



KANNST DU DIE MONATE?

Für 1-4 Spieler ab fünf Jahren.

JANUAR

AUGUST

JUNI

MAI

DEZEMBER

FEBRUAR

APRIL

MÄRZ

JULI

OKTOBER



SPIELZIEL:

In diesem Spiel um Monate und Jahreszeiten erlernen Kinder die Reihenfolge der Monate im Jahr spielend leicht. Die farbenfrohen Abbildungen lassen die Monate für Kinder lebendig werden.

SPIELMATERIAL:

48 Monats-Kärtchen
16 Zahlenchips
1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel werden die Monats Kärtchen und die Zahlenchips vorsichtig aus den Tafeln gedrückt.

SPIELMÖGLICHKEITEN:

ICH LERNE DIE MONATE KENNEN!

Für 1 Spieler.

Damit ein Kind sich mit den Monaten vertraut machen kann, beschäftigt es sich erst einmal allein bzw. unter der Anleitung eines älteren Kindes oder Erwachsenen mit den Monats-Kärtchen. Es breitet die 12 verschiedenen Monats-Kärtchen offen auf dem Tisch aus und sucht sich den Januar heraus. Dann nimmt es den Februar und legt das Kärtchen rechts an den Januar an. So legt das Kind alle Monate in ihrer richtigen Reihenfolge an, bis der Jahreskreis vollständig ist.

Die Monats-Kärtchen haben verschiedene Farben. Das hilft dabei, die Kärtchen in der richtigen Reihenfolge zu sammeln. Aber die Farben zeigen auch, zu welcher Jahreszeit ein Monat gehört: Blau ist der Winter, Grün der Frühling, der Sommer ist Gelb, und Rot steht für den Herbst. Die Monate März, Juni, September und Dezember gehören zu jeweils zwei Jahreszeiten, da die Jahreszeit in diesen Monaten wechselt.

WIR LERNEN DIE MONATE GEMEINSAM!

Für 2-4 Spieler.

Für jeden Spieler werden jeweils einmal die Monats-Kärtchen von 1-12 herausgesucht, übrige Monats-Kärtchen werden nicht benötigt. Sie werden alle mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch gut gemischt und so ausgebreitet, dass keine Kärtchen übereinander liegen. Die Zahlenchips werden mit den Zahlen nach unten ebenfalls gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Das jüngste Kind beginnt. Es deckt den obersten Zahlenchip auf und darf dann nacheinander so viele Monats-Kärtchen umdrehen, wie die aufgedeckte Zahl angibt.

Das erste Monats-Kärtchen, das der Spieler aufdeckt, legt er offen vor sich ab. Damit beginnt er seinen Jahreskreis. Danach dreht er das nächste Kärtchen um und legt es, wenn es passt, an sein schon liegendes Kärtchen an. Ein Kärtchen passt immer dann, wenn es genau vor oder genau nach dem ausliegenden Monat kommt. Die Zahlen auf den Monats-Kärtchen und die Farbe für die Jahreszeit helfen dabei.

Passt das Kärtchen aber nicht, muss es sofort wieder zurückgelegt werden.

Darf der Spieler weitere Kärtchen aufdecken, dreht er wieder ein Kärtchen um und legt es,

wenn es passt, an. Der Spieler deckt in seinem Spielzug immer so viele Kärtchen auf, wie der gezogene Zahlenchip angibt, egal ob er Kärtchen anlegen kann oder nicht.

Beispiel: Der Spieler hat einen Chip mit der Zahl 4 gezogen, er darf also vier Kärtchen aufdecken. Er dreht das erste Monats-Kärtchen um - der Mai - und legt es offen vor sich ab. Dann dreht er das nächste Kärtchen um - der März. Da vor Mai der April kommt und danach der Juni, passt das Kärtchen nicht und wird verdeckt wieder zurückgelegt. Der Spieler deckt das dritte Kärtchen auf - der April. Das Kärtchen passt, und der Spieler legt es an sein Mai-Kärtchen an. Nun muss er immer noch den Juni und jetzt auch den März finden. Da der Spieler sich gemerkt hat, wohin er den März zurückgelegt hat, deckt er das Kärtchen erneut auf und legt es nun an sein April-Kärtchen an.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe, deckt den nächsten Zahlenchip auf und dreht nacheinander genau so viele Monats-Kärtchen um, wie der Zahlenchip angibt. Jedes passende Kärtchen darf der Spieler an seinen Jahreskreis anlegen. Wenn alle Zahlenchips aufgedeckt wurden, werden sie verdeckt gemischt und wieder als neuer Stapel bereitgelegt.

Fehlt einem Spieler nur noch ein Monats-Kärtchen in seinem Jahreskreis, deckt er keinen Zahlenchip mehr auf, sondern darf in seinem Spielzug nur noch ein Monats-Kärtchen umdrehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Jahreskreis vollständig hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Die anderen spielen weiter, bis alle ihre Jahreskreise vollendet haben.

SPIELEND LEICHT LERNEN MIT WEITEREN SPIELEN VON SCOUT:

- Sicher zur Schule
- Kannst du die Uhr?
- Kannst du Rechnen?
- Kannst du das ABC?

Spielidee und Redaktion: TM-Spiele
Illustration und Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

2001 Kosmos Verlag • Postfach 106011
D-70049 Stuttgart Tel.: + 49(0) 711-2191-0
Web www.kosmos.de • E-Mail: info@kosmos.de