



## Wörterrätseln mit Farben und Buchstaben

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren



# Spielziel

*CodeWort-Knacker* bietet Spielplättchen in verschiedenen Farben, die für bestimmte Buchstaben stehen. Von links nach rechts (in Leserichtung) gelegt, ergeben sie ein Wort, das die Mitspieler herausfinden müssen, indem sie den Farbcode knacken.

## Material

- 48 Farbplättchen
  - 6 x hellgrün                   A, B, C
  - 6 x gelb                        D, E, F
  - 6 x orange                    G, H, I, J
  - 6 x blau                        K, L, M
  - 6 x türkis                     N, O, P
  - 6 x dunkelgrün             R, S, T, U
  - 6 x rot                         V, W, X, Z
  - 3 x grau                       Ä, Ö, Ü
  - 3 x violett                    ß, Q, J
- 2 x 55 Karten
  - 4 Farbcode-Karten (für das Spiel mit der Blanko-Seite der Farbplättchen)
  - 100 *Lautgetreue Wörter* auf 50 Karten
  - *Wörter mit orthographischen Regeln und Nomina Komposita:*
    - Symbol Kreuz            21 Karten mit 42 *Doppelkonsonanz-*Wörtern
    - Symbol Dreieck         11 Karten mit 22 Wörtern mit *-ie-*
    - Symbol Quadrat         11 Karten mit 22 *Dehnungs-h-*Wörtern
    - Symbol Ring             11 Karten mit 22 *Nomina Komposita-*Wörtern

Hinweis: Aufgrund einer besseren Lesbarkeit der Anleitung wird hier die Bezeichnung „Therapeutin“ verwendet. Damit sind sowohl männliche Personen als auch solche eingeschlossen, die in pädagogischen Kontexten arbeiten.

## Infos zu den Farbplättchen

Die Farbplättchen weisen auf der Vorderseite die bloßen Farben, auf der Rückseite aber die zur Auswahl stehenden Buchstaben auf.

- Bei Verwendung der reinen Farbseite müssen zusätzlich die Farbcode-Karten benutzt werden.
- Bei Verwendung der Buchstabenseite gilt jeweils der ganz oben befindliche Buchstabe (auf Position 12 Uhr).

Pro Buchstabe gilt ein Farbplättchen, somit wird bspw. SCH mit drei Farbplättchen umgesetzt, QU oder ST mit je zwei.

### *Anwendungshinweise*

- Die Entscheidung, ob mit der Buchstaben- oder der Farbseite gearbeitet wird, obliegt der Therapeutin, die die Fähigkeiten und Bedarfe der Spieler einschätzen kann.
- Selbst wenn sich die Spielenden für die Farbseiten der Plättchen entschieden haben, kann die Therapeutin unterstützend allfällige Hilfestellungen durch punktuelle Verwendung der Buchstabenseiten geben.

*Beispiele:* Der Anlaut oder die Vokale werden vorgegeben.

## Infos zu den Wortkarten

Auf den Wortkarten befinden sich je nach Seite entweder Wörter (Items) oder Farbcodes. Es werden dabei pro Karte wahlweise zwei Items zur Auswahl angeboten.

Listen der Items finden sich ab Seite 8.

### *Anwendungshinweise*

- Am besten denken sich die Spieler eigene Wörter aus. Kinder sind dabei oft sehr kreativ. Gibt es Probleme oder bedarf es zunächst einiger Beispiele, stellen diese Wortkarten eine nützliche Hilfe bzw. Überbrückung dar.
- Die Farbcodes und die Wörter ermöglichen es den Kindern z. B. mittels Selbstkontrolle, auch ohne Therapeutin zu spielen.

# Allgemeine Spielvorbereitung

- Es wird entschieden, ob Wortkarten eingesetzt werden. Dabei kann man sich auch für eine bestimmte Wortart (z. B. lautgetreue Wörter, Wörter mit Doppelkonsonanz etc.) entscheiden oder es kann ausgewählt werden, ob eher lange oder kurze Wörter eingesetzt werden. Die verdeckt gezogenen Wörter werden mit den Farbplättchen „nachgelegt“.
- Es wird entschieden, ob mit der reinen Farb- oder mit der Buchstaben- seite der Plättchen gespielt wird.
- Wird mit der Farbseite der Plättchen gespielt, werden die Farb- code-Tafeln hinzugezogen, um Wörter zu codieren oder zu decodieren.
- Die Farbplättchen werden mit der gewünschten Seite nach oben in die Spielmitte gelegt.
- Es wird erklärt, dass die Legerichtung der gängigen Leserichtung (von links nach rechts) entsprechen muss.
- Es wird erklärt, dass keine Eigennamen, Abkürzungen, Fremdwörter oder fremdsprachigen Begriffe genutzt werden, da sie nur schwer zu erraten sind.
- Alle Spieler erhalten Papier und Stift.
- Es wird eine Anzahl zu spielender Runden festgelegt.
- Es wird bestimmt, welcher Spieler beginnt.
- Können aus einer Farbenreihe mehrere Wörter abgeleitet werden (z. B. SONNE und TONNE), so gilt jedes dieser Wörter.

