



Im Kindergarten

Vom ersten bis zum letzten Kindergartenjahr

Mit 'Ich lerne - Im Kindergarten' lernen Kinder auf spielerische Weise die Zahlen von 1 bis 5, das Alphabet und Farben, Formen sowie Silhouetten zu erkennen. 'Ich lerne - Im Kindergarten' beinhaltet zwanzig lehrreiche Spiele, die allein oder auch mit mehreren Spielern gespielt werden. So können Kinder zu Hause das üben, was sie bald im Kindergarten bzw. in der Grundschule lernen werden!

• Inhalt

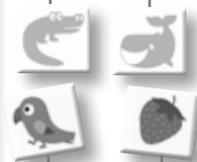
- 5 große Lottokarten
- 30 kleine Lottokärtchen
- 26 Buchstabenpuzzles
- 5 Zahlenpuzzles
- 1 Spielfeld
- 5 Tierkarten
- 25 Tierplättchen
- 4 Bauernhof-Spielfiguren
- 5 Würfelplättchen
- 1 Alphabet-Tafel



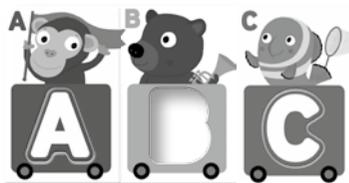
5 Lottokarten



Silhouettenseite



Abbildungsseite



26 Alphabetpuzzles



26 Buchstaben



5 Zahlenpuzzles



1 Alphabet-Tafel

Auf dem Weg
zum Kindergarten

3+



Für die Eltern

Diese Anleitung ist vor allem für Eltern gedacht. Ihr Kind wird zu Anfang ein wenig Unterstützung benötigen, um die verschiedenen Spiele zu verstehen. Bevor Ihr Kind ein Spiel beginnt, sollten Sie daher zunächst erklären, was genau zu machen ist.

Farben & Formen lernen

Das brauchst du: 5 große Lottokarten und 30 kleine Lottokärtchen.

Rot: Feuerwehrwagen, Marienkäfer, Herz, Tomate, Fisch, Erdbeere

Blau: Delfin, Geschenk, Vogel, Kornblume, Boot

Gelb: Zitrone, Biene, Stern, Sonne, Narzisse, Kanarienvogel

Grün: Schildkröte, Erbse, Blatt, Frosch, Krokodil, Apfel

Rosa: Kleid, Süßigkeit, Muschel, Rose, Schlange, Schwein

• Alleine spielen

- SPIEL 1 Das Farbenspiel

- Das Kind wählt eine Lottokarte aus und legt sie auf den Tisch.
- Die sechs kleinen Lottokärtchen, die zu dieser Karte gehören, werden mit der farbigen Abbildung nach oben auch auf den Tisch gelegt.
- Nehmen Sie ein kleines Lottokärtchen und fragen Sie das Kind: „Was ist blau?“
- Das Kind soll dann antworten, was es ist und welche Farbe es hat. Beispiel: „Der Delfin ist blau“.
- Das Kind bekommt das kleine Kärtchen und legt es auf die

entsprechende Abbildung auf der Lottokarte.

- Wenn die Karte voll ist, wählt das Kind eine andere Lottokarte aus.

- SPIEL 2 Das Silhouettenspiel

- Das Kind wählt eine Lottokarte aus und legt sie auf den Tisch.
- Die sechs kleinen Lottokärtchen, die zu dieser Karte gehören, werden mit der Silhouettenseite nach oben auch auf den Tisch gelegt.
- Nehmen Sie ein Silhouettenkärtchen und fragen Sie das Kind: „Was ist das?“
- Das Kind soll antworten, was es ist und welche Farbe es hat. Beispiel: „Der Fisch ist rot.“
- Das Kind bekommt das kleine Kärtchen und legt es auf die entsprechende Abbildung auf der Lottokarte.
- Wenn die Karte voll ist, wählt das Kind eine andere Lottokarte aus.

- SPIEL 3 Wer bin ich?

- Alle Lottokarten und die kleinen Lottokärtchen werden mit der farbigen Abbildung nach oben auf den Tisch gelegt.
- Beschreiben Sie einen Gegenstand, der auf einer der Lottokarten abgebildet ist. Beispiel:
 - “Ich bin gelb und sauer” (Zitrone)
 - “Ich bin blau, schwimme im Wasser und mein Name beginnt mit einem D...” (Delfin)
- Wenn das Kind das richtige Kärtchen gefunden hat, legt es dieses Kärtchen auf die entsprechende Abbildung auf der Lottokarte.

