

## Abenteurer Schule ABC - Erweiterung

### Abenteurer Schule ABC - Erweiterung

#### 1. Buchstaben fühlen

Ziel: eine innere Vorstellung der Buchstabenform entwickeln

Die Karten mit den Vokalen und den für Schreibanfänger wichtigsten Konsonanten (D, E, F, J, K, L, M, N, P, R, S, T) werden in einem verdeckten Stapel in die Tischmitte gelegt. Der erste Spieler nimmt die oberste Karte verdeckt auf die Hand und schaut sie sich genau an. Danach malt er seinem rechten Mitspieler die Buchstabenform mit dem Finger auf den Rücken. Kann der Mitspieler den Buchstaben erraten, so erhält er die Karte als Gewinnkarte. Und darf noch versuchen einen weiteren Buchstaben zu erraten. Rät er den Buchstaben nicht, so wird die Karte offen neben den verdeckten Stapel gelegt. So geht es reihum bis der verdeckte Stapel aufgebraucht ist. Der Spieler mit den meisten Gewinnkarten, ist Sieger dieser Runde.

#### 2. Buchstaben benennen

Ziel: Buchstaben identifizieren und korrekt aussprechen.

Die Karten mit den Vokalen und den für Schreibanfänger wichtigsten Konsonanten (L, M, N, R, S, T, F, D, K, P) werden in einem verdeckten Stapel in die Tischmitte gelegt. Spieler 1 dreht die erste Karte um und versucht den Buchstaben korrekt auszusprechen. Als Hilfe dient ihm dazu das beigeordnete Buchstabenbild. War der Buchstabe und die Aussprache korrekt, so darf der Spieler die Karte behalten und hat einen weiteren Versuch. Nicht richtig erkannte Karten werden offen neben dem verdeckten Stapel abgelegt. So geht das reihum, bis der Stapel aufgebraucht ist. Sieger ist wer die meisten Gewinnkarten einsammeln konnte.

Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, kann man eine Zusatz-Gewinnkarte anbieten, wenn der Spieler noch ein Wort (nicht die Bezeichnung des Bildes auf der Karte) mit diesem Anfangsbuchstaben aufsagen kann.