

spielend lernen

uf



Sapientino[®]
Der kleine Pfiffikus

Li-La-Leseschule

*5 Spiele, mit denen Lesen lernen Spaß macht
 und sofort überprüft wird*



Clementoni
 Educational[®]

D

Lernspiel für 1 - 4 Spieler

Inhalt:

- 48 Bildkarten
- 84 Buchstaben mit Kontroll-Formen
- 4 Rahmen
- 1 Buchstaben-Beutel

Ziel des Spiels:

Mit Sapientino Li-La-Leseschule lernen Kinder spielend, Wörter zu bilden.

Die Bildkarten:

Jede Karte zeigt einen Gegenstand, den auch kleine Kinder schon kennen. Links davon steht dessen Name (für die Kleinsten), und rechts vom Bild sind Ausstanzungen, in die die Formen der Buchstaben-Rückseiten passen.

Es gibt Karten für 3, 4, 5 und 6 Buchstaben. Karten für gleiche Buchstaben-Anzahl haben auf der Rückseite auch jeweils die gleiche Farbe.

Die Buchstaben:

Bitte trennen Sie die einzelnen Buchstaben mit einer

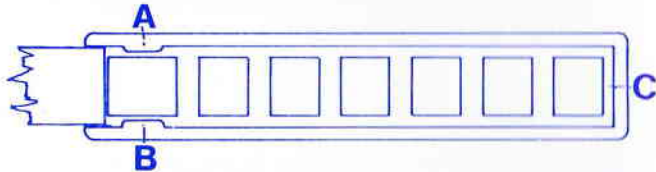
Schere wie abgebildet:



Jeder Buchstabe hat auf seiner Rückseite eine andere Form. Diese Formen passen in die Ausstanzungen der Bildkarten, aber immer nur, wenn ein Buchstabe an einer richtigen Stelle steht.

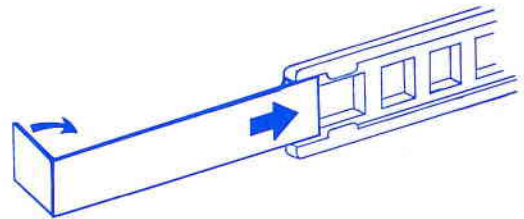
DIE RAHMEN:

In die 4 Rahmen werden die Bildkarten wie abgebildet eingeschoben:



- die Karte so einfügen, daß sie unter den beiden Nasen A und B hindurchläuft.
- die Karte bis in den Schlitz bei C hineinschieben.

Für die schon geübteren Kinder kann der Teil mit dem Namen vor dem vollständigen Hineinschieben nach hinten weggeklappt werden. Er verschwindet dann zwischen der Karte und dem Rahmen.



Die Spiele

Die 5 Spiele können in 2 verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden, je nach den Fähigkeiten der Teilnehmer.

- 1 - die Bildkarten werden so in die Rahmen geschoben, daß die Namen sichtbar bleiben.
- 2 - die Bildkarten werden so in die Rahmen geschoben, daß die Namen versteckt werden.

Mein erstes Wort

(1 Spieler)

Das Kind wählt eine Bildkarte und schiebt sie in einen Rahmen. Dann legt es alle Buchstaben gut sichtbar vor sich aus.

Nachdem es das Bild erkannt hat, versucht es Buchstabe für Buchstabe das Wort zu bilden und die Buchstaben in die Ausstanzungen einzufügen. Dadurch, daß nur ein richtiger Buchstabe paßt, kann das Kind von alleine lernen, wann es sich geirrt hat, und es noch mal probieren.

In diesem Spiel kann der Schwierigkeitsgrad langsam erhöht werden, indem das Kind mit Wörtern mit 3 Buchstaben beginnt, und die Wortlänge Schritt für Schritt zunimmt.

Lauf, Buchstabe auf

(2 - 4 Spieler)

Jeder Spieler bekommt eine Bildkarte mit gleicher Buchstaben-Anzahl und einen Rahmen, in den er seine Tafel schiebt. Alle Buchstaben bleiben im Beutel.

Der jüngste Spieler fängt an, gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler zieht blind einen Buchstaben aus dem Beutel, sagt, wie er heißt und zeigt ihn den anderen. Dann prüft er, ob dieser Buchstabe zu seinem Wort gehört und in eine Ausstanzung paßt.

Paßt er, kann der Spieler ihn behalten. Paßt er nicht, gibt der Spieler ihn an seinen linken Nebenspieler weiter. Jetzt probiert dieser, ob der Buchstabe bei ihm paßt. Wenn ja, kann er ihn behalten, wenn nein, gibt er ihn an seinen linken Nachbarn weiter.

Paßt der Buchstabe bei einem Spieler, darf dessen linker Nebenspieler den nächsten Buchstaben ziehen. Paßt der Buchstabe nirgendwo, und kommt er wieder bis zum ersten Spieler zurück, legt dieser ihn auf die Seite. Sein linker Nachbar darf dann den nächsten Buchstaben ziehen.

Der Spieler, der als erstes sein Wort bilden kann, hat gewonnen.

Wir bilden Wörter

(2 - 4 Spieler)

Dieses Spiel ist speziell für die jüngeren Kinder entwickelt, die gerade erst ihre ersten Kontakte mit Buchstaben machen, und denen Sapientino dabei in kleinen Schritten helfen kann.

Alle Bildkarten mit einer gleichen Buchstaben-Anzahl werden verdeckt, mit der Bildseite nach unten, auf den Tisch gelegt. Alle Buchstaben werden offen, gut sichtbar, auf dem Tisch verteilt. Jedes Kind bekommt einen Rahmen, darf sich dann eine Bildkarte nehmen und diese in den Rahmen schieben.

Das kleinste Kind fängt an. Es nimmt sich einen Buchstaben, von dem es glaubt, daß er zu seinem Wort gehört, und versucht, ihn in die entsprechende Ausstanzung der Karte zu stecken. Durch die individuellen Formen auf den Buchstaben-Rückseiten kann das Kind jetzt von allein prüfen, ob es einen richtigen Buchstaben genommen hat.

Paßt der Buchstabe, kann das Kind ihn behalten. Paßt er nicht, wird er zurück zu den anderen gelegt.

Dann ist der linke Nachbar an der Reihe, sich einen Buchstaben auszusuchen. So geht es reihum weiter.

Es gewinnt, wer als erstes sein Wort komplett gebildet hat. Wer bei diesem Spiel der Schnellste ist, hat die wenigsten Fehler gemacht.

Von Wort zu Wort

(2 - 4 Spieler)

Alle Bildkarten mit einer gleichen Buchstaben-Anzahl werden verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgelegt. Alle Buchstaben bleiben unsichtbar im Beutel. Jedes Kind bekommt einen Rahmen.

Am Anfang nimmt sich jedes Kind so viele Buchstaben aus dem Beutel, wie eine der Bildkarten, mit denen gespielt wird, Ausstanzungen hat. Wird also z. B. mit allen fünf-buchstabigen Karten gespielt, nimmt sich jedes Kind fünf Buchstaben.

Der jüngste Spieler fängt jetzt an. Er nimmt sich blind eine von den Bildkarten und schiebt sie in seinen Rahmen. Dann versucht er, so viele seiner Buchstaben wie möglich in seine Karte zu stecken. Hat er herausgefunden, welche Buchstaben zu seinem Wort passen, und hat er diese Buchstaben jetzt auf der Karte, darf er sich die entsprechende Anzahl an Buchstaben wieder aus dem Beutel nehmen und sofort probieren, auch diese noch auf seiner Karte unterzubringen.

Wenn er auch nach diesem zweiten Versuch sein Wort noch nicht komplett hat, behält er alle seine Buchstaben, aber legt seine Bildkarte verdeckt zurück zu den anderen.

Jetzt ist sein linker Nachbar an der Reihe. Also: eine Karte nehmen, dann probieren, wieviele Buchstaben schon zum Wort passen, dann genau so viele

Buchstaben nachnehmen, wieder probieren, und wenn das Wort dann immer noch nicht fertig ist, die Karte zurücklegen, aber die Buchstaben behalten.

So geht es reihum immer weiter. Dabei hat ein Spieler im Laufe des Spiels immer mehr Buchstaben zur Verfügung, und irgendwann gelingt es dem ersten, ein Wort komplett zu bilden. Dieser Spieler hat dann gewonnen, und das Spiel ist aus. Auf dem Weg dahin haben sich alle Spieler mit vielen verschiedenen Wörtern beschäftigt und haben auf diese Art viele Buchstaben kennengelernt.

Zwei Besonderheiten:

Wenn ein Spieler zwei gleiche Buchstaben hat, kann er einen davon am Anfang seines Zuges blind gegen einen neuen aus dem Beutel tauschen.

Wenn im Laufe eines Spiels einmal der Beutel leer ist, d. h. alle Buchstaben bei den Spielern sind, trotzdem aber weitere gebraucht werden, darf jeder Spieler sechs Buchstaben seiner Wahl behalten, der Rest kommt zurück in den Beutel, und das Spiel kann normal weitergehen.

Formen und Buchstaben

(2 - 4 jüngere Spieler)

Bei diesem Spiel treffen die Kinder ihre Wahl nach den Formen auf den Buchstaben-Rückseiten.

Die Kinder kennen den Umgang mit Formen schon und werden so über ihnen vertraute Dinge an die Buchstaben herangeführt.

Die Kinder bekommen je einen Rahmen und je eine Bildkarte mit gleicher Anzahl an Ausstanzungen.

Die Buchstaben werden mit ihrer Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt.

Der kleinste Spieler fängt an. Er sucht sich anhand der Formen einen Buchstaben aus und probiert, ob er in seine Karte paßt. Paßt er, kann er ihn behalten. Paßt er nicht, wird der Buchstabe zurück zu den anderen gelegt, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Wer als erstes sein Wort vollständig bilden kann, hat das Spiel gewonnen.