

Lösungswege der Lesekarten



- Lösung:** Raum 1; **Hinweisraum:** 11
Die Hexe Trixi kocht Suppe. Dabei verwendet sie Dinge, die sie im Kinderzimmer gestohlen hat. Findet die Gegenstände und die Hexe!
- Lösung:** Raum 3, **Hinweisraum:** 2
Das Gespenst Schuhu hat einen Schlüssel in einem Schlafzimmer gestohlen. Wo fehlt der Schlüssel und wo ist Schuhu?
- Lösung:** Raum 15, **Hinweisraum:** 11
Im Keller besorgt sich Husch, das Gespenst, eine neue Kette zum Rasseln. Das kleine Gespenst Sausi könnte deshalb zu spät in die Schule kommen. Was ist los und wo ist Husch?
- Lösung:** Raum 3, **Hinweisraum:** 1
Kater Schnurr versteckt sich im Uhrenkasten. Er will eine Vampir-Oma erschrecken. Lange muss er nicht mehr warten. Wieso nicht und wo ist Schnurr?
- Lösung:** Raum 4, **Hinweisraum:** 11
Für Schlange Isis ist es viel zu trocken im Haus. Warum wird sie gleich nass und wo wartet sie?
- Lösung:** Raum 16, **Hinweisraum:** 5
Zauberer Pokus sucht sein Zauberbuch. Er hat es fast gefunden, doch er braucht dazu seine Brille. Wo ist sie und wo sucht er?
- Lösung:** Raum 2, **Hinweisraum:** 8
Skelett Twiggi möchte in einem schönen Kleid ausgehen. Jetzt fehlen nur noch passende Schuhe. Wo liegen sie und wo ist Twiggi?
- Lösung:** Raum 6, **Hinweisraum:** 9
Die Mumie Tutt erwacht nach vielen tausend Jahren, weil ihr kalt ist. Wer hat sie halb ausgewickelt und wo ist Tutt?
- Lösung:** Raum 13, **Hinweisraum:** 5
Zauberer Abra hat Marmelade verzaubert. Wer davon isst, wird allmählich grün. Wer probiert sie gerade und wo ist Abra?
- Lösung:** Raum 4, **Hinweisraum:** 8
Monster Schnapp frisst jede zweite Socke aus der Wäsche. Jemand im Haus ist deshalb schon seltsam angezogen. Wer ist das und wo ist Schnapp?
- Lösung:** Raum 9, **Hinweisraum:** 15
Hexe Trudi merkt, dass ihr Besen nicht gut fliegt. Sie hat den falschen mitgenommen. Wo ist der Besen, der zu ihr passt, und wo ist Trudi?
- Lösung:** Raum 14, **Hinweisraum:** 6
Zauberer Fidibus sucht das Kaninchen, das er aus seinem Hut gezaubert hat. Wohin ist es mit dem Hut gelaufen und wo ist Fidibus?
- Lösung:** Dachboden, **Hinweisraum:** 13
Das Irrlicht Funzel beleuchtet im Keller eine Ecke und entdeckt einen Edelstein. Wer hat ihn verloren und wo ist Funzel?
- Lösung:** Raum 10, **Hinweisraum:** 16
Die Spinne Flauschi seilt sich gerade über einem Schlafenden ab, um ihn zu beißen. Was hat sie in einem anderen Raum schon in ihrem Netz gefangen und wo ist sie jetzt?
- Lösung:** Raum 11, **Hinweisraum:** 2
Zombie Totus ist es zu laut im Haus. Als er den Sargdeckel über sich zuziehen will, merkt er nicht, dass er etwas einklemmt. Wem gehört es und wo ist Totus?

