

## Spielregel:

Spieleranzahl: 2–6

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld (Heimatplanet) der Galaxie 1 gestellt. Das Kind mit dem längsten Namen beginnt.

Der Mitspieler, der auf einen farbigen Stern kommt, zieht eine Aktionskarte und löst die Aufgabe bzw. befolgt die Aussage. Handelt es sich bei der Aktionskarte um eine Sternenkarte (dies steht oben mittig auf der Karte) und wird die Aufgabe richtig gelöst, darf der Mitspieler sich einen Stern, Chip oder Ähnliches nehmen. Die Aktionskarte wird wieder zurück unter den zugehörigen Stapel geschoben. Sobald ein Mitspieler die Galaxie wechselt, müssen auch immer die zu den Galaxien passenden Aktionskarten gezogen werden.

Bei den Wortkarten steht jeweils eine Buchstabenlücke. Hinter dem Wort findet ihr in Klammern einen Mitlaut, der einfach oder doppelt in die Lücke einzusetzen ist. Der Mitspieler, der die Wortkarte zieht, soll das Wort mit einem langen und mit einem kurzen Selbstlaut aussprechen und dann entscheiden, ob nur ein Mitlaut oder ein doppelter Mitlaut in die Lücke eingesetzt werden muss. Jeder Mitspieler darf seine Wortkarten bis zum Spielende behalten.

Auf einem weißen Stern passiert gar nichts.

Eine Jokerkarte darf behalten werden und frei nach Wahl eingesetzt werden. Mit dieser Karte kann eine Aktionskarte, der man nicht Folge leisten will, ausgelassen werden. Die eingelöste Jokerkarte wird ebenfalls wieder unter den passenden Stapel zurückgeschoben.

Ziel ist es, mit mindestens fünf Motiven das Ziel zu erreichen. Befindet sich ein Mitspieler schon in Galaxie 3 und hat aber noch nicht genügend Motive gesammelt, kann er einfach wieder ein paar Sterne zurückfliegen und die fehlenden Motive durch erneute Aktionskarten sammeln.

Gewonnen hat, wer zuerst mit mindestens fünf Motiven das Ziel erreicht.

### Symbolerklärung:



Hier passiert nichts!



Ziehe eine Aktionskarte!



Heimatplanet (Start)

## Spielpläne



Manie Bettner: Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern  
Quer-Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



**netzwerk  
lernen**

Kampf der Buchstabenmonster Lernschwach

**zur Vollversion**

## Aktionskarten Galaxie 2

<p>Sternenkarte</p> <p><b>Buchstabenmonster Holzkopf hat dich gefangen. Gehe zwei Felder zurück und ziehe eine Wortkarte!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Stinkmob, der Boss der Buchstabenmonster, hält dich gefangen. Er lässt dich frei, wenn du zwei Wortkarten ziehst.</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Monster Blähdarm stellt dir ein Rätsel: Ziehe eine Wortkarte und sage, ob das Wort einen kurzen oder langen Selbstlaut hat!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Fliege in die Galaxie 1 zum Heimatplaneten, ziehe zwei Wortkarten und hilf Professor Superschlau! ... oder gib einem Mitspieler einen Stern von dir.</b></p>
<p>Sternenkarte</p> <p><b>Appi und Birni brauchen deine Hilfe! Ziehe eine Wortkarte</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Fliege mit „Rasendem Stern“ zum dritten Stern der Galaxie 2 und ziehe zwei Wortkarten!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Fliege mit „Rasendem Stern“ vier Sterne zurück und ziehe eine Wortkarte!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Stinkmob, der Boss der Buchstabenmonster, sagt zu dir: „<u>Ich hasse alle Sternflieger!</u>“ Hat das unterstrichene Wort einen kurzen oder langen Selbstlaut?</b></p>
<p>Sternenkarte</p> <p><b>Buchstabenmonster Holzkopf versucht, dich zur Truppe der Buchstabenmonster Lernschwach zu verführen. Du widerstehst ihm und ziehst eine Wortkarte.</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Der Supermonsterplanet Faulschleim steht dir im Weg. Löse mit Lichtgeschwindigkeit das Rätsel von zwei Wortkarten!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du bist auf dem Supermonsterplaneten Faulschleim und begegnest Buchstabenmonster Holzkopf. Er hält dich gefangen. Setze eine Runde aus!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du hilfst, den Supermonsterplaneten Faulschleim zu bekämpfen. Fliege zwei Sterne weiter!</b></p>
<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du versuchst, den Schutzschild des Supermonsterplaneten Faulschleim zu deaktivieren. Ziehe eine neue Karte!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du wirst von den Buchstabenmonstern Lernschwach gefangen genommen. Fliege einen Stern zurück!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Appi und Birni beschützen dich bei einem Wortgefecht mit einem Buchstabenmonster. Würfle noch einmal!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Blähdarm, das gefährliche Buchstabenmonster, kämpft gegen dich. Setze eine Runde aus oder gib einen Stern ab!</b></p>
<p>Sternenkarte</p> <p><b>Bei einem Wörterrätsel weißt du nicht weiter. Fliege drei Sterne zurück oder ziehe zwei Wortkarten!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Supermonsterplanet Faulschleim wird besiegt. Fliege einen Stern weiter!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du versuchst Freundschaft mit einem Buchstabenmonster herzustellen. Leider gelingt es nicht. Gib einem Spielpartner einen Stern!</b></p>	<p>Sternenkarte</p> <p><b>Du hast Appi und Birni das Leben gerettet. Sie werden dich in der Not beschützen. Behalte die Karte und setze sie als <u>Joker</u> deiner Wahl ein.</b></p>

