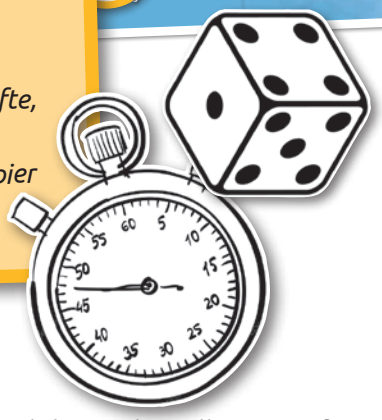
GALAPAGOS-SPIEL
Aktion

Du brauchst:

- *Spielfeld u. Spielkarten*
- *1 Spielfigur für jeden Mitspieler*
- *Timer/Stoppuhr*
- *Würfel*
- *Skizzenpapier, Stifte, Buntstifte*
- *einige Blätter Papier DIN A5*
- *Knete*



Drucke den Spielplan und Spielkarten auf festes Papier und schneide die Karten aus. Dann kann es auch schon losgehen mit dem Spielen. Viel Spaß!

Tipp: Lest vorher das Kinder-Entdeckerheft über die Galapagosinseln aufmerksam durch.

SPIELREGELN

Jeder Spieler sucht sich seine Spielfigur aus und stellt sie an den Start. Alle Spielkarten (auch die Aktionskarten) werden gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt zunächst. Die **Augenzahl des Würfels** gibt vor, welche Aktivität gemacht werden muss.

DIE ZAHLEN BEDEUTEN:

1 + 4: Pantomime oder mit Knete formen
2 + 5: Mit Wörtern umschreiben / erklären
3 + 6: Zeichnen

Würfelt ihr zum Beispiel eine „2“ heißt das, ihr müsst einen Begriff mit Wörtern umschreiben.

Jetzt erst wird eine Karte von dem Kartenstapel gezogen. Diese gibt vor, um welchen Begriff es geht. Es gibt auch Karten, die eine ganz andere Form der Aktivität vorgeben. In diesen Fällen stehen alle erforderlichen Angaben auf der Karte selbst. Ebenso gibt es bei manchen Begriffen einen Joker. Auch das steht jeweils auf der Spielkarte.

Der Spieler hat nach dem Ziehen der Karte **zehn Sekunden Zeit**, um sich etwas zu dem Begriff zu überlegen, dann wird der Timer gestartet.

Wenn nicht anders angegeben, beträgt die Timerzeit **eine Minute.** In dieser Zeit muss der Begriff erraten sein, erst dann darf die Spielfigur auf dem Spielplan weitergesetzt werden.

Die Punkte, um wie viele Felder der Spieler weiterziehen darf, stehen auf der Karte hinter dem Begriff. Sollten sich zwei Spielfiguren treffen, muss die bereits dort stehende Figur ein Feld zurückgesetzt werden. Ebenso vertreibt nun diese Spielfigur eine evtl. dort stehende weiter nach hinten usw.

KINDER Entdeckerheft
Ein Produkt der

Galapagos-Landleguan

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Leguan, Galapagos

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Meerechse

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Meer, Echse

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Rote Klippenkrabbe

Kneten: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Rot, Krabbe, Klippe

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Wal

Kneten: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Wal, Fisch, Meer

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Hai

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Hai, Meer, Fisch

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Rochen

Kneten: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Rochen, Fisch, Meer

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Seelöwe

Kneten: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Löwe, Hund, Meer

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Delfin

Pantomime: **Vier** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Fisch, Meer,

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Blaufußtölpel

Kneten: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Blau, Füße, Vogel

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Darwinfink

Pantomime: **Vier** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Fink, Darwin, Vogel

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Prachtfregattvogel

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: rot, Pirat,

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Galapagosalbatros

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Fink, Darwin, Vogel

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Galapagos-Falke Raubvogel

Pantomime: **JOKER -** Zwei Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Falke, Vogel

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Riesenschildkröte

Kneten: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Kröte, riesig, Schild

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Galapagos-Natter/ Schlange

Kneten: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Schlange, Natter

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Pinguine

Pantomime: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Pinguin, Vogel, schwimmen

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Seesterne

Kneten: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: See, Stern, Meer

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Meeresschildkröte

Kneten: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Kröte, Schild, Meer

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Felsen - Los Tuneles

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Tunnel, Felsen

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Seepferdchen

Kneten: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Pferd, See, Fisch

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Feigenkaktus

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Feige, Kaktus

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Vulkan

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Vulkan, Lava, Feuer

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Schiff

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Schiff, Wasser, Boot

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Wasserflugzeug

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Flugzeug, Wasser

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Handy

Pantomime: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Handy, Telefon

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Tourist mit Kamera

Pantomime: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Kamera, Foto, Tourist

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Strand

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Strand, Sand, Meer

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Sonne

Pantomime: **Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Sonne, hell, heiß

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Hotel

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Hotel, Urlaub, schlafen

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Hafen

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Hafen, Meer, Schiff

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Kokosnuss

Kneten: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Palme, Nuss, Milch

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Palmen

Pantomime: **JOKER - Zwei** Felder weiter!

Erklären: **Zwei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Palme, Baum, Strand

Zeichnen: **Zwei** Felder weiter!

Taucherbrille

Pantomime: **Drei** Felder weiter!

Erklären: **Drei** Felder weiter!
Ohne die Wörter: Brille, Tauchen, Meer

Zeichnen: **Drei** Felder weiter!

Papierschiffchen

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

Falte soviele Papierschiffe, wie du in zwei Minuten schaffst.

Die Anzahl der Papierschiffe, die du geschafft hast, ergibt die Punktezahl, die du weiter-gehen darfst.

Hampelmänner

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

Mache 20 Hampelmänner!

Gehe anschließend **ein** Feld weiter!

Liegestütz

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

Mache fünf Liegestütz

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Schuhe an und aus

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

Ziehe deine Schuhe an und aus! Wie oft schaffst du es in zwei Minuten?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Waage halten

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

15 Sekunden auf einem Bein die Waage halten!

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Auf den Stuhl steigen

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

Steige zehnmal auf einen Stuhl und wieder runter

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

An der Wand sitzen

AKTION

Egal welche Würfelzahl!

30 Sekunden an der Wand sitzen!

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Zungenbrecher 1

AKTION

„Schildkröten erröten, wenn Kröten für sie tröten."

Wie oft schaffst du den Satz in einer Minute?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Zungenbrecher 2

AKTION

„Die Goldaugenspring-spinne spinnt spring-gend goldäugige Springspinnennetze."

Wie oft schaffst du den Satz in einer Minute?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Zungenbrecher 3

AKTION

„Pagoden auf Galapagos galten lange als Galapagospagoden."

Wie oft schaffst du den Satz in einer Minute?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Zungenbrecher 4

AKTION

„Die rote Klippenkrabbe krabbelt brabbelnd über rote Klippenkrabben."

Wie oft schaffst du den Satz in einer Minute?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!

Zungenbrecher 5

AKTION

„Auf den sieben Robben-klippen sitzen sieben Rob-bensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen."

Wie oft schaffst du den Satz in einer Minute?

Gehe anschließend **zwei** Felder weiter!