

Würfelspiel

Thema: Haustiere und Wildtiere

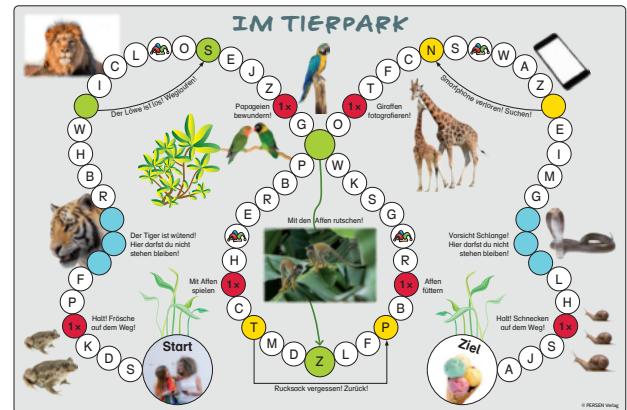
Material: auf DIN A3 kopiertes Spielfeld, Spielfiguren (oder Steinchen, Knöpfe o. Ä.), ein Würfel

Spielregeln:

- Start:** Das Spiel beginnt am **Start**. Wer unter den Spielenden bei der ersten Würfelrunde die höchste Zahl erreicht, fängt an. Die Mitspielenden würfeln im Uhrzeigersinn je einmal und gehen so viele Felder vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben.
- Felder:** In jedem Feld ist ein Buchstabe eingetragen. Wer dort stehen bleibt, muss ein Wort aus dem Themenbereich „Tiere“ sagen, das mit dem erwürfelten Buchstaben beginnt, zum Beispiel „**K**“ – die **K**atze, die **K**uh oder das **K**rokodil. Kann die/der Spielende innerhalb einer angemessenen Zeit kein Wort nennen oder nur ein falsches, muss sie/er stehen bleiben. (Man kann auch feste Zeiten ausmachen, z. B. zehn Sekunden.)
- Joker:** Bleibt die/der Spielende auf dem **Joker** (Jokersymbol) stehen, darf sie/er selbst den Buchstaben aussuchen, mit dem das Wort beginnt. Das Jokersymbol ersetzt jeden beliebigen Buchstaben.
- Rotes Feld:** Erwürfelt die/der Spielende ein **rotes Feld**, muss sie/er ein richtiges Wort sagen. Sie/Er muss aber dann in der Würfelrunde einmal aussetzen. Nennt sie/er kein richtiges Wort, muss sie/er auf dem Ausgangsfeld stehen bleiben. Wenn zufällig alle Spielenden aussetzen müssen, haben alle Glück und spielen weiter.
- Blaues Feld:** Die/Der Spielende muss vor **blauen Feldern** eine Zahl würfeln, die groß genug ist, um den blauen Bereich zu überspringen. Ist die Zahl zu klein, muss sie/er vorher stehen bleiben.
- Vor/Zurück:** Wenn man auf **grüne** oder **gelbe Felder** gerät und vorwärts- oder zurückgeht, ist dies durch Pfeile angezeigt.
- Ziel:** Gewonnen hat die Person, die als Erstes am **Ziel** ankommt. Wenn man so lange würfeln muss, bis man das Zielfeld erwürfelt hat, wird das Spiel noch spannender.

Spielvarianten:

- Spielvariante 1:** Mit den erwürfelten Buchstaben auf dem Spielfeld werden Substantive aus dem Themenbereich „Tiere“ mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben genannt („**H**“ – der **H**und).
- Spielvariante 2:** Der erwürfelte Buchstabe muss in der Wortmitte des genannten Substantivs aus dem Themenbereich „Tiere“ stehen („**T**“ – die **T**atze).



IM TIERPARK



Der Löwe ist los! Weglaufen!

L
C
I
O
S

E
J
Z

G
P

T
F

C
N

S
W
A
Z

Smartphone verloren! Suchen!



Giraffen fotografieren!

E
I
M
G



Papageien bewundern!

G
P
B
R
E

O
W
K
S
G

R
1 x

B
P

L
H
1 x

S
J
A



Der Tiger ist wütend! Hier darfst du nicht stehen bleiben!

F
P
K
D
S

M
D
Z

L
F

P
1 x

Affen füttern

Vorsicht Schlange! Hier darfst du nicht stehen bleiben!

L
H
1 x

Mit den Affen rutschen!



Affen füttern

Halt! Frösche auf dem Weg!

Halt! Schnecken auf dem Weg!

Ziel



Mit Affen spielen

Rucksack vergessen! Zurück!

Start

Start

Start

Start

Start



Start

Start

Start

Start

Start

Start

Start



Start

Start

Start

Start

Start

Start

Start

