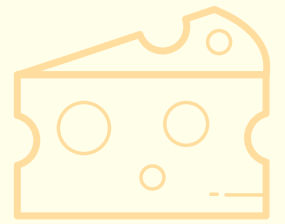


KOPIER  
MICH!

# Den Stift im Griff

## DIE MAUS WILL ZUM KÄSE WÜRFELSPIEL -VARIANTE 2-

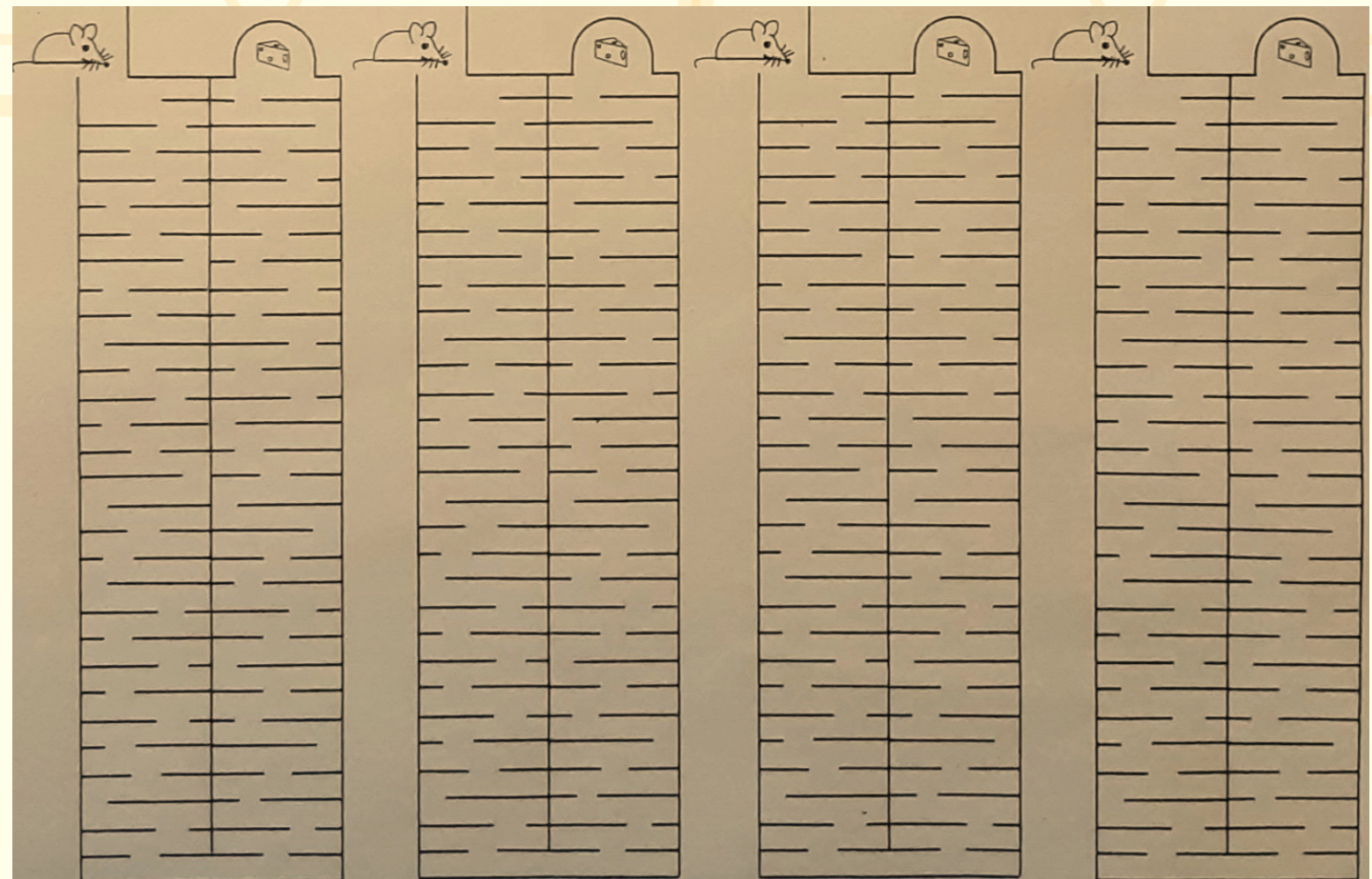


Die Maus will zum Käse.  
Ziehe einen Strich durch den Irrgarten zum Käse.

Benötigt werden ein Würfel und je ein Bogen und Stift pro Spieler.

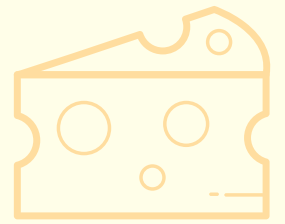
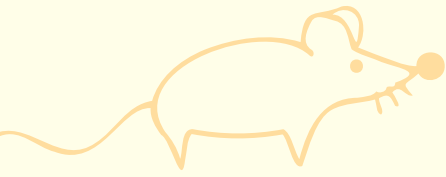
Wer zuerst eine 1 oder 6 würfelt, beginnt seinen Weg mit dem Stift durch den Irrgarten. Während der eine zeichnet, würfelt der andere so lange, bis er ebenfalls eine 1 oder 6 erzielt. Hat er diese, ruft er "STOPP!" und beginnt selbst zu zeichnen. Der andere muss aufhören mit seiner Spur durch den Irrgarten und ist nun dran mit würfeln, bis er wiederum eine 1 oder 6 würfelt. In diesem Prinzip geht es immer weiter mit dem Rollentausch.

Gewonnen hat, wessen Maus zuerst beim Käse ist (und die wenigsten "Zusammenstöße" mit der Begrenzung hat).



# Den Stift im Griff

DIE MAUS WILL ZUM KÄSE  
WÜRFELSPIEL



