

dasdieder!

Ein Artikel-Memo-Spiel in einem Wortschatzfeld

von Astrid Kudraß

Illustrationen: Vera Brüggemann

für 2-4 Spieler, ab 4 Jahren

Dieses Spiel eignet sich auch für

- Deutsch als Zweitsprache (DaZ), auch in der Erwachsenenbildung
- Wortschatzarbeit
- Kasusmarkierungsübungen

Inhalt

24 x 4 Memo-Karten, ein „Artikel-Kreis“

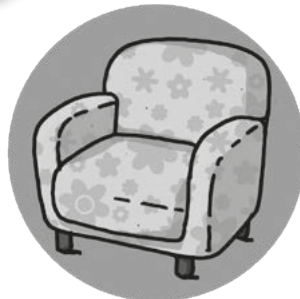
Spielanleitung

für die Spiele *Haushalt*, *Körperteile* und *Am Frühstückstisch*



das?

der?



die?

das!

der?



Spielziel

Das Genus gibt das grammatische Geschlecht von Nomina an und durch ihren Gebrauch haben Artikel starke Auswirkungen auf Satzstruktur und Verständlichkeit.

Die Kopplung von bestimmtem Artikel und Nomen wird im normalen Spracherwerb automatisch verstanden. Sprachverzögerte Kinder müssen diese Kopplung hingegen zumeist „auswendig“ lernen.

Auch für Menschen, die Deutsch als Zweitsprache (DaZ) lernen, sind Artikel eine Hürde, insbesondere wenn die Muttersprache keine verwendet.

Mit diesem Spielformat werden Artikel innerhalb eines Wortschatzfeldes mit dem Ziel gefestigt, das Prinzip der Artikelverwendung zu verdeutlichen und nachfolgend für die korrekte Kasusmarkierung Grundlage zu sein.

Spielidee

Das Spiel bietet innerhalb eines Wortschatzfeldes 24 Nomina an.

Jeder Artikel (männlich, weiblich, sächlich) ist dabei achtmal vertreten.

Pro Nomen werden vier Karten angeboten. Zwei haben eine Farbe je nach Artikel: *der* = blau, *die* = rot, *das* = grün. Zwei weitere Karten sind ohne Artikel-Farbe und daher nur grau markiert.

Beim Finden von Memo-Paaren unterstützt die Farbe die Artikelzuordnung zum Nomen auf verschiedenen Spielstufen:

- *Spielstufe 1:* Memo-Paare mit Artikel-Farbe
- *Spielstufe 2:* Memo-Paare einmal mit und einmal ohne Artikel-Farbe
- *Spielstufe 3:* Memo-Paare ohne Artikel-Farbe (grau)

Vorübung

- Die Bilder werden benannt, um das Wortfeld zu erschließen.
- Der **Artikel-Kreis** wird erläutert. Er dient dazu, nach dem Aufdecken von Karten den Artikel beim Benennen hervorzuheben. Dabei kann ausgewählt werden, welche Seite eingesetzt wird:
 - auf einer Seite sind nur die Artikelfarben zu sehen,
 - auf der anderen Seite sind zusätzlich auch als Merk-Figuren *der Mann – die Frau – das Kind* abgebildet. Da diese Begriffe hochfrequent genutzt werden, kann es sein, dass das Kind sie bereits den richtigen Artikeln stabil und fehlerfrei zuordnet. Ist dies der Fall, können sie hier mit den Farben *Blau*, *Rot* und *Grün* assoziiert und als Merkhilfen angeboten werden.



Tipp: Alternativ können statt der Merk-Figuren auch beliebige Nomen-Karten aus dem Spiel genutzt und an den Artikel-Kreis farblich passend angelegt werden, wenn sie dem Kind so vertraut sind, dass es den Artikel stabil und fehlerfrei zuordnet. (In diesem Fall werden dann auch die weiteren Karten eines Bildmotivs aussortiert, um sie für das Memo-Spiel nicht zu nutzen.)

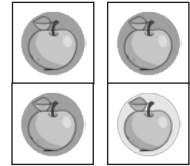
Auswahl

Die Auswahl der Nomen kann nach Artikelart (z. B. nur *der*-Artikelkarten) erfolgen oder es kann mit allen Karten gespielt werden.

