

# Finde das verwandte Wort - 02

<http://www.tb-u.de>

	A	B	C	D	E
	A. Bergkemper, 8/04				
1	trocken	Heiserkeit	krank	Finsternis	Wildnis
2	dumm	Schönheit	wild	Traurigkeit	Dummheit
3	Dunkelheit	Krankheit	Trockenheit	Wahrheit	traurig
4	heiser	wahr	finster	dunkel	schön

## Spielregeln:

Die Vorlage wird auf eine Folie gedruckt und auf den Tageslichtschreiber gelegt. Alle 20 Felder werden mit Holzplättchen o.ä. abgedeckt.

Aus der Lerngruppe werden Mannschaften gebildet, die nacheinander je zwei Felder durch Angabe von Spalte und Zeile aufdecken dürfen. Werden zwei passenden Felder gefunden, darf die erfolgreiche Mannschaft zwei weitere Deckplättchen wegnehmen lassen. Passen die beiden aufgedeckten Felder nicht zueinander, werden sie wieder abgedeckt. Damit nicht nur nach Farben gespielt wird, könnte man vereinbaren, dass vor dem Aufdecken des zweiten Feldes dessen Wert genannt werden muss. Sieger ist natürlich die Mannschaft, die die meisten Paare gefunden hat.

Mannschaftsinterne Absprachen können erlaubt werden oder auch nicht. Auf Seite 2 ist das gleiche Memory noch einmal in schwarz-weiß.

# Finde das verwandte Wort - 02

<http://www.tb-u.de>

**A**

**B**

**C**

**D**

**E**

A. Bergkemper, 8/04

**1**

trocken

Heiserkeit

krank

Finsternis

Wildnis

**2**

dumm

Schönheit

wild

Traurigkeit

Dummheit

**3**

Dunkelheit

Krankheit

Trockenheit

Wahrheit

traurig

**4**

heiser

wahr

finster

dunkel

schön