

Noch alles da? *Das ganze Spielmaterial.*

- 1 Spielanleitung,
- 1 Spielbrett,
- 4 Spielfiguren,
- 25 Begriffskarten
(das sind die großen Karten mit Benjamin Blümchen auf der Rückseite),
- 60 Buchstabenkärtchen
(das sind die dicken Karten mit den Buchstaben drauf),
- 6 Buchstabenverstecke,
- 80 Puzzlekarten und
- 1 Würfel.

4. Bandsägezahn.

Ein lustiges Anlegespiel für 3 bis 5 Spieler



Wird eine Puzzlekarte so angelegt, daß sie mit beiden Seiten an ein Wort angrenzt, so muß man es auch von beiden Seiten lesen können. Wird wie im Beispiel rechts an das Wort BAND (von HAAR BAND) das Wort SÄGE (von SÄGE ZAHN) angelegt, dann wird daraus von links nach rechts das neue Wort BAND SÄGE. SÄGE liegt jetzt gleichzeitig über dem Wort BLATT (von SALAT BLATT). Daraus wird jetzt von oben nach unten gelesen das Wort SÄGE BLATT.

Kann ein Spieler mal nicht anlegen, so kann er schon angelegte Puzzlekarten so umdrehen, daß es für ihn passend wird, wenn er dadurch ablegen kann. Hilft ihm das in dieser Runde auch nichts, ist der Nächste dran.

Übrigens: Wenn mal ein zusammengelegtes Wort mehr der Fantasie entspringt und weniger der Wirklichkeit, dann spielt das keine große Rolle. Denn ganz neue Wörter wie ZAHN GEMÜSE oder GUMMI LAMPE machen Ihrem Kind viel Spaß. Und Sie können dann darüber reden, was ein solches Wort wohl in Wirklichkeit bedeuten könnte.

Ein kleiner Tip: Am besten lassen die Mitspieler die Karten offen liegen. Wenn's dann mal schwierig ist, ein passendes Wort zu finden, können alle mithelfen.



Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip: *Lange Autofahrten sind für Kinder fürchterlich langweilig. Deshalb spielen die Neustädter Eltern mit ihren Kindern dann ein ganz einfaches Spiel. Und das geht so: Einer sagt ein Wort, das aus zwei Hauptwörtern besteht. Also zum Beispiel Bilder-Buch. Dann muß der nächste ein Wort sagen, das mit Buch anfängt, wie Buch-Laden. Das geht solange, bis niemandem mehr was einfällt. Und der am längsten was gewußt hat, der darf dann das nächste Wort sagen, mit dem angefangen wird.*

4. Bandsägezahn.

Ein lustiges Anlegespiel für 3 bis 5 Spieler

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Die zusammengesetzten Wörter der Puzzlekarten werden wie beim Domino-Spielen so aneinandergelegt, daß sie immer wieder neue Wörter bilden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Puzzlekarten losgeworden ist.

Kinder sind begeistert von unsinnigen Wortkombinationen. Dieses Spiel regt Ihr Kind an, darüber nachzudenken und zeigt ihm, wieviel Spaß die Sprache machen kann.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für BANDSÄGEZAHN brauchen Sie ein bißchen Fantasie und die 80 Puzzlekarten.

Bevor es losgeht. *Die Spielvorbereitung.*

- Die Puzzlekarten richtig zusammensetzen.
- Eins davon aufgedeckt in die Mitte des Tisches legen.
- Die übrigen zusammengesetzten Puzzles gleichmäßig unter den Mitspielern verteilen.

Wie 's geht. *Der Spielverlauf.*

Der jüngste Spieler beginnt. An die eine Worthälfte des Puzzles, welches schon in der Mitte liegt, legt er ein zusammengesetztes Puzzle aus seinem Vorrat an. Und zwar so, daß es dazu paßt und ein neues Wort entsteht. Anschließend ist der nächste dran.

