

Wortliste

Reimpaar


Nudel	Pudel
Bank	Schrank
Hand	Elefant
Eis	Mais
Pfütze	Mütze
Rutsche	Kutsche
Banane	Fahne
Zitrone	Krone
Schlange	Zange
Sandale	Wale
Hund	Mund
Geld	Zelt
Flasche	Tasche
Berg	Zwerg
Bein	Schwein
Insel	Pinself
Bürste	Würste
Kelle	Welle
Flöte	Schildkröte
Topf	Knopf
Praline	Waschmaschine
Fenster	Gespenster
Mühle	Stühle
Igel	Spiegel

Ablenker*

Nadel	Katze
Band	Tisch
Hund	Giraffe
Ei	Dose
Bauklötze	Kopf
Dusche	Pferd
Wanne	Pfanne
Sonne	Kran
Schleife	Zunge
Sand	Welle
Hand	Mond
gelb	Zahl (10)
Flosse	Tasse
Bär	Zweig
Bahn	Schwan
Palme	Stift
Kamm	Teller
Topf	Fisch
Gitarre	Hamster
Kelle	Hemd
Schokolade	Waschpulver
Gardine	Spukschloss
Sack	Stuhl
Maus	Bild

*Ablenker:

rein semantisch/assoziativ = Kartensymbol  9x

rein phonematisch = Kartensymbol  9x

semantisch und phonematisch = Kartensymbol  6x

ReimFit 1

Spielanleitung für 2-4 Spieler

Der Einsatz von Kartensetzleisten wird empfohlen.

Vom gemischten Kartenstapel erhält jeder Spieler 6-8 Karten und nimmt anhand der farbigen Symbole (oben links) eine erste Sortierung vor. Hierbei ergeben immer zwei passende Farbsymbole ein Paar. Bereits bestehende Paare werden direkt den Mitspielern gezeigt, das Reimpaar benannt (z.B. „*Nudel* und *Pudel*“) und abgelegt.

Nun fragt ein Spieler seine Mitspieler nach der Karte, die ihm zu einem Paar noch fehlt. Hierzu sucht er aus der Auswahlmenge von zwei kleinen Bildern (auf der Karte oben) die Lösung heraus, die die sich auf das große Bild der Karte reimt und fragt danach. Erhält er die gewünschte Karte, darf er weitere Karten bei den Mitspielern erfragen. Andernfalls nimmt er eine Karte vom Kartenstapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sobald ein Spieler ein Paar vollständig hat, legt er es offen ab und benennt dabei die Reimwörter.

Gewinner ist, wer die meisten Paare abgelegt hat.

Hinweis: Die Karten enthalten semantische/assoziative und phonematische Ablenker. Falls gewünscht, kann nur mit einer dieser zwei Gruppen gespielt werden.