



Einleitung

Tam Tam ist mehr als nur ein Kartenspiel.

Tam Tam ist auch ein Lehr- und Lernmittel, das Lehrer in der Schule und Eltern zu Hause verwenden können.

Alle Spiele wurden in enger Zusammenarbeit mit Fachleuten entworfen und auf die Bedürfnisse von Schulanfängern abgestimmt.

Mithilfe dieses Spiels lernen Kinder addieren, können Anfänger die ersten Rechenfertigkeiten erwerben und erfahrenere Schüler ihre Fähigkeiten erweitern und verbessern.

Tam Tam hilft den Spielern bei der Entwicklung ihres Lernvermögens – eine Fähigkeit fürs Leben.

Erleben Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, wie viel Spaß Lernen machen kann!



Es gibt zwei Arten von Karten:
Gleichung Karten und Ergebnis Karten.
Bei den Karten geht es immer um das "Match".

Das Match ist:



Eine Gleichung und ein Ergebnis



Eine Gleichung und eine Gleichung



Ein Ergebnis und ein Ergebnis



Heringe

Ziel des Spiels:

Am Ende des Spiels die meisten Karten zu besitzen.

Vorbereitung:

Vor jeden Spieler werden zwei Karten verdeckt hingelegt: eine Karte mit einer Gleichung und eine mit einem Ergebnis. Die übrigen Karten werden (*ebenfalls verdeckt*) auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt.

Spielverlauf:

Alle Spieler drehen ihre Karten um und versuchen, sich den Inhalt möglichst genau einzuprägen. Sobald alle bereit sind, dreht der Spieler den Kartenstapel in der Tischmitte um und fächert ihn auf.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, als Erster zwischen den oberen Karten in der Tischmitte Karten zu finden, die mit ihren beiden eigenen Karten übereinstimmen (Gleichungen und Ergebnisse, Gleichungen und Gleichungen oder Ergebnisse und Ergebnisse).



Findet ein Spieler ein Match, ruft er, um welches Paar es geht und legt die Karte aus den aufgefächerten Karten in der Tischmitte, auf seine entsprechende eigene Karte.

Ende des Spiels:

Liegen keine Karten mehr in der Tischmitte, hat der Spieler mit den meisten Karten (auf seinen beiden Stapeln zusammen) das Spiel gewonnen.



Flip-Flap

Ziel des Spiels:

Alle Spielkarten möglichst schnell loszuwerden.

Vorbereitung:

Die Karten mischen und gleichmäßig unter den Spielern verteilen. Eine übrig gebliebene Karte verdeckt in die Tischmitte legen. Die anderen übrig gebliebenen Karten weglegen, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benutzt. Jeder Spieler legt seine Karten auf einen Stapel vor sich und hebt die beiden oberen Karten ab.

Spielverlauf:

Sobald alle bereit sind, dreht einer der Spieler die Karte in der Tischmitte um. Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, als Erster Elemente auf der oberen Karte zu entdecken, die mit denen auf einer ihren eigenen beiden Karten übereinstimmen (Gleichungen und Ergebnisse, Gleichungen und Gleichungen oder Ergebnisse und Ergebnisse).

Findet ein Spieler ein Match, ruft er, um welches Paar es geht und legt die entsprechende eigene Karte auf die Karte in der Tischmitte. Danach zieht der Spieler eine



neue Karte von dem verdeckten Stapel vor sich und hält diese in der Hand. Jeder Spieler muss immer zwei Karten in der Hand haben.

Rufen zwei Spieler gleichzeitig, dass sie ein Match haben, gewinnt derjenige, der die eigene Karte als Erster in die Tischmitte gelegt hat.

Ende des Spiels:

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, hat gewonnen.



Alle zusammen!

Ziel des Spiels:

Alle Karten vom Tisch spielen, indem sie mit den Karten gleich daneben gematcht werden.

Vorbereitung:

Der Spielleiter legt die 36 Karten (*18 Karten mit Gleichungen und 18 Karten mit Ergebnissen*) unverdeckt in die Tischmitte, in einer quadratischen Anordnung von 6 x 6 (*siehe Abbildung*).





Spielverlauf:

Abwechselnd matcht jeder Spieler eine der Karten auf dem Tisch mit einer der Karten daneben (horizontal oder vertikal). Das entsprechende Paar wird weggenommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Alle Karten sollen vom Tisch verschwinden! Daher sollte man keine Karten vom Rest isolieren, da sie dann nicht mehr mit anderen Karten gematcht werden können.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist vorbei, sobald ein Spieler keine Karten mehr matchen kann.

Wenn alle 36 Karten vom Tisch verschwunden sind, haben die Spieler gewonnen!



Scheibenwischer

Ziel des Spiels:

Möglichst schnell alle Karten loszuwerden.

Vorbereitung:

Vor jedem Spieler werden acht Karten verdeckt hingelegt: vier Karten mit einer Gleichung und vier mit einem Ergebnis. Wenn alle Karten hingelegt wurden, decken die beiden Spieler sie gleichzeitig auf.

Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt und in diesem Spiel nicht mehr benutzt.

Spielverlauf:

Wenn die Spieler bereit sind, versucht jeder, aus seinen Karten und denen des Gegners ein Paar zusammenzustellen. Sobald das gelungen ist, ruft der Spieler den Namen des Paares und legt seine Karten auf die entsprechende Karte des anderen Spielers. Gehört diese Karte zu einem Kartenstapel (aus früheren Matches), wird der gesamte Stapel auf die Karte des Gegners gelegt.

Ende des Spiels:

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, hat gewonnen.



Klickklack

Ziel des Spiels:

Das matchende Paar auf zwei Karten zu entdecken.

Vorbereitung:

Zwei beliebige Karten nehmen. Wir empfehlen, sich an den folgenden Schwierigkeitsgraden zu orientieren:

Niveau 1 Zwei Karten mit Ergebnissen

Niveau 2 Eine Karte mit einer Gleichung und eine mit einem Ergebnis

Niveau 3 Zwei Karten mit Gleichungen

Spielverlauf:

Die beiden Karten aufeinander legen. Merk dir die 6 Elemente, die auf der ersten Karte stehen, und leg die Karte dann wieder auf die andere. Merk dir jetzt die 6 Elemente auf der zweiten Karte und versuche herauszufinden, welche Elemente auf den beiden Karten zueinander gehören.

Kontrolle:

Leg die beiden Karten nebeneinander und überprüfe deine Antworten.



Ebenfalls erhältlich:



Für unser gesamtes Spieleangebot
siehe unsere Website:
www.jumbo.eu



Tam Tam

Addieren