



DOWNLOAD



Deutschlernen mit Bildern

46

langsam langsamer am langsamsten	schnell schneller am schnellsten
slow lent بطيء	fast/quick rapide سريع

© Verlag an der Ruhr | Adjektive

60 Bildkarten
Adjektive

- ▶ Deutsch
- ▶ Englisch
- ▶ Französisch
- ▶ Arabisch

Vorwort

Sie halten nun Ihre Bildkarten in der Hand und möchten am liebsten gleich loslegen – doch wie fangen Sie an? Sind die Karten nur zum Vokabelerwerb geeignet oder was lässt sich damit noch machen? In diesem Download haben wir Ihnen ein paar Ideen zusammengestellt, wie Sie die Bildkarten im DaZ-/DaF-Unterricht einsetzen können. Nehmen Sie sie als Anregung und erweitern und verändern Sie sie nach Belieben – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Dieses Bildkartenset ist Teil der Reihe **Deutschlernen mit Bildern**. Die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten in diesem Download beziehen sich auf das Kartenset **Adjektive**. Ergänzend können Sie die Sets **Im Kindergarten, In der Schule, In der Stadt, Kleidung und Körper, Lebensmittel, Zu Hause** (Nomen) und das Set **Verben** einsetzen. Einige Spiele überschneiden sich mit den

Download-Ideen der anderen Sets. Vielfach lassen sich die Spiele durch den Einsatz der Nomen- oder Verbkarten ergänzen und variieren.

Die Spiele in diesem Download sind unterschiedlich anspruchsvoll. Wo möglich, haben wir Ihnen Angaben zum Schwierigkeitsgrad und dem Bedarf weiterer Materialien gemacht. Natürlich kennen wir Ihre Gruppe nicht, also passen Sie die Übungen sensibel an, wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Teilnehmer* über- oder unterfordert sind.

** Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.*

Wortschatzarbeit

Wortschatzarbeit ist selbstverständlich grundlegend in jeder Sprache, da die Wörter die Bausteine bilden, aus denen wir anschließend einfache oder auch komplexere Sprache zusammensetzen. Sie ist allerdings nie gesondert zu betrachten. Wörter allein helfen dem Lerner nicht weiter, sondern jedes Wort muss immer in einem Kontext eingebettet sein. Genauso schließt jeder Kontext und jedes grammatikalische Thema auch den Gebrauch von Wörtern mit ein. In diesem Sinne sind selbstverständlich auch die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten außerhalb dieses Kapitels als Wortschatzarbeit zu verstehen. Bei vielen davon ist allerdings eine relative Sicherheit im Umgang mit den Wörtern hilfreich, während die hier aufgeführten Möglichkeiten für den Anfangsunterricht gedacht sind.

➔ Karten als Verständigungshilfe

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Als einfachste Anwendungsmöglichkeit sind diese Karten zunächst zur Verständigung einzusetzen. Der Teilnehmer kann auf das Wort zeigen, das ihm fehlt, und Sie können ihn somit leicht sprachlich unterstützen. Achten Sie dabei nur darauf, dass es nicht beim Zeigen bleibt. Sprechen Sie dem Teilnehmer das gewählte Wort anschließend vor und schreiben Sie es auf. Bilden Sie, wenn möglich, ein paar Sätze damit, um es für ihn in einen Kontext zu betten. Fortgeschrittene bzw. erwachsene Lerner können den Begriff inklusive der passenden Sätze aufschreiben, möglichst in ihrem Lerntagebuch.

Ein Lerntagebuch kann aus einer einfachen Kladde bestehen, in das der Lerner neue Wörter und Sätze schreibt, die ihm im Alltag begegnen. Wenn dies nicht in der Form eines Vokabelheftchens geführt wird, sondern wie ein Tagebuch, so baut die Erinnerung uns eine wertvolle Stütze beim Lernen: Lese ich das Wort noch einmal, so verknüpfe ich Kontext und Erinnerung und kann das Gelernte leichter wieder abrufen.

