Satzbaukarawane

Ein Spiel zur Vermittlung der Verbstellungsregeln

von Elisabeth Wilhelm

für 2 bis 4 Spieler von 4 bis 12 Jahren

Einsatzbereiche

Das Spiel dient der Verdeutlichung der Verbzweitstellung im alleinstehenden oder vorangestellten Hauptsatz und der Verbendstellung im Nebensatz und zur Verberststellung im nachgestellten Hauptsatz.

Es ist geeignet für die Sprachtherapie, spezifische Sprachförderung und DaZ (Deutsch als Zweitsprache).

Hinweis

Aufgrund besserer Lesbarkeit der Spielanleitung haben wir uns für das generische Maskulinum entschieden, bei dem grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 1 27.03.23 15:06

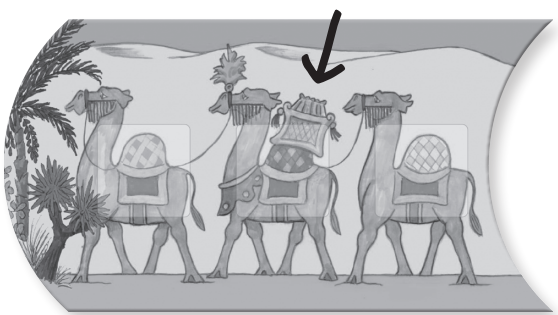
Material

- 12 Karawanenteile: 4 x Kamelreihe (mit drei Kamelen), 6 x Einzelkamel, 2 x Hund
- 111 quadratische Karten (Übersicht s. Seite 5)
- 8 Karten-Trenner für die Sortierung der Karten in der Schachtel
- 2 Ablagetafeln für die Kartenstapel
- 35 Gewinnchips: 14 x Brunnen (Rückseiten: Wassertropfen und Palmen), 21 x Palmen (Rückseiten: Datteln), Ablage im mitgelieferten Tütchen
- 4 Sammelgeier zur Gewinnchips-Ablage
- Aktionswürfel mit Klebeetiketten

Spielidee

Die Karawanen haben sich auf den Weg gemacht, um Prinz Tarek und Prinzessin Nura wertvolle Geschenke zu ihrer Hochzeit zu bringen. Auf dem Weg kommen sie an Brunnen und Palmen vorbei und süße Datteln werden als Dank für die Kamele gesammelt, die den weiten Weg zurückgelegt haben. Wer belohnt seine Kamele mit den meisten Leckereien?

Mit dem Aufbau der Karawane wird ein Satzmuster gelegt. Mit den variablen Spielplänen kann dabei die Verbstellung in unterschiedlichen Satzvarianten erarbeitet werden. In diesem ist der Platz des Verbs (Prädikat) durch die Kamele mit der goldenen Schatzkiste markiert. Auf das Ablagefeld der goldenen Schatzkiste darf also nur ein Prädikat gelegt werden.



Auf ihrem Weg durch die Wüste erkennen die Spieler außerdem die Regel, dass das Verb einen festen Platz im Satzgefüge hat. Auch dass Zeitangaben vor Orts- und Richtungsangaben stehen, wird spielerisch vermittelt.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 2 27.03.23 15:06

Vorstellung des Materials und der grammatischen Inhalte

Die Karawanenteile

Es gibt **vier Kamelreihen,** die folgende Satzvarianten darstellen und auf der Rückseite beschriftet sind:

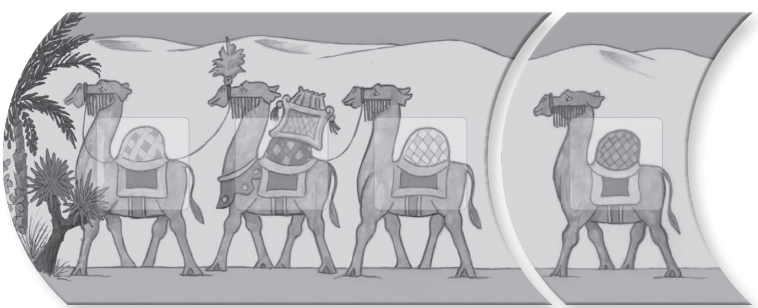
- vorangestellter Hauptsatz mit Verbzweitstellung
- nachgestellter Hauptsatz mit Verberststellung
- vorangestellter Nebensatz mit Verbendstellung
- nachgestellter Nebensatz mit Verbendstellung

Zusätzlich gibt es **sechs Einzelkamele** für weitere Satzteile sowie **zwei Hunde** für die Konjunktionen.

