



# Sprachspiele

Viel Spaß beim Sprachenlernen!



GRUBBE

**Spotlight** Verlag

WISSENS  
WERT  
SPIELE.DE

**Hueber**

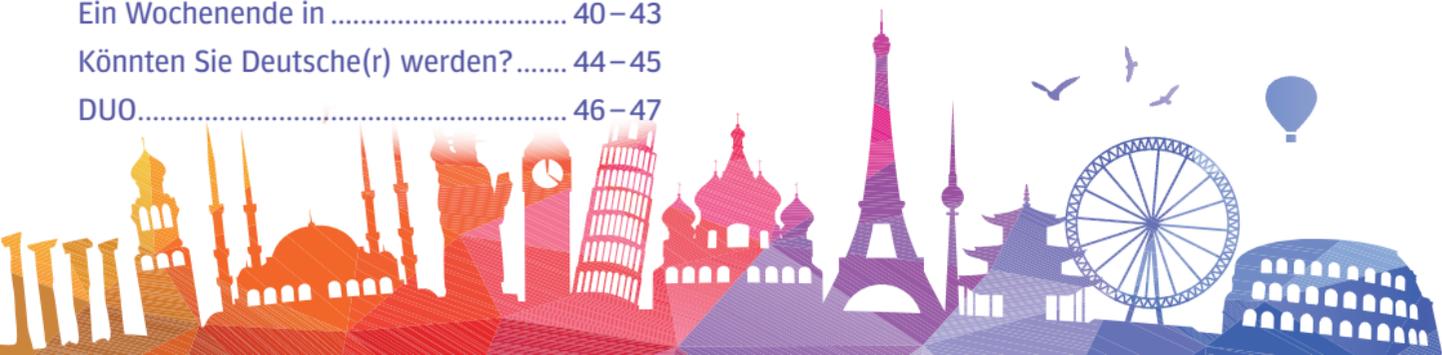
Freude an Sprachen

# Inhaltsverzeichnis

Sprachmemo Deutsch .....	3–9
Sprachmemo Englisch .....	10–13
Ab in die Tüte! .....	14–17
Typisch .....	18–21
Typisch Deutsch/Very British .....	22–23
Globetrotter .....	24–25
Wortverdreher .....	26–29
Gute Reise! .....	30–33
Deutschland entdecken .....	34–35
Quick Buzz .....	36–39
Ein Wochenende in .....	40–43
Könnten Sie Deutsche(r) werden? .....	44–45
DUO .....	46–47

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

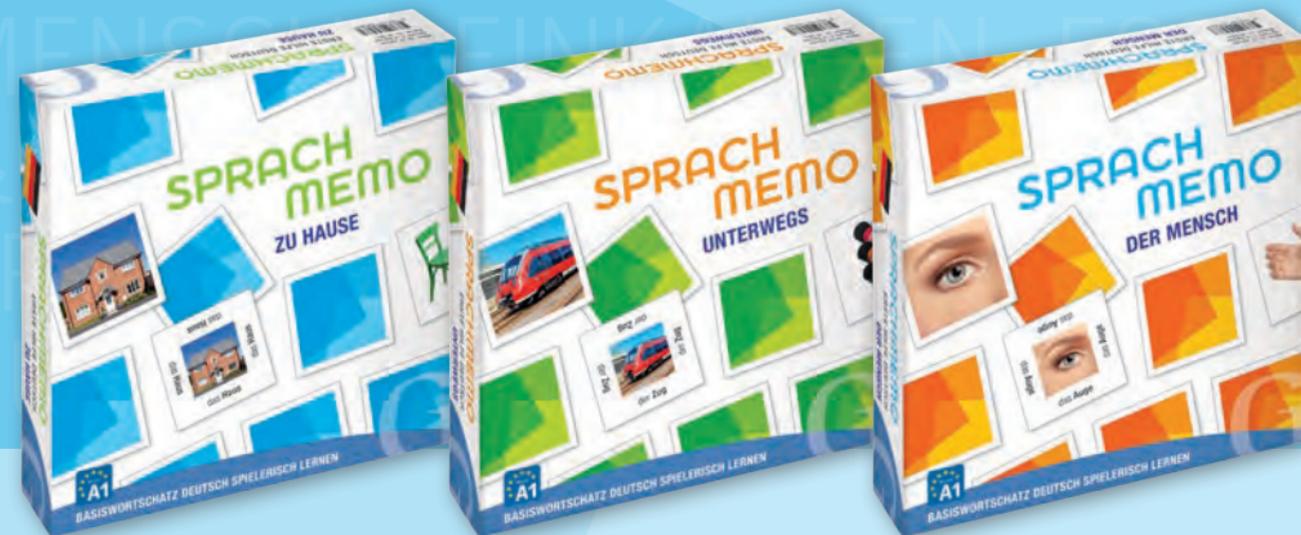
Die Sprachspiele für Anfänger, die spielerisch deutsche Vokabeln, aber auch Gedächtnis und Konzentration trainieren!



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

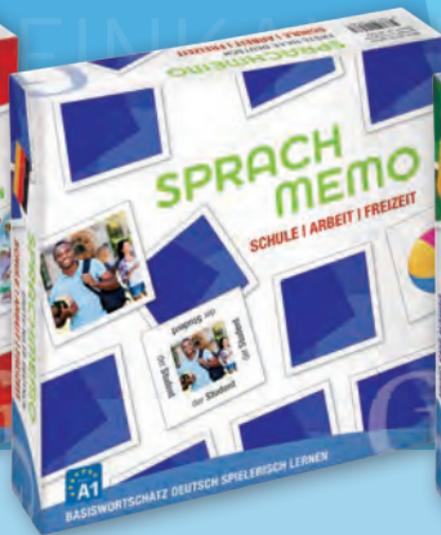
ISBN 978-3-19-799586-1  
€ 9,99 (D/A) Δ

### Der Mensch

ISBN 978-3-19-809586-7  
€ 9,99 (D/A) Δ



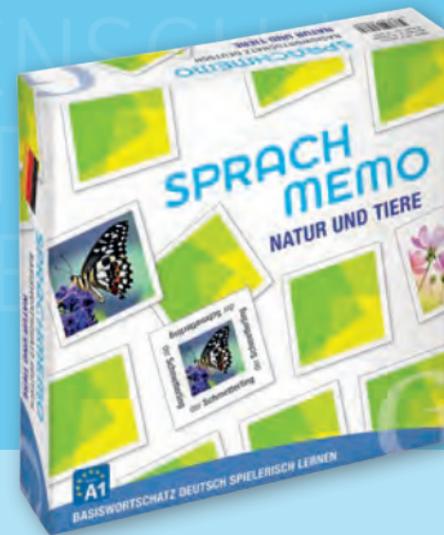
**Einkaufen, Essen, Trinken**  
ISBN 978-3-19-819586-4  
€ 9,99 (D/A) Δ



**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



**Sprachmemo Deutsch – Koffer mit 6 Themen**  
Unterwegs | Zählen-Messen-Wiegen | Einkaufen-Essen-Trinken  
Farben-Formen-Strukturen | Natur und Tiere | Werkzeuge und Haushalt  
ISBN 978-3-19-429586-5  
€ 49,99 (D/A) Δ

# SPRACHMEMO ENGLISCH



**At Home**  
ISBN 978-3-19-009586-5  
€ 10,00 (D/A) Δ



**Nature and Animals**  
ISBN 978-3-19-159586-9  
€ 10,00 (D/A) Δ



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



**Shop, Eat, Drink**  
ISBN 978-3-19-019586-2  
€ 10,00 (D/A) Δ



**School, Work, Leisure**  
ISBN 978-3-19-029586-9  
€ 10,00 (D/A) Δ



**Count, Measure, Weigh**  
ISBN 978-3-19-169586-6  
€ 10,00 (D/A) Δ



**Tools and Household**  
ISBN 978-3-19-179586-3  
€ 10,00 (D/A) Δ



**Sprachmemo Englisch – Koffer mit 6 Themen**  
At Home | Nature and Animals | Count-Measure-Weigh  
Shop-Eat-Drink | School-Work-Leisure | Tools and Household  
ISBN 978-3-19-189586-0  
€ 50,00 (D/A) Δ

# AB IN DIE Tüte!

SHOPPEN UND  
SPRACHEN LERNEN



Die Spieler begeben sich auf eine ausgelassene Shopping-Tour durch die Stadt. Auf ihren Einkaufslisten stehen die unterschiedlichsten Produkte – von Waren des täglichen Bedarfs bis zu Luxusgütern. Sie steuern die Läden auf dem Spielplan an, um diese Produkte zu erwerben. Doch dazu brauchen sie Würfelglück oder müssen sich Aufgaben und Anweisungen auf den Aktionskarten stellen – außerdem darf natürlich das Geld nicht ausgehen. Wer zuerst 6 der 10 Produkte auf seiner Liste kaufen konnte, gewinnt.



## Das Spielmaterial

Spielplan, 20 Einkaufslisten, 20 Ladenkarten, 96 Aktionskarten, 4 Kreditkarten, Spielgeld, 40 Chips, 4 Holz-Spielfiguren, 1 Würfel, Spielanleitung mit Vokabelliste





**Ab in die Tüte!**

Shoppen und  
Deutsch lernen

ISBN 978-3-19-449586-9

€ 29,99 (D/A) Δ



**Ab in die Tüte!**

Shoppen und  
Englisch lernen

ISBN 978-3-19-459586-6

€ 29,99 (D/A) Δ



**Ab in die Tüte!**

Shoppen und  
Französisch lernen

ISBN 978-3-19-559586-5

€ 29,99 (D/A) Δ



