



# TRUMPF AUF!

...mit Rechtschreibung

Ein Kartenspiel mit häufigen Fehlerwörtern

von Reinhard Kargl

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## Material

- 220 Schriftkarten, aufgeteilt in 4 Boxen mit je 55 Karten
- Anleitung



## Inhalt

Der Wortschatz .....	Seite 2
Spielkonzept .....	Seite 3
Spielregeln .....	Seite 5
Übersicht und Erläuterungen der Fehlerfallen .....	Seite 7
Wortliste mit Fehlerfallen .....	Seite 8
Weitere Spielformate.....	Seite 11

z. B. *fertig* vs. *fertich* oder *Spaß* vs. *Spass*. Die im Duden angegebene Aussprachevariante, die hier im Spiel als Referenz verwendet wurde, kann im Einzelfall von der Realität also erheblich abweichen.

## Spielregeln

### Vorbereitung

Es empfiehlt sich, eine Zeitbegrenzung festzusetzen.

Karten eines beliebigen Kartensets werden ausgewählt, gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt.

*Tip*p: Die Karten sind nummeriert. Es empfiehlt sich, anhand der Nummern zu notieren, welche Karten in einer Spielsituation genutzt wurden, um in nachfolgenden Spielen andere Karten auszuwählen.

Jeder hält seine Karten zu einem Päckchen gestapelt so in der Hand, dass nur das Wort der obersten Karte – und zwar nur für ihn – zu sehen ist.

### Spielablauf

Ein Spieler beginnt und nennt eine Kenngröße seiner obersten Karte. Dabei ist Folgendes zu beachten, was im weiteren Verlauf anhand des Beispielwortes „Fahrrad“ erläutert wird:

- Zunächst wird das Wort vorgelesen.
- Dann folgt die Nennung der ausgewählten Kenngröße (z. B. „Buchstaben“) und des Wertes (bei *Fahrrad* sind es sieben Buchstaben).
- Alle Mitspieler lesen ebenfalls ihre oberste Karte vor, indem sie das Wort und die vorgegebene Kenngröße nennen.

Wer die höchste Anzahl hat, hat die Runde und damit die obersten Karten aller Spieler gewonnen. Er sortiert sie unter den eigenen Kartenstapel. Dieser Spieler darf dann die nächste Kenngröße für die nächste Runde ansagen.

Besitzen zwei oder mehr Spielende Karten mit demselben besten Wert, so legen alle ihre obersten Karten in die Mitte und die Spieler mit dem

besten Wert spielen eine Entscheidungsrunde.

Wer zuvor angesagt hat, wählt wiederum die Kenngröße seiner obersten Wortkarte. Der Sieger dieser Runde gewinnt zusätzlich zu den Karten aus der Stichrunde die Karten aus der unentschiedenen Runde.

Wer alle Karten verloren hat, scheidet aus, und das Spiel wird von den verbleibenden Teilnehmern fortgesetzt.

## Spielende

Sobald ein Spieler alle Karten hat, hat er das Spiel gewonnen. Wurde eine Zeitbegrenzung festgesetzt, gewinnt der, der am Ende der vereinbarten Spieldauer die meisten Karten hat.



## Weitere Spielformate

Hier werden weitere – zumeist bekannte – Spielformate vorgestellt, die sich für den Einsatz mit den Karten eignen.

### Fehlerfallen-Übungen

Anhand der markierten Fehlerfallen lassen sich unterschiedlichste Übungen zu den einzelnen Rechtschreibregeln realisieren. Den ersten Schritt dazu sollten Ordnungsübungen bilden. Unter dem Motto „*Suche alle Karten mit ...*“ (z. B. *einem markierten ä*) erhält man Beispielwörter für ein bestimmtes Rechtschreibphänomen (z. B. *fährt, lässt, fällt, ...*). Mithilfe der Beispielwörter kann man nun die Regelmäßigkeit der Schreibung thematisieren (z. B.: *von welchem Wort mit a sind diese Wörter abgeleitet?*). Analog dazu lassen sich auch Wörter mit Konsonantenverdoppelung nach Kurzvokal und andere orthografische Besonderheiten besprechen.

### Kim-Spiel

Es wird empfohlen, für diese Varianten ca. 5-8 Karten einzusetzen.

*Variante 1:* Den Spielern werden die Karten präsentiert. Nach kurzer Zeit werden sie wieder verdeckt. Für jedes gemerkte und richtig notierte Wort wird ein Punkt vergeben.

*Variante 2:* Es werden einige Karten präsentiert. Nach kurzer Zeit werden sie wieder verdeckt.

In der nächsten Runde

- kommt eine zusätzliche Karte dazu  
oder alternativ
- wird eine Karte weggelegt.

Wer zuerst erkennt, um welches Wort es sich handelt, bekommt einen Strich (Strichliste).

Diese Übungen können auch schriftlich durchgeführt werden, indem die Lösungswörter aufgeschrieben werden.

## **Blitzlesen**

Das Wort einer Karte wird nur ganz kurz präsentiert. Die Spieler sollen sich das Wort merken und es wiederholen, nachdem die Karte umgedreht wurde. Die Richtigkeit wird bestätigt und die nächste Karte gezeigt. Für jedes richtige Wort bekommt ein Spieler einen Strich (Strichliste).

## **Blitzdiktat**

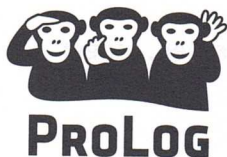
Analog zum Blitzlesen wird das Wort aufgeschrieben, nachdem die Karte wieder umgedreht wurde. Für jedes richtig geschriebene Wort bekommt ein Spieler einen Strich (Strichliste).

## **4 in einer Reihe**

Pro Spieler wird ein Spielplan mit 4 x 4 Feldern auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Spieler tragen die Wörter aus 16 ausgewählten Wortkärtchen beliebig in ihre Spielplanfelder ein. Jetzt wird jeweils ein Wort zufällig gezogen. Die Spieler streichen es auf ihrem Spielplan aus. Wer zuerst vier gestrichene Wörter in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe besitzt, hat gewonnen.

## **Lauf- und Schleichdiktat**

Es wird zunächst eine bestimmte Anzahl von Karten in einiger Entfernung (z. B. auch in einem anderen Raum) ausgelegt. Jeder Spieler soll hinlaufen/hinschleichen, sich die Wörter genau durchlesen und versuchen, sich viele zu merken. Nach der Rückkehr zum Sitzplatz sollen die Wörter in richtiger Schreibung notiert werden.



**ProLog** Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de