

- **Achtung:**
 - Es zählen nur **Worte, die noch nicht genannt** worden sind.
 - Ein Wort **muss nicht aus allen offenliegenden Buchstaben** bestehen.
 - Findest du kein Wort, so ist das nächste Kind an der Reihe.
- Tipp:** Schon genannte Wörter könnt ihr auf der Liste mit Bleistift abhaken. Radiert die Striche nach dem Spiel wieder weg.

Spielende:

Das Spiel endet, ...

- ... wenn **alle Buchstaben** aufgedeckt sind, oder
- ... wenn das erste Kind **fünf Mäusekärtchen** besitzt.

Schwieriger:

Variante:

- Versucht, Wörter mit vier oder fünf Buchstaben zu finden.
- Denkt euch selbst Wörter aus.

Buchstaben abreiben

Spielanleitung:

- Legt ein Blatt Papier auf ein Buchstabenplättchen.
- Reibt vorsichtig mit einem harten Bleistift über das abgedeckte Plättchen: Wie von Geisterhand erscheint der Buchstabe. So könnt ihr euren Namen und andere Wörter auf das Papier zaubern.



Habermaß Spiel Nr. 4562

Mäuse - ABC

Entdecke die Welt der Buchstaben

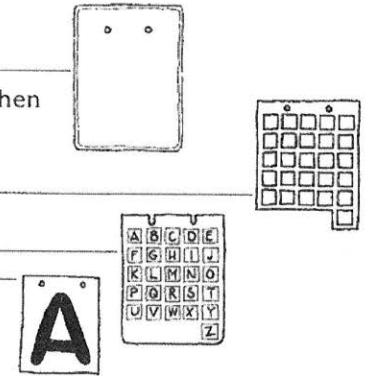
Eine Spielesammlung mit 6 Spielen rund um das ABC. Für **2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.**

Wer erkennt die versteckten Buchstaben und kann schon erste Wörter bilden?

Spielidee: Brigitte Pokornik
Illustration: Anja Rieger
Spielzeit: je ca. 10-20 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Holzspielplan
- 26 Buchstabenplättchen
- 4 Mäuse
- 1 Farbwürfel
- 1 Käserahmen
- 26 Mäusekärtchen
- 1 ABC-Tafel
- 13 Vorlagenblätter
- 1 Wortliste



Vor dem ersten Spiel müssen die Mäusekärtchen vorsichtig aus dem Käserahmen herausgelöst werden.



2 - 4 Kinder
ab 5

Kurzanleitung:

Spiel 1: Buchstaben einlegen

Bei diesem Spiel bleiben die Vorlagenblätter, die Mäuse und die Wortliste in der Schachtel.

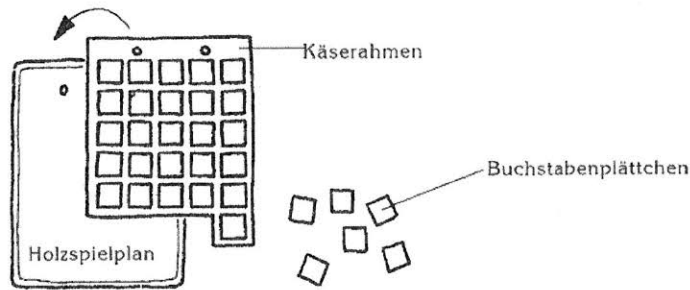
Spielziel:

Die Buchstabenplättchen sollen in der richtigen alphabetischen Reihenfolge in den Rahmen eingelegt werden.

Käserahmen,
Holzspielplan,
ABC-Tafel,
Buchstaben-
plättchen,
Würfel,
Mäusekarten

Spielvorbereitung:

Steckt den Käserahmen auf den Holzspielplan. Legt die ABC-Tafel daneben: Auf ihr könnt ihr den richtigen Platz der Buchstaben kontrollieren. Verdeckt die Buchstabenplättchen und verteilt sie auf dem Tisch. Legt Würfel und Mäusekärtchen bereit.



Spielablauf:

Seht euch die ABC-Tafel an: Wessen Name beginnt mit einem Buchstaben, der am weitesten hinten im Alphabet liegt? Du darfst beginnen und **einmal würfeln**. Beginnen die Namen mehrerer Kinder mit demselben Buchstaben, so fängt das jüngste an.

Drehe ein **Buchstabenplättchen** der gewürfelten Farbe um. Suche den **richtigen Platz** (die richtige Stelle im Alphabet) im Käserahmen.

Kontrolliert gemeinsam mit Hilfe der ABC-Tafel:

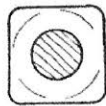
- **Richtig eingelegt?** Zur Belohnung gibt es eine Mäusekarte.
- **Falsch eingelegt:** Leider gibt es keine Mäusekarte. Das Buchstabenplättchen wird zurückgelegt. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und würfelt.

Schwarz ist die Jokerfarbe: Würfelst du schwarz, so darfst du dir eine Farbe aussuchen.

Liegt **kein Buchstabe der gewürfelten Farbe** mehr verdeckt auf dem Tisch? Du darfst ein **zweites Mal** würfeln. Würfelst du wieder eine Farbe, von der kein Plättchen mehr zur Verfügung steht, so gehst du leer aus und gibst den Würfel weiter.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle Buchstaben** richtig im Rahmen platziert und alle Mäusekärtchen verteilt sind. Wer die **meisten Mäusekärtchen** sammeln konnte, gewinnt das Spiel.



1 x würfeln,
Buchstabe auf-
decken
Wo ist sein
Platz?



Schwarz =
Joker

Alle Buchsta-
ben platziert?
Mäusekarten
zählen

Du darfst versuchen, sie in der **richtigen Reihenfolge** aufzu-
decken. Zuerst also das „A“, dann das „U“, dann das „T“ und
schließlich das „O“.

- **Hast du die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge auf-
gedeckt?** Zu Belohnung erhältst du ein Mäusekärtchen
aus der Kasse.
- **Hast du einen Fehler gemacht?** Nun musst du ein
Mäusekärtchen in die Kasse zurücklegen.

Tipp: Seht euch die ABC-Tafel genau an. Die Buchstabenplätt-
chen haben **verschiedene Farben** – das erleichtert das
Wiederfinden!

Es werden mehrere Runden gespielt. Eine neue Runde wird
mit einem neuen Wort jeweils von dem Kind begonnen, das
die vorherige Runde gewonnen hat.

Spielende:

Das Kind, das als erstes **sechs Mäusekärtchen** vor sich liegen
hat, gewinnt das Spiel.



6 Mäusekarten
= Sieg

Spiel für 2 - 4
Kinder ab 8

Spiel 6: Ein Wort finden

ABC-Tafel, Vorlagenblätter, Mäuse, Würfel werden nicht benö-
tigt und bleiben in der Schachtel.

Spielziel:

Aus den aufgedeckten Buchstaben sollen Wörter gebildet
werden. Zu Anfang sollen Wörter mit drei Buchstaben gefun-
den werden.

Spielvorbereitung:

Steckt den Käserahmen auf den **Spielplan** und legt die
Buchstabenplättchen verdeckt ein. Platziert die **Wortliste** als
Hilfe gut sichtbar auf dem Tisch. Die **Mäusekärtchen** liegen
bereit.

Spielablauf:

Wer hat den kürzesten Vornamen? Du darfst beginnen. Haben
zwei Kinder gleich lange Namen, so beginnt das jüngere Kind.
Reihum im Uhrzeigersinn deckt jedes Kind jeweils einen
Buchstaben auf.

Du bist an der Reihe und deckst einen **Buchstaben** auf.
Siehst du ein **Wort aus der Wortliste (3 Buchstaben)?**

- **Ja:** Zur Belohnung gibt es eine **Mäusekarte**. Du darfst ein
oder zwei Wörter in einer Runde sagen.

Spielplan,
Käserahmen,
Buchstaben-
plättchen,
Mäusekärtchen

Buchstaben
aufdecken,
Wörter bilden

vergleichen

Vergleicht die Buchstaben mit dem ausgesuchten Wort:

- Hast du einen Buchstaben aufgedeckt, der im Wort „VOGEL“ **vorkommt**? Der Buchstabe **bleibt aufgedeckt** liegen. Zur Belohnung bekommst du ein **Mäusekärtchen**.
- Hast du einen Buchstaben aufgedeckt, der **nicht** im ausgesuchten Wort vorkommt? **Verdecke** den Buchstaben wieder.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

Tipp: Die **Farbe** der Plättchen hilft bei der Suche nach den richtigen Buchstaben.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle gesuchten Buchstaben** gefunden worden sind. Das Kind, das die **meisten Mäusekärtchen** sammeln konnte, gewinnt das Spiel.



Spiel für 2 - 4 Kinder ab 6

Spiel 5: Ein Wort aufdecken

Die Vorlagenblätter, die Mäuse und der Würfel werden nicht benötigt.

Spielziel:

Die **Buchstaben eines Wortes** sollen gefunden und in einem Zug aufgedeckt werden.

Spielvorbereitung:

Steckt den **Käserahmen** auf den **Spielplan**. Verdeckt die **Buchstabenplättchen**, mischt sie und platziert sie verdeckt im **Käserahmen**. Die **ABC-Tafel** liegt als Hilfe bereit.

Jedes Kind bekommt drei Mäusekärtchen. Die übrigen Mäusekärtchen befinden sich als „Kasse“ in Reichweite.

Sucht gemeinsam ein **Wort aus der Wortliste** aus: z.B. „AUTO“.

Spielablauf:

Reihum im Uhrzeigersinn dreht jedes Kind ein beliebiges Buchstabenplättchen um und zeigt es allen Mitspielenden. Anschließend wird das Plättchen wieder verdeckt in den Rahmen eingelegt.

Du bist an der Reihe und weißt, wo die Buchstaben des Wortes „AUTO“ versteckt sind?

Käserahmen, Spielplan, Plättchen, ABC-Tafel, Mäusekarten, Wortliste

Plättchen aufdecken, merken, verdecken

Einfacher:

Variante:

Steckt die **ABC-Tafel** zu Beginn des Spieles auf den **Holzspielplan**, legt dann den **Käserahmen** darüber. Im Spiel sind die Plätze der Buchstaben im Käserahmen sichtbar. Die Buchstabenplättchen werden aufgedeckt und zugeordnet.

Schwieriger:

Die **ABC-Tafel** liegt während des Spieles **verdeckt** auf dem Tisch. Erst am Ende des Spieles wird sie zur Kontrolle aufgedeckt.

Bemerkt ein Kind, dass ein anderes Kind ein Buchstabenplättchen falsch einlegt? Zur Belohnung für den wachsamen Blick bekommt es vom erwischten Kind eine Mäusekarte.



2 - 4 Kinder ab 5

Spiel 2: Buchstaben ordnen

Bei diesem Spiel bleiben die Mäuse, die Vorlagenblätter und die Wortliste in der Schachtel.

Spielziel:

Die Buchstabenplättchen liegen ungeordnet im Käserahmen und sollen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Spielvorbereitung:

Steckt zunächst die **ABC-Tafel** und dann den **Käserahmen** auf den **Holzspielplan**. Verdeckt die **Buchstabenplättchen**, mischt sie und ordnet sie farblich passend in den **Käserahmen** ein. So liegen dann z. B. die naturfarbenen Plättchen verdeckt in der ersten und die roten Plättchen **verdeckt** in der dritten Reihe des Käserahmens.

Würfel und **Mäusekärtchen** werden bereitgelegt.

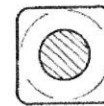
Spielablauf:

Vergleicht auf der **ABC-Tafel**: Wessen Vorname beginnt mit dem Buchstaben, der am weitesten vorne im Alphabet liegt? Du darfst beginnen und **einmal würfeln**. Beginnen die Namen mehrerer Kinder mit demselben Buchstaben, so fängt das jüngste Kind an.

Schwarz ist die Jokerfarbe: Würfelst du schwarz, so darfst du dir eine Farbe aussuchen.

Decke anschließend einen **Buchstaben der erwürfelten Farbe** auf, z. B. das rote „L“. Wo ist sein Platz im Alphabet? Nimm den verdeckten Buchstaben, der dort liegt, aus dem Rahmen, ohne ihn dir anzusehen.

ABC-Tafel, Käserahmen, Holzspielplan, Plättchen, Würfel, Mäusekarten



1 x würfeln, Buchstabe aufdecken
Schwarz = Joker

Wo ist der richtige Platz?

- Ist nun das „L“ auf der darunterliegenden ABC-Tafel zu sehen? Dies ist der richtige Platz für das Buchstabenplättchen L. Lege es so ein, dass der Buchstabe zu sehen ist. Das Plättchen, das du dort herausgenommen hast, legst du verdeckt an den Platz, an dem das „L“ vorher lag. Zur Belohnung gibt es ein Mäusekärtchen.
- Ist auf der ABC-Tafel nicht das „L“ zu sehen? Dann haben die im Uhrzeigersinn folgenden Kinder je einen Versuch. Die Suche wird fortgesetzt, bis der richtige Platz gefunden ist.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Buchstaben auf dem richtigen Platz liegen. Wer die meisten Mäusekärtchen sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Schwieriger:

Variante:

Die Buchstaben werden nicht farblich sortiert, sondern völlig ungeordnet verdeckt in den Käserahmen eingelegt.



Spiel für 3-5
Kinder ab 6

Spiel 3: Buchstaben raten

Die Wortliste wird nicht benötigt und bleibt in der Schachtel.

Spielziel:

Ein Buchstabe, der nach und nach aufgedeckt wird, soll erraten werden.

Spielvorbereitung:

Ein Kind wird zur Geheirätin/zum Geheirat bestimmt. Die anderen Kinder suchen sich eine Maus aus. Dann schauen sie weg oder halten sich die Augen zu. Währenddessen legt die Geheirätin/der Geheirat ein Vorlagenblatt auf den Holzspielplan, deckt es mit der ABC-Tafel ab und steckt den Käserahmen darüber.

Nun dürfen alle wieder herschauen und gemeinsam die Buchstabenplättchen verdeckt in den Käserahmen legen. Anschließend wird die ABC-Tafel vorsichtig nach unten herausgezogen und – für alle gut sichtbar – abgelegt. Der Würfel liegt bereit.

Spielablauf:

Die Geheirätin/der Geheirat beginnt, würfelt einmal und nimmt ein farblich passendes Buchstabenplättchen aus dem Rahmen. Er/sie würfelt, rät aber natürlich nicht mit.

Plättchen
herausnehmen
Schwarz =
Joker

Buchstabe
erkannt? Maus
setzen

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe, würfelt und nimmt ein Plättchen. Wird schwarz gewürfelt, so darf ein beliebiges Plättchen herausgenommen werden. Ist eine gewürfelte Farbe nicht mehr vorhanden, so wird der Würfel weitergegeben.

Wer meint, den Buchstaben zu erkennen, stellt schnell seine Maus auf den passenden Buchstaben der ABC-Tafel. Sobald der richtige Buchstabe erkannt wurde, nimmt die Geheirätin/der Geheirat den Käserahmen ab (und schiebt die verbleibenden Buchstabenplättchen zur Seite). Das Kind, das richtig geraten hat, erhält eine Mäusekarte zur Belohnung.

Reihum darf jeder Geheirätin/Geheirat sein: Es wird im Uhrzeigersinn gewechselt.

Spielen fünf Kinder, so gibt die neue Geheirätin/der Geheirat seine Maus weiter.

Spielende:

3 Mäusekarten
= Sieg

Es werden so viele Runden gespielt, bis das erste Kind 3 Mäusekärtchen gesammelt hat und so das Spiel gewinnt.



Spiel für 2-4
Kinder ab 6

Spiel 4: Ein Wort suchen

Die Vorlagenblätter, die Mäuse und der Würfel werden nicht benötigt.

Spielziel:

Gemeinsam sollen die Kinder die Buchstaben eines Wortes suchen.

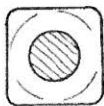
Spielvorbereitung:

Steckt den Käserahmen auf den Spielplan. Verdeckt die Buchstabenplättchen, mischt sie und platziert sie verdeckt im Käserahmen. Die ABC-Tafel liegt als Hilfe bereit. Die Mäusekärtchen befinden sich als „Kasse“ in Reichweite. Sucht gemeinsam ein Wort aus der Wortliste aus: z.B. „VOGEL“.

Spielablauf:

Reihum im Uhrzeigersinn deckt jedes Kind ein beliebiges Buchstabenplättchen auf.

Vorlagenblatt
auf Spielplan,
ABC-Tafel,
Rahmen,
Plättchen,
Würfel



1 x würfeln

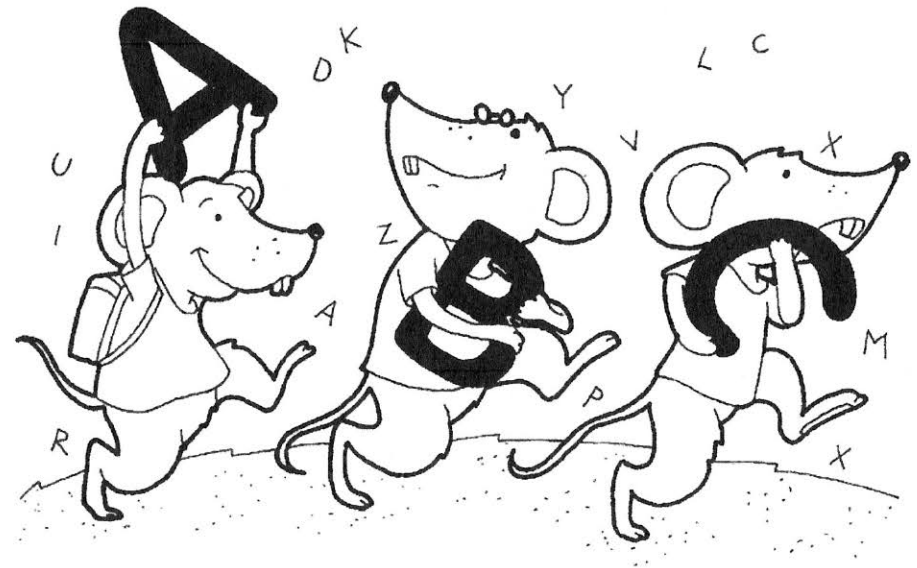
Käserahmen,
Spielplan,
Plättchen,
ABC-Tafel,
Mäusekarten,
Wortliste

Plättchen
aufdecken,

Spielanleitung

Mäuse-ABC

Nr. 4562



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 1998