

Wortliste 5 Buchstaben

ANGEL · APRIL · BLITZ · BLUME · BRIEF
CHINA · CLOWN · DACHS · ENGEL · FAKIR
FARBE · FEUER · FISCH · GEIST · HECKE
HOBBY · INSEL · JACKE · KAKAO · KATZE
KLEID · LARVE · LIEBE · LIPPE · LISTE
MAPPE · MILCH · NACHT · NONNE · OCHSE
OLIVE · PALME · PAPST · PFERD · PFOTE
PIZZA · PLATZ · QUARK · RAUPE · ROBBE
SALTO · SCHAF · SCHUH · SONNE · SPATZ
STURM · SUPPE · TAFEL · TEDDY · TRICK
UNFUG · VATER · VILLA · VOGEL · WARZE
WIESE · WOLLE · WURST · YACHT · ZWERG



Ravensburger Spiele® Nr. 24440 9
 Buchstaben-Tastspiel
 Für 1 bis 4 Kinder ab 6 Jahren
 Autorin: Carola Ortlepp-Appel
 Illustration: Rolf Bunse

Inhalt:
 59 Buchstaben aus Moosgummi
 2 Seitenwände aus Karton
 2 Vorhänge
 2 Klettbänder



Liebe Eltern, liebe Lehrer/innen,

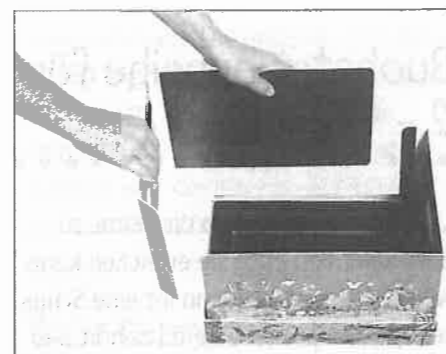
dieses Spiel ermöglicht Kindern das Kennenlernen und Unterscheiden der einzelnen Buchstaben des Alphabets. Durch das ertasten der Moosgummi-buchstaben findet ganzheitliches Lernen mit mehreren Sinnen statt. Im zweiten Schritt lernen Kinder das Zusammensetzen eines Wortes aus den ertasteten Buchstaben. Das Spielmaterial kann auf vielfältige Weise eingesetzt werden und bietet Spielmöglichkeiten mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Liebe Kinder,

wollt ihr erfolgreiche Buchstaben-Detektive werden? Mit diesem Spiel seid ihr auf dem besten Weg dorthin. Buchstaben und Wörter könnt ihr vielleicht schon ganz gut lesen. Aber könnt ihr auch – nur mit euren Fingern – Buchstaben ertasten und dann ganze Wörter legen? Um das Buchstaben-geheimnis in der Tastbox aufzudecken, braucht ihr schon etwas detektivischen Spürsinn.

Vorbereitung

Zuerst baut ihr eure Tastbox zusammen: Die Klettbänder klebt ihr innen auf die schwarz markierten Stellen der Seitenwände. Dazu zieht ihr einfach die Folie auf den Klettbändern ab. Anschließend befestigt ihr die Vorhänge, indem ihr sie fest auf die Klettbänder drückt. Die Wände werden nun im rechten Winkel zwischen Kunststoffeinsatz und Schachtel geklemmt.



Wenn ihr den Deckel über die Seitenwände legt, ist eure Tastbox fertig. Die Buchstaben löst ihr alle vorsichtig aus den Stanztafeln und legt sie neben die Box.

Gleich zu Beginn ein Tipp:

Die Stanztafeln mit den Buchstaben könnt ihr als Mal-Schablonen verwenden. Einfach einen Stift nehmen, an den Rändern entlangfahren und anschließend ausmalen.

2

3

Buchstabentasten für ein Kind

Lerne zunächst die Buchstaben kennen, indem du sie genau anschaust und be-fühlst. Lege die Buchstaben vor dich hin und suche dir einen aus. Nimm ihn in die Hand und fahre mit den Fingern an seinen Rändern und der Oberfläche entlang. Lege den Buchstaben zur Seite und suche dir einen neuen aus. So ge-lingt es dir später leichter, sie „blind“ zu ertasten.

Jetzt kommt die Tastbox ins Spiel! Lege die 26 Buchstaben des Alphabets je einmal in die Box. Nun versuche durch die seitlichen Öffnungen **mit beiden Händen** einen Buchstaben zu ertasten.



Glaubst du ihn erkannt zu haben, sagst du laut, welcher es ist, und holst ihn aus der Box heraus. Hast du ihn richtig erkannt, darfst du ihn behalten und vor

dich hinlegen. Hast du dich geirrt, kommt der Buchstabe wieder zurück in die Tastbox.

Wenn du dich mit dem Alphabet schon ganz gut auskennst, kannst du die Buchstaben so legen, dass das ABC am Ende von A-Z auf dem Tisch liegt. Lege jeweils den nächsten erratenen Buchstaben entsprechend der Reihenfolge des ABC ab.



Buchstabentasten für 2 - 4 Spieler

Teilt die Buchstaben gleichmäßig unter euch auf und legt sie vor euch hin. Es spielt dabei keine Rolle, welche Buchstaben ihr habt.

Der Startspieler sucht sich einen seiner Buchstaben aus und legt ihn durch eine der seitlichen Öffnungen in die Tastbox. Die anderen Spieler sollen natürlich nicht sehen, welcher es ist. Die Tastbox wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Bist du an der Reihe, versuchst du durch beide Öffnungen zu ertasten, um welchen Buchstaben es sich handelt. Hast du ihn erraten, sagst du laut, welcher es ist, und nimmst ihn heraus.

Stimmt der Buchstabe, darfst du ihn als Gewinn behalten und neben dich legen. Hast du den falschen Buchstaben genannt, bekommt ihn der Spieler zurück, der ihn in die Tastbox gelegt hat.

Jetzt darfst du einen deiner Buchstaben nehmen und ihn für den nächsten Spieler in die Box legen.

Wenn ihr alle fünfmal geraten habt, zählt ihr, wer die meisten gewonnenen Buchstaben vor sich liegen hat. Solltet ihr alle gleich viele haben, seid ihr schon so gut, dass ihr gleich mit dem nächsten Spiel weitermachen könnt.

Buchstabenreihe für 2 - 4 Spieler

Legt die Buchstaben in die Mitte, so dass jeder von euch sie erreichen kann. Noch besser ist es, wenn ihr eine Schüssel oder ein anderes Gefäß nehmt und die Buchstaben dort hineinlegt. Dann könnt ihr die Buchstaben reihum weitergeben und keiner kann sehen, welche ihr herausnehmt.

Der Startspieler sucht sich drei Buchstaben aus. Die anderen Spieler sollen natürlich nicht sehen, welche es sind. Zwei Buchstaben müssen in der Reihenfolge des Alphabets direkt hintereinander kommen. Der dritte Buchstabe darf nicht zu dieser Reihenfolge passen.

Hier ein Beispiel:

Du nimmst ein **A**, ein **B** und ein **E**. **A** und **B** kommen im Alphabet direkt hintereinander. Zwischen **B** und **E** fehlen noch zwei Buchstaben.



Der Startspieler legt die drei Buchstaben in die Box, und der linke Mitspieler versucht nun den „falschen“ Buchstaben zu ertasten. Hast du ihn gefunden, sagst du ihn laut und nimmst ihn als Gewinn heraus. Die anderen zwei Buchstaben legst du zurück in die Schüssel. Jetzt ist der Nächste an der Reihe. Wenn ihr alle fünfmal geraten habt, zählt ihr, wer die meisten Buchstaben vor sich liegen hat.

Wörterraten für 2 - 4 Spieler

Bei dieser Variante braucht ihr zusätzlich noch Papier und Bleistift für die Wertung. Der Startspieler schreibt ein Wort **geheim** auf ein Blatt Papier, nimmt die entsprechenden Buchstaben und legt sie in die Box. In der ersten Runde sollte das Wort drei Buchstaben haben. Später könnt ihr euch dann auf längere Wörter einigen.

