



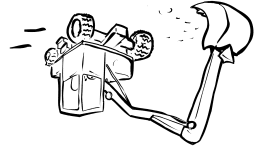
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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
- Fahrrad
- Kanal
- Kran
- Parkplatz
- Bagger



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?

- Boot
- Dreirad
- Heißluftballon
- Krankenkraftwagen
- Auto
- Auto



schneiden



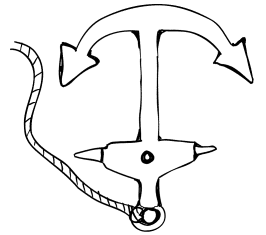
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Boot
- Dampfer
- Fallschirm
- Kran
- Motorroller
- Anker



schneiden



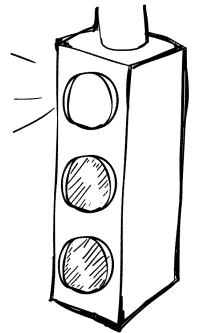
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Bus
- Feuerwehr
- Ampel
- Motorrad
- Rakete
- Schienen



schneiden



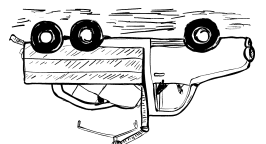
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Dreirad
- Feuerwehr
- Heißluftballon
- Kran
- Abschleppwagen
- Roller



faltend und kleben








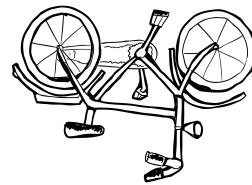
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Flugzeug 
- Heißluftballon 
- Kran 
- Fahrrad 
- Rolltreppe 
- JOKER 



schneiden



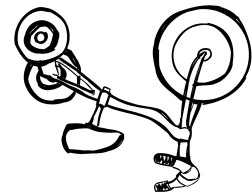
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Haltestelle 
- Kran 
- Dreirad 
- Motorrad 
- Polizei 
- Roller 



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.

- Flugzeug 
- Lastwagen 
- Polizei 
- Rakete 
- Schiff 
- Dampfer 



schneiden









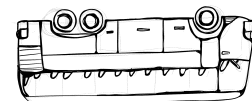
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Haltestelle 
- Lastwagen 
- Reifen 
- Segelboot 
- Wohnwagen 
- Bus 



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

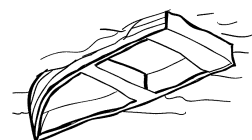


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- Feuerwehr 
- Hubschrauber 
- Boot 
- Lokomotive 
- Polizei 
- Rollschuh 



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.

- Unfall
- Tankstelle
- Heißluftballon
- JOKER
- Lokomotive
- Hubschrauber



schneiden



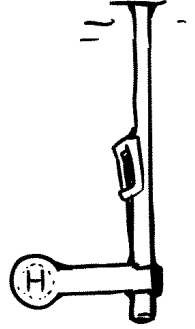
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Umlenkung
- Skateboard
- Schiff
- Rollschuh
- Rakete
- Lastwagen



schneiden



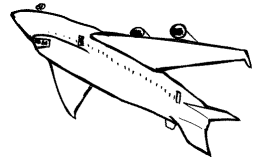
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- U-Boot
- Unfall
- Flugzeug
- Rad
- Lokomotive
- Kanal



schneiden



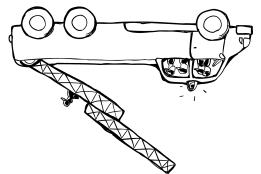
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Skateboard
- Rolltreppe
- Parkplatz
- Lokomotive
- Feuerwehr
- Haltestelle



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

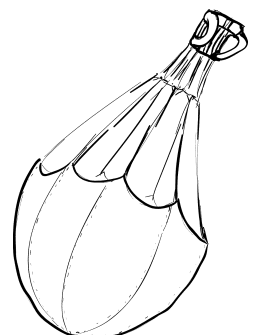


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- Rakete
- Rad
- Polizei
- Lokomotive
- Hubschrauber
- Fallschirm



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.

- Krankenwagen 
- Ampel 
- JOKER 
- Segelboot 
- Rakete 
- Motorroller 



schneiden








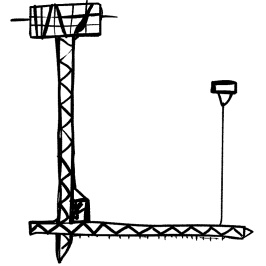
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Taxi 
- Skateboard 
- Kran 
- Rolltreppe 
- Rollschuh 
- Polizei 



schneiden



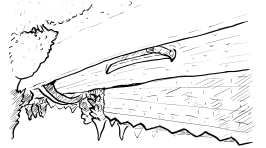
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Dampfer 
- Bagger 
- Abschleppwagen 
- Kanal 
- Schienen 
- Polizei 



schneiden









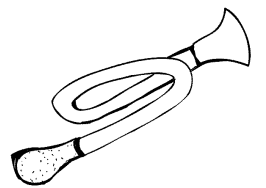
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Zeppelin 
- Hupe 
- Rollschuh 
- Reifen 
- Polizei 
- Motorrad 



schneiden






Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

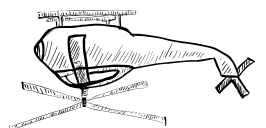


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

**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.

- Auto 
- U-Boot 
- Taxi 
- Rolltreppe 
- Hubschrauber 
- Motorroller 



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.

- Anker
- JOKER
- U-Boot
- Segelboot
- Parkplatz
- Rad



schneiden



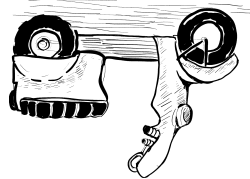
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Motorroller
- Motorroller
- Abschleppwagen
- Traktor
- Schranke
- Rad



schneiden



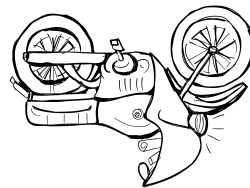
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Ampel
- Wohnwagen
- Umleitung
- Traktor
- Motorrad
- Polizei



schneiden



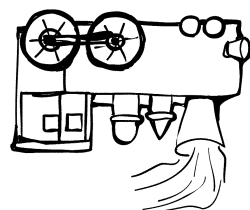
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Wohnwagen
- Tankstelle
- Segelboot
- Schiff
- Schienen
- Lokomotive



schneiden



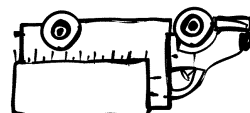
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Taxi
- Lastwagen
- Rolltreppe
- Rad
- Polizei
- Motorrad



faltend und kleben



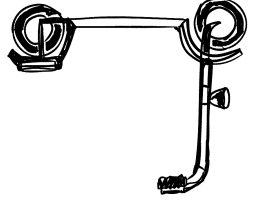
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Rolltreppe
- JOKER
- Taxi
- Zepplin
- Roller
- Bagger



schneiden



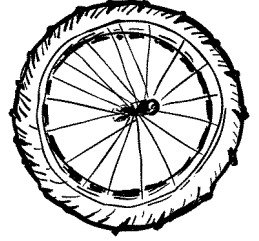
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Rollschuh
- Reifen
- Segelboot
- Wohnwagen
- Abschleppwagen
- Boot



schneiden



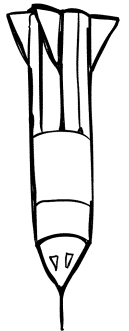
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Schiff
- Tankstelle
- Umleitung
- Rakete
- Boot
- Fahrrad



schneiden



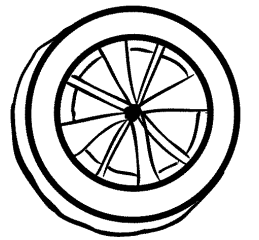
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Rollschuh
- Segelboot
- Taxi
- Umleitung
- Rad
- Abschleppwagen



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

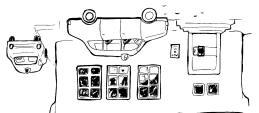
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Rollschuh
- Segelboot
- Tankstelle
- Polizei
- Zug
- Abschleppwagen



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.

- Lokomotive 
- Haltestelle 
- Dampfer 
- Zug 
- Unfall 
- Schranke 



schneiden




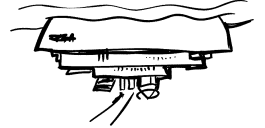
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Fallschirm 
- Bagger 
- Anker 
- U-Boot 
- Schiff 
- Tankstelle 



schneiden




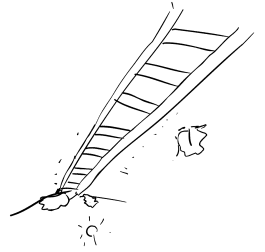
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Bus 
- Zeppelin 
- Wohnwagen 
- Umleitung 
- Schienen 
- Schranke 



schneiden









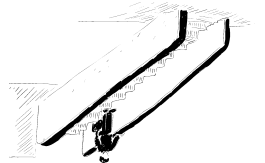
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Anker 
- Rolltreppe 
- Wohnwagen 
- Unfall 
- Tankstelle 
- Skateboard 



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

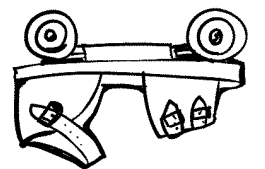
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Hubschrauber 
- Dreirad 
- Boot 
- Rollschuh 
- Traktor 
- Schiff 



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

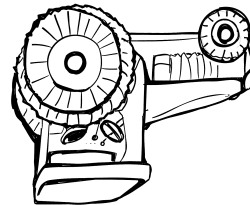


**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die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

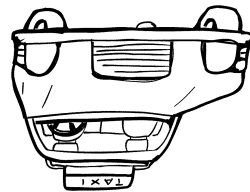
Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

faltens und kleben

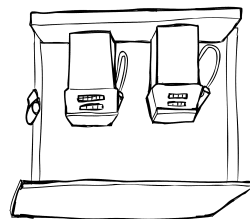
- Traktor
- Lastwagen
- Haltestelle
- JOKER
- Abschleppwagen
- Unfall



- Fahrrad
- Boot
- Anker
- Zug
- Zeppelin
- Umleitung



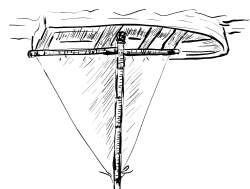
- Kanal
- Feuerwehr
- Tankstelle
- Boot
- Zug
- Traktor



- Hubschrauber
- Heißluftballon
- Fallschirm
- Dampfer
- Ampel
- Skateboard



- Hupe
- Segelboot
- Boot
- Auto
- Zug
- Umleitung







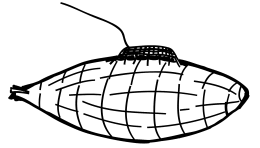
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Segelboot
- Rakete
- Lokomotive
- JOKER
- Bus
- Zeppelin



schneiden



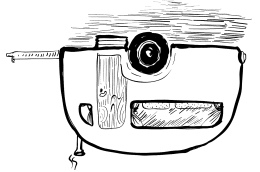
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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?

- Wohnwagen
- Wohnwagen
- Hubschrauber
- Haltestelle
- Dampfer
- Abschleppwagen



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.

- Krankenwagen
- U-Boot
- Heißluftballon
- Flugzeug
- Dampfer
- Ampel



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?

- Kran
- Fallschirm
- Dampfer
- Abschleppwagen
- Zeppelin
- Unfall



schneiden



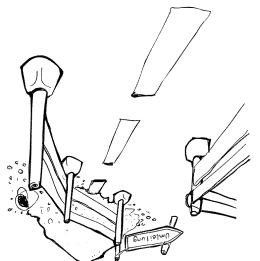
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Lastwagen
- Kanal
- Umleitung
- Fahrrad
- Bus
- Anker



faltend und kleben



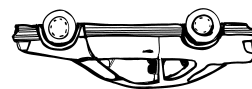
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Schiff
- Polizei
- JOKER
- Kanal
- Hubschrauber
- Auto



schneiden



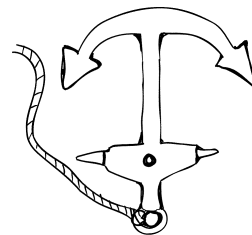
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Lastwagen
- Flugzeug
- Feuerwehr
- Fallschirm
- Dreirad
- Anker



schneiden



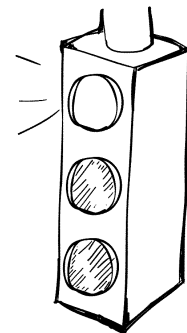
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Reifen
- Motorroller
- Hupe
- Feuerwehr
- Ampel
- Anker



schneiden



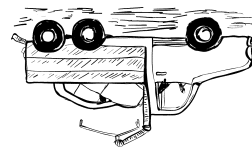
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Reifen
- Polizei
- Lastwagen
- Abschleppwagen
- Dreirad
- Bagger



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

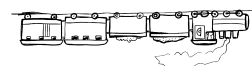
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Haltestelle
- Feuerwehr
- Fallschirm
- Dreirad
- Dampfer
- Zug



faltend und kleben