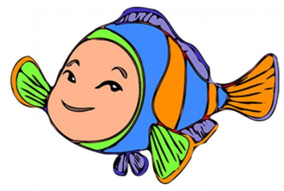
Aa
die **A**nanas

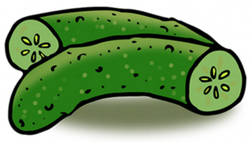
Bb
die **B**anane

Cc 
der **C**lownfisch

Dd
der **D**elfin

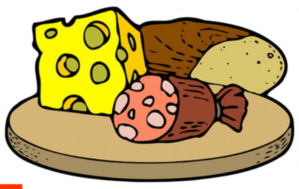
Ee
der **E**sel

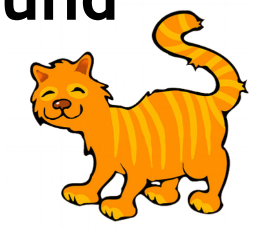
Ff
die **F**euerwehr

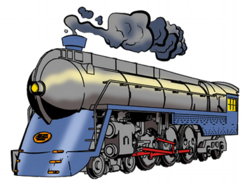
Gg 
die **G**urke

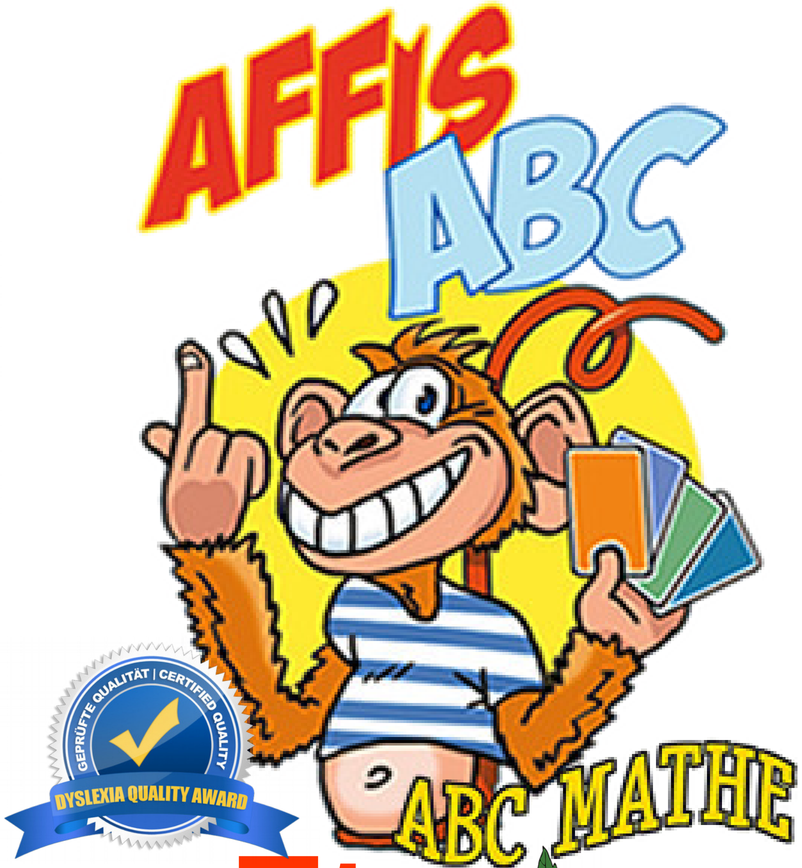
Hh
der **H**und

Ii
der **I**gel

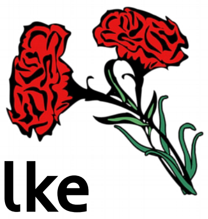
Jj 
die **J**ause

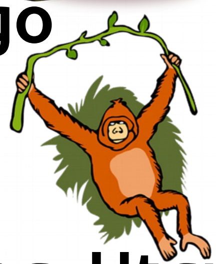
Kk 
die **K**atze

Ll 
die **L**okomotive



Mm
die **M**ango

Nn 
die **N**elke

Oo 
der **O**rang-Utan

Pp
der **P**apagei

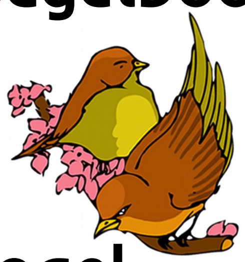
Qq
die **Q**ualle

Rr
die **R**ose

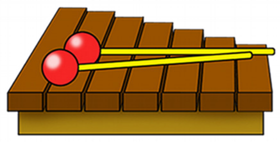
Ss
das **S**egelboot

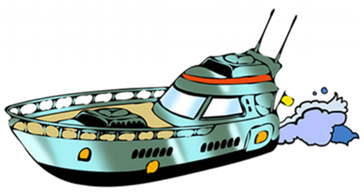
Tt
die **T**omate

Uu
die **U**hr

Vv 
der **V**ogel

Ww
der **W**olf

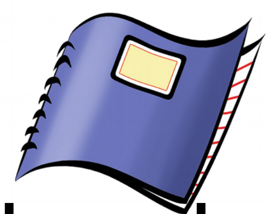
Xx 
das **X**ylofon

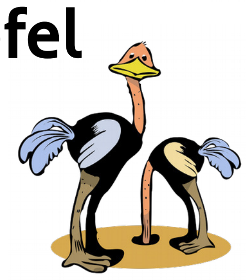
Yy 
die **Y**acht

Zz
das **Z**ebra

Ää
die **Ä**pfel

Öö
die **Ö**lfarbe

Üü 
das **Ü**bungsheft

ß 
der Strau**ß**

© ABC Mahte Handels e.U. 2018

www.abcmathe.at

Ihre Buchhandlung:

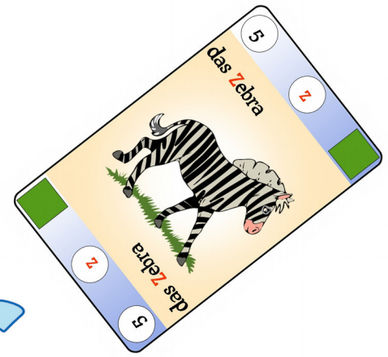
spiele-und-buecher.at

Schaffen wir gemeinsam die Grenzen von Spaß & Wissen ab!

ABC MATHE

"Das Spiel „Affis ABC“ kann für das Symptomtraining für Deutsch und Mathematik sehr gut eingesetzt werden sowie auch im Legasthenie- und Dyskalkulietraining. Durch die verschiedenen Spielmöglichkeiten ist es sehr abwechslungsreich gestaltet und es können viele Bereiche trainiert werden.“ **(Dyslexia Quality Award)**

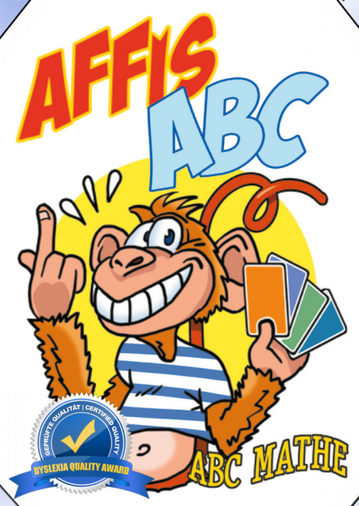
90 Basiskarten:
3 geometrische Formen (30 Dreieck, 30 Kreis, 30 Quadrat), Zahlen (1–30), A–Z inkl. Sonderbuchstaben und Bildwörtern. Der Spieler muss immer der Form, dem Buchstaben, der Zahl oder dem Oberbegriff des Bildes (etwa Banane auf Jause) folgen. Oberbegriffe sind: Nahrungsmittel, Blumen, Tiere, Fahrzeuge und Alltagsgegenstände.



Optionskarten (bzw. Aktionskarten):
- 30 Zauberkarten,
- 21 Aufgabe / Fragekarten,
- 10 Affitanz / Pantomimekarten,
- 7 rote Ampeln und
- 7 Umdrehekarten.

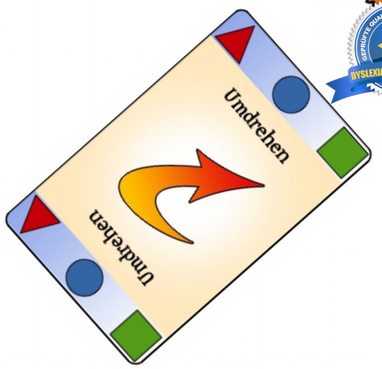
Optionskarten haben für den übernächsten Spieler keine Gültigkeit, es gilt nach wie vor die letzte ausgespielte Basiskarte.

Affitanz / Pantomime:
Affikarten haben nur die Aufgabe dem nächsten Spieler eine Anweisung zu geben, z.B. einen Affitanz zu tanzen oder Pantomime zu spielen. Das Ziel dabei ist, andere Spieler zum Lachen zu bringen. Wenn der Spieler die Aufgabe erledigt, darf er jede beliebige Karte ausspielen. Er ist nicht mehr gebunden an die aktuell gültige Karte. Falls er die Aufgabe nicht macht, muss er 3 Karten ziehen und eine Runde aussetzen.



Aufgabe / Frage:
Wenn ein Spieler die Frage richtig beantwortet oder die Aufgabe erledigt, darf er jede beliebige Karte ausspielen. Er ist nicht mehr gebunden an die aktuell gültige Karte. Wenn er die Aufgabe nicht löst, muss er 3 Karten ziehen und eine Runde aussetzen.

Umdrehen:
Richtungswechsel.

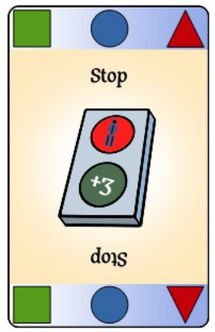


Zauberkarten:
Der Zauberer darf jeden fehlenden Buchstaben ersetzten. Der Spieler darf eine neue Farbe bzw. Form nach seinem Bedarf definieren.

Spielvorbereitung: Das Kartenset besteht aus alle Karten. Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, die er auf die Hand nimmt. Weitere zehn verdeckte Karten bilden seinen persönlichen Stapel. Von diesem wird die oberste Karte umgedreht. Die restlichen Karten werden als Kartenstapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Vom Kartenstapel wird so lange abgehoben, bis eine Basiskarte erscheint. Die Basiskarte bildet den Ablegestapel. **Jetzt beginnt der Spaß ohne Ende!**

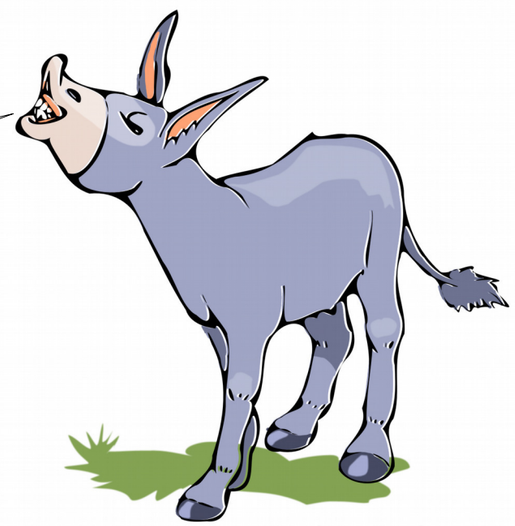
Spielablauf: Einfach eine Karte für die gleiche Form, den gleichen Buchstaben, das gleiche Bildwort oder die gleiche Zahl. Der Spieler muss immer der Form, dem Buchstaben, der Zahl oder dem Oberbegriff des Bildes (etwa Banane auf Jause) folgen. Oberbegriffe sind: Nahrungsmittel, Blumen, Tiere, Fahrzeuge und Alltagsgegenstände. Die Karten auf der Hand sowie die oberste Karte des persönlichen Stapels können ausgespielt werden. Wird die oberste Karte aus dem persönlichen Stapel abgelegt, darf die nächste umgedreht werden. Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann, hebt er so lange vom Kartenstapel ab, bis er fortsetzen kann. Wird eine Aktionskarte (wie z.B. Stop) ausgespielt, so erfüllt der nächste Spieler die ihm gestellte Aufgabe. Für den übernächsten Spieler gilt nach wie vor die letzte ausgespielte Basiskarte.

Spielende: Jener Spieler gewinnt, der zuerst alle seine Handkarten sowie die Karten aus seinem persönlichen Stapel ausgespielt hat.



Rote Ampel:
Der nächste Spieler muss 3 Karten ziehen und 1 mal aussetzen.

Eben Spaaaaaß ohne Endeee!



© ABC Mathe Handels e.U. 2018

www.abcmathe.at