

Wort für Wort



Ravensburger Spiele[®] Nr. 24409 6
Autor: Helmut Walch
Illustration: Stefan Lucas

Lese- und Rechtschreibspiel für 1-5 Spieler von 6-9 Jahren

Wie wird „Fuchs“ geschrieben? Kannst du „Clown“ richtig buchstabieren? Die einfache Selbstkontrolle zeigt blitzschnell, ob das Wort stimmt. Mit ganz leichten bis anspruchsvollen Spielvarianten kannst du spielend deine ersten Lesekenntnisse festigen und vertiefen. Durch die beidseitig bedruckten Buchstabenkärtchen lernst du die großen und kleinen Buchstaben des Alphabets.

Inhalt:

50 Bildkarten
80 Buchstabenkärtchen

Das Spielmaterial

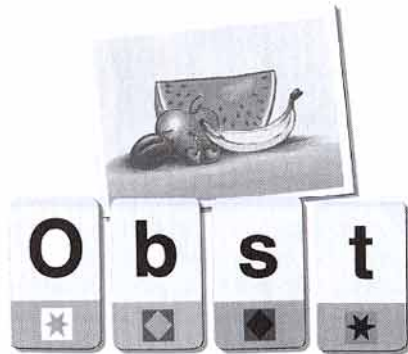
Die Buchstabenkärtchen löst ihr vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanztafeln. Auf der einen Seite seht ihr einen großen Buchstaben, auf der anderen Seite einen kleinen Buchstaben. Unten auf der Karte sind Kästchen mit bunten Symbolen abgebildet: Jeder Buchstabe hat also „sein“ bestimmtes Symbol. Im Spiel befinden sich alle Buchstaben des Alphabets. Da der Buchstabe „Q“ in den Wörtern immer in Verbindung mit „u“ vorkommt, findest du auf einem Kärtchen einfach „Qu“. Es gibt zusätzlich den Buchstaben „ö“, den ihr für die Wörter „Löwe“, „Löffel“ und „Zöpfe“ braucht.



Ravensburger

Wenn ihr das erste Mal spielt, betrachtet und benennt ihr am besten einmal alle Bildmotive. Jeder soll genau wissen, was auf der Karte abgebildet ist. Auf der letzten Seite der Anleitung sind alle Bezeichnungen aufgeführt. So geht ihr sicher, dass ihr zum Beispiel die „Axt“ nicht als „Beil“ bezeichnet oder die „Jeans“ nicht als „Hose“.

Die Bildkarten zeigen auf der Vorderseite jeweils ein Motiv, zum Beispiel „Obst“. Wenn ihr die Karte umdreht, erkennt ihr einen Pfeil mit drei bis sechs Kästchen. In unserem Beispiel sind es vier – mit den Symbolen für O – b – s und t.



→ Buchstabieren

für 1 Spieler

Wort für Wort richtig legen!

Die **Bildkarten** werden gemischt und mit der Bildseite nach oben als Stapel bereitgelegt.

Am Anfang können die Karten mit schwierigen Begriffen aussortiert werden. Die **Buchstabenkärtchen** legst du nach dem Alphabet geordnet von A-Z aus. So findest du leichter die richtigen Buchstaben.

Spielablauf

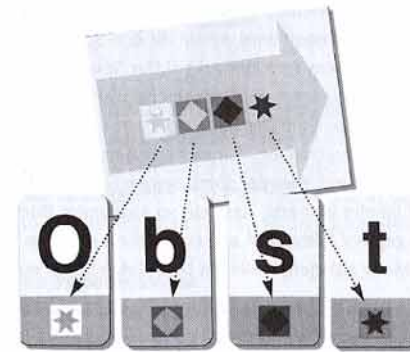
Nimm die oberste Bildkarte, nenne den abgebildeten Begriff und lege sie mit der Bildseite nach oben ab.



Danach suchst du die passenden Buchstabenkärtchen aus und legst sie in der richtigen Reihenfolge unter die Bildkarte. Im Spiel gibt es nur Hauptwörter. Das heißt also: Der erste Buchstabe wird immer groß geschrieben, alle folgenden Buchstaben klein.

So kontrollierst du, ob das Wort stimmt:

Wenn du ein Wort fertig gelegt hast, drehst du die Bildkarte um, so dass der Pfeil nach rechts (in Leserichtung) zeigt. Nun vergleichst du die Symbole der Buchstabenkärtchen mit denen des Pfeils. Stimmt das Muster überein, hast du das Wort richtig gelegt! So lernst du Wort für Wort die richtige Schreibweise.



→ Wörter legen

für 2-5 Spieler

Zu Beginn werden die **Bildkarten** gemischt und als Stapel bereitgelegt. Zieht davon insgesamt **vier Karten** und legt sie mit der **Bildseite nach oben** in einer Reihe aus.

Wer zuerst drei Wörter fertig gelegt hat, gewinnt!





Danach benennt ihr die Begriffe, die darauf zu sehen sind. Alle Buchstabenkärtchen gebt ihr in den Schachteldeckel und mischt sie gut.



Abwechselnd Buchstaben legen

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht – ohne hinzusehen – **drei Buchstabenkärtchen**. Damit nicht geschummelt wird, könnt ihr den Schachteldeckel auch mit einem Tuch bedecken! Der Spieler versucht nun, die Buchstaben unter den entsprechenden Bildkarten abzulegen. Das ist auch in der Mitte oder am Ende des Begriffs möglich. Buchstaben, die nicht passen, legt er in die Mitte des Tisches und beendet somit seinen Spielzug. Falls ein anderer Spieler bemerkt, dass ein so abgelegter Buchstabe doch gepasst hätte, darf er das Kärtchen nehmen und unter dem Motiv ablegen. Vielleicht beendet er sogar ein Wort?

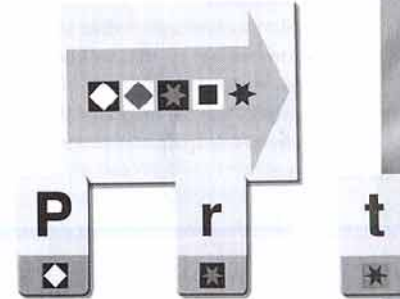
Stimmt das Wort?

Wer den letzten Buchstaben eines Wortes gelegt hat, darf die Bildkarte umdrehen und kontrollieren, ob es richtig ist. Sind die Muster gleich, hat er die Karte gewonnen. Falls das Wort **nicht** stimmt, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Alle Buchstabenkärtchen, die sich unter dieser Bildkarte und in der Mitte des Tisches befinden, legt ihr nun in den Schachteldeckel zurück.

Die Kärtchen unter den angefangenen Wörtern bleiben

liegen. Jetzt zieht ihr eine neue Bildkarte, benennt sie und weiter geht's mit dem nächsten Spieler.

Gewonnen hat, wer zuerst drei Bildkarten bekommen konnte.



➔ Begriffe raten

für 2-5 Spieler

Zu Beginn werden 25 Bildkarten gemischt und diesmal mit der **Rückseite nach oben** als Stapel bereitgelegt. Danach zieht ihr **vier Karten** und legt sie auf den Tisch, ohne die Bildseite zu betrachten. Der Pfeil zeigt dabei in Leserichtung. Alle Buchstabenkärtchen legt ihr in den Schachteldeckel.

Gleiche Symbole finden

Abwechselnd zieht ihr „blind“ **einen Buchstaben**. Wenn ihr auf den Bildkarten ein gleiches Symbol findet, legt ihr das Kärtchen darunter ab. Ihr dürft auch in der Mitte oder am Ende des Wortes anlegen. Passt es nicht, legt ihr das Kärtchen in den Schachteldeckel zurück.

Wer erkennt das Wort zuerst?

Wenn du glaubst, ein entstehendes Wort erkannt zu haben, dann sprichst du es laut aus. Du darfst kontrollieren, indem du die erratene Karte einfach umdrehst.

Nach und nach entstehen Wörter. Wer errät sie zuerst?

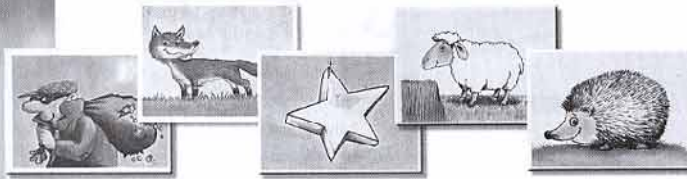




Wenn es stimmt, gewinnst du diese Karte. War dein Tipp nicht richtig, legst du die Bildkarte beiseite. Die eingesetzten Buchstaben dieser Karte kommen wieder in den Schachteldeckel.

Bevor der nächste Spieler dran ist, zieht dieser eine neue Bildkarte und legt sie mit der Rückseite nach oben zu den anderen im Spiel.

Es gewinnt, wer die meisten Karten hat, nachdem alle 25 Bildkarten ausgespielt wurden.



Leg deine Kärtchen ab!

für 2-5 Spieler

Wer wird als Erster seine Buchstabenkärtchen los?

Zu Beginn legt ihr alle Buchstabenkärtchen in den Schachteldeckel. Jeder Spieler zieht ohne hinzuschauen **vier Stück** und legt sie offen vor sich hin. Die Bildkarten stapelt ihr mit der Bildseite nach oben.

So wird angelegt

Der Startspieler zieht eine Bildkarte. Nun darf er alle Buchstaben anlegen, die zu dem Motiv passen. Danach ist der nächste Spieler dran und schaut, ob er Buchstaben zu diesem Begriff hat.

Solltest du einmal kein Buchstabenkärtchen anlegen können, dann gilt:

- Nimm zuerst eine neue Bildkarte vom Stapel,
- ziehe danach ein neues Buchstabenkärtchen,
- lege nach Möglichkeit alle passenden Buchstaben unter die aufgedeckten Bildkarten.
- Danach ist auf jeden Fall der nächste Spieler an der Reihe.

Ist ein Wort komplett, dreht ihr die Bildkarte um und schaut nach, ob es richtig ist. Stimmt es, legt ihr die Bildkarte beiseite und legt die dafür verwendeten Buchstaben wieder in den Schachteldeckel. Habt ihr das Wort nicht richtig gelegt, dann gebt die verkehrten Buchstabenkärtchen in die Schachtel. Die Bildkarte bleibt weiter im Spiel.

Gewinner ist, wer zuerst keine Buchstabenkärtchen mehr hat.

Noch ein paar Tipps zum Schluss

Die Buchstabenkärtchen eignen sich toll für freie Wortspiele. So könnt ihr zum Beispiel wie beim Kreuzworträtsel Wörter kreuz und quer aneinander legen. Verwendet hierfür bitte nur Großbuchstaben, da jeder Buchstabe der Anfangsbuchstabe eines neuen Wortes sein kann.

Oder ihr legt ein Wort mit vier Buchstaben, z.B. HAND. Dann tauscht ihr immer ein bis zwei Buchstaben aus und versucht, neue Wörter zu bilden. Hier könnte es WAND – WIND – KIND – KINO usw. sein. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Wir wünschen euch viel Spaß dabei!



Alphabetische
Reihenfolge:

→ **Begriffe auf den Bildkarten**

Affe	Gans	Maus	Schaf
Axt	Glas	Mond	Schiff
Blitz	Herz	Noten	Sonne
Boxer	Hund	Nuss	Stern
Chor	Igel	Obst	Taxi
Clown	Insel	Orange	Tiger
Dieb	Jacke	Pirat	Uhr
Domino	Jeans	Puzzle	Vogel
Esel	Katze	Qualle	Vulkan
Eule	Kegel	Quirl	Wolle
Fabrik	Kirche	Radio	Zebra
Feder	Löffel	Ring	Zöpfe
Fuchs	Löwe		

© 1998/2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



222578

Ravensburger