

# Buchstabenball

1

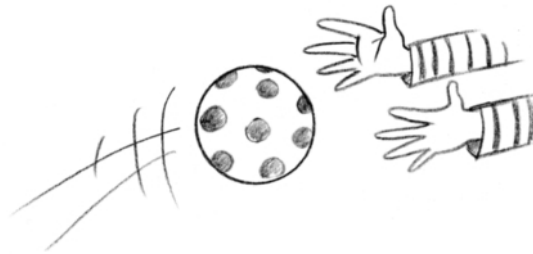
- ▶ Anlaute hören
- ▶ Fangen/Bewegung/Motorik

Material:  
Schaumstoffball

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind nennt einen Buchstaben und wirft den Ball einem beliebigen Kind zu. Der Ball wird gefangen und ein Wort genannt, das mit diesem Buchstaben beginnt. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.

Hinweis: Das Spiel kann in Gruppen oder mit der ganzen Klasse gespielt werden.

Spielvariante: Für Fortgeschrittene eignet sich das Spiel, wenn zwei Buchstaben genannt werden, die beide in dem Wort vorkommen müssen. Dabei kann es sich um denselben Buchstaben handeln (z. B. zweimal A = **Anfang**, **Banane** ...) oder um zwei verschiedene (z. B. D und O = **doch**, **Dino**, **oder** ...).



# Alle Gänse fliegen hoch

2

- ▶ Konzentration
- ▶ Bewegung
- ▶ Anlaute hören

Material:  
Tafel oder Karten mit einzelnen Buchstaben

Das Spiel wird nach den bekannten Spielregeln von „Alle Vögel fliegen hoch“ gespielt. Hier muss allerdings der Anfangsbuchstabe der genannten Wörter, die „hochfliegen“ sollen, mit dem Buchstaben übereinstimmen, der vorher (z. B. als Buchstabe der Woche) an die Tafel geschrieben oder mittels einer Buchstabenkarte hochgehalten wurde.

Der Spielleiter (anfangs die Lehrkraft) schreibt also zunächst einen Buchstaben an die Tafel oder hält eine Buchstabenkarte hoch. Dann nennt er verschiedene Wörter. Die Arme der Kinder dürfen nur „hochfliegen“, wenn der erste Buchstabe des genannten Wortes mit dem angezeigten Buchstaben übereinstimmt.

Beispiel: **G**

- Alle **G**änse fliegen hoch. (Arme fliegen hoch.)
- Alle **G**abeln fliegen hoch. (Arme fliegen hoch.)
- Alle **K**äfer fliegen hoch. (Arme bleiben unten.)

# Alles aufs Tablett!

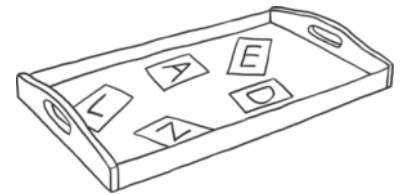
11

- ▶ Konzentration
- ▶ Wahrnehmung
- ▶ Festigung der Buchstaben

Material:  
Tablett, Buchstabenkarten, Tuch

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein klassisches Kim-Spiel: Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter legt mehrere Buchstabenkarten auf ein Tablett in der Mitte des Kreises. Dabei benennt er gemeinsam mit den Kindern die Buchstaben. Nachdem sich die Kinder das Tablettarrangement ein bis zwei Minuten in Ruhe angesehen und sich die Buchstaben eingepägt haben, wird das Tuch über das Tablett gelegt. Wer kann sich an alle Buchstaben erinnern und sie benennen?

Weiterführung: Es ist auch möglich, dass die Kinder die Buchstaben auf Zettel schreiben bzw. einen Zettel als „Tablett“ nutzen und das Buchstabenarrangement so aufschreiben, wie sie es auf dem Tablett gesehen haben.



Das Spiel lässt sich auch mit Gegenständen spielen, z. B. Tieren aus Plastik oder unterschiedlich farbigen Bauklötzen.

Spielvariante: siehe Buchstabendieb (Nr. 13)

# Buchstabentanz

12

- ▶ Bewegung
- ▶ Konzentration
- ▶ Festigung der Buchstaben

Material:  
Tafel

Die Lehrkraft schreibt das ABC an die Tafel bzw. die Buchstaben, die bereits eingeführt wurden. Unter jeden Buchstaben fügt sie eines der folgenden Symbole:

- = ein Bein hochheben
- = einen Arm hochheben
- × = in die Hocke gehen

Nach einem Probedurchlauf nennt die Lehrkraft in zunehmend schneller Reihenfolge verschiedene Buchstaben und die Kinder führen die passende Bewegung dazu aus. Später können Kinder die Rolle des Spielleiters übernehmen.

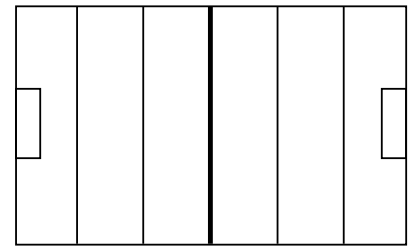
# Silbenfußball

25

- ▶ Festigung der Buchstaben
- ▶ Arbeit mit Silben

Material:  
Tafel, Magnet oder Papierball

An die Tafel wird in Anlehnung an ein Fußballfeld ein Spielfeld gezeichnet. Als Ball fungiert je nach Tafel ein Magnet an der Tafel oder ein Papierball (zusammengeknülltes Papier in Ballform), der auf der Ablage für die Kreide zu Beginn des Spiels an der Mittellinie positioniert wird.



Gespielt wird mit zwei Teams von jeweils drei bis fünf Spielern. Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Die Lehrkraft stellt die erste Frage, z. B. ein Wort mit drei Silben, ein Wort das mit der Silbe „Ja“ beginnt usw. Das Team muss sich möglichst schnell auf eine Antwort einigen. Ist sie richtig, wird der Spielball eine Linie weiter Richtung gegnerisches Tor verschoben. Ist sie falsch (oder die vereinbarte Zeit für die Antwort überschritten), wandert der Ball in die Richtung des eigenen Tores. Wer am Ende der Spielzeit (oder von zehn Fragen) die meisten Tore erzielt hat, hat gewonnen.

# Silbenrufer

26

- ▶ Wahrnehmung/Hörschulung
- ▶ Silben

Material: –

Bei diesem „Ratespiel“ müssen die präsentierenden Kinder kurz mit der Lehrkraft den Klassenraum verlassen. Die Anzahl der Kinder leitet sich aus der Silbenanzahl des Wortes ab, das erkannt werden soll. Die Lehrkraft nennt diesen Kindern ein Wort. Jedes Kind übernimmt eine Silbe.

Sobald die Kinder wieder in der Klasse sind, ruft jedes Kind seine Silbe mehrfach und mit deutlicher Aussprache. Die anderen Kinder versuchen zu erraten, um welches Wort es sich handelt. Das Kind, das das Wort zuerst erkannt hat, darf die Mitrufer für das nächste Wort bestimmen.

Beispielwörter für Klasse 1:

Krokodil   Ölsardinen   Tennisspieler   Bananenschale  
Roboter   Kokosnuss   Einkaufswagen   Erdbeermarmelade

...