

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 65 (2003-2004)
Heft: 6: Impulse für den Unterricht

Artikel: Kreativer Sprachunterricht = Begabungsförderung
Autor: Bacher, Madeleine / Berni, Regina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-357529>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

von Madeleine Bacher und Regina Berni, Förderlehrerinnen

Kreativer Sprachunterricht = Begabungsförderung

Welches ist das Ziel Ihres Sprachunterrichtes?

Eine korrekte Schreibweise. Korrekte Satzstrukturen. Guter Aufbau in Texten. Geschickte Formulierungen mit richtiger Wortwahl. Förderung des mündlichen und schriftlichen Sprachgefühls.

Niemand wird diese Ziele in Zweifel ziehen. Doch über den Weg streiten sich Laien und Fachpersonen gleichermaßen. Wir möchten nicht in diesen Streit eingreifen, wir möchten lediglich noch eine Facette der möglichen Wege zum Ziel hinzufügen, nämlich den Weg des kreativen Sprachunterrichtes.

Ziele des kreativen Sprachunterrichtes

1. Eines der Ziele des kreativen Sprachunterrichtes ist, das Interesse an intensiver Beschäftigung mit Gelesenem und Geschriebenem zu stärken. Interesse stärken heisst, die Neugierde zu wecken und die Freude an Sprache in spielerischem Umgang zu entdecken. Interesse stärken heisst auch, die Fantasie, Sensibilität, Spontaneität und Originalität in den Vordergrund des sprachlichen Ausdrucks zu stellen und die formalen Aspekte erst im Nachhinein geltend zu machen.

2. Ein weiteres Ziel des kreativen Sprachunterrichtes ist es, Denk- und Arbeitsweisen zu vermitteln, wie Mündliches und Schriftliches aufbereitet und anschliessend strukturiert werden können. Dies bedingt ein Wissen an vielfältigen Inputs, wie eine mündliche Aussage oder ein Text anders angegangen werden kann als über Übungen, Verbesserungen und Wörterlisten.

3. Ein ganz wichtiges Ziel des kreativen Sprachunterrichtes ist es, sowohl Unter- wie Über-

forderungen im Bereich der Sprache zu vermeiden, da kreativer und damit offener Sprachunterricht der Heterogenität unserer heutigen Schulklassen Rechnung trägt. Insofern ist kreativer Sprachunterricht immer auch begabungsfördernder Unterricht.

Thesen

Die Ziele des eher normorientierten, auf Rechtschreibung und Sprachkompetenz ausgerichteten Sprachunterrichtes stellen wir in unseren Gedanken grundsätzlich nicht in Frage. Als Lehrpersonen wissen wir um die Wichtigkeit der korrekten und allgemein gültigen Regeln und Schreibweisen. Wir sind aber der Überzeugung, dass der kreative Ansatz des Sprachunterrichtes ein neuer und grundlegender Zugang zur Sprache sein könnte, weil er neue Perspektiven, andere Motivations-, Förderungs- und Verhaltensstrukturen eröffnet.

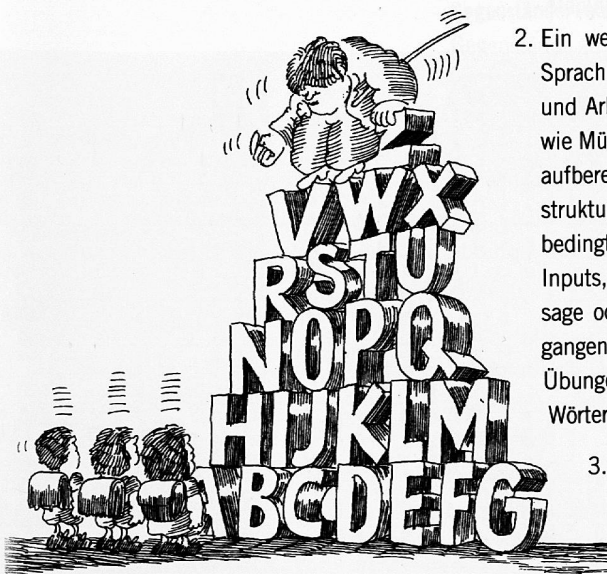
Wir sind der Überzeugung, dass sich Kreativität ganz allgemein auf das Denken und Handeln bezieht und auswirkt, und deshalb ein anderes «mündliches oder schriftliches Produkt» erzeugt. Dieses Produkt ist neuartig, weil es auf neuartige Weise entstanden ist, weil es im Prozess anders wahrgenommen, anders gefühlt, anders ausgedacht und anders erkannt wurde.

