

Spielregeln MORPHEUS - ENGLISCH

Aufdeck-Memo

Alle Spielkarten des Kartensatzes „Signalgruppen“ werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer an der Reihe ist, darf nun zwei Kärtchen aufdecken. Ein aufgedecktes Paar bleibt offen am Tisch liegen, wenn es von der Signalgruppe her zusammenpasst. In diesem Fall darf vom Spieler auch noch ein 3. Kärtchen aufgedeckt werden usw. Passen die Kärtchen nicht zusammen, werden sie wieder verdeckt zurückgelegt.

Auf den Spielkarten sind immer die jeweilige Signalgruppe und die Anzahl jener Wörter, die zur Signalgruppe gehören, vermerkt. So bedeutet z.B. die Aufschrift „-other- 4“, dass vier Wörter mit der Signalgruppe „-other-“ gefunden werden müssen.

Erst jener Spieler, der das letzte passende Kärtchen (in diesem Fall das vierte) findet, darf dann alle Karten der Signalgruppe zu sich nehmen. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Karten gesammelt hat.

Variante Vor- und Nachsilben

Hier werden nicht die Signalgruppen gesammelt, sondern Wörter, die dieselbe Vor- bzw. Nachsilbe enthalten.

Variante Irregular Verbs

Gesucht werden immer die drei Stammformen eines Verbs (z.B. go-went-gone), d.h. jener Spieler, der die dritte Stammform aufdeckt, darf das Karten-Tripel zu sich nehmen.

Variante Irregular Verbs Signalgruppen

Nimmt man aus allen Spielkarten der „Irregular Verbs“ jene heraus, die mit einem Stern markiert sind, so erhält man auch hier ein Signalgruppen-Spiel, das einfach nach den Regeln der anderen Signalgruppen-Karten funktioniert.

Die restlichen Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Spielenden decken nun reihum eine beliebige Karte auf. Passt diese Karte zu einer der Karten, die man auf der Hand hat, so darf man diese behalten und die nächste Karte aufdecken usw. Wurde eine falsche Karte aufgedeckt, legt man sie verkehrt wieder auf ihren Platz. Hat man alle Karten einer Signalgruppe auf der Hand, so kann man diese ablegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten ablegen konnte.

Blitzlesen

Man nimmt einen Stapel Kärtchen und legt diesen verdeckt auf den Tisch. Der Spielleiter deckt jeweils ein Kärtchen für ca. zwei Sekunden auf. Der Spieler soll sich das Wort merken und es wiederholen. Die Richtigkeit wird vom Spielleiter bestätigt und das nächste Kärtchen wird aufgedeckt. Pro richtigem Wort wird ein Punkt vergeben.

Blitzdiktat

Diese Übung funktioniert wie das Blitzlesen, nur dass das Wort vom Spieler auch aufgeschrieben wird. Wurde richtig geschrieben, gibt es einen Punkt.

Bingo

Das bekannte Bingo-Spielprinzip kann auch mit den Wortkärtchen einfach durchgeführt werden. Dazu benötigt man einen rechteckigen Spielplan mit 16 Feldern (im 4 x 4-Format). Die gewünschte Stufe (z. B. Langvokal I) wird ausgewählt und die Mitspielenden tragen die ausgewählten 16 Wörter in ihren Spielplan ein. Danach wird jeweils ein Wort aufgedeckt. Jeder kreuzt das Wort auf seinem Spielplan an. Wer als erster vier Kreuze in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe schafft, ruft „BINGO“ und hat gewonnen.

Merk dir was

Merk dir was 1: Den Mitspielern werden 8 bis 10 Kärtchen vorgelegt. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. Für jedes gemerkte und richtig niedergeschriebene Wort gibt es einen Punkt.

Merk dir was 2: Der Spielleiter legt 8 bis 10 Kärtchen offen auf den Tisch. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde legt er ein weiteres Kärtchen dazu. Wer das neue Wort als erster entdeckt, bekommt einen Punkt.

Merk dir was 3: Der Spielleiter legt 8 bis 10 Kärtchen offen auf den Tisch. Nach 20 Sekunden werden die Kärtchen wieder verdeckt. In der nächsten Runde nimmt er ein Kärtchen weg. Wer das verschwundene Wort als erster weiß, bekommt einen Punkt. Diese Spielform kann auf bis zu drei verschwundene Wörter gesteigert werden.

Tohuwabohu

Vorbereitung: Von jeder Signalgruppe wird ein Kärtchen weggenommen. Diese weggenommenen Kärtchen werden nun gestapelt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die restlichen Kärtchen werden offen hingelegt und auf dem Tisch verteilt.

Vom anderen Stapel deckt der Spielleiter in jeder Runde ein Kärtchen auf. Wer als erster ein Kärtchen von der dazugehörigen Signalgruppe findet, sagt das entsprechende Wort und darf bei richtiger Antwort das Kärtchen behalten. Wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

Laufdiktat

Der Spielleiter legt eine bestimmte Anzahl von Karten in einem anderen Raum auf den Tisch. Jeder Spieler soll hinlaufen und sich möglichst viele Wörter merken. Wieder zurückgekehrt, sollen diese Wörter richtig niedergeschrieben werden. Dieses Spiel kann auf sehr einfache

Weise variiert werden, indem etwa die Zahl der Wörter vergrößert wird oder nach der Rückkehr in den Lernraum eine kleine Zusatzaufgabe beigefügt wird.

Ordnung ist das halbe Leben

Die Kärtchen werden offen auf dem Tisch verteilt und sollen dann nach Signalgruppen geordnet werden. Man kann die Zeit für jeden Spieler stoppen oder alle gemeinsam suchen lassen.

Wörter ergänzen

Dieses Übungsspiel kann erst durchgeführt werden, wenn die Wörter den Lernenden schon gut bekannt sind.

Ein Wort einer Signalgruppe (einer Vor- bzw. Nachsilbe/eines Verb-Tripels) wird aufgedeckt und man muss versuchen, ein weiteres Wort, das die entsprechende Gruppe enthält, zu ergänzen. Für jedes gefundene Wort gibt es einen Punkt.