➔ Die Vokabel-Pauke

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Beginnen Sie dieses Spiel mit einer Wortkarte und lesen Sie die beiden Adjektive mehrfach deutlich vor (bei Farben verwenden Sie zwei Karten). Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmer sie verstanden hat. Die Teilnehmer müssen die Wörter an dieser Stelle noch nicht nachsprechen können, es ist üblich, dass das Sprechen nach dem Verstehen kommt. Gestehen Sie dem Lerner eine „stille Phase“ zu, in der er das Neue erst einmal verarbeitet, bevor er selbst damit nach außen tritt.

Legen Sie die Karte mit der Bildseite nach oben ab, nennen Sie eines der beiden Wörter und fordern Sie über Gesten dazu auf, auf das richtige Wort zu zeigen. Bestärken Sie die richtige Antwort positiv und wiederholen Sie das Wort trotzdem noch einmal. Machen Sie sich dies zur Angewohnheit, um die Lerner möglichst viele korrekte Wiederholungen hören zu lassen. Zeigt der Lerner auf das falsche Wort, wiederholen Sie beide Wörter noch einmal richtig. Sobald der Lerner das Wort sicher und automatisiert bestimmen kann, nehmen Sie die nächste Karte hinzu, bis Sie mit vier Karten (später auch sechs oder acht) spielen. Nun nehmen Sie neue Karten dazu, legen aber immer nur eine Auswahl davon bereit. Wenn Sie merken, dass ein Wort noch häufiger Schwierigkeiten bereitet, sollte es in jeder Runde dabei sein, damit es besondere Aufmerksamkeit bekommt. Ein Wort, das mit absoluter Sicherheit 10-mal gefunden wurde, können Sie im Gegenzug immer seltener legen und irgendwann ganz aus dem Spiel nehmen. Sobald die Lerner die Bereitschaft zeigen, zu sprechen, können Sie jede Runde mit der Aufgabe verbinden, das Wort nachzusprechen.

Dieses Spiel können Teilnehmer, die bereits lesen können, durch die beschriftete Rückseite auch in Partnerarbeit spielen. Dabei sollten Sie durch den Raum gehen und bei der korrekten Aussprache unterstützen.

➔ Karten sammeln

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Legen Sie alle Karten, inklusive der Beschreibungskarten, die kein Bild enthalten, sondern nur Text, auf einen Stapel und lassen Sie einen Teilnehmer nach dem anderen eine Karte ziehen. Der Teilnehmer muss jeweils die Wörter nennen (oder einen kleinen Satz mit einem der Wörter bilden). Schafft er das, darf er die Karte behalten. Zieht jemand eine der Beschreibungskarten, muss er alle seine Karten zurück auf den Stapel legen. Eine „fairere“ Alternative (besonders für Kinder): **Alle** Kinder müssen ihre Karten zurücklegen.

➔ Suche das Wort!

Material: Bildkarten, ggf. Fliegenklatsche

Schwierigkeit: *

Legen Sie die Bildkarten in der Mitte des Raumes breit verteilt auf den Boden. Nennen Sie nun jeweils ein Begriffspaar – die Teilnehmer müssen dann so schnell wie möglich die entsprechende Karte finden und sich um die Karte stellen. Als Variante kann man mit Fliegenklatschen auf dem Tisch spielen. Wer als Erster auf den richtigen Begriff gehauen hat, gewinnt die entsprechende Karte.

➔ Kim-Spiele

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Legen Sie 4–10 Karten (je nachdem, wie viel Sie Ihren Teilnehmern zutrauen) auf dem Tisch bereit und lassen Sie die Teilnehmer sich die Bilder kurz einprägen, ggf. lohnt es sich, alle Wörter noch einmal zu nennen. Dann decken Sie die Karten ab und entfernen verdeckt eine oder mehrere der Karten. Anschließend decken Sie sie wieder auf und fragen: „Was fehlt?“ Die Teilnehmer müssen die fehlenden Begriffe nun richtig benennen können („groß – klein fehlt“).

➔ Was trägst du heute?

Material: Bildkarten, Beutel o. Ä.

