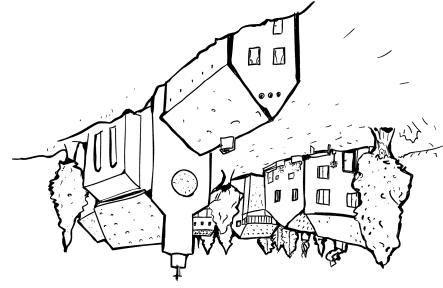



Dorf

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

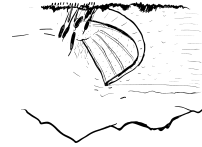



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Damm

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

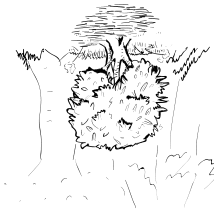



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Busch

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Berg

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

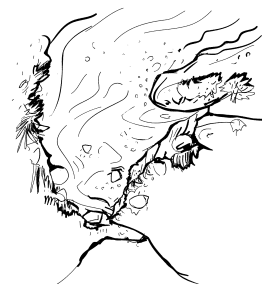



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Bach

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

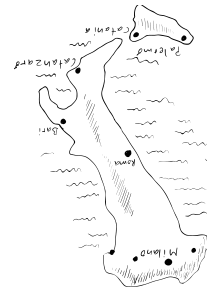



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Italien

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

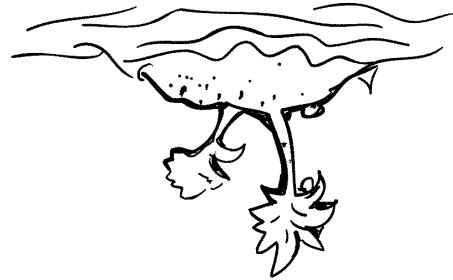



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Insel

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Höhle

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

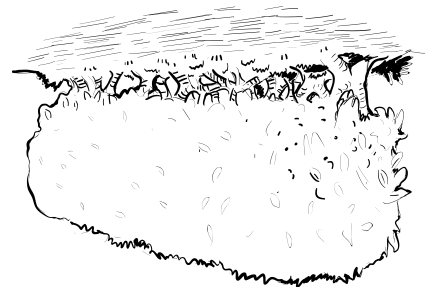


www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Hecke

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

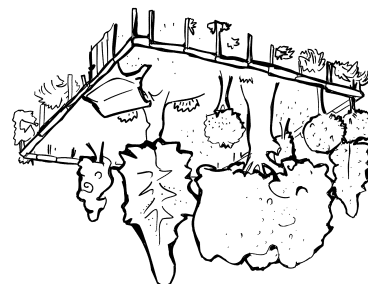



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Garten

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

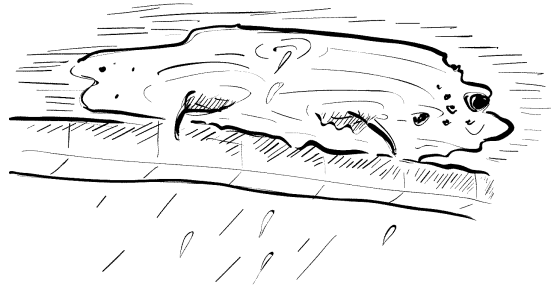


www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Pfütze

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

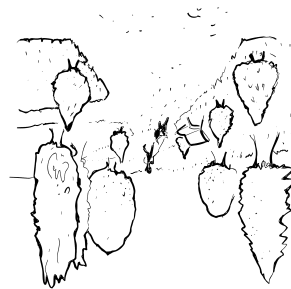



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Park

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Oase

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

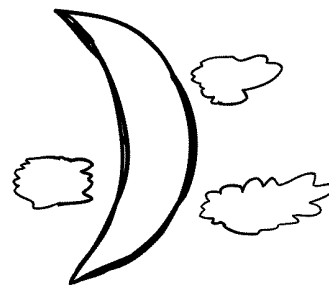



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Mond

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

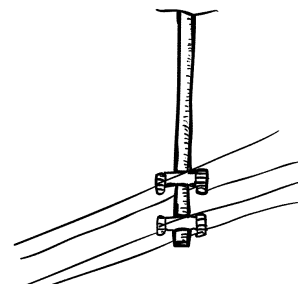



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Mast

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

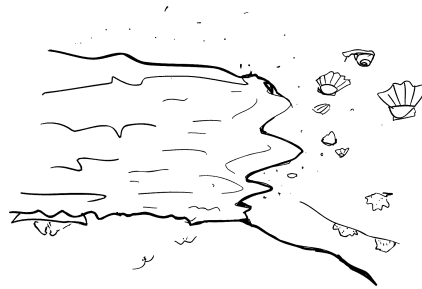



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Strand

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

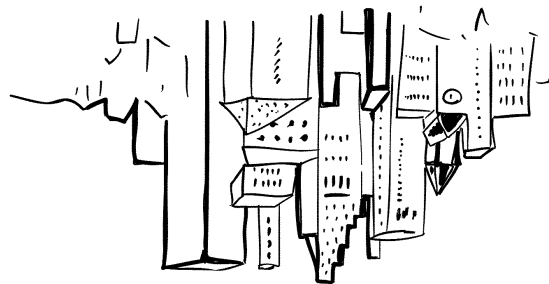



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Stadt

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

See

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Schlucht

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

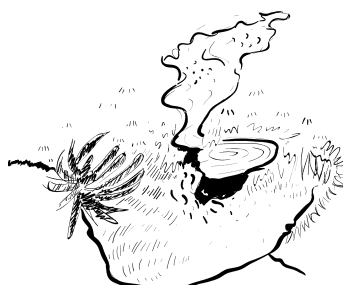


www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Quelle

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

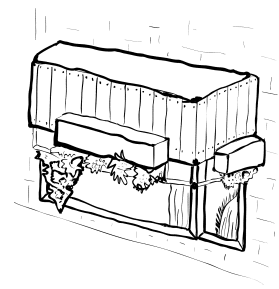



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Balkon

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

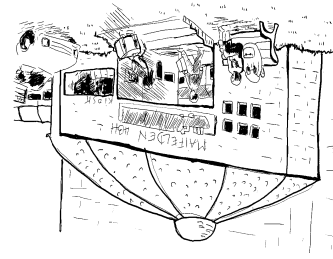



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Bahnhof

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

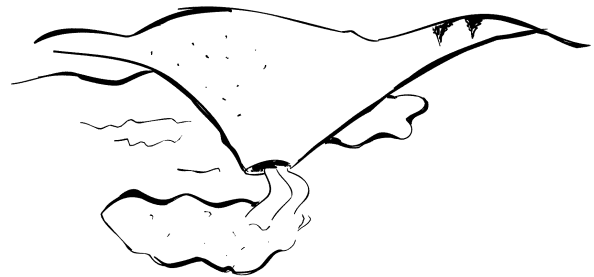



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Vulkan

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

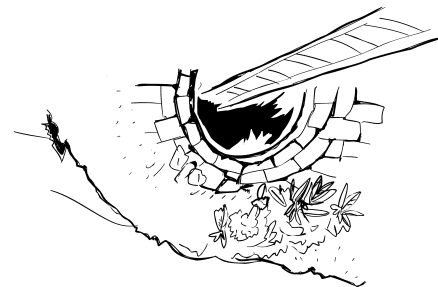



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Tunnel

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

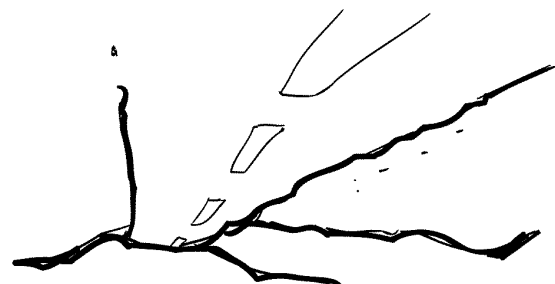



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Straße

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

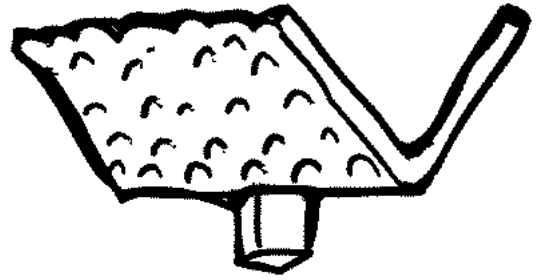



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Dach

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

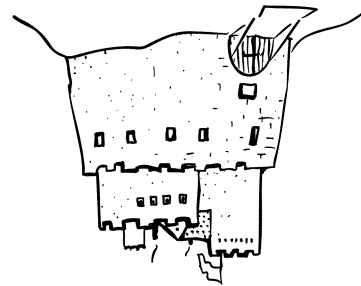



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Burg

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

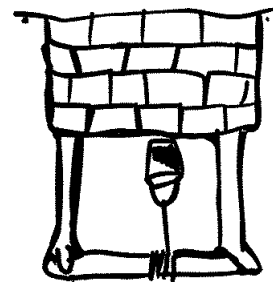



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Brunnen

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

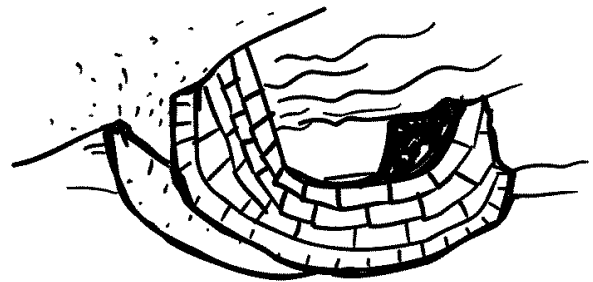



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Brücke

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

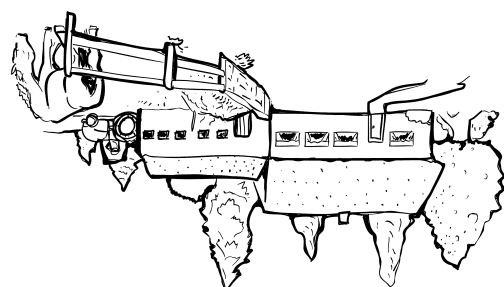



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Bauernhof

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

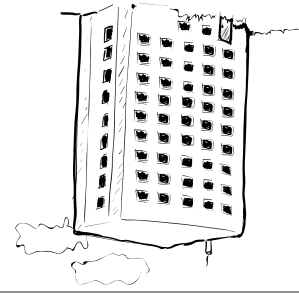


www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Hochhaus

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

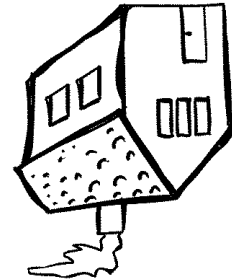



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Haus

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

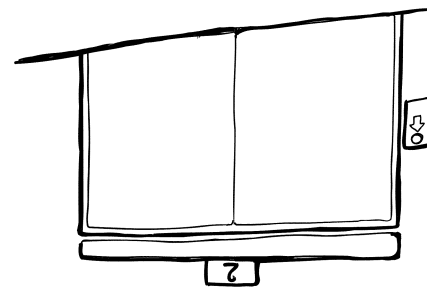



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Fahrstuhl

