



F. X. Schmid's **Münchener Spielschule**

Mein erstes Buchstabenspiel

Nr. 92110

für 2 bis 4 **Kinder** ab 4 **Jahren**



Ihr Kind hat in seinen ersten Lebensjahren schon sehr viel gelernt. Es kennt sich in seiner Umgebung aus. Es besitzt einen großen Wortschatz. Es hat viele Erfolge und Erlebnisse **gesammelt**. Bald beginnt die Zeit des intensiven Lernens in der Schule. Bis dahin lernt es im Spielen. Nehmen Sie dieses Spiel jede Woche ein- bis zweimal zur **Hand**. Dann geht Ihr Kind voll Freude an die spannende Beschäftigung und lernt jedesmal gerade soviel dazu, wie es für seine geistige Entwicklung braucht. Schon bald kann Ihr Kind dann

- passende Buchstaben für die Wörter dieses Spiels auswählen,
- Buchstaben richtig benennen,
- Buchstaben richtig aussprechen,
- Wörter aus einzelnen Buchstaben legen,
unbekannte Wörter allein lesen.

Beginnen Sie das erste Spiel mit Ihrem Kind, wenn Sie für seine Fragen Zeit und Ruhe haben. Die folgenden Spielregeln zeigen Ihnen, wie Sie Ihr Kind zum sicheren Lesen führen können.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 32 Bildkarten
- 132 Buchstabenkarten

Pädagogischer Leitfaden: Spiele für Müller und Kind

Diese Spiele können ebenso vom Vater, einem älteren Geschwister oder einem anderen Erwachsenen mit dem Kind gespielt werden.

1. Wörter legen (1)

- Verteilen Sie die Buchstabenkarten so auf dem Tisch, daß Ihr Kind alle Buchstaben gut sehen kann.
- Legen Sie die Bildkarten als Stoß auf den Tisch, das Bild nach oben.
- Sie heben eine Bildkarte ab und legen sie mit dem Bild nach unten auf das entsprechende Bild des Spielplans: Ihr Kind kann das Wort lesen, zu dem nun die Buchstaben in Pfeilrichtung auf dem Spielplan gelegt werden sollen
- Sie suchen den ersten Buchstaben des Wortes, Ihr Kind den zweiten, Sie wieder den dritten usw. Beim Ablegen jedes Buchstabens sagen Sie, wie der Buchstabe heißt. Sagen Sie aber bitte ‚B‘ nicht ‚Be‘ usw.
- Ist das Wort fertig gelegt, wird die Bildkarte umgedreht, das Bild schritt nun nach oben. Sie lesen das Wort ihrem Kind deutlich vor.
- Nun hebt Ihr Kind die nächste Bildkarte ab und legt sie auf dem Spielplan aus usw.
- Loben Sie Ihr Kind, wenn es viele Buchstaben richtig gefunden hat.

2. Wörter legen (2)

- Wenn Ihr Kind beim Spiel Wörter legen (1) leicht alle Buchstaben findet, können Sie zu diesem Spiel übergehen.
- Legen Sie alle Bildkarten mit dem Bild nach oben auf den entsprechenden Bildfeldern des Spielplans aus. Ihr Kind kann Ihnen dabei helfen.
- Bitten Sie Ihr Kind nun, die Wörter richtig zu legen, ohne auf die Rückseite der Bildkarten zu sehen.
- Helfen Sie ihm z. B. so: „Wir legen jetzt Besen: B-e—s-e-n (sprechen Sie jeden Buchstaben recht langsam und deutlich aus). Womit (findet dieses Wort an? Besen“. Betonen Sie so nach und nach jeweils den Buchstaben, den Ihr Kind aus den Buchstabenkarten aussuchen soll. Findet Ihr Kind den Buchstaben schwer, legen Sie ihm drei bis fünf zur Auswahl vor. Nun ist die Aufgabe wesentlich einfacher.
- Legen Sie die ersten Male nicht mehr als fünf bis zehn Wörter.
- Wenn Ihr Kind ein Wort richtig mit Ihrer Hilfe legen konnte, bekommt es die Bildkarte als Belohnung.

- Bald wird Ihre Hilfe immer seltener nötig sein. Bedeuten Sie aber immer, daß diese Aufgabe für Ihr Kind nicht leicht ist, und **wiederholen** Sie **geduldig Ihre** Milieu solange, bis **Ihr** Kind die Lösung findet.
- Setzen Sie ein **angefangenes** Spiel vielleicht auch am nächsten Tag fort

Spiele für lustige Kinder-Partys

3 Buchstaben-Karussell

- Zwei bis sechs Kinder spielen mit.
- Die Bildkarten **werden** gut gemischt und als Stoß mit dem Bild nach oben **aufgelegt**.
- Die Buchstabenkarten werden **auf** dem Tisch gut gemischt - Buchstaben nach unten - und dann reihum an die Mitspieler gleichmäßig **verteilt**.
- Der erste Spieler legt eine Bildkarte auf das entsprechende Bild im **Spielplan** aus, das Bild nach unten.
- Der nächste Spieler darf nun bis zu drei Buchstaben legen, wenn er die passenden Buchstabenkarten besitzt.
- Wer keine passenden Buchstabenkarten anlegen kann oder sie nicht anlegen will, darf stattdessen auch eine neue **Bildkarte** legen.
- Ein Spieler kann auch bei **verschiedenen** Wörtern **insgesamt** bis zu drei Buchstaben anlegen, wenn mehrere Bildkarten **anstiegen**
- Ist das zu einer Bildkarte gehörende Wort mit Buchstaben gelegt, wird die Bildkarte umgedreht.
- Gewinner ist, wer **zuerst** alle seine Buchstabenkarten gelegt hat.

4. Buchstabenklau

- Drei, vier fünf oder sechs Kinder spielen mit.
- Bild- **und** Buchstabenkarten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt.
- Jeder Mitspieler legt seine Bildkarten mit der Wortseite nach oben vor sich neben den Spielplan.
- Reihum legt jeder Mitspieler drei Buchstaben im Spielplan auf - jedoch nur auf die Buchstabenfelder der Wörter, zu denen er die Bildkarten besitzt.
- Wer die passenden Buchstaben **für** seine Wörter nicht legen kann, darf - wenn er an der Reihe ist - aus beliebigen Wörtern der übrigen Mitspieler, die noch nicht vollständig mit Buchstaben ausgelegt sind, einen Buchstaben „klauen“, der ihm fehlt.