

# Sprachspiele

Viel Spaß beim Sprachenlernen!



# Inhaltsverzeichnis

Sprachmemo Deutsch.....	3–9
Sprachmemo Englisch.....	10–11
Gute Reise.....	12–15
Deutschland entdecken.....	16–17
Interpol ermittelt.....	18–21
Quick Buzz.....	22–25
Ein Wochenende in ... ..	26–29
Are you joking? .....	30–31
Könnten Sie Deutsche(r) werden?.....	32–33
Wanderwörter .....	34–35

Sprachspiele bieten eine wunderbare Möglichkeit, neue Sprachen kennenzulernen und zu trainieren! Es ist erwiesen, dass Lernen dann besonders nachhaltig ist, wenn es von positiven Emotionen begleitet wird – und was kann mehr Spaß machen als Spielen? Ganz nebenbei werden auch Wahrnehmung, Konzentration und das Gedächtnis gefördert.

Entdecken Sie die vielfältigen Möglichkeiten des spielerischen Sprachenlernens.



# SPRACHMEMO DEUTSCH

## Mit Bildern lernen

Die Sprachspiele für Anfänger, die spielerisch deutsche Vokabeln, aber auch Gedächtnis und Konzentration trainieren!



Die Sprachmemos folgen dem Prinzip des bekannten Spiels Memory. Nacheinander decken die Spieler zwei der 108 Karten auf. Die zusammenpassenden Karten zeigen auf einer Karte ein Foto eines Gegenstands oder einer Handlung, auf der anderen Karte ist das Foto verkleinert sowie die entsprechende Vokabel zu sehen. Der Spieler kann also erkennen, ob das aufgedeckte Kartenpaar zusammen passt, auch wenn er die Vokabel noch nicht kennt. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Kartenpaare entdeckt hat.

## Das Spielmaterial

108 Karten (54 Paare),  
Spielanleitung mit Vokabelliste





### Zu Hause

ISBN 978-3-19-789586-4

€ 9,99 (D/A) Δ



### Unterwegs

ISBN 978-3-19-799586-1

€ 9,99 (D/A) Δ



### Der Mensch

ISBN 978-3-19-809586-7

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Einkaufen, Essen, Trinken**

ISBN 978-3-19-819586-4

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Schule, Arbeit, Freizeit**

ISBN 978-3-19-829586-1

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Durch das Jahr**

ISBN 978-3-19-839586-8

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Natur und Tiere**

ISBN 978-3-19-869586-9

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Farben, Formen, Strukturen**

ISBN 978-3-19-879586-6

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Zählen, Messen, Wiegen**

ISBN 978-3-19-889586-3

€ 9,99 (D/A) Δ



**Werkzeuge und Haushalt**  
ISBN 978-3-19-899586-0  
€ 9,99 (D/A) Δ





ALLES  
IN EINEM



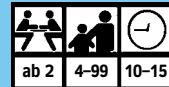
**Sprachmemo Deutsch –  
Koffer mit 6 Themen**

ISBN 978-3-19-849586-5

€ 49,99 (D/A) Δ



# SPRACHMEMO ENGLISCH



Die Sprachspiele für Anfänger, die spielerisch englische Vokabeln, aber auch Gedächtnis und Konzentration trainieren!





