

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Gleiche Buchstaben, anderes Wort	4
Welche Buchstaben passen?	6
Schüttelrätsel	8
Buchstabennetz	10
Wortbau	12
Faxifix	17
Wortdetektiv	18
Sprechblasen entwerfen	20
Sprache kreativ einsetzen	28
Kreativ texten	32
Mit Sprache und Wörtern spielen und spinnen.	36
Darstellend bewegen, spielen und verständigen	42
Lösungen für den schnellen Einsatz.	47

VORSCHAU

WELCHE BUCHSTABEN PASSEN?

- Ziel des Spiels:** ein lediglich in der Anzahl der Buchstaben vorgegebenes Wort soll gefunden werden
- Zeitraumen:** eine (Doppel-)Stunde
- Spieler:** die gesamte Klasse, in Teams oder partnerweise
- Material:** Tafel und Kreide, Papier und Stifte

Durchführung mit der gesamten Klasse:

Sie zeichnen als Spielleiter für ein nur Ihnen bekanntes Wort waagerechte Striche an die Tafel. Jeder Strich steht für einen Buchstaben. Nach einer vorher festgelegten Reihenfolge nennt jeder Schüler einen Buchstaben. Zutreffende Buchstaben schreiben Sie auf den entsprechenden Strich. Allmählich schließen sich die Lücken. Wer als Erster das Wort erkennt, hat gewonnen.

Durchführung und Regeln als Teamwettkampf:

Zunächst werden zwei Teams gebildet. Die beiden Teams knobeln aus, welches mit dem Raten beginnt.

Das erste Rateteam fragt z. B., ob ein „E“ in dem Wort steckt. Wird dies bejaht, setzen Sie ein „E“ an die passende Stelle im Wort. Solange das erste Rateteam erfolgreich korrekte Buchstaben erfragt und im Zielwort unterbringen kann, darf es weiterfragen.

Bei einer Fehlnennung endet das Fragerecht. Die Gruppe erhält einen Strafpunkt und das Frage-recht geht an das andere Team, das nun seinerseits Buchstaben erfragt. Das Spiel endet, wenn das Wort entdeckt oder die Maximalzahl von zehn Strafpunkten pro Team erreicht worden ist. Das Team, das das Wort letztendlich entschlüsselt, ist Sieger. Dabei ist auch erlaubt, das Wort zu erraten, wenn noch Buchstabenstellen frei sind. Wird das Wort dabei nicht herausgefunden, werden die freien Stellen als Strafpunkte für das Team notiert.

Es empfiehlt sich, zu Spielbeginn eine feste Anzahl an Runden festzusetzen. Die Umlaute werden als „Ä“, „Ö“ und „Ü“ eingetragen, das „ß“ wird zu „SS“.

Ein Beispiel:

Tafelbild	_____
Zielwort	V E R T R E T U N G S U N T E R R I C H T

Tipp:

Beginnen Sie mit eher kurzen Komposita oder einfachen Fremdwörtern, damit schnell ein Spielfluss entsteht. Auf der nächsten Seite erhalten Sie ein paar Spielvorschläge, die passenden Lösungen stehen auf Seite 47.

SCHÜTTELRÄTSEL

Ziel des Spiels: eine entweder ungeordnete oder alphabetisch geordnete Buchstabenreihe decodieren und das verborgene Wort entdecken

Zeitraumen: eine (Doppel-)Stunde

Spieler: die gesamte Klasse, in Teams oder partnerweise

Material: Tafel und Kreide, Papier und Stifte

Durchführung:

Orientieren Sie sich am Alter der vor Ihnen befindlichen Lerngruppe und schreiben Sie entsprechend zugängliche Wörter ungeordnet („geschüttelt“) oder alphabetisch geordnet an die Tafel. Beachten Sie: „Geschüttelte“ Wörter, deren Anfangs- und Endbuchstaben an der korrekten Stelle stehen, sind grundsätzlich leichter zu erkennen!

Zielwörter	ungeordnet	alphabetisch geordnet
leicht: <i>APFEL</i>	„AFEPL“	„AEFLP“
mittel: <i>AKTION</i>	„KITONA“	„AIKNOT“
schwierig: <i>PLAGIAT</i>	„ALPIGAT“	„AAGILPT“

Schreiben Sie zunächst (zügig oder verdeckt) ein „geschütteltes“ Wort an der Tafel an und lassen Sie die Schüler schnellstmöglich die Lösung rufen.

Der Erste erhält bei richtiger Lösung einen Punkt und schreibt selbst das nächste „geschüttelte“ Wort an die Tafel, bis nach z. B. 15 oder 20 geratenen Wörtern der oder die „Schüttelrätsel-König(in)“ gekürt werden kann.

