



Leseratgeber

Spielerische
Lese-, Schreib-
und Sprachförderung

Piraten-ABC

mini



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2009

Piraten-ABC *mini*

Konzept und Redaktion: Wolfgang Dirscherl
Fachliche Beratung: Sybille Dirscherl, Grundschullehrerin
Illustration: Guido Hoffmann



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Sinn und Zweck einer Anlauttabelle	4
Hinweise zur Anlauttabelle	6
Arbeiten mit der Anlauttabelle	7
Spielerische Übungen	8
• Erzählgeschichte: Es war einmal ...	9
• Wörter nachlegen und schreiben: Schreib mal	10
Verzeichnis der Fachbegriffe	11

Achtung: Falls Sie die Spielanleitung suchen – einfach das Heft umdrehen und auf den Kopf stellen!

Liebe Eltern, liebe Erzieher/-innen,

dieser Leseratgeber ergänzt die Spielanleitung mit Informationen und Tipps zur Anlauttabelle. Für einen ersten Einstieg in die Welt der Laute und Buchstaben finden Sie zudem noch einige spielerische Übungen.

Wichtig: Wer sich mit dem Thema „Sprache“ beschäftigt, kommt ohne ein paar Fachbegriffe nicht aus. Wichtige Begriffe werden entweder direkt erläutert oder am Ende dieses Begleithefts erklärt.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen,
Schreiben und (Wort-) Schätze finden!

Ihre Erfinder für Kinder



Sinn und Zweck einer Anlauttabelle

Eine Anlauttabelle macht Ihr Kind von Beginn an mit allen Buchstaben und Lauten der deutschen Sprache vertraut. Sie ermöglichen Ihrem Kind damit ein selbstgesteuertes Lernen nach einem ganzheitlichen Ansatz.

Nach dem Motto „Schreibe das Wort, wie du es sprichst“ kann Ihr Kind mit Hilfe einer Anlauttabelle ohne Buchstabenkenntnisse lautentsprechend jedes Wort schreiben. Ihr Kind benutzt von Beginn an den gesamten Laut- und Buchstabenbestand. Darüber hinaus bietet die Anlauttabelle eine gute Übungsgrundlage bei der Zuordnung von Buchstaben zu Lauten.



Gerade bei Schreibanfängern ist häufig zu beobachten, dass die Schreibmotivation um einiges höher ist als die Lesemotivation. Beim Schreiben mit der Anlauttabelle muss Ihr Kind immer wieder nachprüfen, was es schon geschrieben hat. Dadurch lernt Ihr Kind beim Schreiben auch das Lesen.

Grundlegend können in der Praxis fünf Phasen bei der Arbeit mit der Anlauttabelle beobachtet werden:

Phase 1: Ihr Kind erwirbt Lautkenntnisse, d.h. es kann Laute unterscheiden und diese aus Wörtern heraushören.
Stichwort: Phonematische Lautdifferenzierung

Phase 2: Ihr Kind erkennt, dass es Wörter in einzelne Laute zerlegen kann. Außerdem lernt es, dass Wörter aus einzelnen Buchstaben bzw. aus Silben zusammengesetzt sind.

Phase 3: Mit Hilfe einer Anlauttabelle kann Ihr Kind jedes beliebige Wort phonetisch korrekt schreiben.

Phase 4: Ganze Sätze und Texte können in dieser Phase von Ihrem Kind geschrieben werden.

Phase 5: Ihr Kind beginnt selbstständig Texte zu lesen*.

Fazit: Die Anlauttabelle ist ein wichtiges Hilfsmittel beim Erwerb der Schriftsprache. Unterstützen Sie durch die Arbeit mit der Anlauttabelle gezielt die individuelle Lernentwicklung Ihres Kindes!