### **At Home**

ISBN 978-3-19-009586-5

€ 9,99 (D/A) Δ



### **Shop, Eat, Drink**

ISBN 978-3-19-019586-2

€ 9,99 (D/A) Δ



### **School, Work, Leisure**

ISBN 978-3-19-029586-9

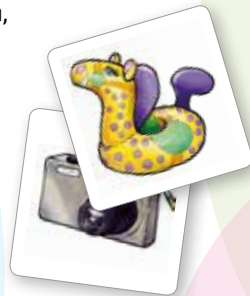
€ 9,99 (D/A) Δ

# Gute Reise!

DAS SPRACH- UND REISESPIEL,  
DAS URLAUBSLAUNE MACHT

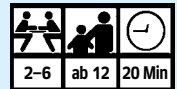
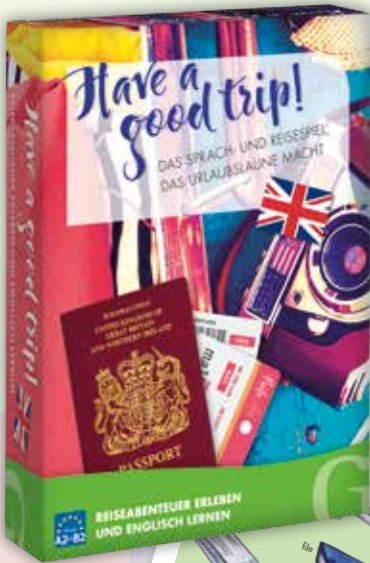
Auf Reisen passieren oft ungeplante Dinge – von desaströsen Pannen bis zu hocherfreulichen Überraschungen: Flugzeug verpasst, Tickets vergessen, beim Sightseeing verlaufen, ... oder aber ein Upgrade in die Business Class, schönes Wetter, ein tolles Hotelzimmer, nette Reisebekanntschaften.

100 solcher Reiseerlebnisse werden in kurzen Texten beschrieben. Die Spieler müssen zu den vorgelesenen Erlebnissen Karten mit passenden Sätzen ausspielen. Damit gelangen sie an die Reiseutensilien, die sie zum Packen ihres Gepäckstücks benötigen. Wer zuerst sein Gepäck fertig gepackt hat, ist der Gewinner.



## Das Spielmaterial

6 Gepäckstücktableaus für Reiseutensilien,  
36 Kärtchen mit Reiseutensilien, 100 Erlebniskarten,  
100 Was nun?-Karten, Spielanleitung



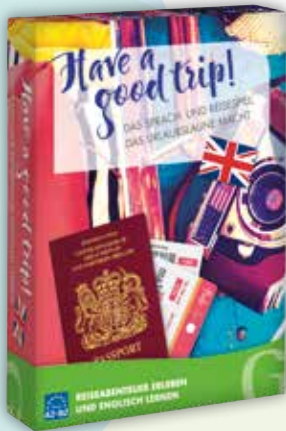


### **Gute Reise!**

Reiseabenteuer erleben  
und Deutsch lernen

ISBN 978-3-19-039586-6

€ 24,00 (D/A) Δ



### **Have a good trip!**

Reiseabenteuer erleben  
und Englisch lernen

ISBN 978-3-19-049586-3

€ 24,00 (D/A) Δ



### **¡Buen viaje!**

Reiseabenteuer erleben  
und Spanisch lernen

ISBN 978-3-19-079586-4

€ 24,00 (D/A) Δ



### **Bon voyage!**

Reiseabenteuer erleben  
und Französisch lernen  
ISBN 978-3-19-059586-0  
**€ 24,00 (D/A) Δ**



### **Buon viaggio!**

Reiseabenteuer erleben  
und Italienisch lernen  
ISBN 978-3-19-069586-7  
**€ 24,00 (D/A) Δ**



# DEUTSCHLAND ENTDECKEN

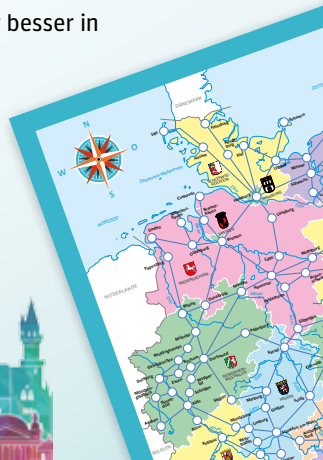
## Eine Quiz- und Sprachreise



In diesem Spiel reisen die Spieler mit ihrer Spielfigur kreuz und quer durch Deutschland. Die Städtekarten geben die Reiseziele vor, die sie mit ihrer Spielfigur ansteuern müssen. Der Weg dorthin führt über die richtige Beantwortung der Fragen auf den Reisekarten. Wer zuerst fünf Städte besucht hat, kennt sich nach dem Spiel nicht nur besser in Deutschlands Geografie aus, sondern ist auch der Gewinner.

