

# Wer wird Satzbau-Blödelmeister?



## Die Spielidee

Das Spiel besteht aus insgesamt 504 bedruckten farbigen Spielkärtchen zu den folgenden Satzteilen:

### 1. Subjekt

Wer oder was?

### 2. Prädikat

Was tut? Was geschieht?

### 3. Akkusativobjekt

Wen oder was?

### 4. Adverbiale Ergänzung

Wie? Wann?  
Wo? Wohin?  
Wie oft? Womit?

1. Subjekt: rot
2. Prädikat: grün
3. Akkusativobjekt: blau
4. Adverbiale Ergänzung: gelb

## Das Spiel präparieren:

Es empfiehlt sich, die Karten zu folieren, damit sie haltbar werden. Anschließend mit dem Schneidemesser sauber zerteilen. Mit einer Schere geht's auch, wird zwar nicht ganz so schön, ist dafür aber ganz schön mühsam.

## Die Satzteile

Verben, die ein Akkusativobjekt verlangen, haben wir mit diesem Zeichen gekennzeichnet: ➔

Nicht alle Verben verlangen ein Akkusativobjekt. So können wir Sätze mit drei bzw. mit vier Satzteilen bilden:

Der König	wäscht	siebzehn Bonbons	bei Nebel.
Der Teddybär	fliegt		ohne Gebiss.

Verben, die ein Akkusativobjekt verlangen, nennen wir transitive Verben.  
Verben, die für sich allein stehen können, nennen wir intransitive Verben.

Dativ- und Genitivobjekt wurden bewusst weggelassen, um das Spiel nicht zu erschweren.

Die adverbialen Ergänzungen sind bunt durcheinander gewürfelt: lokal, temporal, modal, instrumental ... Der Schüler erhält beim Spielen ein Gefühl für Sprache.

Dieses bildet die Basis für spätere sprachtheoretische Betrachtungen.

Die Schüler werden beim Spielen selbst herausfinden, dass die Satzteile in unterschiedlicher Reihenfolge platziert werden können:

Der Bleistift	verliert	die Brille	in der Badewanne
in der Badewanne	verliert	Der Bleistift	die Brille
Der Bleistift	verliert	in der Badewanne	die Brille
verliert	Der Bleistift	die Brille	in der Badewanne

?

Werden die Sätze niedergeschrieben, achten wir auf die entsprechende Korrektur der Groß- und Kleinschreibung am Satzanfang bzw. in der Satzmitte.

### Die „Zauberkarten“

Zu allen Satzteilen gehören je 9 „Zauberkarten“. Diese Karten mit dem Zauberer dienen, ähnlich dem „Joker“ in einigen bekannten Kartenspielen, der Ergänzung nach Wunsch. Sie können das Spiel in origineller und fantasievoller Weise beeinflussen. Näheres dazu in den Spielbeschreibungen.

Die leeren Felder neben den Zauberkarten können nach eigenem Wunsch mit Satzgliedern beschriftet und ergänzend dem Spiel beigegeben werden.

