

schubi cards

DEUTSCH



Artikel
der · die · das
ein · eine

schubi

Linda Wächter

In der Anleitung wird nur die männliche Form verwendet, um den Lesefluss zu unterstützen. Es sind jedoch beide Geschlechter gemeint.

Autorin: Linda Wächter

Illustrationen: Anja Kissendorfer



SCHUBI Lernmedien GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig

Adresse aufbewahren!

Einführung

Der, die oder das? Ein oder eine? Die korrekte Verwendung der bestimmten und unbestimmten Artikel stellt für viele Kinder im Vor- und Grundschulalter eine Herausforderung dar – insbesondere für Kinder mit Migrationshintergrund. Das Erlernen des richtigen Artikels ist deshalb so schwierig, weil zu jedem Nomen der Artikel einzelheitlich eingeprägt werden muss und die Zuordnung kaum durch Regeln unterstützt werden kann.

Das abstrakte Erlernen der Artikel kann aber wesentlich vereinfacht werden, wenn das Üben der Erkenntnis Rechnung trägt, dass unser Gehirn Informationen am besten in kleinen Gruppen speichert. Dieses lernpsychologische Prinzip macht sich das vorliegende Kartenspiel zunutze und setzt das Lernen des richtigen Artikels anschaulich als Quartett um: Immer vier Wörter mit dem gleichen Artikel bilden eine thematische Einheit und prägen sich beim Spielen zusammen ein.

Dabei werden visuelle, auditive und handlungsorientierte Lernwege effektiv kombiniert: Begriffe aus der Lebenswelt der Kinder werden als Bild und Schrift dargeboten, die drei Artikelgruppen durch Farben veranschaulicht und die korrekten Artikel in gesprochenen Sätzen

angewandt. Zusätzlich prägen sie sich auf der motorisch-logischen Ebene durch die Sortierhandlung ein.

Informationen zum Spiel:

- Spieldauer: 5 – 15 Minuten
- Alter: ab 5 Jahren
- Einsatzbereiche: Kindergarten, Vorschule, Grundschule, Förderunterricht, DaZ/DaF
- Anzahl der Spieler: 2 – 4

Inhalt:

- 60 Karten (15 Quartette)
- Sonderkarte bestimmter/unbestimmter Artikel
- Spielanleitung

Spielanleitung:

Es empfiehlt sich, insbesondere Kinder mit Migrationshintergrund anhand der Karten zunächst mit dem Wortschatz vertraut zu machen. Beispiel: „Was ist das?“ – „Das ist eine Blume.“

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette zu bilden. Gewinner ist, wer die meisten Quartette gesammelt hat.

Die Karten werden gemischt und einzeln im Uhrzeigersinn an die Mitspieler verteilt. Sie werden komplett verteilt, auch wenn dadurch einige Spieler eine Karte mehr bekommen als andere.

Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt und fragt einen Spieler seiner Wahl nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt. Man darf nur nach einer Karte fragen, wenn man vom betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält. Zunächst wird im Nominativ mit dem bestimmten Artikel gefragt, z.B.: „Ist der Kran bei dir?“

Hat der Gefragte die Karte auf der Hand, muss er sie dem Frager geben. Dabei sagt er: „Hier ist der Kran.“ Der Frager darf weiterfragen, bis ein Spieler die gewünschte Karte nicht besitzt. Dieser ist nun mit Fragen an der Reihe.

Hat ein Spieler ein vollständiges Quartett, legt er es offen vor sich auf dem Tisch ab. Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet aus und wartet das Ende des Spiels ab.

Varianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad:

1. Frage mit unbestimmtem Artikel im Nominativ: „Ist ein Kran in deiner Hand?“

Antwort: „Ja, hier ist ein Kran.“

2. Frage im Akkusativ: „Hast du den Kran?“

Antwort: „Ja, ich habe den Kran.“

3. Frage mit unbestimmtem Artikel im

Akkusativ: „Hast du einen Kran?“

Antwort: „Ja, ich habe einen Kran.“

Hinweis: Nach der Karte „Geld“ kann nur mit dem bestimmten Artikel gefragt werden. Diese Sonderregel kann erklärt oder das Quartett aussortiert werden.

Auf der **Sonderkarte** sind alle bestimmten und unbestimmten Artikel im Nominativ und Akkusativ abgebildet. Sie kann während des Spiels in die Mitte des Tisches gelegt werden, um die Satzbildung zu erleichtern.

Übersicht über den Wortschatz

der/ein

Berg, See, Wald, Fluss

Hammer, Nagel, Bohrer, Schraubendreher

Himmel, Mond, Stern, Regenbogen

Löwe, Bär, Affe, Tiger

Lastwagen, Kran, Bagger, Traktor

Schal, Mantel, Hut, Handschuh

die/eine

Burg, Brücke, Mauer, Fahne
 Katze, Maus, Ente, Kuh
 Sonne, Wolke, Blume, Wiese
 Hose, Jacke, Bluse, Sandale
 Lehrerin, Tafel, Kreide, Schere

das/ein

Brot, Brett, Messer, Glas
 Schiff, Taxi, Auto, Flugzeug
 Mädchen, Bett, Spielzeug, Kissen
 Geld, Portemonnaie, Handy, Schild

Hinweis: In Kombination mit den Schubcards *Artikel der - die - das* (s. u.) lässt sich der Wortschatz auf 120 Nomen verdoppeln.

Bisher sind in der Reihe Schubcards folgende Kartensätze im Bereich Deutsch erschienen:

- 70301 Die Maus im Geschenk (Präpositionen)
- 70303 Artikel der – die – das
- 70304 Anlaute Kartenset 1
- 70305 Anlaute Kartenset 2
- 70313 Was wäre, wenn ...? Konditionalsätze
- 70314 Warum und wieso? Kausalsätze
- 70315 Wozu denn das? Finalsätze

Die Reihe Schubcards wird ständig erweitert.
 Bitte informieren Sie sich unter
www.schubi.com.



Alle Rechte vorbehalten.

© 2015 SCHUBI Lernmedien AG
CH-8207 Schaffhausen
service@schubi.com
www.schubi.com
1. Auflage 2015

No 703 12


schubi