

## Ravensburger Spiele für die Familie

### Shopping Center

Dieses unterhaltsame Würfelspiel für die ganze Familie führt durch eine Ladenstraße mit 26 verschiedenen Geschäften. Je nach gezogenem Anfangsbuchstaben sollen Bezeichnungen von Waren gefunden werden, die man in dem jeweils erreichten Geschäft findet. Einfallsreichtum und schnelles Reaktionsvermögen werden belohnt. Für jedes richtige Wort erhält der Spieler eine Gewinnmarke. Ereigniskarten erhöhen noch die Spannung.

Für 2 bis 6 Spieler von 7 bis 99 Jahren.  
Ravensburger Spiele-Nr. 601 5 100 8

### Contact

Die außergewöhnliche Spielidee und die gelungene Gestaltung machen aus diesem Legespiel ein faszinierendes Gesellschaftsspiel für die ganze Familie. 140 Legekärtchen mit blauen, roten und schwarzen Linien, Bögen und Kreuzungen, die sich alle verwirrend ähnlich sehen, sollen zu einem Liniensystem aneinandergespaßt werden. Dabei gibt es unerschöpfliche Variationsmöglichkeiten. Ausgezeichnet mit dem „Bundespreis Gute Form“.

Für 2 bis 10 Spieler von 4 bis 99 Jahren.  
Ravensburger Spiele-Nr. 605 5 504 4

### Junior-Magazin

Mit diesem Magazin ist man immer dem Ansturm einer Kindergesellschaft gewachsen, denn vier aufregende Spiele stehen zur Wahl: Autorennen, Fußballmatch, Gänsepiel und Ringelpitz. Alle Spiele bieten in ihrer farbenprächtigen Gestaltung Kindern stundenlang Spaß und Spannung.

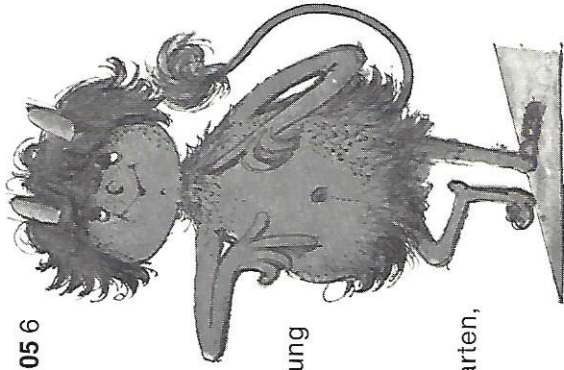
Für 2 bis 6 Spieler von 6 bis 12 Jahren.  
Ravensburger Spiele-Nr. 602 5 001 4

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

# Fehlerteufel

Ravensburger Spiele Nr. 636 5 005 6



8 Kartenspiele zur Rechtschreibung  
von Ilse Herrndobler  
Bilder: Franz Josef Ott

Für 2–4 Kinder von 6–8 Jahren

Inhalt: 8 Kartensätze zu je 25 Karten,  
insgesamt 200 Karten

Uli, heiß ich, der Fehlerteufel. Millionen Kinder kennen mich schon aus den Arbeitsbüchern zur Rechtschreibung aus dem Paul List Verlag.

Ohne mich gäbe es keine Fehler, aber das wäre ja so langweilig. Fehler machen ist meine Lieblingsbeschäftigung, außerdem Geschichten erzählen und Karten spielen. Acht neue Fehlerteufel-Kartenspiele gibt es. Sie heißen:

1. Meine Umgebung (Kartentrückseite Haus)
2. Womit Kinder spielen (Kartentrückseite Bär)
3. Was Kinder tun (Kartentrückseite Buch)
4. Mein Körper (Kartentrückseite Hand)
5. Viele bunte Farben (Kartentrückseite Pinsel)
6. Mein Garten (Kartentrückseite Blume)
7. Meine Nahrung (Kartentrückseite Kaffeekanne)
8. Meine Kleidung (Kartentrückseite Hemd)

### **Vorbemerkung zu den Spielregeln:**

In der Regel wird mit einem Kartensatz gespielt. In einigen Fällen kann man auch mit mehreren Kartensätzen spielen. Jeder Kartensatz bietet mehrere Spielmöglichkeiten je nachdem, wie Kartenpaare oder Dreiergruppen von Karten zusammengesetzt werden. Untergrundfarbe oder Farbe der Umrandung dienen als Kennzeichnung und werden bei der Beschreibung der einzelnen Kombinationsmöglichkeiten genannt. Viele Karten tragen zweierlei Farben. Es kann also mit der einen oder mit der anderen Kartenhälfte gespielt werden. Die 8 Kartensätze bauen aufeinander auf, so daß sich die Kinder auf spielerische Weise aber doch systematisch etwa 100 wichtige Wörter bis zur rechtschriftlichen Beherrschung einprägen. Das ist ein Großteil des Rechtschreibwortsatzes des 1. Schuljahrs. Die wichtigsten Regeln der Rechtschreibung wie z.B. Groß- und Kleinschreibung der verschiedenen Wortarten oder Silbentrennung werden nebenbei bekannt gemacht. Im Bereich der Sprachlehre werden die Wortarten Namenwort (Substantiv), Tunwort (Verb), Wiewort (Adjektiv) und Begleiter (Artikel) vorgestellt.

Themen und Lerninhalte der Kartenspiele schließen sich eng an die Arbeitsfibel „Uli, der Fehlerteufel“ an, die im Paul List Verlag München erschienen ist.

## **Spielregeln**

Die folgenden Spiele können fast mit jedem Kartensatz gespielt werden. Eine Aufstellung schließt sich an die Regeln an.

### **1. Uliispiel**

Teilnehmer: 3 oder 4 Kinder

Aus dem Kartensatz, mit dem gespielt werden soll, stellen die Spieler passende Karten zu Paaren zusammen, z. B. „Haus“ und „Häuser“ oder „Haus“ und „H“ (1. Kartensatz) oder „schwarz wie der Rabe“ und „rabenschwarz“ (5. Kartensatz). Insgesamt ergeben sich 8 Kartenpaare aus einem Kartensatz. Hinzu kommt die „Uli-Karte“ mit dem Uli, der etwas Dummes angestellt hat.

Die Karten werden gut gemischt und verteilt. Wer ein Kartenpaar hat, legt es gleich ab. Dann zieht der erste Spieler aus den verdeckten Karten seines linken Nachbarn eine

Karte, danach ist der nächste an der Reihe. Wenn die gezogene Karte zu einer seiner Karten paßt, darf er das Kartenpaar offen ablegen. So wird nun reihum gezogen. Die Uli-Karte bleibt immer im Spiel. Wer sie zuletzt in der Hand hält, hat verloren. Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare abgelegt hat.

Abwandlung: Statt Kartenpaare kann man in diesem Spiel auch Dreiergruppen von Karten ablegen, wenn mit drei Farben eines Kartensatzes gespielt wird.

### **2. Turm legen**

Teilnehmer: 2–4 Kinder

Es wird mit drei zusammengehörigen Karten aus einem Kartensatz gespielt. Zusammengehören können z. B. das Bild vom Baum, das Wort „Baum“ und die Mehrzahl „Bäume“ (1. Kartensatz) oder das Bild eines lesenden Kindes, das Wort „lesen“ und das Reimwort „Besen“ (3. Kartensatz). Die Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt.

Zuerst wird vereinbart, welche Farbe immer als erste ausgespielt wird. Dann spielt der erste Spieler eine Karte in dieser Farbe aus. Darauf aufbauend legt der Reihe nach jeder eine Karte ab, passend zu der schon liegenden. Jedemal nach drei Karten muß wieder mit der vereinbarten Farbe begonnen werden. Es entsteht ein immer höher werdender Kartenstoß.

Beispiel: Auf das zuerst ausgespielte Bild vom Baum kann wahlweise das Wort „Baum“ oder das Wort „Bäume“ abgelegt werden. Liegen diese beiden Karten, gleichgültig in welcher Reihenfolge, beginnt eine neue Dreiergruppe, deren erste Karte die vereinbarte Untergrund- oder Randfarbe haben muß. Hier im Beispiel muß es wieder eine Bildkarte (schwarz) sein.

Wer nicht anlegen kann, muß aussetzen, und der nächste ist an der Reihe. Es wird immer nur eine Karte abgelegt. Wer zuerst keine Karten mehr hat, ist Gewinner.

Abwandlung: Das Turm legen erfordert von den Kindern viel Konzentration, weil man sich merken muß, ob schon alle drei zusammengehörigen Karten abgelegt wurden und eine neue Anfangskarte gespielt werden kann. Für jüngere Kinder empfiehlt sich deshalb die abgewandelte Spielform, bei der die Dreiergruppen offen nebeneinander gelegt werden. Die Kinder haben dann einen besseren Überblick, ob schon alle drei Karten ausgespielt sind, und welche Karten zusammengehören.

### 3. Paare suchen

Teilnehmer: beliebig  
Dieses Spiel wird mit Kartenpaaren gespielt ohne Uli-Karte. Die Kartenpaare können auch aus mehreren Kartensätzen zusammengestellt werden.

Alle Karten werden mit der Rückseite nach oben in einem Rechteck auf dem Tisch ausgelegt. Der erste Spieler deckt zwei Karten auf, mit der Absicht, ein Kartenpaar zu finden. Gelingt das nicht, gehören also die Karten nicht zusammen, werden beide wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe. Gelingt es, darf man das Kartenpaar behalten und weitere zwei Karten aufdecken. Jeder Spieler ist so lange an der Reihe, wie es ihm gelingt, Kartenpaare aufzudecken. Wichtig: Es dürfen immer nur zwei Karten aufgedeckt werden niemals drei, auch wenn man sich beim Aufdecken der zweiten Karte an die dazugehörige Karte erinnert. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Kartenpaare erobert hat.

### 4. Aufgepaßt!

Teilnehmer: 2–4 Kinder  
Es wird mit Kartenpaaren ohne Uli-Karten gespielt. Bei 4 Spielern werden am besten Kartenpaare aus zwei bis drei Kartensätzen zusammengestellt.

Einfaches Beispiel: Bildkarte und Wortkarte. Die Karten einer Sorte, z. B. die Bildkarten, werden gleichmäßig an die Spieler verteilt, überzählige Kartenpaare werden ausgeschieden. Ein Kind ist Spielleiter und erhält die andere Sorte der Karten (in unserem Beispiel die Wortkarten), die es verdeckt in die Mitte des Tisches oder in den Schachteldeckel legt.

Alle Spieler legen ihre Karten offen und übersichtlich vor sich auf den Tisch. Der Spielleiter zieht dann aus den verdeckt liegenden Karten in der Mitte des Tisches eine Karte und zeigt sie vor oder liest sie vor. Wer die dazugehörige Karte besitzt, meldet sich und erhält die ausgerufene Karte. Meldet sich niemand, wird die gezogene Karte wieder verdeckt unter die übrigen geschoben. Melden sich zwei Spieler gleichzeitig, wird sie aus dem Spiel genommen. Gewinner ist, wer als erster seine Kartenpaare vollständig hat.

### 5. Um die Wette

Teilnehmer: 2–4 Kinder  
Je nach Spielerzahl wird mit 2–4 Kartensätzen gespielt. Jeder Spieler erhält einen gut gemischten Kartensatz. Auf

„los!“ beginnt jeder seinen Kartensatz möglichst rasch zu ordnen, so daß alle drei zusammengehörigen Karten aufeinanderliegen. Wer zuerst damit fertig ist, gewinnt.

### 6. Abladen

Teilnehmer: 2–4 Kinder  
Es wird mit Dreiergruppen ohne Uli-Karte gespielt. Ein Kind ist Spielleiter und erhält die 8 Bildkarten (schwarz) eines Kartensatzes. Die restlichen 16 Karten werden gemischt und als Stoß in die Mitte des Tisches gelegt. Der Spielleiter legt das erste Bild aus. Abwechselnd hebt nun jeder Spieler vom Kartenstoß eine Karte ab und versucht, an die ausgespielte Bildkarte passend anzulegen. Paßt die abgehobene Karte nicht, muß er sie behalten. Ein Spieler, der aus der Hand eine passende Karte anlegen kann, braucht keine Karte vom Stoß zu nehmen. Jedemal, wenn zwei passende Karten an die Bildkarte angelegt wurden, spielt der Spielleiter wieder eine neue Bildkarte aus. Die Spieler legen immer nur eine Karte. Wer zuerst keine Karten mehr hat, ist Gewinner.

### 7. Die ganze Hand voll

Teilnehmer: 2 oder mehr Kinder  
Gespielt wird mit den Dreiergruppen aus einem oder zwei Kartensätzen ohne Uli-Karten. Die Spieler einigen sich auf eine Karte (Farbe), mit der immer begonnen wird. Eine dieser Anfangskarten wird offen auf den Tisch gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und kommen auf einen Stoß in die Mitte des Tisches. Reihum hebt jeder Spieler eine Karte vom Stoß ab. Wer an die ausgelegte Karte anlegen kann, legt ab. Wer nicht anlegen kann, muß so lange vom Kartenstoß Karten aufnehmen, bis er eine passende Karte zum Anlegen findet. Jeder darf so lange Karten ablegen, so lange er passende Karten hat. Wenn eine Dreiergruppe vollständig ist, darf wieder eine Anfangskarte für eine neue Dreiergruppe ausgespielt werden. Gewinner ist, wer zuerst keine Karten mehr hat.

