

Labyrinth der Sprachen

Das Spiel basiert auf „Das verrückte Labyrinth“ von Ravensburger und die Umsetzung in das „Labyrinth der Sprachen“ erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Ravensburger Verlag GmbH und des Autoren Max J. Kobbert.

Inhalt des Spieles

- Übersicht Symbole, Sprachen & Erklärungen
- Spielfeld Teil 1 & Teil 2
- Spielfeldkarten Teil 1 & Teil 2
- Wortkarten Deutsch Teil 1 & Teil 2
- Wortkarten Französisch Teil 1 & Teil 2
- Wortkarten Türkisch Teil 1 & Teil 2
- Tippkarten Rückseite Englisch Teil 1 & Teil 2 (3x)
- Tippkarten Vorderseite Wort auf Deutsch
- Tippkarten Vorderseite Wort auf Französisch
- Tippkarten Vorderseite Wort auf Türkisch
- Blanko-Karten
- Selbst gewählte Spielfiguren

Ziel

In einem Irrgarten geht ihr auf die Suche nach den Bildern, die auf euren Wortkarten stehen. Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinem gesuchten Bild zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle seine Wörter in Bildern findet und seine Spielfigur wieder zu seinem Startfeld zurückbringt.

Vorbereitung

Mischt die Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt. Mischt auch die Wortkarten innerhalb der jeweiligen Sprachen. Legt die Wortkarten als verdeckten Stapel vor euch, ohne sie anzusehen.

Jeder wählt nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf das jeweilige Startfeld in einer Spielplanecke (die Ecken des Spielfeldes). Jetzt zieht jeder eine Wortkarte aus der Sprache, die er nicht beherrscht. Nun kann's losgehen!

Zusatz: Für die Durchführung des Spiels sind Englischkenntnisse notwendig.

Ablauf

Jeder Spieler schaut sich nun die gezogene Wortkarte seines Stapels an. Das Wort, das sich auf dieser Karte befindet, gehört zu einem Symbol auf dem Spielfeld. Dieses Symbol gilt es nun zu finden und durch das Verschieben des Labyrinths zu erreichen. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

1. Gänge verschieben 2. Spielfigur ziehen

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das das passende Objekt wie deine aktuelle Wortkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer **zuerst** eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst **danach** deine Figur.

1. Gänge verschieben

Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt **nicht** als Zug!

2. Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.

Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Bild, hast du es gefunden. Leg die Wortkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Wortkarte von dem Fremdsprachenstapel nehmen. Sie zeigt dir dein neues Ziel. Ob du auf dem richtigen Symbol zum passenden Wort stehst kann dir die große Übersicht zeigen.

Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

Tipp: Solltest du einmal nicht wissen, zu welchem Motiv dich deine Wortkarte führt, so darfst du eine Tippkarte ziehen. Sie wird dir helfen, das passende Motiv zu deinem Wort zu finden.












Spielende






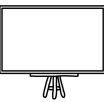



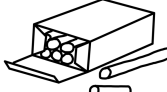

Du hast alle deine Symbole gefunden? Nun musst du nur noch zurück zu deinem Startfeld. Schaffst du es als erstes zurück zu deinem Startfeld, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen!



Tipps zum Spielaufbau

1. Die Spielfelder Teil 1 und Teil 2 ausdrucken und aneinanderlegen. (Tipp: Spielfelder für mehr Stabilität auf eine Pappe kleben oder laminieren.)
2. Die Spielfeldkarten mit Labyrinthgängen Teil 1 und Teil 2 einzeln ausschneiden. (Tipp: Spielfeldkarten für mehr Stabilität auf eine Pappe kleben oder laminieren.)
3. Die Wortkarten ausschneiden. Wortkarten ordnen nach Deutsch, Französisch, Türkisch (Tipp: Wortkarten für mehr Stabilität auf eine Pappe kleben oder laminieren.)
4. Die Tippkarten haben immer die Rückseite mit der Englischen Beschreibung und die Vorderseite variiert nach Sprachen. Die Vorderseiten mit den Sprachen Deutsch, Französisch & Türkisch werden mit den dazugehörigen Englischen Beschreibungen zusammengeklebt, so dass 3 Stapel entstehen.
5. Tippkarten ordnen nach Stapel
 1. Stapel: deutsche Begriffe mit englischer Beschreibung auf Rückseite
 2. Stapel: französische Begriffe mit englischer Beschreibung auf Rückseite
 3. Stapel: türkische Begriffe mit englischer Beschreibung auf Rückseite
 - (4. Stapel: dafür sind Blanko-Karten der Tippkarten da um gegebenenfalls das Spiel um weitere Sprachen zu erweitern)
6. Die Spielfiguren können von der Lehrkraft oder den Kindern selbst gewählt und mitgebracht werden.

