

Spielregel:

Spieleranzahl: 2–7 Personen

Die Kartenanzahl richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler:

2 Spieler: 16 Karten + Anako-Viruskarte

3 Spieler: 24 Karten + Anako-Viruskarte

4 Spieler: 32 Karten + Anako-Viruskarte

5 Spieler: 40 Karten + Anako-Viruskarte

6 Spieler: 48 Karten + Anako-Viruskarte

7 Spieler: 56 Karten + Anako-Viruskarte



Jeder Mitspieler muss zwei Sätze zusammenbauen. Ein Satz besteht aus vier Karten.

Vor Spielbeginn wird ermittelt, wer welche Motive sammeln muss. Die Motivkarten passend zu den Spielkarten, mit denen gespielt wird, herausuchen und verdeckt auf den Tisch legen. Jeder Mitspieler zieht zwei Motivkarten und legt sie übereinander offen vor sich auf den Tisch.

Die Spielkarten mischen und gleichmäßig an die Mitspieler verteilen, bis keine Karten mehr vorhanden sind. Hat ein Mitspieler sein Motiv auf seinen Karten gefunden, kann er diese Karten rechts neben das auf dem Tisch liegenden Motiv offen ablegen.

Jetzt beginnt das Kartenziehen. Der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand, beginnt. Der Reihe nach dürfen die Mitspieler immer vom linken Spielnachbarn eine Karte ziehen.

Zieht der Mitspieler eine Karte, die zu seinem Motiv passt, legt er sie ebenfalls rechts neben die gleichen Motive vor sich auf den Tisch. Passt die Karte nicht zu seinen Motiven, muss sie auf der Hand behalten werden. Der nächste Mitspieler in an der Reihe.





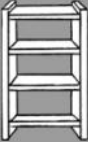
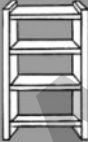
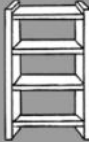








Ziel ist es, zwei Sätze mit je vier Karten vor sich liegen zu haben.

Hat man während des Spielverlaufs keine Karten mehr auf der Hand, aber noch keine zwei Sätze vor sich liegen, wird normal weitergespielt. Der Mitspieler ohne Karten zieht von seinem linken Spielnachbarn eine Karte und überprüft, ob sie zu seinen auf dem Tisch liegenden Karten passt.

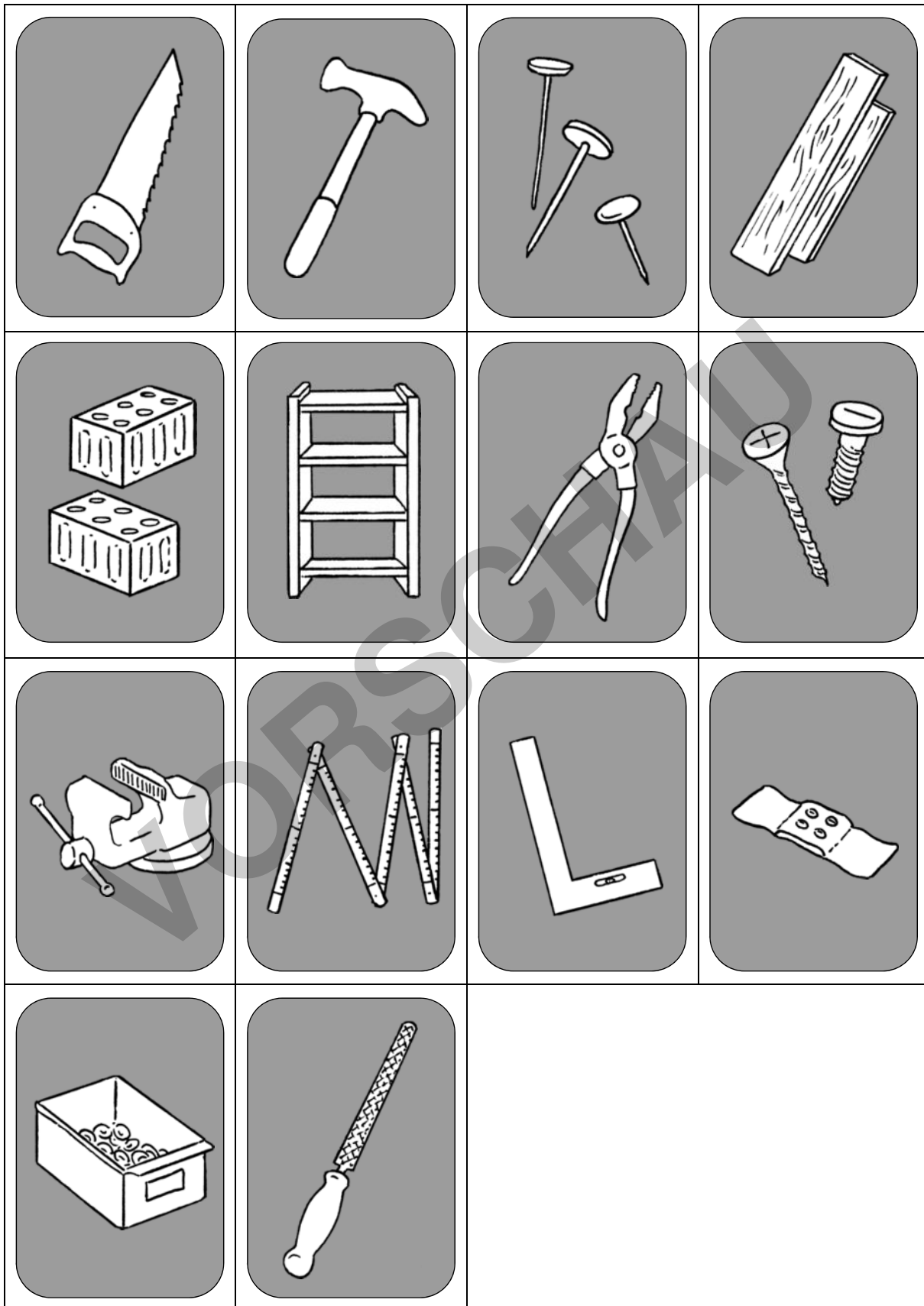
Die Mitspieler, die keine Karten mehr auf der Hand, aber insgesamt zwei Sätze vor sich auf dem Tisch liegen haben, legen mit den Satzgliedern einen Satz, den sie mindestens drei Mal verändern. Jeder veränderte Satz muss laut vorgelesen werden.

Verlierer ist der Mitspieler, der am Schluss noch eine „Anako-Viruskarte“ auf der Hand hat.

Satzkarten

			
MARIA	GEHT	MIT IHREM HUND	IN DEN PARK
			
BASTIAN	SINGT	IN DER KIRCHE	EIN LIED
			
TINA	TANZT	GERNE	ZU LAUTER MUSIK
			
UNSER HUND	SCHLÄFT	STUNDENLANG	IM GARTEN

Motivkarten



Spielregel:

Spieleranzahl: 2–10 Personen

Zur Einführung in die Spielthematik ist es sinnvoll, zunächst mit Spielplan 1 zu spielen.

Spielplan 2 kann später als Erweiterung der Satzglieder nach mehrmaligem Spielen an Spielplan 1 angefügt werden. Dazu die zwei Spielpläne so aneinanderlegen, dass die Durchgangstore von Spielplan 1 und 2 aneinander liegen. Die Spielfiguren laufen über die Durchgangstore zum oberen oder unteren Spielfeld, immer im Uhrzeigersinn.

Die Spielfiguren werden auf die Eingangstür gestellt. Der Spieler, der eine Sechs würfelt, beginnt. Gelaufen wird im Uhrzeigersinn über die Schaltknöpfe und Hilfsroboter.

Die Fabrik darf erst wieder verlassen werden, **wenn jeder Mitspieler von jedem Satzglied mindestens zwei Aktionskarten** gezogen und bearbeitet hat. Die Anzahl der zu laufenden Runden richtet sich also nach der Anzahl der Aktionskarten-Aufgaben, die schon erfüllt wurden.

Die Fabrik hat mehrere Maschinenräume. In jedem Maschinenraum liegt ein anderes Satzglied. Anhand der Eisenträger können die einzelnen Räume unterschieden werden.



(Spielplan 1)

(Spielplan 2)

Kommt ein Mitspieler auf einem Hilfsroboter zu stehen, muss eine Aktionskarte – passend zu dem Maschinenraum – gezogen werden.

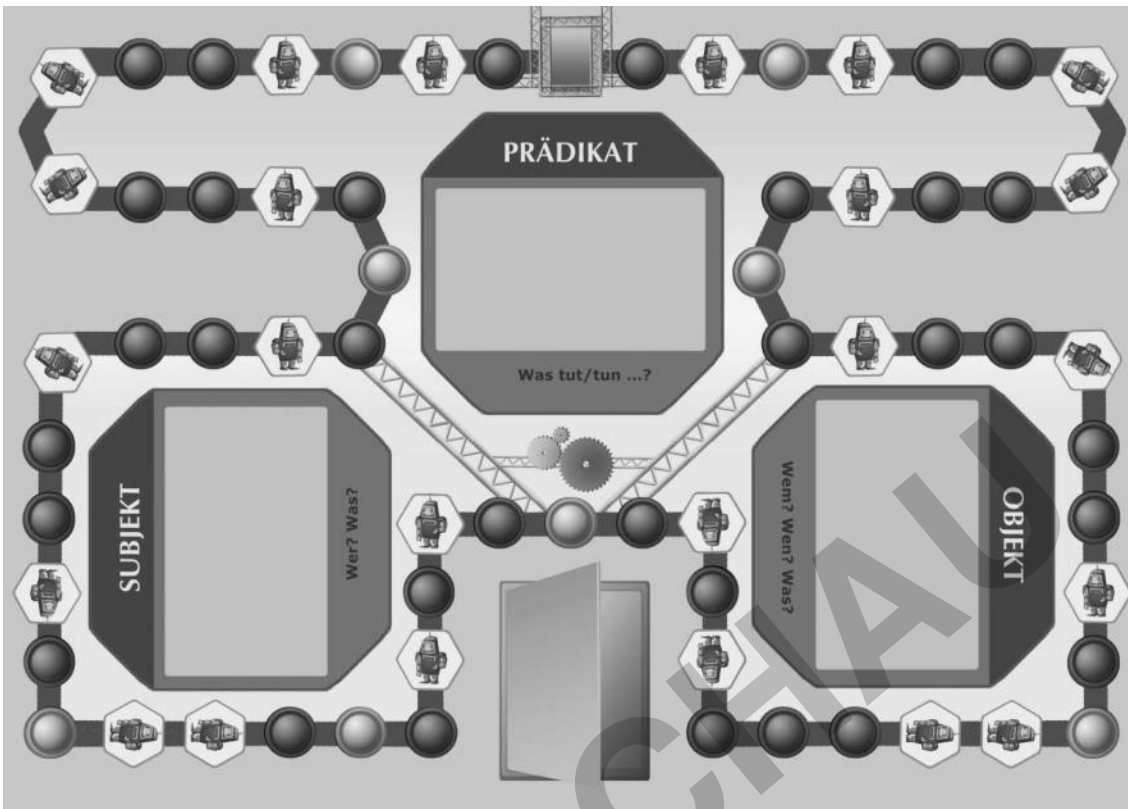
Um die Aufgabe zu erfüllen, muss der Spieler immer zunächst eine zum Satzgliedertyp passende Frage laut formulieren. Danach darf die Antwort gegeben werden. Die Karte darf der Mitspieler als Nachweis für die erledigte Arbeit behalten. Sobald man zwei Karten eines Satzgliedertyps bei sich liegen hat, braucht man diese Satzgliederkarte nicht mehr zu ziehen – auch wenn man auf einem Hilfsroboter landet.

Kommt ein Mitspieler auf einen gelben Schaltknopf, darf er sich eine Karte, die er bearbeiten möchte, aussuchen. Auch hier gilt oben genannte Regel.

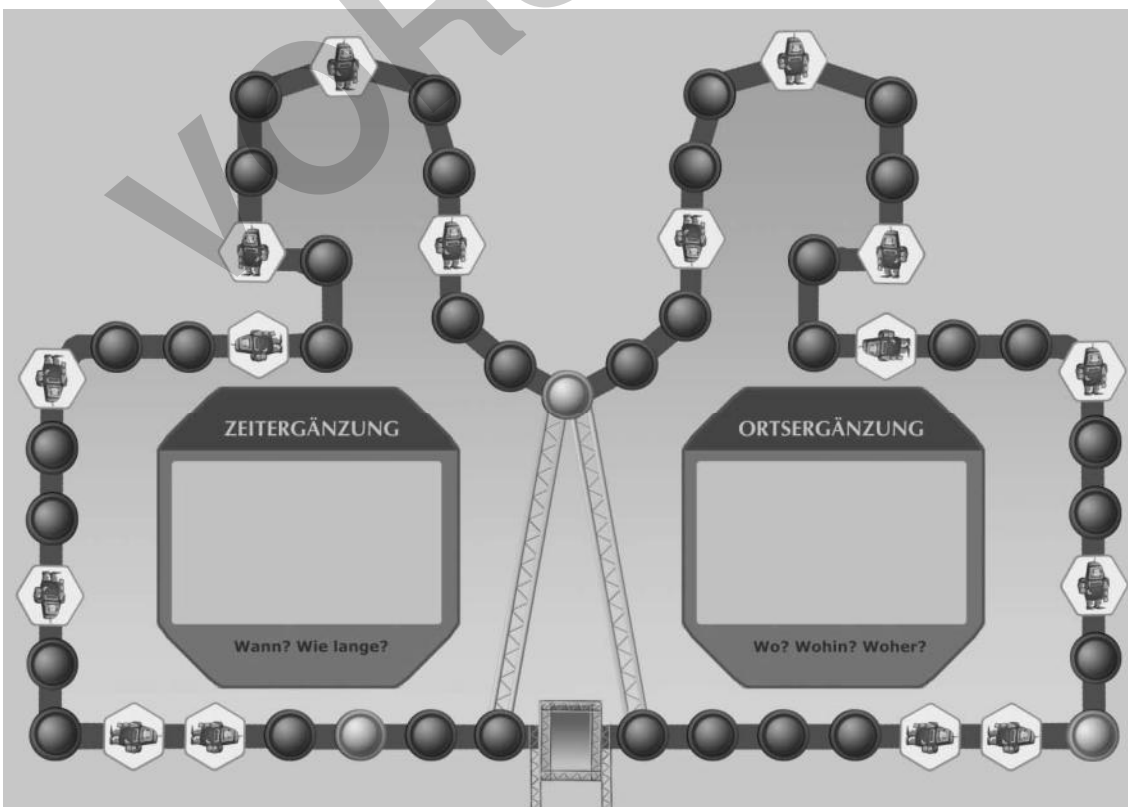
Kann die Aufgabe gelöst werden, darf noch einmal gewürfelt und um die Anzahl der gewürfelten Augen weitergelaufen werden. Der Zug ist danach beendet.

