

Quatschkopf!

Verbformen • Situationen
Spontansprache



Spielanleitung

TRIALOGO®

Quatschkopf! - Ausstattung:

- 5 Kartenstapel mit je 60 Situationsbildern
- 5 x 8 verschiedenfarbige Gewinnscheiben
- Farbwürfel mit 5 entsprechenden Farben und dem TROLLI
- Registerkarten für Sortierung in der Spielverpackung
- Spielanleitung

Illustrationen: Franziska Kalch · Nadine Bougie

Illustration TROLLI: Martin Schwarz

Dieses Spiel ist eine Adaption von CartaBlaBla, herausgegeben von EDITIONS DU GRAND CERF, Autoren: Françoise CLAIRET und LUDIA Sasu.

Konzeption: Tobias Bücklein, Thomas Joekel

Logopädische Beratung: Ann Rotmann

Gestaltung: Thomas Joekel

© 2016-2026 by TRIALOGO Konstanz Germany

Alle Rechte vorbehalten! · Kopieren verboten.

TRIALOGO Verlag · Bücklein & Joekel GbR · Opelstr. 6b · 78467 Konstanz

Email: info@trialogo.de

Erläuterung des Konzepts

Die **Karten zeigen Situationen**, die als Gesprächsanlass zur freien Rede (Spontansprache) einladen. Dabei ruft **jeder Fragetyp** bevorzugt **eine bestimmte Verbform** hervor:

	Frage	Verbform	Beispiel
A	Was macht man damit?	Infinitiv	„fahren“
B	Was ist merkwürdig?	3. Pers. Präsens	„Die Frau fährt Roller auf der Wiese.“
C	Was ist da los?	3. Pers. Perfekt	„Das Auto ist über Nägel gefahren.“
D	Was denkt ... ?	Konstruktionen mit Modalverben	„Ich möchte auch gerne Go-Kart fahren.“
E	Was sagt ...?	z.B. Imperativ	„Fahren Sie die erste rechts, dann an der Ampel links!“

Zwei Listen mit den Verben finden Sie im **Anhang**. Eine ist nach **linguistischen**, die andere nach **semantischen Kriterien** sortiert.

Natürlich gibt es häufig auch **andere Möglichkeiten** der Verbalisierung: Statt „hüpfen“ kann man auch „springen“ sagen, oder statt „schenken“ auch „kaufen“ oder „geben“, etc.

Dadurch ändern sich ggf. auch die ursprünglich von uns beabsichtigten linguistischen Faktoren („er hüpfte“ = regelmäßig, „er sprang“ = unregelmäßig, etc.).

Auch die **semantischen Bereiche** sind nur als Vorschlag zu verstehen.

Vor dem ersten Spielen/Sortierung

In der Spielverpackung sind **5 Fächer** mit jeweils **60 Karten** von jedem **Fragetyp (A-B-C-D-E)**.

Stellen Sie die Karten so in die Fächer, dass Sie die violetten Rückseiten sehen. Die **Kartentrückseiten** helfen Ihnen beim Sortieren:

Sortieren mit Hilfe der Kartentrückseite



Sie können die Karten nach **linguistischen** oder **semantischen** Kriterien in die Spielschachtel einsortieren, indem Sie die **Vorderseiten** oder die **Rückseiten** der mitgelieferten **Registerkarten** verwenden.

SPIELANLEITUNG

Spiel mit allen Karten

Legen Sie die **fünf Kartenstapel** nebeneinander in eine Reihe (Bildseite nach unten).

Stellen Sie hinter jeden Kartenstapel die **Gewinnscheiben** einer Farbe.

Die Spieler würfeln abwechselnd/reihum mit dem **Farbwürfel**, nehmen eine Karte vom entsprechenden Stapel und beantworten die Frage. Als **Belohnung** gibt es eine Gewinnscheibe dieser Farbe.

Wird der **TROLLI** gewürfelt, darf sich der Spieler eine Farbe aussuchen.

Die Spieler **sammeln** die Gewinnscheiben vor sich als Turm oder auch sortiert nebeneinander.

Wer zuerst a) von jeder Farbe eine Scheibe oder b) von einer Farbe drei Scheiben hat, **gewinnt** das Spiel.

Variante mit 3 oder 4 Kartenstapeln

Wollen Sie eine oder mehrere **Aufgabenstellungen nicht berücksichtigen**, verteilen Sie einfach ausgewählte Kartenstapel (z.B. A, C und D) auf die fünf Farben. Dabei können Sie **gewichten**. Wird z.B. Fragetyp A auf drei Farben verteilt und C und D liegen jeweils nur vor einer Farbe, kommt Fragetyp A im Spiel besonders häufig vor.

Variante mit einem oder zwei Kartenstapeln

Soll nur mit einem oder zwei Kartenstapeln gespielt werden, mischen Sie die Karten und legen sie in **einem Stapel** verdeckt aus.

Die Spieler ziehen nun abwechselnd/reihum eine Karte, beantworten die Frage und erhalten dafür eine Scheibe in der Farbe, die sie mit dem Farbwürfel bestimmt haben.

Fachhinweise/Varianten

Mit **Quatschkopf!** wird **Grammatik im situativen Kontext** gefördert. Gerade durch die humorvollen/ungewöhnlichen Situationen kann dabei die **Satzsemantik** sehr gut geübt werden.

Durch **Abwandlung der Fragen** können Sie den Nutzen von **Quatschkopf!** multiplizieren, z.B.:

Beispiel zu Fragetyp A:

Was macht man damit?	„reiten“
Was machst DU damit?	„Ich reite“
Was machen WIR damit?	„Wir reiten“

Beispiel zu Fragetyp D:

Was denkt ...?	„Will der kleine Junge etwa auf mir reiten?“
Was geschieht gleich?	„Der Junge wird lieber auf einem Pony reiten.“

Beispiel zu Fragetyp E:

Was sagt ...?	„Du sollst nicht auf dem Hund reiten!“
Was geschieht gleich?	„Sie wird nicht mehr auf dem Hund reiten.“

Die **Zahlen auf jeder Karte** ermöglichen Ihnen auf Wunsch, immer fünf Karten des selben Verbs zusammen zu sortieren (siehe Liste im Anhang). Somit können Sie das **Lexikon für Verben** kombiniert mit den **Verbflexionen** üben.

Quatschkopf! ist besonders geeignet, um die **Narrativität** zu fördern, die **direkte Rede** und den **Dialog** zu üben, oder ganz allgemein **Gedanken sprachlich auszudrücken**.

Natürlich eignen sich die Karten darüber hinaus auch sehr gut für **Übungen mit der Schriftsprache**, oder können auch unabhängig von den vorgeschlagenen Fragestellungen eingesetzt werden.

Tipps und Tricks

Statistisch betrachtet **gewinnt häufiger der Spieler, der beginnt**. Lassen Sie also am besten die anderen beginnen ...

Wenn Sie die **Zahl der Gewinnsteine begrenzen**, wird das Spiel **kürzer**.

Die Regel, dass man **mit drei Steinen einer Farbe gewonnen hat**, macht das Spiel **kürzer**. Um das Spiel zu verlängern, lassen Sie also diese Regel einfach weg.

Für manche Kinder ist es besser, die **Gewinnsteine sortiert vor sich auszulegen**, um den Überblick über die Farben zu behalten.

Würfelt ein Spieler eine Farbe, bei der die **Gewinnsteine bereits verbraucht** sind, kommt der nächste Spieler an der Reihe. (Kommt nur bei mehr als drei Spielern vor.)

Wie immer bei TRIALOGO ist **Quatschkopf!** so angelegt, dass Sie viele **eigene kreative Möglichkeiten** nutzen können, um damit zu üben.

Wir wünschen Ihnen dabei viel Spaß!

Ihr TRIALOGO-Team

Verben-Liste nach linguistischen Kriterien

Regelmäßige Verben

- | | | | |
|----|----------|----|----------------|
| 1 | baden | 13 | putzen |
| 2 | bügeln | 14 | putzen (Zähne) |
| 3 | bürsten | 15 | rechnen |
| 4 | grillen | 16 | rutschen |
| 5 | hören | 17 | saugen |
| 6 | kämmen | 18 | schälen |
| 7 | kehren | 19 | schaukeln |
| 8 | klettern | 20 | schenken |
| 9 | kochen | 21 | spülen |
| 10 | küssen | 22 | tanzen |
| 11 | mähen | 23 | tauchen |
| 12 | nähen | 24 | weinen |

Unregelmäßige Verben

- | | | | |
|----|--------|----|---------|
| 25 | backen | 28 | fliegen |
| 26 | essen | 29 | gießen |
| 27 | fahren | 30 | graben |

31 hüpfen

32 laufen

33 lesen

34 liegen

35 malen

36 reiten

37 riechen

38 schieben

39 schlafen

40 schneiden

41 schreiben

42 schwimmen

43 sehen

44 sitzen

45 tragen

46 trinken

47 waschen

48 werfen

49 ziehen

Trennbare Verben



50 ablecken

51 abtrocknen

52 anziehen

53 anzünden

54 aufblasen

55 aufhängen

56 aufmachen

57 ausleeren

58 eincremen

59 einkaufen

60 umhängen

Verben-Liste nach semantischen Bereichen

Alltag

abtrocknen	51	kochen	9
anzünden	53	mähen	11
aufhängen	55	malen	35
aufmachen	56	nähen	12
ausleeren	57	putzen	13
backen	25	saugen	17
bügeln	2	schälen	18
einkaufen	59	schenken	20
gießen	29	schneiden	40
graben	30	spülen	21
grillen	4	waschen	47
kehren	7		

Bewegung

fahren	27	laufen	32
fliegen	28	reiten	36
hüpfen	31	rutschen	16
klettern	8	schaukeln	19

schieben 38

tragen 45

schwimmen 42

werfen 48

tanzen 22

ziehen 49

tauchen 23

Körper

ablecken 50

liegen 34

anziehen 52

putzen (Zähne) 14

aufblasen 54

rechnen 15

baden 1

riechen 37

bürsten 3

schlafen 39

eincremen 58

schreiben 41

essen 26

sehen 43

hören 5

sitzen 44

kämmen 6

trinken 46

küssen 10

umhängen 60

lesen 33

weinen 24

Quatschkopf!

Verbformen • Situationen
Spontansprache



Illustrationen: Franziska Kalch • Nadine Bougie
Illustration TROLLI: Martin Schwarz

Dieses Spiel ist eine Adaption von CartaBlaBla,
herausgegeben von EDITIONS DU GRAND CERF,
Autoren: Françoise CLAIRET und LUDIA Sasu.

www.trialogo.de

TRIALOGO[®]

© 2016-2026 by TRIALOGO Konstanz Germany • Alle Rechte vorbehalten! • Kopieren verboten.
TRIALOGO Verlag • Bücklein & Joekel GbR • Opelstr. 6b • 78467 Konstanz
TRIALOGO ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Bücklein & Joekel GbR.