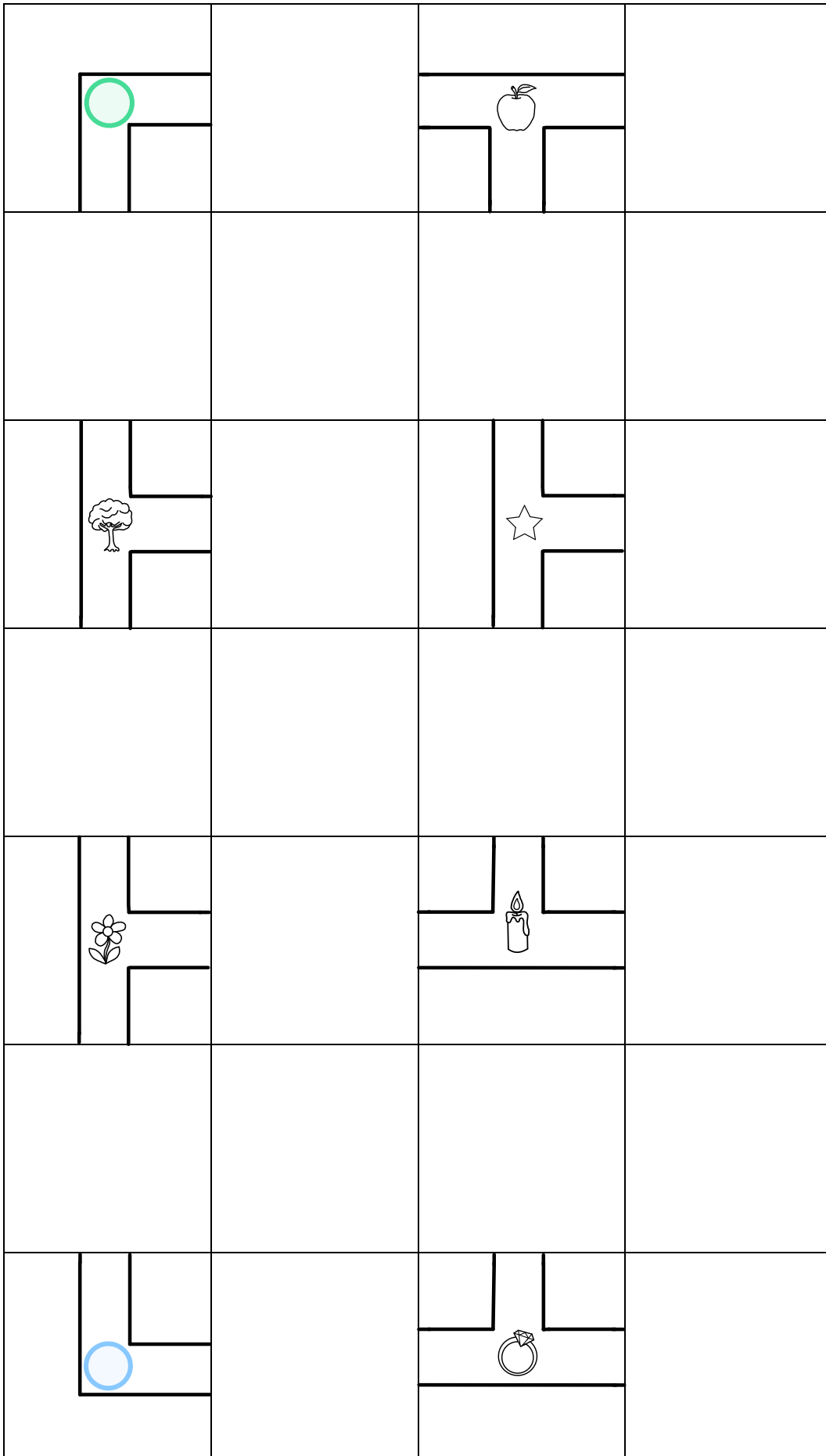
Übersicht Symbole, Sprachen und Erklärungen

