

- Eine stark erweiterte Form der Ersatzprobe ist die klassische Nacherzählung. Hierbei müssen die S einen vorher 1- bis 3-mal gehörten Text (Geschichte, Sachtext, Episode, kurzes Märchen) in eigenen Worten wiedergeben. Diese Form ist wegen ihres etwas künstlichen Charakters nicht besonders attraktiv, kann für den Wortschatzaufbau aber durchaus wertvoll sein. Kommunikativ motivierende Varianten: Jede/r S erhält einen kurzen Text (z. B. Zeitungsartikel), liest ihn 2-mal und gibt dann den Inhalt in eigenen Worten wieder. Anschließend werden die Originalartikel nummeriert und rechts im Zimmer aufgehängt oder hingelegt. Die Nacherzählungen werden mit Buchstaben (a, b, ...) versehen und links aufgehängt oder hingelegt. Die S lesen die Nacherzählungen und versuchen, sie den richtigen Originaltexten zuzuordnen. Sie machen sich Notizen zur Frage, was fehlt oder was unpräzise wiedergegeben ist. Abschließend Diskussion in der Gruppe.
- Vgl. hierzu auch Nr. 16.3: Paralleltex te, generatives Schreiben.

3. Weitere Anregungen

- Zur spielerischen Erweiterung des Wortschatzes tragen die oben bei Nr. 6.3 dargestellten ABC-Geschichten bei (Bsp.: Alle Buben checken, dass Eva fröhlich grinst).

Stadt	Beruf	Verb	Tier	Adjektiv	Punkte
Bern	Bäcker	brüten	Bär	blau	5
Genf	Gärtner	geben	Giraffe	groß	5
London	Lokführer	-	Löwe	lustig	4

- Dasselbe gilt für das klassische «Geografie-Spiel», bei dem die Spieler/innen zu einem bestimmten Buchstaben z. B. eine Stadt, ein Land, einen Fluss etc. notieren müssen (Spielregel: Alle erhalten eine Tabelle mit den gefragten Rubriken [Stadt, Land etc.]; jemand sagt leise das ABC auf, ein anderes Kind ruft «Stopp!»; zum betreffenden Buchstaben müssen dann Begriffe gesucht werden). Die dafür nötige Tabelle kann natürlich auch modifiziert werden: ein Nomen (Substantiv), ein Verb, ein Adjektiv; ein Gefühlszustand etc.