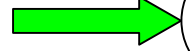


Lustiges Wortspiel

Start

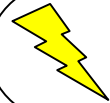


Ziehe eine Karte!

Ziehe eine Karte!

Ziehe eine Karte!

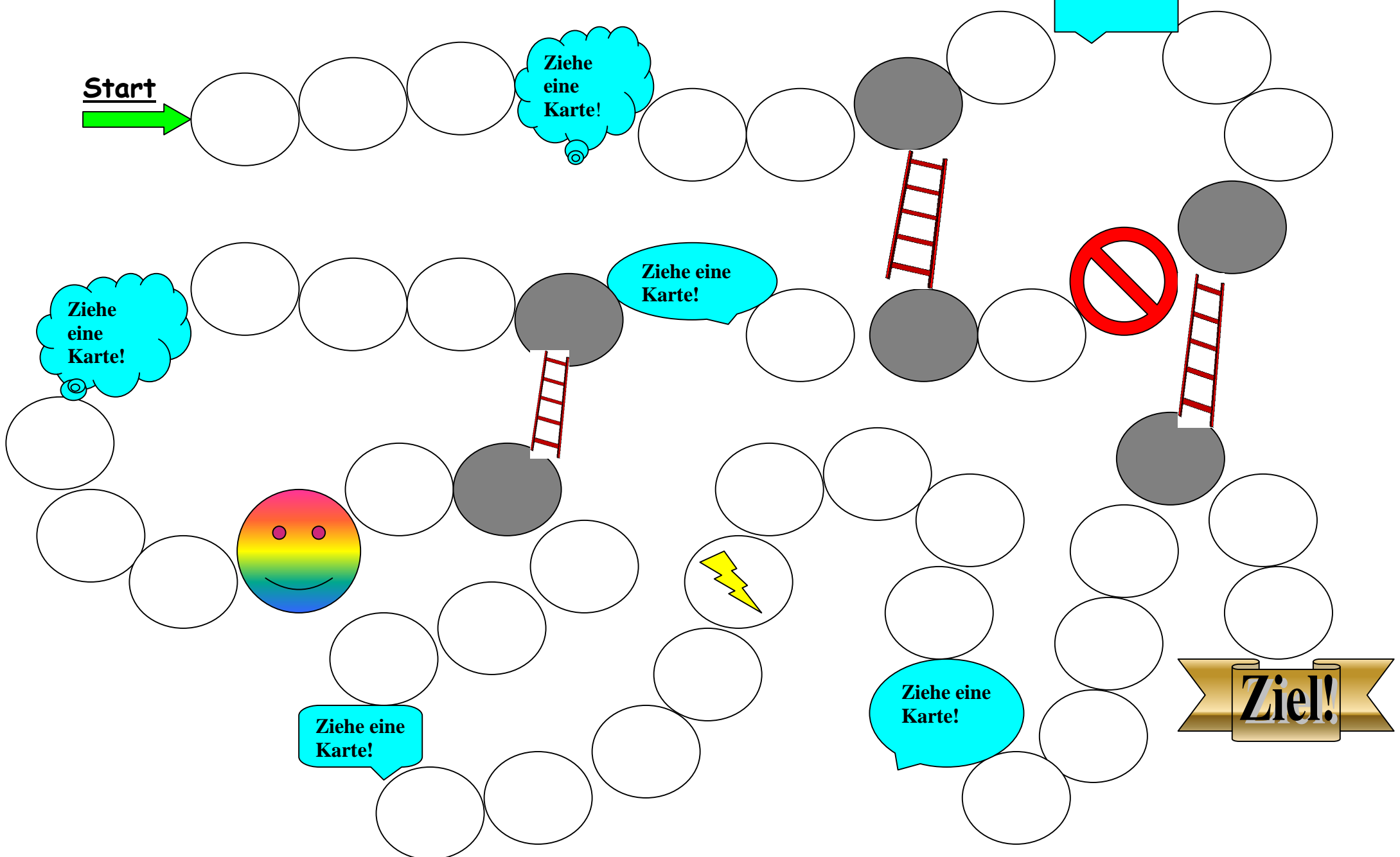
Ziehe eine Karte!



Ziehe eine Karte!

Ziehe eine Karte!

Ziel!





Anleitung:


Nimm eine ganz normale Spielfigur, zum Beispiel aus dem Mensch ärgere dich nicht Spiel, und setze sie auf den Startpfeil. Dann brauchst du noch einen Würfel. Die Zahl, die du würfelst, gehst du mit deiner Figur.

Symbole:

 = Auf diesem Feld musst du einmal aussetzen.

 = Du darfst noch einmal würfeln!

 = Gehe 5 Felder zurück!

 = Wenn du auf ein Feld kommst, an das eine Leiter angelehnt ist, musst du entweder die Leiter hinunter klettern, oder hinauf steigen. Je nachdem, fällst du entweder wieder zurück, oder bist weiter vorne.

Die Karten:

Beweiskarte

Dein Partner gibt dir ein Namenwort vor. Beweise ihm dass es ein Namenwort ist, indem du den richtigen Begleiter (der, die, das) davor setzt, und das Wort in Einzahl und Mehrzahl (ein/eine, viele) setzt.

Silbenkarte

Dein Partner gibt dir ein Tunwort vor. Sprich das Tunwort deutlich in Silben, und klatsche dazu.

Personenkarte

Dein Partner gibt dir ein Tunwort vor. Setze das Tunwort nun in die verschiedenen Personen. Ich, du, er/ sie/ es, wir, ihr, sie

Buchstabierkarte

Dein Partner gibt dir ein Namenwort vor. Sprich das Wort zuerst deutlich und stelle es dir in Gedanken vor. Jetzt buchstabiere es.

Buchstabierkarte

Dein Partner gibt dir ein beliebiges Wort vor. Sprich es deutlich, stelle es dir in Gedanken vor, und nun buchstabiere es.

Schreibkarte

Dein Partner gibt dir ein beliebiges Wort vor. Sprich es noch einmal deutlich, dann schreibe es auf.

Silbenkarte

Dein Partner gibt dir ein Namenwort vor. Sprich das Namenwort deutlich in Silben, und klatsche dazu.

Wortartkarte

Bestimme die Wortarten:

- Flugzeug
- pfeifen
- schön

Schreibkarte

Dein Partner gibt dir ein beliebiges Wort vor.
Sprich es deutlich und schreibe es dann auf.

Beweiskarte

Dein Partner gibt dir ein Namenwort vor.
Beweise ihm dass es ein Namenwort ist, indem du den richtigen Begleiter (der, die, das) davor setzt, und das Wort in Einzahl und Mehrzahl (ein/eine, viele) setzt.

Personenkarte

Dein Partner gibt dir ein Tunwort vor.
Setze das Tunwort in die verschiedenen Personen.
Ich, du, er/ sie/ es, wir, ihr, sie

Zeitenkarte

Dein Partner gibt dir ein Tunwort vor.
Setze dieses nun in verschiedene Zeiten.
Grundform, Vergangenheit, Zukunft etc.

Die letzte Karte ist schon für ältere Kinder, welche die Zeiten schon durchgenommen haben.
Die Karten entweder auf dickerem Papier ausdrucken, oder laminieren, damit sie öfter verwendet werden können und nicht so schnell abgegriffen werden.

Ziel:

Wer zuerst am Ziel ankommt hat gewonnen.