



Spielhaus	
Was für ein Spieltyp:	Würfelspiel
Einsatz im Sprachunterricht:	Wortschatz und Konversation über Wohnen, Zimmer, Haus, Möbel/Objekte im Haus Lokale Wechselpräpositionen <i>Das Spiel ist auch für andere Sprachen geeignet, da die Karten unbeschriftet sind</i>
Niveau:	A1 und A2
Gruppengröße:	2 bis 8 Spieler/Innen
Mehrere Gruppen möglich ?	Nein
Dauer:	Ca. 30 Minuten, abhängig von der Vorlaufphase (Einrichten des Hauses)
Was das Spiel enthält:	Spielplan (Haus), 16 Raumkarten, 20 Objektkarten, 1 Würfel, 4 Spielfiguren
Worum geht es:	Ein Haus wird von der Gruppe mit Raumkarten individuell eingerichtet. Auf diesem entstandenen Spielplan werden die Spielfiguren mittels Würfel durch das Haus bewegt. Kommt eine Spielfigur auf ein rotes Feld oder würfelt der/die Spieler/in eine sechs, wird eine Objektkarte gezogen, auf der ein Gegenstand aus dem Haus z.B. Kleiderbügel, Badeente abgebildet ist. Nun wird gemeinsam gesucht, wo sich dieser Gegenstand im Haus befindet. Der/die Spieler/in darf nun seine/ihre Spielfigur zu dem betreffenden Zimmer ziehen. Dadurch ist man mal mehr oben, mal mehr unten im Haus. Wer

zuerst den Dachboden erreicht, hat gewonnen.

Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	<p>Die Hauptsprachaktivität entfaltet sich beim Einrichten des Hauses. Der Wortschatz wird geklärt (Eingang, Wohnzimmer, Badezimmer, 1.Stock, Dachboden etc.) und es wird diskutiert, <i>wohin</i> die einzelnen Zimmer platziert werden sollen. Zum Üben der Wechselpräpositionen kann dann noch mal zusammengefasst werden, <i>wo</i> welcher Raum im Haus ist.</p> <p>Da die Zimmer bewohnt sind, kann außerdem darüber gesprochen werden, was es in den einzelnen Zimmern gibt, wer sich dort aufhält und was dort passiert.</p> <p>Um alle in die Suche miteinzubeziehen bzw. das Spiel zu beschleunigen und spannender zu machen, haben Sprachschüler folgenden Vorschlag gemacht: Nicht die Person, die gewürfelt hat, sondern die Person, die den Gegenstand <i>zuerst</i> entdeckt, darf mit ihrer Spielfigur zu dem betreffenden Zimmer vorrücken oder eine Person bestimmen, die dorthin gehen <i>muss</i> (i.d.R. zurückgehen).</p> <p>Um die zweite Spielphase nicht durch Wortschatzklärungen zu bremsen, empfiehlt es sich, die Objektkarten vorher zu beschriften.</p> <p>Das Spiel ist für 2-4 Personen (Kinder) konzipiert, kann aber gut mit mehr Personen gespielt werden. Dazu aber an mehr Spielfiguren denken!</p>
Unsere Wertung:	<ul style="list-style-type: none">+ Gute Spielidee und sehr schön und robust gestalteter Spielplan+ Auf den Ereigniskarten ist Platz zur Beschriftung- Die Ereigniskarten könnten etwas mehr sein- Die Schachtel ist etwas sperrig
Autorin/Spielerverlag:	Von Prolog, illustriert von Vera Brüggemann
Anmerkungen:	Beim selben Verlag gibt es die Spielerweiterung „Quatschhaus“ mit anderen Raum- und Bildkarten. Es sind vom Verlag weitere Kartensätze geplant, mit denen sich das Spiel erweitern lässt.
Preiskategorie:	4
Felicitas Eckert/ Mai 2007/ www.ludolingua.de	