



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4539



# Buchstaben- zwerge

Letter Dwarves • La magie des lettres  
Letterdwerfen • Los gnomos de las letras  
Gli gnomi dell'alfabeto



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2007

# Buchstabenzwerge

Kennst du die Buchstaben und das Alphabet?

Ein Lernspiel für 2 - 4 Kinder von 6 - 10 Jahren.

**Spielidee:** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
HABA-Spieleredaktion

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Spieldauer:** 15 - 30 Minuten

Im Buchstabendorf treibt Kobold Kuddelmuddel nur Unsinn: Er versteckt das G hinter dem Haus, das H im Brunnen und das B im Garten. Die fleißigen Buchstabenzwerge versuchen mit Hilfe der Fee Vergissmeinnicht wieder Ordnung in das Buchstabendorf zu bringen.  
Kannst du ihnen dabei helfen?

## Spielinhalt

- 4 Zwerge
- 1 Spielplan
- 40 Karten
- 26 Buchstaben
- 26 Münzen
- 1 Alphabet-Leiste
- 1 Würfel
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung



# Spielidee

---

3 Münzen sammeln  
und einmal den  
Zwergenweg  
umrunden

Die Kinder suchen Gegenstände, Tiere, Vornamen und Kartenmotive, die jeweils mit einem bestimmten Buchstaben des Alphabets beginnen, und können so ihren Zwerg auf dem Spielplan weiterrücken. Wer seinen Zwerg auf ein Schatzfeld zieht, bekommt eine Münze.

Das Ziel des Spiels ist es, zuerst drei Münzen zu sammeln und mindestens eine Runde auf dem Zwergenweg zu laufen.

## Spielvorbereitung

---

Spielplan, Zwerge  
auf Marktplatz

Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus und schaut, wo sich der Zwergenweg, der Marktplatz und die vier Fässer befinden. Jedes Kind nimmt sich einen Zwerg und stellt ihn auf den Marktplatz. Dort beginnt und endet der Zwergenweg. Einigt euch, in welche Richtung die Zwerge während des Spiels laufen sollen.

Buchstaben in  
Säckchen,  
vier Buchstaben  
auf Fässer,

Sortiert die schwierigen Buchstaben (C, J, Q, X, Y) aus und legt sie in die Schachtel zurück. Die anderen Buchstaben kommen in das Säckchen und werden kräftig geschüttelt, damit sie gut gemischt sind. Anschließend zieht ihr vier Buchstaben heraus und legt sie auf die vier Fässer.

Karten als verdeckten  
Stapel bereithalten

Mischt nun die Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Haltet die Münzen, die Alphabet-Leiste und den Würfel bereit.

## Spielablauf

---

1 Karte aufdecken

Das jüngste Kind beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf.

### Was ist auf der Karte zu sehen?

Motiv = Buchstaben  
wählen und Motiv  
benennen

#### • Ein Motiv aus dem Buchstabenland

Sieh dir an, was alles auf der Karte abgebildet ist, und überlege, wie man es nennt. Entscheide dich für einen der vier ausliegenden Buchstaben und nenne ein abgebildetes Motiv, das mit diesem Buchstaben beginnt. Zur Verdeutlichung sagst du, welchen Buchstaben du ausgewählt hast. Die anderen Kinder kontrollieren dein Wort.



Du kannst z.B. sagen:

„Ich sehe ein Handtuch – H wie Handtuch!“,

oder „Ich sehe einen Sonnenschirm – S wie Sonnenschirm!“

Anschließend darfst du deinen Zwerg genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie die Zahl über dem Fass des betreffenden Buchstaben angibt. Den Buchstaben und die Karte legst du in der Schachtel ab. Dann ziehst du einen neuen Buchstaben aus dem Säckchen und legst ihn auf das freie Fass. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt eine neue Karte auf.

*Kobold =  
Aufgabe lösen*

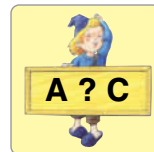
### Kein passendes Wort gefunden?

Wenn du einmal kein passendes Motiv zu einem der vier Buchstaben findest, kannst du deinen Zwerg leider nicht vorwärts ziehen. Du legst die Karte in die Schachtel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- **Der Kobold „Kuddelmuddel“**

Der Kobold treibt gern Unsinn im Buchstabendorf und versteckt den ganzen Tag lang Buchstaben.

Schau dir die Karte an und sage, welcher Buchstabe im Alphabet anstelle des Fragezeichens steht. Nenne ein beliebiges Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Mit der Alphabet-Leiste könnt ihr das Ergebnis überprüfen.



Du kannst z.B. sagen: „Die Lösung der Aufgabe lautet B – B wie Ball!“

Wenn du den richtigen Buchstaben genannt hast, darfst du einmal würfeln und deinen Zwerg um die gewürfelte Augenzahl vorwärts ziehen. Dann legst du die Koboldkarte in die Schachtel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

*Fee = Buchstaben  
wählen und  
Aufgabe lösen*

- **Die Fee „Vergissmeinnicht“**

Die Fee hilft dir beim Vorwärtskommen im Buchstabendorf. Dafür musst du aber eine Aufgabe lösen:



Nenne zwei Tiere!



Nenne zwei Gegenstände!



Nenne zwei Vornamen!

Sieh dir die Aufgabe der Fee an und entscheide dich für einen der vier ausliegenden Buchstaben. Nenne den Buchstaben und zwei Begriffe (Tiere, Gegenstände oder Vornamen), die mit diesem Buchstaben beginnen. Die anderen Kinder kontrollieren deine Wörter.

