

Schnabelwetzen – Das Rhetorik-Kartenspiel

Dieses Spiel hilft Ihnen Redewendungen öfter einzusetzen. Bei Redewendungen handelt es sich um die Verbindung zweier oder mehrerer Wörter, die keine allein aus ihnen selbst erklärbare Einheit bilden. Entsprechend schwierig ist das Spiel besonders für Fremdsprachige. Doch umso lohnender. Denn hier liegt der Hase im Pfeffer: Sowohl Muttersprachler wie auch Fremdsprachige können Ihre Sprache mit Redewendungen ganz gehörig würzen. Da bleibt dann den Zuhörern die Spucke weg. Oder es läuft ihnen das Wasser im Mund zusammen. Und Sie bringen Ihre Botschaft vermehrt und überzeugender auf den Punkt.

Die Redewendungen werden durch den Gebrauch während des Spiels vom passiven in den aktiven Wortschatz gehoben. Nehmen Sie das Ruder in die Hand und legen Sie los.

Viel Erfolg!

Thomas Skipwith, Speaker, Trainer, Coach, Rhetorik-Europameister
Oberwil-Lieli (bei Zürich), Januar 2014

Spielanleitung:

1:n

Spieler A zieht eine Karte vom Stapel. Er hat nun eine Minute Zeit die Redewendung sinngemäss zu umschreiben, ohne die Worte der Redewendung zu benutzen. Sein rechter Nachbar kontrolliert. Die Teamkollegen versuchen, den Begriff zu erraten, indem sie mögliche Redewendungen laut ausrufen. Errät ein Spieler aus der Runde die Redewendung, erhalten dieser und Spieler A je einen Punkt. Jetzt ist Spieler B an der Reihe. Wer zuerst 10 Punkte hat, gewinnt.

Varianten

1. Die Redewendung *muss* mit anderen Worten umschrieben werden. (Beispiel: An den Lippen hängen: „Gebannt zuhören“ ...)
2. Die einzelnen Worte der Redewendung dürfen umschrieben werden. (Beispiel: Der Wurm muss dem Fisch schmecken: „Die Redewendung beinhaltet zwei Tiere, das eine bewegt sich im Erdreich, das andere im Wasser. ...“)

N:N-Teams

Es gibt Team A und Team B. Ein Spieler von Team A hat nun eine Minute Zeit dem eigenen Team die Redewendung zu erklären (siehe Varianten oben). Ein Spieler von Team B kontrolliert. Die Kollegen aus dem eigenen Team versuchen, den Begriff zu erraten, indem sie mögliche Redewendungen laut ausrufen. Errät ein Spieler aus dem eigenen Team die Redewendung, erhält dieses Team einen Punkt. Der Spieler aus Team A darf so lange Karten ziehen (und erklären) bis die Zeit abgelaufen ist. Rät das eigene Team bei der letzten Karte falsch, darf Team B während 30 Sekunden beraten und einen Vorschlag machen. Ist der Vorschlag richtig, erhält Team B einen Punkt. Wenn niemand den Begriff erraten hat, dann gibt es für niemanden einen Punkt. Die Teams wechseln sich ab. Das Team, welches zuerst 10 Punkte hat, gewinnt.

Stegreifrede

Ein Spieler zieht eine Karte und hält eine Stegreifrede. Er muss die Redewendung mindestens einmal benutzen. (Variante: Der Spieler muss die Redewendung mehrmals benutzen.)

Vorstellungsrunde

Ein Spieler wählt eine Karte. Diese Redewendung muss er nun benutzen um sich der Runde vorzustellen.

Scharade (für Fortgeschrittene)

Ein Spieler wählt eine Karte. Statt die Redewendungen und Sprichwörter mit anderen Worten zu erklären, muss er/sie dies mit Gesten tun.

Kartenspiel

Die Schnabelwetzen-Karten können natürlich auch für ein ganz gewöhnliches Kartenspiel wie z.B. Poker oder Patience eingesetzt werden. Dabei können Sie die Redewendungen passend zum Spielverlauf einsetzen. (Beispiel: „Ich habe auf einen Blick erkannt, dass Du ein Full House hast.“)

Buchempfehlung



Das kleine Buch der Stegreifrede. Ohne Vorbereitung jederzeit etwas Gescheites aus dem Ärmel schütteln können.

Von Thomas Skipwith.

Bestellen bei www.descubris.ch