



Klassenfahrt Ein Würfelspiel für 3-4 Schüler
Kopiervorlage zu Planet 2, Lektion 17, Übung 2 - 7

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

- **Vorbereitung:** Kopieren Sie für jede Gruppe das Spielfeld.
Jede Gruppe braucht einen Würfel und jeder Schüler eine Spielfigur (oder verschiedene Münzen, Knöpfe etc.).
- **Ablauf:** Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein.
Jede Gruppe erhält ein Spielfeld, einen Würfel und für jeden Schüler eine Spielfigur.
Ein Schüler beginnt, würfelt und setzt seine Spielfigur auf das entsprechende Feld.

Wenn das Feld ein Fragefeld ist, muss er die Frage richtig beantworten.

Die Antworten sind auf dem Bild in der Mitte zu finden.
Beantwortet er die Frage falsch, muss er ein Feld zurückgehen.
Dort muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist.

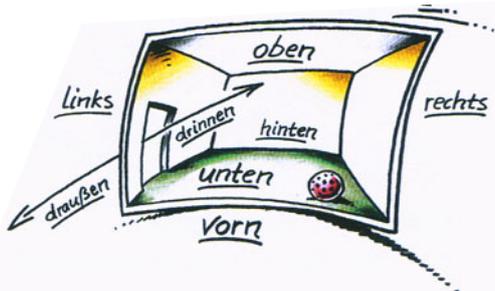
Wenn ein Schüler auf ein farblich unterlegtes Feld kommt, muss er der Anweisung folgen und vor- oder zurückgehen.
Der Schüler, der zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Klassenfahrt

Kopiervorlage zu Planet 2, Lektion 17, Übung 2 - 7

Ein Würfelspiel für 3 - 4 Schüler

Wo ist die Küche?	Du musst dein Bett machen. → Eine Runde Pause!	Wo ist die Treppe?
Du darfst im Wald spazieren gehen. → 3 Felder vor!		Gibt es hier ein Telefon?
Wo ist die Disco?		Du musst das Zimmer aufräumen. → Zwei Felder zurück!
Gibt es hier einen Computer?		Wo sind die Jungen-Schlafzimmer?
Du musst den Tisch decken. → Ein Feld zurück!		Wo sind die Klassenzimmer?
Wo ist das Spielzimmer?		Du darfst Tischtennis spielen. → Ein Feld vor!
Du musst das Geschirr abwaschen. → Eine Runde Pause!		Wo ist die Bibliothek?
Gibt es hier eine Katze?		Wo ist der Speisesaal?
Wo sind die Mädchen-Schlafzimmer?		Du darfst kein Feuer machen. → 4 Felder zurück!
Du darfst Boot fahren. → 4 Felder vor!		Gibt es hier einen Fußballplatz?
Wo ist der Tischtennisraum?		Es ist schon spät. Du musst schlafen. → Zwei Runden Pause!
START		ZIEL



3-19-001679-8 © Max Hueber Verlag 2005 Autorin: Andrea Hawerlant