

- In seinem eigenen Tempo schreibt das Kind die Buchstaben von A bis Z.
- **SPIEL 5 Die Buchstaben des Alphabets**
- Legen Sie die Alphabet-Karte und den Stift vor das Kind auf den Tisch.
- Der Punkt zeigt, wo das Kind anfangen soll. Das Kind kann jetzt versuchen, alle Buchstaben des Alphabets zu schreiben.

- **SPIEL 6 Erste Wörter schreiben**

- Legen Sie alle Buchstabenkarten, die Schreibtafel und den Stift vor das Kind auf den Tisch.
- Lassen Sie das Kind die Karten mit Buchstaben suchen, die in seinem eigenen Namen vorkommen.
Legen Sie diese Karten als Vorlage in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch.
- Schreiben Sie als Vorlage den Namen auf, und lassen Sie dann das Kind seinen Namen nachschreiben.

- **Das Spiel verlängern:**

- Zeigen Sie dem Kind, wie andere kurze Wörter geschrieben werden, beispielsweise: Affe, Nest, Pfau, Uhu, Wal.

Aufwachsen mit Jumbo

Mit der Reihe "ich lerne ..." erwerben Kinder auf spielerische Weise die wichtigsten Grundfertigkeiten. Die Spiele werden in Zusammenarbeit mit Fachleuten entwickelt und stimmen mit dem Lehrplan und den Erfahrungen des Kindes überein. Die "ich lerne ..." -Reihe verfügt über passende Spiele für alle Altersgruppen.

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+**



Buchstaben schreiben



Mit „Ich lerne Buchstaben schreiben“ entwickeln Kinder auf spielerische Weise ihre Feinmotorik. Sie lernen, die Buchstaben des Alphabets zu schreiben sowie Abbildungen zu beschreiben und vergrößern ihren Wortschatz. Ab einem Alter von 4 Jahren können Kinder lernen, erste Buchstaben und Wörter zu schreiben. Das Spiel „Ich lerne Buchstaben schreiben“ bietet Spiele, die man allein oder zusammen spielen kann, und ist perfekt für diese Phase geeignet. Auf diese Weise kann das Kind zuhause üben, was es in der Schule oder im Kindergarten lernt!

• **Inhalt**

- 26 abwaschbare Karten mit Buchstaben
- 1 große abwaschbare Karte mit dem Alphabet
- 1 Stift (abwaschbare Tinte)

Die Buchstabenkarte



Kindergarten
4+



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.
jumbo.eu

Für die Eltern

Diese Anleitung ist vor allem für Eltern gedacht, da die Kinder zu Anfang ein wenig Unterstützung benötigen, um die Aufgaben zu verstehen. Bevor das Kind ein Spiel beginnt, sollten Sie daher zunächst erklären, was Ihr Kind tun soll.

Die Abfolge der Spiele ist logisch aufgebaut, und die Spiele werden immer anspruchsvoller. Daher empfehlen wir, mit Spiel 1 zu beginnen.

- SPIEL 1 Buchstaben entdecken

- Falls das Kind dieses Spiel zum ersten Mal spielt, wählen Sie eine Karte aus und legen sie auf den Tisch.
- Bitten Sie das Kind, die Karte zu beschreiben.
- Spielen Sie zusammen mit dem Kind, um die Buchstaben und Wörter zu entdecken:
 - „Was macht der Bär? Der Bär sitzt in einer Badewanne voller Blasen.“ – Mit dem Buchstaben B beginnen die Wörter Bär, Badewanne und Blasen.
 - „Was trägt die Hexe? Die Hexe trägt einen hohen Hut.“ – Mit dem Buchstaben H beginnen die Wörter Hexe, hohen und Hut.
- Das Kind beschreibt in seinem eigenen Tempo die Abbildungen und kann dabei zusammen mit Ihnen die Wörter und Buchstaben auf allen Karten entdecken.

A: Der Affe isst acht Bananen.

B: Der Bär sitzt in einer Badewanne voller Blasen.

C: Das Chamäleon fährt gern Cabrio.

D: Die Dame geht mit dem Dinosaurier spazieren.

E: Das Einhorn hilft bei der Ernte.

F: Die Flamingos feiern ein Fest.

G: Die Giraffe spielt Gitarre, und der Elefant spielt Trompete.

H: Die Hexe trägt einen hohen Hut.

I: Der Indianer verjagt den Geier.

J: Der Jaguar isst Joghurt zum Frühstück.

K: Koalabären klettern auf Bäume und kauen an Blättern.

L: Der Löwe liest das Buch mit seiner Lesebrille.

M: Mama Maulwurf hat Wurm Kuchen gebacken.

N: Die Katze nähert sich dem Nest.

O: Der Otter badet ohne Schwimmflügel.

P: Die Pfauen trinken in der Pause eine Tasse Kaffee.

Q: Die Qualle spielt Querflöte.

R: Der Ritter schenkt der Prinzessin eine Rose.

S: Die Schnecken und die Schlange wollen wissen, wer schneller ist.



T: Der Tiger bäckt zum Geburtstag eine Torte.

U: Der Uhu fliegt nachts um die Häuser.

V: Der Vogel fliegt zum Vulkan.

W: Das Walross sieht einen Wal im Wasser.

X: Der Frosch spielt Xylophon.

Y: Die Tiere üben im Park Yoga.

Z: Das Zebra zieht die Jacke an.



- Das Spiel verlängern:

- Lassen Sie das Kind Dinge suchen, die auf den Karten abgebildet sind.
 - „Suche eine Karte, auf der ein Flamingo zu sehen ist.“
 - „Mit welchem Buchstaben fängt dein Name an?“
 - „Suche alle Vögel!“

- SPIEL 2 Schreibbewegungen üben

- Legen Sie eine Karte und den Stift vor das Kind auf den Tisch.
- Das Kind sucht die weißen Schreiblinien, die in den Abbildungen „versteckt“ sind, und zieht die Linien mit dem Stift nach; so wird die Feinmotorik geübt.
- Lassen Sie das Kind mit den einfacheren Schreibbewegungen auf den Karten für die Buchstaben A, B, F, H, I, J, L, P, R, T, U, V, W und Y anfangen.
- Danach kann das Kind die schwierigeren Bewegungen für die Buchstaben C, D, E, G, K, M, N, O, Q, S, X und Z üben.

- SPIEL 3 Musterbuchstaben

- Legen Sie die Karte mit dem Buchstaben A vor das Kind auf den Tisch.
- Auf der Karte sieht das Kind, wie der Buchstabe geschrieben wird. Der Punkt zeigt, wo die Schreibbewegung beginnt, und die Pfeile geben die Schreibrichtung an.
- Lassen Sie das Kind die Linien zuerst mit dem Finger nachziehen.
- Dann übt das Kind in seinem eigenen Tempo, die Buchstaben von A bis Z nachzuziehen.

- SPIEL 4 Buchstaben schreiben

- Legen Sie die Karte mit dem Buchstaben A und den Stift vor das Kind auf den Tisch.
- Zuerst sollte das Kind sich auf der Vorlage gut anschauen, wie der Buchstabe geschrieben wird. Zum Üben fängt das Kind bei dem kleinen Punkt an und zieht die zwei weißen Buchstaben nach.
- Daneben sind die weißen Linien weggelassen, und es ist nur ein Punkt zu sehen. Jetzt soll das Kind den Buchstaben – bei dem Punkt beginnend – selbst schreiben.