

**spielend
NEUES
LERNEN**

Hohe
Lernmotivation

Mit Pädagogen
entwickelt

Individuelle
Förderung

Die freche Englisch- Hexe

Spielerisch zum ersten
Wortschatz

Dieses
Lernspiel fördert:

- Englisch hören
und sprechen
- Sprachgefühl

Ravensburger® Spiele Nr. 25012 7
 Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Gabriela Silveira
 Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design
 Redaktion: Jutta Perkert

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:

Die freche Englisch-Hexe

**Sprachspiel für 2 bis 4 Spieler
von 5 bis 9 Jahren**

Die freche Hexe lädt Kinder in die englische Sprachwelt ein. Durch den spielerischen Umgang mit Wortmaterial wird ein erster Wortschatz aufgebaut. Kinder lernen neue Begriffe besonders nachhaltig in Zusammenhängen. Die dargestellten Motive decken Themen ab, die in Orientierungs- und Lehrplänen der Vor- und Grundschulen verankert sind und sich auf die konkrete Lebenswelt der Kinder beziehen. Somit können Kinder ihr neues Wissen täglich anwenden und festigen.

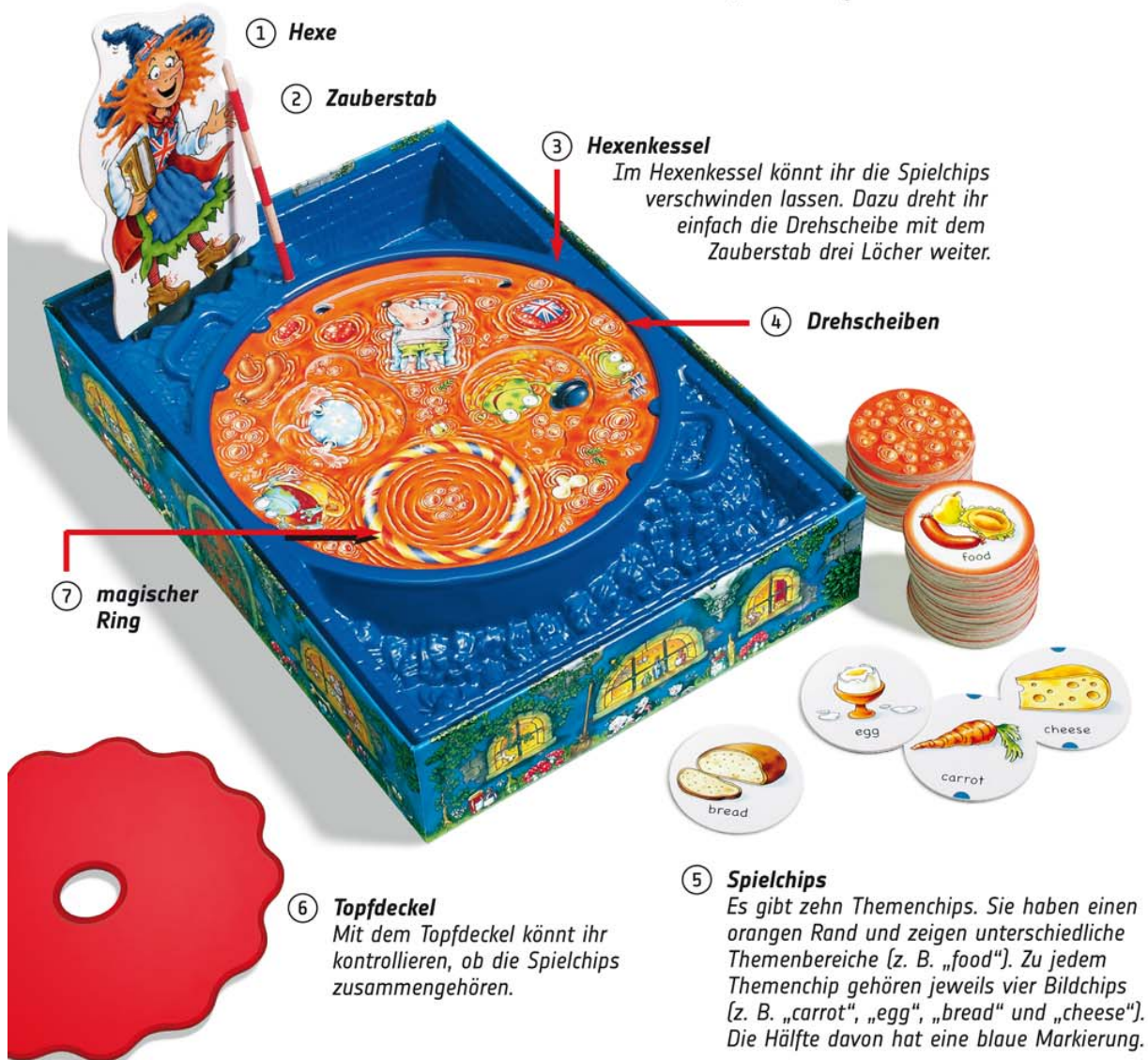


In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Inhalt

- ① 1 Hexe
- ② 1 Zauberstab aus Holz
- ③ 1 Hexenkessel (Kunststoffeinsatz)
- ④ 2 Drehscheiben
- ⑤ 50 Spielchips zu 10 Themen
- ⑥ 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff
- ⑦ 1 magischer Ring als Aufkleber

Liebe Kinder,
