



Für 2-4 Spieler ab 4 Jahre

AlphaCup junior soll auf spielerische Weise in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen Ihr Kind mit dem Alphabet vertraut machen.

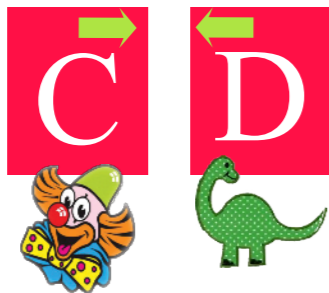
Inhalt
1 Beutel
9 Puzzleteile (Ablagetafeln) mit jeweils 3 Buchstaben bedruckt
1 Spielfigur
1 Spielanleitung
1 Satz Spielsteine A-Z (26 Buchstaben) + 1 Joker

Bei allen Stufen gleich:

Spielbeginn
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Der jüngste Spieler darf beginnen.
oder
Der Spieler, dessen Anfangsbuchstabe seines Vornamens im Alphabet zuerst kommt, darf beginnen.

Stufe 1 -Die Buchstaben kennenlernen- Legespiel

Spielziel
Die verschiedenen Buchstaben erkennen und zuordnen.
Vorbereitung
Das Alphabet aus den neun Puzzleteilen zusammenpuzzeln (hierbei sind die verschiedenen Symbole eine kleine Hilfe).



Die 27 Spielsteine kommen in den Beutel und werden gut vermischt.

Spielablauf
Wer an der Reihe ist, zieht blind einen Spielstein, schaut ihn sich genau an und versucht anschließend, den Buchstaben auf dem Puzzle zu finden. Hat er den Buchstaben entdeckt, darf er ihn auf dem Puzzle ablegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende
Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler beim letzten Feld (Joker) angekommen ist. In dieser Stufe gibt es weder Gewinner noch Verlierer.

Stufe 2 -Die Buchstaben selbstständig zuordnen- Memo Lotto

Spielziel
Als Erster seine Ablagetafeln mit den richtigen Buchstaben befüllen.
Vorbereitung
Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 4 Ablagetafeln (1Ablagetafel sowie die dazugehörigen Buchstaben werden zurück in die Schachtel gelegt).
Bei 3 Spielern bekommt jeder Spieler 3 Ablagetafeln.
Bei 4 Spielern bekommt jeder Spieler 2 Ablagetafeln (1Ablagetafel sowie die dazugehörigen Buchstaben werden zurück in die Schachtel gelegt).
Die 27 Spielsteine werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte beliebig verteilt.

Spielablauf
Wer an der Reihe ist, nimmt einen Spielstein und deckt ihn auf.
Ist darauf ein Buchstabe abgebildet, den ich auch auf meiner Ablagetafel finden kann? Super, dann darf ich mir den Spielstein nehmen und auf meiner Tafel ablegen. Nun darf man einen weiteren Spielstein aufdecken und mit den Ablagetafeln vergleichen.
Wird ein Buchstabe aufgedeckt, der nicht auf die eigene Tafel passt, wird dieser wieder verdeckt in die Tischmitte gelegt. Alle anderen Spieler merken sich natürlich genau wo der Buchstabe liegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende
Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle Ablagetafeln mit den richtigen Buchstaben befüllen konnte. Dieser Spieler ist der Sieger!

Stufe 3 -Buchstaben Rennen- Memo Wettkampf

Spielziel
Beim Memo Wettkampf die meisten Spielsteine einsammeln.
Vorbereitung
Das Alphabet aus den neun Puzzleteilen zusammenpuzzeln.
Die 27 Spielsteine werden verdeckt gemischt und auf der Tischmitte entlang des Puzzles verteilt.
Die Spielfigur wird vor den Buchstaben A (Anfang) gestellt.
Spielablauf
Wer an der Reihe ist, deckt einen beliebigen Spielstein auf. Stimmt der Buchstabe mit dem direkt vor der Spielfigur liegenden Buchstaben (zu Beginn der Buchstabe A) überein? Dann darf der Spieler diesen Spielstein behalten und rückt die Spielfigur um einen Buchstaben weiter.
Nun darf er einen weiteren Spielstein aufdecken und vergleicht erneut (in diesem Fall wäre jetzt das B gesucht, dannach C usw).
Der Spieler ist solange an der Reihe, bis ein Spielstein aufgedeckt wird, der nicht mit dem nächsten Buchstaben übereinstimmt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
Spielende
Das Spiel endet, wenn die Spielfigur auf dem letzten Feld (Joker) angekommen ist.
Der Spieler, der die meisten Buchstaben sammeln konnte, ist der Sieger!

Ist Ihr Kind nun mit dem Alphabet und dessen Reihenfolge vertraut geworden und hat Spaß daran, dann können Sie den großen AlphaCub mit Ihrem Kind spielen.