

**Die im Spiel verwendeten
Wörter sind:**

Apfel
Ball
Computer
Dinosaurier
Ente
Fisch
Gabel
Haus
Indianer
Jacke
Katze
Leiter
Maus
Nadel
Ofen
Pinsel
Qualle
Radio
Sonne
Tasse
Uhr
Vogel
Würfel
Xylophon
Yak
Zebra

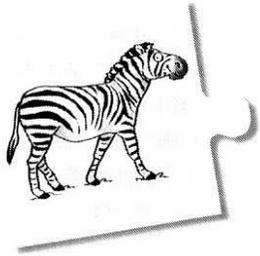


Illustration: Gabriela Silveira
Design: Buck Design
Satz und Gestaltung: Rudolf Göggerle / Eduard Weishaupt

© Bookmark Verlag
Adolf-Kolping-Straße 3
53340 Meckenheim
Germany



224194

Ich lerne...

Das ABC

Alle Buchstaben leicht gelernt

4-7
Jahre



Mit Selbstkontrolle!

Alter: 4–7 Jahre

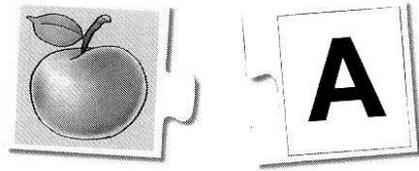
Spieler: 1–4

Inhalt:

26 Kartenpaare mit Buchstaben
und Bildern

2 Kartenpaare blanko zur
individuellen Gestaltung

1 Spielanleitung



Liebe Eltern,

*schon vor Schulbeginn möch-
ten Kinder ihren Namen
schreiben und fragen nach
der Bedeutung von Schildern
und Überschriften.*

*Das Spielmaterial des ABC
Spiels bietet die Möglichkeit
zu verschiedenen Spielen,
mit denen Folgendes gelernt
werden kann:*

- *Erkennen und Benennen
von Personen, Tieren und
Gegenständen,*
- *Hören, Unterscheiden und
Aussprechen der verschiede-
nen Laute,*
- *Erkennen der Anfangslaute
der Wörter,*
- *Lernen, dass die Laute durch
Buchstaben dargestellt wer-
den,*
- *Zuordnen von Buchstabe
und Laut,*
- *Unterscheiden der verschie-
denen Buchstabenformen,*
- *Kennen lernen und Zuord-
nen von Kleinbuchstaben
und Großbuchstaben.*

Kartensammeln für drei oder mehr Kinder

Zu Beginn verteilt ihr die Karten
gleichmäßig wie beim „Karten-
tausch“. Diesmal haltet ihr die Karten
hinter einem Sichtschutz (zum Bei-
spiel ein aufgedecktes Buch) ver-
deckt.

Habt ihr bei euren Karten bereits ein
Kartenpaar, das zusammenpasst, legt
ihr es gleich offen in die Mitte. Das
größte Kind darf anfangen. Danach
geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Wenn du an der Reihe bist, fragst du
eines der anderen Kinder nach einer
Karte, die zu einer deiner Karten
passt. Zum Beispiel: „Gib mir bitte
das H von Haus“ oder „Gib mir bitte
den Anfangsbuchstaben von Haus“
oder „Gib mir das Bild, das zum H
passt“. Bekommst du die Karte,
darfst du solange nach anderen
Bildern oder Buchstaben fragen, bis
der Gefragte eine gewünschte Karte
nicht hat. Dann ist das nächste Kind
an der Reihe. Du darfst auch mehrere
Kinder direkt hintereinander fragen,
aber immer nur so lange, bis du
keine Karte mehr bekommst. Die
Kartenpaare, die du zusammenlegen
konntest, legst du offen in die Mitte
des Tisches.

Das Spiel hat gewonnen, wer als
Erster keine Karten mehr hat.

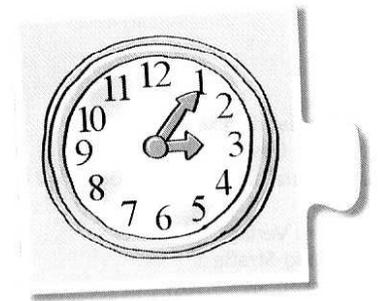
Partnerspiel für große Gruppen mit gerader Mitspielerzahl

Für dieses Spiel sucht ihr am Anfang
halb so viele Kartenpaare heraus, wie
Kinder mitspielen. Wenn zum Beispiel
zehn Kinder mitspielen, wählt ihr
fünf Kartenpaare aus. Jedes Kind
bekommt eine Karte. Die Kinder, die
die Karten mit den ausgestanzten
Nasen haben, sitzen oder stehen den
Kindern gegenüber, die die Karten
mit den Ausbuchtungen in der Hand
haben.

Das erste Kind einer Gruppe fragt die
Kinder der anderen Gruppe, wer die
passende Karte hat.

Zum Beispiel: „Ich habe das M. Wer
hat das passende Bild?“ Das Kind mit
dem Bild der Maus geht zu dem Kind
mit dem „M“. Dann darf ein Kind
aus der anderen Gruppe nach der
passenden Karte fragen.

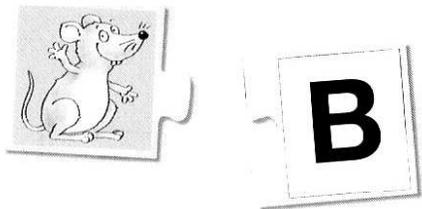
Das Spiel ist zu Ende, wenn jedes
Kind seinen Partner gefunden hat.



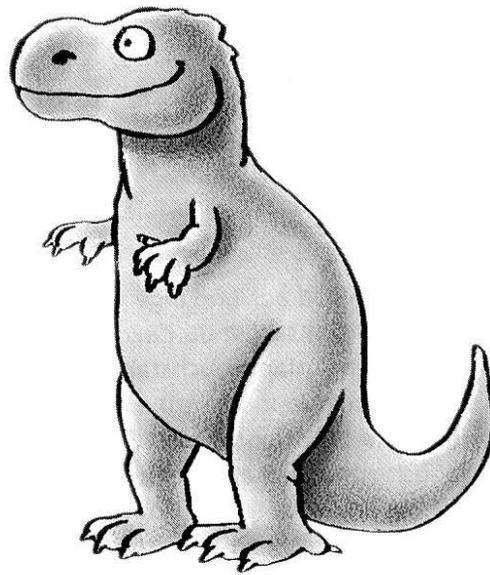
Kartentausch für zwei oder mehr Kinder

Zu Beginn mischt ihr die einzelnen Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig (egal ob Bild- oder Buchstabenkarte) an alle Kinder. Die Karten legt ihr offen (mit der Vorderseite nach oben) vor euch auf den Tisch. Entdeckt ihr bei euren Karten ein Paar, das zusammengehört, dann dürft ihr dieses gleich zusammenlegen.

Der Kleinste darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du an der Reihe bist, fragst du eines der anderen Kinder nach einer Karte, die zu einer deiner Karten passt. Im Gegenzug bietest du eine deiner Karten an. Zum Beispiel: „Ich hätte von dir gerne den Anfangsbuchstaben von Maus. Ich habe das B. Brauchst du das?“ Kommt der Tausch zustande, könnt ihr die jeweiligen Kartenpaare zusammenlegen und das nächste Kind ist an der Reihe.



Kommt der Tausch nicht zustande, ist ebenfalls der Nächste an der Reihe. Wer zuerst alle Kartenpaare zusammenlegen konnte, hat das Spiel gewonnen.



Ein Tipp

Bei Leseanfängern sollten die Buchstaben nicht mit ihrem Namen im Alphabet genannt werden, sondern man muss die Laute so sprechen, wie sie beim deutlichen und langsamen Sprechen des Wortes klingen.

Es heißt zum Beispiel „L“ und nicht „El“, „T“ und nicht „Te“, „Z“ und nicht „Zet“. Die Buchstabennamen werden erst gelernt, wenn alle Buchstaben bekannt sind und die Laute gut beherrscht werden.

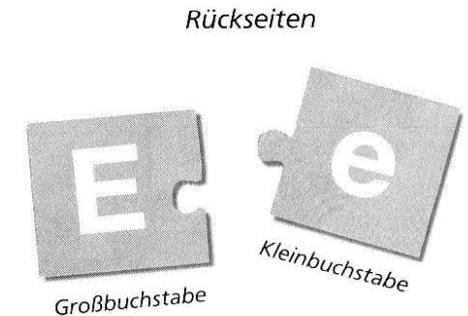


Das Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 52 Karten (bzw. 26 Kartenpaaren mit Buchstaben). Immer zwei Karten gehören zusammen. Werden sie richtig zugeordnet, dann passt die ausgestanzte Nase der einen Karte in die Ausbuchtung der anderen. Das Kind kann auf diese Weise selbst kontrollieren, ob es die richtigen Karten zusammengefügt hat.

Auf den Vorderseiten der Kartenpaare ist links jeweils ein Bild (z. B. Ente) und rechts der entsprechende Anfangsbuchstabe (E) zu sehen. Auf den Rückseiten der Kartenpaare ist links jeweils der entsprechende Großbuchstabe (E) und rechts der Kleinbuchstabe (e) abgebildet.

Zunächst wird nur mit der Vorderseite „Bild und Anfangsbuchstabe“ gespielt. Erst wenn alle Buchstaben bekannt sind, sollte die Rückseite mit den „Groß- und Kleinbuchstaben“ verwendet werden.



Vorbereitung

Vor dem Spielen können Sie die Bilder erst einmal mit den Kindern betrachten und besprechen, zum Beispiel mit den folgenden oder ähnlichen Fragen:

Wie heißt das?

Was macht man damit?

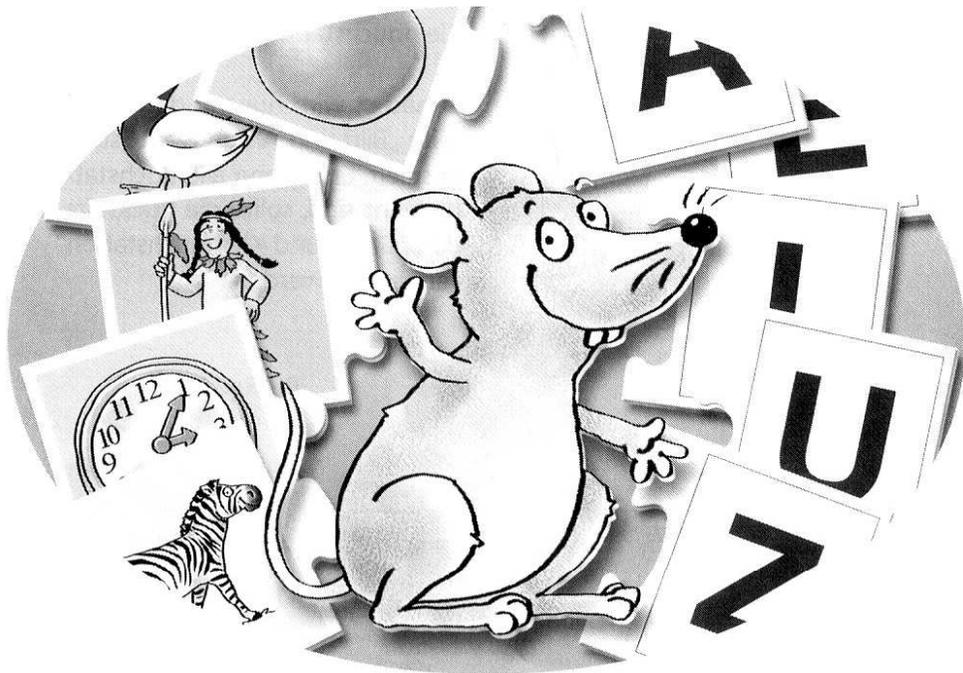
Kennst du das?

Wer braucht das?

Wo gibt es das?

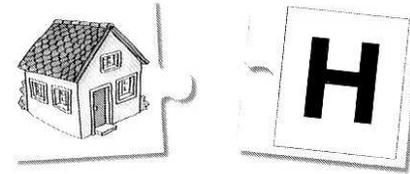
Hast du auch so etwas?

Je nach Alter und Wissensstand der Kinder wird nur mit einem Teil der Karten gespielt. Lassen Sie die Karten weg, die den Kindern noch zu große Schwierigkeiten bereiten.



Spiel für ein Kind

Suche dir zu Beginn zehn Kartenpaare aus, die du schon gut kennst. Die übrigen Paare legst du zurück in die Schachtel. Die Kartenpaare, die du dir ausgesucht hast, trennst du vorsichtig voneinander. Lege die einzelnen Karten mit der Vorderseite (Bild und Anfangsbuchstabe) nach oben vor dich hin und mische sie gut.



Wähle ein Bild aus und lege es vor dich hin. Nun suchst du dazu den passenden Anfangsbuchstaben. Sage dabei immer laut, was du auf der Bildkarte siehst und sprich den Anfangsbuchstaben aus, der dazu gehört, z. B.: „Ich sehe ein Haus. H wie Haus“. Die Puzzlenasen verraten dir, ob die beiden Karten zusammenpassen. Hast du die richtigen Karten zusammengefügt, legst du das Paar zur Seite. Passen sie nicht zusammen, legst du die Buchstabenkarte zurück in die Tischmitte.

Das Spiel ist zu Ende, wenn du alle Kartenpaare richtig zusammengefügt hast. Vielleicht probierst du es nun einmal mit 20 oder sogar allen 26 Kartenpaaren?

Wenn du schon richtig fit bist, dann kannst du auch mit den orangefarbenen Kartenrückseiten spielen. Hier fügst du jeweils den passenden Groß- und Kleinbuchstaben zusammen.

