



# Beschreibung von ‚Clownfiguren‘ mit Adjektiven

Tabea Lauer

## Beschreibung von ‚Clownfiguren‘ – eine Idee nach dem Spiel ‚Wer ist es?‘ (© Hasbro Gaming)

**Förderziele:** Erweiterung der Wortbedeutung von Adjektiven und Wortabrufraining (semantisch-lexikalische Ebene)

**Thema und Lehrplanbereich:** Deutsch/Personenbeschreibung

**Spielform:** Regel- und Interaktionsspiel

**Medienart:** analog

**Altersstufe:** 6–9 Jahre

**Einsatzbereich:** Förderung, Unterricht, Präsenz

### Benötigtes Material

- Kartenset (laminiert) 2 x – jeweils 24 Stück Kopf, Ober- und Unterkörper (Material 1 📌)
- Kartenhalter
- evtl. eine Trennwand (z. B. Holztrennwand)

### Spielbeschreibung

**Ziel des Spieles:** Es soll eine zuvor festgelegte und der/dem Ratenden unbekannt Karte einer Kategorie (Kopf, Ober- oder Unterkörper – Abb. 1) der ‚Clownfigur‘ (Abb. 2) gefunden werden, die am Ende als Einzige übrigbleibt.

#### Spielverlauf:

- Das Kartenspiel enthält zu jeder Kategorie (Kopf, Ober- und Unterkörper) jeweils 24 Karten (Material 1 📌).
- Eine Kategorie wird von den Spieler:innen oder der Lehrkraft festgelegt.
- Partner:in A legt geordnet alle 24 Karten aufgedeckt vor sich hin. Partner:in B wählt eine Karte aus dem Stapel aus und befestigt diese in dem Kartenhalter, sodass sie für Partner:in A nicht sichtbar ist (Abb. 3).
- Partner:in B beginnt und beschreibt ein Merkmal der ausgewählten Kategorie des Clowns.

**Einsatz von Hilfekarten (Material 2 📌):** Die Hilfekarten unterstützen bei der Beschreibung der Merkmale des Clowns. Folgende Differenzierungsstufen sind möglich:

- „Das Gesicht ist oval.“ (sprachliche Differenzierungsstufe 1)
- „Der Clown hat ein ovales Gesicht.“ (sprachliche Differenzierungsstufe 2)

#### Einsatz von Adjektivheften:

- Die Adjektivhefte (Leporello) werden mit den Kindern im Vorfeld gemeinsam erarbeitet und gebastelt.
- Die Adjektivsammlung kann als Hilfestellung bei der Beschreibung der Merkmale des Clowns dienen.

- Partner:in A überlegt, welche Karten nicht mehr zutreffen können, und dreht diese um.
- Partner:in B beschreibt die weiteren Merkmale und Partner:in A dreht die nichtzutreffenden Karten um, bis die letzte Karte übrig bleibt.
- Partner:innen A und B vergleichen die beiden Karten und kontrollieren, ob diese übereinstimmen.
- Im Anschluss werden die Rollen getauscht.

### Ideen & Variationen

Die Verwendung anderer Bildkarten zu verschiedenen Themen ist ebenfalls möglich. Darüber hinaus können die Bildkarten im Bereich der ‚Kombinatorik‘ eingesetzt werden.



Abb. 1: Clown aufgeteilt in verschiedene Kategorien



Abb. 2: verschiedene Versionen des Clowns



Abb. 3: aufgebautes Situationsbild aus dem Spiel

## Zur Autorin

Tabea Lauer, Förderschullehramtsstudium an der Universität Koblenz-Landau, Förderschwerpunkte Sprache und Lernen, Einsatzschule: Schule am Rothenberg in Hachenburg (Schule mit dem Förderschwerpunkt Sprache)



## Materialien

## Korrespondenzadresse

tabea.lauer@schule-am-rothenberg.de

Material 1	Karten – 3 Kartensets mit 24 Bildern
Material 2	Hilfekarten