

Alphabet Marks the Spot![™] Floor Game

Juego de suelo del abecedario • Jeu de l'alphabet au sol
 Bodenmatte für Alphabetspiele



Activity Guide

Guía de Actividades • Guide d'activités • Spielanleitung

- Includes:**
- 4.5' x 4.5' Vinyl Mat
 - 5 Inflatable Picture Cubes
 - 28 Game Markers
- Activity Guide Included

Jump Around

Skills: Letter recognition and alphabetical order
Number of players: whole class or small group
Game components: activity mat

Have players stand in a line to the left of the mat. Have the first player in line start by standing on A and jump to each letter, in order, up to Z. When the first player is done, the next player can go. You may wish to give each player 10 or 20 seconds to get through the alphabet because the letters are scattered around and some are located in two spots. Give all players a chance to jump around while learning their letters.

Alphabet Order

Skills: Alphabetical order
Number of players: two players
Game components: activity mat, game markers

For this game, one player or an adult should be the "caller." He or she will call the letters of the alphabet. Two players play at a time. Each player will use five game markers of the same color. The "caller" will call out a letter. The first player to place his or her game marker on the letter that comes after the letter called wins that round. The winner will keep his or her game marker on the mat. The caller should call a different letter of the alphabet each time. Play continues until one player has placed all of his or her game markers on the mat. Play again or have a different player play the winner.

Hop and Spell

Skills: Spelling
Number of players: two players, small group, whole class
Game components: activity mat, picture cubes

All players will start by standing in a line to the left of the mat. The player at the front of the line will roll any cube. That player will hop from each letter, spelling the picture rolled. Give all players a chance to hop around and spell words.

Know Your Sounds

Skills: Letter sounds
Number of players: two players, small group, whole class
Game components: activity mat, game markers, picture cubes

Divide the players into two equal teams and have them stand in lines on opposite ends of the mat, to the right and left. Pass out the game markers to each player. Use the same color for the same team. The players at the beginning of each line will compete to put their game marker on the correct letter. A designated roller will roll one of the picture cubes. Players will have to figure out the beginning letter of the picture rolled.

For example: If you rolled a picture of a lion, then you would have to place a game marker on the L. The first player to place a game marker on the beginning letter that was rolled earns a point. Keep track of points earned for each team. It is now the next player in line's turn. Remove all markers from play and roll a different cube. The first team that reaches 10 points wins. This activity can easily be played by finding the ending letter of the picture rolled.

A saltar

Destrezas: Reconocimiento de letras y orden alfabético

Número de jugadores: toda la clase o en pequeños grupos

Componentes del juego: alfombra de actividades

Pide a los jugadores que hagan una fila a la izquierda de la alfombra. Haz que el primer jugador de la fila salte a la letra A y así sucesivamente en orden hasta la Z. Cuando haya acabado, es el turno del siguiente jugador. Si quieres, puedes dar a cada jugador unos 10-20 segundos para familiarizarse con el abecedario, ya que las letras están desperdigadas por la alfombra y algunas de ellas aparecen dos veces. Deja que todos los jugadores tengan la oportunidad de saltar por la alfombra mientras aprenden las letras.

Alfombra de actividades

Orden del abecedario

Destrezas: Orden alfabético

Número de jugadores: dos jugadores

Componentes del juego: alfombra de actividades, fichas

En este juego, un jugador o adulto debe encargarse de decir las letras del abecedario en voz alta. Dos jugadores juegan a la vez. Cada jugador utilizará cinco fichas del mismo color. El encargado de “cantar” las letras dirá una letra. Gana la ronda el primer jugador que coloque su ficha en la letra que va después de la letra que se ha dicho. El ganador dejará su ficha encima de la alfombra. El encargado de cantar las letras del abecedario irá diciendo una letra distinta cada vez. El juego continúa hasta que un jugador haya colocado todas sus fichas en la alfombra. Volved a jugar o haz que otra persona juegue contra el ganador.

Alfombra de actividades

Conoce los sonidos

Destrezas: Sonidos de letras

Número de jugadores: dos jugadores, grupos pequeños, toda la clase

Componentes del juego: alfombra de actividades, fichas, dados de imágenes

Divide a los jugadores en dos equipos iguales y haz que hagan una fila en extremos opuestos de la alfombra, a la derecha y a la izquierda. Reparte fichas del mismo color a cada equipo. Los jugadores de delante de cada fila competirán por colocar su ficha en la letra correcta. La persona encargada de tirar los dados tirará uno de los dados de imágenes. Los jugadores deberán identificar la letra por la que empieza la imagen que ha salido.

Por ejemplo: Si ha salido la imagen de un león, habrá que poner una ficha encima de la letra L. Gana un punto el primer jugador que coloque una ficha en la letra inicial de la imagen en cuestión. Id tomando nota de los puntos que consiga cada equipo. Ahora es el turno del siguiente jugador de cada fila. Quitad todas las fichas de la alfombra y tirad un dado distinto. Gana el primer equipo que consiga 10 puntos. Esta actividad también puede realizarse fácilmente pidiendo a los jugadores que encuentren la letra por la que acaba la imagen que ha salido.

Alfombra de actividades

Saltar y deletrear

Destrezas: Ortografía

Número de jugadores: dos jugadores, grupos pequeños, toda la clase

Componentes del juego: alfombra de actividades, dados de imágenes

Pide a todos los jugadores que hagan una fila a la izquierda de la alfombra. El jugador de delante de la fila tirará un dado cualquiera. A continuación, tendrá que deletrear la imagen que le ha salido saltando de letra en letra. Deja que todos los jugadores tengan la oportunidad de saltar y deletrear las palabras.

Alfombra de actividades

Pour sauter partout

Compétences : Reconnaissance des lettres et ordre alphabétique

Nombre de joueurs : toute la classe ou petit groupe

Composants du jeu : tapis d’activités

Demandez aux joueurs de se tenir en ligne à gauche du tapis. Demandez au premier joueur de se mettre sur le A avant de sauter sur chaque lettre, dans l’ordre, jusqu’à Z. Lorsque le premier joueur a terminé, c’est au tour du joueur suivant. Vous pouvez donner 10 ou 20 secondes à chaque joueur pour sauter sur toutes les lettres, car ces dernières sont éparpillées et certaines sont à deux endroits différents. Donnez à tous les joueurs l’opportunité de sauter en apprenant l’alphabet.

Alfombra de actividades

Ordre alphabétique

Compétences : Ordre alphabétique

Nombre de joueurs : deux joueurs

Composants du jeu : tapis d’activités, jetons

Pour ce jeu, un joueur ou un adulte doit annoncer les lettres de l’alphabet. Deux joueurs jouent en même temps. Chaque joueur utilise cinq jetons de la même couleur. Une lettre est annoncée. Le premier joueur à placer son jeton sur la lettre qui vient juste après la lettre annoncée remporte cette manche. Le vainqueur conserve son jeton sur le tapis. Une lettre de l’alphabet différente doit être annoncée à chaque fois. La partie continue jusqu’à ce que l’un des joueurs ait placé tous ses jetons sur le tapis. Rejouez ou demandez à un autre joueur de jouer contre le vainqueur.

Alfombra de actividades

Reconnaître les sons

Compétences : Sons des lettres

Nombre de joueurs : deux joueurs, petit groupe, toute la classe

Composants du jeu : tapis d’activités, jetons, dés d’images

Répartissez les élèves en deux équipes égales et demandez-leur de se tenir en ligne à droite et à gauche du tapis. Distribuez les jetons à chaque joueur. Utilisez la même couleur pour la même équipe. Les premiers joueurs de la file s’affrontent pour placer leur jeton sur la bonne lettre. Une personne désignée lance les dés d’images. Les joueurs doivent trouver la première lettre de l’image sur laquelle le dé tombe.

Par exemple : si le dé tombe sur l’image d’un lion, il faut placer un jeton sur le L. Le premier joueur à placer son jeton sur la première lettre de l’image du dé gagne un point. Comptez les points de chaque équipe. C’est alors au tour du joueur suivant dans la file. Retirez les jetons et lancez un autre dé. La première équipe à atteindre 10 points remporte la partie. Cette activité peut facilement se jouer avec la dernière lettre de l’image du dé.

Alfombra de actividades

Épeler à cloche-pied

Compétences : Orthographe

Nombre de joueurs : deux joueurs, petit groupe, toute la classe

Composants du jeu : tapis d’activités, dés d’images

Tous les joueurs se tiennent en ligne à gauche du tapis. Le premier joueur de la file lance un dé. Ce joueur doit sauter sur chaque lettre pour épeler le nom de l’image représentée sur le dé. Donnez à tous les joueurs l’opportunité de sautiller pour épeler les mots.

Buchstaben-Hüpfspiel

Trainierbare Fähigkeiten: Buchstaben und alphabetische Reihenfolge

Anzahl der Spieler: ganze Klasse oder Kleingruppe

Für das Spiel benötigte Komponenten: Aktivitätsmatte

Die Spieler stellen sich links neben der Matte in einer Reihe auf. Der erste Spieler in dieser Reihe beginnt, indem er sich auf das A stellt und in der richtigen Reihenfolge bis zum Buchstaben Z hüpft. Wenn der erste Spieler fertig ist, kommt der nächste Teilnehmer an die Reihe. Da die Buchstaben verstreut angeordnet sind und zum Teil doppelt vorkommen, könnten Sie jedem Spieler bei Bedarf 10 oder 20 Sekunden Zeit geben, bis er das gesamte Alphabet durchgehüpft hat. Alle Teilnehmer sollten die Möglichkeit haben, einmal das Alphabet zu hüpfen und die Buchstaben zu trainieren.

Aktivitätsmatte

Alphabet-Reihenfolge

Trainierbare Fähigkeiten: Alphabetische Reihenfolge

Anzahl der Spieler: zwei Spieler

Für das Spiel benötigte Komponenten: Aktivitätsmatte, Spielsteine

Bei diesem Spiel ist ein Spieler oder ein Erwachsener der „Ausrufer“. Der Ausrufer nennt verschiedene Buchstaben des Alphabets. Es können zwei Spieler gleichzeitig mitmachen. Jeder Spieler erhält fünf Spielsteine einer Farbe. Der „Ausrufer“ nennt einen Buchstaben. Der erste Spieler, der seinen Spielstein auf den Buchstaben legt, der im Alphabet auf den ausgerufenen folgt, gewinnt die Runde. Der Gewinner lässt seinen Spielstein auf der Matte liegen. Der Ausrufer nennt keinen Buchstaben des Alphabets zweimal. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler alle Spielsteine auf die Matte legen konnte. Danach können Sie von vorn beginnen oder einen anderen Spieler gegen den Gewinner antreten lassen.

Aktivitätsmatte

Aussprache ist alles

Trainierbare Fähigkeiten: Richtige Aussprache von Buchstaben

Anzahl der Spieler: 2 Spieler, Kleingruppe, ganze Klasse

Für das Spiel benötigte Komponenten: Aktivitätsmatte, Spielsteine, Bilderwürfel

Teilen Sie die Spieler in zwei gleichgroße Mannschaften auf. Die Mannschaften stellen sich einander gegenüber rechts und links der Matte auf. Geben Sie jedem Spieler einen Spielstein. Jede Mannschaften hat eine eigene Farbe. Die Spieler am Reihenanfang spielen jeweils gegeneinander und müssen ihren Spielstein auf den richtigen Buchstaben setzen. Eine Person, die für den Würfel zuständig ist, rollt einen Bilderwürfel. Die Spieler müssen sich nun überlegen, mit welchem Buchstaben der gewürfelte Gegenstand beginnt.

Beispiel: Wird das Bild eines Löwen gewürfelt, muss der Spielstein auf das L gesetzt werden. Der erste Spieler, der seinen Spielstein auf den gewürfelten Buchstaben gelegt hat, erhält einen Punkt. Notieren Sie die Punkte der beiden Mannschaften. Nun sind die nächsten zwei Spieler der beiden Reihen dran. Entfernen Sie alle Spielsteine von der Matte und verwenden Sie einen anderen Würfel. Die erste Mannschaft, die 10 Punkte erreicht, gewinnt. Alternative Version dieser Aktivität: Den Endbuchstaben des gewürfelten Bildes suchen.

Aktivitätsmatte

Hüpfen und buchstabieren

Trainierbare Fähigkeiten: Buchstabieren

Anzahl der Spieler: 2 Spieler, Kleingruppe, ganze Klasse

Für das Spiel benötigte Komponenten: Aktivitätsmatte, Bilderwürfel

Alle Spieler stellen sich zu Beginn links neben der Matte in einer Reihe auf. Der erste Spieler der Reihe rollt einen beliebigen Würfel. Derselbe Spieler hüpft nun, während er das gewürfelte Wort buchstabiert, gleichzeitig die entsprechenden Buchstaben ab. Alle Teilnehmer sollten die Möglichkeit haben, einmat zu hüpfen und ein Wort zu buchstabieren.