### 8. Schlange legen

Teilnehmer: 2–4 Kinder  
Dieses Spiel wird mit den Karten eines Kartensatzes gespielt. Es ist nur mit den violett gekennzeichneten Karten möglich. Diese werden aussortiert, gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Nachdem ausgelost ist, wer beginnt, legt der erste Spieler eine beliebige Karte auf den

Tisch. Der nächste Spieler kann daran eine passende Karte anlegen. Hat er keine passende, muß er aussetzen, und der nächste ist an der Reihe.

Wer zuerst alle seine Karten anlegen konnte, ist Gewinner. Beispiel aus dem Kartensatz „Meine Nahrung“: An die Karte mit den Silben „ren Sup“ schließt sich die Karte mit den Silben „pe Kar“, daran wieder eine Karte mit den Silben „tof-feln Ku“. Immer müssen sich die Silben zu ganzen Wörtern zusammenfügen, die Silben eines Wortes jeweils in der gleichen Farbe. Bei einsilbigen Wörtern wird mit einem Punkt angelegt. Beim Lückenwort wird die Karte mit dem fehlenden Buchstaben angelegt.

### 9. Spiel für eine größere Gruppe

Teilnehmer: beliebig, 1 Spielleiter

Dieses Spiel wird mit den Kartensätzen „Meine Umgebung“ und „Womit Kinder spielen“ gespielt. Der Spielleiter erhält die Bildkarten. Die Karten mit den Anfangsbuchstaben werden gleichmäßig an die Kinder verteilt. Der Spielleiter ruft die Bilder einzeln aus. Wer den passenden Anfangsbuchstaben hat, meldet sich und erhält die Bildkarte.

Das Spiel wird rasch gespielt. Meldet sich niemand oder jemand mit einem falschen Anfangsbuchstaben, wird die Bildkarte zu den übrigen zurückgesteckt und das nächste Bild wird aufgerufen.

Wer zuerst alle seine Buchstabenkarten mit Bildkarten zusammen abgelegt hat, ist Gewinner.

Auch die Umkehrung dieses Spiels ist möglich: Die Kinder haben Wort- oder Bildkarte in der Hand. Der Spielleiter ruft die Anfangsbuchstaben auf.

## Die einzelnen Kartensätze

Die Kartenspiele sind für Kinder von 6–8 Jahren gedacht. Weil sie sich direkt auf Unterrichtsstoffe des ersten Schuljahres beziehen, können sie gezielt eingesetzt werden, um bestimmte Absichten zu erreichen. Der Zeitpunkt, wann diese Lernstoffe erfahrungsgemäß behandelt werden, ist bei den betreffenden Kartensätzen angegeben. Er ist als verbindlicher Hinweis zu verstehen, da Lehrer und Schulen die Lernstoffe nach den jeweiligen Erfordernissen einteilen können.

### Spiele mit Kartenpaaren:

1. Uli-Spiel
3. Paare suchen
4. Aufgepaßt!

Beim ersten und zweiten Kartensatz kann auch noch nach der Regel 9 gespielt werden.

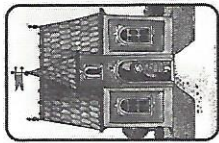



### Spiele mit Dreiergruppen von Karten:

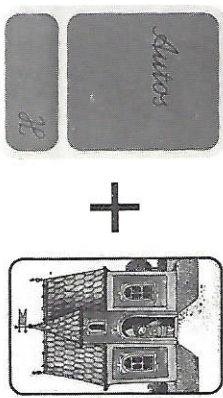
2. Turm legen
5. Um die Wette
6. Abladen
7. Die ganze Hand voll

Mit allen violett gekennzeichneten Karten eines Kartensatzes wird „Schlange legen“ nach der Regel 8 gespielt.

### 1. Kartensatz: Meine Umgebung (Einsatz ab Januar 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

	+		Wort (rot)
Bild (schwarz)			
	+		Wort (rot)
Wort (rot)			Mehrzahlwort (hellgrün)

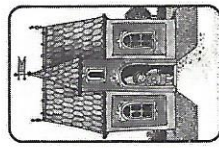


+

Bild  
(schwarz)

Anfangs-  
buchstabe  
(dunkelgrün)

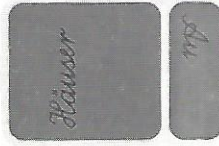
Zusammenstellung der möglichen Dreiergruppen mit je einem Beispiel:



+

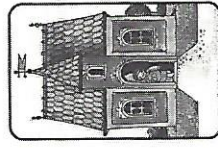
Bild  
(schwarz)

Wort  
(rot)



+

Mehrzahlwort  
(hellgrün)



+

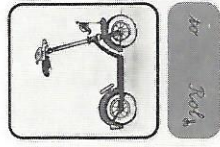
Bild  
(schwarz)

Anfangs-  
buchstabe  
(dunkelgrün)

Wort  
(rot)

## 2. Kartensatz: Womit Kinder spielen (ab Februar 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

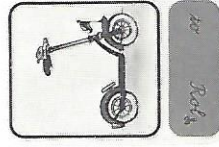


+

Bild  
(schwarz)



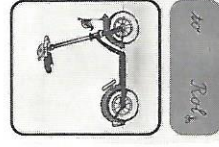
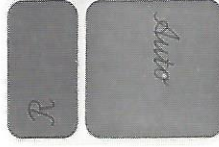
Wort  
(rot)



+

Bild  
(schwarz)

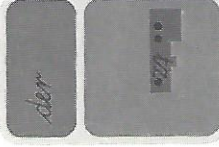
Anfangs-  
laut  
(dunkelgrün)

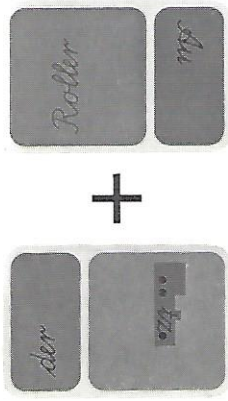


+

Bild  
(schwarz)

Artikel  
(Begleiter)  
(blau)



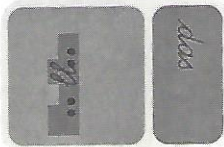


+

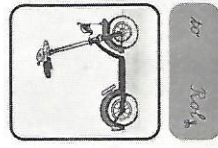
Artikel  
(blau)



Wort  
(rot)



Wort  
(rot)



Worthaus  
(gelb)

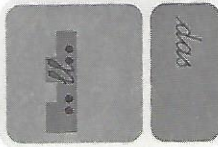
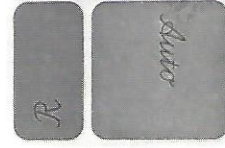
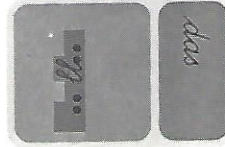


Bild  
(schwarz)



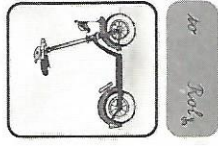
Worthaus  
(gelb)



Anfangslaut  
(dunkelgrün)

Worthaus  
(gelb)

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird das „Schlange legen“ nach Regel 8 gespielt: Silben + Silben  
Zusammenstellung der möglichen Dreiergruppen mit je einem Beispiel:



+

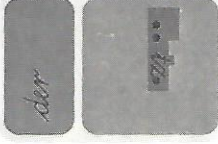
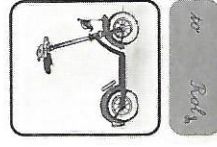


Bild  
(schwarz)

Artikel  
(blau)

Wort  
(rot)



+

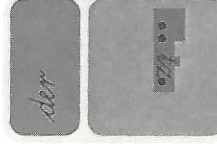
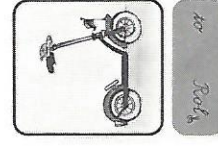


Bild  
(schwarz)

Artikel  
(blau)

Anfangslaut  
(dunkelgrün)



+

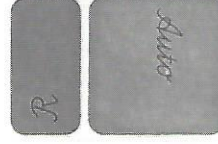


Bild  
(schwarz)

Anfangslaut  
(dunkelgrün)

Worthaus  
(gelb)





Bild (schwarz)

Wort (rot)

Worthaus (gelb)

### 3. Kartensatz: Was Kinder tun

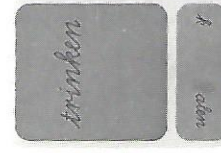

(etwa ab Ende Februar 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:



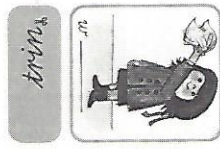
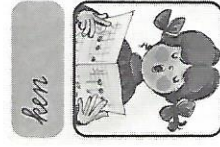

Bild (schwarz)

Wort (rot)

Wort (rot)

Reimwort (grau)

Silbe (hellblau)

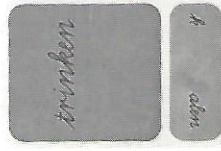
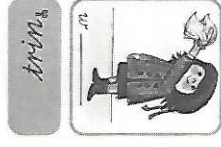
Silbe (rosa)




Bild (schwarz)

Wort (rot)

Reimwort (grau)

Wort (rot)

Silbe (hellblau)

Silbe (rosa)

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird das „Schlange legen“ nach Regel 8 gespielt.

Zusammenstellung der möglichen Dreiergruppen mit je einem Beispiel:

#### 4. Kartensatz: Mein Körper

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:



Bild  
(schwarz)

Wort  
(rot)

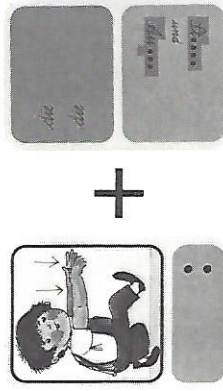
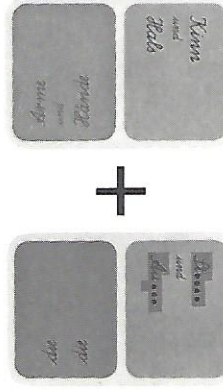


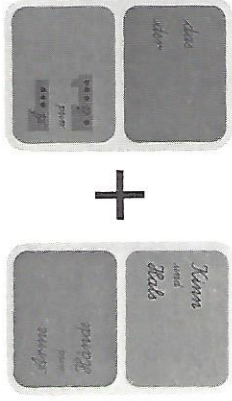
Bild  
(schwarz)

Artikel  
(blau)



Artikel  
(blau)

Wort  
(rot)



Wort  
(rot)

Worthaus  
(gelb)

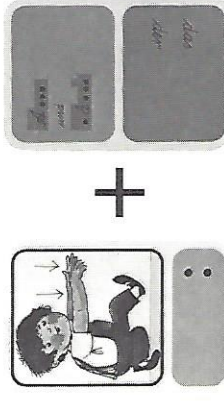
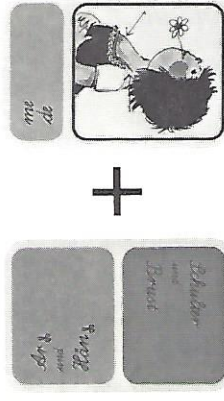


Bild  
(schwarz)

Worthaus  
(gelb)



Silben  
(rosa)

Silben\*  
(hellblau)

\* Punkte werden an einsilbige Wörter angelegt.



Zusammenstellung der möglichen Dreiergruppen mit je einem Beispiel:

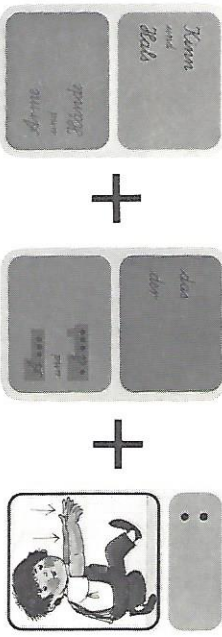


Bild (schwarz)

Worthaus (gelb)

Wort (rot)

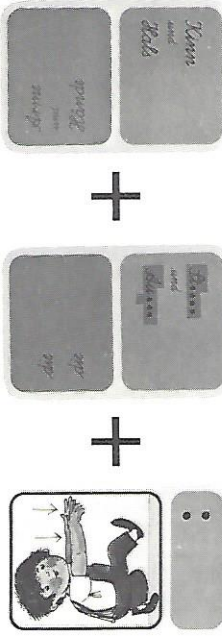


Bild (schwarz)

Artikel (blau)

Wort (rot)

### 5. Kartensatz: Viele bunte Farben (etwa ab Ostern 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

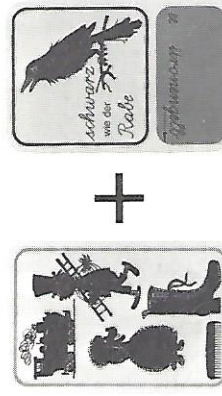
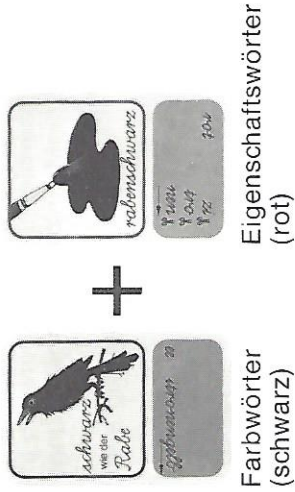


Bild (schwarz)

Farbwörter mit Vergleich (schwarz)



Farbwörter (schwarz)

Eigenschaftswörter (rot)

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird das „Schlange legen“, Regel 8, gespielt.

Dreiergruppen:



Bild (schwarz)

Farbwörter mit Vergleich (schwarz)

Eigenschaftswort (rot)

### 6. Kartensatz: Mein Garten (etwa ab Ende April 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

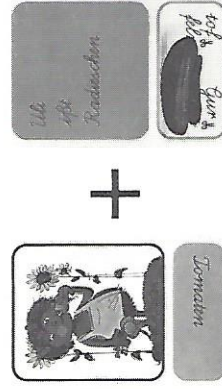


Bild (schwarz)

Satz (rot)

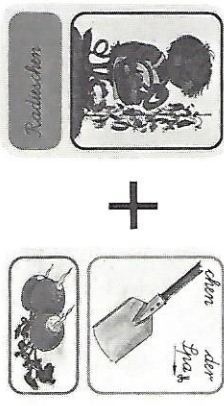


Bild (hellblau)  
 +  
 Hauptwörter „Gemüse“ (rosa)

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird „Schlange legen“, Regel 8, gespielt.

**7. Kartensatz: Meine Nahrung**  
 (etwa ab Mai 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

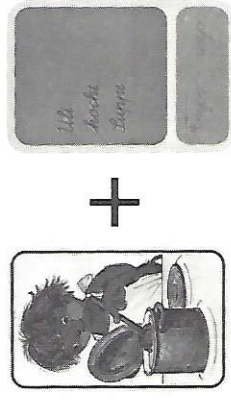


Bild (schwarz)  
 +  
 Satz (rot)

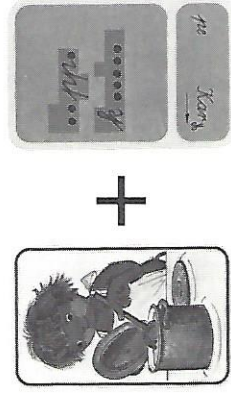


Bild (schwarz)  
 +  
 Worthaus (gelb)

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird das „Schlange legen“, Regel 8, gespielt, hier Silbe + Silbe.

Dreiergruppen:

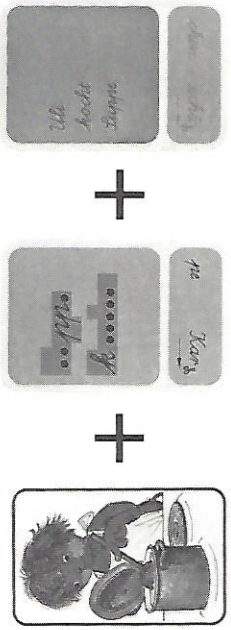


Bild (schwarz)  
 +  
 Worthaus (gelb)  
 +  
 Satz (rot)

**8. Kartensatz: Meine Kleidung**  
 (etwa ab Mai 1. Schuljahr)

Zusammenstellung der möglichen Kartenpaare mit je einem Beispiel:

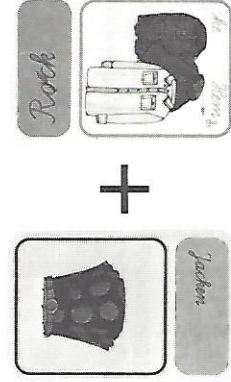


Bild (schwarz)  
 +  
 Wort (rot)