Hast du zwei Dinge richtig benannt, darfst du deinen Zwerg genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie die Zahl des betreffenden Fasses angibt. Die Karte und der Buchstabe kommen in die Schachtel und ein neuer Buchstabe wird wieder auf das freie Fass gelegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

*Schatzfeld = Münze  
nehmen*

### Die Schatzfelder

Landet dein Zwerg am Ende deines Zuges auf einem Schatzfeld? Gut gemacht! Du darfst dir eine Münze aus dem Vorrat nehmen und sie vor dir ablegen.

# Spielende

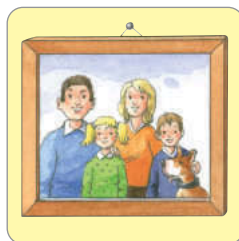
3 Münzen und  
einmal den  
Zwergenweg  
umrundet = Sieg

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Münzen eingesammelt und sein Zwerg mindestens einmal den Zwergenweg umrundet hat. Ein Zwerg kann dabei entweder genau auf dem Marktplatz ankommen oder darüber hinausziehen. Dieses Kind gewinnt und alle Zwerge feiern gemeinsam ein großes Zwergenfest im Buchstabendorf.

## Tipps

- Natürlich könnt ihr auch mit den schwierigen Buchstaben C, J, Q, X, Y spielen. Gebt alle Buchstaben, mit denen ihr spielen wollt, in das Säckchen.  
Habt ihr noch kein Wort mit diesen Buchstaben gefunden? Dann schaut noch einmal genau. Bestimmt entdeckt ihr die **Crème** der Geburtstagstorte, die **Jacht** (für Segelboot) oder **Jolle** oder den **Jogurt**, für das Q den **Qualm** der Eisenbahn oder die **Qualle**, das **Xylophon** und das **Yo-Yo**. Jacht kann man übrigens auch mit Y schreiben (Yacht) und Yo-Yo mit J (Jo-Jo).

- Sicher werdet ihr schon bald ganz viele Wörter entdecken, wenn ihr euch die Bilder genauer anschaut, zum Beispiel das Familienbild:



- A = Augen, Arm
- B = Bilderrahmen
- D = Dame
- E = Ehepaar
- F = Familie, Frau
- G = Gesicht, Geschwister
- H = Hund, Himmel, Halsband, Hemd, Haar
- J = Junge
- K = Kind, Kopf, Kinn
- L = Lippen, Locke
- M = Mann, Mund, Mutter, Mädchen, Maul
- N = Nase, Nagel
- O = Ohren
- P = Pulli
- S = Stirn, Schnauze, Schultern
- T = Tier
- V = Vater
- W = Wolke, Wangen
- Z = Zöpfe, Zunge, Zähne

Es fehlen C, I, Q, R, U, X, Y. Findet ihr ein Wort?

# Letter Dwarves

Who already knows the letters of the alphabet and how it works?

An educational game for 2-4 players ages 6-10

**Authors:** Dr. Habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
Haba Games editorial staff

**Illustrations:** Aleš Vrtal

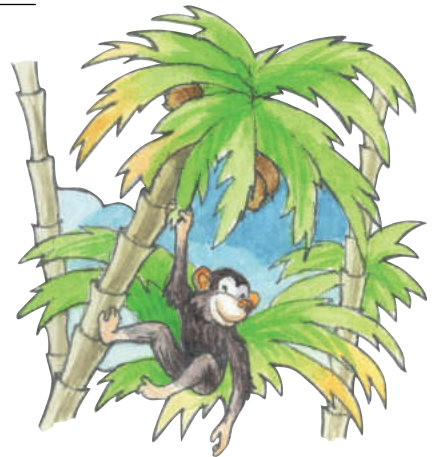
**Length of the game** 15 - 30 minutes

What Hob Hotchpotch likes doing most in the alphabet village is playing tricks on the letters, hiding the G behind a house, the H in the fountain and the B in the garden. Helped by fairy Forget-me-not, the eager letter dwarves then try to put things in their correct place in the village. Can you help them?

## Contents

---

- 4 dwarves
- 1 game board
- 40 cards
- 26 letters
- 26 coins
- 1 alphabet strip
- 1 die
- 1 little bag
- Set of game instructions



## Game Idea

---

*collect 3 coins and  
make one time  
around the  
dwarves' path*

The aim of the game is to be the first to collect three coins and have made at least one complete trip around the dwarves' path. Using a letter of the alphabet, the players search for objects, animals and motifs on the cards whose descriptions begin with this letter. Whoever can get their dwarf on one of the treasure squares, gets a coin.

## Preparation

---

*game board,  
dwarves on market  
place*

Spread the game board in the center of the table and take a look at the route for the dwarves, please note where the market place and the four barrels are located. Each player takes a dwarf and places it on the big market square where the dwarves' path begins and ends. Decide in which direction the dwarves should move during the game.

*letters into bag, four  
letters on barrels*

Sort out the less frequent letters (for example K, Q, V, X, Y, Z) and put the rest in the bag and jumble them up. Then pull out four letters and place them on the four barrels.

*cards piled up  
face-down*

Shuffle the cards and place them in a pile face-down next to the game board. Get the coins, the alphabet strip and the die ready.

## How to Play

---

*uncover one card*

The youngest player starts and turns over the card from the top of the pile.

### What is shown on the card?

*motif =  
choose letter and  
name motif*

- **A picture of the alphabet village?**

Take a look at what is depicted on the card and what you would call it. Decide on one of the four letters placed on the barrels and name a motif beginning with this letter. To make your choice clear, you should also pronounce the letter separately.

The other players check your word.

You could say for example:

*"I see a towel – T as in Towel!" or*

*"I see an umbrella – U for Umbrella"!*



Then move your dwarf as many squares as the number corresponding to the barrel of the chosen letter. Return the letter and the card into the game box. Now pull a new letter out of the bag and place it on the free barrel. Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to turn over the top card from the pile.

*hob =  
solve problem*

### No suitable word found?

If you don't find a motif corresponding to one of the four letters you may not move your dwarf and have to place your card back in the box. It's then the turn of the next player.

- **Hob Hotchpotch**

Hob Hotchpotch always plays around in the alphabet village and spends all day hiding letters. Look at the card and say which letter represented by a question mark is missing. Then name any word beginning with this letter. Check the result with the alphabet strip.



In this example you would say: "Letter B is missing – B as in ball"!

If the letter is correct, you roll the die and move your dwarf as many squares as dots are shown on the die. Then you put the card in the box and it's the turn of the next player.

- **Fairy Forget-me-not**

The fairy helps you move on, but in return she asks you to resolve a problem:

*fairy =  
choose letter and  
solve problem*



Name two animals!



Name two objects!



Give two names!

Take a look at the card and the question the fairy is posing. Then decide on one of the four letters. Say the letter and two words (animals, objects or names) starting with this letter. The other players check if you are right.

If you have named correctly two things you move your dwarf the number of squares indicated by the barrel in question. Return the letter and the card to the game box, pull a new letter from the bag and place it on the free barrel. It's the turn of the next player.

*treasure square =  
collect coin*

### The treasure squares

Your dwarf lands at the end of his move on a treasure square?

Well done! Take a coin from the provision and place it in front of you.



*collected 3 coins and  
one round of  
dwarves' path  
finished = victory*

## End of the Game

The game ends as soon as a child has collected his third coin and moved his dwarf around the dwarves' path at least once. It does not matter if the dwarf reaches the market place exactly or moves past it.

This player wins and all together the dwarves of the alphabet village celebrate a big dwarves' party.

## Hints

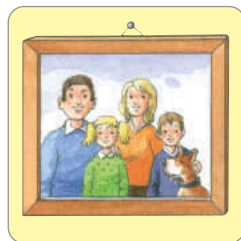
- Of course you can also play with the less frequent letters such as K, Q, V, X, Y, Z and put them in the little bag.

Have you still not found words beginning with these letters?

Then take a closer look and search for the **kiwis** in the fruit bowl or a **koala**. The little bear in the bed is covered with a **quilt** and starting with Y are the **yo-yo** and the **yogurt** cup. Have you also discovered the **viper** or the **vase** with flowers, a **xylophone** and the **zebra**?

- You will soon discover that there are plenty of words to find in one picture.

For example: Take a closer look at the family portrait we found:



- A = arm, animal
- B = boy, brow, buckle, braid
- C = couple, collar, child, chin, curls, cloud, claws, cheek
- D = dog, dad
- E = eyes, ears
- F = frame, family, face, forehead, father, fur
- G = girl
- H = hair, head, hook
- J = jumper, jersey, jaw
- L = lady, lips
- M = man, mouth, mother, muzzle
- N = nose, nail, nostril
- P = pullover, plaits, picture
- Q = quiff
- S = sister, sky, shirt, sweater, shoulder
- T = throat, tongue, teeth
- W = woman

There are still missing words for the letters I, K, O, R, U, V, X, Y, Z.  
If you find any, tell us!

# La magie des lettres

Qui connaît déjà les lettres et connaît l'alphabet ?

Un jeu éducatif pour 2 à 4 enfants de 6 à 10 ans.

**Idée :** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
Service de rédaction des jeux HABA

**Illustration :** Aleš Vrtal

**Durée de la partie :** 15 - 30 minutes

Au village-alphabet, le génie n'arrête pas de faire des bêtises : il cache le G derrière la maison, le H dans le puits et le B dans le jardin. Avec l'aide de la fée « Magica », les lutins essaient de remettre de l'ordre dans le village-alphabet. Vas-tu pouvoir les aider ?

## Contenu

---

- 4 lutins
- 1 plateau de jeu
- 40 cartes
- 26 lettres
- 26 pièces
- 1 planche de l'alphabet
- 1 dé
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



## Idée

Les enfants cherchent des objets, des animaux, des prénoms et des motifs qui commencent respectivement par une lettre de l'alphabet, ce qui leur permet d'avancer leur lutin sur le plateau de jeu. Le joueur dont le lutin arrive sur une case-trésor récupère une pièce.

Le but du jeu est de récupérer en premier trois pièces et de parcourir au moins une fois le circuit des lutins.

## Préparatifs

Étalez le plateau de jeu au milieu de la table et regardez où se trouve le circuit des lutins, la place du marché et les quatre tonneaux. Chaque joueur prend un lutin et le pose sur la place du marché qui est le départ et l'arrivée du circuit des lutins. Mettez-vous d'accord pour savoir dans quelle direction les lutins devront se diriger pendant le jeu.

Retirez les lettres compliquées (I, H, K, Q, U, W, X, Y, Z) et les remettre dans boîte. Mettez les lettres restantes dans le petit sac et secouez-le pour bien les mélanger. Ensuite, tirez quatre lettres et posez-en une sur chacun des tonneaux.

Mélangez les cartes et empilez-les, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Préparez les pièces, la planche de l'alphabet et le dé.

## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence en retournant la carte du dessus de la pile.

### Que voit-on sur la carte ?

- **Un motif du « Pays des lettres »**  
Regarde bien ce qui est illustré sur la carte : comment se nomment les motifs qui sont dessus ? Choisis l'une des quatre lettres posées sur les tonneaux et nomme un motif de la carte qui commence par cette lettre. Annonce également la lettre que tu as choisie. Les autres joueurs vérifient le mot que tu viens de prononcer.

