

FLASHCARD FUN

Spielerisch zum Lernerfolg!

Meine 5 besten Ideen
zum Üben mit Karteikarten

Wortsalat & Zahlenmix
Sabine Landua





HALLO

Ich bin Sabine Landua.

Als Lerntherapeutin bin ich immer auf der Suche nach Ideen, wie ich Lernen spielerisch gestalten kann.

Heute zeige ich dir meine 5 besten Ideen zum spielerischen Üben mit Karteikarten.

Wenn du erstmal wissen willst, wie du einen Karteikasten anlegst, kannst du gerne auf meinem Blog vorbeischaun: [Lernen mit Karteikarten – in 5 Schritten erklärt!](#)

Du hast deine Karten bereits fertig?

Dann lass uns gemeinsam entdecken, wie das Üben von Lernwörtern in Deutsch, 1x1-Aufgaben oder Vokabeln in der Fremdsprache endlich richtig Spaß macht!

Dein Flashcard Fun wartet – los geht's!

Lernen muss nicht langweilig sein. Mit etwas Kreativität lassen sich viele Übungen in tolle Spiele umwandeln. So macht das Lernen Spaß!

SABINE LANDUA

WÜRFELSPASS

Das brauchst du:

- zu übende Karteikarten
- 6er Würfel
- eine Code-Karte mit Aufgaben

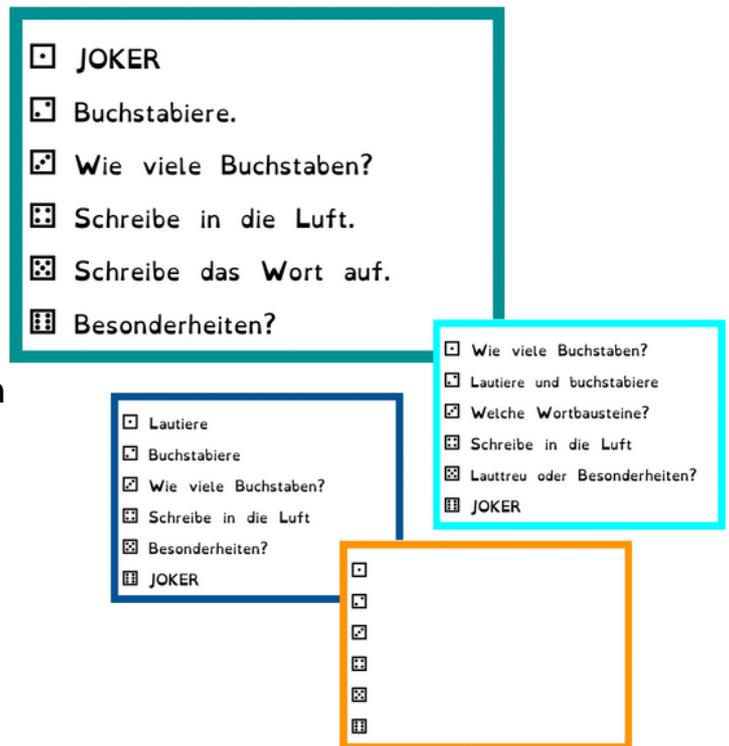
Spielformen:

- Partnerspiel
- Alleinspiel gegen die Uhr (z.B. 5 Minuten)

Ziel:

möglichst viele Karteikarten richtig bearbeiten

Was ist der Unterschied zwischen Buchstabe und Laut?



So geht es:

- Eine Codekarte auswählen oder erstellen.
- Karteikarten bereitlegen (Stapel).
- Spieler 1 würfelt.
- Spieler 1 bearbeitet die 1. Karteikarte entsprechend der gewürfelten Zahl.



- Spieler 2 ist an der Reihe.
- Das Spiel endet nach Vereinbarung (z.B. nach 10 Runden oder nach einer bestimmten Zeit).
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Wenn du alleine spielst, zählst du wieviel du geschafft hast und vergleichst mit dem letzten Mal.