Spielvariante: Lassen Sie das Kind in der Umgebung noch mehr Dinge entdecken, die rot, blau, gelb oder grün sind (oder in einer anderen Farbe), indem Sie sie beschreiben.

- SPIEL 4 Farben sortieren

- Alle kleinen Lottokärtchen werden mit der farbigen Abbildung nach oben auf den Tisch gelegt.
- Lassen Sie das Kind die Kärtchen nach Farben sortieren: alle roten Kärtchen zusammen, alle gelben Kärtchen zusammen usw.
- Alle Kärtchen werden gemischt und umgedreht, sodass die Silhouettenseite oben liegt.
- Lassen Sie das Kind die Kärtchen nochmals nach Farben sortieren, aber jetzt mit der Abbildung nach unten.
- Nach dem Sortieren werden die Kärtchen umgedreht, um zu kontrollieren, ob alles stimmt.

• **Zusammen spielen**

- Wenn Sie mit 3, 4 oder 5 Personen spielen, bekommt jeder Spieler 1 Lottokarte.
- Spielen Sie mit 2 Personen, bekommt jeder Spieler 2 Lottokarten.
- Die Spieler legen die Lottokarte(n) vor sich auf den Tisch.

- **SPIEL 5 Lottospiel mit Abbildungen**

- Die kleinen Lottokärtchen werden mit den farbigen Abbildungen nach oben auf einen Stapel gelegt. Das ist der Ziehstapel.
- Der jüngste Spieler fängt an, nimmt ein Kärtchen vom Stapel und kontrolliert, ob diese Abbildung auf seiner Lottokarte steht.
- Wenn er die Abbildung findet, legt er das Kärtchen darauf.
- Findet er die Abbildung nicht, legt er das Kärtchen unter den Stapel zurück, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Der Spieler, dessen Lottokarte(n) zuerst voll ist bzw. sind, ist der Gewinner.

- **SPIEL 6 Lottospiel mit Silhouetten**

- Die kleinen Lottokärtchen werden mit der Silhouettenseite nach oben auf einen Stapel gelegt. Das ist der Ziehstapel.
- Der jüngste Spieler fängt an. Er nimmt ein Kärtchen vom Stapel und kontrolliert, ohne auf die Rückseite des Kärtchens zu gucken, ob diese Abbildung auf seiner Lottokarte steht.
- Wenn er die Abbildung auf seiner Lottokarte findet, legt er das Kärtchen mit der Silhouettenseite nach oben darauf.
- Findet er die Abbildung nicht auf seiner Lottokarte, legt er das Kärtchen unter den Stapel zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Der Spieler, dessen Lottokarte(n) zuerst voll ist bzw. sind, ist der Gewinner.
- Wenn die Lottokarte(n) der Spieler voll ist bzw. sind, werden die Kärtchen umgedreht, um zu kontrollieren, ob sie die richtige Farbe haben.

- **SPIEL 7 Farben-Memo-Lotto**

- Die kleinen Lottokärtchen werden mit der Silhouettenseite nach oben auf dem Tisch verteilt.
- Der jüngste Spieler fängt an, dreht ein Kärtchen seiner Wahl um und zeigt dem/den Mitspieler(n) die Abbildung. Wenn das Kärtchen zu seiner Lottokarte gehört, darf er es behalten und ein weiteres Kärtchen umdrehen.
- Wenn der Spieler ein Kärtchen umdreht, das nicht auf seiner

Lottokarte steht, wird es wieder (mit der Silhouettenseite nach oben) zurückgelegt und ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Der erste Spieler mit einer vollen Lottokarte bzw. vollen Lottokarten ist der Gewinner.

Buchstaben und das Alphabet lernen

Das brauchst du: 26 Wagonkarten mit Tieren und die 26 Buchstaben des Alphabets.

Auf diesen Karten sind die folgenden Tiere dargestellt:

Affe, Bär, Clownfisch, Delfin, Elefant, Flamingo, Giraffe, Hund, Igel, Jaguar, Kuh, Löwe, Maus, Nashorn, Orca, Pinguin, Qualle, Robbe, Sau, Tiger, Uhu, Vogel, Wal, X-Tier, Yak, Zebra.

