

1. Aktualitätenbörse

"Wörter des Jahres", "Unkraut soll Wildkraut heißen", "Asylant - Karriere eines Unworts", "Wort gesucht: Das Gegenteil von 'durstig'", "Sie fahren mit Abstand am besten", Steak's vom Grill - Conny's Stricklädchen

2. Sprachliche Umwelt

Die Schüler sammeln sprachliche Auffälligkeiten in Werbung, Schildern, Geschäftsbezeichnungen, Schau- fensterauslagen, Formularensprache, etc.

3. Computertexte

Die Möglichkeiten der Textbearbeitung nutzen: z.B. Nomen und Verben ersetzen, den Numerus verändern: Textbilder, Buchstabenobjekte, konkrete Poesie...

ich ich ich ich ich
 ich ich ich ich ich
 ich ich du ich ich ich
 ich ich ich ich ich
 ich ich ich ich ich

4. Sprachprojekte

Arzt-Patienten-Kommunikation, eine aktuelle Werbekampagne, Umgang mit einem aktuellen politischen Begriff wie "Asylant-Asylbewerber-Asylberechtigte-Flüchtling-Ausländer" in der Öffentlichkeit, eine Sprachmode wie gehäufte Ge-/Mißbrauch von "-mäßig" ("Mentalmäßig war Boris Becker heute nicht gut eingestellt."), die Litfaßsäule etc.

5. Fehlertexte

Die Schüler erhalten fehlerhafte Schülertexte, an denen sie die Korrektur syntaktischer und semantischer Fehler durchführen. Die Fehler können in der Vorlage bereits unterstrichen sein, sie können durch einen Randvermerk angezeigt sein, sie können aber auch gar nicht markiert sein. In den beiden letzten Fällen müssen die Schüler also den Fehler zusätzlich herausfinden.

z.B. falsche Wortkombination = Kontamination

BEISPIELE: * "Sie bekamen Panik." Korrektur muß es heißen: "Sie gerieten in Panik." oder "Sie bekamen Angst." / Es wurde Feueralarm gemeldet. - Das Feuer kam zustande. - Das Feuer gewann Oberhand. - Er hatte eine niedrige Überlebenschance.

6. Folienpuzzle

Wenn mit sprachlichen Elementen umgegangen wird, die zu größeren Einheiten zusammengefügt werden sollen, können die Elemente wie ein Puzzle erstellt und zunächst willkürlich aufgelegt und dann von den Schülern sinnvoll angeordnet werden: z.B. Kompositapuzzle, Satzgliedpuzzle...

7. Wortmaschine

Eine Art Sortiermaschine bietet in verschiedenen Schächten eine Anzahl Wörter an, die zu neuen Komposita zusammengefügt werden.

8. Satzbaukasten

Die Schüler füllen frei oder aus vorgegebenem Wortmaterial vorgegebene Satzmuster, für die sie ggf. selbst die Art und Reihenfolge der Satzglieder festlegen. Dabei kommen sie Satzbildungsregeln auf die Spur (z.B. Satzakzent, Inversion, Gesetz der wachsenden Glieder, ZAOG-Regel etc.)

Satzglied	Subjekt	Prädikat	Adverbiale	Adverbiale	
Beispiel	Der Hund	sprang	mit einem Satz	über den Zaun	

9. Kofferpacken

Übung zur Verwendung von Nomen, z.B. Schüler A: In meinem Koffer sind zwei Hemden, Schüler B: In meinem Koffer sind zwei Hemden und ein Paar Schuhe... (Schlangenbildung)

10. Heiß-kalt-Versteckspiel

Übung in Präpositionen/Adverbialen: z.B. Ist es auf dem Fensterbrett? - kalt! Ist es hinter der Gardine? - wärmer...

11. Klopfwörter-Texte

Acht bis zehn Klopfzeichen ertönen in einigem Abstand. Bei jedem Klopfzeichen schreibt man das Wort hin, das man gerade im Kopf hat. Man überläßt sich dabei dem Zufall. - Aus diesen Wörtern macht man dann innerhalb von 10 - 15 Minuten einen Text, der alle Wörter enthält. Man kombiniert nun wie in einem Puzzlespiel. - Entweder schreibt jeder nur mit seinen Wörtern einen Text, oder alle/mehrere schreiben verschiedene Texte zu Wortreihen von Mitschülern. - Texte entstehen z.B. aus den "Klopfwörtern": Haut/ blau / Hemd / Los / Sonne / Reh / heute / Affe.

12. Falttexte

In Gruppen sollen miteinander, aber verdeckt, neue, kuriose Sätze gebildet werden: Man bildet Gruppen mit soviel Mitgliedern, wie Satzglieder in den beabsichtigten Sätzen vorkommen sollen. Ein Schiedsrichter diktiert für alle Gruppen nacheinander jeweils die grammatische Bezeichnung der Satzglieder (und Gliedsätze). Bei jedem Kommando schreiben die ersten Mitglieder einer jeden Gruppe ein Textstück, das die Form des bezeichneten Satzglieds hat, in der obersten Zeile eines linierten Blattes auf, sie falten die oberste Zeile nach hinten, daß die zweiten Gruppenmitglieder die Zeile nicht sehen, und reichen das Blatt an sie weiter; die schreiben wieder auf Kommando das nächste Satzglied usw. - Der Schiedsrichter muß darauf achten, daß seine Satzgliedfolge auch einen vernünftigen Satz ergeben kann. Beispiel:

Adverbiale Bestimmung des Ortes	Prädikat/finites Verb (intransitiv/Singular)	Adverb	Subjekt
Im Hinterhof	hustete	soeben	die Lehrerin.
In der Dunkelkammer	kreischt	hungrig	eine Rose.
Im Leichenwagen	blüht	samstags	der Minister.

13. Teekesselchen

Die Mitschüler müssen die mehrdeutigen Wörter erraten: z.B. Bank, Birne, Bauer, Kunde, Gericht, Steuer, Kiefer, Tau etc. z.B. Schüler A: Mein Teekesselchen ist aus Metall, Schüler B: Mein Teekesselchen ist aus Stein ... - also Andeutungen zu "Schloß".

14. Ja-nein-schwarz-weiß-Spiel

Fragenstellen - auf die Fragen darf man die genannten vier Wörter nicht als Antwort geben, die Fragenden müssen geschickt provozieren.

15. Satzcharade

Einige Schüler tragen auf Plakaten Satzglieder vor sich her, und die Klasse muß durch Umstellen, d.h. Verschiebeprobe, die Schüler zu sinnvollen Sätzen nebeneinander stellen. Beim Umstellen ist zu bemerken, daß der Schüler mit dem finiten Verb/Prädikat stehen bleibt.

16. Rätseltexte

Schüler schreiben Texte über bedeutende Persönlichkeiten oder bekannte Gegenstände so, daß sie die Namen oder Bezeichnungen nicht verwenden, statt dessen müssen sie mit Pronomen arbeiten; die Mitschüler erraten die Person oder Sache.

17. Rollenspiel

Vor allem zur Beobachtung von Sprachhandlungen sowie zur Reflexion von Alltagsrede und zur Reflexion des Zusammenhangs sprachlicher und nichtsprachlicher Handlungen. Die situativen Bedingungen, der Konflikt, der Handlungsrahmen und das Handlungsziel sind auf "Situationskarten" notiert; ebenso sind die personellen Rollenbedingungen, Charaktermerkmale, Kurzbiographie etc. auf "Rollenkarten" notiert. Spiele z.B. im Café, im Sekretariat, beim Arzt, Entscheidung für das Fernsehprogramm, im Streit vermitteln, sich rechtfertigen - sich wehren - sich entschuldigen, etwas aushandeln - etwas durchsetzen wollen, um Erlaubnis bitten; sein Eigentumsrecht behaupten; Schaden abwehren - sich beschweren; Sympathie zeigen - Kontakt aufnehmen; etwas herausbekommen wollen - erfragen; etc.

