

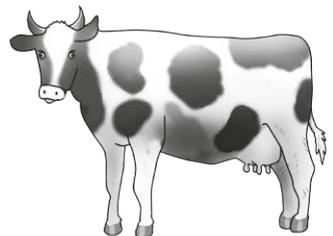
Bunte Wörter



**Semantische Assoziationen und
Redewendungen durch Farben finden**

von Vibeke Masoud

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren



PROLOG

- Material**
- Anleitung
 - Spielplan
 - 64 Wortkarten
 - vier Spielfiguren mit Stellfüßchen
 - 15 Spielchips

Spielidee

Die Hoffnung ist grün und lila ist der letzte Versuch. Hier geht es darum, semantische Assoziationen und Redewendungen zu finden, in denen Farben stecken. Manchmal gibt es auch mehrere Lösungen, z. B. Bohnen sind grün ..., aber auch blau, wenn sie geschossen werden (Patronen).

Der Spieler, der dabei die Farben geschickt, aber auch passend auswählt, macht die weitesten Sprünge auf dem Spielbrett, um so zu gewinnen.

Zielgruppen

Spiel 1. **Redewendungen** und **semantische Farbassoziationen: Kartensatz A und B**

- für die **Aphasietherapie** mit Erwachsenen
- für die **kognitive Aktivierung** von z.B. Seniorengruppen
- für den Unterricht von **Deutsch als Zweitsprache (DaZ)**

Dazu sind **alle** Karten geeignet, insbesondere auch die Wörter, die sich auf Redewendungen und feststehende Begriffe beziehen, z. B. „die grüne Hölle“ oder „der rote Faden“.

Spiel 2. **Semantische Farbassoziationen** mit ausgewählten Wortkarten: **Kartensatz B**

Um „Bunte Wörter“ mit **Kindern als Farblernspiel** zu verwenden, sind die Wörter geeignet, die sich auf konkrete Farben assoziieren lassen, z. B. „Die Banane ist gelb.“

Die Kartensätze sind durch unterschiedliche Rahmenfarben markiert.

So wird gespielt

Auf die Spielplanmitte werden, wie durch Felder markiert, die Karten als Stapel und die Spielchips gelegt. Alle Spieler setzen ihre Spielfigur auf das START-Feld.

Ein beliebiger Spieler zieht eine Wortkarte vom Stapel.

- Spiel 1: Der Spieler nennt die zu diesem Begriff passende Farbe, indem er eine semantische Assoziation oder Redewendung nennt, z. B. „eine weiße Weste haben“.
- Spiel 2: Der Spieler nennt die zu diesem Begriff passende Farbe in Form einer kurzen Beschreibung, z. B. „Gras ist grün“.

Der Spieler darf dann seine Spielfigur auf das nächste, der gezogenen Karte entsprechende Farbfeld setzen. Ist ein passendes Feld bereits durch eine Spielfigur besetzt, wird es übersprungen und das nächste passende Farbfeld genutzt. Bei einigen Begriffen gibt es mehrere Lösungen. Dann wäre es geschickt, auf die weiter entfernte Farbe zu setzen, um in möglichst großen Sprüngen in die Richtung des START-Feldes zu gelangen.

Für jede vollendete Runde erhält der Spieler einen Chip.

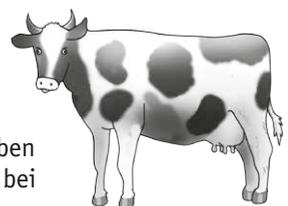
Spielende: Sieger ist, wer die meisten Rundenchips gesammelt hat und am weitesten vorn liegt, sobald die Karten aufgebraucht sind.

Einige Redewendungen und Begriffe:

- *roter Alarm*: die höchste Alarmstufe
- der *graue Alltag*: ist tristes Einerlei.
- *Schwarzarbeit*: illegale Beschäftigung ohne Sozialabgaben
- Sich *rote Augen* weinen.
- *blaues Blut* haben: Von Adel sein.
- Informationen stehen am *schwarzen Brett*.
- Der Lehrer schickt den Eltern eines Schülers einen *blauen Brief* wegen eines Tadel.
- alles durch die *rosarote Brille* sehen: Risiken verharmlosen.
- es hagelt *blaue Bohnen*: Es wird scharf geschossen.
- *dasselbe in Grün*: Etwas ist nahezu identisch.
- Wer den *grünen Daumen* hat, bei dem gedeihen Pflanzen gut.
- *Gründonnerstag*: der Donnerstag vor Karfreitag
- Die *graue Eminenz* ist der inoffizielle Herrscher im Hintergrund.
- den *roten Faden* nicht verlieren: Beim Thema bleiben.
- *blaues Gold*: Trinkwasser
- *schwarzes Gold*: Erdöl
- *weißes Gold*: Weiße Stoffe wie Salz oder Elfenbein, die als Kostbarkeit gelten.
- *das Blaue vom Himmel versprechen*: Unwahrscheinliches oder Unmögliches versprechen.
- die *grüne Hölle*: der Dschungel
- *grün ist die Hoffnung*: Frisches Grün assoziiert Veränderung und Neubeginn.
- *schwarzer Humor*: zynischer Humor
- bei Nacht sind alle *Katzen grau*: Wenn es dunkel ist, sieht man keine Details.
- über den *grünen Klee* loben: Übermäßig loben.
- die *lila Kuh*: in Anlehnung an eine Werbefigur für Schokolade
- die *rote Laterne* sein: Der Letzte sein.
- *grünes Licht* geben: Eine Erlaubnis erteilen.
- *Lila* ist der *letzte Versuch*, um im Alter noch Attraktivität zu signalisieren.
- *schwarze* und *weiße Magie*: unheilvolle und heilende Zauberkunst
- *grüner Markt*: Wochenmarkt
- *Schwarzmarkt*: illegale Handelszone ohne Steuerabgaben
- eine *graue Maus* sein: Unscheinbar sein.
- *weiße Mäuse*: Umgangssprachlicher Ausdruck für Polizisten oder auch „weiße Mäuse sehen“. Halluzinationen haben.
- das *rote, gelbe* und das *schwarze Meer*: geografische Bezeichnungen
- *grüne Minna*: Inhaftierten-Transporter der Polizei

