

DIE ABC-SCHLANGE (1 - 4 SPIELER)

Nimm dir alle Abc-Karten und versuch, die richtige Abc-Reihenfolge auszulegen. Das Spiel endet, wenn du alle Abc-Karten aneinandergelegt hast. Ob deine Abc-Schlange stimmt, kannst du anhand der folgenden Übersicht sehen:

AFFE	ENTE	IGEL	MAUS	QUALLE	VOGEL
BÄR	FLAMINGO	JAGUAR	NASHORN	ROBBE	WASCHBÄR
CHAMÄLEON	GIRAFFE	KROKODIL	OTTER	SCHILDKRÖTE	XAVER
DACHS	HIRSCH	LÖWE	PINGUIN	TIGER	YAK
			UHU	ZEBRA	

WÖRTER BAUEN (1 SPIELER)

Nimm dir alle Abc-Chips, auch die zwei gelben mit den Buchstaben „E“ und „N“. Bau nun Wörter, indem du die Abc-Chips nebeneinanderlegst. Hier sind einige Wörter, die sich mit den Abc-Chips einfach zusammensetzen lassen:

AUTO	EIS	IGEL	MAUS	QUARK	VOGEL
BAUM	FISCH	JACKE	NASE	RAD	WALD
CLOWN	GARTEN	KATZE	OHR	SONNE	XAVER
DOSE	HOSE	LATERNE	PILZ	TAFEL	YETI
			UHR	ZUG	

A U T O

Autor: Kai Haferkamp
Design: Michaela Schelk / Fine Tuning
Illustration: Stefan Lohr
Art.-Nr.: 710521

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de



Art.-Nr.: 710545

Art.-Nr.: 710514

Art.-Nr.: 710538



KANNST DU DAS ABC?

Tierisches Merkspiel

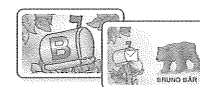
Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren

Juhu, da freut sich Alex Affe, denn sein Freund Paul Pinguin hat ihm geschrieben! Hilf mit und verteil die Postkarten an die Tiere. Jede Abc-Karte zeigt den Anfangsbuchstaben eines Tieres. Drehst du die Karte um, siehst du, ob du die Postkarte dem richtigen Tier gebracht hast!

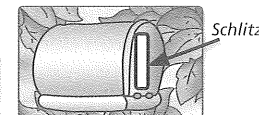
SPIELMATERIAL



26 Postkarten



26 Abc-Karten

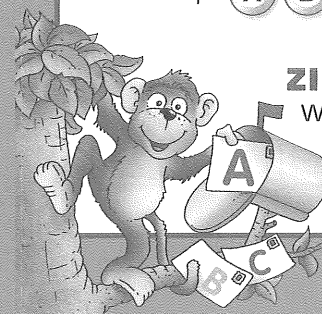


1 Briefkasten mit Schlitz

28 Abc-Chips A B C

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster fünf Postkarten richtig zugestellt und fünf Abc-Chips gesammelt hat, gewinnt!

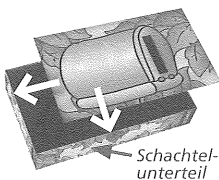


VOR DEM ERSTEN SPIEL

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Abc-Chips sowie den Schlitz aus dem Briefkasten heraus.

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Schachtel und legt den Briefkasten mit der Briefkastenseite nach oben in das Schachtelunterteil auf den Kartoneinsatz.
- Legt alle Abc-Karten mit dem Buchstaben nach oben in einem großen Kreis aus und platziert die Postkarten mit der Briefmarke nach oben in der Mitte des Kreises.
- Nehmt alle Abc-Chips, sortiert die zwei gelben Abc-Chips „E“ und „N“ aus und legt sie beiseite. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Die 26 orangefarbenen Abc-Chips legt ihr neben die Schachtel mit dem Briefkasten.

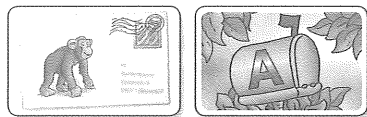


DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich eine beliebige Postkarte.

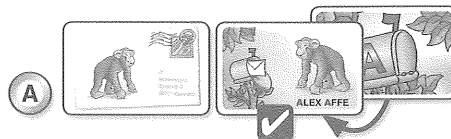
Achtung: Alle nachfolgenden Spieler nehmen sich die Postkarte von dem Tier, das die vorherige Postkarte geschickt hat.

Dabei darf niemand – weder du noch deine Mitspieler – die Rückseite der jeweiligen Postkarte sehen. Such nun die Abc-Karte, die den Anfangsbuchstaben des Tieres zeigt, das auf der Postkarte zu sehen ist, und leg die Postkarte neben die Abc-Karte ab. Nimmst du zum Beispiel die Postkarte mit dem Affen, dann legst du die Postkarte neben die Abc-Karte mit dem Buchstaben „A“.



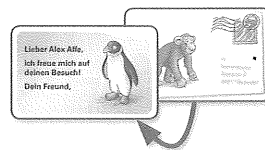
Dreh nun die Abc-Karte um und schau nach, ob du den richtigen Anfangsbuchstaben gewusst und die Postkarte dem richtigen Tier gebracht hast.

- **Zeigt die Abc-Karte das gleiche Tier wie die Postkarte, dann hast du die Postkarte richtig zugestellt:** Nimm dir nun den Abc-Chip mit dem Anfangsbuchstaben des Tieres. Hast du zum Beispiel die Postkarte mit dem Affen richtig zugestellt, dann darfst du dir den Abc-Chip mit dem „A“ nehmen. Die Abc-Karte wird wieder mit der Buchstabenseite nach oben gedreht. Nun dreh auch die Postkarte um und sag laut, welches Tier die Postkarte geschickt hat:

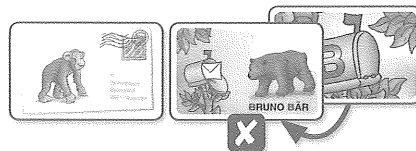


„Der Pinguin hat Alex Affe die Postkarte geschickt.“

Anschließend schiebst du die Postkarte in den Schlitz des Briefkastens. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und nimmt sich die Postkarte, die das eben genannte Tier zeigt, hier also die Postkarte vom Pinguin.



- **Zeigt die Abc-Karte ein anderes Tier als die Postkarte, dann hast du die Postkarte leider falsch zugestellt:** Dreh die Abc-Karte wieder um, sodass du den Buchstaben siehst. Gib die Postkarte an den nächsten Spieler weiter,



ohne dass du oder deine Mitspieler die Rückseite der Postkarte sehen. Dein Zug ist beendet und dein Mitspieler versucht nun, die richtige Abc-Karte zu finden. Dreht auch dein Mitspieler eine Abc-Karte um, die ein anderes Tier als die Postkarte zeigt, dann wird die Postkarte erneut an den nächsten Spieler weitergegeben. Das geht so lange, bis ein Spieler die richtige Abc-Karte umdreht.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler fünf Abc-Chips gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt! Für ein längeres Spiel könnt ihr auch mehr Abc-Chips sammeln.

TIPPS FÜR DIE ELTERN

- Lesen Sie den Brief vor, bevor die Kinder ihn in den Schlitz des Briefkastens schieben. Die Kinder können sich die Buchstaben besser merken, wenn sie die dazugehörigen Laute hören und die passenden Bilder sehen.
- Im Spiel finden Sie für den Buchstaben „X“ den Jungen Xaver, da es im deutschen Wortschatz kein Tier mit dem Anfangsbuchstaben „X“ gibt.

WER FEHLT?

(2 – 4 SPIELER)

Ihr braucht einen Spielleiter, der zehn beliebige Abc-Karten mit dem Tierbild nach oben auslegt. Versucht, euch die Tiere und ihren Anfangsbuchstaben zu merken. Anschließend dreht der Spielleiter alle Abc-Karten um. Schließt jetzt die Augen.

Der Spielleiter nimmt eine Abc-Karte weg und rückt die anderen so auf, dass die Lücke der fehlenden Karte nicht mehr zu sehen ist. Nun öffnet ihr wieder die Augen. Wer als Erster errät, welches Tier und / oder welcher Buchstabe fehlt, bekommt einen Abc-Chip. Wer die meisten Abc-Chips gesammelt hat, gewinnt!