**Ab in die Tüte!**

Shoppen und  
Italienisch lernen

ISBN 978-3-19-569586-2

€ 29,99 (D/A) Δ



**Ab in die Tüte!**

Shoppen und  
Spanisch lernen

ISBN 978-3-19-579586-9

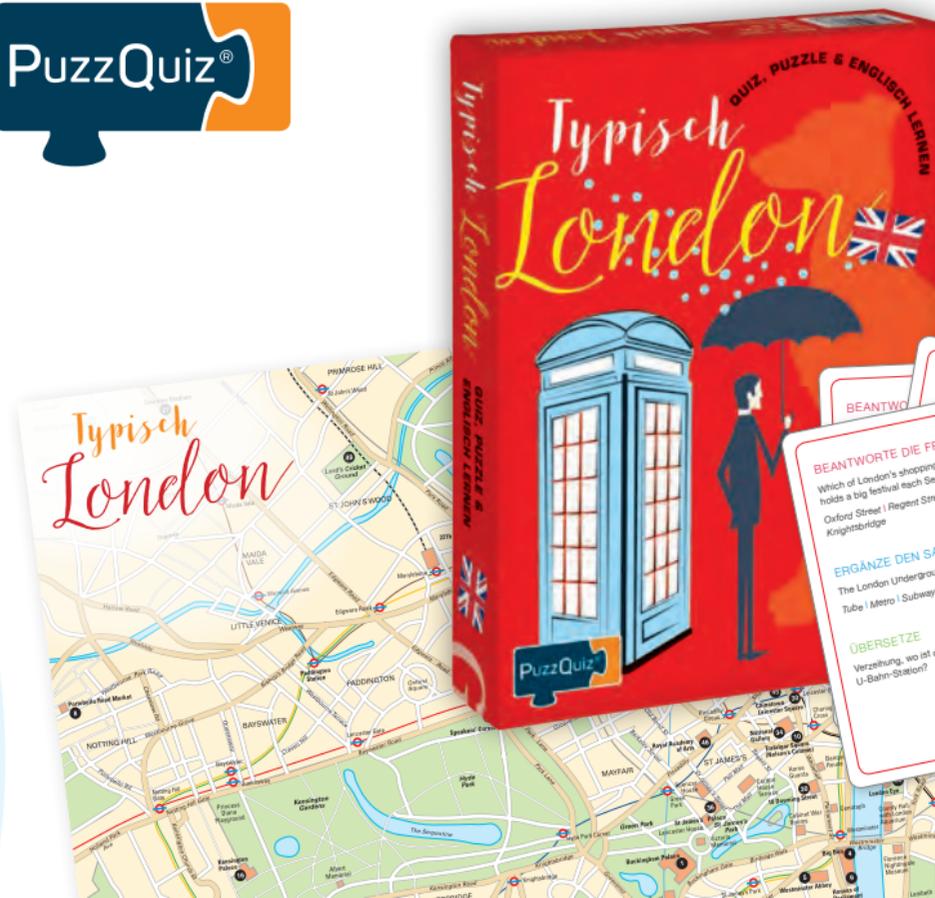
€ 29,99 (D/A) Δ

QUIZ, PUZZLE & EINE SPRACHE LERNEN

# Typisch

Die Puzzle-Teile werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Reihum stellen sich die Spieler den Aufgaben auf den Karten (Quizfragen, Übersetzungsaufgaben, Ergänzungssätze) und dürfen bei richtiger Lösung ein Puzzle-Teil auslegen. Passt dies zu einem bereits ausgelegten Teil, darf ein weiteres ausgelegt werden. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Puzzle-Teile los geworden ist.

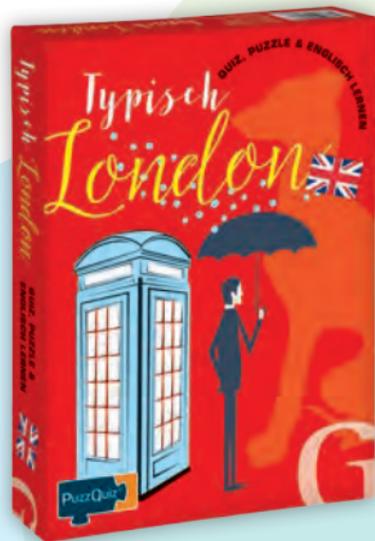
Spielt man alleine, geht es darum, mit möglichst wenigen Karten das Puzzle komplett zu legen.



## Das Spielmaterial

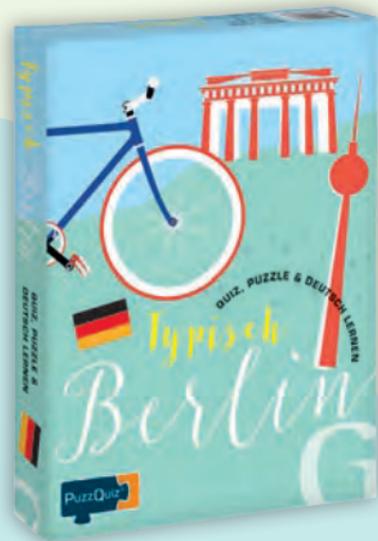
64 Karten mit je 3 Aufgaben, teilweise bebildert, Puzzle mit 54 Teilen (12,5 x 17,5 cm), Stadtplan mit 40 eingezeichneten Sehenswürdigkeiten, Spielanleitung





