



# GIB MIR EIN A! GIVE ME AN A! DONNE-MOI UN A ! DAMMI UNA A! ¡DAME UNA A!



Kartenspiel für 2-6 Spieler\*innen  
ab A1 (für alle Sprachlevel geeignet)



Dieses Spiel ist mit Vokabelkarten in Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch im Buchhandel, unter [www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele) oder [www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de) erhältlich. Vokabellisten zu den einzelnen Sprachfassungen sind dort als Download verfügbar.



## SPIELIDEE

Eine Buchstabenkarte wird ausgespielt. Nun sind Vokabeln mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben gesucht. So weit, so einfach. Knifflig wird es, wenn zur Buchstabenkarte eine Wortart- oder Themenkarte ausgelegt wird. Dann gelten nur Vokabeln der entsprechenden Wortart oder zur Themenkategorie passende Wörter. Wer als Letzte oder Letzter eine Vokabelkarte ausspielen oder eine korrekte Vokabel auf die Tafel schreiben kann, macht den Stich. Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Karten gesammelt hat.





## SPIELMATERIAL

104 Vokabel-, Wortart- und Themenkarten (Vorderseite) 104 Buchstabenkarten (Rückseite), 4 Karten „Farbcode Wortarten“, Schreibtafel mit Stift

## VORBEREITUNG

- Vor dem erstmaligen Spielen die Erläuterungen zu den unterschiedlichen Karten lesen (Seite 5 und 6).
- Wörterbuch und/oder digitales Hilfsmittel bereitlegen. Zu den einzelnen Sprachfassungen stehen Übersetzungen der Vokabeln auf den Karten als Download zur Verfügung: [www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele) oder [www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de). Werden zur Überprüfung oder Übersetzung von Vokabeln Portale bzw. Apps wie Leo.org oder Google-Übersetzer verwendet, kann dort auch die Aussprache der Wörter angehört werden.

- Die vier Karten mit der Bezeichnung »Farbcode Wortarten« (auf der Buchstabenseite) aussortieren und offen auslegen. Sie haben keine Spielfunktion, sondern dienen der Spielrunde nur zum Abgleich von Vokabeln und Wortarten, deren Schriftfarben korrespondieren.
- Vokabel-, Wort- und Themenkarten zusammen mischen und an jeden Mitspielenden sechs Karten austeilen (die Kartenseite mit den Vokabeln verdeckt). Restliche Karten mit der Buchstabenseite nach oben in die Tischmitte legen.

**Tipp:** Um das Spiel für Sprachanfänger\*innen zu vereinfachen, oder um die Spielzeit zu verkürzen, können die Themen- und Wortartkarten aussortiert werden.

## SPIELBLAUF

Die jüngste Person beginnt und legt eine **Buchstabenkarte** aus. Im Uhrzeigersinn dürfen nun die anderen Spieler\*innen eine Karte ausspielen: eine **Vokabelkarte** – sofern sich darauf ein Wort mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben befindet (Vokabel laut vorlesen) – eine **Wortart-** oder eine **Themenkarte**. Wird eine Wortart- oder Themenkarte ausgelegt, dürfen die nachfolgenden Spieler\*innen nur Vokabeln der entsprechenden Wortart oder zur Themenkategorie passende Wörter auslegen. Das Wort muss aber weiterhin mit dem Buchstaben auf der ausliegenden Buchstabenkarte beginnen. Es darf pro ausliegender Buchstabenkarte nur **eine** Themenkarte **oder eine** Wortartkarte ausgespielt werden. Nach jeder ausgelegten Karte (auch der Buchstabenkarte) nehmen sich die Spieler\*innen eine neue Karte vom Stapel.



