



**Zahl der Spieler:**

**Alter:**

**Autor:**

**Grafik & Design:**

**Illustrationen:**

**Inhalt:**

1 und mehr

ab 5 Jahren

Michael Rüttinger

Nicole Klapperstück

Heidmarie Rüttinger

81 Bildkarten (beidseitig bedruckt mit Lösung und Einzahl/Mehrzahl)

34 Wortstreifen (Vorderseite Großbuchstaben, Rückseite Groß-Kleinschreibung)

140 Buchstaben (Vorderseite Großbuchstaben, Rückseite Kleinbuchstaben)

farbige Spielanleitung mit vielen Übungen, Kommentaren und Wörtern aus dem Grundwortschatz

## Einführung für Eltern

Das Lernspiel »Lesen« ist so konzipiert, dass sowohl das leseunerfahrene Vorschulkind als auch das Grundschulkind, das bereits lesen kann, gerne damit spielt. Denn auf spielerische Weise und unterschiedlichem Schwierigkeitsniveau kann das Kind Leselernprozesse anbahnen, verfeinern oder steigern. Ohne Zwang, ohne Misserfolge, immer im individuellen Lern- oder Spieltempo. Für jede Lesefertigkeitsstufe ist eine Spielvariante vorgesehen.

Mit diesem Lesespiel wird die Lesefreude des Kindes angeregt, ohne dass das Kind das Gefühl hat, unter Druck lernen zu müssen. Denn die verschiedenen Lesespiele machen riesig Spaß.

Das Stichwort heißt: *Spielend lernen – lernend spielen!*



## Spielvorbereitung

*Hinweis:*

*Vor dem ersten Spielen müssen die 81 Bildkarten, die 140 Buchstaben und die 34 Lesestreifen vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden.*

### 1 | Großbuchstaben sortieren

**Benötigtes Material:** Alle Buchstaben, Schachtelunterteil mit Sortier-Einsatz.

Was üblicherweise wie eine Spielvorbereitung aussieht, kann hier zum einfachsten Spiel werden – die Buchstaben richtig in den Sortier-Einsatz einordnen. Das ist beim erstmaligen Spielen, wenn die Buchstaben aus den vorgestanzten Tafeln herausgelöst werden, ohnehin nötig. Später sollte dieses kleine Spiel aus Ordnungsgründen stets den Abschluss bilden.

**Wie wird gespielt?** Zuerst müssen alle Buchstaben so aufgelegt werden, dass die Großbuchstaben sichtbar sind. Auf der Rückseite jedes Buchstaben-Kärtchens befindet sich der entsprechende Kleinbuchstabe.

Das Kind, welches mit dem Spiel beginnt, nimmt einen beliebigen Buchstaben und sucht aus der Menge aller Buchstaben noch einen zweiten dazu. Beide zusammen werden dann in ein beliebiges Fach des Sortier-Einsatzes gelegt. (Für häufige Buchstaben wie z.B. »E« benötigt man eventuell zwei Fächer.)

Reihum nimmt dann jeder weitere Spieler einen Buchstaben, sucht seinen »Zwillingsbruder« und legt ihn in den Einsatz. Da oft von einer Sorte mehr als zwei Buchstaben vorhanden sind, kann ein Buchstabenpaar auch mehrmals gesucht werden. Dann wird es natürlich in das Fach gelegt, das bereits für diesen Buchstaben vorgesehen ist.

Das Spiel kann erweitert werden, indem man nicht »Zwillinge«, sondern

»Drillinge« oder »Vierlinge« sucht. Die höchste Stufe wäre erreicht, wenn man ausmacht, dass man eine Buchstabensorte erst dann in den Sortier-Einsatz legt, wenn man alle gleichen Buchstaben gefunden hat.

Dieses Spiel sollte nicht mit Wettbewerbscharakter gespielt werden, da ja die Buchstaben in unterschiedlichen Mengen vorhanden sind und die Kinder benachteiligt wären, die einen seltenen Buchstaben suchen müssen. Sollte man dennoch so spielen wollen, dass der Schnellste gewinnt, muss vorher die Menge aller Buchstaben so vorbereitet werden, dass von den gesuchten immer gleich viel vorhanden sind, d.h. es müssten bestimmte Buchstaben vorher entfernt werden.

**Hinweis 1:**

Die seltenen Buchstaben »Q« – »Ä« – »Ö« – »Ü« sind nur je einmal vorhanden und haben deshalb keinen Zwilling. Sie bleiben logischerweise am Ende übrig und kommen zusammen in ein Fach.

Die 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen) kommen auch in dieses Fach.

**Hinweis 2:**

Jeder der 26 Buchstaben kommt auch einmal auf rotem Grund vor. Dies dient dazu, bei späteren Spielen und Übungen den sogenannten »Anlaut« farblich herauszustellen. Für dieses Spiel hat das keine Bedeutung.

**Was lernt das Kind bei diesem Spiel?** Das Kind lernt, sich Buchstabenformen einzuprägen, sie wieder zu erkennen, unterschiedliche Formen zu unterscheiden – eine sehr wichtige Voraussetzung für den Leselernprozess.

## 2 | Kleinbuchstaben sortieren

**Benötigtes Material:** Alle Buchstaben – so gedreht, dass die Kleinbuchstaben sichtbar sind, Schachtelunterteil mit Sortier-Einsatz.

Es wird gespielt wie im Spiel 1 beschrieben. **Einziger Unterschied:** Man verwendet die Kleinbuchstaben, die sich auf der Rückseite der Großbuchstaben befinden. Zum Unterscheiden von Groß- und Kleinbuchstaben braucht man ein Kind, das schon lesen kann, oder einen Erwachsenen.

## 3 | Bilder und Wörter des ABC

**Benötigtes Material:** Die 25 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen mit den Wörtern des ABC, die entsprechenden Wortstreifen dazu, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Hinweis: Man findet die 25 Bildtäfelchen des ABC mit Hilfe der grauen Nummerierung auf der Rückseite. Da sich beim Wort »XYLOPHON« das »X« und das »Y« in einem Wort befinden, sind es nur 25 statt 26 Kärtchen.

Das Spiel 3 ist das eigentliche Grundspiel. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Es hat keinen Wettbewerbs-



charakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Vielmehr handelt es sich um eine spielerische, elementare Einführung in den Leselernprozess.

**Wie wird gespielt?** Das Kind legt (bzw. die Kinder legen) vor sich eines oder mehrere der Bildtäfelchen auf den Tisch. Der Reihe nach sollen die Kinder zunächst einmal die dargestellten Bilder mit dem richtigen Wort benennen. Ein Kind, das lesen kann, bzw. ein Erwachsener kontrolliert jeweils, ob auch das richtige Wort verwendet wurde, indem das Kärtchen umgedreht wird.



Auf der Rückseite jedes Bildkärtchens ist das gesuchte Wort aufgedruckt, wobei der erste Buchstabe farbig hervorgehoben ist.

Es ist zusätzlich noch die Einzahl- und Mehrzahlbildung vorhanden. Man kann darauf bereits hier eingehen, man kann aber auch darauf verzichten.

Wenn klar ist, welches Wort bei jedem Bild gemeint ist, kommt der nächste Schritt (wobei man am Anfang niemals alle 25 Bildkärtchen auf einmal verwenden sollte).

Jetzt werden die Bildkärtchen so aufgelegt, dass die Seite des Täfelchens sichtbar ist, auf der das Bild und das Wort abgebildet ist. Die Kinder müssen nun den Bildern die entsprechenden Wortstreifen zuordnen.

Das ist nicht zu schwer, denn das Wort ist ja auf dem Bildtäfelchen oben dargestellt. Doch man sollte diese scheinbar einfache Übung auch nicht unterschätzen: Je mehr Bildtäfelchen verwendet werden, desto genauer müssen die Kinder hingucken, um die Wörter nicht falsch zuzuordnen.



**Wichtig:**

*Die Kinder sollten immer das Wort laut aussprechen und dabei besonders auf den ersten Laut achten, denn er entspricht dem ersten (farbigen) Buchstaben des geschriebenen Wortes. (Anlautmethode!)*

Wenn die Kinder die Zuordnung auf die oben erwähnte Weise sicher beherrschen, kann man die Zuordnung wiederholen – dieses Mal jedoch mit der Vorderseite der Bildtäfelchen. Jetzt sind nur noch die Bilder zu sehen! Das ist natürlich für die Leseanfänger sehr schwer und sollte nur gemacht werden, wenn sich die Kinder schon die Wörter, bzw. den Anfangsbuchstaben der Wörter gut eingeprägt haben. Gerade der Anfangsbuchstabe sollte hier als Hilfe eine große Rolle spielen, denn er spielt bei der »Anlautmethode« eine entscheidende Rolle.



Als Abschluss dieser äußerst wichtigen Übungen sollten die Kinder unbedingt eigenaktiv tätig werden.

Sie sollen aus der Menge aller Buchstaben, die vorher entweder auf dem Tisch gemischt oder in den Sortier-Einsatz eingeordnet wurden, die richtigen Buchstaben herausuchen und auf oder unter das vorgedruckte Wort des Wortstreifens legen. Dabei sollten die Kinder den ersten Buchstaben rot legen – wieder mit der Absicht, den Anlaut des Wortes hervorzuheben!



Das wird beim ungeübten Kind zunächst länger dauern, erfordert Geduld, und richtige Zuordnungsleistungen sollten gelobt werden.

Hat das Kind ein Wort komplett zusammengefügt, so wird dieses Wort »gelesen«: Es braucht nur das zugeordnete Bildmotiv richtig benennen. Buchstaben-Kennntnis ist eigentlich noch nicht erforderlich – ganzheitliche Leselern-Methode!



Mit der Zeit wird das Kind feststellen, dass bestimmte Buchstabenformen immer wieder auftauchen – es lernt die Form und das Aussehen einzelner Buchstaben kennen. Wird dieser Lernschritt vom Kind selbst vollzogen, kann die Lautung eines so erkannten Buchstaben erklärt werden (... dies ist ein »K«, dies ist ein »N« usw.). Wenn man dem Kind die Lautung eines Buchstaben erklären will, ist es sehr wichtig, nicht die üblichen Erwachsenen-Ausdrücke zu verwenden, wo ein »K« mit »Ka«, ein »N« mit »eN« bezeichnet wird. Vielmehr sollte man die Mitlaute ohne Selbstlaute benennen, also z.B. dies ist ein »NNN«, dies ist ein »KKK«.

**Wichtig:**

*Alle Übungen des 3. Spieles sollten zunächst nur mit den 25 Bildtäfelchen und Wortstreifen des ABC durchgeführt werden.*

#### 4 | Selbstlaute, Mitlaute, Umlaute, Doppellaute

**Benötigtes Material:** Die 34 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen, zu denen es Wortstreifen gibt, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Das Spiel 4 ist eine Erweiterung des Spiels 3. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Es hat wie Spiel 3 keinen Wettbewerbscharakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer.

Im Spiel 4 kommen zu den ABC-Grundwörtern noch weitere Wörter mit besonderen Anlauten hinzu.

**Wie wird gespielt?** Das Spiel entspricht im Prinzip dem Spiel 3, nur dass der Wortschatz erweitert ist. Wichtig für Eltern und Erzieher ist die folgende Erklärung der Farbgebung der Anlaute, die bei den 34 Wortstreifen unterschiedlich ist:



### Roter Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Selbstlaute*  
A, E, I, O, U



A P F E L

### Blauer Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Mitlaute*  
B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R,  
S, T, V., W, X, Y, Z



F I S C H

### Pinkfarbener Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Doppellaute*  
EI, EU, AU



E I S

### Grüner Anlaut:

Hier handelt es sich um die *Umlaute*  
Ä, Ö, Ü



Ü B U N G

### Hellblauer Anlaut:

Hier handelt es sich um *Mitlautgruppen*,  
die zusammen einen bestimmten  
Laut ergeben, z.B. SCH, SP, ST, QU



S C H A F

## 5 | Das Spiel mit allen 81 Bildtäfelchen

**Benötigtes Material:** Alle 81 beidseitig bedruckten Bildtäfelchen, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Das Spiel 5 ist eine weitere Erweiterung des Spiels 3. Es kann sowohl alleine als auch mit mehreren Kindern gespielt werden.

Es hat wie Spiel 3 keinen Wettbewerbscharakter, es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Im Spiel 5 kommen alle 81 Bildtäfelchen zum Einsatz.

**Wie wird gespielt?** Das Spiel entspricht im Prinzip dem Spiel 3, nur dass der Wortschatz erweitert ist und dass man hier die Wortstreifen nicht verwendet, sondern nur die Bildtäfelchen und die Buchstaben.

Zunächst legt man alle (oder nur einen Teil der) Bildkärtchen so auf den Tisch, dass nur die Bilder sichtbar sind.

Dann wählt man ein beliebiges Kärtchen aus. Das Kind, das an der Reihe ist, spricht das Wort, welches das Bild darstellt, laut aus.

Dann versucht dieses Kind, das Wort mit Hilfe der Buchstaben-Kärtchen zu schreiben, wobei wieder der Anlaut mit einem (bzw. zwei) roten Buchstaben hervorgehoben werden sollte. Danach wird das Bildtäfelchen umgedreht: Jetzt sieht man, ob das Wort richtig geschrieben wurde. Wenn ja – super! Wenn nein – sofort verbessern!

Man kann vorher vereinbaren, ob man Großschreibung verwendet oder sogar Groß-Kleinschreibung.



B L U M E



P F E R D



Z U C K E R



A U G E



## 6 | Groß-Klein-Schreibung

**Benötigtes Material:** Alle 34 Wortstreifen, Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Der Leseanfänger sollte zunächst einmal nur die Großbuchstaben verwenden, da das Erlernen des ABC für ein Kind ein schwieriger Prozess ist. Wer jedoch die Großbuchstaben kennt und auch gut zusammenlesen kann, darf gerne auch schon mit der Groß-Kleinschreibung beginnen.

### Wie wird gespielt?

**1. Schritt:** Man wählt einen Wortstreifen aus, dreht ihn so herum, dass das Wort in Großbuchstaben geschrieben ist.

Dann legt man mit den Buchstaben-Kärtchen das Wort ebenfalls mit Großbuchstaben darunter (also nicht auf den Wortstreifen).



Dann dreht man bis auf den ersten Buchstaben alle Buchstaben-Kärtchen einfach um – schon steht das Wort in Groß-Klein-Schreibung da. Der erste Buchstabe bleibt dabei als Großbuchstabe stehen.

Zur Kontrolle dreht man auch den Wortstreifen um – siehe da: Auch hier steht das Wort in Groß-Klein-Schreibung da.

**2. Schritt:** Man wählt einen Wortstreifen aus, dreht ihn so herum, dass das Wort in Großbuchstaben geschrieben ist.

Dann legt man mit den Buchstaben-Kärtchen das Wort darunter gleich in Groß-Kleinschreibung. Zur Kontrolle wird der Wort-Streifen einfach umgedreht. Fehler sofort verbessern!



