

Schneckenspiel

Material:

pro Spieler eine Spielfigur

ein Würfel

[Spielplan: Schneckenspiel](#)

Material für die Aktionsfelder:

Nr. 9 = Weinflaschen-Korken und ein Feuerzeug

Nr. 10 = eine Schüssel mit Steinen bzw. Kastanien oder Ähnlichem

Nr. 17 = einen Duden

Nr. 19 = Bonbons

Nr. 22 = Gesichtscreme

Nr. 23 = Preis für den Sieger (z.B. Gummibärchen)

Vorgehensweise:

Das Besondere an diesem Schneckenspiel ist, dass jedes Feld ein Aktionsfeld ist.

Auf jedem Feld müssen verschiedene Aufgaben erledigt werden.

Deshalb geht es in diesem Spiel nur in zweiter Linie darum, wer als Erster das Ziel erreicht.

Das Spiel beginnt.

Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf das Startfeld.

Nun fängt der erste Spieler an, würfelt und zieht seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen anzeigt.

Nun wird seine Aufgabe laut vorgelesen und von ihm in die Tat umgesetzt!

Für gute Leistungen ist „Beifall“ erwünscht!

Schnecken - Aufgaben:

1. Nenne phonetisch den 23. Buchstaben des ABC und schreibe ihn auf den Tisch.
2. Du darfst den anderen ein kleines Ständchen trällern.
3. Nenne ein Land mit dem Buchstaben V (bitte phonetisch aussprechen).
4. Ich hoffe, du kannst einen Witz erzählen, denn das ist nun deine Aufgabe.
5. Male einem Mitspieler einen Buchstaben auf den Rücken, den dieser erraten muss.
6. Du **darfst** 4 Felder zurück!
7. Nenne einen Fluss mit dem Buchstaben D.
8. Zähle vorwärts von 71 bis 99.
9. Pech gehabt! Auf diesem Feld bekommst du eine schwarze Nase. (Korken mit Feuerzeug ankoken, abkühlen lassen und auf die Nase stempeln)
10. So, du musst mit **geschlossenen Augen** fühlen, wie viele Steine sich in dieser Schüssel befinden.
11. Nenne ein Land mit dem Buchstaben A.
12. Mutprobe!!! Öffne das Fenster und rufe laut: „Ich bin einfach wunderschön!“
13. Sorry, aber du musst 3 Felder zurück.
14. Oho, das wird schwer: Schneide so lange Grimassen, bis du einen deiner Mitspieler zum Lachen gebracht hast.
15. Nenne ein Land mit dem Buchstaben O.
16. Schreibe einem Mitspieler eine Zahl auf den Rücken, die dieser erraten muss.
17. Buchstabiere das Wort: _____ aus dem Duden.
18. Sage deinen Mitspielern ein Sprichwort auf.
19. Du hast es heute gut, du bekommst ein Bonbon, musst aber dafür 2 Felder zurück. Dort wartet eine zusätzliche Aufgabe auf dich!

20. Zähle rückwärts von 100 bis 79.

21. Sage das komplette ABC auf.

22. Oho, du bekommst einen „Creme-Tupfer“ auf die Nase.

23. Sieg: Jaaaa, du hast es geschafft! Du bist der Sieger und erhältst _____ (Gummibärchen, eine Geschichte vorgelesen,...)

Zu beachten:

Bitte achten Sie darauf, dass die Buchstaben immer phonetisch ausgesprochen werden.

Sie können den vorbereiteten Spielplan ausdrucken!!

Oder malen Sie selbst, gemeinsam mit Ihren Kindern, eine Schnecke auf ein DIN A 4 Zeichenblockblatt auf.

Dann ist der Spielplan größer und außerdem können Sie jedes Aktionsfeld 2x einzeichnen.