

PAARE FINDEN (1-3 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Paare zu sammeln. Ein Paar besteht aus einer Buchstabenkarte und dem passenden Anlautbild.

VORBEREITUNG:

Sortiere die Karten „Schwarze Witwe“ und „Eber sticht“ aus. Mische die anderen Karten und lege sie verdeckt aus.

SPIELVERLAUF:

Der größte Mitspieler beginnt und deckt zwei Karten auf. Passen die Karten zusammen und kann der Spieler sie richtig benennen, zum Beispiel „P wie Pirat“, darf er die Karten behalten und weiter aufdecken. Passen sie nicht zusammen, dreht er sie wieder um und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist

an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden.

ENDE DES SPIELS:

Gewonnen hat, wer die meisten Paare sammeln konnte.



KONTROLLE

Hier kannst du nachschauen, welche Buchstabenkarten und Anlautbilder zusammenpassen.

A		Apfel	J		Jacke	S		Sonne
B		Banane	K		Kirschen	T		Tisch
C		Clown	L		Löwe	U		Ufo
D		Delfin	M		Maus	V		Vogel
E		Elefant	N		Nagel	W		Würfel
F		Fisch	O		Orange	X		Xylofon
G		Gabel	P		Pirat	Y		Yak
H		Hut	Qu		Qualle	Z		Zebra
I		Igel	R		Raupe			

222152

Art.-Nr.: 80 350



Art.-Nr.: 80 353



Art.-Nr.: 80 349



NOCH MEHR KARTENSPIELE ...

LERNEN
Lachen
SELBER
MACHEN

ab 6
JAHREN



KARTENSPIEL



ABC



© 2018/2021

Ravensburger

SPIELANLEITUNG

TIPPS FÜR ALLE SPIELE

Damit du bei den Kartenspielen die Schwierigkeit selbst wählen kannst, sind die Karten farblich sortiert.

ORANGE

Alle Vokale:
A, E, I, O, U

ROT

Alle Dauerkonsonanten
(Konsonanten, die man
„dauerhaft“ sprechen kann):
F, L, M, N, R, S, W

GRÜN

Alle Plosive
(Laute, bei denen der Luftstrom
explosionsartig austritt):
B, D, G, K, P, T sowie H, Z

BLAU

Schwierige Buchstaben:
C, J, Qu, V, X, Y

SCHWARZE WITWE (3–4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, Paare zu sammeln. Ein Paar besteht aus einer Buchstabenkarte und dem passenden Anlautbild (siehe Kontrolle auf der Rückseite).

VORBEREITUNG:

Sortiere die Karte „Eber sticht“ aus. Mische die anderen Karten gut und gib jedem Spieler sieben Karten. Übrige Karten legst du verdeckt auf einen Stapel in der Mitte.

SPIELVERLAUF:

Das jüngste Kind beginnt. Es legt zusammenpassende Paare offen vor sich ab und benennt sie zur Kontrolle für alle laut, zum Beispiel „D wie Delfin“.

Wenn es kein Paar (mehr) ablegen kann, zieht es vom Stapel eine Karte und kontrolliert erneut, ob es ein Paar bilden kann. Falls nicht, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Gibt es keinen Stapel oder ist er aufgebraucht, zieht es von seinem linken Nachbarn.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat. Verloren hat, wer zu diesem Zeitpunkt die „Schwarze Witwe“ in der Hand hält.



SILBENSIEG (2 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, alle Karten zu gewinnen.

VORBEREITUNG:

Ihr spielt mit den Bildkarten. Mischt sie gut durch und teilt sie gleichmäßig auf.

SPIELVERLAUF:

Nun deckt ihr beide gleichzeitig die oberste Karte eures Stapels sichtbar auf. Überlegt gemeinsam, wie viele Silben die beiden Wörter haben. Der Spieler, der die Karte mit den meisten Silben aufgedeckt hat, gewinnt die Runde. Er darf nun beide Karten umgedreht unter seinen Stapel legen.

Falls beide Karten gleich viele Silben haben, decken beide Spieler weitere Karten auf. Sobald jemand eine Karte mit mehr Silben hat, gewinnt er alle aufgedeckten Karten.

Kann ein Spieler keine weiteren Karten mehr aufdecken, legt der andere Spieler so lange weitere Karten, bis auch diese Runde entschieden ist.

ENDE DES SPIELS:

Sieger ist, wer alle Karten gewonnen hat.