



# KANNST DU DAS ABC?

Für 1-4 Spieler ab fünf Jahren.



Maus

M

~~B~~

Katze

K

~~D~~



## **SPIELZIEL:**

A wie Affe, B wie Ball - kindgerechte Begriffe vermitteln Kindern spielend leicht das ABC. Die Buchstaben von A bis Z werden durch die bunten Abbildungen anschaulich. Durch das einfache Zuordnen von Bildern und Buchstaben ergibt sich das ganze Alphabet in der richtigen Reihenfolge.

## **SPIELMATERIAL:**

- 27 Buchstaben-Bild-Kärtchen
- 1 Blanko-Karte
- 1 Spielanleitung

## **SPIELVORBEREITUNG:**

Vor dem ersten Spiel werden alle Kärtchen vorsichtig aus dem Karton gelöst. Falls eine Karte verloren geht, kann die Blanko-Karte als Ersatz dienen.

# SPIELMÖGLICHKEITEN:

## ICH LERNE DAS ABC KENNEN!

Für 1 Spieler.

Damit ein Kind sich mit dem ABC vertraut machen kann, beschäftigt es sich erst einmal allein bzw. unter der Anleitung eines älteren Kindes oder Erwachsenen mit den Buchstaben-Bild-Kärtchen.

Alle Kärtchen werden offen und gut sichtbar auf den Tisch gelegt. Das Kind versucht nun, die Abbildungen den Anfangsbuchstaben der passenden Begriffe zuzuordnen. Zunächst sucht es die Karte heraus, auf der der Affe abgebildet ist und legt diese vor sich ab. Dann legt es die Karte, auf der das A abgebildet ist, an. Auf diese Weise wird eine Kette gebildet, in der die Buchstaben und die passenden Bilder in der Reihenfolge des Alphabets liegen.

# WIR LERNEN DAS ABC GEMEINSAM!

Für 2-4 Spieler.

*Wer wird seine Kärtchen als Erster los?*

Spieleranzahl	Karten pro Spieler
2	8
3	5
4	4

Die Kärtchen werden verdeckt gemischt und dann entsprechend der Spieleranzahl an die Kinder verteilt. Jeder legt seine Karten offen vor sich ab. Die übrigen Kärtchen bilden den Machziehstapel.

Der jüngste Spieler beginnt und legt ein beliebiges Kärtchen offen in die Tischmitte. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler legt nun aus seinem Vorrat eine passende Karte links oder rechts an das ausliegende Kärtchen an. Passend ist es dann, wenn ein Bild zum richtigen Anfangsbuchstaben des abgebildeten Begriffes bzw. umgekehrt der richtige Buchstabe zum Bild gelegt wird, z. B. A rechts neben den Affen oder der Clown links an das C. Das Kind darf solange weiter anlegen, wie es passende Kärtchen besitzt. Hat der Spieler gar kein passendes Kärtchen, so muss er ein Kärtchen vom Machziehstapel ziehen. Dieses darf er gegebenenfalls auch gleich spielen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Gewonnen hat der Spieler,

der als Erster alle seine Kärtchen ablegen konnte. Die übrigen Kinder spielen weiter, bis das Alphabet komplett ausgelegt ist.

## DA FEHLT DOCH WAS!

Gedächtnis-Spiel für 2 und mehr Spieler.

*Wer sammelt die meisten Kärtchen?*

Mit dieser Spielmöglichkeit für etwas ältere Kinder wird die Merk- und Konzentrationsfähigkeit trainiert.

Zunächst einigen sich die Spieler, auf was geachtet werden soll: Auf die Bilder, auf die Buchstaben oder auf beides.

Die Kinder legen zehn beliebige Kärtchen offen aus. Der jüngste Spieler beginnt und versucht, sich die Motive auf den Kärtchen zu merken. Dann dreht er sich um oder schließt die Augen. Währenddessen entfernt das Kind, das links neben dem Spieler, der sich die Kärtchen eingepägt hat, sitzt, eines der ausliegenden Kärtchen und behält es verdeckt in der Hand. Das andere Kind öffnet nun wieder die Augen, sieht sich die übrigen Kärtchen an und sagt, welches Bild bzw. welcher Buchstabe seiner Meinung nach fehlt. Ist die Antwort richtig, so bekommt es das richtig benannte Kärtchen, ist sie falsch, so behält das Kind, das es entfernt hatte, das Kärtchen. Die anderen Kärtchen kommen wieder in den Vorrat. Dann werden erneut zehn beliebige Kärtchen ausgelegt und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist mit Merken an der Reihe. Wer nach einer vor-

her vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Kärtchen gesammelt hat, ist der Gewinner.

Alternativ können die Spieler auch vereinbaren, dass andere Änderungen an den Karten vorgenommen werden, z. B.:

- Ein Kärtchen wird hinzugelegt. Welches?
- Zwei Kärtchen tauschen ihren Platz. Dies macht das Spiel noch schwieriger, denn nun muss sich das Kind die Reihenfolge der Kärtchen merken.

Für kleine Gedächtnis-Künstler können diese Möglichkeiten auch kombiniert werden. In diesem Fall bekommt das Kind alle Kärtchen, bei denen es die Art der Veränderung richtig angesagt hat.

Der Schwierigkeitsgrad kann ebenfalls durch die Anzahl der ausliegenden Kärtchen variiert werden. So können die Spieler erst einmal mit wenigen Kärtchen anfangen und mit steigender Übung mehr auslegen.

## SPIELEND LEICHT LERNEN MIT WEITEREN SPIELEN VON SCOUT:

- Sicher zur Schule
- Kannst du die Monate?
- Kannst du die Uhr?
- Kannst du Rechnen?

Redaktionelle Bearbeitung: Christine Leisgen  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
Illustrationen: Reiner Stolte, München

2001 Kosmos Verlag • Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart • Tel.: + 49 (0) 711-2191-0  
Web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de) • E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)