

Die ungenaue Speisekarte

Material-Vorbereitung:

- Material ausdrucken bzw. kopieren (pro Mitspieler eine Sofakarte), laminieren oder zur Stabilisierung auf Pappe kleben und ausschneiden.
- Die Artikel entsprechend der Anzahl der Mitspieler kopieren, sodass jeder Spieler jeweils eine Karte „der“, „die“ bzw. „das“ vor sich liegen hat.
- Die Grundwörter für das Spiel bereithalten.
- Die „Fake-Karten“ für das Spiel bereithalten.
- Zu jedem der sechs Grundwörter gehören jeweils sieben Bestimmungswörter. Diese bitte entsprechend sortieren und in sechs einzelnen Stapeln bereithalten.
Es werden für den Spielverlauf nur die Kartenstapel benötigt, deren Wörter zu den jeweiligen Grundwörtern gehören.

1 Speisekarte

	Sofakarte
	Spielkarten
	Artikelkarten
	Speisekarte
	Spielgeschichte
	Spielregel

Einstieg mit der Spielgeschichte:

Frau Pfeffer und Herr Mühle treffen sich im Restaurant Ungenau. Da noch alle Sitzplätze belegt sind, gehen sie in die Wartehalle. Dort setzen sie sich zusammen auf ein Sofa und schauen sich die Speisekarte an. Auf der Speisekarte steht nur ein einziges Angebot: ein Tagesmenü.

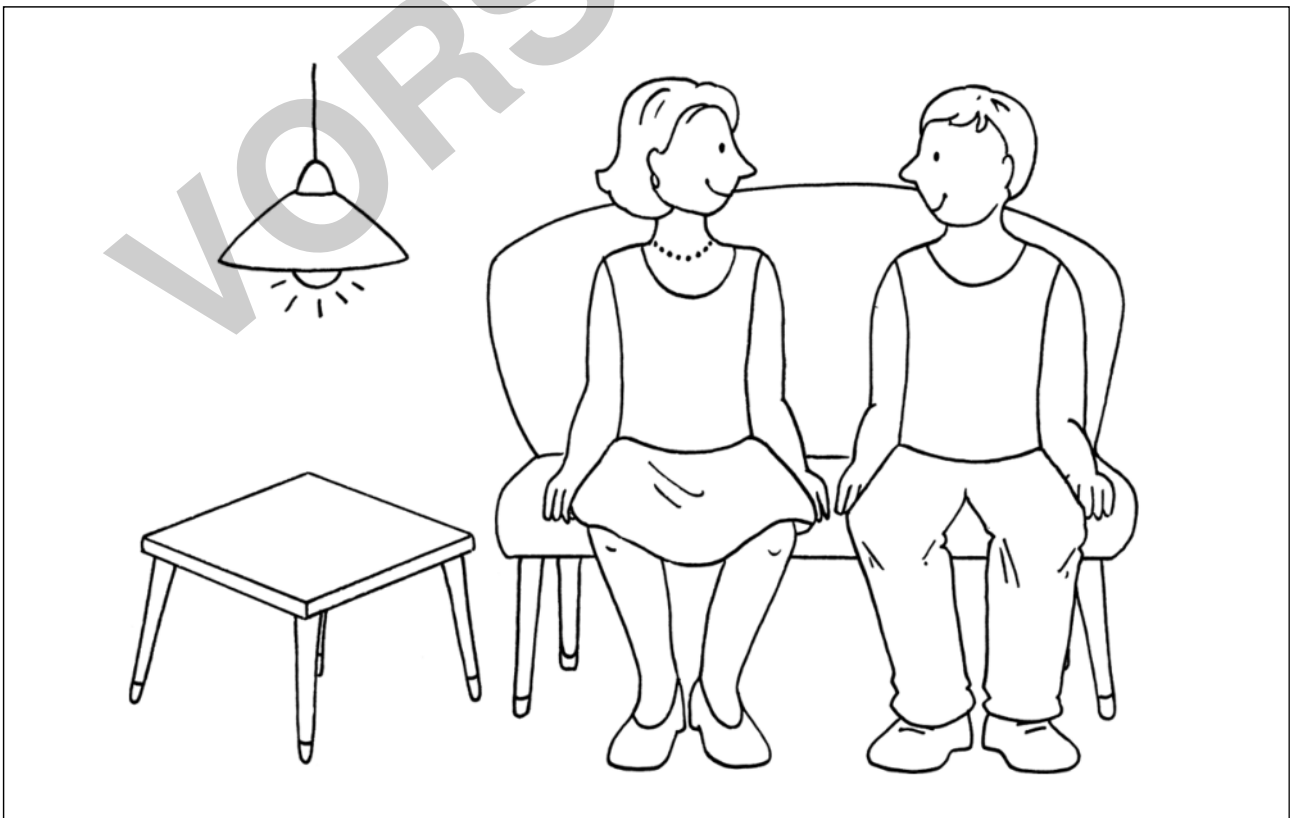
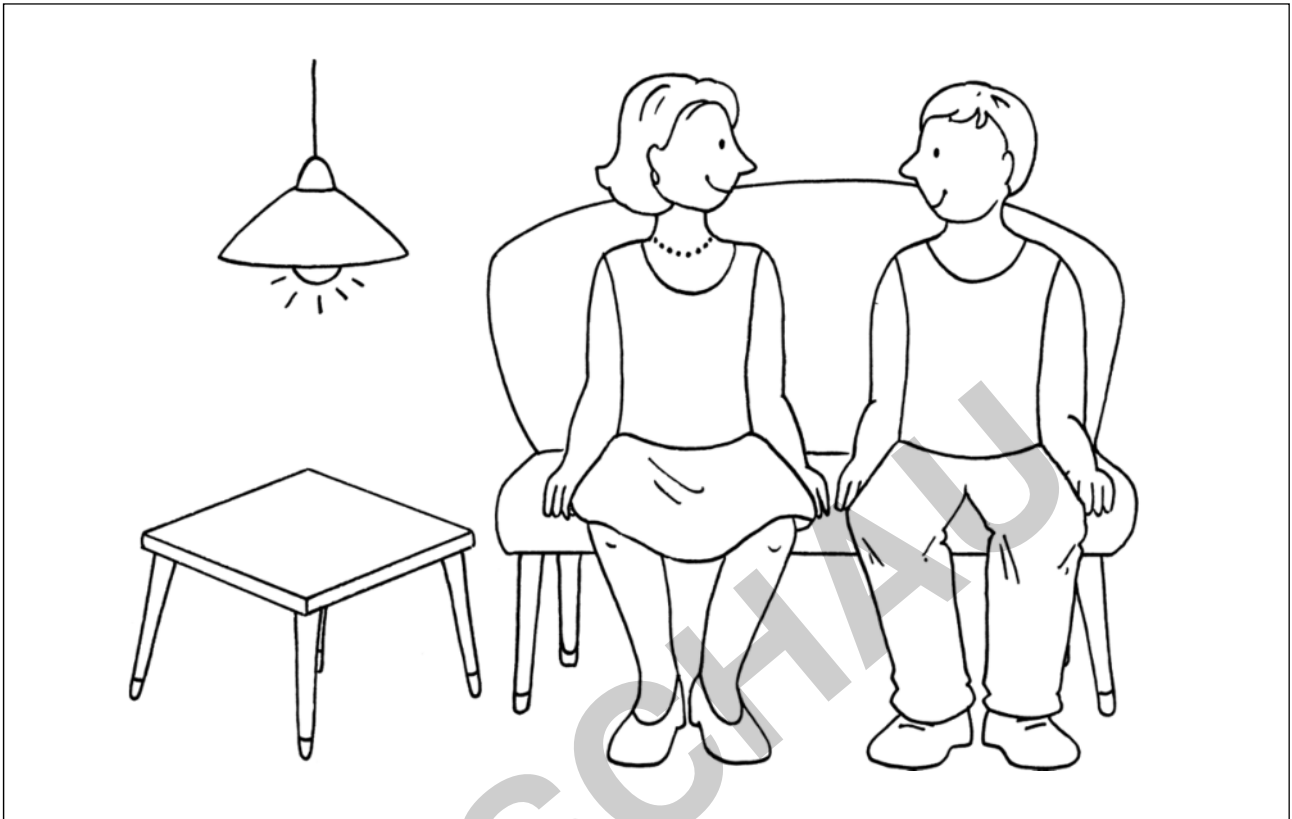
Der Ober kommt zu Frau Pfeffer und Herrn Mühle und nimmt schon mal die Bestellung auf, damit sie später, wenn sie einen Sitzplatz bekommen, nicht so lange warten müssen.

Herr Mühle hat großen Hunger und bestellt sogleich das komplette Menü: Suppe, Salat, Braten, Kuchen, ein belegtes Brot und Saft. Frau Pfeffer bestellt mit einem unguuten Gefühl ebenfalls das Menü. „Diese Bestellung bereitet mir Bauchschmerzen“, sagt sie zu Herrn Mühle, „und außerdem vertrage ich keine Zwiebeln“. Herr Mühle schaut verwirrt: „Was hat denn eine Zwiebelunverträglichkeit mit der Bestellung zu tun?“, fragt er Frau Pfeffer. „Die Speisekarte“, flüstert Frau Pfeffer, „ist viel zu ungenau. Woher weiß ich denn, was für eine Suppe, welchen Salat, welchen Braten, Kuchen, welches belegte Brot und welchen Saft ich bekomme?“

Kurz darauf meint Frau Pfeffer: „Dabei ist es doch so einfach: Wenn man die zwei Wörter zusammensetzt, um die es geht, zum Beispiel **Zwiebel** und **Suppe**, entsteht ein neues Wort, das mir genaue Auskunft darüber gibt, welche Suppe ich bekomme, in dem Fall also eine **Zwiebelsuppe**.“ Herr Mühle schaut verdutzt, überlegt einen Moment und meint dann: „Das funktioniert aber nicht bei allen Wörtern. Wenn ich ein **Eis** habe, das nach **Schokolade** schmeckt, dann hieße das Eis ja **Schokolade-eis**.“ Frau Pfeffer lächelt und sagt: „Zwischen die zwei Wörter setzen wir einfach einen Buchstaben, der die Wörter so miteinander verbindet, dass es sich besser anhört. Wenn zwischen Schokolade und Eis noch ein „n“ gesetzt wird, heißt es **Schokoladeneis**.“ Herr Mühle erkennt, dass Frau Pfeffer recht hat und dass es ganz viele Wörter gibt, die man so zu einem neuen Wort zusammensetzen kann, so z.B. auch ihre Namen „Pfeffer“ und „Mühle“.

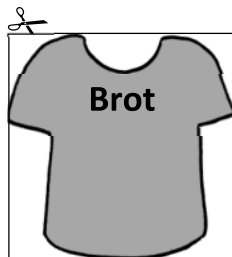
„Zusammen sind wir eine Pfeffermühle“, sagt Herr Mühle. Sie müssen beide lachen und überlegen gemeinsam, welche unterschiedlichen Essens- und Saftvarianten es wohl geben könnte. Hilf ihnen!

Spielvorlage



Wortkarten

Grundwörter



Bestimmungswörter

Suppe:

