

WORT SPIELEREI

A

B

C



PROLOG

von Klaus Kreowski

www.prolog-shop.de

Wortspielerei

Ein Kartenspiel für sechs verschiedene Wortspielereien

Davon drei Buchstaben-Wortspielereien:

- Aha! *Karten 3-5*
- Was ist das? *Karten 6-7*
- Wort-Tüftelei *Karte 8*

und drei Wortspielereien mit semantisch-assoziativen Bezügen, Wortgruppen- und Satzbildungsspielen:

- Mehr davon! *Karten 9-10*
- Beschreibung (Attribut) *Karten 11-12*
- Lass doch mal die Oma ran! *Karte 13*

Für alle Altersstufen ab 6 Jahren

Spieldauer: variabel

Spielmaterial: 106 Buchstaben-Karten

7 x A	4 x H	5 x O	1 x V
2 x B	9 x I	2 x P	2 x W
3 x C	2 x J	1 x Q	1 x X
3 x D	3 x K	6 x R	1 x Y
11 x E	3 x L	6 x S	1 x Z
3 x F	3 x M	5 x T	6 x ?
3 x G	7 x N	6 x U	

Tipp: Um die Buchstaben auf den Spieler, der dran ist, auszurichten, empfiehlt es sich bei einigen Spielen, die Karten auf einer drehbaren Unterlage (z.B. einer Pappe) auszuspielen.

Aha!

Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren

Kurzüberblick: In diesem Spiel geht es um das Bilden von Wörtern durch Ablegen von Buchstabenkarten.

Anleitung: Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde wird ein „geheimes Wort“ gebildet. Dazu werden sämtliche Karten gut gemischt. Jeder erhält 5 Karten auf die Hand. Der Rest dient verdeckt als Aufnahmestapel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Startspieler legt zu Beginn der Runde eine seiner 5 Handkarten offen in die Mitte. Der folgende Spieler legt eine seiner Handkarten offen davor oder danach an.

So geht es weiter reihum.

Wer am Zug ist, spielt also eine Handkarte (einen Buchstaben) aus. Beispiel:

- Der Startspieler legt ein *O* offen aus

und denkt an ein Wort, in dem irgendwo ein *O* vorkommt. Er sagt aber **nicht**, an welches Wort er denkt!

- Der nächste Spieler spielt eine Karte aus, z. B. ein *H*. Legt er es vor das *O*, denkt er eventuell an *HORN*, legt er es hinter das *O*, denkt er vielleicht an *ROHR*. Er sagt **nicht**, an welches Wort er denkt.
- Der folgende Spieler legt z. B. ein *L* vor das *OH* und denkt an *FLOH* usw.

Schieben: Jeder darf **einmal pro Runde** „schieben“, wenn er am Zuge ist. Er legt dann keine Karte an, sondern legt sie verdeckt als „Miese“ vor sich ab.

Wer eine Karte ausspielt oder „schiebt“, ergänzt anschließend seine Handkarten auf 5, indem er eine Karte vom Stapel zieht. Damit ist sein Zug beendet und der Nächste ist am Zuge.

Stopp!: So geht es reihum immer weiter, bis ein Spieler „Stopp“ ruft. Dann ist

die Runde zu Ende. Derjenige, der zuletzt dran war, also entweder einen Buchstaben angelegt oder geschoben hat, muss nun ein Wort sagen, in dem die ausliegende Buchstabenreihe vorkommt.

Liegt z. B. **LOHZ** aus, könnte er „**FLOH-ZIRKUS**“ sagen.

- Kann er kein gültiges Wort nennen, bekommt er die ausliegenden Buchstaben.
- Nennt er ein Wort, das von der Mehrheit der Spieler anerkannt wird, bekommt derjenige, der „Stopp“ gerufen hat, die ausliegenden Buchstaben.

Wer die ausliegenden Buchstaben bekommt, legt sie verdeckt als „Miese“ vor sich ab.

Dieser Spieler beginnt die nächste Runde, indem er eine seiner Handkarten offen in die Mitte legt. Er ergänzt dann seine Handkarten auf 5 und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels: Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, zieht man keine Karte nach. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn niemand mehr eine Karte in der Hand hält. Ruft dann niemand „Stopp“, bleiben diese Karten in der Mitte liegen und zählen bei der Abrechnung nicht mit.

Sieger ist, wer jetzt am wenigsten Karten vor sich liegen hat, also die wenigsten „Miesen“ hat.

