



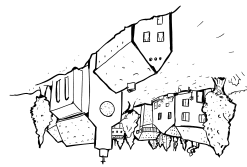
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- JOKER
- Vulkan
- See
- Dorf
- Italien
- Hecke



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Haus
- Fahrrad
- Damm
- Vulkan
- Pfütze
- Insel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Schornstein
- Leuchtturm
- Kino
- Dach
- Busch
- Oase



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Vulkan
- See
- Quelle
- Park
- Mond
- Berg



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Dach
- Bach
- Park
- Oase
- Mast
- Hecke



faltend und kleben



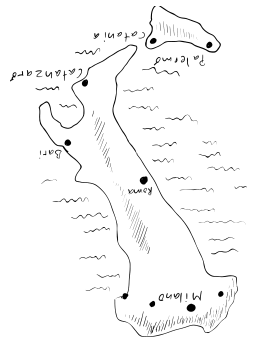
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Stadion
- Moschee
- Haus
- Burg
- Italien
- JOKER



schneiden



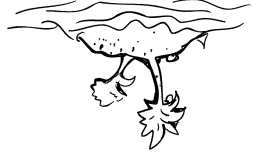
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Schule
- Schornstein
- Leuchtturm
- Dusche
- Bauernhof
- Insel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Pyramide
- Höhle
- Haus
- Bahnhof
- Straße
- Mast



schneiden



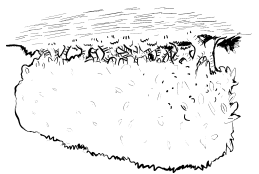
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Krankenhaus
- Hütte
- Dusche
- Brücke
- Vulkan
- Hecke



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

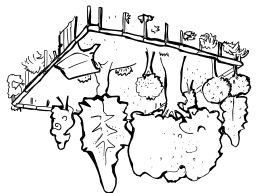
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Garten
- Brunnen
- Tunnel
- Straße
- Schlucht
- Mond



faltend und kleben



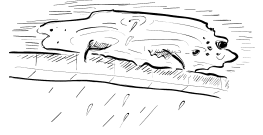
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Schloss
- Museum
- Leuchtturm
- Pfütze
- Dusche
- Bahnhof



schneiden



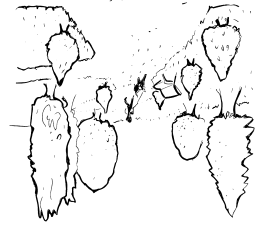
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Hütte
- Brunnen
- Park
- Bahnhof
- Vulkan
- Pfütze



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Oase
- Kino
- Dach
- Balkon
- Tunnel
- Straße



schneiden



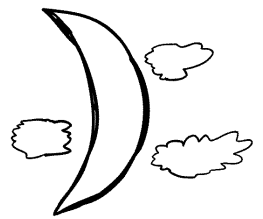
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Mond
- Krankenhaus
- Haus
- Brunnen
- See
- Park



schneiden



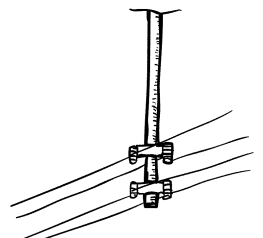
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vor-derste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die Karte unter Stapel Nr. 5, andernfalls unter Stapel Nr. 3. Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Toilette
- Mast
- Kino
- Brunnen
- Tunnel
- Oase



faltens und kleben



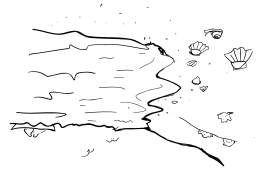
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Museum
- Haus
- Dusche
- Strand
- JOKER
- Tunnel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Stadion
- Schornstein
- Krankenhaus
- Fabrik
- Burg
- Bauernhof



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Krankenhaus
- Iglu
- Dach
- Bauernhof
- Balkon
- See



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Schlucht
- Stall
- Museum
- Hochhaus
- Dach
- Vulkan



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Schornstein
- Leuchtturm
- Hochhaus
- Burg
- Quelle
- Stadt



faltend und kleben



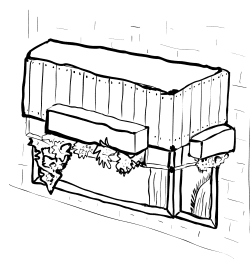
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Stall
- Moschee
- Balkon
- Dusche
- JOKER
- Brunnen



schneiden



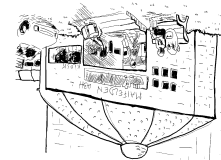
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Ruine
- Kino
- Iglu
- Dach
- Bahnhof
- Balkon



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Tor
- Stall
- Mauer
- Krankenhaus
- Fabrik
- Vulkan



schneiden



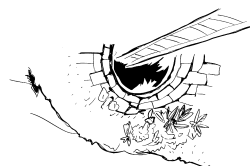
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Tunnel
- Windmühle
- Telefonzelle
- Schule
- Krankenhaus
- Dach



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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. Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Zaun
- Straße
- Schornstein
- Kirche
- Dusche
- Balkon



faltten und kleben



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Dach
- Italien
- Damm
- JOKER
- Museum
- Krankenhaus



schneiden



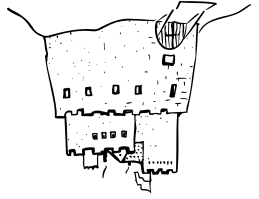
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Burg
- Burg
- Damm
- Toilette
- Museum
- Hütte



schneiden



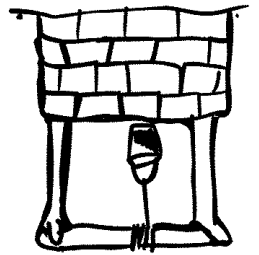
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Brunnen
- Stadion
- Leuchtturm
- Krankenhaus
- Fabrik
- Dach



schneiden



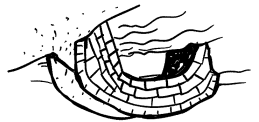
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Busch
- Brücke
- Schule
- Pyramide
- Iglu
- Hütte



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

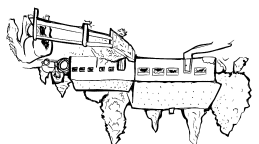
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Zelt
- Bauernhof
- Toilette
- Schule
- Kirche
- Dusche



faltend und kleben



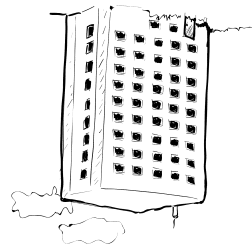
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Hochhaus
- Quelle
- Hecke
- Bach
- Tor
- Museum



schneiden



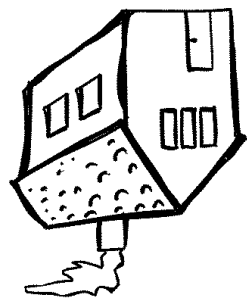
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Höhle
- Windmühle
- Treppe
- Ruine
- Leuchtturm
- Hütte



schneiden



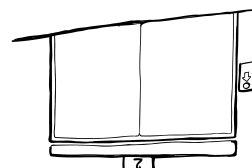
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Garten
- Zaun
- Fahrstuhl
- Museum
- Mauer
- Hütte



schneiden



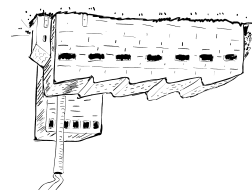
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Quelle
- Garten
- Damm
- Treppe
- Pyramide
- Fabrik



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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. Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Toilette
- Telefonzelle
- Schule
- Pyramide
- Krankenhaus
- Dusche



faltend und kleben



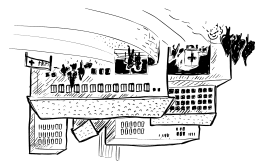
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Museum
- JOKER
- Krankenhaus
- Treppe
- Turm
- Dorf



schneiden



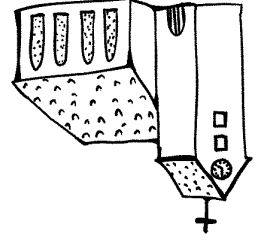
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Kirche
- Schornstein
- Schule
- Tor
- Berg
- Höhle



schneiden



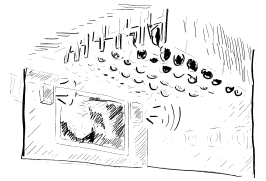
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Mauer
- Kino
- Toilette
- Windmühle
- Busch
- Hecke



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Krankenhaus
- Iglu
- Treppe
- Windmühle
- Berg
- Insel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

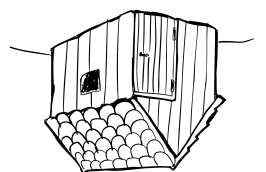
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Ruine
- Treppe
- Bach
- Garten
- Hütte
- Quelle



faltend und kleben





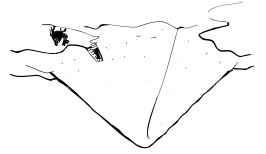
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- JOKER
- Pfütze
- Pyramide
- Garten
- Treppe
- Toilette



schneiden



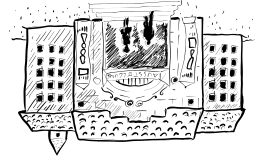
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Oase
- Garten
- Damm
- Museum
- Telefonzelle
- Schornstein



schneiden



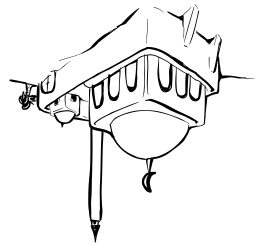
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Garten
- Busch
- Zelt
- Moschee
- Schloss
- Museum



schneiden



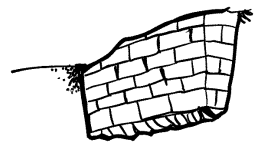
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Mauer
- Höhle
- Damm
- Windmühle
- Stadion
- Ruine



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

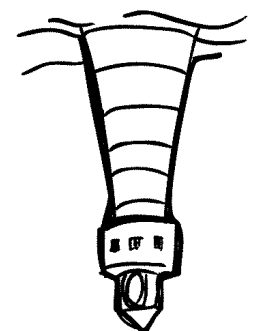


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Schlucht
- Park
- Italien
- Busch
- Leuchtturm
- Schloss



faltend und kleben



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Bahnhof
- Tunnel
- JOKER
- Stadion
- Busch
- Bach



schneiden



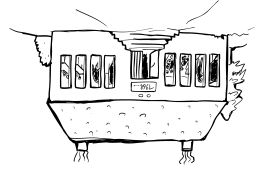
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Schule
- Schule
- Garten
- Busch
- Toilette
- Stall



schneiden



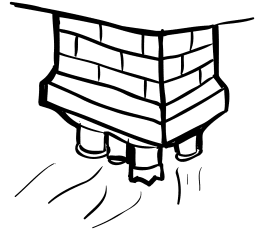
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Insel
- Bach
- Schornstein
- Treppe
- Telefonzelle
- Stall



schneiden



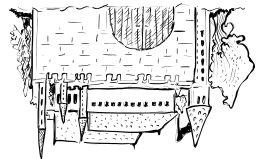
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Schloss
- Straße
- Quelle
- Höhle
- Zelt
- Stall