die freche Hexe bekommt ein geheimnisvolles Paket aus England. Doch was ist darin? Ein englischer Hut, eine Schürze und ein magisches englisches Kochbuch. Die Hexe will sich gleich daranmachen, einen englischen Zaubertrank zu brauen: Wer davon kostet, versteht und spricht Englisch wie von Zauberhand. Könnt ihr der Hexe helfen, die richtigen Zutaten zu finden?





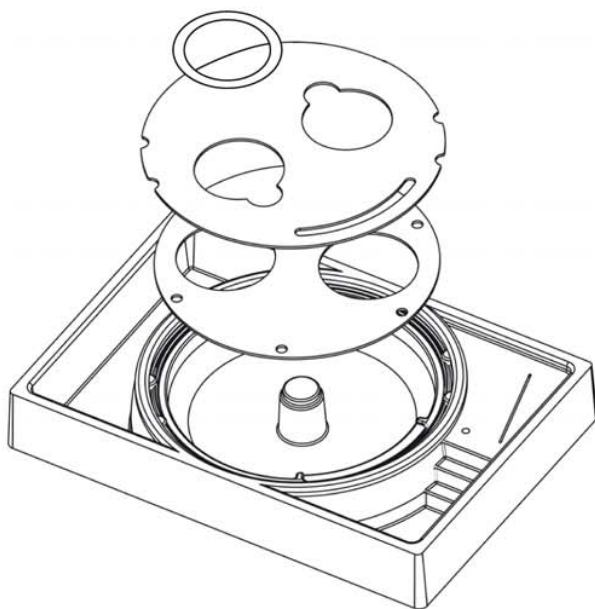
Machen Sie die Kinder vor dem ersten Spiel mit dem Material vertraut.

Legen Sie die Themenchips in eine Reihe und fordern Sie die Kinder auf, die Bildchips den Themenbereichen zuzuordnen. Hierbei können Sie bereits die englischen Begriffe einführen und die Kinder nachsprechen lassen.

Lassen Sie die Kinder zudem nach bestimmten Motiven suchen:
Where is the cat/bread/sofa?

Vor dem ersten Spiel

Löst die Drehscheiben, die Hexe und die Spielchips vorsichtig aus der Stanztafel. Befestigt die beiden Drehscheiben so im Hexenkessel, wie es die Abbildung zeigt. Klebt den Aufkleber mit dem magischen Ring auf die vorgesehene Stelle auf der Drehscheibe. Steckt die Hexe in den Schlitz und den Zauberstab in die kleine Vertiefung. Den Topfdeckel und die Spielchips legt ihr neben den Hexenkessel.



Einführungsspiel: Themen-Hexerei

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder



Ziel des Spiels ist es, die passenden Zutaten zu einem Thema zu erkennen, auf Englisch zu benennen und alle eigenen Bildchips im Hexenkessel verschwinden zu lassen.

