



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.

- rechnen
- JOKER
- mauern
- Angst haben
- fallen
- besuchen



schneiden



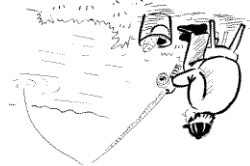
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- rauchen
- qualmen
- krachen
- hüpfen
- fliegen
- bremsen



schneiden



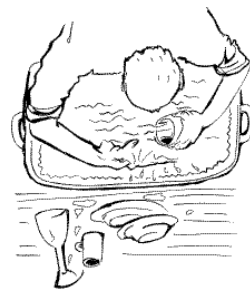
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- krachen
- gießen
- frieren
- abwaschen
- biegen
- aufblasen



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?

- abtrocknen
- jagen
- fressen
- drängeln
- bezahlen
- Angst haben



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.

- nicken
- abschleppen
- klopfen
- hüpfen
- fühlen
- drängeln



faltten und kleben



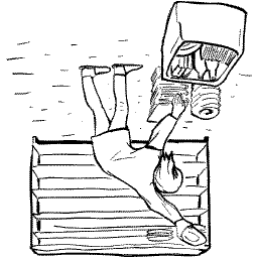
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- pfeifen
- liegen
- klatschen
- aufräumen
- essen
- JOKER



schneiden



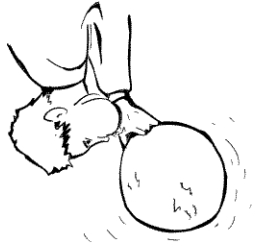
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- niechen
- nicken
- aufblasen
- freuen
- bremsen
- ausschalten



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.

- aufheben
- parken
- kriechen
- grüßen
- fressen
- brechen



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?

- hüpfen
- anziehen
- fotografieren
- einpacken
- bücken
- bremsen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

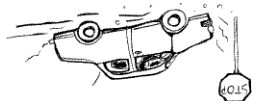


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- rechnen
- anhalten
- nähen
- hupen
- fegen
- ärgern



faltend und kleben



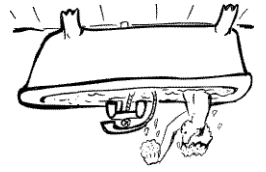
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- nehmen
- kämpfen
- hüpfen
- gießen
- baden
- beißen



schneiden



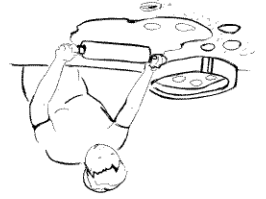
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- nähen
- krachen
- klettern
- backen
- fühlen
- blühen



schneiden



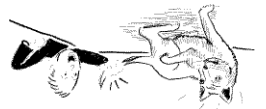
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- liegen
- kippen
- fressen
- ärgern
- finden
- bücken



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?

- reißen
- nehmen
- liegen
- hupen
- ausziehen
- drehen



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.

- knicken
- klettern
- holen
- fühlen
- ausschalten
- brechen



faltend und kleben



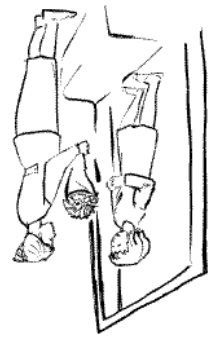
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- besuchen
- fühlen
- kleben
- JOKER
- nähen
- pflanzen



schneiden



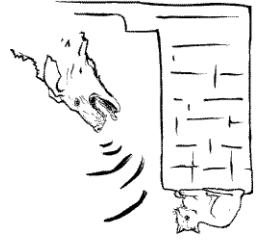
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- bellen
- graben
- impfen
- jagen
- kaufen
- nähen



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.

- blühen
- ernten
- beißen
- liegen
- pflanzen
- schließen



schneiden



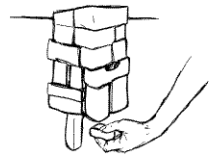
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- bücken
- füttern
- kommen
- bauen
- packen
- regnen



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.

- essen
- fühlen
- heben
- basteln
- qualmen
- regnen



faltend und kleben



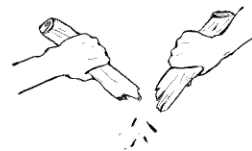
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- tanzten
- stecken
- JOKER
- pfeifen
- brechen
- frieren



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?

- springen
- reiten
- packen
- kommen
- kippen
- feiern



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.

- blasen
- pflügen
- malen
- holen
- fragen
- fahren



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?

- messen
- löschen
- jubeln
- fühlen
- fragen
- biegen



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.

- reisen
- bezahlen
- naschen
- krachen
- hören
- finden



faltten und kleben



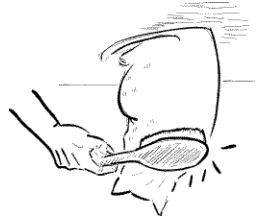
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- JOKER
- suchen
- schlagen
- putzen
- bürsten
- graben



schneiden



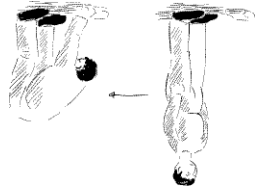
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- schwitzen
- reiten
- pflanzen
- knobeln
- helfen
- bücken



schneiden



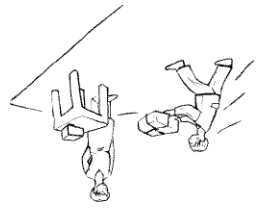
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- schaukeln
- bringen
- reisen
- nähen
- kaufen
- hacken



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?

- brennen
- nehmen
- kaufen
- impfen
- flüstern
- drehen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

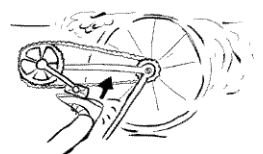


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- reiten
- reiben
- küssen
- bremsen
- graben
- fragen



faltten und kleben



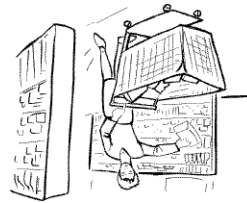
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- springen
- rodeln
- einkaufen
- klatschen
- hinsetzen
- 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?

- spielen
- sitzen
- rennen
- messen
- kommen
- grüßen



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.

- sitzen
- drücken
- reiben
- mauern
- kleben
- fragen



schneiden



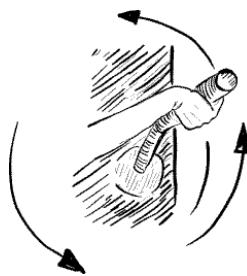
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- tanken
- schleichen
- ringen
- qualmen
- drehen
- fragen



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.

- drängeln
- reißen
- lachen
- kommen
- grillen
- frieren



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.

- schaukeln 
- JOKER 
- kommen 
- kochen 
- jagen 
- fallen 



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?

- stellen 
- schreiben 
- schenken 
- fahren 
- messen 
- kaufen 



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.

- schlafen 
- rudern 
- essen 
- krachen 
- impfen 
- füttern 



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?

- ernten 
- lecken 
- kneten 
- füttern 
- fegen 
- fallen 



schneiden








Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

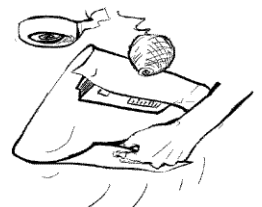
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- sägen 
- reiten 
- putzen 
- klopfen 
- einpacken 
- fallen 



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.

- JOKER
- schaukeln
- rollen
- mauern
- krachen
- fliegen



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?

- träumen
- stolpern
- schließen
- finden
- messen
- kämpfen



schneiden



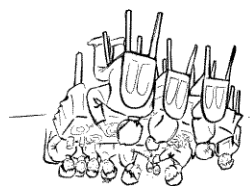
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- knicken
- hupen
- grillen
- füttern
- frieren
- feiern



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?

- schaukeln
- fegen
- rennen
- nehmen
- kochen
- helfen



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.

- nagen
- fangen
- malen
- helfen
- flüstern
- fliegen





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.

- stinken
- schwimmen
- schütteln
- JOKER
- freuen
- grüßen



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?

- tropfen
- schütteln
- rudern
- messen
- kleben
- fressen



schneiden



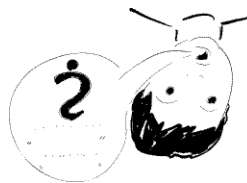
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- rühren
- platzen
- nähen
- nagen
- fragen
- hinsetzen



schneiden



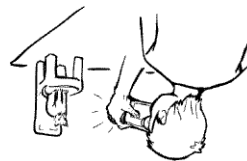
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- schwimmen
- reisen
- fotografieren
- hören
- hinsetzen
- frieren



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.

- flüstern
- stecken
- schlagen
- platzen
- knobeln
- klopfen



faltend und kleben



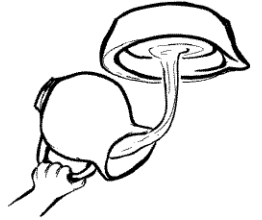
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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
- stehen
- schwimmen
- gießen
- parken
- klatschen



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?

- stehen
- schwitzen
- gehen
- rasieren
- packen
- jubeln



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.

- reparieren
- naschen
- löschen
- jagen
- füttern
- gießen



schneiden



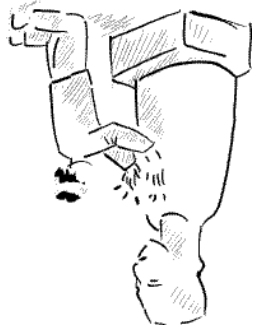
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- zaubern
- fühlen
- schießen
- regnen
- pfiften
- kommen



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.

- schlagen
- reparieren
- packen
- malen
- frieren
- heben





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
- rühren
- rennen
- rauchen
- heben
- klatschen



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?

- weinen
- stöhnen
- schneiden
- rauben
- lachen
- hacken



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.

- tropfen
- schneiden
- schleichen
- putzen
- nagen
- grüßen



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?

- grillen
- schwimmen
- schleichen
- pflügen
- küssen
- kochen



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.

- schwimmen
- graben
- pflügen
- mauern
- impfen
- hupen





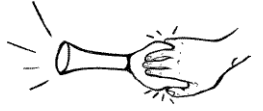
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- stricken
- schließen
- rechnen
- JOKER
- hupen
- klopfen



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?

- Angst haben
- telefonieren
- schreiben
- hören
- messen
- klatschen



schneiden



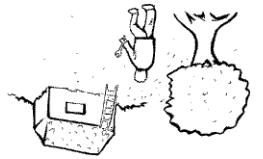
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- schleichen
- rodeln
- rauchen
- naschen
- lachen
- holen



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?

- treten
- hinsetzen
- stöhnen
- rutschen
- regnen
- liegen



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.

- helfen
- stehen
- schütteln
- rennen
- malen
- impfen





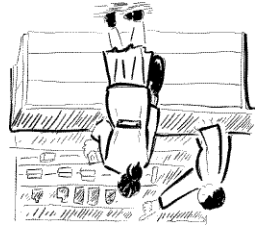
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- suchen
- rühren
- JOKER
- rauchen
- kaufen
- klopfen



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?

- ziehen
- trinken
- schleichen
- jubeln
- nicken
- malen



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.

- jagen
- zählen
- warten
- stehen
- rufen
- öffnen



schneiden



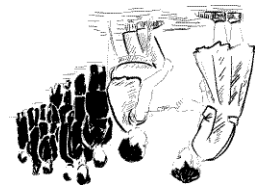
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- stricken
- impfen
- scheinen
- rasieren
- platzen
- nagen



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.

- scheinen
- reiben
- putzen
- löschen
- hüpfen
- kämpfen



faltend und kleben



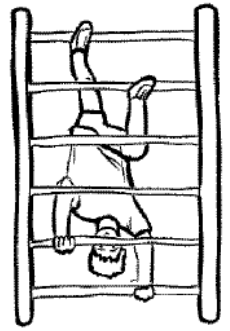
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- drehen
- angeln
- tauchen
- klettern
- reiben
- malen



schneiden



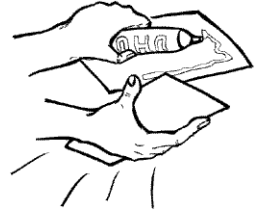
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- tippen
- stricken
- kleben
- sägen
- pfeifen
- parken



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.

- klatschen
- tanzen
- schlagen
- rufen
- naschen
- kommen



schneiden



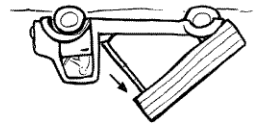
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- besuchen
- kippen
- tauchen
- schlafen
- platzen
- messen



schneiden



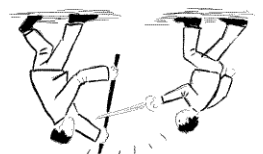
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- streichen
- kämpfen
- sägen
- rufen
- nehmen
- laufen



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
- trinken
- sprechen
- kochen
- qualmen
- lachen



schneiden



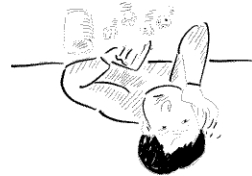
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- trinken
- stinken
- schlafen
- reisen
- rauben
- knobeln



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.

- stöhnen
- knicken
- putzen
- packen
- malen
- laufen



schneiden



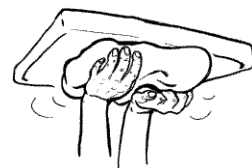
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- weinen
- träumen
- kneten
- rufen
- pfeifen
- nehmen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

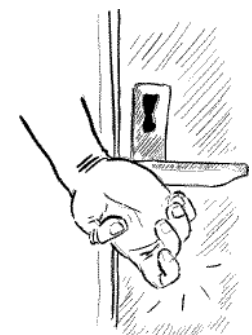


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- blasen
- klopfen
- waschen
- stecken
- ringen
- nicken







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.

- tragen
- lachen
- reiten
- JOKER
- rauchen
- rasieren



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?

- backen
- zupfen
- tragen
- küssen
- schießen
- reiben



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.

- baden
- zählen
- stöhnen
- stehen
- rufen
- kriechen



schneiden



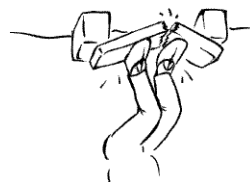
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- stehen
- krachen
- schwimmen
- rutschen
- pfeifen
- lesen



schneiden



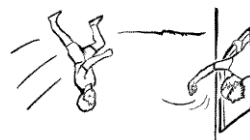
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- bremsen
- ziehen
- kommen
- suchen
- rühren
- parken



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
- stinken
- schließen
- schleichen
- putzen
- löschen



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?

- blasen
- aufräumen
- warten
- liegen
- springen
- reparieren



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.

- ärgern
- aufräumen
- trinken
- lesen
- schütten
- reparieren



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?

- zaubern
- werfen
- stöhnen
- lecken
- reiben
- löschen



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.

- besuchen
- ausziehen
- trösten
- tippen
- laufen
- rasieren



faltend und kleben








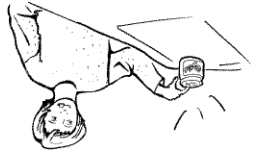
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- naschen 
- waschen 
- trompeten 
- spielen 
- JOKER 
- rauchen 



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?

- nagen 
- nagen 
- stolpern 
- stehen 
- sägen 
- rodeln 



schneiden



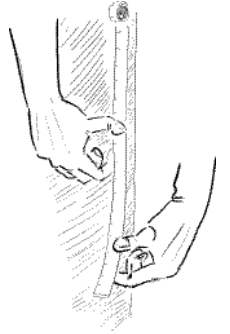
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- stellen 
- messen 
- singen 
- schütten 
- reiben 
- nicken 



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?

- weinen 
- tauchen 
- mauern 
- scheinen 
- reiben 
- rauchen 



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.

- malen 
- träumen 
- stinken 
- schreiben 
- rutschen 
- rauben 



faltend und kleben



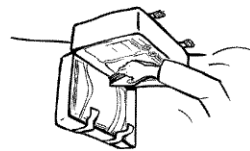
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- zählen
- träumen
- tragen
- packen
- JOKER
- rennen



schneiden



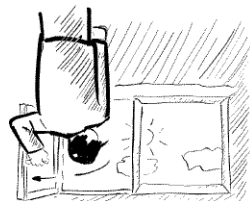
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- brennen
- anziehen
- Angst haben
- öffnen
- schütteln
- scheinen



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.

- brechen
- nicken
- tropfen
- stoppen
- schreiben
- riechen



schneiden



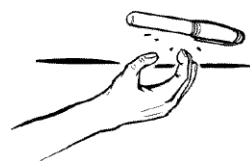
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- anziehen
- trinken
- nehmen
- stolpern
- sägen
- rudern



schneiden



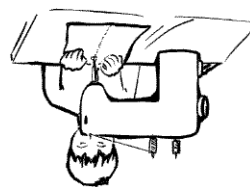
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- essen
- nähen
- abschleppen
- tanzen
- suchen
- rutschen



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.

- zanken
- trösten
- tragen
- JOKER
- pflügen
- rutschen



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?

- zupfen
- wippen
- stolpern
- schießen
- reißen
- pflücken



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.

- zeigen
- stricken
- spielen
- rennen
- reiben
- pflanzen



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?

- biegen
- ausschalten
- zupfen
- pfeifen
- schütteln
- rauchen



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.

- parken
- bücken
- aufräumen
- zanken
- stinken
- rodeln



faltend und kleben



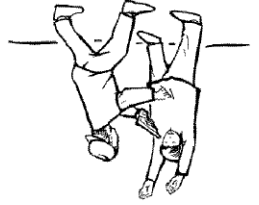
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- biegen
- zupfen
- rauben
- schwimmen
- schleichen
- 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?

- rasieren
- rasieren
- turnen
- träumen
- schreiben
- reisen



schneiden



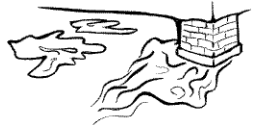
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- bürsten
- qualmen
- wühlen
- trösten
- tauchen
- schließen



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?

- sitzen
- singen
- schließen
- reparieren
- putzen
- rauchen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**Spiel 5:** Die Aufgabekarten 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.

- bauen
- aufräumen
- wippen
- träumen
- streichen
- platzen



faltend und kleben



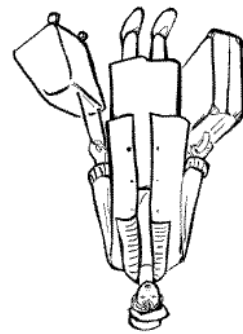
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- brennen
- reisen
- zählen
- tanken
- stolpern
- 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?

- fotografieren
- bauen
- reiben
- trösten
- springen
- schütteln



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.

- wühlen
- streichen
- stolpern
- spielen
- regnen
- schneiden



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?

- rechnen
- besuchen
- angeln
- wandern
- singen
- reparieren



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.

- rauchen
- trompeten
- trinken
- tippen
- sitzen
- regnen





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.

- blühen
- JOKER
- trösten
- riechen
- stehen
- schütten



schneiden



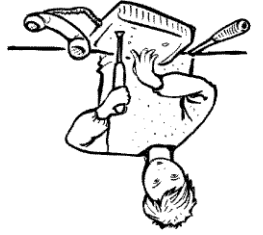
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- aussehen
- zaubern
- trompeten
- reparieren
- sprechen
- schneiden



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.

- rennen
- trompeten
- tauchen
- sprechen
- sitzen
- reparieren



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?

- reiten
- baden
- zählen
- weinen
- stecken
- schwimmen



schneiden



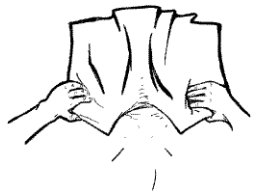
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- drehen
- reißen
- zählen
- stricken
- schütteln
- schlagen



folden 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.

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?

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.

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?

