



# ABC- Insel

5-8  
Jahre

Bringt Bewegung in die Buchstaben

Ravensburger® Spiele Nr. 24952 7  
Autor: Jens Merkl · Illustration: Joachim Krause  
Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)  
Redaktion: Jutta Lehmborg



## Lernspiele, die richtig Spaß machen

So heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche, soziale und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.



Anlaute hören

Buchstaben und  
Wörter verstehen



Teamfähigkeit

Ausdrucksfähigkeit

In den Info-Kästen finden  
Sie weitere Spiel Tipps und  
Förderhinweise.

## ABC-Insel

### Buchstaben-Lernspiel für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 8 Jahren

Kinder sind meist von sich aus neugierig auf die Schrift und ihre verschiedenen Buchstaben. Dabei entdecken sie spielerisch, dass ein Buchstabe für einen Laut steht, den sie hören. Im Spiel **ABC-Insel** erfassen Kinder Begriffe und deren Anfangslaute. Diese sogenannten „Anlaute“ verbinden sie wiederum mit Buchstaben. So werden sie Schritt für Schritt an Buchstaben und Wörter herangeführt. Auch die persönliche und soziale Entwicklung wird hier gefördert: Beim Darstellen der Begriffe durch selbst ausgedachte Bewegungen wird die Ausdrucksfähigkeit gefördert. Das Besprechen und Raten der Begriffe und die Zusammenarbeit für das gemeinsame Ziel unterstützt zudem die Teamfähigkeit.

Ravensburger

## Liebe Kinder,

ihr seid gemeinsam als Schatzsucher auf der ABC-Insel unterwegs. Euer Team-sprecher beschreibt euch den Weg vom Startpunkt bis zum Ziel. Hierzu macht er Bewegungen, die zu den Buchstaben passen. Bei jedem richtigen Schritt dürft ihr nach Gold graben. Reicht am Ende euer Schatz für die Rückfahrt auf dem Schiff? Oder ergattert ihr sogar einen Platz in der Kapitänskabüte?

### Inhalt

- |                                 |                        |
|---------------------------------|------------------------|
| ① 1 Inseltafel                  | ⑥ 4 orange Wegechips   |
| ② 2 Buchstabentafeln            | ⑦ 20 Schatzsucherchips |
| ③ 1 Kartenhalter mit Aufsteller | ⑧ 1 Schiff             |
| ④ 26 Schatzkarten               | ⑨ 10 Wortkarten        |
| ⑤ 26 Buchstabenplättchen        | ⑩ 1 roter Kontrollchip |



Es gibt eine **Buchstabentafel** mit **schwarzen** und eine mit **blauen** Buchstaben und die farblich dazu passenden **Buchstabenplättchen**. Die **Schatzkarten** haben ebenfalls eine Seite, auf der die Wege mit **schwarzen** Buchstaben enthalten sind, und eine Seite mit **blauen** Buchstaben. Die **roten** Buchstabenplättchen benötigt ihr für eine der Profivarianten.

A U Z I  
 O B F K  
 Z A O G  
 I K H B  
 B L A Z  
 M

E O S N  
 R D A I  
 W I N O  
 A T R E  
 O N J A  
 R

**C**   
 Clown  
**Qu**   
 Qualle  
**V**   
 Vogel  
**X**   
 Xylophon  
**Y**   
 Yoga

**Lautieren statt Buchstabieren**

Kinder lernen Buchstaben leichter, wenn sie diese als Laut aussprechen, statt sie beim Buchstabennamen zu nennen. Zum Beispiel sollte man „B“ statt „Be“ sagen oder „T“ statt „Te“. Sonst müsste der Tiger ja „Te-iger“ heißen. Sprechen Sie: „T wie Tiger“.

**T**

**Vor dem ersten Spiel**

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst alle Pappteile aus den Stanztafeln und steckt den Aufsteller von unten in den Kartenhalter.



