei natürlich die meisten Kartenpaare zu finden.

**einstimmen** bevor man gleich loslegt, wäre es ratsam, die Abbildungen einmal durchzuschauen, denn ein Paar besteht nicht aus zwei gleichen Bildern, wohl aber handelt es sich um das selbe Wort. Ein Paarteil zeigt ein Bild, welches Kinder hier in Tirol aufgenommen haben und das dazugehörige andere Paarteil zeigt zum gleichen Begriff ein Bild, welches in einem Ursprungsland der Kinder aufgenommen wurde.

Um einen Überblick zu bekommen, welche Paare zusammengehören und woher sie stammen, kannst du im Projektteil des Booklets eine Auflistung der dazugehörigen Geschichten und Erklärungen finden.

**auflegen** alle Karten werden mit der Bildseite nach unten aufgelegt, gemischt und beliebig angelegt.

**anfangen** es beginnt derjenige, der als Nächstes Geburtstag hat.

**weilerspielen** nun geht es darum, Bildpaare zu finden: Der erste Spieler deckt zwei Kärtchen auf, diese werden den Mitspielern gezeigt und falls es zwei nicht zusammengehörige Karten sind, wieder verdeckt auf denselben Platz zurückgelegt. Sind die Karten ein Paar, darf der Spieler die beiden Karten nehmen und weilerspielen.

**schwindeln** darf man „eigentlich“ nicht.

**so gewinnen** sobald das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde, stapelt man seine Kärtchen zum Turm und im Höhenvergleich stellt sich auf einen Blick heraus, wer die meisten Kartenpaare gefunden hat.

**oder so gewinnen** die Anzahl der Kartenpaare kann man verdoppeln, wenn man zu einem Kartenpaar einen Satz mit dem entsprechenden Wort bilden kann. Bei Gleichstand der Kärtchen-Türme kann eine Entscheidungsrunde mit weniger Kärtchen gespielt werden.

**ergänzen** die Blankokartenpaare stehen zur individuellen Gestaltung frei, sie können beklebt, bemalt und/oder beschriftet werden.

## Spielvarianten mit Beispielfotos



klassisches Pärchen finden



mit mindestens zwei Kärtchen **zusammengesetzte Wörter finden** - kann auch als eine Art Domino gespielt werden: Der Nächste muss ein zusammengesetztes Wort finden, das mit dem letzten Begriff des vorherigen Spielers beginnt.

z. B. Affe



+ Haus



= Affenhaus

mithilfe der Karten **Sätze bilden** - daraus können sich Geschichten ergeben. Es zieht dabei ein Mitspieler ein Kärtchen, beginnt mit dem Wort eine Geschichte, der Nächste zieht ebenfalls ein Kärtchen und führt die Geschichte mit seinem Wort fort usw. usf.

z. B. 1. Kärtchen **Blume**: Gestern habe ich meiner Freundin eine schöne Blume geschenkt. 2. Kärtchen **Hund**: Meine Freundin hat einen sehr netten kleinen Hund. 3. Kärtchen **Auto**: Der heißt Zorro und bellt jedes Auto an.



„**Activity**“: ein Mitspieler zieht eine Karte so, dass seine Mitspieler diese nicht sehen können. Er muss nun den Begriff auf der Karte beschreiben, zeichnen oder pantomimisch darstellen, ohne den Begriff selbst zu verwenden. Kann auch von zwei Gruppen gegeneinander gespielt werden.

**Kennenlern-Spiel**: jeder Mitspieler sucht sich eine Karte aus, die zu ihm passt, und erzählt dann, warum er sich für diese Karte entschieden hat und warum sie zu ihm passt.

ar

## إرشادات اللعب

**العد** يتواجد في الصندوق 31 زوج من البطاقات بالإضافة الى زوج فارغ  
**اللعب** تظهر البطاقات صورة وبالمقابل الكلمة المناسبة لها باللغة الألمانية.  
خلال اللعب يجب التوفيق بين الصورة و الكلمة للتعرف على الصورة و الكلمة

المطابقة. الى جانب ذلك يجب ايجاد اكبر عدد من الكروت المتطابقة.  
**التعليمات** قبل البدء، ننصح بالقاء نظرة على الرسوم التوضيحية، لأن بعض الأزواج من الصور لا تتكون من نفس الصور ولكن تتناول نفس الكلمة. بعض الأجزاء تظهر صورة التقطها الأطفال في تيرول، والصور الأخرى تم التقاطها في البلد الأم لبعض الأطفال. للحصول على نظرة عامة أي الأجزاء تنتمي لبعضها البعض، بإمكانك الاطلاع على قائمة التوضيحات الواردة في كتيب المشروع.

