

Rechtschreibanfänger (Variante)

In dieser Spielvariante spielt man nicht gegeneinander, sondern miteinander. Die Regeln entsprechen der Grundversion, jedoch gibt es am Schluss keine Minuspunkte, in der letzten Runde sollen alle Karten aller Spieler abgelegt werden. Während des gesamten Spielverlaufs helfen sich die Spieler gegenseitig bei der Bildung von Wörtern.

Punkte-Wau Wau (Variante)

Diese Version ähnelt Scrabble. Die abgelegten Buchstaben haben einen Punktwert, seltenere Buchstaben (z. B. Q = 3 Punkte) werden gegenüber häufigeren Buchstaben (z. B. B = 1 Punkt) höher bewertet. Die Regeln der Grundversion gelten ansonsten unverändert.

Die Fibel WAU WAU ist jetzt die tolle neue Erweiterung für WAUWAU!

Mit der Fibel können weitere 16 Buchstabenspiele gespielt werden.

Sie ermöglicht es beliebte Gesellschaftskartenspiele mit dem Alphabetkartenspiel zu spielen. Darin enthaltene Spiele sind beispielsweise Wau WauTotal, Romme, Poker, Classic und das kleine Wau Wau. Mit der Bedeutung der Buchstaben und der Reihenfolge des Alphabetes sind die folgenden Spiele aus der Fibel für Kinder im Vorschulalter besonders gut geeignet. Buchstaben Black Jack sowie 3 verschiedenen Arten von Buchstaben Memory. Wobei es sich bei einem der Memoryspiele um eine Neuerfindung des Spiels handelt. Dabei geht es nicht darum Pärchen zusammen zu stellen, sondern um Buchstabenfolgen wie beispielsweise wer die meisten Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge besitzt ist der Gewinner.

Bei Buchstaben Schafkopf handelt es sich um ein weiteres Spiel aus der Fibel. Es ist auch für englischsprachige ohne umlaute enthalten und als pädagogisch wertvoll vom Redaktion SPIEL GUT SIEGEL bewertet worden. "Da man nicht wirklich merkt dass es sich hierbei um ein Lernspiel handelt ist das Buchstabenschafkopf ein GUTES SPIEL."

Fliegen ins All, Satzroulette und Memo, bei dem sich die Mitspieler das Spielblatt, also die Buchstaben mit denen sie spielen selbst aussuchen dürfen. Die Spiele Memory, Poker und Schafkopf mit Umlauten sind auch für den englischsprachigen Raum als Einzelblattspiel in Klarsichtschachteln seit 2012

erhältlich. Wobei Buchstaben Schafkopf mit Umlauten als Lizenz an den NSV (Nürnberger Spiel Verlag) vergeben wurde.

Wau Wau Doppel:

Die aktuellste Weiterentwicklung ist das Wau Wau DOPPEL. Es wurde 2017 erstmals auf der Spielwarenmesse in Nürnberg dem Fachpublikum, sowie der Wau Wau Fangemeinde vorgestellt. Der Autor Thomas Fitzthum setzt bei der Doppelversion auf eine typische Eigenschaft der deutschen Sprache. Dem "Ellenlangwort" mit DOPPELT sovielen Buchstaben (216). Wie bei Wau Wau spricht diese Version besonders Buchstabenjongleure und Wortakrobaten an. Es unterscheidet sich zu Wau Wau insbesondere dadurch, dass die bis zu 6 Mitspieler soviele Buchstaben wie möglich in den Spielverlauf einbringen, um gemeinsam (!) ein lustiges, spannendes oder lehrreiches WORT-Ergebnis zu erzielen. Auch Wau Wau Doppel, lässt sich in verschiedenen Versionenn spielen. Im Grunde erweitert Wau Wau doppel die Regeln des klassischen Wau Wau.

Hier die Kurzbeschreibungen der Wau Wau Doppel Spielevariationen:

1. Wort für Wort:

Aus einem Wort (EI) entsteht ein neues Wort durch anlegen eines oder weiteren Buchstaben (EI->EIS->REIS->PREISEN->...).

