Spielanleitung

ABC-Reise

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2011

ABC-Reise

Eine buchstabenreiche Lernspielsammlung für 1 - 4 Kinder ab 4 Jahren und einen Erwachsenen als Helfer.

Design: Jutta Neundorfer
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,
die Puzzlekarten zeigen die Buchstaben A – Z jeweils als Groß- und Kleinbuchstabe, passende Motive und das entsprechende Wort dazu. Gesucht werden jeweils die passenden Kombinationen. So lernen die Kinder spielerisch die Welt der Buchstaben kennen und be-„greifen".

Über die unterschiedlichen Puzzlenasen können die Kinder die Buchstaben den zugehörigen Abbildungen und den passenden Wörtern zuordnen. Ob sie zusammenpassen, kontrollieren sie über das Zusammenpuzzeln. Die richtige Reihenfolge des ABCs erfahren die Kinder, wenn sie die Buchstabenkarten über die seitlichen Puzzlenasen richtig zusammensetzen.

In den nachfolgenden Spielideen können sie dann das neu erlernte Wissen anwenden und es so nachdrücklich verinnerlichen.
Puzzeln und spielen Sie mit! Benennen Sie die Buchstaben, sprechen Sie gemeinsam über die Abbildungen und betonen Sie dabei jeweils die Anfangsbuchstaben. Beginnen Sie dabei mit wenigen Buchstabenarten und wählen Sie dann nach und nach mehr aus.
Fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

1 Spielplan (beidseitig bedruckt)
1 Auto
26 Buchstabenkarten A – Z (dreiteilig)
1 Würfel
1 Spielanleitung

Spielidee 1: Buchstabenpuzzelei

Eine kunterbunte Buchstabensuche für 2 – 4 Kinder.

Spielvorbereitung

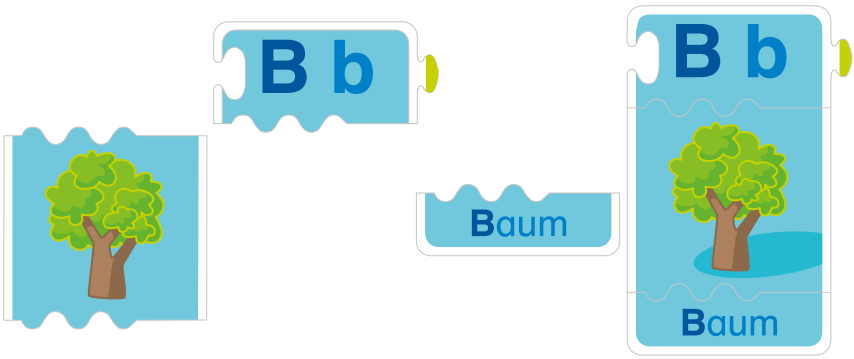
Verteilt die Buchstabenkarten offen und bunt gemischt in der Tischmitte.

Tipps:
- Beginnt am besten nicht mit allen Buchstabenkarten. Wählt zuerst die Buchstaben, die ihr vielleicht schon kennt und nehmt bei jedem neuen Spiel einige neue Buchstaben hinzu.
- Besprecht vor dem ersten Spiel gemeinsam, was auf den einzelnen Buchstabenkarten zu sehen ist.
- Ihr müsst nicht immer mit allen drei Teilen einer Buchstabenkarte spielen. Bei den ersten Spielen empfiehlt es sich, die Teile mit dem Wort auszusortieren.

Stellt das Auto in die Tischmitte. Der Spielplan und der Würfel werden für diese Variante nicht benötigt. Sie kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit dem längsten Namen beginnt und nimmt sich eines der Buchstabenkartenteile, auf denen ein Motiv zu sehen ist (z.B. das Teil mit dem Motiv Baum).
Jetzt musst du das Motiv auf der Karte benennen und vor dich legen. Suche nun das fehlende Teil mit dem passenden Buchstaben zu deinem Motiv (z.B. das Teil mit dem B). Hast du den passenden Buchstaben gefunden, suchst du jetzt das Teil mit dem passenden Wort (z.B. das Teil mit dem Wort Baum).



Tipp:
Kennst du einen Buchstaben oder ein Wort zu den Abbildungen noch nicht, so kannst du versuchen zu raten. Du erkennst, ob du richtig geraten hast, wenn du die Buchstabenkarte zusammenlegen kannst. Denn nur die richtigen Teile lassen sich passend zu einer Buchstabenkarte zusammenpuzzeln.

Hast du alle Teile einer Buchstabenkarte gefunden, darfst du die Buchstabenkarte als Belohnung vor dir liegen lassen. Hast du einen Fehler gemacht, musst du die Teile zurück in die Tischmitte legen und bekommst das Auto.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wichtig:
- Machst du einen Fehler und das Auto steht vor einem anderen Kind, darfst du es zu dir nehmen.
- Machst du einen Fehler und das Auto steht vor dir, hast du noch einen zweiten Versuch. Das Auto kommt nach einem Fehler zurück in die Tischmitte.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald nur noch die drei Teile einer Buchstabenkarte in der Tischmitte liegen. Das Kind mit den meisten Buchstabenkarten hat das Spiel gewonnen.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:
Das Spiel wird schwieriger, wenn zu Spielbeginn die Buchstaben und/oder Wortkarten verdeckt in der Tischmitte liegen. Jetzt müssen die Kinder sich merken, wo welche Buchstabenkarten liegen.

Spielidee 2: ABC-Reise

Ein spannendes Würfelspiel für 2 – 4 Buchstabenkenner.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der hellblauen Seite nach oben in die Tischmitte. Setzt das Auto auf sein Startfeld mit dem Buchstaben A. Legt die Buchstabenkarten offen um den Spielplan herum. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten dreimal Buchstabensalat sagen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Ein, zwei, drei oder vier Punkte?**
  Setze das Auto entsprechend der Punktezahl im Uhrzeigersinn weiter.

- **Den Stern?**
  Super! Setze die Figur auf ein beliebiges Wegfeld.

Auf welchem Feld steht das Auto?
Schaue es dir gut an und suche die drei Teile der passenden Buchstabenkarte. Du suchst jeweils das gleiche Motiv, den passenden Buchstaben und das passende Wort.

Jetzt kontrolliert ihr gemeinsam, ob alle Karten richtig sind. Sind alle drei Teile der Buchstabenkarte richtig, darfst du sie als Belohnung vor dich legen.
Wenn eine oder mehrere Karten nicht stimmen, müssen alle Karten zurückgelegt werden.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Wichtig:
Kommst du auf ein Feld, von dem die passenden Teile schon gefunden wurden, hast du leider Pech gehabt. Es kommt sofort das nächste Kind an die Reihe.

Spielende

Das Kind, das als Erstes fünf Buchstabenkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.

Tipp:
- Profi-Buchstabenkenner spielen mit der anderen Spielplanseite. Hier sind nur die Motive zu den Buchstaben abgebildet. Es werden dennoch das Motiv, der Buchstabe und das passende Wort gesucht.
- Das Spiel wird einfacher, wenn man nur mit zwei Buchstabenteilen spielt (z.B. Motiv und Buchstabe).

Spielidee 3: Buchstabenrallye

Ein kooperatives Rennen für 1 und mehr Kinder.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der hellblauen Seite nach oben in die Tischmitte. Setzt das Auto auf sein Startfeld mit dem Buchstaben A. Legt die Buchstabenkarten offen um den Spielplan herum. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in einem Auto mitgefahren ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Den Stern?**
  So ein Pech! Drehe zwei beliebige Buchstabenkartenteile, die um den Spielplan herumliegen, um. Ihr müsst versuchen, euch diese Teile gut zu merken.

- **Ein, zwei, drei oder vier Punkte?**
  Setze das Auto entsprechend der Punktezahl im Uhrzeigersinn weiter.

Wurden Punkte gewürfelt, ist es jetzt wichtig, auf welchem Feld das Auto steht:
Schaue dir das Feld gut an und suche die drei Teile der passenden Buchstabenkarte. Du suchst jeweils das gleiche Motiv, den passenden Buchstaben und das passende Wort.

Jetzt kontrolliert ihr gemeinsam, ob alle Karten richtig sind. Sind alle drei Teile der Buchstabenkarte richtig, darfst du sie als Belohnung vor dich legen.
Wenn eine oder mehrere Karten nicht stimmen, müssen alle Karten zurückgelegt werden.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Wichtig:
Wird ein Teil aufgedeckt und es ist nicht richtig, muss es anschließend wieder verdeckt werden.

Spielende

Ihr habt das Spiel gewonnen, wenn ihr sechs Buchstabenkarten gefunden habt, bevor das Auto eine Runde gefahren ist. Zieht das Auto aber vorher auf oder über das Startfeld mit dem Buchstaben A, habt ihr leider verloren.

Tipp:
- Profi-Buchstabenkenner spielen mit der anderen Spielplanseite. Hier sind nur die Motive zu den Buchstaben abgebildet. Es werden dennoch das Motiv, der Buchstabe und das passende Wort gesucht.
- Das Spiel wird einfacher, wenn man nur mit zwei Buchstabenteilen spielt (z.B. Motiv und Buchstabe).

Spielidee 4: ABC-Schlange

Ein spannendes Legespiel für 1 Kind zum Kennenlernen der Buchstabenreihe.

Spielvorbereitung

Lege die Buchstabenkarten bunt gemischt offen in die Tischmitte. Suche die Buchstabenkarte mit dem Motiv Auto, dem Buchstaben A und dem Wort Auto heraus und lege sie zusammengepuzzelt an den Tischrand.
Das restliche Spielmaterial bleibt in der Schachtel, es wird für diese Spielvariante nicht benötigt.

Spielablauf

Gesucht wird jetzt die Buchstabenkarte, die im Alphabet nach dem Buchstaben „A" kommt. Nimm die drei Karten, die du vermutest, und lege sie zusammen. Benenne das Motiv, den Buchstaben und das Wort.
Durch Zusammenlegen der drei Teile kannst du kontrollieren, ob Wort, Bild und Buchstabe zusammengehören.

Kennst du einen Buchstaben oder ein Wort zu den Abbildungen noch nicht, so kannst du auch versuchen, sie durch Ausprobieren zu finden. Nimm einfach die verschiedenen Karten und puzzele sie nacheinander an die Abbildungen an. Die Karte, die sich richtig anpuzzeln lässt, zeigt den richtigen Buchstaben oder das richtige Wort.
Hast du drei passende Teile gefunden, wird es spannend. Denn ist das tatsächlich der Buchstabe, der im Alphabet nach dem „A" kommt? Versuche die Buchstabenkarte an die Buchstabenkarte mit dem „A" zu puzzeln. Nur die richtige Karte lässt sich durch die obere Puzzlenase mit dem „A" verbinden.

Hast du die passende Buchstabenkarte gefunden, geht es gleich weiter mit der Suche nach dem nächsten Buchstaben im Alphabet.

Spielende

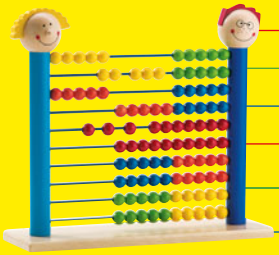
Das Spiel ist zu Ende, sobald du alle Buchstabenkarten zu einer langen Buchstabenschlange zusammengepuzzelt hast.

Tipps:
- Das Spiel wird einfacher, wenn du nicht mit allen Buchstabenkarten spielst.
- Das Spiel wird schwerer, wenn du nicht mit dem „A" beginnst, sondern mit einem Buchstaben mitten im Alphabet (z.B. P). Jetzt werden die Buchstabenkarten gesucht, die entweder vor oder nach diesem Buchstaben im Alphabet stehen.
- Es kann auch nur mit dem Buchstaben und dem Motiv gespielt werden. Die Teile mit dem Wort werden vorher aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt.

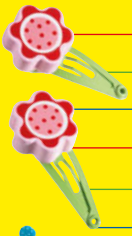
Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders 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.

Art. Nr.: 4293
1/11
TL 78596

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de