
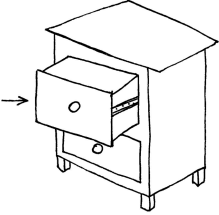
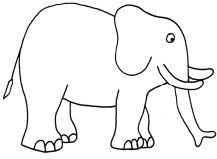
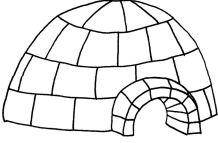
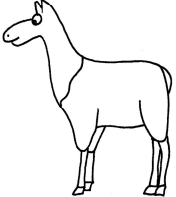

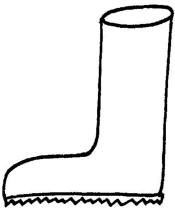
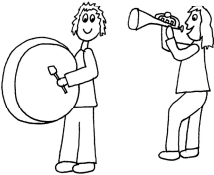


1	2	3	4	5	6
la	le	li	lo	lu	
ma	me	mi	mo	mu	

 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~
 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~
 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~
 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~	 ~~~~~

Lade, Wolle, Melone, Lokomotive, Laterne - Waschmaschine, Elefant, Tomate, Iglu, Lama
Labyrinth, Marmelade, Brille, Muschel, Feile - Gummistiefel, Lupe, Mikrofon, Limonade, Musik

Spielvariante 1

Jede Zahl bekommt eine Farbe.

Dann wird gewürfelt – zum Beispiel 4.

Ein Bild mit lo oder mo darf in der richtigen Farbe angemalt werden.

Wenn es kein Bild mit diesen Silben gibt,

dann kommt der nächste Spieler zum Würfeln dran.

Gewonnen hat jener Spieler, der das letzte Bild anmalen kann.

Spielvariante 2

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus.

Spieler 1 würfelt und darf ein passendes Bild anmalen.

Wenn es kein Bild mit diesen Silben gibt,

dann kommt der nächste Spieler zum Würfeln dran.

Gewonnen hat jener Spieler, der die meisten Bilder angemalt hat.

Variante Rüttel-Schüttel-Rechenmaschine

Statt einem Würfel wird die Rechenmaschine verwendet.

Es zählt jene Zahl, die im **verdeckten Teil** steckt!