

Die Welt von
**ERIC
CARLE**TM

Die kleine Raupe Nimmersatt Lerne zählen!

Apprends à compter ! · Impara a contare!



D Lerne zählen!

Der Lern- und Spielspaß rund um die Zahlen von 1 – 12 für alle kleinen Freunde der Raupe Nimmersatt

Inhalt

12 Kartenpaare, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Kartenpaare aus den Stanztafeln und trennt sie voneinander.

Zum Kennenlernen

Auf den Karten seht ihr Ziffern und Motive in unterschiedlicher Anzahl aus dem Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“. Beim Spielen geht es nun darum, die Karten richtig zuzuordnen und zusammenzusetzen.

Legt alle 24 Kartenteile offen auf den Tisch und mischt sie. Dann schaut ihr euch die Karten in aller Ruhe an und versucht, die jeweiligen Kartenpaare wie bei einem Puzzle richtig zusammenzufügen. Ihr könnt dabei die Motive auf den Karten auch laut mitzählen.

1. Spielvariante

Der Spielleiter (ein Kind, das schon zählen kann, oder ein Erwachsener) erhält alle 12 Karten, auf denen eine Ziffer abgebildet ist. Die restlichen Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Der Spielleiter sucht sich eine seiner Karten aus und legt sie offen vor sich. Wer das dazupassende Kärtchen hat, legt die beiden Kartenteile zusammen und darf sie behalten. Der Spielleiter legt die nächste Karte vor sich ab und so spielt ihr weiter.

2. Spielvariante

Legt alle Kartenteile verdeckt auf den Tisch und mischt sie. Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt zwei Kartenteile auf. Passen die beiden Teile zusammen, darf er sie behalten. Passen sie nicht zusammen, dreht er sie wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare finden konnte.

F Apprends à compter !

Le plaisir d'apprendre et de jouer avec les nombres de 1 à 12, pour tous les jeunes amis de la petite chenille.

Le contenu

12 paires de cartes, 1 règle du jeu

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les cartes des planches prédécoupées et séparer les paires de cartes.

Pour connaître le jeu

Sur les cartes, vous voyez différentes quantités de chiffres et de motifs connus par le livre « La chenille qui fait des trous ». Lors de la partie, vous devez essayer d'assortir correctement les cartes et de les assembler.

Placez les 24 parties de cartes sur la table, face visible, et mélangez-les. Ensuite, prenez votre temps pour regarder les cartes et essayez d'assembler correctement les paires de cartes comme dans un puzzle. Vous pouvez aussi compter les motifs sur les cartes à voix haute, si vous voulez.

1. Variante

La personne qui dirige le jeu (c'est un enfant qui sait déjà compter ou un adulte) reçoit toutes les 12 cartes sur lesquelles figurent des nombres. Repartissez les autres cartes équitablement entre les joueurs. La personne qui dirige le jeu choisit l'une de ses cartes et la place devant lui sur la table, face visible. Le joueur qui possède la carte correspondante qui va avec celle-ci assemble les deux parties de cartes et peut les garder. Ensuite, la personne qui dirige le jeu place la carte suivante sur la table, et ainsi de suite.

2. Variante

Placez toutes les parties de cartes sur la table, face cachée, et mélangez-les. Le joueur le plus jeune commence. Il retourne deux parties de cartes. Si les deux parties vont ensemble, il peut les garder. Si les deux parties de cartes retournées ne vont pas ensemble, il les cache à nouveau. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. À la fin, le joueur qui a trouvé le plus de paires a gagné.

I Impara a contare!

Il gioco didattico divertentissimo intorno ai numero da 1 – 12 per tutti i piccoli amici del piccolo bruco Maisazio

Contenuto

12 coppie di carte, 1 regolamento

Preparativi

Prima di giocare la primissima volta, staccate le coppie di carta dalle tavole tratteggiate e separatele.

Imparate a conoscere le carte

Sulle carte vedete vari numeri e immagini dal libro 'Il piccolo bruco Maisazio'. Nel gioco bisogna associare e accoppiare le carte giuste. Ponete tutte le 24 carte in modo scoperto sul tavolo e mischiatele. Guardate poi con calma tutte le carte e cercate di comporre le rispettive coppie di carte, come nel gioco del puzzle. Se volete, potete benissimo contare ad alta voce le singole figure riportate sulle carte.

1. Variante di gioco

Il regista (un bambino che sa già contare o un adulto) riceve tutte le 12 carte con i numeri. Le altre carte vanno spartite a numero uguale tra i giocatori. Il regista sceglie una delle sue carte a numeri e la depone aperta davanti a sé. Il giocatore che possiede la carta corrispondente unisce la sua carta a quella esposta e ottiene le due carte in premio. Poi il regista scopre la prossima carta numero davanti a sé, e così via.

2. Variante di gioco

Ponete tutte le carte in modo coperto al centro tavolo e mischiatele. Si parte dal giocatore più giovane, il quale scopre due carte. Se le due carte corrispondono, le potrà tenere, se non corrispondono, allora le dovrà rivoltare. Poi segue il turno del prossimo giocatore. Vince chi alla fine avrà raccolto il maggior numero di coppie.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de · Made in Germany

Illustrations © 2009 Eric Carle LLC.

ERIC CARLE is a trademark and/or registered trademark of Eric Carle.
Licensed by Chorion Silver Lining, Inc.

To find out more about Eric Carle books, visit www.eric-carle.com and
The Eric Carle Museum of Picture Book Art at www.carlemuseum.org.

