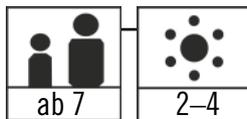


Tintenklecks

Bei **Tintenklecks** werden Nomen aus Buchstabenplättchen gebildet. Wer errät das Wort, bei dem der Tintenkleckswürfel Buchstaben miteinander vertauscht hat oder durch einen Tintenklecks verdeckt?



Bestell-Nr. 3343
22,90 EUR



Die Autoren

► **Stefan Dorra**

ist diplomierte(r) Sprachtherapeut und arbeitet in Hannover an einer Förderschule mit körperbehinderten Kindern. Freiberuflich entwickelt er seit vielen Jahren sonderpädagogische Lernspiele für seine sprachauffälligen Schüler. Daneben entstanden auch immer wieder „normale“ Brett- und Kartenspiele, die mittlerweile weltweit vertrieben werden.

► **Manfred Reindl**

lebt im österreichischem Tragwein. Er ist Produktmanager einer Bank in Linz und beschäftigt sich nebenberuflich insbesondere mit der Entwicklung neuer Kinderspiele. Sein erstes Lernspiel (Da stimmt was nicht!) erschien 2005 bei Haba.

Was lernt man mit Tintenlecks?

Mit **Tintenlecks** lernen Kinder, Wörter zu bilden und ihre Schreib- und Lesefestigkeit zu festigen. Beim Erraten der Nomen müssen sie ihr Wissen um Wörter und ein wenig Fantasie ins Spiel bringen!

Was finden Sie in der Schachtel?

- ▶ **24 Buchstabenkarten**
mit Beispielwörtern
- ▶ **112 Buchstaben-Plättchen**
- ▶ **1 Tintenleckswürfel**
- ▶ **4 Ablagebänke**



Wie wird Tintenklecks gespielt?

▶ Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Ablagebank. Die 24 Buchstabenkarten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt, die Buchstaben-Plättchen liegen offen auf dem Tisch, sodass sie jeder lesen kann.

▶ Spielverlauf

Jeder Spieler zieht eine Buchstabenkarte und sieht sie sich geheim an. Darauf sieht man einen großen Buchstaben. Die Aufgabe des Spielers ist es, ein Nomen zu bilden, das mit diesem Buchstaben anfängt. Die Beispielwörter dienen als Hilfe für Spieler, denen kein Wort einfällt.



Der Spieler hat das B gezogen. Er hat sich das Wort Badehose überlegt und bildet es mit den Buchstaben-Plättchen auf seiner Ablagebank.

TINTENKLECKS ERSCHEINT BEI:

Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Nun kommt der **Tintenkleckswürfel** ins Spiel! Der Würfel bringt die Wörter durcheinander. Je nach dem gewürfelten Symbol müssen die Spieler einzelne Buchstaben umdrehen oder vertauschen.

► Beispiel 1



Der Spieler hat zwei Kleinbuchstaben mit einem Doppelpfeil gewürfelt. Jeder Spieler muss nun zwei benachbarte Kleinbuchstaben vertauschen.



► Beispiel 2



„Das war ja noch einfach! Aber erkennst du das Wort auch, wenn der Spieler alle Vokale umgedreht hat?“



► Beispiel 3:



**Der Spieler hat einen blauen Tintenklecks gewürfelt.
Jeder Spieler muss nun alle Konsonanten umdrehen.**

Nun dreht der erste Spieler seine Ablagebank um, und die Mitspieler raten reihum, welches Wort sich hier verstecken könnte. Wenn jeder Spieler einen Tipp abgegeben hat, ohne dass das Wort erraten wurde, sagt der Spieler, welches Wort er geschrieben hat. Sind bei dem Wort zwei oder mehr Tintenkleckse zu sehen, dreht der Spieler einen der verdeckten Buchstaben um und es gibt eine zweite Raterunde! Wer das Wort errät, erhält die Buchstabenkarte. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Buchstabenkarten bekommen hat.