

Ratz Fatz Buchstaben

4536

Lernspiel

Ein Lernspiel für 1-6 Kinder von 4-8 Jahren.
Spielidee: Hajo Bücken; Illustration: Edda Skibbe

Lernbereiche: Die Kinder lernen spielerisch mit vielen Reimen, Gedichten und Geschichten die Buchstaben von A-Z kennen.

Spielidee: Eine Geschichte oder ein Gedicht wird vorgelesen. Die Kinder hören zu, passen auf, raten, reimen, greifen zu.

Spielinhalt: 5 Holzfiguren, 26 Karten, 1 Spielheft

Spieldauer: 10 – 20 Minuten pro Spiel

Spielablauf: Die Karten: Auf der Vorderseite steht der Buchstabe in groß und klein, auf der Rückseite ist ein passendes Tier abgebildet.

1. Ordne zu und benenne! Ein Zuordnungsspiel für 1-6 Kinder ab 4 Jahren

Der Spielleiter stellt einem Kind eine der Aufgaben aus der Spielregel. Kann dieses Kind sie nicht lösen, dürfen alle anderen Kinder helfen. Ist die Aufgabe gelöst, kommt die Figur oder Karte in die Schachtel.

2. Sortiere! Ein Sortierspiel für 1-6 Kinder ab 5 Jahren

Eine Karte mit der Tierseite nach oben in die Mitte legen. Alle Kinder sagen gemeinsam, was darauf zu sehen ist und mit welchem Buchstaben es beginnt. Alle anderen Karten liegen in der Schachtel. Blind eine Karte aus der Schachtel ziehen und je nach Name des Tieres vor oder hinter die ausliegende Karte ablegen. Richtig? Man bekommt die vorher ausliegende Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

3. Greif zu! Ein Aktionsspiel für 2-6 Kinder ab 4 Jahren

Alle Figuren und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Einen Text auswählen und vorlesen.

Wird eine auf dem Tisch liegende Figur oder Karte genannt?

Wer zuerst die Hand darauf legt, darf die Figur bzw. Karte vor sich ablegen.

Wer am Ende des Textes die meisten Figuren und Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

4. Schau hin! Ein Gedächtnisspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren

Sechs beliebige Figuren und / oder Karten werden auf dem Tisch verteilt, alle übrigen bleiben im geschlossenen Karton. Ein Text wird ausgewählt und vorgelesen. Wird ein Teil genannt, das auf dem Tisch liegt, geschieht nichts. Wird ein Teil genannt, das in der geschlossenen Schachtel liegt: Wer das bemerkt, ruft ganz schnell den Namen des Tieres.

Richtig: Eines der offenen Teile als Belohnung nehmen. Falsch: Ein bereits erbeutetes Teil wieder abgeben. Wenn keine Tiere und Karten mehr auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Wer die meisten Tiere und Karten sammeln konnte, gewinnt.

Tipps und Besonderheiten:

- Das Spiel kann durch eigene Geschichten ergänzt werden.



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab

4

3

2

1