

Vorwort	10
Einführung	13

A MUT UND LUST! – SPRACHSPIELE 17

1 RAUM, ZEIT UND ORT

1	Galapagos	29
2	„Meine Worte füllen Räume.“	29
3	Nicht zu weit – nicht zu nah	30
4	Sprechende Uhren	31
5	Zeit für die Gelegenheit	32
6	Der Ort in deinen Händen	33
7	Schulhoferkundung	34
8	Das Schulhaus der Elemente	35
9	Fertige Welt	36
10	Schrift und Schall – überall!	37

2 BEWEGUNG

11	„Alle Käfer fliegen hoch – die Bienen!“	41
12	„Schere – Stein – Papier“ mit Worten	42
13	Überweistimmung	43
14	Wörter verkörpern	44
15	„Tu' Wildes und rede darüber!“	45
16	Wie man einen Schwamm ausquetscht	46
17	Tätigkeiten taufen	47
18	Feingefühl	48
19	„Du kannst dein Leben ändern!“	49
20	„Strecke den Arm aus!“	50

3 LAUT UND KLANG

21	Bis die Zunge bricht!	55
22	Echolaut	56
23	Frei-Sprech-Cypher	57
24	„Jedes Ding hat seinen Namen – und der klingt“	58
25	Duden-Skala	59
26	Wortgeburt	60
27	Graphic Manga-Sounds	62
28	„Ha, ha Pfútschkah!“	63
29	Adam und Eva dürfen bestimmen	64
30	An Flüssigkeiten satt sein	64
31	Wortlaut-Leckerwischer	65

4	RHYTHMUS	
32	Erster Wörtertanz: „Köln-Bonn“ – Trittwörter	70
33	Zweiter Wörtertanz: „München“ – Schrittörter	71
34	Dritter Wörtertanz: „Paris, Berlin“ – Spazierörter	72
35	Vierter Wörtertanz: „Braunschweig“ – Prallörter	73
36	Fünfter Wörtertanz: „Tübingen“/„Paderborn“ – Walzer- und Gondelörter	74
37	Sechster Wörtertanz: „Wiesbaden“ – Schwappörter	76
38	Siebter Wörtertanz: „Hannover“ – Wippörter	77
39	Achter Wörtertanz: „Travemünde“ – Fließörter	78
40	Neunter Wörtertanz: „Wernigerode“ – Tändelörter	79
41	Zehnter Wörtertanz: Wörterball	80
5	IMAGINIEREN	
42	Erinnerte Bewegung – bewegte Erinnerung	85
43	Weiße Wand	86
44	„Ein Bild für dich und eins für mich“	87
45	„Verweile doch!“	89
46	„Meine vermeintliche Yacht – deine angebliche Insel“	90
47	Bis zum lieben Gott und wieder zurück	91
48	„Ich seh' etwas, was du nicht siehst – in meinem Kopf!“	91
49	Rechnen mit Wörtern	92
50	Alles in Mono	93
51	Fragenfeuerwerk	94
52	Werbung umdeuten	95
53	Aberglaube in unserer Mitte	96
54	Dinge verbessern	97
6	KOMMUNIZIEREN	
55	Ansprüche haben – auf dem Teppich bleiben	101
56	Kritikfabrik	102
57	„Ich weiß schon, was du sagen willst!“	103
58	„Ich war“ – „Ich möchte“ – „Ich meine“ – „Ich weiß“	104
59	„Jetzt hab' ich dich!“	105
60	„Ich stoße mich an deinem Satz ...“	106
61	Beleidigter Zugangscode	107
62	Apropos oder: „Weil du gerade ‚Schnurrbart‘ sagst“	108
63	Alle kucken – kucken alle?	110
64	Gemeinsamer Freispruch	111
65	„Hast du mein Nein nicht gehört?“	112
66	Sprechen durchbrechen	113
67	Versprechungsparty	114
68	So viel Lob!	115

7	KOMPONIEREN	
69	„Der so: ‚Ah!‘ und ich so: ‚Ach!‘“	119
70	Liebe aus dem Sack	120
71	Titelmixer	121
72	Pumpnickel, der Papst unter den Pausenbroten!	122
73	Krömel und Berg	123
74	In der Bahn sitzt eine schicke Frau	124
75	Sing – sang – gesungen	125
76	Geschlechtsumwandlung	126
77	Satzkongress	126
78	„Verrückter Hund“ im Pilzpfännchen	127
79	Wortwörtlich – wortbildlich	128

8	REIMEN	
80	„Anne? – Kanne! – Ich bin dran ...“	133
81	Zweizeiler	134
82	Reime an der langen Leine	136
83	Rap-Cypher	138
84	Ein kühner Flegel hisst das zerfetzte Segel	139
85	„Wie kam ich von ‚Holz‘ zu ‚Stolz‘?“	140
86	Verswerkstatt	141

B	TEXT UND TAT – POETRY SLAM	143
----------	-----------------------------------	-----

9	THEMEN FINDEN	
87	„Wie geht’s mir denn, und wer bin ich denn so?“	151
88	„Ich bin wach und die Welt ist seltsam.“	151
89	„Ich sag’ bloß: ‚Seitenscheitel‘ ...“	153
90	„Ich reg’ mich ja so (gerne künstlich) auf!“	154
91	„Du da, Sowieso, wir müssen reden!“	154
92	Negaposi	156
93	„Ihr vielleicht – ich nicht!“	156
94	„Mein Ding!“	157
95	„Krass!“ – „Süß!“ – „Hart!“ – „Fies!“	159
96	Memory und Nostalgie	160

10	TEXTE VERSTÄRKEN	
97	Freches, findiges Publikum	165
98	Ausgerechnet!	165
99	Die Spitze des Eisbergs	166

100	Ein guter Grund, um aus dem Haus zu gehen	167
101	Alibi-Rakete	168
102	Ein Rätsel bis zum letzten Satz	169
103	Hinein geraten	170
104	Darum heißt das so.	172
105	Urgeschichten	172

11 TEXTE PRÄSENTIEREN – DAS SLAMSPIEL

106	„Hallo erstmal!“	177
107	„Begrüßt mit mir: ‚die Tarantel aus der Turmstraße‘ – Claudio!“	178
108	Echo-MC	179
109	Jury-Spiel	180
110	Der Moderator und sein Publikum	182
111	Der Klasse-9B-Slam	183
112	Die Schule slammt!	184

C STOFF UND WERK – DIE RHAPSODIE 187

12 STOFF ANEIGNEN

113	„Ich erzähl’ dir von Tarzan – du mir von Kleopatra!“	201
114	Rhapsodisches Basteln	202
115	Vokabelking – Vokabelqueen	203
116	Personalausweis	203
117	Odysseus packt seinen Koffer.	204
118	Kriemhilds Café	205
119	„Helft mir durch meinen Traum!“	206
120	Rhapsodie in der Galerie	207
121	Penelope an der Kasse	208
122	„Das kenn’ ich (fast) von mir selber!“	209

13 ERZÄHLEN, WENDIG UND BILDERREICH

123	Mitten zum Schluss oder: Beginnkarussell	213
124	„Warum, warum, warum nur!“	213
125	Klischee-Zerstörer	214
126	Was Homer verschwiegen hat	215
127	„Geduld, Geduld ...“	217
128	Erzählen ersparen	217
129	Nebenschauplatz oder: Die Murmel eines Matrosen des Odysseus	218
130	Kamerawort	219
131	Reinreden oder: „Mensch, och nee, Rotkäppchen!“	220

132	Mauerschau oder: „Sie sehen etwas, was wir nicht sehn ...“	221
133	Publikum wachscheuchen	222
134	Anwendungen von Verwandlungen oder: „Ich wär’ dann mal ein Hut.“	223

14 PASSAGEN SPRACHLICH VERFEINERN

135	Werbung einstreuen	227
136	Fangesänge oder: „Achill! Achill! Macht was er will!“	228
137	Die schöne, lange Liste der Dinge	229
138	Schmückendes Beiwort oder: „Felsbrocken schleudernde Brunhild“	230
139	Mit Geduld und Spucke	231
140	Kippmomente	232
141	„Das lohnt – oder braucht – keinen ganzen Satz.“	233
142	„Tabu, schubadoo!“	234
143	Komische Kombinationen	235
144	Übertrieben, aber stimmig	236

15 RHYTHMISIEREN

145	„Schwirrrr!“ – „Pfenggart!“ – „Huuuaatsch!“	241
146	Kompositakette	242
147	Auf und ab und auf und ab	242
148	Blanke Verse	243
149	Homerischer Wörterball	245
150	Wort und Lied	246
151	Rhapsodischer Kehrsvers	248
152	All das, all diese Dinge	249

16 RHAPSODIEN INSZENIEREN – „WORT UND SPIELE“

153	Wer was genau erzählen wird	255
154	Aushorchen	256
155	Figuren auf der Couch	257
156	Quiz	258
157	News	259
158	Live!	260
159	„Du schweifst ab!“	261
160	Slamtexte einstreuen	263

	Nachwort Ulf Abraham	264
	Literaturverzeichnis	268
	Verzeichnis des Downloadmaterials	268
	Spieleregister	269