

Aufwachsen mit Jumbo

Mit der Serie „ich lerne ...“ lernen 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 ...“-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+**



Wörter



Mit „Ich lerne Wörter“ lernen Kinder auf spielerische Weise Buchstaben erkennen und kurze Wörter lesen und schreiben. Außerdem lernen sie neue Wörter hinzu. Ab dem Alter von vier Jahren interessieren Kinder sich zunehmend für Buchstaben und Wörter. Das Spiel „Ich lerne Wörter“ greift mit sechs Spielen, die alleine oder gemeinsam gespielt werden können, dieses Interesse auf. So übt das Kind zu Hause, was es später auch in der Schule lernt!

• Inhalt

- 6 beidseitig bedruckte Themakarten
- Zu Hause: TÜR, SOFA, HAUS, TISCH
- Draußen: BÄR, NEST, BAUM, REGEN
- Tiere: KUH, IGEL, HUND, KATZE
- Essen und trinken: TEE, NUSS, KIWI, APFEL
- Kleidung: HUT, HOSE, ROCK, JACKE
- Körper: OHR, AUGEN, HAND, NABEL
- 96 Buchstabenkarten
- 16 leere kleine Karten

Niveau 1

Abbildung

Niveau 2



Vorgedruckte Buchstaben

Selbstkorrigierend durch die farbigen Buchstabenkarten

Kindergarten

4+

19913

Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2022 Koninklijke Jumbo B.V. Jumbodiset Group.
All rights reserved.

jumbo.eu



Hinweis für die Eltern

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

Die Reihenfolge der Spiele hat einen logischen Aufbau mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Es empfiehlt sich, mit Spiel 1 anzufangen.

• Alleine spielen

- SPIEL 1 Das Wörterspiel (Niveau 1)

- Das Kind wählt eine Karte und legt sie mit der farbigen Seite nach oben vor sich auf den Tisch.
- Das Kind sucht im eigenen Tempo die Buchstaben, um die Wörter zu bilden. Die Buchstaben sind auf der Karte vorgedruckt. Die Farbe der Buchstaben auf der großen Karte entspricht der Farbe der Buchstabenkarten.
- Wenn die Karte voll ist, wählt das Kind eine andere Karte aus. So kann das Kind zusammen mit Ihnen alle Wörter entdecken.

- SPIEL 2 Das Wörterspiel (Niveau 2)

- Das Kind wählt eine Karte aus und legt sie mit der blauen Seite nach oben vor sich auf den Tisch.
- Das Kind sucht im eigenen Tempo die Buchstaben, um die Wörter zu bilden. Bei diesem Niveau sind die Buchstaben nicht in den Feldern vorgedruckt. Das Wort steht nur bei der Abbildung.
- Wenn die Karte voll ist, wählt das Kind eine andere Karte aus.

- SPIEL 3 Meine ersten Wörter

- Alle Buchstabenkarten werden mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Fragen Sie das Kind, ob es die Buchstaben des eigenen Namens legen möchte. Eventuell fehlende Buchstaben können Sie auf die 16 leeren kleinen Karten schreiben.
- Fragen Sie das Kind, ob es andere Wörter legen möchte, beispielsweise die Namen der Eltern oder Geschwister.

- SPIEL 4 Das Wörterbuchspiel

- Wählen Sie einen Buchstaben, beispielsweise H.
- Fragen Sie das Kind, ob es einen Tiernamen kennt, der mit dem Buchstaben H anfängt. Wenn dem Kind kein Tiername einfällt, können Sie einen zweiten Buchstaben hinzunehmen: „HU“.
- „Kleidung „HUT.“
- Wenn das Kind das Wort geraten hat, kann es das ganze Wort mit den Buchstabenkarten schreiben.

• Zusammen spielen

- SPIEL 5 Wortmemo-Lotto

- Die großen Karten werden an die Spieler verteilt (mit der farbigen Seite nach oben für die Aller kleinsten, mit der blauen Seite nach oben für ältere Kinder).
- Bei vier Spielern erhält jeder von ihnen eine Karte. Zwei Karten werden zur Seite gelegt.
- Wenn drei Personen mitspielen, erhält jeder Spieler zwei Karten.
- Bei zwei Spielern erhält jeder von ihnen drei Karten.
- Alle Buchstabenkarten werden mit der farbigen Seite nach unten auf den Tisch gelegt.
- Der jüngste Spieler fängt an, dreht zwei beliebige Buchstaben um und zeigt sie dem Mitspieler bzw. den Mitspielern. Wenn dieser Spieler die Buchstaben auf seine große(n) Karte(n) legen kann, darf er die Buchstaben behalten.
- Wenn der Spieler einen Buchstaben umdreht, der nicht zu seiner Karte passt, wird der Buchstabe wieder (mit der farbigen Seite nach unten) zurückgelegt, und der nächste Spieler ist am Zug.
- Der Spieler, dessen Karte(n) zuerst voll ist bzw. sind, ist der Gewinner.

- SPIEL 6 Das Wörterquiz

- Alle großen Karten werden mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Alle Buchstabenkarten werden mit der farbigen Seite nach unten auf einen Stapel gelegt. Sie bilden den Ziehstapel.
- Der jüngste Spieler fängt an, nimmt eine Buchstabenkarte vom Stapel und nennt ihn, beispielsweise „R“.
- Der Spieler, der als Erster auf einer der großen Karten ein Wort findet, in dem der Buchstabe „R“ vorkommt, zeigt auf die Karte und sagt beispielsweise: „OHR“. Der Spieler gewinnt die Buchstabenkarte, und dann ist der nächste Spieler am Zug.
- Der Spieler, der fünf Buchstabenkarten gesammelt hat, ist der Gewinner.