

# KI-SPRICHWORTRÄTSEL



Wer versteht es, Sprache in Bilder zu verwandeln? In diesem Spiel werden bekannte Sprichwörter und Redewendungen mit Hilfe einer KI kreativ visualisiert. Hier sind Fantasie, Teamgeist und ein gutes Gespür für Sprache gefragt und am Ende sorgt das gemeinsame Raten für viele Aha-Momente und Lacher! So wird aus einem alten Sprichwort ein neues Bild – und aus Sprache ein kreatives Erlebnis!

## SPIELABLAUF

### 1. Vorbereitung

Eine Auswahl an bekannten deutschen Sprichwörtern oder Redewendungen wird zusammengestellt. Zu jedem Sprichwort oder jeder Redewendung wird im Vorfeld mithilfe einer bildgenerierenden KI ein passendes Bild generiert, das das jeweilige Sprichwort bildlich darstellt. Die Bilder können beispielsweise in einer Präsentation bereitgestellt werden. Die Spielerinnen und Spieler werden in Rategruppen eingeteilt oder spielen einzeln gegeneinander. Dabei soll das gezogene Sprichwort oder die Redewendung nicht direkt als Prompt eingegeben werden, stattdessen wird das Sprichwort oder die Redewendung mit eigenen Worten umschrieben.

### 2. Raterunde

Eine Spielerin oder ein Spieler präsentiert ein vorbereitetes Bild, das ein Sprichwort oder eine Redewendung darstellt. Die übrigen Spielerinnen und Spieler versuchen das dargestellte Sprichwort oder die Redewendung zu erraten. Wer glaubt, die richtige Lösung zu kennen, meldet sich oder ruft die Antwort in die Runde (je nach gewünschtem Spielmodus).

### 3. Fortsetzung

Nach der richtigen Auflösung wird das Spiel fortgesetzt, indem das nächste Bild präsentiert wird. Optional kann für jede richtige Antwort ein Punkt vergeben werden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### 4. Abschluss

Es kann gemeinsam diskutiert werden, wie die KI das Sprichwort oder die Redewendung dargestellt hat und welche kreativen Entscheidungen bei der Prompt-Erstellung getroffen wurden. Im Anschluss an die Diskussion kann in Gruppen oder gemeinsam recherchiert werden, woher die verwendeten Sprichwörter oder Redewendungen stammen, in welchem historischen oder kulturellen Zusammenhang sie entstanden sind und was ihre ursprüngliche Bedeutung war. Die Ergebnisse können anschließend kurz vorgestellt und verglichen werden.

## MÖGLICHE SPIELVARIANTEN

### Variante 1

Die Spielerinnen und Spieler werden in kleine Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe zieht verdeckt ein Sprichwort oder eine Redewendung. Anschließend erstellt jede Gruppe mithilfe einer bildgenerierenden KI ein Bild, das das gezogene Sprichwort oder die Redewendung bildlich darstellt, ohne es in den Prompt direkt einzugeben. Die Gruppen präsentieren dann ihre Bilder und die anderen versuchen zu erraten, welches Sprichwort oder welche Redewendung gemeint ist.

### Variante 2

Gerade in Gruppen mit Spielerinnen und Spielern aus verschiedenen Herkunftsländern kann es spannend sein, Sprichwörter aus unterschiedlichen Kulturen einzubeziehen. Jede Spielerin oder jeder Spieler (oder kleine Gruppen) wählt ein Sprichwort aus dem eigenen Herkunftsland aus und erstellt dazu mithilfe der KI ein Bild. Die anderen Spielerinnen und Spieler versuchen zu erraten, was das Sprichwort bedeutet und aus welchem Land es stammt. Im Anschluss wird gemeinsam über die Bedeutung, Herkunft und eventuelle Parallelen zu deutschen Sprichwörtern gesprochen.

# KI-SPRICHWORTRÄTSEL

## MEDIENPÄDAGOGISCHE ZIELE

### ■ Kritisches Denken:

- + Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der „Übersetzung“ von Sprichwörtern oder Redewendungen in visuelle Darstellungen auseinander.

### ■ Reflexion über Sprachkultur und Bedeutungswandel:

- + Die Schülerinnen und Schüler setzen sich aktiv mit der Herkunft und ursprünglichen Bedeutung von Sprichwörtern und Redewendungen auseinander. Sie lernen, wie Sprache von kulturellen, historischen und gesellschaftlichen Einflüssen geprägt wird, und reflektieren, wie sich Bedeutungen im Laufe der Zeit verändern können.
- + Durch die Einbeziehung von Sprichwörtern aus verschiedenen Ländern wird die Vielfalt von Sprachkulturen sichtbar gemacht. Die Schülerinnen und Schüler erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede und diskutieren, wie Sprichwörter in unterschiedlichen Kulturen verwendet werden.
- + Gleichzeitig trägt das Spiel dazu bei, dass dieses sprachliche Kulturerbe lebendig bleibt und Sprichwörter sowie Redewendungen weiterhin im aktiven Sprachgebrauch verankert werden.

### ■ Sprachliche Kompetenz:

- + Die Schülerinnen und Schüler entwickeln originelle und präzise Prompts, um die KI gezielt zu steuern und abstrakte Begriffe bildlich umzusetzen.

## MEDIEN- UND MATERIALBEDARF

- bildgenerierende KI
- Sammlung von KI-generierten Bilder zu Sprichwörtern oder Redewendungen (vorbereitet oder gemeinsam erstellt)
- Computer / Tablet mit Internetzugang

Weitere Fortbildungen und freie Bildungsmaterialien der Digitalassistentz sind hier zu finden:

