

# ES-IST-SO-EINFACH

## Spiele

### Buchstaben Jagd

**Ziel:**

Die Einprägung der Buchstaben über die Sinne: Sehen, Hören und Fühlen

Förderung und Automatisierung des Buchstabengedächtnisses

**Material:**

Partnerspiel für 2 Spieler:

1 Spieler nimmt den [Spielplan mit den Kleinbuchstaben](#)

1 Spieler nimmt den [Spielplan mit den Großbuchstaben](#)

30 Knöpfe, Legosteine oder Spielsteine (verwenden Sie, was Sie zu Hause haben)

**Vorgehensweise:**

Bei diesem Partnerspiel geht es darum, sich die genannten Buchstaben des Gegners möglichst gut merken zu können.

Denn wer sie sich nicht merken kann, verliert dieses Spiel!

Ein Spieler erhält den Spielplan „Großbuchstaben“, der andere Spieler nimmt den Spielplan „Kleinbuchstaben“.

Jeder Spieler benötigt jetzt noch 15 Spielsteine.

**Copyright 2007 - Joseph Kennedy - Alle Rechte vorbehalten**

Inhaber: Joseph Kennedy, Obere Hauptstr.10, D 78532 Tuttlingen

Tel.: 07461 162650, Fax.:07461 162960

Zwischen den beiden Spielern wird eine „Mauer“ als Sichtschutz aufgebaut, damit der Gegenspieler nicht auf den Spielplan seines Mitspielers schauen kann.

Nun kann das Spiel beginnen.

Spieler 1 nennt einen beliebigen Buchstaben seines Spielfeldes und deckt diesen bei sich auf seinem Spielplan mit einem Spielstein zu.

Der Buchstaben wird phonetisch ausgesprochen.

Um mit den Verwechslungsbuchstaben keine Probleme zu haben, kann ein passendes Wort zu dem jeweiligen Buchstaben genannt werden: z.B. D wie Decke, oder b wie bügeln.

Spieler 2 muss sich den Buchstaben, welchen Spieler 1 genannt hat, merken.

Der Buchstabe des Gegenspielers darf nicht mit einem Spielstein bei sich selbst markiert werden.

Nun nennt Spieler 2 phonetisch einen Buchstaben seines Spielplans und belegt diesen bei sich mit einem Spielstein.



Fazit:

Die Buchstaben, welche der Spieler selbst nennt, belegt er mit einem Spielstein.

Die Buchstaben, die sein Gegner nennt, muss er sich alle merken!

Das Spiel geht solange hin und her, bis einer der beiden Spieler einen Buchstaben nennt, welcher schon von seinem Gegenspieler belegt ist.

Um dies zu beweisen, wird die „Mauer“ auf die Seite geschoben und der Buchstabe kontrolliert.

**Steigerung:**

Der Spieler, welcher den Spielplan mit den „Kleinbuchstaben“ hat, darf nur den Buchstaben in Verbindung mit Verben oder Adjektiven nennen (also kleingeschriebene Wörter).

Der Gegenspieler, der den Spielplan mit den „Großbuchstaben“ hat, darf nur Nomen nennen.

Hierbei können auch verschiedene Oberbegriffe festgelegt werden.  
Beispiel: Nur Wörter, die zum Thema „Sommer“ passen.

**Zu beachten:**

Es dürfen wirklich nur die selbst genannten Buchstaben mit den Spielsteinen belegt werden.

Informieren Sie sich über eine große Vielfalt von bunten und abwechslungsreichen Spielen aus unserem [ES-IST-SO-EINFACH-Paket](http://www.crealern.de/ES-IST-SO-EINFACH-Paket) (<http://www.crealern.de/LRS-Legasthenie.php>) für Lese-Rechtschreibtraining.