

Leiterlspiel

Info für Lehrpersonen



Arbeitsauftrag	Die SuS spielen gemeinsam das Leiterlspiel
Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Die SuS repetieren das Gelernte spielerisch.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Leiterlspiel mit speziellen Regeln
Sozialform	GA
Zeit	30'

Zusätzliche Informationen:

- Die SuS können eigene Spielfiguren kreieren. Ansonsten einfach normale Spielfiguren nehmen.



Spielregeln für das Leiterlenspiel

- Um das Spiel zu beginnen, würfeln alle Spieler einmal.
 - Derjenige mit der höchsten Punktzahl, darf bei „START“ beginnen.
 - Kommst du auf ein rotes Feld, kannst du nachlesen, ob du Glück oder Pech hast.
 - Kommst du auf ein Feld mit einem Bild, musst du eine Frage beantworten.
 - Hast du sie richtig, kannst du 2 Felder vorrücken.
 - Hast du sie falsch, musst du 3 Felder zurück.
 - Falls alle Mitspieler die richtige Antwort nicht kennen, kannst du in deinen Unterlagen suchen oder die Lehrperson fragen.
 - Um das Spiel im „ZIEL“ zu beenden, brauchst du die exakte Punktzahl.
-
2. Setze 1 Mal mit Würfeln aus.
 6. Klettere zu Feld 15.
 8. Welche Telefonnummer musst du bei Brand im Notfall wählen?
 11. Wie nennt man Bilder wie dieses?
 16. Setze 4 Felder zurück.
 17. Nach dem Bräteln im Wald sollte Fumi nicht ausrücken müssen. An welche 3 Dinge musst du denken, damit nichts Schlimmes passiert?
 19. Nenne deinen Mitspielern 3 Brandursachen.
 20. Rücke 3 Felder vor.
 22. Im Notfall muss die Feuerwehr von dir einige Angaben über den Brand wissen. Welche?
 25. Klettere zu Feld 31.
 27. Welche Bedeutung hat dieses Schild?



-
- 33.** Die folgende Würfelzahl kannst du verdoppeln.
 - 37.** Feuerlöscher müssen regelmässig kontrolliert werden. Dies hast du unterlassen. Gehe deshalb zu Feld 21 zurück.
 - 42.** Setze 2 Mal mit Würfeln aus.
 - 43.** Streichhölzer sind keine Spielsachen! 2 Felder zurück.
 - 44.** Rutsche zu Feld 28 hinunter.
 - 46.** Was bedeutet dieses Schild?
 - 48.** Wo hast du schon solche Hinweisschilder gesehen?
 - 50.** Setze 2 Mal mit Würfeln aus.
 - 51.** Notausgänge dürfen nicht verstellt sein. Du hast leider Altpapier vor der Tür gestapelt. Setze 1 Mal mit Würfeln aus.
 - 52.** Rutsche zu Feld 33 zurück.
 - 53.** Bald hast du es geschafft.

