

Die Schreib-Krake



Schreiben lernen mit Kritzi Krake!

Ravensburger® Spiele Nr. 24683 0

Autor: Kai Haferkamp

Pädagogische Beratung: Dietlind Löbker

Illustration: Camille Chaussy

Design: Ingrid Rieger, Gisela Köslers, KniffDesign (Spielanleitung)

Technische Entwicklung: Tobias Kesselring

Redaktion: Wolfram Reichwein

Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



Schreiben von Buchstaben und Wörtern

Feinmotorik



Kooperation und Gemeinsamkeit

Spaß am Schreiben und Lesen

*In den Info-Kästen
finden Sie weitere
Spieletipps und
Förderhinweise.*

Die Schreib-Krake

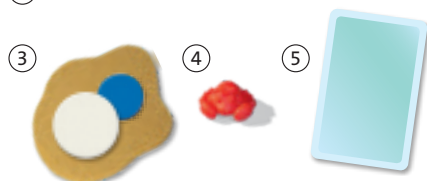
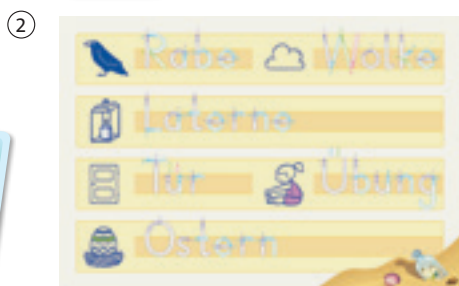
Schreiblernspiel für 1 bis 4 Kinder von 6 bis 9 Jahren

Zu Beginn der Grundschule steht das Schreiben- und Lesenlernen an oberster Stelle. Mit der Beteiligung vielfältiger Sinneseindrücke und positiver Emotionen lässt sich der Lernerfolg entscheidend unterstützen. Dieses fröhliche Lernspiel verbindet Spaß, Spannung und Gemeinsamkeit mit der umfassenden Förderung aller wichtigen Lerninhalte, von der Schreibmotorik über die richtige Schreibweise von Groß- und Kleinbuchstaben bis hin zum Schreiben und Erlesen vollständiger Wörter. Kinder mit ganz unterschiedlichem Kenntnisstand können dabei problemlos zusammen spielen, ganz nach Wunsch gemeinsam oder im Wettbewerb.

Liebe Kinder, jetzt hätte Kritzi Krakel doch beinahe vergessen, seine Schreibübung zu machen und an die Klassenlehrerin zu schicken. Nun aber schnell, die Flaschenpost wird gleich abgeholt! Dabei ist Kritzi immer so schusselig und bringt alle Buchstaben durcheinander. Und welcher von seinen 8 Tentakeln war doch gleich sein richtiger Schreibarm? Helft Kritzi, die Übung rechtzeitig abzuschicken!

Inhalt

- ① 32 Buchstabenkärtchen
- ② 1 Block mit 80 Schreibvorlagen
- ③ 1 Schnipp-Set bestehend aus
Filz, Muschel-Chip und
Tintenklecks-Chip
- ④ 1 Krabbe
- ⑤ 1 Leerkärtchen



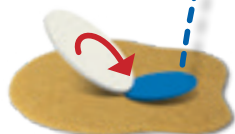
Das Spielmaterial

Liebe Eltern, bitte machen Sie die Kinder vor dem ersten Spiel mit den **32 Anlaut-kärtchen** vertraut. Zu jedem Buchstaben zeigt das Bild ein passendes Wort, das damit beginnt: „A wie Anker“, „B wie Ball“ ... Wer erkennt jeweils das richtige Wort und kann es benennen?

Die Buchstaben sollten immer so ausgesprochen werden, wie sie im Beispielwort klingen, also „Rrr wie Ring“, „Ksss wie Xylophon“, „Tsss wie Zahn“, „Kwww wie Qualle“ ... Die vertrauten Buchstabennamen aus dem Alphabet („A, Beh, Tseh ...“) werden erst eingeführt, wenn die Kinder alle Buchstaben und Laute gut beherrschen.

Buchstabengruppen: Manche Kombinationen aus 2–3 Buchstaben haben eine besondere Funktion bzw. Aussprache. So klingt etwa **ei** wie „ai“ und **qu** wie „kw“. In diesem Spiel haben die wichtigen Kombinationen **au**, **ei**, **pf** und **qu** ein eigenes Kärtchen. Es gibt aber noch viele weitere, z.B. „ch“, „ck“ und „sch“.

