

Sprachspiele für den Unterricht

Was sind Sprachspiele?

Sprachspiele sind Ergebnisse eines Spielens mit Sprache- mit Lauten, Buchstaben und Schrifttypen, mit Wörtern und Wortkombinationen, mit Reimen, Sätzen und Satzzusammenhängen. Es kommen immer sprachkreative Mittel zur Wirkung, z. B.: Formen des Komischen, des Fantastischen, der Verfremdung. Das Spielen mit Sprache, der Prozess also, beinhaltet den kreativen Umgang mit Sprachspielen. Sprachspiele sind keine fest umrissenen Textsorten. Es finden sich sprachspielerische Elemente in den unterschiedlichsten Bereichen der Literatur: Lyrik: Lautgedichte, Zungenbrecher, Lügengedichte, komische Erzählgedichte, ... Epik: Schwank, Schelmengedichte, ... Dramatik: Puppenspiel, Komödie, komisches Stehgreifspiel, ... Auch viele Kinderbücher bieten Sprachspiele. Dort findet man u.a. Kinderreime, Auszählreime, Zungenbrecher, Reimspiele, Piktogramme, Ideogramme, ABC-Spiele, Dialektgedichte, Wortspiele, Geheimsprachen, Spielszenen, Rätsel, ...

Welche schulischen Zielsetzungen lassen sich beim Spielen mit Sprache verwirklichen?

- Die Freude der Kinder an Literatur wird gefördert.
- Das Vertrauen in die sprachliche Kreativität wird gestärkt.
- Die Ausdrucksfähigkeit und Sensibilität gegenüber Sprache wird entfaltet.
- Die Kinder entwickeln die Fähigkeit, die Machart von Texten zu erfassen.
- Die Kinder erhalten ein größeres Verständnis für Standpunkte und Absichten eines Autors.
- Die Bereitschaft der Kinder sich mit eigenen Texten kritisch auseinanderzusetzen wird geweckt.
- Die Lesetechnik, Rechtschreibung und Schrift wird verbessert.

Auf die Plätze, fertig, A-E-I-O-U!

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: Zettel, Stift.

Es gibt fünf bzw. elf Spielrunden. Jede Spielrunde dauert zwei Minuten.

In der ersten Runde schreibt jeder Schüler möglichst viele Namenwörter auf, in denen der Vokal „a“ vorkommt, in der zweiten Runde möglichst viele NW in denen „e“ vorkommt usw.

Beispiel:

1.R.: Ananas, Banane, ...

2.R.: Erdbeere, Segel, ...

3.R.: Iltis, Liebe, ...

4.R.: Otto, Lob, ...

5.R.: Uhu, Wut, ...



Weitere Spielrunden können mit „ei“, „au“, „ei“, „ä“, „ö“, und „ü“ durchgeführt werden.

Gewonnen hat das Kind, das die meisten Vokale zusammengebracht hat, wobei es Extrapunkte für den/die Spieler/in mit dem längsten Wort geben kann.

Variante: Sätze bilden

Alles, was ich mag / nicht mag

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: Zettel, Stift

Die Kinder sollen alles, was sie mögen / nicht mögen / gerne essen / nicht gerne essen mit einem beliebigen Anfangsbuchstaben aufschreiben.

Beispiel: Alles was ich mag mit „B“: basteln, Ball spielen, bunte Ballons, ...



Spielt jede/r für sich auf einem Zettel, gibt es für jedes Wort, das kein anderer gefunden hat zwei Punkte, für Wörter, die auch andere haben einen Punkt.

Wer nach einer bestimmten Rundenanzahl die meisten Punkte hat, ist der/die Sieger/in.

Variante: Nicht nur der erste, sondern auch der zweite Buchstabe wird vorgegeben.

ABC – Geschichte

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines bzw. Zettel, Stift

Reihum erzählt oder schreibt jede/r Mitspieler/in einen kurzen Satz einer zusammenhängenden Geschichte, dessen erstes Wort nacheinander mit den Buchstaben des Alphabets beginnt. Q, X, Y, C werden ausgelassen.

