

## 2. Höllenspiel

NIVEAU: \* bis \*\*

### LERNZIEL:

Gebrauch der bestimmten Artikel *der, die, das, des, dem, den*

### VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set Aufgabekarten (Sätze mit Artikeln) auf S. 11–13 pro Gruppe
- ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln (*der, die, das, des, dem, den*) auf S. 13 für jeden Spieler
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 14 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

### SPIELREGELN:

**Spielanordnung:** Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan und ein Aufgabekarten-Set; jeder Spieler erhält ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln und eine Spielfigur.

Legen Sie das Aufgabekarten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan (KARTEN) und bitten Sie die Lerner, sich rund herum zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der nach dem Durchlaufen einer Runde als erster im START- und ZIELfeld eintrifft. Um vorwärts zu kommen, muss bei jedem Zug ein Satz mit dem richtigen Artikel ergänzt werden. Sie können auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

**Spielverlauf:** Die Spieler stellen ihre Figuren auf das START- und ZIELfeld. Der erste Spieler nimmt eine Aufgabekarte vom Stapel. Er liest den betreffenden Satz ohne den fett gedruckten Artikel vor. Anstelle des Artikels sagt er zum Beispiel »piep« oder klopft auf den Tisch. Nun überlegen alle übrigen Spieler, welcher der sechs Artikel in die »Geräuschlücke« passt: Sie entscheiden sich still für eine ihrer sechs Handkarten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab.

Sobald alle Spieler eine Handkarte abgelegt haben, werden diese aufgedeckt. Nun wird der Satz nochmals vorgelesen, diesmal mit Artikel.

Anhand der abgelegten Karten zeigt sich, wer den richtigen Artikel gewählt hat.

Alle Spieler, die richtig gewählt haben, dürfen ihre Spielfigur in Pfeilrichtung um ein Feld weiterziehen. Wer falsch gewählt hat, muss seine Figur in den inneren, grauen Kreis rücken.

Was geschieht mit denen, die im grauen Kreis landen? Diese Lerner spielen zwar weiterhin in gleicher Weise mit, aber mit erhöhtem Risiko: Auch sie rücken bei jedem richtigen Artikel um ein Feld vor. Sie bleiben jedoch immer im grauen Kreis und dürfen nicht mehr in den weißen Kreis zurückkehren!

Da der graue Kreis weniger Spielfelder hat, erreichen sie das Ziel unter Umständen schneller als die Mitspieler im weißen Kreis. Aber: Wer im grauen Kreis einen Fehler macht, kommt in die schwarze »Hölle« in der Mitte. Von dort aus muss man an den START zurückkehren und nochmals von vorn beginnen. Für die risikofreudigen Spieler kann es reizvoll sein, auch freiwillig in den grauen Kreis zu wechseln. Sie müssen aber von da an fehlerfrei über die Runde kommen, sonst landen sie in der »Hölle«.

Die Spieler wechseln sich beim Vorlesen der Aufgabekarten ab (der vorlesende Spieler setzt jeweils mit dem Ziehen seiner Figur aus), und alles wiederholt sich wie oben beschrieben.

### HINWEIS:

Die Spielregeln scheinen auf den ersten Blick kompliziert zu sein. Hat man aber einmal eine Runde (etwa 10 Minuten) gespielt, ist alles ganz einfach. Das Höllenspiel stößt auf großes Echo bei den Lernenden, da es spannend und lustig ist.

Seine Beliebtheit hat mit der richtigen Mischung aus Risiko, Glück und Können zu tun sowie mit dem besonderen Vorteil dieses Spiels, dass immer alle Spieler gleichzeitig mitmachen können. Niemand muss warten, bis er wieder an die Reihe kommt! Damit ist gleichzeitig der Lernerfolg wesentlich größer, denn alle Mitspieler üben jeden der Beispielsätze!

Wenn Sie nur eine Spielgruppe haben, können Sie die Sätze auf den Kärtchen selber vorlesen. In diesem Falle müsste kein Spieler aussetzen.

Für den Lernerfolg ist es wichtig, dass die Mitspieler, die einen falschen Artikel gewählt haben, jedesmal über den richtigen Gebrauch aufgeklärt werden.



Die Architektur  
**der** neuen Kirche ist  
sehr interessant.

Rot ist die Farbe  
**der** Liebe.

Wo ist  
**der** Bahnhof?

**Der** Mond  
scheint sehr hell.

Das ist das Haus  
**der** Großmutter.

Wann kommt  
**der** Arzt?

Das kleinere  
Auto gehört  
**der** Tochter.

Die Strahlen **der**  
Sonne erwärmen  
die Erde.

Das ist **der**  
neue Direktor.

Ich schreibe  
**der** Freundin  
meiner Schwester.

Wir bewundern die  
blauschwarzen Haare  
**der** indischen Frauen.

Die Gehälter **der**  
Angestellten sind  
nicht sehr hoch.

**Die** Sonne  
geht unter.

Siehst du **die**  
vielen Blumen?

Ist **die** Straße  
vierspurig?

**Die** Kinder spielen  
im Garten.

Ich rufe jetzt gleich  
**die** Ärztin.

Wann kommen **die**  
neuen Gäste?

Von hier aus kann  
man **die** Berge  
sehen.

Wo sind nur  
**die** Männer  
geblieben?

Das ist **die**  
neue Freundin  
von Paul.





Ich liebe **die**  
südlichen Länder.

Sie bewundert **die**  
schöne Aussicht.

Im Winter sind **die**  
Nächte lang.