Tu peux dire par ex. :

« Je vois une serviette : S comme serviette ! »

ou « Je vois un parasol : P comme parasol ! ».



Tu avances alors ton lutin du nombre de cases correspondant au chiffre du tonneau sur lequel figure la lettre choisie. Ensuite, tu mets la carte et la lettre dans la boîte et tu tires une nouvelle lettre du petit sac que tu poses sur le tonneau à la place de l'autre. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner une carte.

Récupérer 3 pièces et  
Parcourir une fois le  
circuit des lutins

Plateau de jeu, lutins  
sur la place du  
marché

Lettres dans le sac,  
quatre lettres sur les  
tonneaux

Empiler les cartes,  
faces cachées

Retourner 1 carte

Motif =  
choisir une lettre et  
nommer un motif  
correspondant

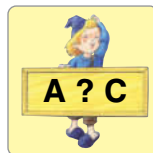
génie =  
résoudre un  
problème

### Tu n'as trouvé aucun mot qui convient ?

Si tu ne trouves pas de motif correspondant à l'une des quatre lettres, tu n'avances pas ton lutin. Tu mets la carte dans la boîte et c'est au tour du joueur suivant.

- **Le génie**

Le génie aime bien faire des bêtises et s'amuse tout le temps à cacher des lettres dans le village-alphabet. Regarde bien la carte et dis quelle lettre de l'alphabet vient à la place du point d'interrogation. Dis n'importe quel mot commençant par cette lettre. Vous pouvez vérifier le résultat à l'aide de la planche de l'alphabet. Tu peux dire par ex. : « La lettre manquante est le B : B comme ballon ! ».



Si tu as trouvé la bonne lettre, tu lances le dé une fois et avances ton lutin du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Ensuite, tu mets la carte du génie dans la boîte et c'est au tour du joueur suivant.

fée =  
choisir une lettre et  
résoudre le problème  
demandé

- **La fée « Magica »**

La fée t'aide à poursuivre ton chemin dans le village-alphabet, mais pour cela il faut que tu résolves un problème :



Nomme deux animaux !



Nomme deux objets !



Nomme deux prénoms !

Regarde ce que la fée te demande et choisis l'une des quatre lettres posées sur les tonneaux. Nomme la lettre et deux termes (animaux, objets ou prénoms) commençant par cette lettre. Les autres joueurs vérifient si les mots sont bons.

Si tu as donné deux bons termes, tu avances ton lutin du nombre de cases correspondant au chiffre du tonneau sur lequel figure la lettre choisie.

Tu mets la carte et la lettre dans la boîte et une nouvelle lettre est posée sur le tonneau à la place de l'autre. C'est alors au tour du joueur suivant.

case-trésor =  
prendre une pièce

### Les cases-trésors

Ton lutin arrive sur une case-trésor une fois que tu l'as avancé ? Formidable ! Tu as le droit de prendre une pièce dans la réserve. Pose-la devant toi.

3 pièces et  
1 parcours complet  
du circuit des lutins  
= victoire

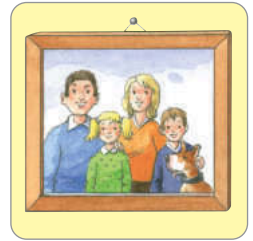
## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré trois pièces et que son lutin a parcouru le circuit des lutins au moins une fois. Le lutin peut arriver directement sur la place du marché ou la dépasser. Ce joueur est le gagnant et tous fêtent sa victoire dans le village-alphabet.

## Conseils

- Vous pouvez bien sûr également jouer avec les lettres compliquées (I, H, K, Q, U, W, X, Y, Z). Mettez dans le sac toutes les lettres avec lesquelles vous voulez jouer.  
Vous n'avez toujours pas trouvé de mots commençant par ces lettres ? Regardez bien encore une fois : avec le I, on a le mot **igloo**, et pour le H, vous allez certainement découvrir le **hublot** du yacht ou les **haricots** illustrés sur la carte des aliments. Avec le K, on a les mots **kayak**, **kangourou**, **kiwi**. Le Q est représenté par le mot **queue**.  
W = **wagon** ; X = **xylophone** ; Y = **yaourt**, **yeux**, **yacht**, **yo-yo** ;  
Z = **zèbre**. Pour le U, nous n'avons pas trouvé de mot.  
En trouverez-vous un ?

- En réfléchissant bien, vous allez certainement trouver encore beaucoup d'autres mots. Regardez par exemple l'image qui montre une photo de famille :



- A = animal
- B = bras, boucles, bouche, babines
- C = cadre, couple, chien, collier, couettes, cheveux, clou, ciel, chemise, col
- D = dame, dents
- E = enfants, épaule
- F = famille, femme, frère, fille, front
- G = garçon
- H = homme
- J = joue(s)
- L = langue, lèvres
- M = mère, museau, menton, main
- N = nez, nuage
- O = oreilles
- P = père, parents, pull, poils
- S = soeur, sourcils
- T = tête
- V = visage
- Y = yeux

Il manque des mots commençant par I, K, Q, R, U, W, X, Z. Allez-vous en trouver ?

# Letterdwergen

Wie kent de letters al en kan het alfabet opzeggen?

Een leerspel voor 2 - 4 kinderen van 6 - 10 jaar.

**Spelidee:** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
HABA-spellenredactie

**Illustraties:** Aleš Vrtal

**Speelduur:** 15 - 30 minuten

In Letterdorp haalt het aardmannetje Poespas de ene streek na de andere uit: hij verstopt de G achter het huis, de H in de put en de B in de tuin. De ijverige letterdwergen proberen met hulp van fee Vergeet-me-niet, de orde in Letterdorp opnieuw te herstellen. Kan je hen hierbij helpen?



## Spelinhoud

- 4 dwergen
- 1 speelbord
- 40 kaarten
- 26 letters
- 26 munten
- 1 alfabetstrook
- 1 dobbelsteen
- 1 zakje spelregels

## Spelidee

*3 munten  
verzamelen  
en één keer het  
dwergenpad  
rondlopen*

*speelbord, dwergen  
op marktplein*

*letters in het zakje,  
vier letters op  
tonnen,  
kaarten als verdekte  
stapel klaar*

*1 kaart omdraaien*

*afbeelding =  
letter kiezen en  
afbeelding  
benoemen*

De kinderen zoeken voorwerpen, dieren, voornamen en afbeeldingen op de kaarten die steeds met een bepaalde letter van het alfabet beginnen en kunnen zo hun dwerg op het speelbord vooruit zetten. Wie zijn/haar dwerg op een schatveld zet, krijgt een munt.

Het doel van het spel is om als eerste drie munten te verzamelen en ten minste een hele ronde over het dwergenpad te lopen.

## Spelvoorbereiding

Spread het speelbord in het midden van de tafel uit en kijk waar zich het dwergenpad, het marktplein en de vier tonnen bevinden. Ieder kind pakt een dwerg en zet hem op het marktplein. Hier begint en eindigt het dwergenpad. Spreek af in welke richting de dwergen tijdens het spel moeten lopen.

Haal de moeilijke letters uit het spel (Q, X, Y) en leg ze in de doos terug. De andere letters gaan in het zakje en worden flink door elkaar geschud. Vervolgens halen jullie vier letters uit het zakje en leggen jullie deze op de vier tonnen.

Schud vervolgens de kaarten en leg ze op een verdekte stapel naast het speelbord. Houd de munten, de alfabetstrook en de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

Het jongste kind begint en draait de bovenste kaart van de stapel om.

### Wat is er op de kaart te zien?

- **Een afbeelding uit Letterland**

Bekijk wat er op de kaart staat afgebeeld en denk na over hoe alle voorwerpen heten. Kies één van de vier op het spelbord liggende letters en noem het afgebeelde voorwerp dat met deze letter begint. Ter verduidelijking zeg je welke letter je hebt uitgekozen. De andere kinderen controleren het woord.



Je kunt bv. zeggen:

*„Ik zie een handdoek – de H van handdoek!“, of  
anders „Ik zie een parasol – de P van parasol!“*

Vervolgens mag je je dwerg net zoveel velden vooruit zetten als het getal boven de ton van de betreffende letter aangeeft. De letter en de kaart leg je in de doos. Daarna haal je een nieuwe letter uit het zakje en leg je deze op de vrijgekomen plaats op de ton. Nu is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en draait een nieuwe kaart om.

aardmannetje =  
opgave oplossen

### Geen bijpassend woord gevonden?

Als je geen afbeelding op de kaart kunt vinden die met één van de vier letters begint, kan je je dwerg helaas niet vooruit zetten. Leg de kaart in de doos en daarna is de volgende speler aan de beurt.

- **Het aardmannetje „Poespas“**

Het aardmannetje houdt ervan om in Letterdorp streken uit te halen en verstopt de hele dag letters. Bekijk de kaart en noem de letter van het alfabet die op de plaats van het vraagteken hoort. Noem een woord naar keuze dat met deze letter begint. Met de alfabetstrook kunnen jullie de oplossing controleren. Je kunt bv. zeggen: „De oplossing van de opgave luidt B – de B van bal!“



Als je de juiste letter hebt opgenoemd, mag je één keer met dedobbelsteen gooien en je dwerg overeenkomstig het aantal gegooide ogen vooruit zetten. Daarna leg je de aardmannetjeskaart in de doos en is de volgende speler aan de beurt.

fee =  
letter kiezen en  
opgave oplossen

- **De fee „Vergeet-me-niet“**

De fee helpt je in Letterdorp vooruit te komen. Daarvoor moet je wel een opgave oplossen:



Noem twee dieren!



Noem twee voorwerpen!



Noem twee voornamen!

Bekijk de opgave van de fee en kies één van de op het speelbord liggende letters. Noem de letter en twee begrippen (dieren, voorwerpen of voornamen) die met deze letter beginnen. De andere kinderen controleren de woorden.

Als je twee zaken juist hebt genoemd, mag je je dwerg net zoveel velden vooruit zetten als het cijfer van de betreffende ton aangeeft. De kaart en de letter gaan in de doos en er wordt een nieuwe letter op de vrijgekomen ton gelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

schatveld =  
munt pakken

### De schatvelden

Komt je dwerg aan het eind van je beurt op een schatveld terecht?

Goed zo! Je mag een munt uit de voorraad pakken en voor je neerleggen.



3 munten en één  
keer het dwergenpad  
rondgelopen =  
gewonnen

## Einde van het spel

Zodra één van de kinderen drie munten heeft verzameld en zijn/haar dwerg ten minste één keer het dwergenpad is rondgelopen, is het spel afgelopen. Een dwerg mag zowel precies op het marktplein terecht komen of er overheen worden gezet. Dit kind wint en alle dwergen vieren gezamenlijk een groot dwergenfeest in Letterdorp.