Liegt zum Beispiel das Wort HAAR BAND in der Mitte, dann kann waagrecht unter das Wort BAND das Puzzle SALAT BLATT angelegt werden. Das ergibt dann, wenn man es von oben nach unten liest, das Wort BAND SALAT. Die Puzzlekarten müssen so angelegt werden, daß die Wörter immer von links nach rechts oder von oben nach unten gelesen werden können. Mit ein bißchen Fantasie ist das gar nicht so schwer und das kann zum Beispiel so aussehen:

3. Mach eins aus zwei.

Ein spannendes Memoryspiel für 2 bis 5 Spieler

Passen die Karten nicht zusammen, dann werden die Teile offen liegen gelassen. Dem nachfolgenden Spieler wird es so ein bißchen leichter gemacht, ein passendes Paar zu finden.

Wenn Ihr Kind die Buchstaben schon ein bißchen besser kennt, gibt es auch eine etwas schwierigere Möglichkeit: Dabei werden die aufgedeckten Karten, die nicht zusammenpassen, wieder umgedreht. Was den nachfolgenden Spielern das Finden von Kartenpaaren schwerer macht.



Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip: Schauen Sie doch mal in Ihrer Wohnung nach Gegenständen, die zusammengenommen ein neues Wort ergeben könnten. Also zum Beispiel einen Schub und einen Löffel. Und was wird daraus? Richtig: ein Schublöffel. Sammeln Sie ganz viel von solchen Sachen. Legen Sie sie dann auf den Tisch. Jetzt versucht Ihr Kind die Sachen zusammenzulegen, die ein neues Wort ergeben könnten. Aber: Machen Sie 's ihm nicht so schwer und helfen Sie wenn nötig ein bißchen mit.

3. Mach eins aus zwei.

Ein spannendes Memoryspiel für 2 bis 5 Spieler

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Durch das Zusammenlegen einzelner Wörter auf den Puzzlekarten entsteht ein neues Wort (z.B. wird richtig zusammengelegt aus den Wörtern Apfel und Baum das Wort Apfelbaum). Wer die meisten Paare gesammelt hat, hat gewonnen.

MACH EINS AUS ZWEI ist ein Spiel, bei dem Ihr Kind lernt, Wort und Bild miteinander zu vergleichen und sie einander anzupassen. Das fördert die Kombinationsgabe und hilft beim Lesenlernen.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für MACH EINS AUS ZWEI brauchen Sie die 80 Puzzlekarten und viel Platz. (Die Puzzlekarten vor dem ersten Spielen bitte aus den Stanztafeln drücken.)

Bevor es losgeht. *Der Spielaufbau.*

Die Puzzlekarten mit dem Bild nach unten auf den Tisch legen. Ein kleiner Tip: Wenn Sie nicht so lange spielen wollen, dann spielen Sie mit weniger Puzzlekarten. Aber achten Sie darauf, daß die Puzzlekarten, mit denen Sie dann spielen, auch zusammenpassen.

Wie 's geht. *Der Spielverlauf.*

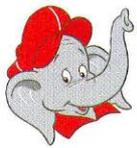
Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, darf anfangen. Er deckt 2 Puzzlekarten auf. Und zwar so, daß sie jeder sehen kann. Dann werden die beiden Puzzlekarten zusammengelegt. Passen sie zusammen, darf man sie behalten und nochmal sein Glück versuchen. Also: Man deckt zum Beispiel die Karten mit dem Apfel und dem Baum auf und legt sie zusammen. Dann wird daraus Apfelbaum. Man darf das „Apfelbaum“-Puzzle behalten und nochmal zwei neue Karten aufdecken.

2. ABC

Ein Anlegespiel für 2 bis 6 Spieler

Hat kein Spieler ein A, dann fängt der Älteste an und zieht vom Kartenstapel die oberste Karte. Zieht er ein A, darf er das ablegen. Zieht er kein A, muß der nächste eine Karte aufnehmen und sein Glück versuchen. Das geht so weiter, bis das A auftaucht. Die Karte wird dann in die Mitte gelegt. An das A kommt dann das B, dann das C, bis das Alphabet ganz voll ist und man das Z erreicht hat. Dabei kann der Spieler, der an der Reihe ist, soviele Buchstabenkärtchen auf einmal ablegen, wie er kann. Besitzt er zum Beispiel das A, das B und das C, dann darf er alle drei in einem Zug ablegen. Hat man ein Buchstabenkärtchen, das schon liegt, dann wird dieses auf das bereits liegende Buchstabenkärtchen gelegt.

Kann man aber gar nicht ablegen, so muß man ein Kärtchen vom Stapel ziehen. Kann man dann immer noch nicht ablegen, kommt der Nächste dran.



Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip: *Geben Sie doch 'mal mit Ihrem Kind auf Entdeckungsreise. Zum Beispiel beim Einkaufen: Suchen Sie einen Buchstaben des Alphabets aus. Der muß dann unterwegs gefunden werden. Auf Schildern, Autokennzeichen oder Plakaten. Wer ihn entdeckt hat, darf den nächsten Buchstaben bestimmen.*

2. ABC

Ein Anlegespiel für 2 bis 6 Spieler

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Immer schön der Reihe nach legen die Spieler ihre Buchstabenkärtchen so ab, daß daraus das Alphabet entsteht. Wer seine Buchstaben als erster los ist, hat gewonnen und darf bestimmen, was als nächstes gespielt wird.

Wenn Ihr Kind weiß, wie die Buchstaben aussehen und wie sie ausgesprochen werden, wird ihm das helfen, wenn es mit dem Lesenlernen beginnt. Ein kleiner Tip: Wenn Sie bei diesem Spiel Ihre Buchstabenkärtchen ablegen, dann sagen Sie immer laut dazu, wie der Buchstabe ausgesprochen wird. So lernt Ihr Kind den Buchstaben besser kennen. Aber passen Sie auf: Die Buchstaben dürfen nicht in der „Erwachsenen-Sprache“ ausgesprochen werden. Also nicht „pe“ für „p“ sagen. Das führt bei Kindern sonst leicht zu Irreführungen und später einmal zu Fehlern beim Schreibenlernen.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für ABC brauchen Sie

- die dicken Buchstabenkärtchen und
- die Buchstabenverstecke, auf denen das Alphabet abgebildet ist.

Bevor es losgeht. *Die Spielvorbereitung.*

- Zuerst die Buchstabenkärtchen, die öfter als zweimal vorkommen, aussortieren und weglegen. Übrigens: Machen Sie das zusammen mit Ihrem Kind. Es macht ihm Spaß und es lernt dabei gleichzeitig die Buchstaben besser kennen.
- Die Buchstabenkärtchen mischen, stapeln und mit dem Buchstaben nach unten auf den Tisch legen.
- Die Buchstabenverstecke vor sich aufbauen.
(Vorm ersten Spielen die Buchstabenverstecke aus der Stanztafel drücken.)
- Abwechselnd 5 Buchstabenkärtchen ziehen und sie hinter seinem Buchstabenversteck verbergen.

Wie 's geht. *Der Spielverlauf.*

Wer Glück hat und ein Kärtchen mit einem A besitzt, fängt an. Haben 2 Spieler ein A, dann darf der Jüngere von beiden starten. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

1. T für Tiger

Ein lustiges Buchstabenspiel für 2 bis 4 Spieler

man sich das Buchstabenkärtchen mit demselben Buchstaben raussuchen. Die Buchstaben müssen aber nicht in der Reihenfolge gesammelt werden, in der man das Wort schreibt.

Auf Feldern mit Buchstaben, die man nicht braucht, um sein Wort zu „schreiben“, bekommt man kein Buchstabenkärtchen.

Ist man mit seinem Spielzug zu Ende, darf der Nächste würfeln. Außer bei einem Sechser. Da darf man zur Belohnung gleich nochmal würfeln.

