

---

## Weitere Angebote aus dem Otto Maier Verlag Ravensburger Spiel- und Arbeitsmappen

von Gertraud E. Heuß  
Grafik: Hermann Wernhard

Die Aufgaben und Spiele der Mappen entwickeln und üben insbesondere die Fähigkeiten, die das Kind für den Leselernprozess benötigt, ohne daß dieser hier vorweggenommen würde.

### Sehen Hören Sprechen Stufe 1

Hier steht die Förderung des Sehens und Hörens im Vordergrund. 56 zwei- und vierfarbige Blätter. Best.-Nr. 55022-1

### Sehen Hören Sprechen Stufe 2

Stufe 2 baut auf der ersten Mappe auf, die Aufgaben enthalten einen größeren Schwierigkeitsgrad. 56 zwei- und vierfarbige Blätter. Best.-Nr. 55023-X

### Sehen Hören Sprechen Methodische Anregungen für Erzieher

Das Anleitungsheft zu den beiden Mappen enthält grundlegende didaktische Hinweise zum Gebrauch der Mappen und weiterführende Spielanregungen. 48 Seiten. Best.-Nr. 55024-8

### Sehen Erkennen Benennen

Hier stehen die Aufgaben zur Förderung des Symbolverständnisses im Vordergrund. 48 zwei- und vierfarbige Blätter. Best.-Nr. 55025-6

### Sehen Erkennen Benennen Methodische Anregungen für Erzieher

Dieses Anleitungsheft enthält wichtige Hinweise zum Gebrauch der gleichnamigen Mappe sowie zusätzliche Anregungen. 40 Seiten. Best.-Nr. 55026-4

---

# Wortspiele

→ Sprich genau · Hör genau



Gertraud E. Heuß / Grafik: H. Wernhard

Ravensburger



# Wortspiele

## Sprich genau - Hör genau

Artikel-Nr. 665 5 028

Für 1-6 Kinder ab 5 Jahren von Gertraud E. Heuß und Hermann Wernhard (Grafik)  
Inhalt: 6 Legrahmen, 48 farbige Kärtchen, 1 Spielanleitung.

### Ziele des Spieles:

*Wortspiele* sind eine Neubearbeitung des Spieles *Sprich genau* — *Hör genau*. Sie richten sich an das Vor-, Grund- und Sonderschulkind und ergänzen die Mappen »Sehen Hören Sprechen« und »Sehen Erkennen Benennen«. Selbstverständlich können sie auch unabhängig von den Mappen gespielt werden.  
*Wortspiele* können als Vorbereitung und Unterstützung des Lesens und Schreiblernprozesses eingesetzt werden. Sie können aber auch einfach von Kindern gespielt werden, die Freude an Sprachspielen haben.

#### *Wortspiele* wollen

- zum genauen Aussprechen von Wörtern helfen
- zum Reimen anregen
- den Wortschatz erweitern
- die Aufmerksamkeit auf Einzellaute im Wort lenken
- zum Erfinden neuer Wortkombinationen anregen
- und vor allem: Spaß machen.

### Spielverlauf:

Die 48 Kärtchen enthalten Begriffe, die zu Wortpaaren zusammengesetzt werden können.  
12 Wortpaare klingen ähnlich,  
12 Wortpaare sind Reimwörter.

#### Die ähnlich klingenden Wortpaare heißen:

Kissen	Kisten	Nagel	Nadel
Meise	Mäuse	Birne	Biene
Kirsche	Kirche	Bären	Beeren

Reihen werden ungleich lang, da das Spiel aus insgesamt 18 ein- und 30 zweisilbigen Wörtern besteht.)

### VII. Wer kann die Wörter nach Oberbegriffen ordnen?

Älteren Kindern kann es Freude machen, die vielen abgebildeten Dinge nach vorgegebenen Kategorien zu ordnen. So können z. B. alle Tiere in eine Reihe gelegt werden, alle Pflanzen und Früchte in die zweite; als dritte Reihe eignen sich Dinge, die im Haus sind oder zum Haus gehören. Für die restlichen Kärtchen überlegt sich das Kind entweder selbst noch Möglichkeiten der Zuordnung oder es legt sie beiseite.