**طريقة الوضع** يتم وضع جميع البطاقات بشكل مقلوب، أي اللوحة أو الكلمة الموجودة على البطاقة الى الأسفل بحيث لا يتم رؤية ماذا يوجد على البطاقة.

**البدء** تبدأ اللعبة ابتداءً من الشخص الذي يكون تاريخ ميلاده الأقرب  
**مباشرة اللعب** يجب على اللاعب إيجاد زوجين متطابقين من الصور من خلال التقاط زوجين من الصور واطهارهما للاعبين الآخرين، وفي حالة عدم تطابق البطاقتين، يعاود اللاعب اعادتهما الى مكانهما السابق، وفي حال تطابق زوجي الصور، يسمح للاعب الاحتفاظ بالبطاقتين واللعب مرة أخرى.

**الخداع** لا يسمح لأي شخص بمحاولات الغش والخداع.

**طريقة الفوز** عند الانتهاء من التعرف على كافة الصور، يرتب الشخص الصور على شكل برج، ومن خلال ذلك يتم التعرف على أطول برج وعلى الشخص الذي أوجد أكبر عدد من الصور.

**طريقة فوز اخرى** يمكن للشخص مضاعفة عدد الكروت المزدوجة عندما يقوم بتشكيل جملة صحيحة باستخدام احدى الكلمات الموجودة على الصور. > في حال

## How to play

**counting** the box contains 31 card pairs + 1 blank pair

**playing** each card shows one picture and the corresponding German word. The goal is to combine picture and word, to recognise the second card of the pair and naturally to find more matching pairs than the other players.

**getting into the spirit** before getting started it might be wise to take a quick look at the pictures, since one pair does not consist of two identical pictures, however it does depict the same word. One card shows a picture taken by children here in Tirol while its corresponding card depicts the same term taken in one of the children's countries of origin. If you want to know which pictures belong together and where they were taken, you can find a list of the related stories and explanations in the project part of the booklet.

**preparing** shuffle the cards and lay them out face down

**getting started** the person whose birthday is next, goes first.

**continuing play** now it is time to find pairs: the first player turns over two cards and shows them to the others. If the cards don't match they are returned to the same spot face down. If the cards do match the player gets to keep them and continues to play.

**cheating** is "actually" not allowed

**winning** as soon as the last pair has been matched, everyone stacks their cards, forming a tower. That way you'll be able to see at a glance, who

تعدال الطرفين، من الممكن إعادة اللعبة مرة أخرى بعدد بطاقات أقل لتحديد الفائز.  
**ملحق** البطاقات الفارغة موجودة للتصميم الحر، ومن الممكن التلوين أو الرسم أو الكتابة عليها.

## طرق لعب مختلفه

إيجاد أزواج صور بالطريقة المعروفه.

**إيجاد كلمات مركبه** باستخدام بطاقتين كحد أدنى - ومن الممكن أن تلعب كلعبة الدومينو: يجب على اللاعب الثاني إيجاد كلمة مركبه على الكلمة التي بدء بها اللاعب الأول. مثال: قرد + بيت = بيت القرد.

**بناء جمل** بمساعدة البطاقات - يمكن من خلالها انشاء قصة، يقوم اللاعب بسحب بطاقة واستخدام الكلمة أو الصورة الموجودة على البطاقة لسرد قصة ويقوم اللاعب الآخر بسحب بطاقة واتمام سرد القصة التي سردها اللاعب الأول. مثال: 1 بطاقة موجود عليها وردة: البارحة اهديت صديقتي وردة جميلة. 2 بطاقة موجود عليها كلب: تمتلك صديقتي كلب صغير لطيف. 3 بطاقة موجود عليها سيارة: اسمه زورو وينبج عند مرور كل سيارة.

