



VAMOS
AUF+LOS
OLE

ZIEL

N P V
M A
R F
L O



Würfelfelder

Du würfelst noch einmal. Zuvor versuchen alle die Augenzahl zu erraten. Wem dies gelingt, darf diese Augenzahl weiterfahren.

Es wird reihum gewürfelt, beginnend bei der Person, die auf das Feld gekommen ist. Wer zuerst 5 würfelt, rückt fünf Felder vor.

Du würfelst zehnmal mit zwei Würfeln. Wer sieht, dass die Summe oder die Differenz der beiden Würfel die Zahl 4 ergibt, wirft die Hände hoch!

Aufgabenfeld

Kunterbunt gemischt warten Einzel-, Partner- und Gemeinschaftsaufgaben. Partner kommen durch „Würfeln“ zueinander.

Zeitlimit vereinbaren!

Ereignisfelder

Gleich zu Beginn gibst du mit dem Rennauto Gas und rückst vier Felder vor.

Die Raupen messen eine Strecke ab. Zeige in der Luft mit den Zeigefingern eine Strecke von 27 (20) cm an. Liegst du nicht mehr als 5 cm daneben, kannst du weiterfahren, ansonsten probiere es in der nächsten Runde noch einmal.

Hier kannst du die kleine Abkürzung nehmen.

Alle trommeln mit Fingern, Handflächen ..., dann die Hände hoch: „Hurra!“ oder: Wünsch dir ein Lied, das alle Mitspieler für dich singen – du dirigerst.

Leider bist du in das Baumloch gefallen und hast dir weh getan – eine Runde aussetzen, alle Mitspieler dürfen dich trösten.

Das Spinnennetz verklebt dir die Augen. Nimm deine Spielfigur, schließe die Augen und versuche, diese auf dem Ballon der Maus zu platzieren. Gelingt es, kannst du auf das helle Feld im Baum rücken.

Nimm die Abkürzung über die Hängebrücke.

Gehe über die Hängebrücke zurück.

Du hast mit dem Ballon Rückenwind – er trägt dich auf das Feld nach der „Tür“ mit dem Schloss.

So kannst du das Schloss knacken: Wenn du es schaffst, innerhalb von sechs Versuchen einen 1er und einen 3er zu würfeln, darfst du dich auf das Feld hinter der Tür begeben. Sonst versuche es noch einmal in der nächsten Runde.

Der Bär träumt von Bienen und Honig. Kannst du dich an einen Traum erinnern, den du erzählen willst?

Du hast mit dem Ballon Gegenwind – er trägt dich drei Felder zurück.

Der Bär schnarcht sehr laut. Lege dich auf den Boden und mach ihn nach.

Der Postvogel ist mit Päckchen am Weg. Alle Mitspieler teilen dir mit, was sie dir im Moment gerne schenken würden.

Finde in einer Minute drei Wörter mit den Buchstaben „e“, „r“ und „s“ (evtl. auch andere), dann darfst du fünf Felder weiterfahren.

Du bist auf dem Zauberfeld und darfst dir von einem Mitspieler etwas wünschen, das du in einen Zauberspruch verpackst.

Im Sumpfgebiet geht es langsam voran: Du darfst nur mit 1ern, 2ern (und evtl. auch 3ern) weiterfahren, ansonsten aussetzen.

Sag einen kurzen Satz und deine Mitspieler müssen raten, wie viele Buchstaben darin enthalten sind. Wer am nächsten dran ist, würfelt noch einmal.

Du kommst nur im Schnecken tempo vorwärts und musst zwei Runden lang jeweils zwei Punkte von der gewürfelten Augenzahl abziehen. Bei einem 1er geht es sogar zurück!

Du denkst an ein Tier und verrätst zwei Buchstaben seines Namens. Wer das Tier errät, macht es nach und fährt fünf Felder vor.

Wir kochen Gemüsesuppe (Obstsalat, Kuchen o. Ä.) – reihum werden Zutaten genannt. Wem nichts mehr einfällt, setzt eine Runde aus (Zeitlimit).

Die Ameisen balancieren die Karotten, du deine Spielfigur. Stelle diese auf den Handrücken (oder auf deine Fingerspitze), drehe dich zweimal und mache zwei Kniebeugen. Fällt sie herunter, drei Felder zurück, ansonsten drei Felder vor.

Du hast vergessen, Gemüse zu liefern und musst in der nächsten Runde die gewürfelte Augenzahl zurück fahren, aber nur wenn es eine ungerade Zahl ist, sonst geht es nach vorne.

Vor dem Ziel gibt es noch ein Zielschießen. Ein Ball/ eine Papierkugel wird in einen Topf oder Korb geworfen. Triffst du, muss dein nächster „Verfolger“ um vier Felder zurück.

Aufgabenkärtchen

Zwei Mitspieler nennen je einen Begriff. Daraus muss ein vierzeiliger Reim überlegt werden. Schaffst du das, darfst du noch einmal würfeln.



Ein Mitspieler schreibt – für dich unsichtbar – ein Wort auf einen Zettel und schneidet die einzelnen Buchstaben aus. Wenn es dir gelingt, das Wort zusammensetzen, rückst du vier Felder vor.



Zeichne eine Figur vom Spielfeld nach, wer sie zuerst erkennt, darf drei Felder vorrücken. Du natürlich auch!



Suche auf dem Spielfeld nach fünf Bildelementen, die mit einem vorher „ausgezählten“ Buchstaben beginnen. Schaffst du es, kannst du fünf Felder vorrücken.



Wenn es dir gelingt, zu einem Ausschnitt auf der Spielfläche eine Fantasiegeschichte zu erzählen, kannst du vier Felder vorrücken!

Suche dir ein Motiv aus dem Spielfeld aus. Deine Mitspieler müssen reihum durch Ja/Nein-Fragen herausfinden, was du ausgesucht hast. Bei „ja“ wird ein Feld vorgerückt, bei „nein“ zurück.

Überlege dir ein Wort mit 4 bis 6 Buchstaben und zeichne es dem Partner wortlos auf den Rücken. Wird es erraten, könnt ihr beide noch einmal würfeln.



Du tust so, als wärest du vor einem Spiegel. Dein Partner muss alle deine Bewegungen spiegelgleich nachmachen.

So lange mit zwei Würfeln „wettwürfeln“, bis beide die gleiche Augenzahl haben und diese dann weiterfahren. Bei einer Differenz von einem Punkt müssen die Mitspieler aufspringen.

Den Würfel zwischen Hüften, Ellbogen, Nasen, Wangen, Fingerspitzen ... einklemmen, drei Kniebeugen machen. Dann den Würfel fallen lassen und die gewürfelte Anzahl fahren.

Beide Spieler versuchen einen Zeitraum von einer halben Minute zu schätzen – von einem Mitspieler wird mit einer Stoppuhr mitgemessen. Wer mehr daneben liegt, geht fünf Felder zurück.

„Modelliere“ einen Mitspieler zu einer Figur, indem du ihn mit deinen Händen formst. Die Figur muss alles mit sich geschehen lassen.

Länge schätzen: Sucht euch ein „Schätzobjekt“ (Tisch, Kastl, Kochlöffel ...). Nachdem jeder eine Schätzung abgegeben hat, wird nachgemessen. Der Sieger darf noch einmal würfeln.

Beim Sprechen werden etwa fünf Minuten lang die Buchstaben „a“ zu „ä“, „o“ zu „ö“ und „u“ zu „ü“ – und umgekehrt (oder „e“ zu „ei“ oder „o“ zu „oi“).

Du machst Bewegungen vor, alle müssen sie nachmachen. Das gilt auch für die Geräusche, die jeder, dem etwas einfällt, dazu erfinden kann.

Eine Münze oder einen Kreisel kreisen lassen und die Zeit stoppen. Der Sieger fährt fünf Felder vor.

Die Person, die am Aufgabenfeld steht, wird von allen anderen „geschmückt“ und „verschönert“.

Jeder flüstert seinem linken Nachbarn ein paar nette Worte ins Ohr. Wer will, kann sie danach sagen.