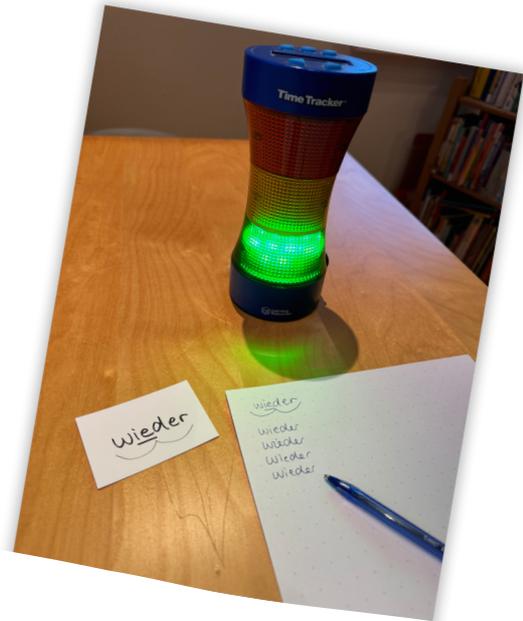
MINUTEN-ÜBUNG

Das brauchst du:

- zu übende Karteikarten
- Uhr mit Timer
- Papier und Stift

Spielformen:

- Alleinspiel gegen die Uhr
(1 Minute)



Ziel:

In einer Minute das Wort möglichst oft richtig schreiben / möglichst viele Aufgaben in 1 Minute richtig lösen

So geht es - Lernwörter:

- Du wählst eine Karteikarte aus und schreibst das Wort auf dein Blatt ab.
- Kontrolliere mit deiner Karte, ob alles richtig geschrieben ist und markiere die schwierige Stelle.
- Stelle jetzt den Timer auf 1 Minute.
- Schreibe das Wort so oft wie möglich richtig untereinander, bis der Timer abgelaufen ist.
- Kontrolliere mit deiner Karte alle Schreibungen und zähle alle richtigen Wörter.
- Notiere dir deine Punkte darunter.

So geht es - Matheaufgaben:

- Du stellst dir den Timer auf 1 Minute.
- Wie viele Aufgaben schaffst du in einer Minute?
- Notiere dein Ergebnis und vergleiche mit dem letzten Mal.
- Hast du diesmal mehr geschafft? Prima!

WÜRFELKÄSTCHEN

Das brauchst du:

- zu übende Karteikarten
- 6er Würfel
- Würfelkästchen oder 6 nummerierte Stapel

Spielformen:

- Partnerspiel
- Alleinspiel gegen die Uhr (z.B. 5 Minuten)

Ziel:

möglichst viele Karteikarten richtig bearbeiten



So geht es:

- Karteikarten beliebig in die 6 Felder verteilen.
- Spieler 1 würfelt und bearbeitet die 1. Karte im gewürfelten Feld.



- Spieler 2 ist an der Reihe.
- Ist das Feld bereits leer? Pech gehabt! Eine Runde aussetzen,
- Das Spiel endet nach Vereinbarung (z.B. wenn 3 Felder leer sind oder nach einer bestimmten Zeit).
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Wenn du alleine spielst, zählst du wieviel du geschafft hast und vergleichst mit dem letzten Mal.

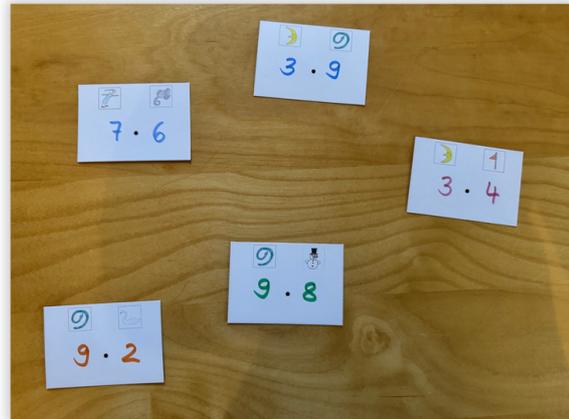
KIM-SPIEL: WAS FEHLT?

