

Schneckenrennen – Ein Niekaospiel rum um die Schnecke

Angeboten wird ein Spiel zum Sachthema Schnecken für die Klassen 2-4 zum Selbsta Ausdruck.

Das Spiel bietet sich an für den Einsatz in der Freiarbeit, zur Differenzierung im täglichen Unterricht oder zum Einsatz im Förderunterricht.

Beim Spiel NIEKAO-Schneckenrennen versuchen die SchülerInnen, möglichst schnell den leckeren Salat zu erreichen. Kommen sie dabei auf ein Feld mit Fragezeichen, müssen sie eine Fragekarte ziehen. Wird diese richtig gelöst, darf man bei der nächsten Runde normal weiterspielen. Ist die Antwort falsch, muss man ein Mal aussetzen. Die Antworten sind auf den Fragekarten aufgedruckt. Bei den hellblauen Feldern muss die Anweisung in den Sprechblasen befolgt werden. Wer als Erster das Ziel erreicht, hat gewonnen.

5 Beispiele aus den Fragekarten:

- Wie heißt die größte Häuschenschnecke?
- Wo ist die Schnecke am empfindlichsten?
- Zu welcher Familie gehören die Schnecken?
- Warum verletzt sich die Schnecke nicht, wenn sie über spitze Steine kriecht?
- Nenne drei Feinde der Schnecke.

Sie erhalten:

- Einen farbigen Spielplan im Format DIN-A3 (2 DIN-A4-Seiten zum Zusammenkleben – sie sollten zur besseren Haltbarkeit laminiert werden)
- 24 Fragekarten mit aufgedruckten Lösungen
- Die Spielanleitung

Sie benötigen zusätzlich:

- einen Spielwürfel, zwei bis vier Spielfiguren

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!

