

Spielanleitung

Umsetzung

TRIABULA kategorisiert Vokabeln aus dem Bamberger Wortschatz auf eine bestimmte Weise: Sie werden jeweils einer Wortart (Substantiv, Verb, Adjektiv, Präposition, Adverb, Konjunktion oder Pronomen) sowie einem bestimmten Bedeutungsfeld (Zeit, Raum, Gefühl, Macht oder Sprache) eindeutig zugeteilt. Im Verlauf einer Unterrichtseinheit machen sich die Schülerinnen und Schüler eben mit diesen Wörtern, welche den jeweiligen Bedeutungsfeldern in Listen (Lernvokabular) zugeordnet sind, vertraut. Dabei wurde darauf geachtet, dass das themengebundene Lernvokabular nicht mehr als 20 Wörter pro Liste (15 pro Bedeutungsfeld + 5 „kleine“ Wörter) enthält (siehe Anhang: Lernvokabular), also mit insgesamt 100 Wörtern „gespielt“ werden kann.

Vorbereitung

Die Vokabeln sind bei *TRIABULA* auf zwei Kartenkategorien abgedruckt, den **tabulae** (Substantive, Verben und Adjektive) und den **quaeso**-Karten (Präpositionen, Adverbien, Konjunktionen und Pronomina) (siehe Anhang: Spielkarten). Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt. Überzählige Karten werden aus dem Spiel genommen. Die Spieler nehmen ihre Karten jeweils als verdeckten Stapel in die Hand, danach wird beginnend mit dem Startspieler (z. B. der jüngste Spieler) reihum gespielt.

Durchführung

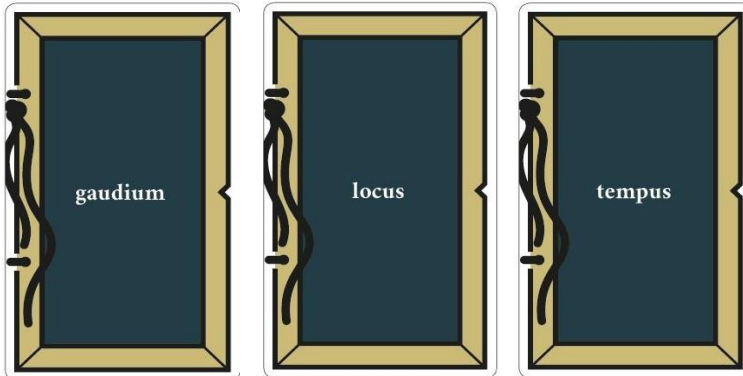
Der Startspieler legt die oberste Karte seines Zugstapels offen auf einen von drei Ablagestapeln aus und macht direkt eine Aussage zur Karte. Die Ablagestapel werden dabei reihum im Uhrzeigersinn bedient und die Aussage muss immer das Merkmal betreffen, das am häufigsten in den drei Auslagen vorkommt.

Als Ansagen bei Übereinstimmungen der **tabulae** sind folgende möglich:

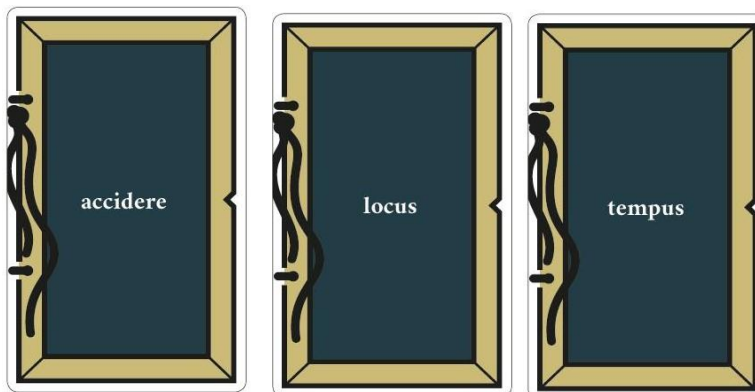
- | | |
|-----|---|
| 1.) | Wortart → „ Substantiv “, „ Verb “ oder „ Adjektiv “ Wenn mindestens zwei Wörter in der Wortart übereinstimmen, wird die Wortart angesagt. |
| 2.) | Bedeutungsfeld → „ Zeit “, „ Raum “, „ Gefühl “, „ Macht “ oder „ Sprache “ Wenn mindestens zwei Wörter in dem Bedeutungsfeld übereinstimmen, wird das Bedeutungsfeld angesagt. |

Gibt es sowohl bei der **Wortart** wie bei dem **Bedeutungsfeld** Übereinstimmungen, zählt das Merkmal, das häufiger auf den drei Karten vorhanden ist. Sind beide Merkmale gleich oft vorhanden, sagt der Spieler "**TRIABULA**". Gibt es keine Übereinstimmungen in Wortart oder Bedeutungsfeld, sagt der Spieler "**nihil**", dies gilt grundsätzlich auch für die erste ausgespielte Karte. Immer, wenn ein Spieler einen Fehler macht oder für seine Ansage mehr als fünf Sekunden braucht, bekommt er alle ausliegenden Karten und muss sie in seinen Handstapel aufnehmen.

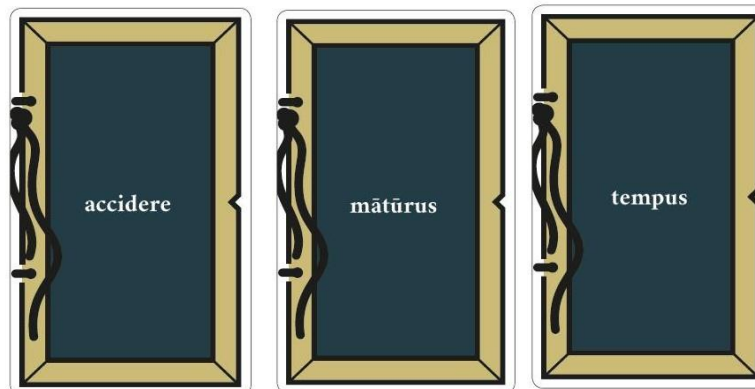
Beispiele



Die *tabulae*-Karten auf den drei Ablagestapeln sind allesamt Substantive aus drei unterschiedlichen Bedeutungsfeldern (Gefühl, Raum und Zeit), also lautet die Ansage „**Substantiv**“.



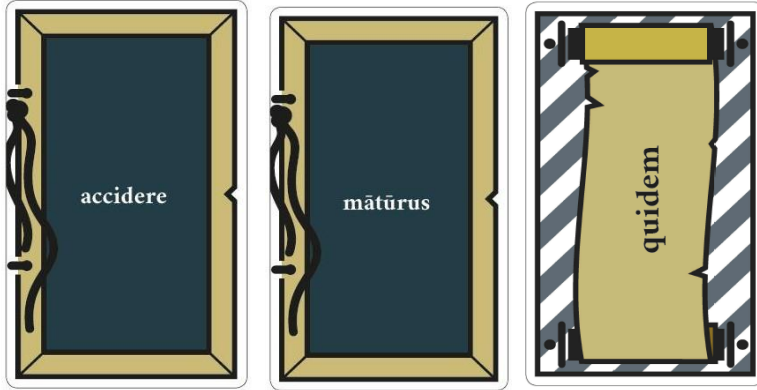
Der nächste Spieler legt seine Karte (das Verb *accidere*) auf den ersten Ablagestapel. Es sind nun ein Verb und zwei Substantive vorhanden, wobei das Verb *accidere* und das Substantiv *tempus* auch zum Bedeutungsfeld „Zeit“ gehören. Sowohl die Wortart „Substantiv“ als auch das Bedeutungsfeld „Zeit“ sind gleich oft vorhanden, also lautet die Ansage „**TRIABULA**“.



Der nächste Spieler legt seine Karte (das Adjektiv *mātūrus*) auf den zweiten Ablagestapel. Es sind nun ein Verb, ein Adjektiv und ein Substantiv vorhanden, wobei alle drei Wörter zum Bedeutungsfeld „Zeit“ gehören, also lautet die Ansage „**Zeit**“.

Eine Sonderkategorie stellen die Schriftrollen-Karten dar. Diese *quaeso*-Karten beinhalten die "kleinen" Wörter, also Adverbien, Präpositionen, Konjunktionen und Pronomina. Diese lassen sich schwierig in Bedeutungsfelder (außer vielleicht Zeit und Ort) einordnen. Daher muss der Spieler, der eine dieser Karten legt, die Wortart oder die Übersetzung des entsprechenden "kleinen" Wortes nennen. Dies wird entweder durch Münz- oder Würfelwurf entschieden.

Beispiel



Der nächste Spieler legt seine Karte (das Adverb *quidem*) auf den dritten Ablagestapel. Durch Münz- oder Würfelwurf wird entschieden, ob die Wortart („**Adverb**“) oder die Übersetzung („**freilich, gewiss, zwar**“) angesagt werden muss.

Sollte die Antwort des Spielers falsch sein, bekommt er ebenso alle ausliegenden Karten in seinen Handstapel. Gewinner des Spiels ist der Spieler, der zuerst alle Handkarten ausgespielt hat. Er beendet das Spiel mit seiner letzten Karte.

Viel Spaß mit

