



Conni kommt in die Schule

Eine Lernspielsammlung von Anja Wrede für 1 – 4 Kinder ab 5 Jahren

Conni kommt in die Schule! Gemeinsam mit Conni gelingt es jedem Schulanfänger, den ersten Umgang mit Buchstaben und das erste Rechnen zu üben.

Bei allen Spielen wird auch die Konzentration gefördert: Denn nur wer gut aufpasst, kann die Aufgaben lösen! Einige Spiele sind auch allein spielbar – Tipps dazu gibt es am Ende der Spielregel.

Spielmaterial

51 Rechenkarten
20 Ergebniskärtchen (hell- und dunkelblau)
26 Bildkarten
26 Buchstabenkärtchen (rot)
24 Memokarten (gelb)
4 Schultütenpuzzle
1 Conni-Spielfigur mit Aufstellfuß

1 Spielplan
1 Augenzwürfel
1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst das Spielmaterial vorsichtig heraus. Steckt die Conni-Spielfigur in den Aufstellfuß.

Spiel 1: Conni sucht das richtige Ergebnis

Benötigtes Spielmaterial

1 Spielplan, 33 Rechenkarten (hellblau), 10 Ergebniskärtchen (hellblau), 4 Schultütenpuzzles, 1 Conni-Spielfigur, 1 Augenzwürfel

Ziel des Spiels

Zu jeder Rechenaufgabe muss das passende Ergebniskärtchen gefunden werden. Um das gewählte Ergebnis zu überprüfen, dreht der Spieler beide Karten um: Zeigen sie dasselbe Bild, hat der Spieler richtig gerechnet! Für die richtige Lösung gibt es ein Teil des Schultütenpuzzles – wer sein Puzzle zuerst fertig hat, ist der Sieger.

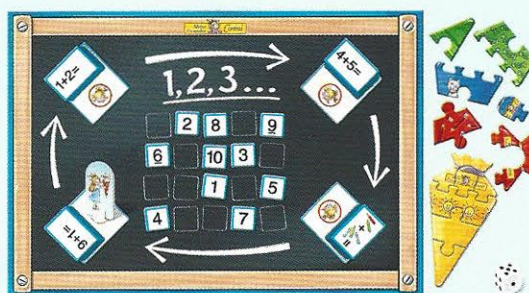
Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit dem blauen Rand und den 20 Feldern in die Mitte des Tisches. Die Conni-Spielfigur wird auf ein beliebiges der vier Wegfelder gestellt und der Würfel bereitgelegt. Verteilt die 10 Ergebniskärtchen beliebig so auf

den Feldern in der Mitte des Spielplans, dass die Zahlen zu sehen sind. Mischt die 33 Rechenkarten und verteilt sie beliebig auf die vier auf dem Spielplan abgebildeten Felder. Stapelt die Rechenkarten dort und legt sie so ab, dass die Rechenaufgaben zu sehen sind. Die Einzelteile der Schultütenpuzzles werden offen neben den Spielplan gelegt.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal und zieht



die Conni-Spielfigur entsprechend viele Wegfelder vor. Anschließend nimmt er sich die oberste Rechenkarte, die auf dem Feld neben diesem Wegfeld liegt.

Er rechnet die Aufgabe aus und nimmt sich das Ergebniskärtchen, das das vermutete Ergebnis zeigt. Anschließend dreht der Spieler beide Karten um.

Die Karten zeigen dasselbe Symbol



Richtig gerechnet! Der Spieler darf sich ein Puzzleteil von einer Schultüte aussuchen. Mit diesem ersten Teil bestimmt er, welche der Schultüten er haben möchte. Später nimmt er dann immer ein weiteres farblich passendes Teil. Die Rechenkarte wird in die Schachtel gelegt.

Die Karten zeigen unterschiedliche Symbole



Der Spieler hat leider falsch gerechnet. Er legt die Rechenkarte unter den Stapel, von dem er sie genommen hat.

Das Ergebniskärtchen wird anschließend wieder so in die Mitte des Spielplans gelegt, dass die Zahl zu sehen ist.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Später im Spiel werden Wegfelder, neben denen keine Rechenkarten mehr liegen, übersprungen und nicht mitgezählt.

Ende des Spiels

Wenn der erste Spieler seine Schultüte komplett hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt.

Wer dann die eigene Schultüte fertig hat, gewinnt! Haben mehrere Spieler eine komplette Schultüte vor sich liegen, so gewinnen sie gemeinsam.

Variante: Rechnen von 1 bis 20

Zusätzliches Spielmaterial: 18 Rechenkarten (dunkelblau), 10 Ergebniskärtchen (Zahlen 11 bis 20, dunkelblau)

Wer schon bis 20 rechnen möchte, legt zusätzlich die Ergebniskärtchen mit den Zahlen von 11 bis 20 in die Mitte des Spielplans.

Unter die Rechenkarten werden auch die dunkelblauen Karten gemischt. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Spiel 2: Conni sucht den Anfangsbuchstaben

Benötigtes Spielmaterial

1 Spielplan, 26 Bildkarten, 26 Buchstabenkärtchen (rot), 4 Schultütenpuzzles, 1 Conni-Spielfigur, 1 Augwürfel

Ziel des Spiels

Der Würfel gibt vor, neben welcher Bildkarte die Conni-Spielfigur stehen bleibt. Der Spieler versucht, das Buchstabenkärtchen zu finden, das den passenden Anfangsbuchstaben zeigt. Er deckt dafür so viele Kärtchen auf, wie der Würfel vorgibt. Findet er den gesuchten Anfangsbuchstaben? Dann darf er zur Belohnung ein

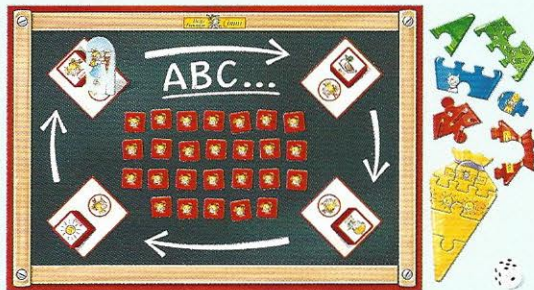
Puzzleteil für seine Schultüte nehmen. Wer seine Schultüte zuerst fertig hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit dem roten Rand und den 26 Feldern in die Mitte des Tisches. Stellt die Conni-Spielfigur auf ein beliebiges der vier Wegfelder und legt den Würfel bereit.

Die Buchstabenkärtchen werden gemischt und verdeckt auf die 26 Felder in der Spielplanmitte verteilt. Mischt auch die Bildkarten und verteilt sie beliebig auf die vier auf dem Spielplan ab-

gebildeten Felder. Stapelt sie dort und legt sie so ab, dass die Bilder zu sehen sind. Die Einzelteile der Schultütenpuzzles werden offen neben den Spielplan gelegt.

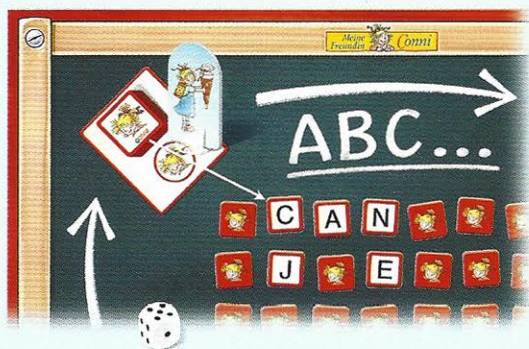


Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal und zieht die Conni-Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend viele Felder vor. Der Spieler nimmt sich die Bildkarte, die auf dem Feld neben dem Wegfeld liegt. Jetzt soll er das dazu passende Buchstabenkärtchen aufdecken.

Welche Augenzahl zeigt der Würfel? Genau so viele Buchstabenkärtchen darf der Spieler umdrehen. Kann er nicht so viele Kärtchen aufdecken, wie der Würfel Augen zeigt, verfallen die überzähligen Augen.

Der Spieler hat das passende Buchstabenkärtchen aufgedeckt

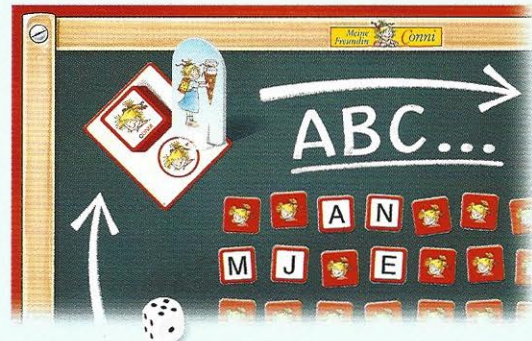


Gut gemacht! Der Spieler nimmt sich ein Puzzleteil für seine Schultüte. Mit diesem ersten Teil bestimmt er, welche Schultüte er haben möchte. Später nimmt er dann immer ein weiteres farblich passendes Teil.

Alle aufgedeckten Buchstabenkärtchen bleiben offen liegen. Der Spieler legt die Bildkarte und das passende Buchstabenkärtchen zurück in

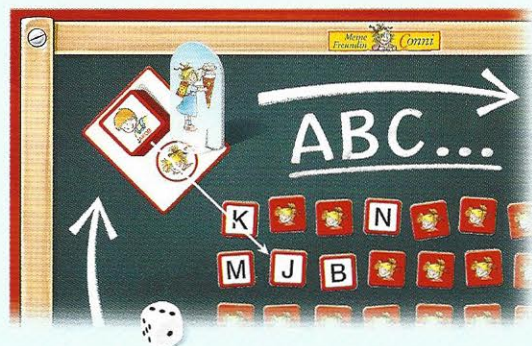
die Schachtel. Sie werden nicht mehr benötigt.

Der Spieler hat das passende Kärtchen nicht aufgedeckt

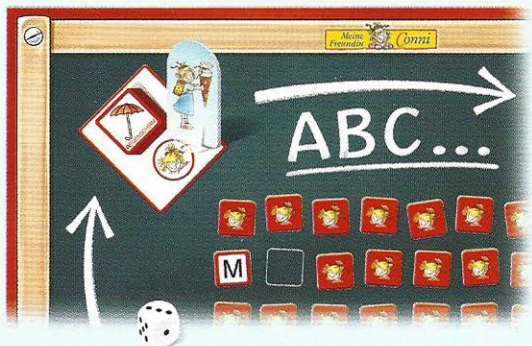


Der Spieler darf sich leider kein Puzzleteil für seine Schultüte nehmen. Alle aufgedeckten Buchstabenkärtchen bleiben offen liegen. Der Spieler legt die Bildkarte unter den Stapel, von dem er sie genommen hat.

Das passende Buchstabenkärtchen liegt bereits offen



Glück gehabt! Der Spieler nimmt sich zunächst ein Puzzleteil für seine Schultüte. Anschließend legt er das Buchstabenkärtchen und die Bildkarte in die Schachtel zurück.



Nun verdeckt er Buchstabenkärtchen, und zwar genau so viele, wie der Würfel Augen zeigt. Hat er noch Würfelaugen übrig und es sind bereits alle Buchstabenkärtchen verdeckt, verfallen die überzähligen Augen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Später im Spiel werden Wegfelder, neben denen keine Bildkarten mehr liegen, übersprungen

und nicht mitgezählt.

Ende des Spiels

Wenn der erste Spieler seine Schultüte fertig gepuzzelt hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Wer dann die eigene Schultüte fertig hat, gewinnt! Haben mehrere Spieler eine komplette Schultüte vor sich liegen, so gewinnen sie gemeinsam.

Spiel 3: Conni sucht die passenden Karten

Benötigtes Spielmaterial

24 Memokarten (gelb), 1 Conni-Spielfigur

Ziel des Spiels

Der Spieler deckt zwei Memokarten auf. Zeigen beide Karten entweder Dinge mit demselben Anfangsbuchstaben **ODER** in genau derselben Anzahl, darf der Spieler sich beide Karten nehmen. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Nimmt die gelben Memokarten, mischt sie und legt sie verdeckt auf der Spielfläche aus. Achtet darauf, dass keine Karten übereinanderliegen. Stellt die Conni-Spielfigur bereit.



Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Karten auf. Er sagt, welche Dinge abgebildet sind und in welcher Anzahl.

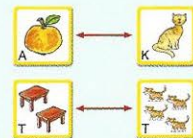
Die Karten zeigen keine Dinge mit demselben Anfangsbuchstaben ODER in derselben Anzahl

Dann werden beide Karten wieder verdeckt.



Die Karten zeigen Dinge mit demselben Anfangsbuchstaben ODER in derselben Anzahl

Dann darf der Spieler beide Karten nehmen und vor sich ablegen.



Auf den Karten sind jeweils die Anfangsbuchstaben der abgebildeten Gegenstände angegeben. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob die beiden Gegenstände denselben Anfangsbuchstaben haben, könnt ihr damit prüfen, ob sie übereinstimmen.

Ist auf einer der Karten, die die Spieler im Spielverlauf vor sich ablegen, etwas Rotes abgebildet?

Dann darf der Spieler die Conni-Spielfigur nehmen und vor sich abstellen.



Rot ist nämlich Connis Lieblingsfarbe und die Farbe ihrer Haarschleife! Die Spielfigur bleibt so lange vor dem Spieler stehen, bis ein anderer Spieler eine Karte, auf der Connis Lieblingsfarbe Rot erscheint, bekommt und nun Conni vor sich abstellen darf.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet:

1) Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, glaubt, dass die übrigen verdeckt liegenden Karten keine Paare mehr ergeben. Er sagt dies und deckt anschließend alle Karten auf. Stimmt seine Vermutung, so bekommt er zwei beliebige Karten. Stimmt seine Vermutung nicht, muss er eine seiner bereits gewonnenen Karten abgeben. Alle übrigen Kar-

ten bleiben in der Mitte liegen. **ODER**

2) Wenn die letzten beiden Karten aufgedeckt worden sind. Wenn sie nicht zusammenpassen, bleiben sie in der Mitte liegen.

Alle Spieler zählen ihre Karten. Wer die Conni-Spielfigur vor sich stehen hat, zählt noch zwei Punkte dazu. Wer dann die höchste Zahl erreicht hat, ist der Sieger!

Spiel 4: Conni sucht die Rechenaufgabe

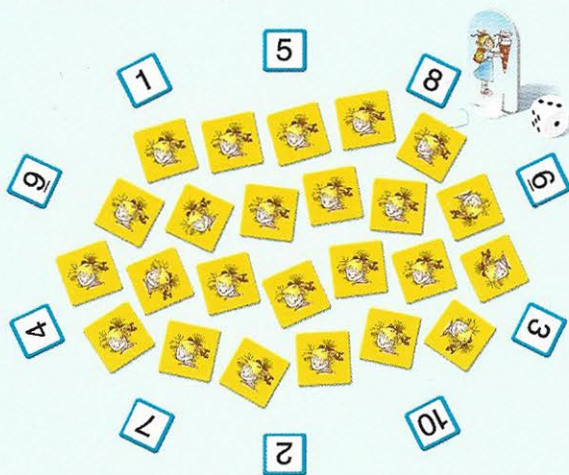
Benötigtes Spielmaterial

10 Ergebniskärtchen (mit den Zahlen von 1 bis 10, hellblau), 24 Memokarten (gelb), 1 Augwürfel

Ziel des Spiels

Der Würfel gibt vor, neben welchem Ergebniskärtchen Conni stehen bleibt. Der Spieler deckt anschließend mehrere Memokarten auf und zählt die abgebildeten Dinge zusammen. Er versucht dabei, genau die Summe zu erreichen, die das Ergebniskärtchen zeigt. Gelingt das, darf der Spieler das Ergebniskärtchen nehmen. Wer die meisten Ergebniskärtchen sammeln kann, gewinnt.

