

Mega-Scrabble

Tae die Kids mit einem Mega-Scrabble auf!

Der Postenlauf des Abenteuerlagers "enteist" auch deine Teens

Postenlauf/Geländespiel von Marco und Carmen Patrignani

Wo Teens zusammenkommen, ohne sich schon gut zu kennen, sind "Eisbrecher-Games" gefragt. Zum Beispiel das Mega-Scrabble! Es handelt sic dabei um eine Erweiterung des Brettspieles Scrabble.

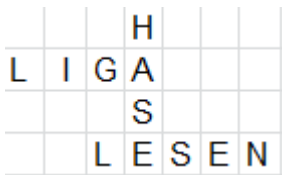
Die Gruppen versuchen, Wörter auf das Scrabble-Brett (Abbildung 1) bei der Spielzentrale zu schreiben und damit Punkte zu machen.

Spielbeginn

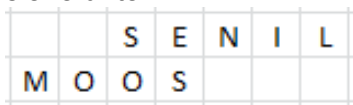
Jede Mannschaft erhält viel Buchstaben in ihrer Gruppenfarbe und einen Hinweis, wo sich die anderen Posten befinden (Fotoblatt, Landkarte oder Angabe des Suchbereiches).

Spielweise

- An den Posten ergattern die Gruppen weitere Buchstaben ihrer Farbe. Die Reihenfolge der Posten bestimmen die Teams selber. **Wichtig: Pro Mannschaft dürfen höchstens acht Buchstaben mitgeführt werden.**
- Mit diesen Buchstaben werden am Scrabble-Brett (Spielzentrale) Wörter geschrieben
- Aneinander liegende Buchstaben müssen in ihrer gesamten Folge sinnvolle Wörter ergeben (waagrecht und senkrecht). neue Wörter dürfen nur folgendermassen gebildet werden:
 - a. durch Verlängerung eines schon vorhandenen Wortes Anfang/Ende/beidseitig.
Beispiel: LAUB - **GLAUBE** - **UNGLAUBE**
 - b. durch rechtwinkliges Ansetzen von Buchstaben an ein schon gelegtes Wort:



- c. durch Legen eines vollständigen Wortes parallel zu einem oder mehreren bereits gelegten Wörtern. Dabei müssen wenigstens zwei Buchstaben beider Wörter direkt aneinander liegen, siehe unten



- d. Ein einmal gesetzter Buchstabe darf nicht mehr ausgewechselt oder sonstwo verwendet werden.
- e. Der Joker (leer) gilt als beliebiger Buchstabe.
- f. Mit Ausnahme von Eigennamen jeder Art, Abkürzungen und allen Wörtern mit Bindestrich oder Auslassungszeichen ist alles zugelassen, was sich im deutschen Wörterbuch findet. Abgewandelte Wörter (z.B. Mehrzahl, Konjunktions- und Deklinationsformen ...) gelten natürlich ebenfalls.
Tip: Für Zweifelsfälle ein Wörterbuch dabei haben. Die Teilnehmer dürfen dieses jedoch nicht als Hilfsmittel verwenden.
- g. Die Mannschaft kann jederzeit eine beliebige Anzahl Buchstaben gegen die gleiche Menge von Buchstaben aus der Spielzentrale eintauschen. Das Team gibt zu diesem Zweck die zum Tausch bestimmten Zettel dem Spielleiter ab und zieht aus dem Pool der Zentrale "blind" dieselbe Anzahl von Buchstaben. Pro Zentralenbesuch (also zwischen dem Aufsuchen der Posten) darf nur entweder getauscht oder gelegt werden.

- h. Das Spiel wird zeitlich begrenzt und es gibt Punkteabzug für jede Minute, welche man zu spät erscheint.

Bewertung

- Jeder Buchstabe hat den darauf angegebenen Wert; Joker zählen nicht als Punkte.
- Wenn ein Buchstabe auf ein Feld mit Vermerk gelegt wird, ist dessen Aussage bei der Bewertung zu berücksichtigen. Bei Vervielfachung gilt: Zuerst werden die Buchstaben- und dann erst die Wortwerte aufgerechnet. Etwaige Buchstabenprämien sind vor der Verdoppelung oder Verdreifachung des Wortwertes anzurechnen. Bedeckt ein Wort zwei Wortprämienfelder, so verdoppelt und/oder verdreifacht sich der Wert zweimal (vier-, sechs- oder neunfacher Wert!)
- Wenn ein Buchstabe des neu gebildeten (an ein anderes angebautes) Wort auf einem solchen Feld liegt, vermehrfacht sich der Wert des ganzen Wortes.
- Die Buchstaben- und Wortprämien kommen nur dem Team zugute, welches das jeweilige Feld als erstes erreicht; sie gelten nachher nicht mehr als Prämienfelder. Es zählen nur noch die Buchstabenwerte.
- Ergeben sich durch das Ansetzen eines Wortes weitere Wörter, wird jedes einzelne bewertet. Neu besetzte Prämienfelder gelten in einem solchen Fall für alle neuen Wörter, die mit ihnen verbunden sind. Legt jemand im Beispiel das Wort REIST und das markierte S-Feld verdoppelt den Wortwert, so tut es dies gleichzeitig auch für das neu entstandene, senkrecht stehende Wort STERNS

					S	
		H			T	
		A			E	
		D			R	
	L	E	S	E	N	
		R	E	I	S	T
S	E	N	I	L		

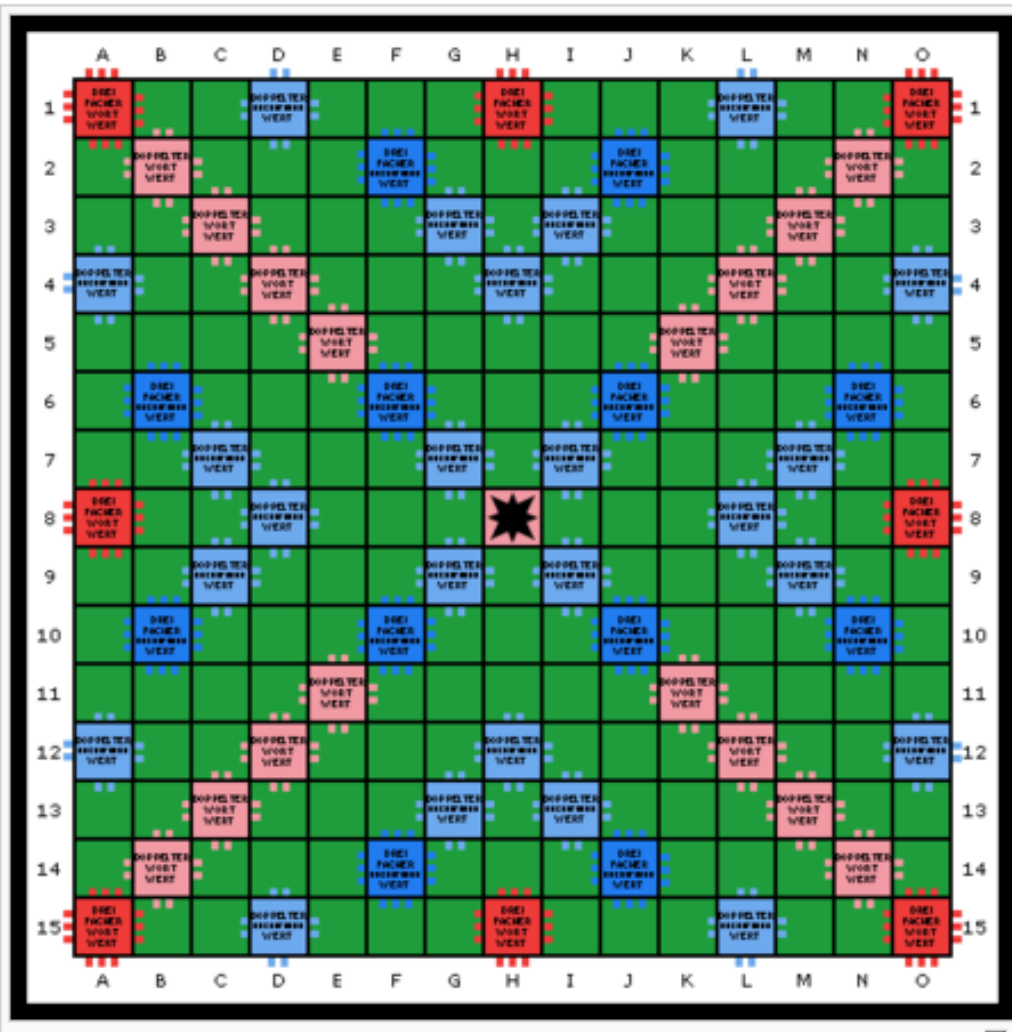
- Am Schluss wird der Punktestand jeder Gruppe um den Wert jener Buchstaben vermindert, die sie nicht gesetzt hat.

Buchstabenwerte

A = 6	Ä = 1	B = 2	C = 4	D = 6
E = 1	F = 3	G = 3	H = 5	I = 9
J = 1	K = 2	L = 4	M = 4	N = 10
O = 4	Ö = 1	P = 1	Q = 1	R = 7
S = 8	T = 5	U = 6	Ü = 1	V = 1
W = 2	X = 1	Y = 1	Z = 2	

Joker = 0

Spielfeld



Mannschaften

- Pro Mannschaft ca. fünf bis zehn Personen
- Es können x-beliebig viele Mannschaften mitspielen, man sollte einfach ebenso viele verschiedenfarbige Buchstabenserien haben. (Dies vereinfacht die Punktebewertung.)
- Die Mannschaft muss im Spiel zusammen bleiben.

Posten

- Möglichst viele (ca. 20 bis 30)
- Es müssen nicht alle Posten von Leitern besetzt sein.
- an den besetzten Posten kann man Aufgaben stellen, z.B. 20 Liegestütze pro Gruppe, Vortragen eines Liedes, Früchte schnetzeln für den Zvieri usw.

Vorbereitungen

- Basteln des Spielbrettes
- Erstellen der Postenblätter und Verteilung
 - Buchstaben pro Gruppe (Farbpapier):
A/6 (Buchstabe/Anzahl, Ä/1, B/2 usw.)
Die Buchstaben werden an den Posten in unregelmässiger Anzahl verteilt. Die Teams haben also das Risiko, einen für sie schlechtdotierten Posten anzulaufen.