* *Lesen bedeutet, dass Ihr Kind den Sinn des Gelesenen versteht. In der Fachliteratur werden „Hören“ und „Lesen“ als vergleichbare Vorgänge beschrieben, da bei beiden die Gedanken in kodierter Form transportiert werden.*



Hinweise zur Anlauttabelle

Im LernSpiel „Piraten-ABC mini“ ist eine beidseitig bedruckte Anlauttabelle als DIN A5-Poster (Rückseite = Anlauttabelle mit Wörtern) enthalten. Die Anlauttabelle ordnet jedem Laut der deutschen Sprache ein passendes Bild zu. Jedes Bild zeigt einen Gegenstand oder ein Lebewesen, der oder das mit dem entsprechenden Laut beginnt.

Auf der Rückseite ist eine Anlauttabelle mit Wörtern abgebildet. Hier steht unter dem Bild das richtig geschriebene Wort. Die einzelnen Laute des geschriebenen Wortes sind entsprechend ihrer Farbzurordnung und Lautlänge unterstrichen.

Wichtig:

Bitte besprechen Sie zuerst die Bilder der Anlauttabelle ausführlich mit Ihrem Kind. Sprechen Sie die Laute und die Bezeichnungen der Lebewesen und Gegenstände laut und deutlich vor (z.B. L wie Löwe). Lassen Sie Ihr Kind die einzelnen Laute und Bezeichnungen wiederholen und korrigieren Sie es bei einer falschen Aussprache.

Die einzelnen Laute der Anlauttabelle sind in vier Gruppen unterteilt, die jeweils durch eine eigene Farbe gekennzeichnet sind:

- 1) **Rot:** Vokale (a, e, i, o, u), Umlaute (ä, ö, ü) und Diphthonge (au, ei, eu ...)
- 2) **Blau:** Konsonanten (b, c, d, f ...)
- 3) **Grün:** Buchstabenfolgen (Ch, pf, sch, sp, st)
- 4) **Gelb:** Laute im Wortinneren bzw. am Wortende (-äu-, -ch-, -ck-, -ie-, -ng-, -tz-, -ß-)

Hinweis:

Aus spieltechnischen Gründen sind im LernSpiel „Piraten-ABC mini“ alle Laute jeweils nur in Kleinschrift auf den Lautplättchen abgebildet (Ausnahme: Buchstabenfolge Ch). Die Großschreibung von z.B. Namenwörtern ist deswegen nicht möglich!



Arbeiten mit der Anlauttabelle

Der Einsatz der Anlauttabelle setzt voraus, dass Ihr Kind gesprochene Wörter in einzelne Laute zerlegen kann. Möchte Ihr Kind ein Wort schreiben, sollte es dieses zuerst langsam und deutlich vorsprechen, um die einzelnen Laute des Wortes heraus hören zu können. Anschließend sucht es in der Anlauttabelle nach dem Bild, das mit dem gehörten Laut übereinstimmt.

Den Buchstaben oder die Buchstabenfolge, die neben dem Bild steht, schreibt Ihr Kind ab. Anschließend wiederholt es diesen Vorgang nacheinander für jeden Laut des Wortes, bis es das gesamte Wort geschrieben hat.

Wichtige Anmerkungen und Hinweise:

- Mit dieser Methode kann Ihr Kind jeden beliebigen Begriff schreiben. Bitte erwarten Sie aber nicht, dass es jedes Wort sofort orthografisch korrekt schreibt! Die Anlauttabelle soll zur lautgetreuen (d.h. phonetisch vollständigen) Schreibweise führen.
- Diese Lautschrift folgt nicht den Rechtschreibregeln! Aufgrund der regionalen Prägung handelt es sich meist um eine „umgangssprachliche“ Lautschrift, d.h. Ihr Kind schreibt so, wie es spricht (Dialekt). Bitte verbessern Sie die Schreibleistung Ihres Kindes zunächst nicht, sondern erkennen und loben Sie die eigenständige Leistung.
- Je länger Ihr Kind die Anlauttabelle benutzt, umso sicherer wird die Laut-Buchstaben-Zuordnung. Anfangs ist dies meistens sehr mühsam und zeitintensiv. Später benötigt Ihr Kind die Anlauttabelle nur noch gelegentlich.
- Im Lauf der Zeit sollten Sie Ihr Kind mit den deutschen Rechtschreibregeln vertraut machen, da die Lautschrift natürlich nicht immer eine 1:1-Beziehung zwischen Lauten und Buchstaben aufweist.

Spielerische Übungen

Sehen Sie sich vor dem ersten Spiel gemeinsam mit Ihrem Kind das gesamte Spielmaterial an. Wenn Sie Ihr Kind mit dem Spielmaterial vertraut gemacht haben, lesen Sie sich bitte die stichpunktartigen Beschreibungen der spielerischen Übungen durch. Entscheiden Sie anschließend, welche Ideen für Ihr Kind und seinen Wissensstand am besten geeignet sind.

Zur besseren Orientierung haben wir alle spielerischen Übungen mit einer Altersempfehlung und einem Schwierigkeitsbarometer von 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gekennzeichnet.



Erzählgeschichte: „Es war einmal ...“

Eine spielerische Übung für ein Kind und einen Erwachsenen.

Benötigtes Spielmaterial:

Pirat, Würfel, Anlauttabelle



Ablauf:

- Legt die Anlauttabelle in die Tischmitte (beliebige Seite nach oben). Stellt die Piratenfigur auf ein beliebiges Feld der Anlauttabelle.
- Das Kind beginnt und würfelt. Es zieht die Piratenfigur um die gewürfelte Augenzahl beliebig nach links, rechts, oben oder unten. Beim Piratensymbol darf der Pirat auf ein beliebiges Feld der Anlauttabelle gestellt werden. Nun sieht sich das Kind das Bild an, auf dem der Pirat jetzt steht, und beginnt damit eine fortlaufende Fantasiegeschichte zu erzählen. Sind zwei Bilder abgebildet, darf es sich eines davon aussuchen.

Beispiel: „Es war einmal ein Löwe, der lebte im Zoo und hatte großen Hunger.“

- Anschließend würfelt der Erwachsene, zieht den Piraten und setzt die Geschichte mit dem neuen Bild fort.
- Danach wechseln sich Kind und Erwachsener immer ab.
- **Wichtig:** Motivieren Sie Ihr Kind zum Sprechen und Erzählen.
- Die Erzählgeschichte kann so lange fortgeführt werden, bis der Erwachsene oder das Kind sie beendet.



Wörter nachlegen und schreiben: „Schreib mal“

Eine spielerische Übung für ein Kind und einen Erwachsenen.

Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, Lautplättchen, Stift, Abwisch Tuch, Anlauttabelle

Ablauf:

- Stellt die Schatzkiste geöffnet in die Tischmitte und legt die Anlauttabelle mit der Seite „Anlauttabelle mit Wörtern“ neben die Schatzkiste.
- Das Kind sucht sich ein beliebiges Bild der Anlauttabelle aus. Es sieht sich das Bild an und benennt es laut und deutlich. Unter dem Bild sieht das Kind die korrekte Schreibweise des Wortes.
- Das Kind versucht jetzt, das Wort mit den Lautplättchen nachzulegen und anschließend mit dem Stift auf die Tafel im Deckel der Schatzkiste zu schreiben.
- Der Erwachsene kontrolliert das geschriebene Wort.

Achtung: Das Bild „Überholverbot“ kann als einziges nicht mit den im Spiel enthaltenen Lautplättchen nachgelegt werden!

Variante für geübte Kinder:

Legt die Anlauttabelle jetzt mit der Seite „Anlauttabelle“ neben die Schatzkiste.

Das Kind versucht jetzt, das ausgesuchte Wort mit den Lautplättchen nachzulegen und danach das Wort auf die Tafel im Deckel zu schreiben.





Verzeichnis der Fachbegriffe:

Anlaut: Der Anlaut ist der Anfangslaut eines Wortes.
Beispiel: /p/ ist der Anlaut des Wortes
„P-i-r-a-t“.

Artikulation:

Unter Artikulation versteht man die Bildung von Sprechlauten. Für eine korrekte Aussprache müssen Kinder beim Spracherwerb auch kleine Unterschiede erspüren und erkennen lernen.

