

spielend
**NEUES
LERNEN**

Wort für Wort

Wörter lesen, schreiben und buchstabieren

Hohe
Lernmotivation

Mit Pädagogen
entwickelt

Individuelle
Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25006 6
Autor: Helmut Welch
Illustration: Oliver Freudenreich
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design

Dieses
Lernspiel fördert:

- Sprachentwicklung
- Lesetechnik
- Konzentration

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Wort für Wort

Zuordnungs- und Legespiel
für 1 bis 4 Spieler von 6 bis 9 Jahren

Wie wird „Pirat“ geschrieben? Mit welchem Buchstaben beginnt „Insel“? Kinder lernen lesen, indem sie Buchstaben als Laute sprechen, und schreiben, indem sie Laute als Buchstaben darstellen. **Wort für Wort** führt Kinder auf spielerische und anschauliche Weise an Schreib- und Lesestrategien heran. Das Legen von Wörtern erweitert den Wortschatz und unterstützt die Sprachentwicklung. Sprechen, genaues Hören und das richtige Zusammenlegen der Buchstaben erfordert ein Höchstmaß an Konzentration.



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spielertipps und Förderhinweise.

Ravensburger

Inhalt

- 45 Bildkarten
- 90 Buchstabenkärtchen
- 1 Drehscheibe mit Papagei
- 4 Aufkleber



Bildkarten

Drehscheibe mit Papagei

Aufkleber

Buchstabenkärtchen

Spielmaterial

Bildkarten

Die Bildkarten zeigen auf der Vorderseite jeweils ein Motiv, zum Beispiel einen Tiger. Auf der Rückseite sind bunte Symbole abgebildet. Jedes Symbol steht für einen Buchstaben.



Die Farbränder der Bildkarten in **Grün**, **Blau** und **Orange** kennzeichnen drei Schwierigkeitsstufen. Je nach Lernstand des Kindes kann so mit leichten, mittelschweren oder schweren Wörtern gespielt werden.

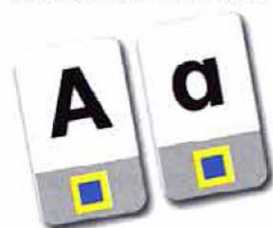
- **Grün:** leichte Wörter, lauttreu und kurz, zum Beispiel „Nase“
- **Blau:** mittelschwere Wörter, lauttreu und lang, zum Beispiel „Ameise“ sowie Wörter mit den Buchstabengruppen sch, ei, ch, au, pf, zum Beispiel „Auto“
- **Orange:** schwere Wörter mit den Buchstabengruppen sp, st, tz, zum Beispiel „Katze“ und Doppelkonsonanten, zum Beispiel „Bagger“

Hinweis:

Lauttreue Wörter werden so geschrieben, wie sie gesprochen werden, d.h. jeder Laut im Wort ist durch einen Buchstaben abgebildet, zum Beispiel „Wul“.

Buchstabenkärtchen

Die Buchstabenkärtchen zeigen auf der einen Seite den **Großbuchstaben**, auf der anderen Seite den **Kleinbuchstaben**.



Je nach Leistungsstand der Kinder kann zunächst nur mit den Großbuchstaben gespielt werden, später ebenso mit den Groß- und Kleinbuchstaben.

Unter den Buchstaben sind bunte Symbole zu sehen, die zur Kontrolle der richtigen Schreibweise dienen. Diese Symbole sind auf der Rückseite der Bildkarten wieder zu finden. Das Muster, das sich aus den gelegten Buchstabenkärtchen ergibt, muss mit dem Muster auf der Rückseite der Bildkarte übereinstimmen.



Vorbereitung des Spiels

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Löst nun vorsichtig die Bild- und Buchstabenkärtchen aus den Stanztafeln. Die Drehscheibe muss noch beklebt und zusammengesteckt werden. Sie besteht aus drei Teilen: oranges Unterteil, gelbes Oberteil



und ein grüner Papagei. Die großen und kleinen Aufkleber werden in wechselnder Reihenfolge auf das gelbe Oberteil geklebt.

Der Papagei wird oben aufgesteckt.

Spielidee 1: Buchstabix

Legespiel für 1 Kind

Ziel des Spiels ist es, das zum Bild passende Wort mit den Buchstabenkarten richtig zu legen.



Hat Ihr Kind gerade erst mit dem Lesen begonnen, nehmen Sie die Bildkarten mit den lauttreuen Wörtern, d.h. mit dem grünen Rand, zum Spielen. Später können Sie die Karten mit dem blauen, dann mit dem orangen Rand hinzuziehen.

Vorbereitung des Spiels

Wähle fünf Bildkarten aus, mit denen du spielen möchtest. Mische sie und lege sie mit der Bildseite nach oben als Stapel bereit. Die Buchstabenkärtchen legst du in den Schachteldeckel.

Die Drehscheibe brauchst du für dieses Spiel nicht. Sie bleibt in der Schachtel.

Los geht's!

Nimm die oberste Bildkarte, lege sie vor dir ab und sprich den abgebildeten Begriff laut aus. Welche Laute hörst du? Suche die passenden Buchstabenkärtchen aus dem Schachteldeckel und lege sie in der richtigen Reihenfolge unter die Bildkarte.



So kontrollierst du, ob das Wort stimmt: Drehe die Bildkarte so um, dass der Papagei dich anschaut. Vergleiche nun die Symbole der Buchstabenkärtchen mit denen der Bildkarte. Stimmt das Muster überein? Prima! Du hast das Wort richtig gelegt. Stimmt das Muster nicht überein? Schade! Drehe die Bildkarte wieder um und versuche das Wort nun richtig zu legen. So lernst du Wort für Wort die richtige Schreibweise.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Bildkarten vom Stapel aufgebraucht sind und du die Wörter richtig gelegt hast.