### Das Spielmaterial

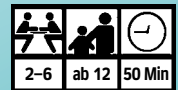
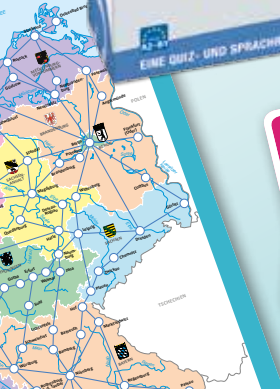
Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Markierungskegel, 135 Städtekarten, 165 Reisekarten, Spielanleitung mit Vokabelheft



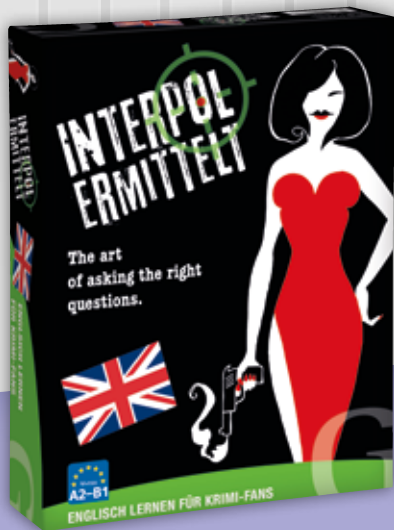




**Deutschland entdecken**  
Eine Quiz- und Sprachreise  
von Stadt zu Stadt  
ISBN 978-3-19-859586-2  
€ 29,99 (D/A) Δ

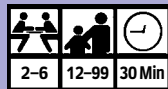


# INTERPOL ERMITTELT



## Sprachen lernen speziell für Krimifans

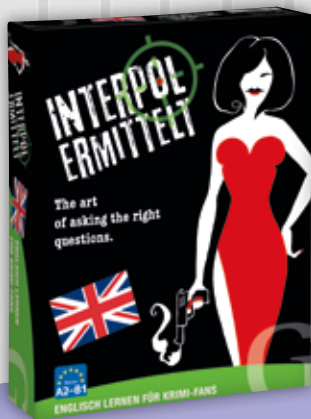
Es gilt, knifflige Kriminalfälle aufzuklären und den Täter zu überführen. Zu Beginn jeder Runde wird ein Fall vorgetragen. Die Ermittler erhalten Ermittlungskarten und versuchen dann, die richtigen Fragen in der Fremdsprache zu stellen und die Tatfakten herauszufinden.



## Das Spielmaterial

30 Karten mit Krimiplots mit den Tatfakten auf der Rückseite, 120 Ermittlungskarten zu Täter, Motiv, Waffe, Zeit etc., Spielanleitung



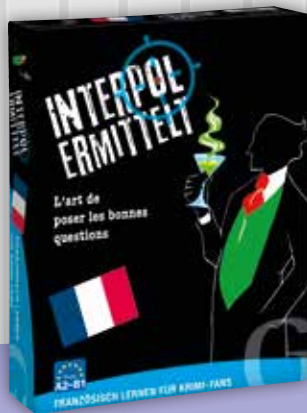


## Englisch lernen für Krimi-Fans

The art of asking the right  
questions

ISBN 978-3-19-749586-6

€ 16,99 (D/A) Δ



## Französisch lernen für Krimi-Fans

L'art de poser les bonnes  
questions

ISBN 978-3-19-759586-3

€ 16,99 (D/A) Δ



## Italienisch lernen für Krimi-Fans

L'arte di fare le domande  
giuste

ISBN 978-3-19-769586-0

€ 16,99 (D/A) Δ



## Spanisch lernen für Krimi-Fans

El arte de hacer las preguntas  
correctas

ISBN 978-3-19-779586-7

€ 16,99 (D/A) Δ



## Deutsch lernen für Krimi-Fans

Die Kunst, die richtigen Fragen  
zu stellen

ISBN 978-3-19-739586-9

€ 16,99 (D/A) Δ



# QUICK•BUZZ

## Mit Spiel und Spaß Vokabeln lernen

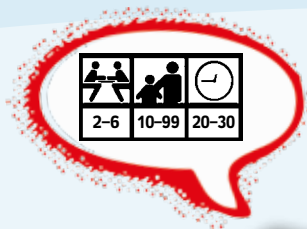
Schnell denken, schnell reagieren, geschickt kombinieren – darum geht es bei QUICK BUZZ!  
Wer die Vokabel kennt und als erster auf die Tischglocke haut, bekommt die Karte.  
Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.



Spielvariante  
mit Bildkarten



Spielvariante  
mit Textkarten



## Das Spielmaterial

Spielanleitung, 1 Tischglocke, 250 Karten mit Vokabeln und Bildern, je 1 Broschüre mit Vokabeln in Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch





### Englisch

ISBN 978-3-19-689586-5

€ 19,99 (D/A) Δ



### Französisch

ISBN 978-3-19-719586-5

€ 19,99 (D/A) Δ



### Italienisch

ISBN 978-3-19-709586-8

€ 19,99 (D/A) Δ





## Spanisch

ISBN 978-3-19-729586-2

€ 19,99 (D/A) Δ



## Deutsch

ISBN 978-3-19-699586-2

€ 19,99 (D/A) Δ



Ausgabe Deutsch enthält ausschließlich Bildkarten (250 Karten mit 500 Bildern). Kostenfreier Download der Spielanleitung in acht Sprachen und der Vokabelliste in Arabisch, Polnisch, Russisch und Türkisch unter [www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele)

# EIN WOCHENENDE IN ...

## Das Sprach- und Reisespiel

Wollten Sie schon immer mehr über Ihre Lieblingsstadt erfahren oder sich mit viel Spaß auf einen geplanten Trip vorbereiten? Dann sind die Sprach- und Reisespiele *Ein Wochenende in ...* ideal, denn so lernen Sie nicht nur die Stadt kennen, sondern verbessern dabei spielerisch Ihre Sprachkenntnisse!



### Das Spielmaterial

Spielanleitung, 1 Spielplan, 5 Startkarten, 5 Spielfiguren,  
1 Würfel, 80 Chips, 50 Bildkarten, 295 Fragekarten





**A weekend in  
London**



ISBN 978-3-19-609586-9  
€ 29,99 (D/A) Δ



**A weekend in  
New York**



ISBN 978-3-19-619586-6  
€ 29,99 (D/A) Δ



**Un week-end à  
Paris**



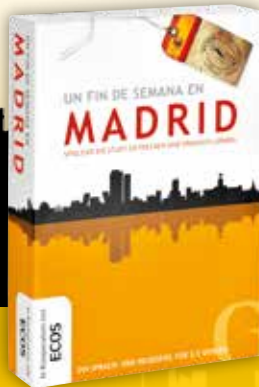
ISBN 978-3-19-629586-3  
€ 29,99 (D/A) Δ



**Un fine settimana a  
Roma**



ISBN 978-3-19-649586-7  
€ 29,99 (D/A) Δ



**Un fin de semana a  
Madrid**



ISBN 978-3-19-639586-0  
€ 29,99 (D/A) Δ



**Ein Wochenende in  
Berlin**



ISBN 978-3-19-659586-4  
€ 29,99 (D/A) Δ

# ARE YOU JOKING?

## Englisch lernen ist ein Witz!

Englisch lernen ist ein Witz? Ja, mit diesem Spiel, in dem die Spieler Witze, Reime, Zungenbrecher und lustige Zitate zum Besten geben. Ein Spieler liest einen Kartentext vor, gerne auch mimik- und gestenreich! Die Mitspieler hören genau zu und prüfen, ob sie ein Kärtchen mit einer im Text vorkommenden Vokabel besitzen. Und da Spielen ja eine ernste Angelegenheit ist, versuchen die Mitspieler, sich das Lachen zu verkneifen, denn das gibt Extrapunkte!

### Das Spielmaterial

Spielanleitung, 1 Würfel, 1 Stoffbeutel,  
200 Textkarten, 500 Vokabelkärtchen



## Are you joking?

Englisch lernen ist ein Witz!

ISBN 978-3-19-669586-1

€ 14,99 (D/A) Δ



# KÖNNTEN SIE DEUTSCHE(R) WERDEN?

## Das Quiz-Spiel zum Einbürgerungstest

»Wie viele Bundesländer hat die Bundesrepublik Deutschland?«, »Wie hieß der erste Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland?«, »Was versteht man unter dem Recht der Freizügigkeit in Deutschland?« ...

Das Spiel beinhaltet alle Originalfragen des Einbürgerungstests zur deutschen Geschichte, Politik und Gesellschaft.

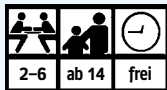
Testen Sie spielend, ob Sie den deutschen Einbürgerungstest bestehen würden!

### Das Spielmaterial

300 Quizkarten, 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Würfel,  
1 Broschüre mit Spielanleitung und den wichtigsten  
Zahlen, Daten und Fakten zu Deutschland, 1 Broschüre  
mit allen 160 länderspezifischen Fragen







## Könnten Sie Deutsche(r) werden?

ISBN 978-3-19-549586-8

€ 24,99 (D/A) Δ

# WANDERWÖRTER

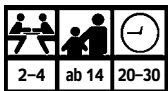
## Das Spiel für Liebhaber der deutschen Sprache

Wenn deutsche Wörter auf Wanderschaft gehen, dann findet man sie weltweit wieder. Bei *Wanderwörter. Das Spiel* geht es darum, zu erkennen, welchen Weg Wörter aus dem Deutschen in andere Sprachen genommen haben und wie sie dabei ihre Bedeutung verändert haben. Und natürlich auch umgekehrt: Woher stammen ins Deutsche eingewanderte Wörter und wie hat sich dabei ihre Bedeutung verändert?

### Das Spielmaterial

1 Spielbrett, 4 Spielfiguren, 1 Sanduhr, 1 Würfel, Spielanleitung, 100 Quizkarten Eingewanderte Wörter, 100 Quizkarten Ausgewanderte Wörter, 50 Quizkarten Länder





## Wanderwörter.

### Das Spiel

ISBN 978-3-19-519586-7

€ 35,99 (D/A) Δ



Ihr Fachhändler vor Ort:



ISBN 978-3-19-090335-1

## Rufen Sie uns an oder besuchen Sie uns im Internet

### Hueber Verlag GmbH & Co. KG

Bauburgerstraße 30 • 80992 München  
Tel.: +49 (0) 89 / 96 02 96 03  
Fax: +49 (0) 89 / 96 02 - 286  
[www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele)  
E-Mail: [kundenservice@hueber.de](mailto:kundenservice@hueber.de)  
[www.facebook.com/hueberverlag](https://www.facebook.com/hueberverlag)

### Österreich:

Mohr Morawa Buchvertrieb GmbH  
Sulzengasse 2 • 1230 Wien  
Tel.: +43 (01) 6 80 14 - 0  
Fax: +43 (01) 6 88 71 30  
[www.mohrmorawa.at](http://www.mohrmorawa.at)  
E-Mail: [bestellung@mohrmorawa.at](mailto:bestellung@mohrmorawa.at)

### Schweiz:

OLF S.A. • Z.I.3., Corminbœuf  
Case Postale 1152 • 1701 Fribourg  
Tel.: +41 (0 26) 4 67 51 11  
Fax: +41 (0 26) 4 67 54 66  
[www.olf.ch](http://www.olf.ch)  
E-Mail: [information@olf.ch](mailto:information@olf.ch)