

Sandwich-Wörter

- Spielanleitung:**
- 1. Wählt zunächst ein Wort nach dem Zufallsprinzip aus (z. B. indem ihr ein Buch aufschlagt und blind auf einen Begriff zeigt).
 - 2. Schreibe das Wort in Großbuchstaben von oben nach unten in die erste Spalte der Tabelle und von unten nach oben in die letzte Spalte.
 - 3. Ziel des Spiels ist es, Wörter zu finden, die mit dem Buchstaben in der ersten Spalte beginnen und mit dem Buchstaben in der letzten Spalte enden.

Wort von oben nach unten eintragen		Wort von unten nach oben eintragen
N	E U S T A R	T
U		A
D		L
E		A
L		S
S		L
A		E
L		D
A		U
T		N

Galgenmännchen

Falsche Buchstaben durchstreichen:

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	m	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				



Unterstriche für Lösungswort hier eintragen:

Galgenmännchen

Falsche Buchstaben durchstreichen:

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	m	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				



Unterstriche für Lösungswort hier eintragen:

Make 24 - Matherätsel

Spielanleitung:

1. Wähle zufällig vier Zahlen zwischen 1 und 9 und trage sie in die Kästchen ein
2. Versuche, die Zahlen mit den Grundrechenarten zum Ergebnis 24 zu verknüpfen, wobei jede Zahl nur einmal vorkommen darf. Erlaubt sind: Plus, Minus, Mal, Teilen und Klammern setzen.
3. Wurzeln und Potenzen dürfen nicht verwendet werden. Es ist auch nicht erlaubt, zwei oder drei Ziffern zu einer mehrstelligen Zahl zu verbinden.

2	4
6	3

Lösung

$$(6 \times 3) + 2 + 4$$

Lösung

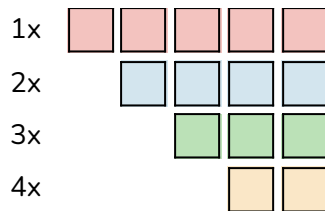
Lösung**Lösung**

									Stadt
									Land
									Fluss

Schiffe versenken

1) Platziere deine Flotte im eigenen Seegebiet. Beachte dabei:

- Die Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen.
- Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.
- Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen.
- Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.



Die Schiffe deiner Flotte

Dein Seegebiet

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2) Markiere erfolgreiche und unerfolgreiche Angriffe auf die Flotte deines Mitspielers:

Das Seegebiet deines Mitspielers

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Vier gewinnt

Spieleanleitung:

Du und dein Partner machen abwechselnd ein Kreuzchen/einen Kreis in die Tabelle. Die Tabelle darf nur von unten gefüllt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst vier oder mehr seiner Kreuzchen/Kreise waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Reihe gebracht hat.

Vier gewinnt

Spieleanleitung:

Du und dein Partner machen abwechselnd ein Kreuzchen/einen Kreis in die Tabelle. Die Tabelle darf nur von unten gefüllt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst vier oder mehr seiner Kreuzchen/Kreise waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Reihe gebracht hat.

Buchstabensalat

- ① Überlegt euch in der Gruppe ein langes Ausgangswort (wie zum Beispiel Waschmaschine, Lorbeerblatt, Düsenantrieb usw.)

- ② Stellt einen Timer für eine bestimmte Zeit (5-10 Minuten) und startet ihn.

- ③ Bilde aus den Buchstaben des Ausgangswortes so viele neue Wörter wie möglich. Für jedes neue Wort dürfen alle Buchstaben des Ausgangswortes verwendet werden, jedoch nicht mehrfach. ('Waschmaschine' enthält z.B. zwei 'a', also kann das 'a' zweimal für jedes neue Wort verwendet werden, aber nicht öfter).

- ④ Zählt eure Punkte zusammen: Für ein Wort, das niemand außer euch gefunden hat, bekommt ihr 10 Punkte, für ein Wort, das mehrere gefunden haben, 5 Punkte.

meine Punkte:

Wortkasten

- ① **Der Startspieler beginnt, indem er einen Buchstaben ansagt.** Alle Spieler streichen diesen Buchstaben aus der Liste, so dass er nur einmal verwendet wird.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z							

- ② Jeder Spieler schreibt den angegebenen Buchstaben an eine beliebige Stelle im Kasten. Dann sagt der nächste Spieler einen Buchstaben an (reihum).
Ziel ist es, aus den Buchstaben möglichst viele und möglichst lange Wörter zu bilden (horizontal und vertikal).

- ③ **Zählt eure Punkte zusammen.**

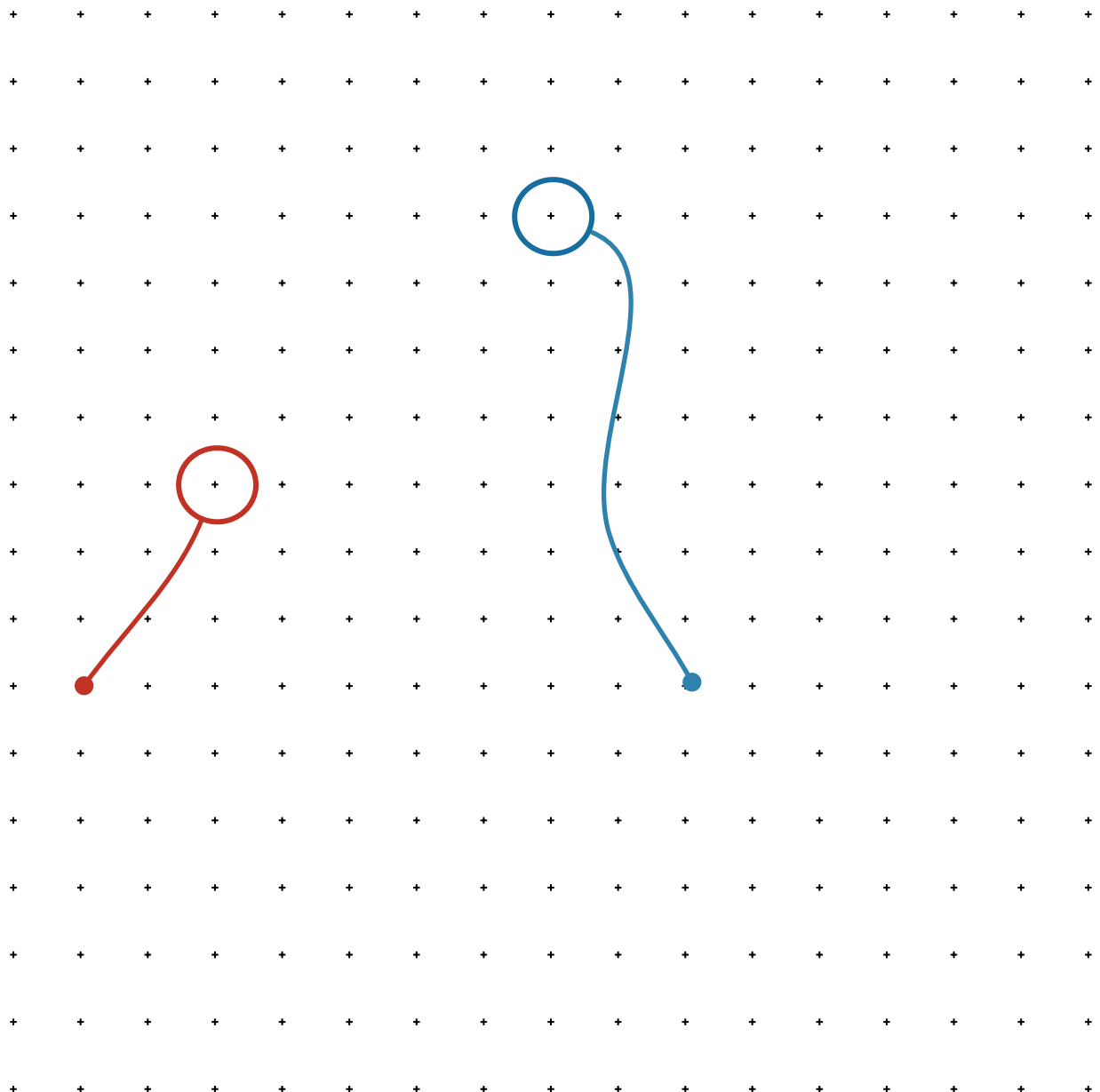
6 Buchstaben: 12 Punkte
5 Buchstaben: 9 Punkte
4 Buchstaben: 6 Punkte
3 Buchstaben: 4 Punkte
2 Buchstaben: 2 Punkte

meine Punkte: _____

Punkte-Lasso

Spieleanleitung:

1. Die Spieler beginnen abwechselnd an einem beliebigen Punkt im Feld und ziehen eine Linie zu einem beliebigen anderen Punkt. Der Zielpunkt wird mit dem Lasso gefangen (eingekreist).
2. Die Linien müssen innerhalb des Gitters bleiben.
3. Es dürfen nur Punkte mit dem Lasso umrandet werden, die noch nicht benutzt wurden.
4. Die Linie darf keine andere Linie schneiden.
5. Du darfst an einem Punkt beginnen, der bereits als Startpunkt verwendet wurde.
6. Es gewinnt der Spieler, der das letzte mögliche Lasso gezogen hat.



Gemeinsam Monster malen

male **den Kopf**
des Monsters

falten

male **den Hals**
des Monsters

falten

male **den Oberkörper**
des Monsters

falten

male **die Hüfte und**
Beine des Monsters

falten

male **die Füße**
des Monsters

Gemeinsam eine Geschichte schreiben

Fülle einen Absatz aus, falte ihn nach hinten und gib das Blatt an deine Mitspieler weiter.

Die Hauptfigur der Geschichte ist...

Was trägt die Hauptfigur?

Die Hauptfigur der Geschichte trifft...

An welchem Ort treffen sich die Figuren?

Was trägt die zweite Figur?

Worüber reden die beiden Figuren?

Was ist die Konsequenz der Unterhaltung?

Stille Text-Bild-Post

Ein Satz:

_____ falten

Bild zum Satz:

_____ falten

Satz zum Bild.

_____ falten

Bild zum Satz:

_____ falten

Satz zum Bild:

_____ falten

Bild zum Satz: