

Foto-Ralley im ZOO



Spielmaterial:

Spielfiguren



Karten:

Tierzahlen-Karten (bunt, je eine pro Tier)

Tierzahlen-Zerlegungs-Karten (schwarz-weiß, mehrere pro Tier, Anzahl je nach Zerlegungsmöglichkeit der Zahl)

Orte im Zoo,

Wege-Karten

Zoo-Info-Karten

1 Farbwürfel

kleine Wäscheklammern mit Zahlen (eine für jede Tier-Zahlen-Zerlegungskarte)

Herstellung Spielmaterial:

Spielfiguren: selbst basteln oder Spielkegel (Spielwarengeschäft)

Tierzahlen: beidseitig ausdrucken, ausschneiden (Jedes Tier 1x.)

Karten: Spielplatz, Ententeich, Streichelzoo, Picknick, Zooeingang ausdrucken, ausschneiden

Zoo-Info-Karten: ausdrucken, ausschneiden

Wege-Karten: 2x ausdrucken, auf dickere Pappe kleben, ausschneiden

1 Farbwürfel (Spielwarengeschäft)

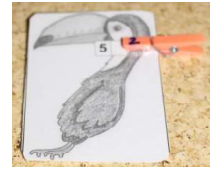
Wäschekammern: mit Zahlen beschriften so, dass jedes Tier-Foto mit einer passenden Zahl "beklammert" werden kann.



Ziel des Spiels ist es ,

die Zoo-Tiere aus jeder Perspektive zu fotografieren, das heißt: **Zerlegungsmöglichkeit einer (Tier-)Zahl bis 10 mittels einer (Zahlen-)Klammer auf dem Foto eines Tieres (graue Tier-Bilder) zu befestigen.**

(z.B.: Zerlegungsmöglichkeit beim 7er Tukan: 4/3; 2/5; 2/6; 0/7; 1/6).



Gewinnmöglichkeiten:

1. Gewonnen hat, wer **die meisten Tiere**, mit passenden Klammern versehen hat.
2. Gewonnen hat, wer **von allen im Zoo befindlichen Tieren ein Foto geschossen hat**,
3. Gewonnen hat, wer **alle Zerlegungsmöglichkeiten einer Tierart per Foto dokumentiert hat.**

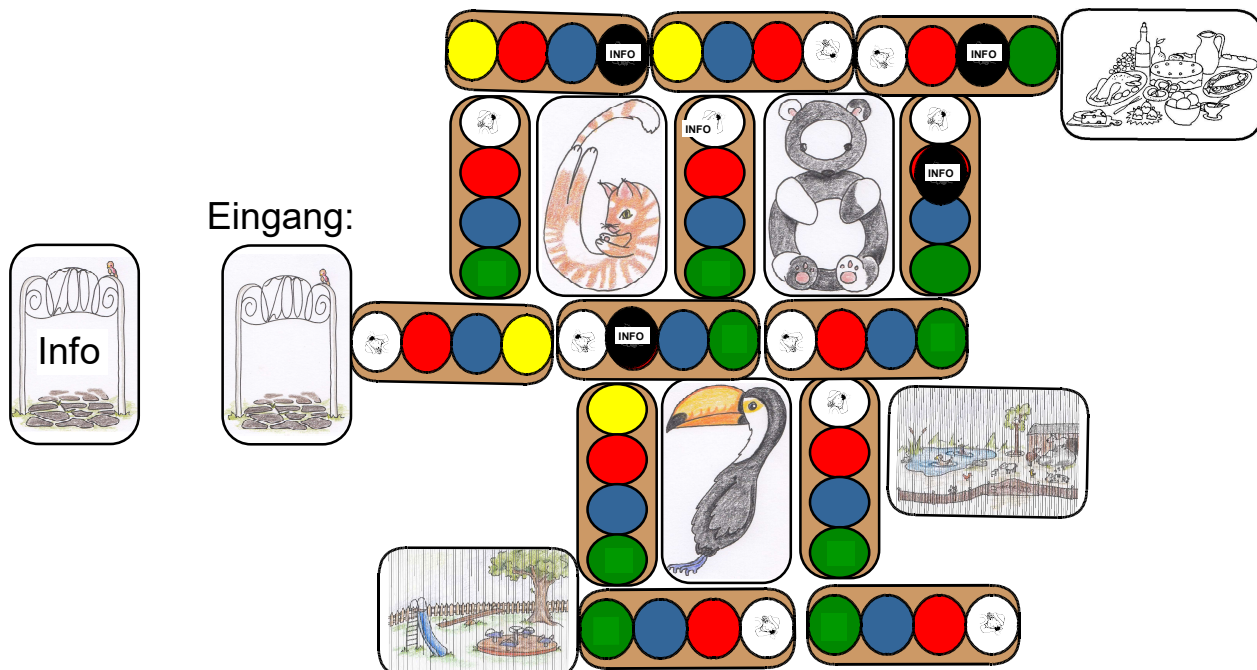
Aufbau des Spielplans:

Zunächst wird festgelegt, welche Tiere im Zoo sein sollen. Dies hängt davon ab, welche Mengen geübt werden.

Die bunten Tierekarten werden auf dem Tisch abgelegt und von Wegen umgeben. Eingangs-Karte, Spielplatz-Karten, Streichelzoo-Karte und Picknick-Karten werden dazugelegt.

Der Stapel mit Zoo-Info-Karten und die Tier-Fotos (graue Fotos: ein Stapel pro Tier, Bild nach oben) werden ebenfalls neben das Spielfeld gelegt.

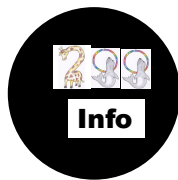
So kann der Spielplan variabel gestaltet werden. Hier ein Beispiel:



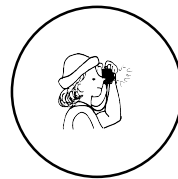
So wird gespielt:

Die Spielfiguren starten am Zoo-Eingang. Sie werden durch das Würfeln mit dem Farbwürfel bewegt, die Richtung, kann dabei frei gewählt werden.

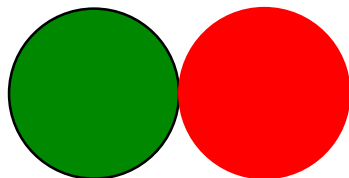
Besondere Felder:



Schwarz - Zoo-Info , eine Zoo-Info-Karte vom Stapel nehmen



Weiß - ein Foto des Tieres nehmen, an dessen Gehege sich die Spielfigur gerade befindet.

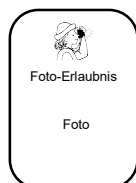


Grün oder **Rot** - es darf eine Zahlen-Klammer genommen werden.

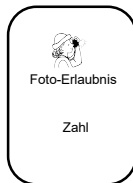
besondere Karten der Zoo-Info:



Die Joker-Karte erlaubt das Foto eines Tieres nach Wahl zu schießen. D.h. ein Tier-Foto auswählen und mit der passenden Zahlen-Klammer versehen.



Zieht man diese Karte, darf eine Tier-Foto-Karte (ohne Klammer) ausgewählt werden.



Zieht man diese Karte, darf die Klammer für eine Tier-Foto-Karte ausgewählt werden.

: