

spielend  
**NEUES  
LERNEN**

Hohe  
Lernmotivation

Mit Pädagogen  
entwickelt

Individuelle  
Förderung

# Die freche Sprech- Hexe

Hör gut zu und sprich genau

Dieses  
Lernspiel fördert:

- Genaues Hören und Sprechen
- Wahrnehmung
- Sprachgefühl

Ravensburger® Spiele Nr. 25003 5  
Autor: Prof. Dr. Gertraud E. Heuß-Gierl / Kai Haferkamp  
Illustration: Gabriela Silveira  
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design

## 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:**

### Die freche Sprech- Hexe Sprachspiel für 2 bis 4 Spieler von 4 bis 8 Jahren

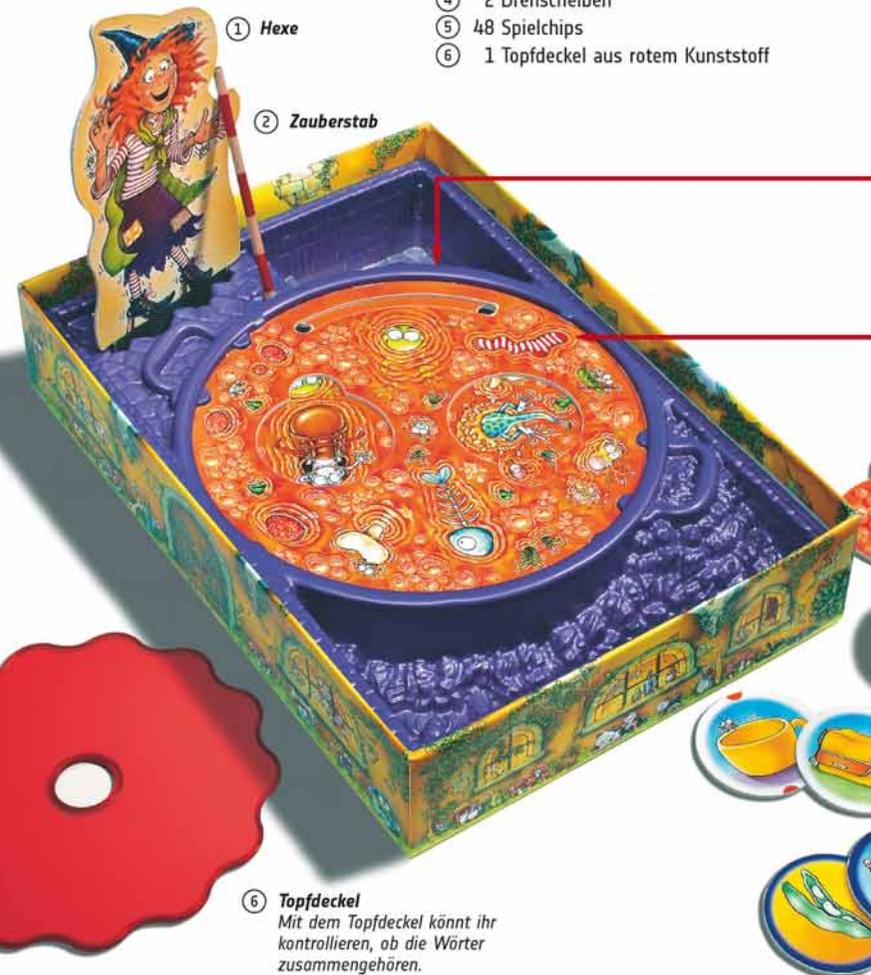
Mit viel Spaß und Fantasie werden Kinder in diesem Spiel in ihrer sprachlichen Entwicklung unterstützt. Zusammen mit der frechen Sprech-Hexe rühren die Kinder Wortpaare in den Zaubertrank. Spielerisch gefördert werden Fähigkeiten wie genaues Sprechen, einzelne Laute hören, Reimwörter finden, Anfangslaute erkennen und ähnlich klingende Wörter unterscheiden. Diese Fähigkeiten sind wichtige Grundsteine für die Sprachentwicklung und das Lesen und Schreiben lernen.

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

Ravensburger

## 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



- ⑥ **Topfdeckel**  
Mit dem Topfdeckel könnt ihr kontrollieren, ob die Wörter zusammengehören.

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

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

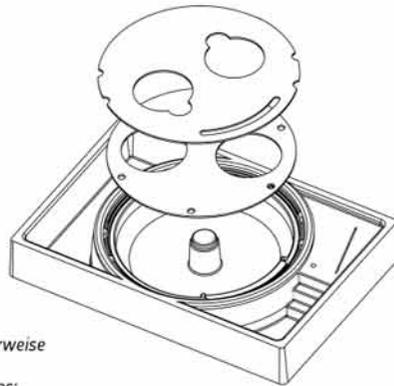
4 **Drehscheiben**



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

### 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.



➔ **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 ge-  
sehen?“, „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 verschwin-  
den 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 Lösungs-  
symbol? Dann ist dieses Paar richtig.



Nun darfst du die Zutaten in den Hexen-  
kessel „rühren“. Nimm den Zauberstab,  
stecke ihn in das Loch ganz rechts im Hexen-  
kessel und drehe drei Mal bis zum Anschlag.  
Dazu sagst du: „**Hexenreim und Zaubers-  
schleim, sie sollen nun verschwunden  
sein.**“ Dann sind die Zutaten verschwunden  
und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Erscheinen bei der Kontrolle mit dem Topf-  
deckel zwei unterschiedliche Lösungssym-  
bole, passen die beiden Worte nicht zusam-  
men. Lege den Spielchip mit der orange-  
farbenen 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 Zaubertank gebrannt und alle gewonnen!

Die Spielchips kommen 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.



#### **Spiel Tipp:** 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.

### 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 Zaubertank. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt den nächsten Spielchip auf.

### Ende des Spiels

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

### Spielidee 4: Anlaute suchen

Merks- 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 über die Wortliste auf Seite 7 und 8.

### Ende des Spiels

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



#### **Spiel Tipp:** 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?

### 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

### 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

### 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				

Weitere Tipps und Anregungen unter:  
[www.SpielendNeuesLernen.de](http://www.SpielendNeuesLernen.de)

© 2007 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

225926

Ravensburger