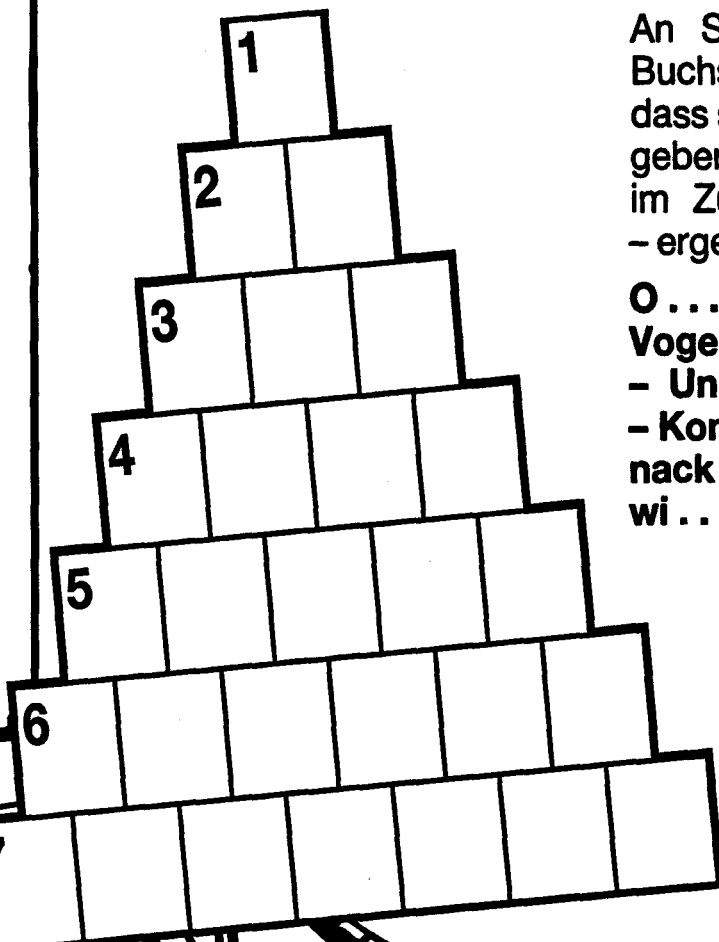


Die Pyramide

Du beginnst mit einem Buchstaben, fügst in jeder Reihe stufenweise jeweils einen Buchstaben hinzu und bildest auf diese Weise immer wieder neue Wörter der angegebenen Bedeutungen. Die Buchstaben können von Reihe zu Reihe umgestellt werden.

1 vierzehnter Buchstabe des Alphabets, 2 Verhältniswort, 3 zu keiner Zeit, 4 Qual, Schmerz, 5 Schiffssteuerhebel, 6 Gliedertier mit acht Beinen, 7 Textilfacharbeiter



Besuchskarte

Renate Atte
Northeim

Wenn ihr die Buchstaben der Besuchskarte richtig ordnet, erhaltet ihr den Namen einer kleinen Bühne mit beweglichen Puppen.

Lückenbüßer

An Stelle der Punkte sind Buchstaben zu setzen, so dass sich sinnvolle Wörter ergeben. Die „Lückenbüßer“ – im Zusammenhang gelesen – ergeben ein Sprichwort.

O hase – Elbtun
Vogelsch e – At tat
– Un sein – An ter
– Kom tator – Sch
nack – Ka nchen – Ge-
wi heber