18. Stilblüten

Meist falsch eingesetzte Metaphern und Mängel im semantischen Feld sowie Satzbrüche und falsch verwendete Redensarten. Beispiel: Er zog den Säbel und schoß ihn nieder. - Mein Nachbar setzte sich mit dem Gartenstuhl so, daß er umfiel, kaputt ging und unbrauchbar wurde. - Ich fiel aus dem LKW auf die Straße, und zwar auf das Gesäß. Seither habe ich leichte Kopfschmerzen. - Ich traf das Mädchen ungefähr in der Mitte der Stoßstange. - Er brachte ihn an den Rand des Bettelstabes. - Ich hätte fast das Übergewicht verloren. - Ich bedaure den kurzen Besuch. - Darf ich das Kleid im Fenster ausprobieren?

19. Textverfremdung

Bei der Textverfremdung wird ein Originaltext didaktisiert, d.h. gezielt aus didaktischen Gründen verändert. So kann man leicht auf die Funktion einzelner grammatischer Mittel aufmerksam machen. Das Fehlen bestimmter Satzteile oder -glieder zeigt z.B., wie wichtig sie für den Informationsvorgang sind. Beispiel:

- Einen Text mit Satzgefügen in reine Parataxen verändern.
- In einem Text alle Nomen durch Pronomen ersetzen oder umgekehrt.
- Einen Text aus der Vergangenheit in die Zukunft verlegen.
- In einem Text alle Attribute weglassen.
- In einem Text alle Adverbiale weglassen.
- In Sätzen Lücken einrichten; die Mitschüler füllen lassen.
- Einen Dialog in Prosa verwandeln.
- Aus einem Text zentrale Abschnitte weglassen.
- Abschnitte eines Textes umstellen.
- Teile eines Textes in einem anderen Stil verfassen. etc.

20. Schreibspiel ELFCHEN

Die Schüler entwerfen Kurztex te, Gedichte, Schlagzeilen etc., die aus nur genau 11 Wörtern bestehen dürfen, die wiederum auf 5 Zeilen zu verteilen sind. Die Schüler reichen beim Schreiben weiter: Der erste schreibt ein Wort, der nächste zwei, der dritte drei; wenn vier Wörter in der Reihe stehen, muß der fünfte ein treffendes Abschlußwort finden. z.B.:

wagemutig
rannten sie
durch den Wald
um sich zu retten
geschafft!

21. Material für Freiarbeit

Lese- und Rechtschreibübungen: Dosendiktat - Fensterdiktat - Schlangendiktat - Dialogdiktat - Flüsterdiktat

Wortschatzübungen: Wendekarten - Karten ziehen - Setzleiste - Unser Haus - Memory - Wortfeldlotto - Zeitraster - Wecker - Bingo

Phonetische Übungen: Laute-Raster

Grammatische Übungen: Wolkenkratzer - Quartett - Aufträge spielen - Quiz - Stadtplan - Reise-Würfelspiel - Bibliothek

Literatur:

Ader, D. / Bünting, K.-D.: Spielerisch Grammatik üben. Hannover: Schroedel

Aulis-Kartenspiele (zu: Grammatik, Fremdwörter, Literatur, Bildersprache etc.). Köln: Aulis

Bartens, Brigitte: Achtung - fertig - Deutsch. Kartei 1 / 2. Braunschweig: Westermann (bes. für Deutsch als Fremdsprache)