## 7 | Wörter bilden (Grundwortschatz)

**Benötigtes Material:** Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der zwei Joker (= unbedruckte Kärtchen), Anhang dieser Spielanleitung – Kapitel »Grundwortschatz«

Dieses Spiel ist die Fortsetzung des Grundspieles (Nr. 3) und sollte erst gespielt werden, wenn das Kind keine Probleme mit dem Grundspiel hat. Es wird auch hier ohne Wettbewerb gespielt, so dass es keine Verlierer oder Gewinner gibt.

**Wie wird gespielt?** Im Anhang dieser Spielregel finden sich mehrere Seiten, auf denen eine Reihe von Wörtern aus dem Grundwortschatz der Kinder abgedruckt sind. Es gilt nun, diese Wörter mit den Buchstaben nachzulegen.

Ein Kind, das noch nicht richtig lesen kann, kennt natürlich den Sinn dieser Wörter nicht, da er hier nicht mit Bild-Motiven vorgegeben ist.

Es ist deshalb nötig, dass ein Erwachsener bzw. ein Kind, das lesen kann, ein »gelegtes« Wort vorliest.

Mit der Zeit wird dann das Kind die Wortbilder wiedererkennen und auch

selbst lesen. Dies ist ein ganzheitliches Lesen, da das Kind nicht einzelne Buchstaben »aneinanderliest«, sondern einfach das ganze Wort wiedererkennt und benennt.

Gerade durch das Fehlen der Bilder wird aber ein Kind motiviert, den Sinn eines »gelegten« Wortes selbst, aus eigener Kraft zu erlesen. Es wird beginnen, nach der Lautung der einzelnen Buchstaben zu fragen.

Hier können die 25 ABC-Bildkarten (Rückseite) gute Hilfe leisten (Anlautmethode). Damit aber beginnt das Kind, das lediglich sinnerfassende, ganzheitliche Lesen zu durchbrechen – es beginnt, ein Wort in einzelne Laute aufzugliedern, der eigentlich, synthetische Leselernprozess ist damit in vollem Gange.

Als Erwachsener kann man dies gut fördern, indem man dem Kind mehrere Wörter untereinander legt, die mit demselben Laut beginnen, z.B. »MAMA« – »MAUS« – »MILCH«.

Das Kind wird mit der Zeit den Anfang der Wörter als »MMM« erkennen. Das »M« wäre damit aus dem Wortganzen herausgelöst.

Dieses Spiel kann ohne Veränderung des Schwierigkeitsgrades unbegrenzt erweitert werden, indem man dem Kind weitere Wörter vorschreibt und nachlegen lässt, bzw. Wörter aus Zeitungen, Zeitschriften, Büchern etc. als Vorlagen benutzt.



## 8 | Wörter bilden ohne Vorlage

**Benötigtes Material:** Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Dieses Spiel ist nur für Kinder geeignet, die bereits einige Buchstaben samt ihrer Lautung kennen. Es kann mit oder ohne Wettbewerbscharakter gespielt werden.

**Wie wird gespielt?** Ein einfaches, dem Kind bekanntes Wort wird gesagt. Es gibt also kein Bild oder Wort als Vorlage. Buchstabe für Buchstabe versucht nun das Kind, das Wort nach seiner Lautung zusammenzusetzen. In einer vereinfachten Form können dem Kind die für das Wort benötigten Buchstaben vorgegeben werden, so dass das Kind nur noch die Reihenfolge bestimmen muss. In der schwierigen Form muss sich das Kind die Buchstaben selbst aus der Menge aller Buchstaben heraussuchen.



Da die Regeln der deutschen Sprache sehr schwierig und teilweise unverständlich sind, liegt hier die Gefahr nahe, dass das Kind ein Wort mit falscher Rechtschreibung legt.

Hier muss sofort verbessert werden, damit sich das Kind nichts Falsches einprägt!

**Das Spiel mit Wettbewerbs-Charakter** Jedes Kind bekommt den gleichen Satz Buchstaben. Reihum überlegt sich jedes Kind ein Wort, das sich aus den vorhandenen Buchstaben legen lässt und ruft es laut. Wer es als erster richtig gelegt hat, bekommt einen Punkt. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Wörtern die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

**Was lernt das Kind bei diesem Spiel?** Hier werden keine Einzelfertigkeiten mehr gelernt, vielmehr wird die Gesamtfähigkeit des Lesens und Schreibens geübt. Natürlich werden dem Kind die Probleme der Orthographie bewusst.



## 9 | Wörter lesen

**Benötigtes Material:** Alle Buchstaben-Kärtchen mit Ausnahme der 2 Joker (= unbedruckte Kärtchen)

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Umkehrung des Spielvorschlags Nr. 8. Es ist demnach ebenfalls erst für Kinder geeignet, die bereits Lesefortschritte gemacht haben.

**Wie wird gespielt?** Ein Kind in der Runde bzw. ein Erwachsener setzt ein den Kindern bekanntes Wort zusammen, ohne dass die Spieler dabei zusehen dürfen.