Ereignisfelder.

Das sind die Felder, auf denen entweder der Würfel oder die Hand mit der Karte abgebildet sind:

- Kommt man auf ein Feld mit Würfel, dann darf man nochmal würfeln.
- Landet man auf einem Feld, auf dem die Hand mit der Karte abgebildet ist, dann darf man einem Mitspieler seiner Wahl eins von dessen Buchstabenkärtchen stibitzen und sich diebisch freuen.



Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip: Am Anfang ist das ganz schön schwer mit den Buchstaben. Deshalb malen die Neustädter Eltern einfach einen Großbuchstaben auf ein Blatt Papier. Den müssen die Kinder dann mit ihren Fingern nachzeichnen. Und dann erzählen die Eltern ihren Kindern eine passende Geschichte zu dem Buchstaben, der gerade gelernt wird. Zum Beispiel was passiert ist, als das **A** bei einem Ausflug nach **A**frika einen **A**ffen mit einer **A**nanas getroffen hat.

1. T für Tiger

Ein lustiges Buchstabenspiel für 2 bis 4 Spieler

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Durch Würfeln und das Versetzen der Spielfiguren auf dem Spielplan werden die Buchstabenkärtchen gesammelt, die man zum „Schreiben“ seines Wortes braucht. Wer sein Wort zuerst „geschrieben“ hat, hat gewonnen.

Bei diesem Spiel muß Ihr Kind ganz genau hinschauen, um die richtigen Buchstabenkärtchen zu sammeln. Dabei lernt es, wie die Buchstaben aussehen und wie aus ihnen ein ganzes Wort wird. Und das Zusammenfügen der Buchstabenkärtchen zu einem Wort hilft ihm später einmal beim Schreibenlernen.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für T FÜR TIGER brauchen Sie

- das Spielbrett,
- die 25 Begriffskarten (das sind die großen Karten mit Benjamin Blümchen auf der Rückseite),
- die Spielfiguren, je nach Anzahl der Mitspieler 2 bis 4 (vor dem ersten Spielen bitte die Figuren aus dem Rahmen lösen und in die Sockel stecken),
- den Würfel und
- die 60 dicken Karten mit den Buchstaben drauf. (Die Buchstabenkärtchen bitte vor dem ersten Spielen aus der Stanztafel drücken.)

Bevor es losgeht. *Der Spielaufbau.*

- Das Spielbrett so hinlegen, daß Ihr Kind es gut sehen kann.
- Jeder Spieler sucht sich seine Lieblingsfigur aus und setzt sie auf das Spielfeld genau in die Mitte des Spielplans.
- Die Begriffskarten gut mischen.
- Jeder Spieler zieht eine der Begriffskarten und legt sie offen vor sich hin.
- Die übrigen Karten aus dem Spiel nehmen.
- Buchstabenkärtchen offen neben das Spielbrett legen.

Wie 's geht. *Der Spielverlauf.*

Der älteste Mitspieler fängt an: Er würfelt und zieht dann mit seiner Figur die gewürfelte Zahl. Dabei ist es egal, ob er vorwärts oder rückwärts geht. Aber die Richtung darf innerhalb eines Zuges nicht mehr geändert werden. Also erstmal richtig hinschauen, bevor man losläuft. Denn man versucht auf ein Feld zu kommen, auf dem einer der Buchstaben abgebildet ist, die man zum „Schreiben“ seines Wortes auf der Begriffskarte braucht. Landet man auf einem solchen Feld, darf man sich das entsprechende Buchstabenkärtchen raussuchen. Hat man z. B. die Begriffskarte mit dem Wort TIGER gezogen, dann braucht man dafür die Buchstabenkärtchen T, I, G, E und R. Kommt man jetzt auf dem Spielbrett auf ein Feld mit einem dieser Buchstaben, dann darf

So geht's spielend

Die vier Spielvarianten.