- Lösung:** Raum 12, **Hinweisraum:** 15
Werwolf Grimm versucht, sich die Haare aus dem Gesicht zu rasieren, damit man ihn für einen Menschen hält. Er ist vorher draußen durch Schlamm gelaufen und hat sich die Füße nicht abgeputzt. Wo sind seine Spuren und wo ist er jetzt?
- Lösung:** Raum 11, **Hinweisräume:** 10, 7
Wolf Knurr hat sechs Geißlein verspeist und will nun schlafen. Fast hätte er statt des siebten Geißleins einen Teddybären verschluckt, hat aber nur ein Bein erwischt. Wo ist der Teddy, wo das siebte Geißlein und wo liegt Knurr?
- Lösung:** Raum 14, **Hinweisraum:** Dachboden
Zwerg Mini gräbt unter einem Tisch nach Gold. Bei seinem ersten Versuch hat er nichts gefunden. Wo war das und wo gräbt er jetzt?
- Lösung:** Raum 2, **Hinweisraum:** 12
Ulla, die Fledermaus, schläft tagsüber an einem ruhigen Platz. Was hat sie verloren und wo ist sie jetzt?
- Lösung:** Raum 8, **Hinweisraum:** 3
Poltergeist Rumpel klappert laut mit einem Klodeckel und zieht die Spülung. Dabei verliert er fast das Gleichgewicht. Wo hat er schon Scherben hinterlassen und wo ist er jetzt?
- Lösung:** Raum 6, **Hinweisräume:** 1, 2, 9, 14, 16
Das Gespenst Glubsch versteckt sich. Man sieht nur seine Augen. Es will keine anderen Gespenster treffen. In welche fünf Räume kann es gehen und wo ist es jetzt?
- Lösung:** Raum 7, **Hinweisraum:** 9
Hexe Grusilla will morgen zum Blocksberg fliegen. Leider hat sie eine falsche Landkarte erwischt. Wo liegt die richtige und wo ist Grusilla?
- Lösung:** Raum 4, **Hinweisraum:** 6
Eule Hu macht es sich auf der Wäscheleine gemütlich und hinterlässt Spuren. Wo war sie schon und wo ist sie jetzt?
- Lösung:** Raum 12, **Hinweisräume:** 4, 6, 7, Dachboden
Hexe Drakilla streichelt ihre Katze und verzaubert sie dadurch in ein anderes Tier. Weil das ihr Lieblingstier ist, gibt es schon vier weitere davon im Haus. Wo sind sie und wo ist Drakilla?
- Lösung:** Raum 5, **Hinweisräume:** 3, 7, 14, 16
Grabsch, die Geisterhände, wollen das Licht ausschalten. In welchen vier Räumen ist es nicht möglich, weil es nur Kerzen gibt, und wo sind die Geisterhände jetzt?
- Lösung:** 9, **Hinweisraum:** 13
Vampir Schlüpf hat eine Dose mit einem roten Getränk gefunden. Hoffentlich wird ihm nicht schlecht davon! Wo steht noch mehr und wo ist Schlüpf jetzt?
- Lösung:** Raum 10, **Hinweisraum:** 6
Gespenst Bibber möchte sein dünnes Betttuch durch ein dickeres ersetzen. Leider gibt es kein weißes. Wo sind welche und wo sucht Bibber jetzt?
- Lösung:** Raum 7, **Hinweisraum:** 2
Gespenst Lulu übt am Klavier, damit seine Stimme gruselig und laut klingt. Beim letzten Mal hat es ein Mikrofon gebraucht, weil es zu leise war. Wo war das und wo ist Lulu jetzt?
- Lösung:** Raum 14, **Hinweisraum:** 8
Kobold Gulli bohrt Löcher in ein Weinfass. Wo hat er Wasser überlaufen lassen und wo ist Gulli jetzt?
- Lösung:** Raum 15, **Hinweisraum:** 5
Ratte Rita knabbert an Äpfeln aus dem Vorrat. Bisher konnte sie nicht gefangen werden, weil die Fallen zu klein sind. Wo steht noch eine und wo ist Rita?

Gruselhaus

die Geisterjagd vom Keller bis zum Dach

von Elisabeth Wilhelm

Für Erstleser und Leseanfänger:
- mit Zauberwortkarten (sinnlosen Silben)
ab dem 1. Schuljahr, zusammen mit einem Vorleser
- mit Textkarten ab dem 2. Schuljahr



Für nicht lesende Kinder ab 5 Jahren als Sprachförderspiel.
Hier werden die Textkarten vorgelesen.

Für 2 bis 4 Spieler

Ziele

Spielerische Förderung des Lesesinnverständnisses, Lesetempos und der Erzählfähigkeit. Aber auch logisches Denken und Argumentieren werden trainiert, da man die Lösung erklären muss.

Die Spielvariante für Leseanfänger übt das einzelheitliche Silbenlesen oder auch die auditive Aufmerksamkeit.



Material

- Gruselhaus-Spielplan
- 16 Raumkarten: die Vorder- und Rückseiten sind für die Spielvarianten mit den Zauberwortkarten mit rotem bzw. orangem Rand gekennzeichnet
- 30 Lesekarten mit Lösungsrückseite (ab 2.Schuljahr)
- 18 Zauberwortkarten (für Leseanfänger) in zwei Schwierigkeitsgraden mit Lösungsrückseite
- vier Spielfiguren
- ein Zahlenwürfel
- Spielanleitung (mit Beschreibung der Lösungswege)



Spielanleitung

Spielformen

Ab dem 2. Schuljahr – Spiele mit den Lesekarten und Raumkarten:

- Wettspiel-Variante *Einsamer Werwolf*
→ Jeder versucht, durch Lesen und Verstehen so viele Karten wie möglich zu gewinnen.
- kooperative Spielvariante *Gemeinsame Geisterjagd*
→ Jeder versucht, durch Lesen und Verstehen so schnell wie möglich das Dachfenster mit der Eule zu erreichen.

