

Ba Ba Be Be Bi Bi Bo Bo

Ba

Be

Bi

Bo

Di Di Do Do Du Du Da Da

Di

Do

Du

Da

Fu Fu Fa Fa Fe Fe Fi Fi

Fu

Fa

Fe

Fi

Ge Ge Gi Gi Ga Ga Gu Gu

Ge

Gi

Ga

Gu

Ho Ho Hu Hu Hi Hi He He

Ho

Hu

Hi

He

Ja Ja Je Je Jo Jo Ju Ju

Ja

Je

Jo

Ju

Ki Ki Ko Ko Ke Ke Ku Ku

Ki

Ko

Ke

Ku

Lu Lu La La Li Li Lo Lo

Lu

La

Li

Lo

Me Me Me	Mi Mi Mi	Ma Ma Ma	Mo Mo Mo
No No No	Nu Nu Nu	Na Na Na	Ni Ni Ni
Pa Pa Pa	Pe Pe Pe	Pi Pi Pi	Pu Pu Pu
Ri Ri Ri	Ro Ro Ro	Re Re Re	Ro Ro Ro

Sa

Sa

Sa

Se

Se

Se

Si

Si

Si

Su

Su

Su

Te

Te

Te

Ti

Ti

Ti

Ti

Ti

To

Tu

Tu

Tu

Wo

Wo

Wo

Wa

Wa

Wa

Wu

Wu

Wu

Wi

Wi

Wi

Za

Za

Za

Ze

Ze

Ze

Zo

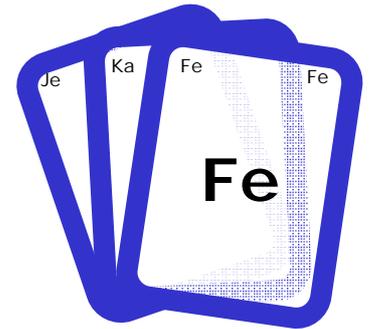
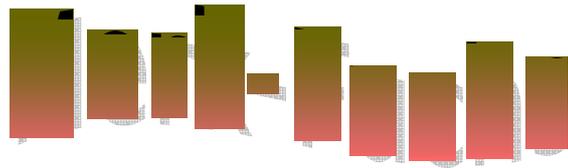
Zo

Zo

Zu

Zu

Zu



Vorbereitung:

Die Spielkarten ausdrucken, einlaminiern und die Kärtchen einzeln ausschneiden. Vor jedem Spiel die Karten mischen.

Mögliche Spielvariante AG:

Spieler A zieht eine Karte und liest laut vor. z.B. **Bu**

Spieler B wiederholt die Silbe.

Spieler A zieht die nächste Karte, liest laut vor und steckt sie neben die erste Karte in seiner Hand. z.B. **Le**

Spieler B muss nun die 1. und dann die 2. Silbe sagen. Also: **Bu-Le**

Dies geht solange, bis Spieler B einen Fehler macht oder sich nicht mehr an die letzte Silbe erinnern kann. Dann werden die Rollen getauscht und Spieler A versucht, sich die Silben zu merken.

Mögliche Spielvariante OG:

Spieler A zeigt die Karte, bevor er sie zu sich dreht.

Punkte:

Für jede richtig wiedergegebene Silbe einer vollständigen Silbenkette gibt es einen Punkt.

Wiederholt ein Spieler 5 Silben richtig, z.B. **Ra-La-Bu-So-Ko** doch als die nächste Silbe (z.B. **So**) vorgelesen wird, weiß er die anderen Silben nicht mehr, so bekommt er 5 Punkte.

Spieler 1	Spieler 2

Spielende:

Variante 1: nach 10Min

Variante 2: nach 25 Punkten

Achtet jedoch darauf, dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.

Merk-Fuchs ist, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat.