



IMST – Innovationen machen Schulen Top



Schreiben und Lesen
kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert
Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung

SPIELERISCHE WORTSCHÄTZE: VON KARTEN, WÜRFELN, SPIELER/INNEN UND UNSERER SPRACHE

Kurzfassung

ID 523

Mag. Jürgen Ehrenmüller

Karl-Franzens-Universität Graz

Graz, Juli 2012

Ausgangssituation

Das Projekt „Spielerische WortSchätze: Von Karten, Würfeln, SpielerInnen und unserer Sprache“ ist Teil der von Ao. Univ.-Prof. Dr. Wernfried Hofmeister geleiteten sprachpädagogischen Initiative Deutsche WortSchätze¹, in deren Rahmen bereits zwei IMST-Projekte durchgeführt wurden². Sie fußt auf den Ergebnissen der Diplomarbeit „Spielerische WortSchätze: Onomasiologische, projektorientierte Analyse eines prägenden Bildspendebereichs in der deutschen Gegenwartssprache“ (Ehrenmüller 2012).

Alltagsmetaphern strukturieren nicht selten das Denken, wirken damit handlungsleitend und ermöglichen es, Welt zu verarbeiten und über sie zu sprechen. Kinder wie Erwachsene nehmen sie allerdings häufig nicht mehr als Metaphern wahr, weil sie so vertraut sind, dass ihre *eigentliche Bedeutung* nicht (mehr) als spontane Assoziation zur Verfügung steht und daher auch nicht im Sinn von Sprachbewusstheit vor der Verwendung des sprachlichen Bildes reflektiert wird. Durch Information und Reflexion der Zusammenhänge im Unterricht soll einerseits die bewusste Verwendung der Sprachbilder angeregt und gleichzeitig der Wortschatz-Fundus der SchülerInnen im Bereich „Spiel“ erweitert werden.

Projektidee

Entwicklung von Übungen und passenden spielerischen Zugängen zum Bildspendebereich „Spiel“ für Schulklassen (5.- 13. Schulstufe).

Ergebnisse

Ob Sachverhalte beschrieben oder Meinungen ausgetauscht werden - oft wird dabei auf bildhafte Ausdrücke zurückgegriffen, mit deren Hilfe man meint, sich *besser ausdrücken* zu können. In diesem Projekt wurden Sprachbilder aus dem Bildspendebereich „Spiel“ fokussiert und die Frage zu beantworten versucht, mit welchen Bildern in der deutschen Gegenwartssprache angedeutet wird, was kompetente SprecherInnen und SchreiberInnen des Deutschen als „Spiel“ ansehen oder empfinden. Fußend auf den Ergebnissen der Diplomarbeit wurde Material für die Unterrichtsarbeit zum Bildspendebereich „Spiel“ erstellt.

Bildhafte Ausdrücke aus der Welt des Spiels werden verwendet, wenn wir meinen, dass etwas zu wenig ernsthaft betrieben wird („etwas kein Spiel ist“), wir das Gefühl haben, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht („falsch oder mit gezinkten Karten gespielt wird“) oder es sich um etwas handelt, dessen Ausgang und Ergebnis oft nicht rational nachvollziehbar ist: Wie man nicht vorhersagen kann, *wie die Würfel fallen* werden, so erscheinen auch manche Entscheidungen und Ereignisse als Produkte des Zufalls, ebenso weiß man im Vorhinein nicht, was herauskommt, wenn man *Karten neu mischt* oder *welches Los* man *gezogen* hat. Auch der Bereich des Taktierens ist voll von Bildern aus dem Spiel, ob man nun einen Trumpf, einen Joker oder ein Ass im Ärmel oder im Talon hat, diese ausspielt oder zurückhält. Besonderes Können drücken wir durch Kartenwerte aus: Ist jemand ein ausgezeichnete Schwimmer, ist er ein Schwimmasse. Kennt man sich dagegen irgendwo nicht aus, steht man da wie eine Pilsener. Gesellschaftsspiele haben immer bestimmte Spielregeln, und auch wir stellen gesellschaftliche „Spielregeln“ auf, die nicht gebrochen werden dürfen. Diese Ausführungen könnten noch beliebig weit fortgesetzt, dieses ‚Spiel‘ noch weiter

¹ <http://wortschaetze.uni-graz.at> [14.07.2012]

² HOFMEISTER, Wernfried/ MOSER-PACHER, Andrea/GAMWEGER, Andrea (2009): Endbericht zum IMST-Projekt: Schüler/innen erforschen ihre Sprache. Deutsche WortSchätze und die Schulung der Sprachaufmerksamkeit.

Online verfügbar unter http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/images/7/79/1524_Langfassung_Hofmeister.pdf [14.07.2012]

PÖLZL, Michaela (2010): Mathematische WortSchätze.

Online verfügbar unter http://imst3plus.aau.at/imst-wiki/index.php/Mathematische_WortSch%C3%A4tze [14.07.2012]

getrieben werden. Jan Huizinga prägte den Begriff des „Homo ludens“, und als solcher erscheinen wir im Spiegel unserer Sprache: Ob wir nun über Wirtschaft oder über Politik, soziale Beziehungen im Allgemeinen und Liebe im Speziellen sprechen, wir entlarven uns oder andere als ‚SpielerInnen‘, oft gerade dann, wenn Ernsthaftigkeit statt Leichtigkeit und Besonnenheit statt Risiko gefragt wären.

Mit den im Projekt „Spielerische WortSchätze: Von Karten, Würfeln, SpielerInnen und unserer Sprache“ entwickelten Übungen sollte es möglich sein, mit SchülerInnen der Sekundarstufe I und der Sekundarstufe II der wechselseitigen Beeinflussung von Welt, Denken und Sprache nachzuspüren. Die erarbeiteten Übungen können beliebig zusammengestellt werden, sie funktionieren autark. Zwei Unterrichtsentwürfe skizzieren den möglichen Ablauf einer Unterrichtsstunde.