Symbol	Deutsch	Französisch	Türkisch	Erklärung auf Englisch
	Baum	arbre	ağaç	A plant consisting of a root, a stem and a leaf crown.
	Apfel	pomme	elma	A red fruit growing on the tree.
	Stern	étoile	yıldız	They can be seen in the sky at night. They shine brightly.
	Blume	fleur	çiçek	A plant with colorful flowers.
	Kerze	bougie	mum	It consists of wax and can burn.
	Ring	bague	yüzük	Jewelry on the finger.
	Brille	lunettes	gözlükler	It helps people to see.
	Sonne	soleil	güneş	A yellow, glowing sphere in the sky.
	Mütze	casquette	kap	A clothing for the head in winter.
	Hund	chien	köpek	An animal with 4 legs that barks.
	Katze	chat	kedi	An animal with 4 paws which meows.

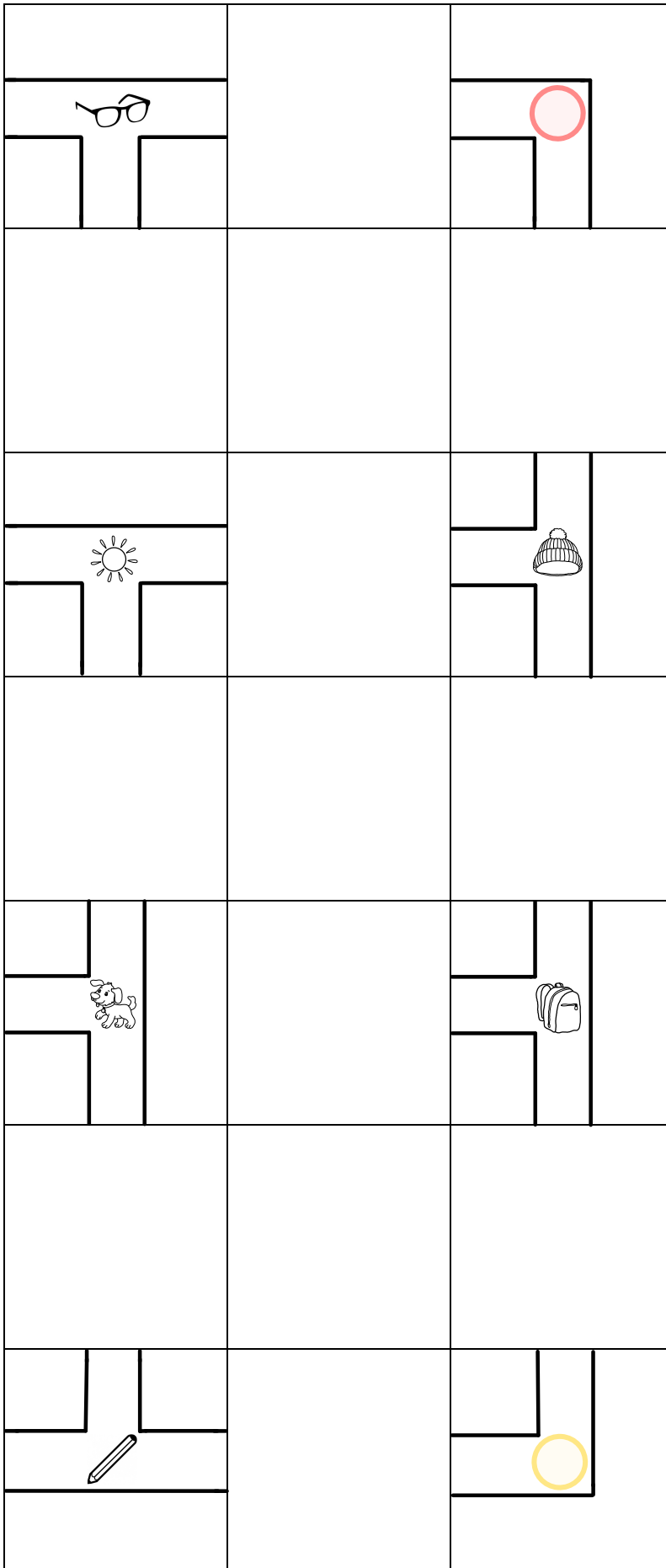
	Ruck-sack	sac á dos	sirt çantası	You wear it on your back. You can put things in it.
	Stift	stylo	kalem	You can write with it.
	Hand	main	el	You can grab with it.
	Mund	bouche	ağız	You can eat, talk and kiss with it.
	Lineal	règle	cetvel	You can draw straight lines with it.
	Tafel	tableau noir	kara tahta	It is located at the front of the classroom. You can write on it.
	Wolke	nuage	bulut	It is in the sky and from it comes the rain.
	Schuhe	chaussures	ayakkabı	A clothing for the feet.
	Eis	glace	dondurma	It is a cold sweet. Often eaten in summer.
	Kreide	craie	tebeşir	With this, the teacher writes on the board.
	Bus	bus	otobüs	A means of transport in which many people can be transported.

	Augen	yeux	gözler	With it, you can see.
	Hose	pantalons	pantolonlar	A clothing for the legs.

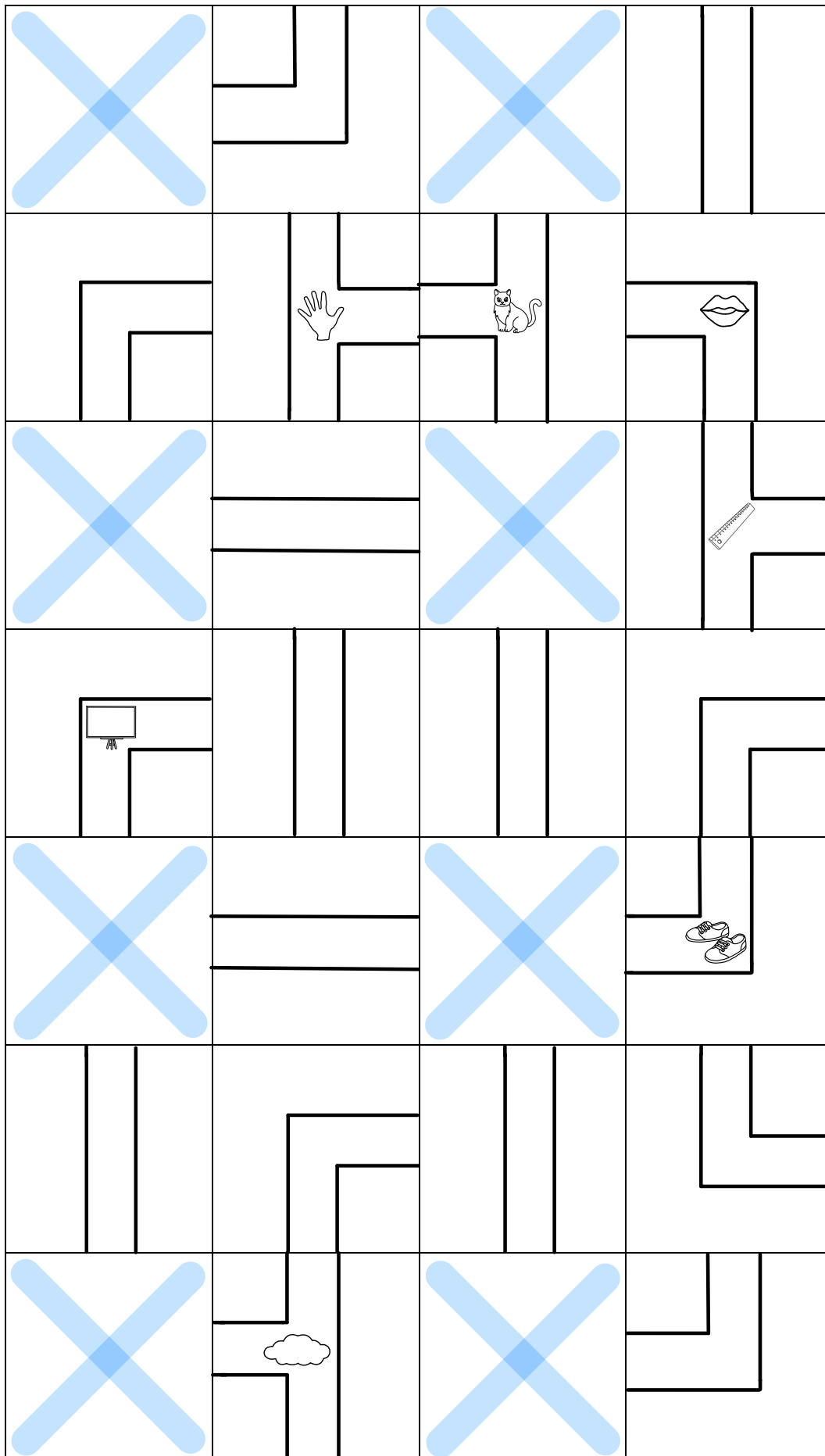
