

tridiko

tridiko

ein Kartenspiel mit Präpositionen

zum Einüben grundlegender Sprachelemente:

Ehe eine Karte abgelegt wird, muss der Spieler die abgebildete Situation so korrekt wie möglich sprachlich formulieren:

Subjekt * Verb * Präposition * Dativ-Objekt

Alter: Variante (A) ab 3 Jahren, Variante (B) ab 4 Jahren, Variante (C) ab 5 Jahren

Spieler: 2 – 4

Dauer: 7 – 10 Minuten

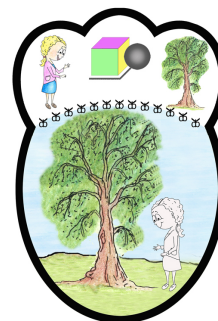
Ziel: das Dativ-Objekt üben, alle Karten passend ablegen

Prinzip: Kartenspiel, Sprachspiel

Autorin: Blanche Kails 04.01.2016

Übungsziele: *die Präpositionen richtig gebrauchen
grammatikalisch korrekte Sätze bilden
die Namen der Bilder memorisieren
spielen und sprechen*

Material: 1 tridiko-Kartenset bestehend aus:
43 Bild-Karten
4 Fee-Karten
3 Käfig-Karten
5 BOBIBU-Einzel-Karten (eine einzige Präposition)
2 BOBIBU-Kombi-Karten (alle Präpositionen)



Jede **Bild**-Karte hat 3 „Eigenschaften“: in dem großen ovalen Teil unten ist eine Szene dargestellt: ein schwarz-weißes „Subjekt“ und ein farbiges „Objekt“. Im oberen Teil der Karte sind die drei „Eigenschaften“ als drei kleine Bilder gemalt: aus diesen Bildern soll ein Satz gebildet werden. Das linke kleine Bild stellt das Subjekt dar. Das mittlere kleine Bild stellt die Präposition dar. Das rechte kleine Bild stellt das Objekt dar, welches in diesem gewünschten Satz im Dativ gebraucht werden soll. Als Verb wird am besten das Verb „sein“ gebraucht, in der grammatisch richtig deklinierten Form in Bezug auf das Subjekt. Das Verb wird in unseren Übungen zwischen das Subjekt und die Präposition gesetzt. (Wenn die Kinder selbständig ein anderes korrekt gebrauchtes Verb benutzen, ist das selbstverständlich willkommen.) (Und: von sehr großem Vorteil ist es natürlich, wenn die Spieler die dargestellten Bilder schon kennen. Aus der Geschichte, aus einem vorangegangenen Memory-Spiel mit den Detailbildern der Geschichte, usw.)

N.B.: in diesem Spiel gibt es keine Subjekte „unter“ einem Objekt, auf der BOBIBU-Kombi-Karte ist trotzdem dieses Symbol mit drauf. Es gibt auch keine Subjekte, die sich links neben einem Objekt befinden, deshalb werden die BOBIBU-Einzel-Karten: „links neben“ in diesem Spiel nicht gebraucht.

Erklärung BOBIBU = before, on, behind, in, beside, under

SPIELVARIANTE (A):

Spielvorbereitung:

Bei den 3-Jährigen werden nur die **Bild**-Karten gebraucht. (Bei den 3-jährigen Kindern werden die Fee-Karten, die Käfig-Karten und die BOBIBU-Karten zur Seite gelegt.)

Der Spiel-Leiter mischt die Karten gut durch. Er verteilt an jeden Mitspieler jeweils eine Karte, bis jeder Spieler insgesamt 3 Karten hat. In die Mitte des Spieltisches legt er drei Karten offen nebeneinander aus. Diese Karten bilden den Anfang des Spiels. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.

Spielverlauf:

Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich auf den Tisch. Derjenige Spieler, der links neben dem Geber sitzt, bestimmt eine seiner **Karten** als **passend**, beschreibt sie mit einem grammatisch korrekten Satz und legt sie auf eine der ersten drei Karten. Passend ist eine Karte, wenn eine oder zwei **Eigenschaften dieselben** sind wie bei der darunterliegenden Karte. Bei den 3-Jährigen werden die drei in der Mitte des Tisches offen liegenden Karten nicht miteinander verglichen. Das kommt erst bei Spielvariante (B).

Wer keine passende Karte vor sich hat, muss **passen**. Das heißt bei den 3-Jährigen: Der **nächste Spieler** ist an der Reihe. Bei den 3-Jährigen wird beim Passen keine zusätzliche Karte vom Stapel genommen. Es gibt keinen Stapel. Nur die ausgeteilten Karten zählen.

Sieger ist, wer zuerst all seine Karten abgelegt hat.

SPIELVARIANTE (B):

Spielvorbereitung:

Bei den 4-Jährigen werden die **Bild**-Karten, die **Fee**-Karten und die **Käfig**-Karten gebraucht.
(Bei den 4-Jährigen Kindern werden nur die BOBIBU-Karten zur Seite gelegt.)

Der Spiel-Leiter mischt die Karten gut durch. Er verteilt an jeden Mitspieler jeweils eine Karte, bis jeder Spieler insgesamt 5 Karten hat. In die Mitte des Spieltisches legt er drei Karten nebeneinander offen aus. Diese Karten bilden den Anfang des Spiels. Die restlichen Karten werden umgedreht gut erreichbar für alle zur Seite gelegt. Das ist der Stapel.

Wenn ein Spieler nach dem Austeilen 3 oder 4 Fee-Karten auf der Hand hat, werden alle Karten neu gemischt und ausgeteilt, jedem Spieler 5.

Spielverlauf:

Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich auf den Tisch. Derjenige Spieler, der links neben dem Geber sitzt, bestimmt eine seiner **Karten** als **passend**, beschreibt sie mit einem korrekten Satz und legt sie auf eine der drei Karten. Passend ist eine Karte, wenn eine oder zwei **Eigenschaften** **dieselben** sind wie bei der darunterliegenden Karte.

Dieser letzte Spieler vergleicht nun die drei nebeneinander liegenden Karten. Wenn alle drei offenliegenden Karten eine identische Eigenschaft haben, dann nennt er diese Eigenschaft und darf **noch eine** passende **Karte** auf eine beliebige Karte legen. Diese zweite Karte muss nicht die vorhergehende dreifach identische Eigenschaft haben. **Danach** kommt der nächste Spieler dran.

Eine **Käfig**-Karte kann beinahe jederzeit ausgelegt werden. (Auch auf eine andere Käfig-Karte.) Sie darf allerdings **nicht als letzte Karte** gelegt werden, sonst muss dieser Spieler eine Karte vom Stapel nehmen, die er nicht sofort ausspielen darf, und der nächste Spieler ist dran. Die Käfig-Karte blockiert einen Kartenhaufen, bis eine Fee das Käfigschloss öffnet: Wenn ein Spieler eine Fee-Karte auf den Käfig legt, dann ist die Blockade gelöst, dann kann jede beliebige Karte vom **nächsten** Spieler auf die Fee-Karte gelegt werden. Der Spieler, der die Fee-Karte legt, darf selber aber nicht noch eine Karte legen. Wenn eine **Käfig-Karte** gleich am Anfang als eine der ersten drei Karten gelegt wird, gilt das gleiche: Zuerst muss eine Fee-Karte den Bann des Käfigs lösen, ehe eine beliebige Karte daraufgelegt werden kann. **In keinem Fall** dürfen **drei Käfig-Karten nebeneinander** liegen, sonst ist das ganze Spiel blockiert, wenn keiner eine Fee hat. Deshalb muss die dritte Käfig-Karte, wenn alle drei sichtbar sind, auf eine der beiden andern gelegt werden.

Eine **Fee**-Karte kann jederzeit ausgelegt werden.

Auf eine Fee-Karte kann jede beliebige Karte abgelegt werden.

Die Fee-Karte wird vor allem dafür genutzt, um die Blockade des Käfigs zu lösen.

Die Fee-Karte kann aber auch einfach so abgelegt werden. Auch ohne vorhergehenden Käfig. Dass die Fee immer auch ohne Käfig abgelegt werden kann, ist vor allem in der Schlussphase wichtig: Die Fee kann als letzte Karte abgelegt werden. Sie passt immer!

Wer eine passende Karte (z.Bsp. eine Fee-Karte) hat, muss diese nicht ablegen, er kann sie behalten, wenn er denkt, sie ist ihm von Vorteil, er nimmt eine Karte vom Stapel und passt.

Wer keine passende Karte hat, muss **passen**. Das heißt: er muss eine Karte vom Stapel nehmen, aber er darf sie nicht sofort ablegen, auch wenn sie dann passen würde. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer hat zuerst alle seine Karten abgelegt? Das ist der **Gewinner**.

SPIELVARIANTE (C):

Spielvorbereitung:

Bei den 5-Jährigen werden alle Karten gebraucht:

die **Bild**-Karten, die **Fee**-Karten, die **Käfig**-Karten und die **BOBIBU**-Karten.