Schwierigkeit: *

Sortieren Sie alle Farben-Karten aus und stecken Sie sie in einen Beutel. Jeder Teilnehmer zieht reihum eine Karte und nennt die Farbe oder das Muster. Er achtet darauf, dass die Bildseite von den übrigen Mitspielern nicht gesehen werden kann. Wer ein Kleidungsstück in der genannten Farbe/dem genannten Muster trägt, meldet sich, zeigt auf das Kleidungsstück und wiederholt die Farbe/das Muster. Fortgeschrittene können Sätze mit der Farbe und dem Kleidungsstück bilden („Wer trägt heute blau?“ – „Ich. Mein Pulli ist blau.“).

➔ Gegensätze

Material: Bildkarten, Beutel o. Ä.

Schwierigkeit: **

Sortieren Sie alle Farben und Geschmacksrichtungen aus und stecken Sie die übrigen Bildkarten in einen Beutel. Jeder Teilnehmer zieht reihum eine Karte und nennt eines der beiden Adjektive. Die Mitspieler müssen nun das passende Gegenteil benennen. Dazu rufen sie das Wort laut in den Raum. Wer den richtigen Begriff zuerst nennt, gewinnt die Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Dieses Spiel können die Teilnehmer durch die Beschriftung auf der Rückseite auch miteinander in Partnerarbeit oder in Kleingruppen spielen. Dabei sollten Sie durch den Raum gehen und bei der korrekten Aussprache unterstützen.

Steigerungsformen

Im Deutschen gibt es drei Steigerungsformen: Positiv, Komparativ und Superlativ. Die meisten Adjektive werden regelmäßig gesteigert und enden im Komparativ auf *-er* und im Superlativ auf *-ste(n)* oder *-este(n)*. Es gibt nur wenige unregelmäßige Ausnahmen (z. B. *gut* oder *viel*), die Sie mit Ihren Teilnehmern gesondert einüben müssen.

➔ Steigerungs-Ball

Material: Bildkarten, Ball
Schwierigkeit: *

Alle Teilnehmer stellen sich in einen Kreis. Die Karten werden in die Mitte gelegt. Ein Spieler beginnt und zieht eine Karte. Er nennt das erste Wort auf der Karte im Positiv (z. B. „*fröhlich*“) und wirft einen Ball zu einem beliebigen Mitspieler. Dieser muss nun den Komparativ des Adjektivs („*fröhlicher*“) bilden. Anschließend wirft er den Ball zu einem anderen Teilnehmer, der nun den Superlativ („*am fröhlichsten*“) nennt. Der Startspieler kontrolliert mit der Karte, ob seine Mitspieler die richtige Form nennen, und korrigiert sie ggf. Der dritte Spieler wirft den Ball einem weiteren Teilnehmer zu, der das Gegenteil des zuvor gesteigerten Adjektivs nennt. Der Startspieler mit der Karte hilft dabei, falls nötig. Anschließend wird das zweite Wort genauso gesteigert wie das erste. Danach wird eine neue Karte gezogen. Das Spiel geht so lange, bis jeder Teilnehmer einmal an der Reihe war.

Variante: Fortgeschrittene Teilnehmer können Sätze mit den Adjektiven bilden, z. B.: „*Ich bin fröhlich.*“, „*Ich bin fröhlicher.*“, „*Ich bin am fröhlichsten.*“

➔ Flaschendrehen (Komparativ)

Material: Bildkarten, Flasche
Schwierigkeit: **

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Verteilen Sie die Bildkarten so, dass jeder Spieler gleich viele Karten erhält. Der Startspieler beginnt und bildet einen Satz mit einem beliebigen Wort auf einer seiner Karten, z. B.: „*Der Baum ist hoch.*“ Anschließend dreht er die Flasche. Derjenige, auf den die Flasche zeigt, muss nun einen korrekten Satz im Komparativ bilden, z. B.: „*Das Haus ist höher als der Baum.*“ Schafft er das, gewinnt er die Karte und ist selbst an der Reihe. Ist der Satz grammatikalisch oder inhaltlich falsch, darf der Startspieler die Karte behalten und ist noch einmal dran. Wer am Schluss die meisten Karten hat, gewinnt.

