

SPIELANLEITUNGEN

MEMORY

- Lege alle Bild- und Wortkärtchen umgedreht auf den Tisch!
- Jeder Schüler darf zwei Kärtchen aufdecken. Hat er ein Bildkärtchen und Wortkärtchen aufgedeckt, die zusammengehören, darf er sie ablegen.
- Hat er zwei aufgedeckt, die nicht zusammengehören, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Gewonnen hat der, der die meisten Kärtchenpaare abgelegt hat

Lotto

- Die Lottotafel liegt in der Mitte des Tisches.
- Die Bildkärtchen werden gemischt und verteilt.
- Der Reihe nach werden die Bildkärtchen auf die Tafel gelegt.
- Wer zuerst keine Kärtchen mehr hat, hat gewonnen.

DOMINO

- Kärtchen werden bis zu vier Spielern verteilt.
- Sieger ist, wer zuerst alle seine Karten anlegen kann.

PUZZLE

- Aufgabe auf der Tafel lösen
- Puzzleteil mit der richtigen Lösungszahl heraussuchen und a das betreffende Feld legen
- bei richtiger Lösungszahl ergeben die aufgelegten Puzzleteil ein vollständiges Bild

QUARTETT oder TRIO

- Die Karten werden gemischt.
- Jeder Spieler erhält gleich viele Karten.
- Man muß versuchen, vier Karten einer Wortfamilie durch Frage zu bekommen.
- Wer ein Quartett hat, kann es ablegen.
- Wer zuerst alle Karten auf dem Tisch hat, ist Sieger.
- Wer nach einer Karte gefragt wurde und sie nicht hat, darf jetzt weiter fragen.

GESCHICHTENSPIEL

- Die Sätze in richtiger Reihenfolge auflegen. Achtung einige Sätze passen nicht!!!

WÜRFELSPIEL

Spiel 1

- wer auf ein Feld mit dem Artikel "der" kommt muß 1 Feld zurückgehen, wer auf ein Feld mit Artikel "das" kommt, darf 2 Felder vorgehen

Spiel 2

- wer auf ein Feld mit einem Känguruh kommt, darf zum entspreche dem Wort vorhüpfen (z. Bsp.: ich spiele - du spielst), wer auf ein Feld mit einer Schnecke kommt, muß auf das entsprechende Feld zurück (z. Bsp.: du holst - ich hole)

Spiel 3

- Es wird reihum gewürfelt. Jedes Kind erhält gleich viele Wortkärtchen. Wer z. Bsp. eine 4 würfelt, darf ein Kärtchen mit der Endsilbe -ger ablegen, z. Bsp. "Grüder". Sieger ist, wer zuerst keine Kärtchen mehr ablegen kann.

Spiel 4

- Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer auf ein Feld mit einem Bild kommt, sagt das passende Wort. Wenn das Wort einen der oben angegebenen Buchstaben erhält, wird das Wort aufgeschrieben. Danach darf man so viele Felder vorrücken, wie der zugehörige Würfel Augen hat.
- Bsp. Ihr kommt auf ein Wort mit einem "t", dann dürft Ihr zwei Felder vorrücken.

SINGOKÜNIG

- 12 Wörter werden ausgesucht. Sie erhalten die Zahlen 1 bis 12
- Jeder Schüler schreibt nach eigener Wahl sechs Wörter auf seinen Zettel. Der Spielleiter würfelt mit einem 12 er Würfel (im Spielwarengeschäft erhältlich). Wer das Wort mit der entsprechenden gewürfelten Zahl geschrieben hat, darf es durchstreichen. Sieger ist, wer zuerst alle Wörter durchgestrichen, aber fehlerlos geschrieben hat.

TRIO

- wie Quartett, statt mit vier wird hier mit drei Karten gespielt