



# Sprich genau Hör genau

Spielanleitung – kurz erklärt

**1–6**

SPIELER

**ab 4**

JAHREN

„Sprich genau Hör genau“ ist ein Lege- und Sprachspiel von Ravensburger für Kinder ab 4 Jahren. Mit 48 Bildkarten sucht ihr Reimwörter und ähnlich klingende Wortpaare, zum Beispiel Bohne und Krone oder Meise und Mäuse. Symbole auf den Kartenrückseiten zeigen sofort, ob ein Paar stimmt – so könnt ihr euch selbst kontrollieren.

## Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele richtige Wortpaare. Je nach Variante geht es um Reime, um ähnlich klingende Wörter oder um gleiche Anfangslaute.

## Vorbereitung

Legt fest, welche Kartengruppe ihr nutzt: grüne Rückseiten für Reime, gelbe für ähnlich klingende Wörter. Die Karten mit rotem Quadrat werden gleichmäßig an die Kinder verteilt und mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Die übrigen Karten kommen verdeckt als Stapel vor den Spielleiter. Vor dem ersten Mal lohnt es sich, alle Motive gemeinsam zu benennen.

## So spielt ihr

- 1 Der Spielleiter nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel.
- 2 Er spricht das abgebildete Wort laut aus.
- 3 Das Kind, bei dem das passende Reimwort oder ähnlich klingende Wort liegt, ruft das Wortpaar laut.
- 4 Es bekommt die Karte und legt sie neben die eigene Karte.
- 5 Bei Zweifeln dreht ihr beide Karten um: Anzahl und Lage der Symbole müssen zueinander passen.

## So gewinnt ihr

Gespielt wird, bis alle Wortpaare gefunden sind. Wer die meisten Paare gesammelt hat, liegt vorn.

## Spielziel

---

Bei allen Spielvarianten dreht sich alles darum, zusammengehörende Wortpaare zu finden und davon möglichst viele zu sammeln. Mal passen zwei Wörter zusammen, weil sie sich reimen (Pfeil und Beil), mal weil sie sehr ähnlich klingen (Kirsche und Kirche). In der Variante mit den Anfangslauten sammelt jedes Kind die Wörter, die mit bestimmten Lauten beginnen. Nebenbei übt ihr genaues Sprechen, genaues Hinhören und das Unterscheiden einzelner Laute.

## Spielmaterial

---

48 Karten

12 Wortpaare Karten mit grüner Rückseite

12 Wortpaare Karten mit gelber Rückseite

## Spielaufbau

---

- Entscheidet euch für eine Spielvariante und damit für eine Kartengruppe: grüne Rückseiten sind die Reimwörter, gelbe Rückseiten die ähnlich klingenden Wörter. Jede Gruppe enthält 12 Wortpaare.
- Sortiert aus der gewählten Gruppe alle Karten mit dem roten Quadrat heraus.
- Verteilt diese Karten gleichmäßig an die Kinder. Jedes Kind legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich aus.
- Die restlichen Karten ohne Quadrat kommen als verdeckter Stapel vor den Spielleiter.
- Spielt ein Kind allein, legt es die Karten mit rotem Quadrat vor sich und stapelt die übrigen verdeckt daneben.
- Bei der Anfangslaut-Variante legt ihr stattdessen alle grünen Karten offen in die Tischmitte.

## Spielbeginn

---

Vor der ersten Partie benennt ihr gemeinsam alle Motive, damit jedes Kind die Begriffe kennt. Danach eröffnet der Spielleiter, indem er die oberste Karte vom verdeckten Stapel zieht und das Wort laut nennt. Bei der Anfangslaut-Variante vereinbart ihr zuerst, welches Kind welche Lautgruppe sammelt, dann nehmt ihr reihum Karten.

## Spielablauf

---

### Einführung vor dem Spiel

---

Damit alle Kinder die Bilder sicher erkennen, gibt es zwei Aufwärmübungen.

- 1 Jedes Kind zieht eine Karte, benennt das Motiv und beschreibt es. Der Spielleiter hilft mit Fragen: Wie heißt das? Wo hast du so etwas schon gesehen? Wofür braucht man das?
- 2 Legt beliebig viele Karten offen aus. Die Kinder prägen sich die Motive ein und schließen dann die Augen. Der Spielleiter nimmt eine Karte weg. Nach dem Öffnen der Augen sagen die Kinder, welches Bild verschwunden ist.