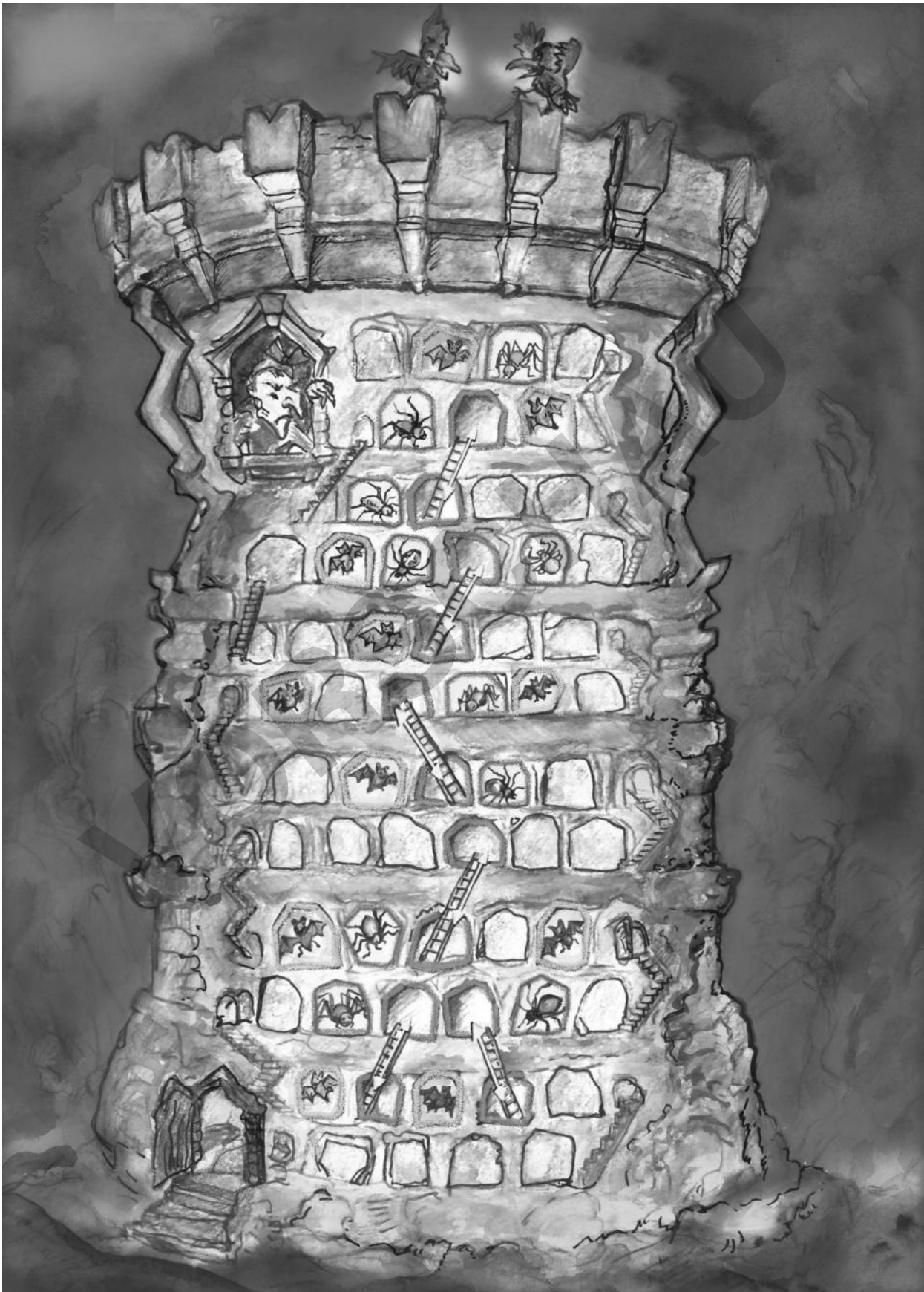
## Wortkarten



ho ..... en (l)	he ..... (l)	schne ..... (l)
Ju ..... i (n)	Bri ..... e (l)	ma ..... en (l)
Nu ..... (l)	Ro ..... e (l)	dü ..... (n)
schö ..... (n)	Schwa ..... (n)	da ..... (n)
Kra ..... (n)	Spi ..... e (n)	Bla ..... (t)
we ..... (n)	o ..... en (f)	gu ..... (t)
O ..... en (f)	Pu ..... e (p)	Me ..... er (t)
gla ..... (t)	Ke ..... e (t)	No ..... e (t)
ko ..... en (m)	Hi ..... el (m)	Ha ..... er (m)
Blu ..... e (m)	Na ..... e (m)	Da ..... e (m)



# Hexenturm



Janie Bettner: Rechtschreibspiele zum Üben und Fördern  
Quer-Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg



netzwerk  
lernen

zur Vollversion