➔ Wer ist hier der Größte?

Material: Bildkarten
Schwierigkeit: **

Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum. Auf ein Zeichen von Ihnen finden sie sich so schnell wie möglich zu dritt zusammen. Jede Gruppe stellt sich nun der Größe nach auf. Nehmen Sie einen Teilnehmer dran, der eine andere Gruppe beschreibt: „*Miray ist größer als Elysha. Koray ist der Größte.*“ Nach diesem Schema werden alle 3er-Gruppen beschrieben. Anschließend geht das Spiel von vorn los.

➔ Höher, schneller, weiter

Material: Bildkarten, Zettel, Stifte

Schwierigkeit: ***

Für dieses Spiel sollten zumindest einige Teilnehmer bereits schreiben können. Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein und geben Sie jeder Gruppe eine Anzahl von Karten (z. B. drei). In jedem Team sollte eine Person sein, die bereits schreiben kann. Zusätzlich erhält jede Gruppe Zettel und einen Stift. Im Team bilden die Teilnehmer Sätze zum jeweils ersten Adjektiv auf ihren Karten, z. B.: „*Der Elefant ist groß. Der Baum ist größer als der Elefant. Die Schule ist am größten.*“ Dabei bauen sie Fehler in einige ihrer Sätze ein, z. B.: „*Der Elefant ist groß. Die Maus ist größer als der Elefant. Das Haus ist am größten.*“ Wenn alle Gruppen ihre Sätze gebildet haben, werden sie reihum vorgelesen. Die anderen Teams hören gut zu. Wer einen Fehler erkennt, meldet sich und korrigiert: „*Falsch! Die Maus ist kleiner als der Elefant.*“ So wiederholen die Teilnehmer gleichzeitig die Gegensätze auf der Wortebene. Wer einen Fehler erkannt und richtig korrigiert hat, bekommt einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Satzbau und Kommunikation

Sätze frei zu bilden, ist für DaZ-/DaF-Lerner besonders schwierig. Sie sollten Ihren Teilnehmern daher zunächst immer Sprachmuster vorgeben, die durch die stetige Wiederholung verinnerlicht werden. Die Spiele geben solche Sprachmuster teilweise vor. Sie können diese natürlich an das Niveau Ihrer Lerngruppe anpassen und variieren.

➔ Erzählen

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Sätze, die wir selbst gebildet haben und die im Idealfall auch noch einen tatsächlichen Bezug zu unserem Leben haben, merken wir uns um ein Vielfaches besser als Sätze aus dem Lehrbuch. Lassen Sie die Teilnehmer Sätze zu den Karten bilden. Am besten legen Sie dazu die Karten aus und lassen die Teilnehmer sich eine Karte aussuchen, die sie anspricht, und dazu frei einen Satz bilden. Machen Sie dies zunächst selbst vor. Als Sprachmuster bietet sich zunächst ein einfacher Satz an: „*Das Haus ist klein.*“ oder „*Aysha ist lustig.*“ Später können Sie kompliziertere Sprachmuster vorgeben.

➔ So sind wir

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Suchen Sie Wörter aus dem Set heraus, mit denen sich Personen charakterisieren lassen (z. B. *groß – klein, alt – jung, klug – dumm* etc.) Die Teilnehmer suchen sich der Reihe nach eine Person aus, die sie beschreiben möchten, und wählen eine passende Karte aus. Sie formulieren anschließend einen Satz mit dem Verb *sein* nach dem Muster: „*Celine ist schlau.*“ Teilnehmer, die bereits schreiben können, notieren die Sätze anschließend in ihrem Lerntagebuch.

