

- Der Spieler, der die meisten Puzzleteile zusammenlegen konnte, gewinnt.

- SPIEL 6 Das Rapido-Spiel

- Nur die Puzzleteile mit der ersten Silbe werden mit dem Bild nach oben auf den Tisch gelegt.
- Die anderen Puzzlestücke werden zusammen auf einen Stapel gelegt; hier zeigt die weiße Seite nach oben. Dies ist der Topf.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein Puzzleteil vom Stapel nimmt und zum Beispiel "se" sagt.
- Der erste Spieler, der die dazugehörige Silbe findet, nimmt das Stück und sagt: "Hase".
- Er gewinnt beide Karten und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Der Spieler mit den meisten kompletten Puzzleteilen gewinnt.

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 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19551



Silben



Mit 'ich lerne Silben' lernen Kinder auf spielerische Weise Buchstaben zu erkennen, Silben zu benennen, Wörter zu formen und den Wortschatz zu vergrößern. Ab einem Alter von 4 Jahren beginnen Kinder Buchstaben zu erkennen und Wörter zu lesen. Das Aufteilen von Wörtern in verschiedene Silben ist ein Schritt, den das Kind erst lernt, nachdem es das Lesen der Wörter gelernt hat. 'ich lerne Silben' setzt genau hier mit 6 verschiedenen kleinen Spielen an, die man allein oder zusammen spielen kann. Auf diese Weise kann das Kind zuhause üben, was es in der Schule oder im Kindergarten lernt!

• Inhalt

20 Puzzles mit 1, 2, 3 oder 4 Silben.

Wörter mit 1 Silbe:

Schwein

Wörter mit 2 Silben:

Bir - ne
Flug - zeug
Af - fe
Pi - rat
Ei - mer
Bril - le
Au - to
Au - ge
Ha - se
Ti - ger
Blu - me
Kir - sche
Eu - le

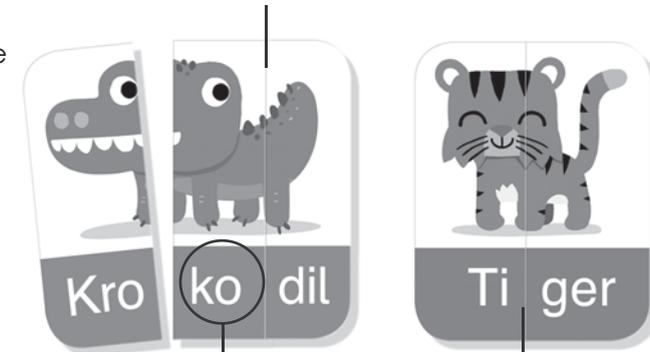
Wörter mit 3 Silben:

Pa - pa - gei
Kro - ko - dil
Ra - ke - te
Trom - pe - te
Mo - tor - rad

Wörter mit 4 Silben:

Kran - ken - wa - gen

Das Bild zusammensetzen



Selbstkontrolle: mit Hilfe der farbigen Streifen

Die Silben

Kindergarten **4+**

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 zunehmend schwieriger. Daher empfehlen wir, mit Spiel 1 zu beginnen.

• **Allein spielen**

- Zeigen Sie dem Kind vor Beginn des Spiels die kompletten Puzzlestücke. So kann das Kind die verschiedenen Begriffe schon einmal kennenlernen.
- Wählen Sie zu Beginn nur ein paar Puzzlestücke mit zweisilbigen Wörtern aus. Legen Sie die anderen zunächst zur Seite. Sobald Ihr Kind diese Wörter gut kennt, können Sie die anderen Puzzlestücke dazu legen.

- **SPIEL 1 Die Silben entdecken**

- Legen Sie die Puzzlestücke mit dem Bild nach oben auf dem Tisch.
- In seinem eigenen Tempo sucht das Kind die Silben, um damit ein Wort zu bilden. Das Kind puzzelt sie zusammen und sagt zum Beispiel: 'Das Wort 'Hund' besteht nur aus einem Puzzleteil (einer Silbe) und das Wort 'Krankenwagen' besteht aus 4 Puzzlestücken (Silben)'. Auf diese Weise können Sie zusammen mit dem Kind alle Wörter entdecken.
- Damit das Kind lernt, die Silben zu erkennen, können Sie mit dem Kind zu den Silben klatschen. Zum Beispiel wird zwei Mal zu dem Wort 'Schlüs - sel' geklatscht.

- **SPIEL 2 Das Klangspiel**

- Legen Sie die Puzzlestücke mit dem Bild nach oben auf den Tisch.
- Bitten Sie das Kind, ein Puzzlestück mit dem Klang 'au' zu finden:
- "Man kann den Klang 'au' in dem Wort 'Auto' hören, aber auch in 'Auge'."
- Bitten Sie das Kind, ein Puzzlestück mit dem Klang 'le' zu finden:
- "Man kann den Klang 'le' in dem Wort 'Eule' hören, aber auch in 'Brille'."

- **Das Spiel verlängern**

- Bitten Sie das Kind, Dinge mit anderen Klängen in der Umgebung zu finden.

- Zum Beispiel: "Suche etwas mit dem Klang 'au' oder 'ie' oder 'äu'.

- **SPIEL 3 Das Klangspiel "Anfangsilbe"**

- Wählen Sie ein Puzzleteil, zum Beispiel: „Tiger“.
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, das auch mit dem Klang „ti“ beginnt.
- "Man kann den Klang „ti“ in dem Wort „Tiger“ hören, aber auch in „Tisch“ und „Tim“."
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, das auch mit dem Klang „mo“ beginnt.
- "Man kann den Klang „mo“ in dem Wort „Motorrad“ hören, aber auch in „Mond“ und „Monat“."

- **SPIEL 4 Das Reimspiel**

- Wählen Sie ein Puzzlestück, zum Beispiel 'Hase'.
- Bitten Sie das Kind, ein Wort zu finden, das auch mit dem Klang 'se' endet.
- "Das Wort 'Hase' reimt sich auf 'Nase', aber auch auf 'Hose'."

• **Zusammen spielen**

Für die nächsten beiden Spiele werden nur zwölf Puzzlestücke mit 2 Teilen verwendet. Die anderen kompletten Puzzlestücke werden zur Seite gelegt.

- **SPIEL 5 Das Wortspiel**

- Die Puzzleteile mit den ersten Silben werden unter allen Spielern verteilt.
- Alle Puzzlestücke werden mit den Bildern nach unten auf den Tisch gelegt, sodass die weiße Seite nach oben zeigt.
- Bei einem Spiel mit 4 Personen bekommt jeder Spieler 3 Karten.
- Bei einem Spiel mit 3 Personen bekommt jeder Spieler 4 Karten.
- Bei einem Spiel mit 2 Personen bekommt jeder Spieler 6 Karten.
- Die restlichen Puzzleteile werden mit der weißen Seite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein Puzzleteil seiner Wahl umdreht und den anderen Spielern das Bild zeigt. Gehört das Bild zu einer seiner Silben? Dann darf der Spieler das Puzzleteil behalten und ein neues Puzzleteil umdrehen.
- Wenn der Spieler ein Puzzleteil umdreht, das nicht zu einer seiner Silben gehört, muss das Stück wieder zurück gelegt werden (mit der weißen Seite nach oben) und der nächste Spieler ist an der Reihe.