spielend NEUES LERNEN

Hohe Lernmotivation

Mit Pädagogen entwickelt

Individuelle Förderung

Die Lese-Ratte

Lesen, verstehen und gewinnen

Dieses Lernspiel fördert:
- Lesemotivation
- Textverständnis
- Kooperation

Ravensburger® Spiele Nr. 25013 4
Autor: Klaus Kreowski · Illustration: Michael Menzel
Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Jutta Lehmberg

Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

Spielerisch fördern – 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:

Die Lese-Ratte

Lese-Lernspiel
für 1 bis 4 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Für die Entwicklung von Kindern ist das Lesenlernen von zentraler Bedeutung. Lesen ist eine Basisvoraussetzung für viele Lernprozesse und eine unverzichtbare Kulturtechnik unserer Gesellschaft. In diesem Spiel lösen die Kinder ein Schiebepuzzle und üben das Lesen ganz nebenbei. Die Textkarte verrät ihnen, welche Bilder zusammengehören. Unterschiedlich lange Texte und die farbige Markierung von Silben ermöglichen eine individuelle Förderung beim Lesenlernen.

In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Ravensburger

Liebe Kinder,
die Lese-Ratte ist unterwegs und will sich durch euer Bücherregal fressen. Schafft ihr es gemeinsam, sie aufzuhalten? Lest die Aufgabenkarten und schiebt die passenden Bilder zusammen. Doch Vorsicht: Wenn die Ratte auftaucht oder aus ihrem Loch kommt, frisst sie sich ein Regalfach weiter.

Inhalt

① 1 doppelseitiger Spielplan
② 24 Schiebeplättchen
③ 1 Kunststoffeinsatz
④ 1 Lese-Ratte mit Aufstellfuß
⑤ 1 Bücherregal
⑥ 1 Würfel
⑦ 40 doppelseitige Aufgabenkarten



Vorderseite
Rückseite

*Die **Aufgabenkarten** haben jeweils eine blaue **Vorderseite** mit kürzeren Texten und eine schwierigere rote **Rückseite** mit längeren Texten.*

Warum sind die Wörter bunt?

Wenn wir sprechen, sprechen wir in Silben. Bei der Mildenberger Silbenmethode macht die farbige Markierung die Silben in den Lesetexten sichtbar. So wird das Wort schneller erfasst und das Lesenlernen leichter. Mehr zur Mildenberger Silbenmethode finden Sie unter: www.silbenmethode.de

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst alle Pappteile aus den Stanztafeln. Legt den Spielplan mit der einfachen Seite (mit je zwei Ratten und Rattenlöchern) nach oben in den Kunststoffeinsatz. Achtet dabei darauf, dass der Plan gerade aufliegt. Für spätere Runden könnt ihr die schwierigere Rückseite nehmen (je drei Ratten und Rattenlöcher). Über den Plan verteilt ihr alle Schiebeplättchen, sodass sie flach nebeneinander liegen. Steckt die Lese-Ratte in den Aufstellfuß und mischt die Aufgabenkarten.



Grundspiel:

Stoppt die Lese-Ratte!

Kooperatives Lesespiel
für 2 bis 4 Kinder **ab 6 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der sechs Aufgabenkarten zu lösen, bevor sich die Lese-Ratte durch das gesamte Bücherregal gefressen hat. Schafft ihr es sogar, die wertvollen Bücher in den oberen Regalfächern zu retten?

Vorbereitung des Spiels

Legt **sechs Aufgabenkarten** als Stapel bereit, die anderen kommen beiseite.

Seid ihr unterschiedlich geübte Leser? Dann dürft ihr euch jedes Mal, wenn ihr am Zug seid, aussuchen, ob ihr die leichte oder schwierigere Seite lesen wollt.



Nehmt das Schiebeplättchen mit dem **Stern** vom Spielplan, sodass ein Feld frei ist. Erscheint hier gleich die Ratte oder ein Rattenloch, schiebt schnell ein Plättchen über dieses Feld.

Stellt die **Lese-Ratte** auf die Schublade ganz unten im **Bücherregal** und legt den **Würfel** bereit.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Lesen

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du eine Aufgabenkarte. Du entscheidest dich für eine Seite und liest die Karte laut vor.

Im Text kommen zwei Begriffe vor, die auf den Schiebeplättchen abgebildet sind.

Mitspieler aufgepasst! Hört genau zu.

Denn ihr könnt dabei helfen, herauszufinden, welche Plättchen gemeint sind.

Schieben

Diese beiden versucht der Spieler, der an der Reihe ist, nun im Schiebepuzzle zusammenzuschieben.

Beispiel:
Die beiden Plättchen mit dem Jungen und mit dem Eis müssen im Einsatz zusammengeschoben werden.





Ziel ist es, sie so zu platzieren, dass sie Seite an Seite nebeneinander liegen. Dass sich nur ihre Ecken berühren, reicht nicht aus.
Hierzu verschiebst du so oft Plättchen in die jeweilige Lücke des Spielplans, bis die beiden gewünschten Plättchen nebeneinander liegen. Du hast dafür beliebig viele Züge.
Beachte: Es ist auch erlaubt, mehrere Plättchen zusammen zu verschieben.



Doch Vorsicht! Unter manchen Plättchen ist eine Lese-Ratte oder ein Rattenloch versteckt:

- Schaffst du es, die beiden gesuchten **Plättchen nebeneinander** zu schieben, **ohne die Ratte** oder ein Rattenloch aufzudecken? Oder liegen die Plättchen bereits beieinander? Prima! Du hast die Aufgabe gelöst und legst die Karte beiseite. Der nächste Spieler nimmt eine neue Aufgabenkarte und liest sie vor.





Hast du beim Schieben eine **Ratte aufgedeckt**? Schade! Die Lese-Ratte frisst sich im Bücherregal weiter nach oben. Ziehe die Figur ein Fach weiter.
Dein Zug ist sofort beendet. Lege die Aufgabenkarte beiseite. Der nächste Spieler nimmt eine neue Aufgabenkarte und liest sie vor.





Hast du beim Schieben ein **Rattenloch aufgedeckt**? Nun wird es spannend: Kommt die Ratte aus ihrem Loch? Oder hast du Glück und sie bleibt in ihrem Versteck? Würfle mit dem Würfel.



Leider Pech gehabt:
Die Ratte kommt heraus und frisst sich im Bücherregal weiter nach oben. Ziehe die Lese-Ratte ein Fach voran. Dein Zug ist sofort beendet. Die Aufgabenkarte kommt beiseite.

Glück gehabt:
Die Ratte bleibt in ihrem Versteck. Du darfst weiter versuchen, die Plättchen zusammenzuschieben.

Glück gehabt:
Die Ratte kommt nicht. Drehe die Schachtel um eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn und versuche weiter, die Plättchen zusammenzuschieben.



Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 6 Aufgabenkarten oder wenn die Lese-Ratte das oberste Regalfach mit dem goldenen Buch erreicht hat.

Habt ihr es geschafft, alle **6 Aufgabenkarten zu spielen, bevor die Lese-Ratte** sich bis zum **obersten Regalfach** durchgefressen hat? Prima! Ihr habt alle zusammen gewonnen!

Habt ihr es sogar geschafft, sie **vor dem Fach mit den blauen Büchern zu stoppen**? Hervorragend! Ihr habt gewonnen und dabei die kostbarsten Bücher gerettet.

Ist die **Lese-Ratte bis zum obersten Fach gelangt**, bevor ihr alle 6 Aufgabenkarten gespielt habt? Leider habt ihr gegen die Ratte verloren und ihr konntet die Bücher nicht retten. Versucht es gleich noch einmal! In der nächsten Runde ist der linke Nachbar des letzten Startspielers der neue Startspieler.

Zusammenarbeit ist gefragt!

Wenn alle Spieler mithelfen, indem sie sich merken, unter welchen Feldern sich die Ratte versteckt, könnt ihr es leichter schaffen, die Ratte zu besiegen.

Vielleicht teilt ihr auch die Aufgaben untereinander auf? Wer ist für die Ratten, wer für die Löcher zuständig? Auch beim Schieben könnt ihr euch Tipps geben, wie die Plättchen zusammenkommen können. Aber nur wer an der Reihe ist, darf schieben.

Wettbewerbs-Variante:

Wer liest und schiebt am besten?

Lernspiel für 2 bis 4 Kinder **ab 6 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, drei Aufgabenkarten zu gewinnen.

Vorbereitung des Spiels

Bereitet das Spiel wie im Grundspiel beschrieben vor. Allerdings legt ihr **alle** Aufgabenkarten als Stapel bereit. Auch hier kann sich der Spieler, der am Zug ist, für die leichte oder schwierigere Aufgabe entscheiden. Das Bücherregal benötigt ihr für diese Variante nicht.

Los geht's

Der jüngste Spieler ist der Startspieler und nimmt die Lese-Ratte zu sich, damit alle wissen, wo die Runde begonnen wurde. Danach geht es reihum weiter.
Bist du an der Reihe, ziehst du eine Aufgabenkarte und liest sie laut vor. Anschließend versuchst du, die beiden gesuchten Plättchen nebeneinander zu schieben.

Liegen zu Beginn die beiden Plättchen bereits nebeneinander, legst du die Aufgabenkarte wieder unter den Stapel und ziehst eine neue.

- Gelingt es dir, die gesuchten Plättchen nebeneinander zu schieben? Prima!
  Du darfst die Aufgabenkarte als Gewinnkarte vor dir ablegen.
  Dein linker Mitspieler ist an der Reihe.
- Taucht eine Ratte auf? Dann ist dein Zug sofort beendet. Die Aufgabenkarte legst du beiseite.
- Erscheint ein Rattenloch? Dann würfelst du und verfährst wie im Grundspiel beschrieben: Entweder du darfst weiterschieben, die Schachtel drehen oder dein Zug ist beendet.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler 3 Gewinnkarten offen vor sich liegen hat, wird die Runde noch bis zum letzten Spieler vor dem Startspieler zu Ende gespielt. Wer nun 3 Karten vor sich liegen hat, gewinnt. Gelingt es noch jemandem? Dann gibt es mehrere Gewinner.

Solo-Variante:
Wie viele Aufgabenkarten kannst du spielen, bis sich die Ratte durch das Regal gefressen hat?

Spiele nach den Regeln des Grundspiels. Allerdings legst du alle Aufgabenkarten als Stapel bereit. Nun liest und schiebst du, wie oben beschrieben. Schaffst du es, 6 Karten zu spielen, bevor die Ratte das oberste Regalfach erreicht hat? Gut gemacht, du bist ein echter Lese- und Schiebeprofi! Schaffst du sogar mehr als 6 Karten? Versuche dich selbst zu übertreffen!

Das Spiel enthält den Mechanismus eines Schiebepuzzles über einer bebilderten Unterebene wie im Spiel „Der zerstreute Pharao" – mit freundlicher Genehmigung von Gunter Baars.

234519

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de

Ravensburger