



# DIE SATZBAUKARAWANE

**Autor:** Elisabeth Wilhelm

**Verlag:** Prolog

**AutorIn der Rezension:** Michi Kirchner

Satzbaukarawane ist ein Spiel zur Vermittlung der Verbstellungsregeln im Haupt- und Nebensatz.

## **Spielidee:**

Die Kamele transportieren wertvolle Geschenke für eine königliche Hochzeit durch die Wüste. Mit dem Aufbau der Karawane kann die gewünschte Satzstruktur gewählt werden (Hauptsatz mit Verbzweitstellung, nachgestellter Hauptsatz mit Verberststellung, vorangestellter Nebensatz mit Verbendstellung oder nachgestellter Nebensatz mit Verbendstellung). Der Platz für das Verb/Prädikat ist durch das Kamel mit der Schatzkiste repräsentiert -> auf der Schatzkiste darf nur ein Prädikatkärtchen abgelegt werden. Je nach Übungsziel können die benötigten Spielpläne ausgewählt und bei Bedarf durch Hunde (Konjunktionen) und Einzelkamele (für Zeit- Ort- und Richtungsangaben) ergänzt werden. Dadurch entstehen auch verschiedene Schwierigkeitsgrade.



## **Spielablauf:**

Die gewünschten Spielteile werden aufgebaut und mit Kärtchen belegt, sodass ein sinnvoller Satz entsteht. Das Spiel beginnt und jeder Zug besteht aus drei Teilen:



### **1. Würfeln und Symboldeutung ausführen:**

- Fata Morgana:** alle Karten von der Karawane entfernen und neue Karten aus den bereitgelegten Stapeln auflegen

- Sandsturm:** zwei oder mehr Satzglieder tauschen ihre Plätze (Tauschregeln beachten und ggf vorher erarbeiten à Bsp Prädikat und Konjunktionen haben einen festen Platz usw)
- Wasserstelle:** einen Gewinnchip „Brunnen“ nehmen und neuen Satz aufbauen
- Überfall:** einen Gewinnchip „Brunnen“ zurückgeben und Satzglieder tauschen

### **2. Satz bilden:**

Der neu entstandene bzw veränderte Satz wird ausgesprochen.

### **3. Punkte nehmen:**

Bei richtiger Satzbildung darf man sich einen Gewinnchip „Brunnen“ nehmen.

- Ist auf der Rückseite des Chips eine goldene Palme abgebildet, bekommt man direkt eine Palme zum Sammeln.
- Ist ein Wassertropfen darauf zu sehen, kommt er zum Sammeln auf die Geierplatte. Für 3 Wassertropfen bekommt man eine Palme.

## **Spielende:**

Das Spiel ist beendet, sobald 1 Spieler die festgelegte Anzahl an Palmen gesammelt hat. (z.B. bei 2 Spielern 5 Palmen)

Jeder Spieler zählt die gesammelten Datteln auf der Rückseite der gesammelten Palmen. Wer die meisten Datteln hat, ist der Sieger.

In der Beschreibung sind neben der Anleitung des Spiels auch die 5 Übungsbereiche mit fachlichen Hinweisen und Beispielsätzen angeführt. Des Weiteren gibt es am Ende noch eine Wortliste aller Kärtchen als Übersicht.

## **FAZIT:**

- Die Spielidee ist ansprechend und geeignet, um vielfältige Satzmuster zu festigen. Durch die Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad anzupassen, ergibt sich eine breite Zielgruppe von jungen Kindern bis hin zu Schulkindern.
- Die Materialien sind auf der Rückseite gut sichtbar beschriftet, was den Ablauf und das „Heraussuchen“ erheblich vereinfacht. Die Verbkarten sind nochmal farblich markiert, um schnell zu sehen, ob das Verb noch weitere Satzglieder erfordert.
- Die Ablagetafeln ermöglichen während des Spiels eine übersichtliche Ordnung.
- Es kann das gewünschte Wortmaterial vorsortiert und ausgewählt werden, um sinnvolle Sätze bilden zu können.
- Eine tolle Ergänzung meiner Materialsammlung und gut einsetzbar in verschiedenen Altersgruppen, um die Verbstellungsregeln zu vermitteln.