

spielend NEUES LERNEN

Schloss Silbenstein
Sprache fantasievoll fördern

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Dieses Lernspiel fördert:

- Sprachentwicklung
- Artikulation
- Kreativität

Ravensburger® Spiele Nr. 25002 8
Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Ray Nicholson
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

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:

Schloss Silbenstein

Wettlaufspiel

für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 8 Jahren

Sprache ist eine wesentliche Voraussetzung für den Erwerb von Wissen und fördert sozial-kommunikative Fähigkeiten.

Mit **Schloss Silbenstein** unterstützen Sie die sprachlichen Fähigkeiten Ihres Kindes. Es bietet die Möglichkeit, das Zerlegen in Silben spielerisch zu trainieren.

Silben sind für die Sprachentwicklung von großer Bedeutung. Sie unterstützen das Lesen- und Schreibenlernen und fördern die Artikulation. Äußerst reizvoll für Kinder ist die Verbindung von Sprechen und Klopfen, die effektives Lernen ermöglicht.



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,

wer wird neuer Silbenkönig? Auf dem Weg zum Thron versperren viele Tore den Weg, die von einem Zwerg, einem Riesen oder einem Drachen bewacht werden. Kannst du die Silbenrätsel der Wächter lösen?

Der Zwerg mag Wörter mit ein oder zwei Silben. Der Riese bevorzugt Wörter mit drei oder vier Silben und der Drache liebt Wörter, die genauso viele Silben haben, wie er Köpfe hat.

Wer das Lösungswort deutlich spricht und dazu die Silben mit dem Klopfstab an die Tür klopft, dem öffnet sich das Tor. Der Traum, den Thron zu besteigen und Silbenkönig zu werden, rückt näher ...

Inhalt

- ① 1 Spielplan
1 Spielplan-Unterlage
- ② 1 Stelltafel
- ③ 8 Treppenstufen
8 Aufstellfüße
- ④ 1 großes Tor
- ⑤ 12 kleine Tore
12 Aufstellfüße
- ⑥ 4 Holz-Spielfiguren
- ⑦ 1 Klopfstab
- ⑧ 24 Rätselkarten
- ⑨ 1 Krone



Vor dem ersten Spiel

Löst den Spielplan, die Spielplan-Unterlage, die Stelltafel, die Treppenstufen, die Tore, die Rätselkarten und die Krone vorsichtig aus der Stanztafel.

Nehmt die Stelltafel und steckt acht transparente Aufstellfüße von hinten durch die schmalen Schlitz. Schiebt die Treppenstufen von vorne in diese Aufstellfüße.

Schiebt in die übrigen Aufstellfüße von oben jeweils ein kleines Tor hinein.

Hinweis: Die Stelltafel mit den Treppenstufen muss nach dem Spiel nicht mehr zerlegt werden. Sie kann so in der Schachtel untergebracht werden.

Spielidee

Wer wird Silberkönig?

Wettlaufspiel für 2-4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, die Silberrätsel richtig zu lösen und als Erster den Thron des Silberkönigs zu erreichen.

Vorbereitung des Spiels

Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Nehmt deshalb das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel.

Steckt die Stelltafel in die Schachtel zwischen den Kartoneinsatz und den Schachtelrand, so dass die Katakomben in der Schachtel verschwinden.



Die Spielplan-Unterlage hat keine Öffnungen. Legt diese in die Schachtel. Dabei muss sich das rote Feld unterhalb des Hofnarrs befinden. Der Spielplan mit den runden Öffnungen wird nun genau darübergelegt.



Stellt das Schloss Silberstein so auf den Tisch, dass alle die Stelltafel mit der Treppe sehen können.

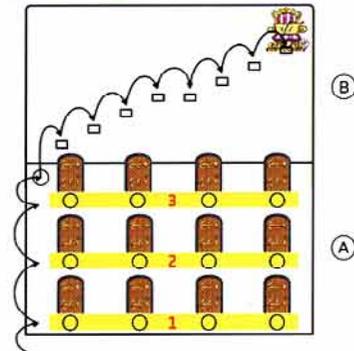
Nun stellt ihr die kleinen Tore in die Öffnungen der marmorierten Felder. Die Türseiten zeigen nach vorne, so dass niemand von euch die Wächter auf den Rückseiten sehen kann.

Auf den goldenen Feldern ist nun vor jedem Tor noch ein freier Platz zu sehen. Während des Spiels werden hier die Spielfiguren stehen. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie vor sich ab.

Legt das große Tor und den Klopfstab bereit. Vier der Rätselkarten sind leer. Sortiert diese aus und legt sie zunächst zur Seite. Mischt die restlichen Rätselkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel neben das Spiel.

➔ **Fordern Sie die Kinder auf, Wörter in Sprechsilben zu zerlegen. Beginnen Sie mit den Namen der Kinder oder ihren Lieblingstieren.**
Beispiel: Jo - han - na oder E - le - fant
Lassen Sie die Kinder hierzu klatschen, hüpfen oder mit dem Klopfstab auf das große Tor schlagen.

Los geht's



Um Silbenkönig zu werden, müsst ihr

- in der Eingangshalle (A) des Schlosses in jeder Reihe [1–3] durch ein Tor gelangen und dann
- die Schlossstreppe (B) zum Thron des Silbenkönigs emporsteigen.

Der jüngste Spieler oder der Spieler, dessen Vorname die meisten Silben hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm dir das große Tor und den Klopfstab und lege beides vor dir ab.

(A) Tor-Rätsel

Wähle ein kleines Tor in der ersten Reihe und stelle deine Spielfigur davor. Ziehe die oberste Rätselkarte vom Stapel und lies sie vor.

Hinweis: Kannst du noch nicht lesen, so gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die Bilder zeigen dir, wonach gefragt wird. Sind zum Beispiel eine Tulpe, eine Sonnenblume und Gras auf der Rätselkarte abgebildet, überlege dir, zu welcher Gruppe all diese Dinge gehören. In diesem Fall sollst du dir eine Pflanze ausdenken.
- Lass dir die Frage von deinen Geschwistern, Freunden oder Eltern vorlesen.

Zum Beispiel:



Jetzt wird es spannend. Drehe das Tor um, vor dem du stehst, und schau, von welchem Wächter es bewacht wird. Wie viele Silben verlangt er? Die Wächter lassen nur diejenigen hindurch, der das Silbenrätsel richtig lösen kann.



Zwerg

Der Zwerg bevorzugt kurze Wörter mit ein oder zwei Silben. Ein Tier mit einer Silbe wäre zum Beispiel **Hund**, ein anderes mit zwei Silben zum Beispiel **Ti-ger**.



Riese

Der Riese liebt lange Wörter mit drei oder vier Silben. Fällt dir ein Tier ein?

Zum Beispiel **E-le-fant** oder **Wüs-ten-spring-maus**.



Drache

Der Drache hat besondere Wünsche. Er mag nur Wörter, die genauso viele Silben haben wie er Köpfe hat. Zähle seine Köpfe! Sind es zum Beispiel vier Stück, denke dir ein Tier mit vier Silben aus, zum Beispiel **Wel-len-sit-tich**.



Die Zerlegung in Silben kann auch auf andere Art und Weise gefördert werden:

- Fordern Sie Ihr Kind auf, die Silben zu sprechen und dazu die Treppe Stufe für Stufe hinab- oder hinauf-zuhüpfen.
- Werfen Sie einen Ball hin und her, während Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Silben sprechen.



Kann Ihr Kind schon lesen?

Schreiben Sie ein Wort in Druckbuchstaben auf einen Papierstreifen. Zerschneiden Sie das Wort in Silben und geben Sie diesen „Silbensalat“ Ihrem Kind. Kann es das Wort wieder zusammenfügen?

Bei der Suche nach passenden Wörtern können dir auch die Bilder auf den Rätselkarten weiterhelfen.

Hinweis: Die Bilder auf den Rätselkarten dienen nur der Anregung. Eine Lösung muss hier nicht abgebildet sein.

Hast du ein Wort gefunden, sage dein Wort laut und klopfe für jede Silbe, die dieses Wort hat, mit dem Klopfstab an das große Tor. Zum Beispiel beim Elefanten:

E - le - fant
Klopf Klopf Klopf

Aufgepasst!

Die anderen Spieler achten darauf, ob dein Wort die Frage auf der Rätselkarte beantwortet und zählen mit, ob das Wort die richtige Anzahl von Silben hat.



Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn die Bilder auf den Rätselkarten nicht als Anregung hinzugezogen werden. In diesem Fall müssen die Fragen von einem Mitspieler vorgelesen werden.

- Ist das Lösungswort richtig? Prima! Der Wächter lässt dich hindurch. Rücke eine Torreihe nach vorn. Wähle hier ein Tor aus, vor dem noch keine Spielfigur steht, und stelle deine Spielfigur davor. Drehe nun das Tor, durch das du gekommen bist, wieder um, so dass der Wächter wieder verschwindet.
- Ist das Lösungswort falsch? Schade! Leider lässt dich der Wächter nicht weitergehen. Drehe das Tor, durch das du gehen wolltest, wieder um. Wähle in **derselben** Reihe ein anderes Tor aus, vor dem niemand steht, und stelle deine Spielfigur davor. Sollte in dieser Reihe vor jedem anderen Tor bereits eine Spielfigur stehen, darfst du deine Spielfigur mit einer beliebigen anderen Spielfigur in dieser Reihe tauschen.

Dein Zug ist beendet. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Tor-Rätsel dauern so lange, bis du in jeder Reihe ein Silbenrätsel gelöst hast. Beim nächsten Zug stellst du deine Spielfigur auf das rote Feld unterhalb des Hofnarrs. Er erwartet dich schon, um dir weitere Rätsel zu stellen.



ⓑ Schloss-Rätsel

Der Hofnarr wird jeweils von deinem linken Nachbarn gespielt. Er sucht sich im Schloss irgendeinen Gegenstand, irgendein Tier oder irgendeine Person aus, zeigt mit dem Finger darauf und fragt dich: „Was ist das?“. Suche eine Bezeichnung dafür.

Achtung! Wähle eine Bezeichnung, die möglichst viele Silben hat, denn für jede Silbe darfst du mit deiner Spielfigur eine Stufe auf der Treppe nach oben gehen.

Nimm nun den Klopfstab und sprich die Silben des Wortes laut aus. Klopfe bei jeder Silbe auf das Tor.

Beispiel:



Du wählst die Bezeichnung „Rüstung“.
Du darfst **zwei** Stufen nach oben gehen:

Rüs - tung

Du wählst die Bezeichnung „Ritterrüstung“:
Du darfst **vier** Stufen nach oben gehen:

Rit - ter - rüs - tung

Auf einer Treppenstufe kann immer nur eine Spielfigur stehen. Erreichst du mit deiner Spielfigur eine besetzte Treppenstufe, darfst du dich auf diese Stufe stellen.

Die andere Spielfigur hat Pech und rutscht auf die darunterliegende nächste freie Stufe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Thron erreicht. Überzählige Schritte verfallen.



Dieser Spieler gewinnt das Spiel, wird neuer Silbenkönig und darf die Krone tragen!

Auch bei der folgenden Runde darf er die Krone aufsetzen. Erst, wenn der neue Silbenkönig feststeht, gibt er sie an diesen ab.



Vier der Rätselkarten sind leer. Sicherlich haben die Kinder Ideen, was der Zwerg, der Riese und der Drache noch für Rätsel stellen könnten. Fordern Sie die Kinder auf, sich eigene Fragen auszudenken und die Karten selbst zu gestalten.

215335