Für Leseanfänger – Spiele mit den Zauberwortkarten:

Rote Seite der Raumkarten und roter Rahmen auf den Zauberwortkarten

- Variante *Zauberwörter finden* (leicht)
→ Einfache Silbenfolgen mit Anfangsfließlauten sollen wiedererkannt werden.
- Variante *Zauberwörter lesen* (etwas schwieriger)
→ Einfache Silbenfolgen mit Anfangsfließlauten sollen vorgelesen werden.

Orange Seite der Raumkarten und oranger Rahmen auf den Zauberwortkarten

- Mit der orangen Seite können die Varianten *Zauberwörter finden* und *Zauberwörter lesen* auch mit schwierigeren Silbenfolgen gespielt werden.
→ Silbenfolgen mit Anfangsverschlusslauten oder Konsonantenverbindungen oder geschlossene Silben sollen wiedererkannt oder vorgelesen werden.

Spiele mit den Lesekarten (Lösungswege siehe Seite 5)

Spielidee

In diesem Haus spukt es. Gespenster, Hexen und andere gruselige Wesen treiben sich überall herum, so dass die Bewohner ausgezogen sind. Da ist Hilfe nötig! Die Spieler bekommen schriftliche Hinweise auf einen Raum, in dem sie etwas finden, was mit einem der Wesen zu tun hat. In einem weiteren Zimmer befindet sich dann das Wesen selbst, das natürlich gerne unentdeckt bleiben würde. Denn wenn es gefunden wird, muss es sich einen neuen Spukort suchen.

Das Gruselhaus wird vor Spielbeginn von den Mitspielern mit den Raumkarten eingerichtet. Die Stockwerke können dabei nach Lust und Laune abwechslungsreich zusammengestellt werden. So kann die Geisterjagd auch mehrmals gespielt werden, da die Suche immer wieder in andere Richtungen geht.

Spielvorbereitung

Es kann wahlweise einheitlich mit der roten **oder** orangen Variante der Raumkarten gespielt werden. Die **Lesekarten** werden mit der Schriftseite nach oben als Stapel neben den Spielplan gelegt. Auf den Rückseiten sind die Lösungen zu finden. Es wird entschieden, ob nach den Regeln der Wettspielvariante *Einsamer Werwolf* oder der kooperativen Spielvariante *Gemeinsame Geisterjagd* gespielt wird.

Zu Spielbeginn wird reihum gewürfelt; wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser beginnen. Die Spielbahn beginnt im Erdgeschoss am Hauseingang. Die Spieler würfeln sich entlang des Parcours vom linken Raum des unteren Stockwerks bis hinauf zum Dachboden. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, geht er zum nächsten freien Feld.

Tipp: Die Spieldauer kann durch die Anzahl der Lesekarten variiert werden!



Einsamer Werwolf (Wettspiel)

Wer eine ungerade Zahl würfelt, zieht eine Lesekarte, die er, ohne die Rückseite anzuschauen, vor sich ablegt. Er liest die Aufgabe vor, während die Mitspieler sich umdrehen, um keinen Suchvorteil zu haben. Anschließend suchen alle um die Wette das Gruselwesen und in einem anderen Raum Hinweise darauf. Falls es dabei zu verschiedenen Ergebnissen kommt, sollte jeder seines begründen, bevor die Lesekarte auf die Lösungsseite umgedreht wird.

Hinweis: Für manche Lösungen muss man mehrere Räume finden. Die Lösung gilt erst dann als abgeschlossen, wenn diese alle entdeckt sind.

Ist die Lösung falsch oder der Lösungsweg unklar, wird in der Spielanleitung nachgesehen. Die Lesekarte scheidet dann aus, ohne dass jemand vorrücken durfte.

Wer als Erster die richtige Lösung gefunden hat, darf die Karte behalten und auf den dunkelgrünen Punkt vorrücken, der sich direkt unter der Lösung befindet.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mit direktem Wurf die Eule im Dachfenster erreicht hat oder der Kartenstapel aufgebraucht wurde. Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat.

Gemeinsame Geisterjagd (kooperatives Spiel)

Wer eine ungerade Zahl würfelt, zieht eine Lesekarte, die er, ohne die Rückseite anzuschauen, vor sich ablegt. Er liest die Aufgabe vor und sucht dann die Lösungs- und Hinweismöglichkeiten. Wenn er sie nicht findet, darf er sich einen Assistenten aus der Spielgruppe wählen. Nur der darf ihm helfen und mitsuchen. Bei Erfolg darf dieser würfeln und so viele Punkte vorrücken, wie der Würfel zeigt.

