



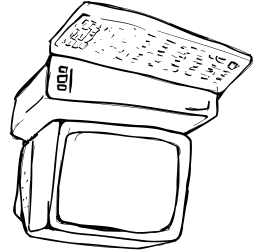
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Klammer
- Tinte
- Schere
- Computer
- Kiste
- 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?

- Hacke
- Eimer
- Schere
- Bürste
- Harke
- Glas



schneiden



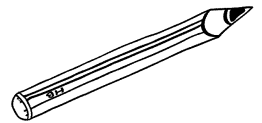
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Bleistift
- Block
- Tinte
- Schere
- Kiste
- Haken



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?

- Eimer
- Säge
- Krone
- Besen
- Drucker
- Computer



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

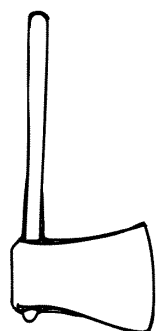
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Rute
- Beil
- Tüte
- Nagel
- Harke
- Computer



faltten und kleben



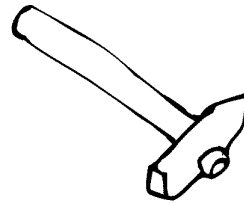
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:



© 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.

- Mikrofon
- Tüte
- JOKER
- Hammer
- Klammer
- Nadel



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?

- Kanone
- Krone
- Säge
- Block
- Haken
- Haken



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.

- Kamm
- Leiter
- Glas
- Stempel
- Faden
- Hacke



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?

- Kiste
- Leiter
- Film
- Korken
- Kurbel
- Nadel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

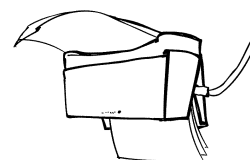


© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de

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

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

- Kamm
- Krone
- Mikrofon
- Tüte
- Drucker
- Nadel



faltend und kleben



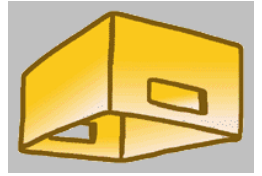
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Staffelei
- Schlauch
- Nadel
- Hacke
- Kiste
- 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?

- Nadel
- Hacke
- Tüte
- Stempel
- Schere
- Mikrofon



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.

- Staffelei
- Schlauch
- Kamm
- Faden
- Tafel
- Mikrofon



schneiden



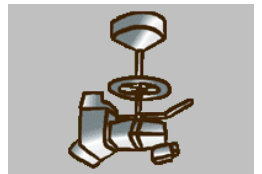
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Kamera
- Feile
- Tüte
- Nagel
- Leiter
- Kamm



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.

- Luftpumpe
- Faden
- Tüte
- Säge
- Harke
- Kamm



faltend und kleben



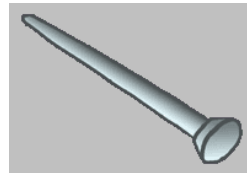
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Nagel
- Schlauch
- Pinself
- Kurbel
- Feile
- Stempel



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?

- Bleistift
- Sense
- Pflug
- Korken
- Faden
- Tüte



schneiden



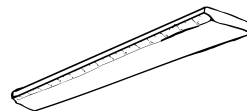
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Spritze
- Pinself
- Pedal
- Hacke
- Lineal
- Nagel



schneiden



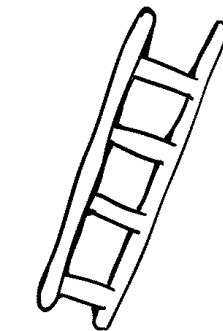
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Zange
- Schraubendreher
- Leiter
- Luftpumpe
- Gießkanne
- Stempel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

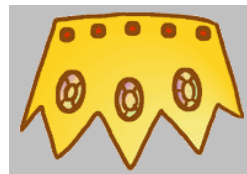
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Klammer
- Eimer
- Tinte
- Säge
- Nagel
- Krone



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:

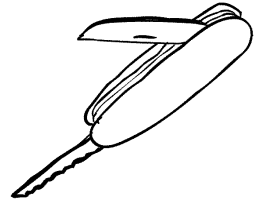
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

faltend und kleben

- Taschenmesser 
- Glas 
- Zahnrad 
- Schraubendreher 
- JOKER 
- Klammer 



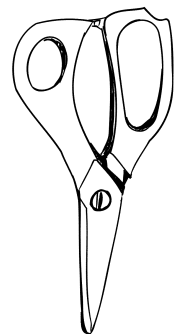
- Besen 
- Schraubendreher 
- Schraube 
- Pinself 
- Klammer 
- Tafel 









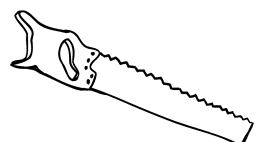
- Beil 
- Stempel 
- Rute 
- Kurbel 
- Eimer 
- Tafel 



- Beil 
- Wasserrwage 
- Rasenmäher 
- Luftpumpe 
- Schere 
- Block 



- Beil 
- Säge 
- Rute 
- Kurbel 
- Feile 
- Tafel 





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

Faden

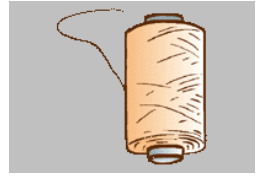
JOKER

Besen

Spritze

Schraubendreher

Nadel



Hammer

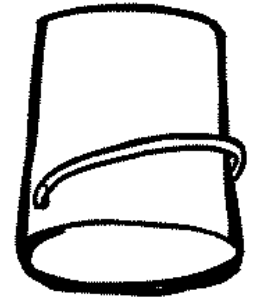
Besen

Zange

Spritze

Pinzel

Eimer



Zahnrad

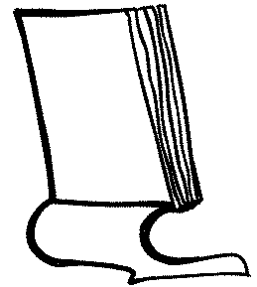
Block

Rasenmäher

Pflug

Klammer

Eimer



Mikrofon

Hammer

Bleistift

Tüte

Luftpumpe

Feile



Beil

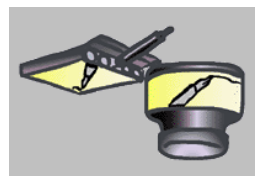
Sense

Rute

Pflug

Tinte

Tüte





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.

- Glas
- Drucker
- Zahnrad
- Korken
- JOKER
- Luftpumpe



schneiden



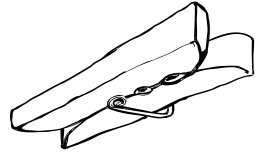
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Krone
- Haken
- Klammer
- Zahnrad
- Wasserrampe
- Rute



schneiden



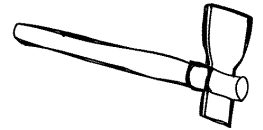
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Hammer
- Film
- Beil
- Hacke
- Nadel
- Luftpumpe



schneiden



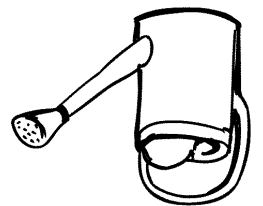
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Kanone
- Computer
- Zange
- Sense
- Gießkanne
- Pflug



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

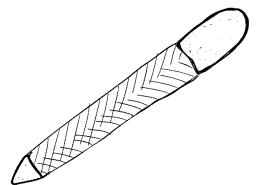
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Krone
- Hammer
- Bleistift
- Feile
- Rasenmäher
- Kurbel



faltten und kleben



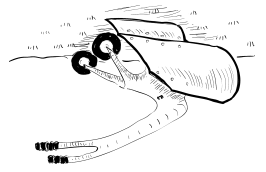
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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.

- Kanone
- Harke
- Computer
- JOKER
- Pflug
- Schraube



schneiden



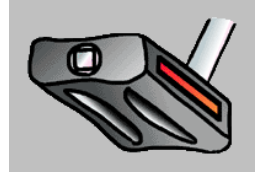
Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

© 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?

- Nagel
- Lineal
- Kanone
- Pedal
- Zange
- Schlauch



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.

- Hammer
- Haken
- Film
- Nadel
- Staffelei
- Pflug



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?

- Luftpumpe
- Film
- Zange
- Schraube
- Rute
- Nadel



schneiden



Dieser Würfel zeigt die richtige Lösung:

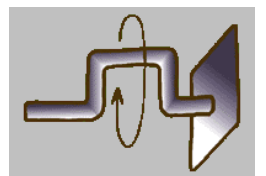
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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.

