

# SCHÜTTELRÄTSEL

**Ziel des Spiels:** eine entweder ungeordnete oder alphabetisch geordnete Buchstabenreihe decodieren und das verborgene Wort entdecken

**Zeitraumen:** eine (Doppel-)Stunde

**Spieler:** die gesamte Klasse, in Teams oder partnerweise

**Material:** Tafel und Kreide, Papier und Stifte

## Durchführung:

Orientieren Sie sich am Alter der vor Ihnen befindlichen Lerngruppe und schreiben Sie entsprechend zugängliche Wörter ungeordnet („geschüttelt“) oder alphabetisch geordnet an die Tafel. Beachten Sie: „Geschüttelte“ Wörter, deren Anfangs- und Endbuchstaben an der korrekten Stelle stehen, sind grundsätzlich leichter zu erkennen!

Zielwörter	ungeordnet	alphabetisch geordnet
leicht: <i>APFEL</i>	„AFEPL“	„AEFLP“
mittel: <i>AKTION</i>	„KITONA“	„AIKNOT“
schwierig: <i>PLAGIAT</i>	„ALPIGAT“	„AAGILPT“

Schreiben Sie zunächst (zügig oder verdeckt) ein „geschütteltes“ Wort an der Tafel an und lassen Sie die Schüler schnellstmöglich die Lösung rufen.

Der Erste erhält bei richtiger Lösung einen Punkt und schreibt selbst das nächste „geschüttelte“ Wort an die Tafel, bis nach z. B. 15 oder 20 geratenen Wörtern der oder die „Schüttelrätsel-König(in)“ gekürt werden kann.

## Varianten:

1. „Schütteln“ Sie zunächst die Vornamen Ihrer Schüler, beginnend mit den kurzen.
2. Erweitern Sie das Spiel auch auf Verben, Adjektive, Adverben usw.
3. Nehmen Sie nach einer Eingewöhnungsphase ruhig längere Wörter („REHEKLOTERD“ → „ELEKTROHERD“).  
Ist das Schüttelrätsel doch einmal zu kompliziert, können Sie einen Tipp geben.  
Für „ELEKTROHERD“ ist z. B. „Es geht um ein großes Küchengerät“ denkbar.
4. Tragen Sie die Anfangsbuchstaben der gefundenen Wörter nach und nach an entsprechender Stelle in ein übergeordnetes Zielwort ein, das lediglich mit Strichen (für jeden Buchstaben einen) angedeutet wird (z. B. „APFELMUS“):

AUELSCHMAT → <b>MAULTASCHE</b>	REUF → <b>UFER</b>
SROPAT → <b>PASTOR</b>	EREBECHIRE → <b>EIERBECHER</b>
BEISEN → <b>SIEBEN</b>	AUFELN → <b>LAUFEN</b>
STAUERN → <b>AUSTERN</b>	JEFELLACK → <b>FELLJACKE</b>

— **P** — **F** — — **M** — — —

Wer das übergeordnete Zielwort schon vor seiner Vervollständigung errät, hat gewonnen! Je eher, umso besser!

# BUCHSTABENNETZ

**Ziel des Spiels:** aus zufälligen Buchstabenkonstellationen, die mit Linien verbunden sind, möglichst viele Wörter bilden

**Zeitraumen:** eine (Doppel-)Stunde

**Spieler:** die gesamte Klasse (mit Folienvorlage per Overhead), in Teams (mit kopiertem Spielblatt) oder partnerweise

**Vorbereitung:** Papier und Stifte  
(Das Spielblatt sollte für jeden gut einsehbar vorliegen – als Kopie auf dem Tisch oder per Overheadprojektion an der Wand.)

## Durchführung:

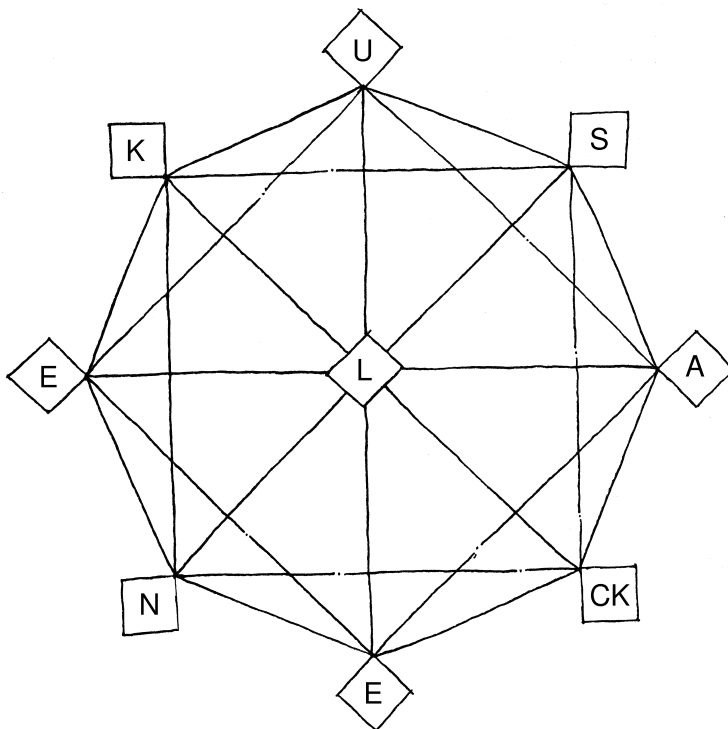
In die neun Kästchen des Spielblattes werden in schneller Folge Buchstaben nach Zuruf (oder z. B. die Anfangsbuchstaben von Vornamen usw.) eingetragen.

Über die Einzelbuchstaben des Alphabets hinaus können auch „CH“, „CK“, „QU“, „SCH“, die Doppellaute „AU“, „EI“, „EU“ sowie die Umlaute „Ä“, „Ö“ und „Ü“ in ein Kästchen eingetragen werden.

Die Spieler versuchen, innerhalb der vereinbarten Spielzeit (z. B. zwei oder drei Minuten) möglichst viele erkannte Wörter zu notieren.

Wer die meisten Wörter entdeckt, hat gewonnen.

Beispiel:



Folgende Wörter lassen sich finden:

ALS	KLECKS
AUS	LECKEN
LEE	LENKE
LECK	KLAUE
SACK	KLAUEN
SAU	LUKEN
ULK	LENKEN
AULA	ULKEN
KLEE	ENKELN
LAUS	KEULEN
LACKEN	NELKEN
EULEN	LACK

Entwirf und schreibe für den Cartoon Sprech- und ggf. auch Denkblasen.

