

# SCRABBLE

FÜR DIE

# JUGEND

Ein Wort-Spiel für Kinder ab 6 Jahren

Verlag J. W. SPEAR & SÖHNE NÜRNBERG

mit Genehmigung der Production and Marketing Co.

**Spear-Spiel**

Nr. 26021

# SCRABBLE

FÜR DIE

# JUGEND

**Ein Wort-Spiel für Kinder ab 6 Jahren**

Scrabble für die Jugend ist die Antwort auf zahllose Anfragen von erwachsenen Scrabble-Spielern nach einem Scrabble-ähnlichen Spiel, das sich besonders für die heranwachsende Jugend eignet. Hier ist ein Spiel, welches jüngere Knaben und Mädchen tatsächlich gerne spielen werden, während sie gleichzeitig mit den Buchstaben des Alphabets bekannt werden, neue Wörter lernen und das Buchstabieren üben.

Der Spielplan hat 2 Seiten. Die Vorderseite ist mit gekreuzten Wörtern bedruckt. Der erste Buchstabe von jedem Wort zeigt eine farbige Darstellung des Wortes selbst. Diese Wortbildzusammenstellung ist eine neue Art ABC-Buch für kleine Kinder, die sich an dem Spiel erfreuen, indem sie Buchstaben lernen, noch bevor sie richtig schreiben können. Junge Spieler im Alter von 6–9 Jahren werden auf der Vorderseite des Planes buchstabieren lernen, was sie schließlich dahin führt, ihre eigenen Wörter zu bilden und das weiterentwickelte Spiel auf der Rückseite des Planes zu spielen. Später, wenn der Wortschatz größer und die Kenntnisse in der Schreibweise durch das Spielen umfangreicher geworden sind, werden sie in der Lage sein, Scrabble, das derzeit beliebteste Wortspiel, zu spielen.

## Beispiele

Anmerkung: Die Buchstaben im Kreis zeigen die eben im Spiel gelegten Plättchen  
Fett gedruckte Buchstaben zeigen die Buchstaben an, die in einer vorausgegangenen Runde bereits gelegt wurden. Buchstaben in dünner Schrift zeigen noch unbedeckte Buchstaben.

Wenn der erste Spieler T und A wählt, könnte er das **T** verwenden um das Wort **TANNENZAPFEN** zu beginnen. Das **A** könnte er für den Beginn des Wortes **AXT** verwenden. (Beispiel 1 A)

oder

Der erste Spieler könnte **T** verwenden um **TANNENZAPFEN** zu beginnen; **A** für den zweiten Buchstaben von **TANNENZAPFEN**. (Beispiel 1 B)

Wenn der zweite Spieler N und S wählt, könnte er **N** verwenden um **NEST** zu beginnen; das **S** könnte er verwenden um **STERN** zu beginnen. (Beispiel 3 A)

oder

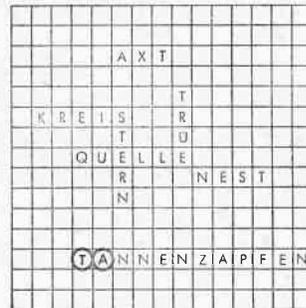
Der zweite Spieler könnte **N** für den dritten Buchstaben in **TANNENZAPFEN** verwenden und das **S** um **STERN** zu beginnen. (Beispiel 3 B)

Beachte, daß S in dem Wort STERN ein Teil des Wortes KREIS ist.

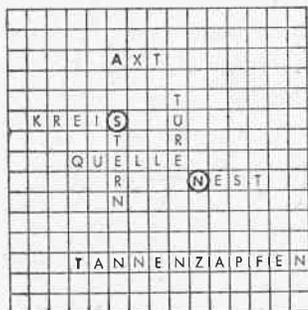
Beispiel 1 A



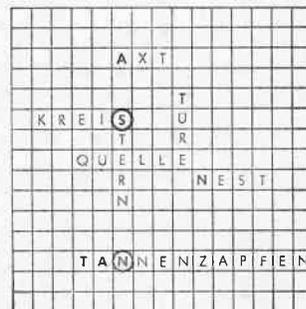
Beispiel 1 B



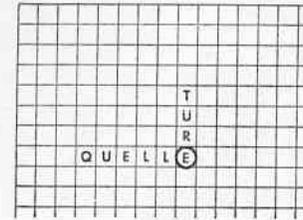
Beispiel 3 A



Beispiel 3 B

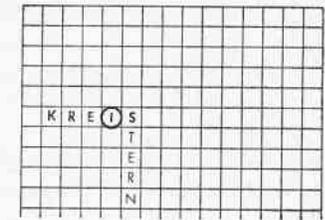


Beispiel 5



Wenn das „E“, welches den letzten Buchstaben der beiden Wörter Quelle und Türe bildet, der einzige noch offene Buchstabe in diesen beiden Wörtern ist, so vervollständigt der Spieler, der das **E** deckt, 2 Wörter und gewinnt 2 Spielmarken.

Beispiel 6



Wenn KRE des Wortes KREIS und das S von STERN gedeckt sind, vervollständigt der Spieler, der das **S** deckt, das Wort KREIS und gewinnt eine Spielmarke.

# Beispiele

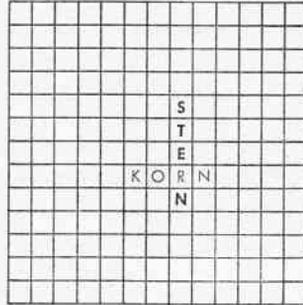
Beachte: **Fett gedruckte Buchstaben** zeigen die Spielweise in der geschilderten Runde an.

Runde 1: Bewertung 4



4 Punkte für KORN

Runde 2: Bewertung 5



5 Punkte für STERN

Runde 3: Bewertung 11



6 Punkte für STERNE

5 Punkte für EISEN

Runde 4: Bewertung 6



3 Punkte für NUN

3 Punkte für NUR

Runde 5:  
Bewertung 9



5 Punkte für DAHIN

2 Punkte für EI

2 Punkte für IN