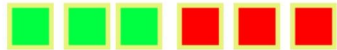


Spielregeln zur Kartei im 1. Schuljahr

So etwa müssen handelsübliche Würfel durch Aufkleben von selbstklebenden Etiketten verändert werden:



Seiten des "Darf ich?-Würfels"



Seiten des "Bis zwei-Würfels"



Seiten des "Bis drei-Würfels" Würfel



1. "Lehrerspiel": Wörter abschreiben und selbst korrigieren



1

Das Partnerheft

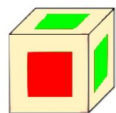
- Ein Partnerheft begleitet eine Klasse durch alle Fächer und mehrere Jahrgänge. Der Lehrer besorgt in der halben Klassenstärke Hefte, egal ob Lin. 1 oder Lin. 4. Es wird in dieses Heft geschrieben und auch gerechnet.
- Partnerhefte sind "herrenlos". Nur für die jeweilige Arbeit "gehört" irgendeines der Hefte einer einzelnen Partnergruppe, welche ihren momentanen Besitz durch Mittelstrich und Eintrag der eigenen Namen links und rechts davon zeigt.

2

Arbeiten im Partnerheft beim "Lehrerspiel"

- Die Bildkarten liegen auf einem Stoß.
- Zuerst ist Lisa die "Schülerin". Sie schreibt in ihre Spalte das Wort ab.
- Heike spielt die "Lehrerin", vergleicht das geschriebene Wort mit der Korrektur-seite der Karte und macht unter jeden richtigen Buchstaben ein grünes Häkchen. Findet sie einen Fehler, so wird der Fehler ausradiert und gemeinsam mit dem grünen Stift berichtigt. (Grün, damit der Klassenlehrer die Fehler sieht.)
- Dann ist Heike die Schülerin und schreibt auf ihrer Seite ein Wort. Lisa ...

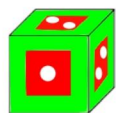
2. "Darf ich?-Spiel": Wörter zu Bildern ordnen



- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit dem "Ich darf-Würfel" würfeln.
- Wer die rote Würfel-seite würfelt, muss leider aussetzen.
Wer die grüne Seite würfelt, darf sich einen Wortstreifen suchen, der zu einem seiner Bilder passt und legt ihn daneben.
- Zur Kontrolle unbedingt bei jedem fertigen Wort die Bildkarte wenden!

Sieger ist, wer als Erster alle Wortstreifen zu seinen Bildern legen konnte.

3. "Einmal oder zweimal?-Spiel": Silben zu Bildern ordnen



- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit dem "Bis zwei-Würfel" würfeln.
- Wer 1 würfelt, darf 1 Silbe zu einem seiner Bilder legen.
Wer 2 würfelt, darf 2 Silben zu seinen Bildern legen.
- Zur Kontrolle unbedingt bei jedem fertigen Wort die Bildkarte wenden!

Sieger ist, wer als Erster alle Silben zu seinen Bildern richtig legen konnte.

4. "Purzelwörter-Spiel": Buchstaben zu Bildern ordnen



- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit dem "Bis drei-Würfel" würfeln.
- Wer 1 würfelt, darf 1 Buchstaben zu einem Bild legen.
Wer 2 würfelt, darf 2 Buchstaben zu seinen Bildern legen.
Wer 3 würfelt, darf 3 Buchstaben zu seinen Bildern legen.
- Zur Kontrolle unbedingt bei jedem fertigen Wort die Bildkarte wenden!

Sieger ist, wer als Erster alle Buchstaben zu seinen Bildern legen konnte.

5. "Bubu-Spiel": Wörter auswendig lautieren oder schreiben



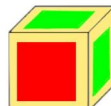
- Bildkarten, eine Bubu-Karte, einen Sechser-Würfel und ca. 40 Steinchen auflegen.
- Auszählen, wer anfängt. Abwechselnd würfeln.
- Eine Bildkarte aussuchen, welche das gleiche Würfelbild eingedruckt hat.
- Das Wort **lautieren oder auch aufschreiben**. Beim Lautieren die Karte so halten, dass der Partner mit der Lösung auf der Rückseite kontrollieren kann. Beim Aufschreiben mit der Rückseite korrigieren, wie du es gelernt hast.
- Richtig? Dann darfst du dir ein Steinchen nehmen. Karte auf den Tisch zurücklegen.
- Wer  würfelt, muss die Bubu-Karte zu sich nehmen und so lange aussetzen, bis ein anderer drei würfelt und die Bubu-Karte nehmen muss.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Steinchen mehr in der Kasse sind.

Verloren hat, wer am Ende des Spieles die Bubu-Karte besitzt.

Jetzt wandern die Bildkarten aus der "Bubu-Box" zurück in den großen Karteikasten.

6. "Tschau-Spiel": Wiederholen und nochmal wiederholen

**Erste
Wiederholung
für
Register-Karte
"Kauguminell"**



**Zweite
Wiederholung
für
Register-Karte
"Elefantös"**

- Jeder Spieler legt eine gleiche Anzahl an Karten, die er wiederholen will, vor sich hin.
- Auszählen, dann abwechselnd mit dem "Ich darf-Würfel" würfeln.
- Jeweils eine Bildkarte aussuchen, lautieren oder aufschreiben, mit der Lösungsseite kontrollieren oder vom Partner kontrollieren lassen.
- Richtig? Dann darf bei der ersten Wiederholung der linke Kreis gelb, bei der zweiten Wiederholung der rechte Kreis rot ausgemalt werden und die Karte mit "Tschau" hinter der "Kauguminell-Registerkarte" bzw. der "Elefantös-Karte" verschwinden.

Sieger ist, wer zuerst alle Karten ins Bubu-Register verabschieden konnte.