

DIE KASUS- DETEKTIVE

von Astrid Kudraß



Auf der Suche nach dem Fall der Fälle: Mit detektivischem Gespür Akkusativ- und Dativverwendungen spielend lernen

ab 5 Jahren für 2 bis 4 Spieler

Aus der Detektive-Ratespiel-Reihe gibt es
fünf *KASUS-Detektive*-Spiele:

- Akkusativ-Detektiv mit DEN
- Akkusativ-Detektiv mit DIE/DAS
- Dativ-Detektiv mit DEM
- Dativ-Detektiv mit DER
- Akkusativ-Dativ-Detektiv mit DEN + DEM

Geeignet für:

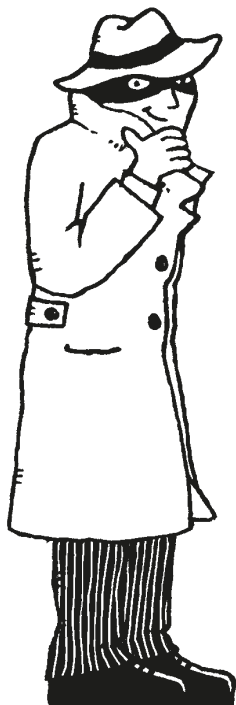
- Sprachförderung und -therapie
- Vorschule, Grund- und Förderschule
- DaZ (Deutsch als Zweitsprache)

Die KASUS-Spiele trainieren:

- die Akkusativ- und Dativverwendungen
- die Merkfähigkeit, denn der Spieler erhöht
seine Gewinnchancen, wenn er sich merkt,
welche Motive bereits erraten wurden.

Die Spiele, die die Akkusativanwendungen üben,
trainieren zudem

- den Wortschatz, insbesondere die Bildung von
Nomina Komposita
- falls gewünscht: die Artikel (dann mit
der Frageform „Ist es ...?“)



Material: Je

- 33 Spielkarten
- 1 großer Blankowürfel mit Klebeetiketten
- Spielanleitung
- 11 runde Scheiben*
- Spielfigur *Ganove* (mit Stellfuß)

* Das Spiel **Akkusativ-Dativ-Detektiv mit DEN + DEM** hat 8 runde Scheiben.

Spielprinzip:

Auf Spielkarten sind Bildmotive abgebildet. Sie sollen erraten werden. Dazu erwürfelt der Detektiv-Spieler, wie oft er raten darf, was auf der Spielkarte des Mitspielers zu sehen ist. Auf ausgelegten runden Scheiben werden dazu mehrere Bildmotive zur Auswahl angeboten, die sich raffiniert voneinander unterscheiden, sodass beim Raten die gewünschte Kasusbildung indirekt eingefordert wird. Und die Spielfigur *Ganove* versucht mit langen Fingern, verlorene Karten zu erhalten ...

Spielanleitung

Spielaufbau

- Die Spiele, die die Bildung des **Akkusativs** trainieren, haben auf der Rückseite der Spielkarten verschiedene Symbole.
- Zur schnellen Zuordnung befinden sich dieselben Symbole mittig auf den Scheiben.
- Die Spiele, die die Bildung des **Dativs** trainieren, haben auf der Rückseite der Spielkarten verschiedene Bildmotive. Dieselben Motive befinden sich ebenfalls mittig auf den Scheiben und ermöglichen so die Zuordnung.
 - Damit die Frageform mit dem Verb *fehlen* angeregt wird (z. B. *Fehlt dem Schneemann die Nase?*), ist das Bildmotiv durchgekreuzt (im hier genannten Beispiel ist eine Nase durchgekreuzt). Ein gelber Ring markiert dies.
 - Damit die Frageform mit dem Verb *telefonieren* angeregt wird (z. B. *Telefoniert die Frau mit dem Ritter?*), ist eine telefonierende Figur zu sehen.

Falls gewünscht, kann durch das Aussortieren von Scheiben und der entsprechenden Karten nur mit einer Frageform gespielt werden.

Spielvorbereitung

Die Spieldauer kann durch die Festlegung einer bestimmten Spielzeit oder einer zu erreichenden Spielkartenanzahl variiert werden.

- Die **runden Scheiben** werden offen als Kreis gelegt.
- Die **Spielkarten** werden verdeckt als Stapel in die Kreismitte gelegt.
- Der **Ganove** wird im **Stellfuß** ebenfalls in die Kreismitte gestellt.
- Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Hinweise:

- Es wird vereinbart, dass auf die Scheiben während des Spiels nicht gezeigt wird (dies, um bewusst die Sprache zu nutzen).
- Alle Bildmotive sollten vor Spielbeginn betrachtet und benannt werden (Wortlisten: siehe Seite 6).

Spieldurchführung für 2 Spieler

Schritt 1: Spieler 1 zieht eine Spielkarte

Spieler 1 zieht eine Spielkarte vom Kartenstapel.

Er hält sie so, dass Spieler 2 nur die Kartenrückseite mit dem Symbol/ Motiv sehen kann.

Auf einer der zum Kreis ausgelegten Scheiben ist mittig dasselbe Symbol/ Motiv abgebildet.

Auf ihr sind zudem mehrere Bilder zu sehen.

Schritt 2: Spieler 2 würfelt und rät

Spieler 2 soll erraten, welches der Bildmotive Spieler 1 auf seiner Spielkarte hat.

Um herauszufinden, wie oft er raten darf, würfelt er.

Je nachdem, wie oft er dann raten darf, sucht er sich auf der runden Scheibe Bildmotive aus, nach denen er Spieler 1 fragt.

Hierbei fragt er mit der dem Kasus entsprechenden Frageform (Zielsatzvorgaben siehe Seite 5).

Hat er mit einer seiner Fragen richtig getippt, erhält er die Spielkarte und bildet mit ihr seinen eigenen Kartenstapel.

Er legt diese gewonnenen Karten dabei verdeckt ab, damit sie nicht mehr sichtbar sind. (Durch sind die Spieler zusätzlich in der Merkfähigkeit bereits gezogener Karten gefordert.)

Spielfigur Ganove: Nicht erratene Karten, und damit „ungelöste Fälle“, legt Spieler 1 verdeckt zum *Ganoven*. Dabei sagt er, welches Motiv er hatte, z. B. „*Ich hatte den Fußball*“.

Würfelsymbol Lupen-Smiley: Würfelt der Spieler dieses Symbol, so erhält er direkt die gerade gezogene Karte von Spieler 1, ohne sie erraten zu müssen. Er zeigt sie den Mitspielern oder sagt, was auf ihr zu sehen ist, und legt sie zu seinem Stapel.

Anschließend zieht Spieler 2 eine Spielkarte vom Stapel und setzt das Spiel so fort.

Spielende

Die Spieler zählen die Karten ihres Stapels. Karten, die der *Ganove* erhalten hat, werden nicht gezählt.

Wer die meisten „Fälle gelöst“ hat, ist der Superdetektiv.

Spieldurchführung für 3 und 4 Spieler

Im Vergleich zum Spielen mit nur 2 Spielern ist die Spieldauer hier länger.

Im Prinzip wird wie oben beschrieben gespielt, allerdings **ohne** die Spielfigur *Ganove* und **ohne** den Würfel.

Stattdessen raten die Spieler reihum im Uhrzeigersinn je einmal, welche Spielkarte Spieler 1 in der Hand hält. Dies geschieht so lange, bis ein Spieler richtig geraten hat und sie erhält. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler zweimal mit Raten an der Reihe ist, je nachdem, wie gut er sich die schon genannten Bildmotive gemerkt hat.

Diese Spielform übt somit besonders die Aufmerksamkeit und Konzentration.

Wurde eine Karte erraten, zieht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine weitere vom Stapel und setzt das Spiel so fort.

