

Ziel Förderung der Phonologischen Bewusstheit

Aufgaben

- Reimerkennung
- Wörter in Silben zergliedern
- Anlaute erkennen
- Wörter mit einem bestimmten Anlaut nennen



Spielmaterial

- Spielanleitung
- Einlegetafel für die Hexenküche im LAUTer Hexerei-Basisspiel*
- 1 Kartensatz bestehend aus 33 Bildkarten, 20 Textkarten und zwei weiteren Karten mit Lösungshinweisen
- Symbolwürfel (Blankowürfel mit 6 Klebeetiketten)

Würfelsymbole: ✂ ein Reimwort finden

- — den Anlaut erkennen
- — den Anlaut erkennen und ein zweites Wort
- ... mit gleichem Anlaut finden
- ♠ freie Wahl einer Aufgabe
- 🐱 weil die Katze kommt, wird die kleine Maus** weggehext (siehe auch Katzenfeld)



* **Hinweis:** Dies ist ein Ergänzungsset zu dem Basisspiel LAUTer Hexerei. Dieses für das Spiel notwendige Basisspiel ist über ProLog zu bestellen.

** In „älteren“ Basisspielen liegt statt einer Maus-Holzfigur eine kleine Katzen-Holzfigur bei.

Spielidee

Der Rabe Rabiato hat heimlich im großen Hexenbuch der Hexe Dragonella geblättert und die ganze Nacht gehext. Doch weil er noch nicht richtig lesen kann, ständig die Buchstaben verwechselt und auch noch nicht so gut reimen kann, hat er in Dragonellas Hexenküche alles durcheinander gehext. Damit ihm das nicht noch mal passiert, will er alles über Buchstabenzauberei, Reime und geheime Wörter lernen. Wir helfen ihm dabei.



Material und Spielvorbereitung: Die Einlegetafel wird in das Spielbrett eingelegt. Die 33 Bildkarten sowie die 20 Textkarten werden jeweils als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler wählt eine kleine Hexe als Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld „Besenkammer“. Der Symbolwürfel und die Spielfigur kleine Maus** liegen bereit.

Spielablauf

Reihum wird eine Bildkarte gezogen und mit dem Symbolwürfel gewürfelt. Das gewürfelte Symbol zeigt an, welche Aufgabe in Verbindung mit dem Bild zu lösen ist, z. B. ein Reimwort finden. Nach erfolgter Lösung darf der Spieler auf dem Spielfeld vorwärts ziehen. Die Anzahl der Felder, die der Spieler vorrücken darf, ergibt sich dabei aus der Anzahl der Silben, die das gezogene Wort enthält. Beispiel: Bildkarte mit Fledermaus
Fl - der - maus = drei Silben = drei Felder vor.

Tipp: Zur Erleichterung kann man das Bild benennen und dabei klatschen. Alle Mitspieler passen auf, dass die richtige Anzahl der Silben ermittelt wird.



LAUTer Hexerei

Reime, Silben, Laute hexen

Hexenkesselfeld: Gelangt man auf einen Kessel, zieht man eine Textkarte, versucht die beschriebene Aufgabe zu lösen und darf dann die auf der Karte angegebene Punktzahl vorrücken.



Katze:

Gelangt der Spieler auf ein *Katzenfeld* oder würfelt er das Symbol *Katze*, schnappt sich die Katz' die kleine Maus. Dazu versteckt der Spieler hinter seinem Rücken die kleine Maus** in einer Hand und hält dann beide Hände zur Faust geschlossen einem Mitspieler entgegen. Der Mitspieler sagt einen Auszählvers (z. B. „Eins, zwei, drei – Zauberei. Kleine Maus – komm doch raus“) und tippt dabei abwechselnd auf die ihm hingehaltenen Fäuste. Nun kommt es darauf an: Tippt der Mitspieler auf die leere Hand, darf der Spieler



- beim *Katzenfeld* zwei Felder vorrücken,
- beim *Katzen-Würfelsymbol* um die Anzahl der Silben seiner Bildkarte vorrücken.

Tippt er aber auf die Hand mit der Maus und zaubert diese wieder herbei, bleibt der Spieler auf seinem Feld stehen.

Spielende: Der Spieler, der zuerst wieder in der Besenkammer eintrifft bzw. darüber hinweg zieht, ist Sieger.

Hilfen: Mit kleinen Kindern können die Inhalte beginnend vereinfacht angeboten werden. Z. B. kann ohne Textkarten und Würfel gespielt werden, um nur die Silbensegmentierung zu üben. Oder nur eines der drei Würfelsymbole *Reime*, *Anlaute* oder *Anlaute erkennen* wird in Kombination mit den Karten angeboten.



Ein zauberhaftes
Hexenspiel
zur Förderung der
Phonologischen
Bewusstheit

für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten



ProLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

Konzeption und Illustration:
Claudia Stöckl