Lassen Sie die Kinder vorab außerdem das „Schnippen“ ausprobieren. Dazu wird der blaue „Tintenklecks“ auf die sandfarbene Unterlage gelegt. Streicht man mit dem großen Chip langsam aber druckvoll über den hinteren Rand des kleineren, hüpft dieser ein Stück weit nach vorn. Mit etwas Übung lassen sich Richtung und Flugweite gut kontrollieren.



Grundspiel

Schreibspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Eine **entspannte, ermüdungsfreie Schreibhaltung** ist wichtig für ungetrübten Schreibspaß. Lassen Sie die Kinder möglichst geeignete Schreibanfänger-Stifte verwenden, sofern vorhanden den eigenen Schreiblernstift. Sinnvoll sind auch gelegentliche Schreibpausen mit Lockerungsübungen wie Hände ausschütteln oder die Finger über den Rücken eines anderen Kindes krabbeln lassen.

Ziel des Spiels ist es, Kritzi Krakel bei seiner Schreibübung zu helfen und sechs Wörter vollständig nachzuschreiben. Wem gelingt das am schnellsten?

Vorbereitung des Spiels

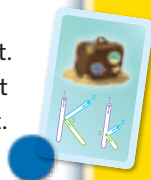
Mischt die 32 Buchstabenkärtchen und legt sie mit der Buchstabenseite nach oben in **4 Reihen zu je 8 Karten** aus. Lasst zwischen den Karten immer nur einen kleinen Abstand. Nehmt euch dann je eine Schreibvorlage vom Abreißblock und legt sie vor euch. Haltet eure Stifte sowie das Schnipp-Set mit Filz und 2 Chips bereit. Alles andere braucht ihr für diese Variante nicht.



Los geht's

Wer zuletzt im Wasser geplantscht hat, darf beginnen. Bist du an der Reihe, schaut du nach, welche Buchstaben du für deine Vorlage benötigst. Jetzt heißt es gut zielen! Du versuchst, den blauen „Tintenklecks“ auf einen dieser Buchstaben zu schnippen (siehe Beschreibung auf S. 2). Dabei gilt:

- Der Filz darf nur **außerhalb** des Kärtchenfeldes platziert werden.
- Du hast bis zu **3 Versuche**. Aber überlege gut, denn es zählt immer der letzte, nicht der beste.
- Der Chip muss nicht ganz auf dem Kärtchen liegen bleiben, eine Berührung reicht.
- Berührt der Chip mehrere Kärtchen, darfst du dir aussuchen, welches du verwendest.



Keinen Buchstaben erwischt? Schade, dann gib das Schnipp-Set weiter. Du hast getroffen? Super! Sage den Buchstaben für alle laut an (Beispiel: „Nnn wie Nase“).



Jetzt dürfen **alle gleichzeitig** auf ihrer Vorlage **sämtliche passenden Groß- und Kleinbuchstaben** ausfüllen. Die farbigen Zahlen und Pfeile zeigen euch für jeden Buchstaben genau, in welcher Richtung und Reihenfolge ihr die Striche nachfahren müsst.

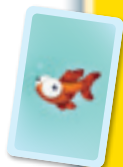
Achtung, Buchstabengruppen:

Immer wenn du unter zwei Buchstaben einen farbigen Balken siehst, brauchst du die jeweilige **Extra-Karte**

für diese Kombination. Für das „au“ von „Haus“ darfst du also **weder das „A“ noch das „U“** verwenden, sondern nur das „Au“! Das richtige Kärtchen erkennst du auch an dem kleinen Bild auf dem Balken.



Wer keine passenden Buchstaben bei sich findet, kann diesmal leider nicht mit-schreiben. Hilf solange den anderen, die Buchstaben richtig zu schreiben oder nachzutragen – übersehene dürfen jederzeit ergänzt werden. Alle fertig? Dann nimmt den Chip vom Kärtchen und dreht es um: Ab jetzt zählt es nicht mehr mit! Nun geht es reihum im Uhrzeigersinn mit Schnippen und Schreiben weiter.



Ende des Spiels: Hast du vor allen anderen deine 6 Wörter fertig? Prima, dann hast du Kritzi rechtzeitig geholfen und die Runde gewonnen. Natürlich dürft ihr noch weiterspielen, bis alle ihre 6 Wörter geschrieben haben.