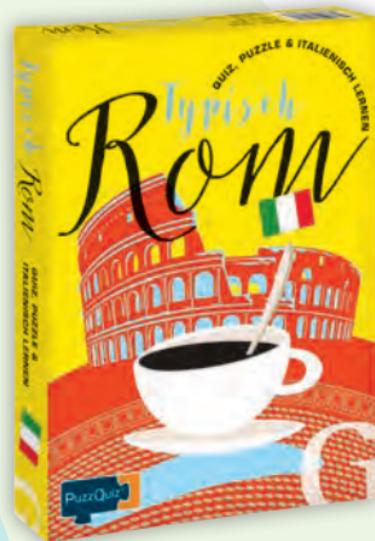
### Typisch London

Quiz, Puzzle & Englisch lernen  
ISBN 978-3-19-329586-6  
€ 16,00 (D/A) Δ



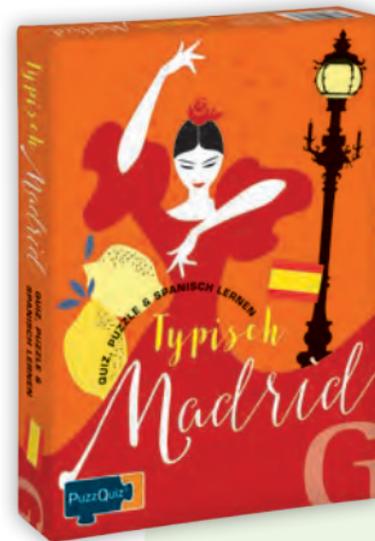
### Typisch Berlin

Quiz, Puzzle & Deutsch lernen  
ISBN 978-3-19-299586-6  
€ 16,00 (D/A) Δ



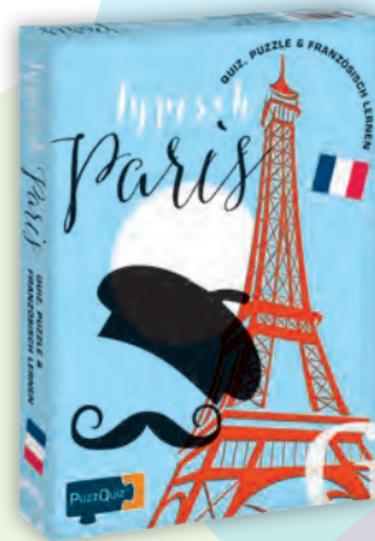
### Typisch Rom

Quiz, Puzzle & Italienisch lernen  
ISBN 978-3-19-369586-4  
€ 16,00 (D/A) Δ



### Typisch Madrid

Quiz, Puzzle & Spanisch lernen  
ISBN 978-3-19-379586-1  
€ 16,00 (D/A) Δ



### Typisch Paris

Quiz, Puzzle & Französisch lernen  
ISBN 978-3-19-359586-7  
€ 16,00 (D/A) Δ

# Typisch

SITTEN, BRÄUCHE UND  
ANDERE MERKWÜRDIGKEITEN

DAS SPIEL MIT  
FETTNAFF-  
FAKTOR

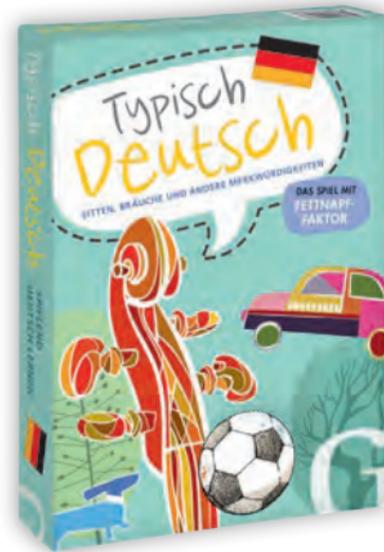
Sprachgenie, Besserwisser, Witzbold, Improvisationstalent – oder doch ein notorischer „Ins-Fettnäpfchen-Treter“? Für jeden dieser Spielertypen gibt es Chips mit entsprechenden Symbolen. Ob und welche Chips man gewinnt, hängt davon ab, ob die Fragen richtig oder falsch beantwortet wurden, vom Improvisationstalent und geschicktem „zocken“. Bei den Fragen geht es um Sitten und Bräuche, um sprachliche, kulturelle und kulinarische Besonderheiten, sowie um Etikette. Wer die meisten Chips sammelt, gewinnt. Spaß und angeregte Kommunikation sind garantiert!

AB  
A2



## Das Spielmaterial

64 Karten mit je 3 Aufgaben, 60 Chips, Spielanleitung



### Typisch Deutsch

Sitten, Bräuche und andere Merkwürdigkeiten

ISBN 978-3-19-919586-3

€ 16,00 (D/A) Δ



### Very British

Sitten, Bräuche und andere Merkwürdigkeiten

ISBN 978-3-19-929586-0

€ 16,00 (D/A) Δ

# GLOBETROTTER

Spielerisch Grenzen überwinden und den Horizont erweitern!