Auslaut: Der Auslaut ist der letzte Laut eines Wortes.
Beispiel: /t/ ist der Auslaut des Wortes
„P-i-r-a-t“.

Diphthong: Ein Diphthong ist ein Doppel- oder Zwiellaut, also ein aus zwei Vokalen zusammengesetzter Laut. Beispiele: au, eu, ei

Graphem: Ein Graphem ist die kleinste schreibbare Einheit für einen Laut, also ein Buchstabe.

Inlaut: Der Inlaut ist ein Laut innerhalb eines Wortes.
Beispiel: /i/, /r/, /a/ sind die Inlaute des Wortes
„P-i-r-a-t“.



Konsonanten:

Konsonanten sind Mitlaute. Ein Konsonant entsteht, wenn der Luftstrom durch Lippe oder Zunge behindert wird.

Beispiele: b, c, d, f ...

Lautschrift: Die Lautschrift ist ein Schriftsystem, das die Aussprache von Lauten oder Lautketten möglichst exakt wiedergibt.

Phonem: Ein Phonem ist ein Laut, also die kleinste bedeutungsunterscheidende sprachliche Einheit.

Phonematische Lautdifferenzierung:

Die phonematische Lautdifferenzierung ist die Fähigkeit, gehörte Laute voneinander unterscheiden zu können. Schwierigkeiten treten vor allem bei der Unterscheidung von ähnlich klingenden Lauten auf.

Semantik: Die Semantik ist ein Teilgebiet der Sprachwissenschaft, die den Inhalt und die Bedeutung eines Wortes, Zeichens, Satzes oder Textes untersucht.

Silbe: Eine Silbe ist eine Einheit aus einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Lauten, die sich in einem Zug aussprechen lässt.

Umlaut: Ein Umlaut ist ein sprachgeschichtlich veränderter Vokal. Beispiele: ä (vorher a), ö (vorher o), ü (vorher u)

Vokale: Vokale sind Selbstlaute. Ein Vokal entsteht, wenn die Luft bei der Artikulation weitgehend ungehindert ausströmt.
Beispiele: a, e, i, o, u

Wortschatz: Der Wortschatz ist der vorhandene Vorrat an Begriffen, um sich zu verständigen und andere zu verstehen.





Spielanleitung

4535

Piraten-ABC

mini



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Piraten-ABC mini

Eine piratenstarke Lernspiele-Sammlung für 2 - 4 Piraten von 5 - 99 Jahren. Mit einer Spielidee für Piraten, die bereits gut lesen und schreiben können!

Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

Der berühmte Piratenkapitän Lautikus sucht einen seeräuberstarken Nachfolger. Dafür hat er sich drei Spiele ausgedacht, in denen Gedächtnis, Schnelligkeit und Wortwitz gefragt sind. Bist du clever genug und kannst die kniffligen Spiele gewinnen, um in die Fußstapfen von Lautikus zu treten? Aber Achtung: Nur die mutigsten und schlauesten Piraten kommen für die Nachfolge in Frage. Deshalb müssen die Piratenkapitänslernlinge vorher das Lösungswort dieses kleinen Piratenrätsels herausfinden!



Spielinhalt

- 1 Schatzkiste (mit Schreibfläche im Deckel)
- 1 Pirat
- 5 Piratenkarten
- 51 Lautplättchen
- 1 Würfel
- 1 Stift
- 1 Tuch
- 1 Anlauttabelle (beidseitig bedrucktes DIN A5-Poster)
- 1 Spielanleitung (inkl. Leserattegeber)

Achtung: Falls Sie den Leserattegeber suchen – einfach das Heft umdrehen und auf den Kopf stellen!



Liebe Eltern, liebe Erzieher/-innen,

lesen Sie sich bitte zuerst in Ruhe die einzelnen Spielideen durch. Entscheiden Sie anschließend, welche Ideen für Ihr Kind und seinen Wissensstand am besten geeignet sind.

Für einen schnellen Einstieg und zur besseren Orientierung haben wir alle Spielideen mit einer Altersempfehlung und einem Schwierigkeitsbarometer von 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gekennzeichnet.