Welches Wort hat ein „T“?

Wählen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind drei Bildkarten aus. Die Buchstabenkärtchen legen Sie in den Schachteldeckel. Ziehen Sie ein passendes Buchstabenkärtchen zu einem der Wörter aus dem Schachteldeckel und legen Sie es neben die Bildkarte. Findet Ihr Kind das Wort, in dem der Laut bzw. der Buchstabe vorkommt? Also zum Beispiel „T“ in „Tiger“.

Fordern Sie Ihr Kind dazu auf, die Position des Lautes im Wort zu bestimmen: Ist der Laut vorne, hinten oder in der Mitte?

So trainieren Sie mit Ihrem Kind das Hören von Lauten in Wörtern.

Spielidee 2: Buchstabenkreisel

Legespiel mit der Drehscheibe
für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, das zum Bild passende Wort mit den Buchstabenkarten richtig zu legen und vier Bildkarten zu sammeln.

Vorbereitung des Spiels

Wählt die Bildkarten aus, mit denen ihr spielen möchtet. Mischt sie und legt sie mit der Bildseite nach oben als Stapel bereit. Legt die Buchstabenkärtchen in den Schachteldeckel. Stellt die Drehscheibe in die Tischmitte, so dass alle sie gut sehen können. Jeder zieht nun eine Bildkarte vom Stapel und nennt das zum Bild passende Wort.

Hinweis:

Wählt entsprechend eurem Leistungsstand die Bildkarten mit dem grünen (leicht), blauen (mittelschwer) oder orangefarbenen (schwer) Rand. Später könnt ihr auch mit allen Bildkarten spielen.

Los geht's!

Das Kind, dessen Vorname die meisten Buchstaben hat oder das am jüngsten ist, beginnt mit dem Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, drehe am Papagei. Die Drehscheibe hat vier unterschiedliche Felder. Der Pfeil der Drehscheibe zeigt dir an, welche Aktion auszuführen ist:



Nimm ein passendes Buchstabenkärtchen für dein Wort aus dem Schachteldeckel und lege es unterhalb deiner Bildkarte ab. Beachte dabei die richtige Reihenfolge der Buchstaben!



Nimm zwei passende Buchstabenkärtchen für dein Wort aus dem Schachteldeckel und lege sie unterhalb deiner Bildkarte ab. Beachte dabei die richtige Reihenfolge der Buchstaben!



Nimm von einem anderen Kind einen Buchstaben und lege ihn zurück in die Schachtel. Hat noch keines der anderen Kinder einen Buchstaben unterhalb seiner Bildkarte liegen, geschieht nichts.



Aufgepasst! Wer als Erster auf den Bildkartenstapel klatscht, gewinnt drei passende Buchstabenkärtchen zu seinem Wort. Lege sie unterhalb deiner Bildkarte ab. Beachte dabei die richtige Reihenfolge der Buchstaben!

Hinweis:

Zeigt der Pfeil der Drehscheibe zwischen zwei Felder, dann drehe den Papagei nochmals.

Hast du das Wort zu deinem Bild fertig gelegt? Dann kontrolliere sofort, ob du es richtig geschrieben hast. Drehe die Bildkarte um, so dass der Papagei dich anschaut. Vergleiche nun das Muster der Buchstabenkärtchen mit dem Muster der Bildkarte.

- Stimmt das Muster überein? Prima! Du hast das Wort richtig geschrieben und die Bildkarte gewonnen. Um das Spiel fortzusetzen, ziehe eine neue Bildkarte vom Stapel und lege die Buchstabenkärtchen zurück in den Schachteldeckel.
- Stimmt das Muster nicht überein? Schade! Du hast das Wort leider falsch geschrieben. Drehe die Bildkarte wieder um und lege die falschen Buchstabenkärtchen zurück in den Schachteldeckel, die richtigen Buchstaben bleiben liegen. Versuche nun in den nächsten Runden, die fehlenden Buchstaben zu ergänzen.

Dein Zug ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis:

Manchmal kann es vorkommen, dass du mehr Buchstabenkärtchen ziehen darfst, als du für dein Wort benötigst. Ziehe die entsprechende Anzahl, die du zum Fertiglegen brauchst und kontrolliere. Nun darfst du die restliche Anzahl an Buchstabenkärtchen entweder für eine neue Bildkarte oder zum Verbessern deines Wortes verwenden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch vier Bildkarten gesammelt hat. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel.



Legen Sie ein Wort mit vier Buchstaben, zum Beispiel „HAND“. Entfernen Sie zwei beliebige Buchstaben. Ihr Kind versucht nun, neue Wörter zu bilden, indem es andere Buchstaben einfügt. Hier könnte es „WAND“ – „WIND“ – „KIND“ – „KINN“ usw. sein. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Begriffe auf den Bildkarten

Bildkarten mit grünem Rand: leichte Wörter	Bildkarten mit blauem Rand: mittelschwere Wörter	Bildkarten mit orangem Rand: schwere Wörter
Birne	Ameise	Affe
Esel	Auto	Bagger
Gurke	Buch	Katze
Hase	Delfin	Koffer
Igel	Elefant	Pfanne
Insel	Frosch	Ritter
Lupe	Flasche	Roller
Nase	Kastanie	Schlitten
Ofen	Leiter	Sonne
Pirat	Maulwurf	Spinne
Radio	Papagei	Spiegel
Salat	Pfau	Stempel
Tiger	Schaf	Stern
Ufo	Tomate	Storch
Wolke	Zitrone	Tasse

© 1998/2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com