Spielfeld Teil 1



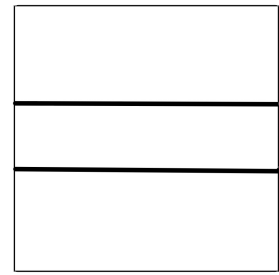
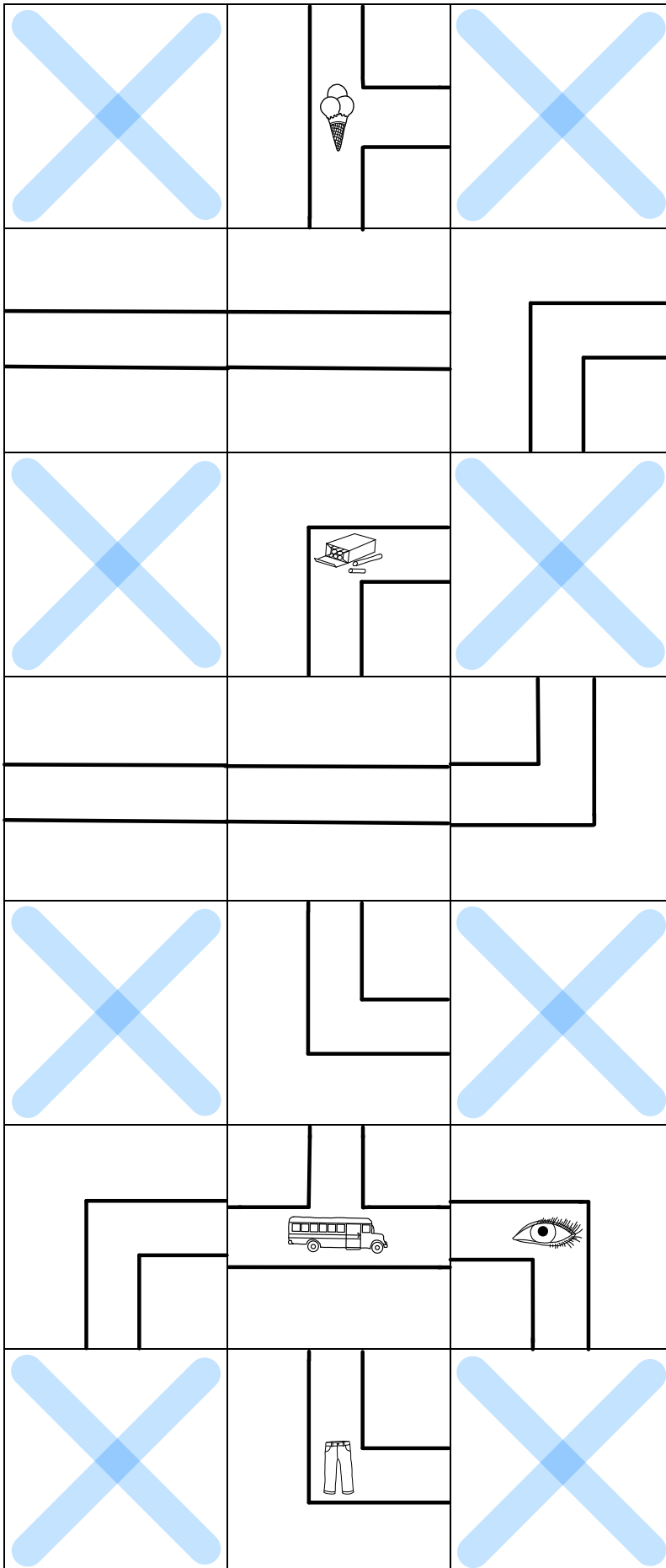
Spielfeld Teil 2