• Alleine spielen

- SPIEL 8 Buchstaben entdecken

- Die Puzzleteile werden mit der farbigen Seite nach oben in zwei Gruppen unterteilt: Buchstaben und Wagonkarten mit Tieren.
- Das Kind wählt einen Buchstaben aus und legt ihn vor sich auf den Tisch.
- In seinem eigenen Tempo sucht das Kind die zum Buchstaben gehörende Wagonkarte. Es setzt das Puzzle zusammen und sagt zum Beispiel "A wie Affe". Auf diese Weise können Sie zusammen mit Ihrem Kind alle Buchstaben und Tieren entdecken.

- SPIEL 9 Der Tierzug

- Die Puzzleteile werden mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Das Kind sucht den Buchstaben 'A' und legt das Puzzleteil vor sich hin.
- Mit Hilfe der selbstkorrigierenden Puzzlestücke bildet das Kind das Alphabet. Die Wagonkarten sind mit Details versehen, die die Abbildungen miteinander verbinden. Sie können auch die Alphabet-Tafel als Vorbild nutzen.

- SPIEL 10 Das Reimspiel

- Man wählt ein Puzzlestück aus, zum Beispiel: Vogel.
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, das auch mit dem Klang "gel" endet.

- "Das Wort 'Vogel' reimt sich auf 'Nagel', aber auch auf 'Engel', usw.

- SPIEL 11 Das Wortspiel (für ältere Kinder)

- Alle Buchstaben-Puzzleteile werden mit der Buchstabenseite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Bitten Sie das Kind, mit den Buchstaben einfache, kurze Wörter zu bilden, zum Beispiel:
 - BALL, BUS, KUH, NEST, HUT, TAG

• Zusammen spielen

- SPIEL 12 Lottospiel mit Buchstaben

- Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl von Wagonkarten.
- Bei einem Spiel mit 4 Personen bekommt jeder Spieler 6 Wagonkarten.
- Bei einem Spiel mit 3 Personen bekommt jeder Spieler 8 Wagonkarten.
- Bei einem Spiel mit 2 Personen bekommt jeder Spieler 12 Wagonkarten.
- Die restlichen Puzzlestücke werden zur Seite gelegt.



- Die Buchstaben werden mit der Buchstabenseite nach unten auf einen Stapel gelegt.
- Der jüngste Spieler fängt an und zieht einen Buchstaben vom Stapel. Er sagt, welcher Buchstabe es ist, und zeigt ihn den anderen Spielern.
- Der Spieler, der die dazugehörige Wagonkarte hat, bekommt den Buchstaben und legt ihn in den Wagon. Hat niemand den richtigen Wagon, dann wird der Buchstabe wieder unter den Stapel gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Der Spieler, dessen Wagonkarten zuerst komplett voll sind, ist der Gewinner.

- Wenn alle Buchstaben auf den Wagonkarten liegen, wird der Alphabetzug von den Spielern gemeinsam zusammengesetzt.

- SPIEL 13 Buchstaben-Memory

- Alle Puzzlestücke und Wagonkarten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt und dreht eine Wagonkarte und ein Buchstaben-Puzzlestück seiner Wahl um. Er zeigt seinen Mitspielern beide Teile. Gehören die Puzzlestücke zusammen, dann darf der Spieler die Stücke zusammenlegen und zwei neue Teile umdrehen.
- Wenn der Spieler zwei Teile umgedreht hat, die nicht zusammengehören, müssen beide Puzzlestücke zurückgelegt werden (mit der Rückseite nach oben) und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Der Spieler, der die meisten Puzzleteile zusammenlegen konnte, gewinnt.

- SPIEL 14 Buchstaben-Memo-Lotto

- Die Puzzlestücke werden in zwei Gruppen verteilt: Buchstaben und Wagonkarten.
- Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl Wagonkarten und legt sie mit der farbigen Seite nach oben vor sich auf den Tisch.
- Die Buchstaben werden umgedreht, also mit der Rückseite nach oben, auf den Tisch gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt, dreht einen Buchstaben seiner Wahl und zeigt ihn seinem Mitspieler bzw. seinen Mitspielern. Gehört die Abbildung zu einer seiner Wagonkarten, dann darf er das Puzzle zusammensetzen und noch ein weiteres Puzzlestück umdrehen.
- Gehört der Buchstabe, den er umgedreht hat, nicht zu einer seiner Karten, wird der Buchstabe wieder zurückgelegt (mit der Rückseite nach oben) und ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Der Spieler, dessen Wagonkarten zuerst voll sind, ist der Gewinner.