Wenn euch kein Wort einfällt, dürft ihr aus der Liste am Schluss der Anleitung ein Wort aussuchen oder ihr nehmt ein Lexikon zur Hilfe.

Der Spieler links vom Startspieler versucht nun, die einzelnen Buchstaben zu ertasten und anschließend das Wort zu erraten. Sobald du einen Buchstaben erkannt hast, sagst du ihn laut und nimmst ihn aus der Box, **wenn der Startspieler ihn bestätigt hat**.

Sind alle Buchstaben erraten, muss nun ein Wort daraus gebildet werden. Stimmt das Wort mit dem Begriff auf dem Blatt Papier überein, schreibst du dir zwei Punkte auf. Hast du ein anderes mögliches Wort aus allen Buchstaben gebildet, erhältst du einen Punkt. Nun schreibst du ein neues Wort auf, das der nachfolgende Spieler erraten soll.



Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, ist Rundensieger. In weiteren Runden könnt ihr auch mit längeren Wörtern spielen. Ihr solltet nur immer zu Beginn die Anzahl der Buchstaben festlegen.

Wortspiel für 3 - 4 Spieler

Legt die Buchstaben in die Mitte oder verwendet ein Gefäß, in das ihr die Buchstaben hineinlegt.

Der Startspieler legt ein Wort mit mindestens vier Buchstaben in die Box. Reihum ertasten die Mitspieler einen Buchstaben und legen ihn, wenn er als richtig bestätigt wurde, auf den Tisch. Sobald zwei Buchstaben dort liegen, dürfen alle gleichzeitig einen Tipp abgeben, um welches Wort es sich handeln könnte.

MA?
MAN?

Wurde das Wort nicht erraten, kommt der Nächste dran und ertastet einen weiteren Buchstaben.

Derjenige, der das Wort erraten hat, bekommt einen Punkt auf der Liste.

Der nächste Spieler darf sich nun ein Wort ausdenken und in die Box legen.

Nachdem jeder Mitspieler zwei Wörter in die Box gelegt hat, wird gezählt, wer die meisten Punkte gewonnen hat.

Detektivspiel mit 1000 Möglichkeiten

Dieses Spiel wird ohne Box gespielt.

Ein Spieler legt ein Wort mit mindestens sieben Buchstaben auf den Tisch.

Alle Mitspieler (auch derjenige, der das Wort gelegt hat) nehmen ein Blatt Papier und einen Stift. Auf Kommando schreibt ihr innerhalb von drei Minuten so viele Wörter wie möglich auf, die ihr aus den gelegten Buchstaben bilden könnt.

Pro richtig geschriebenem Wort erhaltet ihr einen Punkt. Meisterdetektiv wird, wer am Ende der Runde die meisten Punkte gesammelt hat.

Wortliste 3 Buchstaben

**AAL · AST · AXT · BAD · BUS · EHE · EIS
FAN · FAX · HUT · KUH · NOT · OHR · OMA
OPA · ORT · REH · SEE · SKI · TAG · TAL · TEE
TOD · TOR · UFO · UHR · WAL · WEG · ZEH
ZOO · ZUG**

Wortliste 4 Buchstaben

**AFFE · ARZT · AUTO · BABY · BALL · BROT
BUCH · BURG · CHEF · CHOR · DANK · DIEB
DINO · DORN · DOSE · ECHO · ENTE · EULE
FARM · FLUT · FOTO · GOLD · GRAS · HAUS
HEXE · HUND · IDEE · JULI · KANU · KEKS
KOPF · LOCH · LUPE · MEER · NERV · NIXE
OASE · OBST · PFAU · PONY · POST · QUIZ
RABE · REIS · SATZ · TAXI · TEIG · VASE · VIEH
WALD · WELT · WITZ · YOGA · ZAHN · ZELT**