



Satzbauspiel - Spielanleitung

Der Koch macht aus mehreren Zutaten eine Speise.

Wir machen aus je einem Wiewort, einem Tunwort und einem Namenwort einen Satz.

Spielvorbereitung: die Namenwörter, Tunwörter und Wiewörter und Satzbausteine werden laminiert und dann in einzelne Kärtchen zerschnitten.

Spielmaterial: für jeden Mitspieler (2 bis 5) einen Spielkegel, ein Spielplan, ein Würfel, die Wortkärtchen, eine blaue Schüssel, eine grüne Schüssel und eine gelbe Schüssel und die Satzbausteine. Die Wortkärtchen werden in die farblich passende Schüssel gelegt. Die Spieldauer wird vorher vom Spielleiter festgelegt.

Die Mitspieler stellen ihre Spielkegel an den Start. Mittels Auszählreim wird bestimmt, welches Kind zuerst würfeln darf. Je nach gewürfelter Augenzahl kann ein Spieler vor oder zurück ziehen.

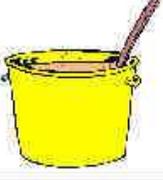
Er darf um so viele Felder vor oder zurück rücken, wie er Punkte gewürfelt hat. Kommt er auf einem blauen (gelben / grünen) Feld zu stehen, so darf er sich ein blaues (gelbes / grünes)

Wortkärtchen nehmen. Hat er ein blaues, ein grünes und ein gelbes Kärtchen gesammelt kann er aus den drei Wörtern einen Satz bilden. Dafür erhält der Mitspieler einen Satzbaustein.

Zwei Minuten vor Ablauf der vorher vereinbarten Spieldauer verkündet der Spielleiter das nahende Spielende. Kann ein Mitspieler noch rechtzeitig das Ziel überschreiten, so erhält er einen zusätzlichen Satzbaustein.

Wer zum Schluss die meisten Satzbausteine gesammelt hat, ist diesmal der Satzbaukönig.

Riese 	Zwerg 	Kind 	Mann 
Frau 	Baby 	Flugzeug 	Fahrrad 
Tante 	Onkel 	Berg 	Bach 
Lehrerin 	Mensch 	Suppe 	Milch 
Torte 	Haus 	Hose 	Jacke 
Tasche 	Mantel 	Fenster 	Küche 

stehen 	gehen 	sagen 	springen 
schlafen 	schreiben 	sitzen 	liegen 
essen 	trinken 	laufen 	fahren 
hören 	riechen 	bringen 	brauchen 
kaufen 	füttern 	putzen 	waschen 
gießen 	rufen 	malen 	suchen 

groß 	klein 	satt 	hungrig 
dick 	dünn 	schnell 	langsam 
jung 	alt 	hoch 	tief 
fröhlich 	traurig 	warm 	kalt 
groß 	klein 	billig 	teuer 
alt 	neu 	schmutzig 	sauber 

