



Spielanleitung

Oliver Hoyer & Heinz Meister

Verführt nochmal!



Verfühlt nochmal!

Buchstaben & Laute

Ein monsterstarkes Lernspiel rund um Buchstaben und Laute für 1 - 4 Spieler von 5 - 8 Jahren.

Autoren: Oliver Hoyer, Heinz Meister
Illustration: Mirco Bröchler
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Liebe Eltern, Pädagogen und Therapeuten,

mit „Verfühlt nochmal! Buchstaben & Laute“ können Sie Ihre Kinder und Schüler bereits im Vorschulalter spielerisch mit wichtigen Inhalten der Grundschule vertraut machen oder bei Lerndefiziten unterstützend eingreifen.

Die deutsche Sprache ist eine lautbezogene Alphabetschrift. Daher wird nicht jeder Buchstabe oder jede Buchstabenkombination immer gleich ausgesprochen, was dazu führt, dass das scheinbar einfache Zuordnen eines Buchstaben zu einem gesprochenen Laut innerhalb von Wörtern oft nicht eindeutig ist. Somit hat die Bestimmung der Anlaute beim Erlernen der Schriftsprache an Bedeutung gewonnen.

„Verfühlt nochmal! Buchstaben & Laute“ nimmt dies als Ausgangspunkt. Obwohl die Zuordnung von Lauten zu Buchstaben eine rein kognitive Bestimmung ist, hat sich lerntherapeutisch gezeigt, dass der Lernerfolg höher ist, je mehr Sinne innerhalb des Lernprozesses beansprucht werden. Deswegen wurde im Spiel das Erfühlen von Gegenständen beibehalten und um die Zuordnung von Anlauten erweitert. In der kooperativen Spielvariante von „Verfühlt nochmal! Buchstaben & Laute“ machen sich die Spieler gemeinsam mit dem Inhalt spielerisch vertraut. Für sämtliche Spielvarianten wurde berücksichtigt, dass nicht alle Buchstaben von A bis Z bekannt sein müssen, um spielen zu können.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass Worte leichter zu erlernen sind, wenn sie in ihre kleinsten Einheiten (Buchstaben/Laute) zergliedert werden. Die Motivation des Spielers hält dadurch länger an, was zu einem individuell größtmöglichen Lernerfolg führt.

„Verfühlt nochmal! Buchstaben & Laute“ wurde bereits erfolgreich als Einführung in den Lernprozess bei Vorschulkindern und teilleistungsgestörten Schülern getestet. In diesem Sinne: Verfühlt nochmal!

Mit verspielten Grüßen

Ihr Oliver Hoyer

Integrativer Lerntherapeut



Spielinhalt

6 Fühlsäckchen, 26 Formen (aus Pappe), 26 Buchstabenkarten, 1 Übersichtstabelle, 1 Spielanleitung

A = Apfel	B = Banane	C = Cent
D = Dreieck	E = Esel	F = Fisch
G = Glühbirne	H= Herz	I = Igel
J = Junge	K = Keks	L = Löffel
M = Mädchen	N = Nudel	O = Oval
P = Pilz	Q = Quadrat	R= Ring
S = Socke	T = Turm	U = U-Boot
V = Vogel	W = Wolke	X = X
Y = Y	Z = Zug	



Spielidee

Die Monster Alphine und Zetto besuchen mit ihren Freunden die Johan-Ludovic-Dracul-Monstergesamtschule in Ungeheuringen. Die Monsterkids lieben ihre Deutschlehrerin Frau Werhäslein. Nur Klassenrüpel Tebafila nicht: Er hat Frau Werhäsleins Sachen durcheinander gebracht, ihre Buchstabenkarten von den dazugehörigen Formen getrennt und in kleine Säckchen gesteckt. Tebafila will die Formen nur wieder herausrücken, wenn Alphine und Zetto die Formen erfühlen und den richtigen Buchstaben zuordnen. Das ist besonders fies, weil Monsterhände ganz schlecht fühlen können! Aber es gibt ja noch euch: Helft Alphine und Zetto, leiht ihnen eure Hände und gewinnt Frau Werhäsleins Formen zurück, bevor sie den Schlamassel bemerkt und traurig wird.

Spiel 1: Einfühlen leicht gemacht!

