






# Leiterlspiel „Tour de Suisse“

Lehrerinformation



1/6

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Die Lehrperson erklärt das Würfelspiel oder lässt die SuS die Spielanleitung selber durchlesen. Die SuS spielen das Spiel.</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Auflockerung des Unterrichts: Zusätzlich lernen die SuS verschiedene Ortschaften und Sehenswürdigkeiten der Schweiz kennen. Das Leiterlspiel ist als Reise durch die Schweiz gedacht. Start ist auf der Rigi und das Ziel ist Zermatt.</p>
<p>Material</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielanleitung</li> <li>• Spielfeld</li> <li>• Anweisungen Bilderfelder</li> <li>• Eine Spielfigur pro Person</li> <li>• Würfel</li> </ul>
<p>Sozialform</p> 	<p>PA, GA</p>
<p>Zeit</p> 	<p>20'</p>

Zusätzliche  
Informationen:

- Vor Spielbeginn muss noch das Spielfeld zusammengeklebt werden.
- Die SuS schreiben oder zeichnen nach dem Spiel die Tour de Suisse auf.
- Die SuS studieren ein Rollenspiel zur Tour de Suisse ein.

# Leiterlspiel „Tour de Suisse“

Lehrerinformation



2/6

## Anleitung

Beim Würfelspiel geht es darum, dass du auf eine Tour de Suisse geschickt wirst. Du musst verschiedene Stationen durchlaufen und erlebst dabei die unterschiedlichsten Geschehnisse.

Das Spiel können 2 bis 4 Personen miteinander spielen. Dafür braucht man einen Würfel und eine Spielfigur pro Mitspieler.

Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf „Start“. Wer die höchste Zahl würfelt, eröffnet das Spiel. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Es wird um die jeweils gewürfelte Zahl vorgerückt. Gelangt ein Spieler auf ein Bildfeld, so muss er die Anweisungen zum Bildfeld befolgen. Wer zuerst das Feld 40 genau erreicht, gewinnt.

Viel Spass













# Leiterlispiel „Tour de Suisse“

Spiel



3/6




40 <b>Ziel</b> 	39	38	37	36 
31	32	33 	34	35
30 	29	28	27 	26
21	22 	23	24	25 
20	19	18	17 	16
11 	12	13	14	15 

# Leiterlispiel „Tour de Suisse“

*Spiel*



4/6

10	9 	8	7 	6
1  <b>START</b>	2	3 	4	5



# Leiterlenspiel „Tour de Suisse“

Spiel



5/6

## Bildfelder



Nach dem Start wanderst du auf die Rigi. Du genießt die wunderbare Aussicht. 2 Felder vorwärts.



Du kriegst Hunger und suchst dir eine Feuerstelle. Eine Runde aussetzen!



Du erreichst Brunnen und besteigst dort den Raddampfer in Richtung Luzern. Auf dem Schiff hilfst du einer alten Dame beim Einstiegen. Bravo! Du darfst nochmals würfeln.



In Luzern nimmst du den Zug nach Bern. Leider hat der Zug Abfahrtsverspätung. 4 Felder zurück.



In Bern besichtigst du den Bärengraben. Zähl deinen Mitspielern drei Merkmale von Bern auf. Hast du dies geschafft, darfst du 2 Felder nach vorne. Wenn du keine drei typischen Berner Merkmale aufzählen kannst, so musst du 2 Felder rückwärts. Wenn ein Mitspieler schon vor dir drei Merkmale aufgezählt hat, darfst du diese nicht mehr wiederholen. Finde drei eigene Merkmale.



In Fribourg besichtigst du die Altstadt und fährst dann weiter nach Saas Grund. Dort bringt dich die Seilbahn zum Forellen-Bergsee. Du freust dich an den vielen Fischen und genießt die Ruhe. Einmal aussetzen.



In Lausanne besichtigst du das Olympische Museum. 2 Felder vorwärts.



In Genf, der Stadt des Friedens, kaufst du dir ein Eis und schlenderst am See entlang. Weil es dir so gut geht, musst du eine Runde aussetzen, und ein von dir gewählter Spieler darf dafür 2-mal würfeln.



In Solothurn unternimmst du eine Aarefahrt. Es hat noch eine Schulklasse auf dem Schiff, die du amüsiert beobachtest. 4 Felder zurück.

# Leiterlispiel „Tour de Suisse“

*Spiel*



6/6

	<p>In Basel im Zoo bewunderst du die vielen Tiere. Zähle deinen Mitspielern drei Merkmale auf. Schaffst du dies, dann darfst du 4 Felder nach vorne rücken. Wenn nicht: 4 Felder zurück.</p>
	<p>In Neuhausen möchtest du den grössten Wasserfall Europas besuchen. Doch plötzlich beginnt es zu regnen und du kehrst um. 3 Felder zurück.</p>
	<p>In Chur besteigst du den Glacier-Express nach Zermatt. In deinem Abteil befinden sich viele japanische Touristen. Du freundest dich mit ihnen an und berichtest über die Schweiz. 2 Felder vorwärts.</p>
	<p>Gratuliere. Du bist in Zermatt angekommen und hast dein Ziel erreicht. Genau in diesem Moment ziehen die Wolken ab, und du kannst das Matterhorn in seiner vollkommenen Schönheit betrachten.</p>