



1. Domino

8	zwei	2	eins
1	drei	3	sieben
7	vier	4	zehn
10	fünf	5	sechs
6	neun	9	elf
11	zwölf	12	acht





3. Memory

Ich renne.



Ich schreibe.



Ich telefoniere.



Ich schwimme.



Ich spiele.



Ich backe.



Ich male.



Ich tanze.





1. Domino

START

Schreibst du?

Ja, ich male.

Lernst du?

Nein, ich schreibe nicht.

Malst du?

Ja, ich backe.

Telefonierst du?

Nein, ich schwimme nicht.

Singst du?

Nein, ich lerne nicht.

Schwimmst du?

Nein, ich renne nicht.

Backst du?

Ja, ich singe.

Rennst du?

Nein, ich tanze nicht.

Spielst du?

Nein, ich telefoniere nicht.

Tanzt du?






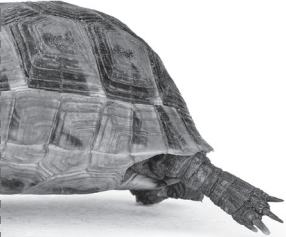








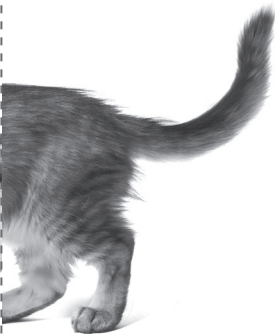

Ja, ich spiele.

ZIEL



Schneide aus und leg es richtig zusammen.

Wytnij i ułóż prawidłowo.

			
Fi	Ka gei		Schild
			
Meer	kröte	Kanin	te
			
schweinchen	Ham	Papa	sche
			
chen	En	tze	ster





5. Bilderlotto



Ihr habt einen Papagei.

Wir haben eine Katze.

Sie haben einen Hund.

Du hast ein Kaninchen.

Ich habe einen Hamster.

Er hat einen Fisch.





3. Memory

das Bett



der Stuhl



das Sofa



der Schrank



das Regal



der Sessel



der Schreibtisch



der Teppich



der Tisch



die Kommode





5. Bilderlotto



Dein Schrank ist alt.	Dein Schreibtisch ist kaputt.	Mein Schreibtisch ist praktisch.
Mein Teppich ist modern.	Dein Teppich ist kaputt.	Mein Tisch ist klein.
Mein Stuhl ist kaputt.	Dein Tisch ist groß.	Dein Stuhl ist bequem.
Mein Schrank ist neu.	Mein Sessel ist schmutzig.	Dein Sessel ist nicht schmutzig.



1. Domino

START	11	elf	17
siebzehn	32	zweiunddreißig	23
dreiundzwanzig	100	hundert	82
zweiundachtzig	43	dreiundvierzig	55
fünfundfünfzig	63	dreiundsechzig	36
sechsdreißig	91	einundneunzig	19
neunzehn	49	neunundvierzig	27
siebenundzwanzig	76	sechsdreißig	39
neununddreißig	15	fünfzehn	22
zweiundzwanzig	85	fünfundachtzig	99
neunundneunzig	0	null	ZIEL