



Die freche Sprech-Hexe

4-8
Jahre



Hör gut zu und sprich genau

Ravensburger® Spiele Nr. 24944 2
Autor: Prof. Dr. Gertraud E. Heuß-Gierl / Kai Haferkamp
Illustration: Gabriela Silveira
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design
KniffDesign (Spielanleitung)

Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



Sprachgefühl

Genaues Hören
und Sprechen

Reime finden

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

Die freche Sprech-Hexe

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 8 Jahren

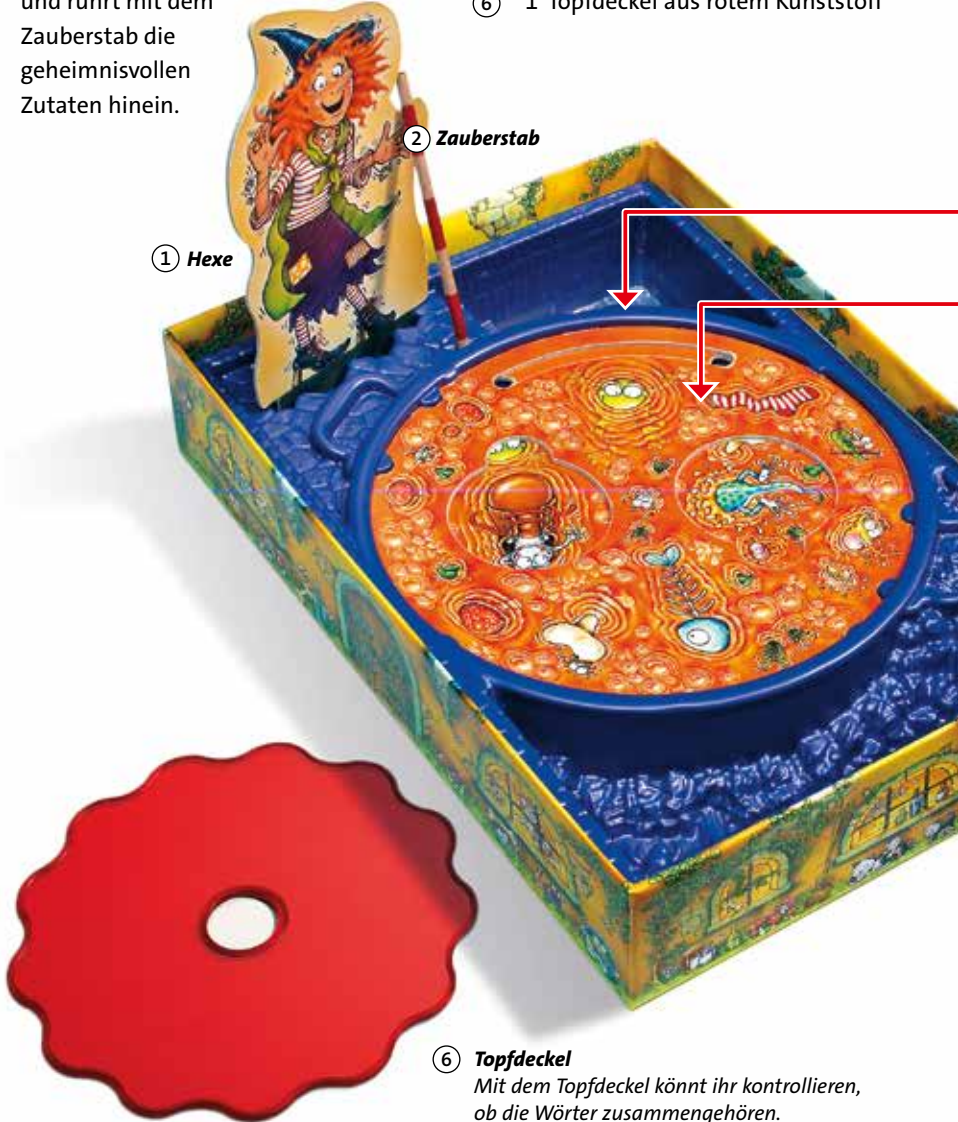
Mit viel Spaß und Fantasie werden Kinder in diesem Spiel in ihrer sprachlichen Entwicklung unterstützt. Zusammen mit der frechen Sprech-Hexe rühren die Kinder Wortpaare in den Zauberspruch. Spielerisch gefördert werden Fähigkeiten wie genaues Sprechen, einzelne Laute hören, Reimwörter finden, Anfangslaute erkennen und ähnlich klingende Wörter unterscheiden. Diese Fähigkeiten sind wichtige Grundsteine für die Sprachentwicklung und das Lesen- und Schreibenlernen. Denn nur wenn Kinder Laute richtig aussprechen, können sie diese später in passende Buchstaben umsetzen. Beim Reimen, Rühren und Zauberspruchbrauen wird dies hier spielerisch geübt.

Liebe Kinder,

die freche Sprech-Hexe möchte einen Zaubertrank herstellen. Aber nur wenn die richtigen Zutaten in den Hexenkessel kommen, wirkt er auch. Sprecht den magischen Zauberspruch und rührt mit dem Zauberstab die geheimnisvollen Zutaten hinein.

Inhalt

- ① 1 Hexe
- ② 1 Zauberstab aus Holz
- ③ 1 Hexenkessel (Kunststoffeinsatz)
- ④ 2 Drehscheiben
- ⑤ 48 Spielchips
- ⑥ 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff



① Hexe

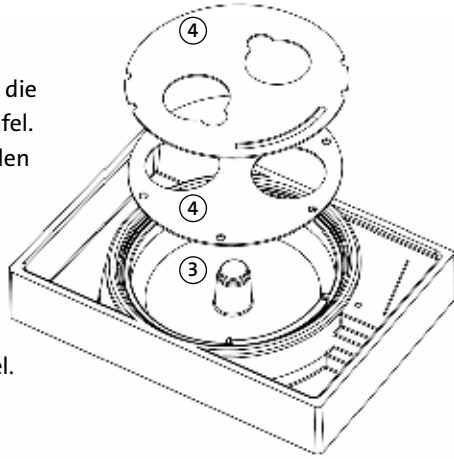
② Zauberstab

⑥ Topfdeckel

Mit dem Topfdeckel könnt ihr kontrollieren, ob die Wörter zusammengehören.

Vor dem ersten Spiel

Löst die Drehscheiben, die Hexe und die Spielchips vorsichtig aus der Stanztafel. Legt die beiden Drehscheiben so in den Hexenkessel, wie es die Abbildung zeigt. Steckt die Hexe in den Schlitz und den Zauberstab in die kleine Vertiefung. Den Topfdeckel und die Spielchips legt ihr neben den Hexenkessel.



③ Hexenkessel

Im Hexenkessel könnt ihr die Spielchips verschwinden lassen. Dazu dreht ihr einfach die Drehscheibe mit dem Zauberstab drei Löcher weiter.

④ Drehscheiben

⑤ Spielchips

Die Spielchips gehören immer paarweise zusammen. Es gibt zwei Gruppen von Spielchips: Die **Reimwörter** mit **lilafarbigem** Rand und die **Minimalpaare** (ähnlich klingende Wörter) mit **weißem** Rand.



Machen Sie die Kinder vor dem ersten Spiel mit den Motiven vertraut. Die Namen der abgebildeten Motive finden Sie in den Wortlisten auf Seite 7 und 8 dieser Anleitung. Dabei können folgende Fragen hilfreich sein: „Wo hast du so etwas schon gesehen?“, „Was macht man damit?“, „Wer braucht so etwas?“.

Spielidee 1: Reimwort-Hexerei

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, alle sich reimenden Wortpaare im Hexenkessel verschwinden zu lassen.

Vorbereitung des Spiels

Sucht alle Spielchips mit einem **lilafarbenen** Rand und legt die anderen Spielchips mit dem weißen Rand beiseite. Ihr braucht sie für dieses Spiel nicht. Jetzt habt ihr die Reimwörter vor euch liegen. Sortiert als Nächstes die Reimwörter in zwei Gruppen: Alle Spielchips mit einer **orangefarbenen** Markierung auf dem Rand werden gemischt und mit der **Rückseite nach oben** auf einen Stapel gelegt. Die übrigen Spielchips mit lilafarbenen Rand legt ihr **offen** in der Mitte aus.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Decke vom Stapel den obersten Spielchip auf und nenne laut das darauf abgebildete Motiv. Suche das sich reimende Gegenstück bei den offen liegenden Spielchips.



Beispiel: Du hast die Kröte aufgedeckt. Darauf reimt sich die Flöte.



Um zu kontrollieren, ob das Wortpaar zusammengehört, legst du die beiden Spielchips **mit der Rückseite nach oben** in die Vertiefungen im Hexenkessel.

Lege den roten Topfdeckel darauf. Erscheint auf beiden Spielchips das gleiche Lösungssymbol? Dann ist dieses Paar richtig.

Nun darfst du die Zutaten in den Hexenkessel „rühren“. Nimm den Zauberstab, stecke ihn in das Loch ganz rechts im Hexenkessel und drehe drei Mal bis zum Anschlag.

Dazu sagst du: „**Hexenreim und Zauberschleim, sie sollen nun verschwunden sein.**“ Dann sind die Zutaten verschwunden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Erscheinen bei der Kontrolle mit dem Topfdeckel zwei unterschiedliche Lösungssymbole, passen die beiden Worte nicht zusammen. Lege den Spielchip mit der orangefarbenen Markierung verdeckt unter den Stapel und den anderen offen auf den Tisch zurück. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Zutaten im Hexenkessel verschwunden sind. Dann habt ihr zusammen den wirkungsvollen Zaubertrank gebraut und alle haben gewonnen! Die Spielchips fallen wieder aus dem Hexenkessel heraus, wenn ihr die Schachtel umdreht und schüttelt. Dann könnt ihr die nächste Runde spielen.

Spielidee 2: Was klingt ähnlich?

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es, alle ähnlich klingenden Wortpaare verschwinden zu lassen.

Es wird genauso gespielt wie mit den Reimwörtern. Legt die Spielchips mit dem lilafarbenen Rand beiseite, denn diesmal geht es um die Minimalpaare mit **weißem** Rand.



Spielidee 3: Schnelle Hexerei

Reaktionsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Wenn ihr die Motive schon gut kennt, könnt ihr eine Reaktionsvariante spielen. Als Spielmaterial nehmt ihr die Spielchips mit dem **weißen oder lilafarbenen** Rand.

Ziel des Spiels ist es, so viele Spielchips wie möglich zu ergattern.

Vorbereitung des Spiels

Sortiert dazu die Spielchips wieder in zwei Gruppen, legt die eine Hälfte **mit der Rückseite nach oben** auf einen Stapel und die andere **offen** in die Mitte.

Los geht's!

Ein Spieler deckt den obersten Spielchip vom Stapel auf und nennt das Motiv. Alle Spieler versuchen jetzt gleichzeitig, so schnell wie möglich den dazu passenden Spielchip aus der Mitte zu greifen. Der Spieler, der den Spielchip gegriffen hat, bekommt das Wortpaar. Vorher kontrolliert er noch mit dem Topfdeckel, ob das Wortpaar zusammengehört. Einen Spielchip darf er als Gewinn behalten, den anderen rührt er in den Zaubertrank. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt den nächsten Spielchip auf.

Ende des Spiels

Nachdem alle Zutaten für den Zaubertrank aufgebraucht sind, gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Spielchips besitzt.



Spielidee 4: Anlaute suchen

Merk- und Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, Wortpaare mit dem gleichen Anlaut (Anfangslaut) zu finden.

Vorbereitung des Spiels

Bitte sortiert folgende Spielchips aus und legt sie zur Seite: Trauben, Daumen, Eule, Haus, Zange, Ohr, Uhr, Beeren, Maus, Flöte. Sie werden für diese Spielidee nicht benötigt. Die restlichen Spielchips verteilt ihr mit der **Rückseite nach oben** auf dem Tisch.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Du deckst zwei Spielchips auf und sagst laut, welche Motive darauf zu sehen sind. Haben die beiden Begriffe den gleichen Anlaut oder unterschiedliche Anlaute?

Beispiel:

Du ziehst **Hase** und **Hund**. Prima! Du darfst das Paar behalten, denn die beiden Begriffe haben den gleichen Anlaut.

Du ziehst **Buch** und **Topf**. Schade! Die Wörter haben unterschiedliche Anlaute, lege sie wieder zurück an ihren Platz. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Die Kontrolle findet bei dieser Spielidee entweder über die Mitspieler statt oder die über die Wortliste unten.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald keine Spielchips mehr übrig sind. Wer die meisten Paare besitzt, gewinnt das Spiel.

Anlaute

Anlaut B: Buch, Bohne, Beule, Bären, Berg, Burg

Anlaut H: Hase, Hose, Hand, Hund

Anlaut K: Knopf, Kanne, Kröte, Krone, Kuh, Keller

Anlaut M: Mond, Mund

Anlaut N: Nagel, Nadel

Anlaut Pf: Pfanne, Pflaumen

Anlaut R: Rose, Riese, Rabe, Rübe

Anlaut Sch: Schuh, Schlange

Anlaut T: Topf, Tuch, Teller, Tauben, Tasse, Tasche, Tür, Tor

Anlaut W: Wolle, Welle

Spieltipp: Geschichten erzählen

Alle Spielchips liegen offen auf dem Tisch. Die Spieler erfinden gemeinsam eine Geschichte, indem jeder der Reihe nach einen Satz zu einem Spielchip erfindet. Der entsprechende Spielchip wird dann umgedreht.

Beispiel: „Die kleine Eule hatte nachts im Wald große Angst.“ Die Eule wird umgedreht. Der nächste Spieler kommt an die Reihe. Er wählt das Haus und sagt: „Am liebsten würde sie in einem gemütlichen Haus leben.“ Er dreht diesen Spielchip um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Reimwörter



Knopf



Topf



Tauben



Trauben



Pfanne



Kanne



Flöte



Kröte



Buch



Tuch



Beule



Eule



Daumen



Pflaumen



Haus



Maus



Bohne



Krone



Kuh



Schuh



Keller



Teller



Schlange



Zange

Spieltipp: Hör- und Greifspiel

Spielmaterial: Beliebige Spielchips

Die Spielchips werden offen in die Tischmitte gelegt. Ein Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der die ausgewählten Motive vorkommen. Wer den Begriff zuerst hört, schnappt sich den entsprechenden Spielchip auf dem Tisch. Wer ist am schnellsten?

Spielmöglichkeit für Gruppen: Flüsterspiel

Spielmaterial: Beliebige Spielchip-Paare, entsprechend der Anzahl der Mitspieler

Jedes Kind bekommt verdeckt einen Spielchip. Es zeigt seinen Spielchip keinem anderen Kind. Alle Kinder gehen im Raum umher und flüstern leise ihr Wort vor sich hin. Wer findet seinen Partner?



Minimalpaare



Tasche



Tasse



Riese



Rose



Tür



Tor



Mond



Mund



Rabe



Rübe



Hand



Hund



Nadel



Nagel



Berg



Burg



Wolle



Welle



Uhr



Ohr



Hase



Hose



Bären



Beeren



© 2007/2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de