

# Kapitänspiel zur Erkennung des Selbstlautes in der Wortmitte

Benötigt werden die Kapitänslaute/Münder a,e,o und die 24 Kärtchen .

Bei diesem Spiel müssen die Selbstlaute a,e, o in der **Mitte des Wortes** erkannt und zugeordnet werden.

Zu Beginn werden die Karten betrachtet und deren Bedeutung geklärt

Wörter mit O in der Mitte: Topf, Saft, Koch, Gold, Mond, Frosch, Knopf, Holz, Boot

Wörter mit E in der Mitte: Zelt, Held, Helm, Geld, Feld, Pferd, Herd, Bett

Wörter mit A in der Mitte: Saft, Bank, Fass, Hand, Ball, Schwanz, Wand, Blatt

Dabei kann schon nach dem Kapitän/Selbstlaut durch Sprechen und Betrachten vor dem Spiegel geforscht werden, eine Zuordnung zu den Kapitänen erfolgen. Bei Unklarheiten empfiehlt es sich das Wort mit allen drei Selbstlauten sprechen zu lassen, um dabei den richtigen zu erkennen (Seft, Soft, **Saft**)

Beim richtigen Spiel mit **drei Spielern** erhält jeder einen Kapitän, die Karten werden gemischt und verdeckt in der Mitte nebeneinander ausgelegt. Der erste Spieler zieht eine Karte sieht sich dies an, ohne das die anderen diese sehen. Ist auf dieser Karte ein Bild mit seinem Kapitän abgebildet, kann er diese vor sich ablegen, wenn nicht legt er sie so zurück, dass die anderen das Bild nicht sehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er darf aber die Karte, welche gerade abgelegt wurde nicht aufnehmen, das dürfte dann erst der nächste Spieler. Gewinner ist, wer zuerst alle seine (8) Karten gesammelt hat.

Bei zwei Spielern erhält jeder einen Kaptän, der dritte wird beiseite gelegt, aber alle 24 Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Hier ist ebenfalls Gewinner, wer zuerst alle seine Karten gesammelt hat. ( Karten bleiben selbstverständlich in der Mitte hier übrig)

Die Anzahl der Karten lässt sich auch reduzieren Bei Unklarheiten über das Bild darf der Erwachsene leise gefragt werden.
---