

DER reimende SPRECHDACHS

5 Reim- und Erzählspiele

Für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren



Inhalt

72 Bildkärtchen

1 Spielfigur „Sprechdachs“



WELCHE SPIELE KANN MAN MIT DEM REIMENDEN SPRECHDACHS SPIELEN?

Im REIMENDEN SPRECHDACHS befinden sich verschiedene Spielideen. Sie schaffen Sprechansätze, fördern den spielerischen Umgang mit der deutschen Sprache und trainieren das Erkennen und Unterscheiden von Lauten. Mit den Bildkärtchen können Kinder und Erwachsene viele zusätzliche Spiele und Varianten erfinden. Ganz wichtig ist, dass die Kinder Spaß an den Spielen haben. Im Vordergrund soll nicht das Gefühl stehen, etwas lernen zu müssen. Beim freien Spiel mit den Bildkärtchen ist Kreativität durchaus erlaubt!

Möchten die Kinder mit weniger Kärtchen spielen, ist ein einfaches Sortieren anhand der Kontrollraupe auf der Vorderseite der Kärtchen möglich. Jeweils 24 Bildkärtchen zeigen Raupen mit roten, blauen und gelben Farbkleckschen. Befinden sich auf zwei Kärtchen die Farbkleckschen in derselben Farbe an der gleichen Position, reimen sich die Wörter der auf den Bildkärtchen abgebildeten Dinge. Die Anzahl der Farbkleckschen gibt außerdem die Anzahl der Silben eines Wortes an.

DIE SPIELE



1. Zaubersprüche (für 2 bis 6 Spieler)

Spielvorbereitung

Nehmt alle **Kärtchenpaare**, mit denen ihr spielen möchtet. Das können die 24 Kärtchen mit den rot-markierten Raupen sein. Ihr könnt aber auch mit 48 Kärtchen spielen, z. B. mit allen rot- und blau-markierten Raupen, oder mit allen 72 Kärtchen. Mischt die Kärtchen und legt sie in Reihen mit jeweils 6 Kärtchen mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Stellt den **Sprechdachs** daneben.

Das Spiel

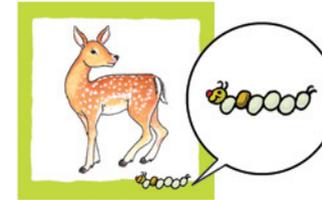
Gespielt wird in 2 Phasen:

a) Zaubersprüche erfinden

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, nimmst du dir zwei Kärtchen, deren Begriffe sich reimen, und sprichst einen passenden Zauberspruch, z. B.:
Krixel, kraxel, schöne Fee, ab sofort bist du ein Reh.

Überprüft nun gemeinsam, ob sich die Wörter reimen, indem ihr euch die Raupen auf den Kärtchen anschaut. Sind sie gleich? Dann reimen sich die Wörter.

Die Wörter reimen sich:

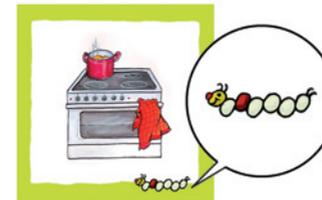


Reh

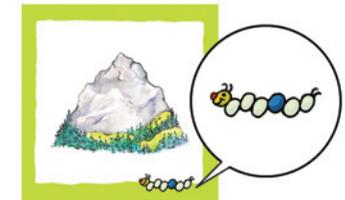


Fee

Die Wörter reimen sich nicht:



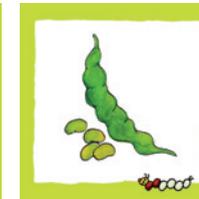
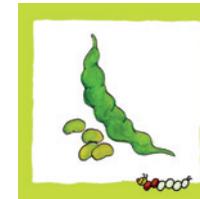
Herd



Berg

Beispiel

Bohne und **Biene** haben jeweils zwei Silben. Das könnt ihr an der Anzahl der Farbkleckschen in den Raupen erkennen. Aber obwohl sich **Bohne** und **Biene** am Ende reimen, sind die Raupen nicht identisch. Da passt die **Krone** viel besser zur **Bohne**, oder?