Die mit einem Piratensymbol markierten Spiele ermöglichen zudem ein abgestuftes Spielen: Ihr Kind kann zum Beispiel mit allen bereits bekannten Lauten (z.B. allen roten und blauen Lautplättchen) spielen. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele kann somit gut dem aktuellen Wissensstand angepasst werden und die Ideen wachsen mit Ihrem Kind mit.

Tipp: Die meisten Spiele sind nicht nur für Lese- und Schreibanfänger geeignet, sondern bereiten auch erfahrenen Piraten großen Spaß!

Im Leserratgeber finden Sie nähere Informationen zur Anlauttabelle und dem Arbeiten mit der Anlauttabelle. Für einen ersten Einstieg in die Welt der Buchstaben und Laute finden Sie dort zudem einige spielerische Übungen.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen, Schreiben und (Wort-) Schätze finden!

Ihre Erfinder für Kinder

1. Memo-Piraten

Welcher Pirat hat das beste Gedächtnis und zuerst fünf Lautplättchen vor sich liegen? Ein Memo-Spiel für 2 - 4 Freibeuter.



Benötigtes Spielmaterial

Pirat, Piratenkarten, Lautplättchen, Würfel

Spielvorbereitung

Mischt die Lautplättchen und stapelt sie in mehreren verdeckten Stapeln. Legt danach zwanzig beliebige Plättchen verdeckt in der Tischmitte aus.

Legt die fünf Piratenkarten in einem Kreis um die zwanzig Lautplättchen aus und stellt den Piraten auf eine beliebige Piratenkarte. Haltet den Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der tapferste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Augenzahl?**

Ziehe den Piraten um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Jede Piratenkarte zählt dabei ein Feld.

- **Den Pirat?**

Stelle den Piraten auf eine beliebige Piratenkarte.

Auf jeder Piratenkarte sind neun Laute abgebildet. Sieh dir die Laute der Piratenkarte an, auf der der Pirat gerade steht. Versuche jetzt ein passendes Lautplättchen zu finden. Decke dazu ein Plättchen auf und zeige es allen Mitspielern.

Hast du ein passendes Lautplättchen aufgedeckt?

- **Ja?**

Sehr gut! Zur Belohnung erhältst du das Lautplättchen und legst es vor dich ab. Lege anschließend ein neues Lautplättchen von einem beliebigen Stapel verdeckt auf den freien Platz, ohne es dabei anzusehen.

- **Nein?**

Schade! Versuche dir den Laut zu merken und verdecke das Plättchen wieder, nachdem alle anderen den Laut auch gesehen haben.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Lautplättchen vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel.

2. Flinke Piratenkapitäne

Welcher Pirat sammelt mit Übersicht und flinken Fingern viele Lautplättchen und hat nach drei Runden die meisten Punkte?
Ein Spiel für 2 - 4 pfeilschnelle Piraten.



Benötigtes Spielmaterial

Schatzkiste, Pirat, Piratenkarten, Lautplättchen, Stift

Spielvorbereitung

Mischt die Lautplättchen und legt alle mit der Lautseite nach oben in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Plättchen ausreichend Abstand ist und jeder sie gut erreichen kann. Stellt den Piraten ebenfalls in die Tischmitte. Jeder Spieler zieht eine Piratenkarte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr eure Punkte eintragen.





Spielablauf

Jetzt wird es rasant, denn ihr spielt alle gleichzeitig. Der älteste Spieler gibt das Startkommando „Piraten-Start!“ und alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Piratenkarte um.

Jeder versucht nun, so schnell wie möglich, die neun Lautplättchen seiner Piratenkarte zu finden. Dabei gelten folgende Piratenregeln:

- Beim Suchen darf jeder Spieler immer nur eine Hand verwenden.
- Hat ein Spieler ein passendes Lautplättchen gefunden, legt er es auf den entsprechenden Platz seiner Piratenkarte.
- Passt das Lautplättchen nicht, legt er es wieder an seinen Platz zurück.
- Sobald ein Spieler alle neun Lautplättchen gefunden hat, schnappt er sich den Pirat aus der Tischmitte und ruft „Piraten-Stopp!“

Auswertung

Jeder Spieler erhält für jedes richtig zugeordnete Lautplättchen einen Pluspunkt. Für jedes falsch zugeordnete Lautplättchen zieht er einen von seinen Pluspunkten ab. Notiert die Punkte dieser Runde in der Tabelle der Schatzkiste.

Neue Runde

Legt alle Lautplättchen wieder in die Tischmitte zurück. Stellt den Piraten ebenfalls wieder in die Tischmitte. Mischt alle Piratenkarten und jeder Spieler zieht eine neue Karte.



Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden. Jeder rechnet seine Punkte aus den drei Runden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und wird der neue Piratenkapitän. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Profivariante

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Legt die Lautplättchen dieses Mal verdeckt in die Tischmitte.
- Beim schnellen Suchen dreht jeder Spieler immer ein Plättchen um, sieht es sich geheim an und ...

... legt das Plättchen auf seine Piratenkarte.

oder

... legt das Plättchen wieder in die Tischmitte zurück.



3. Wort-Piraten

Welcher wortgewandte Pirat findet zuerst fünf Wörter mit dem gesuchten Anlaut und hat nach fünf Runden die meisten Punkte? Ein Spiel für beliebig viele Piraten, die bereits gut lesen und schreiben können!



Benötigtes Spielmaterial

Schatzkiste, Pirat, Lautplättchen, Stift

Achtung: Zusätzlich benötigt jeder Spieler noch einen Bleistift und ein Blatt Papier!

Spielvorbereitung

Sortiert vor dem Spiel alle gelben Lautplättchen aus. Diese Plättchen kommen aus dem Spiel. Legt alle restlichen Lautplättchen verdeckt in die Tischmitte. Stellt den Piraten ebenfalls in die Tischmitte.

Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr eure Punkte eintragen. Jeder Spieler erhält noch einen Bleistift und ein Blatt Papier.



Spielablauf

Der wortgewandteste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und deckt ein Lautplättchen auf.

Jetzt spielen alle gleichzeitig: Welcher Anlaut ist auf dem aufgedeckten Plättchen zu sehen? Jeder versucht nun möglichst schnell fünf Wörter mit dem passenden Anlaut auf seinem Blatt zu notieren. Sobald ein Spieler fünf passende Wörter notiert hat, schnappt er sich den Piraten aus der Tischmitte und ruft „Piraten-Stopp!“ Die Mitspieler legen sofort ihren Stift zur Seite.

Auswertung

Jeder Spieler erhält für jedes richtig und vollständig notierte Wort einen Pluspunkt. In einer Runde kann ein Spieler somit maximal fünf Punkte bekommen. Notiert die Punkte dieser Runde in der Tabelle der Schatzkiste.

Wichtige Wort-Piraten-Regeln

- Zusammengesetzte Wörter und den Wortstamm eines Wortes dürft ihr nur einmal verwenden (z.B. „Apfel“, „Apfelbaum“, „Apfelkuchen“ ...).
- Mit einem Wörterbuch könnt ihr die Rechtschreibung der Wörter kontrollieren oder prüfen, ob es ein Wort überhaupt gibt.

Neue Runde

Stellt den Piraten zurück in die Tischmitte und deckt ein neues Lautplättchen auf.

Spielende

Das Spiel endet nach fünf Runden. Jeder rechnet die Punkte aus den fünf Runden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für Profi-Wort-Piraten

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Ihr könnt jetzt mit allen Lautplättchen spielen.
- In jeder Runde deckt ihr zwei oder drei Lautplättchen auf. Einigt euch vor Spielbeginn auf den gewünschten Schwierigkeitsgrad.
- In dieser Spielvariante müssen alle Laute in den Wörtern vorkommen. Es kann sich jetzt also um Anlaute, Inlaute oder Auslaute handeln.

Achtung: Findet kein Spieler fünf Wörter, endet die Runde vorzeitig!

