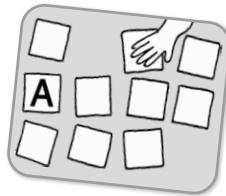


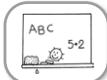
Förderung von Wahrnehmung, Gedächtnis und Konzentration



ABCD-Spiel



ab 10



beliebig im Raum



Buchstabenkarten



Durchführung:

Die Kinder sitzen auf ihren Stühlen. Den Buchstaben A, B, C und D werden jeweils Bewegungen oder Handlungen zugeordnet.

Beispiele:

A: Drehen zur Fensterseite

B: Hinsetzen

C: Hochspringen

D: Drehen zur Tür

Die Spielleitung zeigt nacheinander die vorbereiteten Buchstabenkarten oder nennt die Buchstaben in unterschiedlicher Reihenfolge.

Die Kinder führen die jeweilige Bewegung aus. Wer eine Bewegung falsch macht, scheidet aus bzw. bleibt im weiteren Spielverlauf sitzen.

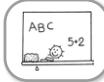
Varianten / Differenzierung:

- Weitere Buchstaben können hinzugefügt werden.
- Es lassen sich andere Bewegungen zuordnen, z. B. können die Kinder sich einmal um die eigene Achse oder zur Tafel drehen, die Arme nach oben strecken, in die Hocke gehen, mit den Füßen trampeln, in die Hände klatschen.

Buchstaben klatschen



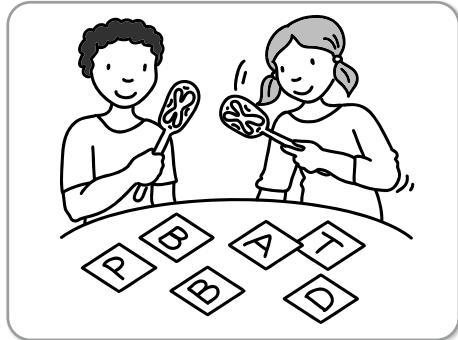
ab 3



beliebig



Fliegenklatsche je Kind, Tisch,
Buchstabenkarten



Durchführung:

Die Buchstabenkarten liegen durcheinander auf einem Tisch. Die Kinder stehen um diesen herum. Jedes Kind hält seine Fliegenklatsche bereit.

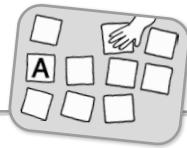
Von der Spielleitung werden verschiedene Wörter genannt. Nach jedem Wort schlagen die Kinder mit der Fliegenklatsche so schnell wie möglich auf den jeweiligen Anfangsbuchstaben des Wortes. Wer zuerst richtig trifft, bekommt einen Punkt.

Wer eine vorgegebene Anzahl an Punkten erzielt, gewinnt das Spiel.
Die Sieger können als Spielleitung eingesetzt werden.

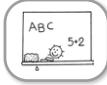
Varianten / Differenzierung:

- Es können ähnlich klingende Buchstaben verwendet werden.
Beispiel: D und T, Wörter: Daumen, Tasse, Dach, Dusche, Tasche, Delfin
- Als weitere Schwierigkeit kann auch das Ziel sein, die richtigen Buchstaben am Wortende zu klatschen.
Beispiel: D und T, Wörter: Strand, Rad, Zelt, Hund, Boot
- Gleiches gilt für die Mitte eines Wortes.
Beispiel: D und T, Wörter: Made, Garten, Auto, Feder
- In entsprechender Form können Unterscheidungen zwischen B und P bzw. G und K geübt werden.
- Zum Unterscheiden von I und IE ließe sich das Spiel durch entsprechende Karten erweitern.

Buchstaben-Quadrat



ab 2



Klassenraum



Stifte, Papier, Spielvorlage, Tafel

A	B	C	D	E
F	G	H		J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y

Durchführung:

Zu Spielbeginn wird ein Raster mit gleich großen Feldern gezeichnet bzw. projiziert, welche jeweils einen Buchstaben enthalten. Die Buchstabenreihenfolge kann dabei zufällig gewählt sein.

Die Kinder sitzen an ihren Plätzen mit Blick auf das Spielfeld.

Die Spielleitung bestimmt nun einen Buchstaben als Startpunkt, z. B. „M“.

Anschließend beschreibt sie einen Weg, den die Kinder mit ihren Augen verfolgen sollen, z. B.: „Ich gehe zwei Felder nach oben, ein Feld nach rechts und vier Felder nach unten. Wo bin ich jetzt?“

Wer zuerst den richtigen Buchstaben nennt (im Beispiel „X“), gewinnt die Runde und erhält einen Punkt. Wer eine vorgegebene Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

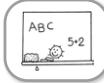
Varianten / Differenzierung:

- Das Kind, welches zuerst die richtige Lösung sagt, darf die Spielleitung übernehmen und den Weg im Buchstabenquadrat vorgeben.
- Der Schwierigkeitsgrad kann über die Buchstabenanzahl variiert werden.
- Vorab sollte sichergestellt sein, dass die Richtungen „rechts“ und „links“ von den Kindern unterschieden werden können. Zur Unterstützung können die Begriffe mit entsprechenden Pfeilen gut sichtbar notiert werden.

Buchstaben-Quiz



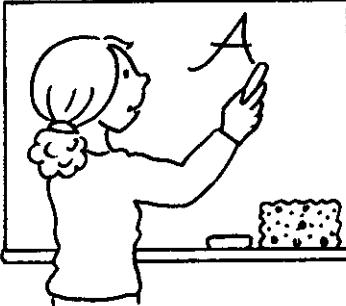
ab 2



Klassenraum



Tafel bzw. Board



Durchführung:

Die Spielleitung notiert ein Wort, z. B. „August“. Ein Buchstabe wird hiervon herausgegriffen, z. B. „g“.

Die Kinder müssen nun möglichst schnell herausfinden, an welcher Stelle des Wortes der genannte Buchstabe steht. Sie nennen die Zahl, im Beispiel also „3“.

Wer zuerst die richtige Zahl nennt, bekommt einen Punkt. Wer eine vorgegebene Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Kommt der genannte Buchstabe mehrfach im Wort vor, müssen alle Positionen genannt werden, um den Punkt zu erhalten. Im Beispiel „August“ wäre zum Buchstaben „u“ nur eine Antwort mit 2 und 4 korrekt.

Varianten / Differenzierung:

- Das Spiel kann auch als Gruppenspiel mit zwei Gruppen durchgeführt werden. Einzelne Gruppenmitglieder wirken gegenseitig als Spielleitung. Sie geben dabei jeweils ein Buchstaben-Quiz für die andere Gruppe vor.
- Als besondere Herausforderung können sich einige Kinder mit dem Rücken zur Tafel stellen und sich das Wort lediglich vorstellen.