

Spielregeln zur Kartei im 2. Schuljahr

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



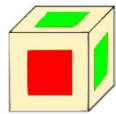
Seiten des "Stopp-hopp-Würfels" Seiten des "Rucki-zucki-Würfels" Seiten des "Ich-du-Würfels" Würfel

1. "Lehrerspiel": Wörter abschreiben und selbst korrigieren

Arbeiten im Partnerheft beim "Lehrerspiel"

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

2. "Stopp-hopp-Spiel": Wörter zu Bildern ordnen



- Die Spielpartner sitzen nebeneinander.
- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit dem "Stopp-hopp-Würfel" würfeln.
- Wer die rote Würfelseite 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!
- Plätze tauschen und mit den Bildern des Partners spielen.

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

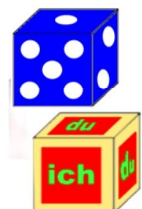
3. "Rucki-zucki-Spiel": Silben zu Bildern ordnen



- Die Spielpartner sitzen nebeneinander.
- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit dem "Rucki-zucki-Würfel" würfeln.
- Wer 1 würfelt, darf 1 Silbe zu einem seiner Bilder legen. Wer 2 würfelt, nimmt 2 Silben, wer 3 würfelt, darf sich 3 Silben nehmen.
- Zur Kontrolle unbedingt bei jedem fertigen Wort die Bildkarte wenden!
- Plätze tauschen und mit den Bildern des Partners spielen.

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

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



- Die Spielpartner sitzen nebeneinander.
- Die Bildkarten mischen und an die Spieler austeilen.
- Abwechselnd mit beiden Würfeln gleichzeitig würfeln.
- Wer "ich" gewürfelt hat, darf sich so viele Buchstaben nehmen, wie der zweite Würfel Punkte zeigt. Wer "du" gewürfelt hat, muss dem Partner erlauben, entsprechend viele Buchstaben zu den eigenen Bildern zu legen.
- Zur Kontrolle unbedingt bei jedem fertigen Wort die Bildkarte wenden!
- Plätze tauschen und mit den Bildern des Partners spielen.

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

5. "Verstecken und erlösen-Spiel": Lückenwörter ergänzen

- 1 ➤ Die Bildkarten austeilen und untereinander auflegen.
➤ Die Buchstabenkärtchen in gemeinsamer Arbeit ohne Wettbewerb neben den Bildern zu entsprechenden Wörtern ordnen und kontrollieren.
➤ In jedem Wort des Partners ein beliebiges Buchstabenkärtchen auf die schwarze Seite wenden.
- 2 ➤ Abwechselnd mit dem "Rucki-zucki-Würfel" würfeln.
➤ So viele Buchstaben wenden, wie Punkte gewürfelt werden.
➤ **Aber:** Jeder Spielpartner kann wählen, ob er eigene schwarze Kärtchen "erlösen" will oder ob er beim Partner Buchstaben auf die schwarze Seite drehen, also "verstecken" will. Dadurch wird das Spiel besonders lustig. Will man einen eigenen Buchstaben "erlösen", so muss man dazu sprechen, z.B. "Bei Fenster ist das t versteckt".
➤ Nur bei richtiger Lösung ist das Kärtchen "erlöst".



Sieger ist, wer als Erster alle eigenen Wörter "erlöst" hat.

Jetzt dürfen die Buchstabenkärtchen aus der "Bubu-Box" in den Papierkorb wandern.

6. "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.

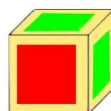


Verloren hat, wer am Ende des Spieles die Bubu-Karte besitzt.

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

7. "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 "Stopp-hopp-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.