

KAWA

[An die Arbeit](#), [Kreativität](#), [Spiel](#), [Wissensorganisation](#)

Beim Erstellen von KaWas (kreative Ausbeute mit Wort Assoziationen) soll Vorwissen genutzt und mit neuem Wissen verknüpft werden, sodass die Wort-Bilder auch als Gedächtnisstütze dienen können.

Beschreibung

Beim Erstellen von KaWas (**k**reative **A**usbeute mit **W**ort **A**ssoziationen) geht es darum, zu jedem Buchstaben des Ausgangswortes (z.B. ein Name oder ein Fachbegriff) Assoziationen zu finden, die mit den Buchstaben des Wortes beginnen (z.B. Urknall: U-Universum, R-Raum, K-Kosmos, N-Naturwissenschaften usw.).

Dabei darf „kreativ geschummelt“ werden, d.h. es können auch Assoziationen genutzt werden, die aus mehreren Wörtern bestehen (wenn z.B. die Schülerin Kim beschrieben wird, darf für das „i“ die Assoziation „immer fröhlich“ verwendet werden).

KaWas können von einem/einer Schüler*in, Schüler*inpaaren und -gruppen sowie gemeinsam im Plenum erstellt werden.

Tipps

Bereits die Auswahl des Wortes bietet Raum zur Differenzierung: die Schwierigkeit hängt davon ab, wie lang das Wort ist, ob Buchstaben doppelt vorkommen und ob „schwierige“ Buchstaben (z.B. Q) vorhanden sind.

Schüler*innen, denen die Aufgabe Probleme bereitet, können mit einem anderen Schüler oder einer anderen Schülerin zusammenarbeiten und ihre Ideen austauschen oder ein Wörterbuch zur Hilfe nehmen.

Material

Stift und Papier, ggf. Tafel/Flipchart und Kreide/Marker

KAWA

Quellen

Birkenbihl, Vera F. (2001): Das „neue“ Stroh im Kopf?. Vom Gehirn-Besitzer zum Gehirn-Benutzer. Offenbach: GABAL-Verlag.

Birkenbihl, Vera F. (2010): Intelligente Wissens-Spiele. Spielen macht klug. Offenbach: GABAL-Verlag.