Blanc, Klaus (Hrsg.): Tatort: Wort. 1983

Daublebsky, Benita von: Spielen in der Schule. Stuttgart: Klett

Deacove, Jim: Kooperative Kinderspiele. Ettlingen: Doku-Verlag 1981

Domingo, Hans u.a.: Das Sprachbastelbuch. 1977

Friedrich, Thorsten; Jan, Eduard von: Lernspielkartei. München: Hueber 1985

Fritzsche, J.: Schreibwerkstatt. Stuttgart: Klett 1989

Fühmann, Franz: Die dampfenden Hälsen der Pferde beim Turmbau zu Babel. Darmstadt: Luchterhand 1984

Fuhrmann, Joachim (Hrsg.): Gedichte für Anfänger. Reinbek: Rowohlt 1980

Garbe, Burckhard: Experimentelle Texte im Sprachunterricht. Düsseldorf: Schwann 1976

Gleiss, Alfred: Unwörterbuch. Frankfurt: Fischer 1988

Grasso, Mario: Wörterschatz. Weinheim: Beltz 1989, (2) 1990

Gutte, R.: Rollenspiele als "kompensatorische Erziehung". In: Sprache und Politik. Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1971, S. 201 ff.

Hirsch, Eike Chr.: Deutsch für Besserwisser. Hamburg: Hoffmann und Campe

Ders.: Mehr Deutsch für Besserwisser. ebd. 1979

Jogschies, Rainer Hrsg.): Aus dem neuen Wörterbuch des Unmenschen. Frankfurt: Eichborn 1987

Jokerobic: Schmunzelstunden 1 / 2. Lichtenau: AOL

Jürgens, Eiko (Hrsg.): Erprobte Wochenplan- und Freiarbeits-Ideen in der Sekundarstufe I. Heinsberg: Dieck 1994

Kaminski, Diethelm: Hägar der Schreckliche im Kampf mit der deutschen Grammatik. München: bsv

Krämer, Wolfgang: Heiteres aus der Praxis - Lukasburger Stilblüten. München (div. Hefte)

Küppers, Henny: Deutsch-Spiele zum Selbermachen. Mülheim: Verlag an der Ruhr

Lüdeke, I.: Sprachspiele für die Sekundarstufe I. Limburg: Frankonius

Manz, Hans: Die Kunst, zwischen den Zeilen zu lesen. Weinheim: Beltz 1986 (1978)

Maxlmoser, W./ Söllinger, P.: Textverarbeitung kreativ. Stuttgart: Klett 1993

Meckling, Ingeborg: Malen im Grammatikunterricht. DU 4/1980, S. 26 ff.

Mühlbradt, U.: Logo. Berlin: Cornelsen

Old, Annette: Wer braucht noch ein Adjektiv? Lernspiele für einen integrierten Grammatikunterricht im Fach
Deutsch (5. und 6. Jahrgang). Hille: Ursel Busch Fachverlag 1989

Pastior, Oskar: Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen. München: Hanser 1990

Ders.: Vokalisieren & Gimpelstifte. ebd. 1992

Queneau, Raymond: Stilübungen. Frankfurt: Suhrkamp 1961

Reinecke, Christiane: Lernspiele Grammatik 5/6. Braunschweig: Westermann

Schmitz, N.M.: Das Deutsch-Spiel: Frankfurt: Diesterweg 1992

Steffens, Wilhelm: Spielen mit Sprache. Frankfurt: Hirschgraben 1981

Thalmayr, Andreas: Das Wasserzeichen der Poesie. Nördlingen: Greno 1985

Ulrich, Winfried: Der Witz im Deutschunterricht. Braunschweig: Westermann 1980

Ulrich, Winfried: Linguistik für den Deutschunterricht. Aachen: Hahner Verlagsges. 1987

Weller, Rainer: Sprachspiele. Stuttgart: Reclam 1991

Wunderlich, Dieter: Arbeitsbuch Semantik. Königstein: Athenäum 1980

Zimmer, Dieter E.: Redens Arten. Zürich: Haffmann 1988