

Spielregel

Abenteurer Schule ABC

Abenteurer Schule ABC

Spielmöglichkeiten

1. Buchstaben hören – das Kartenspiel als Anlauttabelle

Der Spielleiter (Elternteil, älteres Geschwisterkind, Oma, ...) entnimmt dem Kartenspiel alle Vokale (A, E, I, O, U) und mischt sie. Der erste Spieler zieht davon 3 Karten und legt sie offen vor sich ab. Der Spielleiter schaut sich nun die ausgelegten Buchstaben an und liest sie laut vor – zum Beispiel: A wie Affe, E wie Elefant, I wie Indianer.

Anschließend liest der Spielleiter ein Wort vor (s. Wortliste), das mit einem der ausliegenden Buchstaben beginnt. Nun muss der Spieler dem Spielleiter die Buchstabenkarte aushändigen, von der er glaubt, dass sie den richtigen Anfangsbuchstaben zeigt. Als Hilfe dienen ihm dabei die Bilder auf den Spielkarten, mit denen er die Laute des Wortes heraushören kann.

Beispiel: Es liegt die E-Karte aus. Der Spielleiter sagt das Wort Esel auf. Der Spieler sieht das Bild Elefant und erkennt, dass Elefant und Esel mit dem selben Laut beginnen. Er übergibt dem Spielleiter die E-Karte.

Ist die Aufgabe richtig gelöst, bekommt er eine Gewinnkarte (aus Stapel der nicht benutzten Karten) ausgehändigt. Danach werden die ausliegenden Vokal-karten wieder unter den Vokal-Kartenstapel gemischt und der nächste Spieler ist an der Reihe. So geht es reihum, bis ein Spieler 3 Gewinnkarten eingesammelt hat. Er ist Sieger dieser Runde.

Später kann man zusätzlich die Konsonanten (orange Karten) ins Spiel bringen. Oder man leitet die Kinder dazu an herauszuhören, welcher der ausgelegten Buchstaben sich am Ende des Wortes oder innerhalb des Wortes (nicht am Anfang, nicht am Ende) befindet.

Eine weitere Variante: Man liest dem Kind 2 Wörter vor (Beispiel: Lama, Ball) und fragt, welcher Buchstabe in beiden Wörtern vorkommt.

Spielregel

Abenteuer Schule ABC

A: Apfel, Ast, Amsel, Ampel, Arzt, Adler, Acker

E: Esel, Elfe, Eva, Essen, Eskimo, Erde, Engel

I: Insel, Igel, Italien, Isabel, Iglu, Insekt, Ich

O: Obst, Oma, Ofen, Ohr, Ochse, Oktober

U: Uhu, Unfall, Ufer, Unsinn, Urlaub, Ute

2. Silben bilden und lesen

Es werden 2 Stapel gebildet und nebeneinander verdeckt ausgelegt. Die erste Stapel beinhaltet die wichtigsten Konsonanten (F, D, K, L, M, N, P, R, S, T), der zweite Stapel die Vokale (A, E, I, O, U) des Alphabets. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Der erste Spieler dreht einen Konsonanten aus Stapel 1 um, danach einen Vokal aus Stapel 2 und hat somit eine einfache Silbe gebildet – zum Beispiel MA. Kann er die Silbe korrekt lesen, erhält er eine Gewinnkarte aus dem Stapel der beiseite gelegten Karten. Die 2 Karten der ausgelegten Silbe (M und A) werden anschließend wieder unter den Vokal- bzw. Konsonantenstapel gesteckt. Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. So geht es reihum, bis ein Spieler 5 Gewinnkarten eingesammelt hat – er ist Sieger dieser Runde.

Als Steigerung kann man auch mehrere Silben hintereinander auslegen (erst 2, später 3) und die so entstandenen Nonsense-Wörter – zum Beispiel: KOFUMI oder PAMOSI von den Mitspielern vorlesen lassen.

3. Wörter bilden

Die einfachen Konsonanten (F, D, K, L, M, N, P, R, S, T) werden aus den Spielkarten herausgesucht und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Nun dreht der Spielleiter (Elternteil, älteres Geschwisterkind, Oma, ...) 2 Karten um – zum Beispiel N und S. Der erste Spieler versucht aus den 2 Konsonanten ein Wort zu bilden, das mit dem ersten umgedrehten Konsonanten (N) beginnt und den zweiten Konsonanten (S) enthält.

Beispiel: N und S sind umgedreht. Mögliche Wörter wären Nase, Nuss oder neidisch. Wörter, die auf den Spielkarten als Bild abgedruckt sind, sind als Lösung nicht erlaubt.

Spielregel

Abenteurer Schule ABC

Schafft es der Spieler, ein passendes Wort zu finden, bekommt er von dem Stapel der nicht verwendeten Karten eine Gewinnkarte ausgehändigt. Danach wechselt der Spielleiter zum nächsten Spieler. Gewonnen hat, wer als Erster 7 Gewinnkarten ergattert hat.

Um das Spiel noch spannender zu gestalten, lässt man alle Mitspieler gleichzeitig raten. Dann gilt es schnell zu sein!