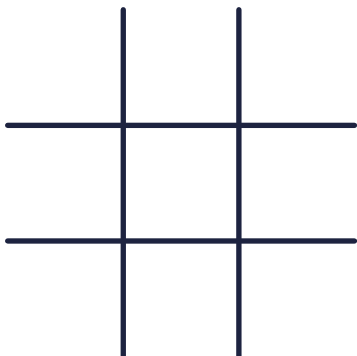


Tic-Tac-Toe

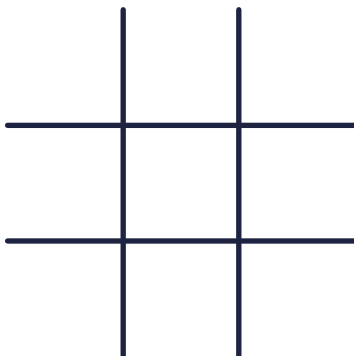
So geht's

Zwei Personen spielen gegeneinander: eine malt X, die andere O. Ihr setzt abwechselnd ein Zeichen in ein freies Feld. Wer zuerst drei Zeichen in einer Reihe hat – waagerecht, senkrecht oder schräg –, gewinnt. Sind alle Felder voll, endet die Runde unentschieden.

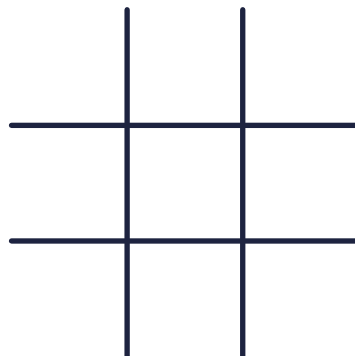
Spiel 1



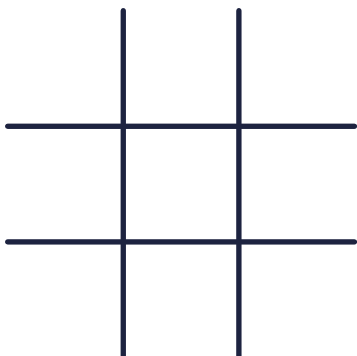
Spiel 2



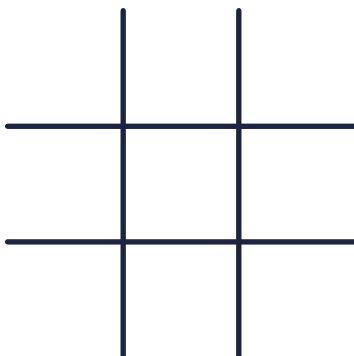
Spiel 3



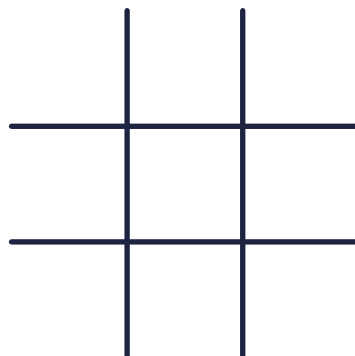
Spiel 4



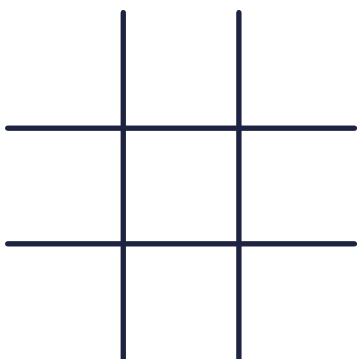
Spiel 5



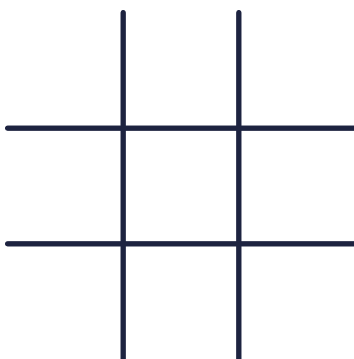
Spiel 6



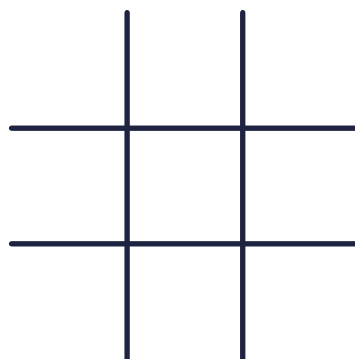
Spiel 7



Spiel 8



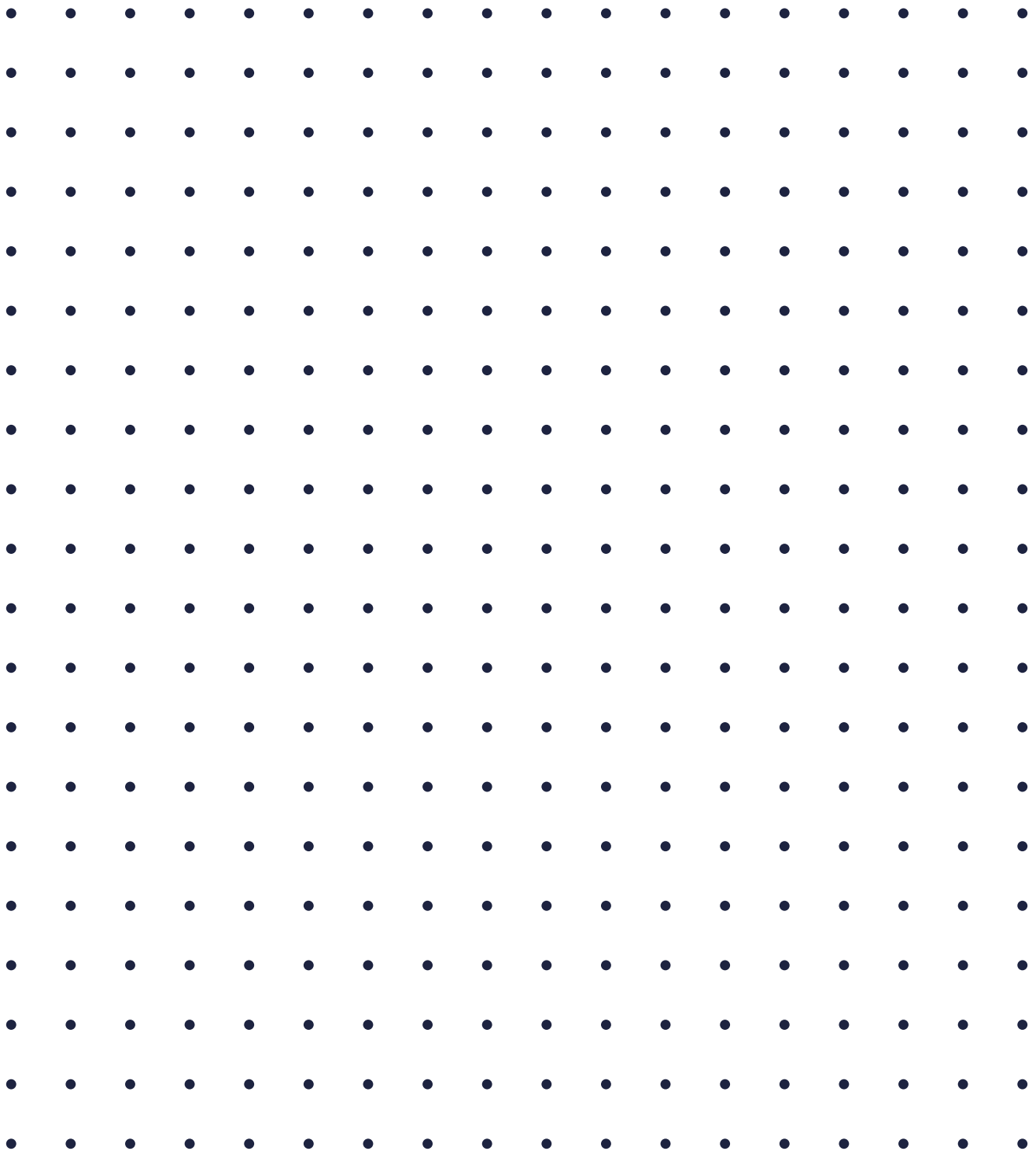
Spiel 9



Käsekästchen

So geht's

Verbindet abwechselnd zwei benachbarte Punkte mit einem waagerechten oder senkrechten Strich.
Wer ein Kästchen schließt, schreibt seinen Anfangsbuchstaben hinein und ist gleich noch einmal dran.
Sind alle Kästchen voll, gewinnt, wer die meisten hat.



Spieler 1: _____ Kästchen: _____ Spieler 2: _____ Kästchen: _____

Schiffe versenken

So geht's

Jeder zeichnet seine Flotte geheim ins linke Feld (Schiffe gerade, nicht schräg, und ohne Berührung). Dann ruft ihr abwechselnd Felder wie „C7“. Der andere antwortet „Wasser“, „Treffer“ oder „versenkt“. Trage deine Schüsse rechts ein: • für Wasser, X für Treffer. Wer zuerst alle Schiffe versenkt, gewinnt.