- Wird das Wochenende durch Krankschreibung verlängert, macht man einen blauen Montag.
- schwarzer Montag: in Anlehnung an einen Börsencrash an einem Montag
- grün oder gelb vor Neid werden: Starke Neidgefühle haben.
- rote Ohren haben: Beschämt sein.
- grün hinter den Ohren: Unreif sein.
- den schwarzen Peter haben: Eine unliebsame Verantwortung haben, die nicht abgegeben werden kann.
- ein schwarzes Schaf sein: Ein Außenseiter sein.
- ein Grünschnabel: ein unerfahrener Anfänger
- Die gelben Seiten: Branchen-Telefonbuch
- am grünen Tisch verhandeln: In der Theorie bleiben und ohne Praxisbezug entscheiden.
- ein blaues Veilchen haben: Umgangssprachlich stehend für Bluterguss am Auge.
- grüne Weihnachten: ein schneefreies Fest
- weiße Weihnachten: Weihnachten mit Schnee
- Die grüne Welle steht für optimalen Verkehrsfluss gewährende Ampelschaltung
- eine weiße Weste haben: unschuldig sein
- sein blaues Wunder erleben: eine Überraschung höchster Verzückung (oft auch ironisch)
- schwarze (Gewinn) oder rote Zahlen (Verlust) schreiben
- die grauen Zellen: Gehirnzellen
- sich in der Grauzone befinden: weder richtig noch falsch sein
- Das Betreten der grünen Zone ist erlaubt, das der roten Zone ist verboten.
- auf keinen grünen Zweig kommen: erfolglos bleiben

Hinweis: Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für generische Personenbezeichnungen entschieden, bei denen grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.



Lösungsliste machbarer Redewendungen und Farbassoziationen

Hinweis: wenn nur Farbassoziationen (Spiel 2) möglich sind, sind die Kreuze fett markiert.

Begriff	Rot	Schwarz	Blau	Weiß	Grün	Rosa	Grau	Gelb	Lila	Braun
Alarm	x									
Alltag							x			
Ampel	x				x			x		
Apfel	x				x			x		
Arbeit		x								
Auge	x		x		x					x
Banane					x			x		x
Blatt (vom Baum/Papier)	x			x	x			x		x
Blut	x		x							
Bohnen	x		x	x	x			x		
Brett		x								x
Brief			x							
Brille						x				
dasselbe					x					
Daumen					x					
Donnerstag					x					
Eminenz							x			
Faden	x									
Feuerwehr	x									
Flamingo						x				
Flieder			x	x					x	
Gold		x	x	x				x		

Begriff	Rot	Schwarz	Blau	Weiß	Grün	Rosa	Grau	Gelb	Lila	Braun
Gras					x					
Haare	x	x		x			x			x
Himmel	x		x				x			
Hoffnung					x					
Hölle					x					
Humor		x								
Katze		x		x			x			x
Kirschen	x									
Klee					x					
Kuh		x		x					x	x
Laterne	x									
Letzter Versuch									x	
Licht	x	x		x	x					
Magie		x		x						
Mais								x		
Markt		x			x		x			
Maus		x		x			x			x
Meer	x	x	x					x		
Minna					x					
Montag		x	x							
Neid					x			x		
Ohren	x				x					

Begriff	Rot	Schwarz	Blau	Weiß	Grün	Rosa	Grau	Gelb	Lila	Braun
Peter		x								
Rabe		x								
Schaf		x		x						
Schnabel					x			x		
Schnee				x						
Schokolade		x		x						x
Seiten								x		
Sonne								x		
Tisch					x					
Tomaten	x				x					
Veilchen			x	x					x	
Weihnachten				x	x					
Welle					x					
Weste				x						
Wunder			x							
Zahlen	x	x								
Zellen							x			
Zitrone					x			x		
Zone	x				x		x			
Zweig					x					x



PROLOG

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 D-51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de