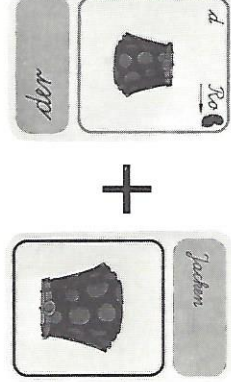
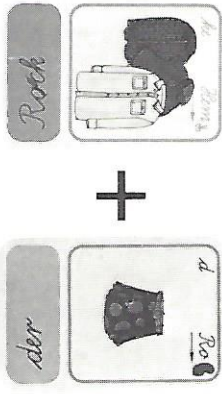
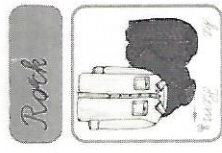


Bild (schwarz)  
 +  
 Begleiter (blau)



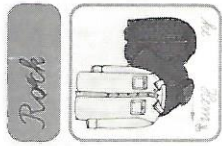
+

Begleiter  
(blau)

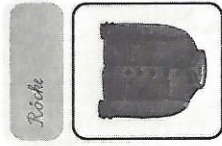


+

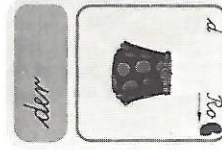
Wort  
(rot)



Wort  
(rot)

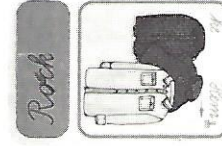


Mehrzahlwort  
(hellgrün)

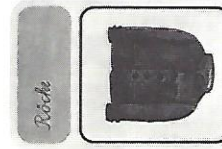


+

Begleiter  
(blau)



Wort  
(rot)

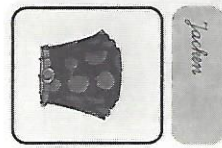


Mehrzahlwort  
(hellgrün)

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Mit den violett gekennzeichneten Karten wird „Schlange legen“, Regel 8, gespielt; hier Silbe + Silbe und Lückenwort + fehlender Buchstabe.

Zusammenstellung der möglichen Dreiergruppen mit je einem Beispiel:



+

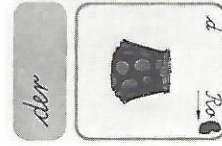
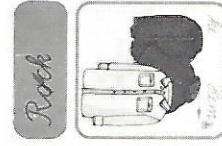
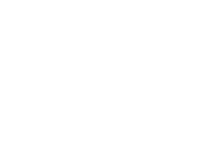


Bild  
(schwarz)



+



Wort  
(rot)

## Mit diesen Uli's lernen Kinder in der Schule.

Eigentlich haben wir „Uli, den Fehlerteufel“ erfunden, damit Kinder in der Schule weniger Fehler machen. Eine sehr unkonventionelle Art, Rechtschreibung zu lehren. Zugegeben. Aber eine sehr erfolgreiche.

Unseren „Uli“, von Ilse Herrndobler gibt es fast zweimillionenmal in den Grundschulen. Da kann man mal sehen, wie gerne Kinder mit ihm lernen.

### Uli, der Fehlerteufel (1)

Arbeitsbuch zur Rechtschreibung im 1. Schuljahr von Ilse Herrndobler. 82 Seiten mit vielen farbigen Bildern, Schreibvorlagen, Übungsfeldern und 18 Seiten Korrekturblätter. Schnellhefter, Format 21 x 23 cm, Best.-Nr. 1131, DM 5,20



## Der Uli für die 2. und 3. Klasse.

### Uli schreibt Geschichten (2)

Rechtschreibung, Sprachlehre, Ausdrucksschulung im 2. Schuljahr. Von Ilse Herrndobler. Format 21 x 29,7 cm. Arbeitsbuch mit vielen farbigen Bildern von F. J. Ott, 106 Seiten und 16 Seiten Ausschneidebogen DIN A 4, Best.-Nr. 1137, DM 6,80  
Zusatzaufgaben und Korrekturblätter zur Differenzierung für den Schüler, Best.-Nr. 1237, DM 1,80



### Uli entdeckt die Sprache (3)

Arbeitsbuch zur Rechtschreibung, Sprachlehre und Ausdrucksschulung im 3. Schuljahr von Ilse Herrndobler und Barbara Freund. 100 Seiten. 10 Ausschneidebogen und 12 Seiten Korrekturblätter, Format 21 x 29,7 cm mit vielen farbigen Bildern von F. J. Ott. Best.-Nr. 1138, DM 6,80

**Paul List Verlag**

Schulbuch- und Lehrmittelverlag  
8 München 2, Goethestr. 43, Telefon (0 89) 53 05 61