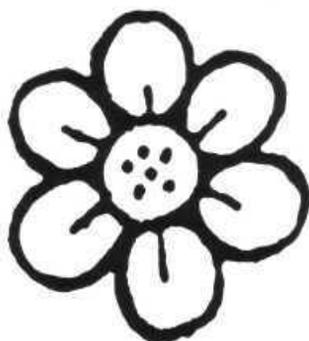


Wir lernen Buchstaben



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: 3 Lernspiele

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: 5-8 Jahre

Spieldauer: jeweils ca. 15 Minuten

Spielidee: U. Diel

Spielmaterial

24 Buchstabenkarten

48 Wörterkarten

1 Augenzwürfel

21 Chips

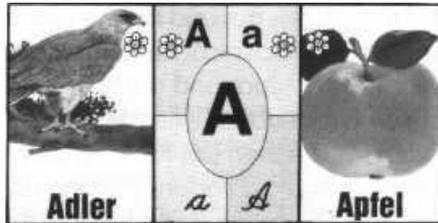
Vorbemerkung zu den Spielkarten (wichtige Hinweise für die Erziehungsberechtigten)

Im Spiel sind 24 Buchstabenkarten und 48 Wörterkarten. Die 24 Buchstabenkarten zeigen auf ihren **Vorderseiten** jeweils einen Buchstaben des Alphabets von A-Z (ohne X und Y). Dieser ist zur schnellen Orientierung als Großbuchstabe in einem Oval in der Mitte der Karten zu sehen. Damit sich die Kinder an die unterschiedlichen Schreibweisen eines Buchstabens gewöhnen, ist jeder Buchstabe auf den Karten noch zusätzlich viermal verschieden abgebildet

- oben links als Großbuchstabe in Druckschrift
- oben rechts als Kleinbuchstabe in Druckschrift
- unten links als Kleinbuchstabe in Schreibschrift
- unten rechts als Großbuchstabe in Schreibschrift

Beide Großbuchstaben sind hellblau, beide Kleinbuchstaben rosa unterlegt. Die **Rückseiten** der Buchstabenkarten zeigen noch einmal den im großen Oval abgebildeten Großbuchstaben der Kartenvorderseite.

Die 48 Wörterkarten zeigen auf ihren **Vorderseiten** Abbildungen mit den dazugehörigen Wörtern. Zu jeder Buchstabenkarte gehören zwei Wörterkarten, deren Wörter bzw. Abbildungen jeweils mit demselben Buchstaben beginnen (Beispiel: Zur Buchstabenkarte A passen die Wörterkarten Adler und Apfel).



Je eine Wörterkarte kann man links und rechts an die passende Buchstabenkarte anlegen. Um den Kindern zu ermöglichen, daß sie selbst nachprüfen können, ob sie die Karten richtig angelegt haben, befinden sich an den beiden Längsseiten der Buchstabenkarten und an je einer Längsseite der Wörterkarten kleine Blüten. Paßt eine Karte an eine andere, dann müssen die Blüten genau aneinander zu liegen kommen und außerdem die gleiche färb aufweisen!

Die Rückseiten der Wörterkarten zeigen Kleinbuchstaben, und zwar jeweils denjenigen Kleinbuchstaben, der dem Großbuchstaben auf der Kartenvorderseite entspricht, mit dem der Begriff beginnt (Beispiel: die Rückseite der Karte „Adler“ zeigt ein „a“).

Bitte beachten Sie, daß es zu den Buchstabenkarten X und Y keine passenden Wörterkarten gibt, weil in der deutschen Sprache keine den Kindern geläufigen Begriffe existieren, die mit diesen Buchstaben beginnen. Deshalb verzichtet dieses Spiel ganz auf diese beiden Buchstaben.

Alle Spiele sollten Sie die ersten Male mit Ihrem Kind zusammen durchspielen und ihm dabei den Aufbau der Karten erläutern. Dann können in späteren Spielrunden die Kinder die einzelnen Spiele eigenständig spielen.

Spiel I: Wer bekommt die meisten Karten?

(2-4 Spieler)

Spielmaterial

24 Buchstabenkarten

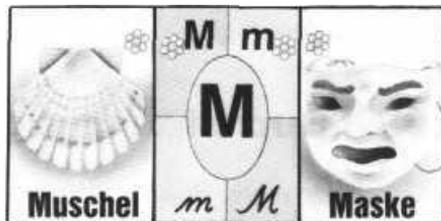
48 Wörterkarten

1 Augenzwürfel

Spielablauf

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Karten zu sammeln, die zusammenpassen. Jeweils drei Karten passen zusammen, gekennzeichnet durch dieselben kleinen Blüten (vergleiche „Vorbemerkung“).

Die 72 Spielkarten werden gemischt und offen (= mit den Vorderseiten nach oben) auf dem Tisch verteilt. Der jüngste Spieler beginnt, und bei den weiteren Spielen derjenige, der verloren hat. Reihum würfeln die Spieler. Wer eine 2,4 oder 6 wirft, darf eine beliebige Karte seiner Wahl vom Tisch aufnehmen und vor sich ablegen. Bei einer 1,3 oder 5 kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe; in diesem Fall darf also keine Karte aufgenommen werden. Der Spieler muß nun die zweite und dritte Karte sammeln, die zu seiner zuerst aufgehobenen Karte paßt. Kein anderer Spieler darf eine Karte aufnehmen, die zu einer bereits von einem anderen Spieler begonnenen Dreiergruppe gehört. Tut es doch jemand, muß der betreffende Spieler, der bereits ein oder zwei Karten einer Dreiergruppe vorsieh liegen hat, dies sofort reklamieren!



Eine jeweils nächste Dreiergruppe darf man erst dann zu sammeln beginnen, wenn man eine Dreiergruppe vervollständigt hat. Man darf also niemals gleichzeitig mehrere Dreiergruppen auf einmal sammeln. Wer als erster 6 Dreiergruppen sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spiel 2: Buchstaben-Detektiv

(2-4 Spieler)

Spielmaterial

24 Buchstabenkarten

48 Wörterkarten

1 Augenzwürfel

Spielablauf

Alle Spielkarten werden gemischt und in mehreren Reihen mit den Rückseiten nach oben auf den Tisch gelegt (es sind nur Groß- und Kleinbuchstaben zu sehen). Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel. Der Spieler hebt eine beliebige Karte mit einem Kleinbuchstaben auf und legt sie aufgedeckt (mit der Vorderseite nach oben) in der Tischmitte aus.

Reihum legen die Mitspieler nun das Wort von der betreffenden Wörterkarte aus den einzelnen Buchstaben nach (vom Wortanfang bis zum Wortende). Ist das Wort ganz gelegt, so legt man alle benutzten Karten wieder mit den Rückseiten nach oben zwischen die anderen Karten, und ein neuer Kleinbuchstabe wird aufgedeckt. Das Spiel endet, wenn 10 Begriffe gelegt worden sind. Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner.

Variante

Ist den Spielern die Reihenfolge der Buchstaben des Alphabetes bereits bekannt, dann ist das Spiel einfacher, wenn die Karten am Anfang sortiert und dann von A nach Z „aufsteigend“ ausgelegt werden.

Spiel 3: Buchstabenjagd

(2-4 Spieler)

Spielmaterial

24 Buchstabenkarten

48 Wörterkarten

21 Chips

Spielablauf

Alle Spielkarten werden gemischt und mit den Rückseiten nach oben (es sind nur Klein- und Großbuchstaben zu sehen) in der Mitte des Tisches ausgelegt. Diesmal beginnt der älteste Spieler, und danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, hebt eine beliebige Karte mit einem Kleinbuchstaben so auf, daß die Mitspieler die Bilderseite nicht erkennen können. Der Spieler wählt nun einen Buchstaben des aufgedruckten Wortes aus und ruft ihn laut aus. (Können die Spieler die Buchstaben noch nicht benennen, so zeigt man die Karte für alle Mitspieler sichtbar und deutet mit dem Finger auf den gewählten Buchstaben.) Alle Mitspieler versuchen nun, den gezeigten Buchstaben (als Klein- **oder** Großbuchstabe) so rasch wie möglich zu finden. Wer ihn als erster gefunden hat, zeigt mit dem **Finger** darauf. Hat er auf den richtigen Buchstaben gezeigt, erhält er einen Chip als Gewinnpunkt. Danach wird die Karte wieder mit der Rückseite nach oben zwischen die anderen Karten gelegt, und der nächste Spieler ist mit dem Aufnehmen einer Karte an der Reihe. Wer als erster 6 Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Variante

Derjenige Spieler, der eine Karte aufdeckt und einen Buchstaben auswählt, muß zusätzlich angeben, ob es sich bei diesem Buchstaben um einen Großbuchstaben (= den ersten Buchstaben des Wortes) oder einen Kleinbuchstaben handelt. Folglich müssen die Mitspieler auch den betreffenden Groß- oder Kleinbuchstaben suchen. Es reicht also nicht aus, den richtigen Buchstaben — egal ob groß oder klein — gefunden zu haben.