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

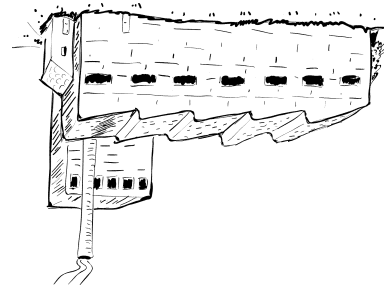



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Fabrik

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Dusche

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

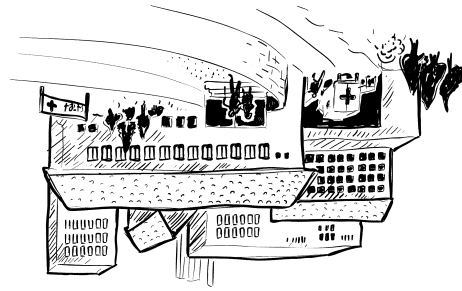



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Krankenhaus

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

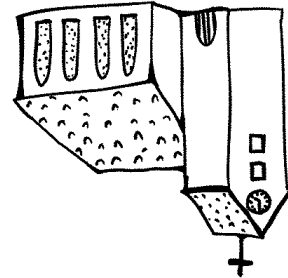



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Kirche

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

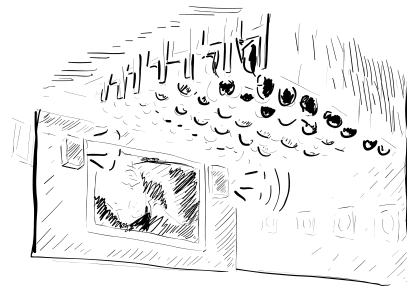



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Kino

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

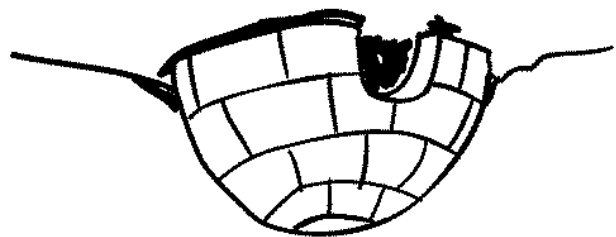



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Iglu

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

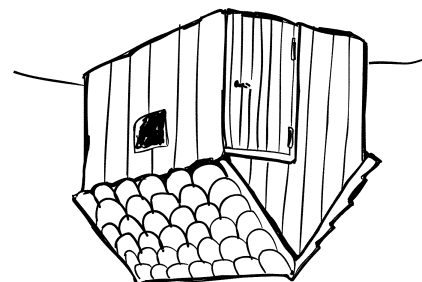



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Hütte

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

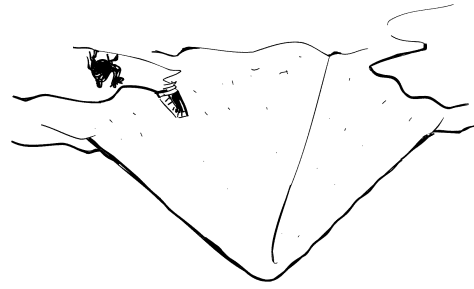


www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Pyramide

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?



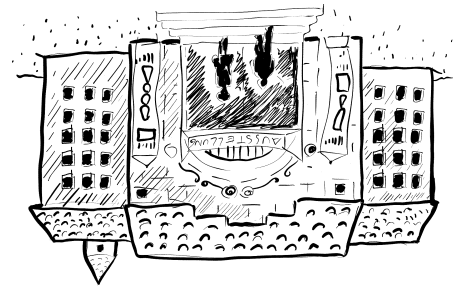
www.grundschulmaterial.de



© 2015 Best

Museum

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?



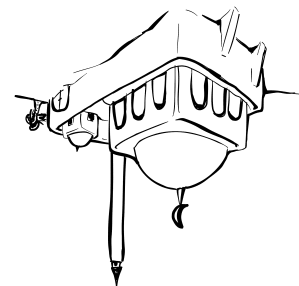
www.grundschulmaterial.de



© 2015 Best

Moschee

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!