Vorbereitung des Spiels

Legt alle Themenchips, also die Chips mit orangefarbigem Rand, **mit der Rückseite nach oben** auf einen Stapel. Die Bildchips mit blauer Markierung braucht ihr für dieses Spiel zunächst nicht. Von den Bildchips **ohne Markierung** erhält jeder Spieler fünf Stück und legt sie offen vor sich hin. Bei vier Mitspielern erhält jeder nur vier Bildchips. Die restlichen Chips kommen beiseite.

Los geht's!

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

Decke vom Stapel den obersten **Themenchip** auf und lege ihn mit der Bildseite nach oben **in den magischen Ring** im Hexenkessel. Welches Thema erscheint? Nenne es den anderen Kindern **laut auf Englisch**.

Hinweis: Am Anfang kann der Spielleiter die englischen Wörter vorsprechen, die Kinder versuchen zunächst nur, sie richtig nachzusprechen.



Kinder lernen die neue Sprache über das Sprechen und Hören. Es ist deshalb besonders wichtig, dass immer eine Person als Spielleiter mitspielt, die die Wörter richtig ausspricht.

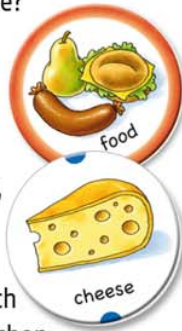
Nutzen Sie die Aussprache-Hilfe für Wörter und Sätze im Internet unter:
www.englisch-hexe.de

Zu diesem Thema braucht die Hexe nun eine Zutat für den Zaubertrank! Findest du unter deinen Bildchips eine passende?

Beispiel:

Im magischen Ring erscheint das Thema **food**. Von deinen Bildchips passt dazu der Käse, also **cheese**.

Versuche, die Zutat auf Englisch zu benennen oder nachzusprechen.



Ist dir das gelungen, lege den Bildchip **mit der Rückseite nach oben** in eine der beiden Vertiefungen im Hexenkessel.

Auch den Themenchip drehst du auf die Rückseite. **Mit dem Topfdeckel kannst du kontrollieren**, ob die Zutat wirklich zum Thema passt: Lege ihn über die beiden Chips. Erscheint auf beiden Rückseiten das gleiche Lösungssymbol? Prima, dann hast du eine passende Zutat ausgewählt!



Nun darfst du die Zutat in den Zaubertrank einrühren. Nimm den Zauberstab, stecke ihn in das Loch ganz rechts im Hexenkessel und drehe ihn drei Mal bis zum Anschlag. Dazu sagst du: „**Hokuspokus, Spinnenspucke, verschwinde in der Englisch-Suppe!**“ Dann ist die Zutat verschwunden. Hast du sogar eine **zweite Zutat**, die zu dem Thema passt, machst du einfach mit ihr das Gleiche, wie

soeben beschrieben. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hast du keinen passenden Bildchip zum Thema gefunden oder nennst das falsche englische Wort, kannst du leider keine Zutat einrühren und deine Aktion ist beendet.

Der Themenchip im magischen Ring wird wieder umgedreht, sodass das Thema zu sehen ist. Der **nächste Spieler** kann entscheiden, ob er eine **Zutat zum gleichen Thema** suchen möchte oder einen **neuen Themenchip** in den magischen Ring legt. Der alte Themenchip kommt dann wieder unter den Stapel.

Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler alle seine Chips eingerührt hat, kommen die anderen Spieler reihum noch einmal dran. Jeder, der eine passende Zutat zum letzten Themenchip hat, darf sie einrühren. Alle Spieler gewinnen, die jetzt keine Chips mehr besitzen. Die Spielchips kommen nach dem Spiel wieder aus dem Hexenkessel heraus, wenn ihr die Schachtel umdreht und schüttelt.

Hinweis: Um die Kinder mit allen Motiven vertraut zu machen, können in der nächsten Runde statt der Bildchips **ohne** Markierung diejenigen **mit** Markierung verwendet werden.

➔ Wenn Ihr Kind versucht, die englischen Wörter zu lesen, sprechen Sie mit ihm darüber, dass englische Wörter anders gelesen werden als deutsche. Sie können mit Ihrem Kind über diese Unterschiede sprechen und die englischen Wörter gemeinsam aussprechen. Die Neugier auf Sprache und Schrift wird dadurch noch gefördert.

Spielidee 1: Themen-Memo

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder



Ziel des Spiels ist es, das passende Thema zu seinen Zutaten zu finden, sie auf Englisch zu benennen und alle eigenen Bildchips einzurühren.

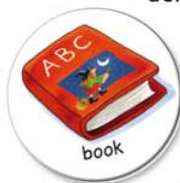
Vorbereitung des Spiels

Legt die Themenchips in zwei Reihen mit der Rückseite nach oben aus. Jeder Spieler erhält fünf Bildchips **ohne Markierung** und legt sie offen vor sich aus. Bei vier Mitspielern, erhält jeder nur vier Stück. Die restlichen Bildchips legt ihr beiseite.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Decke einen der verdeckten Themenchips auf und lege ihn offen in den magischen Ring im Hexenkessel. Welches Thema ist darauf zu sehen? Benenne es laut auf Englisch. Aufgepasst! Die Mitspieler hören genau hin, ob es richtig ausgesprochen wird.

Zu diesem Thema braucht die Hexe nun **eine** Zutat für den Zaubertrank! Findest du unter deinen Bildchips eine passende?



Dann wähle eine aus – **mehrere pro Spielzug sind hier nicht erlaubt** – und benenne diese laut auf Englisch. Die Mitspieler achten genau auf die Aussprache.

Ist dir das gelungen, lege deinen Bildchip mit der Rückseite nach oben in eine der beiden Vertiefungen im Hexenkessel. Drehe den Themenchip ebenfalls um. Anschließend wird

mit dem Topfdeckel kontrolliert und eingerührt wie im Einführungsspiel beschrieben.

Hast du keinen passenden Bildchip zum Thema gefunden oder nennst das falsche englische Wort, kannst du leider keinen Chip einrühren und dein Zug ist beendet.

Lege in beiden Fällen den Themenchip mit der Bildseite nach unten zurück an seinen Platz in den beiden Reihen der verdeckten Themenchips. Merkt euch genau, wo dieser Chip versteckt liegt! Vielleicht habt ihr auch eine Zutat, die zu dem Thema passt? Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Zutaten in den Zaubertrank eingerührt hat. Dieser gewinnt das Spiel.

Hinweis: In der nächsten Runde können statt der Bildchips **ohne** Markierung diejenigen **mit** Markierung verwendet werden.



Loben Sie die Kinder auf Englisch und bringen Sie kleine Redewendungen mit ein, die sich stetig wiederholen:

*Very good! – That's correct! –
You have done very well!*

Who's next? – It's your turn!

Spielidee 2: Memo-Zutaten-Doppel

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder



Ziel des Spiels ist es, zwei Zutaten zu finden, die zum gleichen Themenbereich gehören, diese auf Englisch zu benennen und alle eigenen Bildchips in den Zaubertrank zu rühren.

Vorbereitung des Spiels

Dieses Spiel wird genauso vorbereitet und gespielt wie „Themen-Memo“. Allerdings legt ihr statt der Themenchips die **Bildchips mit blauer Markierung** mit der Rückseite nach oben aus. Legt sie in fünf Reihen à vier Chips. Die Themenchips braucht ihr für dieses Spiel nicht. Ihr könnt sie aber zur Orientierung neben der Schachtel offen auslegen. Jeder Spieler legt fünf Bildchips ohne Markierung offen vor sich hin.

Los geht's!

Nun müsst ihr unter den verdeckten Bildchips diejenigen Zutaten finden, die mit einem eurer eigenen Bildchips zum gleichen Thema gehören.



Beispiel:

Du hast die Schuhe aufgedeckt, auf Englisch: **shoes**. Unter deinen Bildchips findest du dazu passend

die **trousers**, denn beide gehören zum Thema *clothes*.



Anschließend legst du beide Bildchips in die Vertiefungen im Hexenkessel. Der magische Ring wird hier nicht benötigt. Dann wird mit dem Topfdeckel kontrolliert und eingerührt wie im Einführungsspiel beschrieben.

Derjenige, der als Erster keine eigenen Bildchips mehr hat, ist der Gewinner.



