

Art.-Nr.: 400-58

ABC

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.

Das Spiel ist für 2 bis 6 Personen geeignet ab 5 Jahren.







Inhalt:

1 Holzbrett, 6 Figuren aus Holz, 1 Würfel, 97 Spielkarten aus Holz

Spielregeln:

Alle Spielkarten auf den Tisch legen, mit dem Symbol nach oben, dann entscheidet Euch durch Würfeln, wer das Spiel beginnen soll. Wer die größte Zahl würfelt darf beginnen, wer die kleinste Zahl wirft kommt zuletzt an die Reihe. Die Spielrichtung zeigen die rote Pfeile auf dem Spielfeld.

Zeichenerklärung:

-  +2, +3: 2, 3 Felder bitte vorwärts
-  -2, -4: 2, 4 Felder bitte zurück
-  STOP: 1 Runde stehen bleiben
-  Blitz: 1 Karte bitte zurücklegen
-  Lachendes Gesicht: folge den Pfeil nach oben
-  Trauriges Gesicht: folge den Pfeil nach unten

1. Spielvariante: Der erste Spieler würfelt und geht so viel Felder nach vorne, je nach dem wieviele Augen der Würfel zeigt. Wenn Du auf ein Buchstabe kommst, suche zwischen den Karten eine, die mit dem Buchstaben anfängt. (z.B. wenn Du 2 gewürfelt hast, dann springe auf B und suche eine Karte auf der ein Bild ist das mit B anfängt: Beispiel: Banane)

Wenn Du auf ein Bild springst, dann suche genau das Bild unter den Karten und nehme es. (z.B. wenn Du 4 gewürfelt hast, dann nur das Bild mit dem Pferd) Wenn das Bild nicht mehr vorhanden ist, geht das Spiel weiter. Haben alle das Ziel erreicht, zählt nach, wer, wieviele Karten gesammelt hat. Wer die meisten erkannt und gesammelt hat, ist Sieger.

2. Spielvariante: Ähnlich wie vorher, Unterschied ist, das nach dem Würfeln alle Spieler gleichzeitig suchen, und wer zuerst fündig wird darf die Karte behalten. Auch in diesem Fall Gewinner ist, der die meisten Karten gesammelt hat.

3. Spielvariante: Es werden verschiedene Sammelbegriffe geübt. z.B. wenn jemand auf dem Buchstabe „F“ kommt, versucht Früchte zu finden, wenn jemand z. B. auf „G“ springt, dann bitte Gemüse suchen, usw.

4. Spielvariante: Die selbe Karte darf auf verschiedene Felder gezogen werden. Wie z.B. die Banane wenn B kommt, oder „O“. Wichtig ist wenn die Karte auf „B“ gezogen wird, dann laut Banane sagen, wenn bei „O“ gezogen wird, dann Obst sagen.

Ziel des Spieles: Beobachtungsgabe, Wahrnehmung, Konzentration und Sprachförderung. Erkennen und Buchstaben lernen, den Wortschatz erweitern und gleichzeitig ein super spannendes Gesellschaftsspiel.

Benutzerhinweis:

Diese Angaben bitte aufbewahren.
Bitte beachten Sie das Holz ein natürliches Material ist.
Lagern Sie es bei Zimmertemperatur.

Wir wünschen viel Spass beim Spielen!

Cikkszám: 400-58

ABC

Figyelem! A játék apró, könnyen lenyelhető részeket tartalmaz, így kérjük ne adja 3 évnél fiatalabb gyermekek kezébe!

Játék 2-6 személynek, 5 éves kortól.







A játék tartalma:

1 fatábla, 6 fabábú, 1 szám kocka, 97 kép fából

A játék menete:

Először terítsék ki az asztal közepén az összes képet, majd dobással döntsék el, ki kezdheti a játékot! Aki a legnagyobb számot dobta, az kezd, aki pedig a legkisebbet, ő dobhat utolsóként. A táblán való haladási irányt a piros nyilak mutatják.

A táblán szereplő ábrák magyarázata:

-  +2, +3: 2, 3 lépést ugorj előre
-  -2, -4: 2, 4 lépést lépjél vissza
-  STOP: 1 körből kimaradsz
-  Villám: 1 kártyát vissza kell adnod
-  Mosolygó jel: ugorj előre a nyíllal jelölt mezőre
-  Szomorú jel: lépjél vissza a nyíllal jelölt mezőre

1. Játéklehetőség: Az első játékos dobjon, és lépjen előre annyit, ahányas számot a kocka mutat. Ha betűre léptél, keress a kártyák közül egyet, amin az adott betűvel kezdődő szó van! (Pl. ha 2-est dobtál, akkor ugorj a B betűre, és keress egy olyan kártyát, amin B-vel kezdődő szó van: pl. banán) Ha képre léptél, csak azt a képet húzhatod ki a kártyák közül, amit az adott mezőn látsz. (Pl. ha 4-est dobtál, akkor csak a lovas kártyát) Abban az esetben is az győz, aki a célba érkezésig a legtöbb kártyát gyűjti össze.

2. Játéklehetőség: Hasonló az előzőhöz, azzal az eltéréssel, hogy a dobások után a játékosok egyszerre keresnek megfelelő kártyákat, és aki először talál ilyet, megtarthatja azt. Ebben az esetben is az győz, aki a célba érkezésig a legtöbb kártyát gyűjti össze.

3. Játéklehetőség: Különböző gyűjtőfogalmakat is gyakoroltathatunk a gyerekekkel. Ha például a „H” betűre lépnek, akkor keressenek a kártyák között hangszereket, ha a „Z”-re, akkor zöldségeket stb.

4. Játéklehetőség: Ugyanazt a kártyát akár több mezőre lépve is kihúzhatjátok a kupacból. Pl. a gitárt akkor, amikor „G” betűre léptek, vagy amikor a „H” betűre. A lényeg, hogy ha a „G” betűnél húzzátok, akkor hangosan azt kell mondanotok, hogy gitár, ha viszont a „H” betűnél húzzátok ki, akkor azt, hogy hangszer.

A játék célja: A beszédkésztség, a megfigyelőképesség és a koncentráció fejlesztése. Kiválóan alkalmas a betűk felismerésének gyakoroltására és a szókinccs bővítésére.

Használati utasítás:

Kérjük őrizze meg a csomagolást és a használati utasítást!
Szeretnénk felhívni figyelmüket, hogy a játék alapanyaga fa, és a fa környezeti hatásokra „dolgozik”, ezért tárolása egyenletes hőmérsékleten történjen, ne túl száraz vagy nedves helyen!

Kívánjuk, hogy játékunk sok szép közös élménnyel gazdagítson kicsiket és nagyokat egyaránt!