# Grundspiel

Kooperatives Anlautspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren



**Ziel des Spiels** ist es, gemeinsam als Team möglichst viele Buchstaben richtig zu erraten und viele Goldstücke zu finden. Je mehr Goldstücke ihr sammelt, desto bessere Plätze ergattert ihr für die Heimfahrt auf dem Schiff und desto mehr Gold bringt ihr in der Schatzkammer nach Hause.

## Vorbereitung des Spiels

Wählt entweder die **Buchstabentafel** mit den blauen oder den schwarzen Buchstaben aus. Die **farblich passenden Buchstabenplättchen** legt ihr mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus. Mischt die Schatzkarten gut durch. Legt **vier Schatzkarten** als Stapel bereit, mit der zur Buchstabentafel **farblich passenden Seite nach unten**. Die anderen Schatzkarten und Buchstabenplättchen sowie die Wortkarten und der rote Chip kommen beiseite. Breitet die **Schatzsucherchips** verdeckt auf dem Tisch aus. Die **4 orangen Wegechips**, die **Inseltafel** und der **Kartenhalter** liegen bereit.



## Los geht's!

### Teambesprechung

Bevor ihr losspielt, vereinbart ihr für jeden Buchstaben eine Bewegung, ein Geräusch oder beides zusammen. Seht euch dazu gemeinsam die **Rückseite der Buchstabentafel** an.

Zu jedem Buchstaben ist ein Begriff abgebildet, dessen Anlaut zum Buchstaben passt, beispielsweise ein Flugzeug für „F“.

Hierfür könntet ihr z.B. eine Bewegung verabreden, bei der ihr die Arme wie die Flügel eines Flugzeugs ausbreitet. Wenn euer Teamsprecher später diese Bewegung macht, wisst ihr, dass der gesuchte Buchstabe ein „F“ ist. Für „A“ wie Affe könntet ihr ein typisches Affengeräusch machen usw.

Nachdem ihr für alle Begriffe eine Bewegung oder ein Geräusch vereinbart habt, legt ihr die **Buchstabentafel mit den Buchstaben nach oben** in die Unterseite der Schachtel und legt den **Inselbogen darüber**.

Achtet darauf, dass die Buchstabentafel und Inseltafel so übereinander liegen, dass sich der Vogel jeweils an der gleichen Stelle links unten befindet.



## Buchstaben raten und nach Gold graben

Der älteste Spieler ist in der ersten Runde der **Teamsprecher**.

Du nimmst eine Schatzkarte, steckst sie in den Kartenhalter und beschreibst deinem Team den Weg auf der Insel, entlang dessen sie nach Goldstücken graben dürfen. Dein Team darf dabei den Weg auf der Schatzkarte nicht sehen.

**Der Weg** kann immer nur nach oben, unten, rechts oder links weiterführen, jedoch nicht diagonal. Außerdem schließt jeder Schritt direkt an den vorangegangenen an, schließlich könnt ihr ja nicht fliegen!



Als Teamsprecher siehst du dir den Insel-Ausschnitt auf deiner Schatzkarte genau an und vergleichst ihn mit der Inseltafel in der Schachtel. Weißt du, wo du dich befindest? Wo sind die Felder, auf denen der Weg entlangführt?



Nun beginnst du bei dem Startfeld mit dem Abenteuer und machst dazu die vereinbarte Bewegung oder das Geräusch. Den Buchstaben oder den Begriff nennst du jedoch nicht. Dein Team rät, um welchen Begriff es sich handelt und mit welchem Anlaut bzw. Buchstaben der Begriff beginnt.

*Jüngere Mitspieler nennen den Begriff, sprechen dessen Anlaut und dürfen anschließend das Buchstabenplättchen einfach umdrehen. Dort sehen sie den entsprechenden Buchstaben.*

*Ältere Kinder nennen zunächst den Begriff und den Anlaut, zeigen dann den Buchstaben auf der Insel und kontrollieren ihn erst anschließend über die Rückseite des Buchstabenplättchens.*

H



Dein Team legt einen orangen Wegechip auf das entsprechende Feld auf der Insel. Als Teamleiter passt du genau auf und sagst deinen Mitspielern, ob sie richtig gelegt haben oder nicht. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

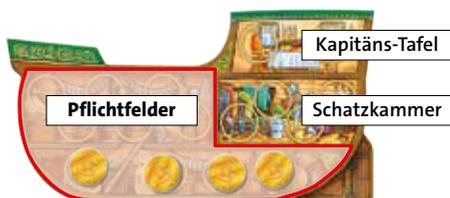
- Die Teammitglieder haben auf einen **falschen Begriff oder Buchstaben** getippt? Der Teamsprecher nennt den richtigen Begriff bzw. Buchstaben und zeigt auf das passende Feld auf der Insel. Dorthin legt ihr nun den orangen Wegechip. Leider dürft ihr **nicht nach Gold graben**.

- Das Team hat auf **den richtigen Begriff bzw. Buchstaben getippt**, aber den **falschen Ort** auf der Inseltafel gewählt? Der Teamsprecher zeigt auf das richtige Feld auf der Insel, auf das ihr den orangen Wegechip legt. Leider dürft ihr **nicht nach Gold graben**.
- Das Team errät den **richtigen Begriff**, nennt den **richtigen Buchstaben** und hat den orangen Wegechip auf dem **richtigen Ort** auf der Inseltafel abgelegt?



Prima! Nun dürft ihr nach **Gold graben**: Deckt einen Schatzsucherchip auf. Wenn es nur ein **alter Schuh**, also eine Niete ist, legt ihn beiseite. **Er kommt aus dem Spiel**. Ist es ein **Goldstück**? Dann legt es auf das Schiff und entscheidet gemeinsam, wofür ihr es verwenden möchtet.

*Um die Rückfahrt auf dem Schiff bezahlen zu können, benötigt ihr zehn Goldstücke für die zehn Pflichtfelder (siehe rote Markierung). Habt ihr mehr Goldstücke gefunden, könnt ihr sie entweder in der Schatzkammer mit nach Hause bringen oder damit Plätze an der Tafel des Kapitäns ergattern.*



Nun beschreibt der Teamsprecher den **nächsten** Buchstaben auf dem Weg über die Insel. Die Pfeile auf der Schatzkarte zeigen, wo entlang der Weg führt. Die Mitspieler raten und graben, bis alle **vier Schritte** geschafft sind und ihr **das Zelt** erreicht habt. Vergleicht dann nochmals den Weg auf der Schatzkarte mit dem Weg, den ihr auf der Insel gelegt habt. Findet ihr hierbei noch eine Abweichung, legt ihr ein Goldstück, das bereits auf dem Schiff liegt, verdeckt zurück auf den Tisch.



Anschließend ist der im Uhrzeigersinn reihum nächste Spieler als Teamsprecher an der Reihe. Er nimmt eine neue Schatzkarte und erklärt seinem Team den Weg. So spielt ihr insgesamt vier Runden.

## Ende des Spiels

Nach vier Runden wertet ihr aus: Wie viele Goldstücke konntet ihr auf das Schiff legen? Habt ihr die zehn Pflichtfelder belegt, ist die Heimfahrt von der Insel auf jeden Fall gesichert und ihr braucht für die Überfahrt nicht auf dem Schiff zu arbeiten. Konntet ihr sogar noch mehr Goldstücke ergattern? Ihr seid ein prima Team! Nun könnt ihr die reich gefüllte Schatzkammer mit nach Hause bringen oder sogar mit dem Kapitän speisen. Spielt ihr noch eine Partie, beginnt der linke Nachbar des vorherigen Startspielers als Teamsprecher.



## Profi-Variante

Wörterraten für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, vier Wörter aus einzelnen Buchstaben zusammenzusetzen und dabei möglichst viel Gold zu gewinnen.

