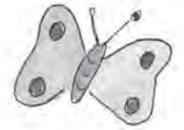


Viel Spaß beim Reimen,
Wörterklatschen
und Wortanfängefinden.



Bärbel Hausberg und Silvia Schreiner



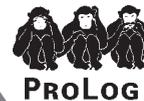
Zwergenmatz und der Riesenschatz

Ein kooperatives Würfelspiel zur
Förderung der phonologischen Bewusstheit
mit Reimen, Silben und Anlauten

für 2–4 Kinder ab 4 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Spielanleitung



www.prolog-shop.de

Olpener Str. 124 · 51103 Köln · Tel. +49 (0) 221/66 09 10 · Fax +49 (0) 221/66 09 111

Eine kurze Zusammenfassung der Bilderbuchgeschichte

Der Zwerg Zwergenmatz war im Wald auf der Suche nach dem Riesenschatz. Um ihn zu bekommen, musste er drei Wortprüfungen bestehen. Zusammen mit seiner Freundin Maus Franzi fand er Hilfe bei den Waldtieren. Der Hase Zitternase brachte ihnen das Reimen bei, Frosch Klitsch-Klatsch das Wörterklatschen und der Igel Isidor das Hören von gleichen Wortanfängen. Seitdem sind die fünf gute Freunde und haben sich noch viele Spiele ausgedacht, die euch auch gefallen werden. Und der Zwergenmatz, hat durch seine Erlebnisse gemerkt, dass Freundschaften der größte Schatz im Leben sind.

Spielidee

Die Spieler helfen dem Zwergenmatz, die Wortprüfungen zu bestehen und somit den Riesenschatz zu holen. Aber das funktioniert nur, wenn alle gemeinsam schneller sind als der Riese.

Spielinhalt

- * ein Spielplan
- * 36 Bildkarten (mit je einer Aufgaben- und Lösungsseite)
- * eine Spielanleitung
- * eine Schatzkiste
- * 20 Schatzsteine
- * ein Würfel mit Aufklebern



Spielvorbereitung

Die Bildkarten werden nach Farben geordnet und im Stapel mit der Aufgabenseite (farbige Rahmen) nach oben, zu den entsprechenden Farbecken des Spielfeldes gelegt. Die Schatzkiste steht in der Mitte des Spielfeldes.



So wird gespielt

Die Spieler versuchen, die Wortaufgaben auf den Bildkarten zu lösen, bevor alle gelben Felder des Riesen mit Schatzsteinen ausgelegt sind. Für jede richtig gelöste Wortaufgabe legt der Spieler einen Schatzstein in die Schatzkiste vom Zwergenmatz und darf die Bildkarte behalten.

Der Jüngste beginnt zu würfeln. Der Würfel zeigt an, von welchem Stapel er die oberste Bildkarte nehmen darf. Je nach Symbol müssen Wortprüfungen erfüllt werden oder aber der Riese bekommt einen Schatzstein:

* **Rot:** *Reimen mit Hase Zitternase*

Hier wird herausgefunden, welche der beiden kleinen Abbildungen sich auf das große Bild reimt. Auf der Rückseite steht die Lösung.

* **Grün:** *Wörterklatschen mit Frosch Klitsch-Klatsch*

Hier wird herausgefunden, ob die Wörter auf der Bildkarte lang oder kurz sind und wie oft sie geklatscht werden. Auf der Rückseite steht die Lösung.

* **Blau:** *Wortanfängfinden mit Igel Isidor*

Hier wird herausgefunden, welches der beiden klein abgebildeten Wörter genauso anfängt, wie das Wort auf der großen Abbildung. Auf der Rückseite steht die Lösung.

* **Zwergensymbol:** die Wortprüfung wird frei gewählt

* **Riesensymbol:** der Riese erhält einen Schatzstein, der auf eines der fünf gelben Felder gelegt wird

Für jede richtig gelöste Wortaufgabe legt der Spieler einen Schatzstein in die Schatzkiste vom Zwergenmatz und darf die Bildkarte behalten. Ist die Lösung falsch, wird die Bildkarte wieder unter den Bildstapel gelegt und der Zwergenmatz geht leer aus.

Spielende

Die Spieler gewinnen gemeinsam mit dem Zwergenmatz, wenn alle Steine in der Schatzkiste sind, bevor die gelben Felder des Riesen mit Schatzsteinen belegt sind. Andernfalls hat der Riese gewonnen.

