



Schwierigkeitsgrad ★★

2. Katzenspiel

Lernziele – Die Schülerinnen und Schüler ...

- können die digitalen Werkzeuge handhaben, die sie für die Arbeit mit dem Lehrmittel benötigen;
- kennen die Bedeutung der im Lehrmittel verwendeten Symbole.

QR-Code 1 : Spielanleitung und erste Aufgabe

Sprecherin: Ihr spielt zu zweit ein Spiel. Das Spielfeld seht ihr auf der nächsten Seite. Ihr braucht für das Spiel einen Würfel und zwei Spielfiguren.

Ihr seid zwei Katzen und euer Ziel ist der gemütliche Sessel. Ihr würfelt und zieht eure Spielfigur entsprechend. Wer zuerst genau auf dem Sessel landet, hat gewonnen. Aber unterwegs kann einiges passieren. Es gibt Felder, auf denen es ein Bild hat. Wenn ihr auf ein solches Feld kommt, schaut ihr, ob es dazu eine Regel gibt. Hört euch die Regel an und befolgt sie.

Das Kind, das als nächstes Geburtstag hat, beginnt.
Viel Vergnügen!

Unnummerierte QR-Codes: Fünf Regeln zu den Symbolen auf dem Spielfeld

QR-Code 2 : Zweite Aufgabe

Erfindet eine neue Regel. Erklärt die Regel und macht davon eine Sprachaufnahme. Klebt den QR-Code ein und zeichnet ein passendes Bild dazu. Das Bild könnt ihr dann auch auf dem Spielfeld einzeichnen. Gebt euer Heft anderen Kindern. Verstehen sie eure neue Regel?

! TIPP



Ich gebe euch ein paar Ideen, wie ihr eine eigene Regel erfinden könnt: Überlegt euch, was Katzen so tun. Sie wetzen ihre Krallen, sie putzen ihr Fell, sie spielen mit einem kleinen Ball, sie schlafen ... Überlegt euch dann, was für ein Bild passen würde. Vielleicht ein Ball? Und dann überlegt ihr euch, was man tun muss, wenn man auf das Feld mit dem Ball kommt.