### Reimwörter mit Spielleiter (2–3 Kinder)

---

Ihr nutzt alle Karten mit grüner Rückseite.

- 1 Die grünen Karten mit rotem Quadrat werden gleichmäßig verteilt und offen vor den Kindern ausgelegt.
- 2 Die grünen Karten ohne Quadrat bilden einen verdeckten Stapel beim Spielleiter.
- 3 Der Spielleiter deckt die oberste Karte auf und nennt das Motiv laut.
- 4 Wer das passende Reimwort vor sich liegen hat, spricht das Reimpaar laut aus.
- 5 Dieses Kind erhält die Karte und legt sie neben die eigene Karte.
- 6 Bei Unsicherheit prüft ihr über die Symbole auf den Rückseiten.

Gespielt wird, bis alle Wortpaare beisammen sind.

### Reimwörter allein spielen

---

Nimm alle grünen Karten mit rotem Quadrat und lege sie offen vor dich. Die übrigen grünen Karten bilden einen verdeckten Stapel. Zieh die oberste Karte, sprich den Begriff laut aus und suche in deiner Auslage das passende Reimwort. Nenne das Paar laut.

### Selbstkontrolle über die Rückseiten

---

Lege die beiden Karten nebeneinander, die Karte mit dem roten Quadrat gehört nach links. Dreh dann beide Karten um. Anzahl und Position der Symbole müssen auf beiden Rückseiten zusammenpassen. Stimmt das, hast du ein richtiges Paar gefunden. Auf den Rückseiten steht außerdem das Wort in Silben geschrieben.

### Ähnlich klingende Wörter

---

Hier verwendet ihr alle Karten mit gelber Rückseite. Der Ablauf ist derselbe wie bei den Reimwörtern, nur geht es jetzt um Wörter, die sich sehr ähnlich anhören – etwa Tasche und Tasse oder Nagel und Nadel.

### Anfangslaute (1–3 Kinder)

---

Für diese Variante braucht ihr alle grünen Karten. Es gibt drei Gruppen mit je acht Wörtern: B und P, G und K sowie D und T.

- 1 Legt vorher fest, welches Kind welche Lautgruppe sammelt.
- 2 Breitet alle Karten offen in der Tischmitte aus.
- 3 Reihum nimmt sich jedes Kind eine passende Karte und spricht den Begriff laut aus.
- 4 Sind die Mitspieler einverstanden, legt das Kind die Karte vor sich ab.
- 5 Passt der Anfangslaut nicht, kommt die Karte zurück in die Mitte.

Die Rückseite dient auch hier zur Kontrolle. Gespielt wird, bis alle Karten verteilt sind. Ein Kind, das allein spielt, sucht sich vorher aus, welche Anfangslaute es sammeln will.

## Der Spielzug

---

- 1 Der Spielleiter zieht die oberste Karte des verdeckten Stapels.
- 2 Er spricht das abgebildete Wort deutlich aus.
- 3 Die Kinder vergleichen mit ihren offen liegenden Karten.
- 4 Wer das passende Wort hat, ruft das Wortpaar laut.
- 5 Zur Kontrolle dürfen beide Karten umgedreht und die Symbole verglichen werden.
- 6 Das Kind legt die gewonnene Karte neben die eigene passende Karte.
- 7 Der Spielleiter zieht die nächste Karte.

## Sonderregeln

---

- Zusammengehörende Karten erkennt ihr an den Symbolen auf der Rückseite: Anzahl und Position müssen übereinstimmen.
- Für die Kontrolle muss die Karte mit dem roten Quadrat links liegen.
- In der Anfangslaut-Variante wandert eine Karte mit falschem Anfangslaut zurück in die Tischmitte.
- Ob eine genommene Karte in der Anfangslaut-Variante gilt, entscheiden die Mitspieler.