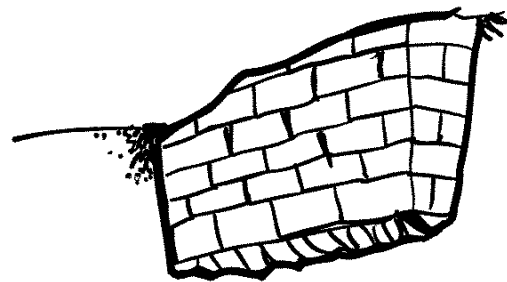
www.grundschulmaterial.de



© 2015 Best

Mauer

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.



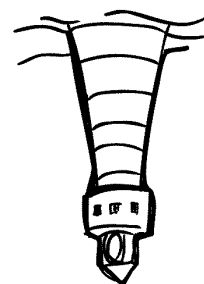
www.grundschulmaterial.de



© 2015 Best

Leuchtturm

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?



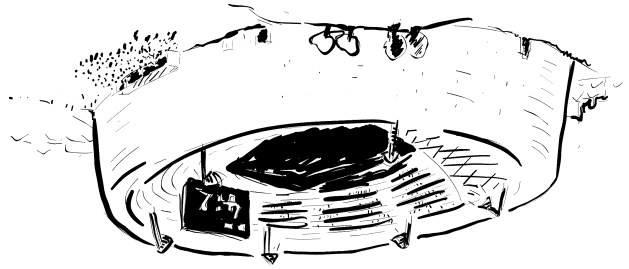
www.grundschulmaterial.de




© 2015 Best

Stadion

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

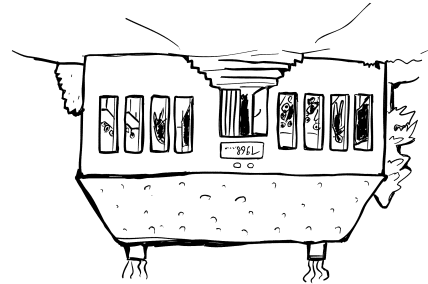



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Schule

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

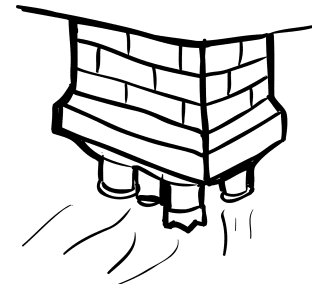



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Schornstein

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

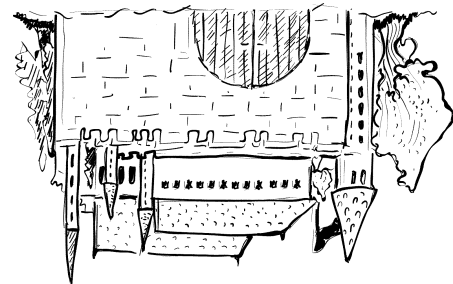



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Schloss

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

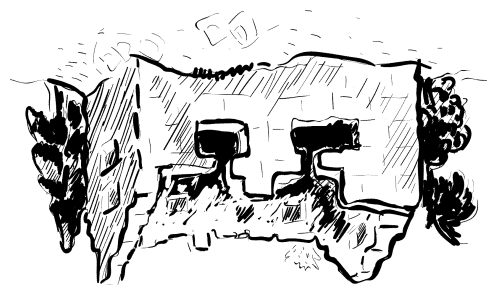



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Ruine

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?

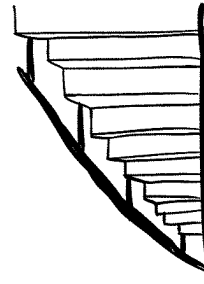



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Treppe

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

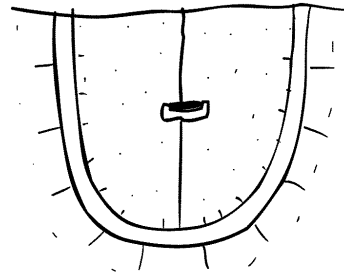



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Tor

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Toilette

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!




www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Telefonzelle

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

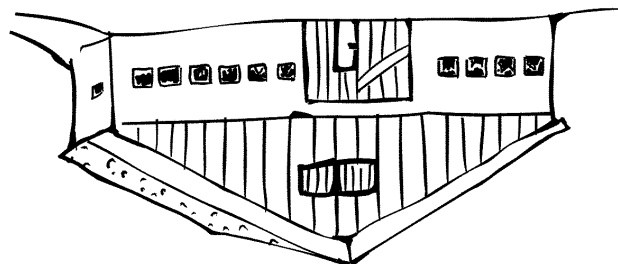



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Stall

Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?



www.grundschulmaterial.de 

© 2015 Best

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. In der Mitte liegen die Karten (nach Würfelsymbolen sortiert) in fünf Stapeln. Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, von welchem Stapel eine Karte abgenommen wird. Wer eine Sechs würfelt, darf die Karte von einem beliebigen Stapel nehmen. Wer die Antwort weiß, behält die Karte. Andernfalls wird sie zurück (unter den Stapel) gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

Zelt

Mehrere SpielerInnen sitzen an einem Tisch. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf die SpielerInnen verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte von den anderen lesbar ist. Reihum stellen die SpielerInnen einer/m MitspielerIn die Aufgabe auf ihrer Karte. Wer die Antwort weiß, bekommt die Karte. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Wer hat am Schluss die meisten Karten?

Zaun

Die Aufgabenkarten liegen in sechs Stapeln auf dem Tisch oder in sechs Fächern eines Karteikastens. Die Stapel oder Fächer sind von 1 bis 6 nummeriert. Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. So kann auch (ohne Würfeln) von 1 SpielerIn gelernt werden!

Windmühle

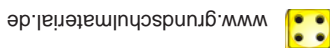
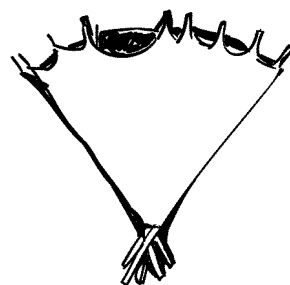
Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass die oberste Karte vom anderen lesbar ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüberliegende Frage zu beantworten. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat zuletzt die meisten Karten.

Turm

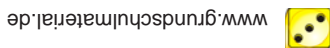
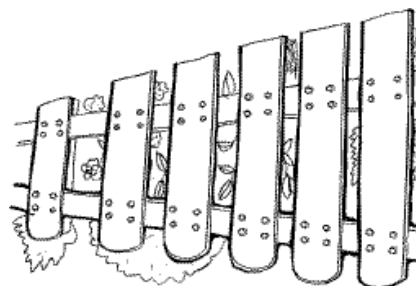
Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er /sie prüft jeweils, ob er / sie die Antwort auf die oben sichtbare Aufgabe weiß. Wenn ja, wird die Karte zur Seite gelegt (auf einen Stapel mit den gelösten Aufgaben). Wenn nein, wird die Karte unter den ursprünglichen Stapel gelegt. Wie lange dauert es, bis der ursprüngliche Stapel nicht mehr vorhanden ist?



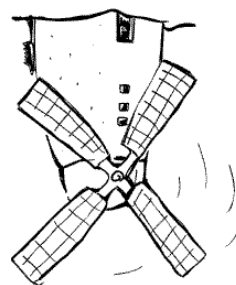
© 2015 Best



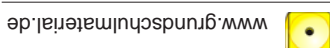
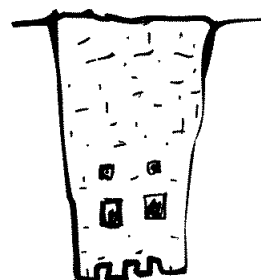
© 2015 Best



© 2015 Best



© 2015 Best



© 2015 Best