



Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 23656

COMPITARIO  
EA

belsduc





Art.-Nr. 23656

## COMPITARIO

Ein Spiel, das das Erkennen und Benennen von Buchstaben fördert und den Wortschatz erweitert.

Inhalt: 29 Holzkärtchen mit Buchstaben  
1 Würfel mit 2-4 Punkten  
15 Holzchips

Alter: 5+  
Mitspieler: 2-4

Autor: Britta Lampertsdörfer

**Kurzanleitung:** Entsprechend der Punkte die der Würfel zeigt, dürfen Buchstabenkärtchen umgedreht werden. Wer einen der aufgedeckten Buchstaben erkennt, benennt und ein Wort damit sagen kann, bekommt einen Chip. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt das Spiel.

**Spielvorbereitung:** Der Würfel und die Gewinnchips werden bereit gelegt. Die 29 Buchstabenkärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.

**Spielverlauf:** Der jüngste Spieler würfelt und deckt entsprechend der gewürfelten Punktzahl 2-4 Kärtchen seiner Wahl auf. Kann er einen Buchstaben erkennen und ein Wort das mit diesem Buchstaben beginnt nennen, bekommt er dafür einen Chip. Die Kärtchen werden danach wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe.  
Z. B.: der Spieler würfelt eine 3. Er deckt drei Kärtchen auf und hat nun die Wahl welchen Buchstaben er benennt. Danach nennt er ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben und erhält dafür einen Chip.

Die Karten bleiben immer an ihrem Platz liegen, werden nur nach jedem Spieler wieder verdeckt.

So können sich die Spieler im Verlauf des Spieles immer besser merken, wo die einzelnen Buchstaben liegen.

**ACHTUNG:** Es sollte darauf geachtet werden dass neue Wörter gefunden werden und nicht immer die gleichen verwendet werden.



**Spielende:**

Sobald kein Chip mehr da ist, hat der Spieler mit den meisten Chips gewonnen.

**Varianten:**

1. Sind die Kinder schon etwas sicherer, kennen alle Buchstaben und haben auch ihren Wortschatz erweitert, wird gespielt wie oben aber alle aufgedeckten Buchstaben müssen benannt werden. Je ein Wort mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben sollte genannt werden.
2. Vielleicht können sie auch einen Satz bilden in dem die so gefundenen Wörter alle vorkommen.
3. Eine noch schwierigere Variante wäre, dass die Kinder ein Wort bilden, das die aufgedeckten Buchstaben alle enthält. Z. B. Aufgedeckt wurden 1 x A, 1 x T, 1 x E, 1 x Z. Das Wort Katze würde die aufgedeckten Buchstaben beinhalten, aber auch das Wort Matratze wäre richtig.





Art no. 23656

## COMPITARIO

This game helps children learn to recognise and name letters and to extend their vocabulary.

Contents: 29 wooden tiles with letters  
1 dice with 2-4 dots  
15 wooden chips  
Age: 5+  
Number of players: 2-4

Author: Britta Lampertsdörfer

### Instructions in brief:

Letter tiles turned up according to the number of dots that appear on the dice. The player gets a chip if he can recognise and name an upturned letter and also say a word beginning with that letter. The player with the most chips wins the game.

**Game preparation:** The dice and the prize chips are laid out. The 29 letters tiles are mixed and spread out face down on the table.

### Rules of the game:

The youngest player throws the dice and depending on the number of dots that appear on the dice, he turns up 2-4 tiles of his choice. If he can recognise a letter and say a word that begins with that letter, he gets a chip for it. The tiles are then placed face down and it's the next player's turn. For example, the player throws a 3. He turns up three tiles and now chooses which letter he wants to name. He then names a word that begins with that letter and gets a chip.

When the tiles are turned up, they must be left in their original place and only turned face down again after the player's go. As the game progresses, it becomes easier for players to remember where the individual letters are.

**NOTE:** care must be taken not to invent any new words and not to use the same word always.





**End of the game:** As soon as there are no chips left, the player who has the most chips is the winner.

**Variants:**

1. Once the children have become more used to playing this, know all the letters and have also extended their vocabulary, the game is played as described in the above but all the upturned letters must be named.

