



Meine  
Lieblings-  
spiele

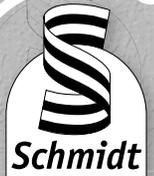


BUCHSTABEN

SUPPE



Spielerische Lese-  
und Sprachförderung



# Spielmaterial

- 144 Buchstaben
- 1 Kunststofflöffel
- 1 Kunststoffeinsatz im Schachtelboden
- 1 Tischtableau
- 1 Zählblock
- 1 Anleitung

# Spielziel

Der Tisch ist gedeckt. Mmmh lecker, es gibt Buchstabensuppe. Wer in einer bestimmten Zeit die meisten und längsten Wörter bilden kann, gewinnt. Zu Beginn fischt sich jeder Spieler mit dem Löffel Buchstaben vom Teller.

Auf los geht's los! Bildet schnell viele Wörter, indem ihr die einzelnen Buchstaben ineinander steckt. Besonders lange Wörter mit vielen Silben bringen Extrapunkte.

# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel wird vorsichtig die runde Scheibe aus dem Tischtableau gelöst, sie wird im weiteren Spiel nicht mehr benötigt. Anschließend werden die Buchstaben von den Kunststoffstäbchen abgedreht und in den Suppenteller (kreisrunde Vertiefung im Kunststoffeinsatz im Schachtelboden) gegeben. Das Tischtableau wird so auf den Kunststoffeinsatz gelegt, dass durch die runde Öffnung im Tableau die Buchstaben auf dem Teller zu sehen sind.

Der Schachtelboden mit dem Kunststoffeinsatz wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gestellt. Eine Uhr, die für alle gut sichtbar ist, der Kunststofflöffel, sowie der Zählblock und ein Stift werden ebenfalls bereitgelegt.

# Spielablauf

Jeder Spieler nimmt sich mit dem Kunststofflöffel zwei Buchstabenportionen vom Teller (die restlichen Buchstaben bleiben auf dem Teller). Bei vier Spielern bilden je zwei Spieler ein Team. Spielen weniger als vier Personen, versucht jeder sein Glück allein.

Damit sich kein Spieler übermäßig viele Buchstaben (maximal 35) vom Teller löffelt, gibt es folgende Regelung:

Ein Spieler kann einen Mitspieler als „Gierhals“ bezeichnen, wenn er annimmt, dass sich dieser mehr als 35 Buchstaben genommen hat. Die Beschuldigung muss erfolgen, sobald der Spieler seine Buchstaben herausgelöffelt und noch nicht gezählt hat. Ist der Spieler ein „Gierhals“ (mit mehr als 35 Buchstaben), muss er die doppelte Differenz an Buchstaben auf den Teller zurückgeben. Diese zieht er wahllos aus seinen verdeckt liegenden Buchstaben heraus.

Hat jeder Spieler seine Buchstaben verdeckt vor sich liegen und ist ein bestimmter Zeitraum (z. B. 5 Minuten) vereinbart worden, beginnt das Spiel. Jeder Spieler deckt seine noch umgedrehten Buchstaben auf und versucht in der vereinbarten Zeit möglichst aus allen Buchstaben Wörter zu bilden. Dazu werden die Buchstaben für die einzelnen Wörter ineinander gesteckt.

Beim Spiel zu viert dürfen innerhalb der Teams Buchstaben zwischen den Partnern ausgetauscht werden.

Die Spieler passen gemeinsam auf die Einhaltung der Zeit auf und rufen nach deren Ablauf „Stopp“.

## Joker

Das Steinchen mit dem Joker kann beim Bilden von Wörtern anstelle jedes der 26 Buchstaben des Alphabets verwendet werden.

## Bonus

Ein Bonus kann erreicht werden, wenn ein Spieler alle seine Buchstaben in annehmbaren Wörtern untergebracht hat. Es müssen jedoch mindestens 70 Punkte erreicht werden, damit man den Bonus von 100 Punkten erhält.

## Superbonus (beim Spiel zu viert)

Wenn beide Spieler eines Teams alle ihre Buchstaben verwenden konnten, erhalten sie einen Superbonus von 300 Punkten.

### Hinweis:

**Es dürfen nur Wörter gezählt werden, die in jedem deutschen Wörterbuch erscheinen. Wörter in der Mehrzahl sowie Eigennamen sind nicht gestattet.**

Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die Wörter von allen Spielern geprüft und die Punkte für die einzelnen Buchstaben zusammengezählt bzw. abgezogen und auf dem Zählblock eingetragen (es zählen nur zusammengesteckte Wörter). Ebenso verfährt man mit den Punkten für Silben. Die Werte der Buchstaben und Silben entnehmt ihr bitte der Punktetafel (s. u.).

Nachdem alle Punkte notiert wurden, werden die Buchstaben wieder voneinander gelöst, auf den Teller zurückgegeben und vermischt. Die nächste Runde beginnt wie oben beschrieben.

# Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Nun werden alle Punkte auf dem Zählblock zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Eigene Regeln

Was die annehmbaren Wörter betrifft, können die Spieler die Regeln jederzeit ändern, um das Spiel einfacher oder schwieriger zu gestalten. Sie können z. B. bestimmen, dass Wörter mit zwei oder weniger Silben nicht zum Mitzählen geeignet sind usw. Ebenso kann die Zeitspanne beliebig verlängert oder verkürzt werden.

## Punktetafel

Buchstaben	
für verwendete Buchstaben je Stück	5 Punkte
Strafen	
für nicht verwendete Buchstaben je Stück	5 Punkte Abzug
Bonuspunkte	
Bonus	100 Punkte
Superbonus	300 Punkte

Wörter	
Silben	Punkte
1	5
2	10
3	20
4	50
5	100
6 und mehr	200

# Spielvarianten

## 1. Wer bildet die meisten Wörter?

*Kurzes Spiel für 2-4 Spieler  
ab 6 Jahren*

### Spielablauf

Die Buchstaben verbleiben zu Spielbeginn auf dem Teller, der für alle Spieler gut erreichbar ist. Ohne zeitliche Beschränkung versuchen nun alle Spieler gleichzeitig, aus den vorhandenen Buchstaben so viele Wörter wie möglich zu bilden und vor sich abzulegen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Buchstaben verbraucht oder sich die Spieler einig sind, dass aus den verbliebenen Buchstaben keine Wörter mehr gebildet werden können. Es gewinnt, wer die meisten Wörter zusammensetzen konnte.

## 2. Wer bildet die meisten Silben?

*Spiel für 2-4 Spieler  
ab 8 Jahren*

### Spielablauf

Jeder Spieler nimmt 2 Löffel Buchstabenuppe vom Teller, zählt diese ab und reduziert die Anzahl auf 30 Buchstaben oder stockt sie entsprechend auf. Eine Spieldauer wird vereinbart und los geht's.

Jeder versucht innerhalb der vereinbarten Zeit, aus seinen Buchstaben Wörter mit vielen Silben zu bilden.

### Spielende

Das Spiel endet nach Ablauf der vereinbarten Zeit. Es zählen nur die Silben. Wer gemäß der Punktetafel am meisten Punkte für seine Silben ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

## 3. Spiel für eine Person

Innerhalb einer bestimmten Zeit bildet der Spieler aus allen Buchstaben Wörter und versucht eine möglichst hohe Buchstaben- und Wortpunktzahl gemäß der Punktetafel zu erreichen. Diese notiert er jeweils und kann sie somit mit früheren oder späteren Ergebnissen vergleichen.

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

