

Wumpel!

Lesen
Verstehen
Aufmerksamkeit



Spielanleitung

TRIALOGO[®]

Erläuterung des Konzepts

Wumpel! enthält **288 Leseübungen** auf Satzebene in **8 Kategorien**.

Da die Kinder gerne herausfinden möchten, welches das gesuchte Wumpel ist, sind sie zum Lesen motiviert.

Wenn die Spielerinnen und Spieler richtig lesen, ihr **Lese-Sinn-Verständnis erfolgreich unter Beweis stellen** und bei den lustigen Wumpel-Kärtchen **genau hinsehen**, gewinnen sie **Wumpel-Taler**, finden das richtige **Wumpel** heraus ... und erweitern ihre **Lesekompetenz**.

Wumpel! - Ausstattung:

- 288 Spielkarten mit Leseübungen in 8 Kategorien
- 14 Wumpel-Karten (2 x 7)
- 2 Ablagekarten („Wumpel-Bank“)
- 36 stapelbare, gelbe Wumpel-Taler
- Spielanleitung

Illustrationen: Franziska Kalch

Illustration TROLLI: Martin Schwarz

Konzeption: Tobias Bücklein, Thomas Joekel

Fachliche Konzeption: Ann Rotmann

Fachliche Unterstützung: Leonne Böhm, Hannah Daus, Karin Leutert

Gestaltung: Thomas Joekel

© 2018 by TRIALOGO Konstanz Germany

Alle Rechte vorbehalten! • Kopieren verboten.

Vor dem ersten Spielen

Nehmen Sie die **36 gelben Wumpel-Taler** aus dem Beutel und legen Sie diese in die vier länglichen **Vertiefungen** in der Mitte der Spielverpackung (4 x 9).

Brechen Sie die **Wumpel-Karten** und die **beiden Ablagekarten** („Wumpel-Bank“) aus den **Stanztableaus** heraus. Legen Sie in die **beiden großen Fächer** rechts und links oben jeweils eine **Wumpelfamilie**, bestehend aus **7 Wumpel-Karten**. (Die Wumpel-Karten sind auf der Rückseite mit A und B gekennzeichnet.) Die **beiden Ablagekarten** für die **Wumpel-Taler** können **ebenfalls in diese Fächer** sortiert werden.

Zu **jeder Wumpelfamilie** gehören **8 x 18 Lesekärtchen**, die auf der Rückseite entsprechend mit **A und B**, sowie den **Übungskategorien 1 – 8** gekennzeichnet sind.

Öffnen Sie die **vier Kartenstapel** und sortieren Sie die darin enthaltenen **Lesekärtchen** wie folgt in die **Verpackung** ein:

Wumpelfamilie A

8	Geheimschrift	A
7	Rückwärtswörter	A
6	Verdrehte Sätze	A
5	Schlangensätze	A
4	Ein Wort zu viel	A
3	Komplexe Sätze	A
2	Variable Aussagesätze	A
1	Einfache Aussagesätze	A

Wumpelfamilie B

8	Geheimschrift	B
7	Rückwärtswörter	B
6	Verdrehte Sätze	B
5	Schlangensätze	B
4	Ein Wort zu viel	B
3	Komplexe Sätze	B
2	Variable Aussagesätze	B
1	Einfache Aussagesätze	B

SPIELANLEITUNG

Wichtig:

Das Spiel funktioniert nur, wenn die Wumpelfamilie **A** mit Lesekärtchen der Rubrik **A** kombiniert wird, bzw. die Wumpelfamilie **B** mit Lesekärtchen der Rubrik **B**.

Verwenden Sie immer nur einen Kartenstapel des zur Wumpelfamilie passenden Buchstabens und mischen Sie nie A- und B- Kärtchen oder Kärtchen unterschiedlicher Kategorien.

Spiel mit allen Wumpel-Karten

Wählen Sie eine Wumpelfamilie **A** oder **B** und legen Sie die entsprechenden sieben Wumpel-Karten für alle gut sichtbar nebeneinander aus.

Wählen Sie nun einen Stapel Lesekärtchen aus den Kategorien 1-8 dieser Wumpelfamilie. Mischen Sie die Karten und legen Sie sie verdeckt aus.

Der jüngste Spieler beginnt, nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest sie vor.

Alle Spieler überprüfen gemeinsam, ob die vorgelesene Information auf alle ausliegenden Wumpels zutrifft. Entspricht ein Wumpel nicht der Beschreibung, wird es umgedreht. (Beispiel: Steht auf dem Lesekärtchen „Das Wumpel hat drei Haare“, wird das eine Wumpel mit den fünf Haaren umgedreht, denn es kann nicht das gesuchte Wumpel sein.)

Zur Erläuterung:

Jeder Stapel enthält Lesekärtchen mit „signifikanten“ Informationen, z.B. „Das Wumpel hat drei Haare.“ Sie sind signifikant, weil sie ein Wumpel ausschließen, im Beispiel das Wumpel mit den fünf Haaren.