- SPIEL 15 Buchstaben raten (für ältere Kinder)

- Die Buchstaben werden umgedreht, also mit der Buchstabenseite nach unten, auf den Tisch gelegt.
- Jeder Spieler zieht einen Buchstaben vom Stapel.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, zeichnet diesen Buchstaben mit einem Finger auf den Rücken seines linken Nachbarn.
- Wenn dieser Spieler den richtigen Buchstaben rät, ist der nächste Spieler an der Reihe, um einen Buchstaben auf den Rücken seines Nachbarn zu zeichnen.

Die Zahlen 1 bis 5 lernen

Das brauchst du: 5 Zahlenpuzzles mit Körbchen (1 Blume 2 Möhren, 3 Rüben, 4 Fischen, 5 Getreideähre), 25 Tierplättchen (5 Kühe, 5 Esel, 5 Schweine, 5 Enten, 5 Küken) und 5 Tierkarten.

• Alleine spielen

- SPIEL 16 Körbe füllen

- Die Puzzleteile werden mit der Abbildung nach oben in zwei Gruppen auf den Tisch gelegt:
 - die Punkte-Puzzleteile (die untere Hälfte der Körbe)
 - die Mengen-Puzzleteile (die obere Hälfte der Körbe)
- Das Kind legt die Punkte-Puzzleteile (untere Seite der Körbe) vor sich auf den Tisch und setzt die Körbe zusammen, indem es die passende Menge zur richtigen Anzahl von Punkten legt.
- Dann legt das Kind die Körbe in die richtige Reihenfolge von 1 bis 5.

Spielvariante: Mit den Zahlen-Puzzleteilen (untere Hälfte) der Körbe anfangen.

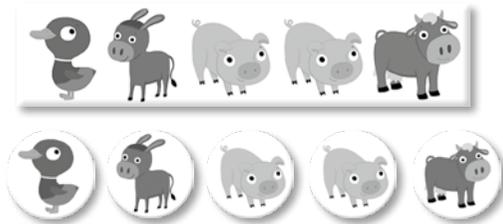
- SPIEL 17 Tiere füttern

- Die Körbchen-Puzzleteile werden mit der Abbildung nach oben in drei Gruppen auf den Tisch gelegt:
 - die Tierplättchen
 - die Punkte-Puzzleteile (die untere Hälfte der Körbe)
 - die Mengen-Puzzleteile (die obere Hälfte der Körbe)
- Das Kind setzt die Körbe zusammen, indem es die passende Menge zur richtigen Anzahl von Punkten legt.
- Danach bekommen die Tiere etwas zu fressen:
 - 1 Kuh frisst 1 Blume
 - 2 Esel fressen 2 Möhren
 - 3 Schweine fressen 3 Rüben
 - 4 Enten fressen 4 Fische
 - 5 Küken fressen 5 Getreideähren

- SPIEL 18 Die Vorlage nachlegen

- Die Tierplättchen werden mit der Abbildung nach oben auf den Tisch gelegt.
- Das Kind wählt eine Tierkarte aus und legt sie vor sich auf den Tisch.

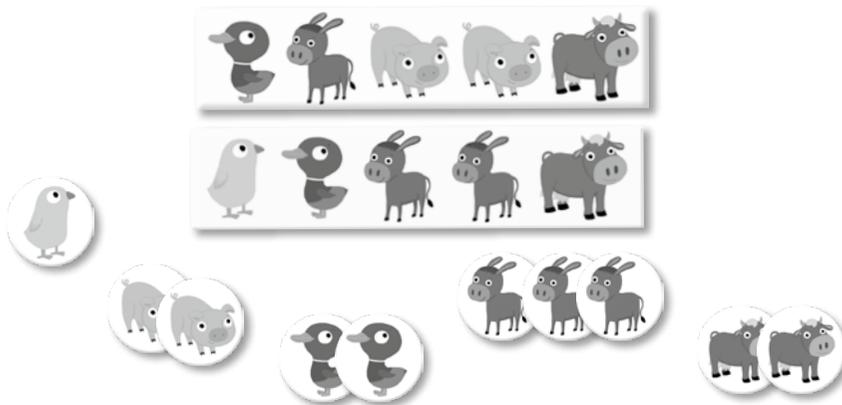
- Dann legt es die Tierplättchen in die richtige Reihenfolge der Vorlage auf der Karte.