Tipp: Wenn man kein passendes Wort weiß, legt man entweder keinen Buchstaben an, sondern ruft „Stopp“, oder man blufft, indem man mit wissendem Gesicht irgendeinen Buchstaben anlegt oder schiebt, in der Hoffnung, dass niemand „Stopp“ ruft, bis der Nächste einen Buchstaben angelegt oder geschoben hat.

Weiteres: Das „?“ gilt als Joker. Jeder denkt sich hierfür einen Buchstaben seiner Wahl.

Ä, Ö und Ü werden auf folgende Art gelegt: Ä=AE, Ö=OE, Ü=UE.

Eigennamen (wie z.B. Klaus oder Elke) gelten nicht, es sei denn, man vereinbart es vorher.

Was ist das?

Für 2–4 Spieler ab 9 Jahren

Kurzüberblick: In diesem Spiel geht es um das Herausfinden eines Wortes durch Erraten seiner einzelnen Buchstaben (ähnlich wie bei „Galgenmännchen“).

Anleitung: Die Spieler bestimmen gemeinsam, aus wie vielen Buchstaben höchstens ein Wort bestehen soll. Ein Startspieler wird ermittelt. Er legt die 6 Fragezeichen als Stapel offen vor sich ab.

Dann überlegt sich der Startspieler ein passendes Wort dazu, sucht sich „geheim“ die passenden Buchstaben dazu aus und legt sie verdeckt, aber in der richtigen Reihenfolge, auf die Unterlage.

Die Mitspieler sollen nun dieses Wort herausfinden, sie sind die „Rater“.

Die Rater sind reihum im Uhrzeigersinn

am Zug. Wer dran ist, nennt einen Buchstaben.

Ist der genannte Buchstabe im Wort vorhanden, deckt ihn der Startspieler auf. Ist er mehrfach vorhanden, wird er mehrfach aufgedeckt. Derjenige, der den Buchstaben genannt hat, ist weiter am Zug. Nennt er aber einen Buchstaben, der nicht im Wort ist, sagt der Startspieler „Nein“ und legt eine der offen vor ihm liegenden Fragezeichen verdeckt vor sich ab. Damit ist der Zug des Raters beendet und der nächste ist dran.

Wer am Zug ist, darf jederzeit die Lösung nennen. Nennt der Rater das richtige Wort, schreibt er sich sofort zwei Pluspunkte an und die Runde ist beendet.

Hat der Startspieler das 6. Fragezeichen verdeckt vor sich abgelegt, ist die Raterunde vorbei.

Der Startspieler schreibt sich dafür sofort einen Pluspunkt an.

Nun hat jeder Rater reihum noch **einen** Versuch, das richtige Wort zu nennen, ohne einen weiteren Buchstaben zu raten.

Wer erst jetzt das richtige Wort nennt, schreibt sich einen Pluspunkt an.

Nennt keiner das richtige Wort, schreibt sich der Startspieler einen weiteren Pluspunkt an.

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder einmal Startspieler war, also ein Wort ausgelegt hat. Wer dann die meisten Pluspunkte besitzt, hat gewonnen.

Tipp: Um das Raten zu vereinfachen, kann darauf hingewiesen werden, dass es schlau ist, mit dem Erraten der Vokale zu beginnen. Um das Raten schwieriger zu machen, kann man vor Spielbeginn vereinbaren, dass keine Vokale genannt werden dürfen.

Wort-Tüftelei

Für 1–x Spieler ab 10 Jahren

Kurzüberblick: In diesem Spiel geht es darum, aus den ausliegenden Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden.

Zusätzlich benötigt werden eine Uhr (oder Sanduhr) sowie für jeden Spieler Stift und Papier.

Anleitung: Man einigt sich vor dem Spiel, wieviel Zeit pro Runde zur Verfügung steht (z. B. zwei Minuten) und stellt die Uhr entsprechend ein. Wer mag, kann das Spiel auch ohne Zeitbegrenzung spielen. Es ist auch allein spielbar.

Die Vokale (a, e, i, o, u) werden von den Konsonanten getrennt. Beide Kartenstapel werden getrennt gemischt und in die Mitte gelegt. Nun legt man die Anzahl der Buchstaben fest, die von jedem Stapel gezogen werden, z. B.: zwei Vokale und vier Konsonanten.

Nachdem man die Karten vom Stapel gezogen und offen hingelegt hat, läuft die Uhr.

