

# Sprachbastelwerkstatt

## 1. Pädagogische Zielsetzung

Die Schüler sollen:

- eigene Texte verfassen
- sie sollen sich dabei durch vorgegebene Schemen und Strukturen leiten lassen
- sie sollen spielerisch mit Worten umgehen und Freude am Experimentieren haben

Die ersten drei Werkstattideen steigern sich vom Wort (Knutwörter erfinden) zum Satz (Onkel Einer Gedicht) und vom Satz (Jetzt bist du an der Reihe) zur Weiterführung einer Geschichte. Weitere Ideen werden ebenfalls diesen drei Kategorien untergeordnet. (Wortspielereien, Satzspielereien, Textspielereien).

## 2. Methodische Vorschläge

Ideen zu jeder Aufgabe für jeden Schüler kopieren und ausschneiden.

Die Schüler bekommen Schmierblätter und richten sich ihr Lieblingsschreibzeug.

Die jeweilige Idee wird kurz im Klassenverband besprochen und los geht es.

Die gelungensten seiner Ergebnisse hält jeder Schüler im Heft (eventuell ein Sprachbastelheft) fest.

## 3. Weiterführung

Immer wieder neue Ideen für das Sprachbastelheft werden in Folge auf der Homepage von Stefan Karch ([www.stefankarch.com](http://www.stefankarch.com)) angeboten.

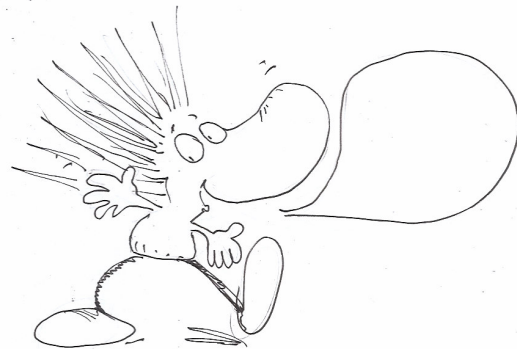
# 1. Werkstattidee / Wortspielereien

## So ein Knut tut gut!

Nils bester Freund, das Knut, ein kleiner Sockenalien, liebt Wortspielereien mit seinem Namen. Dabei verändert er nicht nur Wörter, sondern auch Sprichwörter.

Hier einige Beispiele:

verknutsch dich!  
knutgut!  
Ende knut, alles knut!



Vielleicht fallen euch auch ein paar verrückte „Knutwörter“ oder „Knutredewendungen“ ein.

.....

Knuts gibt es wie Sand am Meer.  
Die verrücktesten Sockenwesen bevölkern das Weltall.  
Allein die Verbreitung dieser bezaubernden Alien auf der Erde ist nicht mehr zu stoppen.

Katzenkitzelknuts, fliegende Froschknuts, knallharte Kämpferknuts, Feuer speiende Drachenknuts...

Erfinde Knuts, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat.



## 2. Werkstattidee / Satzspielereien

### **Onkel Einer-Gedicht**

Verrückt.

Timmis Onkel ist so vergesslich, dass ihm nicht einmal sein Name einfällt, wenn er sich vorstellen möchte.

Doch Onkel Einer weiß sich zu helfen.

Er sagt einfach: „Hallo, ich bin Einer“

Einer, der gerne Suppe isst.

Einer, der das Meer und Schokolade liebt.

Einer, der sehr, sehr vergesslich ist.

Einer, der gern ein Pilot sein würde.

Einer, der sich ein Meerschweinchen wünscht.

Einer, der in der Nacht Angst hat.

Einer, der manchmal gern ein ANDERER sein möchte.

Stell dir vor, du möchtest deinen Namen sagen und er fällt dir plötzlich nicht mehr ein. Wie würdest du dich vorstellen?

Schreibe dein „Einer-Gedicht“.



### 3. Werkstattidee / Textspielereien

## „Jetzt bist du an der Reihe!“

Hallo, Geschichtenerzähler! Du hast sicher viel Fantasie und gute Ideen. Ich brauche deine Hilfe. Suche dir eine Geschichte aus, von der du weißt, wie sie weiter gehen könnte.

#### 1. Geschichte:

Nil, Susanne und das Knut gleiten mit Potz Blitz durch das All. Sie genießen die unglaublichen Eindrücke und bemerken nicht, dass sie von einem seltsamen Gebilde verfolgt werden.



Jetzt bist du an der Reihe. Wer oder was taucht auf und warum?

.....

#### 2. Geschichte:

Nil ist furchtbar aufgeregt, er trifft sich mit Lilith, einer jungen Agentin im Weltalkaffee. Er hat bereits eine Beampille geschluckt. Sein Körper wird sich im nächsten Augenblick auflösen, da...

Jetzt bist du an der Reihe.

Was passiert, wer oder was erwartet Nil, wo landet er?

### 3. Geschichte:

Onkel Quendulin schließt die Tür zu seiner Direktionskanzlei. Er ist allein im Raum und eilt mit schnellen Schritten zu seiner Besenkammer. Hastig öffnet er die Tür und schiebt rasch einen Vorhang zur Seite. Ein Metalltor kommt zum Vorschein. In der Mitte der Tür leuchtet ein Licht in Form einer Hand. Onkel Quendulin spuckt auf die Hand, lautlos öffnet sich die Tür zu seinem geheimen Labor.

Jetzt bist du an der Reihe.

Wer oder was erwartet Onkel Quendulin? Warum hat er es so eilig? Was passiert in seinem Labor?

