

S C R A B B L E



Buchstaben-Sätze

Bildet Alliterationen (z. B. Willi wäscht Wolle, Katja kocht köstlich) mit zuvor gezogenen Buchstabensteinen. Wer findet die meisten Alliterationen?

Level 2 - Mittel



Für 2 oder mehr Spieler



Buchstabensteine, Zettel, Stift



Spielregeln

1

Spieler 1 oder ein Spielleiter zieht einen Buchstabenstein und legt ihn offen aus.

2

Dann bilden die Spieler Alliterationen (vollständige Sätze, wenn möglich) mit diesem Buchstabenstein, nennen also zusammenhängende Wörter mit demselben Anfangsbuchstaben, um einen Satz zu bilden (z. B. Willi wäscht Wolle, Katja kocht köstlich, zwei Zebras zaubern).

3

Wer als Erster eine passende Alliteration für den Buchstaben gefunden hat, ruft „Stopp!“, nennt seine Alliteration und erhält 1 Punkt pro vorgeschlagenem Wort. Damit endet die Runde.

4

Der Spielleiter deckt einen neuen Buchstabenstein auf, und die Spieler versuchen wiederum, als Erster eine Alliteration für diesen neuen Buchstaben zu finden.

5

Falls ein genanntes Wort keine Alliteration für den aufgedeckten Buchstaben ist, verliert der Spieler 3 Punkte und scheidet aus der aktuellen Runde aus. Die übrigen Spieler dürfen jedoch noch „Stopp!“ rufen und für den aufgedeckten Buchstaben punkten.

6

Wer als Erster „Stopp!“ ruft, darf seine Alliteration nennen. Falls mehrere Spieler gleichzeitig „Stopp!“ rufen und unterschiedliche Sätze gefunden haben, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Wörter nennt: Er erhält 1 Punkt pro vorgeschlagenem Wort.

7

Die Punkte werden nach jeder Runde auf einem Zettel notiert.

8

Wer nach einer vorab festgelegten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger.