



Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia.

Non appena tocca a te, cerca di scoprire l'amico che, secondo l'ordine nella tua cartina, in basso al tuo itinerario, dovrai visitare per primo.

Ci sei riuscito? Bravissimo! Sulla tua cartina di percorrenza vedi anche come raggiungerlo. Prendi il tuo segnalino e vola fin lì. Il segnalino si fermerà poi su questo amico e quindi anche sulla tua lettera. Rigira poi la piastrina del tuo amico.



Esempio: hai l'itinerario della lettera „E“. Il primo amico è Benny (la mucca). Sulla cartina in basso, a sinistra, vedi che è previsto il viaggio a cerchio. Prendi il tuo segnalino, vola da Benny e posa qui il tuo segnalino.

Non ci sei riuscito? Rigira semplicemente la piastrina amico. Purtroppo sei stato sfortunato! Segue quindi il turno del tuo vicino a sinistra.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena il primo giocatore avrà percorso il suo intero itinerario e sarà quindi riuscito a tracciare l'intera lettera. Tale giocatore sarà quindi il vincitore e dovrà poi tracciare una seconda volta la sua lettera con l'indice e nel modo appena imparato.

Variante per affrettare il viaggio!

Si gioca come al solito. Non appena tocca a te, potrai continuare a viaggiare fin quando scopri gli amici giusti.

Il gioco si conclude non appena il primo giocatore avrà terminato il suo itinerario e quindi tracciato l'intera lettera. Costui sarà il vincitore.

Esempio: hai l'itinerario con la lettera „E“. La tua prima tappa è Benny (la mucca), e riesci infatti a scoprire la piastrina con Benny. La cartina di percorrenza ti indica di dover volare (cerchio). Vola col tuo segnalino da Benny. Bravissimo! Il tuo turno non è ancora finito. La tua prossima tappa è Isa (l'iguana), e anche questa volta scopri la piastrina di Isa. Ci sei nuovamente riuscito! La cartina ti dice di andare per via terra (quadro). Muovi il tuo segnalino fin sulla piastrina di Isa. Il tuo turno continuerà fin quando non avrai scoperto una piastrina amico sbagliata.

Variante per bambini più grandi:

Cercate di formare con le lettere delle parole brevi, percorrendo tutti gli itinerari. Se giocate in tanti, badate anche a formare delle parole che abbiano la stessa quantità di amici nelle cartine di percorrenza.

Autor: Kai Haferkamp

© Schmidt Spiele GmbH,
Postfach 47 04 37, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de
Made in Germany

Grafik: playtime. Stuttgart

© 2006 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, Nick, Nick Jr., Dora und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Warenzeichen von Viacom International Inc.





ABC-Pilot



Lustige Reise durch das ABC

D

Ein Lern-Spiel für 1-4 Spieler ab 4 Jahren von Kai Haferkamp.

Dora und Boots machen sich auf die Reise und besuchen ihre Freunde. Ganz nebenbei fahren die beiden so die einzelnen Buchstaben des ABC ab.

Spielmaterial

13 Reiserouten (für 26 Buchstaben), 10 Freunde-Kärtchen, 4 Spielfiguren, 4 Figurenhalter, 1 Spielanleitung.

Ziel des Spiels

Die Spieler müssen durch geschicktes Merken ihre Freunde und damit auch ihren Buchstaben abfahren. Wer es als Erster schafft, gewinnt.

Elternhinweis:

Durch das Nachfahren der einzelnen Buchstaben werden die Feinmotorik und die ersten Schreibbewegungen geübt. Die Kinder werden auf das Schreibenlernen und die richtige Schreibrichtung (Schreibspur) der Buchstaben vorbereitet.

Spielvorbereitung

Löst vorsichtig alle Reiserouten, die Freunde-Kärtchen und die Spielfiguren aus den Stanztafeln. Steckt die Figuren in die Figurenhalter. Legt den Schachtelboden für alle gut sichtbar neben das Spiel. Darauf sind alle Buchstaben und ihr Platz im ABC zu sehen.

Wie gelangt man von Freund zu Freund?

Jede Reiseroute zeigt nicht nur den Weg (=Buchstaben), sondern unten auch den Fahrplan. Der Fahrplan gibt die Reihenfolge, in der die Freunde besucht werden müssen, vor.

Reiseroute



Weg-Arten

Fahrplan

Zwischen den Abbildungen der Freunde seht ihr auch, wie ihr reisen sollt. Es gibt drei unterschiedliche Arten:

- Quadrat-Weg – Hier fahrt ihr mit der Figur zum nächsten Freund
- ▲ Dreieck-Weg – Hier fahrt ihr mit der Figur zum nächsten Freund
- Kreis-Weg – Hier hebt ihr die Spielfigur an und fliegt zum nächsten Freund

Beim E müssen sehr viele Freunde besucht werden und da ist der Platz zwischen den Stationen des Fahrplans etwas eng.

Weg-Arten



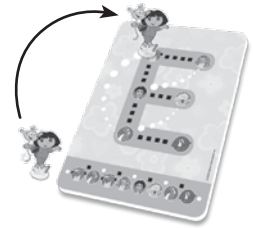
Darum sind die Symbole für den Weg im Fahrplan oben zwischen den Freunden abgebildet.

ABC-Pilot für einen Spieler

Für diese Spielvariante brauchst du nur die 13 Reiserouten und eine Spielfigur.

Die Freunde-Kärtchen und restlichen Spielfiguren kommen zurück in die Spielschachtel. Stapele die 13 Reiserouten und nimm dir die oberste. Schau sie dir genau an. Der abgebildete Buchstabe ist deine Reiseroute. Wer den Namen des Buchstaben schon kennt, kann ihn sagen.

Unten siehst du den Fahrplan, der dir zeigt, welche Freunde du in welcher Reihenfolge besuchen sollst. Er zeigt dir auch, ob du fährst oder fliegst. Stell die Spielfigur links neben den ersten Freund auf den Tisch.



Schau dir genau an, welchen Freund du als erstes auf welchem Weg besuchst: Er ist ganz links auf dem Fahrplan abgebildet. Nimm deine Spielfigur und lasse sie auf die Abbildung dieses Freundes fliegen. (Am Anfang und am Ende der Reiseroute fliegt man immer, weil die Spielfigur ja auch auf die Reiseroute gesetzt und wieder herunter genommen werden muss). Setze deine Spielfigur dann in der richtigen Reihenfolge und auf die richtige Art von Freund zu Freund.

Hast du den Buchstaben ganz abgefahren? Prima, dann wiederhole die Reiseroute noch mal mit dem Zeigefinger. Danach kommt die nächste Reiseroute vom Stapel an die Reihe. Schaffst du es, alle 13 Reiserouten nachzufahren? Dann drehe den Stapel einfach um. Die 26 Buchstaben des ABC verteilen sich auf der Vorder- und der Rückseite der Reiserouten.

ABC-Pilot für 2-4 Spieler

Spielvorbereitung

Für diese Spielvariante braucht ihr die Reiserouten, die Freunde-Kärtchen und die Spielfiguren. Legt die Freunde-Kärtchen offen in die Tischmitte und mischt sie gut. Dreht sie anschließend um. Legt fest, welche Farbe eure Reiserouten haben sollen. Jeder Spieler nimmt sich dann eine Reiseroute dieser Farbe und eine Spielfigur.

Jeder stellt nun seine Spielfigur links neben den eigenen Fahrplan auf den Tisch.



Spielablauf

Der jüngste Spieler darf beginnen. Bist du an der Reihe, versuchst du den Freund aufzudecken, den du laut Fahrplan in der Reihenfolge unten als erstes besuchen musst.

Hast du es geschafft? Gut gemacht! Auf deinem Fahrplan siehst du auch, wie du dorthin gelangst. Nimm deine Spielfigur und fliege dorthin.

Die Spielfigur bleibt dann bei diesem Freund auf dem Buchstaben stehen. Verdecke das Kärtchen mit dem Freund anschließend wieder. Dein linker Nachbar ist an der Reihe.



Beispiel: Du hast die Reiseroute für den Buchstaben E. Der erste Freund ist Benny (die Kuh). Unten links auf dem Fahrplan siehst du, dass der Weg mit den Kreisen vorgesehen ist. Nimm deine Spielfigur, fliege zu Benny und setze die Spielfigur dort ab.

Hast du es nicht geschafft? Drehe das Kärtchen einfach wieder um. Pech gehabt! Dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler seine Reiseroute und damit den Buchstaben komplett nachfahren konnte. Dieser Spieler gewinnt. Fahre danach den abgebildeten Buchstaben noch mal auf dieselbe Weise mit dem Zeigefinger nach.

So wird die Reise schneller! Spielvariante

Gespielt wird wie bisher. Bist du am Zug, darfst du nun, so lange du die richtigen Freunde aufdeckst, immer weiterreisen.

Sobald der erste Spieler seine Reiseroute und damit den Buchstaben ganz nachfahren konnte, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler gewinnt.

Beispiel: Du hast die Route mit dem Buchstaben E. Deine erste Station ist Benny (die Kuh). Du deckst das Kärtchen mit Benny auf. Der Fahrplan sieht fliegen (Kreis) vor. Flieg mit deiner Spielfigur zu Benny. Gut gemacht! Du bist weiter an der Reihe. Deine nächste Station ist Isa (der Leguan). Du deckst das Kärtchen mit Isa auf. Wieder richtig! Der Fahrplan sieht fahren (Quadrat) vor. Fahre mit deiner Spielfigur bis zu Isa. Du bist solange am Zug, bis es dir nicht mehr gelingt, das richtige Freunde-Kärtchen aufzudecken.

Wort-Pilot

Spielvariante für ältere Kinder (1-2 Spieler oder alle gemeinsam)

Lege die einzelnen Buchstaben zu einfachen Worten zusammen und starte eine längere Reise. Spielst du allein? Oder spielt ihr gemeinsam als Gruppe?

Dann sucht euch eines der untenstehenden Worte aus und spielt nach den bisherigen Regeln mit den Freunde-Kärtchen. Fahrt oder fliegt zu allen Stationen und besucht die Freunde auf eurer bisherigen Route. Dabei schreibt ihr ein ganzes Wort!

Beim Spiel zu zweit sucht sich jeder Spieler ein Wort aus, das gleich viele Stationen hat. Bei dieser Variante sind nur bestimmte Worte möglich: Welche Worte das sind, ist hier unten markiert. Es gelten die bisherigen Regeln.

Wortliste

Diese Wörter könnt ihr nachfahren.

6 Stationen: **ZU, IN**, UM, DU, PO

7 Stationen: **LOS**, WO, **IM**

9 Stationen: ZUG, BUS, **GUT, AN**

10 Stationen: TUN

11 Stationen: OPA, TOR, ROT, **DAS**, DOM, **MUT**, NUR

12 Stationen: HUT

13 Stationen: **WAL, ER**, AUTO

14 Stationen: BAD, MAUS, **JAGD, EIN**

15 Stationen: UWE, HAUS, BUNT, WUNDE, SOFA

16 Stationen: RAPS, **TURM**, VIEL, **IGEL**, DOSE

17 Stationen: FLOH, **BAUM**, DER, **ROSE**, RAUM, WURM

18 Stationen: FANG, VASE, HOSE, AUGEN

19 Stationen: ZAHN, TIER, PARK, QUER, NASE

20 Stationen: FEST, OFEN



Pilote dans l'alphabet

Un voyage amusant à travers l'alphabet



F

Un jeu pour 1-4 joueurs à partir de 4 ans, de Kai Haferkamp.

Dora et Boots partent en voyage et rendent visite à leurs amis. En passant, ils font station sur toutes les lettres de l'alphabet.

Le matériel du jeu

13 itinéraires (pour 26 lettres), 10 tuiles d'amis, 4 pions, 4 socles pour les pions, les règles du jeu.

But du jeu

Les joueurs doivent, s'aidant de leur mémoire, rendre visite à leurs amis – et leurs lettres. Le premier à réussir gagne la partie.

Renseignement pour les parents : en retraçant les lettres, les enfants entraînent leur motricité et font leurs premiers mouvements d'écriture. Ce jeu prépare les enfants à apprendre à écrire et à reproduire le tracé des lettres.

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les itinéraires, les tuiles d'amis et les pions. Mettez les pions dans les socles en plastique qui leur serviront de support. Placez la partie inférieure de la boîte à côté du jeu de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. Elle indique toutes les lettres et leur position dans l'alphabet.

Comment va-t-on d'un ami à un autre ?

Chaque itinéraire montre non seulement un chemin (= une lettre), mais aussi un plan dans la partie inférieure. Le plan indique l'ordre dans lequel on doit rendre visite à ses amis. Entre les illustrations des amis, vous voyez comment vous devez voyager. Il y a trois façons différentes de voyager :

Le chemin

Le plan



Les façons de voyager

- Chemin de carrés : Vous déplacez le pion d'un ami à un autre.
- ▲ Chemin de triangles : Vous déplacez le pion d'un ami à un autre.
- Chemin de cercles : Vous levez le pion et volez vers l'ami suivant.

À la lettre E, on doit rendre visite à beaucoup d'amis, si bien qu'il y reste peu de place entre les stations du plan.

