

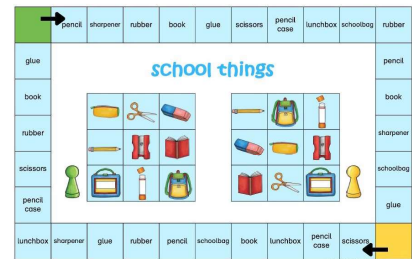
## Bingo



**Material:** 1 Spielbrett, 2 Spielfiguren, 2 Würfel, 1 Foliestift

**Vorbereitung:** Beide Spieler stellen ihre Spielfigur auf das farblich passende Startfeld.

**Ablauf:** Beide Spieler würfeln einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Der Startspieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung los. Er liest das Wort laut vor und streicht das passende Bild auf seinem Bingofeld mit dem Foliestift durch. Der andere Spieler kontrolliert. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe. Wenn ein Spieler auf einem Wort steht für das er kein Bild auf seinem Bingofeld findet oder das Bild schon durchgestrichen ist, passiert nichts und das andere Spieler ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst 3 Bilder in einer Reihe durchgestrichen hat.



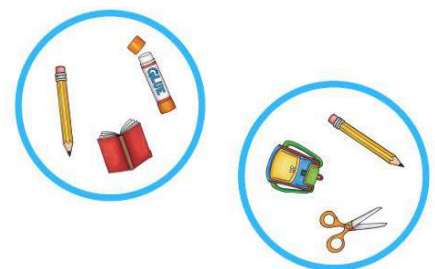
[www.grundschulchatztruhe.de](http://www.grundschulchatztruhe.de)

## Dobble



**Material:** 1 Set Spielkarten

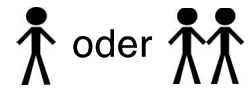
**Vorbereitung:** Die Spielkarten werden gerecht an beide Spieler verteilt und als Stapel verdeckt vor die Spieler gelegt.



**Ablauf:** Auf ein gemeinsames Signal hin ("Ready, set, go!" oder „Auf die Plätze, fertig, los!“) drehen beide Spieler ihre oberste Karte um. Auf den beiden umgedrehten Karten ist mindestens ein Bild gleich. Beide Spieler versuchen als erstes das entsprechende Wort zu rufen. Wer als erste das gleiche Bild richtig benennt, bekommt die beiden umgedrehten Karten. Dann beginnt die nächste Runde wieder mit dem gemeinsamen Signal. Sieger ist, wer am Ende des Spieles mehr Karten gewonnen hat.

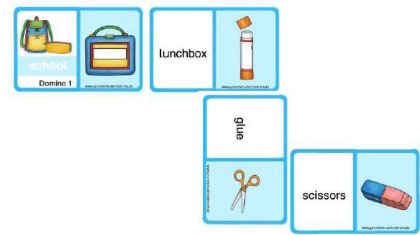
[www.grundschulchatztruhe.de](http://www.grundschulchatztruhe.de)

## Domino



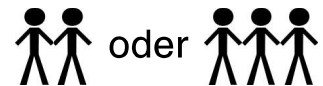
**Material:** 1 Set Spielkarten

**Vorbereitung:** Alle Spielkarten werden offen auf dem Tisch verteilt.



**Ablauf:** Der Spieler oder die Spieler versuchen die Spielkarten passend aneinander zu legen und so die Dominokette vollständig zusammen zu bauen.

## Finger Twister



**Material:** 1 Spielfeld, ! Drehscheibe mit Pfeil

**Ablauf:** Zwei Spieler spielen gleichzeitig gegeneinander. Der dritte Spieler dreht den Zeiger. Nach einer Runde werden die Rollen gewechselt. Spieler 3 dreht den Zeiger und sagt, welchen Finger die beiden Spieler auf welches Bild legen müssen, z. B. „Put your index finger on the apple!“. Die beiden Spieler folgen der Anweisung. Sieger ist, wer am längsten alle Finger auf die richtigen Bilder legen kann.

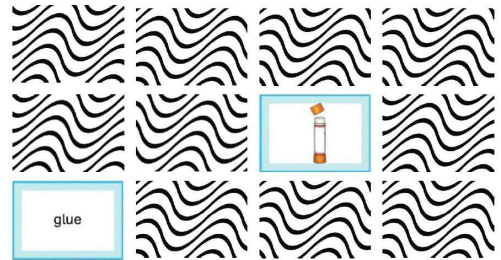


## Memory



**Material:** 1 Set Spielkarten

**Vorbereitung:** Alle Spielkarten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt.



**Ablauf:** Ein Spieler beginnt und dreht 2 Karten um. Dabei liest er das Wort auf der Karte vor oder benennt das Bild. Stimmen Wort und Bild überein, darf der Spieler die beiden Karten behalten und ist noch einmal an der Reihe. Stimmen die beiden umgedrehten Karten nicht überein, müssen sie wieder zurückgedreht werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Quartett



**Material:** 1 Set Spielkarten

**Vorbereitung:** Beide Spieler bekommen jeweils 8 Karten. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel verdeckt in die Mitte gelegt.



**Ablauf:** Ein Spieler beginnt und fragt den anderen Spieler nach einer bestimmten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartettes fehlt, z.B. „Do you have the sofa?“. Hat der andere Spieler die gewünschte Karte, muss er sie herausgeben. Hat er die Karte nicht, dann darf der erste Spieler die oberste Karte des Nachziehstapels nehmen. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe. Auch er fragt nach einer bestimmten Karte und bekommt entweder die gewünschte Karte oder die oberste Karte des Nachziehstapels. Wenn ein Spieler ein vollständiges Quartett auf der Hand hat, zeigt er es dem anderen Spieler und legt es dann vor sich ab. Sieger ist, wer am Ende des Spieles die meisten vollständigen Quartette hat.

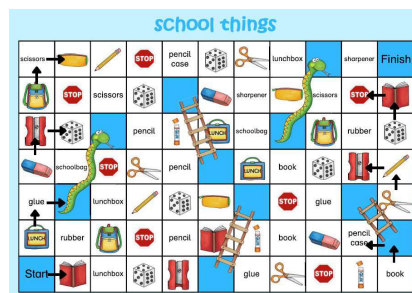
## Snakes and Ladders



**Material:** 1 Spielbrett, 2-3 Spielfiguren, 2-3 Würfel

**Vorbereitung:** Alle Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld.

**Ablauf:** Alle Spieler würfeln einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Der Startspieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung los. Endet sein Zug auf einem Feld mit einem Bild, muss er das Wort. Endet er auf einem Feld mit einem Wort, muss er das Wort laut vorlesen. Kommt er auf der bunten Feld am Anfang einer Leiter, darf er auf das vordere bunte Feld vorrücken. Kommt er auf bunte Feld am Kopf einer Schlange, muss er zurück zum hinteren bunten Feld am Schwanz der Schlange. Die Mitspieler kontrollieren. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst am Ziel ankommt.



www.grundschulchatztruhe.de

## What's missing?



**Material:** 1 Set Spielkarten

**Vorbereitung:** Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt.



**Ablauf:** Abwechselnd decken die Spieler reihum die oberste Karte des Stapels auf. Der Spieler, der zuerst den fehlenden Gegenstand auf der aufgedeckten Karte nennt, bekommt die Karte. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten hat.

**Variante 1:** Jeder Spieler hat den Streifen mit allen verwendeten Gegenständen vor sich liegen und darf ihn während des Spieles nutzen.

**Variante 2:** Jeder Spieler darf sich vor Beginn den Streifen kurz anschauen. Während des Spieles werden die Streifen umgedreht.

www.grundschulchatztruhe.de