

1.1 SPIELFELD (IM BLANKO)

Leeres Blatt mit 9 Aufgabenfeldern, 6 Überraschungsfeldern (3 gute, 3 böse Überraschungen)

Das unten abgebildete Spielfeld kann als Muster dienen, die Schüler sollten aber auf jeden Fall dazu ermuntert werden, selber über die Verteilung und Erscheinungsform der einzelnen Kästchen, sowie über das Layout des Spielfeldes im Allgemeinen zu entscheiden.

Im Laufe der Arbeit haben die Schüler 9 Aufgabenkarten und 6 Überraschungskarten (3 Hurra-Karten und 3 Pechkarten) zu schreiben.

Im Muster stehen die orangefarbenen Kästchen für die Aufgabenkarten, d. h. die Spieler ziehen eine Aufgabenkarte, wenn sie auf diesem Feld stehen, die gelben Kästchen mit grünem Rahmen kennzeichnen hingegen die Überraschungskarten, die eine böse oder angenehme Überraschung bergen.

Das unten stehende Muster verzichtet auf Dekorationen, die ebenfalls die Schüler vornehmen sollen.