Spielvariante: Legen Sie selbst den Anfang einer logischen Reihe und lassen Sie Ihr Kind diese Reihe zu Ende legen.

- SPIEL 19 Die Tiere zählen

- Die Tierplättchen werden mit der Abbildung nach oben auf den Tisch gelegt.
- Das Kind wählt zwei Tierkarten aus und legt sie untereinander vor sich auf den Tisch.
- Dann zählt das Kind alle Tiere, die zusammen auf den Karten stehen, und sucht dabei die richtige Anzahl Tierplättchen. Beispiel:



SPIEL 20 Das große Bauernhofspiel (2-4 Spieler)

Das brauchst du: 1 Spielfeld, 5 Tierkarten, 4 Bauernhoffiguren inklusive 4 Standfüßen, 25 Tierplättchen (Kuh, Esel, Schwein, Ente, Küken), 5 Würfelplättchen von 1 bis 5.

Ziel des Spiels: Stelle die 5 Tiere, die auf deiner Tierkarte stehen, auf deinen eigenen Hof.

Vorbereitung:

- Die 4 Teile des Spielfelds werden zusammengesetzt.
- Die 25 Tierplättchen liegen mit der Abbildung nach unten auf dem Tisch.
- Jeder Spieler bekommt eine Tierkarte und eine Spielfigur und stellt diese Figur vor seinen Bauernhof auf das Feld mit der gleichen Farbe.

Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und nimmt ein Würfelplättchen. Der Spieler zieht seine Spielfigur in Pfeilrichtung so viele Felder nach vorne, wie die Augenzahl auf dem Würfelplättchen angibt (kommt er dabei auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, darf er seine Figur auf das nächste freie Feld stellen).



Kommt ein Spieler auf ein Feld mit der 1, darf er ein Tierplättchen seiner Wahl umdrehen und zeigt die Abbildung seinen Mitspielern. Wenn er dieses Tier braucht, legt er es auf seinen Bauernhof. Braucht er das Tier nicht, legt er es mit der Abbildung nach unten zurück auf den Tisch. Die anderen Spieler müssen sich gut merken, an welche Stelle das Tier zurückgelegt wird, denn vielleicht brauchen sie es für ihre eigene Karte.



Kommt ein Spieler auf ein Feld mit der 2, darf er zwei Tierplättchen seiner Wahl umdrehen und zeigt die Abbildungen seinen Mitspielern. Wenn er diese Tiere braucht, legt er sie auf seinen Bauernhof. Braucht er eines der Tiere oder beide Tiere nicht, dann legt er es oder sie mit der Abbildung nach unten zurück auf den Tisch.



Kommt ein Spieler auf das Feld mit dem weinenden Bauern, muss er ein Tierplättchen von seinem Bauernhof mit der Abbildung nach unten zurück auf den Tisch legen.



Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer Musiknote, ahmt er das Geräusch eines seiner Tiere nach.



Kommt ein Spieler auf ein Feld mit mehreren Musiknoten, dann ahmen alle Spieler gleichzeitig die Geräusche all ihrer Tiere nach.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.
Der Spieler, der zuerst seine 5 Tiere hat, gewinnt das Spiel.



Frau
Mohnblume



Herr
Kornblume



Frau
Rose



Herr
Blumenkohl

Aufwachsen mit Jumbo

Mit der Serie 'ich lerne ...' lernen Kinder auf spielerische Weise bestimmte pädagogische Fähigkeiten. Die Spiele werden in Zusammenarbeit mit Fachleuten entwickelt und stimmen mit dem Lehrplan und den Erfahrungen des Kindes überein. Die "ich lerne ..."-Serie verfügt über ein passendes Spiel für alle Altersgruppen. Zu Hause Inhalte üben, die in der Schule oder im Kindergarten gelehrt wurden, wird mit "ich lerne ..." ganz leicht!

Meine ersten
Lernspiele **1+**

Entwicklung
grundlegender
Fähigkeiten **2+**

Auf dem Weg
zum Kindergarten **3+**

Kindergarten **4+**

Auf dem Weg
zur Grundschule **5+**

Grundschule • Klasse 1 **6+**



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2012-2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.
jumbo.eu

19568