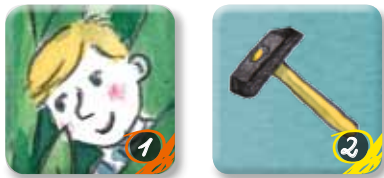


Zwei Spiele in einem!!

In der vor Ihnen liegenden Schachtel finden Sie zwei Spiele: Während es bei Spiel A - den Akkusativ finden – wie der Name schon verrät, vor allem um den Akkusativ geht, steht der Dativ im Zentrum von Spiel B – dem Dativ auf der Spur. Die Spiele lassen sich kombinieren oder unabhängig voneinander spielen.

Hinweis: Das zu Spiel A gehörende Material ist mit einer orangenen Ecke markiert, das Material von Spiel B mit einer gelben Ecke.



Blitzstart Spielanleitung „Spiel A – den Akkusativ finden!“

Ziel: Wer zuerst in einem Stockwerk alle Fälle gelöst hat, ist der Sieger.

- Spielfeld auslegen, quadratische Gegenstandskärtchen heraussortieren, runde Ratekärtchen und Lupen zusammen, Täterkärtchen gesondert bereitlegen.
- Jeden Täter jeweils einmal aus den verschiedenen quadratischen Täterkärtchen auswählen. Die Kärtchen umdrehen und mit der Spureenseite nach oben durchmischen. Ein Täterkärtchen pro Raum auslegen. Keiner der Spieler darf gesehen haben, wo welcher Täter liegt.
- Zu jedem Täter wird nun in jeden Raum ein quadratisches Gegenstandskärtchen gelegt. Auch hier nur jeden Gegenstand einmal wählen. Die Gegenstandskärtchen werden umgedreht, gemischt und mit der Rückseite nach oben jeweils neben die Täterkärtchen in den einzelnen Räumen ausgelegt.



- Jeder Spieler wählt ein Stockwerk und dann geht's los: Der Detektiv, der am Zug ist, darf in einem Raum zu raten beginnen und muss sagen, wer dort was angestellt hat, z.B.: „Timmy hat den Käse gegessen.“
Um die Vermutung des Detektivs anzuzeigen, wird jeweils ein rundes Ratekärtchen, in diesem Fall mit Timmy und dem Käse, neben die Spurenkärtchen in den Raum gelegt.

Der andere Spieler guckt vorsichtig unter die eckigen Kärtchen und vergleicht diese mit den runden Ratekärtchen, ohne dem Detektiv einen Tipp zu geben. Hat der Detektiv beides richtig erraten, der Täter war Timmy und das Gegenstandskärtchen zeigt den Käse, dann ist der Fall gelöst. Zur Belohnung erhält der Detektiv eine Lupe. War nur eine Vermutung richtig, z.B. Timmy war der Täter, aber die Gegenstandskarte zeigt den Fisch, dann wird eine Lupe in den entsprechenden Raum gelegt, als Hinweis, dass ein Sachverhalt bereits richtig erraten wurde. Welche der Vermutungen stimmt, wird aber nicht verkündet.

In der nächsten Runde darf der Detektiv sein Glück erneut versuchen.

- Dann ist der zweite Spieler dran: Jetzt sind die Rollen vertauscht, er ist nun der Detektiv und kann versuchen, einen der drei Fälle in seinem Stockwerk zu lösen.



Blitzstart

Ausführliche Spielanleitung

Spiel A: Den Akkusativ finden!

Warum liegen Scherben im Bad? Und wo ist das Stück Käse abgeblieben? Ob versteckt, gegessen oder zerbrochen, der geschickte Detektiv muss herausfinden, was mit den Dingen im Haus passiert ist. Dafür kommen verschiedene Täter in Frage: Hat Opa den Apfel unter dem Sofa versteckt? Oder hat Robo, der kleine Roboter, die Brille im Bad zerbrochen? Wer gut auf die Fußabdrücke am Boden achtet, erhält wichtige Hinweise auf den jeweiligen Täter.

Die beste Spürnase und damit der Gewinner des Spiels ist, wer zuerst seine Fälle gelöst hat.

Therapeutischer Hintergrund und Therapieziel:

Im Vordergrund steht der Erwerb des Akkusativs.

Beim Lösen der Fälle äußern die Spieler ihre Vermutungen über die Geschehnisse, z.B.: „Robo hat den Spiegel hinter dem Vorhang versteckt.“

Ziel des Spielsettings ist die korrekte Formulierung des Akkusativobjekts.

Da sich die Markierung des Akkusativs im Singular lediglich am Artikel eines maskulinen Substantivs zeigt (der Apfel → den Apfel) sind die abhanden gekommenen Gegenstände auch überwiegend maskulinen Genus. Damit die Kinder entdecken können, dass im femininen und neutralen Genus keine Veränderung eintritt, wurde auch auf solche Objekte nicht verzichtet (die Brille, das Glas).

Die korrekte Perfektbildung (hat gegessen, kaputt gemacht, zerbrochen, versteckt...) kann ebenfalls als Therapieziel gesetzt werden, wird aber bei Fokus auf die Kasusmarkierung höchstens über korrekatives Feedback angeboten, ansonsten werden Fehlbildungen der Vergangenheitsform nicht weiter beachtet.

Die jeweilige Zielstruktur mit der Akkusativmarkierung kann elliptisch, ohne weitere Ablenker, erfolgen oder in einen kompletten Aussagesatz eingebettet werden. Um z.B. die Antwort „den Käse“ oder „den Spiegel zerbrochen“ zu erhalten, fragt der Spielleiter, was wohl einer der Täter in einem Raum gegessen oder kaputt gemacht hat. Ein vollständiger Aussagesatz erfolgt auf die Frage: „Was ist hier passiert?“ Durch Hinzunehmen einer Ortsangabe, wo sich das „Verbrechen“ ereignet hat, steigt die Satzkomplexität und das Kind ist gefordert, auch noch den Dativ in einer Präpositionalphrase zu beachten (z.B.: „Timmy hat in der Küche das Glas zerbrochen.“).

Je nach Therapieziel kann der Therapeut somit flexibel die passende Zielstruktur einbringen. Weiteres dazu bei den Spielversionen.

Das erste Spiel:

Vor dem allerersten Spiel werden alle Kärtchen mit der orangen Ecke (die Kärtchen mit der gelben Ecke gehören zu Spiel B) aus der Vorlage gelöst und folgendermaßen sortiert:

- Alle **Täterkärtchen (Timmy, Opa, Mira – weißer Hund, Fips – brauner Hund, Robo, Geist)** kommen zusammen in ein Tütchen. Außerdem können noch Stapel nach Rateschwierigkeit (siehe „Täterkärtchen“ auf Seite 5) gebildet und mit Gummis zusammengefasst werden.
- Alle **Gegenstandskärtchen (Glas, Brille, Spiegel, Käse, Apfel, Fisch)** kommen in ein weiteres Tütchen.
- Und schließlich werden noch die **runden Rateplättchen mit den Gegenstandsbildern, Tätern und Lupen** in ein drittes Tütchen verpackt.



Überblick über die Spielkärtchen und ihre Bedeutung:

Quadratische Täterkärtchen:

Vorderseite: Täterportrait und kleine Zahl

Rückseite: entsprechend der Zahl auf der Vorderseite sind verschiedene Fußspuren zu sehen (0=keine, 1=eine, 2=zwei und 3=drei). Eine der abgebildeten Fußspuren passt zum Täter. Mit steigender Zahl der Spuren kommen mehr Täter infrage, entsprechend erhöht sich die Rateschwierigkeit. **Achtung:** Der Geist hinterlässt, wie für einen Geist üblich, gar keine Fußspuren!



Erläuterung: Auf der Kartenrückseite sehen wir Hundespuren und Kettenspuren. Der Detektiv weiß nun, dass entweder einer der beiden Hunde, Fips oder Mira, im Raum war oder Robo, der Kettenspuren hinterlassen hat. Der Geist steht ebenfalls unter Verdacht, denn er hinterlässt ja keine Spuren. Somit gibt es in diesem Fall 4 Verdächtige. Auf der Vorderseite des Kärtchens sehen wir den tatsächlichen Täter, einen Hund, nämlich Mira.

Quadratische Gegenstandskärtchen:

Vorderseite: ein Gegenstand

Rückseite: zeigt, was mit dem Gegenstand passiert ist.
Scherben → Brille, Glas oder Spiegel wurde zerbrochen
Leerer Teller → Käse, Apfel oder Fisch wurde gegessen
Vorhang oder Schrank → etwas wurde versteckt, hier kommen alle Gegenstände in Frage



Erläuterung: Zu sehen ist ein leer gegessener Teller. Hier kommen nur essbare Dinge in Frage: Käse, Apfel oder Fisch.