**"نشاط"**: يسحب اللاعب بطاقة بحيث لا يراها اللاعبون الآخرون، هنا يجب على اللاعب اما وصف، رسم أو التمثيل اليمائي للكلمة المتواجدة على البطاقة من دون استخدام الكلمة نفسها، ويمكن لفريقيين التنافس ضد بعضهما البعض بهذه الطريقة.  
**لعبة التعرف**: يستطيع على كل لاعب البحث عن بطاقة تناسبه واخبار الآخرين عن سبب اختياره هذه البطاقة وتطابقها من شخصيته.

found the most matches.

**or winning** you can double the amount of your matches if you are able to form a sentence with one of the words in your cards. If two players have the same amount of matches you can play a decisive round with fewer cards.

**adding** the blank pairs are for you to design. You can stick things onto them, draw on them and/or write on them.

## game variations

finding **classic pairs**

finding **composite words** with a minimum of two cards - can also be played as a kind of dominoes: the second player has to find a composite word that begins with the last term of the first players card,

e.g. school



+ book



= **schoolbook**

**forming sentences** with the cards - this way you can tell stories. One player draws a card and begins the story with that word, the next player also draws a card and continues the story with his word, and so on. e.g. 1. card flower: Yesterday I gave my friend a beautiful flower. 2. card dog: My friend has a very cute little dog. 3. card car: His name is Zorro and he barks at every car.



**“Activity”**: one player draws a card without showing it to his team mates. He then has to describe, draw or mime the word on the card without using the word itself. In this variation you can also play against each other in teams.

**“Getting to know each other”**: each player chooses one card that relates to his person and then tells the others why he chose that particular card and why it fits to him.

# fa

## راهنمای بازی

**بشمارید** در جعبه بازی ۳۱ جفت کارت بازی و ۱ جفت کارت خالی قرار دارد

**بازی کنید** هر کارت یک تصویر و یک کلمه به زبان آلمانی مربوط به آن را نشان می دهد. که بازی

اینگونه انجام می شود که تصویر و کلمه خودش در کنار همدیگر قرار باید بگیرند و هر جفت کارت

همراه با کلمه مربوط به خود شناخته میشود که از میان جفت کارتها باید پیدا شود

**موافقت کردن** ناگفته نماند که قبل از فرد شروع به کار کند میتواند تصاویری که را مشاهده کند تا جفت

کارتها تصاویر مشابه نداشته باشند مگر اینکه کلمات نیز همانند تصاویر مشابه باشد. یک کارت مربوط

به کودکانی است که اینجا در تیرول گرفته است و کارت دیگر با عبارت مشابه تصویری که کودکان در

کشور مبدایشان گرفته اند را نشان میدهد

تو می توانی در بخش پروژه یک بروشور همراه با لیستی از توضیحات و داستانها دریافت کنید به

منظور اینکه متوجه شوید کدام جفت کارت ها به هم تعلق دارند و مربوط به کجا هستند قرار دادن

خود می سازد



برای مثال : گل : دیروز یک گل زیبا برای دوستم فرستاده ام . ۲ سگ : دوستم یک سگ خوب دارد . ۳ ماشین : اسم ام وزو است و و بخاطر هر ماشین گریه می کند  
 فعالیت : یک هم بازی یک کارت بیرون می کشد طوریکه هم بازی اش نتواند ببیند . حالا او باید عبارت کارت را توصیف کند و یا نقاشی کند و یا پانتومیم اجرا کند بدون اینکه خود کلمه ای بکار برد یا بگوید .  
 هم چنین دو گروه متقابل هم می توانند اینگونه بازی کنند  
 بازی شناخت و آشنایی : هر بازی کننده برای خود یک کارت مناسب انتخاب می کند و تعریف می کند  
 که برای چه این کارت را انتخاب کرده است ؟ و چرا برای او مناسب است ؟

تمامی کارتها با صفحه تصویر در پایین قرار داده می شوند و بی توجه در هم ریخته و قرار داده می شوند

**شروع** این بازی با کسی که تاریخ تولد بعدی را دارد آغاز می شود دوباره بازی کنید  
 حالا نوبت ان است که جفت تصاویر پیدا شود: اولین بازی کننده دو کارت را بیرون می کشد این کارتها به دیگر بازی کننده ها نشان داده میشود و اگر این دو کارت به هم متعلق نبودند دوباره در جای قبلی خود قرار داده میشود . اگر این کارت ها با هم جفت شدند بازی کننده می تواند این جفت کارتها را برای خود نگه داشته و به بازی ادامه دهد

**فریب دادن** فرد در واقع اجازه ندارد که برنده شود تا زمانیکه که آخرین جفت کارت ها کشیده شود . فرد کارتهایش را تا رسیدن به اخر کارتها انباشته تا دیده شود چه کسی بیشترین جفت کارتها را پیدا کرده است

**و یا برنده شود**

شماره جفت کارتها می تواند دوباره تکرار کند زمانیکه فرد برای جفت کارت ها یک جمله مطابق با کلمه در صورت عدم امتیاز هر دو طرف می توان در یک وقت اضافه با تعداد کارت کمتری بازی شود بتواند بسازد

**کامل کنید** کارتهای خالی برای هر فرد بلا استفاده باقی می ماند که انها می توانند انرا بچسبانند و یا نقاشی و یا توصیف کنند.

## تنوع بازی با نمونه عکس ها

**برای زوج های کلاسیک**

با حداقل دو کارت کلمات ترکیبی پیدا کنید و می توان بعنوان مهره های بازی  
 دومینو بازی کرد در ادامه باید کلمه ترکیبی پیدا کرد که با آخرین عبارت بازی کننده قبلی شروع کرد  
 برای مثال : میمون + خانه = خانه میمون  
 با کمک جملات کارت میتوانید داستانی بوجود آورید . هم بازی یک کارت بیرون می کشد که با کلمه ای از داستان آغاز میشود و هم چنین نفر بعدی هم یک یک کارت بیرون می کشد و داستانی با کلمه

Hund

کلب

dog

سگ



- Ich wünsche mir einen Hund, damit ich nicht alleine bin.
  - Mein Hund muss weiß sein, mit einem Schopf.
  - Mein Bruder muss heiraten, weil er kann nicht kochen.
  - Ich will nicht heiraten - möchte aber einen Hund.
- Mobina, 6 Jahre, Afghanistan

Blume

زهرة

flower

گل



Ramzan, 8 Jahre, Tschetschenien

Schule

مدرسة

school

مدرسه



- Ich mag die Schule so gern, weil man da so viel lernen kann, weil ich dort viele Freunde habe.
- Ich würde gerne einmal Lehrerin werden in Zirl.

Diyani, 9 Jahre, Syrien

Freundschaft

صداقة

friendship

دوستى



Benin, 11 Jahre, Irak

- Ich liebe meine Schule, ich liebe Deutsch sprechen, Mathematik und nicht streiten.

Handy

هاتف محمول

mobile

موبايل



- Mit dem Handy kann man die ganze Zeit spielen, wenn man keine Freunde hat.

Moshtava, 10 Jahre, Afghanistan

Herz  
قلب  
heart  
قلب



- Wenn ich Livi und Valentina was schenke, sind sie glücklich.

Anne, 8 Jahre, Syrien

Pferd  
حصان  
horse  
اسب



- Ein Pferd kann schnell gehen.
- Ein Prinz reitet auf einem Pferd.

Edian, 9 Jahre, Irak

Rot  
أحمر  
red  
قرمز



- Rot ist die Farbe von Blut.
- Wenn man müde ist, sind die Augen rot.
- Rot ist wie z. B. wenn man verliebt ist, wird das Gesicht rot.

Ibrahim, 8 Jahre, Irak

Fahrrad  
دراجة هوائية  
bicycle  
دو چرخه



- Wenn ich von der Schule komme, liebe ich es, mit dem Fahrrad fahren.

Belal, 7 Jahre, Afghanistan

F A H R R A D

Kuscheltier

دمية قماشية

cuddly toy



حیوانی که با یارچه درست می شود

- Ich kann sehr gut eislaufen, sogar eine Spirale kann ich machen.

Anwar, 9 Jahre, Syrien

Käse

جبنة

cheese

پنیر



- Ich liebe Käse und Suppe.
- Ich habe einen Bruder, der ist zehn Jahre alt und er mag Käse nicht so gerne.
- Ich liebe Cola.

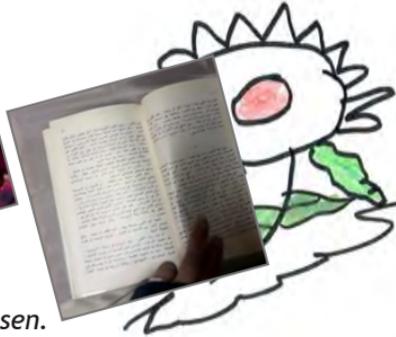
Anwar, 9 Jahre, Syrien

Buch

کتاب

book

کتاب



- Ich lese am liebsten Tierbücher.
- Ich habe schon viele Bücher gelesen.
- Die Geschichte „Ostern ist vergessen worden“ habe ich mit meiner Freundin geschrieben.
- Ich lese immer dicke Bücher.