Tipp: Hat man mehrere der *dasdieder!*-Spiele, können sie auch gemischt werden. Z. B. kann nur mit *der*-Artikel-Karten gespielt werden.

Von den vier Karten eines Nomens werden in einem Spiel nur zwei als Kartenpaar genutzt:

- *Spielstufe 1:* Es werden beide Karten mit Artikel-Farbe genutzt.
Sie geben durch die Farben eine Hilfestellung bei der Artikelwahl.



- *Spielstufe 2:* Als paarige Karten wird eine Karte mit Artikel-Farbe und die zweite ohne Farbe (grau markiert) ausgewählt.

Beim Spielen ist die Karte mit der Artikel-Farbe also weiterhin eine Hilfestellung für die Artikelbenennung. Wird jedoch eine Karte ohne Farbhilfe aufgedeckt, ist die Artikelzuordnung als eigene Merkleistung abzurufen.

- *Spielstufe 3:* Nun werden nur noch Paare ohne Artikel-Farbe (grau markiert) genutzt.



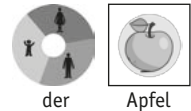
Die Zuordnung von Farbe und Artikel als Hilfestellung entfällt somit.

Spieldurchführung

Die Karten werden verdeckt als Spielfeld gelegt. Falls der Artikel-Kreis genutzt wird, wird er mit der gewünschten Seite nach oben und gut sichtbar in die Mitte des Spielfeldes gelegt.

Allgemein wird nun nach den üblichen Memo-Regeln gespielt.

Auf der Suche nach Kartenpaaren werden beim Aufdecken von zwei Karten die Motive mit Artikeln benannt. Dazu wird erst auf den Artikel-Kreis gezeigt und der Artikel dabei benannt, anschließend wird auf die Motiv-Karte gezeigt und das Nomen benannt.



Nach und nach werden die oben beschriebenen Spielstufen gespielt und ggf. eine wiederholt, bevor die nächste Spielstufe angeboten wird.

Erweiterung

Mit gefestigten Artikeln kann die Kasusmarkierung geübt werden. Auch dazu können entweder nur eine Artikelart oder alle Artikel angeboten werden.

Material-Tipp

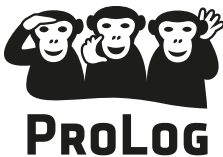
Weitere *derdiedas!*-Spiele und weiterführende Spiele zur Kasusmarkierung **Akkusativ-Detektive** und **Dativ-Detektive**: siehe unter www.prolog-shop.de.

Wortliste

Artikel	Körperteile	Am Frühstückstisch	Haushalt
der	Arm	Apfel	Besen
	Bauch	Eierbecher	Herd
	Finger	Honig	Hocker
	Fuß	Käse	Schrank
	Hals	Löffel	Sessel
	Mund	Saft	Stuhl
	Po	Tee	Teppich
	Rücken	Teller	Tisch
die	Augenbraue	Butter	Decke
	Hand	Gabel	Dusche
	Lippe	Kanne	Garderobe
	Nase	Marmelade	Lampe
	Schulter	Milch	Spüle
	Stirn	Schale/Schüssel	Tür
	Wange	Tasse	Wanne
	Zunge	Wurst	Waschmaschine
das	Auge	Brett	Buch
	Bein	Brot	Bett
	Gebiss	Hörnchen/Croissant	Bild
	Haar	Ei	Handtuch
	Handgelenk	Glas	Kissen
	Kinn	Messer	Regal
	Knie	Müsli	Sofa
	Ohr	Obst	Waschbecken

Hinweise zu Artikel-Regeln

- Verniedlichungen (-chen/-lein) und Tierbabys: immer *das*
- Mehrzahl: immer *die*
- Bei *Nomina komposita* (zusammengesetzten Hauptwörtern) bezieht sich der Artikel immer auf das finale Hauptwort.
Beispiele: der Schuh: Hausschuh, Handschuh, Turnschuh
der Mantel: Bademantel, Regenmantel, Wintermantel



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de