Wenn das Gruselwesen gefunden ist, wird die Lösung mit der Kartenrückseite verglichen. Stimmt die Lösung, setzt der Spieler seine Spielfigur auf den dunkelgrünen Punkt, der sich direkt unter der Lösung befindet.

Wenn er dazu zurücklaufen muss, darf er noch einmal würfeln. Würfelt er dabei eine ungerade Zahl, bleibt er auf seinem Platz. Bei einer geraden Zahl muss er leider zurück. Die Lesekarte darf er anschließend behalten. Er sollte den Mitspielern erklären, wie er zu seiner Lösung gekommen ist. Ist die Lösung falsch oder der Lösungsweg unklar, wird in der Spielanleitung nachgesehen. Die Lesekarte scheidet dann aus und der Spieler darf seine Spielfigur nicht vorrücken.

Hinweis: Für manche Lösungen muss man mehrere Räume finden. Die Lösung gilt erst dann als abgeschlossen, wenn diese alle entdeckt sind.

Spielende: Wer mit direktem Wurf die Eule im Dachfenster erreicht, ist Sieger. Wurde der Kartenstapel aufgebraucht, bevor das Dachzimmer erreicht wurde, hat derjenige gewonnen, der am weitesten gekommen ist.



Spiele mit den Zauberwortkarten

Spielvorbereitung

Je nach ausgewählter Spielform werden **die roten oder orangen Seiten der Raumkarten** eingesetzt. Die **Zauberwortkarten** werden mit der Schriftseite nach oben als Stapel neben den Gruselhaus-Spielplan gelegt. Die **roten bzw. orangen Rahmen** um die Zauberwörter markieren die passende Variante zur ausgewählten Farbe der Raumkarten.

Hinweis: Auf den Rückseiten der Karten befinden sich die Lösungen.

Zauberwörter finden

Der Erwachsene (oder gute Vorleser) liest, wenn eine ungerade Zahl gewürfelt wurde, ein Zauberwort von einer Karte vor. Die Leseanfänger suchen um die Wette den Raum, in dem sich das Zauberwort befindet, und legen die Karte zum Vergleich daneben. Danach wird beschrieben, was in diesem Raum geschieht. Wer den Raum richtig gefunden hat, darf seine Figur auf den in Spielrichtung letzten dunkelgrünen Punkt der Raumkarte setzen.

Wenn er dazu zurücklaufen muss, darf er noch einmal würfeln. Würfelt er dabei eine ungerade Zahl, bleibt er auf seinem Platz. Bei einer geraden Zahl muss er leider zurück.

Spielende: Wer mit direktem Wurf die Eule im Dachfenster erreicht, ist Sieger.

Wurde der Kartenstapel aufgebraucht, bevor das Dachzimmer erreicht wurde, hat derjenige gewonnen, der am weitesten gekommen ist.

Hinweis: Da hier nicht die Gedächtnisleistung im Vordergrund steht, dürfen sich die suchenden Mitspieler das Zauberwort mehrmals vorlesen lassen.

Variante: *Zauberwörter finden* als Training der auditiven Aufmerksamkeit: Diese Variante wird wie beschrieben gespielt, allerdings ohne mehrmaliges Vorlesen der Silbenfolge. Das Kind soll sie sich durch einmaliges Hören merken.

Zauberwörter lesen

Der Spieler liest, wenn er eine ungerade Zahl gewürfelt hat, das Zauberwort von einer Karte vor. Alle suchen um die Wette den Raum des Gruselwesens und lesen dann das dort gefundene Zauberwort vor und vergleichen es mit der Karte. Wer den richtigen Raum gefunden und das Zauberwort korrekt vorgelesen hat, darf seine Figur auf den in Spielrichtung letzten dunkelgrünen Punkt der Raumkarte setzen. Wenn er dazu zurücklaufen muss, darf er noch einmal würfeln. Würfelt er dabei eine ungerade Zahl, bleibt er auf seinem Platz. Bei einer geraden Zahl muss er leider zurück. Die Zauberwortkarte darf er anschließend behalten.

Tipp: Wenn die Aufgabe gut gelingt, kann man sie erschweren, indem man die Karte nach einmaligem Lesen verdeckt und das Zauberwort aus dem Gedächtnis suchen lässt.

Spielende: Wer mit direktem Wurf die Eule im Dachfenster erreicht, ist Sieger.

Wurde der Kartenstapel aufgebraucht, bevor das Dachzimmer erreicht wurde, hat derjenige gewonnen, der am weitesten gekommen ist.



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 · D-51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 · Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de · www.prolog-shop.de

