



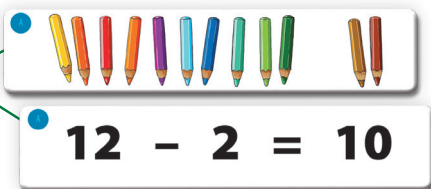
## Spielanleitung – Ich kann rechnen

Rechnen mit Hilfe von Bild-Darstellungen.  
Ein Spiel für 2 und mehr Kinder ab 5 Jahren.

### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spielen bitte die Stanzkärtchen aus dem Karton brechen.  
Es gibt 12 Karten mit Bild-Darstellungen und 12 Karten mit Plus- und Minusaufgaben.

Blaue Punkte



Zuerst muss man **alle** Karten entweder auf die **Vorderseite** (erkennbar an den blauen Punkten links oben) oder auf die **Rückseite** (erkennbar an dem roten Punkten links oben) legen. Dann breitet man auf der einen Seite die Bild-Karten und auf der anderen Seite die Karten mit den Rechnungen aus, so dass alle Karten sichtbar sind. Es liegen also zu Beginn entweder alle 24 Karten mit den blauen Punkten oder (umgedreht) alle 24 Karten mit den roten Punkten auf dem Tisch. Der jüngste Spieler darf beginnen.

### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, so viele Kartenpaare (Bildkarte und dazugehörige Rechenkarte) wie möglich zu bekommen. Wenn alle Karten abgeräumt sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Kartenpaaren.

### Verlauf des Spiels

Wer an der Reihe ist, darf eine Bild-Karte nehmen und dann die dazugehörige Rechenkarte suchen. Danach darf er **zur Kontrolle** auf die beiden blauen (bzw. roten) Punkte schauen, denn in den Punkten befindet sich jeweils ein Buchstabe. Sind beide Buchstaben gleich, dann gehören die beiden Karten zusammen und der Spieler darf das Kartenpaar behalten. Der nächste Spieler ist dran. Sind die Kontrollbuchstaben jedoch unterschiedlich, dann muss der Spieler die beiden Streifen wieder zurücklegen. Der nächste Spieler ist dran.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 12 Kartenpaare im Besitz der Spieler sind.  
Der Spieler mit den meisten Paaren hat gewonnen.

**Hinweis:** Man kann vereinbaren, dass die Spieler den Zusammenhang zwischen Bild-Darstellung und Rechnung erklären müssen, z.B.:  
„Da sind 12 Buntstifte. Wenn ich 2 wegnehme, sind da nur noch 10 Buntstifte.“  
Es gibt bei allen Karten-Paaren mehrere Erklärungen, die richtig sind!

**Inhalt:** 12 Bildstreifen, 12 Rechenstreifen, Spielanleitung  
**Idee & Design:** Michael & Heidemarie Rüttinger



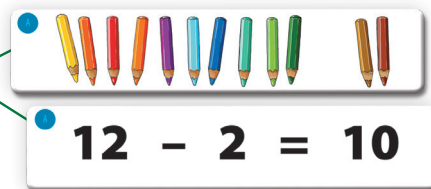
## Game Instruction – I can count

Learn to count with pictures.  
A game for 2 or more children aged 5 and over.

### Set up

Carefully remove the cards from the cardboard prior to the first game.  
There are 12 cards with image presentations of math problems for adding and subtracting.

Blue dots



First, **all** cards have to be put either **face up** (blue dot in the left upper corner) or **face down** (red dot in the left upper corner) on the table. Then on one side all picture cards are laid out and on the other side all cards with math problems are laid out. All cards should be visible! So at the beginning there will either be 24 cards with blue dots or (turned over) 24 cards with red dots laid out on the table. The youngest player may begin.

### Objective

Every player tries to collect as many card pairs (picture card and matching math problem card) as possible. Once all cards have been taken, the player with the most card pairs wins.

### How to play

On his turn the player takes a picture card and looks for the card with the matching math problem. He then may **check** the blue (or red) dot, since every dot shows a letter. If the letters match, the cards match and the player may keep the pair. The next player gets his turn. If the letters do not match, the player has to put both cards back. The next player gets his turn.

### Winning the game

The game is over after all 12 card pairs have been taken by the players.  
The player with the most pairs wins.

**Note:** You can agree that the players have to explain the connection between the image presentation and the math problem, e.g.:

“There are 12 crayons. If I remove 2 there are only 10 crayons left.”

This explanation makes the math problem on the math problem card understandable.

But: There is more than one possible explanation for each picture card!

**Contents:** 12 picture cards, 12 math problem cards, instructions



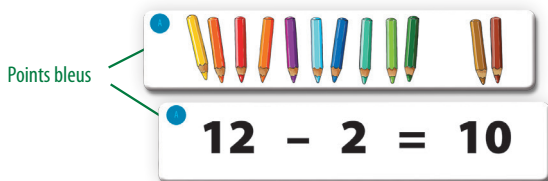
## Notice de jeu – Je sais compter

Compter à l'aide des représentations par image.

Un jeu pour 2 et plusieurs joueurs à partir de 5 ans.

### Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, veuillez détacher les cartes de leur carton. Le jeu contient 12 cartes avec des représentations par image et 12 cartes avec des problèmes d'addition et de soustraction.



Tout d'abord, les cartes doivent être déposées soit sur la **face avant** (reconnaissable aux points bleus en haut à gauche) ou **face arrière** (reconnaissable aux points rouges en haut à gauche). Les cartes à image sont ensuite déposées sur un côté et les cartes de calcul sur l'autre côté. Toutes les cartes doivent être visibles! Au début du jeu, les joueurs doivent donc avoir devant eux sur la table 24 cartes avec les points bleus ou (si elles sont retournées) 24 cartes avec les points rouges. Le joueur le plus jeune commence.

### Objectif du jeu

Chaque joueur essaie d'obtenir le plus grand nombre possible de cartes (cartes à images et les cartes à calcul correspondantes). Lorsque toutes les cartes se trouvent en possession des joueurs, c'est le joueur ayant le plus grand nombre de cartes qui gagne.

### Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour de jouer a le droit de prendre une carte à image et de chercher la carte de calcul correspondante. Afin de vérifier si c'est la bonne carte, il suffit de regarder les deux points bleus (ou rouges), dans lesquels se trouve une lettre. Si les deux lettres sont identiques, cela signifie que les deux cartes vont ensemble et que le joueur peut garder la paire de cartes. C'est au tour du joueur suivant. Si les lettres ne devaient pas être identiques, le joueur doit reposer les cartes. C'est au tour du joueur suivant.

### Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que les 12 paires de cartes se trouvent en possession des joueurs. Le joueur ayant le plus grand nombre de paires a gagné.

**Remarque:** avant de commencer le jeu, les joueurs peuvent décider s'ils doivent expliquer la relation entre la représentation par image et le calcul, par exemple: « On voit 12 crayons de couleur. Si j'en enlève 2, il ne reste plus que 10 crayons de couleurs. »

Grâce à cette explication, le calcul se trouvant sur la carte de calcul est compréhensible.

Attention: il existe pour chacune des cartes à images plusieurs solutions qui sont correctes!

Contenu: 12 cartes à images, 12 cartes de calcul, notice de jeu



## Istruzioni di gioco – So calcolare

Calcolare grazie alle immagini.

Un gioco per 2 o più bambini a partire da 5 anni.

### Preparazione del gioco

Quando si inizia a giocare per la prima volta, staccare le carte dal cartoncino prefustellato. Si hanno a disposizione 12 carte illustrate e 12 carte con addizioni e sottrazioni.



Innanzitutto occorre disporre **tutte** le carte rivolte o sulla parte **anteriore** (riconoscibile dal punto blu in alto a sinistra) o sulla parte **posteriore** (riconoscibile dal punto rosso in alto a sinistra). Poi si dispongono da un lato le carte illustrate e dall'altro quelle con le operazioni. Tutte le carte devono essere visibili! Dunque, all'inizio sono disposte sul tavolo o tutte le 24 carte con i punti blu o, al contrario, tutte le 24 carte con i punti rossi. Inizia la partita il giocatore più giovane.

### Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di raccogliere più coppie di carte possibili (carta illustrata e carta con l'operazione corrispondente). Quando non ci sono più carte sul tavolo, vince il giocatore con il maggior numero di coppie.

### Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno prende una carta illustrata e poi cerca la carta con l'operazione corrispondente. Successivamente può effettuare un **controllo**, verificando i punti colorati (entrambi blu o entrambi rossi) e la lettera apposta in ognuno di essi. Se entrambe le lettere sono uguali, allora le due carte si appartengono reciprocamente e il giocatore può tenerle. A questo punto tocca al giocatore successivo. Se le lettere di controllo sono invece diverse, allora il giocatore deve riporre le carte di nuovo sul tavolo, e tocca al concorrente successivo.

### Termine del gioco

Il gioco si conclude quando tutte le 12 coppie di carte sono in possesso dei giocatori. Vince il concorrente con il maggior numero di coppie.

**Nota:** Si può stabilire che i giocatori debbano spiegare il collegamento tra carta illustrata e operazione, ad es.: "Ci sono 12 pennarelli. Se ne tolgo 2, rimangono 10." Attraverso questa spiegazione l'operazione con le carte di calcolo diventa comprensibile.

Però: esistono per tutte le carte illustrate più spiegazioni possibili, tutte esatte!

Contenuto: 12 carte illustrate, 12 carte con operazioni, istruzioni di gioco