

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
Xylofon
Yak
Zebra



Illustration: Gabriela Silveira

© Bookmark Verlag
Adolf-Kolping-Straße 3
53340 Meckenheim
Germany
info@bookmark-service.de



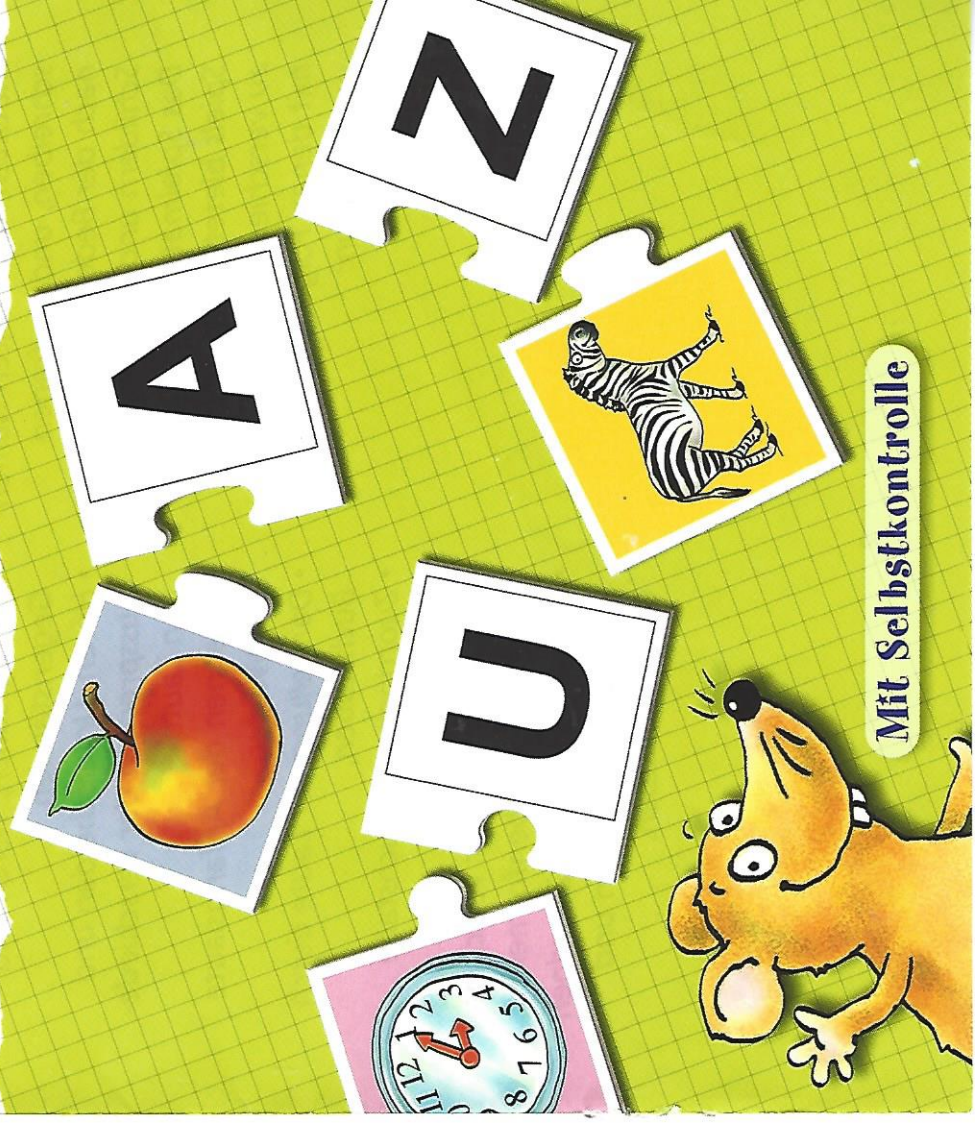
Achtung!
Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

230382

spielend lernen

Das ABC

4-7
Jahre

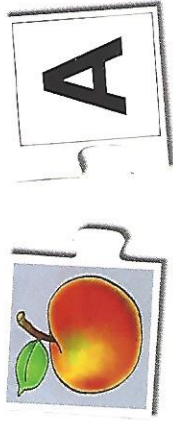


Mit Selbstkontrolle

Alter: 4-7 Jahre
Spieler: 1-4

Inhalt:

26 Kartenpaare mit Buchstaben und Bildern
2 Kartenpaare blanko zur individuellen Gestaltung



Schon vor Schulbeginn möchten Kinder ihren Namen schreiben, und sie 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 verschiedenen Laute,
- Erkennen der Anfangslaute der Wörter,
- Darstellung der Laute durch Buchstaben,
- Zuordnen von Buchstabe und Laut,
- Unterscheiden der verschiedenen Buchstabenformen,
- Kennenlernen und Zuordnen von Kleinbuchstaben und Großbuchstaben.

