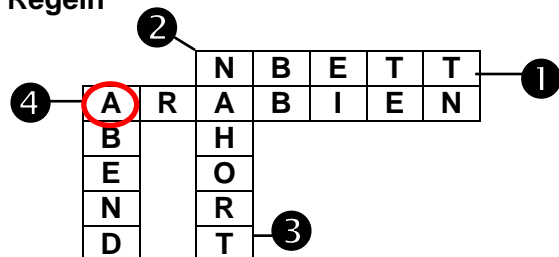


Scrabbel Varianten

Scrabbel ist ein bekanntes Gesellschaftsspiel, bei dem man mit einzelnen Buchstaben Wörter bilden kann. Das Ziel dabei ist, möglichst viele Buchstaben zu gebrauchen. Es wird im Kreuzworträtselstil gelegt.

Regeln und Bewertung:

Regeln



- 1 Zwei Wörter darf man direkt nebeneinander schreiben.
- 2 Es darf direkt vor oder nach einem Wort mit dem nächsten begonnen werden, wenn die Richtung anders gewählt wird.
- 3 Zwei Wörter darf man nicht direkt hintereinander schreiben. Es muss mindestens ein Feld ausgelassen werden.

Bewertung

In der Regel wird ein Buchstabe als ein Punkt gezählt. Man kann aber auch unter die Buchstaben eine Zahl schreiben, die den Wert des Buchstabens angibt. Den häufiger vorkommenden Buchstaben gibt man einen geringeren Wert als den anderen, z.B. A1, E1, T2, J3, X4.

4 Solche Buchstaben werden doppelt gezählt, weil sie bei zwei Wörtern gebraucht werden.

Herstellung des Spieles

Zum Spielen im Haus kann man das Spiel gut selber herstellen. Für das "Spielbrett" nimmt man ein A4-Blatt und zeichnet die Felder darauf ein. Für die Buchstaben kann man dieses S4-Blatt kopieren und die Buchstaben in die Felder schreiben. Je nach Bedarf kopiert man diese Buchstaben und schneidet sie aus. Zum Spielen im Freien empfehle ich ein gekauftes Scrabble-Spiel. Das Spielbrett und die Buchstaben sind aus Karton. Diese Buchstaben werden bei windigem Wetter nicht sofort weggeblasen.

Variante Stafetten

1. Einfache Art

Die Kinder rennen zum Behälter, nehmen einen Buchstaben und bringen ihn zur Gruppe. Dort werden die Wörter zusammengesetzt. Bei dieser Art kann man mit Zeitlimitation, Länge des Weges oder beschränkte Anzahl Buchstaben variieren. Man kann auch einen kleinen Hindernislauf bis zu den Buchstaben aufstellen.

2. Eingebauter Zielwurf

Die Kinder rennen zum Ball und versuchen, ihn in den Eimer zu werfen. Bei einem Treffer erhalten sie vom Leiter einen Buchstaben. Trifft das Kind nicht, geht es ohne Buchstaben zurück. Man kann auch mit einem Frisbee auf ein Ziel schießen. Wenn mit Pfeilen auf eine Scheibe geschossen wird, erhält die Gruppe je nach erzielten Punkten eine gewisse Anzahl Buchstaben.

3. Mit Würfeln

Jede Gruppe hat einen Würfel. Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt und je nach Anzahl Augen darf es beim entsprechenden Behälter einen Buchstaben holen, z.B.: Der Würfel zeigt 4 Augen, der Buchstabe muss aus dem vierten Behälter geholt werden; der Würfel zeigt 6 Augen, das Kind muss bis zum letzten Behälter rennen.

4. Fragen

Das Kind rennt zum Leiter. Dieser stellt ihm eine Frage. (z.B. Fragen zu einem bestimmten Thema). Ist die Antwort richtig, bekommt das Kind einen Buchstaben, sonst nicht. Je nach Schwierigkeit darf die Belohnung auch höher sein. Mit ein bisschen Fantasie werden euch noch weitere Ideen für Stafetten einfallen. Manchmal ist es möglich, dass die Gruppe sich die "Arbeit" aufteilt, so dass die bequemerer Jungschärler sich beim Zusammensetzen der Wörter engagieren und die sportlicheren mehr hin und her rennen. Wir

haben auch schon anstelle von Buchstaben Punkte und Striche gegeben und dabei spielerisch die Morse-schrift geübt.