## Tips

- Natuurlijk kunnen jullie ook met de moeilijke letters Q, X en Y spelen. Doe alle letters, waarmee jullie willen spelen, in het zakje. Hebben jullie geen enkel woord met de Q, X of Y gevonden? Kijk nog 'ns goed. Jullie ontdekken vast en zeker de **quilt** (i.p.v. deken) voor de Q, de **xylofoon** voor de X of de **yoghurt** voor de Y.
- Jullie kunnen nog veel meer ontdekken als jullie goed nadenken. Wij hebben bv. voor het familieportret de volgende woorden gevonden:



- A = arm
- B = broer, benen, bek, boord, blond, bruin
- D = dame, dier
- E = echtpaar
- F = familie
- G = gezicht, glimlach, groen
- H = hond, hemel, halsband, hemd, haar, hond, hoofd
- J = jongen
- K = kind, ketting, kop, kin
- L = lippen, lijst, lokken
- M = man, moeder, meisje, mond, muil
- N = neus, nagels
- O = oren, ogen, overhemd
- P = pullover
- S = snuit, schouders, spijker
- T = tong, tanden
- V = vader, vrouw, voorhoofd, vlechten
- W = wolken, wangen
- Z = zus

Hier ontbreken de C, I, Q, R, U, X en de Y.  
Kunnen jullie nog iets anders vinden?

# Los gnomos de las letras

¿Quién conoce ya las letras y se sabe el alfabeto?

Un juego didáctico para 2 - 4 niños de 6 a 10 años.

**Autores:** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
Redacción de juegos de la casa HABA

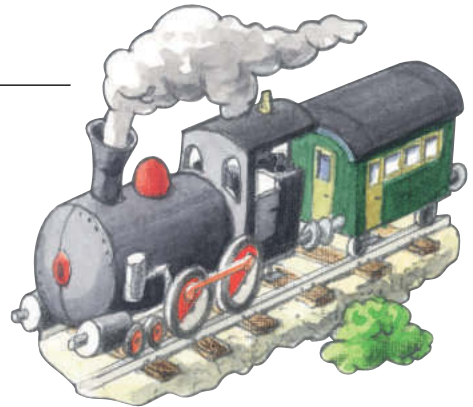
**Ilustraciones:** Aleš Vrtal

**Duración de una partida:** 15 - 30 minutos

El duendecillo Líos no hace más que embrollarlo todo: esconde la letra J detrás de la casa, la C en la fuente y la F en el jardín. Los gnomos de las letras, tan trabajadores como son, intentan devolver el orden en la aldea de las letras con ayuda del hada Nomeolvides. ¿Puedes ayudarles?

## Contenido

- 4 gnomos
- 1 tablero de juego
- 40 cartas
- 26 letras
- 26 monedas
- 1 listón con el alfabeto\*
- 1 dado
- 1 saquito
- instrucciones del juego



\* Encontraréis el alfabeto español en el dorso.

*reunir 3 monedas y  
recorrer una vez el  
camino de los  
gnomos*

*tablero de juego,  
gnomos en la plaza  
del mercado*

*letras en el saquito,  
cuatro letras sobre  
los barriles;  
preparadas las cartas  
boca abajo en un  
montoncito*

*descubrir 1 carta*

*motivo =  
elegir letra y  
nombrar el motivo*

## Finalidad del juego

---

Los niños buscan objetos, animales, nombres de pila y motivos de las cartas que empiecen con una determinada letra del alfabeto para poder así avanzar su gnomo sobre el tablero de juego. Si un gnomo cae en una casilla del tesoro, el jugador recibe una moneda. La meta del juego es ser el primero en reunir tres monedas y haber recorrido al menos una vez el camino de los gnomos.

## Preparativos

---

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa y mirad dónde se encuentran el camino de los gnomos, la plaza del mercado y los cuatro barriles. Cada niño coge un gnomo y lo coloca en la plaza del mercado. Aquí comienza y termina el camino de los gnomos. Poneos de acuerdo en la dirección que seguirán los gnomos durante toda la partida.

Separad las letras infrecuentes (I, K, Q, W, X, Y) y dejadlas en la caja. Meted las demás letras en el saquito y agítadlo con fuerza para que se mezclen bien. A continuación sacad cuatro letras y ponedlas sobre los cuatro barriles. Barajad ahora las cartas y ponedlas en un montoncito boca abajo junto al tablero de juego. Tened las monedas, el listón del alfabeto y el dado preparados.

## ¿Cómo se juega?

---

Comienza el niño de menor edad girando la carta superior del montoncito.

### ¿Qué se ve en la carta?

#### • Un motivo del País de las Letras

Observa con atención las ilustraciones de la carta y piensa en cómo se llaman los objetos que aparecen dibujados. Decidete por una de las cuatro letras que has sacado antes y di el nombre de un dibujo de la carta que comience por esa letra. Para que la cosa quede bien clara, di en voz alta la letra que has elegido. Los demás niños comprueban entonces si tu palabra es correcta.

Puedes decir por ejemplo:

«Veo una toalla: T de toalla», o

«Veo una sombrilla: S de sombrilla.»



A continuación puedes avanzar tu gnomo el número de casillas que indica el barril de la letra elegida. Pon esa letra y la carta en la caja. Saca entonces una nueva letra del saquito y ponla encima del barril que ha quedado libre. Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, quien descubre una nueva carta.

*duendecillo =  
resolver el ejercicio*

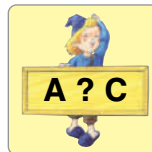
**¿No has encontrado ninguna palabra que coincida?**

Si no encuentras ningún objeto que comience con una de las cuatro letras de los barriles, entonces no podrás avanzar tu gnomo. Pon la carta en la caja. Es el turno del siguiente jugador.

• **El duendecillo Líos**

Al duendecillo le gusta embrollarlo todo en la aldea de las letras. Se pasa el día escondiendo letras. Observa la carta y di qué letra del alfabeto va en el lugar del signo de interrogación. Di el nombre de un objeto cualquiera que comience con esa letra. Con el listón del alfabeto podéis comprobar si la solución es correcta. Puedes decir por ejemplo:

«La solución del ejercicio es B: B de ballena.»



Si has acertado la letra, puedes tirar el dado y avanzar tu gnomo el número de casillas indicado en el dado. A continuación pones la carta del duendecillo en la caja. Es el turno del siguiente jugador.

*hada =  
elegir letra y  
resolver el ejercicio*

• **El hada Nomeolvides**

El hada te ayudará a avanzar en la aldea de las letras. A cambio tienes que resolver un ejercicio:



¡Di el nombre de dos animales!



¡... de dos objetos!



¡Di dos nombres de persona!

Mira la tarea del hada y escoge una de las cuatro letras expuestas. Di el nombre de la letra y dos nombres (de animales, de objetos o de persona), que comiencen con esa letra. Los demás niños controlan tu solución.

Si has acertado las dos palabras, avanza tu gnomo el número de casillas que indica el barril correspondiente. Pon la carta y la letra en la caja y coloca una letra nueva en el barril libre. Es el turno del siguiente jugador.

*casilla del tesoro =  
coger moneda*

**Las casillas del tesoro**

¿Ha llegado tu gnomo a una casilla del tesoro?

¡Perfecto! Coge una moneda y colócala delante de ti.

3 monedas habiendo  
recorrido una vez el  
camino de los  
gnomos = victoria

## Final del juego

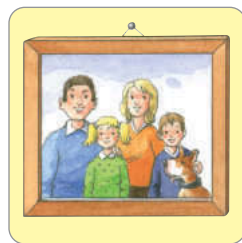
La partida termina cuando un niño consigue reunir tres monedas habiendo recorrido el camino de los gnomos al menos una vez. No importa si el gnomo llega justo a la plaza del mercado o si se la pasa de largo. Este niño es el ganador y todos los gnomos celebran juntos una impresionante fiesta gnómica en la aldea de las letras.

## Consejos

- Naturalmente, también podéis jugar con las letras infrecuentes (I, K, Q, W, X, Y). Meted en el saquito todas las letras con las que queráis jugar. ¿No habéis todavía encontrado palabras que empiecen con estas letras? Fijaos bien. Seguramente descubriréis la I en el **iglú** o casita del esquimal, la K en el **koala** (animal) o en el sabroso **kiwi** o en el **kayak** que es la embarcación que usan los esquimales. También encontraréis por ejemplo la Q en el **queso**, la X en el **xilófono** que es un instrumento musical, la Y en el **yate** o en el divertido **yoyó** con el que habréis jugado sin duda alguna vez.

En el juego no se incluyen los sonidos representados con la combinación de letras CH, LL ni tampoco está presente la letra Ñ, pero seguramente encontraréis motivos que comiencen con estas letras, como por ejemplo, **chimenea**, **chica**, **llave**, **lluvia**, **ñú** y otras.

- Descubriréis muchas más palabras si miráis las imágenes con mucha atención. Para el cuadro de familia hemos encontrado las siguientes palabras:



- A = animal, arruga
- B = brazo, barbilla, boca
- C = cara, chico, chica, cielo, collar, camisa  
cabeza, clavo, cuadro, ceja, cabello
- D = dientes, dedos
- F = familia, frente, flequillo
- G = garganta, goma de pelo
- H = hermanos, hombre, hocico, hombros
- J = jersey
- L = labios, lengua
- M = madre, mejilla, mano
- N = niño, nariz, nube
- O = ojos, orejas
- P = pareja, perro, pelo, padre, pecho
- R = rizo, ropa
- S = señora, señor, sonrisa
- T = trenzas

Faltan palabras para las letras CH, E, I, K, Ñ, Q, U, V, W, X, Y, Z y para LL. ¿Sois capaces de encontrar alguna más?

# Gli gnomi dell'alfabeto

Chi sa già le lettere e conosce l'alfabeto?

Un gioco didattico per 2-4 bambini dai 6 ai 10 anni

**Ideazione:** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,  
redazione di gioco HABA

**Illustrazioni:** Aleš Vrtal

**Durata del gioco:** 15 - 30 minuti

Ad Alfabetopoli il folletto Chaos ne combina di tutti i colori: nasconde la G dietro la Casa, la C nella Fontana e la F in Giardino. Con grande pazienza gli gnomi dell'alfabeto, aiutati dalla fata Nontiscordardimé, cercano di far ordine ad Alfabetopoli. Li aiuti?

## Contenuto del gioco

- 4 gnomi
- 1 tabellone di gioco
- 40 carte
- 26 lettere dell'alfabeto
- 26 monete
- 1 listello con alfabeto
- 1 dado
- 1 sacchettino
- Istruzioni per giocare



*raccogliere tre monete e percorrere una volta il sentiero degli gnomi*

*tabellone, gnomi sulla piazza del mercato*

*lettere nel sacchettino, quattro lettere sui barili, preparare mazzo di carte coperto*

*scoprire 1 carta*

*soggetto= scegliere lettera e nominare motivo*

## Ideazione

---

I bambini cercano oggetti, animali, nomi e motivi delle carte che iniziano con una determinata lettera dell'alfabeto, avanzando così il proprio gnomo sul tabellone di gioco. Chi raggiunge una casella del tesoro riceve una moneta. Finalità del gioco è riunire per primi 3 monete e percorrere almeno una volta il sentiero degli gnomi.