Spielvorbereitung



Nehmt die gelben Memokarten, mischt sie und verteilt sie verdeckt in der Mitte des Tisches. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander-

liegen. Legt in einem Kreis um die Memokarten herum die Ergebniskärtchen beliebig mit den Zahlen von 1 bis 10 so ab, dass die Zahlen zu sehen sind. Stellt die Conni-Spielfigur außen neben ein beliebiges Ergebniskärtchen und haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht die Conni-Spielfigur entsprechend viele Ergebniskärtchen im Uhrzeigersinn weiter.

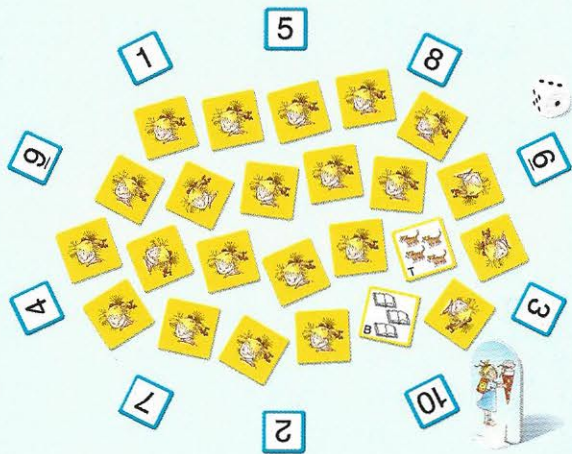
Das Kärtchen, neben dem die Conni-Spielfigur landet, bestimmt, welche Zahl beim Zusammenzählen herauskommen soll. Der Spieler darf nun eine oder mehrere Memokarten aufdecken – wie viele, entscheidet er selbst.

Es gelingt dem Spieler, Memokarten aufzudecken, die zusammengezählt genau das gewünschte Ergebnis ergeben



Gut gemacht! Er bekommt das Ergebniskärtchen und legt es vor sich ab.

Durch das Aufdecken der Karten ergibt sich eine höhere Zahl



Dann ist die Aufgabe leider nicht gelöst, das Ergebniskärtchen bleibt liegen. Anschließend werden die Memokarten wieder verdeckt.

Der nächste Spieler ist an der Reihe, würfelt und zieht die Conni-Spielfigur weiter.

Ende des Spiels

Wenn alle Ergebniskärtchen an die Spieler verteilt sind, endet das Spiel. Wer die meisten Kärtchen vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Kärtchen, gibt es mehrere Gewinner.

Variante für Rechenprofis



Legt beliebig alle 20 Ergebniskärtchen (hellblau und dunkelblau) rund um die Memokarten ab. Der Spielablauf bleibt unverändert. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler 6 Ergebniskärtchen gesammelt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Tipps für die Einzelbeschäftigung

Spiel 1 und Spiel 2 werden nach den oben beschriebenen Regeln gespielt. Die Aufgabe des Spielers ist erfüllt, wenn er seine Schultüte komplett vor sich liegen hat.

Wer noch weiterspielen möchte, sammelt die Teile für eine zweite Schultüte.

Bei Spiel 4 spielt der Spieler nach den oben beschriebenen Regeln und bekommt für jedes richtige Ergebnis ein Teil für seine Schultüte. Wenn sie fertig ist, wurde die Aufgabe erfüllt. Der Spieler kann auch versuchen, ein Ergebnis zu erzielen

- mit möglichst wenig Karten, zum Beispiel $10 = 5 + 5$, oder
- mit möglichst vielen Karten, zum Beispiel $5 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1$.



Spielidee: Anja Wrede

Illustrationen: Eva Wenzel-Bürger, Uli Velte

Grafik: Oliver Freudenreich

Gestaltung der Schultüten und des Spielplans: Oliver Freudenreich

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 2002
Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger
Nach einer Geschichte von Liane Schneider

© 2008 KOSMOS, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 698270

T. Nr. S24406