

SCRABBLE

junior

Auf Los geht's los!

Malen, Erklären oder pantomimisch darstellen:
Errate, welche Wörter eure Mitspielenden suchen!

Level 2 - Mittel



Für 2 oder mehr Spieler/Teams



Buchstabensteine, SCRABBLE®-
Blanko-Vorlage (PDF-Dokument
zum Runterladen), Buntstifte,
Zettel zum Schreiben, Stoppuhr



Spielregeln

1

Zur Vorbereitung werden bei der Blanko-Vorlage des SCRABBLE®-Spielbretts 15 beliebige Felder in drei Farben ausgemalt. Die Farbfelder sollten über das ganze Spielbrett verteilt sein, und mit jeder der drei Farben werden fünf beliebige Felder ausgemalt. Die Farben stehen für verschiedene Aktionen, z. B. Grün = malen, Gelb = umschreiben, Blau = Pantomime. Sobald ein Wort ein Farbfeld überdeckt, wird die entsprechende Aktion ausgelöst.

2

Die Spieler denken sich 15 verschiedene Wörter aus (z. B. Rakete, König, Gitarre usw.) und schreiben sie auf einzelne Zettel.

3

Anschließend werden diese Zettel verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.

4

Jeder Spieler zieht fünf Buchstabensteine und legt sie offen vor sich aus.

5

Der jüngste Spieler beginnt und legt ein Wort, das aus mindestens zwei Buchstaben besteht, auf das Spielbrett. Dieses erste Wort muss das Mittelfeld (mit einem Stern markiert) überdecken und kann senkrecht oder waagrecht gelegt werden. Falls das Wort ein Farbfeld überdeckt, findet die entsprechende Aktion statt. Liegt das Wort auf mehreren Farbfeldern, kann der aktive Spieler eine der entsprechenden Aktionen auswählen.

6

Der linke Nachbar des aktiven Spielers nimmt sich den obersten Zettel vom Stapel und muss nun das darauf notierte Wort malen, umschreiben oder pantomimisch darstellen – je nach Farbfeld. Beispiel: ein grünes Feld (= malen) + Wort „Rakete“ → Der linke Nachbar malt eine Rakete. Der aktive Spieler hat nun 90 Sekunden Zeit, um das gemalte, umschriebene beziehungsweise pantomimisch dargestellte Wort zu erraten. Falls er das Wort errät, erhält der Spieler drei Punkte.

7

Darüber hinaus erhält er für jeden Buchstabenstein, den er auf das Spielbrett gelegt hat, einen Punkt.

8

Anschließend zieht der Spieler so viele Buchstabensteine nach, dass er insgesamt wieder fünf hat. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

9

Auf dem SCRABBLE®-Spielbrett liegende Buchstabensteine dürfen für den Rest der Partie nicht mehr verschoben oder entfernt werden.

10

Die Partie endet, wenn keine Buchstabensteine mehr gelegt werden können. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



