

ABC?345!

Spiel-Idee



Bei dieser anspruchsvollen Übung sagen die TN reihum Wörter, deren Länge immer um einen Buchstaben zunimmt oder abnimmt und deren Anfangsbuchstaben (AB) alphabetisch aufeinander folgen.

Wichtig: Man sagt immer nur das nächste Wort, nicht auch die schon vorher gesagten Wörter!

Spielregeln

1. Wortlänge – Das erste Wort, mit dem die Übung begonnen wird, muss drei Buchstaben haben. Von Wort zu Wort muss die Länge des Wortes immer um einen Buchstaben wachsen, bis zu einer vorher genannten maximalen Wortlänge, von der aus es wieder abwärts geht: die Wortlänge wird dann von Wort zu Wort um einen Buchstaben kleiner, bis man wieder bei einem Wort mit drei Buchstaben ankommt.

2. Anfangsbuchstaben - Die A.B. der Wörter müssen während der gesamten Übung von Wort zu Wort alphabetisch ansteigen, immer um einen Buchstaben. Ausnahmen siehe Regel 4.

3. Erlaubte Wörter - Erlaubt sind alle Wörter, die im **Duden** stehen.

4. Überspringen von Buchstaben

4.1. Man darf bei allen Wortlängen die Buchstaben **Q**, **X** und **Y** überspringen.

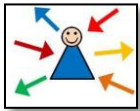
4.2. Man darf bei der Wortlänge *drei Buchstaben* den Buchstaben **C** überspringen. Dies kann passieren, wenn man auf dem Weg nach unten (= abnehmende Wortlänge) ein Wort mit drei Buchstaben und dem Anfangsbuchstaben **C** benötigen würde; dann geht man zum Anfangsbuchstaben **B**.

Ein Beispiel

... für eine Übung mit dem Start-AB **E** und einer maximalen Wortlänge von **10** Buchstaben. Diese Länge hat das Wort **Luxusmarke**, und nach diesem Wort wird bezüglich Wortlänge *umgedreht*, es geht nach unten. Das nächste Wort

muss nun also 9 Buchstaben haben – im Beispiel ist das das Wort **Malkasten-**; das dann folgende Wort muss 8 Buchstaben haben usw., bis zum letzten Wort mit drei Buchstaben. Hier ein Beispiel für die Wörter dieser Übung : **Erz - Fink - Gurke - Himmel - immerzu - Jüngling - Karabiner - Luxusmarke - Malkasten - Nilpferd - Osterei - Palast - Quark - Ruhe – See**. Natürlich kann man nach dem Wort **See** wieder nach oben gehen, bis 10 Buchstaben erreicht sind, usw. usw.

Spielverlauf



Zum Start sagt jemand einen AB für das erste Wort der Übung und die maximale Wortlänge, also die Anzahl Buchstaben, bis zu der man spielt und ab der man umdreht und ab der die weiteren Wörter der Wortkette jeweils einen Buchstaben kürzer sein müssen.

Die/der Nächste sagt jetzt ein Wort mit drei Buchstaben.

Man kann **ABC?345!** auch gut allein oder zu Zweit spielen.

Neue Runde

Für eine neue Runde werden ein anderer Startbuchstabe und eine andere maximale Wortlänge gewählt.

Alternative Spielversionen

Wortlänge unbegrenzt – Man dreht um, wenn es nicht gelingt, ein nächstes Wort zu finden wie z.B. ein Wort mit **W** und **14** Buchstaben; zwar gibt es sicher ein solches Wort, aber die Suche kann sehr lange dauern.

Start-Wortlänge zwei Buchstaben – Dies reduziert die Auswahl geeigneter Anfangsbuchstaben für das erste Wort der Wortkette, und es macht es schwieriger, ein letztes Wort der Wortkette mit zwei Buchstaben zu finden.

Was wird trainiert?

Merkfähigkeit, Wortfindung, Kreativität und logisches Denken. Natürlich wird auch das Arbeitsgedächtnis trainiert.