Tipps zum Erreichen des Zielsatzes

Allgemein wird das Kind angeregt, sich am Sprachvorbild der Spielleitung zu orientieren. Auch kann die Spielleitung Fragen anbieten, um die Äußerungen des Kindes indirekt zu korrigieren, z. B.: „*Wen (oder was) habe ich wohl auf meiner Karte?*“ oder „*Welchen Ball habe ich wohl?*“

- Wird in den beiden **Akkusativspielen** und im **Akkusativ-Dativ-Spiel** der gewünschte Zielsatz nicht automatisch übernommen, z. B. indem das Kind fragt „*Ist es der Tennisball?*“, so ist es hilfreich, die Regel aufzustellen, dass das Kind seine Fragen mit „*Hast Du ...?*“ beginnen soll.
- Wird in den beiden **Dativspielen** der gewünschte Zielsatz nicht automatisch übernommen, ist es hilfreich, die Regel aufzustellen, dass das Kind seine Fragen mit „*Fehlt ...?*“ bzw. „*Telefoniert ...?*“ beginnen soll, da dies indirekt die gewünschte Kasusbildung provoziert.

Hinweise

- Häufig bilden Kinder die falsche Kasusform, da sie bereits die korrekte Genuszuordnung nicht sicher anwenden können. Deshalb sollten mit diesen Kindern im Vorfeld entsprechende Übungen der Artikel-Nomen-Zuordnung durchgeführt werden.

Die zwei **Akkusativ-Spiele DEN** und **DIE/DAS** können dazu unterstützend genutzt werden: Auf den Rückseiten der Spielkarten und in der Mitte der Scheiben sind Symbole, die dem Artikel entsprechend farbig markiert sind: DER = blau, DIE = rot, DAS = grün. Beim Spielen wird dann zur Zuordnung des Genus die Frageform „*Ist es ...?*“ genutzt. Zum Ableiten der Kasusbildung sollte das Kind dann nur die Nomen nutzen, denen es einen Artikel sicher zuordnen kann.

- Für **Sprachförderkräfte**: Wenn bei einem Kind die Satzbildung auffällig ist, indem es beispielsweise fragt: „*Hast du **den** Ritter mit den Sonnenhut?*“, kann dies ein Hinweis auf die noch nicht korrekt erworbene Dativbildung sein.

Es kann aber auch ein Hinweis darauf sein, dass das Kind die Laute M und N nicht ausreichend auditiv und/oder artikulatorisch unterscheiden kann. Um dies auszuschließen, ist eine sprachtherapeutische Diagnostik und ggf. Intervention notwendig.

Würden hingegen rein grammatische Inhalte weitergeübt, wird das Kind diese in der Regel nicht übernehmen, da die Grundproblematik nicht behoben ist.

- Für **SprachtherapeutInnen**: Hat das Kind noch Probleme mit der auditiven und/oder artikulatorischen Differenzierung der Laute M und N, indem es z. B. fragt: „*Hast du **den** Ritter mit den Sonnenhut?*“, so ist dies ein Hinweis darauf, dass die Arbeit auf Satzebene mit diesem Spiel noch zu schwer ist. Deshalb sollten mit dem Kind entsprechende Vorübungen auf Laut- und Wortebene durchgeführt werden.

Überblick aller fünf erhältlichen Kasus-Detektiv-Spiele

mit Zielsatz-Beispielen:

Akkusativ-Detektiv mit DEN

Das Spiel bietet ausschließlich männliche Nomen für die Kasusangleichung DER zu DEN.

Zielsatz-Beispiel: „Hast du **den** Fußball?“

Akkusativ-Detektiv mit DIE/DAS

Da sich die Artikel DIE und DAS im Akkusativ nicht ändern, trainiert das Spiel den Kontrast zum Artikel DER.

Zielsatz-Beispiel: „Hast du **das** Zitroneneis?“

Dativ-Detektiv mit DEM

Das Spiel bietet zwei Zielsatz-Frageformen zum Trainieren der Artikelangleichung DER/DAS zu DEM:

Zielsatz-Beispiele:

- „Fehlt **dem** Arzt die Hose?“ (oder: „Fehlt die Hose **dem** Arzt?“)
- „Telefoniert der Ritter mit **dem** Mädchen?“

Dativ-Detektiv mit DER

Das Spiel bietet zwei Zielsatz-Frageformen, um die Artikelangleichung DIE zu DER zu üben:

Zielsatz-Beispiele:

- „Fehlt **der** Rose das Blatt?“ (oder: „Fehlt es **der** Rose?“)
- „Telefoniert das Mädchen mit **der** Hexe?“

Akkusativ-Dativ-Detektiv mit DEN + DEM

Das Spiel übt die Differenzierung von DEN und DEM mit folgenden Zielsatz-Frageformen:

Zielsatz-Beispiel: „Hast du **den** Schneemann mit **dem** Erdbeereis?“

Tipp: Es ist möglich, die beiden **Akkusativ-Spiele DEN** und **DIE/DAS** oder die **Dativ-Spiele DEM** und **DER** gemischt zu spielen.