Jetzt schreibt jeder für sich „geheim“ die Wörter auf, die er aus den ausgelegten Buchstaben bilden kann. Dabei müssen nicht sämtliche Buchstaben im Wort vorkommen!

Ende des Spiels: Wer die meisten Wörter aus den aufgedeckten Buchstaben in der festgelegten Zeit bilden kann, hat gewonnen. Oder man erhält einen Punkt pro Wort und spielt mehrere Runden.

Mehr davon!

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Kurzüberblick: In diesem Spiel geht es um die Wortfindung anhand von Anlauten innerhalb eines semantischen Feldes.

Anleitung: Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Ein Startspieler wird bestimmt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Startspieler nennt einen semantischen Bereich, der nun für alle Spieler gilt, z. B. „Obst“.

- Er deckt dann die oberste Karte des Stapels auf und legt sie offen neben den Stapel. Nun nennt er eine Obstsorte, die mit dem Buchstaben der Karte beginnt. Deckt er ein *B* auf, sagt er vielleicht: „Birne“.
- Der folgende Spieler deckt die nächste Karte des Stapels auf und legt sie auf

die vorher aufgedeckte Karte. Er nennt ebenfalls eine Obstsorte, aber keine, die bereits genannt wurde. Deckt er also ebenfalls ein *B* auf, sagt er nicht „Birne“, sondern „Beere“.

- Der nächste Spieler deckt vielleicht ein *S* auf und sagt „Sauerkirsche“.

Das geht so lange reihum weiter, bis einem Spieler keine Obstsorte mehr einfällt, die mit dem von ihm aufgedeckten Buchstaben beginnt **und** die noch nicht genannt wurde.

Dieser Spieler bekommt eine der aufgedeckten Karten und legt sie als Minuspunkt vor sich ab. Dann bestimmt er einen neuen Bereich, z.B. „Gegenstände aus der Küche“. Er deckt die oberste Karte des Stapels auf und nennt einen entsprechenden Gegenstand, der mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt.

Ende des Spiels: Das Spiel ist zu Ende, wenn der Kartenstapel durchgespielt

wurde. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.

Beispiele verschiedener Bereiche (der eigenen Fantasie sind keine Grenzen gesetzt):

- Gegenstände aus dem Kinderzimmer, Wohnzimmer, Badezimmer, Garten usw.
- Automarken, Backwaren, Hunderassen, Sportarten, Fußballer usw.
- Was braucht man zum: Backen, Kochen, Nähen, Mauern usw.?
- Was nehme ich mit zum Baden usw.?

Beschreibung (Attribut)

Für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Kurzüberblick: In diesem Spiel geht es um das semantisch-assoziative Bilden von Wortreihen nach Anlauten.

Anleitung: Die gemischten Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler deckt den obersten Buchstaben des Stapels auf, legt ihn offen in die Mitte und nennt einen Gegenstand, der mit diesem Buchstaben beginnt.

Deckt er ein A auf, sagt er z. B. „Apfel“.

Der Nächste deckt den oberen Buchstaben des Stapels auf und legt ihn auf den zuvor aufgedeckten Buchstaben. Dann nennt er zu diesem Gegenstand ein passendes Attribut (Eigenschaft, Beschreibung), das mit seinem aufgedeckten Buchstaben beginnt.

Beispiel: Der Startspieler deckt ein *A* auf und sagt „Apfel“. Der folgende Spieler deckt ein *R* auf, legt das *R* auf das *A* und sagt z. B. „roter Apfel“.

Der Nächste deckt wieder einen Buchstaben auf, sagt in der richtigen Reihenfolge alles, was zuvor genannt wurde, und fügt ein **neues** passendes Attribut hinzu, das mit seinem abgelegten Buchstaben beginnt.

So geht es immer reihum weiter, bis entweder jemand nicht alles in der richtigen Reihenfolge wiederholt oder er kein neues, passendes Attribut hinzufügen kann. Dieser Spieler nimmt dann die oberste der ausgelegten Karten und legt sie als Minuspunkt vor sich ab.

Die übrigen ausgelegten Karten werden beiseite gelegt, sie sind aus dem Spiel.

Die richtige Reihenfolge kann man kontrollieren, indem man die abgelegten Karten in ihrer Reihenfolge auslegt.

Wer den Minuspunkt erhält, deckt den nächsten Buchstaben auf und nennt einen neuen Begriff, zu dem jetzt Attribute genannt werden.

Ende des Spiels: Das Spiel ist zu Ende, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, hat das Spiel gewonnen.