### VIII. Wer kann Geschichten legen und erzählen?

Aus allen 48 Kärtchen kann sich das Kind diejenigen heraussuchen, die ihm besonders gut gefallen. Es versucht sie so zu legen, daß man dazu eine Geschichte erzählen kann.  
Beispiel: *Mäuse* sind im *Keller* und nagen an einer *Birne*. Wenn mehrere Kinder gleichzeitig ihre Geschichten legen, können sie diese gegenseitig erzählen.

#### IV. Wer kann Wörter nach Anfangslauten ordnen?

1. Die Reimwörter sind so gewählt, daß man sie nach den Anfangslauten B + Pf, D + T, G + K ordnen und jeweils eine Legetafel damit füllen kann. 3 Kinder können mitspielen. Alle 24 Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun wird festgelegt, wer Wörter sammelt, die mit B + Pf, D + T bzw. G + K anfangen. Reihum decken die Mitspieler jeweils ein Kärtchen auf und entscheiden, ob sie es brauchen können. Um das Unterscheiden von schwierigen Lauten zu üben, sollen die Wörter jeweils laut und deutlich gesagt werden.
2. Dieses Zuordnungsspiel kann auch als Einzelbeschäftigung durchgeführt werden, mit 1, 2 oder 3 Rahmen.

#### V. Wer kann Wörter verlängern?

Diese Spielmöglichkeit ist sowohl für 1 Kind als auch für 2 Kinder durchführbar. Man nimmt eine oder mehrere Legetafeln und versucht durch Nebeneinanderlegen das Ausgangswort zu verlängern. Aus Glas kann dann z. B. *Glas-Dach, Glas-Teller, Glas-Knopf* oder ähnliches werden.

Wenn man Lust hat, kann man auch phantastische, unsinnige Kombinationen erfinden, z. B. *Mäuse-Schiff*.

#### VI. Wer kann die Wörter nach Silben ordnen?

Dieses Spiel kann man mit einem oder mit mehreren Kindern spielen. Es werden alle 48 Kärtchen verwendet. Das Kind nennt die Wörter und klatscht dabei die Silben. Dann werden die Kärtchen nach ein- und zweisilbigen Wörtern in die Legetafeln gelegt. Einsilbige in die linke und zweisilbige in die rechte Spalte. (Die

Tasche  
Schwan  
Schiff

Tasse  
Schwamm  
Fisch

Uhr  
Mund  
Kasse

Ohr  
Mond  
Katze

Bei allen Kärtchen mit ähnlich klingenden Wörtern ist auf der Rückseite ein Kreis abgebildet.

Die Wortpaare, die sich reimen, heißen:

Bohne Krone  
Dach Bach  
Taube Traube  
Pfeil Beil  
Glas Gras  
Pflaumen Daumen

Buch  
Dächer  
Garten  
Kanne  
Topf  
Keller  
Tuch  
Becher  
Karten  
Pfanne  
Knopf  
Teller

Bei allen Kärtchen mit Reimwörtern ist auf der Rückseite ein Dreieck abgebildet.

## Die verschiedenen Spielmöglichkeiten:

### I. Wer findet das passende Wort?

1. Zu diesem Spiel gehören drei Legerahmen und die 24 Kärtchen, die auf der Rückseite mit einem Kreis bedruckt sind. Es können 4 Kinder mitspielen. Zunächst bestimmen die Kinder einen Spielleiter. Danach erhält jedes Kind einen leeren Legerahmen und 8 Spielmarken (Nüsse, Bonbons, Spielsteine o. a.). Der Spielleiter erhält für die Spielkasse 6 Marken, mischt anschließend alle 24 Karten gut und legt sie mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Nachdem verabredet wurde wer anfängt, nehmen die Kinder reihum so lange je 1 Kärtchen bis jeder 4 hat. Können daraus schon 1 oder sogar 2 Wortpaare, die

ähnlich klingen, gebildet werden, werden sie nebeneinander in den Rahmen gelegt. Für jedes *Wortpaar* darf noch ein weiteres Kärtchen gezogen werden. Die Wörter, die kein Paar ergeben, werden in die linke Spalte der Legetafel gelegt. Nun zieht der Spielleiter aus den verdeckt liegenden Kärtchen jeweils eines und sagt laut den abgebildeten Begriff. Wer das dazugehörige, ähnlich klingende Wort hat, meldet sich und bekommt das Kärtchen, das er neben die dazugehörige Abbildung in seinen Rahmen legt. Stimmt das Wortpaar nicht oder merkt ein Spieler nicht, daß er das dazugehörige Wort hat, gibt er eine Spielmarke ab.

Es wird so lange gespielt, bis alle Wortpaare gefunden sind. Wer zuerst fertig ist, erhält die Hälfte des Kasseninhalts, der zweite und der dritte teilen sich den Rest. Natürlich kann man auch ohne Spielmarken spielen.

2. Zu diesem Spiel gehören 3 Legerahmen und die 24 Kärtchen, die auf der Rückseite mit einem Dreieck bedruckt sind. Gespielt wird wie bei 1., nur daß nun die Wortpaare gesucht werden, die sich reimen.

3. Hier können 6 Spieler und 1 Spielleiter mitmachen, alle Rahmen werden benötigt. Gespielt wird wie bei 1. und 2.; die Kinder können nun entweder klangähnliche oder Reimwörter zuordnen.

4. Gespielt wird mit 3 Spielern und einem Spielleiter. Jeder erhält 2 Rahmen. Ein Rahmen wird mit ähnlichklingenden und ein Rahmen mit Reimwörtern gefüllt. Spielregel wie bisher.

5. Ein Kind alleine mischt alle Karten und versucht 1, 2, 3 oder alle Rahmen mit Wörtern zu füllen.

## II. Wo liegen die richtigen Wortpaare?

1. Es können 3 Kinder mitspielen. Jedes erhält einen leeren Rahmen. Die ähnlich klingenden Kärtchen werden gut gemischt

und verdeckt nebeneinander auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach deckt jedes Kind 2 Kärtchen auf. Ergeben sie kein Wortpaar, werden sie wieder verdeckt zurückgelegt. Wortpaare werden nebeneinander in den Rahmen gelegt. Gespielt wird, bis alle Wortpaare gefunden sind. Gewonnen hat, wer zuerst seinen Rahmen gefüllt hat.

2. Gespielt wird wie bei 1., nur werden nun die Reimwörter zugeordnet.

3. Es können bis zu 6 Kinder mitspielen. Jedes erhält einen Rahmen. Gespielt wird mit allen 48 Kärtchen. Wahlweise werden klangähnliche und Reimwörter zugeordnet. Weitere Möglichkeiten siehe auch I. 4.

4. Es spielen 2-6 Kinder mit. Wahlweise wird mit ähnlich klingenden, mit Reimwörtern oder mit allen Kärtchen gespielt. Wortpaare werden ohne Rahmen abgelegt. Gewinner ist, wer die meisten Paare gefunden hat.

## III. Wer hat das richtige Wort?

1. Ähnlich klingende Wortpaare: Die 24 Kärtchen werden wie beim Quartettspiel gleichmäßig unter 4 Mitspielern aufgeteilt. Ein Kind beginnt und fragt einen der Mitspieler nach dem ähnlich klingenden Wort zu einem seiner Bilder, also z. B.: »Hast Du ein Wort, das so ähnlich klingt wie Birne?« Kann der Gefragte verneinen, darf er für sich nach einem Reimwort fragen. Hat er aber ein passendes Kärtchen für den Frager, so gibt er es ab. Der Frager legt dann das Reimwortpaar ab und fragt solange weiter, bis er das Gewünschte nicht mehr erhält. Wer am Schluß die meisten Reimwortpaare abgelegt hat, ist der Gewinner.

2. Reimwortpaare: Spielregel wie 1.

3. Wortpaare mit klangähnlichen und mit Reimwörtern: Es können 6 Kinder mitspielen. Spielregel wie oben.