



THINK®

TRAINING FÜR DEN KOPF



WORT-SCHATZ

Sie sehen zwei Bilder und bringen diese begrifflich zusammen! Auch ausgefallene Wörter sind willkommen und bringen Sie Ihrem Ziel näher. Graben Sie in Ihrem Wortschatz und finden Sie den passenden Ausdruck - im Training und im Alltag!

Ravensburger

Kathy Jackson

Ravensburger Spiele® 27432 1

Autor: Kathy Jackson | Licensed by Excel Development Group, Minneapolis

Inhalt:

Design und Illustration für Plan und Karten:
pragmadesign Dett/Staiger
Spielanleitung: KniffDesign
Redaktion: Lothar Hemme

Packung:

Illustration: DE Ravensburger, W. Scheit
Foto: Pitopia/CCVision
Design: Peter Schmidt Group,
DE Ravensburger

WORT-SCHATZ

Inhalt:

1 variabler Spielplan (9-teilig),
100 Karten,
24 Chips in den Farben
Weiß, Pink, Türkis und Orange

Idee und Trainingszweck

Bei diesem Produkt aus der Think®-Reihe steht das Training von Sprachkompetenz und Kreativität im Vordergrund.

Oft stellen Menschen fest, dass ihr passiver Wortschatz deutlich größer ist als ihr aktiver – auch in der Muttersprache. Und genau da setzt „Wort-Schatz“ an. Hier können Sie mit viel Vergnügen Wörter bilden, geläufige und weniger gebräuchliche.

In der Mehr-Personen-Variante sind Sie dabei ständig unter Zeitdruck, weil die Aufgabenstellungen immer für alle gleichzeitig gelten. Je schneller Sie reagieren und ein passendes Begriffspaar finden, desto mehr profitieren Sie davon.

In dieser kreativen Atmosphäre sollen durchaus auch ungewöhnliche Begriffe gebildet werden. So wird Ihr Sprachzentrum gefordert und die grauen Zellen kommen so richtig in Fahrt.

Zudem werden Sie feststellen, dass dieses Training sehr kommunikativ ist und aufgrund der vielen Möglichkeiten unbegrenzt Spaß macht!



Trainingsziel

Für jeden Trainingspartner ist in der Version für zwei bis vier Teilnehmer das Ziel, möglichst schnell passende Begriffspaare zu finden und so als Erster die Chips der eigenen Farbe auf die gegenüberliegende Startreihe zu bringen.

Die Version für nur eine Person ist am Ende der Anleitung separat beschrieben.

Vorbereitung

Zunächst wird der Plan aus den neun Teilen zusammengesetzt. Der Plan kann variabel zusammengefügt werden. So ergeben sich unterschiedliche Konstellationen der Motive auf dem Plan.

Dann werden die Karten gut gemischt und verdeckt in zwei etwa gleich hohen Stapeln rechts und links neben den Plan gelegt.

Schließlich erhält jeder Trainingspartner sechs Chips einer Farbe. Diese werden jeweils nebeneinander auf die neutralen Felder am Rand des Plans gelegt.

Trainieren nur zwei Personen, liegen die Startreihen einander gegenüber. Das heißt, jeder startet von seiner Seite aus mit all seinen Chips. Bei drei und vier Teilnehmern werden auch die beiden übrigen Startreihen für die zusätzlichen Farben genutzt.

Im weiteren Verlauf werden alle Chips der eignen Farbe nach und nach auf die Motivfelder gezogen werden. Dieses ist auch ratsam, weil dadurch die Wahlmöglichkeiten größer werden.

Und schon ist die kreative Wort-Werkstatt geöffnet!



Was machen Sie in der Wort-Werkstatt, um den Wort-Schatz zu schaffen?

Sie bilden Begriffspaare, für die immer zwei Bestandteile die Vorgabe liefern: ein Bestandteil liefert der Plan, das andere liefert die aktuell aufgedeckte Karte.

Auf dem Plan sind 60 Motive abgebildet. Diese – und einige zusätzliche – finden sich ebenfalls auf den Karten.

Außerdem gibt es Karten, die einen Buchstaben zeigen.

Somit gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten, um ein Begriffspaar zu bilden:

1. Motiv vom Plan + Motiv von der Karte **oder**
2. Motiv vom Plan + Buchstabe von der Karte

Diese beiden Bestandteile können jeweils ein Begriffspaar bilden.



Beispiel 1:
Finger (Motiv vom Plan) + goldener Ring (Motiv von der Karte) = Ringfinger



Beispiel 2:
Feuer (Motiv vom Plan) + „W“ (Buchstabe von der Karte) = Feuerwehr

Diese beiden Beispiele zeigen als Begriffspaar jeweils ein zusammengesetztes Hauptwort, das sich auf den ersten Blick ergibt. Als Begriffspaar sind jedoch auch andere Lösungsmöglichkeiten zulässig und erwünscht, die assoziativer und nicht so offensichtlich sind:

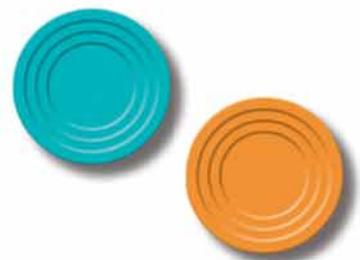
Beispiel 3:
Finger (Motiv vom Plan) + goldener Ring (Motiv von der Karte) = Goldfinger

In diesem Fall wird beim Ring nicht auf den Gegenstand an sich, sondern auf sein Material Bezug genommen.

Beispiel 4:
Feuer (Motiv vom Plan) + „W“ (Buchstabe von der Karte) = brennender Wald

Hier wird das Motiv „Feuer“ als Auslöser für die Assoziation „brennend“ genommen und der Buchstabe „W“ als Anfangsbuchstabe für „Wald“. In diesem Beispiel werden nicht zwei Hauptwörter (Nomen) miteinander verbunden sondern ein Eigenschaftswort (Adjektiv) und ein Hauptwort.

Somit sind alle zugelassenen Möglichkeiten aufgezeigt. Bei Zweifelsfällen entscheidet die Runde, ob eine Lösung zulässig ist oder nicht. Hierbei soll möglichst offen und tolerant geurteilt werden, um auch weniger nahe liegende Begriffspaare zuzulassen. Denn genau diese erfordern die gewünschte Kreativität und ermöglichen das Aktivieren und den Ausbau des Wortschatzes.



Trainingsablauf

Grundsätzlich gilt, dass immer alle Teilnehmer **gleichzeitig** gefordert sind!

Die einzelnen Phasen laufen stets gleich ab und bestehen aus den folgenden Schritten:

Die oberste Karte von einem der beiden Stapel wird aufgedeckt und offen neben diesen gelegt, so dass alle sie sehen können. Diese Karte zeigt entweder ein Bild oder einen Buchstaben.

Nun schauen alle, ob **senkrecht oder diagonal direkt vor einem beliebigen ihrer eigenen Chips** ein Motiv auf dem Plan ist, das es ihnen ermöglicht, im Zusammenspiel mit dem Motiv bzw. dem Buchstaben auf der Karte ein Begriffspaar zu bilden:



Bei dieser Konstellation sind beispielsweise folgende drei Lösungen möglich:

1. *lesender Mann mit Buch auf dem Plan*
+ *Weltkugel auf der Karte* = **Reiseführer**
2. *Weltkugel auf dem Plan* + *Weltkugel auf der Karte* = **Weltkugel** (zusammengesetzt aus „Welt“ und „Kugel“)
3. *telefonierender Mann auf dem Plan*
+ *Weltkugel auf der Karte* = **Ferngespräch**

Wer als Erster eine Lösung parat hat, verkündet sie laut.

Wird sie von der Runde akzeptiert, darf der erfolgreiche Trainingspartner seinen Chip auf das entsprechende Feld mit dem genutzten Motiv vorschieben.



Motive, die durch einen Chip verdeckt sind, dürfen nicht benutzt werden. Damit ist auch geregelt, dass auf jedem Feld nur ein Chip liegen darf.

Felder, die mit einem Chip belegt sind, dürfen nicht übersprungen werden. Hinter einem Chip liegende Motive kommen also nicht in Betracht!

Erreicht ein Spieler mit seinem ersten Chip die letzte Reihe mit Motiven, die seiner Startreihe direkt gegenüber liegt, hat er mit diesem Chip das Ziel erreicht und legt ihn auf ein beliebiges freies Feld seiner Zielreihe. Dies gilt auch für alle weiteren Chips, die die letzte Motivreihe erreichen.

Sollten alle drei Felder (vertikal oder diagonal) vor einem Chip belegt sein, so darf in der **vorletzten** Motivreihe ausnahmsweise auch seitwärts gezogen werden, um sich so eventuell beim nächsten Mal wieder vorwärts bewegen zu können.

Solo-Training

Wenn eine Person allein mit „Wortschatz“ trainieren möchte, gelten folgende Abweichungen:

Der Plan wird zusammengesetzt und bereit gelegt. Die Chips einer Farbe kommen auf eine beliebige Startreihe. Alle übrigen bleiben in der Schachtel.

Etwa die Hälfte der Karten wird gemischt und neben den Plan gelegt. Die restlichen bleiben ebenfalls in der Schachtel.

Nacheinander werden alle Chips ins Rennen geschickt. Es darf **nur in senkrechter Richtung vorwärts** gezogen werden. Das heißt, dass mehrere Bildreihen nebeneinander genutzt werden.

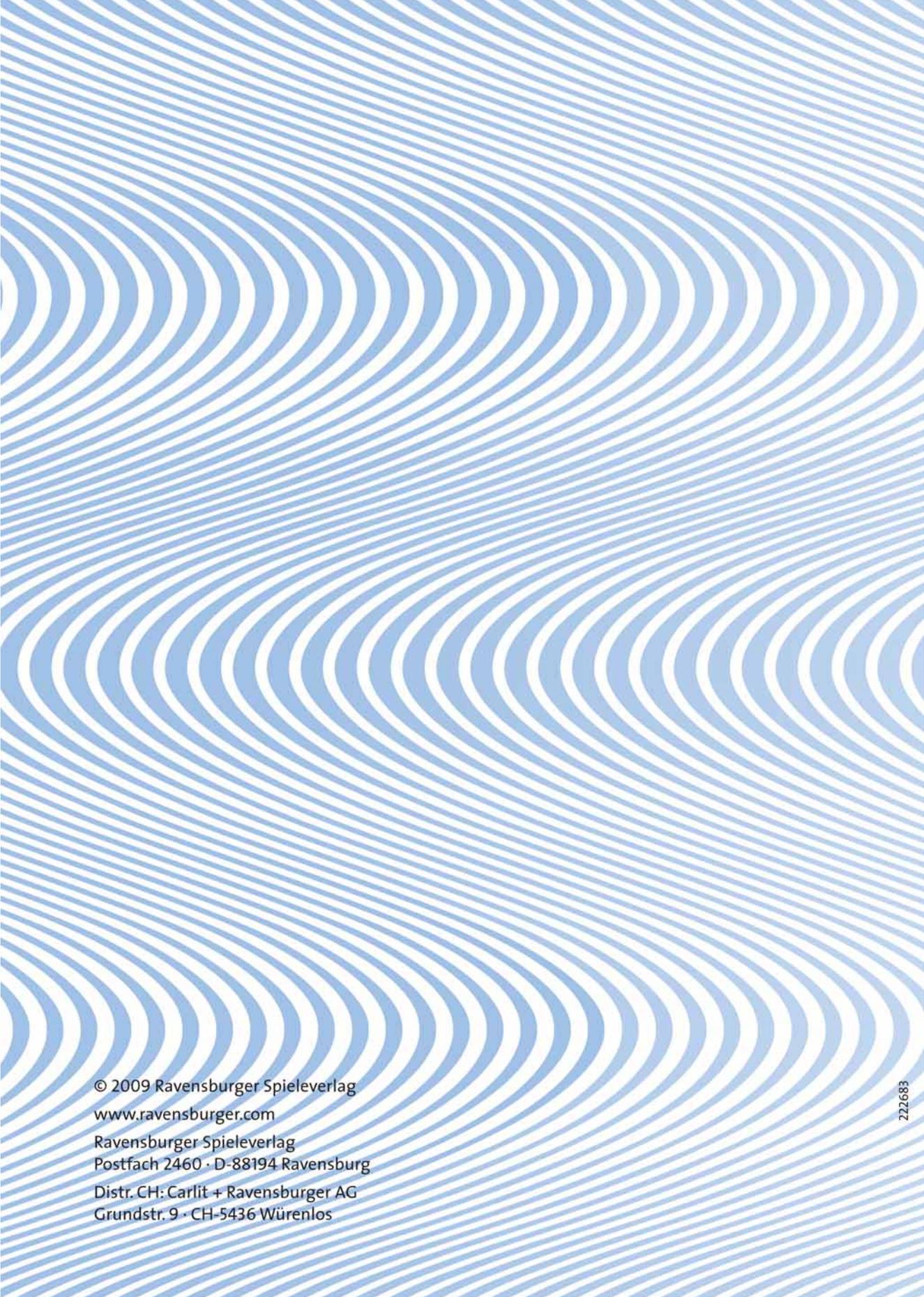
Kann man eine Karte nicht nutzen, legt man sie als Minuspunkt vor sich ab.

Ziel ist, alle sechs Chips auf die gegenüberliegende Ziellinie zu bringen und dabei möglichst wenige Minuspunkte zu sammeln.

Sie werden sehen, dass die Anzahl der Minuspunkte im Laufe der Zeit abnimmt, je öfter Sie kreativ mit Ihrem Wortschatz umgehen.

Als Variante wäre möglich, sich eine Zeit vorzugeben, in der Sie alle sechs Chips auf die andere Seite bringen möchten. Starten Sie z. B. mit 10 Minuten und reduzieren Sie die Zeitvorgabe von Trainingsrunde zu Trainingsrunde um jeweils eine Minute.





© 2009 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

222683