Beispiel: Als wir gestern aus der Schule kamen, schneite es.

Birgit formte sofort einen Schneeball.

Doch Markus war schneller.

Er schoss seinen Ball in unsere Richtung.

usw.



Variante: Von „Z“ bis „A“

Spielt die ganze Klasse, könne Minuspunkte vergeben werden, wenn einem Kind kein Satz mehr einfällt. Spielen die Kinder in mehreren Kleingruppen, werden die Geschichten aufgeschrieben, vorgelesen und vielleicht die originellste prämiert.

Was gehört zusammen?

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines

Ein Gegenstandspaar mit einem bestimmten Verhältnis zueinander wird vorgegeben. Von einem zweiten Gegenstandspaar mit analoger Beziehung wird nur ein Partner genannt. Der Fehlende muss gefunden werden.

Beispiel:

Biene – Stock

Ameise - ? (Haufen)

hungrig – essen

durstig - ? (trinken)

Tag – Sonne

Nacht - ? (Mond)



Variante: Es wird reihum gespielt: Das erste Kind erfindet ein Paar, das nächste nennt die Lösung und stellt eine neue Aufgabe.

Viele Namen

Teilnehmer: Klasse

Material: Zettel, Stift bzw. Tafel

Ein Vorname wird ausgewählt und an die Tafel geschrieben. Es werden die Buchstaben aber untereinander notiert.

Nun müssen zu jedem Buchstaben möglichst viele Namen gefunden werden.

Beispiel: **M** Milan, Michi, Manuel, ...

A Anna, Andreas, Alexandra, ...

R Rudi, Rosi, ...

K Kurt, Kathi, ...

U Ulli, Udo, ...

S Sabine, Susi, ...



Gewonnen hat, wer in der festgesetzten Zeit insgesamt die meisten Wörter gefunden hat.

Variante: Tiere, Berufe, ...

Der längste Satz

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines

Ein Satz, bestehend nur aus Subjekt und Prädikat, wird vorgegeben. Der Satz muss nun durch Hinzufügen jeweils eines Wortes an beliebiger Stelle verlängert werden, sodass ein möglichst langer, aber immer sinnvoller Satz entsteht.

Beispiel:

Die Katze schleicht.

Die Katze schleicht langsam.

Die schwarze Katze schleicht langsam.

usw.



Das Spiel wird reihum gespielt, wer kein Wort mehr hinzufügen kann, scheidet aus.

Zehn Wörter – eine Geschichte

Teilnehmer: Klasse oder Kleingruppe

Material: Zettel, Stift

Aus dem Wörterbuch werden durch Blindwahl zehn Namenwörter gefunden. Nun muss eine Geschichte geschrieben werden, in der diese Wörter in beliebiger Reihenfolge vorkommen müssen.

Beispiel: Beruf – Märchen – Schlitten – Feind – Stab – Murmeltier – Gelse – Schachtel – Klebstoff – Truhe

Folgende Geschichte kann nun entstehen:

Eines Tages fand ich in einer **Truhe** einen **Stab**. Als ich ihn verwendete, landete ich in einem **Märchen**. In diesem Märchen war ich von **Beruf** Tischler und arbeitete gerade an einem **Schlitten**. Plötzlich klopfte es an der Türe. Ich dachte schon es wäre ein **Feind**, aber es war nur ein **Murmeltier**, das mich um Hilfe bat. Es wurde von einer **Gelse** gequält. Ich nahm meinen **Klebstoff** aus der **Schachtel** und wir machten damit eine Gelsenfalle.

Variante: Die Wörter müssen in der Reihenfolge, in der sie gefunden wurden, verwendet werden.

Die Geschichten werden im Anschluss vorgelesen.

Wörterkoffer

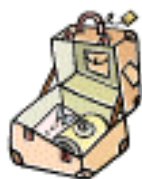
Teilnehmer: Partner- oder Kleingruppenarbeit

Material: kleine Schachteln, Blankokarten

Die Kinder sammeln in „Wörterkoffern“ – das sind kleine Schachteln, die zu einem Thema z. B.: Himmelswörter gestaltet sind – auf kleinen Karten, die zu einem Thema passen oder die sie zu einem Thema assoziieren. Die Wörterkoffer können immer wieder ergänzt werden.

Spielanleitung:

1. Die Kinder nehmen aus einem Wörterkoffer einige Wortkarten heraus.
2. Sie ordnen die Wörter nach einem verabredeten Kriterium (z. B.: *Die schönsten Wörter* oder *Wörter, aus denen man Sätze bilden kann*).
3. Die Kinder tauschen eventuell untereinander Wortkarten aus.
4. Zu diesen Wörtern erfinden die Kinder kleine Geschichten.



Wundertaler

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines

Ein Kind hat einen Wundertaler in der Hand und kann sich *still* einen Gegenstand wünschen.

Die anderen Kinder fragen das Kind nach diesem Wunsch. *Wie er aussieht? Was man damit machen kann? Ob es schön ist damit zu spielen?*

Bei der Beschreibung darf man allerdings die Wörter *ja, nein, schwarz* und *weiß* nicht verwenden.

Die ratenden Kinder versuchen solche Fragen zu stellen, auf die man mit den verbotenen Wörtern antworten muss.

Gewonnen hat die Gruppe oder Klasse, wenn sie den Wunsch errät oder wenn das Kind mit einem verbotenen Wort antwortet. Das Kind hat gewonnen, wenn nach einer vereinbarten Zeit der Wunsch nicht erraten wurde.

Wer bin ich? 1

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: evtl. Berufeliste

Ein Kind denkt sich einen Beruf aus. Es darf ihn nicht verraten.

Es fragt die anderen Kinder: „*Wer bin ich?*“

Die anderen Kinder versuchen durch Fragen, die nur mit *ja* und *nein* beantwortet werden können, herauszufinden, welchen Beruf es sich ausgedacht hat.

Die Nein-Antworten werden an der Tafel mit einer Strichliste gezählt.

Nach 10-mal Nein ist das Spiel zu Ende.

Gewonnen hat die Gruppe, wenn sie den Beruf errät, oder das Kind nach 10 Nein–Antworten.

Variante: Welches Tier bin ich?



Ich habe eine alte Katze

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines

Der/die Spielleiter/in sagt zu den Kindern: „Ich habe eine alte Katze“. Nun müssen die Kinder möglichst viele Eigenschaften mit „a“ finden, die zu der Katze passen: artig, akrobatisch, affenartig, ...

Statt einer alten Katze kann es natürlich auch eine „braune Tasche“ geben, usw.

Variante: Statt immer nur Eigenschaftswörter zu einem Buchstaben suchen zu lassen, kann man auch das Alphabet durchgehen:

Die Katze ist:

- artig, affig, ...
- böse, bissig, bildschön, ...

bis hin zu

- zäh, zahm, zierlich, ...



Feuer, Wasser, Luft, Erde

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: kleiner Ball

Die Spielgruppe sitzt im Kreis. Ein/e Spieler/in beginnt, indem er/sie einem/einer Mitspieler/in den Ball zuwirft und gleichzeitig eines der vier Elemente ruft.

Der/die Mitspieler/in, der/die den Ball fängt, muss nun ein Tier nennen, das in diesem Element lebt. Bei „Feuer“ darf kein Tier genannt werden. Wer irrtümlich ein Tier, das nicht in dem betreffenden Element lebt nennt, scheidet aus, oder erhält einen Minuspunkt. Jedes Tier darf nur einmal genannt werden.

Variante: Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Die Gruppe, der am längsten ein neues Tier einfällt, hat gewonnen.



Gegensätze

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: keines bzw. kleiner Ball

Zu vorgegebenen Wörtern müssen jeweils die Gegensätze oder konträren Begriffe gefunden werden.