Gehe auf Weltreise! Dein Tourenplan gibt dir die Reiseroute vor, auf der du für jede erreichte Reisestation einen Meilenstein bekommst. Als echter Globetrotter ziehst es dich aber auch zu Sehenswürdigkeiten abseits deiner Route. Dort gibt es Ansichtskarten, die du neben den Meilensteinen auch brauchst, um das Spiel zu gewinnen.

Tickets für Flugzeug, Schiff, Zug oder Bus sowie richtige Antworten auf über 500 vielseitige, informative Quizfragen zu allen Kontinenten bringen dich vorwärts. Liebst du das Risiko, kannst du auch als blinder Passagier ohne passendes Ticket reisen. Und manchmal gibt ein überraschendes Ereignis deiner Reise eine neue Richtung. Du gewinnst, wenn du als Erste(r) mit 4 Meilensteinen und 3 Ansichtskarten dein Reiseziel erreichst.

## Das Spielmaterial

XXL-Spielplan (42 x 86 cm) mit Drehpfeil, 20 Tourenpläne, 69 Ansichtskarten, 10 Airport-Karten, 201 Reisekarten, 50 Tickets, 20 Meilenstein-Chips, 6 Spielfiguren, Spielanleitung

## Globetrotter

Erkunde die Welt!

ISBN 978-3-19-289586-9

€ 39,90 (D/A) Δ



DIE LUSTIGSTE ART  
DIE RICHTIGEN WORTE  
ZU FINDEN

# WORT

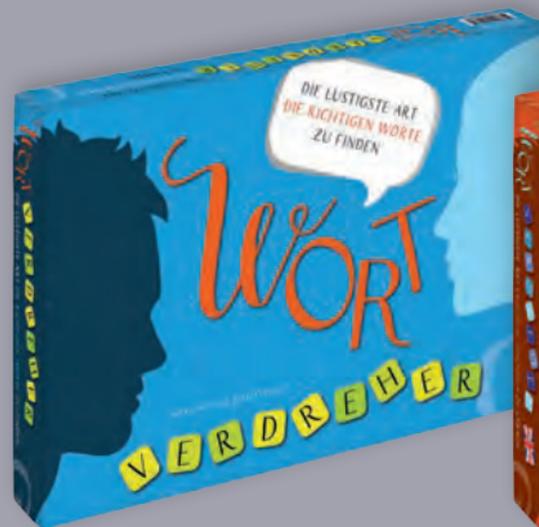
## VERDREHER

Es ist egal, in welcher Reihenfolge die Buchstaben in einem Wort stehen! Nach diesem Prinzip präsentieren die Spieler reihum Wortschöpfungen. Um auf dem ABC-Spielplan vorrücken zu dürfen, müssen die Mitspieler die verdrehten Worte erraten.



### Das Spielmaterial

- ABC-Spielplan
- 100 Wortkarten
- 96 Buchstabenplättchen
- Sanduhr und 6 Spielsteine
- Buchstabenbank mit Sichtschutz



**Wortverdrehen  
Deutsch**

ISBN 978-3-19-089586-1  
€ 24,00 (D/A) Δ



**Wortverdrehen  
Englisch**

ISBN 978-3-19-099586-8  
€ 24,00 (D/A) Δ



**Wortverdrehen  
Französisch**

ISBN 978-3-19-259586-8  
€ 24,00 (D/A) Δ



**Wortverdrehen  
Italienisch**

ISBN 978-3-19-269586-5  
€ 24,00 (D/A) Δ



**Wortverdrehen  
Spanisch**

ISBN 978-3-19-279586-2  
€ 24,00 (D/A) Δ





**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



**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



**¡Buen viaje!**  
Reiseabenteuer erleben  
und Spanisch lernen  
ISBN 978-3-19-079586-4  
€ 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, 125 Städtekarten, 169 Reisekarten, 6 Joker, Spielanleitung



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



# QUICK•BUZZ

## Mit Spiel und Spaß Vokabeln lernen

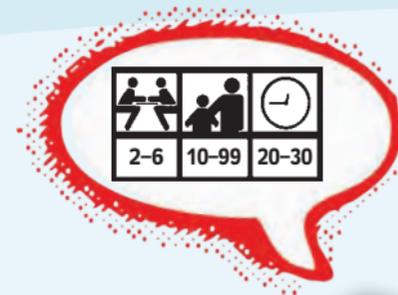
Schnell denken, schnell reagieren, geschickt kombinieren – darum geht es bei QUICK BUZZ!  
Wer die Vokabel kennt und als erster auf die Tischglocke haut, bekommt die Karte.  
Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.



