

## Spielvarianten

### Spiel mit allen Lösungsvarianten

Der Vorleser liest alle drei Varianten vor und der Mitspieler nennt eine davon, die er für richtig hält. Liegt der Mitspieler richtig, erhält er die Karte vom Vorleser, ansonsten darf der Vorleser die Karte behalten.

### Spiel mit zwei Karten

Bevor das Spiel beginnt, zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel. Wenn ein Spieler Vorleser ist, zieht er eine weitere Karte. Er darf nun aus den beiden Karten auswählen, welche er verwenden möchte. Die andere Karte behält er danach auf der Hand und hat so beim nächsten Mal wieder die Auswahl zwischen dieser und der neuen Karte.

**SPIEGEL ONLINE**

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Spielidee & redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert  
Kartentexte: Britta Schmäder  
in enger Zusammenarbeit mit Bastian Sick  
Design: SENSIT Communication,  
München, [www.sensit.de](http://www.sensit.de)

© 2008 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Art.-Nr.: 699352

S24286

Bastian Sick  
**Der Dativ  
ist dem  
Genitiv  
sein Tod**

## Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod

Das kleine Spiel  
für 2 bis 5 Spieler  
ab 12 Jahren

### Spielmaterial

40 Karten mit 80 Sätzen zu Themen  
der deutschen Sprache  
24 Rundenkärtchen

1

2

3

Der Dativ  
ist dem  
Genitiv  
sein Tod

Vorderseiten und Rückseite der Rundenkärtchen

### Spielvorbereitung

Die 24 Rundenkärtchen werden verdeckt, mit den Zahlenwerten nach unten, in die Tischmitte gelegt und gemischt. Beim Spiel zu fünft werden vier der Rundenkärtchen zufällig ausgewählt und in die Schachtel zurückgelegt. Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt.

**KOSMOS**



#### WÖRTERHERKUNFT

Das Wort „Rubrik“ bedeutete ursprünglich ...

- a) runde Ecke
- b) rohe Kante
- c) rote Farbe

Richtig ist c. „Rubrik“ nannte man die roten Überschriften, die in mittelalterlichen Texten Abschnitte trennten. Quelle des Wortes ist lateinisch „rubrica terra“, „rote Erde“. Mit einem Rotstift können Sie die falschen Antworten streichen.

### Spielidee

Die Spieler lesen abwechselnd als Vorleser einem ihrer Mitspieler eine Variante des Satzes auf der Karte vor. Diese Variante kann wahr oder falsch sein. Schätzt der Mitspieler korrekt ein, ob der vorgelesene Satz wahr oder falsch ist, erhält er die Karte, wenn nicht darf der Vorleser die Karte behalten.

Wer am Spielende am meisten Karten besitzt, hat gewonnen. Ein Vorleser sollte also versuchen, den Mitspieler aufs Glatteis zu führen und diejenige Variante vorzulesen, die der befragte Mitspieler am ehesten falsch beantworten könnte.

### Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt als **Vorleser**. Er zieht die oberste Karte vom Stapel, schaut sich die bisher verdeckte Seite an und nennt die Kategorie, um die es geht. Er wählt **einen Mitspieler** aus, dem er genau **eine** der angebotenen **Varianten des Satzes vorliest**.

Der jeweilige Mitspieler erhält eines der **Rundenkärtchen** aus der Tischmitte, das er bis zum Spielende nicht aufdecken darf. Anschließend schätzt er ein, ob der Satz richtig oder falsch ist. Der Vorleser nennt die richtige Lösung und liest den Erklärtext vor. Hat der Mitspieler korrekt getippt,

Jede Karte enthält auf beiden Seiten je einen Satz mit einer Lücke. Darunter sind jeweils zwei bis drei Lösungsmöglichkeiten angegeben. Mindestens eine der angegebenen Varianten ist korrekt. Ganz unten auf der Karte befindet sich die Lösung. In der Kopfzeile der Karte steht die Kategorie, um die es bei den angebotenen Varianten geht.

**erhält er die Karte**, wenn nicht darf der Vorleser die Karte behalten. Der bisherige Mitspieler wird **neuer Vorleser** und sucht sich nun selbst einen der Mitspieler aus. Allerdings darf er dabei nur unter denjenigen Mitspielern wählen, die momentan am **wenigsten Rundenkärtchen** vor sich liegen haben. Er zieht wieder die oberste Karte vom Stapel und liest eine Variante des Satzes vor usw.

### Spielende

Hat ein Mitspieler das letzte Rundenkärtchen erhalten, wird er nicht mehr Vorleser und das Spiel endet. Der Spieler mit den **meisten Spielkarten** hat gewonnen. Bei einem **Gleichstand** werden die Rundenkärtchen der jeweiligen Spieler aufgedeckt. Die Spieler addieren die Werte ihrer Rundenkärtchen. Es gewinnt derjenige mit der höchsten Summe.

### Hinweise

Vergessen Sie nicht, ein Rundenkärtchen zu nehmen, wenn Sie vom Vorleser ausgewählt werden. Als neuer Vorleser dürfen Sie immer nur unter den Mitspielern auswählen, die am wenigsten Rundenkärtchen vor sich liegen haben, damit jeder Spieler bis Spielende gleich viele Fragen beantworten darf.

Bei manchen Lösungsmöglichkeiten der Karten kommt es auf die Schreibweise eines Wortes an. Der Vorleser sollte hier auf die Schreibweise eingehen, also z.B. nennen, ob bei seiner Variante das Wort groß oder klein, zusammen oder getrennt, mit „f“ oder „ph“ usw. geschrieben wird.

Der Vorleser sollte bei der Auflösung nicht nur vorlesen „Richtig ist a und b“, da die Mitspieler ja nur eine Lösungsmöglichkeit gehört haben. Er liest darum alle richtigen Versionen des Satzes laut vor. Natürlich darf er auch zusätzlich die falschen Lösungsmöglichkeiten nennen. Erst anschließend liest er den Erklärtext vor.