

SILBEN PYRAMIDE

**Ein Spiel mit Silben für
Wortpyramiden-Baumeister**

von Vojko Hochstätter

für 2 bis 4 Mitspieler ab 6 Jahren

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Illustrationen von Melanie Komhard



Material

- 4 Pyramidenbaupläne beidseitig bedruckt: mit der Pyramide *Gizeh*, einer klassischen Pyramidenform (goldgelb markiert), und der Pyramide *Sakkara*, einer Stufenpyramide (pharaoblau markiert)
- 4 Bauplätze beidseitig bedruckt: farblich entsprechend den Pyramidenbauplätzen
- 108 Silben-Bausteine: 60 Bausteine mit blauem *und* gelbem Pyramidensymbol, weitere 48 Bausteine nur mit blauem Pyramidensymbol
- 8 kleine, 16 mittlere und 8 große *Sphinx-Steine*
- 12 Horus-Steine
- 3 Tütchen für die Ablage der 48 *Sakkara-Bausteine* (nur mit blauem Pyramidensymbol), der 32 *Sphinx-Steine* und der 12 *Horus-Steine*. Die 60 Bausteine mit gelben und blauen Pyramidensymbolen werden lose in einem Fach gelagert.

Inhaltsangabe

Material	2
Ziele	3
Konzept	3
Spielidee	4
Spielanleitung	4
Konzeptioneller und historischer Hintergrund	6

Hinweis: Aufgrund einer besseren Lesbarkeit der Anleitung wird hier die Bezeichnung „Förderkraft“ verwendet. Damit sind sowohl männliche Personen als auch Personen eingeschlossen, die im sprachtherapeutischen Kontext arbeiten.

Ziele

Die wichtigste Zielgruppe der SILBENPYRAMIDE stellen sicherlich Kinder im Grundschulalter dar, also schriftsprachliche Anfänger, die sich gerade in der Erwerbsphase befinden.

Das Spiel eignet sich für den Einsatz in Bereichen wie z.B. Wortfindung, Silbensynthese, sprachliches Abstraktionsvermögen, Phonotaktik oder phonologische Bewusstheit.

Ebenso anwendbar ist die SILBENPYRAMIDE bei Erwachsenen, die sprachliche Zusammenhänge nach einer Schädigung ihres Gehirns wieder neu erlernen müssen (Aphasiker). Des Weiteren ist das Spiel für das kognitive Training von Menschen mit Demenz eine denkbare Maßnahme. Im Zuge des Sprachabbaus kann es präventiv eingesetzt werden, um diesen schleichenden Prozess zu verlangsamen.

Konzept

Ein zentrales Anliegen der SILBENPYRAMIDE ist die spielerische Vermittlung des Bausteinprinzips der deutschen Sprache – und damit der unterschiedlichen morpho-syntaktischen Ebenen und ihrer Interdependenz, unter Einbezug der Silben-, Wort- und Satzebene.

Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen der SILBENPYRAMIDE. So richtet sich die einfachere Version *Gizeh* an Kinder im Grundschulalter ab 6 Jahren, die im Begriff sind, ihre Schreib- und Lesekompetenz zu entwickeln oder im Zuge dieses Prozesses bereits mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben. Diese *Gizeh*-Version umfasst 30 verschiedene Silben.

Die anspruchsvollere Version *Sakkara* ist komplexer gestaltet und greift auf 52 Silben zurück. Fortgeschrittene Spieler ab 9 Jahren haben mit ihr die Möglichkeit, ihre Kompetenzen auf einem höheren Niveau auszuprobieren und zu festigen.

Die Förderkraft hat im Laufe des Spiels eine Vielfalt an Möglichkeiten, auf die individuellen Bedürfnisse der Mitspielenden einzugehen, sei es bei der phonologischen Analyse einzelner Silben, ihren Kombinationsmöglichkeiten bei der Bearbeitung auf dem *Bauplatz* oder bei der Überführung des gebildeten Wortes in einen korrekten Satz. Es ist durchaus angeraten, sich in einzelnen Spielsituationen die nötige Zeit hierfür zu nehmen. Und natürlich motivieren Erfolg und Lob die Spieler ungemein.

Die größte Herausforderung bei der Entwicklung des Spiels bestand darin, eine überschaubare Anzahl von häufig auftretenden Silben zu finden, die in verschiedenen Kombinationen eine Vielzahl von Wortschöpfungen ergeben können. Morpheme funktionieren in diesem Fall nur mit Einschränkung, da sie einzig im Rahmen ihrer Bedeutungsfunktion verwendbar sind (*Winz-ling; winz-ig* bspw.). Dies schafft lediglich eine überschaubare Vielfalt, im Spiel finden sich daher kaum Derivationen. Silben hingegen bieten viel mehr Möglichkeiten (*Win-ter; Win-del; Win-zer; win-ken* etc.). Die Wortfindung im Spiel fokussiert sich also auf den Rhythmus. Durch Klatschen kann dies verdeutlicht werden.

Spielidee

Mit der SILBENPYRAMIDE schlüpfen die Spieler in die Rolle von Pyramidenbaumeistern. Sie tun dies mit dem Ziel, mithilfe von *Silben-Bausteinen* nach und nach vollständige Wörter in der eigenen Pyramide zu bilden. Sphinx- und Horus-Steine werden dabei unterstützend einbezogen. Nun gibt es keine Zeit mehr zu verlieren, denn jeder weiß: Der Pharao verleiht nur einem Spieler den Titel des Oberbaumeisters, nämlich dem Sieger.

Es werden mit den Vorder- und Rückseiten der Spielpläne zwei unterschiedliche Spielversionen zum Pyramidenbau angeboten:

- Anfänger können sich an die größte aller Pyramiden wagen, an die Cheops-Pyramide in *Gizeh*.
- Fortgeschrittene Baumeister nehmen sich die Stufenpyramide von Pharao Djoser in *Sakkara* vor. Sie ist die älteste Pyramide Ägyptens.

Spielanleitung

Spielvorbereitung

Eine Spielversion wird ausgewählt. Je nachdem wird folgendes Material genutzt:

***Gizeh*: leichte Spielversion (goldgelb markiert)**

- 4 Pyramidenbaupläne
- 4 Bauplätze
- 60 Silben-Bausteine
(alle Karten, auf denen ein gelbes Pyramidensymbol abgebildet ist)
- 6 Horus-Steine
- 8 kleine und 16 mittelgroße Sphinx-Steine

***Sakkara*: anspruchsvollere Spielversion (pharaoblau markiert)**

- 4 Pyramidenbaupläne
- 4 Bauplätze
- 108 Silben-Bausteine
(alle Karten, auf denen ein blaues Pyramidensymbol abgebildet ist)
- 12 Horus-Steine
- 8 kleine, 16 mittelgroße und 8 große Sphinx-Steine

Jeder Baumeister platziert einen *Pyramidenplan* in der entsprechenden Farbe vor sich ebenso wie den gleichfarbigen *Bauplatz*. In die Begrenzungsfelder der Pyramide werden später die *Silben-Bausteine* eingesetzt.

Die *Silben-Bausteine* werden gemischt. Jeder Spieler erhält mit Spielbeginn drei Bausteine und legt sie offen auf seinem *Bauplatz* ab. Die restlichen *Silben-Bausteine* werden zusammen mit den dazu gemischten Horus-Steinen verdeckt in der Tischmitte ausgebreitet.

Die *Sphinx-Steine* werden bereitgelegt.

Spielbeginn

Meißel und Hammer in die Hand und los geht's! Der Jüngste fängt an, es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spielzug besteht aus zwei Schritten.

Der **Schritt 1** umfasst drei Handlungsmöglichkeiten:

- Der Baumeister nimmt einen Silbenbaustein aus der Mitte und verarbeitet ihn offen liegend auf seinem Bauplatz. Ein Spieler darf dabei insgesamt nicht mehr Bausteine aufnehmen, als sein Bauplatz fassen kann, andernfalls verfällt diese Option.
- Der Baumeister tauscht einen seiner Steine mit einem verdeckten Silbenbaustein aus der Mitte und legt dabei ersteren verdeckt in die Mitte zurück.
- Der Baumeister tauscht einen seiner Steine mit einem noch nicht durch einen *Sphinx-Stein* geschützten Silbenbaustein eines Mitspielers.

In **Schritt 2** ordnet der Baumeister die Silben-Bausteine auf seinem Pyramiden-Bauplatz beliebig an, um ein Wort aus ihnen zu bilden. Sobald er ein orthographisch richtig geschriebenes Wort zusammensetzen konnte – hierbei sind auch flektierte Wortformen gültig –, legt der Baumeister es direkt in die Pyramide auf eines der Baufelder mit entsprechender Silbenanzahl. Um sich sein Wort durch die Mitspieler anerkennen zu lassen, bildet er damit einen korrekten Satz.

- Bestätigen ihm die Mitspieler seine Kreation, sichert der tüchtige Baumeister sie mit einem *Sphinx-Stein*. Die Sphinx ist die Wächterin der Pyramiden. Sie passt auf und rührt sich nicht mehr vom Fleck, wenn sie schützend auf ein Wort gesetzt wurde. Damit kann das Wort nicht mehr verändert bzw. seine Silben können nicht mehr durch einen Mitspieler weggetauscht werden.
- Wird dem Spieler die Anerkennung hingegen versagt, wandern die Silben-Bausteine auf den Bauplatz zurück, um in einer nachfolgenden Spielrunde verarbeitet zu werden.

Der *Horus-Stein* des ägyptischen Falkengottes ist für jede beliebige Silbe einsetzbar. Wer Glück hat, zieht einen aus der Tischmitte. Für diesen Joker gelten folgende Sonderregeln:

- Der Baumeister kann bei mehrsilbigen Wörtern eine einzelne Silbe mit ihm ersetzen. Einsilbige Wörter sind ausgenommen.
- Er darf nicht von einem Mitspieler entwendet werden – weder durch Tausch aus einem Bauplatz noch aus einer Pyramide, wenn er dort noch nicht gesichert ist.
- Sobald ein Wort in einer Pyramide gesichert ist, kann der Horus einzig dann ausgelöst werden, wenn er vom Baumeister selbst oder von einem Mitspieler durch den passenden Silbenstein ersetzt wird.

Spielende

Gewonnen hat jener Spieler, der als erster seine Pyramide fertiggestellt hat, d. h. alle Begrenzungsfelder auf seinem Pyramidenplan mit anerkannten Wörtern besetzt hat. Er ist der neue Oberbaumeister.

Variante OHNE Bauplatz

Die SILBENPYRAMIDE lässt sich auch ohne Bauplatz spielen. Dies ist allerdings ein bisschen kniffliger:

- Aufgenommene Silbensteine werden dann direkt auf den offenen Feldern in der Pyramide abgelegt und verarbeitet.
- Die Bearbeitung der Silbenbausteine findet ebenfalls direkt in der Pyramide statt. Die Funktion der Sphinx ist hier umso wichtiger, denn sie zeigt an, welche Bausteine bereits in Wörtern verarbeitet sind und welche nicht. Die Sphinx beschützt also nicht nur, sondern sie schafft auch Übersicht.

Konzeptioneller und historischer Hintergrund

Die Macher dieses Brettspiels sind der Überzeugung, dass die Spielmotivation eines jeden Kindes die Grundlage für den Fördererfolg darstellt. Dem historischen Setting der SILBENPYRAMIDE kommt deswegen eine besondere Rolle zu: Getragen von Neugier und Faszination sollen die Spieler in die geheimnisvolle Welt der Pharaonen eintauchen – und voller Tatendrang schließlich Pyramide um Pyramide bauen. Sie finden über den Zugang zum Spiel, den die ägyptische Kulisse liefert, einen Zugang zur Arbeit an ihren sprachlichen Schwächen und bleiben dabei sehr motiviert, so das Konzept. Diese Ebene ist daher historisch akkurat mit Liebe zum Detail entworfen.

Als Einstieg in die Einheit bietet sich ein kurzes Gespräch über das Thema *Pyramidenbau* an, ehe mit dem Spiel begonnen wird. Um den Kindern das Alte Ägypten adäquat näher zu bringen, sind nachfolgend vertiefende Informationen zusammengestellt. Sie können im Laufe des Spiels bei Bedarf von der Förderkraft eingestreut werden. Es gibt viel zu entdecken.

Die PYRAMIDEN waren die Begräbnisstätten von Pharaonen in der Frühzeit des Alten Ägypten, im sogenannten „Alten Reich“. Die erste Pyramide ließ der Pharao Djoser in *Sakkara* bauen (3. Dynastie, um 2650 v. Chr.). Es handelt sich um eine Stufenpyramide mit einer Höhe von 62,5 Metern. Viele zehntausende freiwillige (!) Arbeiter, zumeist Bauern, arbeiteten über Jahre hinweg mit einfachsten Werkzeugen an diesem Bauwerk, in dem schließlich der mumifizierte Körper des toten Pharaos mit zahlreichen wertvollen Grabbeigaben beigesetzt wurde. Die Ägypter glaubten, dass die Seele des Pharaos so nicht sterben und durch die Form der Pyramide hinaus in den Himmel fliegen und immer wieder in den toten, aber konservierten Körper zurückkehren könne.

Eine Dynastie später (während der 4. Dynastie) entstand in *Gizeh* die größte jemals gebaute Pyramide; zwei weitere kamen dort später noch hinzu. Stolze 146,6 m ist das mächtige Bauwerk einst hoch gewesen, heute fehlt allerdings die Spitze. Sein Erbauer, Pharao Cheops, regierte über 20 Jahre, etwa von 2545 bis 2525 v. Chr., und auf genauso lange schätzt man heute auch die Bauzeit der nach ihm benannten Cheops-Pyramide. Beide Pyramiden, jene von Sakkara und jene von Gizeh, gehören zum UNESCO-Weltkulturerbe, die Cheops-Pyramide zählt gar zu den Sieben Weltwundern der Antike. Bald nach der 4. Dynastie endete das Zeitalter der großen Pyramiden: Zu teuer war ihre Errichtung, zu lange die Bauzeit, und kriegerische Zeiten zogen auf, in denen der Pharao die Arbeiter für sein Heer benötigte.

Bei den *HIEROGLYPHEN* handelt es sich um die bekannten ägyptischen Schriftzeichen, die später auch von in Ägypten herrschenden Griechen und Römern übernommen wurden. Daher waren Hieroglyphen über einen sehr langen Zeitraum, von etwa 3200 v. Chr. bis 400 n. Chr., in Gebrauch. Anfangs als reine Bilderschrift konzipiert, erweiterte sich das hieroglyphische Schriftsystem im Laufe der Jahrhunderte um konsonantische Lautzeichen und Deutzeichen (wie etwa das Zeichen für Frau, siehe unten). Aus ursprünglich etwa 700 Zeichen wurden dadurch später knapp 7000. Hieroglyphen wurden vorwiegend für zeremonielle und administrative Zwecke verwendet. Hier eine kurze Erläuterung zu den auf den Silbenbausteinen verwendeten Schriftzeichen:

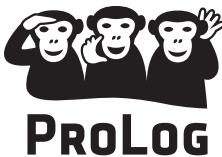
						
Papyrus: wd-Laut	Auge: jr-Laut mit der Bedeu- tung „Auge“	Gewelltes Wasser: n-Laut wie in „noch“	Schilfrohr: langer i-Laut wie in „Liebe“	Kobra: weicher dsch- Laut wie in „Dschungel“	Deutzeichen für Frau	Deutzeichen für Pharao

Alle Hieroglyphen und ikonographischen Elemente haben in der SILBENPYRAMIDE lediglich eine ornamentale Funktion, sie sind für das Spiel selber unerheblich. Dieses dreht sich ausschließlich um die Silben auf den Bausteinen.

HORUS: Viele ägyptische Götter haben die Gestalt eines Menschen mit einem Tierkopf. So hat der Horus den Körper eines Mannes und den Kopf eines Falken. Er war eine der

Hauptgottheiten im Alten Ägypten. Und wie viele andere Götter verkörperte auch er gleich mehrere Dinge: Horus war Himmels-, Welten- und Lichtgott und außerdem Gott des Pharaos und des Krieges. Nicht zuletzt auch Schutzgott der Kinder.

SPHINX: Sagenhafte Mischwesen waren in der Antike weit verbreitet. Im Alten Ägypten äußerst populär war die Sphinx, eine Gestalt mit dem Körper eines Löwen und dem Kopf eines Menschen. In liegender Haltung kam ihr sehr wahrscheinlich eine beschützende Funktion zu, denn sie ist häufig im Zugangsbereich vor Tempeln oder Grabstätten anzutreffen. Die bekannteste Sphinx steht bei den Pyramiden in Gizeh. Vermutlich war es Pharaos Chephren, der Sohn von Cheops, der sie errichten ließ (4. Dynastie, um 2520 bis 2494 v. Chr.), vielleicht auch Cheops selber. Mit ihren 20,2 Metern Höhe und 73,5 Metern Länge ist sie monumental und auch nur deshalb so gut erhalten, weil sie bis in die Neuzeit hinein fast vollständig von Sand bedeckt war. Ihre Nase verlor die Sphinx von Gizeh übrigens nicht, wie oft behauptet, durch eine verirrte Kanonenkugel während des französischen Feldzugs in Ägypten 1798 unter dem späteren Kaiser Napoleon, sondern viel früher, wohl im späten Mittelalter.



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de