Spiefeldkarten zum Ausschneiden Teil 1



Spielfeldkarten zum Ausschneiden Teil 2



Wortkarten Deutsch Teil 1

Baum

Apfel

Stern

Blume

Kerze

Ring

Brille

Sonne

Mütze

Hund

Katze

Rucksack

Stift

Hand

Mund

Lineal

Wortkarten Deutsch Teil 2

Tafel

Wolke

Schuhe

Eis

Kreide

Bus

Augen

Hose

Wortkarten Französisch Teil 1

arbre	pomme	étoile	fleur
bougie	bague	lunettes	soleil
casquette	chien	chat	sac à dos
stylo	main	bouche	règle

Wortkarten Französisch Teil 2

Tableau noir	nuage	chaussures	glace
craie	bus	yeux	pantalons

Wortkarten Türkisch Teil 1

ağaç	elma	yidiz	çiçek
mum	yüzük	gözlükler	günes
kap	köpek	kedi	sirt çantasi
kalem	el	ağiz	cetvel

Wortkarten Türkisch Teil 2

kara tahta	bulut	ayakkabi	dondurma
tebesir	otobüs	gözler	pantolonlar

Tippkarten Englisch Rückseite Teil 1

<p>A plant consisting of root, a stem and a leaf crown.</p>	<p>A red fruit growing on the tree.</p>	<p>They can be seen in the sky at night. They shine brightly.</p>	<p>A plant with colorful flowers.</p>
<p>It consists of wax and can burn.</p>	<p>Jewellery on the finger.</p>	<p>It helps people to see.</p>	<p>A yellow, glowing sphere in the sky.</p>
<p>A clothing for the head in winter.</p>	<p>An animal with 4 legs that barks.</p>	<p>An animal with 4 paws which meows.</p>	<p>You wear it on your bag. You can put things in it.</p>
<p>You can write with it.</p>	<p>You can grab with it.</p>	<p>You can eat, talk and kiss with it.</p>	<p>You can draw straight lines with it.</p>

Tippkarten Englisch Rückseite Teil 2

<p>It is located at the front of the classroom. You can write on it.</p>	<p>It is in the sky and from it comes the rain.</p>	<p>A clothing for the feet.</p>	<p>It is a cold sweet. Often eaten in summer.</p>
<p>With this, the teacher writes on the board.</p>	<p>A means of transport in which many people can be transported.</p>	<p>With it, you can see.</p>	<p>A clothing for the legs.</p>

deutsches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 1

Baum

Apfel

Stern

Blume

Kerze

Ring

Brille

Sonne

Mütze

Hund

Katze

Rucksack

Stift

Hand

Mund

Lineal

deutsches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 2

Tafel	Wolke	Schuhe	Eis
Kreide	Bus	Augen	Hose

françaisches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 1

arbre	pomme	étoile	fleur
bougie	bague	lunettes	soleil
casquette	chien	chat	sac à dos
stylo	main	bouche	règle

françaisches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 2

Tableau noir	nuage	chaussures	glace
craie	bus	yeux	pantalons

türkisches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 1

ağaç	elma	yidiz	çiçek
mum	yüzük	gözlükler	günes
kap	köpek	kedi	sirt çantasi
kalem	el	ağiz	cetvel

türkisches Wort = Vorderseite Tippkarten Teil 2

kara tahta	bulut	ayakkabi	dondurma
tebesir	otobüs	gözler	pantolonlar

Blanko-Karten

Blanko-Karten
