

- Der Spieler, dessen Lottokarte(n) zuerst voll ist (sind), ist der Gewinner.

**Memo-Variante:** Bei dieser Spielvariante werden die Chips aus dem Pool nicht auf einen Stapel gelegt, sondern auf dem Tisch verteilt. Das Spiel wird dann ein Memo-Lottospiel.

### - SPIEL 6 Rapido-Farben (Schnelligkeitsspiel)

- Die Bilder-Chips werden mit der Silhouettenseite nach oben auf dem Tisch verteilt.
- Die Farb-Chips werden umgedreht, mit der farbigen Seite nach unten, auf einen Stapel gelegt. Sie bilden den Pool.
- Der jüngste Spieler fängt an, nimmt einen Farb-Chip vom Stapel und sagt beispielsweise „Rot wie...“
- Der Spieler, der als Erster einen Silhouetten-Chip in dieser Farbe findet, greift schnell den Chip und sagt: „Rot wie eine Kirsche!“

## 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+**

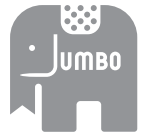
Kindergarten **4+**

Auf dem Weg zur Grundschule **5+**

Grundschule • Klasse 1 **6+**



# Farben & Formen



Mit "ich lerne Farben & Formen" lernen Kinder auf spielerische Weise, Farben zu benennen sowie Formen, Silhouetten und Zusammenhänge zu erkennen und sie vergrößern ihren Wortschatz. Ab einem Alter von 2 Jahren sind Kinder in der Lage, Farben zu entdecken und Formen zu erkennen. "ich lerne Formen & Farben" setzt genau hier mit 6 verschiedenen kleinen Spielen an, die man allein oder zusammen spielen kann. Perfekt für diese Phase.

### • Inhalt

- 4 beidseitig bedruckte Lottokarten
- auf der Vorderseite: 6 Abbildungen in verschiedenen Farben
- auf der Rückseite: 6 Abbildungen mit Silhouettenformen
- 24 kleine Chips mit Abbildungen in verschiedenen Farben auf der Vorderseite und Abbildungen mit Silhouettenformen auf der Rückseite
- 24 Farb-Chips

#### blau

der Wal  
die Wolke  
der Schmetterling  
der Vogel

#### gelb

die Sonne  
die Biene  
das Küken  
de Stern

#### rosa

das Schwein  
der Ballon  
die Blume  
das Bonbon

#### rot

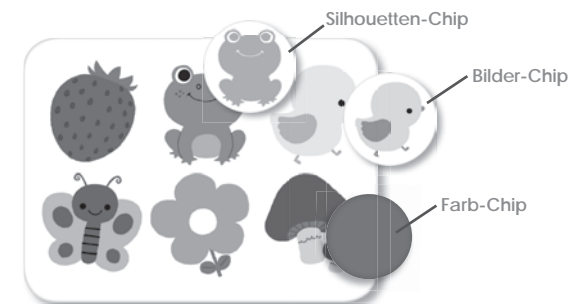
die Kirsche  
der Fisch  
die Erdbeere  
der Marienkäfer

#### grün

der Apfel  
das Krokodil  
der Frosch  
das Blatt

#### braun

das Eichhörnchen  
die Kastanie  
der Bär  
de beer



Entwicklung  
grundlegender  
Fähigkeiten  
**2+**



Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands  
© 2011-2018 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19580

## 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

#### - SPIEL 1 Das Spiel mit Abbildungen

- Wählen Sie eine Lottokarte aus und legen sie diese mit der farbigen Seite nach oben vor das Kind auf den Tisch.
- Die sechs Bilder-Chips mit den Abbildungen, die zu dieser Lottokarte gehören, werden mit der bunten Abbildung nach oben auch auf den Tisch gelegt.
- Das Kind sucht einen Chip aus und benennt, was darauf abgebildet ist.
- In seinem eigenen Tempo sucht das Kind zu jedem Bilder-Chip die entsprechende Abbildung auf der Karte. So können Sie zusammen mit dem Kind alle Karten entdecken.

#### - SPIEL 2 Das Farbenspiel

- Das Kind wählt eine Lottokarte und legt sie mit der farbigen Seite nach oben auf den Tisch.
- Die sechs Farb-Chips, die zu dieser Karte gehören, werden auch auf den Tisch gelegt.
- Nehmen Sie einen Farb-Chip und fragen Sie das Kind: „Was ist blau?“
- Das Kind muss antworten, was auf dem Lottokärtchen zu sehen ist und welche Farbe es hat. Beispiel: „Der Wal ist blau.“
- Das Kind bekommt den Farb-Chip und legt ihn auf die Abbildung der Lottokarte.
- Wenn die Lottokarte voll ist, wählt das Kind eine andere Lottokarte aus.

#### - SPIEL 3 Das Silhouettenspiel

- Das Kind wählt eine Lottokarte und legt sie mit der Silhouettenseite nach oben vor sich auf den Tisch.
- Die sechs Silhouetten-Chips, die zu dieser Karte gehören, werden ebenfalls auf den Tisch gelegt.
- Nehmen Sie einen Silhouetten-Chip und fragen Sie das Kind: „Was ist hier zu sehen?“
- Das Kind muss antworten, was auf dem Silhouetten-Chip zu sehen ist

und welche Farbe es hat. Beispiel: „Das ist ein Frosch und er ist grün.“

- Das Kind bekommt den Silhouetten-Chip und legt ihn auf die Abbildung der Lottokarte.
- Wenn die Lottokarte voll ist, wählt das Kind eine andere Lottokarte aus.

#### - Den Spielspaß verlängern

- Sie können das Kind auch bitten, die Farb-Chips zu sortieren, also alle roten Farb-Chips, alle gelben Farb-Chips usw.
- Sie können das Kind andere Dinge in der Umgebung entdecken lassen, die ebenfalls rot, gelb oder grün sind (oder eine andere Farbe haben), indem sie diese Dinge beschreiben.

### • Gemeinsam spielen:

- Bei 4 Spielern erhält jeder 1 Lottokarte.
- Bei 3 Spielern erhält jeder 1 Lottokarte. Die übrig gebliebene Lottokarte wird mit den dazugehörigen Chips aus dem Spiel genommen.
- Spielen 2 Personen, erhält jeder Spieler 2 Lottokarten.
- Die Spieler legen ihre Lottokarte(n) mit der farbigen Seite nach oben vor sich auf den Tisch.

#### - SPIEL 4 Lottospiel mit Abbildungen

- Die Bilder-Chips werden umgedreht, mit der Silhouettenseite nach oben, auf einen Stapel gelegt. Sie bilden den Pool.
- Der jüngste Spieler fängt an, nimmt einen Chip vom Stapel und sucht diese Abbildung auf seiner Lottokarte.
- Wenn er die Abbildung findet, legt er den Chip mit der farbigen Seite nach oben auf die Abbildung.
- Findet er die Abbildung nicht, legt er den Chip wieder unter den Stapel und dann ist der nächste Spieler am Zug.
- Der Spieler, dessen Lottokarte(n) zuerst voll ist (sind), ist der Gewinner.

#### - SPIEL 5 Lottospiel mit Farben

- Die Farb-Chips werden umgedreht, mit der farbigen Seite nach unten, auf einen Stapel gelegt. Sie bilden den Pool.
- Der jüngste Spieler fängt an und nimmt ein Farb-Chip vom Stapel. Er kontrolliert ob der Farb-Chip dieselbe Farbe wie eine Abbildung auf seiner Lottokarte hat.
- Wenn er eine passende Abbildung findet, legt er den Farb-Chip mit der farbigen Seite nach oben auf die Abbildung.
- Hat er schon einen Farb-Chip mit dieser Farbe angelegt, dann legt er den Farb-Chip unter den Stapel und der nächste Spieler ist am Zug.