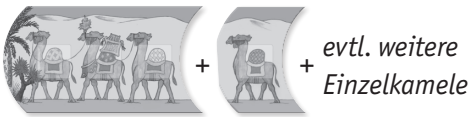
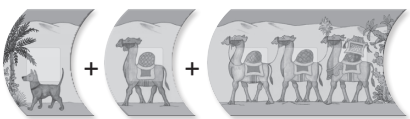
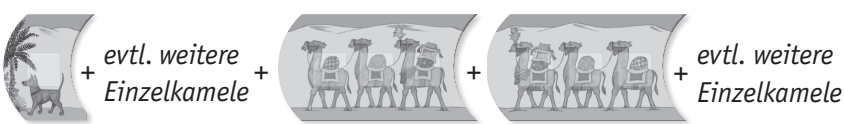
Beim Anlegen der zusätzlichen Karawanenteile ist darauf zu achten, dass das Prädikat an der vorgegebenen, mit einer Schatzkiste markierten Stelle im Satz platziert wird und dort verbleibt.

Die Förderkraft wählt je nach Übungsziel die benötigten **Spielteile** anhand der nachfolgenden Liste aus, um daraus eine Karawane als Spielplan zu legen. Diese Karawane verändert sich im Laufe eines Spiels nicht.

In der Tabelle ist die Reihenfolge, in der die einzelnen Teile zusammengesetzt werden, aufgeführt und auf Seite 8 sind ergänzende Hinweise mit Beispielsätzen zu den Übungszielen zu finden.



2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 3 27.03.23 15:06

Übungsziel	Auswahl der Spielteile
Hauptsatz (Verbzweitstellung)	Kamelreihe „vorangestellter Hauptsatz“ + falls gewünscht: Einzelkamele  + *evtl. weitere Einzelkamele*
Nebensatz (Verbendstellung)	Hund + falls gewünscht: Einzelkamele + Kamelreihe „nachgestellter Nebensatz“ 
Haupt-, dann Nebensatz (Verbzweitstellung + Verbendstellung)	Kamelreihe „vorangestellter Hauptsatz“ + falls gewünscht: Einzelkamele + Hund + falls gewünscht: Einzelkamele + Kamelreihe „nachgestellter Nebensatz“ + *evtl. weitere Einzelkamele* + + *evtl. weitere Einzelkamele* +
Neben-, dann Hauptsatz (Verbendstellung + Verberststellung)	Hund + falls gewünscht: Einzelkamele + Kamelreihe „vorangestellter Nebensatz“ + Kamelreihe „nachgestellter Hauptsatz“ + falls gewünscht: Einzelkamele  + *evtl. weitere Einzelkamele* + + + + *evtl. weitere Einzelkamele*
Zeit vor Ort und Richtung	Zeit, Ort und Richtung können mit beliebigen Spielteilen kombiniert werden. Es müssen dazu genügend Einzelkamele eingelegt werden, um Plätze für Zeit und Ort zu haben.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 4 27.03.23 15:06

Die 111 Kärtchen

Auf den quadratischen Kärtchen sind die Satzglieder abgebildet. Die farbigen Rückseiten bestimmen die jeweilige Kategorie und damit die grammatikalische Form:

- **24 x Subjekt** (Rückseite: rot-grün-blau) für Maskulinum, Femininum und Neutrum sowie Personalpronomen
- **24 x Prädikat** (Rückseite: goldfarben mit Angabe der nötigen Objektergänzung als farbige Kreise) als zwei- oder dreiwertige Verben mit Punkten auf der Vorderseite gekennzeichnet
- **24 x Akkusativobjekt** (Rückseite: gelb)
- **15 x Dativobjekt** (Rückseite: lila)
- **4 x Zeitangaben** (Rückseite: braun)
- **8 x Ortsangaben** (Rückseite: rosa, Vorderseite mit Punkt-Markierung)
- **8 x Richtungsangaben** (Rückseite: orange, Vorderseite mit Pfeil-Markierung)
- **4 x Konjunktionen** (Rückseite: grau mit Hund)

Eine Wortliste der Karten ist ab Seite 10 zu finden.

