

## Übung 9

### Wörter-Domino

Sprachübungen lassen sich auch in Gesellschaft spielen. Dazu habe ich mir so etwas wie ein Domino ausgedacht. Man kann es zu zweit und zu mehreren spielen. Und so geht es:

Ein beliebiges Wort mit einer Vorsilbe dient als Startwort, beispielsweise "gewinnen", also Vorsilbe "ge". Das Wort wird wie alle weiteren aufgeschrieben, um den Spielverlauf zweifelsfrei festzuhalten. Der nächste Spieler muss ein Wort mit der Vorsilbe "ge" hinzufügen, etwa "gebären". Der nächste hat die *Wahl*, ein weiteres Wort mit Vorsilbe "ge" oder ein **Domino-Wort** anzufügen.

Das Domino-Wort muss außer der vorgegebenen Vorsilbe "ge" eine zweite Vorsilbe enthalten, beispielsweise "angehören". Die zweite Vorsilbe des Domino-Worts kann der ersten Vorsilbe vor- oder nachgestellt sein. Der nächste Spieler muss für das Wort, das er anfügen will, die neue Vorsilbe, also "an" benutzen. Es darf kein Domino-Wort sein.

Erst die nächsten Spieler haben wieder die *Wahl*, ein **Domino-Wort** anzufügen. Nach einem Domino-Wort darf also nicht sofort ein weiteres Domino-Wort hinzugefügt werden. Zeitvorgabe für jeden Spieler ca. 10 Sekunden. Wiederholtes Überschreiten dieser Vorgabe oder eine Nachdenkzeit von mehr als 20 Sekunden bedeuten das Aus oder einen Minuspunkt für den betreffenden Spieler; er sollte das Wörter-Domino für sich alleine üben.

Beispiel einer Spielsequenz: gewinnen (Startwort) – gebären – angehören (Domino-Wort) – angeben – anfangen – Antritt – Vorankündigung (Domino-Wort) – vorpreschen – vorbereiten (Domino-Wort) – Beweis – benachteiligen (Domino-Wort) – Nachsicht – unnach-sichtig (Domino-Wort).

Wer ein Domino-Wort nicht beachtet, scheidet aus oder bekommt einen Minus-punkt; wer ein bereits verwendetes Wort nochmal benutzt ebenfalls. Nach jeweils 10 Minuten ist eine Spielrunde beendet. Wer die meisten Domino-Worte eingebracht hat, ist Gewinner. In jeder neuen Spielrunde sind die Worte, die in den vorherigen Runden gebracht wurden, erneut verwendbar.

Kuppel-Worte wie "Andenken-Verkäufer" sind erlaubt. Es gilt die Vorsilbe des ersten Wortes, also: Andenken-Verkäufer. Kuppelworte machen Sinn, wenn eines der beiden zusammengefügt Worte schon benutzt wurde. Bei mehr als zwei Vorsilben in einem Domino-Wort kann der Spieler, der an der Reihe ist, sich die neu zu verwendende Vorsilbe aussuchen: unangebracht.

Diese Regeln werden vermutlich nicht ausreichen, um Zweifels- oder gar Streitfälle zu vermeiden. Dann ist das Spiel zu unterbrechen und eine Regelung

zu finden, die für den weiteren Spielverlauf gilt. Beispiel: "vorausseilen" – eine oder zwei Vorsilben? Viel Spaß!