

dasdieder!

Artikel-Memo-Spiele in verschiedenen Wortschatzfeldern

von Astrid Kudraß

Illustrationen: Vera Brüggemann

für 2-4 Spieler, ab 4 Jahren

Diese Spiele-Serie eignet sich auch für

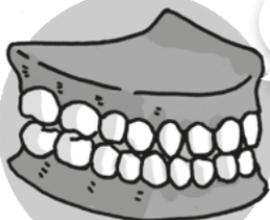
- Deutsch als Zweitsprache (DaZ), auch in der Erwachsenenbildung
- Wortschatzarbeit
- Kasusmarkierungsübungen

Eine Auflistung der Spiele und die jeweiligen Wortlisten sind am Ende der Anleitung zu finden.

Inhalt je Spiel

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

Spielanleitung



das?

der?

der?



die?

das!



Spielziel

Das Genus gibt das grammatische Geschlecht von Nomina an und Artikel haben durch ihren Gebrauch 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 vorliegendem Spielformat werden Artikel gefestigt, um das Prinzip der Artikelverwendung zu verdeutlichen und Grundlage für die korrekte Kasusmarkierung zu sein. Dazu werden in mehreren Einzelspielen verschiedene Wortschatzfelder angeboten, wie *Haushalt*, *Körperteile*, *Schule* oder *Abstrakte Wörter*.

Spielidee

Jedes der Spiele bietet mit ausgereiften Zeichnungen 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.

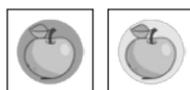
Tip: Alternativ können statt der Merk-Figuren auch beliebige Nomen-Karten aus dem Spiel genutzt und an den Artikel-Kreis farblich passend angelegt werden, wenn sie dem Kind so vertraut sind, dass es den Artikel stabil und fehlerfrei zuordnet. (In diesem Fall werden dann auch die weiteren Karten eines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

Auswahl

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

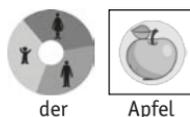


Spieldurchführung

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 die entsprechende Farbe im Artikel-Kreis getippt 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.

Hinweise zu Artikel-Regeln

Artikel unterliegen Regeln, von denen einige hier kurz markiert werden.

- Bei Verniedlichungen (-chen/-lein) und Tierbabys: immer *das*. Bei manchen Bezeichnungen ist das *-chen* eingebettet, z. B. in *Eichhörnchen*.
Anmerkung: Laut Duden ist *das Federmäppchen* der feststehende Begriff, auch wenn es regional weitere Bezeichnungen gibt, bspw. *die Federmappe*.
- Bei Nomen mit den Endungen *-heit*, *-keit* und *-ung*: immer *die*.
- Bei 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

Hinweise zum Einsatz mit dem *Anybook Audiostift*

Unter www.prolog-shop.de ist eine Übersicht all jener Spiele dieser Serie zu finden, die mit dem *Anybook Audiostift* kompatibel sind (bei ProLog erhältlich unter der Art.-Nr. 262650), erkennbar an der Kennzeichnung *Ready for Anybook*. Ebenso finden Sie dort den Zugang zu den entsprechenden Audio-Downloads.

Um das Spiel mit auditivem Input zu nutzen, hören sich die Spielerinnen und Spieler die Audiocodes der Kartenrückseiten an, indem sie mit dem *Anybook Audiostift* auf die Code-Punkte tippen. Das Umdrehen der Karte ermöglicht die Kontrolle der Hörwahrnehmung und auditiven Merkfähigkeit.

In den entsprechenden Spielen sind die Karten für den auditiven Input mit dem *Anybook Audiostift* wie folgt vorbereitet:

- Alle **Karten mit farbiger Artikel-Kennzeichnung** bieten mit dem Audiostift auf der *Rückseite* Artikel und Nomen an.
- Alle **Karten mit neutral-grauer Artikel-Kennzeichnung** bieten mit dem Audiostift auf der *Rückseite* nur Nomen an.
- Die **Artikelscheibe** bietet auf einer Seite den Artikel an.

Wortlisten zu den einzelnen Spielen

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

Alle Spiele dieser Serie sind unter www.prolog-shop.de zu finden, ebenso wie die weiterführende Spiele-Serie zur Kasusmarkierung mit den **Akkusativ-Detektiv-Spielen** (Art.-Nr. 113530, 113531 und 113533) und **Dativ-Detektiv-Spielen** (Art.-Nr. 113529 und 113532).

Für die Genuszuweisung wird an dieser Stelle auch das Übungsheft „**der die das – Lernen mit Spaß**“ (Art.-Nr. 119150) empfohlen.

Häufige Wörter	Schule	Heimische Tiere	Abstrakte Wörter
Bahnhof	Anspitzer	Fisch	Durst
Baum	Füller	Frosch	Frieden
Berg	Klassenraum	Fuchs	Geiz
Garten	Mülleimer/ Papierkorb	Hirsch	Krieg
Körper	Schwamm	Hund	Schmerz
Mensch	Stift	Igel	Streit
Müll/ Plastikmüll	Stundenplan	Schmetterling	Tag
Spielplatz	Zirkel	Vogel	Traum
Familie	Klasse	Ente	Angst
Kirche	Kreide	Eule	Erde/ Welt
Kleidung	Mappe	Katze	Freude/ Überraschung
Pflanze	Schere	Kuh	Freundschaft
Sonne	Schule	Maus	Idee
Stadt	Tafel	Ratte	Liebe
Straße	Trinkflasche	Schnecke	Nacht
Uhr	Turnhalle	Ziege	Zeit (Min., Sek., Std.)
Essen	Federmäppchen	Eichhörnchen	Geheimnis
Fahrrad	Heft	Kaninchen	Glück
Feuer	Klettergerüst	Küken	Jahr
Geld	Lineal	Meerschweinchen	Leben
Haus	Mathebuch	Pferd	Licht
Meer	Papier	Reh	Lob
Tier	Schulbrot	Schaf	Universum/ All
Wasser	Zeugnis	Schwein	Wetter



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