

3

Ihr sitzt in einer Kleingruppe von drei bis fünf Mitspielenden zusammen. Wer zuerst ein Wort mit nur einem e sagt, erhält einen Punkt. Wer als Nächstes ein Wort mit zwei e nennt, erhält den nächsten Punkt. Danach geht es um das Wort mit drei e usw. Wer am meisten Punkte hat, hat gewonnen, und wer das Wort mit den meisten e findet, hat ebenfalls gewonnen.

4

Ihr bildet mindestens zwei Gruppen von Geschichtenerfindern. Innerhalb von 15 Minuten müsst ihr eine lustige, verrückte oder nachdenkliche Geschichte erfinden. Dazu könnt ihr Textteile aus einer Tageszeitung ausschneiden. Ihr dürft aber höchstens zwei zusammenhängende Sätze aus einem Artikel ausschneiden und aufkleben. Zum Schluss lest ihr euch gegenseitig die Geschichten vor und entscheidet, welchem Team die beste Geschichte gelungen ist.



Verbale Wortkette

Bei Anleitungen und Rezepten ist meist klar, wer etwas tun soll. Die Person, die handelt, kann deshalb weggelassen werden. Das Verb wird in die Grundform gesetzt. Beispiele:

Ganzer Satz: Du siebst 200 g Mehl in die Schüssel.

Verbale Wortkette:

200 g Mehl in die Schüssel sieben.

Ganzer Satz: Du sammelst alte Bücher.

Verbale Wortkette: Alte Bücher sammeln.

So wird der Satz übersichtlicher und Texte können schneller gelesen werden.

Verbale Wortketten bildet man so:

1. Verb in die Grundform setzen: **siebst** → **sieben**
2. die Person weglassen: **du** → **du**
3. Verb an den Schluss der Wortkette setzen:
200 g Mehl in die Schüssel sieben.

- 4 Erfinde mit den Angaben (in verbalen Wortketten) aus den Texten 1 oder 2 ein Spiel. Notiere das Spiel in ganzen Sätzen.
- 5 Testet das Spiel innerhalb der Klasse, indem ihr es zuerst vorlest und danach spielt.
- 6 Lest die Originaltexte zu den beiden Spielen auf dem Arbeitsblatt 2 und vergleicht sie mit euren eigenen Texten.
- 7 Einigt euch auf ein Spiel, das ihr gern mit der Klasse spielt.