Beispiel: groß – klein
hungrig – satt
Schwester - Bruder



Variante 1: Die Wörter werden auf einer Liste vom/von der Spielleiter/in vorgegeben. Mehrere Spielgruppen versuchen, in einer festgelegten Zeit möglichst alle Gegensätze zu finden.

Variante 2: Eine Spielgruppe sitzt im Kreis. Ein/e Spieler/in beginnt, indem er/sie z. B.: „groß" ruft. Gleichzeitig wirft er den kleinen Ball zu einem/einer Mitspieler/in, der/die „klein" antworten muss. Danach denkt sich diese/r ein Wort aus und wirft den Ball weiter.

Romeo und Julia

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: Zettel, Stift

Die Kinder suchen Paare wie:

Romeo und Julia
Hänsel und Gretel



Es müssen nicht unbedingt Liebes- oder Geschwisterpaare sein, auch Rotkäppchen und der Wolf gelten hier als Paar.

Variante 1: Es können auch bekannte Gruppen gesucht werden:

Schneewittchen und die sieben Zwerge

Ali Baba und die 40 Räuber

Die Bremer Stadtmusikanten

Variante 2: Partnerspiel: Ein/e Spieler/in nennt die erste Person, der/die zweite die jeweils dazugehörige.

Gewonnen hat, wer die meisten Paare oder Gruppen in einer vorgegebenen Zeit gefunden hat.

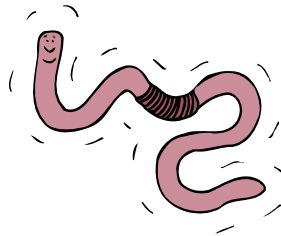
Ich denke mir ein Reimwort ...

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: ein Zettel, Stift

Der/die Spielleiter/in denkt sich ein Wort aus und sagt: „Ich denke mir ein Wort, das reimt sich auf ...“ Er nennt das Wort und schreibt sein gedachtes Wort auf den Zettel. Reihum müssen die MitspielerInnen nun weitere Reimwörter zu dem laut ausgesprochenen Wort finden, bis eine/r das gedachte Wort erraten hat. Er wird dann Spielleiter/in für die nächste Runde.

Variante: Jede/r Spieler/in spielt für sich allein und schreibt alle gefundenen Reimwörter auf. Nach einer festgesetzten Zeit wird kontrolliert, wer das gedachte Wort gefunden hat. (Bekommt einen Pluspunkt.)



Spitze Wörter

Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: Tafel, Kreide (oder Zettel, Stift)

Es werden Wörter gesucht, die alle die gleichen vorgegebenen Eigenschaften haben. Sinn des Spieles ist es, möglichst viele originelle Lösungen zu finden.

Beispiel: Eigenschaftswort: „spitz“

- Nadel
- Schere
- Zunge

usw.

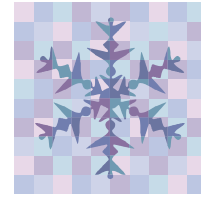


Variante: Es werden gleich zwei Eigenschaften vorgegeben. Lustig ist es, wenn Eigenschaften ausgewählt werden, die einander eigentlich widersprechen.

Beispiel: „spitz“ und „weich“

- Zunge
- Polsterzipfel
- Feder

Was fällt dir ein?



Teilnehmer: Gruppe oder Klasse

Material: kleiner Ball

Die SpielerInnen sitzen im Kreis. Eine/r sagt ein Wort und wirft den Ball einem anderen Kind zu. Dieses muss spontan ein dazu passendes Wort finden und schnell mit den beiden Wörtern einen Satz bilden.

Anschließend muss er/sie ein Wort nennen und den Ball werfen.

Beispiel: 1. Spieler: „Winter“

2. Spieler: „Schnee“ – „Im Winter fällt viel Schnee.“
„Sonne“

3. Spieler: „warm“ – „Die Sonne scheint warm“.
usw.

Variante: Der/die SpielleiterIn nennt ein Thema, die Sätze sollen eine Geschichte zu diesem Thema ergeben.



Redewendungen zeichnen

Teilnehmer: Klasse oder Gruppe

Material: Zettel, Stifte

Redewendungen sind eine besondere Eigenheit jeder Sprache. Eine schöne Art, Redewendungen den Kindern näher zu bringen ist, sie sie zeichnen zu lassen.

Hier sind ein paar Redewendungen, die sich dafür gut eignen.

- Mir raucht der Kopf.
- Deine Augen sind größer als dein Mund.
- Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.
- Mir rennt die Zeit davon.
- Mit jemandem unter vier Augen sprechen.
- Einen Vogel haben.
- Die Hand für jemanden ins Feuer legen.
- Alles durch eine rosa Brille sehen.



Spagetti

Teilnehmer: Klasse oder Gruppe

Material: keines

Das Ziel ist es den/die SpielerIn zum Lächeln zu bringen. Dem/der Spieler/in werden verschiedene Fragen gestellt, worauf er/sie nur mit dem Wort „Spagetti“ antworten darf, egal was gefragt wird. Der/die Spieler/in, dessen Frage den/die Kandidaten/Kandidatin zum Lachen gebracht hat, ist der/die neue Kandidat/Kandidatin. Es ist empfehlenswert die Antwort beim/bei der nächsten Spieler/in zu ändern.

Beispiel:

1. Spieler/in 1: Was gefällt dir am besten?
2. Kandidat/in: Spagetti.
3. Spieler/in 2: Was hast du zum Frühstück gegessen?
4. Kandidat/in: Spagetti.
5. Spieler/in 3: Womit hast du dich heute morgen gewaschen?
6. Kandidat/in: Spagetti.
7. usw.



Wer bin ich? 2

Teilnehmer: Partnerspiel

Material: Zettel, Stift

Jede/r Spieler/in nimmt einen kleinen Zettel und schreibt den Namen einer bekannten Person darauf - für seine/n Nachbarn/Nachbarin. Der Name sollte für den/die Nachbarn/Nachbarin nicht zu schwer zu erraten sein. Man muss natürlich aufpassen, dass der/die Nachbar/in den Namen nicht sehen kann.

Nacheinander stellen die SpielerInnen nun Fragen über sich selbst. Ist die Antwort ja, darf man noch eine Frage stellen, so lange bis man als Antwort nein erhält. Wenn man seinen Namen herausgefunden hat, spielt man nicht mehr mit. Es wird so lange gespielt, bis auch der/die letzte herausgefunden hat, wer er/sie ist.

Varianten: Anstatt einer Person, kann auch ein Gegenstand oder ein Beruf verwendet werden.



Zungenbrecher

Teilnehmer: 2 Kinder oder eine Gruppe

Material: Karten mit Zungenbrechern

Die Karten werden gemischt und verdeckt in die Mitte auf einen Stapel gelegt. Dann nimmt sich das erste Kind die oberste Karte, liest den Satz und versucht ihn möglichst schnell ohne Fehler zu lesen.

Hat das Kind keine Sprechfehler gemacht, darf es die Karte behalten. Ansonsten kommt die Karte wieder unter den Stapel.

Gewonnen hat das Kind, das die meisten Karten gesammelt hat.



Verschiedene Zungenbrecher

- Acht alte Ameisen aßen am Abend Ananas.
- Der bullige Bär in Birnen beißt, der bärtige Bauer Bernhard heißt.
- Bäcker Braun backt braune Brezeln. Braune Brezeln backt Bäcker Braun.
- Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als Bürsten mit weißen Borsten bürsten.
- Bierbrauer Bauer braut braunes Bier, braunes Bier braut Bierbrauer Bauer.
- Der dicke Dachdecker deckt dir dein Dach, drum dank dem dicken Dachdecker, dass der dicke Dachdecker dir dein Dach deckte.
- Dreißig Greise treten drei Treppen krumm, drei Treppen krumm treten dreißig Greise.
- Esel essen Nesseln nicht, Nesseln essen Esel nicht.
- Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.
- Fischers frisch frasierter Fritze frisst frisch frittierten Frisch-Fisch.

