Sprich genau Hör genau

Ravensburger Spiele® **00 755** 4 (665 5 028 1)
Autor: Gertraud E. Heuß
Grafik: Hermann Wernhard
Kartenlegespiel für 1 - 6 Kinder ab 5 Jahren

Inhalt: 6 Legerahmen
48 Karten

Beschreibung der Karten

Die 48 Karten des Spiels können paarweise geordnet werden.
Es gibt 12 Paare (24 Karten) mit ähnlich klingenden Wörtern. Rückseite: weißer oder hellblauer Kreis.

Die ähnlich klingenden Wörter heißen:

Kissen	Kisten	Nagel	Nadel
Meise	Mäuse	Birne	Biene
Kirsche	Kirche	Bären	Beeren
Tasche	Tasse	Uhr	Ohr
Schwan	Schwamm	Mund	Mond
Schiff	Fisch	Kasse	Katze.

Es gibt weitere 12 Paare (24 Karten) mit Reimwörtern. Rückseite: weißes oder hellblaues Dreieck.

Die Reimwörter heißen:

Bohne	Krone	Buch	Tuch
Dach	Bach	Dächer	Becher
Taube	Traube	Garten	Karten
Pfeil	Beil	Kanne	Pfanne
Glas	Gras	Topf	Knopf
Pflaumen	Daumen	Keller	Teller.

Vorbereitung

Es ist wichtig, daß der Spielleiter vor dem ersten Spiel die Bilder mit den Kindern zusammen betrachtet und mit ihnen darüber spricht. Wie heißt das? Wo hast Du so etwas schon gesehen? Wer hat das? Was macht man damit? usw.

Schon bei diesem ersten Kennenlernen sollten die Wörter deutlich und langsam vorgesprochen und von den Kindern nachgesprochen werden. Man sollte nicht spielen, ehe die Kinder die Bedeutung aller Bilder und Wörter verstehen.

Ziel des Spiels

Bei allen Spielmöglichkeiten geht es darum, die meisten Wortpaare zu sammeln oder als erster seinen Legerahmen mit den richtigen Wortkarten zu füllen.

Spielregel

I. Wer findet das passende Wort?

1. Spielmöglichkeit
Material: 3 Legerahmen, alle Karten mit einem Kreis auf der Rückseite (ähnlich klingende Wörter).

Anzahl der Spieler: 2 oder 3 und ein Spielleiter.

Jeder Spieler erhält einen Legerahmen.

Der Spielleiter sortiert die Karten nach ihrer Rückseite:
- Rückseite hellblauer Kreis
- Rückseite weißer Kreis.

Er verteilt die Karten mit dem hellblauen Kreis so an die Spieler, daß jeder vier hat. Die übrigen Legerahmen und Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler legt seine vier Karten in die linke Spalte des Legerahmens ein.

Alle Karten mit dem weißen Kreis bleiben verdeckt vor dem Spielleiter liegen. Dieser deckt jetzt eine Karte nach der anderen auf und nennt laut den abgebildeten Begriff.

Wer von den Spielern das dazugehörige ähnlich klingende Wort hat, meldet sich und bekommt die Karte. Er legt sie neben das passende Wort in den Legerahmen. Meldet sich niemand, legt der Spielleiter die Karte wieder verdeckt zu den anderen und deckt die nächste Karte auf.

Es wird so lange gespielt, bis alle Wortpaare gefunden sind. Wer seinen Legerahmen zuerst voll hat, ist Gewinner.

2. Spielmöglichkeit

Material: 3 Legerahmen, alle Karten mit einem Dreieck auf der Rückseite (Reimwörter).

Anzahl der Spieler: 2 oder 3 und ein Spielleiter.

Gleiches Spiel wie vorher, dieses Mal geht es aber um Reimwörter.

3. Spielmöglichkeit

Material: 6 Legerahmen, alle Karten.

Anzahl der Spieler: 2 bis 6 und ein Spielleiter.

Wenn weniger Spieler mitspielen, kann jeder auch mit zwei Legerahmen spielen. Jeder sucht dann acht Kartenpaare. Das Spiel wird so gespielt wie vorher, nur daß jetzt die Spieler Reimwörter und ähnlich klingende Wörter gemischt im Legerahmen liegen haben. Der Spielleiter ruft diese auch gemischt auf.

4. Spielmöglichkeit

Einzelbeschäftigung

Das Kind legt die Karten mit den weißen Kreisen oder Dreiecken in den Rahmen. Die Karten mit den hellblauen Kreisen oder Dreiecken kommen verdeckt auf einen Stoß. Eine Karte nach der anderen wird abgehoben und dem richtigen Wort im Legerahmen zugeordnet.

II. Wo liegen die richtigen Wortpaare?

1. Spielmöglichkeit

Material: 3 Legerahmen, alle Karten mit den Kreisen (ähnlich klingende Wörter).

Anzahl der Spieler: 2 oder 3.

Alle Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben so auf den Tisch gelegt, daß keine Karte die andere berührt oder verdeckt. Der Reihe nach deckt jedes Kind zwei Karten auf, jeweils eine weiße und eine hellblaue. Gehören die zwei aufgedeckten Karten zusam-

men, darf der Spieler sie nehmen und in seinen Rahmen legen. Gehören die beiden aufgedeckten Karten nicht zusammen, so müssen sie wieder verdeckt an ihren Platz zurückgelegt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es wird gespielt, bis alle Wortpaare gefunden sind. Gewinner ist, wer als erster seinen Rahmen gefüllt hat.

2. Gleiches Spiel wie vorher. Dieses Mal benutzt man die Karten mit dem Dreieck auf der Rückseite (Reimwörter).

3. Gleiches Spiel wie vorher mit allen sechs Legerahmen und allen Karten.

III. Wer hat das richtige Wort?

Material: Dieses Spiel kann, wie die vorhergehenden auch, nur mit der Hälfte der Karten (nur mit Reimwörtern oder nur mit ähnlich klingenden Wörtern) oder mit allen 48 Karten und allen sechs Legerahmen gespielt werden.

Anzahl der Mitspieler: 2 bis 3 oder 2 bis 6.

Das Spiel wird wie Quartett gespielt. Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Ein Kind beginnt und fragt einen der Mitspieler nach dem Reimwort oder dem ähnlich klingenden Wort, das zu einer seinen eigenen Karten paßt. Beispiel: „Hast Du ein Wort, das so ähnlich klingt wie Birne?"

Hat der Gefragte es nicht, darf er selbst weiterfragen. Hat er es aber, muß er die Karte abgeben. Das Kind, das gefragt hatte, darf dann so lange einen beliebigen Mitspieler weiterfragen, bis es keine Karte mehr erhält.

Wer die meisten Wortpaare hat, ist Gewinner.

IV. Wer kann Wörter nach Anfangslauten ordnen?

Material : 3 Legerahmen, alle Karten mit Dreieck (Reimwörter)

Anzahl der Spieler: 1 bis 3.

Die Reimwörter mit den Anfangslauten B und Pf füllen gerade einen Legerahmen. Das gleiche gilt für die Reimwörter mit den Anfangslauten D und T und G und K. Jeder Spieler erhält einen Legerahmen. Die Spieler bestimmen, wer in seinen Legerahmen alle Wörter mit B und Pf einlegt, wer die Wörter mit D und T sammelt und wer die Wörter mit G und K sucht.

Reihum decken dann die Spieler jeweils eine Karte auf und entscheiden, ob sie sie brauchen können oder nicht. Karten, die die Spieler nicht brauchen, werden wieder verdeckt zurückgelegt. Was paßt, wird in den Legerahmen gelegt.

Wer seinen Legerahmen zuerst voll hat, ist Gewinner.

Die Wörter sollen laut und deutlich gesprochen werden, damit die Kinder lernen, schwierige Laute zu unterscheiden.

V. Anregungen zu weiteren Spielmöglichkeiten

1. Wörter nach Silben ordnen:

Abwechselnd eine Karte ziehen. Wörter nennen und dabei die Silben klatschen. Kärtchen mit einsilbigen Wörtern in die linke Spalte des Legerahmens einlegen. Kärtchen mit zweisilbigen Wörtern in die rechte Spalte des Legerahmens legen.

2. Karten nach Oberbegriffen ordnen:

Beispiel: Pflanzen; Früchte; Dinge, die im Haus sind oder zum Haus gehören usw. Karten, die nirgends zugeordnet werden können, werden beiseite gelegt.

3. Geschichten legen und erzählen:

Jedes Kind sucht sich aus allen Karten die Bilder heraus, die ihm besonders gefallen. Es legt sie in eine Reihe und erzählt eine Geschichte.
Beispiel: In unserem **Keller** waren schon einmal **Mäuse**. Die haben die **Birnen** angenagt.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger ®

258574