Kann ein\*e Spieler\*in keine Karte mehr ausspielen, kommt die **Schreibtafel** zum Einsatz. Beginnend bei dieser Person, dann reihum im Uhrzeigersinn, haben alle nun die Möglichkeit, eine Vokabel zu dem gesuchten Anfangsbuchstaben auf die Tafel zu schreiben. Pro ausgelegter Buchstabenkarte darf jeder **nur einmal** ein Wort auf die Tafel schreiben. Passende Vokabelkarten, auch neu aufgenommene, dürfen weiterhin ausgelegt werden. Wem eine Vokabel einfällt, spielt eine **beliebige** Handkarte aus und hat nun ca. 10 Sekunden Zeit, ein Wort zu finden (ein\*e Mitspieler\*in zählt im Sekundentakt bis 10). Liegt eine Wortart- oder Themenkarte aus, muss das bei der Wortfindung berücksichtigt werden. Wortart- oder Themenkarten, die als Spieleinsatz für das Schreiben auf die Tafel dazukommen, spielen aber keine Rolle.

**Rechtschreibung:** Wörter bis zu fünf Buchstaben müssen korrekt geschrieben sein, sonst zählen sie nicht. Bei Wörtern mit mehr als fünf Buchstaben ist ein Fehler erlaubt, die richtige Schreibweise wird aber mit einer Extrakarte vom Stapel belohnt.

Wer als Letzte oder Letzter eine Vokabelkarte ausspielen oder eine korrekte Vokabel auf die Tafel schreiben kann, gewinnt alle ausliegenden Karten und ist mit dem Auslegen einer neuen Buchstabenkarte an der Reihe.

## SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten des Kartenstapels aufgebraucht sind. Der ausliegende Buchstabe wird noch zu Ende gespielt. Es gewinnt, wer die meisten Karten (ohne die restlichen Handkarten) gesammelt hat.

## INFORMATIONEN ZU KARTENARTEN & SCHREIBTAFEL

### BUCHSTABENKARTEN

Die Anzahl der einzelnen Buchstaben ist abgestimmt mit der Häufigkeit der **Anfangsbuchstaben** der Wörter auf den Vokabelkarten.

**Buchstaben mit \*Sternchen:** In der französischen, spanischen und italienischen Version kommen Vokabeln mit den Anfangsbuchstaben **K, Q, W, X, Y** selten oder gar nicht vor. **Sie sind Joker.** Für die deutsche und englische Fassung gilt dies nur für **Q, W, Y**, deshalb dürfen **K** und **W** hier nicht als Joker eingesetzt werden.

**Joker:** Wer eine Buchstabenkarte mit \*Sternchen ausspielt, darf sich 2 neue Karten vom Stapel nehmen und eine weitere Buchstabenkarte ausspielen. Kann aber ein\*e Mitspieler\*in eine passende Vokabelkarte ausspielen oder ein Wort auf die Tafel schreiben, wird die Jokerfunktion ungültig und es wird normal weitergespielt.

### VOKABELKARTEN

Auf den Karten stehen die Artikel zu den Nomen in Grau (außer in der englischen Version). Spielrelevant ist aber der Anfangsbuchstabe des Nomens. Es ist meist die männliche Form angegeben, auf der Schreibtafel kann die weibliche Form als neues Wort verwendet werden (oder umgekehrt). Anfangsbuchstaben mit diakritischen Zeichen (Buchstabenzeichen wie Punkte, Striche, Häkchen, Bögen, die eine bestimmte Aussprache oder Betonung anzeigen) werden den unmarkierten Buchstaben auf den Buchstabenkarten zugeordnet.

## WORTARTKARTEN

Auf jeder Wortartkarte stehen immer zwei Wortarten. Die Wortart »Artikel« kommt nicht vor. Es gibt Wörter auf den Vokabelkarten, die zwei Wortarten zugeordnet werden können. Liegt eine Wortartkarte aus, darf die entsprechende Vokabel nur ausgespielt werden, wenn die Schriftfarbe mit der Wortart übereinstimmt.