Vorbereitung

Die gewünschten **Spielteile** werden ausgewählt.

Die **Gewinnchips** werden gemischt und mit der Brunnen- bzw. Palmenseite nach oben und getrennt in zwei Stapel sortiert.

Jeder Mitspieler erhält einen **Sammelgeier**, um seine Gewinnchips darauf abzulegen.

Die **Kartenstapel** werden gemischt und auf die entsprechenden Plätze der **Ablagetafeln** mit der Vorderseite nach oben gelegt.

Der **Aktionswürfel** wird bereitgelegt.

Es wird festgelegt, mit welcher Anzahl an gewonnenen Palmen ein Spieler das **Spiel beendet:** bei zwei Spielern 5 Palmen,
bei drei Spielern 4 Palmen,
bei vier Spielern 3 Palmen.

Alternativ kann auch eine Rundenzahl festgelegt werden, um die Länge des Spiels anzupassen.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 5 27.03.23 15:06

Spielablauf

Zunächst wird ein Prädikat, bzw. werden bei Spielen mit Haupt- und Nebensatzkonstruktionen zwei Prädikate, gezogen und auf die Schatzkiste(n) gelegt.
Die restlichen Satzglieder werden so gewählt, dass ein inhaltlich sinnvoller Satz entsteht.

Der Satz wird gesagt. Die Karten bleiben auf den Spielplanteilen liegen und das Spiel beginnt.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder Spielzug besteht aus drei Aktionen:

1. Würfeln und Symbolbedeutung ausführen

Fata Morgana = neuen Satz bilden
Die Satzteilkarten werden alle von der Karawane entfernt und unter die Stapel der Kartenablage gelegt. Anschließend wird eine neue Verbkarte gezogen und auf die Schatzkiste gelegt. Als letztes wird eine passende Anzahl von Satzgliedkarten ausgewählt und auf die übrigen Kamele verteilt, so dass ein neuer, sinnvoller Satz entsteht.

Sandsturm = Satzglieder tauschen ihre Plätze
Es werden zwei oder mehr Satzglieder ausgewählt, die ihre Plätze innerhalb der Karawane tauschen. **Achtung:** Die Verben dürfen ihren Platz nicht mit anderen Satzgliedern tauschen, da sie einen festen Platz, die Schatzkiste(n), haben. Ebenso können nur Konjunktionen auf den Hundekarten abgelegt werden. Auch die weiterführende Regel „Zeitangaben vor Ort und Richtung“ muss beim Tauschen beachtet werden.

Wasserstelle = einen Brunnen aus dem Vorrat nehmen
Ein Gewinnchip „Brunnen“ wird aus dem Vorrat genommen und ein neuer Satz wird aufgebaut (siehe Fata Morgana).

Überfall = einen eigenen Brunnen in den Vorrat zurücklegen
Ein eigener Brunnen wird in den Vorrat zurückgelegt. Dann werden die Satzglieder getauscht (siehe Sandsturm).

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 6 27.03.23 15:06

2. Satz bilden

Je nach vorheriger Würfelaktion werden nun die neuen Kärtchen auf die Kamele verteilt oder die vorhandenen Kärtchen tauschen ihre Kamele.

Der neu entstandene bzw. veränderte Satz wird gesagt.

3. Punkte nehmen

Wurde der Satz richtig gebildet, erhält der Spieler einen Gewinnchip „Brunnen“ und dessen Rückseite wird geprüft:

- Ist eine goldene Palme abgebildet, wird der Brunnen direkt gegen eine Palme ausgetauscht und auf den eigenen Sammelgeier gelegt.
- Ist ein Wassertropfen zu sehen, wird der Chip mit der Brunnenseite nach oben auf den eigenen Sammelgeier gelegt.

Sobald drei Brunnen auf dem eigenen Sammelgeier liegen, werden diese gegen eine Palme aus dem Vorrat getauscht und die Brunnen in den Vorrat zurückgelegt.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler eine vorab festgelegte Palmenanzahl gewonnen hat.

Um nun den Gewinner zu ermitteln, werden die Palmen umgedreht und die Datteln gezählt. Wer die meisten Datteln hat, hat das Spiel gewonnen.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 7 27.03.23 15:06

Übersicht der fünf Übungsbereiche

Die Übungsbereiche können nacheinander, aber auch unabhängig voneinander bearbeitet werden. Um die Unterschiede der Verbpositionen zu verdeutlichen, bietet sich ein stufenweiser Aufbau an.

In der folgenden Tabelle finden Sie fachliche *Hinweise* und *Beispielsätze* nach steigender Komplexität der Satzmuster:

Hauptsatz (Verbzweitstellung)

Die Förderkraft macht auf die goldene Schatzkiste auf der Position des Verbs aufmerksam. Es hat immer diesen festen Platz.	*Das Mädchen sucht den Apfel.*
	Die Banane malt der Junge.
	Den Geldsack klaut der Affe der Frau.
Zusatzregel: Als zusätzliche Regel kann eingeführt werden, dass in einer Runde das Subjekt nie am Anfang des Satzes stehen darf, in der nächsten das Dativobjekt am Anfang stehen muss usw.	*Dem Clown gefällt der Mantel.*
	Das Mädchen stellt das Geschenk unter den Tisch.
	Neben dem Haus sitzt der Affe.
	Heute malt der Affe auf dem Baum den Apfel.

Nebensatz (Verbendstellung)

Die Förderkraft weist auf die neue Verbposition hin und erklärt die Bedeutung der Konjunktion als Auslöser für den Positionswechsel. Diese wird zuerst gezogen (oder zu Beginn wird festgelegt, dass die ganze Zeit mit einer bestimmten Konjunktion gespielt wird). Die Förderkraft stellt eine zur Konjunktion passende Frage, also bei „weil“ eine Warum-Frage, bei „wenn“ und „bevor“ eine Wann-Frage und bei „damit“ eine Wozu-Frage.	*(Wann findet der Affe den Apfel?)* *Wenn er/der Affe ihn/den Apfel sucht.*
	(Wozu gibt das Mädchen dem Clown die Banane?) *Damit sie ihm schmeckt.*

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 8 27.03.23 15:06

Haupt-, dann Nebensatz (Verbzweitstellung + Verbendstellung)

Die Förderkraft weist auf die jeweils unterschiedliche Position des Verbs in Haupt- und Nebensatz hin.

Das Mädchen gibt dem Affen die Banane, weil sie ihm schmeckt.

Die Giraffe springt neben das Haus, bevor sie dem Clown das Geschenk gibt.

Neben-, dann Hauptsatz (Verbendstellung + Verberststellung)

Die Förderkraft weist darauf hin, dass sich nun die Verbstellung im Hauptsatz geändert hat, während sie im Nebensatz gleich bleibt.

Weil er ihm gefällt, gibt das Mädchen dem Clown den Mantel.

Bevor der Affe die Banane klaut, springt er auf den Baum.

Zeit vor Ort und Richtung

Diese Regel gilt sowohl für Haupt- als auch Nebensätze. Sie kann jederzeit durch Hinzunahme der Orts- und Zeitangaben-Kärtchen eingeführt werden.

Der Affe springt bald unter den Tisch.

Der Junge findet die Banane am Morgen in der Kiste.

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 9 27.03.23 15:06

Wortliste

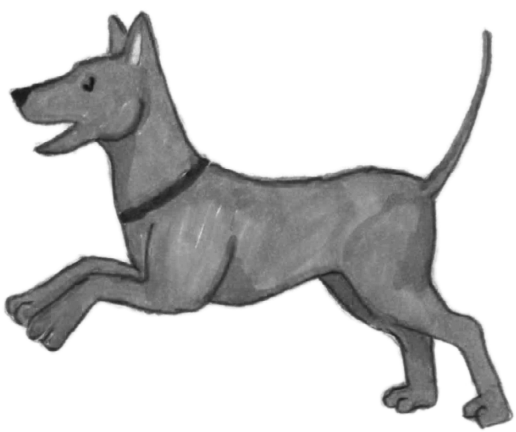
Subjekt		Prädikat*		Akkusativobjekt		Dativobjekt	
der	Junge	zwei-wertig	suchen	den	Jungen	dem	Jungen
	Mantel		malen		Mantel		Clown
	Mann		sehen		Geldsack		Koch
	Ball		schmecken		Apfel		Mann
	Hund		finden		Mann		Affen
	Koch		beißen		Ball		Zauberer
	Zauberer		werfen		Besen		Hund
	Affe		fehlen		Koch	der	Katze
	Knochen		hören		Zauberer		Frau
die	Hupe		mögen		Knochen		Hexe
	Giraffe		gehören	die	Giraffe	dem	Mädchen
	Katze		winken		Katze		Pferd
	Hexe		stehen		Hupe		ihm
	Banane		klettern		Hexe		ihr
	Frau		helfen		Banane		ihm
	Maus		liegen		Frau		
	Möhre		fallen		Maus		
das	Mädchen		sitzen		Möhre		
	Bonbon		springen	das	Mädchen		
	Pferd	drei-wertig	klauen		Bonbon		
Personal-pronomen	er		legen		Geschenk		
	sie		schenken		ihn		
	es		geben		sie		
	du		zeigen		es		

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 10 27.03.23 15:06

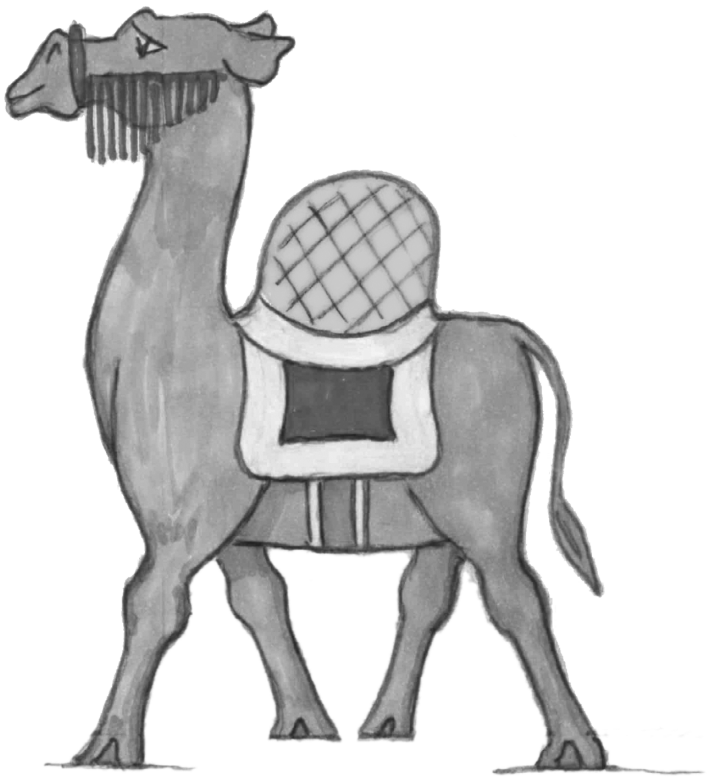
Zeitangaben	Ortsangaben		Richtungsangaben		Konjunktionen
am Morgen	der/das	auf dem Turm	der	hinter den Stuhl	weil
am Abend		neben dem Haus		auf den Turm	wenn
später		unter dem Tisch		unter den Tisch	damit
um 4 Uhr		hinter dem Stuhl	die	vor die Tür	bevor
	die	vor der Tür		über die Bank	
		über der Bank		in die Kiste	
		in der Kiste		auf die Rutsche	
		auf der Rutsche	das	neben das Haus	

*** Erläuterung zu den Prädikaten:**

Das Verb wird je nach Subjekt mit der Endung der 3. Person (-t) oder der 2. Person (-st) versehen.



2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 11 27.03.23 15:06



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

2 SBK_Anleitung_2023-03-27_RZ.indd 12 27.03.23 15:06