Diyani, 9 Jahre, Syrien

Fisch

سمكة

fish

ماهی



- Mir schmeckt Fisch sehr gut.
- Haben Fische Ohren?

Abduladuf, 11 Jahre, Irak



Katze



Basketball

كرة سلة

basketball

بسکتبال



- Ich liebe dieses Spiel, wir spielen das in der Schule.
- Ich möchte gerne eine Polizistin werden.

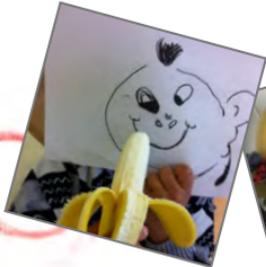
Zahraa, 14 Jahre, Irak

Banane

موزة

banana

موز



- Ich würde gerne ein Löwe sein.
- Banane-Orange ist mein Lieblingeis.
- Das kann ich selber machen.

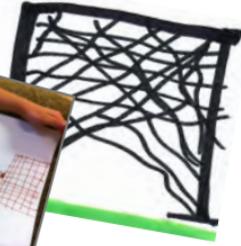
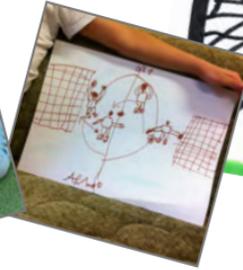
Oman, 8 Jahre, Afghanistan

Fußball

كرة قدم

football

فوتبال



- Ich liebe es, Fußball zu spielen.
- Ich mag am Fußball, dass es zwei Gruppen gibt.
- Ich liebe es, weite Bälle zu schießen.

Deni, 11 Jahre, Tschetschenien

Geist

شبح

ghost

روح



- Wenn ich schlafe, kommt der Geist.
- Ich habe keine Angst vor dem Geist.
- Ein Geist kann fliegen.
- Ich würde in den Himmel fliegen.

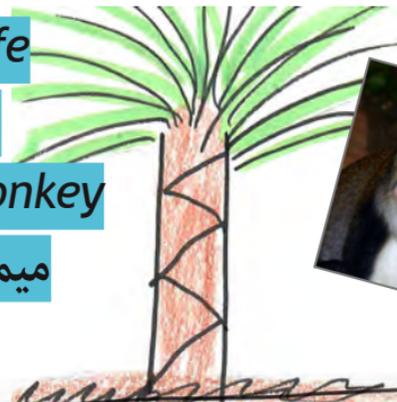
Omid, 7 Jahre

Affe

قرد

monkey

میمون



Oman, 8 Jahre, Afghanistan



Puppe

دمية

doll

عروسک



- Ich möchte einen roten Kinderwagen für meine Puppe.
- Ich kann „Danke, Bitte, Hallo, Tschüss, Mama, Papa, Anna, Omi, Feuerwehr“ sagen und „Affe, Banane und Inike“.

Hanyia, 3 Jahre, Afghanistan

Auto

سيارة

car

ماشين



- Ein Auto kann fahren.
- Ich fahre nach Matrei.
- Tomy hat ein Auto.
- Ich würde gerne nach Wien fahren, um schwimmen zu gehen.
- Ohne Schwimmflügel gehe ich unter, dann kommt Wasser in die Nase.
- Zucker ist nicht gut.
- Wenn ich 18 Jahre alt bin, kann ich mir ein Motorrad kaufen.

Nassralah, 8 Jahre

Apfel

تفاحة

apple

سیب



- Der Apfel wächst auf dem Baum.
- Ich esse auch Birnen.
- Äpfel und Birnen gibt es auch viele in Afghanistan.
- Eine Seite ist rot und eine gelb.

Mila, 5 Jahre, Afghanistan



Haus

منزل

house

خانه



Anita

- Ich heiße Anita und meine Mama passt auf mich auf.
- Ich spiele gerne mit Omid Fußball.

Anita, 7 Jahre

Linien

خطوط

lines

خطوط



- Ich wünsche mir ein Heft mit Linien zum Schreiben.