Kann die Aufgabe nicht gelöst werden, bleibt der Mitspieler auf dem Hilfsroboter stehen. Die Karte wird wieder zurück unter den passenden Stapel geschoben. Der Mitspieler darf erst wieder würfeln und weitergehen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Spielplan 1



Spielplan 2





Aktionskarten

Suche das Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> Frage!	Suche das Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> Frage!
Die Maus flitzt schnell.	Die Tiere fressen viele Körner.
Suche das Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> Frage!	Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!
Die Fee zaubert.	Ein großer Vogel über den Wald.
Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!	Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!
Ein Bär sehr laut.	Lea in den Zoo.
Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!	Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!
Susi leise Musik.	Die Kinder Durst.
Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!	Fülle die Lücke mit einem passenden Prädikat! Benutze die <input type="text" value="WAS TUT/TUN ...?"/> -Frage!
Die Biene das kleine Baby.	Paul fährt mit dem Fahrrad.



Aktionskarten

Prädikat	Prädikat
Prädikat	Prädikat
Prädikat	Prädikat
Prädikat	Prädikat
Prädikat	Prädikat

The image shows a grid of 10 cards arranged in 5 rows and 2 columns. Each card contains the word 'Prädikat'. The grid is divided by a vertical dashed line down the center and horizontal dashed lines between rows. Scissors icons are placed at the top center, and on the right side of each row, indicating where to cut out the cards. A large, semi-transparent watermark 'VORSCHAU' is overlaid diagonally across the grid.



Aktionskarten

Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!	Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!
Morgen gehen wir ins Kino.	Marina wohnt seit drei Jahren in Koln.
Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!	Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!
Sie fahrt eine Stunde mit dem Zug.	Seit zwei Jahren geht Tim in die Schule.
Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!	Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!
Im Sommer scheint die Sonne.	Der Geburtstag dauert bis 18 Uhr.
Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!	Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!
Opa schlaft eine Stunde auf dem Sofa.	Gestern hatte ich Geburtstag.
Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!	Suche die Zeiterganzung! Benutze die <input type="text"/> WANN?- <input type="text"/> WIE LANG?-Frage!
Rosi putzt jeden Abend ihre Zahne.	Max ist seit einer Stunde im Schwimmbad.



Aktionskarten

Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!	Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!
Mein Freund kommt zu mir.	Der nächste Bus fährt
Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!	Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!
Ich helfe meiner Mutter. putze ich Zähne.
Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!	Fülle die Lücke mit einer passenden Zeitergänzung! Benutze die WANN?-, WIE LANG?- Frage!
Der Förster geht in den Wald. feiert Lena ihren Geburtstag.
Ziehe eine Karte von einem anderen Stapel!	Wie fragst du nach der Zeitergänzung?
Rücke zwei Felder zurück!	Rücke ein Feld zurück!



Aktionskarten

<p>Suche die Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>	<p>Suche die Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>
Mein Onkel fliegt nach Italien.	Die Mutter stellt den Kuchen in den Kuhlschrank.
<p>Suche die Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>	<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>
Auf der Strae ist es sehr laut.	Zum Zahneputzen gehe ich
<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>	<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>
Fuball spielen wir leben viele Fische.
<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>	<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>
Die Geschenke liegen	Die Familie wandert
<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>	<p>Fulle die Lucke mit einer passenden Ortserganzung! Benutze die WO?-, WOHIN?-, WOHER?-Frage!</p>
Willi besucht den Opa	Wir fahren in den Sommerferien aus ...

Antje Bettner: Grammatikspiele zum uben und Fordern
Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Augsburg