



Attribut	
Was für ein Spieltyp:	Wortspiel/ Kartenspiel
Einsatz im DaF-Unterricht:	<p>Wortschatz: Attribute, Wortbildung von Adjektiven mit Präfixen (un-, in-,...) und Suffixen (-ig, -lich, -bar...)</p> <p>Kommunikation: Diskutieren über semantische Bedeutungen von Attributen (z.B. kann ein Apfel unschuldig sein?)</p> <p>Grammatik: evtl. Adjektivdeklination</p>
Niveau:	Ab B1
Gruppengröße:	3-8 oder mehr Spieler/innen
Mehrere Gruppen möglich ?	Nein (Die Anwesenheit des Kursleiters/der Kursleiterin in der Gruppe ist notwendig)
Dauer:	Ca. 30 Minuten
Was das Spiel enthält:	164 Attributkarten (auf der Rückseite Punktekarten), 60 grüne und rote Schafkarten
Worum geht es:	<p>Ein/e Spieler/in gibt ein Stichwort vor z.B. Apfel oder Berliner oder was auch immer...Nehmen wir mal Apfel. Dann legen alle Spieler/innen eine Attributkarte aus ihrer Hand verdeckt auf den Tisch, und zwar diejenigen, die eine grüne Schafkarte haben, ein zu Apfel passendes Attribut (z.B. rund, männlich, vitaminreich, kalorienarm, lecker), diejenigen mit einer roten Schafkarte ein unpassendes Attribut (z.B. hohl, bissig, schwanger, fettig, ungerecht...). Nun drehen alle gleichzeitig ihre Karten um und es werden so schnell wie möglich passende Attribute geschnappt.</p> <p>Bei der Punkteverteilung kann es dann sowohl Pluspunkte als auch Minuspunkte geben. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielrunden. Eine Spielrunde endet, wenn jede/r einmal mit einem Stichwort dran war.</p>

Variationen/Erfahrungen Die Attributkarten sollten je nach Sprachniveau

mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	<p>vorsortiert werden. Einige unbekannte Wörter können ruhig im Spiel bleiben, die Bedeutung sollte aber vor dem Ablegen geklärt werden (alle Mitspieler/innen müssen die Bedeutung der Wörter kennen, die auf dem Tisch liegen, da sonst die Chancen beim Spiel ungleich sind). Durch das Spiel selbst werden Anwendungsmöglichkeiten des Wortes deutlich. Natürlich kann man als Lehrende/r auch selbst Attributkarten erstellen und zum Spiel hinzufügen.</p> <p>Das Spiel lebt u.a. von der Schnelligkeit, d.h. je mehr unbekannte Wörter, desto langsamer wird das Spiel. In höheren Niveaus machen aber gerade die ungewöhnlichen neuen Attribute Spaß, die normalerweise in keinem Lehrbuch stehen (z.B. niederträchtig, ausgelutscht, knitterfest, dreist...).</p> <p>Wenn das Spiel erst einmal verstanden wurde (Proberunde ist unbedingt erforderlich), erfreut sich dieses Spiel großer Beliebtheit bei den Teilnehmenden. Damit es auf dem Tisch nicht zu unübersichtlich wird, empfehlen wir, für das Punkte zählen nicht die Attributkarten, sondern Streichhölzer, Chips oder ähnliches zu verwenden.</p> <p>Die Adjektivdeklination kann nebenbei erfolgen, wenn das Ergebnis noch einmal zusammengefasst oder diskutiert wird (z.B. ein roter, gesunder, praller Apfel, aber gibt es einen protzigen Apfel?), aber bitte nicht das Spiel durch zu viel Grammatik lähmen !</p>
Unsere Wertung:	<ul style="list-style-type: none"> + Macht viel Spaß, sehr dynamisch + Die Packung ist sehr klein und handlich – Die Spielanleitung ist etwas kompliziert (Zeit für das Verstehen des Spiels einplanen bzw. unbedingt mit sich selbst Probe spielen!) – Die Packung ist nicht sehr robust und geht leider schnell aus dem Leim, wenn man das Spiel öfters spielt
Spielerverlag:	Von Marcel-André Casasola Merkle seit 2002 bei Lookout Games
Anmerkungen:	Auf der Auswahlliste für das Spiel des Jahres 2003. Noch mehr Attribute gibt es in der Spielerweiterung Attribut 2 vom selben Verlag
Preiskategorie:	2
Felicitas Eckert - Februar 2007 - www.ludolingua.de	