

Spielanleitung

Spiel für 2-4 Personen - Spielzeit: ca. 10 – 20 Minuten

Inhalt:

Spielbrett
1 Würfel
4 Spielfiguren
40 Fensterchips (Vokale a, e, i, o, u)
20 Jokerchips
4 Kartensätze à 32 Karten (3x Wort-, 1x Bildkarten)

Für wen ist das Spiel geeignet?

Das Spiel trainiert die auditive Differenzierung von langen und kurzen Vokalen (= Selbstlaute a, e, i, o, u) und ist für alle Kinder ab dem Vorschulalter (Übung mit Bildkarten), für Kinder mit Problemen in der auditiven Differenzierung sowie für Kinder mit Legasthenie oder Lese-Rechtschreib-Schwäche (Übungen mit Wort- bzw. Bildkarten) geeignet.

Das Spiel lässt sich mit eigenen Lernwörtern erweitern. Hier muss allerdings auf ein ausgewogenes Verhältnis der verschiedenen Vokale geachtet werden.

Vorbereitung

Vor dem ersten Gebrauch löst man die Fensterchips (Vokale) und die Jokerchips aus der Stanzform und füllt sie getrennt in die beigefügten Säckchen.

Vor Beginn des Spiels sucht sich jeder Spieler ein Haus aus und stellt die Spielfigur in der entsprechenden Farbe auf das Startfeld. Ein Kartensatz wird ausgewählt, gemischt und auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt. Die Säckchen mit den Chips werden neben das Spielbrett gestellt.

Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist, das eigene Haus mit Fenstern (Fensterchips) auszustatten. Dabei darf kein Symbol auf einem Fenster doppelt vorkommen.

Verlauf

Der jüngste Spieler würfelt zuerst und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend der gewürfelten Punktzahl vorwärts. Landet seine Figur auf einem dunkelgrauen Feld, darf er eine Wort- bzw. Bildkarte ziehen. Landet die Figur auf einem hellgrauen Feld, ist der nächste Spieler mit Würfeln dran.

Wort- bzw. Bildkarten

Erhält ein Spieler eine Wort- bzw. Bildkarte, dann wird das Wort vorgelesen bzw. die Bildkarte benannt und der Selbstlaut in der ersten Silbe bestimmt: „Wie heißt der Vokal? Ist er kurz oder lang?“. Dann darf der entsprechende Fensterchip ausgesucht und auf die Fensterfläche im Haus gelegt werden.

Ein Punkt unter dem Buchstaben bedeutet, dass der Laut kurz gesprochen wird (zum Beispiel in dem Wort „hacken“), ein Strich unter dem Buchstaben, dass der Laut lang gesprochen wird (zum Beispiel in dem Wort „Haken“).

Bestimmt ein Spieler eine Wort- bzw. Bildkarte falsch, dann helfen ihm die Mitspieler und korrigieren.

Sonnenfeld

Bleibt die Figur auf einem Sonnenfeld stehen, darf sich der Spieler einen Jokerchip nehmen. Die Jokerchips werden zunächst gesammelt. Sobald ein Spieler drei Jokerchips besitzt, kann er diese gegen einen Fensterchip eintauschen. Oder er darf einen Jokerchip an Stelle eines Fensters abgeben, wenn er auf ein Regenfeld gelangt (s.u.).

Regenfeld

Hier muss der Spieler einen Fensterchip wieder zurück legen, oder er darf einen Jokerchip statt dessen abgeben, falls er schon einen bekommen hat.

Gewonnen hat, wer als erster alle Fenster in seinem Haus eingebaut hat.

Schriftliche Variante

mit Wortkarte

Der Spieler liest das Wort vor, prägt es sich gut ein und dreht die Karte um. Das Wort wird jetzt **von allen Spielern** geschrieben. Anschließend wird die Karte wieder aufgedeckt und die Schreibweise kontrolliert. Dann wird unter den Vokal in der ersten Silbe je nach Länge des Vokals ein Punkt oder ein Strich gemalt.

mit Bildkarte

Der Spieler benennt das Bild und schreibt das Wort. Die Karte darf diesmal offen liegen bleiben. Anschließend vergleicht der Spieler seine Schreibweise mit der der Mitspieler - oder es wird ein Duden benutzt. Zum Abschluss wird wieder das entsprechende Zeichen unter den Vokal in der ersten Silbe gesetzt und der entsprechende Fensterchip ausgesucht.