

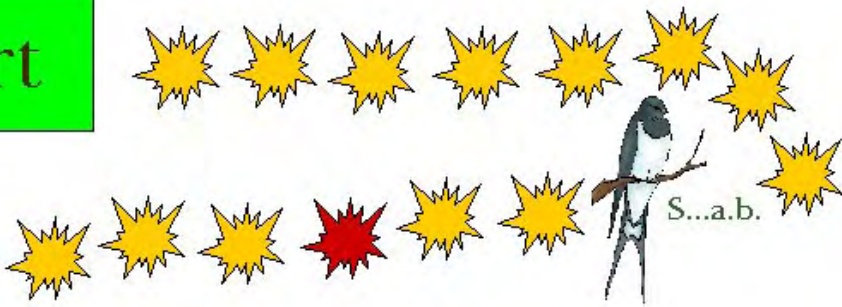
2. Klasse, Sachunterricht

Themenbereich : Vögel

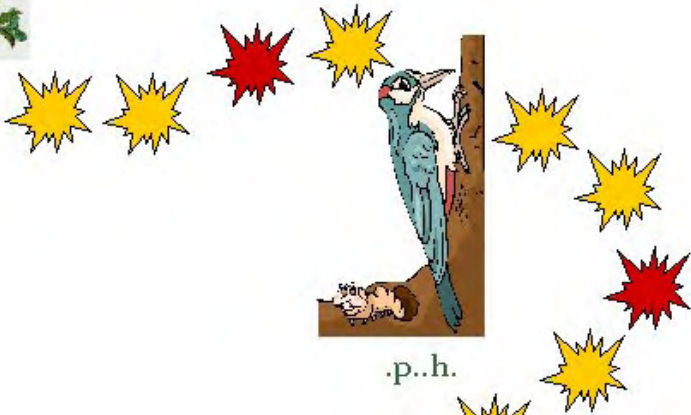
Spielanleitung :

Kd. würfelt, kommt es auf ein Bildfeld (Vogel), nennt es den Namen des Vogels, auf einem roten Feld geht es 3 Felder zurück.

Start



R..k.hl..e.



.p..h.



.m.el



Bu..f..k

Sp..li..

Ziel

 = 3 Felder zurück