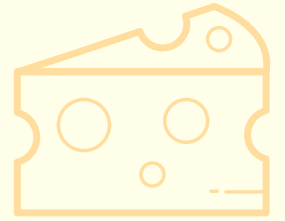
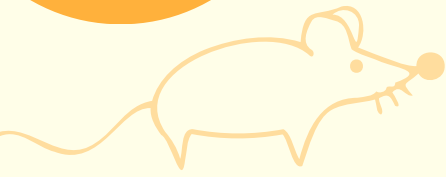
## WAS KÖNNEN WIR MIT DIESEM SPIEL BEÜBEN?

- GRAPHO- UND FEINMOTORIK
- KOGNITIVE FLEXIBILITÄT
- AUFMERKSAMKEIT UND KONZENTRATION
- FRUSTRATIONSTOLERANZ

KOPIER  
MICH!

# Den Stift im Griff

## DIE MAUS WILL ZUM KÄSE WÜRFELSPIEL -VARIANTE 1-



Die Maus will zum Käse.  
Ziehe einen Strich durch den Irrgarten zum Käse.

Benötigt werden ein Würfel und je ein Bogen und Stift pro Spieler.

Wer zuerst eine 1 oder 6 würfelt, beginnt seinen Weg mit dem Stift durch den Irrgarten.

Während der eine zeichnet, würfelt der andere so lange, bis er ebenfalls eine 1 oder 6 erzielt. Hat er diese, ruft er "STOPP!" und beginnt selbst zu zeichnen. Der andere muss aufhören mit seiner Spur durch den Irrgarten und ist nun dran mit würfeln, bis er wiederum eine 1 oder 6 würfelt. In diesem Prinzip geht es immer weiter mit dem Rollentausch.

Gewonnen hat, wessen Maus zuerst beim Käse ist (und die wenigsten "Zusammenstöße" mit der Begrenzung hat).

