

TRIADE - Spielregeln

VORBEREITUNG:

Für das Spiel benötigt man einen Spielplan (z. B. im Lernspielset, s. Unterrichtsbegleitmaterial), 2 Spielfiguren o.ä., 1 Würfel, 1 Eieruhr (3 Minuten), Papier zum Zeichnen, Stifte und genügend Symbolkarten mit Begriffen. Die Spielsteine werden auf das Startfeld gestellt. Die Karten werden jeweils getrennt gemischt und verdeckt auf das passende Symbolfeld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Die Bedeutung der Symbolfelder:



Symbolfeld „Umschreiben“

Begriff umschreiben, ohne das Wort selbst oder Wortteile zu benutzen.
(pro erratenem Begriff 1 Punkt)



Symbolfeld „Zeichnen“

Begriff zeichnerisch darstellen; ohne zu sprechen!
(pro erratenem Begriff 2 Punkte)



Symbolfeld „Pantomime“

Begriff pantomimisch darstellen; ohne zu sprechen!
(pro erratenem Begriff 3 Punkte)

Es sitzen sich jeweils 2 Gruppen an einem Spielplan gegenüber (pro Gruppe bis zu 4 Spieler). Nun kommt zum ersten und letzten Mal der Würfel ins Spiel: Die Gruppe mit der höheren Augenzahl ist Gruppe A und beginnt mit dem Spiel.

SPIELVERLAUF:

Gruppe A setzt ihren Spielstein auf das erste Spielfeld.

Ein Spieler dieser Gruppe zieht eine Karte vom entsprechenden Symbolfeld, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Gruppe B dreht die bereitgestellte Eieruhr um.

Der Spieler liest den Begriff auf der Karte und entscheidet nun **schnell**, ob er ihn darstellen kann oder nicht.

Es gibt also 2 Möglichkeiten:

Der Spieler kann den Begriff darstellen.

- Er gibt die Karte an Gruppe B.
- Er beginnt den Begriff darzustellen.
- Die restlichen Spieler der Gruppe A versuchen, den Begriff zu erraten.
- Gruppe B kontrolliert, ob der Begriff richtig erklärt und erraten wird und achtet auf die Zeit (Eieruhr!)
- Wird der Begriff erraten, bevor die Zeit abgelaufen ist, so kann der selbe Spieler der Gruppe A noch weitere Karten vom Symbolfeld nehmen und die Begriffe darstellen, so lange bis die Zeit abgelaufen ist.
- Für jeden erratenen Begriff gibt es Punkte (siehe Erklärung der Symbolfelder).
- Die Punkte werden zusammengezählt und der Spielstein die entsprechende Anzahl von Feldern weitersetzt.
Beispiel: Gruppe A errät vier Begriffe vom Symbolfeld „Umschreiben“ und erhält dafür pro Begriff 1 Punkt. Der Spielstein darf also 4 Felder weitersetzt werden.
- Nun ist Gruppe B an der Reihe und verfährt wie eben beschrieben.

Der Spieler kann den Begriff nicht darstellen.

- Er gibt die Karte an **einen** Spieler der Gruppe B, ohne sie den anderen Mitspielern zu zeigen. Die Zeit läuft dabei weiter.
- Der Spieler der Gruppe B liest den Begriff und entscheidet nun seinerseits, ob er ihn darstellen kann oder nicht.
- ① Kann er den Begriff darstellen, so verläuft der Spielzug wie er in der linken Spalte beschrieben ist, mit dem Unterschied, daß nun Gruppe B rät und Gruppe A kontrolliert.
- Danach ist Gruppe B nochmals an der Reihe.
- ② Kann der Spieler den Begriff aber ebenfalls nicht darstellen, so wird die Eieruhr hingelegt und das Spiel unterbrochen.
- Der Begriff wird nun von beiden Gruppen gemeinsam im Gespräch und durch Nachschlagen in den Unterlagen geklärt.
- Danach spielt Gruppe A auf dem selben Spielfeld mit der verbleibenden Zeit weiter.
- Nach Ablauf der Zeit ist dann Gruppe B an der Reihe.

ZU BEACHTEN:

- Bei jedem Spielzug übernimmt ein anderer Mitspieler der jeweiligen Gruppe das Darstellen der Begriffe, so daß jeder reihum drankommt!
- Nach einem abgeschlossenen Spielzug besteht die Möglichkeit, aufgetretene Fragen gemeinschaftlich zu klären.
- Die Gruppen kontrollieren gegenseitig das Einhalten der Spielregeln.

SPIELENDENDE:

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst ihren Spielstein ins Ziel gebracht hat (oder dem Ziel am nächsten gekommen ist). Aber denkt dran: Das Spiel dient der Übung. Deshalb kann das ausführliche Besprechen von Fragen ein größerer Sieg sein als das schnelle Erreichen des Ziels.