Wortlisten

Akkusativ-Detektiv mit DEN

Wasser- / Plastik- /Strandball	Tennisball	Fußball
Baum	Apfelbaum	Weihnachtsbaum
Besen	Stroh- / Reisig- /Hexenbesen	Schneebesen
Goldfisch	Haifisch	Schwertfisch
Cowboyhut	Zauberhut	Sonnenhut
Schokokuchen	Erdbeerkuchen	Apfelkuchen
Esstlöffel	Plastiklöffel	Kochlöffel
Sand- /Boxesack	Leinensack	Rucksack
Stöckelschuh	Herrenschuh	Turnschuh
Filzstift	Buntstift	Lippenstift
Schreibtisch	Holztisch	Glastisch

Akkusativ-Detektiv mit DIE/DAS

Polizeiauto	Feuerwehrauto	Auto
Doppelbett	Einzelbett	Hochbett
Erdbeereis	Schokoeis	Zitroneneis
Hochhaus	Haus	Puppenhaus
Pferd	Stoffpferd	Schaukelpferd
Hausschwein	Wildschwein	Sparschwein
Zahnbürste	Haarbürste	Klobbürste
Erdbeere	Blaubeere	Himbeere
Strumpfhose	Badehose	Hose
Perlenkette	Eisenkette	Fahrradkette
Haselnuss	Walnuss	Kokosnuss

Dativ-Detektiv mit DEM

Eis	<i>fehlen</i>	Indianer	Mann	Mädchen
Hose		Arzt	Ritter	Mädchen
Nase		Schneemann	Igel	Clown
Ohr		Hund	Esel	Kaninchen
Schwanz		Fuchs	Eichhörnchen	Schwein
Streifen		Tiger	Fisch	Zebra

Frau		Koch	Papagei	Mädchen
Ärztin		Zwerg	Ritter	Baby
Mann		Arzt	Feuerwehrmann	Baby
Großmutter/ Oma	<i>telefonieren mit</i>	Indianer	Arzt	Mädchen
Meerjungfrau/ Nixe		Ritter	Zauberer	Baby

Dativ-Detektiv mit DER

Blatt		Sonnenblume	Rose	Tulpe
Deckel		Flasche	Schachtel	Kanne
Farbe		Banane	Zitrone	Erdbeere
Fleck	<i>fehlen</i>	Kuh	Katze (gefleckt)	Giraffe
Rock		Prinzessin	Braut	Puppe
Streifen		Biene	Schlange	Katze (gestreift)
Baby		Braut	Frau	Meerjungfrau/ Nixe
Frau		Ärztin	Meerjungfrau/ Nixe	Großmutter/Oma
Mädchen	<i>telefonieren mit</i>	Prinzessin	Hexe	Meerjungfrau/ Nixe
Mann		Braut	Ärztin	Hexe
Papagei		Prinzessin	Großmutter/Oma	Braut

Akkusativ-Dativ-Detektiv mit DEN + DEM

Feuerwehrmann	Mann		Polizeiauto	Feuerwehrauto
Hund	Papagei		Fußball	Tennisball
Schneemann	Indianer		Schokoeis	Zitroneneis
Ritter	Schneemann	<i>jeweils mit</i>	Zauberhut	Sonnenhut
Koch	Mann		Marmeladenbrot	Käsebrod
Indianer	Ritter		Pferd	Schaukelpferd
Weihnachtsmann	Zwerg		Leinensack	Rucksack
Rucksack	Sack		Fußball	Plastikball

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



PROLOG

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