Das brauchst du:

- zu übende Karteikarten
- Papier und Stift

Spielformen:

- Partnerspiel

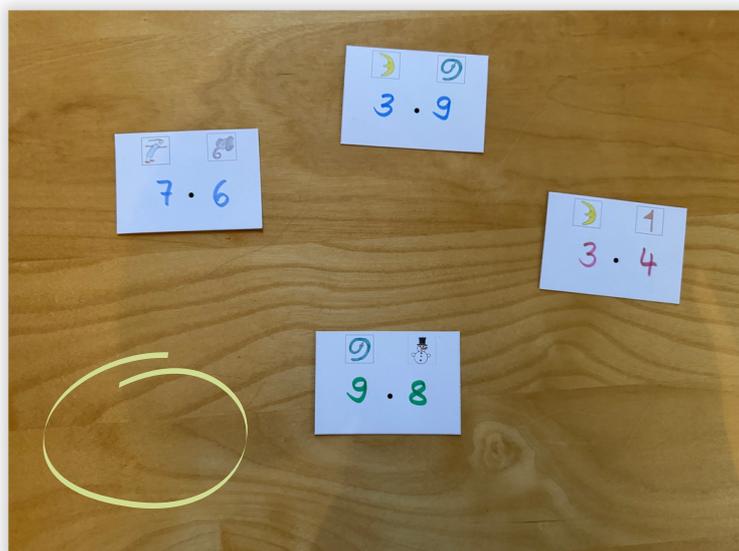


Ziel:

Inhalte der Karten merken und benennen können

So geht es:

- Verteile eine Auswahl an Karten auf dem Tisch und merke sie dir genau.
- Drehe dich um. Dein Partner nimmt eine Karte weg.
- Was fehlt?
- Bei Matheaufgaben nennst du Aufgabe und Ergebnis, bei Lernwörtern buchstabierst du oder schreibst es auf.
- Ist es richtig? Ein Punkt für dich.
- Dein Partner legt die Karte zurück auf den Tisch und ihr startet eine neue Runde.



MONSTERSCHRECK

Das brauchst du:

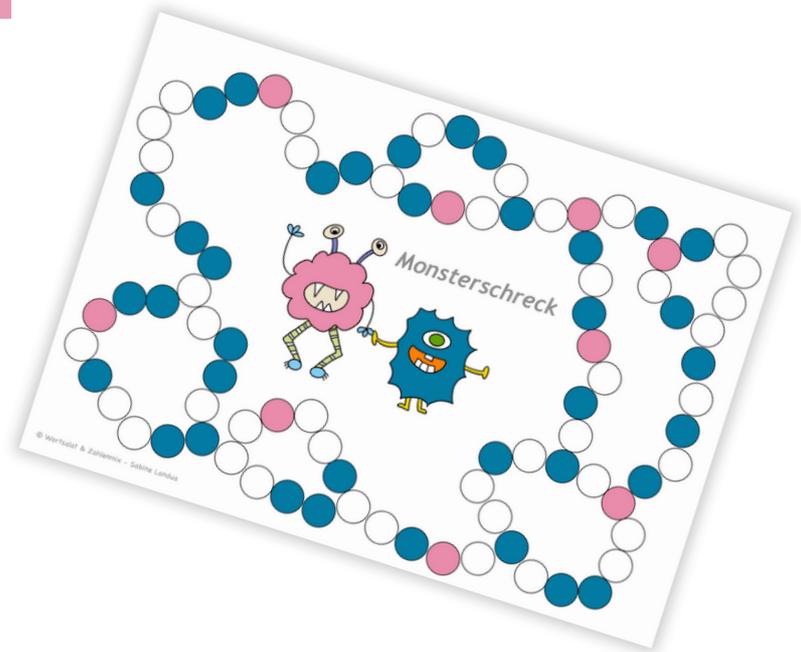
- zu übende Karteikarten
- 6er Würfel
- [Spielplan](#)
- Spielfiguren
- Spielchips