Meine Flotte · Runde 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Gegnerisches Meer · Runde 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Flotte: 1× Schlachtschiff  1× Kreuzer  2× Zerstörer  1× U-Boot 

Meine Flotte · Runde 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Gegnerisches Meer · Runde 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Flotte: 1× Schlachtschiff  1× Kreuzer  2× Zerstörer  1× U-Boot 

Einer sagt still das Alphabet auf, ein anderer ruft „Stopp“. Mit diesem Buchstaben füllen alle die Zeile aus. Wer fertig ist, ruft „Stopp“. Punkte: 10 für ein Wort, 5 wenn jemand dasselbe Wort hat, 20 wenn nur du in dieser Spalte etwas hast.

Summe	
-------	--

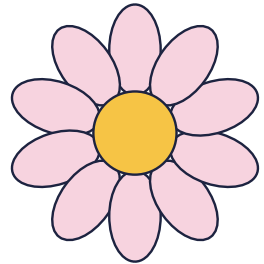
Wortraten mit Blume

So geht's

Einer denkt sich ein Wort aus und malt für jeden Buchstaben einen Strich. Die anderen raten Buchstaben. Richtige Buchstaben kommen auf ihre Striche, falsche werden im Alphabet durchgestrichen – und die Blume verliert ein Blütenblatt (einfach durchstreichen). Ist das Wort erraten, bevor alle zehn Blätter weg sind, gewinnen die Ratenden.

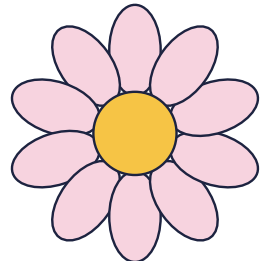
Runde 1

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



Runde 2

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



Runde 3

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