Aussprachevarianten: Manche Buchstaben klingen je nach Wort unterschiedlich. Das „V“ zum Beispiel spricht man in „Vulkan“ wie ein „W“, aber in „Vogel“ wie ein „F“. Dieses Spiel wurde so gestaltet, dass die Kinder diese Varianten noch nicht bewusst unterscheiden müssen.

Kooperative Variante: Krabben-Wettlauf

Schreibspiel für 1 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es für alle gemeinsam, mindestens eine Schreibübung fertig zu haben, bevor die Postkrabbe die Post abholt.

Vorbereitung des Spiels

Bereitet das Spiel vor wie im Grundspiel. Nehmt jetzt zusätzlich den Schachtelboden hinzu und setzt die kleine Krabbe auf das blaue Startfeld neben dem „Flaschenpost“-Schild.

Los geht's

Schnippt auf die Buchstaben wie im Grundspiel. Achtet jetzt aber zusätzlich auf die Kärtchen mit einer kleinen Muschel links oben (A, E, I, O, U und R, S, T). Habt ihr ein solches Kärtchen getroffen, dann schaut genau hin:



- Liegt der Chip im hellen Bereich **zwischen** den beiden Wellen? Glück gehabt, die Krabbe bewegt sich nicht.
- Der Chip berührt an irgendeiner Stelle den oberen oder unteren Wellenrand?

Oje, die Krabbe wandert ein Feld auf dem roten Muschelpfad weiter in Richtung Flasche.



Schreibt dann wie gewohnt den Buchstaben nach, egal ob die Krabbe gewandert ist oder nicht.



Ende des Spiels

Hat jemand von euch alle 6 Wörter ausgefüllt und die Krabbe steht noch auf dem Startfeld oder einer roten Muschel? Hurra, ihr habt es geschafft! Ihr konntet die Übung noch rechtzeitig abschicken, bevor die Postkrabbe den Flaschenbriefkasten leert. Glückwunsch, ihr habt alle gemeinsam gewonnen!

Die Krabbe steht auf dem letzten roten Feld und ihr müsst sie noch einmal bewegen? Schade, zu spät: Jetzt holt die Krabbe die Post ohne Kritzis Übung ab. Nächstes Mal habt ihr bestimmt mehr Glück!

Variante für 1 Spieler:

Nach dieser Spielregel kannst du auch prima allein spielen. Schaffst du es, vor der Krabbe deine 6 Wörter zu schreiben?

Ideen für noch mehr Spielspaß

Für Schnipp-Profis:

Ihr seid schon gut geübt im Schnippen und braucht mehr Herausforderung? Dann lasst einfach mehr Abstand zwischen den Karten – je weiter, desto schwieriger. Auch jetzt darf die Unterlage nicht ins Kartenfeld gelegt werden.

Für Anlaut-Profis:

Legt die Kärtchen vor dem Spielen doch mal mit der Rückseite nach oben aus! Ihr braucht ein „L“? Kein Problem, ihr zielt natürlich auf die Leiter! Dreht für diese Variante das getroffene Kärtchen schon vor dem Schreiben um – so könnt ihr kontrollieren, ob ihr den richtigen Buchstaben erwischt habt.

Für Buchstabier-Profis:

Mit den Anlaut-Kärtchen lassen sich prima Wörter aus dem Spiel oder sogar eigene legen. Hier gibt es viele Möglichkeiten, zum Beispiel „R – A – B – E“, „T – Ü – R“, „H – U – N – D“ ...

Das funktioniert sogar mit den Rückseiten! Legt für euch gegenseitig Wörter aus Bildern aus. Wer kann das Wort „lesen“, ohne die Kärtchen herumzudrehen?



Das Leerkärtchen kannst du bei Bedarf verwenden, um einen zusätzlichen Buchstaben bzw. eine zusätzliche Buchstabengruppe zu ergänzen. Willst du z.B. deinen eigenen Namen legen und heißt Emma oder Anton, schreibst du aufs Leerkärtchen einfach den Buchstaben, den du doppelt brauchst.

Ebenso kannst du das Leerkärtchen für das „ß“ oder die Buchstabengruppe „sch“ benutzen, um z.B. die Nachnamen „Fäßler“ oder „Schuler“ zu schreiben.

Auf der Rückseite ist Platz für einen weiteren Buchstaben bzw. eine weitere Buchstabengruppe.



Schreibblock aufgebraucht?

Über diesen QR-Code bzw. auf service.ravensburger.de unter „Anleitungen“ finden Sie die Vorlagen zum Herunterladen und Ausdrucken!



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter ravensburger-lernspiele.de