Spielformen:

- Partnerspiel
- Alleinspiel gegen die Uhr (z.B. 5 Minuten)

Ziel:

möglichst viele Punkte sammeln



Die Idee:

Auf unserem Spielplan tummeln sich die Monster! Sie laufen weg, wenn sie sich erschrecken. Das rosa Monster ist größer und damit schwieriger zu erschrecken als das kleine blaue Monster. Wer ein Monster erschreckt hat, so dass es wegläuft, sammelt Punkte.

So geht es:

- Punktefelder auf dem Spielfeld mit Spielchips abdecken.
- Karteikarten bereitlegen (Stapel). Jeder Spieler sucht sich einen Startpunkt.
- Spieler 1 würfelt und rückt vor.
- Je nach erreichtem Feld führt er folgende Aktionen aus:

weiß	kein Monster	keine Aktion
blau	kleines Monster	1 Karte bearbeiten
rosa	großes Monster	3 Karten bearbeiten



- Ist ein Monster bereits erschreckt weggelaufen, gibt es auf diesem Feld keine Punkte mehr zu sammeln. Der Spielchip wird entfernt.
- Es wird abwechselnd gespielt. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Die richtig bearbeiteten Karten zählen als Punkte.

DU HAST JETZT NOCH VIELE FRAGEN?

Du möchtest wissen, wie du dein Kind beim Lernen noch besser unterstützen kannst?

Dann buche gerne ein Beratungsgespräch mit mir und wir überlegen gemeinsam, welches ein guter Weg sein könnte. Gemeinsam finden wir die besten Strategien, um das Lernen effektiv in den Alltag zu integrieren und das Lernpotenzial deines Kindes zu entfalten.

Dein Kind möchte etwas beim Lernen ändern?

Dann ist vielleicht ein Lerncoaching eine passende Möglichkeit. Gemeinsam identifizieren wir Ziele und Ressourcen und finden neue Lösungen. So gewinnt dein Kind mehr Selbstbewusstsein und wird motiviert, Verantwortung für den eigenen Lernprozess zu übernehmen.

Dein Kind hat eine Legasthenie oder Dyskalkulie und benötigt gezieltes Aufarbeiten der Lücken?

Dann ist vermutlich eine Lerntherapie der richtige Weg. Melde dich gerne und wir überlegen gemeinsam, wie es weitergehen könnte.

**Schreibe mir gerne eine Mail an kontakt@sabine-landua.de.
Ich freue mich auf deine Nachricht!**

Vergleiche dich nicht mit anderen, nimm lieber dein altes Selbst als Maßstab. So werden die vielen kleinen Schritte auf deinem Weg zum Erfolg sichtbar!

SABINE LANDUA

www.sabine-landua.de

IMPRESSUM

© Wortsalat & Zahlenmix - Sabine Landua, Dezember 2023

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der Autorin unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

HAFTUNGSAUSCHLUSS:

Alle Spielbeispiele sind von der Autorin selbst erstellt und in der lerntherapeutischen Praxis erprobt. Die Empfehlung basiert auf der persönlichen Erfahrung und Meinung der Autorin.

AUTORIN:

Wortsalat & Zahlenmix - Sabine Landua

Dannenbütteler Weg 14, 38524 Sassenburg, Deutschland

www.sabine-landua.de

kontakt@sabine-landua.de

Instagram: [sabine.landua.lerntherapie](https://www.instagram.com/sabine.landua.lerntherapie)

facebook: [wortsalatzahlenmix](https://www.facebook.com/wortsalatzahlenmix)

