

# Kleine Spiele zur Automatisierung des ABC

Diese Datei enthält 8 Partnerübungen mit Spielcharakter zur Festigung des ABC.

Die Spielanleitungen auf DinA5 Karten erklären in einfachen Worten, z.T. mit Bildern ergänzt, die 8 Übungen.

Übungsinhalte sind die Reihenfolge der Buchstaben sowie Vorgänger und Nachfolger der Buchstaben.

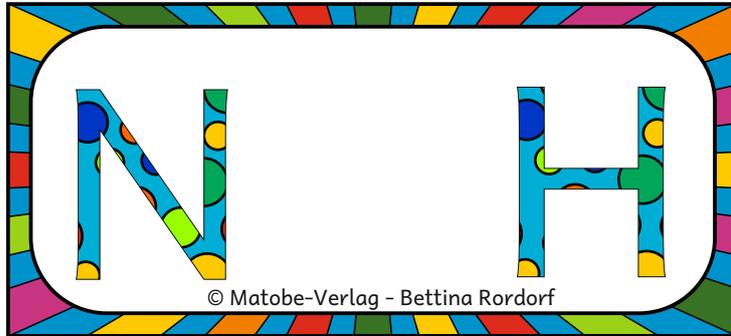
Als Spielmaterialien sind enthalten:

- Buchstabenkärtchen, die bei 5 Spielen zum Einsatz kommen
- 2 Dominos (Kontrolle für die Rückseite vorhanden)
- 2 Würfelspiele

Würfel, Spielfiguren und Markierungssteine sind zusätzlich bereit zu stellen.

Als Vorbereitung müssen die Materialien ausgedruckt und laminiert werden – und dann kann es schon losgehen.

Viel Spaß !





# Würfelspiel



Ihr braucht: die Buchstaben doppelt,  
zwei Spielpläne einer Farbe,  
einen Würfel, Spielfiguren,  
24 Markierungssteine



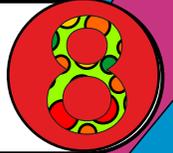
Würfelspiel 1	Würfelspiel 2
C	F
I	L
O	R
U	X

1. Legt einen Buchstabensatz verdeckt aus und zieht 10 Kärtchen.
2. Mit dem anderen Buchstabensatz und diesen 10 Kärtchen legt ihr beliebig ein Spielfeld mit 6 Reihen und 6 Spalten.
3. Jeder stellt seine Figur auf den **Startbuchstaben**.

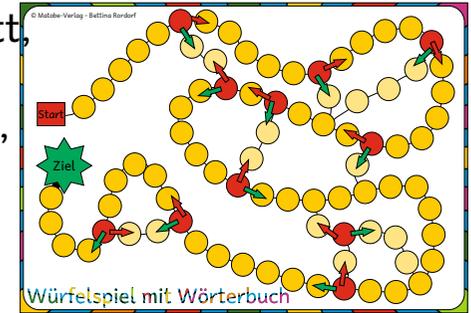
Die Aufgabe: Man muss die beiden Felder des Vorgängers und des Nachfolgers seines Buchstaben durch Würfeln erreichen. Dabei darf man senkrecht und waagrecht gehen und einmal pro Zug die Richtung wechseln.

4. Sind alle beiden Buchstaben erreicht, muss man das Feld des nächsten Buchstaben erreichen und anschließend wieder Vorgänger und Nachfolger.
5. Wer als erstes seine Buchstaben (+ Vorgänger und Nachfolger) erwürfelt hat, ist Sieger.

# Würfelspiel mit Wörterbuch



Ihr braucht: das Spielbrett,  
einen Würfel, Spiel-  
figur, ein Wörterbuch,  
eine Sanduhr



1. Stellt eure Figuren auf den Start.
2. Würfelt abwechselnd.
3. Kommt ein Spieler auf ein rotes Feld, muss er im Wörterbuch ein Wort finden, das der Mitspieler ihm nennt.
4. Dreht die Sanduhr um. Findet der Spieler das Wort, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, darf er bei seinem nächsten Zug dem grünen Pfeil folgen (=Abkürzung)
5. Findet er das Wort nicht in der Zeit, geht er beim nächsten Zug dem roten Pfeil nach.

Besprecht weitere Regeln.

- \* Was ist bei einer 6 ?
- \* Darf man sich rauswerfen ?
- \* Muss man das Ziel direkt erreichen ?