Hast du ein Paar gefunden, das sich reimt, und einen Zauberspruch dazu gesagt, legst du die beiden Kärtchen (in unserem Beispiel Fee und Reh) **verdeckt übereinander** auf den Tisch.

Ihr erfindet solange Zaubersprüche, bis alle Kärtchen zu Zweierstapeln sortiert auf dem Tisch liegen oder bis ihr keine Zaubersprüche mehr bilden könnt. Danach geht es weiter mit der zweiten Spielphase:

b) Zaubern

Wieder beginnt der jüngste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, stellst du den Sprechdachs auf einen Zweierstapel deiner Wahl. Dein linker Nachbar deckt das oberste Kärtchen dieses Stapels auf und sagt den Zauberspruch, der zu diesen **beiden** Kärtchen gehört. Ihr könnt auch vereinbaren, dass es genügt, wenn ihr nur die beiden Reimwörter nennt. Gelingt es ihm, darf er die Kärtchen behalten. Gelingt es ihm nicht, zeigt er beide Kärtchen seinen Mitspielern und legt sie anschließend wieder als verdeckten Zweierstapel auf den Tisch. Danach nimmt er den Sprechdachs und setzt ihn auf einen anderen Zweierstapel seiner Wahl. Jetzt muss sein linker Nachbar den passenden Zauberspruch sagen, usw.

Das Spiel endet, sobald alle Zweierstapel verteilt sind. Wer jetzt die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen.

2. Schnellreimer (für 3 bis 6 Spieler)



Spielvorbereitung

Nehmt alle **Kärtchenpaare**, mit denen ihr spielen möchtet. Mischt sie gut und legt sie mit der Bildseite nach oben in Reihen mit jeweils 6 Kärtchen auf den Tisch. Stellt den **Sprechdachs** daneben.

Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, stellst du den Sprechdachs auf ein beliebiges Kärtchen. Sag laut, was auf dem Kärtchen zu sehen ist. Deine Mitspieler versuchen so schnell wie möglich, das passende Bildkärtchen zu finden. Wer glaubt, das richtige Kärtchen gefunden zu haben, zeigt mit dem Finger darauf und sagt laut die beiden sich reimenden Wörter.

Überprüft nun gemeinsam, ob sich die Wörter reimen, indem ihr euch die Raupen auf den Kärtchen anschaut. Sehen sie gleich aus? Dann reimen sich die Wörter.

Der Spieler, der als Erster auf das passende Bildkärtchen gedeutet hat, erhält beide Kärtchen und den Sprechdachs. Er stellt den Sprechdachs auf ein Reimkärtchen seiner Wahl und wieder versuchen alle anderen Spieler so schnell wie möglich, das passende Bildkärtchen zu finden usw.

Das Spiel endet, sobald das letzte Kärtchenpaar genommen wurde. Wer die meisten Paare vor sich liegen hat, hat gewonnen.

3. Reimgedächtnis (für 2 bis 6 Spieler)



Spielvorbereitung

Mischt alle **Kärtchenpaare**, mit denen ihr spielen möchtet, mit der Bildseite nach unten und legt sie entweder geordnet in Reihen oder wild durcheinander, verdeckt auf den Tisch.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, versuchst du, Reimpaare aufzudecken. Dazu deckst du zwei Kärtchen deiner Wahl auf. Jedes Mal, wenn du ein Kärtchen aufdeckst, sagst du laut, was du siehst. Danach überprüft ihr gemeinsam, ob sich die Wörter reimen. Wenn ja, darfst du die beiden Kärtchen vor dir ablegen und bist noch einmal an der Reihe.



Tisch



Fisch

Wenn nein, drehst du die Kärtchen wieder um und dein linker Nachbar ist an der Reihe.



Tisch



Turm

Das Spiel endet, sobald das letzte Kärtchenpaar genommen wurde. Wer die meisten Paare vor sich liegen hat, hat gewonnen.

4. Rätsel (für 2 bis 6 Spieler)



Spielvorbereitung

Sortiert alle **Kärtchenpaare**, mit denen ihr spielen möchtet, so, dass immer die beiden Kärtchen aufeinander liegen, die zusammengehören, z. B. Bus und Nuss. Legt alle Kärtchenpaare mit der Bildseite nach unten auf den Tisch.

Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, nimmst du ein Kärtchenpaar aus der Tischmitte, drehst beide Kärtchen um, ohne dass die Mitspieler die Bilder erkennen können, und beschreibst, was du siehst. Du kannst zuerst ein Bild, dann das andere beschreiben. Du kannst aber mit deinen Beschreibungen auch immer wieder hin und her springen. Wichtig ist nur, dass du die gesuchten Wörter nicht nennst. Deine Mitspieler versuchen währenddessen zu erraten, welches Paar du beschreibst. Wer beide Wörter richtig genannt hat - das kann nach dem ersten oder nach dem zweiten Kärtchen der Fall sein - bekommt beide Kärtchen. Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe. Auch er nimmt sich ein Kärtchenpaar aus der Tischmitte, dreht es geheim um und beschreibt die Kärtchen.

Das Spiel endet, sobald alle Rätsel gelöst wurden. Wer die meisten Kärtchen hat, gewinnt.

5. Wer hat es? (für 3 bis 6 Spieler)



Spielvorbereitung

Spielt ihr zu dritt oder viert, nehmt ihr **24 Kärtchen** einer Raupenfarbe, spielt ihr zu fünft oder sechst, nehmt ihr **48 Kärtchen**. Mischt alle Kärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Bei fünf Spielern erhalten die beiden jüngsten Spieler ein Kärtchen weniger. Nehmt eure Kärtchen auf die Hand oder legt sie mit der Bildseite nach unten vor euch auf den Tisch.

Das Spiel

Schaut euch eure Kärtchen gut an. Befinden sich unter euren Kärtchen bereits welche, die ein Paar ergeben? Dann überprüft ihr gemeinsam, ob ihr Recht habt. Wenn ja, legt ihr die Kärtchen zur Seite. Sie werden nicht mehr benötigt. Wenn nein, dreht ihr sie einfach wieder um bzw. nehmt sie wieder auf die Hand.

Habt ihr eure Paare zur Seite gelegt, geht's los: Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, fragst du deine Mitspieler nach einem Bildkärtchen, das zu einem deiner Kärtchen passt.

Du kannst zum Beispiel fragen: *Hat jemand ein Kärtchen, das sich auf Nuss reimt?*

Jetzt schauen alle nach, ob sie ein Kärtchen finden, das zu Nuss passt. Hat ein Spieler das passende Kärtchen, in unserem Beispiel ist das der Bus, sagt er *Ich habe den Bus. Das reimt sich auf Nuss*. Dann legen die Spieler ihre beiden Kärtchen zur Seite.

Meldet sich kein Spieler, darfst du nach einem anderen Kärtchen fragen. Das machst du solange, bis ein Mitspieler ein passendes Kärtchen hat und ihr beide Kärtchen zur Seite gelegt habt. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Kärtchen mehr hat. Er hat gewonnen. Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler, obwohl er nach all seinen Kärtchen gefragt hat, keines davon ablegen konnte, weil keiner seiner Mitspieler ein passendes Kärtchen bei sich gefunden hat. Sieger ist dann der Spieler mit den wenigsten Kärtchen.

Die Bildkärtchen



Rote Raupe

Haus / Maus
Herd / Pferd
Kran / Schwan
Nuss / Bus
Mund / Hund
Schrank / Bank
Krone / Bohne
Zange / Schlange
Flöte / Kröte
Pfanne / Tanne
Blumenstrauß /
Schneckenhaus
Gitarre / Zigarre



Blaue Raupe

Schatz / Spatz
Tisch / Fisch
Rad / Bad
Zwerg / Berg
Knopf / Topf
Turm / Wurm
Schiene / Biene
Pinzel / Insel
Schlüssel / Rüssel
Mütze / Pfütze
Dromedar / Jaguar
Telefon / Mikrofon



Gelbe Raupe

Ball / Stall
Fee / Reh
Buch / Tuch
Schuh / Kuh
Schal / Wal
Kamm / Lamm
Nudel / Pudel
Riese / Wiese
Vase / Hase
Spiegel / Igel
Müllabfuhr / Armbanduhr
Apfelbaum / Badeschaum

© 2009 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autoren: Robert Stoop, Thomas Camenzind
Illustrationen: Irene Wanitschke, Renate Mörtl