Merkmale des kreativen Sprachunterrichtes

Altes wird mit Neuem verknüpft, durch Fantasie erweitert und neu bewertet.

Eingeschliffene Denkweisen und Schlüsse werden durchbrochen. Divergentes Denken wird angewendet, wo eine Vielzahl von Lösungen als richtig bewertet wird. Stimulierung ist bei diesem Denken ein magisches Wort, wo Vorstellungsmuster plötzlich von herausfordernder Originalität durchbrochen werden. Erreicht und in Gang gesetzt werden diese Prozesse vor allem durch Sprachspiele. Die Sprachaufgaben stellen eine Problemlösung dar und müssen methodisch

Kommt herauf aufs ABC



so gestaltet sein, dass sie die Originalität hervorlocken und einen befreienden kognitiven Einfall gewissermassen auslösen.

Durch die hohe Motivation zum Sprechen und Schreiben steigt die Lust zur Lösung des gegebenen Problems bedeutend.

Einige Beispiele

Für den mündlichen Sprachunterricht

Die Inputs für den mündlichen Unterricht unterstützen die Freude und die Lust an spontanen Einfällen, dadurch fällt die Blockade um das richtige schriftliche Festhalten weg. Die Gruppe oder die Klasse potenziert zudem die Erzählenergie des Einzelnen. Jeder erhält ein unmittelbares Feedback, was besonders stimulierend wirkt und das Risikozutrauen hebt. Jedes Gruppenmitglied weiss, dass es seiner Fantasie freien Lauf lassen kann. Andere steigen in den kreativen Prozess ein. So fördert man sich gegenseitig, weil jeder mit dem Erzählten des anderen weiterspielen kann. Es wird so Energie freigesetzt, die man sich oft selbst gar nicht zumutet. Ein gegenseitiges «Anstecken» von lustvollen Einfällen ist Garant, dass der Input optimal war.

Begriffe darstellen und erraten

Die Lehrperson schreibt zusammengesetzte Nomen in ihren Einzelteilen auf Papierstreifen. Gleichfarbige Streifen ergeben miteinander das zusammengesetzte Nomen. Die Streifen werden verteilt, die Einzelteile von je einem Schüler dargestellt. Die anderen Schüler erraten das zusammengesetzte Nomen. (Augen-Blick, Feuer-Löcher, Schneemann, Kerzen-Flamme, Schul-Haus, Sonnen-Blume usw.)

Sprichwörter/Redewendungen darstellen und erraten

Der Spielleiter zeigt einer Gruppe Schüler ein Sprichwort. Die Gruppe stellt das Sprichwort (jeder einen freigewählten Teil, alle alles oder nach Belieben) dar. Die anderen Schüler raten (schreiben auf, einzeln, in Gruppen, als Wettbewerb usw.)

Tier-Alphabet (Oberbegriffe/Unterbegriffe)

Das Alphabet ist auf Kärtchen geschrieben. Die Kärtchen werden vermischt und in Kreisform auf den Boden gelegt. Jeder Schüler steht hinter einem Buchstaben. Der Spielleiter ersucht die Schüler, für je-

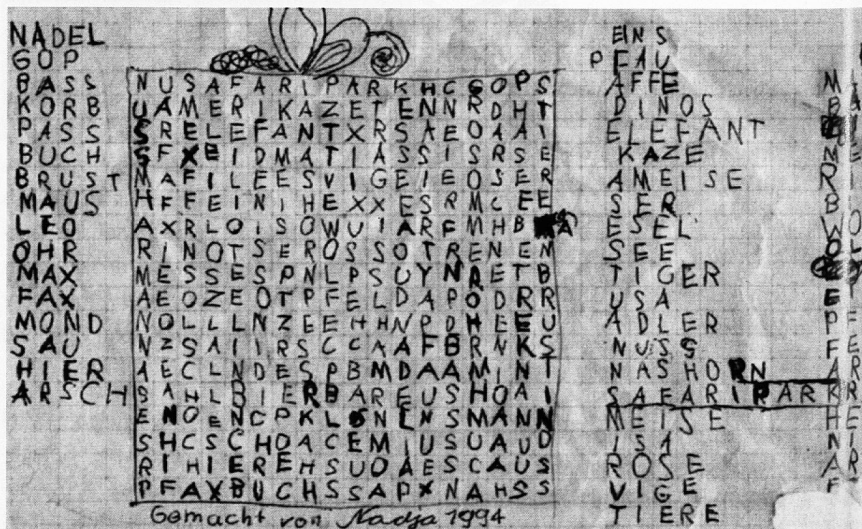
den Buchstaben ein Tier zu nennen (ein Kleidungsstück, ein Nahrungsmittel usw.) Vorher Abmachung treffen, wenn ein Schüler kein Tier weiss (Pfand, Ausscheiden, bei der nächsten Runde zwei Dinge nennen usw.). Die Tiere werden der Reihe nach gesprochen. Nach einer Runde einen Buchstaben (zwei, drei) weiterrücken.

