

Zugang zu sprachlichen Spielereien finden

Wurtspuluruun ...

*Der Tetel verret es der schen, ef deser Sete werd met den Wertern gespelt.
On Scholor os onor 6. Klosso hot onmol do folgondo Korzgoschochto
goschrobon.*

⋮ Las sa and varsacha sa rachtag za lasan.



Dus Sundmunnchun

Us wur unmul un Sundmunnchun, dus lubtu un unur grussun Studt,
wulchu us nucht gub. Durt lubtu us gunz ullun mut sunun vulun Frundun.
Du us sunu Frundu nucht gub, lubtu us duch gunz ullun. Hubt Mutlud
mut unum Sundmunnchun, dus Frundu hut, wulchu us nucht gubt!



- ⋮ Nach welcher Regel hat der Schüler seinen Text verfasst?
- ⋮ Versuche zu erklären!
- ⋮ Schreibe selber nach dieser Regel einen kurzen Text und lies ihn der Klasse vor.
- ⋮ Du kannst auch mit deiner Stimme spielen: Lies die Vokale a, o und u mit einer tieferen Stimme, e und i mit höherer Stimme (oder umgekehrt). Wer versteht deinen Text und kann ihn nacherzählen?
- ⋮ Noch lustiger wird es, wenn du einen bestimmten Rhythmus hineinbringst; lies zum Beispiel zwei Wörter mit o, zwei mit i, zwei mit a ...

Eine andere Art mit Wörtern zu spielen, zeigt der Kurztext «Der Witz». Dieser Text stammt ebenfalls von einem Sechstklässler. Auch er hat eine ganz bestimmte Regel in seinem Text befolgt ...

Der Witz

Es war einmal ein Witz, der fand sich sehr witzig. Er erwitzte sich vielen Leuten, die ihn ebenso witzig fanden und über die witzigen Witze des Witzes witzelten.
So ermunterte er die Leute zu einem witzvollen Leben. Doch eines Tages wurde der Witz witzlos, die Leute lachwitzten nicht mehr, und der Witz hatte ausgewitzt.



- ⋮ Formuliere die Regel zu diesem Text!
- ⋮ Und nun, los gehts! Wähle ein Wort und spiele mit ihm durch alle Wortarten hindurch in deinem eigenen Text.

- ⋮ Kannst du auch eigene Wortspielereien erfinden? Lass deiner Fantasie freien Lauf und versuche es!

Ziele

- Zu den vorgegebenen Texten die Regeln ableiten und in eigenen Texten anwenden;
- Freude an sprachlichen Spielereien finden und daraus eigene Spielereien entwickeln;
- ungewohnte Texte lesen und mit der Stimme gestalten.

Querverweise

SSB 6, S. 78–81

Zu den Textbeispielen

Die beiden Texte entstanden während einer «Sieben-Minuten-Geschichte» (siehe «13 x Schreiben» in diesem Teil) und stammen aus den Federn zweier Schüler der 6. Klasse. Es geht in diesen Beispielen weniger um den Inhalt, als vielmehr um die darin enthaltenen Spielideen.

Zum Schwierigkeitsgrad

Das Schaffen solcher Texte darf keinesfalls unterschätzt werden. Gerade Texte in der Art des «Sundmunnchuns» erfordern sehr viel Konzentration, damit wirklich nur die Laute/Doppellaute/Umlaute verändert werden. Das laute Lesen ist auf diese Weise sehr ungewohnt und deshalb schwierig. Texte schaffen im Stile von «Der Witz» stellt an die Fantasie der Lernenden recht hohe Anforderungen, damit die Texte nicht langweilig wirken.

Zur Durchführung

Die Aufgaben auf diesem Blatt sind als Partner- wie auch als Einzelarbeiten gedacht und können ohne grosse Hilfe durch die Lehrperson gelöst werden. Das gegenseitige Vorstellen und Vorlesen der entstandenen Arbeiten und Spiele im Plenum soll nicht fehlen.

Zur Weiterführung

Aus den entstandenen Arbeiten kann eine Text- und Spielsammlung (siehe auch «13 x Schreiben» in diesem Teil: Geschichtenheft/Geschichtenordner) angelegt werden, die je nach Zeitaufwand illustriert werden kann.

Quellen

- «Dus Sundmunnchun» von Benjamin Hochreutener, 6. Primar c 1995/96, Stans.
- «Der Witz» von Hannes Walpen, 6. Primar c 1995/96, Stans.