

Buchstaben-Rundlauf

Aus dem Workshop „Lyrik-Link“ von Laura Haber und Andreas Jandl

Arbeitsformat

Wörter (er)finden im Austausch mit der Gruppe

Pädagogisches Ziel

Einander unterstützen, um gemeinsam ein Ziel zu erreichen; flexibel bleiben, auch wenn die eigene Idee sich nicht durchsetzt; die Möglichkeiten der Muttersprache ausschöpfen; mit Sprache improvisieren.

Dauer

5-10 Minuten

Ziele

Als Gruppe möglichst lange Wörter bilden und einander in der Fremdsprache Tipps und Hinweise geben; den Reichtum der Muttersprache erkennen und ausschöpfen; mit Improvisation Spaß haben, die eigene Kreativität wecken.

Wirkungen

Erkennen, dass eine Lösung gut sein kann, auch wenn sie von der eigenen Idee abweicht; sich spontan auf Änderungen einstellen; kreativ mit Herausforderungen umgehen; den Mut zum spielerischen Umgang mit Sprache finden; sich am Bilden langer Wörter versuchen und dabei frei improvisieren, auch jenseits der Grenze der Sinnhaftigkeit.

Material

Tisch, Online-Buchstabengenerator
<https://zufallsgenerator.org/buchstaben/>
oder Buchstaben-Roulette (s. Abb.)

Räumliche Voraussetzung

ausreichend Platz rund um den Tisch

Vorbereitung / Aufwand

keine



© A. Jandl

Sprache

Mutter-/Zielsprache und beliebige Fremdsprache

Kurzbeschreibung

Aufgestellt wie beim Tischtennis-Rundlauf bringen die Teilnehmenden hintereinander einen Buchstaben ein, um ein möglichst langes Wort zu bilden. Der Anfangsbuchstabe wird durch Zufall bestimmt. Kommt eine Person beim Wörterbilden alleine nicht weiter, helfen die anderen mit Tipps in der Fremdsprache.

Methodenbeschreibung

Die Teilnehmenden stellen sich hintereinander an einer Tischecke auf, ähnlich wie zum Tischtennis-Rundlauf. Die erste Person in der Reihe, dreht das Buchstaben-Roulette*, nennt laut den Buchstaben, der am Pfeil stehenbleibt, und sagt einen zweiten Buchstaben, um ein möglichst langes deutschsprachiges Wort zu bilden.

Die folgenden Personen ergänzen den Wortbeginn je um einen weiteren Buchstaben.

Hat eine Person keine Idee, wie das Wort weitergehen könnte, dürfen die anderen Spieler:innen in der Fremdsprache Tipps und Hinweise geben.

*(Falls kein solches Hilfsmittel verfügbar ist, übernimmt jemand von den Teilnehmenden die Rolle des Buchstaben-Generators (etwa durch Alphabet im Kopf aufsagen, bis jemand anderes Stop ruft.)

Variante: Nun gilt es, Wörter in der Fremdsprache zu bilden. Die Tipps und Hinweise dürfen dabei in der Muttersprache gegeben werden.

Lösungsbeispiele

„Küchenprobleme“ (14 Buchstaben)

„Ellenschoner“ (12 Buchstaben)

„Wabenmusterpapierbeleuchtungen“ (30 Buchstaben)

Variante (Französisch)

„lampes“ (6 Buchstaben)

„élasti-(que)“ (Abbruch)

„maisonettes“ (11 Buchstaben)