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.

faltend und kleben

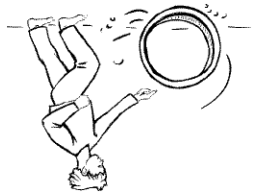
- JOKER
- turnen
- tragen
- tanzten
- stecken
- rufen



- bücken
- bremsen
- angeln
- turnen
- sitzen
- schlagen



- gehen
- bürsten
- aufblasen
- rollen
- streichen
- rutschen



- treten
- springen
- spielen
- schwitzen
- rodeln
- rollen



- kämpfen
- grillen
- fangen
- aufräumen
- ringen
- spielen





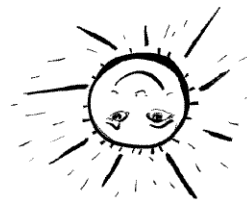
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- hören
- essen
- JOKER
- zanken
- stinken
- scheinen



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?

- bremsen
- brechen
- schaukeln
- ausziehen
- ziehen
- tanzen



schneiden



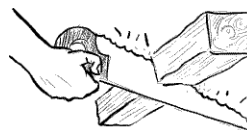
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- hacken
- einpacken
- backen
- werfen
- sägen
- springen



schneiden



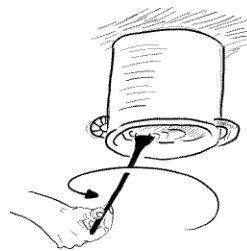
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- fahren
- biegen
- aufräumen
- angeln
- trösten
- rühren



schneiden



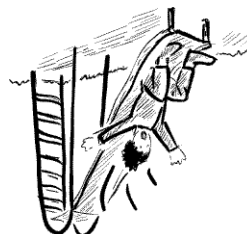
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- trösten
- trinken
- suchen
- stoppen
- stellen
- rutschen



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 unesehen genommen werden.

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?

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.

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?

schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

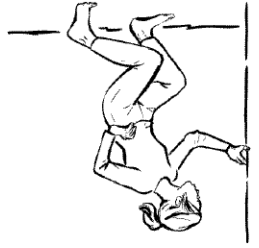


**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die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

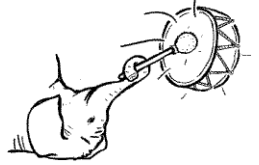
Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

faltend und kleben

- JOKER 
- fangen 
- aufräumen 
- abschleppen 
- tragen 
- schleichen 






- schlagen 
- schlagen 
- bauen 
- angeln 
- zählen 
- tippen 



- fotografieren 
- blühen 
- anziehen 
- trompeten 
- spielen 
- schlafen 



- einpacken 
- Angst haben 
- wippen 
- schießen 
- tanzen 
- sprechen 



- graben 
- schenken 
- blasen 
- basteln 
- weben 
- stehen 





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.

- finden
- JOKER
- bremsen
- ärgern
- weinen
- schütten



schneiden



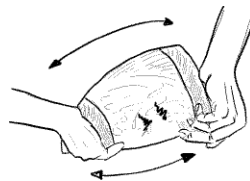
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- schütteln
- schütteln
- ausschalten
- zanken
- werfen
- tanzen



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.

- schreiben
- beißen
- zanken
- telefonieren
- stöhnen
- singen



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?

- essen
- ernten
- drängeln
- aufräumen
- turnen
- schneiden



schneiden



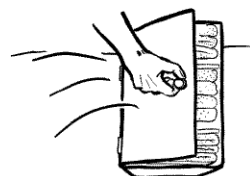
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- knobeln
- schließen
- bürsten
- ärgern
- weinen
- sprechen



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
- spielen
- frieren
- drehen
- abtrocknen
- warten



schneiden



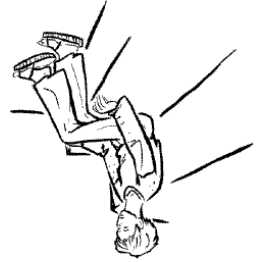
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- fressen
- brennen
- sitzen
- trinken
- träumen
- tanzen



schneiden



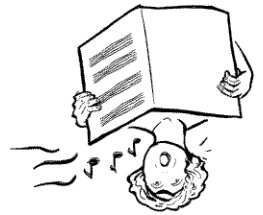
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- blasen
- singen
- Angst haben
- turnen
- streichen
- stellen



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?

