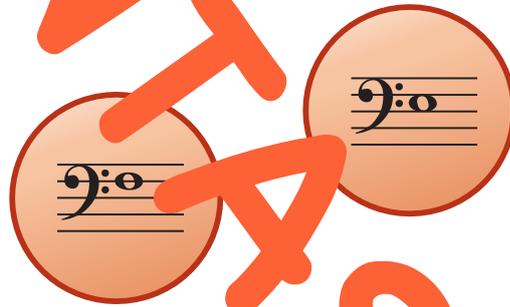
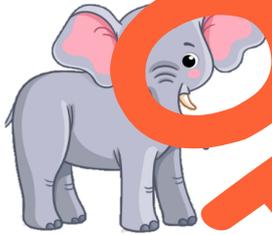
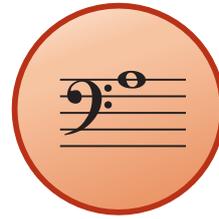


Material: Münzen, um die Sonnen abzudecken, Würfel.  
Würfel. Decke mit einer Münze die Note ab die Du gewürfelt hast.  
**Variante 1:** Stoppe die Zeit. Wie lange brauchst Du bis alle Sonnen abgedeckt sind?  
**Variante 2:** Spiele gegen Deine\*n Lehrer\*in. Beide haben je einen Sonnenplan vor sich.  
Gewürfelt wird abwechselnd. Wer hat zuerst 5 Sonnen abgedeckt?

Der Elefant sammelt E's, die Giraffe mag G's und der Löwe sucht A's!  
Hilf ihnen und verbinde die Noten!  
Welche zwei Noten bleiben übrig?





START



ZIEL



Stelle eine Figur auf das Startfeld. Würfle und versetze die Figur entsprechend der Anzahl Augen auf dem Würfel. Streiche die Fledermaus, mit dem entsprechenden Notennamen ab. Würfle weiter. Du gewinnst, wenn alle Fledermäuse abgestrichen sind, **bevor** Du im Ziel bist. Du verlierst, wenn Du im Ziel bist und **nicht** alle Fledermäuse abgestrichen hast. PS: Kann man auch zu zweit spielen. (Mit zwei Spielplänen.)

