

spielend NEUES LERNEN

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Rätsel in der Leseburg
Spielerisch Sätze lesen und verstehen

Dieses Lernspiel fördert:

- Lesemotivation
- Textverständnis
- Feinmotorik

Ravensburger® Spiele Nr. 25007 3
Autor: Atelier Rohner + Wolf, Basel
Illustration: Michael Menzel
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design

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.

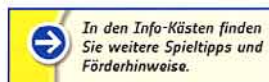
Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Rätsel in der Leseburg

**Kombinationsspiel
für 1 bis 4 Spieler von 6 bis 9 Jahren**

Für die Entwicklung von Kindern ist das Lesen lernen von zentraler Bedeutung. Lesen ist eine Basisvoraussetzung für den Lernprozess und eine unverzichtbare Kulturtechnik unserer Gesellschaft. Bei diesem attraktiven 3-D-Spiel findet spielerisches Lesetraining statt. Das Spiel wird den Lesebedürfnissen von Kindern gerecht und motiviert sie zum Lesen. Es fördert den Lesefluss und die Sinnentnahme aus Sätzen. Durch das Schießen mit dem Katapult wird außerdem die Feinmotorik geschult.



Inhalt

- ① 12 Turmkarten
- ② 12 Zauberspruchkarten
- ③ 2 Schatztruhenkarten
- ④ 12 Bodenkarten
- ⑤ 4 Bodenstege
- ⑥ 1 Katapult, bestehend aus
1 Katapultkarte, 2 Klemmen
und 2 Aufklebern
- ⑦ 1 Steinchip
- ⑧ 27 Goldmünzen

Liebe Kinder,
wer erbeutet den Schatz der Leseburg?
Mit dem Katapult fliegen Steine in die Burg.
Doch die schweren Türen der Schatz-
kammern sind durch Steine nicht zu öffnen.
Um in die Schatzkammern zu gelangen,
müsst ihr Rätsel lösen. Lest und kombiniert
richtig, dann öffnet sich die Tür zur Schatz-
kammer und die Goldmünzen gehören euch!

① Turmkarten:

Die Vorderseiten zeigen Wappen mit unterschiedlichen
Motiven und werden für Spielidee 1 benötigt.

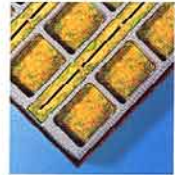
Sie eignen sich für Leseanfänger.

Die Rückseiten zeigen Bilder und
Sätze und werden für Spielidee 2
benötigt. Sie eignen sich für
fortgeschrittene Leser.



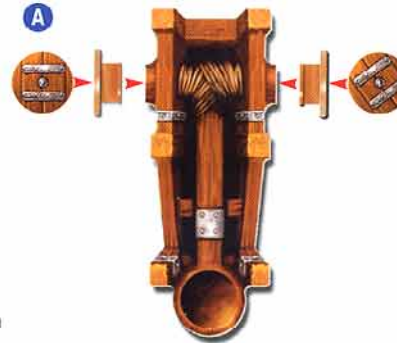
Vor dem ersten Spiel

Löst die Turmkarten, Zauberspruchkarten, Schatztruhenkarten, Bodenkarten, Bodenstege, Goldmünzen und das Katapult vorsichtig aus der Stanztafel.



Bodenstege in den Kunststoffeinsatz in der Schachtel, wie es die Abbildung zeigt. In die Vertiefungen kommen die Bodenkarten.

Nehmt die Katapultkarte und schiebt die beiden braunen Klemmen darauf. Sie dienen als Räder. Löst die Selbstklebeetiketten ab und beklebt die braunen Räder damit. (A)



③ **Schatztruhenkarten:**
Die Schatztruhenkarten werden für die Selbstkontrolle der Spielidee 2 benötigt.



② **Zauberspruchkarten:**
Die Zauberspruchkarten dienen der Selbstkontrolle für Spielidee 1.



Spielidee 1: Wer öffnet die Schatzkammer?

Lesetraining für 2 bis 4 Kinder **ab 6 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, Bilder und Sätze richtig zu kombinieren, die Türen zu den Schatzkammern zu öffnen und möglichst viele Goldmünzen zu gewinnen.

Vorbereitung des Spiels

Steckt die zwölf Turmkarten in die dafür vorgesehenen Schlitze im Kunststoffeinsatz, so dass die **Wappen** in eine Richtung zeigen. Wenn sich vor jeder Turmkarte mit dem Wappen eine Vertiefung befindet, ist es richtig (siehe Abbildung links).

Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Setzt euch so, dass alle die Motive auf den Wappen gut sehen können.

Stell das Katapult mit dem Steinchip in geringer Entfernung vor der Leseburg auf. Legt vier Zauberspruchkarten in eine Reihe nebeneinander, gut sichtbar für alle. Der Rest kommt als verdeckter Stapel neben die Leseburg. Legt die Goldmünzen bereit. Die Schatztruhenkarten benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie beiseite.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Um an die Goldmünzen zu gelangen, musst du drei Aktionen ausführen:

1. Zielen

Bringe das Katapult in eine günstige Position. Lege den Steinchip auf das Katapult. Drücke mit einem Finger das Katapult nach unten, so dass der Steinchip in die Leseburg fliegt.

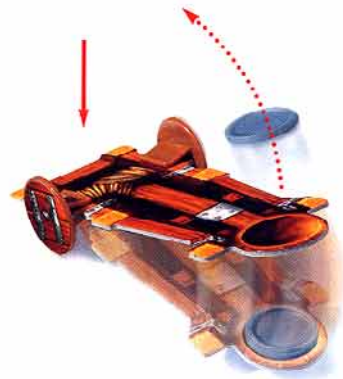
- Landet der Steinchip neben der Burg oder vor einer bereits leer geräumten Schatzkammer? Schade! Versuche es noch einmal! Nach drei Versuchen mit dem Katapult ist dein Zug zu Ende und dein Nachbar ist an der Reihe.
- Landet dein Steinchip vor einer Tür zur Schatzkammer? Prima! Löse das Rätsel!

2. Lesen und Kombinieren

Schau dir das abgebildete Motiv auf dem Wappen an und lies das Wort darunter laut vor. Finde nun eine Zauberspruchkarte, die zu diesem Motiv passt (A). Lies die ausliegenden Zauberspruchkarten ebenfalls laut vor.

Hinweis:

Die anderen Kinder dürfen mitlesen und dich bei der Auswahl einer geeigneten Zauberspruchkarte beraten.



Zum Motiv **Pferd** passt die Zauberspruchkarte:
Ich habe Augen.

Sollte keine der ausliegenden Zauberspruchkarten zu deinem Motiv passen, darfst du sie austauschen. Nimm eine Zauberspruchkarte aus der Auslage und schiebe sie unter den verdeckten Stapel. Nimm die oberste Zauberspruchkarte vom Stapel und lege sie zu den anderen auf den Tisch.

Jetzt kannst du aus der neuen Auslage eine passende Zauberspruchkarte auswählen. Sollte wieder keine passen, tausche nochmals. Nach drei Tauschvorgängen ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

3. Kontrollieren und Gewinnen

Wird sich die Tür der Schatzkammer für dich öffnen? Kontrolliere selbst:

Nimm die Turmkarte, vor der dein Steinchip liegen blieb, aus der Leseburg. Lege deine ausgewählte Zauberspruchkarte auf die Turmkarte, wie es die Abbildung zeigt. Die beiden Karten müssen am unteren Ende bündig sein.

Schau genau, was in den Löchern erscheint!

- Es erscheint ein **Schlüssel** (B). Prima! Du hast eine passende Zauberspruchkarte ausgewählt. Die Tür der Schatzkammer öffnet sich. Zähle die Goldmünzen, die in den Öffnungen erscheinen. Du erhältst die entsprechende Anzahl von Goldmünzen.

Lege die Turmkarte in den Schachteldeckel und schiebe die Zauberspruchkarte unter den Stapel. Nimm die oberste Zauberspruchkarte vom Stapel und lege sie neben die anderen in die Auslage, damit wieder vier Karten auf dem Tisch liegen.

- Es erscheint **kein Schlüssel** (C). Schade! Leider hast du eine Zauberspruchkarte ausgewählt, die **nicht** zum abgebildeten Motiv passt. Die Tür der Schatzkammer öffnet sich nicht. Du erhältst keine Goldmünzen. Stecke die Turmkarte zurück in die Burg und lege die Zauberspruchkarte zurück in die Auslage.



Es erscheint ein Schlüssel. Prima! Die Tür zur Schatzkammer öffnet sich. Du erhältst drei Goldmünzen.



Es erscheint kein Schlüssel. Schade! Die Tür der Schatzkammer öffnet sich nicht. Du erhältst keine Goldmünzen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Turmkarten aus der Leseburg genommen wurden oder wenn keine Goldmünzen mehr da sind. Der Spieler, der die meisten Goldmünzen besitzt, gewinnt das Spiel.



Lesetraining für 1 Kind

Leseanfänger erhalten zehn Münzen Startkapital, fortgeschrittene Leser nur drei Münzen.

Sechs Zauberspruchkarten liegen offen in der Tischmitte.

Das Kind zielt so lange mit dem Katapult, bis eine Turmkarte getroffen wird. Welche Zauberspruchkarte passt zum abgebildeten Motiv? Nach der Auswahl wird kontrolliert:

- Passt die Zauberspruchkarte? Das Kind erhält die abgebildete Anzahl von Goldmünzen.
- Passt die Zauberspruchkarte nicht? Das Kind muss die Anzahl der abgebildeten Goldmünzen abgeben.

Schafft es das Kind, die ganze Leseburg leer zu raumen, hat es gewonnen.

Gehen die Münzen während des Spiels aus, hat es verloren.

Bei mehrmaligem Spielen zeigt die Anzahl der gewonnenen Münzen die Fortschritte im Lesen auf.



Stellt das Katapult mit dem Steinchip in geringer Entfernung vor der Leseburg auf. Legt die beiden Schatztruhenkarten und die Goldmünzen bereit. Die Zauberspruchkarten benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie beiseite.

Spielidee 2:

Wer wird Lesekönig?

Lesetraining für 2 bis 4 Kinder **ab 8 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, Bilder und Sätze zu kombinieren, möglichst viele Goldmünzen zu gewinnen und Lesekönig zu werden.

Vorbereitung des Spiels

Steckt die zwölf Turmkarten in die dafür vorgesehenen Schlitze im Kunststoffeinsatz, so dass die **Bilder mit den Sätzen** in eine

Richtung zeigen. Wenn sich vor jeder Turmkarte mit dem Bild eine Vertiefung befindet, ist es richtig. Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Setzt euch so, dass alle die Bilder erkennen und die Sätze lesen können.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Um Lesekönig zu werden, musst du drei Aktionen ausführen:

1. Zielen

Bringe das Katapult in eine günstige Position. Lege den Steinchip auf das Katapult. Drücke mit einem Finger das Katapult nach unten, so dass der Steinchip in die Leseburg fliegt. (Siehe S. 4)

- Landet dein Steinchip neben der Burg oder vor einer bereits leer geräumten Schatzkammer? Schade! Versuche es noch einmal! Nach drei Versuchen mit dem Katapult ist dein Zug zu Ende und dein Nachbar ist an der Reihe.

- Landet dein Steinchip in der Leseburg? Primal

2. Lesen und Kombinieren

Schau dir das Bild gut an und lies die beiden Sätze darunter laut vor. Welcher der beiden Sätze passt zum Bild? Wähle einen aus. Schau, welche Farbe vor diesem Satz abgebildet ist.

Hinweis:

Die anderen Kinder dürfen mitlesen und dich bei der Auswahl des passenden Satzes beraten. Aufgepasst! Die Sätze sind sehr ähnlich. Findest du die feinen Unterschiede?

3. Kontrollieren und Gewinnen

Um zu kontrollieren, ob du dich für den richtigen Satz entschieden hast, nimm dir die Schatztruhenkarte in der entsprechenden Farbe (A).



Der Satz mit dem roten Symbol passt zum Bild. Für die Kontrolle wird die rote Schatztruhenkarte benötigt.

Nimm die Turmkarte, vor der dein Steinchip liegen blieb, aus der Leseburg. Lege deine ausgewählte Schatztruhenkarte auf die Turmkarte, wie es die Abbildung zeigt. Die beiden Karten müssen am unteren Ende bündig sein.

Schau genau, was in den Löchern erscheint!

- Es erscheint **eine Krone**. Prima! Du hast den passenden Satz ausgewählt und damit gute Aussichten, Lesekönig zu werden. Die Schatztruhe öffnet sich. Zähle die Goldmünzen, die in den Öffnungen erscheinen. Du erhältst die entsprechende Anzahl von Goldmünzen (B). Lege die Turmkarte in den Schachteideckel und die Schatztruhenkarte auf den Tisch zurück.

- Es erscheint **keine Krone**. Schade! Leider hast du den Satz ausgewählt, der nicht zum Bild passt. Du erhältst keine Goldmünzen. Stecke die Turmkarte zurück in die Burg und lege die Schatztruhenkarte zurück auf den Tisch.



Es erscheint eine Krone. Prima! Die Schatztruhe öffnet sich. Du erhältst drei Goldmünzen aus der Schatztruhe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Turmkarten aus der Leseburg genommen wurden oder wenn keine Goldmünzen mehr da sind. Der Spieler, der die meisten Goldmünzen besitzt, gewinnt das Spiel und ist Lesekönig!



Wie können Kinder zum Lesen angeregt werden?

- Wenn Ihr Kind nicht gerne liest, lesen Sie ihm vor und hören Sie möglichst immer an einer spannenden Stelle auf, so dass Ihr Kind den Fortgang der Geschichte kaum erwarten kann. Später können Sie sich mit Ihrem Kind beim Lesen abwechseln. Jeder liest einen Abschnitt oder eine Seite. Ideal ist es, wenn das Lesen zu einem täglichen Ritual wird und immer zum gleichen Zeitpunkt stattfindet, zum Beispiel nach dem Abendessen oder vor dem Zu-Bett-Gehen.
- Witze eignen sich sehr gut, um Kinder zum Lesen zu motivieren. Sie sind übersichtlich kurz und machen Spaß. Lassen Sie sich die Witze hinterher von Ihrem Kind erzählen.
- Einfache Bastelanleitungen oder Kochanleitungen animieren Kinder auch zum Lesen. Das Basteln bzw. Kochen steht im Mittelpunkt, das Lesen der einzelnen Arbeitsschritte ist Mittel zum Zweck.



- Für leseunlustige Kinder eignen sich auch Bildergeschichten, die mit kurzen Texten versehen sind.
- Bieten Sie Ihrem Kind Lesestoff an, dem es nicht widerstehen kann. Knüpfen Sie an seine Interessen an. Besuchen Sie zusammen mit Ihrem Kind eine Bücherei oder Buchhandlung. Hier kann es sich selbst ein Buch aussuchen, für das es sich interessiert.
- Lesen Sie selbst. Wenn Ihr Kind sieht, dass das Lesen auch für Sie eine wichtige Rolle spielt, wird es animiert, selbst zu einem Buch zu greifen.

225332



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