Ein spannendes Fühlspiel für 1 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Wählt sechs Buchstabenkarten und die entsprechenden Formen aus und steckt je eine Form in ein Fühlsäckchen. Legt die Fühlsäckchen in Tischmitte. Mischt die Buchstabenkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit. Die Übersichtstabelle könnt ihr als Hilfe für alle sichtbar auf den Tisch legen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt mit geschlossenen Augen um eine Ecke gegangen ist, beginnt. Du deckst die oberste Buchstabenkarte auf und versuchst, mit geschlossenen Augen das Fühlsäckchen mit der dazu passenden Form darin zu erfühlen. Wenn du glaubst, dass du nicht das Fühlsäckchen gefunden hast, lege es wieder ab und nimm dir ein neues. Glaubst du aber, die richtige Form gefunden zu haben, benenne Buchstabe und Gegenstand und nimm die Form aus dem Fühlsäckchen.

Jetzt wird kontrolliert:

- Passen Form und Buchstabenkarte zusammen? Toll! Du bekommst die Buchstabenkarte als Belohnung.
- Passen Form und Buchstabenkarte nicht zusammen? Schade! Die Buchstabenkarte kommt aus dem Spiel.

Anschließend kommt die Form zurück in das Fühlsäckchen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Buchstabenkarten erfühlt oder abgelegt sind. Es wird kontrolliert, wie viele Karten erraten und wie viele abgelegt wurden. Wurden mehr erraten als abgelegt, haben die Spieler gewonnen.

Spiel 2: Hand drauf!

Ein rasantes Formenschnappen für 2 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Legt alle 26 Formen gemischt in die Tischmitte. Jede Form muss frei liegen und Abstand zu den anderen Formen haben. Mischt die 26 Buchstabenkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit. Die Fühlsäckchen braucht ihr in dieser Variante nicht.



Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig. Der Spieler, der zuletzt mit den Händen einen Takt getrommelt hat, beginnt und deckt die oberste Buchstabenkarte des Stapels so auf, dass alle Spieler das Motiv gleichzeitig sehen. Alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich ihre Hand auf die passende Form in der Tischmitte zu legen und rufen laut den Begriff.

Wichtig:

- Ihr dürft immer nur eine Hand benutzen. Legt die andere Hand auf den Rücken oder unter den Tisch.
- Ihr dürft immer nur eine Form abdecken.
- Wenn eure Hand auf einer Form liegt, dürft ihr sie nicht mehr „umlegen“.

Dann wird kontrolliert:

- Hast du die richtige Form abgedeckt? Prima! Du bekommst die aufgedeckte Buchstabenkarte als Belohnung.
- Hat kein Spieler die richtige Form abgedeckt? Schade! Die Buchstabenkarte kommt aus dem Spiel.

Anschließend deckt der Spieler, der zuletzt eine Buchstabenkarte gewonnen hat, die nächste auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Buchstabenkarte gespielt wurde. Der Spieler, der die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Buchstabenkarten erspielt, gibt es mehrere Gewinner.

Variante

Verteilt alle Formen auf die sechs Fühlsäckchen. Legt die Fühlsäckchen gemischt aus und versucht, die Form auf der gezogenen Buchstabenkarte unter mehreren herauszufühlen. Jeder geglückte Versuch bringt euch Form und Karte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Buchstabenkarten und Formen vor sich liegen hat.

Tipp:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr mit weniger Formen spielt. Sortiert vor Spielbeginn einige Formen und die passenden Buchstabenkarten aus.

Spiel 3: Verfühlt nochmal, wo ist die Form?

Ein witziges Fühl-Memo für 2 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Wählt sechs Buchstabenkarten und die dazugehörigen Formen aus und gebt je eine Form in jedes Fühlsäckchen.

Mischt die entsprechenden sechs Buchstabenkarten und legt sie verdeckt im Raster in die Tischmitte. Die Fühlsäckchen platziert ihr daneben.





Die restlichen Buchstabenkarten haltet ihr als offenen Nachziehstapel bereit, die Formen liegen griffbereit im Schachteldeckel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt beim Arzt war und laut „AAAAAA“ gesagt hat, beginnt. Du wählst ein Fühlsäckchen aus und fühlst mit geschlossenen Augen die Form darin. Jetzt musst du die passende Buchstabenkarte finden. Decke dazu eine der verdeckten Buchstabenkarten auf. Bist du der Meinung, dass die erfüllte Form nicht mit der aufgedeckten Buchstabenkarte übereinstimmt, legst du das Fühlsäckchen zurück und drehst die Karte wieder um. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Glaubst du, das passende Gegenstück gefunden zu haben, wird kontrolliert:

- Hast du richtig gefühlt, d.h. die Buchstabenkarte und die Form passen zusammen? Du bekommst die Karte als Belohnung. Die Form kommt in den Schachteldeckel. Ziehe eine neue Buchstabenkarte, suche die dazugehörige Form und lege sie in das leere Fühlsäckchen. Nun werden alle Fühlsäckchen gemischt. Die neue Buchstabenkarte wird mit den fünf verbliebenen Karten gemischt und wieder verdeckt im Raster ausgelegt.
- Hast du falsch gefühlt, d.h. die Buchstabenkarte und die Form passen nicht zusammen? Drehe die Karte wieder um und lege das Fühlsäckchen wieder zu den anderen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Der Spieler, der die meisten Buchstabenkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Buchstabenkarten erspielt, gibt es mehrere Gewinner.

