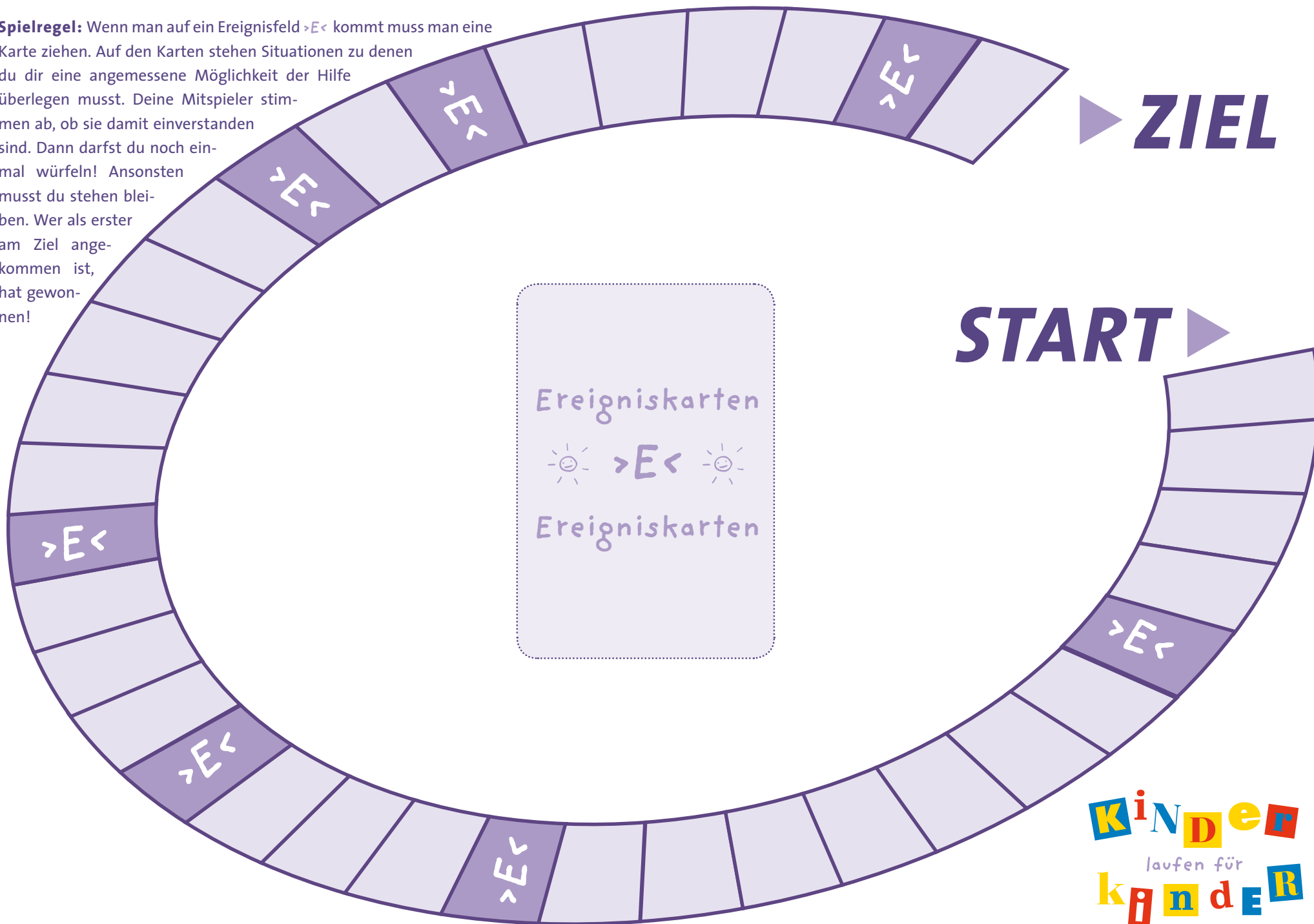


► **Spielregel:** Wenn man auf ein Ereignisfeld >E< kommt muss man eine Karte ziehen. Auf den Karten stehen Situationen zu denen du dir eine angemessene Möglichkeit der Hilfe überlegen musst. Deine Mitspieler stimmen ab, ob sie damit einverstanden sind. Dann darfst du noch einmal würfeln! Ansonsten musst du stehen bleiben. Wer als erster am Ziel angekommen ist, hat gewonnen!



Didaktischer Hinweis zum Würfelspiel: Die Kinder spielen in der Kleingruppe oder als ganze Klasse; Plan sollte auf Folie kopiert und über den Projektor an die Wand gestrahlt werden.

► Du bist super im Rechnen. Dein Banknachbar bekommt die Rechenaufgabe, die er gerade lösen muss nicht allein hin.



► In der ersten Klasse gibt es viele Kinder, die zu Hause nicht Deutsch sprechen. Sie haben wenig Gelegenheit das Lesen zu üben.



► Im Klassenzimmer stehen Pflanzen zur Verschönerung.



► Die Lehrerin muss täglich viele Blätter einsammeln und austeilen.



► Im Nachbarhaus wohnt eine alte Frau, die nur mühsam ihre Einkäufe die Treppen hochtragen kann.



► An der U-Bahn ist der Aufzug ausgefallen. Eine Frau mit Kinderwagen steht ratlos an der Treppe.



► Das Geschirr vom Mittagessen steht nach dem Essen noch am Tisch.



► Die Kinder in der ersten Klasse haben noch Angst allein in die Pause zu gehen.



► Der Mülleimer in der Küche quillt über.



► Dein kleiner Bruder hat Schwierigkeiten mit seiner Mathe-Hausaufgabe.



► In der Lesecke sind alle Bücher durcheinander geraten.



► Frau Meier hat sich den Fuß gebrochen und kann ihren Hund nicht spazieren führen.



► Nach dem Fußballtraining stehen viele Übungsgeräte auf dem Platz.



► Deine Schwester macht ein 1000-Teile-Puzzle und kommt nicht weiter.



► Deine Freundin muss auf ihre kleine Schwester aufpassen und kann nicht mit dir spielen.



► Dein Papa hat den Rasen gemäht. Er ist jetzt ziemlich müde.

