



Spielanleitung

DUDEN



Das große Abc-Spiel

Spiel dich schlau!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Das große Abc-Spiel

Ein lustiges Lernspiel rund ums Alphabet für 2 - 4 Kinder von 5 bis 9 Jahren.

Spielidee: Hanna Bachmann
Illustration: Barbara Scholz
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Heute ist besonders viel los im Buchstaben-Park! Tiere toben mit den „Ts“, „Ws“ wehen im Wind und Kinder kichern mit den „Ks“. Aber o Schreck! Bei all dem bunten Treiben haben sich die Buchstaben kreuz und quer im Park verteilt. Jetzt heißt es für alle abenteuerlustigen Kinder aufgepasst! Denn nur wer die spannenden Aufgaben löst, kann die Buchstaben entdecken, erste Wörter bilden und das besondere Geheimnis des Parks lüften: Das sagemumwobene „Alphabet“!

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 26 Bildplättchen
- 26 Rätselkistenkarten
- 26 Buchstabenkarten
- 5 Entenplättchen
- 4 Alphabet-Puzzles (je 4 Teile)
- 1 Alphabet-Leiste
- 1 Stoffsäckchen
- 1 Stift
- 1 Abwischtuch
- 1 gelber Aktionswürfel
- 1 blauer Vokal-Würfel
- 1 Spielanleitung



Ein Lernspiel zu dem Buch „Das Abc – Mein Mitmachbuch“ (ISBN 978-3-411-70774-4) aus dem Dudenverlag, Mannheim, www.duden.de.

Die Karten

5 Entenplättchen



Vorderseite



Rückseite

26 Bildplättchen



Vorderseite



Rückseite

26 Rätselkistenkarten



Vorderseite



Rückseite

26 Buchstabenkarten



Vorderseite



Rückseite

Spielidee

Gemeinsam streift ihr durch den Buchstaben-Park auf der Suche nach dem Abc. Erfüllt ihr die Aufgaben, die der Aktionswürfel euch stellt, kommt ihr auf dem Vokalweg schnell voran. Wenn ihr Glück habt, zeigt euch Meister Maulwurf eine Abkürzung durch seine geheimen Gänge. Wer seine Figur auf einen der vier runden Spielplätze zieht, erhält ein Teil des Alphabet-Puzzles. Das Ziel des Spiels ist es als Erster mit dem vollständigen Alphabet den Park wieder zu verlassen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das hellblaue Stadtfeld am Eingang des Parks.

Legt jeweils vier gleiche Puzzleteile verdeckt neben einen der vier Spielplätze. Mischt die Rätselkarten und die Buchstabenkarten und legt sie jeweils als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Füllt alle Bildplättchen in das Stoffsäckchen und mischt sie, indem ihr kräftig schüttelt.

Legt die fünf Entenplättchen offen in die Mitte des Sees. Schaut sie euch gemeinsam an und versucht euch die Position der Vokale zu merken. Dreht anschließend alle Entenplättchen um.

Haltet die Alphabet-Leiste, die beiden Würfel, das Abwisch Tuch und den Stift bereit.



Stadtfeld

See

Spielplätze

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit dem längsten Namen beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und würfelt mit dem gelben Aktionswürfel. Der Würfel stellt dir eine von fünf Aufgaben. Was bei den einzelnen Aufgaben zu tun ist, siehst du in der Übersicht „Der Aktionswürfel“ auf Seite 7.

Hast du die Aufgabe gelöst?

- **Nein?**
Schade! Deine Figur bleibt stehen. Beim nächsten Mal wird es dir sicher gelingen.
- **Ja?**
Prima! Du darfst sofort mit dem blauen Vokal-Würfel würfeln.

Vokal-Würfel:

Der Würfel zeigt dir, wie weit du deine Spielfigur vorwärts ziehen darfst.

- **Vokal (A, E, I, O, U):**

Nenne laut den Vokal. Ziehe deine Spielfigur vorwärts bis zum nächsten Feld, das den gewürfelten Vokal zeigt.

Ist auf keinem der Felder zwischen dir und dem nächsten Spielplatz dieser Vokal zu sehen, darfst du mit deiner Figur bis zum nächsten Spielplatz vorziehen. Nimm dir dann das dazugehörige Puzzleteil und lege es verdeckt vor dich.

- **Meister Maulwurf:**



Glück gehabt! Meister Maulwurf zeigt dir seine Geheimgänge. Ziehe mit deiner Figur vorwärts zum nächsten Spielplatz. Nimm dir dann das dazugehörige Puzzleteil und lege es verdeckt vor dich.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt mit dem gelben Aktionswürfel.

Spielende

Wer mit seiner Spielfigur als Erster wieder das blaue Stadtfeld erreicht, darf sein Puzzle zusammensetzen und gewinnt das Spiel.

Der Aktionswürfel

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Aktionen. Probiert am besten vor dem ersten Spiel alle Aktionen gemeinsam aus.

Schreibpapagei



Ziehe die oberste Buchstabenkarte vom Stapel, lege sie offen vor dir ab und nenne laut den abgebildeten Buchstaben. Anschließend nimmst du den Stift und versuchst, den Buchstaben auf der Karte nachzuschreiben. Die übrigen Mitspieler kontrollieren deine Schreibkünste. Du hast die Aufgabe gelöst, wenn du nicht über den Rand des Buchstabens hinaus gefahren bist.

Danach wird die Buchstabenkarte mit dem Abwischtuch gesäubert und zurück unter den Kartenstapel gelegt.

Tipp:

Erfahrene Spieler benutzen zum Schreiben ihre „schwache“ Hand. Rechtshänder schreiben also mit links und Linkshänder mit rechts.

Wortbaustelle



Ziehe ein Bildplättchen aus dem Stoffsäckchen und nenne laut das Wort darauf. Lege es anschließend verdeckt vor dich. Versuche nun das Wort mit den Buchstabenkarten nachzulegen.

Wenn du fertig bist, lies dein Wort laut vor. Drehe jetzt das Bildplättchen wieder um und kontrolliere mit deinen Mitspielern dein Ergebnis. Ist das Wort fehlerfrei nachgelegt, hast du die Aufgabe gelöst.

Danach werden die Buchstabenkarten gemischt und wieder neben den Spielplan gelegt. Das Bildplättchen kommt zurück ins Säckchen.

Buchstaben-Mixer



Achte darauf, dass die Alphabet-Leiste verdeckt neben dem Spielplan liegt. Ziehe fünf Buchstabenkarten, lege sie offen vor dir ab und nenne laut die abgebildeten Buchstaben. Versuche nun die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge anzuordnen.

Wenn du fertig bist, lies die neue Reihenfolge vor. Drehe jetzt die Alphabet-Leiste um und kontrolliere mit deinen Mitspielern dein Ergebnis. Sind die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge, hast du die Aufgabe gelöst.

Danach werden die Buchstabenkarten gemischt und wieder neben den Spielplan gelegt.

Enten-Memo



Würfle mit dem blauen Vokal-Würfel. Zeigt der Würfel einen Vokal, lies diesen laut vor. Wenn du Meister Maulwurf gewürfelt hast, darfst du dir einen Vokal wünschen und diesen laut nennen. Versuche nun das passende Entenplättchen zu finden und drehe es um.

Ist der Vokal zu sehen, den du laut genannt hast?

- **Ja?**
Prima! Du hast die Aufgabe gelöst.
- **Nein?**
Schade! Lies den aufgedeckten Vokal laut vor.

Alle versuchen sich die Position zu merken. Danach drehst du das aufgedeckte Entenplättchen wieder um.

Rätselkiste

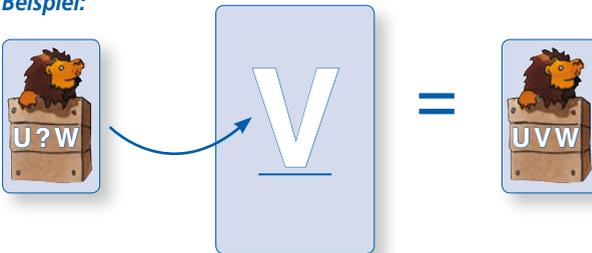


Achte darauf, dass die Alphabet-Leiste verdeckt neben dem Spielplan liegt. Ziehe die oberste Rätselkistenkarte vom Stapel und lege sie offen vor dir ab. Sieh dir das Rätsel auf der Kiste genau an. Welcher Buchstabe müsste an der Stelle des Fragezeichens stehen? Versuche nun die passende Buchstabenkarte zu finden.

Hast du sie gefunden, lies deine Lösung laut vor. Drehe jetzt die Alphabet-Leiste um und kontrolliere mit deinen Mitspielern dein Ergebnis. Passt dein Buchstabe an die Stelle des Fragezeichens, hast du die Aufgabe gelöst.

Danach werden die Buchstabenkarten gemischt und wieder neben den Spielplan gelegt. Die Rätselkistenkarte kommt unter den Stapel.

Beispiel:



Blauer Würfel



Glück gehabt! Du darfst sofort mit dem blauen Vokal-Würfel würfeln.



Tempo-Variante für Abc-Experten

Um den Wissensvorsprung von Erwachsenen und erfahrenen Spielern auszugleichen, gibt es folgende Variante für Fortgeschrittene. Einigt euch vor dem Spiel, welcher Spieler diese Variante nutzt.

Bevor du eine Aktion beginnst, nennst du deinem linken Mitspieler einen Buchstaben. Er versucht nun so schnell wie möglich das Bildplättchen zu finden, das mit diesem Buchstaben beginnt. Dazu zieht er ein Bildplättchen nach dem anderen aus dem Säckchen, während du versuchst deine Aufgabe zu lösen.

Dein Spielzug dauert so lange, bis ...

... **du deine Aufgabe gelöst hast**

Prima! Du darfst mit dem blauen Vokal-Würfel würfeln.

... **dein Mitspieler das passende Bildplättchen gefunden hat und „Stopp!“ ruft**

Schade! Du hast die Aufgabe nicht rechtzeitig gelöst. Beim nächsten Mal wird es dir sicher gelingen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

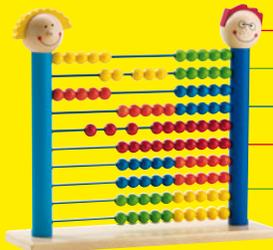
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

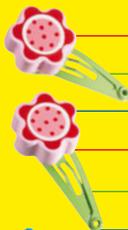
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

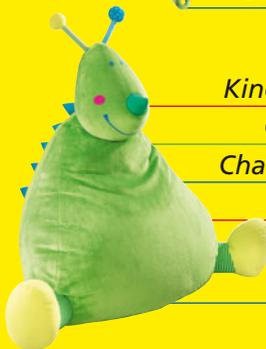
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de