Es kann nun nach folgenden Varianten gespielt werden:

# Spielablauf-Varianten

## Variante **SOLO**: ein Spieler bildet ein Wort, alle weiteren raten es.

- Der Spieler denkt sich ein Wort aus und bildet es mithilfe der Farbplättchen.
- Die Mitspieler schauen sich den Farbcode an und versuchen ein gültiges Wort zu finden.
- Wer zuerst eine gültige Lösung nennt, erhält dafür einen Strich auf der Strichliste.
- Findet kein Spieler eine passende Lösung in einem angemessenen Zeitrahmen, nennt der Wortbildner das Wort und erhält selber einen Strich.
- Anschließend beginnt eine neue Spielrunde.
- Es gewinnt, wer nach einer vereinbarten Rundenanzahl die meisten Striche hat.

## Variante **DUELL**: alle Spieler bilden Wörter und raten gleichzeitig.

- Alle Spieler bilden gleichzeitig je ein Wort mithilfe der Farbplättchen.
- Sind alle fertig, suchen die Spieler zu allen Farbcodes passende Wörter und schreiben sie auf.
- Anschließend werden die Lösungen abgeglichen.
- Für jede richtige Lösung erhält ein Spieler einen Strich auf seiner Strichliste. Finden Mitspieler zu einem Farbcode kein passendes Wort, nennt der Wortbildner das Wort und erhält selber einen Strich.
- Anschließend beginnt eine neue Spielrunde.
- Es gewinnt, wer nach einer vereinbarten Rundenanzahl die meisten Striche hat.

## Variante SINGLE: ein Einzelspieler kann das Material wie folgt nutzen:

- Die Karten werden mit der Farbcodeseite nach oben als Stapel auf den Tisch gelegt.
- Eine Farbcode-Karte wird bereitgelegt.
- Nun versucht der Spieler einen der Codes der obersten Karte zu entschlüsseln und schreibt sein Wort auf ein Blatt.
- Anschließend vergleicht er sein Ergebnis mit dem Wort auf der Karte.

## Variante POKER: Diese Variante kann nur OHNE WORTKARTEN gespielt werden.

Hier darf nach Herzenslust geschummelt werden, aber man sollte sich nicht dabei erwischen lassen. Spielziel ist nämlich, noch ein Wort nennen zu können – oder wenigstens so zu tun, als ob – selbst wenn den anderen schon nichts mehr einfällt.

- Der erste Spieler legt ein Farbplättchen auf den Tisch, das zu seinem erdachten Wort passt.
- Der zweite Spieler legt ein Spielplättchen daneben, d. h. er ist in der Lage, ein Wort zu nennen, das zu diesen Plättchen passt.
- Der nächste Spieler legt ein drittes Plättchen an, usw.

### *Beispiel:*

Es wird Türkis für ein P gelegt, für das gedachte Wort **POST**.

Es wird dahinter Hellgrün für ein A gelegt, für das gedachte Wort **NADEL**.

Es wird dahinter Dunkelgrün für ein S gelegt, für das gedachte Wort **NASE**.

Es wird dahinter Orange für ein H gelegt, für das gedachte Wort **NASHORN**.

*Hinweis:* Kurze zusammengesetzte Wörter können zu witzigen, aber durchaus gültigen Kombinationen führen, z. B. HASENNASENHAAR oder BUCHLESELICHT.

- Sobald ein Spieler das Wort nicht weiter bilden kann, ist die Runde beendet und der Spieler erhält einen Strich.
- Es gewinnt, wer nach der vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Striche hat.

## Tipps und Hilfestellungen für die Therapeutin

- Durch „lautes Denken“ kann die Therapeutin die gedankliche Suche sprachlich begleiten. Bspw. kann sie so auf bestimmte Wortbildungsregeln hinweisen: „Da ist ein „B“ am Anfang, der zweite Buchstabe kann kein „F“ sein.“
- Wichtige Hilfestellungen können auch darin bestehen, die Silbenstruktur des gesuchten Wortes vorzugeben. Dies kann leicht mit einem (Gummi-)Bändchen geschehen, das unterhalb des Farbcodes Silbenbögen bildet. Alternativ ist ein Einzeichnen von Silbenbögen auf einer Papierunterlage möglich.

Oder es können bspw. die Wortgrenzen von Nomina Komposita (z. B. mit Lücken zwischen den Farbplättchen) markiert werden.

- Unterstützend kann einbezogen werden, dass Spieler Wörter zur Kontrolle aufschreiben.

## Einsatz in der Teletherapie

Das Spiel eignet sich für die Teletherapie. Zur Vorbereitung wird die Farbcodekarte entweder eingescannt oder der Farb-Buchstaben-Code wird vor der Therapie auf das Whiteboard des Konferenzprogramms übertragen. Eventuell müssen die genutzten Farben an die Möglichkeiten des Programms angepasst werden.