- In dem dichten Fichtendickicht pickten dicke Finken tüchtig, dicke Finken pickten tüchtig in dem dicken Fichtendickicht.
- Im dichten Fichtendickicht sind dicke Fichten wichtig.
- Flotte flinke Fellflicker flicken flink feine Felle.
- Der froschforschende Froschforscher forscht in der froschforschenden Froschforschung.
- Flößers Vroni flog frohlockend vom frostigen Floß, vom frostigen Floß flog frohlockend Flößers Vroni.
- Wenn Grillen grillen, grillen Grillen Grillen.
- Hinter Hermanns Hannes Haus hängen hundert Hemden raus, hundert Hemden hängen raus hinter Hermanns Hannes Haus.
- Hinter ´m hohen Haus hackt Hans hartes Holz. Hartes Holz hackt Hans hinter ´m hohen Haus.
- Wer karrt den klappernden Ratterkarren durch das knarrende Karrengatter? Der mürrische, murrende, knurrende, klapperdürre Ratterkarrenkarrer.
- Kleine Kinder können keine kleinen Kirschkerne knacken.
- Der Koch roch auch noch in der Nacht nach Knoblauch.

- Nicht alle Leute können es ertragen, wenn Lautenspieler laut die Lauten schlagen, drum spielen heute laute Lautenspieler leise Laute, weil manchen Leuten vor den lauten Lautenlauten graute.
- Der Leutnant von Loiten befahl seinen Leuten nicht eher zu läuten, bis der Leutnant von Loiten seinen Leuten das Läuten befahl.
- Mischwasserfischer heißen Mischwasserfischer, weil Mischwasserfischer im Mischwasser Mischwasserfische fischen.
- Der Metzger wetzt das Metzgermesser mit des Metzgers Wetzstein, mit des Metzgers Wetzstein wetzt der Metzger sein Metzgermesser.
- Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz Platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz Platz.
- Der Pfostenputzer putzt den Pfosten, den Pfosten putzt der Pfostenputzer.
- Peter packt pausenlos prima Picknickpakete.
- Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.

- In einem Schokoladenladen laden Ladenmädchen Schokolade aus, Ladenmädchen laden in einem Schokoladenladen Schokolade aus.
- Schneiders Schere schneidet scharf. Scharf schneidet Schneiders Schere.
- Schnecken erschrecken, wenn Schnecken an Schnecken schlecken, weil zum Schrecken vieler Schnecken, Schnecken nicht schmecken.
- Ein sehr schwer sehr schnell zu sprechender Spruch ist ein Schnellsprechspruch, auch ein nur schwer schnell zu sprechender Spruch heißt Schnellsprechspruch.
- Max wachst Wachsmasken.
Was wachst Max?
Wachsmasken wachst Max.
- Wir Wiener Wäscherweiber wollen weiße Wäsche waschen, wenn wir wüssten, wo warmes Wasser wäre. Warmes Wasser wissen wir, weiße Wäsche waschen wir.
- Zwischen zwei Zwetschkenzweigen zwitschern zwei Schwalben, zwei Schwalben zwitschern zwischen zwei Zwetschkenzweige.

- Zwischen zweiundzwanzig schwankenden Zwetschgenzweigen schweben zweiundzwanzig zwitschernde Schwalben.
- Zwischen zwei spitzen Steinen saßen zwei zischelnde Zischelschlangen und zischten.
- Zehn Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
- Zwanzig Zwerge zeigen Handstand, zehn im Wandschrank, zehn am Sandstrand.
- Zehn z´quetschte Zwetschken und zehn z´quetschte Zwetschken sind zwanzig z´quetschte Zwetschken.
- Der Zahnarzt zieht Zähne mit Zahnarztzangen im Zahnarztzimmer.
- Zwei Zwerge zielen mit den Zungen auf zahme Ziegen mit zehn Jungen.