

DAS BUNTE ALPHABET

SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielfeld wird aufgeklappt. Jeder Spieler sucht sich zwei gleichfarbige Spielfiguren aus und stellt diese nebeneinander in den grünen Halbkreis am Spielfeldrand. Die Buchstabenkarten werden gut gemischt. Der Kartenblock wird so abgelegt, dass kein Buchstabe sichtbar ist und er von jedem Spieler gut erreicht werden kann.

SPIELER

Am besten spielen 4 Personen, das Spiel kann aber auch alleine, zu zweit oder zu dritt gespielt werden.

ZIEL DES SPIELS

- Wörter finden, die mit den Buchstaben auf den Karten beginnen –
 - die gewonnenen Buchstabenkarten sammeln und zum Schluss ein Wort zusammenlegen.
- Um dahin zu gelangen, muss der Spieler einen „**steinigen**“ Weg gehen und sich einiges ausdenken.

SPIELABLAUF

1. Der jüngste Spieler fängt immer zuerst an.

Die beiden Spielfiguren des beginnenden Spielers sind **zum Beispiel** gelb. **Diese Farbe hat er sich ausgesucht.** Sie stehen **in dem grünen Halbkreis vor den 10 farbigen Steinen.** Der Spieler muss nun versuchen mit seinen Spielfiguren über die farbigen Steine **geradeaus** zu dem **großen, weißen Stein zu kommen.** Der große, weiße Stein liegt in der Mitte des Spielfeldes. An den **vier Ecken des Spielfeldes** liegen ebenfalls **große Steine mit einem kleinen Stein** daneben. Sie sind **farbig**.



Ein Stein ist **violett mit einem Schlüssel** darin. Der Schlüssel ist das Zeichen für irgendeinen „**Gegenstand**“, angezeigt **durch das Beispiel** im kleinen Stein daneben, nämlich „**Krug**“.



Ein Stein ist **blau mit einem Pilz** darin. Der Pilz ist das Zeichen für irgendeine „**Pflanze oder Frucht**“, angezeigt **durch das Beispiel** im kleinen Stein daneben, nämlich „**Apfel**“.



Ein Stein ist **rot mit einer Eule** darin. Die Eule ist das Zeichen für irgendein „**Tier**“, angezeigt **durch das Beispiel** im kleinen Stein daneben, nämlich „**Libelle**“.



Ein Stein ist **weiß mit einem Mädchen** darin. Das Mädchen ist das Zeichen für irgendeinen „**Vornamen**“, der auch **männlich sein kann**, angezeigt **durch das Beispiel** im kleinen Stein daneben, nämlich „**Junge**“.



2. Bevor der Spieler losgeht, nimmt er sich zuerst vom Stapel die oberste Karte. Die zeigt in seinem Fall **zum Beispiel ein A**. Nun sieht er auf dem Spielfeld vor seiner linken Spielfigur einen violetten Stein und vor seiner rechten Spielfigur einen roten Stein. Die Farben der Steine stimmen mit den Farben der großen Steine an den Ecken des Spielfeldes überein. Sie haben die Bedeutung, die zuvor beschrieben wurde.
 - a) Wenn der Spieler seine **linke Spielfigur auf den violetten Stein** setzen will, muss er **zuerst** einen „**Gegenstand**“ mit dem Anfangsbuchstaben **A** finden. Er sagt **zum Beispiel: Angell!** Erst dann darf er seine linke Spielfigur auf den violetten Stein setzen (gelber Pfeil). Die Buchstabenkarte bewahrt er sorgfältig auf.
 - b) Er kann **aber auch** mit seiner **rechten Spielfigur** gehen und diese auf **den roten Stein** setzen, wenn er zuvor ein „**Tier**“ mit dem Anfangsbuchstaben **A** findet. Er sagt **zum Beispiel: Affe!** Erst dann darf er seine rechte Spielfigur auf den roten Stein setzen (blauer Pfeil). Die Buchstabenkarte bewahrt er sorgfältig auf.

Der Spieler darf also wählen mit welcher Spielfigur er gehen möchte. **Das ist wichtig, wenn ihm zum Beispiel für eine Spielfigur und dem vor ihm liegenden Stein kein passendes Wort einfällt.**

Hat er für beide Möglichkeiten nach einer kurzen Bedenkzeit **kein Wort** gefunden, so legt er die Buchstabenkarte **mit dem Buchstaben nach unten unter den Stapel** und bleibt stehen.



WICHTIG

Jeder Spieler darf immer nur mit einer Spielfigur **einen Stein geradeaus weitergehen**. **Buchstabenworte, die bereits andere Spieler genannt haben, dürfen nicht wiederholt werden!** Nach Absprache können auch **Wörter einer anderen Sprache benutzt werden!**

Nachdem der jüngste Spieler eine seiner Spielfiguren auf einen vor ihm liegenden Stein gesetzt hat oder stehen geblieben ist, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPILENDE

Hat ein Spieler mit seinen zwei Spielfiguren den großen, weißen Stein in der Mitte des Spielfeldes erreicht, steht das Ende des Spiels bevor. Keiner darf mehr weiter gehen. Alle Spieler legen nun aus ihren gesammelten Buchstabenkarten ein Wort zusammen. **Derjenige, der das längste Wort zusammenlegen kann, hat das Spiel gewonnen.**

TIPP

Man kann sich auch eigene Spielregeln nach dem Alter der Mitspieler ausdenken und die Buchstabenkarten vermehren.

Dieses Spiel führt auf spielerische Weise zum Alphabet, erweitert den Wortschatz und fördert logisches Denken.

