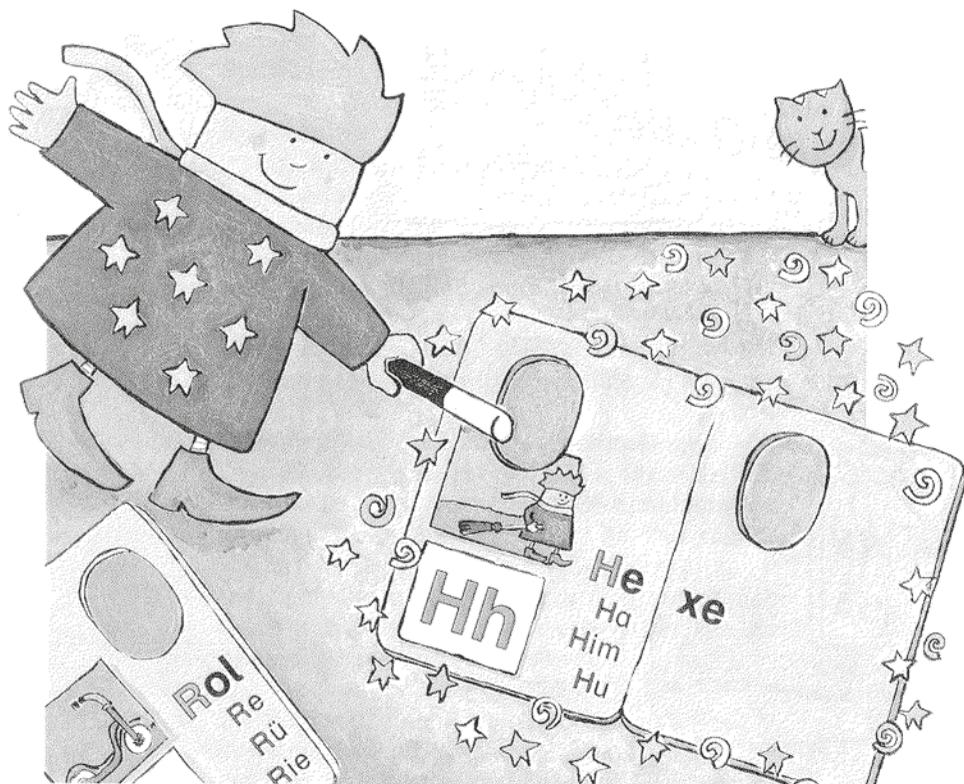


Spielanleitung

Lesehexe

Nr. 4582



HABA[®]

Copyright Habermaaß-Spiele Bad Rodach 2001

Lesehexe

Wer ist die schlaueste Lesehexe?

Eine LernSpiele-Sammlung rund um die Buchstaben und das erste Lesen.

Enthalten sind sieben Spielideen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die für **1 - 6** Kinder **ab 6 Jahren** geeignet sind.

Die schlaue Lesehexen-Figur erlaubt durch die Stanzungen der Karten eine sofortige **Selbstkontrolle**.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf, Basel/Schweiz

Illustration: Anja Wrede

Design: Jutta Neundorfer

Spieldauer: jeweils ca. 5 -10 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Lesehexen-Kontrollfigur
- 1 Vierfarbstift
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbolen
- 1 Kartenrahmen
- 26 doppelseitig bedruckte Karten

Das Prinzip der Karten

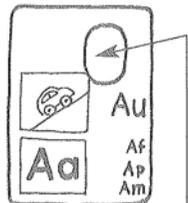
Die Karten haben sowohl eine **grüne** als auch eine **gelbe** Seite.

grüne und gelbe Vorderseiten mit Buchstaben, Abbildungen und Wortanfängen

Die Vorderseiten der Karten: Wortanfänge

Legt alle Karten so auf den Tisch, dass die Seite mit den **farbigen Buchstaben, den Abbildungen und den Wortanfängen** zu sehen ist. Das sind die Vorderseiten.

Die Buchstaben **A/a bis M/m** sind auf **grünem** Hintergrund, die Buchstaben **N/n bis Z/z** auf **gelbem** Hintergrund zu sehen.

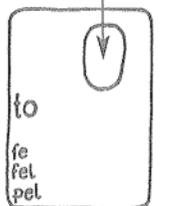


grüne Rückseiten mit Wortenden

Die Rückseiten der Karten: Wortenden

Dreht die gelben Buchstabenkarten (**N bis Z**) um: Auf den **grünen Rückseiten** sind die passenden **Wortenden** für die Wortanfänge der grünen Buchstabenkarten (**A bis M**) zu sehen.

Kontrollstanzungen



gelbe Rückseiten mit Wortenden

Dreht die grünen Buchstabenkarten (**A bis M**) um: Auf den **gelben Rückseiten** sind die passenden **Wortenden** für die Wortanfänge der gelben Buchstabenkarten (**N bis Z**) zu sehen.

Spielidee 1: Lesen mit der Lesehexe

Welche Kartenpaare gehören zusammen?
Übung für 1 Kind.

Du benötigst:

Alle Karten, den Kartenrahmen, die Lesehexe.

Spielvorbereitung:

alle Karten: Lege alle Karten mit der **grünen Seite** nach oben auf den Tisch.
grüne Seite oben Der **Kartenrahmen** liegt direkt vor dir.

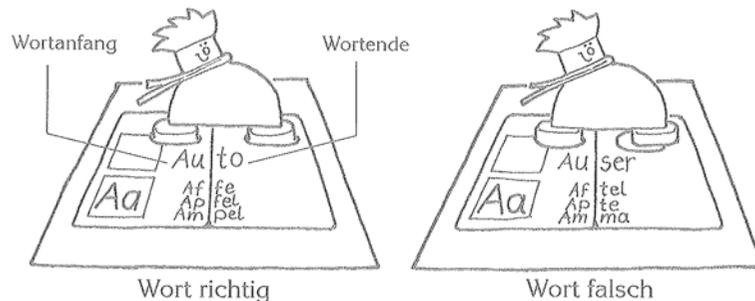
Spielablauf:

Karte mit Wortanfang in Rahmen Nimm eine Karte, auf der ein farbiger Buchstabe und eine Abbildung zu sehen sind. Lege sie links in den Kartenrahmen. Der **Anfang** des gesuchten Wortes steht neben der Abbildung (Beispiel: Au).

Karte mit Wortende in Rahmen Suche die Karte mit dem **passenden Wortende** (Beispiel: to) und lege sie rechts in den Kartenrahmen. Lies das komplette Wort vor.

Stimmt das Wort?

mit Lesehexe prüfen • Um dein Wort zu überprüfen, stellst du nun die Lesehexe in die Kontrollstanzungen der Karten.



- Wenn das **Wort richtig** ist, passen die beiden Füße der Hexe genau in die zwei Löcher.
Achtung: Auch die kleiner gedruckten Wörter sind jetzt vollständig.
- Wenn das **nicht der Fall** ist, so überlege erneut und tausche die Karte mit dem Wortende gegen eine andere aus.

nächste Karte Nimm die Karten anschließend wieder aus dem Rahmen heraus und suche dir eine neue Karte mit einem Wortanfang aus.

alle Karten: Hast du zu allen Wortanfängen die passenden Wortenden gefunden? Drehe jetzt alle Karten mit der **gelben Seite** nach oben.
gelbe Seite oben Auch hier sind entweder farbige **Buchstaben (N bis Z)**, **Abbildungen und Wortanfänge** bzw. **nur Wortenden** zu sehen.
Suche wieder zu jedem Wortanfang das passende Wortende.

Spielidee 2: Paare suchen

Wer findet das passende Wortende?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Karten, den Kartenrahmen, die Lesehexe, den Würfel.

Spielvorbereitung:

alle Karten: Legt alle Karten mit der **grünen Seite** nach oben aus. Bildet zwei Gruppen: Wortanfangskarten und Karten mit Wortenden.
grüne Seite oben 2 Gruppen Kartenrahmen, Lesehexe und Würfel liegen bereit.

Spielablauf:

würfeln Wer am schönsten „AEIOU“ sagen kann, darf beginnen.
Würfle einmal.

Karte nehmen • **Zeigt der Würfel eine Farbe?** Wähle eine **Wortanfangskarte**, auf der ein Buchstabe in dieser **Farbe** zu sehen ist.
• **Zeigt der Würfel die Hexe?** Nimm eine **beliebige Karte mit Wortanfang**.

Wortende suchen Suche jetzt das zum Wortanfang **passende Wortende**.
kontrollieren Mit Kartenrahmen und Lesehexe kontrollierst du, wie in Spiel 1 beschrieben, ob das Wort stimmt.

Richtig? • Das Wort ist richtig? **Nimm dir beide Karten**.
Falsch? • Das Wort stimmt nicht? **Lege beide Karten wieder zurück**.

nächstes Kind Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende: Wenn nur noch **ein Kartenpaar übrig** ist, endet das Spiel.
Stapelt die ergatterten Karten: Wer den höchsten Kartenstapel hat, gewinnt.

Wollt ihr eine **zweite Runde** spielen? Dreht vorher alle Karten mit der **gelben Seite** nach oben.

Spielidee 3: Alphabet auf- und abbauen

Wer sammelt die meisten Buchstaben?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Karten, die Lesehexe, den Würfel, eventuell den Kartenrahmen.

alle Karten mit Buchstaben nach oben, Karten verteilen

Spielvorbereitung:

Legt alle Karten mit den farbigen Buchstaben nach oben auf den Tisch. Verteilt die Karten ungefähr gleichmäßig an alle Kinder. Ihr werdet gleich sehen: Es spielt keine Rolle, wenn ihr zu Beginn unterschiedlich viele Karten habt. Lesehexe, Würfel und Kartenrahmen werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Bei diesem Spiel sollt ihr die Buchstabenkarten durch Würfeln zunächst in alphabetischer Reihenfolge nebeneinander legen und sie dann wieder einsammeln.

Tipp:

- Schaut euch den Kartenrahmen an: Hier ist die richtige Reihenfolge abgebildet. Oben seht ihr die Buchstabenreihe von A bis M, unten die Buchstabenreihe von N bis Z.
- Auch die Farben der Buchstaben helfen euch: Wenn sie in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden, wechseln sich die Farben Rot, Grün, Gelb und Blau immer ab: A = rot, B = grün, C = gelb, D = blau, E = rot, F = grün, G = gelb, H = blau usw..

Farbreihenfolge:

- Rot
- Grün
- Gelb
- Blau

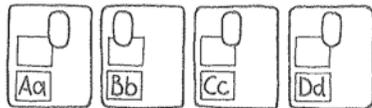
Teil 1: Alphabet aufbauen

Wer die Karte mit dem Buchstaben A hat, darf beginnen. Lege die A-Karte auf den Tisch und stelle die Lesehexe darauf. Dann würfelst du.

Karte mit A würfeln

alphabetische Reihenfolge

- Zeigt der Würfel eine Farbe? Du darfst das Alphabet bis zum nächsten Buchstaben dieser Farbe ablegen.



- Zeigt der Würfel die Hexe? Du darfst eine Farbe wählen. Lege alle Buchstaben bis zu dieser Farbe ab.

nach Karten fragen, Karte anlegen

Hast du nicht alle benötigten Buchstabenkarten vor dir liegen? Du fragst die anderen Kinder: „Wer hat das B?, Wer hat das C? ...“ Wer eine gesuchte Buchstabenkarte hat, gibt sie dir.

Hexe voranziehen

Du legst die Karte neben den bzw. die schon ausliegenden Buchstaben und lässt die Lesehexe darauf hüpfen.

nächstes Kind

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Alphabet komplett

Wenn die Lesehexe beim Z angekommen ist, liegt das ganze Alphabet vor euch.

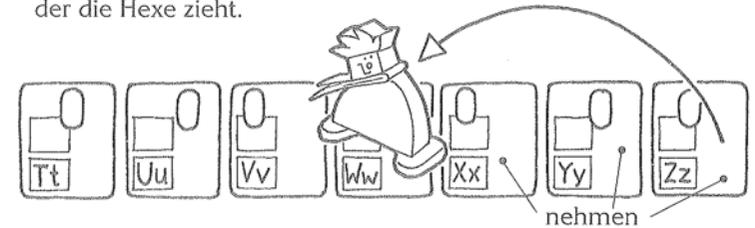
Teil 2: Buchstaben einsammeln

Jetzt soll die Lesehexe wieder zurück zum A laufen. Dabei könnt ihr Buchstabenkarten sammeln: Ihr setzt die Spielerunde fort und das Kind, das an der Reihe ist, würfelt.

würfeln

Hexe voranziehen

- Zeigt der Würfel eine Farbe? Ziehe die Lesehexe bis zum nächsten Buchstaben dieser Farbe.
- Zeigt der Würfel die Hexe? Du darfst eine Farbe wählen, bis zu der die Hexe zieht.



Karten nehmen, Wort sagen

Anschließend nimmst du dir alle Karten, die die Lesehexe übersprungen hat. Fällt dir bei jeder Karte ein Wort ein, das mit diesem Buchstaben beginnt?

nächstes Kind

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende:

Wenn die Lesehexe wieder auf dem A gelandet ist, endet das Spiel. Wer die meisten Buchstabenkarten sammeln konnte, gewinnt.

Spielidee 4:

Verflixte Buchstabensuppe

Wer findet die fehlenden Buchstaben? Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Die 13 grünen Buchstabenkarten mit den Buchstaben von A bis M, eventuell den Kartenrahmen, den Stift, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung:

Karten mit Buchstaben nach oben

Legt die Karten durcheinander so auf dem Tisch aus, dass die Seite mit den Buchstaben nach oben zeigt. Das ist die verflixte Buchstabensuppe. Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier. Der Stift und der Kartenrahmen werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Das Kind mit den längsten Haaren darf zuerst Buchstabenhexe sein.

Hexe nimmt 3 Karten weg

Während die anderen Kinder die Augen schließen, nimmt die Buchstabenhexe drei Karten vom Tisch und ruft dann: „*Augen auf! Welche Buchstaben fehlen in der Suppe?*“

Tipp:

Ihr könnt den Kartenrahmen zu Hilfe nehmen: Dort sind alle Buchstaben abgebildet.

Buchstaben benennen
Richtig?

Das Kind, das einen fehlenden Buchstaben findet, nennt ihn schnell.

- **Fehlt der Buchstabe wirklich**, so darf es einen **Hexenbesen** auf sein Blatt zeichnen.

Falsch?

- **Liegt der Buchstabe jedoch noch auf dem Tisch**, so muss es einen seiner Hexenbesen wieder **durchstreichen** (nur wenn es schon einen hat).



nächstes Kind

Sind die drei Buchstaben erraten? Dann werden alle 13 Karten wieder auf dem Tisch verteilt. Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind Buchstabenhexe.

Spielende:

Wenn **jedes Kind ein Mal** Buchstabenhexe war, ist das Spiel beendet.
Wer die meisten Hexenbesen auf seinem Blatt hat, gewinnt.

Wollt ihr eine **zweite Runde** spielen? Nehmt dieses Mal die **gelben Buchstabenkarten** mit den Buchstaben von **N bis Z**.

Variante für Profis:

Schwieriger wird es, wenn ihr mit dem kompletten Alphabet spielt (grüne Buchstabenkarten A bis M, gelbe Buchstabenkarten N bis Z).

Spielidee 5:

Wort-Mixmax

Wer findet die falschen Wörter?
Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Karten, den Stift, eventuell die Lesehexe, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung:

Legt alle Karten mit der **grünen Seite** nach oben aus.
Legt **neben jede Wortanfangskarte** die Karte mit dem **passenden Wortende**.
Stimmen die Wörter? Mit der Lesehexenfigur könnt ihr sie wie in Spiel 1 beschrieben überprüfen.

alle Karten:
grüne Seite oben,
paarweise
sortieren

Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier.
Der Stift wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Das Kind mit den kürzesten Haaren darf zuerst **Worthexe** sein. Während die anderen Kinder die Augen schließen, vertauscht die **Worthexe** bei drei Wörtern die Karten mit den **Wortenden**. Dann ruft sie: „*Augen auf! Was stimmt hier nicht?*“

Hexe vertauscht 3 Wortenden

Wort zeigen
Wort falsch?

Das Kind, das ein falsches Wort findet, zeigt schnell darauf.

- **Ist das Wort wirklich falsch**, so darf es einen **Hexenbesen** auf sein Blatt zeichnen.

Wort doch richtig?

- **Ist das Wort jedoch richtig**, so muss es einen seiner Hexenbesen wieder **durchstreichen** (nur wenn es schon einen hat).



nächstes Kind

Sind die drei Wörter erraten? Dann werden alle Karten wieder richtig zugeordnet. Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind **Worthexe**.

Spielende:

Wenn **jedes Kind ein Mal** **Worthexe** war, ist das Spiel beendet.
Wer die meisten Hexenbesen auf seinem Blatt hat, gewinnt.

Wollt ihr eine **zweite Runde** spielen? Dreht vorher alle Karten auf die **gelbe Seite**.

Spielidee 6:

Die Hexe fliegt hoch ...

Wer hat zuerst alle Buchstaben abgelegt?
Ablegespiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Karten, den Stift, außerdem ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung:

Karten mischen
verteilen

Die Buchstabenkarten werden **gemischt**. Wenn ihr möchtet, könnt ihr vorher den Buchstaben **Y** aussortieren und zurück in die Schachtel legen. Jedes Kind bekommt **vier Karten**. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.
Haltet die Karten so, dass die anderen Kinder **euere Buchstaben nicht sehen** können.
Blatt und Stift werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Wort schreiben

Das Kind mit den hellsten Augen darf beginnen. Es schreibt ein beliebiges Wort auf das Blatt und liest es vor, z.B. „*Tanne*“.

Wer hat Buchstaben?
Jetzt schauen **alle** Kinder, ob sie einen Buchstaben besitzen, der in diesem Wort vorkommt.
Wer hat das T, das A, das N oder das E?

passende Karte ablegen
pro Kind 1 Karte

- Zeigt **alle** euere **passende** Buchstabenkarte und ruft: „*Mein T (A/N/E) fliegt mit!*“ Die Karte darf dann **abgelegt** werden.
- **Achtung:** Es darf immer nur eine Karte abgelegt werden! Hat ein Kind **mehrere** passende Buchstabenkarten, so wählt es **eine aus**.
- Auch das Kind, das das Wort aufgeschrieben hat, darf eine passende Karte ablegen.

nächstes Kind
Jetzt schreibt das im Uhrzeigersinn folgende Kind ein Wort auf das Blatt und liest es vor.

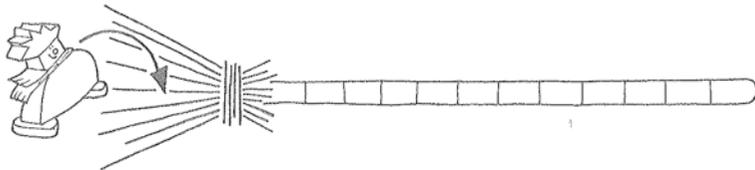
Spielende:
Wer als Erste(r) alle seine Buchstabenkarten ablegen konnte, gewinnt.

Spielidee 7: Zauberwörter
Schafft ihr es, das Zauberwort des Hexenkindes zu erraten, bevor die Hexe über das letzte Feld des Hexenbesens hinausgezogen ist?
Ratespiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:
Alle Karten, die Lesehexe, den Stift, außerdem ein großes Blatt Papier, einen kleinen Zettel für das Hexenkind.

alle Karten mit Buchstaben nach oben, Besen zeichnen

Spielvorbereitung:
Mischt **alle Karten** und legt sie so auf auf den Tisch, dass die farbigen **Buchstaben oben liegen**.
Das älteste Kind zeichnet einen Hexenbesen auf das große Blatt. Er soll aus den **Borsten** und einem **12-teiligen Besenstiel** bestehen – etwa so wie hier abgebildet:



Stellt die **Hexenfigur** auf die **Borsten** des Besens.

Spielablauf:
Das Kind mit der kleinsten Nase darf zuerst Hexenkind sein.
Es schreibt **verdeckt** ein zu erratendes Wort auf den kleinen Zettel und hält ihn versteckt.
Dann nimmt es sich das große Blatt und zeichnet für **jeden**

Hexe notiert Zauberwort

Kästchen zeichnen

Buchstaben des Zauberwortes ein Kästchen unter den Hexenbesen.

Soll das Wort z.B. „Esel“ sein, so müssen vier Kästchen gezeichnet werden.



Karte nehmen, fragen
Reihum nehmen nun die anderen Kinder nacheinander eine Buchstabenkarte vom Tisch und fragen: „*Ist dieser Buchstabe im Zauberwort?*“

„Ja“: Kästchen ausfüllen
• **Wenn der Buchstabe im Wort vorkommt**, antwortet das Hexenkind mit „Ja“. Den erratenen Buchstaben schreibt es in das **entsprechende Kästchen**. Kommt er **mehrmals** vor, so wird er entsprechend oft eingetragen.

Beim Buchstaben E sieht das in unserem Beispiel so aus:



Karte behalten
Das Kind, das den richtigen Buchstaben erraten hat, darf die **Buchstabenkarte behalten**.

„Nein“: Hexe voranziehen
• **Wenn der Buchstabe nicht im Zauberwort vorkommt**, antwortet das Hexenkind „Nein“. Dann zieht es die Hexenfigur um ein Feld auf dem Besenstiel voran.

Karte zurück
Die **Buchstabenkarte** muss auf den Tisch **zurückgelegt** werden.

nächste Frage
Anschließend fragt das nächste Kind nach einem Buchstaben.

Spielende:
Das Spiel endet, wenn ...

... **ein Kind das Zauberwort errät**. Dieses Kind bekommt die noch nicht erratenen Buchstabenkarten und zusätzlich zur Belohnung eine beliebige weitere Karte.

Nun zählen alle Kinder ihre ergatterten Karten: Das Kind, das die **meisten Karten** hat, gewinnt. In der nächsten Runde darf es das neue Hexenkind sein.

... **die Hexenfigur über das letzte Feld des Hexenbesens hinauszieht, bevor das Zauberwort entschlüsselt wurde**. Dann gewinnt das Hexenkind. Es darf sich für die nächste Runde ein neues Zauberwort ausdenken.