Varianten:

1. „Schütteln“ Sie zunächst die Vornamen Ihrer Schüler, beginnend mit den kurzen.
2. Erweitern Sie das Spiel auch auf Verben, Adjektive, Adverben usw.
3. Nehmen Sie nach einer Eingewöhnungsphase ruhig längere Wörter („REHEKLOTERD“ → „ELEKTROHERD“).
Ist das Schüttelrätsel doch einmal zu kompliziert, können Sie einen Tipp geben.
Für „ELEKTROHERD“ ist z. B. „Es geht um ein großes Küchengerät“ denkbar.
4. Tragen Sie die Anfangsbuchstaben der gefundenen Wörter nach und nach an entsprechender Stelle in ein übergeordnetes Zielwort ein, das lediglich mit Strichen (für jeden Buchstaben einen) angedeutet wird (z. B. „APFELMUS“):

AUELSCHMAT → MAULTASCHE	REUF → UFER
SROPAT → PASTOR	EREBECHIRE → EIERBECHER
BEISEN → SIEBEN	AUFELN → LAUFEN
STAUERN → AUSTERN	JEFELLACK → FELLJACKE

— P F — — M — —

Wer das übergeordnete Zielwort schon vor seiner Vervollständigung errät, hat gewonnen! Je eher, umso besser!

WORTDETEKTIV

Ziel des Spiels: ein gedachtes Wort des Gegenspielers durch gegenseitiges Befragen herausfinden

Zeitraumen: eine (Doppel-)Stunde

Spieler: die gesamte Klasse gegen die Lehrkraft, in Teams oder partnerweise

Material: Papier, Stifte und das kopierte Spielblatt „Wortdetektiv“
(wenn Sie gegen die Klasse spielen, ziehen Sie die Tafel hinzu)

Durchführung und Regeln:

Lassen Sie die Schüler zunächst mit einem 4-Buchstaben-Wort spielen.

Die Spieler (oder Teams) denken sich ein Zielwort aus, das erstens ein Nomen im Singular ist, in dem zweitens kein Buchstabe doppelt vorkommt und das drittens kein Fremdwort oder Eigenname ist. („Ä“, „Ö“ und „Ü“ werden als „AE“, „OE“ und „UE“ geschrieben.)

Zunächst wird geknobelt, wer beginnt. Die Spieler nennen nun zum Suchen abwechselnd 4-Buchstaben-Wörter. Diese „Suchwörter“ können aus allen Wortarten stammen, dekliniert oder konjugiert sein.

Hat z. B. Spieler A ein Suchwort genannt, dann prüft Spieler B, wie viele Buchstaben seines Zielwortes im Suchwort von A vorkommen und nennt als Antwort nur diese Zahl. Nun nennt umgekehrt Spieler B sein Suchwort, A prüft und antwortet ebenfalls lediglich mit der Zahl. Beide Spieler notieren auf dem Spielblatt „Wortdetektiv“ zuerst die eigenen Fragewörter und die des Gegenspielers, dahinter die Antwortziffern.

Im abgedruckten Alphabet werden Treffer und nicht zutreffende Buchstaben gekennzeichnet bzw. gestrichen. Ein Beispiel:

SPIELER A (hat als Zielwort: „AUTO“)

fragt und notiert:

„HALS“ „B sagt 1“

„KALT“ „B sagt 0“ (→ K, A, L und T im Abc streichen)

„HALT“ „B sagt 1“ (→ H als Treffer markieren)

„HART“ „B sagt 2“ (→ R als Treffer markieren)

usw.

SPIELER B (hat als Zielwort: „HERZ“)

fragt und notiert:

„HAUS“ „A sagt 2“

„MAUS“ „A sagt 2“

„BILD“ „A sagt 0“ (→ B, I, L und D im Abc streichen)

„BALD“ „A sagt 1“ (→ A als Treffer markieren)

usw.

Tipp:

Für das Spiel der Schüler untereinander können Sie das Spielblatt „Wortdetektiv“ von Seite 19 kopieren, damit es sofort losgehen kann und die Notizen erleichtert werden. Besonders das Alphabet an der Seite hilft, gefundene Buchstaben zu kennzeichnen und die nicht infrage kommenden Buchstaben zu streichen. Entsprechend können Sie auch das Tafelbild beim Spiel „Lehrkraft gegen Klasse“ gestalten. Sind die Schüler etwas älter oder im Spiel mit 4-Buchstaben-Wörtern schon geübt, kann „Wortdetektiv“ mit 5-, 6- oder 7-Buchstaben-Wörtern gespielt werden.