Variante Regenprogramm

Sicher sind schon viele in der Lage gewesen, am Samstagmorgen noch ein Spiel aus dem Ärmel zu schüt-teln. Die nächsten Spielideen kann man im Voraus vorbereiten und an solchen Tagen nur noch aus der Schublade ziehen.

1. Buchstaben ziehen

Wir bilden Gruppen mit ca. 3 bis 5 Kindern. Jede Gruppe bekommt ein Spielbrett (A4-Zettel) und einen Be-hälter mit Buchstaben. Bei diesem Spiel müssen die Buchstaben mit speziellen Nummern versehen wer-den.

Beispiel:

Es hat fünf A im Behälter. Man schreibt die Buchstaben wie folgt an: A1 A2 A3 A4 A5; bei X schreibt man: X1 X2 X3, usw. Wenn die Gruppe einen Buchstaben gezogen hat, z.B. S3, muss sie im Raum ei-nen Zettel Suchen, der mit S3 gekennzeichnet ist. Auf diesem Zettel steht zusätzlich eine Frage oder eine Aufgabe, die es zu erledigen gilt. Wer das getan hat, geht zum Jurtyisch in der Mitte des Raumes und prä-sentiert dort den Leitern die Lösung. Ist die Lösung richtig, darf der Buchstabe behalten werden. Ist die Lösung falsch, muss er abgegeben werden. Es ist freigestellt, ob jeder Buchstabe nur einen Punkt zählt oder je nach Zahl, die auf dem Buchstaben steht, bewertet wird.

Spieldauer je nach Aufgabenstellung, ca. 60 Minuten.

2. Erweiterte Spielart

Bei diesem Spiel habt ihr zum Scrabbel-"Spielbrett" nochmals ein Spielbrett (siehe Kopiervorlage). Bei den Nummern handelt es sich um Fragen oder Aufgaben. Wir bilden 3er bis 5er Gruppen. Jede Gruppe braucht zusätzlich einen Würfel, eine Spielfigur und ein Schreibzeug. Man beginnt von der Mitte aus (schraffiertes Feld) zu würfeln.

Es wird folgendermassen mit der Spielfigur gefahren:

- 1 und 6 Augen links oder rechts
- 2 und 5 Augen nach oben oder unten
- 3 und 4 Augen diagonal, bei Richtungen möglich.

Je nach gewürfelter Zahl ist also vorgegeben, welche Richtung ihr einschlagen müsst. Kommt ihr zum Rand, müsst ihr wieder den gleichen Weg zurück weiterzählen. Ihr dürft auf den weissen Feldern nicht sit-zen bleiben und von dort aus weiter würfeln.

Im Raum hat es 63 Fragen oder Aufgaben. Bleibt eine Gruppe auf einem Feld, muss sie diese Zahl su-chen, die Frage lösen und bei einem Leiter beantworten. Je nach Schwierigkeit bekommt die Gruppe 1 - 5 Buchstaben für das Scrabbel. Ist die Antwort richtig gewesen, darf die Gruppe das Feld durchstrei-chen und weiter würfeln. War die Antwort falsch, kann sie die gleiche Frage später nochmals lösen, wenn sie wieder auf dieses Feld kommt. Wenn die Gruppen auf einem durchgestrichenen Feld stehen bleiben, kann man sie spezielle Aufgaben erfüllen lassen.

Beispiel:

- einmal um den Jungschiraum rennen
- eine Collage zu einem Thema gestalten (jedes Mal ein weiteres Bild aufkleben)
- einen Kartoffelstempel auf ein Papier drücken
- die Unterschrift auf ein grosses Blatt schreiben

Spieldauer je nach Aufgabenstellungen ca. 60 Minuten.