Varianten:

- Sätze sprechen, statt nur einen Begriff nennen.
- Ball zuwerfen, nicht der Reihe nach gehen.
- Ganze Sätze nur mit diesem Anfangsbuchstaben erfinden (Bert behindert Berta beim Betten.)
- Reimwörter zum Buchstaben/zum Begriff finden (Aal - Zahl, Bär - Mär), einen Zweizeiler/Vierzeiler usw. daraus dichten (Es war einmal ein Bär, der erzählte im Dorf eine Mär. Die Mär hat sich herumgesprochen, dem Zahnarzt hat sie das Herz gebrochen. Er fing den Bären ein, die Mär aber machte ihm trotzdem Pein. Erst das Töten des Bären erlöste ihn, erst jetzt fand er Ruhe und Sinn.)

Geschichten erfinden/«Schnurgeschichte»

Der Spielleiter hat eine Schnur mit ca. sieben bis zehn Knöpfen vorbereitet. Er übergibt die Schnur einem Schüler der Klasse (der Gruppe) mit dem Auftrag, eine Geschichte über einen Menschen, ein Tier, einen Gegenstand zu erfinden. (Hilfe: «Es war einmal ...»). Der erste Schüler beginnt die Geschichte, übergibt dem Nachbarn die Schnur und dieser muss weiterfahren (möglichst an den vorhergehenden Satz anknüpfen!) Bei Gruppen: Die Gruppen erzählen sich gegenseitig ihre Geschichte.



MÖCHTEN SIE VORWEG EINEM APERITIF?



ICH FRAG MAL, ABER ICH GLAUB NICHT, DASS WIR DEM HABEN...



Varianten:

- Verschiedene Begriffe (aus Zeitschriften o.ä.) sind ausgestreut und liegen umgekehrt in der Kreismitte. Ein Schüler zieht einen Begriff und beginnt mit ihm eine Geschichte. Die Geschichte wird im Kreis herum fortgesetzt. Beim letzten Schüler muss der Schluss sein.
- Bilder sind am Boden verstreut.
- Geschichten erzählen als Partnerarbeit.

Tipp:

Anzahl Sätze eingrenzen, die Pointe (das Ende der Geschichte) wird besser gefunden!

Gegenstände/Fotos erzählen Geschichten

Gegenstände aus den Ferien, Fotos von früher, persönliche Lieblingsgegenstände usw. sind Fundgruben für begeisterte (weil vom Gefühl her angesprochen) Erzählungen. Vorschlag: Jeden Tag nimmt ein Schüler einen Lieblingsgegenstand mit, erzählt davon. Die anderen Schüler geben Rückmeldungen.

Varianten:

- Schriftliche Texte von Lieblingsgegenständen werden anschliessend laut vorgelesen.
- Die Lieblingsgegenstände werden in die Schule mitgenommen, die Besitzer bleiben geheim. Jeder Schüler nimmt einen «fremden» Gegenstand und

erzählt/schreibt in der Ich-Form eine erfundene Geschichte von diesem Gegenstand: «Ich bin das Lieblingskopftuch von Grossmutter Müller...» Der Besitzer des Gegenstandes erzählt/schreibt die «richtige» und wahre Bedeutungs-geschichte des Gegenstandes. Zu jedem Gegenstand entstehen dadurch zwei Geschichten, eine erfundene und eine wahre. Oft entsteht dadurch eine reizvolle Spannung.

