

## Wortlisten zu den einzelnen Spielen

Artikel	Körperteile	Am Frühstückstisch	Haushalt	Häufige Wörter	Schule	Heimische Tiere	Abstrakte Wörter
<b>der</b>	Arm	Apfel	Besen	Bahnhof	Anspitzer	Fisch	Durst
	Bauch	Eierbecher	Herd	Baum	Füller	Frosch	Frieden
	Finger	Honig	Hocker	Berg	Klassenraum	Fuchs	Geiz
	Fuß	Käse	Schrank	Garten	Mülleimer/ Papierkorb	Hirsch	Krieg
	Hals	Löffel	Sessel	Körper	Schwamm	Hund	Schmerz
	Mund	Saft	Stuhl	Mensch	Stift	Igel	Streit
	Po	Tee	Teppich	Müll/Plastikmüll	Stundenplan	Schmetterling	Tag
	Rücken	Teller	Tisch	Spielplatz	Zirkel	Vogel	Traum
<b>die</b>	Augenbraue	Butter	Decke	Familie	Klasse	Ente	Angst
	Hand	Gabel	Dusche	Kirche	Kreide	Eule	Erde/Welt
	Lippe	Kanne	Garderobe	Kleidung	Mappe	Katze	Freude/ Überraschung
	Nase	Marmelade	Lampe	Pflanze	Schere	Kuh	Freundschaft
	Schulter	Milch	Spüle	Sonne	Schule	Maus	Idee
	Stirn	Schale/Schüssel	Tür	Stadt	Tafel	Ratte	Liebe
	Wange	Tasse	Wanne	Straße	Trinkflasche	Schnecke	Nacht
	Zunge	Wurst	Waschmaschine	Uhr	Turnhalle	Ziege	Zeit (Min., Sek., Std.)
<b>das</b>	Auge	Brett	Buch	Essen	Federmäppchen	Eichhörnchen	Geheimnis
	Bein	Brot	Bett	Fahrrad	Heft	Kaninchen	Glück
	Gebiss	Hörnchen/ Croissant	Bild	Feuer	Klettergerüst	Küken	Jahr
	Haar	Ei	Handtuch	Geld	Lineal	Meerschweinchen	Leben
	Handgelenk	Glas	Kissen	Haus	Mathebuch	Pferd	Licht
	Kinn	Messer	Regal	Meer	Papier	Reh	Lob
	Knie	Müsli	Sofa	Tier	Schulbrot	Schaf	Universum/All
	Ohr	Obst	Waschbecken	Wasser	Zeugnis	Schwein	Wetter

Alle Spiele dieser Serie sind unter [www.prolog-shop.de](http://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.



**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

# 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**

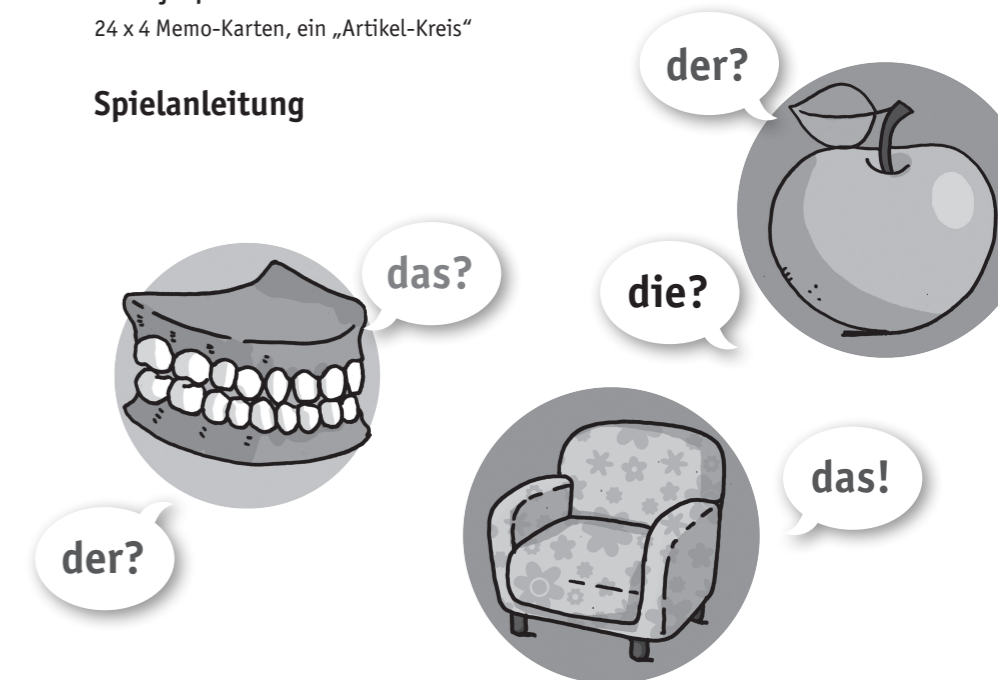
- Deutsch als Zweitsprache (DaZ), auch in der Erwachsenenbildung
- Wortschatzarbeit
- Kasusmarkierungsübungen

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



## 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.

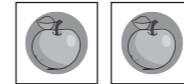
*Tipp:* Alternativ können statt der Merk-Figuren auch beliebige Nomen-Karten aus dem Spiel genutzt und an den Artikel-Kreis farblich passend angelegt werden, wenn sie dem Kind so vertraut sind, dass es den Artikel stabil und fehlerfrei zuordnet. (In diesem Fall werden dann auch die weiteren Karten eines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

## Auswahl

Die Auswahl der Nomen kann 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.



der

Apfel

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 einem Anybook Audiostift

Unter [www.prolog-shop.de](http://www.prolog-shop.de) ist eine Übersicht all jener Spiele dieser Serie zu finden, die mit einem der Audiostifte „Anybook“ oder „Anybook PRO“ kompatibel sind. Ebenso finden Sie dort den Zugang zu den entsprechenden Audio-Downloads.

**Bei Verwendung von Anybook PRO:** Bevor die Audio-Codes gescannt werden können, muss nach jedem Einschalten des *Audiostiftes* dieser Aktivierungs-Code gescannt werden. Erst dann können die weiteren Audio-Codes erkannt und abgelesen werden.



Aktivierungs-Code

**Einsatz:** Um das Spiel mit auditivem Input zu nutzen, hören sich die Spielerinnen und Spieler die Audio-Codes der Kartenrückseiten an, indem sie mit dem *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.