➔ Quatsch (Verneinung)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ***

Legen Sie die Bildkarten in die Mitte. Jeder Spieler zieht eine Karte und sucht sich anschließend einen Gegenstand oder eine Person im Klassenraum, die er mit einem der Adjektive beschreibt. Er formuliert einen Satz, z. B.: „*Die Wand ist gestreift.*“ Die übrigen Mitspieler achten darauf, ob der Satz stimmt. Wenn der Satz falsch ist, rufen sie laut: „*Quatsch!*“ Nehmen Sie dann einen der Teilnehmer an die Reihe, um den Satz zu korrigieren: „*Die Wand ist nicht gestreift, die Wand ist weiß.*“ Dabei üben Sie zugleich auch die Verneinung.

➔ Ein trauriger Stift (vorangestelltes Adjektiv)

Material: Bildkarten, je ein Blatt Papier in blau, rot und grün, Stift

Schwierigkeit: ***

Das vorangestellte Adjektiv im Deutschen ist ein komplexes Thema, weil sich seine Endung dem Artikel, dem Genus und dem Kasus anpasst. Behutsam können Sie einsteigen, indem Sie mit den Teilnehmern zunächst einige Nomen sammeln und nach dem Artikel sortieren. Dazu bieten sich Gegenstände aus dem Klassenraum an. Legen Sie die Gegenstände auf die farbigen Papiere (rot = weiblich, blau = männlich, grün = sächlich). Bilden Sie einen Satz zu einem Gegenstand jeden Geschlechts nach dem Sprachmuster: „*Das ist ein Stift.*“, „*Das ist eine Schere.*“, „*Das ist ein Mäppchen.*“ Ziehen Sie anschließend eine Karte und erweitern Sie die Sätze um das Adjektiv, das Sie gezogen haben: „*Das ist ein trauriger Stift.*“, „*Das ist eine traurige Schere.*“, „*Das ist ein trauriges Mäppchen.*“ So entstehen lustige Sätze. Schreiben Sie die Endungen *-er*, *-e* bzw. *-es* auf die farbigen Zettel. Nun bitten Sie die Teilnehmer reihum, selbst Adjektivbeschreibungen zu den gesammelten Gegenständen hinzuzufügen. Die richtige Endung können die Teilnehmer auf den Blättern nachlesen. Diese Form (Nominativ mit unbestimmtem Artikel) ist am einfachsten zu unterscheiden, weil die Endung dem jeweiligen Artikel entspricht (der = *-er*, die = *-e*, das = *-es*). Mit fortgeschrittenen Lernern können Sie das Spiel um die restlichen Adjektivendungen erweitern.

Variante: Aufeinanderfolgende Adjektive haben immer die gleiche Endung. Sie können mit den Teilnehmern mehrere Karten nacheinander aufdecken und einen Satz um beliebig viele Adjektive erweitern: „*Das ist eine traurige, blaue, reiche, runde ... Schere.*“ Die Variante lässt sich wie „Ich packe meinen Koffer“ spielen.

Folgende Adjektive sind in diesem Set enthalten:

1. blau
2. braun
3. gelb
4. grau
5. grün
6. lila/violett
7. orange
8. pink
9. rosa
10. rot
11. schwarz
12. weiß
13. bunt
14. gestreift
15. kariert
16. alt – jung
17. arm – reich
18. breit – schmal
19. dick – dünn
20. einfach – schwierig
21. eng – weit
22. falsch – richtig
23. faul – fleißig
24. fröhlich – traurig
25. früh – spät
26. glatt – rau
27. groß – klein
28. gut – schlecht
29. heiß – warm – kalt
30. hell – dunkel
31. hoch – tief
32. hungrig – satt
33. klug – dumm
34. krank – gesund
35. lang – kurz
36. laut – leise
37. lieb – böse
38. müde – wach
39. nah – weit
40. nass – trocken
41. neu – alt
42. offen – geschlossen
43. ruhig – unruhig
44. rund – eckig
45. schmutzig – sauber
46. schnell – langsam
47. schön – hässlich
48. schwach – stark
49. schwer – leicht
50. steil – flach
51. teuer – billig
52. viel – wenig
53. voll – leer
54. weich – hart
55. wichtig – unwichtig
56. salzig
57. bitter
58. sauer
59. scharf
60. süß