### Vorbereitung des Spiels

Wählt **eine der beiden Buchstabentafeln** aus. Legt die **farblich passenden Buchstabenplättchen** mit der Bildseite nach oben aus. Verteilt die **Schatzsucherchips** verdeckt auf dem Tisch und legt das **Schiff** bereit.



Für diese Variante benötigt ihr die **Wortkarten**.



Auch diese haben

eine Seite mit schwarzen und eine mit blauen Buchstaben.

Legt **4 Wortkarten** als Stapel bereit, wobei die **farblich zur Buchstabentafel passende Seite verdeckt** ist. Nehmt den **roten Kontrollchip** hinzu. Das restliche Material benötigt ihr für diese Variante nicht.



### Los geht's

#### Teambesprechung

Wie im Grundspiel beschrieben vereinbart ihr für jeden Buchstaben eine Bewegung oder ein Geräusch.



#### Buchstaben raten

Der älteste Spieler beginnt als Teamsprecher. Du ziehst eine **Wortkarte** und entscheidest dich, ob du das obere oder untere Worträtsel erklären möchtest. Rote Rätsel sind für eine spätere Variante geeignet. Du beschreibst den **ersten Buchstaben** des Worträtsels, indem du die Bewegung vorführst. Den Buchstaben selbst oder den Begriff nennst du jedoch nicht.

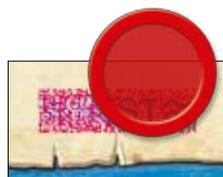
Der oder die Mitspieler erraten, um welchen Begriff es sich handelt und welches der entsprechende Anlaut bzw. Buchstabe ist. Anschließend drehen sie das Buchstabenplättchen auf die Seite mit dem Buchstaben und nehmen es zu sich. Als Teamsprecher vergleichst du den Buchstaben mit deiner Wortkarte. Wenn ein **falscher Buchstabe** gewählt wurde, darfst du deine **Bewegung noch einmal** wiederholen. Anschließend erklärst du den **nächsten Buchstaben** und dein Team rät.

### Wort bilden

Hast du alle Buchstaben erklärt, versucht dein Team, das ganz Wort zu entschlüsseln. Dazu versuchen sie, die Buchstaben in der richtige Reihenfolge zu legen, sodass ein sinnvoller Begriff entsteht. **Alle Buchstaben** dieser Wortkarte müssen darin vorkommen. Manchmal sind auch mehrere Lösungen möglich.

### Kontrollieren und nach Gold graben

Als Teamsprecher prüfst du mit dem roten Kontrollchip, ob das Wort richtig entschlüsselt wurde. Du legst den Chip über das verschlüsselte Lösungswort auf der Wortkarte und vergleichst es mit dem Wort, das das Team gelegt hat.



- Ist das Wort **richtig**? Prima! Ihr dürft alle zusammen **vier Schatzsucherchips** graben und die Goldstücke auf dem Schiff ablegen. Habt ihr eine Niete aufgedeckt, nehmt ihr sie aus dem Spiel.
- Ist das Wort **falsch** oder könnt ihr es nicht entschlüsseln, weil ihr falsche Buchstaben habt? Dann geht ihr in dieser Runde leider leer aus.

Nun ist der reihum nächste Spieler Teamsprecher, zieht eine neue Karte und ihr spielt wie oben beschrieben.



### Ende des Spiels

Nach vier Wörtern endet das Spiel. Es wird wie im Grundspiel ausgewertet.

#### **Profivariante mit roten Buchstaben ab 7 Jahren:**

*Kennt ihr schon alle Buchstaben? Dann sucht euch, wie gewohnt, die blauen oder schwarzen Buchstaben aus und nehmt zusätzlich die roten Buchstaben hinzu. Seht euch dazu die Motive auf deren Rückseite an und vereinbart für diese ebenfalls Bewegungen oder Geräusche. Der Teamsprecher kann nun bei den Wortkarten auch die roten Worträtsel auswählen.*

© 2018 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.SpielendNeuesLernen.de](http://www.SpielendNeuesLernen.de)