

Folgende Wörter werden im Spiel verwendet:

Buchstabe blaue Rückseite	Bild 1 grüne Rückseite	Bild 2 gelbe Rückseite
A	Affe	Ampel
B	Bagger	Baum
D	Dinosaurier	Dieb
E	Elefant	Esel
F	Flugzeug	Feder
G	Giraffe	Gabel
H	Hund	Herz
I	Igel	Insel
J	Jäger	Jacke
K	Kuh	Känguru
L	Löwe	Leiter
M	Mond	Maus
N	Nashorn	Nilpferd
O	Ohr	Ofen
P	Pinguin	Pilz
R	Ritter	Ring
S	Sonne	Seife
T	Tiger	Tisch
U	Ufo	Uhr
W	Wal	Würfel
Z	Zauberer	Zebra
Au	Auto	Auge
Ei	Eis	Eimer
Eu	Eule	Euro
Pf	Pferd	Pfau
Sch	Schaf	Schere
rote Rückseite		
C	Clown	
Qu	Qualle	
V	Vogel, Vulkan	
X	Xylophon	
Y	Yo-Yo	



© 1981/2006 Ravensburger Spieleverlag
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
 Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
 www.ravensburger.com

225165

Ravensburger

spielend
**NEUES
 LERNEN**

Hohe
 Lernmotivation

Mit Pädagogen
 entwickelt

Individuelle
 Förderung

E wie Elefant

Laute hören und
 Buchstaben entdecken

Dieses
 Lernspiel fördert:

- Sprachentwicklung
- Wahrnehmung
- Wortschatz

Ravensburger® Spiele Nr. 25005 9
 Illustration: Joachim Krause
 Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

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:

E wie Elefant

Zuordnungs- und Legespiel
 für 1 bis 4 Spieler von 5 bis 7 Jahren

Schon vor Schulbeginn möchten Kinder ihren Namen schreiben und fragen nach der Bedeutung von Schildern und Überschriften. Das Spielmaterial von **E wie Elefant** bietet die Möglichkeit zu verschiedenen Spielen, mit denen Folgendes gelernt werden kann:

- Erkennen der Anfangslaute der Wörter
- Lernen, dass Laute durch Buchstaben dargestellt werden
- Unterscheiden der verschiedenen Buchstabenformen



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

Ravensburger

Spielidee 4: Partnersuche

Zuordnungsspiel für eine größere Gruppe mit gerader Mitspielerzahl

Ziel des Spiels ist es, einen Partner mit einer passenden Karte zu finden.

Vorbereitung des Spiels

Legt die Karten mit den blauen und grünen Rückseiten bereit. Sucht euch halb so viele Kartenpaare heraus wie Kinder mitspielen. Spielen zum Beispiel 10 Kinder mit, wählt ihr fünf Kartenpaare aus. Die restlichen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Jeder von euch bekommt eine Karte. Die Kinder, die die Karten mit den ausgestanzten Nasen haben, sitzen oder stehen den Kindern gegenüber, die die Karten mit den Ausbuchtungen in der Hand haben.

Los geht's!

Das erste Kind einer Gruppe fragt die Kinder der anderen Gruppe, wer die passende Karte hat. Zum Beispiel: „Ich habe das L. Wer hat das passende Bild?“ oder „Ich habe die Sonne. Wer hat den Anfangslaut dazu?“

Hast du das passende Bild oder den passenden Buchstaben, gehst du zu dem Kind, das gefragt hat. Puzzelt nun eure Karten zusammen. Dann darf ein Kind aus der anderen Gruppe nach der passenden Karte fragen.

Ende des Spiels

Hat jeder von euch seinen Partner gefunden, ist das Spiel zu Ende.



Für Fortgeschrittene:

„Partnersuche“ kann auch nur mit den Bildkarten (grüne und gelbe Rückseite) gespielt werden.



„Partnersuche“ kann auch anders gespielt werden:

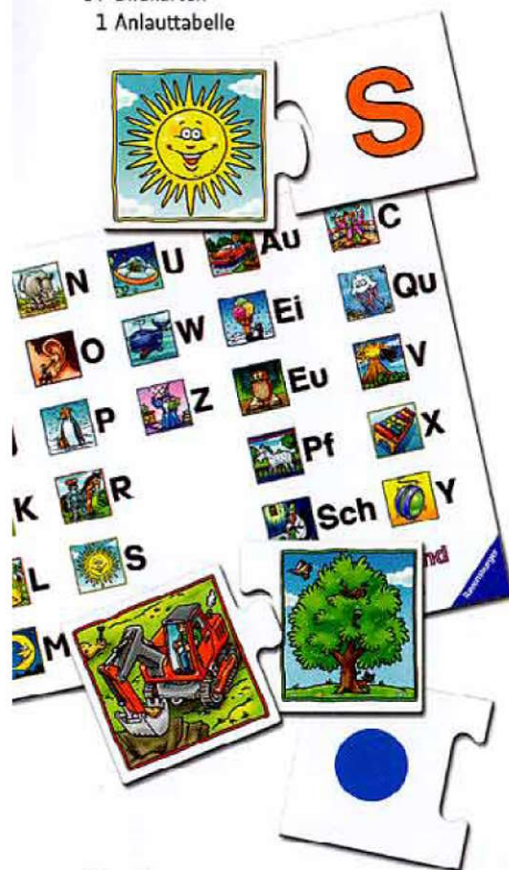
Flüsterspiel

Jeder bekommt eine Karte und hält sie so, dass die anderen Kinder sie nicht sehen können. Ihr geht nun im Raum umher und flüstert das Wort oder den Anfangslaut leise vor euch her. Wer findet seinen Partner?



Inhalt

- 31 Buchstabenkarten
- 57 Bildkarten
- 1 Anlauttabelle



Hinweis:

Bei Leseanfängern sollten die Buchstaben nicht mit ihrem Namen im Alphabet genannt werden. Die Laute sollten stattdessen so gesprochen werden, wie sie beim deutlichen und langsamen Sprechen klingen. Es heißt zum Beispiel „L“ und nicht „El“, „T“ und nicht „Te“, „Z“ und nicht „Zet“. Die Buchstabennamen werden erst gelernt, wenn alle Buchstaben bekannt sind und die Laute gut beherrscht werden.

Das Spielmaterial

Das Spiel besteht aus einem Satz Buchstabenkarten (blaue Rückseite) und zwei Sätzen Bildkarten (grüne und gelbe Rückseite). Immer zwei Karten gehören zusammen. Werden Buchstabe und Bild oder Bild und Bild richtig zugeordnet, passt die ausgestanzte Nase der einen Karte in die Ausbuchtung der anderen.

Die Buchstaben C, Qu, V, X und Y sind nicht lauttreu (rote Rückseite) und stellen somit eine Ausnahme dar. Qu wird zum Beispiel wie „Kw“ ausgesprochen und V wie „F“ oder „W“. Um das Kind bei der Zuordnung zu unterstützen, erhält es bei diesen Buchstaben eine optische Hilfe durch die richtige Illustration auf der Buchstabenkarte. Sobald Kinder die lauttreuen Buchstaben gelernt haben, können Sie auch den roten Kartensatz zum Spielen hinzunehmen.

Das Spiel enthält außerdem eine Anlauttabelle mit den Buchstaben und Bildern der grünen Rückseite. In dieser Anlauttabelle wird jedem Laut (Bild) ein Buchstabe zugeordnet, d. h. sie verbindet das Hören von Lauten mit einem bestimmten geschriebenen Zeichen (Buchstabe). Kinder können diese Tabelle beim Lesen und Schreiben lernen zu Hilfe nehmen. Jedes Wort kann nun selbstständig geschrieben werden, weil das Kind jeden Laut mit Hilfe der Bilder auf der Anlauttabelle findet und den entsprechenden Buchstaben ableiten kann.



Wir empfehlen Ihnen, vor dem Spielen mit den Kindern die Bilder anzuschauen und folgende oder ähnliche Fragen zu stellen:

- Wie heißt das? Was macht man damit?
- Kennst du das? Wer braucht das?
- Wo gibt es das? Hast du auch so etwas?

Spielidee 1: Paare suchen

Zuordnungsspiel für 1 Kind

Ziel des Spiels ist es, Bilder richtig zu benennen, Anlaute zu erkennen und den passenden Buchstaben zuzuordnen.

Vorbereitung des Spiels

Nimm die Karten mit den blauen und grünen Rückseiten aus der Schachtel. Lege sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch und mische sie gut.

