

Spielbeschreibung

Ziel des Spiels:

Wörter bilden aus gewürfelten Buchstaben

Material:


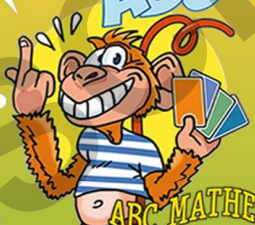

Würfel mit den Zahlen 1 - 6, eine Spielfigur pro Spieler

Spielregeln:

- Notiere den Buchstaben auf dem Feld, das du erreicht hast, unten in der Liste.
- Bilde mit diesen Buchstaben Wörter: jeder Buchstabe darf nur einmal verwendet werden.
- Streiche die verwendeten Buchstaben durch.
- Zauberer-Feld: Notiere dir einen beliebigen Buchstaben.
- Affis-Feld: Führe eine verrückte Bewegung aus. Schaffst du es nicht, gibst du deinem rechten Nachbarn einen Buchstaben aus deiner Liste. Streiche ihn dort durch.
- Fragezeichen-Feld: Die Farbe eines Fragezeichen-Feldes entspricht immer einer Farbe der Karten in der Mitte des Spielfeldes. Ziehe eine Karte und führe die geforderte Aktion aus. Schaffst du es nicht, gibst du deinem linken Nachbarn einen Buchstaben aus deiner Liste ab. Streiche ihn dann bei dir durch.
- Wer zuerst 3 Wörter aus seinen erwürfelten Buchstaben bilden kann, hat gewonnen.

Spielverlauf:

Du würfelst z.B. eine 3 und rückst 3 Felder vor. Da deine Figur jetzt auf dem Feld B steht, trägst du ein B in deine Tabelle ein. Du verwendest diesen und alle weiteren erwürfelten Buchstaben bei der Wortbildung. Achtung; der Buchstabe gehört nicht Ihnen. Dann würfelt der nächste Spieler. Wenn du ein Wort mit z.B. zwei A bilden willst, muss auf deiner Liste auch zweimal der Buchstabe A erscheinen. Wenn du auf einem Fragezeichen-, Affis- oder Zauberer-Feld landest, überlege dir gut, welchen Buchstaben du für die Wortbildung benötigst.

 Start->	A	Ä	B	?	C	D	E	?	F	G	H	?
Z	 <p>Nomen / Namenwort</p> <p>Verb / Tunwort</p> <p>Adjektiv / Eigenschaftswort</p> <p>Präposition / Verhältniswort</p> <p>AFFIS ABC</p> <p>ABC MATHE</p> <p>www.4learning2gether.eu</p>										I	
Y											J	
X											K	
?											?	
W											L	
V											M	
Ü	N											
?	U	T	ß	?	S	R	Q	?	P	Ö	O	

Buchstabenliste

Name:												Klasse:											
1. Wort:						2. Wort:						3. Wort:											

Buchstabenliste

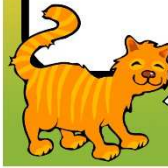
Name:												Klasse:											
4. Wort:						5. Wort:						6. Wort:											

Nomen / Namenwort



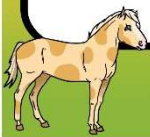
Sage zu deinem rechten **Nachbarn**: „Du bist ein **Igel**, gib mir einen **Stachel**. Ich muss für dich etwas nähen.“

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt eine **Katze**. Bewege dich auf allen **Händen** auf dem **Boden** und singe in der **Katzensprache**.

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt ein **Pferd**. Stoße deinen linken **Nachbarn** mit dem **Kopf** und wiehere 5-mal: „Gib mir **Karotten**.“

Nomen / Namenwort



Wiederhole 5-mal: „Ich bin ein großer **Wolf**.“ Rede dabei wie eine kleine **Katze**.

Nomen / Namenwort



Stehe auf einem **Bein** und sage: „Ich bin ein **Papagei**.“ Singe dann ein **Lied** in der **Papageiensprache**.

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt ein **Esel**. Sage: „Ich bin ein **Esel** und will ein **Pferd** heiraten.“ Drehe dich zu deinem linken **Nachbarn** und frage ihn: „Möchtest du mein **Trauzeuge** sein?“

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt ein **Clownfisch**. Spiele den **Klassenclown**.

Nomen / Namenwort



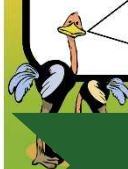
Du bist jetzt ein **Orang-Utan**. Klopfe mit beiden **Händen** abwechselnd auf deine **Brust** und sage: „Alle **Menschen** sind meine **Schwestern** und **Brüder**.“

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt ein **Hund**. Bettele am **Tisch** um **Essen**.

Nomen / Namenwort



Du bist jetzt ein **Strauß**. Stecke deinen **Kopf** unter den **Sessel** und sage: „Ich bin ein **Strauß** und



VORSCHAU



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Wir empfehlen:



„Die Karten sind vor allem für Kinder ansprechend und lustig gestaltet und bieten ihnen somit die Möglichkeit, spielerisch Buchstaben und Zahlen sowie Rechnen und die Bildung von Wörtern zu erlernen. Durch verschiedene Aufgabenkarten/Fragekarten, bei denen sich der Spieler etwas wünschen kann, kann das Spiel immer wieder verändert werden und es bringt auch sehr viel Bewegung in den Spielverlauf.“ ([Dyslexia Quality Award](#))

Affis ABC (Ablegespiel) – 2 bis 8 Spieler, ab 4 Jahre

Spielvorbereitung: Das Kartenset besteht aus allen Karten. Alle Karten werden gemischt, wobei jeder Spieler fünf Karten erhält, die er auf die Hand nimmt. Weitere zehn verdeckte Karten bilden seinen persönlichen Stapel. Von diesem wird die oberste Karte umgedreht. Die restlichen Karten werden als Kartenstapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Vom Kartenstapel wird so lange abgehoben, bis eine Basiskarte erscheint. Die Basiskarte bildet den Ablegestapel. Jetzt beginnt der Spaß ohne Ende!

Spielablauf: Einfach eine Karte mit der gleichen Form, den gleichen Buchstaben, dem gleichen Bildwort oder der gleichen Zahl ausspielen. Der Spieler muss immer der Form, dem Buchstaben, der Zahl oder dem Oberbegriff des Bildes (etwa Banane auf Jause) folgen. Oberbegriffe sind: Nahrungsmittel, Blumen, Tiere, Fahrzeuge und Alltagsgegenstände. Die Karten auf der Hand sowie die oberste Karte des persönlichen Stapels können ausgespielt werden. Wird die oberste Karte aus dem persönlichen Stapel abgelegt, darf die nächste umgedreht werden. Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann, hebt er so lange vom Kartenstapel ab, bis er fortsetzen kann. Wird eine Aktionskarte (wie z.B. Stop) ausgespielt, so erfüllt der nächste Spieler die ihm gestellte Aufgabe. Für den übernächsten Spieler gilt nach wie vor die letzte ausgespielte Basiskarte.

Spielende: Jener Spieler gewinnt, der zuerst alle seine Handkarten sowie die Karten aus seinem persönlichen Stapel ausgespielt hat.