Wörter mit 4, 5, 6 oder 7 Buchstaben (Zutreffendes ankreuzen)

	Name Spieler A:	Name Spieler B:
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
K		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		
V		
W		
X		
Y		
Z		

VORSCHAU

Du kannst dein Zielwort zur Kontrolle auf die Rückseite schreiben.



Sprechblasen entwerfen

Entwirf und schreibe für den Cartoon Sprechblasen.



Aufgabe:

Lies, welches Unglück im Gedicht beschrieben wird, und mache daraus eine kurze Unfallmeldung, wie sie in einer Zeitung stehen könnte.

Heinz Erhardt:

Ritter Fips und sein anderes Ende

1 Es stand auf seines Schlosses Brüstung
der Ritter Fips in voller Rüstung.

Da hörte er von unten Krach
und sprach zu sich: „Ich schau mal nach!“

5 und lehnte sich in voller Rüstung
weit über die erwähnte Brüstung.

Hierbei verlor er also bald
zuerst den Helm und dann den Halt,
wonach – verfolgend stur sein Ziel –

10 er pausenlos bis unten fiel.

Und hier verlor er durch sein Streben
als letztes nun auch noch das Leben,
an dem er ganz besonders hing - - -!

Der Blechschaden war nur gering ...

15 Schlussfolgerung:
Falls fallend Du vom Dach verschwandest,
so brems, bevor Du unten landest.

© Aus: „Ritter Fips“ von Heinz Erhardt, 2008 Lappan
Verlag Oldenburg

VORSCHAU

„Und wenn das nicht die Wahrheit ist ...“

Eine Kuh, die saß im Schwalbennest
Mit sieben jungen Ziegen,
Die feierten ihr Jubelfest
Und fingen an zu fliegen,
Der Esel zog Pantoffeln an,
Ist übers Haus geflogen,
Und wenn das nicht die Wahrheit ist,
So ist es doch gelogen.

Verfasser unbekannt. Aus: Deutsche Unsinnspoese. Hg. v. Klaus Peter Dencker. Stuttgart: Reclam 1978, S. 253.

Aufgabe:

Denke dir ein achtzeiliges Gedicht aus, in dem ebenfalls unmögliche Dinge passieren und das mit denselben letzten zwei Versen (Zeilen) endet.

(Am besten schreibst du zunächst auf einem extra Blatt deinen Entwurf auf und fügst erst die Endfassung in die folgenden Zeilen ein.)

Titel: _____

Und wenn das nicht die Wahrheit ist,
So ist es doch gelogen.

LÖSUNGEN FÜR DEN SCHNELLEN EINSATZ

Lösungsvorschläge: „Welche Buchstaben passen?“ (Seite 7)

- ① POPCORNZUBEREITUNGSAPPARAT
- ② TANZSTUNDENABSCHLUSSBALL
- ③ SCHÜLERZEITUNGSREDAKTION
- ④ HALLENFUSSBALLSCHULTURNIER
- ⑤ COMPUTERSOFTWAREPROBLEM
- ⑥ GUMMIBÄRCHENFABRIKATION
- ⑦ SCHÜLERNACHHILFEANGEBOT
- ⑧ PROJEKTWOCHENAUFARBEITUNG

Lösungen: „Schüttelrätsel“ – Katalog für den schnellen Einsatz (Seite 9)

leicht	mittel	schwierig
REDNER	SONNTAG	OBERSTUFE
JEANS	FERNSEHER	DRAMATIK
LEOPARD	RAETSELN	LITERATUR
MELONE	ELFMETER	ANALYSE
KLAVIER	SPIELEN	PRUEFEN
SESSEL	VIOLETT	FUNKTION
SITZEN	LEHRLING	PROJEKT
LERNEN	BIOLOGIE	LYRISCH
STAUBIG	WAEHLEN	NOVELLE
LEBHAFT	FRIEREN	RADIEREN
SAUBER	FROSTIG	GRAFFITI
MOTOR	FREUDE	ENTWERFEN
RADWEG	GESCHENK	ZITIEREN
MUTIG	SAFTIG	NOTIEREN
SCHULE	ZENTRUM	DIVIDIEREN
KLETTERN	OMNIBUS	METAPHER
GESTERN	KARTOFFEL	BALLADE
VORBEI	STOLPERN	TRAMPOLIN
WANDUHR	THEATER	KOMOEDIE
TANZEN	TAUSCHEN	AUTORIN
DOKTOR	UHRZEIT	MANUSKRIFT
KIRSCH	LESEBUCH	ABITURIENT