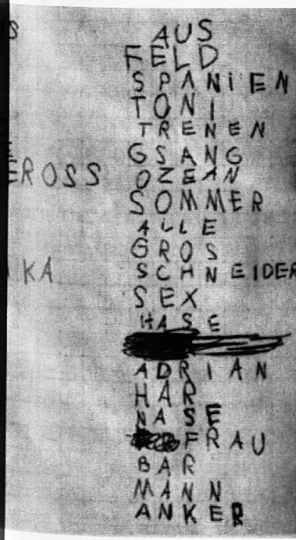
- Eine Ausstellung/einen Wettbewerb mit den Gegenständen und den Geschichten machen. Dasselbe lässt sich mit Fotos und Geschichten (Als ich klein war – heute) organisieren. Es lässt sich auch ein Elternabend damit bestreiten: Es werden Dias gezeigt (Als ich klein war), die Schüler erzählen live oder ab Tonband eine kurze Geschichte zu der Foto, die Eltern raten, wer das sein könnte oder die Schüler stellen sich vor, wie sie sich jetzt erleben und sehen (Was ich heute besonders gut kann, was mir schwer fällt).

Rollenspiele

Alle Formen von freiem Rollenspiel sind kreative Sprachspiele. Spontane Interviews zwischen verschiedensten Personen an verschiedensten Orten (Aktualitäten, Probleme usw.), Situationsspiele aus dem Stegreif (A ist die Putzfrau von B, Treffen zweier Erstklässler am 1. Schultag auf dem Schulhausplatz, zwei Sekretärinnen am Montagmorgen im Tram usw.) fördern die unmittelbare Ausdrucksfähigkeit. Der Input sollte vorbereitet sein und eine ganz bestimmte, eingegengte Situation beinhalten. Das Training von spontanen Rollenspielen zahlt sich aus. Nicht nur die Fantasie wird angeregt, sondern das Argumentieren für oder gegen eine Sache wird je nach Situation automatisch trainiert.

Spiele (im Fachgeschäft erhältlich)

- Würfelspiele
- Wortspiele
- Lesespiele
- Rätselspiele
- Tabu
- Scrabble
- Wer ist's?
- Activity
- Lernen mit Spass, moses verlag
- Pocket Quiz (ganz verschiedene Themen)



Für den schriftlichen Unterricht

Viele der Ideen für den mündlichen Unterricht können auch schriftlich umgesetzt werden. Die Fülle von Ideen für einen kreativen Schreibunterricht ist unerschöpflich.

Wortspielereien

Der Vorname oder ein anderes Wort wird mit Grossbuchstaben waagrecht oder senkrecht geschrieben. Mit jedem Buchstaben dieses Wortes wird ein neues Wort (ein Nomen, ein Verb, ein Adjektiv usw.) gebildet. Ein Wort wird von oben nach unten und daneben mit etwas Abstand von unten nach oben geschrieben. Die Lücken zwischen den Buchstaben müssen mit neuen Wörtern ausgefüllt werden. Palindrome: Wörter von hinten/vorne gelesen suchen: Sarg – Gras, Leben – Nebel, Mais – Siam. Sätze mit bestimmten Anfangsbuchstaben bilden. KLF: Kurt läuft fort. Sätze nach Regeln bilden, z. B. Sätze mit eu-Wörtern: Neun Eulen heulen scheusslich. (Als Lernwörterübung). Sätze formulieren. 5 Buchstaben dürfen dabei nicht benutzt werden.

Wörter-Einfall (Cluster-Bildung)

Ein Wort wird in die Mitte geschrieben. Die Schüler lassen sich Wörter einfallen, die zu diesem ersten Wort passen. Die Wörter können nach verschiedenen Gesichtspunkten geordnet werden.

Tipp:

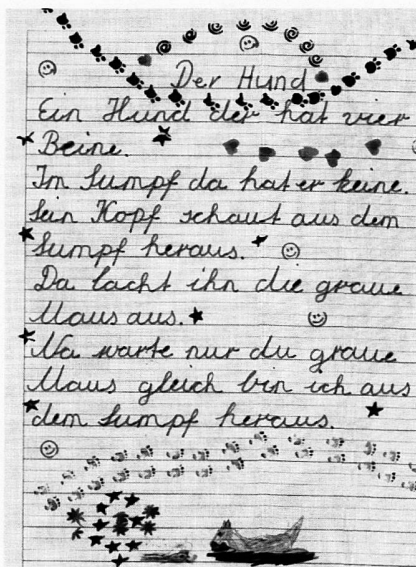
Bei einigen dieser Beispiele können die einzelnen Wörter Ausgangswörter für *Geschichten* sein. Oder aber es wird die Aufgabe gestellt, eine Geschichte zu erfinden, in denen alle vorgegebenen Wörter darin vorkommen müssen.

Kann auch als Übung von Lernkarteiwörtern sinnvoll sein und zudem Spass machen.

Geschichten erfinden

Sich anregen lassen, stimulieren zu lassen beim Schreiben ist jedem Schreibenden lieb. Die Funktion der Stimuli sind klar: Anreiz, Ansporn und Anregung geben. Stimuli sind z.B. Musik, Bilder, Tanz/Bewegung, Gegenstände, Landschaften, Orte, Fantasiereisen, Textzeilen, Wörter usw. Wichtig ist das Schreibklima (die ansteckende Freude der Lehrperson!).

Bildliche Anregungen können Fotos, Bilder, Personen oder Gegenstände auf Bildern oder Bilderfolgen sein.



Selbst gezeichnete oder gestaltete Bilder ergeben sehr schöne Geschichten oder auch Comics. Manche Bilderbücher laden dazu ein, das Ende der Geschichte zu erfinden.

Rollenspiele können Auslöser für fantastische Geschichten sein.

Mit 6 oder 8 ausgeschnittenen Wörtern aus Zeitschriften muss eine Geschichte erfunden werden.

Gedichte**Elfchen**

1. Zeile: Ein Wort (eine Eigenschaft, z.B. eine Farbe)
2. Zeile: Zwei Wörter (ein Gegenstand oder eine Person, das diese Eigenschaft besitzt)
3. Zeile: Drei Wörter (wo oder wie es ist, was es tut)
4. Zeile: Vier Wörter («Ich»: Was tue ich, was fühle ich ...»)
5. Zeile: Ein Wort (Schlusswort: Auflösung, Widerspruch, Überraschung)

Beispiel:

Blau
Das Meer
Die Wellen rauschen
Ich liege am Strand
Ferien

Diese Elfchen können auch illustriert werden.

Rondell

Der Name dieser Gedichtform erinnert an das Wort «Rondo». Das Besondere an einem Rondo ist, dass bestimmte Abschnitte

Internetadressen

www.erle-verlag.ch
10x10 Reihe für alle Fächer/Anregung der Woche

www.e-stories.de
Kurzgeschichten, Gedichte, Treffpunkt für Leseratten und Autoren

www.muelin.ch

www.blinde-kuh.de/sprachen

Bücherhinweise

Baumann, Sandra: 10 x 10 Anregungen für den Sprachunterricht, Verlag Unterrichtshilfen Zofingen (alle Stufen)

Rodari, Gianni: Grammatik der Fantasie, Reclam-Verlag Leipzig, (allgemeine)

Zopfi, Christa und Emil: Wörter mit Flügeln und Leichter im Text, Zytglogge Bern (alle Stufen)

Von Werder, Dr. Lutz: Lehrbuch des kreativen Schreibens, Schibri-Verlag Berlin (allgemein)

Böttcher, Ingrid: Kreatives Schreiben, Cornelsen Berlin (1. – 3. Schuljahr)

Bildernachweis

«Lichtblicke für helle Köpfe»
 Joëlle Huser
 Lehrmittelverlag des Kantons Zürich
 2. Ausgabe 2000
 ISBN 3-906720-76-4



des Musikstückes immer wiederholt werden müssen.

Auch in einem Rondell gibt es Wiederholungen. So findet man an festgelegten Stellen immer wieder den gleichen Satz. Insgesamt setzt sich das Gedicht aus 8 Zeilen zusammen. Jede Zeile besteht dabei aus einem vollständigen Satz. Die 2., 4. und 7. Zeile sind Zeilen, in denen sich immer der gleiche Satz wiederholt. Die Überschrift gibt das Thema an.

Beispiel

Ferien
 Ich liege am Strand.
 Es ist Sommer.
 Die Sonne scheint warm.
 Es ist Sommer.
 Kleine Segelboote gleiten über das Wasser.
 Ihre bunten Segel flattern im Wind.
 Es ist Sommer.
 Gleich baue ich eine Sandburg.

**Und zum Schluss ein
 «Gedicht mit allen Sinnen»**

Kreativer Sprachunterricht ist orange.
 Kreativer Sprachunterricht schmeckt nach Fruchtsalat.
 Kreativer Sprachunterricht riecht nach frischer Luft.
 Kreativer Sprachunterricht sieht aus wie Wolken am blauen Himmel.
 Kreativer Sprachunterricht klingt nach Harmonie.
 Kreativer Sprachunterricht ist wie wenn der erste Schultag eintritt.

