

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Fahrrad fahren“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Etwas Nähen“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Äpfel pflücken“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Licht ausschalten“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Müll sammeln“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Pssst! Pantomime



Erkläre diese Aktion ohne zu sprechen oder zu schreiben:

„Einen Baum einpflanzen“

Als Belohnung erhältst du ein Handabdruck-Plättchen.

Wer zuerst deine Aktion errät, darf sich freuen.

Denn er oder sie erhält auch ein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Du hast bei einer Verlosung gewonnen!

Gratulation! Du darfst eine Tauschkarte mit der Farbe deiner Wahl ziehen.

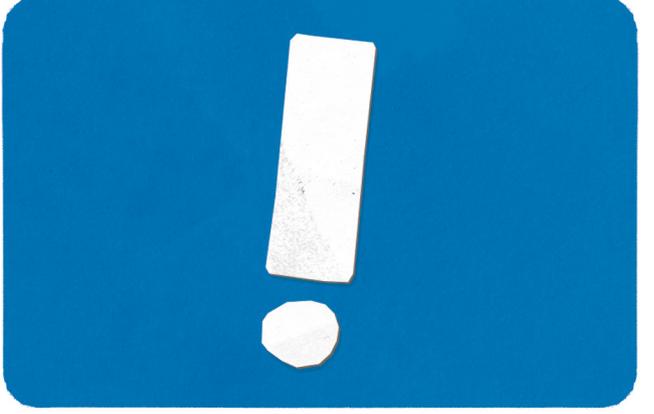
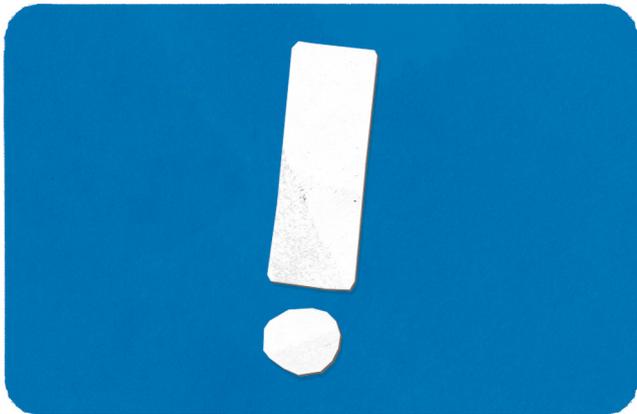
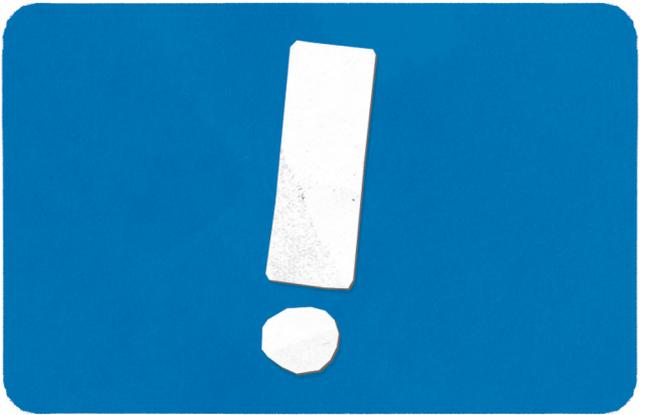
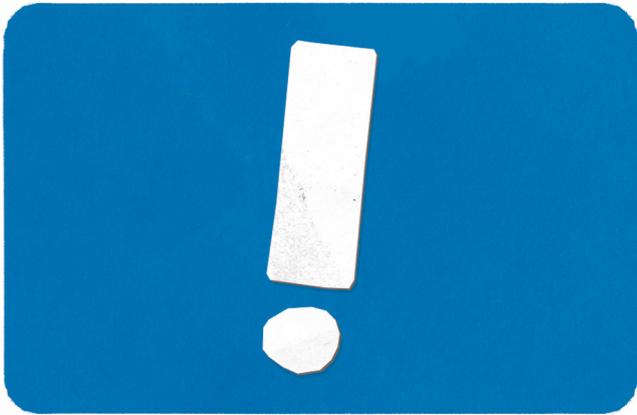
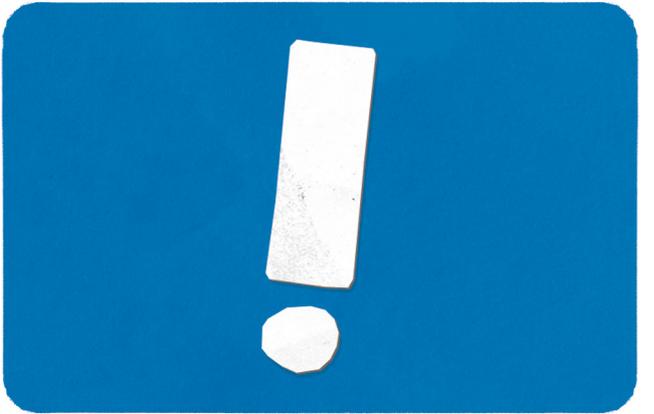
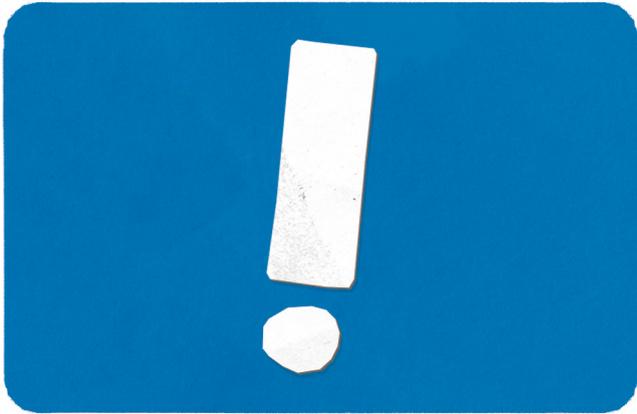
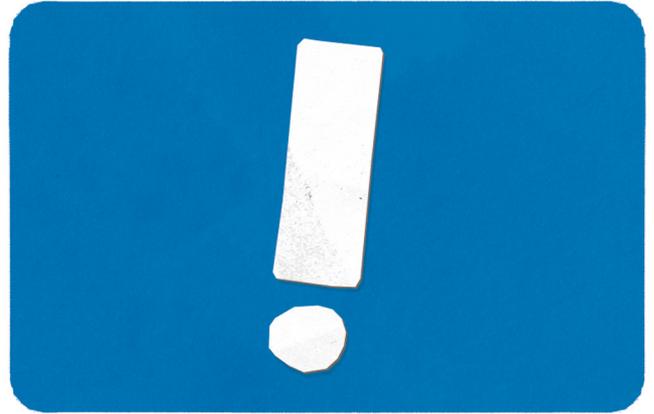
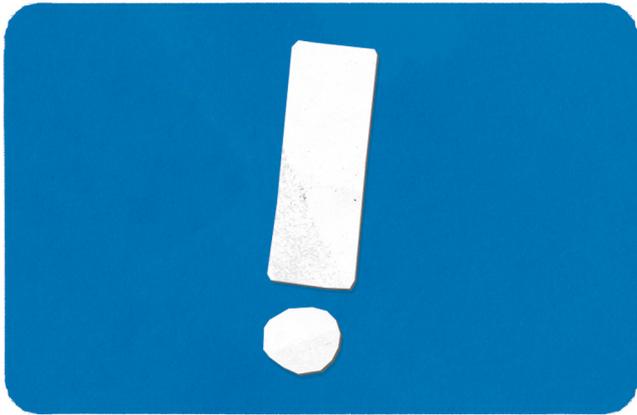
Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Du hast Geburtstag!