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Ruine
- Quelle
- Mond
- Damm
- Turm
- Schule



faltend und kleben



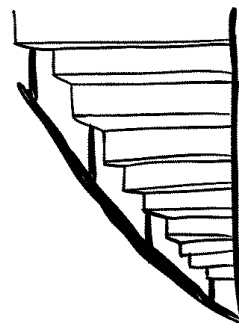
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Fabrik
- JOKER
- Strand
- Park
- Höhle
- Treppe



schneiden



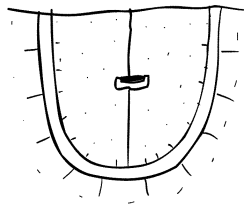
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Burg
- Bahnhof
- Tor
- Mond
- Damm
- Treppe



schneiden



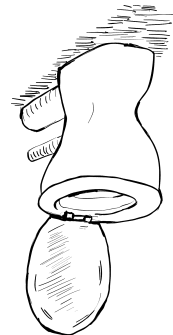
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Strand
- Mond
- Insel
- Garten
- Toilette
- Windmühle



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Telefonzelle
- Stadt
- Italien
- Insel
- Zelt
- Windmühle



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

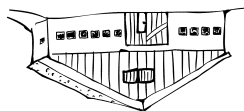


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Fabrik
- Bauernhof
- Stall
- Pfütze
- Dorf
- Treppe



faltend und kleben



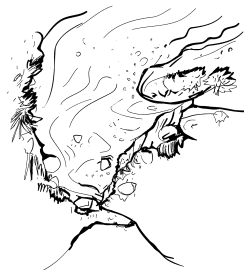
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 1:** Zu Beginn liegen die Karten so in drei Stapeln in der Mitte des Tisches, dass die Bilder oben sichtbar sind. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler z.B. eine Fünf, schaut er auf den Stapeln nach, ob er bei einer Fünf den richtigen Namen zum Bild findet. Diese Karte nimmt er und dreht sie um. Ist hier eine Fünf zu sehen, darf er die Karte nehmen. Andernfalls legt er die Karte unter den kleinsten Stapel und muss in der nächsten Runde aussetzen. Eine Karte mit einem "JOKER" bei der gewürfelten Zahl darf unbesehen genommen werden.

- Mauer
- Kirche
- Dusche
- Bach
- Oase
- Dorf



schneiden



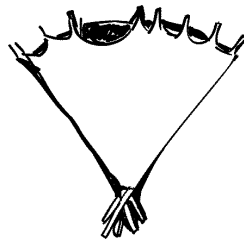
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 2:** 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 das Bild der obersten Karte von den anderen einsehbar 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?

- Brunnen
- Straße
- Oase
- Mast
- Zelt
- Damm



schneiden



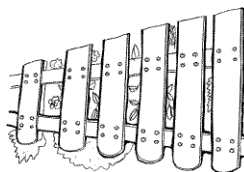
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 3:** Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die Karten werden gemischt und zu gleichen Teilen auf beide verteilt. Jeder legt seinen Stapel so vor sich, dass das Bild der obersten Karte vom anderen zu erkennen ist. Abwechselnd versuchen die SpielerInnen, die ihnen gegenüber liegende Aufgabe zu lösen. Gelingt es, wechselt die Karte den Besitzer. Die benutzte Karte wird dann unter den eigenen Stapel gelegt. Der Sieger hat am Schluss die meisten Karten.

- Leuchtturm
- Kirche
- Haus
- Zaun
- See
- Insel



schneiden



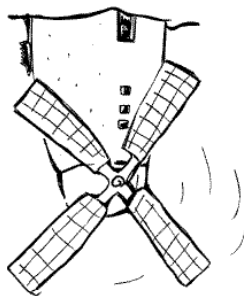
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 4:** Ein(e) SpielerIn hat einen Stapel Karten vor sich liegen. Er / sie prüft jeweils, ob er / sie das passende Wort zum oben sichtbaren Bild 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?

- Krankenhaus
- Windmühle
- Fahrstuhl
- Balkon
- Pfütze
- Garten



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

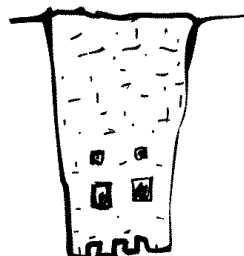
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). 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.

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Burg
- Turm
- Pfütze
- Insel
- Busch
- Zelt



faltend und kleben