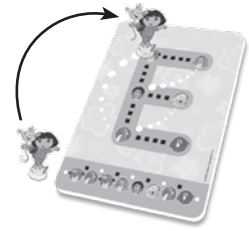


Les façons de voyager

Pour cette raison, les symboles pour le chemin sont indiqués en haut entre les amis.

Pilote dans l'alphabet pour un seul joueur

Pour cette variante, tu n'as besoin que des 13 itinéraires et d'un pion. Tu remets les tuiles d'amis ainsi que les pions restants dans la boîte du jeu. Empile les 13 itinéraires et prend le premier d'entre eux. Regarde attentivement l'itinéraire. La lettre indiquée est ton itinéraire. Si tu connais déjà le nom de cette lettre, tu peux le dire. La partie inférieure te montre le plan qui indique l'ordre dans lequel tu dois rendre visite à tes amis. Il indique aussi si tu déplaces le pion normalement ou si tu voles. Place le pion à gauche du premier ami sur la table.

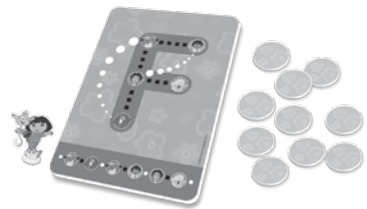


Regarde attentivement à quel ami tu vas rendre visite en premier sur ton chemin : c'est l'ami tout à gauche du plan. Fais voler ton pion sur l'illustration de cet ami. (Au début et à la fin, on vole toujours, puisque le pion commence et termine son voyage de cette manière.) Ensuite, tu déplaces ton pion d'un ami à l'autre, dans l'ordre et de la façon indiqués. Tu as terminé ton périple ? Formidable ! Retrace maintenant l'itinéraire avec ton index. Ensuite, tu prends l'itinéraire suivant du talon. Tu as déjà retracé les 13 itinéraires ? Retourne donc le talon, puisque les 26 lettres de l'alphabet se partagent entre le recto et le verso des itinéraires.

Pilote dans l'alphabet pour deux à quatre joueurs

Les préparatifs

Pour cette variante, vous avez besoin des itinéraires, des tuiles d'amis et des pions. Placez les tuiles d'amis au milieu de la table, face visible, et mélangez-les bien. Ensuite, retournez-les. Déterminez la couleur de vos itinéraires. Chaque joueur prend un itinéraire de cette couleur et un pion. Placez les pions à gauche de votre propre plan sur la table.



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence.

Quand c'est à toi de jouer, tu essaies de retourner l'ami auquel tu dois rendre visite en premier selon l'ordre du plan.

Tu as réussi ? Formidable ! Ton plan indique comment tu peux y aller. Déplace-y ton pion, en marchant. Le pion reste sur cet ami sur la lettre. Ensuite, tu retournes de nouveau la tuile d'amis.



Exemple : tu as l'itinéraire de la lettre E. Le premier ami, c'est Benny (la vache). Sur ton plan dans la partie inférieure de l'itinéraire, tu vois à gauche que le chemin de cercle est prévu. Ton pion vole donc vers Benny.

Tu n'as pas réussi ? Dans ce cas-là, tu retournes de nouveau la tuile d'amis. Tant pis pour cette fois ! Maintenant, c'est le tour de ton voisin de gauche.

Fin de la partie

On joue jusqu'à ce qu'un joueur ait complété son itinéraire et parcouru la lettre complète. Ce joueur a gagné. Ensuite, tu retraces encore une fois la lettre indiquée avec l'index.

Pour un voyage plus rapide ! Variante

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale. Quand c'est à toi de jouer, tu peux poursuivre ton voyage aussi longtemps que tu retournes les bons amis. Au moment où le premier joueur a complété son itinéraire et entièrement retracé la lettre, la partie se termine. Ce joueur a gagné.

Exemple : tu as l'itinéraire de la lettre E. Le premier ami, c'est Benny (la vache). Tu retournes la tuile de Benny. Le plan indique « voler » (cercle). Ton pion vole donc vers Benny. Formidable ! Tu continues à jouer. Ta destination suivante, c'est Isa (l'iguane). Tu retournes la tuile d'Isa. Correct ! Le plan indique un déplacement normal (carré). Tu déplaces donc ton pion sur Isa. Tu continues à jouer jusqu'à ce que tu ne réussisses plus à retourner la tuile d'amis qu'il te faut.

Variante pour des enfants plus grands :

Essayez de former des mots courts avec des lettres et parcourez tous ces itinéraires. Si vous jouez à plusieurs, vous devriez choisir des mots dont les plans comprennent le même nombre d'amis.



Il pilota dell'alfabeto

Un viaggio divertente per l'intero alfabeto



I

Un gioco per 1-4 bambini dai 4 anni in su di Kai Haferkamp.

Dora e Boots partono per andare a trovare i loro amici, e percorreranno quasi casualmente le singole lettere dell'alfabeto.

Contenuto

13 itinerari (per 26 lettere), 10 piastrelle amici, 4 segnalini, 4 piedini, 1 regolamento.

Scopo del gioco

I giocatori devono percorrere le piastrelle dei loro amici e quindi anche la loro lettera, ma riusciranno solo se avranno memorizzato bene il loro itinerario. Vince chi ci riuscirà per primo.

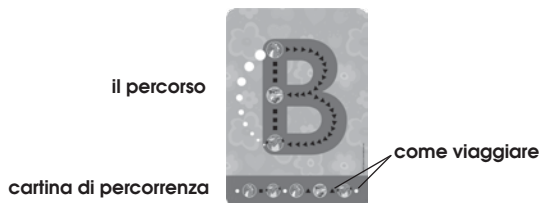
Nota per i genitori: tracciando le singole lettere, i bambini esercitano la motricità fine e i primi movimenti per scrivere. Essi vengono preparati ad apprendere a scrivere e al giusto tracciamento delle lettere.

Preparativi

Staccate cautamente tutti gli itinerari, le piastrelle amici e i segnalini dal cartone perforato. Conficcate i segnalini nei piedini. Ponete la scatola del gioco accanto al gioco, col suolo ben visibile per tutti. Su di esso vedete tutte le lettere e la loro posizione nell'alfabeto.

Come arrivare da un amico all'altro?

Ogni itinerario non indica soltanto il percorso (=lettera). In basso trovate anche la cartina di percorrenza che vi indica l'ordine nel quale dovete visitare gli amici.



In mezzo alle immagini degli amici vedete anche come dovete viaggiare. Vi sono tre modi diversi:

- viaggio a quadro – muovete il segnalino fino al prossimo amico
- ▲ viaggio a triangolo – muovete il segnalino fino al prossimo amico
- viaggio a cerchio – alzate il segnalino e volate con esso fino al prossimo amico

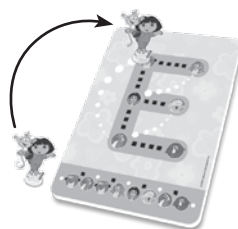
Nel caso della lettera „E” dovete visitare tantissimi amici e il posto tra le singole tappe della cartina è quindi abbastanza stretto:



per questo motivo, sulla cartina trovate i simboli per il viaggio in alto, in mezzo agli amici.

„Il pilota dell’alfabeto“ per un solo bambino

Per questa variante ti servono soltanto i 13 itinerari e un segnalino. Puoi rimettere le piastrine amici e i segnalini restanti nella scatola. Disponi i 13 itinerari a catasta e prendine il primo in alto. Guardalo bene. La lettera quivi stampata rappresenta il tuo itinerario. Se conosci già il nome della lettera, puoi anche pronunciarlo. In basso vedi la cartina di percorrenza che ti indica gli amici da visitare e in quale ordine farlo. Ti indica anche se devi andarci per via „terra” o se devi volare. Posa il segnalino al lato sinistro del primo amico sul tavolo.



Guarda bene quale amico devi visitare per primo: è stampato tutto a sinistra nella cartina di percorrenza. Prendi il tuo segnalino e lascialo volare sull’immagine di tale amico (all’inizio e alla fine dell’itinerario si vola sempre, visto che il segnalino deve essere alzato per ponerlo sul percorso e anche per toglierlo). Sposta poi il tuo segnalino nel giusto modo e ordine da un amico all’altro.

Hai tracciato l’intera lettera? Bravissimo, allora ripeti l’intero itinerario col tuo indice. Poi prendi il prossimo itinerario. Riesci a tracciare tutti i 13 itinerari? Allora volta l’intera catasta. Troverai le 26 lettere dell’alfabeto sparse sul davanti e sul retro degli itinerari.

„Il pilota dell’alfabeto“ per 2-4 bambini

Preparativi

Per questa variante vi servono gli itinerari, le piastrine amici e i segnalini. Ponete le piastrine amici in modo aperto al centro tavolo e mischiatele bene. Infine voltatele. Stabilite quale colore dovranno avere i vostri itinerari. Poi ognuno prende un itinerario di tale colore e un segnalino, e le pone davanti a sè, il segnalino alla sinistra, accanto all’itinerario.