## THEMENKARTEN

Zu Themenkarten dürfen **nur Nomen und Verben** ausgelegt werden. Wird ein Verb ausgelegt, muss der/die Spieler\*in einen Satz bilden, in dem das Wort im Themenzusammenhang vorkommt, ebenso wenn es bei einem Nomen Zuordnungszweifel gibt. Die Mitspielenden sollten die Themenzugehörigkeit einer Vokabel **großzügig beurteilen**, wenn der Spieler einen ordentlichen Satz dazu formuliert.

## SCHREIBTAFEL

Aufgeschriebene Vokabeln dürfen nochmals verwendet werden, wenn der entsprechende Buchstabe im weiteren Spielverlauf wieder ausgelegt wird. Dies gilt auch für Wörter auf zuvor ausgespielten Vokabelkarten. Erlaubt sind **Flexionen** (Formänderungen bei Wörtern zum Ausdruck ihrer grammatikalischen Merkmale), **Eigennamen** (Städte, Länder, Flüsse, Vornamen, Nachnamen bekannter Persönlichkeiten aus dem Sprachraum der Zielsprache) und **Lehnwörter**. Ist eine Buchstabenkarte durchgespielt, werden die Wörter mit dem Schwamm am Stiftende (oder einem Tuch) von der Tafel gewischt. Die Tafel ist beidseitig beschreibbar.

## ZUR ERINNERUNG: DIE WORTARTEN

### ADJEKTIV (*Eigenschaftswort*)

deklinierbares und typischerweise auch steigerbares Wort, das ein Wesen oder Ding, ein Geschehen, eine Eigenschaft oder einen Umstand als mit einem bestimmten Merkmal, mit einer bestimmten Eigenschaft versehen kennzeichnet (z. B. bunt, fatal, schön).

### ADVERB (*Umstandswort*)

unflektierbares Wort, das ein im Satz genanntes Verb, ein Substantiv, ein Adjektiv oder ein anderes Adverb seinem Umstand nach näher bestimmt (z. B. abends, drüben, fatalerweise)

### ARTIKEL (*Geschlechtswort*)

Wort, das Geschlecht, Fall und Zahl eines Substantivs angibt (z. B. der [Schlüssel], eine [Maschine])

### KONJUNKTION (*Bindewort*)

Wort, das Gliedsätze, Haupt- und Gliedsatz oder Satzglieder verbindet (z. B. und, oder)

### NOMEN (*Hauptwort*)

deklinierbares Wort, das ein Ding, ein Lebewesen, einen Begriff, einen Sachverhalt o. Ä. bezeichnet (z. B. Haus, Einheit, Regenbogen)

### PRÄPOSITION (*Verhältniswort*)

Wort, das Wörter zueinander in Beziehung setzt und ein bestimmtes (räumliches, zeitliches o. ä.) Verhältnis angibt (z. B. an, auf, bei, für, wegen, zu)

### PRONOMEN (*Fürwort*)

deklinierbares Wort, das ein Nomen vertritt oder ein Nomen, mit dem es zusammen auftritt, näher bestimmt (z. B. er, mein, welcher)

### VERB (*Tätigkeits-, Zeitwort*)

flektierbares Wort, das eine Tätigkeit, ein Geschehen, einen Vorgang oder einen Zustand bezeichnet (z. B. lernen, musizieren, warten)

aus: Deutsches Universalwörterbuch (9. Aufl.) et al.

@2019 Bibliographisches Institut GmbH (Duden), Berlin

# SPIELEND SPRACHEN LERNEN

Informationen zu allen lieferbaren Sprachspielen finden Sie unter  
[www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele) und [www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de)

Alle Rechte vorbehalten | © 2022 Grubbe Media GmbH  
[www.grubbemedia.de](http://www.grubbemedia.de)

Idee/Konzeption: Grubbe Media GmbH

Design: Nerina Wilter

Redaktion: Marie-Odile Buchschmid, Gerhard Grubbe, Hildegard Rudolph, Valerio Vial

Bildnachweis: istock: CSA-Archive, JoZtar, NSA Digital Archive

Produktion: Leo Paper Group