Außerdem gibt es Lesekärtchen mit „redundanten“ Informationen, die auf alle Wumpels zutreffen, z.B. „Das Wumpel hat ein Fell.“ Das trifft auf alle zu und deshalb wird kein Wumpel umgedreht.

Ist die Leseaufgabe richtig gelöst, bekommt der Spieler die auf der Karte abgebildete Anzahl an Wumpel-Talern und legt sie auf seiner Wumpel-Bank ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Wumpels bis auf eines umgedreht wurden und damit das gesuchte Wumpel herausgefunden ist.

Nun zählen alle Spieler ihre Wumpel-Taler. Der Spieler mit den meisten Wumpel-Talern hat gewonnen.

Variationen in Schwierigkeit und Dauer

Variante mit weniger Wumpel-Karten:

Das Spiel funktioniert auch, wenn weniger Wumpel-Karten ausgelegt werden. Dann müssen weniger Details abgeglichen werden, und das Spiel ist etwas schneller vorbei.

Allerdings erhöht sich dadurch der Anteil an „redundanten“ Informationen im Spiel, was bedeutet, dass es **seltener** ein „Erfolgserlebnis“ gibt, bei dem ein Wumpel umgedreht werden kann.

Variante mit weniger Lesekärtchen:

Wenn Sie das Wumpel-Spiel schon etwas besser kennen, können Sie vor dem Spiel auch einige redundante Informationen aussortieren. Dadurch werden häufiger Wumpel-Karten umgedreht, und es gibt mehr Erfolgserlebnisse. Beim Aussortieren müssen Sie allerdings sehr vorsichtig sein, denn sobald Sie versehentlich eine „signifikante“ Information weglassen, funktioniert das Spiel nicht mehr ...

Fachliche Hinweise

Das **Wumpel!-Spiel** kombiniert **Leseübungen** in **verschiedenen Schwierigkeitsstufen** mit der **Förderung von Lesestrategien, visueller Wahrnehmung und Aufmerksamkeit**.

Grundlage des Spiels ist das Lesen und das Lesesinnverständnis auf verschiedenen Leseniveaus.

Einige Gedanken zu den Übungsbereichen:

1) Einfache Aussagesätze erlauben durch farbig markierte Silben, große Schrift, sowie möglichst lautgetreue Wortauswahl ein leichteres Erfassen des Wort- und Satzinhalts. Die Sätze weisen außerdem zur Vereinfachung des Erfassens der morpho-syntaktischen Struktur eine nahezu gleichbleibende Subjekt-Verb-Objekt-Stellung auf.

2) Variable Aussagesätze beinhalten verschiedene Wortstellungen im Satz und stellen damit eine etwas höhere Leseanforderung dar.

3) Komplexe Sätze: Satzreihen und vor allem Satzgefüge mit verschiedenen Nebensatzformen erhöhen hier die Leseanforderung. Die Übungen sind für eine gehobene Leseverständnisstufe bezüglich der semantischen und grammatikalischen Verarbeitung des Satzinhalts konzipiert.

4) Ein Wort zu viel: In die Sätze wird ein semantischer Ablenker („Störwort“) integriert, durch welches das Lesesinnverständnis zusätzlich herausgefordert wird. Der Spieler soll also entscheiden, welches Wort weggelassen werden muss, damit ein sinnvoller und bezüglich der morpho-syntaktischen Struktur korrekter Satz entsteht.

5) Schlangensätze: Das Weglassen von Wortgrenzen und der Verzicht auf Groß- und Kleinschreibung der Wortarten stellt eine hohe Anforderung an die Lesekompetenz, insbesondere die Wortdurchgliederung und Leseaufmerksamkeit, dar.

6) Verdrehte Sätze: Fehlerhafte Wortstellungen im Satz fördern die Leseaufmerksamkeit und das Satzverständnis, während die einzelnen Wörter recht einfach sind. (Das erste Wort des Satzes ist bereits korrekt angegeben und deshalb grün markiert.) Die Korrektur der Wortordnung fördert das Verständnis für die Syntax und den semantischen Satzinhalt.

7) Rückwärtswörter, die in einen ansonsten recht einfachen Satz eingestreut sind, fordern das genaue, einzelheitliche Lesen und die Rekodierung der veränderten Wörter über bewusste Analyse und Synthese.

8) Geheimschrift: Diese Lesekärtchen bergen eine visuelle Aufgabe, die besondere Konzentration erfordert und dadurch das rasche Erfassen und Speichern von (Teil-)Buchstaben sowie die ganzheitliche Worterkennung fördert.

Wumpel!

**Lesen
Verstehen
Aufmerksamkeit**

Illustrationen: Franziska Kalch
Illustration TROLLI: Martin Schwarz

Konzeption: Tobias Bücklein, Thomas Joekel
Fachliche Konzeption: Ann Rotmann
Fachliche Unterstützung: Leonne Böhm, Hannah Daus, Karin Leutert
Gestaltung: Thomas Joekel

www.trialogo.de