2. Aus Wörtern:

Jeder Spieler legt ein Wort, aus diesem und weiteren Wörtern wird ein neues Wort zusammengesetzt. Folgendes Beispiel:

Spieler 1 legt das Wort BUCHE

Spieler 2 das Wort STAB

Spieler 3 das Wort SPIEL

Spieler 4 das Wort FIND

Spieler 5 das Wort ER

und Spieler 6 das Wort RENE

daraus ergibt sich: BUCHSTABEN SPIELEERFINDER

3. Stabreimen

Die Mitspieler entscheiden sich für einen Buchstaben mit dem sie dann einen Stabreim bilden. Zum Beispiel:

1. Spieler: TINA
2. Spieler: TURNERS
3. Spieler: TIGER
4. Spieler: TANZEN
5. Spieler: TRADITIONELLEN
6. Spieler: TANGO

4. Ins Wort gelegt

Die Mitspieler bestimmen ein Ellenlangeswort und füllen dieses Runde für Runde mit Buchstaben. Zum Beispiel: KONFLIKTLÄSUNGSSTRATEGIETHERAPIE

1. Spieler: KONKTL
2. Spieler: FLIOS
3. Spieler: NGSTIFT
4. Spieler: HEITPEG
5. Spieler: RIEIE
6. Spieler: RUST

5. Mit Wörtern gefüllt:

Die Mitspieler wählen ein langes Wort und Füllen dieses jeweilst mit Wörtern. Zum Beispiel:

MINDESTLOHNOBERGRENZWERTBESCHEID

1. Spieler: IN
2. Spieler: DES
3. Spieler: MOHN
4. Spieler: BOT
5. Spieler: GER
6. Spieler: REN
1. Spieler: TERZ
2. Spieler: WEBE
3. Spieler: SCHILD

Ist das Wort gefüllt ist die Runde zu Ende. Für jedes eingefügte Wort gibt es einen Punkt sowie für jeden Buchstaben des eingefüllten Wortes.

6. Wortmelodie:

Die Spielrunde wählt einen Modus zum Beispiel zwei Konsonanten in deren Mitte ein Vokal steht und bildet aus RHP beispielsweise Hip Hop
Wortkaskaden sind auch erlaubt zum Beispiel:

1. Spieler: DIR
2. Spieler: WIR
3. Spieler: DER
4. Spieler: WER
5. Spieler: REN
6. Spieler: GEN usw.

Als Zungenabzug (!) werden von jedem Spieler erst die vorhergehenden Wörter laut vorgelesen ehe er sein/seine Wörter dazufügt.

7. Wortumstellungen

1. Spieler: RABE
2. Spieler: BAER
3. Spieler: ABER
4. Spieler: E. BAR
5. Spieler: ER AB

oder mit den selben Buchstaben ein anderes Wort bilden z. B.
BUNDESKANZLERIN=BANKZINSENLUDE

8. Poker

Im Geiste von Wau Wau existiert auch die Wau Wau Pokerversion. Das Blatt besteht aus einem Alphabet plus den Umlauten. Es dient zur Verdeutlichung der Alphabetischen Reihenfolge. Darum gibt es für Buchstabenfolgen mehr Pluspunkte im Gegensatz zu Wörtern die aus dem Blatt gebildet wurden. Gespielt wird nach den klassischen Pokerregeln. Bei Kindern sehr beliebt, besonders wenn Süßigkeiten als Einsatz verwendet werden z.B. gebrannte Sonnenblumenkerne.

Punktvergabe:

- 13 Punkte: Royal Flash ABCDE
- 12 Punkte: Royal Flash klein BCDEF
- 11 Punkte: Vierling YZAB
- 10 Punkte: Flash KATZE
- 9 Punkte: Full House CD YZA
- 8 Punkte: Full House klein AB DER

7 Punkte: Große Straße WORT
6 Punkte: Drilling ABC
5 Punkte: Kleine Straße BAR
4 Punkte: 2 Pärchen BC XY
3 Punkte: 2 Pärchen klein AM IN
2 Punkte: Pärchen GH
1 Punkt: Pärchen klein ER