



# LESEHEXE

Eine verhexte Buchstaben-Spielesammlung



# Lesehexe



Wer ist die schlaueste Lesehexe?

Eine Lernspiele-Sammlung rund um die Buchstaben und das erste Lesen. Enthalten sind sieben Spielideen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die für 1 - 6 Kinder von 5 - 8 Jahren geeignet sind. Die schlaue Lesehexen-Figur erlaubt durch die Stanzungen der Karten eine sofortige Lernkontrolle.

**Konzept und Spiel:** Atelier Rohner & Wolf, Basel/Schweiz

**Illustration:** Stephan Pricken

**Spieldauer:** jeweils ca. 5 - 15 Minuten

## Spielinhalt

1 Lesehexen-Kontrollfigur, 1 Farbwürfel mit Sondersymbolen, 1 Kartenrahmen, 26 doppelseitig bedruckte Karten, 1 Spielanleitung

## Das Prinzip der Karten

Die Karten haben sowohl eine grüne als auch eine gelbe Seite.

### Die Vorderseiten der Karten: Wortanfänge

Legt alle Karten so auf den Tisch, dass die Seite mit den farbigen Buchstaben, den Abbildungen und den Wortanfängen zu sehen ist. Das sind die Vorderseiten. Die Buchstaben A/a bis M/m sind auf grünem Hintergrund, die Buchstaben N/n bis Z/z auf gelbem Hintergrund zu sehen.

### Die Rückseiten der Karten: Wortenden

Dreht die gelben Buchstabenkarten (N bis Z) um: Auf den grünen Rückseiten sind die passenden Wortenden für die Wortanfänge der grünen Buchstabenkarten (A bis M) zu sehen. Dreht die grünen Buchstabenkarten (A bis M) um: Auf den gelben Rückseiten sind die passenden Wortenden für die Wortanfänge der gelben Buchstabenkarten (N bis Z) zu sehen.



# Spielidee 1: Lesen mit der Lesehexe

Welche Kartenpaare gehören zusammen?  
Übung für ein Kind.

## **Du benötigst:**

Alle Karten, den Kartenrahmen, die Lesehexe.

## **Spielvorbereitung**

Lege alle Karten mit der grünen Seite nach oben auf den Tisch.  
Der Kartenrahmen liegt direkt vor dir.

## **Spielablauf**

Nimm eine Karte, auf der farbige Buchstaben und eine Abbildung zu sehen sind.  
Lege sie links in den Kartenrahmen. Der Anfang des gesuchten Wortes steht neben dem großen und dem kleinen Buchstaben (Beispiel: Ap).  
Suche die Karte mit dem passenden Wortende (Beispiel: fel) und lege sie rechts in den Kartenrahmen. Lies das komplette Wort vor.

### **Stimmt das Wort?**

- Um dein Wort zu überprüfen, stellst du nun die Lesehexe in die Kontrollstanzungen der Karten.



Wort richtig



Wort falsch

- Wenn das Wort richtig ist, passen die beiden Füße der Hexe genau in die zwei Löcher.  
**Tipp:** Auch die kleiner gedruckten Wörter sind jetzt vollständig.
- Wenn das nicht der Fall ist, so überlege erneut und tausche die Karte mit dem Wortende gegen eine andere aus.

Nimm die Karten anschließend wieder aus dem Rahmen heraus und suche dir eine neue Karte mit einem Wortanfang aus. Hast du zu allen Wortanfängen die passenden Wortenden gefunden? Drehe jetzt alle Karten mit der gelbe Seite nach oben und mische sie. Auch hier sind entweder farbige Buchstaben (N bis Z), Abbildungen und Wortanfänge oder nur Wortenden zu sehen. Suche wieder zu jedem Wortanfang das passende Wortende.

## Spielidee 2: Paare suchen

Wer findet das passende Wortende?

Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

### **Ihr benötigt:**

Alle Karten, den Kartenrahmen, die Lesehexe, den Würfel.

### **Spielvorbereitung**

Legt alle Karten mit der grünen Seite nach oben aus. Bildet zwei Gruppen: Wortanfangskarten und Karten mit Wortenden. Kartenrahmen, Lesehexe und Würfel liegen bereit.

### **Spielablauf**

Wer am schönsten „AEIOU“ sagen kann, darf beginnen. Würfle einmal.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**  
Wähle eine Wortanfangskarte, auf der ein Buchstabe in dieser Farbe zu sehen ist.
- **Zeigt der Würfel die Hexe?**  
Nimm eine beliebige Karte mit Wortanfang.

Suche jetzt das zum Wortanfang passende Wortende. Mit Kartenrahmen und Lesehexe kontrollierst du, wie in Spiel 1 beschrieben, ob das Wort stimmt.

- **Das Wort ist richtig?**  
Nimm dir beide Karten.
- **Das Wort stimmt nicht?**  
Lege beide Karten wieder zurück

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

### **Spielende**

Wenn es eine gewürfelte Farbe nicht mehr gibt oder nur noch ein Kartenpaar übrig ist, endet das Spiel. Stapelt die ergatterten Karten: Wer den höchsten Kartenstapel hat, gewinnt.

Wollt ihr eine zweite Runde spielen? Dreht vorher alle Karten mit der gelben Seite nach oben.

**Tipp:** Anhand der Karten seht ihr auch, an welcher Stelle die Wörter getrennt werden.

# Spielidee 3: Alphabet auf- und abbauen

Wer sammelt die meisten Buchstaben?  
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

## Ihr benötigt:

Alle Karten, die Lesehexe, den Würfel, eventuell den Kartenrahmen.

## Spielvorbereitung

Legt alle Karten mit den farbigen Buchstaben nach oben auf den Tisch. Verteilt die Karten ungefähr gleichmäßig an alle Kinder. Ihr werdet gleich sehen: Es spielt keine Rolle, wenn ihr zu Beginn unterschiedlich viele Karten habt.  
Lesehexe, Würfel und Kartenrahmen werden bereitgelegt.

## Spielablauf

Bei diesem Spiel sollt ihr die Buchstabenkarten durch Würfeln zunächst in alphabetischer Reihenfolge nebeneinander legen und sie dann wieder einsammeln.

### Tipp:

- Schaut euch den Kartenrahmen an:  
Hier ist die richtige Reihenfolge abgebildet. Oben seht ihr die Buchstabenreihe von A bis M, unten die Buchstabenreihe von N bis Z.
- Auch die Farben der Buchstaben helfen euch:  
Wenn sie in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden, wechseln sich die Farben Rot, Lila, Gelb und Blau immer ab: A = rot, B = lila, C = gelb, D = blau, E = rot, F = lila, G = gelb, H = blau usw.

### Teil 1: Alphabet aufbauen

Wer die Karte mit dem Buchstaben A hat, darf beginnen.  
Lege die A-Karte auf den Tisch und stelle die Lesehexe darauf.  
Dann würfelst du.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**  
Du darfst das Alphabet bis zum nächsten Buchstaben dieser Farbe ablegen und die Hexe vorziehen.



- **Zeigt der Würfel die Hexe?**

Du darfst eine Farbe wählen. Lege alle Buchstaben bis zu dieser Farbe ab.

Hast du nicht alle benötigten Buchstabenkarten vor dir liegen? Du fragst die anderen Kinder: „*Wer hat das B?, Wer hat das C?*“

Wer eine gesuchte Buchstabenkarte hat, gibt sie dir.

Du legst die Karte neben den bzw. die schon ausliegenden Buchstaben und lässt die Lesehexe darauf hüpfen.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Hast du eine Farbe gewürfelt, die auf keiner der übrigen Karten mehr vorkommt?

Dann such dir eine beliebige Farbe aus.

Wenn die Lesehexe beim Z angekommen ist, liegt das ganze Alphabet vor euch.

## Teil 2: Buchstaben einsammeln

Jetzt soll die Lesehexe wieder zurück zum A laufen. Dabei könnt ihr Buchstabenkarten sammeln: Ihr setzt die Spielrunde fort und das Kind, das an der Reihe ist, würfelt.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**

Ziehe die Lesehexe bis zum nächsten Buchstaben dieser Farbe.



- **Zeigt der Würfel die Hexe?**

Du darfst eine Farbe wählen, bis zu der die Hexe zieht.

Anschließend nimmst du dir alle Karten, die die Lesehexe übersprungen hat. Fällt dir bei jeder Karte ein Wort ein, das mit diesem Buchstaben beginnt und nicht auf der jeweiligen Karte steht?

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Gibt es die gewürfelte Karte nicht mehr, darfst du dir eine beliebige Karte aussuchen.

## Spielende

Wenn die Lesehexe wieder auf dem A gelandet ist, endet das Spiel.

Wer die meisten Buchstabenkarten sammeln konnte, gewinnt.