Auf Kommando wird das Wort präsentiert. Wer es als erstes gelesen hat, bekommt einen Punkt. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Wörtern die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielt man ohne Wettbewerbscharakter, geht es einfach darum, vorgegebene Wörter so schnell wie möglich zu lesen.

## 10 | A – B – C

**Benötigtes Material:** Die 26 Buchstaben-Kärtchen des gesamten Alphabets

Dieses Spiel hat nur einen Sinn, wenn es mit mehreren Spielern gespielt wird. Man sucht zuerst die 26 Buchstaben des »A-B-C« heraus, mischt sie und legt sie als Großbuchstaben auf den Tisch.

Es geht darum, das »A-B-C« in der richtigen Reihenfolge zu legen.

Reihum hat jedes Kind einen Versuch: Es muss die ungeordneten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge des »A-B-C« legen.

Wenn das ganze »A-B-C« gelegt ist, kommt die Kontrolle mit Hilfe dieser Spielregel (siehe unten!): Jeder Buchstabe, der an der richtigen Position liegt, ergibt einen Punkt.

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte hat.

Bei ungeübten Lesern empfiehlt es sich, die Reihenfolge vorher gemeinsam zu legen und gut einzuprägen.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

## 11 | Wörter-Schlange

**Benötigtes Material:** Alle 140 Buchstaben-Kärtchen

Dieses Spiel kann zwar alleine gespielt werden, es macht jedoch viel mehr Spaß, wenn mehrere Kinder teilnehmen. Es wird nicht auf Sieg oder Niederlage gespielt. Als Material braucht man alle 140 Buchstaben, die entweder offen als Großbuchstaben auf dem Tisch liegen oder im Sortier-Einsatz liegen. Die teilnehmenden Kinder sollten einigermaßen lesen können.

Es geht darum, eine lange Wörterschlange aus vielen Namenwörtern zu bilden, bei denen jeweils das vorhergehende mit dem nachfolgenden Wort ein sinnvolles zusammengesetztes Namenwort ergibt.

Ein Kind beginnt und legt ein beliebiges Namenwort z. B. HAUSTÜR. Das folgende Kind braucht nun ein Wort, das zusammen mit TÜR einen Sinn ergibt, z.B. HAUSTÜRSCHLOSS.

So wird die Wort-Schlange fortgesetzt (z.B. HAUSTÜRSCHLOSSGEIST), bis entweder die Buchstaben zu Ende sind, oder kein passendes Wort mehr gefunden wird.

*Wer schafft die längste Schlange?*

## 12 | Viele Wörter aus einem Wort

**Benötigtes Material:** Buchstaben-Kärtchen

Dieses Spiel kann alleine oder mit mehreren Spielern gespielt werden. Die teilnehmenden Kinder sollten einigermaßen lesen können, je geübter – desto besser wird die Wortausbeute sein.

Es geht darum, aus den Buchstaben eines vorgegebenen Wortes möglichst viele neue Wörter zu setzen.

Man vereinbart zunächst ein Wort, das mindestens acht Buchstaben haben sollte. Jeder Spieler setzt dieses Wort und legt es vor sich hin.

Die nicht verwendeten Buchstaben kommen zur Seite.

Nun wird das Grundwort wieder in sein Einzelbuchstaben zerlegt und jedes Kind versucht, aus den Buchstaben wieder ein anderes Wort zu legen. Wurde ein neues Wort gefunden, darf sich das Kind auf einer

Liste einen Punkt eintragen. Das Wort wird wieder aufgelöst, ein anderes gesucht usw. Wer die meisten verschiedenen Wörter findet, gewinnt.  
Wichtig: Die neu gebildeten Wörter dürfen durchaus auch weniger Buchstaben als das Grundwort haben.

Außerdem dürfen alle Wortarten verwendet werden, Namenwörter, Zeitwörter, Eigenschaftswörter usw.

Bei besonders geübten Lesern, z. B. auch bei Erwachsenen, bekommt dieses Spiel einen besonderen Reiz, wenn es auf Zeit gespielt wird.

### 13 | Die kleine Geschichte

**Benötigtes Material:** Alle 140 Buchstaben-Kärtchen

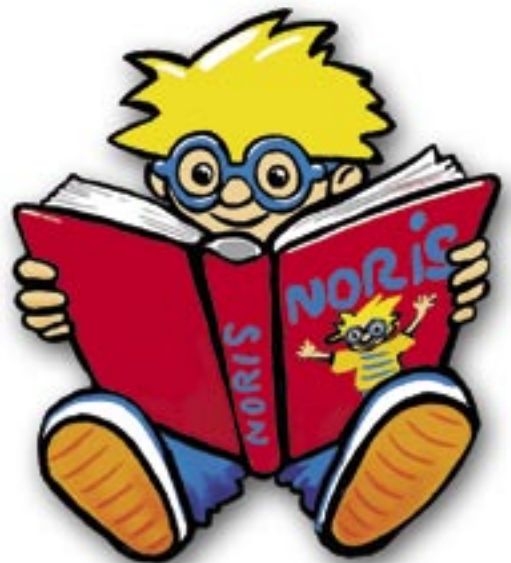
Dieses Spiel stellt den höchsten Schwierigkeitsgrad dar und sollte nur von guten Lesern gespielt werden. Als Material braucht man alle 140 Buchstaben. Es geht darum, eine kleine Geschichte aus dem vorhandenen Buchstabenmaterial zu gestalten. Reihum darf jedes Kind ein Wort legen. Ein neues Wort muss zusammen mit den vorhergehenden einen sinnvollen Satzzusammenhang ergeben. Wenn ein Punkt oder ein Komma kommen müsste, wird eine neue Zeile begonnen.

