



## Einleitung

### **Tam Tam ist mehr als nur ein Kartenspiel.**

Tam Tam ist auch ein Lehr- und Lernmittel, das Lehrer in der Schule und Eltern zu Hause verwenden können.

Alle Spiele wurden in enger Zusammenarbeit mit Fachleuten entworfen und auf die Bedürfnisse von Schulanfängern abgestimmt.

Mit diesem Spiel lernen Kinder ihre ersten englischen Wörter. Geeignet für Kinder ab 8 Jahre.

Tam Tam hilft den Spielern bei der Entwicklung ihres Lernvermögens – eine Fähigkeit fürs Leben.

Erleben Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, wie viel Spaß Lernen machen kann!



Es gibt zwei Arten von Karten:  
Wort Karten und Bild-Karten.  
Bei den Karten geht es immer um das "Match".

**Das Match ist:**



**Ein Wort mit einem Bild**



**Ein Wort mit einem Wort**



**Ein Bild mit einem Bild**



## Heringe

### Ziel des Spiels:

Am Ende des Spiels die meisten Karten zu besitzen.

### Vorbereitung:

Vor jeden Spieler werden zwei Karten verdeckt hingelegt: eine Wörter Karten und eine Bildern Karten. Die übrigen Karten werden (*ebenfalls verdeckt*) auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt.

### Spielverlauf:

Alle Spieler drehen ihre Karten um und versuchen, sich den Inhalt möglichst genau einzuprägen. Sobald alle bereit sind, dreht der Spieler den Kartenstapel in der Tischmitte um und fächert ihn auf.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, als Erster zwischen den oberen Karten in der Tischmitte Karten zu finden, die mit ihren beiden eigenen Karten übereinstimmen (*Wörter mit Bildern, Wörter mit Worten oder Bilder mit Bildern*).



Findet ein Spieler ein Match, ruft er, um welches Paar es geht und legt die Karte aus den aufgefächerten Karten in der Tischmitte, auf seine entsprechende eigene Karte.

**Ende des Spiels:**

Liegen keine Karten mehr in der Tischmitte, hat der Spieler mit den meisten Karten (*auf seinen beiden Stapeln zusammen*) das Spiel gewonnen.



## Flip-Flap

### Ziel des Spiels:

Möglichst schnell alle Spielkarten loswerden.

### Vorbereitung:

Die Karten mischen. Bei einer Partie zu zweit erhält jeder Spieler 20 Karten, bei einer Partie zu dritt erhält jeder Spieler 13 Karten. Eine übrig gebliebene Karte wird verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die anderen übrig gebliebenen Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt auf einen Stapel vor sich auf den Tisch und hebt die beiden oberen Karten ab.

### Spielverlauf:

Nach dem vereinbarten Startsignal dreht ein Spieler die Karte in der Tischmitte um. Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, möglichst schnell ein Paar (Abbildung-Wort, Abbildung-Abbildung, Wort-Wort) zwischen der Karte auf dem Tisch und einer der beiden eigenen Karten zu finden.

Findet ein Spieler ein Paar, ruft er das betreffende Wort und legt die entsprechende eigene Karte auf die Karte in der Tischmitte. Danach zieht er eine neue Karte von



seinem Stapel (ein Spieler darf nie mehr als zwei Karten in der Hand haben).

Rufen zwei Spieler gleichzeitig, dass sie ein Paar gefunden haben, gewinnt derjenige, der die eigene Karte zuerst auf die Karte in der Tischmitte gelegt hat.

Dummkopf! Ein Spieler, der einen „Fehler“ gemacht hat, nimmt „zur Strafe“ sowohl die Karte vom Tisch als auch die vorige Karte und legt diese zwei Karten unter seinen Stapel.

**Ende des Spiels:**

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, hat gewonnen.



## Alle zusammen!

### Ziel des Spiels:

Alle Karten vom Tisch spielen, indem sie mit den Karten gleich daneben gematcht werden.

### Vorbereitung:

Der Spielleiter legt die 36 Karten (*18 Wort-Karten und 18 Bild-Karten*) unverteilt in die Tischmitte, in einer quadratischen Anordnung von 6 x 6 (*siehe Abbildung*).





### **Spielverlauf:**

Abwechselnd matcht jeder Spieler eine der Karten auf dem Tisch mit einer der Karten daneben (horizontal oder vertikal). Das entsprechende Paar wird weggenommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Alle Karten sollen vom Tisch verschwinden! Daher sollte man keine Karten vom Rest isolieren, da sie dann nicht mehr mit anderen Karten gematcht werden können.

### **Ende des Spiels:**

Das Spiel ist vorbei, sobald ein Spieler keine Karten mehr matchen kann.

Wenn alle 36 Karten vom Tisch verschwunden sind, haben die Spieler gewonnen!





## Scheibenwischer

### Ziel des Spiels:

Möglichst schnell alle Spielkarten loswerden.

### Vorbereitung:

Jeder Spieler bekommt 8 Karten: 4 Abbildungskarten und 4 Wortkarten, und legen die Karten offen vor sich auf den Tisch.

### Spielverlauf:

Sobald das Startsignal gegeben wurde, suchen beide Spieler ein Paar aus einem Element auf seinen eigenen Karten mit einem Element auf einer Karte des anderen Spielers. Findet ein Spieler ein Paar, ruft er das betreffende Wort, und legt seine eigene Karte auf die Karte des Gegenspielers. Lag diese Karte auf einem Stapel, wechselt der ganze Stapel an den Gegenspieler.

### Dummkopf!

Der Spieler, der einen „Fehler“ gemacht hat, nimmt die Karte oder den Stapel Karten zurück. Dann darf der andere Spieler eine andere Karte (oder einen Stapel) auf eine Karte des Gegenspielers legen und danach wird wieder weitergespielt.

### Ende des Spiels:

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, hat gewonnen.



## Klick-Klack

**Ziel des Spiels:**  
Richtige Paare finden.

**Vorbereitung:**  
Zwei Karten vom Stapel nehmen:

**Niveau 1:** zwei Abbildungskarten

**Niveau 2:** 1 Abbildungskarte und 1 Wortkarte

**Niveau 3:** zwei Wortkarten

**Spielverlauf:**  
Die beiden Karten aufeinander legen. Merke dir die 6 Elemente, die auf der ersten Karte stehen, und lege die Karte dann unter die andere Karte.  
Merke dir jetzt die 6 Elemente auf der zweiten Karte und versuche herauszufinden, welches Element auf beiden Karten vorkommt.

**Kontrolle:**  
Lege die beiden Karten nebeneinander und überprüfe deine Antwort.



## Ebenfalls erhältlich:



Für unser gesamtes Spieleangebot  
siehe unsere Website:  
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)



**Tam Tam**

Englische Wörter