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!



Sonder-  
edition mit  
exklusiver  
Veredelung



### Das Spielmaterial

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



**A weekend in  
London**



ISBN 978-3-19-509586-0  
€ 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  
en Madrid**



ISBN 978-3-19-639586-0  
€ 29,99 (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



**Können Sie Deutsche(r) werden?**

ISBN 978-3-19-549586-8

€ 24,99 (D/A) Δ

# DUO WAS PASST?

## Das Kartenspiel zum Sprachen lernen

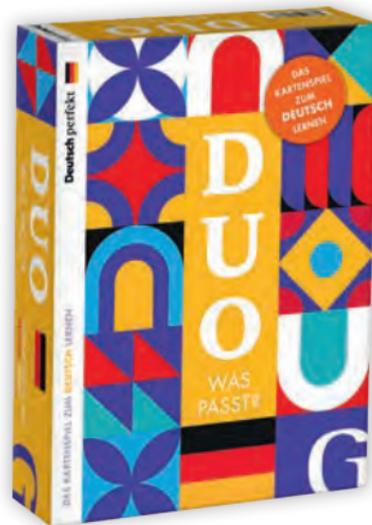
Das Spiel enthält 2 Kartendecks à 100 Karten. Zu jeder Karte des einen Decks gibt es ein Pendant im anderen Deck. Es lässt sich in 3 Varianten spielen: Als Stichspiel: wer zu einer aufgedeckten Karte das Pendant auf der Hand hat, macht den Stich. Beim Auslegespiel werden „Straßen“ mit zusammenpassenden Karten ausgelegt und beim Memospiel geht es darum, bei den auf dem Tisch ausgelegten Karten die richtigen Kartenpaare aufzudecken.

Die Sanduhr bringt Tempo ins Spiel, unterschiedliche Punktwerte auf den Karten erhöhen die Spannung. Es gewinnt, wer am Spielende mit den Punktwerten seiner gesammelten Karten auf die höchste Punktzahl kommt.

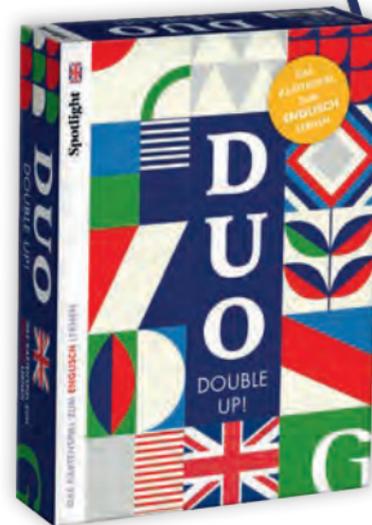


### Das Spielmaterial

Spielanleitung mit drei Spielvarianten,  
200 Spielkarten, Sanduhr (15 Sek)



**DUO - Was passt?**  
ISBN 978-3-19-389586-8  
€ 14,95 (D/A) Δ



**DUO - Double up!**  
ISBN 978-3-19-399586-5  
€ 14,95 (D/A) Δ

Spotlight Verlag



Ihr Fachhändler vor Ort:



ISBN 978-3-19-090335-1

Art. 530\_89729\_006\_01

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

### **Hueber Verlag GmbH & Co. KG**

Baubergerstraße 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/huebervelag](http://www.facebook.com/huebervelag)

### **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 | 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: [kundendienst@olf.ch](mailto:kundendienst@olf.ch)

Δ = Unverbindliche Preisempfehlung | Stand: Oktober 2020

Konzeption & Layout: [agenten.und.freunde](mailto:agenten.und.freunde), München |

Titel/Inhalt: © Getty Images/iStock/ONYXpr/iStock/Maxim Zarya