Der Spiel-Leiter mischt die Karten gut durch. Er verteilt an jeden Mitspieler jeweils eine Karte, bis jeder Spieler insgesamt 7 Karten hat. In die Mitte des Spieltisches legt er drei Karten nebeneinander offen aus. Diese Karten bilden den Anfang des Spiels. Die restlichen Karten werden umgedreht gut erreichbar für alle zur Seite gelegt. Das ist der Stapel.

Wenn ein Spieler nach dem Austeilen 3 oder 4 Fee-Karten auf der Hand hat, werden alle Karten neu gemischt und ausgeteilt, jedem Spieler 7.

Spielverlauf:

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand, uneinsehbar für die andern. Derjenige Spieler, der links neben dem Geber sitzt, bestimmt eine seiner **Karten** als **passend**, beschreibt sie mit einem korrekten Satz und legt sie auf eine der drei Karten. Passend ist eine Karte, wenn eine oder zwei **Eigenschaften dieselben** sind wie bei der darunterliegenden Karte.

Dieser letzte Spieler vergleicht nun die drei nebeneinander liegenden Karten. Wenn alle drei offenliegenden Karten eine identische Eigenschaft haben, dann nennt er diese Eigenschaft und darf **noch eine** passende **Karte** auf eine beliebige Karte legen. Diese passende Karte muss nicht die vorhergehende dreifach identische Eigenschaft haben. **Danach** kommt der nächste Spieler dran. Eine **Käfig**-Karte kann beinahe jederzeit ausgelegt werden. (Auch auf eine andere Käfig-Karte.) Sie darf allerdings **nicht als letzte Karte** gelegt werden, sonst muss dieser Spieler eine Karte vom Stapel nehmen, die er nicht sofort ausspielen darf, und der nächste Spieler ist dran. Die Käfig-Karte blockiert einen Kartenhaufen, bis eine Fee das Käfigschloss öffnet: Wenn ein Spieler eine Fee-Karte auf den Käfig legt, dann ist die Blockade gelöst, dann kann jede beliebige Karte vom **nächsten** Spieler auf die Fee-Karte gelegt werden. Der Spieler, der die Fee-Karte legt, darf selber aber nicht noch eine Karte legen. Wenn eine **Käfig-Karte** gleich am Anfang als eine der ersten drei Karten gelegt wird, gilt das gleiche: Zuerst muss eine Fee-Karte den Bann des Käfigs lösen, ehe eine beliebige Karte daraufgelegt werden kann. **In keinem Fall** dürfen **drei Käfig-Karten nebeneinander** liegen, sonst ist das ganze Spiel blockiert, wenn keiner eine Fee hat. Deshalb muss die dritte Käfig-Karte, wenn alle drei sichtbar sind, auf eine der beiden andern gelegt werden.

Eine **Fee**-Karte kann immer ausgelegt werden.

Auf eine Fee-Karte kann jede beliebige Karte abgelegt werden.

Die Fee-Karte wird vor allem dafür genutzt, um die Blockade des Käfigs zu lösen.

Die Fee-Karte kann aber auch einfach so abgelegt werden. Auch ohne vorhergehenden Käfig. Dass die Fee immer auch ohne Käfig abgelegt werden kann, ist vor allem in der Schlussphase wichtig: Die Fee kann als letzte Karte abgelegt werden. Sie passt immer!

Allerdings sollte man die Fee-Karten nicht vorschnell „frei“ ausspielen, es könnte ja noch ein Käfig auftauchen.

Bei den **BOBIBU**-Karten unterscheiden wir 2 Sorten:

- Die **BOBIBU-Einzel-Karten** mit **einem** Präpositions-**Symbol** können nur auf eine Karte gelegt werden, die dieses **gleiche Symbol** aufweist. Danach muss eine Karte kommen, die genau dieses Symbol hat.
- Die **BOBIBU-Kombi-Karten** mit **allen** Präpositionen-**Symbolen** können auf jede Karte gelegt werden: sie passen immer.

Wer eine passende Karte (z.Bsp. eine Fee-Karte) hat, muss diese nicht ablegen, er kann sie behalten, wenn er denkt, es ist ihm von Vorteil, er nimmt eine Karte vom Stapel und passt.

Wer keine passende Karte hat, muss **passen**. Das heißt: er muss eine Karte vom Stapel nehmen, aber er darf sie nicht sofort ablegen, auch wenn sie dann passen würde. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer hat zuerst alle seine Karten abgelegt? Das ist der **Gewinner**.