

• Das eigene Puzzelteil basteln!

In der Box befindet sich ein zusätzliches, unbedrucktes Puzzelstück, mit dem man sein eigenes Puzzelteil basteln kann. Auf der unteren Hälfte kann man zum Beispiel ein Foto des Kindes, des Lieblings-Kuscheltieres oder ein Foto eines Geschwisterkindes einfügen. Unter das Bild wird das Wort geschrieben. Auf der oberen Hälfte des Puzzles schreibt man dann den dazugehörigen Buchstaben.

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
© 2011-2016 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19548



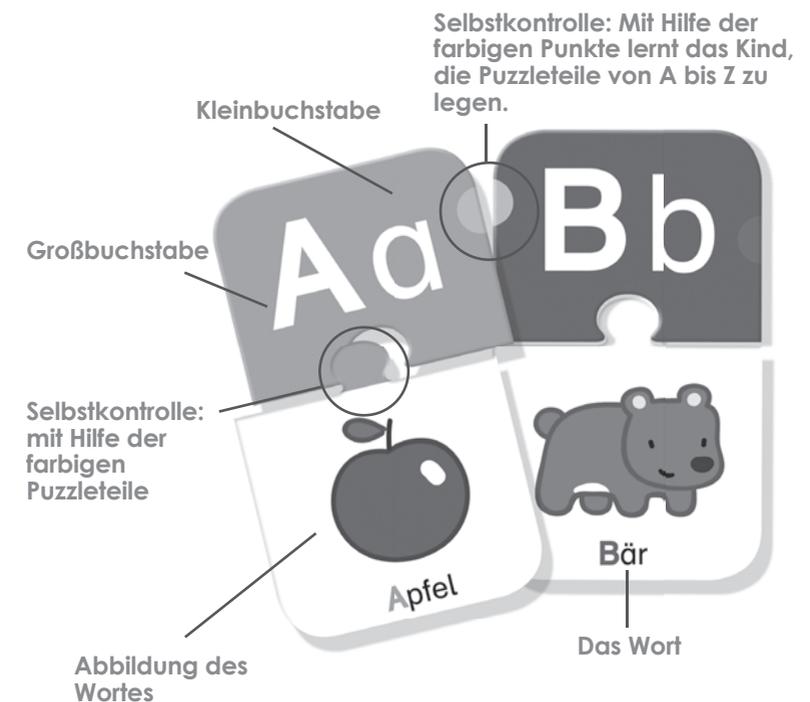
Buchstaben



Mit 'ich lerne Buchstaben' lernen Kinder auf spielerische Weise die Buchstaben kennen. Sie lernen Buchstaben anhand eines Bildes zu suchen, das Alphabet zu bilden und ihren Wortschatz zu vergrößern. Ab einem Alter von 3 Jahren beginnen Kinder die Formen von Buchstaben zu erkennen und die Buchstaben zu benennen. 'ich lerne Buchstaben' setzt hier mit sechs kleinen Spielen an, die alleine oder zusammen mit anderen gespielt werden können. So kann das Kind zuhause schon üben, was es bald in der Schule lernt!

• Inhalt

- 26 Buchstaben-Puzzelstücke mit Groß- und Kleinbuchstaben
- 26 Bilder-Puzzelstücke mit dem Wort
- 1 Puzzelstück zum selber basteln



Auf dem Weg zum Kindergarten **3+**

Für die Eltern

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

Die Karten sind logisch aufgebaut und werden zunehmend schwieriger. Wir empfehlen daher, mit Spiel 1 zu beginnen.

• Allein spielen

Wählen Sie zu Beginn nur einige wenige Puzzlestücke aus. Legen Sie die anderen vorläufig zur Seite. Sobald Ihr Kind diese Buchstaben kennt, können Sie die anderen Puzzlestücke mit einbeziehen.

- SPIEL 1 Die Buchstaben entdecken

- Die Puzzlestücke werden mit der farbigen Seite nach oben in zwei Gruppen unterteilt: Buchstaben und Bilder.
- Das Kind wählt einen Buchstaben und legt ihn auf den Tisch.
- In seinem eigenen Tempo sucht das Kind das zum Buchstaben gehörende Bild. Es setzt das Puzzle zusammen und sagt zum Beispiel "A wie Apfel". Auf diese Weise können Sie zusammen mit Ihrem Kind alle Buchstaben entdecken.

- SPIEL 2 Der Alphabet-Zug

- Die Puzzlestücke 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 selbst-korrigierenden farbigen Punkte bildet das Kind das Alphabet: Der halbe gelbe Punkt auf dem Puzzlestück mit dem Buchstaben 'A' passt zum halben gelben Punkt auf dem Puzzlestück 'B', usw. bis zum Buchstaben 'Z'.

- SPIEL 3 Das Klangspiel

- Legen Sie die Puzzlestücke mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch.
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, in dem man den Klang 'A' hört:
 - "Man hört den Buchstaben 'A' im Wort 'Apfel', aber auch in 'Drache' und 'Rakete'."
 - "Und der Klang 'N'?"
 - "Man kann den Buchstaben 'N' im Wort 'Nase' hören, aber auch in 'Ente' und 'Zahn'."

- SPIEL 4 Das Reimspiel

- Man wählt ein Puzzleteil aus, zum Beispiel: „Nase“
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, das auch mit dem Klang „se“ endet.
- "Das Wort „Nase“ reimt sich auf „Hase“, aber auch auf „Vase“, usw."

• Zusammen spielen

- SPIEL 5 Alphabet Memory (für die ganz Kleinen)

- Die Puzzleteile werden in zwei Gruppen unterteilt: Buchstaben und Bilder.
- Alle Bilder-Puzzleteile werden falsch herum auf den Tisch gelegt, mit der farbigen Seite nach unten.
- Bei einem Spiel mit 4 Personen bekommt jeder Spieler 6 Buchstaben. Zwei komplette Puzzle werden zur Seite gelegt.
- Bei einem Spiel mit 3 Personen bekommt jeder Spieler 8 Buchstaben. Zwei komplette Puzzle werden zur Seite gelegt.
- Bei einem Spiel mit 2 Personen bekommt jeder Spieler 13 Buchstaben.
- Jeder Spieler legt seine Buchstaben vor sich auf den Tisch, mit der farbigen Seite nach oben.
- Der jüngste Spieler beginnt und dreht ein Puzzleteil seiner Wahl um und zeigt den anderen Spielern das Bild. Gehört das Bild zu einem seiner Buchstaben? Dann kann der Spieler das Puzzle zusammenlegen und ein neues Teil umdrehen.
- Wenn der Spieler ein Puzzleteil umdreht, das nicht zu einem seiner Buchstaben gehört, muss das Puzzleteil zurück gelegt werden (mit der farbigen Seite nach unten) und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Der Spieler, der die meisten Puzzleteile zusammenlegen konnte, gewinnt.
- Zum Schluss legen alle Spieler zusammen das Alphabet.

- SPIEL 6 Alphabet Memory (für ältere Kinder)

- Alle Puzzlestücke werden falsch herum auf den Tisch gelegt, mit der farbigen Seite nach unten.
- Der jüngste Spieler beginnt und dreht zwei Puzzlestücke seiner Wahl um. Er zeigt seinen Mitspielern beide Teile. Gehören die Puzzlestücke zusammen? Dann darf der Spieler die Puzzlestücke zusammen legen und zwei neue Teile umdrehen.
- Wenn der Spieler zwei Teile umgedreht hat, die nicht zusammen gehören, müssen beide Puzzlestücke zurück gelegt werden (mit der farbigen Seite nach unten) und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Der Spieler, der die meisten Puzzleteile zusammenlegen konnte, gewinnt.