Los geht's!

Nimm dir eine beliebige Bildkarte und lege sie vor dich hin. Suche nun die Karte mit dem passenden Anfangsbuchstaben. Sage dabei immer laut, was du auf der Bildkarte siehst. Kannst du den Anfangslaut erkennen? Zum Beispiel: „Affe beginnt mit A“. Ja: „A wie Affe.“ Die Karte mit dem Anfangsbuchstaben setzt du nun, wie bei einem Puzzle, mit der Bildkarte zusammen. Passt es? Dann darfst du das Paar zur Seite legen und dir eine neue Bildkarte aussuchen. Passen Bild und Buchstabenkarte nicht zusammen, legst du den Buchstaben wieder zurück und versuchst es aufs Neue.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald du alle Kartenpaare richtig zusammengefügt hast.



Für Fortgeschrittene:

„Paare suchen“ kann auch nur mit den Bildkarten (grüne und gelbe Rückseiten) gespielt werden. Kinder lernen hierbei, dass zum Beispiel „Ampel“ und „Affe“ mit dem gleichen Laut beginnen.



Spielidee 2: Kartentausch

Zuordnungsspiel für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, Bilder richtig zu benennen, Anlaute zu erkennen und den passenden Buchstaben zuzuordnen.

Vorbereitung des Spiels

Nehmt die Karten mit den blauen und grünen Rückseiten. Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Kinder. Legt sie mit der Bildseite nach oben vor euch auf den Tisch.

Los geht's!

Schaut eure Karten gut an. Entdeckt ihr den passenden Anfangslaut zu einer Bildkarte? Dann legt diese gleich zusammen. Jetzt beginnt der Kartentausch. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, fragst du einen anderen Mitspieler nach einer Karte, die zu einer deiner Karten passt. Im Gegenzug bietest du eine deiner Karten an.

Du sagst zum Beispiel: „Ich hätte von dir gerne den Anfangslaut von Löwe. Ich habe das B. Brauchst du das?“ Kommt der Tausch zustande, könnt ihr die jeweiligen Kartenpaare zusammenlegen. Kommt der Tausch nicht zustande, darfst du so lange einen anderen Mitspieler fragen, bis ihr ein Kartenpaar zusammenlegen könnt.



Ende des Spiels

Wer zuerst alle Kartenpaare zusammenlegen konnte, gewinnt das Spiel.



Für Fortgeschrittene:

„Kartentausch“ kann auch nur mit den Bildkarten (gelbe und grüne Rückseiten) gespielt werden. Die Kinder müssen nun nach Paaren suchen, die mit dem gleichen Anlaut beginnen, zum Beispiel „Elefant“ und „Esel“.

Spielidee 3: Karten sammeln

Zuordnungsspiel für 3 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, Bild- und Buchstabenkarten richtig zu kombinieren.

Vorbereitung des Spiels

Nehmt die Karten mit den blauen und grünen Rückseiten. Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Legt sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Damit die anderen Kinder nicht sehen, welche Karten ihr habt, stellt einen Sichtschutz auf, zum Beispiel ein Buch.

Los geht's!

Zuerst schaut ihr eure Karten gut an. Entdeckt ihr den passenden Anfangslaut zu einer Bildkarte? Dann legt dieses Paar gleich zusammen und in die Tischmitte. Sind alle damit fertig, beginnt das eigentliche Spiel. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, fragst du deinen linken Nachbarn nach einer Karte, die zu einer deiner Karten passt. Du sagst zum Beispiel: „Gib mir bitte das D von Dinosaurier“ oder „Gib mir bitte das Bild, das zu D passt“. Du darfst so lange weiterfragen, bis der Gefragte eine gewünschte Karte nicht hat. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Du darfst auch mehrere Kinder direkt hintereinander fragen, aber immer nur so lange, bis du keine Karte mehr bekommst. Die Kartenpaare, die zusammenpassen, legst du in die Tischmitte.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch keine Karten mehr vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt.



Für Fortgeschrittene:

„Karten sammeln“ kann auch nur mit den Bildkarten (grüne und gelbe Rückseiten) gespielt werden. Die Kinder müssen nun nach Paaren suchen, die mit dem gleichen Anlaut beginnen, zum Beispiel „Kuh“ und „Känguru“.

