

Das Erster-Satz-Spiel

Aus dem Workshop „Deutschunterricht mal anders“ von Nadine Püschel

Kurzbeschreibung

Literarisches Schreiben als interaktives Spiel für alle Altersstufen

Dauer

90-120 Minuten

Ziele / Wirkung

- Spielerisch mit Literatur umgehen;
- Bewusstsein für das Funktionieren von Geschichten, Erzählperspektiven, Schreibmethoden schärfen;
- gut zur Auflockerung oder Teamfindung im Rahmen eines längeren Workshops einsetzbar

Material

5-6 den Teilnehmer:innen unbekannte Bücher (je nach Altersstufe Kinderbücher, Jugendbücher oder Bücher eines bestimmten Genres wie Krimi, Fantasy, Liebesroman).
Flipchart / Tafel, Marker / Kreiden in verschiedenen Farben, Karteikärtchen o. Ä.

Setting

Tische / Schreibplätze im Hufeisen mit genügend Abstand zu den Sitznachbarn

Räumliche Voraussetzung

Größerer Raum mit ausreichend Platz für jede:n Einzelne:n

Vorbereitung / Aufwand

Bücher sammeln, Kärtchen und Schreibmaterial bereitstellen – max. 1 Stunde

Sprache

Deutsch, keine Fremdsprachenkenntnisse notwendig

Methodenbeschreibung

Zur Einstimmung kann ein kurzer Überblick über die Arbeitsabläufe bei der Entstehung eines Buches gegeben werden: von Lektorat und Korrektorat im Verlag über Herstellung und Druck bis zu den Marketingmaßnahmen des Verlags (U4- und Klappentexte, Titelfindung, Buchvorschauen etc.). Gemeinsam wird überlegt, was den Einstieg in ein Buch interessant oder spannend macht und was im ersten Satz für die gesamte Geschichte erkennbar werden kann: Erzählperspektive (Ich oder auktorial), Erzähltempus (Präsens, Präteritum), Stil (umgangssprachlich, gehoben) usw.

Ablauf des Spiels

Die Spielleitung stellt pro Spielrunde ein den Teilnehmer:innen unbekanntes Buch mit Titel, Umschlag und U4-Texten vor.

Jede-r Spieler:in denkt sich anhand dieser Informationen und Eindrücke einen möglichen ersten Satz für das Buch aus und notiert diesen mit ihrem/seinem Namen auf einem Karteikärtchen. Die Spielleitung notiert den tatsächlichen ersten Satz.

Dann werden die Zettel von der Spielleitung eingesammelt, gemischt, mit einer Nummer versehen und in dieser anonymen Reihenfolge vorgelesen (meist zweimal).

Jede-r Spiele-r merkt sich die Nummer des Satzes, den sie/er für den tatsächlichen ersten Satz hält.

Nachdem reihum die Schätzungen abgegeben worden sind, wird aufgelöst: Wer auf den tatsächlichen ersten Satz getippt hat, bekommt zwei Punkte, wessen Satz von anderen gewählt worden ist, bekommt pro Stimme einen Punkt. Die Schätzungen und Siegespunkte werden an Tafel oder Flipchart notiert. Wer nach beliebig vielen Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

(Je nach Altersstufe ist eine Proberunde denkbar)