**Das** Kind geht  
schon zur Schule.

Bitte öffne  
**das** Fenster!

Hörst du  
**das** Rauschen  
des Meeres?

Hast du **das**  
neue Buch schon  
gelesen?

Wie schmeckt dir  
**das** Essen?

**Das** Höllenspiel  
macht uns großen  
Spaß.

Wir suchen  
**den** Direktor.

Warum nehmt ihr  
nicht **den** Zug?

Der Chef spricht mit  
**den** Angestellten.

Ich gehe in  
**den** Garten.

Was schenkt ihr  
**den** Eltern zu  
Weihnachten?

**Den** Kindern  
gefällt der neue  
Spielplatz.

**Dem** Mädchen  
geht es wieder  
gut.

Gib **dem** Herrn mit  
der grünen Jacke die  
Zeitung!

Was liegt dort unter  
**dem** Tisch?

Dieses Buch schenke  
ich **dem** Mädchen  
von nebenan.

Ich schreibe  
**dem** Vater.

Wer steht dort  
vor **dem** Haus?





Wir suchen die  
Adresse **des** Arztes.

Was ist der Inhalt  
**des** Buches?

Sie fährt das Auto  
**des** Vaters  
in die Werkstatt.

Das ist die Lösung  
**des** Problems.

Kennst du die  
Sehenswürdigkeiten  
**des** Landes?

Die Hunde  
**des** Nachbarn sind  
gefährlich.

Handkarten: 1 Set pro Spieler

**DER**

**DIE**

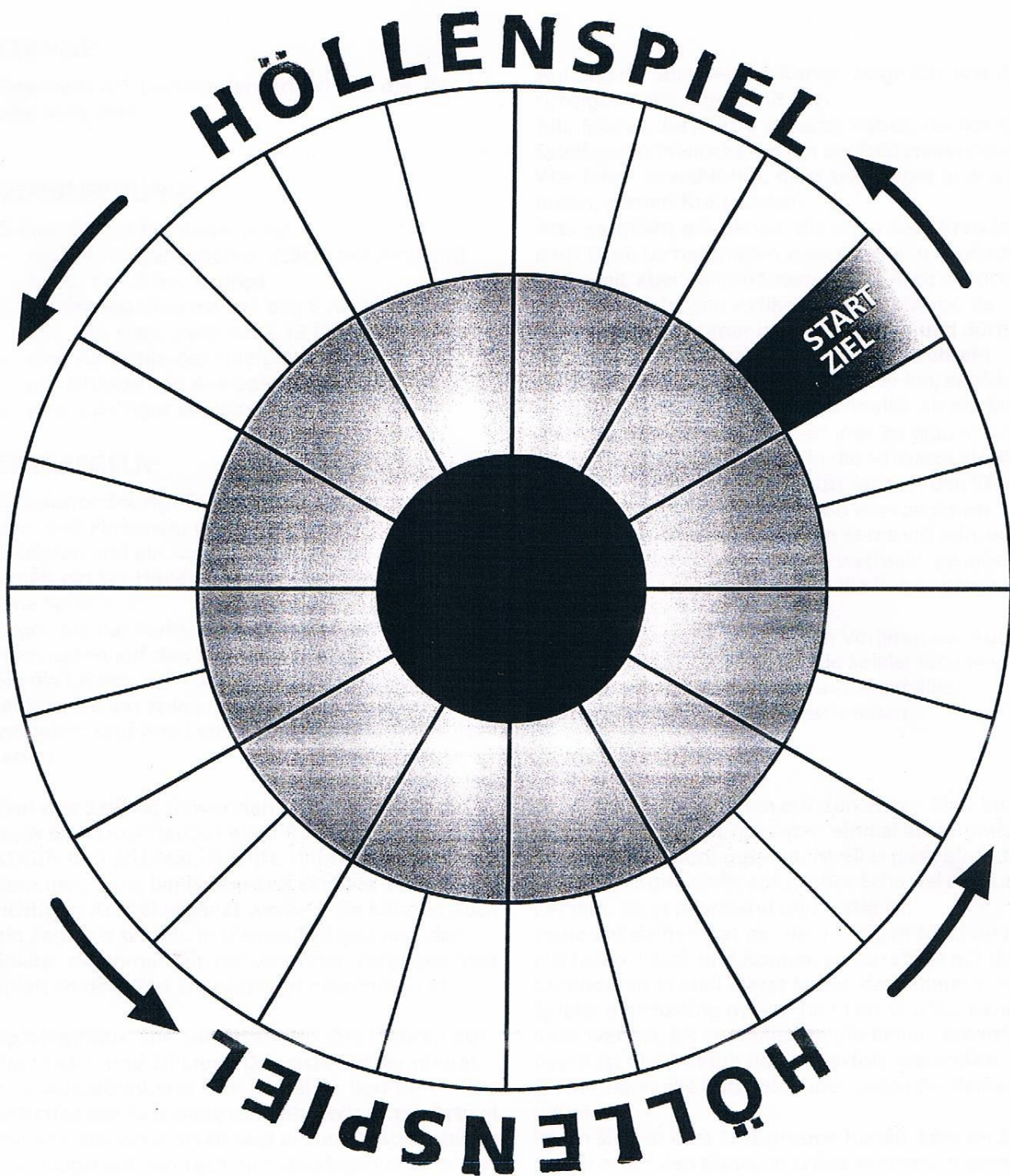
**DAS**

**DES**

**DEM**

**DEN**





**KARTEN**