- feiern
- fegen
- beißen
- aufräumen
- abtrocknen
- schwitzen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

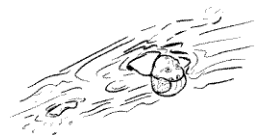


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- schwimmen
- fotografieren
- brennen
- anziehen
- trompeten
- stecken



faltend und kleben



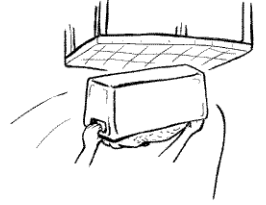
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- grillen
- stellen
- fallen
- bücken
- ziehen
- warten



schneiden



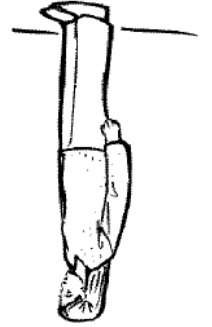
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- löschen
- kippen
- graben
- stehen
- bezahlen
- wühlen



schneiden



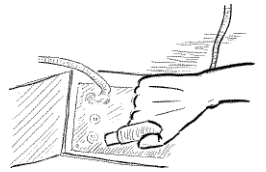
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- kaufen
- stecken
- drücken
- abtrocknen
- wippen
- weinen



schneiden



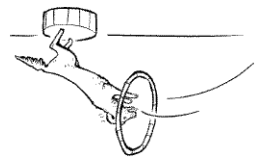
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- bücken
- brechen
- springen
- beißen
- ausschalten
- weinen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

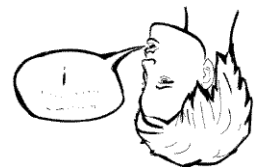


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- lachen
- hinsetzen
- feiern
- backen
- sprechen
- tropfen



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.

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?

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.

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?

schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

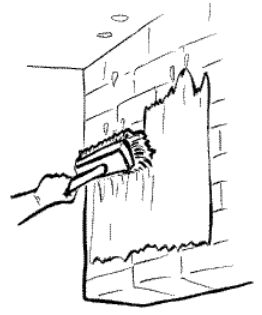
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

folden und kleben

- streichen
- trösten
- werfen
- abwaschen
- brennen
- duschen



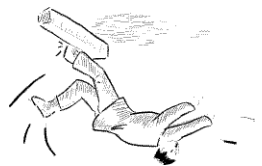
- werfen
- zählen
- anhalten
- bauen
- stöhnen
- stöhnen



- treten
- zanken
- Angst haben
- backen
- stoppen
- einkaufen



- stolpern
- wippen
- beißen
- fotografieren
- kaufen
- laufen



- weinen
- wippen
- stinken
- bauen
- drücken
- fahren





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.

- tauchen 
- klatschen 
- fressen 
- drängeln 
- beißen 
- 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?

- hören 
- essen 
- brechen 
- tanzen 
- ausschalten 
- zaubern 



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.

- kochen 
- graben 
- tanken 
- besuchen 
- ärgern 
- waschen 



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?

- feiern 
- fegen 
- fallen 
- bellen 
- suchen 
- warten 



schneiden





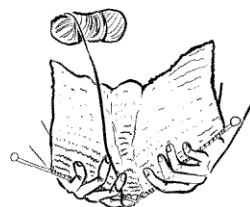
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- laufen 
- jubeln 
- fangen 
- drücken 
- ausziehen 
- stricken 



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.

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?

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.

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?

schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

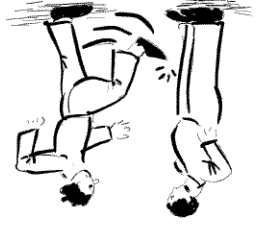


**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die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

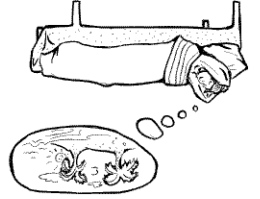
Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

fallen und kleben

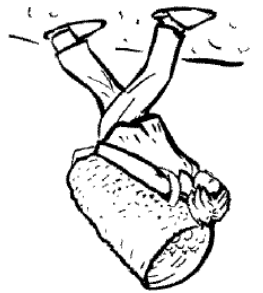
- parken 
- knobeln 
- helfen 
- JOKER 
- treten 
- turnen 




