

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst vorsichtig die Abc-Chips aus der Stanztafel und den Schlitz aus dem Briefkasten.

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Schachtel und legt den Briefkasten mit der Briefkastenseite nach oben in das Schachtelunterteil.
- 
- Legt die Postkarten mit der Briefmarkenseite nach oben in die Tischmitte und die Abc-Karten mit der Buchstabenseite in einem Kreis rund herum.
- Die orangefarbenen Abc-Chips legt ihr neben den Briefkasten. Die zwei gelben Abc-Chips „E“ und „N“ werden für dieses Spiel nicht benötigt.

LOS GEHT'S!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der oder die Jüngste beginnt und nimmt sich eine beliebige Postkarte. Dabei darf niemand – weder du noch die anderen – die Rückseite der Postkarte sehen.

Such nun die Abc-Karte, die den Anfangsbuchstaben des Tiers zeigt, das auf der Postkarte zu sehen ist, und leg die Postkarte neben die Abc-Karte.

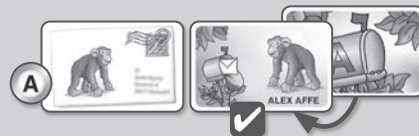
Nimmst du zum Beispiel die Postkarte mit dem **A**ffen, legst du die Postkarte neben die Abc-Karte mit dem Buchstaben „**A**“.



Dreh die Abc-Karte um und schau nach, ob du die Postkarte dem richtigen Tier gebracht hast.

02

- **Zeigt die Abc-Karte das gleiche Tier wie die Postkarte, hast du die Postkarte richtig zugestellt:** Nimm dir nun den Abc-Chip mit dem Anfangsbuchstaben des Tiers.



Hast du zum Beispiel die Postkarte mit dem **A**ffen richtig zugestellt, darfst du dir den Abc-Chip mit dem „**A**“ nehmen.

Anschließend drehst du die Abc-Karte wieder auf die Buchstabenseite. Dreh nun auch die Postkarte um. Sag laut, wer die Postkarte geschickt hat und schieb die Postkarte in den Briefschlitz.

Zum Beispiel sagst du hier: „*Der Pinguin hat Alex Affe die Postkarte geschickt.*“



Nun ist der oder die Nächste an der Reihe. **Wichtig:** Die Person, die nun an der Reihe ist, muss sich die Postkarte des eben genannten Tiers nehmen, hier also die Postkarte vom Pinguin.

- **Zeigt die Abc-Karte ein anderes Tier als die Postkarte, hast du die Postkarte leider falsch zugestellt:** Dreh die Abc-Karte wieder auf die Buchstabenseite.

Hast du zum Beispiel den **B**är aufgedeckt, drehst du die Abc-Karte wieder um.



03

Gib die Postkarte an den oder die Nächste weiter, so dass niemand die Rückseite der Postkarte sieht. Dein Zug ist beendet und das Kind, das nun an der Reihe ist, versucht, die richtige Abc-Karte zu finden. Wird erneut eine falsche Abc-Karte umgedreht, wird die Postkarte wieder weitergegeben. Das geht so lange, bis die richtige Abc-Karte aufgedeckt wird.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn einer oder eine von euch fünf Abc-Chips gesammelt hat. Diese Person gewinnt! Für ein längeres Spiel könnt ihr auch mehr Abc-Chips sammeln.

TIPPS FÜR DIE ELTERN

- Lesen Sie den Brief vor, bevor die Kinder ihn in den Briefschlitz schieben. Die Kinder können sich die Buchstaben besser merken, wenn sie die dazugehörigen Laute hören und die passenden Bilder sehen.
- Im Spiel finden Sie für den Buchstaben „**X**“ den Jungen **X**aver, da es im deutschen Wortschatz kein Tier mit dem Anfangsbuchstaben „**X**“ gibt.

WER FEHLT?

(2 - 4 KINDER)

Wählt eine Person, die das Spiel leitet. Dann nimmt 10 beliebige Abc-Karten, die ihr mit dem Tierbild nach oben auslegt. Merkt euch die Tiere und die Anfangsbuchstaben. Dann werden die Karten umgedreht.

Schließt die Augen, während die leitende Person eine Karte entfernt und die übrigen Karten so verschiebt, dass die Lücke geschlossen ist. Nun öffnet ihr wieder die Augen. Das erste Kind, das errät, welche Karte fehlt, bekommt einen Abc-Chip. Am Ende gewinnt das Kind, das die meisten Abc-Chips gesammelt hat.

04

DIE ABC-SCHLANGE (1 KIND)

Nimm dir alle Abc-Karten und versuch, die richtige Abc-Reihenfolge auszulegen. Das Spiel endet, wenn du alle Abc-Karten aneinandergelegt hast. Ob deine Abc-Schlange stimmt, kannst du anhand der folgenden Übersicht sehen:

A FFE	E NTE	I GEL	M AUS	Q UALLE	V OGEL
B ÄR	F LAMINGO	J AGUAR	N ASHORN	R OBBE	W ASCHBÄR
C HAMÄLEON	G IRAFFE	K KROKODIL	O TTER	S SCHILDKRÖTE	X AVER
D ACHS	H IRSCH	L ÖWE	P INGUIN	T IGER	Y AK
			U HU	Z EBRA	

WÖRTER BAUEN (1 KIND)

Nimm dir alle Abc-Chips, auch die zwei gelben mit den Buchstaben „E“ und „N“. Bau nun Wörter, indem du die Abc-Chips nebeneinanderlegst. Hier sind einige Wörter, die sich mit den Abc-Chips einfach zusammensetzen lassen:

A UTO	E IS	I GEL	M AUS	Q UARK	V OGEL
B AUM	F ISCH	J ACKE	N ASE	R AD	W ALD
C LOWN	G ARTEN	K KATZE	O HR	S ONNE	X AVER
D OSE	H OSE	L LATERNE	P PILZ	T TAFEL	Y ETI
			U HR	Z ZUG	



Hinweise zu Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Autor: Kai Haferkamp
 Illustration: Stefan Lohr
 Design: Michaela Kienle / Fine Tuning,
 Klemens Franz, ateliern98, Jan Biehl
 Redaktion: Elisabeth Sieber
 © Simba Dickie Group

© 2015/ 2025 KOSMOS
 Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter
 Art.-Nr.: 710521



Kannst du das ABC?

Tierisches Merkspiel

Juhu, da freut sich Alex Affe, denn sein Freund Paul Pinguin hat ihm geschrieben! Hilf mit und verteil die Postkarten an die Tiere. Jede Abc-Karte zeigt den Anfangsbuchstaben eines Tieres. Drehst du die Karte um, siehst du, ob du die Postkarte dem richtigen Tier gebracht hast!

SPIELMATERIAL



26 Postkarten

26 Abc-Karten

1 Briefkasten mit Schlitz

28 Abc-Chips **A** **B** **C**

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst fünf Postkarten richtig zugestellt und fünf Abc-Chips gesammelt hat, gewinnt!

