

Spielregeln

Das Spiel besteht aus

Spielbrett



Aktionskarten



und Fragekarten



Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.

Wer auf einen Baum



kommt, deckt eine Fragekarte auf und beantwortet die Frage.

Ist die Antwort richtig, darfst du zwei Felder vorrücken.

Wer auf die Pilze



kommt, liest eine Aktionskarte.

Vielleicht hast du Glück, vielleicht hast du Pech. Je nach Karte rückst du vor oder zurück.

Im Garten stehen viele Apfelbäume. Der Bauer hat 90 kg Äpfel geerntet. 60 kg davon hat er verkauft. Wie viele kg Äpfel kann der Bauer einlagern?



Maria sammelt insgesamt 80 Blätter vom Boden auf. Die eine Hälfte behält sie selbst, die andere Hälfte schenkt sie Eduard. Wie viele Blätter bleiben Maria übrig?



Auf dem Waldboden liegen 220 Eicheln. Addiere dazu die um 1 größere Anzahl.



Moritz hat einen 200 €-Schein und möchte einen Birnenbaum um 135 € kaufen. Wie viel Geld bekommt er zurück?



Ein Fichte wächst in einem Jahr ca. 30 cm. Wie hoch ist die Fichte nach 5 Jahren? Wandle das Ergebnis in Meter um.



Der Förster pflanzt am Montag 20 Fichten, am Mittwoch 34 Eschen und am Freitag 45 Eiben. Wie viele Bäume hat er in dieser Woche insgesamt gepflanzt?



Auf dem Tisch von Frau Dünser liegen 64 Tannenzapfen. Diese werden nun auf 8 Kinder aufgeteilt. Wie viele Tannenzapfen bekommt jedes Kind?



Rechne im Kopf:
 $3 \times 2 + 10 - 5 = ?$



In der 3a Klasse sind 14 Buben und 8 Mädchen. 4 Kinder sind krank. Wie viele Kinder gehen mit auf den heutigen Ausflug?



Erzähle deinen MitspielerInnen,
was dir am Triftgelände am
besten gefallen hat.

Gehe 2 Felder vor.



Mache zehn Hampelmänner.

Gehe 2 Felder zurück.



Zeichne mit deinem Finger einen
Baum auf den Rücken eines
Mitspielers.

Gehe 1 Feld vor.



Drehe dich vier Mal im Kreis.

Gehe 2 Felder vor.



Sage etwas Nettes zu einem
anderen Kind.

Gehe 1 Feld zurück.



Stelle mit deinem Körper einen
Baum dar.

Gehe 2 Felder zurück.



Steh auf und hüpfe 8 Mal.

Gehe 1 Feld vor.



Gehe zur Tafel und zeichne
einen Tannenbaum.

Gehe 1 Feld vor.



Mache
ein Windgeräusch nach.

Gehe 2 Felder zurück