Hier können auch die Joker verwendet werden. Ein Joker ersetzt einen bestimmten Buchstaben, der nicht mehr vorhanden ist.

Wer schreibt die schönste Geschichte?

*Hinweis:*

*Natürlich lassen sich mit dem Spielmaterial noch viele, viele Lesespiele spielen. Dem Erfindungsgeist und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.*



## 14 | Wörter des Grundwortschatzes

Nachfolgend wird eine große Anzahl von Substantiven (Namenwörtern), Verben (Zeitwörtern) und Adjektiven (Eigenschaftswörtern) sowie sonstigen Wörtern aus dem Grundwortschatz, 1. bis 4. Jahrgangsstufe, aufgeführt.

Die Wörter sollen als Anregung zum Spielen dienen.

### Namenwörter (Substantive)

ABEND	BODEN	ERLAUBNIS	FURCHT	HERSTELLUNG
AMPEL	BOOT	ERLEBNIS	GARTEN	HEXE
APFEL	BROT	ERWARTUNG	GEBÄUDE	HIMMEL
ÄPFEL	BRÖTCHEN	ERZÄHLUNG	GEBURT	HITZE
APRIL	BRIEF	EULE	GEBURTSTAG	HÖHE
ARM	BRAND	EURO	GEFAHR	HÖHLE
ARZT	BRILLE	EUROPA	GEHEIMNIS	HOSE
ÄRZTIN	BRÜCKE	FAMILIE	GELD	HUND
AST, ÄSTE	BRUDER	FEBRUAR	GELDER	HUNDE
AUFGABE	BUCH	FEHLER	GEMEINDE	HUNGER
AUGE	BUSCH	FELD	GEMÜSE	IGEL
AUGUST	CENT	FELDER	GESCHÄFT	IMPfung
AUTO	CHRISTBAUM	FENSTER	GESETZ	INFORMATION
BABY	COMPUTER	FERIEN	GESICHT	INTERESSE
BÄCKER	CLOWN	FERNSEHER	GEWITTER	JAHR
BAHN	CHRIST	FETT	GLÜCK	JANUAR
BALL	DECKE	FEUCHTIGKEIT	GOTT	JUGEND
BÄLLE	DEUTSCHLAND	FEUER	GRAS	JULI
BANK	DEZEMBER	FICHTE	GRÄSER	JUNGE
BAUCH	DIENSTAG	FINGER	HAARE	JUNI
BÄUCHE	DISKETTE	FLASCHE	HALS	KÄFER
BAUM	DONNER	FLÜGEL	HAND	KÄFIG
BÄUME	DONNERSTAG	FLUGZEUG	HÄNDE	KALENDER
BEIN	DRAHT	FLUSS	HANDY	KÄLTE
BEISPIEL	DRÄHTE	FLÜSSE	HANG	KAMM
BERUF	DRECK	FLÜSSIGKEIT	HASE	KATZE
BETT	DRUCK	FRAU	HAUFEN	KIEFER
BIENE	DUMMHEIT	FREIHEIT	HAUS	KIND
BILD	DURST	FREITAG	HÄUSER	KINDER
BILDER	ECKE	FREMDE	HAUT	KLASSE
BIRNE	EI	FREUND	HÄUTE	KLEID
BLATT	EIER	FREUNDIN	HECKE	KLEIDER
BLÄTTER	ELTERN	FRIEDEN	HEIZUNG	KOMPASS
BLICK	ENDE	FRÖHLICHKEIT	HILFE	KOPF
BLITZ	ENTE	FRUCHT	HEMD	KÖRPER
BLOCK	ENTFERNUNG	FRÜHLING	HEMDEN	KRAFT
BLUME	ENTWICKLUNG	FUCHS	HERBST	KRAUT
BLÜTE	ERDE	FÜLLER	HERR	KRÄUTER

KREUZ  
KREUZUNG  
KRIEG  
KUH  
KÜHE  
KUSS  
LAND  
LÄNDER  
LÄRM  
LAUB  
LEHRER  
LEHRERIN  
LEUTE  
LEXIKON  
LICHT  
LIED  
LIEDER  
LÖFFEL  
LOHN  
MÄDCHEN  
MAGNET  
MAI  
MANN  
MÄNNER  
MÄRZ  
MASCHINE  
MAUS  
MÄUSE  
MEDIEN  
MEER  
MESSER  
MIETE  
MINUTE  
MITTAG  
MITTE  
MITTWOCH  
MONAT  
MONTAG  
MOOS  
MUND  
MÜNDER  
MÜLL  
MUTTER  
NACHT  
NÄCHTE  
NÄHE  
NAHT

NAHRUNG  
NAME  
NASE  
NÄSSE  
NATUR  
NEBEL  
NOVEMBER  
NUMMER  
NUSS  
OBST  
OHR  
OKTOBER  
ONKEL  
OSTERN  
PÄCKCHEN  
PAKET  
PAPIER  
PASS  
PÄSSE  
PFERD  
PFERDE  
PILZ  
PIZZA  
PLATZ  
PLÄTZE  
POMMES  
PROGRAMM  
PUPPE  
QUADRAT  
QUAL  
QUELLE  
RADIO  
RÄTSEL  
RAUPE  
RECYCLING  
REGEN  
REH  
REHE  
ROCK  
RÜCKEN  
RUHE  
SAFT  
SÄFTE  
SALZ  
SAMMLUNG  
SAMSTAG  
SAND

SATZ  
SÄTZE  
SCHALL  
SCHALTER  
SCHÄRFE  
SCHATTEN  
SCHERE  
SCHLOSS  
SCHLÜSSEL  
SCHMETTERLING  
SCHMUTZ  
SCHNEE  
SCHRECK  
SCHUH  
SCHUHE  
SCHULE  
SCHUTZ  
SCHWESTER  
SCHWIERIGKEIT  
SEE  
SEIFE  
SEKUNDE  
SEPTEMBER  
SKIZZE  
SOHN  
SOMMER  
SONNE  
SONNTAG  
SPAGETTI  
SPANNUNG  
SPAZIERGANG  
SPIEGEL  
SPITZE  
SPORT  
STADT  
STÄDTE  
STAMM  
STÄMME  
STÄNGEL  
STANGE  
STEUER  
STIEL  
STIFT  
STIRN  
STOFF  
STRAND  
STRÄNDE

STRAFE  
STRAHL  
STRAUCH  
STRÄUCHER  
STREIT  
STROM  
STÜCK  
STUHL  
STUNDE  
STURM  
SUPPE  
TAG  
TAGE  
TANNE  
TANTE  
TASCHE  
TASSE  
TAXI  
TECHNIK  
TEDDY  
TEE  
TELEFON  
TELLER  
TEMPERATUR  
TEXT  
THEATER  
THERMOMETER  
TIEFE  
TIER  
TOCHTER  
TRÄNE  
TRAUM  
UHR  
UHU  
UNTERRICHT  
URLAUB  
VASE  
VATER  
VERBOT  
VERBRENNUNG  
VEREIN  
VERKEHR  
VERLETZUNG  
VERPACKUNG  
VOGEL  
VORFAHRT  
VORSICHT

WAHL  
WALD  
WÄLDER  
WÄRME  
WASSER  
WEG  
WEGE  
WEIHNACHTEN  
WETTER  
WIESE  
WIND  
WINDE  
WINTER  
WOCHE  
WORT  
WURZEL  
ZAHL  
ZAHN  
ZÄHNE  
ZEITUNG  
ZEHE  
ZEIT  
ZEUGNIS  
ZIEL  
ZIMMER  
ZUCKER  
ZUKUNFT  
ZWIEBEL

### Zeitwörter (Verben)

ÄNDERN  
ANTWORTEN  
ARBEITEN  
ÄRGERN  
AUFRÄUMEN  
AUFWECKEN  
BACKEN  
BADEN  
BAUEN  
BEGINNEN  
BEGLEITEN  
BEOBACHTEN  
BEWEGEN  
BEZAHLEN  
BIEGEN  
BITTEN

BLEIBEN  
BLICKEN  
BLITZEN  
BLÜHEN  
BOHREN  
BOXEN  
BRENNEN  
BRINGEN  
DANKEN  
DENKEN  
DONNERN  
DREHEN  
DRÜCKEN  
EMPFINDEN  
ENTFERNEN  
ENTWICKELN  
ERLAUBEN  
ERLEBEN  
ERWARTEN  
ERZÄHLEN  
ESSEN, ISST  
FAHREN  
FALLEN  
FANGEN  
FERNSEHEN  
FINDEN  
FLIEGEN  
FRAGEN  
FRESSEN  
FREUEN  
FRIEREN  
FÜHLEN  
FÜHREN  
FÜLLEN  
GEBEN  
GEHEN  
GESCHEHEN  
GEWINNEN  
GLÜHEN  
HABEN, HAT  
HÄNGEN  
HALTEN  
HEIZEN  
HELFEN  
HERSTELLEN  
HOFFEN  
HÖREN

IMPFFEN  
INFORMIEREN  
KÄMMEN  
KAUFEN  
KENNEN  
KLETTERN  
KOMMEN  
KÖNNEN  
KRATZEN  
KRIECHEN  
KÜHLEN  
LASSEN  
LAUFEN, LÄUFT  
LEBEN  
LEGEN  
LERNEN  
LESEN  
LEUCHTEN  
LIEBEN  
LIEGEN  
MACHEN  
MALEN  
MESSEN  
MIXEN  
MÜSSEN  
NÄHEN  
NEHMEN  
NUMMERIEREN  
NÜTZEN  
PACKEN  
PASSEN  
PFLANZEN  
PFLEGEN  
QUAKEN  
QUÄLEN  
RATEN  
RECHNEN  
REDEN  
REISEN  
RENNEN  
RIECHEN  
ROLLEN  
RUFEN  
RÜHREN  
SAGEN  
SAMMELN  
SCHALTEN

SCHAUEN  
SCHEINEN  
SCHIEBEN  
SCHIMPFEN  
SCHLAFEN  
SCHMECKEN  
SCHNEIDEN  
SCHREIBEN  
SCHREIEN  
SCHÜTTELN  
SCHÜTZEN  
SCHWEIGEN  
SCHWIMMEN  
SCHWITZEN  
SEHEN  
SETZEN  
SINGEN  
SITZEN  
SOLLEN  
SPAREN  
SPAZIEREN  
SPIEGELN  
SPIELEN  
STÄRKEN  
STEHEN  
STELLEN  
STEUERN  
STIMMEN  
STREITEN  
STRÖMEN  
SUCHEN  
TRAGEN  
TRÄUMEN  
TREFFEN  
TRINKEN  
TURNEN  
ÜBEN  
ÜBERQUEREN  
UMKEHREN  
VERBIETEN  
VERBRAUCHEN  
VERBRENNEN  
VERGESSEN  
VERLETZEN  
VERLIEREN  
VERPACKEN  
VERSCHMUTZEN

VERSUCHEN  
WACHSEN  
WÄHLEN  
WARTEN  
WASCHEN  
WECHSELN  
WIEGEN  
WISSEN  
WOHNEN  
WOLLEN  
WÜNSCHEN  
ZÄHLEN  
ZEICHNEN  
ZEIGEN  
ZIEHEN  
ZIELEN

**Eigenschafts-  
wörter  
(Adjektive) &  
sonstige Wörter**

ACHT  
ÄHNLICH  
ALLE  
ALT  
ANDERS  
ÄNGSTLICH  
AUCH  
BEQUEM  
BEREITS  
BESSER  
BEVOR  
BISSCHEN  
BLAU  
BLIND  
BÖSE  
BRAUN  
BRAV  
BUNT  
DEUTLICH  
DEUTSCH  
DICK  
DRECKIG  
DREI  
DUMM  
DUNKEL  
DÜNN

DURSTIG  
ECKIG  
EHRLICH  
EIGENTLICH  
EINS  
ELF  
ENG  
ENTGEGEN  
FEIN  
FERTIG  
FETT  
FEUCHT  
FLÜSSIG  
FREI  
FREMD  
FRISCH  
FRÖHLICH  
FÜNF  
GEHEIM  
GELB  
GESTERN  
GESUND  
GLATT  
GRÜN  
GUT  
HÄUFIG  
HART  
HELL  
HEUTE  
HOFFENTLICH  
HUNDERT  
HUNGRIG  
JUNG  
KALT  
KLAR  
KLEIN  
KRANK  
KÜHL  
LANG  
LÄNGER  
LAUT  
LEICHT  
LEISE  
LETZTE  
LETZTER  
LIEB  
LINKS

MEHR  
MORGEN  
NAH  
NASS  
NEU  
NEUN  
NIEMALS  
NIEMAND  
NÜTZLICH  
PLÖTZLICH  
RECHTS  
REICH  
RICHTIG  
ROT  
RUHIG  
SCHARF  
SCHIEF  
SCHMUTZIG  
SCHNELL  
SCHÖN  
SCHRECKLICH

SCHWARZ  
SCHWIERIG  
SECHS  
SIEBEN  
SPÄT  
STARK  
STILL  
TAUSEND  
TIEF  
TREU  
TROCKEN  
UNGEFÄHR  
VIER  
VIELLEICHT  
VOLL  
VOLLSTÄNDIG  
VORSICHTIG  
WÄHREND  
WARM  
WEICH  
WEIT

WICHTIG  
WILD  
ZEHN  
ZUKÜNFTIG  
ZULETZT  
ZURÜCK  
ZWEI  
ZWÖLF

#### Häufige Wörter

AB  
ABER  
ALS  
ALSO  
AM  
AUF  
DANN  
DASS  
DENN  
DIES(ER)  
DOCH

DURCH  
EUCH  
FÜR  
GANZ  
HINTER  
ICH  
IHM  
IHNEN  
IMMER  
JEDE(R)  
KEIN(ER)  
MAN  
MEIN(ER)  
MICH  
NICHT  
NICHTS  
NUN  
ODER  
OFT  
SCHON  
SEHR

SEIT  
SICH  
SIND  
UNS(ER)  
VIEL  
WANN  
WARUM  
WELCHE(R)  
WENIG  
WENN  
WIEDER  
WO  
ZUSAMMEN





**NORIS-SPIELE** Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1 | 90765 Fürth | [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

*Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.  
Adresse bitte aufbewahren.*