For each upturned tile a word that begins with the letter on that tile must be named.

2. It might also be possible to form a sentence containing all the words that are found.

3. An even more difficult version is for the children to form a word that contains all the upturned letters, e.g. if the upturned letters were 1 x E, 1 x L, 1 x N, 1 x O. The word lemon or melon would contain the upturned letters and lemonade would be correct too of course.





No. d'art. 23656

## COMPITARIO

Ce jeu développe la reconnaissance et la dénomination des lettres et enrichit le vocabulaire.

Contenu: 29 cartes en bois représentant des lettres  
1 dé avec 2-4 points  
15 jetons en bois

Age: 5+  
Joueurs: 2-4

Auteur: Britta Lampertsdörfer

### Brèves

**instructions:** On retourne un nombre de cartes à lettres correspondant au nombre de points indiqué par le dé. Celui qui reconnaît la lettre venant d'être retournée, la nomme et prononce un mot commençant par cette lettre. Il gagne alors un jeton. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de jetons a gagné.

### Préparation du jeu:

Mettre le dé et les jetons à portée de main. Mélanger les 29 cartes à lettres et les étaler sur la table en cachant leur face.

### Déroulement du jeu:

Le benjamin lance le dé et retourne 2 à 4 cartes de son choix, en fonction du nombre de points indiqué par le dé. S'il reconnaît une lettre et s'il prononce un mot commençant par cette lettre, il gagne un jeton. Ensuite, on retourne de nouveau les cartes en cachant leur face et le tour passe au joueur suivant.  
Exemple : le joueur lance le dé et obtient un 3. Il retourne trois cartes et désigne une lettre de son choix. Ensuite, il prononce un mot commençant par cette lettre et gagne un jeton.

Les cartes restent toujours à leur place. On cache simplement leur face après chaque tour.  
Au cours du jeu, les joueurs se souviennent de mieux en mieux de l'emplacement des lettres.

**ATTENTION :** Veiller à ne pas toujours utiliser les mêmes mots mais à toujours en trouver de nouveaux.





**Fin du jeu:** Lorsque les jetons sont épuisés, le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de jetons.

**Variantes de jeu:** 1. Lorsque les enfants ont plus d'assurance, connaissent toutes les lettres et ont enrichi leur vocabulaire, jouer comme ci-dessus mais nommer toutes les lettres retournées.

Indiquer un mot commençant par chacune de ces lettres.

2. Les enfants peuvent également former une phrase contenant tous les mots trouvés.

3. Une variante encore plus difficile consisterait à former un mot contenant toutes les lettres retournées.

Exemple : 1 x A, 1 x I, 1 x O, 1 x N ont été retournés. Le mot mai son contiendrait les lettres retournées, mais le mot nation serait également correct.





Art. Nr. 23656

## COMPITARIO

Een spel dat het herkennen en noemen van letters stimuleert en de woordenschat uitbreidt.

Inhoud: 29 houten kaartjes met letters  
1 dobbelsteen met 2-4 ogen  
15 houten fiches

Leeftijd: 5+  
Aantal spelers: 2-4

Auteur: Britta Lampertsdörfer

### **Korte beschrijving:**

Er mogen zo veel kaartjes omgedraaid worden als er ogen op de dobbelsteen worden gegooid. Wie één van de omgedraaide letters herkent, noemt en een woord kan zeggen dat ermee begint, krijgt een fiche. De speler met de meeste fiches wint het spel.

### **Vorbereitung van het spel:**

De dobbelsteen en de fiches worden klaargelegd. De 29 letterkaarten worden geschud en met het motief naar beneden op de tafel verdeeld.

### **Verloop van het spel:**

De jongste speler gooit de dobbelsteen en draait volgens het gegooid aantal ogen 2-4 kaartjes naar keuze om. Wanneer hij een letter kan herkennen en een woord dat met die letter begint kan noemen, krijgt hij daarvoor een fiche. De kaarten worden vervolgens weer blind teruggelegd en de volgende is aan de beurt.