## Preparativi del gioco

---

Collocate il tabellone al centro del tavolo e osservate dove si trovano il sentiero degli gnomi, la piazza del mercato e i quattro barili. Ogni bambino riceve uno gnomo che mette sulla piazza del mercato dove inizia e finisce il sentiero degli gnomi. Accordatevi sulla direzione in cui si muoveranno gli gnomi durante il gioco.

Scartate le lettere meno utilizzate dell'alfabeto (H,J,K,W,X,Y,Z) e rimettetetele nella scatola. Mettete le restanti lettere nel sacchettino, scuotendolo forte perché si mescolino per bene. Pescate poi quattro lettere che metterete sui quattro barili.

Mescolate le carte e collocate il mazzo coperto accanto al tabellone di gioco. Preparate le monete, il listello con l'alfabeto e il dado.

## Svolgimento del gioco

---

Inizia il bambino più piccolo scoprendo la prima carta del mazzo.

### Cosa c'è sulla carta?

- **Un motivo di Alfabetopoli?**

Osserva quanto è raffigurato sulla carta e pensa a come si chiama. Scegli una delle quattro lettere dell'alfabeto sui barili e nomina un oggetto raffigurato che inizia con questa lettera. Per evitare equivoci di quale lettera hai scelto. Gli altri bambini controllano la tua parola.

Ad esempio puoi dire:

*"Vedo un asciugamano – A come asciugamano!",  
oppure "Vedo un ombrellone – O come ombrellone!"*



Avanzi poi il tuo gnomo di un numero di caselle pari al numero corrispondente del barile della lettera scelta. La lettera dell'alfabeto e la carta le riponi nella scatola. Estrai poi una nuova lettera dal sacchettino e la metti sul barile. Adesso il turno passa al seguente giocatore in senso orario che scopre una nuova carta.

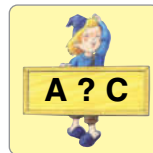
*folletto= risolvere compito*

### Non si è trovata una parola corrispondente?

Se non trovi un oggetto che corrisponde alle quattro lettere dei barili, non potrai avanzare lo gnomo, riponi la carta nella scatola e il turno passa al seguente giocatore.

- **Il folletto "Caos"**

Il folletto si diverte a farne di tutti i colori ad Alfabetopoli e passa le giornate nascondendo le lettere. Osserva la carta e di quale lettera c'è nell'alfabeto al posto del punto interrogativo. Di una qualsiasi parola che inizia con questa lettera. Con il listello dell'alfabeto potete controllare il risultato.



Ad esempio, puoi dire *"La soluzione è B – B come balena!"*

Quando hai detto la lettera giusta puoi tirare il dado e avanzare il tuo gnomo secondo il punteggio corrispondente. Riponi poi la carta del folletto nella scatola e il turno passa al giocatore seguente.

*fata= scegliere lettera e svolgere incarico*

- **La fata "Nontiscordardimé"**

La fata ti aiuta ad avanzare ad Alfabetopoli, dovrai però assolvere un compito:



Nomina due animali!



Nomina due oggetti



!Nomina due nomi!

Osserva il compito proposto dalla fata e scegli una delle quattro lettere dell'alfabeto sui barili. Di la lettera e due figure (animali, oggetti o nomi) che iniziano con questa lettera. Gli altri bambini controllano le tue parole.

Se hai nominato correttamente due cose potrai avanzare il tuo gnomo di un numero di caselle corrispondente al numero del barile. Riponi la carta e la lettera dell'alfabeto nella scatola e metti una nuova lettera sul barile libero. E' ora il turno del seguente giocatore.

*casella del tesoro= prendere moneta*

### Le caselle del tesoro

Alla fine del tuo turno il tuo gnomo finisce su una casella del tesoro? Fantastico! Puoi prendere una moneta e metterla davanti a te.



*3 monete e un percorso del sentiero degli gnomi=vittoria*

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha 3 monete e il suo gnomo ha percorso almeno una volta il sentiero. Uno gnomo può arrivare puntualmente alla piazza od anche procedere oltre. Questo bambino vince e tutti gli gnomi celebrano insieme una grande festa ad Alfabetopoli.

## Consigli

- Naturalmente potete anche giocare con le lettere dell'alfabeto piú difficili: H,J,K,W,X,Y,Z. Infilate nel sacchettino tutte le lettere con cui volete giocare  
E' possibile che non abbiate trovato parole che inizino con quelle lettere?  
Guardate attentamente. Non sará poi cosí impossibile scorgere uno **jo-jo** (od anche yo-yo), dei **kiwi**, un **kajak** e un simpatico **koala**, un **wurstel**, uno **xilofono**, uno **yacht**, una **zebra**, una **zolla** di terra! Non abbiamo trovato nessuna parola che inizia con H. Ne scorgete una?

- Senz'altro ne scoprirete ancora osservando attentamente. Per l'immagine della famiglia abbiamo ad esempio trovato alcune parole come:



- A = animale
- B = bocca, bambini
- C = cornice, chiodo, camicia, colletto, cane, capelli, codini, cielo, coppia, collo
- D = dito, denti
- E = elastico
- F = famiglia, fronte, fratelli, faccia, figli
- G = genitori, guinzaglio, guancia
- L = labbra, lingua
- M = muso, mamma, mento, maglione, mano
- N = naso, nuvola
- O = orecchie
- P = pullover, papá
- Q = quadro
- R = riccioli, ragazza
- S = spalle

Mancano ancora H,I,J,K,T,U,V,W,X,Y,Z.  
Scorgete qualche parola con queste lettere?

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventor para los niños · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*

*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyería infantil*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de