## Spielende und Gewinn

---

Die Runde läuft so lange, bis alle Wortpaare gefunden beziehungsweise alle Karten verteilt sind. Wer die meisten Wortpaare vor sich liegen hat, ist vorn. Zu Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

## Varianten

---

- **Flüsterspiel:** Nehmt so viele Kartenpaare, wie Kinder mitspielen. Jedes Kind bekommt verdeckt eine Karte und zeigt sie niemandem. Alle laufen durch den Raum und flüstern ihr Wort vor sich hin, bis jeder seinen Partner gefunden hat.
- **Reim-Reaktionsspiel:** Der Spielleiter legt die grünen Karten nacheinander offen auf den Tisch. Wer ein Reimpaar entdeckt, ruft das Wortpaar laut und bekommt beide Karten.
- **Hör- und Greifspiel:** Eine Auswahl Karten liegt offen in der Tischmitte. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der die Motive vorkommen. Wer ein Wort zuerst hört, schnappt sich die passende Karte.
- **Solo-Varianten:** Reimwörter und Anfangslaute lassen sich auch allein spielen.

## Tipps

---

- Nehmt euch vor dem ersten Spiel Zeit, alle Motive zu benennen. Wer die Begriffe kennt, erkennt die Paare schneller.
- Sprecht das Wort laut und deutlich aus. Oft hört man den Reim erst, wenn man ihn ausspricht.
- Achtet bei den gelben Karten auf den kleinen Unterschied in der Mitte oder am Ende des Wortes, etwa bei Kissen und Kisten.
- Nutzt die Symbole auf der Rückseite konsequent, statt zu raten – so lernt ihr die Paare beim Nachprüfen gleich mit.
- In der Anfangslaut-Variante hilft es, das Wort langsam anzusprechen und nur auf den ersten Laut zu hören.

## Häufige Fragen

---

### **Woran erkennen wir, ob zwei Karten wirklich zusammengehören?**

Dreht beide Karten um und schaut euch die Symbole auf den Rückseiten an. Anzahl und Position der Symbole müssen bei beiden Karten zueinander passen.

### **Wozu dient das rote Quadrat auf manchen Karten?**

Die Karten mit rotem Quadrat werden an die Kinder verteilt und offen ausgelegt, die Karten ohne Quadrat bilden den Nachziehstapel. Bei der Kontrolle muss die Karte mit dem Quadrat links liegen.

### **Was passiert, wenn ein Kind eine falsche Karte nimmt?**

In der Anfangslaut-Variante wird die Karte zurückgelegt, wenn das Wort nicht den gesuchten Anfangsbuchstaben hat. Für die Reimvarianten nennt die Anleitung keine ausdrückliche Regel dafür.

### **Kann man das Spiel auch allein spielen?**

Ja. Die Reimwörter und die Anfangslaute lassen sich allein spielen, die Kontrolle übernimmst du über die Symbole auf den Kartenrückseiten.

### **Brauchen wir immer einen Spielleiter?**

Für die Variante mit 2–3 Kindern, das Reim-Reaktionsspiel und das Hör- und Greifspiel ist ein Spielleiter vorgesehen. Die Solo-Variante und das Flüsterspiel kommen ohne aus.

### **Mischt man grüne und gelbe Karten?**

Nein. Für die Reimwörter nehmt ihr nur die grünen Karten, für die ähnlich klingenden Wörter nur die gelben. Beim Flüsterspiel und beim Hör- und Greifspiel dürft ihr beliebige Karten verwenden.

### **Wann ist das Spiel zu Ende?**

Sobald alle Wortpaare gefunden sind. In der Anfangslaut-Variante endet es, wenn alle Karten verteilt wurden.

### **Welche Anfangslaut-Gruppen gibt es?**

Drei Gruppen mit je acht Wörtern: B und P, G und K sowie D und T. Dafür nutzt ihr die grünen Karten.

### **Mein Kind kann noch nicht lesen – stört das?**

Nein. Auf den Vorderseiten sind Motive abgebildet, und die Kontrolle läuft über Symbole auf der Rückseite. Das Schriftbild in Silben steht zusätzlich dort.

## Informationen zum Spiel

---

|            |                            |
|------------|----------------------------|
| Verlag     | Ravensburger               |
| Autor      | Prof. Dr. Gertraud E. Heuß |
| Spielart   | Kinderspiel                |
| Kategorien | Kinderspiele               |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 10.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/sprich-genau-hoer-genau/](https://www.spiele-anleitungen.de/sprich-genau-hoer-genau/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sprich-genau-hoer-genau/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026