Machbar sind die Varianten DUOSPIELER, PARALLELSPIELER und SCHUMMELSPIELER.

Die Plättchen werden auf den Tisch gelegt, die Farbcode-Karte daneben und los geht's. Die Kamera wird dabei so platziert, dass der Farbcode zu sehen ist. Das Kind „diktirt“ die Farbfolge, die Therapeutin legt sie dann.

# Wortlisten der Karten

## Lautgetreue Wörter:

*Hinweis:* Auf einer Karte befindet sich immer ein leichteres Wort (obere Hälfte) und ein schwereres (untere Hälfte).

Oberes Wort einer Karte	Unteres Wort einer Karte
AUTO	TRAUM
BANANE	FREI
BESUCHEN	JUNGE
BUCH	LUFT
BUS	BROT
ELEFANT	FRAGEN
ESEL	KRAGEN
EURO	PFEIFE
EUROPA	KRONE
FRISCH	REST
GABEL	DAMPFEN
GEBEN	ANANAS
GEMÜSE	PALME
HOSE	KALT
IGEL	NEST
KABEL	BRATEN
KACHEL	LICHT
KAMEL	FLÜGEL
KÖNIGIN	PILZ
KÜCHE	ZAPFEN
KUGEL	NAPF
LOCH	AMPEL
LOKAL	SCHWESTER
MINUTE	BAUCH



**Oberes Wort einer Karte****Unteres Wort einer Karte**

MONAT

GRABEN

MÖWE

ZITRONE

NAME

ARZT

PAKET

TOPF

PELIKAN

KNOCHEN

PINGUIN

BLÜTE

POLIZEI

HOLZ

PEPEL

SCHNEIDEN

PUDEL

BLAU

RABE

KRAKE

RADIO

APFEL

RAUPE

ZEBRA

REGEN

AFRIKA

FRAGEN

ERNTE

ROSINE

FALTEN

SAGEN

LAMPE

SALAT

GRAS

SCHULE

SCHACHTEL

SEIFE

PUPSEN

TASCHE

KANTE

TISCH

SCHWARZ

TÜTE

KARTE

WOCHE

GURKE

WOLKE

DICHT

ZEILE

SCHWANZ

ZEIT

KIRSCHEN

## Wörter nach orthographischen Regeln und Nomina Komposita:

### Doppelkonsonanz (Symbol Kreuz)

Oberes Wort einer Karte	Unteres Wort einer Karte
BETT	SOCKE
BITTEN	WECKER
BRETT	ZELLE
DONNER	BLICK
ESSEN	PLÖTZLICH
FÜLLER	PFANNE
HIMMEL	PLATZ
KETTE	LOCKER
KLETTERN	ZUCKER
KOMMEN	BLITZ
LÖFFEL	FLUSS
MESSER	RITTER
MITTAG	BRILLE
QUELLE	KNACKEN
RÜCKEN	RUCKSACK
SCHÜSSEL	KOMMA
SONNE	KINN
TANNE	TROCKEN
TASSE	LÜCKE
TELLER	TREPPE
WETTER	KOTZEN

**-ie-** (Symbol Dreieck)

<b>Oberes Wort einer Karte</b>	<b>Unteres Wort einer Karte</b>
BRIEF	LIEBEN
DIEBE	KIEFER
FLIEGE	LIED
KRIECHEN	FRIEDLICH
PAPIER	RIEGEL
RIESE	BIEST
SCHIEF	VIEL
SIEB	KIEFER
TIEFE	WIESE
TIER	SPIEGEL
ZIEMLICH	SIEBEN

**Dehnungs-h** (Symbol Quadrat)

<b>Oberes Wort einer Karte</b>	<b>Unteres Wort einer Karte</b>
BOHRER	KEHREN
FAHREN	NAHRUNG
FEHLEN	KOHLE
GEFAHR	BÜHNE
NEHMEN	ZEHN
OHR	BAHN
SAHNE	HÖHLE
STUHL	HAHN
UHR	RAHMEN
ZAHLEN	KAHL
ZAHN	LOHN

## Nomina Composita (Symbol Ring)

Oberes Wort einer Karte	Unteres Wort einer Karte
KAUGUMMI	KLASSENFAHRT
LEBERWURST	KARTOFFELSCHALE
MAGERMILCH	KÜCHENZEILE
METTWURST	HUNDEKACKE
NOTRUF	SCHWIMMFLÜGEL
PFERDESATTEL	RIESENRAD
PUDELZÜCHTER	WUNDERTÜTE
QUARKBÄLLCHEN	REIBEKUCHEN
STANDPAUKE	DUFTKERZE
WINTERJACKE	OBSTSALAT
WOCHENPLAN	SAUGNAPF



**ProLog** Therapie- und Lernmittel GmbH  
Olpener Straße 59 51103 Köln  
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111  
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de