

VIelen DANK, DASS SIE SICH FÜR EIN ECOPLAY-SPIEL ENTSCHEIDEN HABEN.

ALLE ANLEITUNGEN FÜR UNSERE SPIELE STEHEN IN DIGITALER FORM ZUM HERUNTERLADEN ZUR VERFÜGUNG, UM EINEN NOCH GRÖßEREN BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ ZU LEISTEN.

WÖRTER UND BUCHSTABEN



EIN LUSTIGES LOTTOSPIEL, UM MIT TIEREN LESEN UND SCHREIBEN ZU LERNEN. SETZE DIE PROGRESSIVEN PUZZLES ZUSAMMEN, ZIEHE DIE BUCHSTABEN UND SCHREIBE DIE WÖRTER!

ALTER: 3-6 Jahre

INHALT: 9 Tierpuzzles mit großen Teilen • Progressive Puzzles mit 3, 4 und 5 Teilen • 36 Buchstaben

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Wörter lesen, Buchstaben erkennen • Wortlängen vergleichen • Tiere kennenlernen

Bei diesem Spiel lernen die Kinder, Wörter und Buchstaben vollkommen eigenständig zu erkennen. Mit dem im Spiel enthaltenen Material lassen sich Einzel- und Gruppenaktivitäten durchführen. Es ist ratsam, die Kinder am Anfang alleine mit den Wortpuzzles und Buchstaben spielen zu lassen, um die Laut-Buchstaben-Zuordnung und die Zuordnung von Wort zu Motiv zu fördern. Auf diese Weise werden die Kinder an das Lesen und das Einprägen von Wortbedeutungen herangeführt. Wir beginnen mit den dreiteiligen Puzzles und setzen die Aktivität danach mit den vierteiligen und schließlich den fünfteiligen Puzzles fort. Beim Zusammensetzen der Puzzles ordnen die Kinder den Namen dem entsprechenden Tier zu, sie erkennen und unterscheiden Wortlängen und sie üben das Schreiben der Wörter mit den mitgelieferten Buchstaben. Im Anschluss daran können die Kinder das Lottospiel spielen und Spaß dabei haben, mit anderen Kindern zu interagieren.

LOTTOSPIEL

Für 2-3 Spieler.

Jeder Spieler wählt drei Tiere zum Zusammensetzen aus, und zwar jeweils eines aus drei, eines aus vier und eines aus fünf Teilen. Alle Buchstaben werden gemischt und danach verdeckt auf der Spielfläche verteilt. Nun setzen die Kinder die Puzzles zusammen. Danach ziehen sie der Reihe nach (der jüngste Spieler darf beginnen) jeweils einen Buchstaben von der Spielfläche und versuchen, die Wörter ihrer Puzzles zu bilden. Wenn der gezogene Buchstabe in einem seiner Puzzles vorkommt, darf der Spieler ihn behalten und er legt ihn auf die entsprechende Stelle. Andernfalls dreht er ihn wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Kind, das als Erstes seine drei Wörter zusammensetzt, gewinnt.