- Mikrofon
- Leiter
- Glas
- Kurbel
- Schraube
- Luftpumpe



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

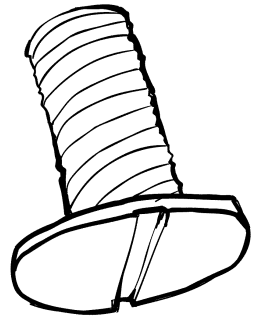


**Spiel 5:** Die Aufgabenkarten liegen in sechs nummerierten Fächern eines Karteikastens (oder auf sechs nummerierten Stapeln). Es wird reihum gewürfelt. Wer z.B. eine 4 würfelt, bekommt die oberste / vorderste Karte des entsprechenden Stapels zur Beantwortung vorgelegt. Bei richtiger Antwort kommt die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

Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

faltens und kleben

- Hacke
- Tüte
- Lineal
- Kanone
- Schraube
- JOKER



- Eimer
- Taschenmesser
- Leiter
- Kamm
- Computer
- Staffelei



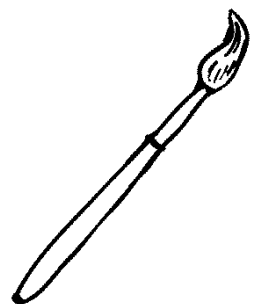
- Mikrofon
- Leiter
- Kamm
- Film
- Drucker
- Rute



- Block
- Stempel
- Mikrofon
- Rasenmäher
- Computer
- Staffelei



- Stempel
- Leiter
- Kanone
- Film
- Pinself
- Sense





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.

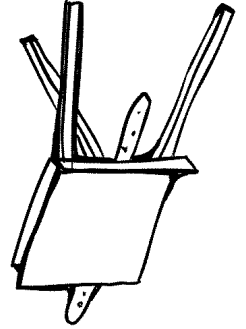
Ohne Würfel kann man so auch alleine lernen.

faltend und kleben

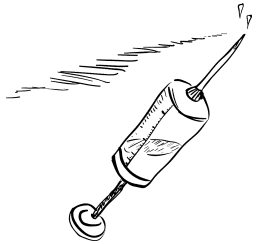
- JOKER
- Nagel
- Wasserwaage
- Kiste
- Hammer
- Besen



- Felle
- Tinte
- Staffelei
- Leiter
- Haken
- Bleistift



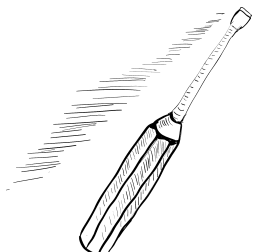
- Tafel
- Lineal
- Krone
- Spritze
- Drucker
- Computer



- Felle
- Stempel
- Krone
- Glas
- Computer
- Sense



- Gießkanne
- Tafel
- Schraubendreher
- Mikrofon
- Harke
- Besen





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:

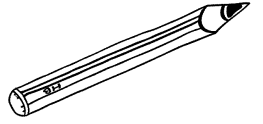
© BeSt 2015  
Grundschulmaterial.de



**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

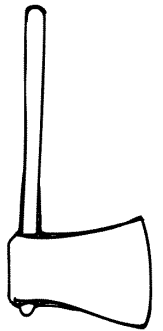
- Bleistift 
- Nadel 
- JOKER 
- Taschenmesser 
- Mikrofon 
- Kamera 



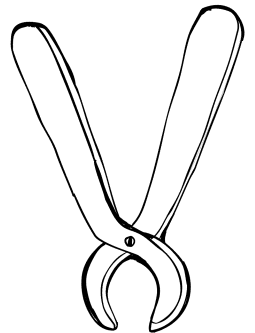
- Besen 
- Besen 
- Taschenmesser 
- Lineal 
- Hammer 
- Haken 



- Block 
- Säge 
- Nagel 
- Kiste 
- Beil 
- Bürste 



- Faden 
- Schere 
- Zange 
- Kamera 
- Hammer 
- Drucker 



- Kurbel 
- Tüte 
- Nagel 
- Kamm 
- Zahnrad 
- Bleistift 

