

# Leiterlispel






Lehrerinformation



1/3

## Posten 6



	<p>Du repetierst einige Sehenswürdigkeiten der Ostschweiz.</p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lies die Spielanleitung.</li> <li>2. Spiele mit zwei bis drei anderen zusammen das Leiterlispel.</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorlage</li> <li>• Anleitung</li> <li>• Würfel</li> <li>• Spielfiguren</li> </ul>
	<p>Partnerarbeit oder Gruppenarbeit (zu zweit/dritt/viert)</p>
	<p>20 Minuten</p>

# Leiterlispiel

*Spielanleitung und Spielplan*



## Posten 6

Die Spieler/-innen stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Zahl beginnt. Er würfelt und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld. Anschliessend wird wie gewohnt im Uhrzeigersinn gewürfelt. Gelangt ein Spieler auf eines der folgenden Felder mit Bild, gilt:

- 6 Velotour durchs Toggenburg:**  
Der Spieler fährt auf dem Velo durchs Toggenburg. Vorwärts auf Feld 10.
- 9 Unesco-Welterbe in St. Gallen (Stiftsbibliothek):**  
Der Spieler bewundert das Weltkulturerbe und setzt eine Würfelrunde aus.
- 12 Schloss Sargans im Heidiland:**  
Der Spieler geht auf den Schlossberg. Vorwärts auf Feld 24.
- 19 Wasserschloss Hagenwil im Thurgau:**  
Der Spieler befindet sich auf der falschen Seite des Schlosses, fragt sich, wie er übers Wasser kommt, und würfelt noch einmal.
- 23 Schloss Sargans im Heidiland:**  
Nach der Besichtigung von Schloss Sargans geht der Spieler wieder hinunter ins Dorf. Zurück auf Feld 11.
- 27 Säntis im Appenzellerland:**  
Der Spieler klettert auf den Säntis. Hinauf auf Feld 32.
- 30/41 Wakeboarden in der Region Rapperswil-Zürichsee:**  
Der Spieler hat beim Wakeboarden eine Idee, wie er beim Wasserschloss Hagenwil übers Wasser ans andere Ufer kommt. Zurück auf Feld 19.
- 33 Kutschenfahrt im Glarnerland:**  
Der Spieler entscheidet sich im Glarnerland für eine Kutschenfahrt, fährt jedoch in die falsche Richtung. Zurück auf Feld 31.
- 36/37 Rheinfall bei Schaffhausen:**  
Der Spieler reist nach Neuhausen am Rheinfall. Vorwärts auf Feld 38.
- 45 Kunstmuseum Liechtenstein:**  
Der Spieler geht in Liechtenstein ins Kunstmuseum. Zwei Würfelrunden aussetzen.

Derjenige Spieler, der zuerst am Ziel ist (die genaue Zahl muss gewürfelt werden!), hat gewonnen.

# Leiterlspiel

Spielanleitung und Spielplan



 <b>Ziel</b>	46	45  Kunstmuseum Liechtenstein	44	43	42	
 Rheinfall bei Schaffhausen	36	37	38	39	40	41 
35	34	33  Kutschenfahrt im Glarnerland	32	31	30  Wakeboarden in der Region Rapperswil-Zürichsee	
24	25	26	27  Säntis im Appenzellerland	28	29	
23  Schloss Sargans im Heidiland	22	21	20	19  Wasserschloss Hagenwil im Thurgau	18	
12	13	14	15	16	17	
11	10	9  Welterbe in St. Gallen (Stiftsbibliothek)	8	7	6  Velotour durchs Toggenburg	
<b>Start</b> 	1	2	3	4	5	