Bist du schon Profi-Englisch-Hexer? Dann kannst du beim Einrühren auch einen Zauberspruch auf Englisch sagen: "Hokus pokus, boil and bubble, disappear on the double!" Das heißt in etwa: „Hokus pokus, koch und zisch, schnell hinein in einem Wisch!“

Spielidee 3: Hexerei für Englisch-Profis

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, Zutaten zu einem auf Englisch angesagten Thema zu finden und alle eigenen Bildchips einzurühren.

Vorbereitung des Spiels

Legt die Themenchips auf einen verdeckten Stapel. Spielt ihr zu zweit, legt ihr einen Themenchip beiseite.

Jeder Spieler erhält fünf Bildchips mit blauer Markierung und legt sie offen vor sich hin. Die anderen Bildchips legt ihr beiseite.

Los geht's!

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Du bist in dieser Runde der Spielleiter: Ziehe einen Themenchip vom Stapel, ohne dass deine Mitspieler das Bild sehen können. Sage laut das dargestellte Thema auf Englisch.

Nun sieht jeder Mitspieler, außer dem Spielleiter, bei sich nach: Wer hat eine passende Zutat zu diesem Thema? Auf dein Kommando (*Go!*) greift jeder Mitspieler zu maximal zwei seiner Bildchips, die seiner Meinung nach zum Thema passen. Lege nun den Themenchip mit der Rückseite nach oben in den magischen Ring im Hexenkessel.

Reihum benennt und zeigt jeder Mitspieler nacheinander seine ausgewählte Zutat oder seine beiden und legt sie in die Vertiefung im Kessel.

Nun kontrolliert er mit dem Topfdeckel und rührt die Zutat/-en ein, wie zuvor beschrieben. Ist nur ein Bildchip von zweien richtig, darf nur dieser eingerührt werden. Der Themenchip kommt danach wieder unter den Stapel. Passen Themen- und Bildchip nicht zusammen, darf kontrolliert werden, ob der Themenchip richtig benannt wurde. Ist das nicht der Fall, startet die Runde neu. Nach dieser Runde ist das nächste Kind der Spielleiter und zieht einen Themenchip, den er laut auf Englisch benennt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet wie in Spielidee 1 beschrieben.



Sind die Kinder schon etwas mit den englischen Begriffen vertraut, können Sie Ihnen kurze Sätze an die Hand geben, die sie im Spiel einbinden können (siehe hierzu auch die Aussprache-Hilfe im Internet):










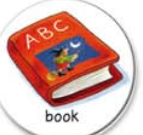










The witch needs colours/toys/....
Die Hexe braucht Farben/Spielzeug/....

Do you have ...? Hast du ...?
Yes, I have ... Ja, ich habe ...

No, I don't have any ...
Nein, ich habe keine ...

They fit together!
Sie passen zusammen!

They don't fit together!
Sie passen nicht zusammen!

| Themenchips | Bildchips | | | |
|--|---|--|---|--|
|  at home zu Hause |  sofa Sofa |  bed Bett |  kitchen Küche |  bathroom Badezimmer |
|  at school in der Schule |  school bag Schultasche |  pencil case Federmäppchen |  ruler Lineal |  book Buch |
|  food Essen |  egg Ei |  cheese Käse |  bread Brot |  carrot Karotte |
|  drinks Getränke |  water Wasser |  juice Soft |  tea Tee |  milk Milch |

| Themenchips | Bildchips | | | |
|---|---|--|---|---|
|  colours Farben |  red rot |  blue blau |  yellow gelb |  green grün |
|  clothes Kleidung |  shoes Schuhe |  trousers Hose |  socks Socken |  jumper Pullover |
|  toys Spielzeug |  ball Ball |  puzzle Puzzle |  car Auto |  teddy bear Teddybär |
|  animals Tiere |  cat Katze |  dog Hund |  spider Spinne |  snake Schlange |
|  numbers Zahlen |  one eins |  two zwei |  three drei |  four vier |
|  weather Wetter |  sun Sonne |  rain Regen |  snow Schnee |  rainbow Regenbogen |

© 2010 Ravensburger Spieleverlag
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
 Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
 Weitere Tipps und Anregungen unter
 www.SpielendNeuesLernen.de
 Aussprache-Hilfe unter
 www.englisch-hexe.de

227206