- hacken 
- freuen 
- flüstern 
- träumen 
- zupfen 
- turnen 



- tragen 
- gehen 
- freuen 
- fahren 
- bauen 
- anziehen 



- klatschen 
- helfen 
- fragen 
- tippen 
- zupfen 
- trompeten 



- lachen 
- hüpfen 
- essen 
- bellen 
- zeigen 
- telefonieren 





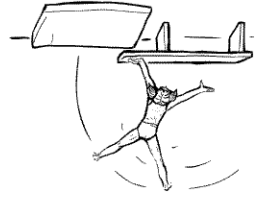
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- liegen
- JOKER
- gehen
- fallen
- brennen
- turnen



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?

- trösten
- trösten
- bezahlen
- aufblasen
- weinen
- waschen



schneiden



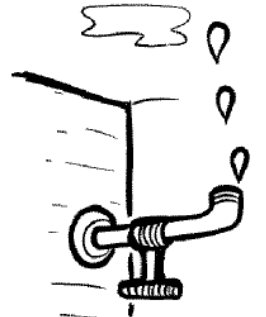
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- helfen
- graben
- tropfen
- bremsen
- backen
- waschen



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?

- hupen
- fressen
- bücken
- aufblasen
- trompeten
- zaubern



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.

- einpacken
- drücken
- trinken
- brechen
- beißen
- ausschalten



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.

- knöpfen
- weinen
- fangen
- duschen
- JOKER
- zupfen



schneiden



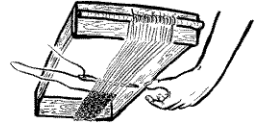
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- rauben
- nagen
- küssen
- hüpfen
- fallen
- ärgern



schneiden



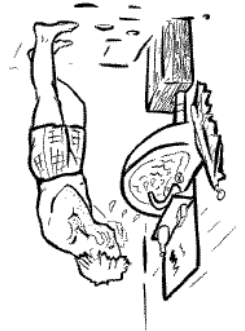
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- kämpfen
- waschen
- einpacken
- blasen
- zahlen
- wippen



schneiden



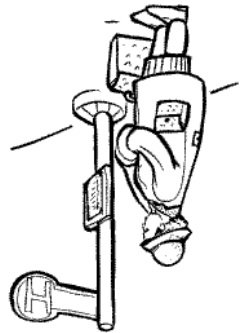
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- gießen
- gehen
- frieren
- warten
- bauen
- werfen



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.

- wandern
- finden
- einkaufen
- besuchen
- aufheben
- zupfen



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.

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?

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.

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?

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.





faltens und kleben

- reparieren 
- rechnen 
- zanken 
- kippen 
- JOKER 
- bauen 



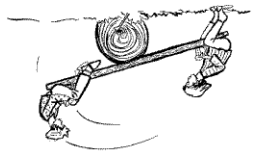
- würfeln 
- würfeln 
- füttern 
- fangen 
- backen 
- ausziehen 



- kippen 
- hören 
- wühlen 
- anhalten 
- abtrocknen 
- zubern 



- bellen 
- ausziehen 
- Angst haben 
- abschleppen 
- zählen 
- wippen 



- hüpfen 
- werfen 
- fressen 
- blühen 
- aufräumen 
- abschleppen 





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.

- nähen 
- küssen 
- krachen 
- zupfen 
- ernten 
- beißen 



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?

- nähen 
- kämpfen 
- hinsetzen 
- grillen 
- bringen 
- biegen 



schneiden



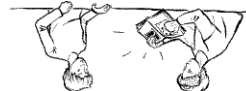
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- mauern 
- holen 
- fragen 
- brennen 
- zeigen 
- bauen 



schneiden









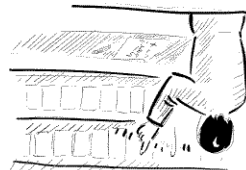
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- riechen 
- nähen 
- laufen 
- zählen 
- fotografieren 
- beißen 



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.

- kommen 
- kochen 
- gießen 
- zubern 
- baden 
- zählen 