Kartensammeln für drei oder mehr Kinder

Zu Beginn verteilt ihr die Karten gleichmäßig wie beim „Kartentausch“. Diesmal haltet ihr die Karten hinter einem Sichtschutz (zum Beispiel ein aufgedecktes Buch) verdeckt.

Habt ihr bei euren Karten bereits ein Kartenpaar, das zusammenpasst, legt ihr es gleich offen in die Mitte. Das älteste 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.“ Du darfst so lange weiterfragen, 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.

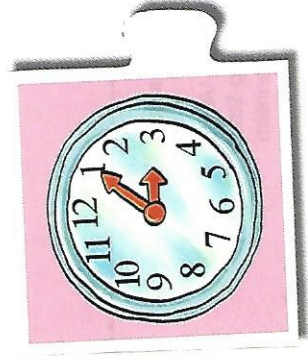
Partnerspiel für große Gruppen mit gerader Mitspielerzahl

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.

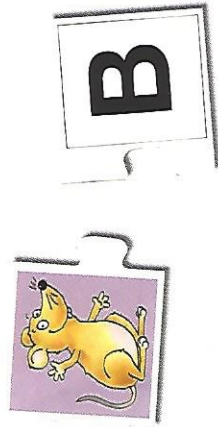


Kartentausch für zwei oder mehr Kinder

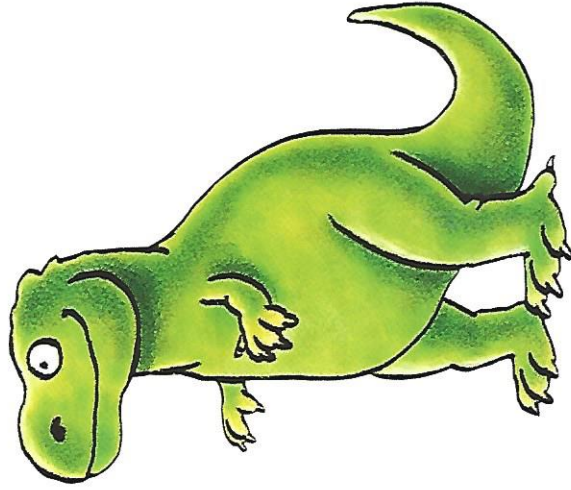
Zu Beginn mischt ihr die einzelnen Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig (egal ob Bild- oder Buchstabenkarte) an alle Kinder. Die Karten legt ihr offen (mit der Vorderseite nach oben) vor euch auf den Tisch. Entdeckt ihr bei euren Karten ein Paar, das zusammengehört, dürft ihr dieses gleich zusammenlegen.

Der Jüngste 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.

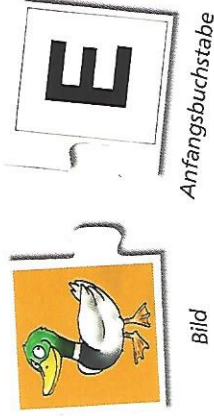


Ein Tipp

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.

Vorderseiten



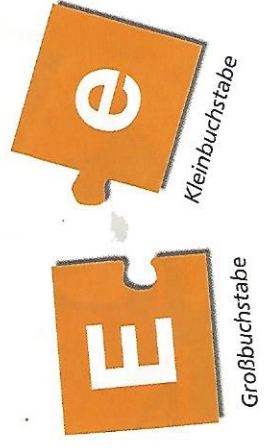
Das Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 52 Karten (bzw. 26 Kartenpaaren mit Buchstaben). Immer zwei Karten gehören zusammen. Werden sie richtig zugeordnet, 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 (z. B. E) zu sehen. Auf den Rückseiten der Kartenpaare ist links jeweils der entsprechende Großbuchstabe (z. B. E) und rechts der Kleinbuchstabe (z. B. 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.

Rückseiten



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?

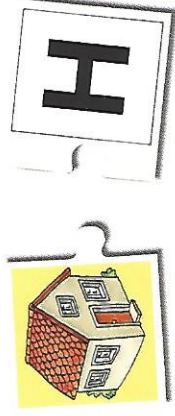
Hast du auch so etwas?

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, kannst du auch mit den orangefarbenen Kartenrückseiten spielen. Hier fügst du jeweils die passenden Groß- und Kleinbuchstaben zusammen.