# Spielidee 4: Verflixte Buchstabensuppe

Wer findet die fehlenden Buchstaben? Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

## Ihr benötigt:

Die 13 grünen Buchstabenkarten mit den Buchstaben A bis M, eventuell den Kartenrahmen. Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier für jedes Kind.

## Spielvorbereitung

Legt die Karten durcheinander so auf dem Tisch aus, dass die Seite mit den Buchstaben nach oben zeigt. Das ist die verflixte Buchstabensuppe. Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Der Kartenrahmen wird bereitgelegt.

## Spielablauf

Das Kind mit den längsten Haaren darf zuerst Buchstabenhexe sein.

Während die anderen Kinder die Augen schließen, nimmt die Buchstabenhexe drei Karten vom Tisch und ruft dann: „Augen auf! Welche Buchstaben fehlen in der Suppe?“

### Tipp:

Ihr könnt den Kartenrahmen zu Hilfe nehmen: Dort sind alle Buchstaben abgebildet.

Das Kind, das einen fehlenden Buchstaben findet, nennt ihn schnell.

- **Richtig?**

Fehlt der Buchstabe wirklich, so darf es einen Hexenbesen auf sein Blatt zeichnen.

- **Falsch?**

Liegt der Buchstabe jedoch noch auf dem Tisch, so muss es einen seiner Hexenbesen wieder durchstreichen (nur, wenn es schon einen hat).

Sind die drei Buchstaben erraten? Dann werden alle 13 Karten wieder auf dem Tisch verteilt. Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind Buchstabenhexe.

## Spielende

Wenn jedes Kind ein Mal Buchstabenhexe war, ist das Spiel beendet. Wer die meisten Hexenbesen auf seinem Blatt hat, gewinnt.

Wollt ihr eine zweite Runde spielen? Nehmt dieses Mal die gelben Buchstabenkarten mit den Buchstaben N bis Z.

## Variante für Profis

Schwieriger wird es, wenn ihr mit dem kompletten Alphabet spielt (grüne Buchstabenkarten A bis M, gelbe Buchstabenkarten N bis Z).

## Spielidee 5: Wort-Mixmax

Wer findet die falschen Wörter? Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

### **Ihr benötigt:**

Alle Karten, eventuell die Lesehexe.

Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier für jedes Kind.

### **Spielvorbereitung**

Legt alle Karten mit der grünen Seite nach oben aus. Legt neben jede Wortanfangskarte die Karte mit dem passenden Wortende. Stimmen die Wörter? Mit der Lesehexenfigur könnt ihr sie, wie in Spiel 1 beschrieben, überprüfen.

Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier und einen Stift.

### **Spielablauf**

Das Kind mit den kürzesten Haaren darf zuerst Worthexe sein.

Während die anderen Kinder die Augen schließen, vertauscht die Worthexe bei drei Wörtern die Karten mit den Wortenden. Dann ruft sie: „Augen auf! Was stimmt hier nicht?“

Das Kind, das ein falsches Wort findet, zeigt schnell darauf.

- Ist das Wort wirklich falsch, so darf es einen Hexenbesen auf sein Blatt zeichnen.
- Ist das Wort jedoch richtig, so muss es einen seiner Hexenbesen wieder durchstreichen (nur, wenn es schon einen hat).

Sind die drei Wörter erraten? Dann werden alle Karten wieder richtig zugeordnet.

Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind Worthexe.

### **Spielende**

Wenn jedes Kind ein Mal Worthexe war, ist das Spiel beendet.

Wer die meisten Hexenbesen auf seinem Blatt hat, gewinnt.

Wollt ihr eine zweite Runde spielen? Dreht vorher alle Karten auf die gelbe Seite.

## Spielidee 6: Die Hexe fliegt hoch ...

Wer hat zuerst alle Buchstaben abgelegt? Ablegespiel für 2 - 6 Kinder.

### **Ihr benötigt:**

Alle Karten. Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier.

### **Spielvorbereitung**

Die Buchstabenkarten werden gemischt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr vorher den Buchstaben Y aussortieren und zurück in die Schachtel legen. Jedes Kind bekommt vier Karten. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.

Haltet die Karten so, dass die anderen Kinder eure Buchstaben nicht sehen können. Blatt und Stift werden bereitgelegt.



## Spielablauf

Das Kind mit den hellsten Augen darf beginnen.

Es schreibt ein beliebiges Wort auf das Blatt und liest es vor, z.B. „Tanne“.

Jetzt schauen alle Kinder, ob sie einen Buchstaben besitzen, der in diesem Wort vorkommt.

Wer hat das T, das A, das N oder das E?

- Zeigt all eure passenden Buchstabenkarten und ruft: „Mein T (A/N/E) fliegt mit!“  
Die Karte darf dann abgelegt werden.
- **Achtung:** Es darf pro Wort immer nur eine Karte abgelegt werden! Hat ein Kind mehrere passende Buchstabenkarten, so wählt es eine aus.
- Auch das Kind, das das Wort aufgeschrieben hat, darf eine passende Karte ablegen.

Jetzt schreibt das im Uhrzeigersinn folgende Kind ein Wort auf das Blatt und liest es vor.

## Spielende

Wer als Erster alle seine Buchstabenkarten ablegen konnte, gewinnt.

## Spielidee 7: Zauberwörter

Schafft ihr es, das Zauberwort des Hexenkindes zu erraten, bevor die Hexe über das letzte Feld des Hexenbesens hinausgezogen ist?

Ratespiel für 3 - 6 Kinder.

### Ihr benötigt:

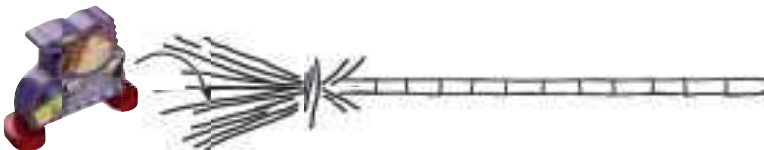
Alle Karten, die Lesehexe.

Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift, ein großes Blatt Papier und ein kleiner Zettel für das Hexenkind.

### Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und legt sie so auf den Tisch, dass die farbigen Buchstaben oben liegen. Das älteste Kind zeichnet einen Hexenbesen auf das große Blatt. Er soll aus den Borsten und einem 12-teiligen Besenstiel bestehen – etwa so wie hier abgebildet.

Stellt die Hexenfigur auf die Borsten des Besens.



## Spielablauf

Das Kind mit der kleinsten Nase darf zuerst Hexenkind sein.

Es schreibt verdeckt ein zu erratenes Wort auf den kleinen Zettel und hält ihn versteckt.

Dann nimmt es sich das große Blatt und zeichnet für jeden Buchstaben des Zauberwortes ein Kästchen unter den Hexenbesen.

Soll das Wort z.B. „Esel“ sein, so müssen vier Kästchen gezeichnet werden.



Reihum nehmen nun die anderen Kinder nacheinander eine Buchstabenkarte vom Tisch und fragen: „Ist dieser Buchstabe im Zauberwort?“

### Ja

- Wenn der Buchstabe im Wort vorkommt, antwortet das Hexenkind mit „ja“. Den erratenen Buchstaben schreibt es in das entsprechende Kästchen. Kommt er mehrmals vor, so wird er entsprechend oft eingetragen.

Beim Buchstaben E sieht das in unserem Beispiel so aus:



Das Kind, das den richtigen Buchstaben erraten hat, darf die Buchstabenkarte behalten.

### Nein

- Wenn der Buchstabe nicht im Zauberwort vorkommt, antwortet das Hexenkind „Nein“. Dann zieht es die Hexenfigur um ein Feld auf dem Besenstiel voran. Die Buchstabenkarte muss auf den Tisch zurückgelegt werden.

Anschließend fragt das nächste Kind nach einem Buchstaben.

## Spielende

### Das Spiel endet, wenn ...

... ein Kind das Zauberwort errät. Dieses Kind bekommt die noch nicht erratenen Buchstabenkarten und zusätzlich zur Belohnung eine beliebige weitere Karte. Nun zählen alle Kinder ihre ergatteten Karten: Das Kind, das die meisten Karten hat, gewinnt. In der nächsten Runde darf es das neue Hexenkind sein.

... die Hexenfigur über das letzte Feld des Hexenbesens hinauszieht, bevor das Zauberwort entschlüsselt wurde. Dann gewinnt das Hexenkind. Es darf sich für die nächste Runde ein neues Zauberwort ausdenken.

**Hinweis:** Auf der x-Karte stehen die beiden Wörter Xerxes und Xanten. Xerxes war ein Perserkönig und Xanten ist eine Stadt in Nordrhein-Westfalen.

### ERSATZTEIL-INFO:

Liebe Eltern, liebe Kinder, unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **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!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderoogen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

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