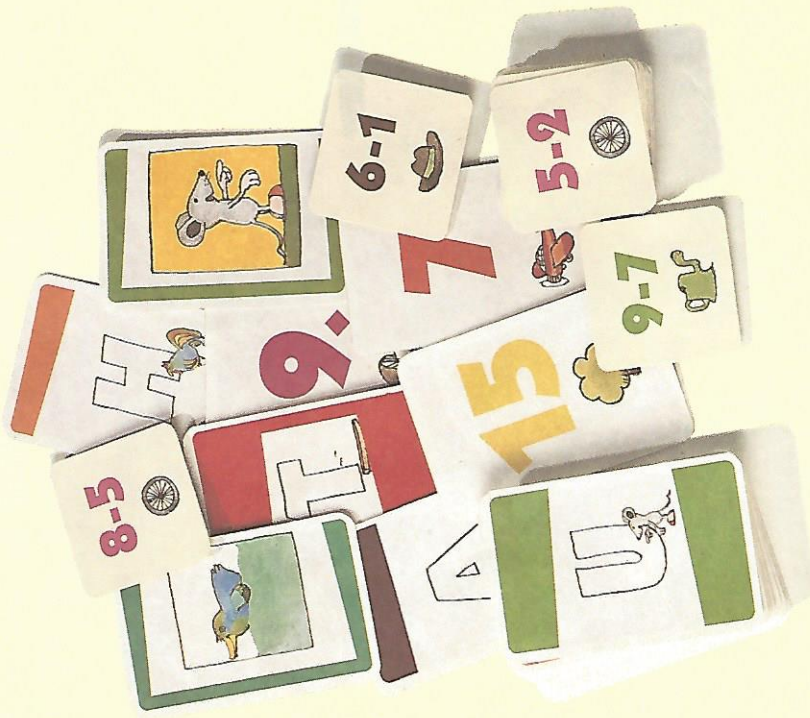


ASS wünscht euch viel Spaß!



Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5
70771 Leinfelden



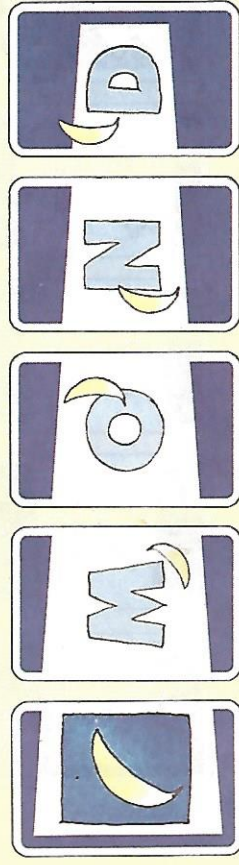
© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG
1994 licensed by Bavaria. SoGo!

Altenburg
Stralsunder

DER SCHLAUE TIGER LERNT LESEN + RECHNEN

Bei den fünf LESESPIELEN üben 1 bis 6 Kinder ab 5 Jahren, die Namen von 12 Tieren und Gegenständen zu legen und zu lesen. Dabei sollte ihnen am Anfang jemand helfen, der schon lesen kann.

Zur Selbstkontrolle haben alle Bildkarten jeweils einen Farbrand, der nach rechts – in Leserichtung – immer breiter wird. So könnt ihr sofort sehen, ob der Buchstabe zu diesem Wort gehört und ob er an der richtigen Stelle liegt.



Spielinhalt

- 12 Bildkarten und
 - 54 Buchstabenkarten – für die Lesespiele;
 - 18 Zahlenkarten und
 - 93 Rechenkärtchen – für die Rechenspiele;
- diese Spielanleitung.



„ICH LERNE WÖRTER!“

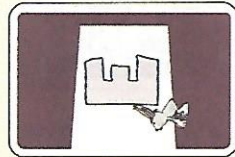
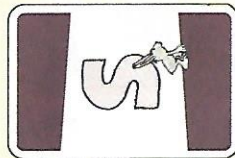
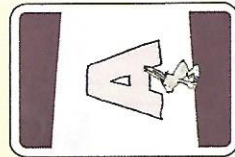
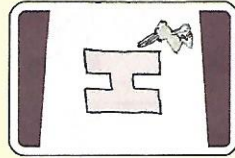
Für 1 Kind
mit Hilfe eines
Älteren.

Legt drei Bildkarten und die dazu passenden
Buchstabenkarten bunt gemischt auf den Tisch.
Beginnt vorerst mit Wörtern, die nur vier
Buchstaben haben.

Nimm die Bildkarten und sage laut die Namen
der Tiere oder der Gegenstände, die dort abgebil-
det sind. Kennst du schon alle Namen?

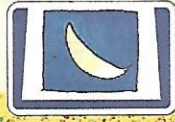
**Suche nun zu jeder Bildkarte die passenden
Buchstaben** und lege sie in der richtigen
Reihenfolge an – ein Bild nach dem anderen. Haben
alle Rahmen eine durchgehende Farbe, und stim-
men überall die Rahmenbreiten? Ja? Dann lese
jedes Wort noch einmal laut.

**Danach kommen die nächsten Karten auf den
Tisch.** Je nach Erfolg kannst du die Anzahl der
Bildkarten auch erhöhen oder Solche mit fünf
Buchstaben hinlegen. Dann wird es schwieriger.

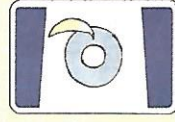
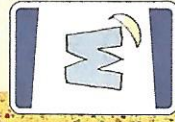


„WÖRTER WÜRFELN“

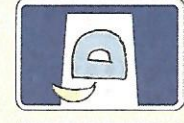
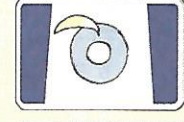
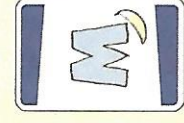
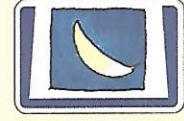
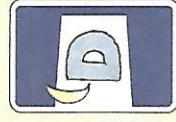
Für 2 - 6 Kinder.



2



3



Zu Beginn breitet ihr alle Buchstabenkarten bunt
gemischt und offen auf dem Tisch aus. Die
Bildkarten mischt ihr ebenfalls und legt sie auf einen
Stapel mit dem Bild nach unten.

Jedes Kind zieht nun eine Bildkarte vom Stapel.
Zu diesem Bild müßt du jetzt die passenden
Buchstaben suchen. Der Jüngste beginnt und
schnappt sich den Würfel.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und
nimmst dir genau so viele Buchstabenkarten von
der Tischmitte. Natürlich nur solche Buchstaben,
die zu deinem Bild das Wort bilden. Würfelst du
aber z.B. eine 3, obwohl du nur noch einen
Buchstaben brauchst, darfst du dir auch nur eine
Buchstabenkarte nehmen.

Hast du dein Wort komplett, ziehst du eine neue
Bildkarte vom Stapel und machst mit dem Wort zu
diesem Bild weiter.

Das Spiel gewinnt, wer am Ende die meisten
Wörter gelegt hat.



„BUCHSTABEN MEMO“

Für 2 - 4 Kinder.



Zu Beginn mischt ihr die Bildkarten. Jedes Kind bekommt drei Bildkarten. Danach breitet ihr die Buchstabenkarten mit den farblich passenden Rahmen verdeckt in der Tischmitte aus. Die restlichen Bild- und Buchstabenkarten legt ihr in die Schachtel zurück – und schon darf der Jüngste anfangen.

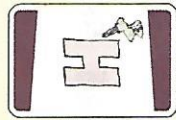
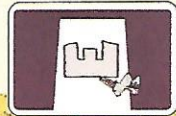
Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und darfst die Anzahl an Buchstabenkarten umdrehen, die du gewürfelt hast.

Behalten darfst du die Karten, die du direkt an eines deiner Bilder oder die später dort liegenden Buchstaben anlegen kannst. Aber nur, wenn du sie direkt anlegen kannst. Weiter hinten liegende Buchstaben zu einem deiner Bilder darfst du noch nicht nehmen.

Drehe alle Karten wieder um, die nicht zu deinen Bildern passen oder die du nicht gleich anlegen kannst. Aber merk dir gut, wo Buchstaben für deine Wörter liegen – auch wenn andere sie aufgedeckt hatten.

Es gewinnt, wer als Erster alle Buchstaben zu seinen Bildern gefunden hat und so drei komplette Wörter vor sich liegen hat.

2



Diese Karte darfst Du anlegen



„SCHNELLE WÖRTER“

für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn legt ihr alle Bildkarten mit der Bildseite nach unten gut gemischt auf einen Stapel. Die Buchstabenkarten breitet ihr offen in der Tischmitte aus – so daß alle gut dran kommen.

Jeder zieht nun eine Bildkarte vom Stapel und schaut sie sich gut an: Welche Farbe hat der Rahmen, wie heißt das Wort zu diesem Bild, und welche Buchstaben brauche ich dafür?

Jetzt müßt ihr schnell sein! Alle greifen gleichzeitig ganz flink nach den Buchstaben, die sie brauchen, bis das Wort komplett ist. Alle sind also **gleichzeitig** an der Reihe – das gibt ein ganz schönes Gerangel.

Wer ein Wort komplett hat, zieht sofort eine neue Bildkarte vom Stapel und macht so schnell wie möglich weiter, um die Buchstaben für dieses Wort zu finden usw.

Es gewinnt, wer die meisten Wörter komplett vor sich liegen hat, sobald keine Bildkarte mehr auf dem Stapel liegt.

„BUCHSTABE, WO HIN?“

für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn sucht ihr die Bild- und Buchstabenkarten für folgende 6 Bilder heraus: MOND, MAUS, BOOT, HASE, ENTE, HAHN. Alle restliche Karten legt ihr in die Schachtel zurück.

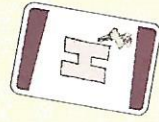


Legt die Bildkarten untereinander in eine Reihe.
Mischt dann die Buchstabenkarten und legt je 4 verdeckt rechts neben jede Bildkarte. Jetzt seht ihr zwar die Bilder, aber noch keine Buchstaben. Der Jüngste darf anfangen.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du irgendeine verdeckte Buchstabenkarte, drehst sie um und legst sie an die Stelle neben einer Bildkarte, wo dieser Buchstabe hingehört. Z.B. das **N** zum **MOND** an die **3. Stelle** der Buchstaben.

Die dort liegende Buchstabenkarte nimmst du vorher weg und gibst sie dem Spieler links neben dir. Das könnte die Helga sein, die jetzt den passenden Platz für diesen Buchstaben sucht usw.

Wer den letzten Buchstaben an ein Bild richtig anlegt und das Wort so komplett lesbar ist, darf die dazugehörige Bildkarte behalten. Es gewinnt, wer am Schluß die meisten Bildkarten hat.





Bei den fünf **RECHENSPIELEN** üben 2 - 6 Kinder ab 6 Jahren einfache Rechenaufgaben mit **Zusammenzählen** und **Abziehen** bis zur Zahl 18. Alle Spiele sind aber auch für ein Kind allein spielbar.

„ERSTES RECHNEN“
für 2 - 6 Kinder.

Zur Selbstkontrolle haben alle Zahlen auf den Rechenkärtchen und die dazugehörige Zahl auf einer Ergebniskarte die gleiche Farbe und das gleiche kleine Bildchen. So könnt ihr immer sofort sehen, ob ihr die Aufgabe richtig gelöst habt.

Zu Beginn legt ihr die großen Ergebniskarten mit der Zahl nach oben in die Tischmitte. Daneben legt ihr alle Rechenkärtchen mit den schwarzen Zahlen nach oben – so, daß alle gut dran kommen. Und schon darf der Jüngste anfangen.

Wenn du an der Reihe bist, zeigst du auf ein Rechenkärtchen deiner Wahl, liest die Aufgabe laut vor und nennst das Ergebnis. Dies kann eine Zahl von 1 - 18 sein.

Zur Kontrolle drehst du dann das Rechenkärtchen um und hältst es neben die Ergebniskarte, deren Zahl du eben genannt hast. Sind die Farben ihrer Zahlen nun gleich oder nicht?

War das Ergebnis richtig – die Farben also gleich, darfst du das Rechenkärtchen zur Belohnung behalten. **War das Ergebnis falsch** – die Farben also nicht gleich, legst du das Rechenkärtchen wieder zu den anderen zurück. Anschließend ist der Nächste an der Reihe.

Es gewinnt, wer die meisten Rechenkärtchen vor sich liegen hat, sobald alle Aufgaben gelöst sind.

Farbe und Bild stimmen nicht überein – Dein Ergebnis ist falsch!

Farbe und Bild stimmen überein – Dein Ergebnis ist richtig!



„RECHEN- SCHLANGE“ für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn legt ihr hier die Rechenkärtchen in Form einer langen Schlange über den Tisch. Die Ergebniskarten legt ihr rechts und links von der Schlange aus.

Wer an der Reihe ist, darf immer nur zwischen der Rechenaufgabe vom Anfang oder Ende der Schlange wählen. Hast du zu einer Aufgabe ein falsches Ergebnis genannt, mußt du natürlich das Rechenkärtchen an seinen ursprünglichen Platz in der Schlange zurücklegen. **Ansonsten gelten die Grundregeln wie beim 1. Rechenspiel.**

„MEINE RECHENREIHE“ für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn legt ihr wieder die großen Ergebniskarten in die Tischmitte. Von den Rechenkärtchen bekommt bei diesem Spiel jeder von euch acht Stück und legt sie, natürlich mit der schwarzen Zahlen nach oben, nebeneinander vor sich hin.

Richtig gelöste Rechenkärtchen legst du dann mit der farbigen Seite vor dich hin. Falsch gelöste Aufgaben legst du vorerst wieder mit der schwarzen Seite nach oben vor dich hin. **Ansonsten gelten die Grundregeln wie beim 1. Rechenspiel.**

Es gewinnt, wer zuerst alle seine Rechenkärtchen mit der farbigen Seite nach oben vor sich liegen hat.



„RECHEN- STAPEL“ für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn bekommt jeder von euch einen Stapel an Rechenkärtchen mit den schwarzen Zahlen nach oben. Jeder bekommt gleich viel. Die Ergebniskarten legt ihr wieder in die Mitte und der Jüngste darf anfangen.

Richtig gelöste Rechenkärtchen dürft ihr in die Schachtel zurück legen. Falsch gelöste Aufgaben schiebt ihr wieder unter euren Stapel – die schwarze Seite nach oben. **Ansonsten gelten die Grundregeln wie beim 1. Rechenspiel.**

Es gewinnt, wer zuerst keine Rechenkärtchen mehr vor sich hat.

„ALLES ODER NICHTS“ für 2 - 6 Kinder.

Zu Beginn bekommt jeder – wie beim vorigen Spiel – einen Stapel an Rechenkärtchen mit den schwarzen Zahlen nach oben. Jeder bekommt gleich viel. Die Ergebniskarten legt ihr wieder in die Mitte und der Jüngste darf anfangen.

Richtig gelöste Rechenkärtchen legst du hier neben deinem Stapel ab. Beantworest du aber auch nur eine Aufgabe falsch, mußt du alle vorher abgelegten Aufgaben wieder unter deinen Stapel mischen. **Ansonsten gelten die Grundregeln wie beim 1. Rechenspiel.**

Es gewinnt, wenn es gelingt, alle Aufgaben ohne Unterbrechung als Erster zu lösen. Das heißt, wenn der Stapel mit den noch zu lösenden Rechenkärtchen restlos aufgebraucht ist.



Hier könnt ihr Rechnen üben:



Hier könnt ihr Rechnen üben:

