

## Ideen und Inputs für Sprachspiele

**Assoziation:** An verwandte Themen oder Ideen denken; an Bilder, die die Sprichwörter oder einzelne Wörter auslösen.

**Gegensatz/Kontrast:** Aus dem Satz oder der Bedeutung des Sprichworts das Gegenteil machen.

**Vergleich:** Das Sprichwort/den Satz mit der eigenen Meinung oder anderen bekannten Meinungen, Ansichten oder Sprichwörtern verknüpfen.

**Übertreibung:** Das Sprichwort/den Satz weiterdenken, die Wirkung vergrößern.

**Umkehrung:** Einzelne Elemente aus dem Satz verändern oder in einen anderen Zusammenhang bringen.

**Frage/Vorschlag:** Aus dem Satz eine offene Frage oder einen Vorschlag ableiten.

**Ansporn/Anregung:** Andere anregen, aktiv zu werden oder Dinge in einem anderen Licht zu betrachten.

**Frage:** Dem Satz oder der Überlegung eine einfache Frage anhängen, die zum Nachdenken anregt.

## Beispiel für ein Sprachspiel

**Ausgangssatz:** Der frühe Vogel fängt den Wurm.

**Assoziation:** Schlafende Würmer frisst man nicht.

**Gegensatz/Kontrast:** Je später der Abend, desto hungriger die Vögel.

**Vergleich:** Dann liegt das Glück der Würmer auf dem Rücken der Langschläfer.

**Übertreibung:** Würde man alle Vögel mit einem Wecker ausstatten, dann gäbe es keine Würmer mehr.

**Umkehrung:** Wer länger schläft, ist später tot.

**Ansporn/Anregung/Vorschlag:** Die frühen Vögel sollen nicht so viele Würmer fangen, sonst müssen andere Vögel Hunger leiden.

**Frage:** Gibt es nicht auch VegetarierInnen unter all den Vögeln?

(Quelle: *polis* aktuell 7/2014, [www.politik-lernen.at/site/gratisshop/shop.item/106318.html](http://www.politik-lernen.at/site/gratisshop/shop.item/106318.html))