Bijv.: De speler gooit een 3. Hij draait 3 kaartjes om en kan nu kiezen welke letter hij gaat noemen. Daarna noemt hij een woord met deze beginletter en krijgt daarvoor een fiche.

De kaarten blijven altijd op dezelfde plek liggen en worden na iedere beurt weer blind neergelegd.

Op die manier kunnen de spelers gedurende het spel steeds beter onthouden waar de aparte letters liggen.

LET OP: Er moet wel op worden gelet dat er steeds weer nieuwe woorden worden gevonden en niet telkens weer dezelfde worden genoemd.







**Einde van  
het spel:**

Zodra er geen fiches meer zijn heeft de speler met de meeste fiches het spel gewonnen.

**Varianten:**

1. Wanneer de kinderen al iets zekerder zijn, alle letters kennen en hun woordenschat hebben uitgebreid, wordt er als boven beschreven gespeeld, maar moeten alle omgedraaide letters worden benoemd.

Er moet telkens een woord met de betreffende beginletter worden genoemd.

2. Misschien kan er ook een zin worden gemaakt waarin alle genoemde woorden voorkomen.

3. Een nog moeilijkere variant zou kunnen zijn, dat de kinderen een woord vormen dat alle omgedraaide letters bevat. Wanneer bijvoorbeeld omgedraaid wordt 1 x O, 1 x E, 1 x S, 1 x P, dan zou het woord poes alle omgedraaide letters bevatten, maar ook soep of snoep zou hier juist zijn.





Ref. art. 23656

## COMPITARIO

Este juego estimula el reconocimiento y aprendizaje de las letras del alfabeto y ayuda a ampliar el vocabulario.

Contenido:	29 cartas de madera con letras 1 dado con 2-4 puntos 15 fichas redondas de madera
Edad:	5+
Jugadores:	2-4
Autora:	Britta Lampertsdörfer

### Instrucciones breves:

Los jugadores pueden destapar tantas cartas de letras como puntos indique el dado. El jugador debe reconocer una de las letras destapadas, leerla en voz alta y decir una palabra que empiece por esta letra. Si lo hace correctamente, recibirá una ficha. Gana el jugador que reúna el mayor número de fichas.

### Preparación del juego:

Se preparan el dado y las fichas premio. Se mezclan las 29 cartas de letras y se reparten boca abajo sobre la mesa.

### Cómo se juega:

El jugador más joven tira el dado y destapa 2, 3 ó 4 cartas a discreción, siempre según el número que indica el dado. Si reconoce una de las letras y sabe decir una palabra que empieza por esta letra, recibe una ficha como premio. A continuación, vuelve a dejar las cartas boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.

Ejemplo: El jugador saca un 3. Destapa tres cartas y puede decidir cuál de las letras desea nombrar. Después dice una palabra que empieza por esta letra y, si acierta, recibe una ficha.

Al destaparse, las cartas se quedan siempre en el mismo sitio, sólo vuelven a colocarse boca abajo después de cada tirada. Así, durante el desarrollo de la partida, les resultará más fácil a los jugadores memorizar dónde se encuentran las diferentes letras.

**ATENCIÓN:** Debe procurarse que cada vez se busquen nuevas palabras y que no se utilicen siempre las mismas.





**Fin de la partida:** Una vez se han terminado todas las fichas, gana el jugador que más fichas haya conseguido reunir.

**Variantes:**

1. Una vez los niños hayan adquirido más seguridad, conozcan todas las letras y hayan ampliado su vocabulario, podrán jugar igual que en la versión arriba explicada, pero debiendo nombrarse todas las letras destapadas y diciendo una palabra por cada una de las correspondientes letras iniciales.
2. Otra posibilidad de jugar sería formar una frase que contenga todas las palabras encontradas según la variante nº 1.
3. Una variante aún más difícil sería buscar una palabra que contenga todas las letras destapadas. Por ejemplo: Se han destapado las letras "A", "T", "O" y "G". En este caso, podría formarse la palabra "gato", pero también serían correctas las palabras "trago" o "gaviota".





# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2008

**CE** Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.  
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which  
can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces  
pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser  
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie  
goed bewaren.

