

Hopp Hopp!

Spielanleitung



TRIALOGO

Bitte beachten Sie die Hinweise „Vor dem ersten Spielen“ auf Seite 2 dieser Spielanleitung.

Hopp Hopp!

ACHTUNG - wichtiger Hinweis:
Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile und ist NICHT für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

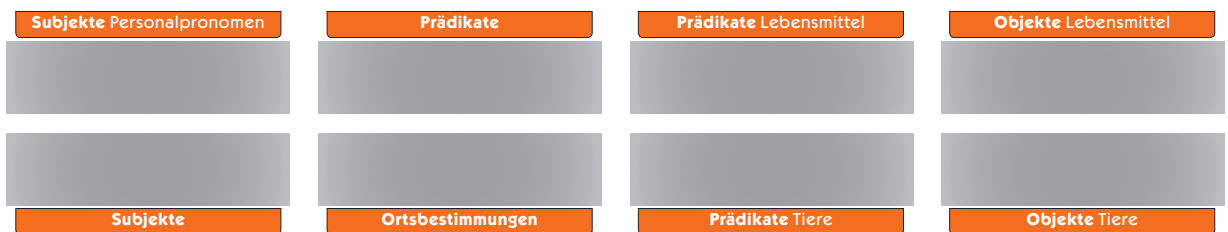
© 2011 - 2024 by TRIALOGO Konstanz Germany
Alle Rechte vorbehalten! · Version: 1.0
TRIALOGO Verlag · Bücklein & Joekel GbR
Postfach 102117 · D-78421 Konstanz · Germany
Web: www.trialogo.de · Mail: info@trialogo.de

Spielidee: Tobias Bücklein, Thomas Joekel
Fachliche Mitarbeit: Ann Rotmann
Bilder: Nadine Bougie, Oliver Freudenreich, Tara Vogt (Verbenmännchen), Martin Schwarz (Trolli)
Gestaltung: Thomas Joekel, Albert Schieß

Vor dem ersten Spielen ...

1. Anbringen der Aufkleber

Die Verpackung enthält acht Fächer für Spielkarten. Bekleben Sie diese wie abgebildet mit den acht mitgelieferten Aufkleber-Streifen:



2. Einsortieren der Spielkarten

HoppHopp!® enthält insgesamt 110 Spielkarten in zwei Kartensätzen zu 55 Karten. Damit Sie die gewünschten Karten immer schnell zur Hand haben, sortieren Sie vor dem ersten Spielen die Spielkarten gemäß der Beschriftung in die Spielverpackung ein (siehe oben).

Eine Liste der Karten finden Sie am Ende der Spielanleitung.

3. Ausbrechen der Sonderkarten

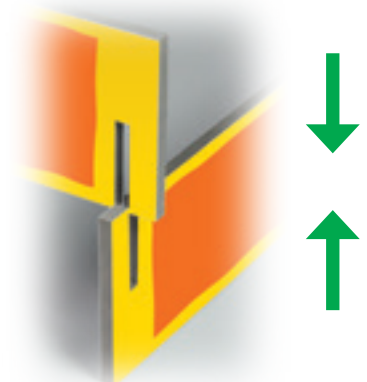
Brechen Sie die 9 Sonderkarten aus ihrer Stanzform und legen Sie sie in das dafür vorgesehene Fach in der Spielverpackung (rechts neben den acht Spielkarten-Fächern).

4. Aufbauen des Bausteine-Lagers

Brechen Sie die vier Teile des Bausteine-Lagers aus der Stanzform und stecken Sie sie wie abgebildet zusammen.

Das aufgebaute Bausteine-Lager findet im großen viereckigen Fach der Spielverpackung Platz.

Legen Sie immer zuerst das Bausteine-Lager und DANACH die Holzbausteine in das Fach der Spielverpackung.



SPIELANLEITUNG

1. Vorbereitung

Stellen Sie das Bausteine-Lager in die Mitte des Spieltisches und füllen Sie es mit den Natur-Holzbausteinen. Wählen Sie die zu üübenden Satzglieder aus und legen Sie die entsprechenden Kartenstapel offen (in der richtigen Reihenfolge des Satzbaus) aus.

Legen Sie an jeden Kartenstapel einen farbigen Markierungs-Stein. Die zugehörigen Farbwürfel kommen in den Würfelbecher.

Je nach gewünschter Spielgeschwindigkeit wählen Sie den 3er- oder 6er-Würfel und geben ihn ebenfalls in den Würfelbecher.

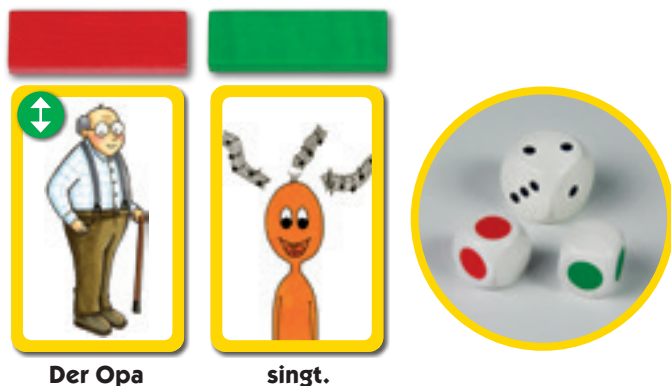
2. Spielablauf

Der erste Spieler würfelt mit Hilfe des Würfelbechers. Die gewürfelten Farben entscheiden, von welchen Kartenstapeln die oberste Karte umgeblättert wird. So entsteht immer wieder ein neuer Satz, der benannt werden muss. Der Zahlenwürfel entscheidet, wie viele Holzbausteine gewonnen werden.

Mit den Holzbausteinen bauen entweder alle Spieler gemeinsam, oder jeder für sich einen möglichst hohen Satzbau-Turm. Eine kluge Strategie ist gefragt, damit der Turm nicht zu schnell wächst und dann womöglich umfällt. Denn wenn alle Holzbausteine verbraucht sind, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Turm.

Fällt ein Turm vorher um, endet das Spiel sofort und es gewinnt der Spieler mit dem dann noch stehenden höchsten Turm.

Beispiel 1

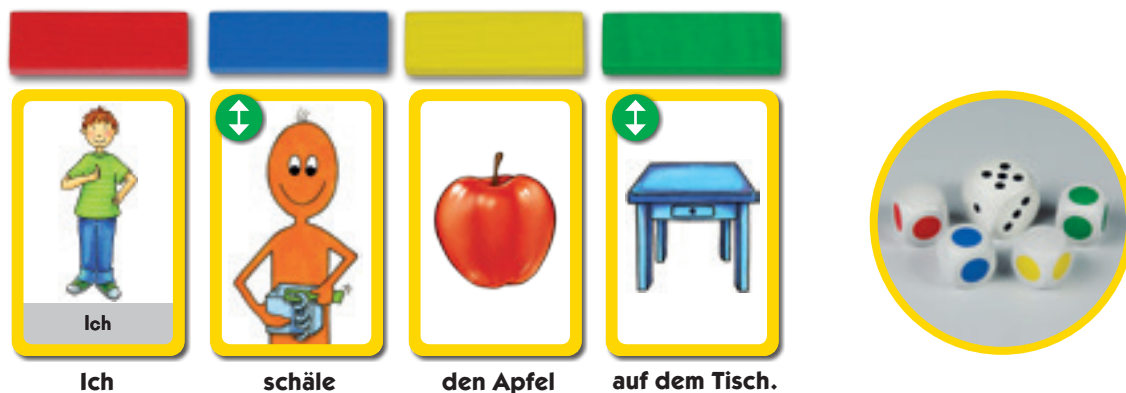


Für einen einfachen Satz mit Subjekt und Prädikat wählen Sie die Kartenstapel „Subjekte“ und „Prädikate ohne Objekt-ergänzung“ und markieren sie mit zwei farbigen Markierungs-Steinen, z.B. rot und grün.

Entsprechend wird mit dem roten und grünen Farbwürfel gewürfelt. Hier wurde dazu der 3er-Würfel gewählt, so dass maximal 3 Holzbausteine pro Spielzug gewonnen werden können (längeres Spiel).

Im Beispiel wurde nun die oberste Karte vom rot markierten Stapel umgeblättert und der Satz benannt. Dafür erhält der Spieler zwei Holzbausteine.

Beispiel 2



Für einen komplexen Satz mit Subjekt, Prädikat, Objekt und Ortsbestimmung wurden hier die Kartenstapel „Subjekte Personalpronomen“, „Prädikate Lebensmittel“, „Objekte Lebensmittel“ sowie „Ortsbestimmung“ gewählt und mit den vier farbigen Markierungs-Steinen rot, blau, gelb und grün markiert. Entsprechend wird mit allen vier Farbwürfeln gewürfelt. Mit dem gewählten 6er-Würfel können maximal 6 Holzbausteine pro Spielzug gewonnen werden (kürzeres Spiel).

Im Beispiel wurden nun jeweils die obersten Karten des blau und grün markierten Stapels umgeblättert und der Satz benannt. Dafür erhält der Spieler fünf Holzbausteine.

3. Sonderkarten

Die dickeren Sonderkarten werden eingesetzt, um den Satz zu erweitern und Nebensätze oder Fragesätze zu evozieren. Sie bleiben gewöhnlich liegen und werden nicht ausgewechselt.

Für die Erweiterung des Satzes mit der Sonderkarte erhält der Spieler einen Sonderpunkt!

- a) Die Fragekarten „Wann?“, „Wie?“, „Warum?“ und „Wo?“ fordern dazu auf, die entsprechende (adverbiale) Ergänzung in den Satz einzubauen.

Beispiel 3



„Wir mögen den Elefanten, weil er so schön grau ist!“

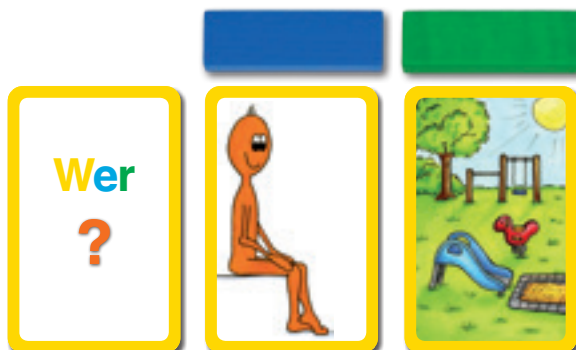
Beispiel 4



„Der Clown füttert das Huhn auf dem Bauernhof.“

- b) Die Fragekarte „Wer?“ kann anstelle des Subjekt-Stapels an den Anfang des Satzes gelegt werden. Der Spieler wählt selbst ein passendes Subjekt für den Satz.

Beispiel 5



„Wer sitzt auf dem Spielplatz?“ – „Das Kind sitzt auf dem Spielplatz.“

c) Die **Sonderkarten** „**Und was passiert dann?**“ und „**...**“ fordern dazu auf, einen Nebensatz zu ergänzen, oder die Geschichte weiter zu erzählen.

Beispiel 6



„Du kaufst eine Banane und machst damit Obstsalat!“

d) Die **Sonderkarte** „**...**“ kann auch vor einem Objekt eingesetzt werden, um ein Adjektiv zu ergänzen.

Beispiel 7



„Die Fee streichelt die große Giraffe.“

e) Mit der **Sonderkarte** „**?**“ wird der ganze Satz in einen Fragesatz umgewandelt.

Beispiel 8



„Isst der Opa in der Küche einen Apfel?“ / „Isst der Opa den Apfel in der Küche?“

Als Hilfe können die Karten auch bereits in der **richtigen Wortordnung** ausgelegt werden:



4. Variable Dauer

Je nachdem, wie viele Holzbausteine zu Beginn in das Bausteine-Lager gelegt werden, dauert das Spiel kürzer oder länger.

Mit dem 3er-Würfel „wachsen“ die Türme langsamer, mit dem 6er-Würfel schneller.

Wenn Sie für die gewürfelten Farbpunkte oder für besonders lange und gelungene Sätze Sonderpunkte vergeben, beschleunigt sich das Spiel ebenfalls.

HoppHopp![®] ist offen für weitere Varianten und kreative Ideen. Wenn Sie erst einmal damit arbeiten, werden Ihnen noch viele Möglichkeiten einfallen! :-)

5. Fachliche Konzeption

Mit **HoppHopp!**[®] haben Kinder zunächst einmal einfach Spaß daran, Sätze zu bauen. Der Turmbau erzeugt Spannung und motiviert dazu, die Sätze möglichst korrekt und richtig zu bilden.

Darüber hinaus haben wir uns natürlich wie immer konzeptionelle Gedanken gemacht, die vielleicht nicht auf den ersten Blick erkennbar sind.

Die besondere Stärke von **HoppHopp!**[®] liegt darin, dass Sie einfache oder komplexere **syntaktische Strukturen** auswählen und das Spiel mit ganz unterschiedlichen Satztlängen und Schwierigkeitsgraden spielen können.

Die einzelnen Satzglieder können in die richtige **Wortordnung** gelegt werden, da die Kartenstapel frei beweglich sind. So kann also z.B. die Verbzweitstellung im deutschen Aussagesatz ebenso dargestellt werden, wie eine veränderte Wortordnung im Frage- oder Passivsatz oder in Satzstrukturen anderer Sprachen.

Durch die **Markierungssteine** bestimmen Sie, welche Satzglieder im Lauf des Spieles umgeblättert werden und welche liegen bleiben. Sie können z.B. ein einzelnes Personalpronomen ohne Markierungsstein auslegen und dadurch „einfrieren“, um die Konjugation mit diesem Pronomen gezielt zu üben.

Auch die **Farben** für die einzelnen Satzglieder können Sie selbstverständlich ganz nach Ihren Wünschen verwenden, z.B. blau für das Subjekt, rot für das Prädikat, grün für das Akkusativobjekt, etc.

Die **Prädikate ohne Objektergänzung** sind ideal für sehr einfache Sätze.

Die themenbezogenen Verben und **Objekte** ermöglichen sinnvolle Sätze zur Kasusmarkierung des **Akkusativ** mit korrektem Artikeleinsatz: „Der Junge streichelt den Elefanten.“ Wir haben dabei ausschließlich Verben gewählt, die sinnvoll mit Tieren bzw. Lebensmitteln verwendet werden können. Das Verb „zählen“ stellt eine Besonderheit dar, weil hier das Objekt in den Plural gesetzt werden muss, um einen sinnvollen Satz zu erhalten („Der Clown zählt die Giraffen.“).

Natürlich entstehen dennoch gelegentlich „**Quatschsätze**“. Dadurch wird unserer Erfahrung nach der Spaß am Spiel sogar noch größer! :-)

Die Karten mit den **Ortsbestimmungen** ermöglichen Sätze, bei denen der **Dativ** im Zusammenhang mit Präpositionen korrekt markiert werden muss: „... auf dem Sofa ...“, „... auf dem Spielplatz ...“, „...im Bett ...“, etc.

Die **Sonderkarten** regen auf einfache Weise zum logischen Denken an. Sie evozieren – je nach gewählter Karte – Nebensatzgefüge (z.B. Kausalsätze), Satzverbindungen und narrative Strukturen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg mit **HoppHopp!**[®]

Ihr TRIALOGO-Team

6. Liste der Spielkarten (alphabetisch geordnet)

Subjekte (Personalpronomen)

Du, Er, Ich, Ihr, Sie, Sie (Plural), Wir

Subjekte

das Baby, der Clown, die Fee, das Gespenst, die Hexe, der Junge, der König, das Mädchen, die Mama, die Oma, der Opa, der Papa, der Schneemann

Prädikate Lebensmittel

bezahlen, einkaufen, essen, fotografieren, kochen, malen, schälen, schneiden, sehen, tragen, wiegen, zählen, zeigen

Prädikate Tiere

beißen, fotografieren, führen, füttern, hauen, kämmen, küssen, lieben/mögen, malen, streicheln, suchen/finden, tragen, zählen

Prädikate (ohne Objektergänzung)

baden, fliegen, gehen, lachen, malen, rennen/laufen, sägen, schimpfen, schreiben, schreien, schwimmen, singen, sitzen, sprechen, tanzen, telefonieren, trinken, weinen, zaubern

Ortsbestimmungen

Bäckerei, Badewanne, Bauernhof, Bushaltestelle, Garage, Haus, Kleidergeschäft, Küche, Marktstand, Restaurant, Sessel, Spielplatz, Spielwarengeschäft, Supermarkt, Taxistand, Tisch

Objekte Lebensmittel

Ananas, Apfel, Banane, Birne, Gurke, Karotte, Kartoffel, Kiwi, Knoblauch, Pfirsich, Radieschen, Tomate, Zitrone, Zwiebel

Objekte Tiere

Affe, Delfin, Elefant, Ente, Eule, Frosch, Fuchs, Giraffe, Hahn, Hund, Kuh, Reh, Schnecke, Zebra, Ziege

Hopp Hopp!

Spielausstattung

70 Holzbausteine, 4 Markierungs-Steine, 110 Spielkarten, 9 Sonderkarten, Bausteine-Lager,
2 Augenwürfel, 4 Farbwürfel, Würfelbecher, Aufkleber-Bogen, Spielanleitung.



TRIALOGO[®]