Herzlichen Glückwunsch! Du darfst eine Tauschkarte mit der Farbe deiner Wahl ziehen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!





Mist, dein Fahrrad hat einen Platten.

Setze deine Spielfigur in die Fahrradwerkstatt.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Es werden Spenden für das Tierheim im Ort gesammelt.

Lege eine deiner Tauschkarten zurück unter den jeweiligen Stapel.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Herzlichen Glückwunsch!

Deine Klasse hat im Park Müll gesammelt und dein Sammelbeutel ist am vollsten.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Herzlichen Glückwunsch!

Du hast einen Laufwettbewerb gewonnen.
Setze deine Spielfigur 1 bis 5 Felder vor.
Die Aktion des Feldes darfst du noch ausführen und damit endet dein Spielzug.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Herzlichen Glückwunsch!

Dein Einsatz für die Umwelt wird belohnt.
Du darfst noch einmal würfeln.
Die Aktion des Feldes darfst du noch ausführen und damit endet dein Spielzug.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Oh je! Du hast etwas zu Hause vergessen.

Setze deine Spielfigur zurück auf das Startfeld!

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Du hast bei einem Tauschwettbewerb gewonnen!

Du darfst eine deiner Tauschkarten unter den jeweiligen Stapel zurücklegen und dafür eine neue Karte mit der Farbe deiner Wahl ziehen.

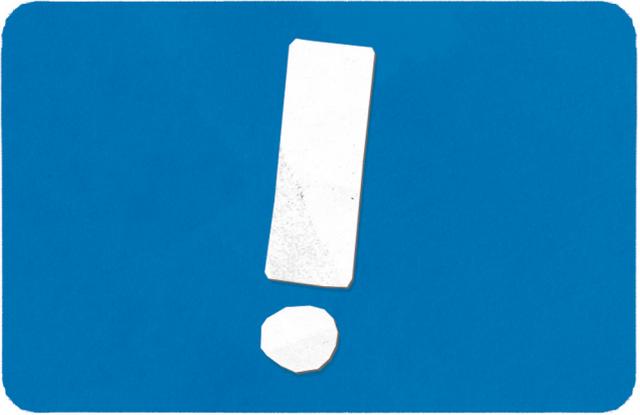
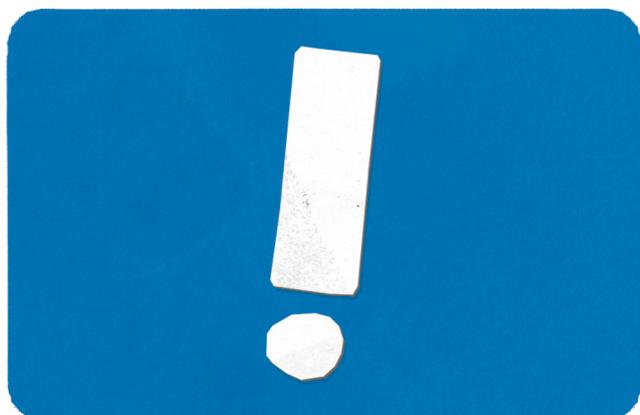
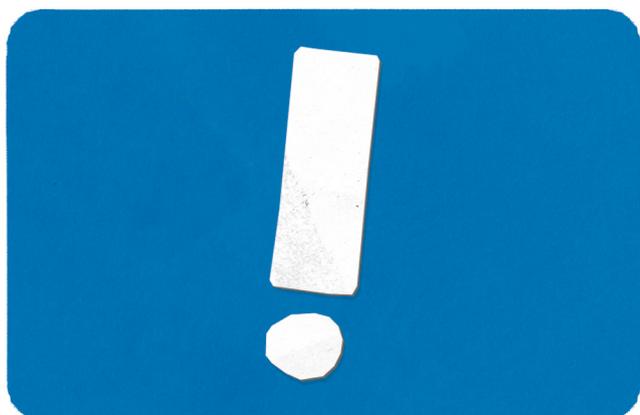
Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Juhu!

Du darfst noch einmal würfeln.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



In diesem Jahr möchtest du möglichst minimalistisch leben.



Sortiere deshalb eine deiner Tauschkarten aus, die du nicht mehr brauchst. Lege sie unter den jeweiligen Stapel zurück. (Du darfst deine Karten auch behalten, dann bekommst du aber kein Handabdruck-Plättchen).

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Heute ist Halloween.

Erschrecke einen Mitspieler, indem du ihr oder ihm ein Handabdruck-Plättchen klaust. Das Handabdruck-Plättchen darfst du behalten.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Juhu!

Du darfst eine Tauschkarte mit der Farbe deiner Wahl ziehen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Mist! Du hast deine Fußballschuhe auf dem Fußballplatz vergessen.

Setze deine Spielfigur auf den Fußballplatz.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Applaus!



Du verschenkst eine deiner Tauschkarten an einen Mitspieler (wenn jemand sie braucht). Für deine Großzügigkeit erhältst du ein Handabdruck-Plättchen! Wenn du keine Karte abgeben möchtest oder kannst, erhältst du kein Handabdruck-Plättchen.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Lernen kann man immer etwas!

Ein Mitspieler liest dir eine Quizkarte vor. Beantwortest du die Frage richtig, darfst du die Quizkarte behalten.

Lege diese Ereigniskarte vorher zurück unter den Stapel und lasse dir dann eine Quizkarte vorlesen!



Du Glückspilz!

Lege eine deiner Tauschkarten unter den jeweiligen Stapel zurück. Dafür darfst du eine neue Karte mit der Farbe deiner Wahl ziehen.

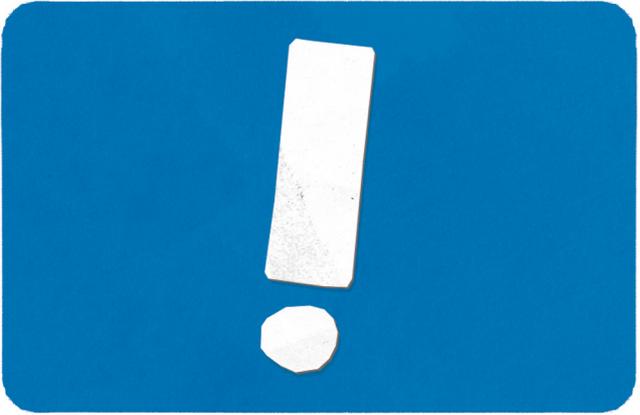
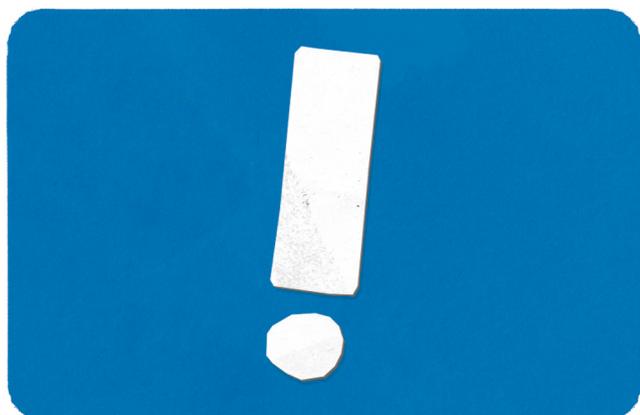
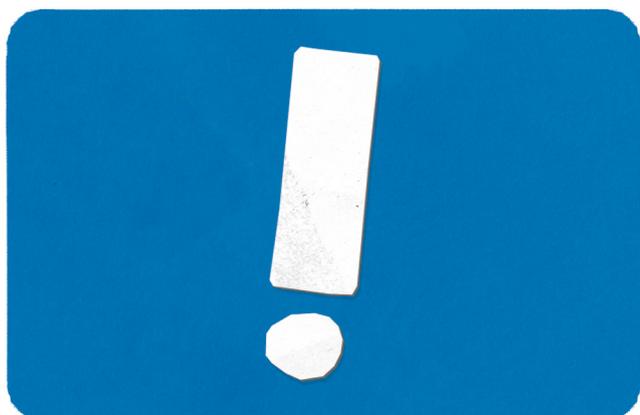
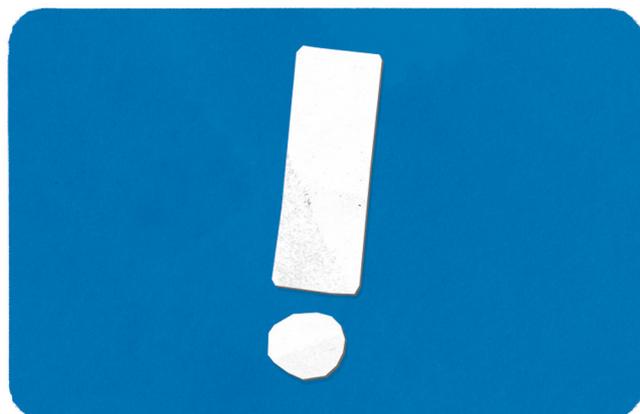
Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Danke für deine Hilfe!

Du hilfst bei der Apfelernte. Mit den Äpfeln backst du einen leckeren Apfelkuchen für deine Freunde.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!





Wow!

Deine Superkraft katapultiert dich auf ein Feld deiner Wahl. Setze deine Figur wohin du möchtest. Die Aktion des Feldes darfst du noch ausführen und damit endet dein Spielzug.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Jetzt wird es spannend!

Mische den Stapel mit den gelben Tauschkarten und ziehe eine Karte.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Jetzt wird es spannend!

Mische den Stapel mit den blauen Tauschkarten und ziehe eine Karte.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!



Jetzt wird es spannend!

Mische den Stapel mit den grünen Tauschkarten und ziehe eine Karte.

Lege die Ereigniskarte danach zurück unter den Stapel!

Würfelsglück!

Lege diese Ereigniskarte vor dich hin. Wann du möchtest, darfst du einmal 1, 2 oder 3 Würfelaugen zu deiner gewürfelten Zahl hinzuzählen. Hast du diese Aktion ausgeführt, gibst du diese Karte an den Mitspieler links von dir weiter.