Tipps:

Das Spiel ist kürzer, wenn ihr den Nachziehstapel zum Beispiel auf zehn Karten begrenzt.

Spiel 4: Viele Hände fühlen mehr als eine!

Ein kooperatives Kommunikationsspiel für 1 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Wählt sechs Buchstabenkarten und die dazugehörigen Formen aus. Legt dann jeweils eine Form in die Fühlsäckchen. Mischt die dazugehörigen Buchstabenkarten und platziert sie verdeckt im Raster in der Tischmitte, die Fühlsäckchen mit den Formen legt ihr auf einen Haufen neben das Raster.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Deckt die ausgelegten Buchstabenkarten auf und prägt sie euch für ungefähr 30 Sekunden ein. Jetzt werden die Buchstabenkarten wieder verdeckt. Der Spieler, der den längsten Namen hat, beginnt. Du nimmst dir ein Fühlsäckchen und fühlst mit geschlossenen Augen die Form.



Glaubst du, das passende Gegenstück gefunden zu haben?

- Nein? Dann legst du das Fühlsäckchen zurück, nimmst dir ein anderes und fühlst erneut.
- Ja? Dann benenne laut die Form. Danach musst du das Fühlsäckchen auf die passende verdeckte Buchstabenkarte legen. Hier darfst du dich mit deinen Mitspielern beraten.

Wichtig:

- Ihr dürft die Buchstabenkarten nicht umdrehen, bevor alle Fühlsäckchen gelegt sind.
- Ihr dürft ein Fühlsäckchen, das einer Buchstabenkarte zugeordnet wurde, nicht mehr auf eine andere Karte versetzen.
- Auf einer Buchstabenkarte dürfen mehrere Fühlsäckchen liegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Säckchen auf Buchstabenkarten liegen.

Jetzt wird kontrolliert:

- Alle Formen, die der richtigen Buchstabenkarte zugeordnet wurden, bleiben auf der Karte liegen.
- Alle Formen, die einer falschen Buchstabenkarte zugeordnet wurden, kommen aus dem Spiel.

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr mehr als die Hälfte der Formen richtig zugeordnet habt, also mindestens vier von sechs.

Variante: Verfühl nochmal, so viele Formen!

Verteilt **alle** Formen auf die 6 Fühlsäckchen und legt sie gemischt in die Tischmitte. Legt alle Buchstabenkarten offen im Kreis um die Fühlsäckchen. Prägt euch die Positionen der Karten ein. Jetzt werden die Karten verdeckt und das eigentliche Spiel beginnt: Ihr spielt alle gemeinsam in einem Team. Reihum befühl immer ein Spieler ein Fühlsäckchen seiner Wahl.

Glaubst du, eine Form erkannt zu haben und die Position der dazu passenden Buchstabenkarte zu wissen, benenne die Form und sage, wo du die Buchstabenkarte vermutest. Du kannst dich mit deinen Teammitgliedern beraten, bevor die entsprechende Buchstabenkarte aufgedeckt wird. Jeder geglückte Versuch bringt eurem Team Form und Karte. Das Fühlsäckchen kommt dann zurück in die Tischmitte und wird mit den anderen Fühlsäckchen gemischt.

Wurde falsch geraten und die Form ist nicht im Fühlsäckchen oder ihr habt die falsche Buchstabenkarte aufgedeckt, kommt die aufgedeckte Karte aus dem Spiel. Das Spiel endet, sobald euer Team mehr als dreizehn Buchstabenkarten und Formen vor sich liegen hat. Diese Variante lässt sich auch in mehreren Teams gegeneinander spielen. Hier gewinnt am Ende das Team, das die meisten Buchstabenkarten und Formen sammeln konnte.

Erfinder für Kinder

Kinder sind Weltentdecker! Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



Baby & Kleinkind



Geschenke



Kinderzimmer



Kugelbahn

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

HABA[®]

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Achtung,
Kleine Teile.
Erstickengefahr