1. T für Tiger.

Wie schreibt man was? Bei diesem Buchstabenspiel wird 's gezeigt. Denn auf der Suche nach den richtigen Buchstabenkärtchen lernt Ihr Kind spielend, wie die Buchstaben aussehen.

2. ABC.

Wer kennt das Alphabet? Wenn die 26 Buchstabenkärtchen ins Spiel kommen, lernt Ihr Kind, wieviele Buchstaben es gibt und wie sie sich voneinander unterscheiden.

3. Mach Eins aus Zwei.

Turbulent geht's zu, wenn aus den 80 Puzzlekarten immer neue Wörter werden. So bekommt Ihr Kind Lust auf die Sprache und das Lesen.

4. Bandsägezahn.

Bei diesem lustigen Anlegespiel erfährt Ihr Kind etwas von der Bedeutung von Wörtern und wie sich diese verändern kann.



Liebe Eltern, so passen die Sachen nach dem Spielen wieder spielend in die Packung: Einfach die beiden Laschen des breiten Pappstreifens nach oben knicken und die beiden restlichen Streifen so in die Schlitzte stecken, daß ein Gitter entsteht. Das dann in die Packung legen und das Spielmaterial beliebig in die Fächer einsortieren. Und alles hat seine Ordnung.

Hallo Eltern,



als ich zum ersten Mal meinen Namen schreiben konnte, war ich ganz schön stolz. Wie viele Kinder wollte auch ich zu gern wissen, wie das mit dem Schreiben und Lesen funktioniert. Als ich 's dann wußte, hab' ich es gleich allen Kindern in Neustadt gezeigt und wir hatten viel Spaß beim Lernen. Deshalb kam ich darauf, daß auch andere Kinder spielend was lernen wollen. Da meinten einige Eltern, ihre Kinder sollten noch nicht so früh damit anfangen. „Na“, hab' ich geantwortet, „hier geht 's nicht darum, alles ganz genau zu lernen, sondern darum, den Kopf zu trainieren. Genauso, wie man ja auch das Radfahren üben muß.“ Ja, und damit auch alles richtig ist, hab' ich mir bei den vier Spielen von erfahrenen Pädagogen helfen lassen. Die haben aufgepaßt, daß Ihr Kind spielend lernt, was es mit 5 Jahren wissen will. Ja, und ich hab' aufgepaßt, daß die Spiele auch richtig viel Spaß machen. Jawohl!

Übrigens spielen die Neustädter Eltern die Spiele zusammen mit ihren Kindern. Aber immer nur eins. Und auch nur 10 oder 20 Minuten. Am besten, Sie machen das auch so. Und weil die Spiele aufeinander aufbauen, fangen Sie mit dem ersten Spiel an. Wenn Ihr Kind das dann richtig verstanden hat, machen Sie mit dem nächsten weiter. Und nicht enttäuscht sein, wenn einfach mal gar nichts klappt. Lieber aufhören. Auch das Loben und Helfen ist sehr, sehr wichtig. Das freut nämlich nicht nur mich, sondern macht Ihr Kind auch stolz und das Lernen mit den vier Spielvarianten macht gleich noch mal soviel Spaß! Törööö!

Ihr Benjamin Blümchen

So geht's spielend.

S p i e l a n l e i t u n g

Buchstaben & Wörter

4 lustige Spielvarianten für Kinder ab 5 Jahren.

Liebe Eltern, außer BUCHSTABEN & WÖRTER gibt's auch noch ein anderes lustiges Lernspiel mit mir und meinen Freunden:



Sich etwas merken und eine Geschichte in eigenen Worten zu erzählen – das macht mit diesen vier Spielvarianten richtig Spaß. Dabei regen die Spiele in SEHEN & ERZÄHLEN nicht nur die Fantasie an, sondern trainieren auch gleichzeitig die Sprachentwicklung und das Erinnerungsvermögen Ihres Kindes.



Blatz Spiele, Berlin. © 1993 hör + lies Verlag.