Mbi Miriam, 8 Jahre, Ghana

Tiger

نمر

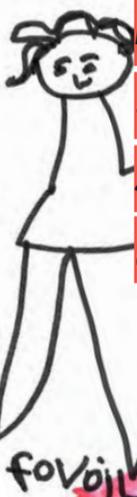
tiger

ببر



- Bohne, Fleisch, Spinat = afghanischer Eintopf.
- Melone, Zitrone, Banane, aber was will i nit?
- Trauben will ich nicht – da gibt's die kleinen Dinge drin, die mag ich nicht.
- Ich liebe Tiger, Löwe, Katze und Hund. Die sind so süß.

Farzad, 11 Jahre, Afghanistan



Erdbeeren

فراولة

strawberries

توت فرنگی



- Das Wichtigste für mich ist eine Freundin.
- Ich habe viele Freundinnen in Syrien und auch hier.
- Wenn ich groß bin, möchte ich einmal Ärztin werden, weil dann kann ich Leute gesund machen.

Lara, 7 Jahre, Syrien

foVoil

Menschen

أشخاص

people

انسان



Michell



- Adam heißt Mensch auf Afghanisch.

Hassan, 8 Jahre, Syrien

Ringen

صراع

wrestling

کشتی گرفتن



- Mein Lieblingssport ist Ringen, weils gut ist.
- Zwei Jahre ringe ich schon in Hötting bei der Volksschule.

Ismail, 12 Jahre, Tschetschenien

Pizza

بيتزا

pizza

بيتزا



- Ich mag Pizza mit Käse und Salami und Pilzen und lernen.

Yigit, 9 Jahre, Türkei

Berge

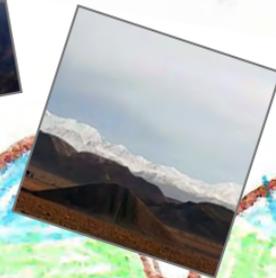
جبال

mountains

کوه



Berge



Skateboard

لوح ترحلق

skateboard

تخته اسکی



Straße

شارع

street

خیابان



## Warum Bildlexikon?

*Und was hat das mit Sprachförderung zu tun?*

**ilding** ist seit vielen Monaten mit dem **mobilding**, der mobilen Kunst- und Architekturwerkstatt, in ganz Tirol unterwegs.

Während der Nachmittage mit den Kindern aus unterschiedlichen Ländern entstanden viele spannende und lustige Geschichten, die wir uns erzählt haben. Wir wollten mehr über die Interessen und Wünsche der Kinder wissen und haben die entsprechenden Dinge dazu mit ihnen fotografiert und gezeichnet. Wir haben die Fotos und Zeichnungen, Gedanken und Geschichten, die wir tauschten, gesammelt.

Vieles, worüber uns die Kinder erzählten, gibt es sowohl bei uns als auch in deren Herkunftsländern, und daher haben wir bei Freunden und Bekannten angefragt, ob sie uns dazu Fotos aus den Heimatländern der Kinder schicken könnten.

Aus beiden Sammlungen, den Fotos von hier und jenen aus Syrien, Afghanistan, Iran, Ghana usw. haben wir ein Kartenspiel entwickelt. Dieses soll Kindern einen freien und spielerischen Zugang zur deutschen Sprache bieten und die Kommunikation mit- und untereinander anregen und erleichtern.

Und nebenbei wollen wir auch Kindern mit deutscher Muttersprache einen Einblick in andere Sprachen bieten und das Interesse für andere, fremde Kulturen ihrer Mitmenschen wecken. Denn frei nach Karl Valentin: „Fremd ist der Fremde nur in der Fremde.“

## لماذا معجم الصور وما صلتها بتحفيظ تعلم اللغة؟

أنشئ هذا المشروع منذ عدة شهور، حيث جاءت فكرته من خلال قضاء الأوقات مع أطفال من بلدان مختلفة، ولقد خلق هذا العمل قصص مشوقة وممتعة. في هذا الوقت اطلعنا على اهتمامات الأطفال وقمنا بالرسم والتصوير معا، بعدها قمنا بجمع هذه الرسومات والصور. اكثر الأشياء التي تحدث عنها الاطفال موجوده في بلادنا وبلادهم. لذلك قمنا بجمع هذه الصور من مصادر مختلفة، كما قمنا بسؤال بعض الأصدقاء والمعارف عن صور من بلاد الأطفال الام. حيث تم جمع هذه الصور من سوريا، أفغانستان، إيران، غانا. الخ بعدها قمنا بتصميم لعبة البطاقات هذه. هذه البطاقات تكون مدخل ممتع لتعلم الأطفال اللغة الألمانية و تجعل التواصل بينهم أسهل. والى جانب ذلك، نود أن يطلع الأطفال المتحدثين باللغة الألمانية على لغات أخرى واثارة فضولهم واهتمامهم للثقافات الأجنبية الأخرى.



## Why picture dictionary?

### And how can that help in learning a language?

For many months now, **bilding** has been on the go in all of Tirol with **mo-bilding**, the mobile arts and architecture workshop. During these many afternoons spent with children from various countries we told each other a number of funny and exciting stories.

We wanted to know more about the children's interests and wishes and so, together we took photos and painted pictures of the things they spoke of. We then collected all these photos and drawings, ideas and stories that we had shared.

Many of the things the children talked about exist here, as well as in their home countries so we decided to ask friends and acquaintances to send us corresponding pictures from the children's countries of origin. We developed a card game by combining these two picture collections, the photos taken here and the ones sent to us from Syria, Afghanistan, Iran, Ghana, etc.

The aim of the game is to provide children with a free and playful approach to the German language as well as stimulating and facilitating communication amongst each other.

In addition we hope to offer children who are German native speakers insights into different languages and arouse their interest in the different and foreign cultures of their fellow human beings.



## چرا بیلد لکسیون؟ و چه کاری برای بهبود یادگیری زبان آلمانی انجام بده

بیلدینگ (ساخت و ساز) از بسیار ماهها قبل از طریق موبیلدینگ تلفن همراه و کارگاههای معماری در تمامی تیروول در حال اجرا است. در طول بعداز ظهر با کودکانی از کشورهای مختلف با هیجان بسیار و داستان های جالب بوجود آمده که برای ما گفته اند. ما میخواهیم بیشتر در مورد علایق و آرزوهای کودکان بدانیم و بعلاوه با آنان عکس گرفته ایم و نقاشی کرده ایم، ما این عکس ها و نقاشی ها و داستانها را جمع آوری می کنیم

خیلی چیزها که کودکان در مورد کشورهای مبدشان گفتند و ما و دوستان و اشنایان پرسیده ایم ک ایا آنها می توانند از کودکان کشورشان عکس بفرستند و با جمع اوری عکس هایی از هر دو مجموعه، اینجا و از کشورهایی چون سوریه و افغانستان، ایران، غنا کارت بازی طراحی کرده ایم

این یک رویکرد آزاد برای ورود به زبان آلمانی و برقراری ارتباط با دیگران و تسهیل در یادگیری کودکان می باشد

علاوه بر این ما میخواهیم هم چنین کودکان با زبان مادری آلمان یک نگرش و دید به دیگر زبانها داشته باشند و تمایل به آشنایی با دیگر فرهنگ های خارجی در آنها افزایش یابد. همانطور که کارل والتین بیان کرده: خارج فقط برای یک غریبه، غریب میماند





## Impressum

Herausgeber

**ilding** Kunst- und Architekturschule für Kinder und Jugendliche

Projektteam: Monika Abendstein, Lisa Burtscher, Michelle Schmallgruber

Layout: michelle@vollpension.at

Druck Legekartenspiel und Verpackung: Dinkhauser Kartonagen, Hall in Tirol

Druck Beilagenheft: druck.at

Mit freundlicher Unterstützung von:



kulturimpuls.tirol



INNS' BRÜCK



MEISINGER  
NEU AUTOS IM KOFFER



Wir danken allen Kindern und BetreuerInnen der Flüchtlingsunterkünfte Grassmayrstraße, Heim am Hofgarten, Trientlgasse, Imst und Zirl. Für die Übersetzungen: Imelda Blassnig - Englisch, Dr. Ayad Shihab, Shireen Daghestani - Arabisch, Zahra Jafari, Raja Ahmadyan - Farsi. Roby Tribus, Gabriela Nepo-Stildorf, Ricarda Kössl, Yamen Zakia, Schabanali Wafadar, Lydia Amoako, Mojdaea und Mustafa Haan Poor.



