

Aktionskarte die verlangsamt

Du kommst in ein Unwetter. Es regnet sehr viel, sodass du nur langsam vorankommst.

Aktionskarte die verlangsamt

Du kommst in einen heftigen Sturm. Du musst dich einige Zeit unterstellen, bevor du weitergehen kannst.

Aktionskarte die verlangsamt

Oh nein, leider fällt die Bahn heute aus. Du musst einen Zug später nehmen.

Aktionskarte die verlangsamt

Heute hat es geschneit. Du baust noch einen Schneemann und kommst nur langsam voran.

Aktionskarte die verlangsamt

Es ist Glatteis. Du kannst nur ganz langsam Fuß vor Fuß setzen und brauchst deshalb viel länger.

Aktionskarte die verlangsamt

Oh nein, eine Elefantenherde auf Wassersuche. Die Tiere sehen toll aus, aber du musst dich verstecken, mit ihnen ist nicht zu spaßen.

Aktionskarte die verlangsamt

Heute ist es sehr heiß. In der Hitze kannst du nicht so schnell laufen und musst Pausen machen.

Aktionskarte die verlangsamt

Ein schweres Gewitter zieht auf. Du musst dich verstecken, damit dir nichts passiert.

Aktionskarte die verlangsamt

Dein Schulbus hat eine Panne. Das kann jetzt dauern, leider brauchst du daher heute wirklich lange.

Aktionskarte die verlangsamt

Was ist denn da los? Dein Pferd lahmt und kann nicht schnell laufen. Du musst absteigen und es führen, so bist du viel langsamer.

Aktionskarte die verlangsamt

Das Rad eurer Kutsche ist gebrochen und muss erst repariert werden. Das dauert leider ein bisschen.

Aktionskarte die verlangsamt

Heute Nachmittag wird sich das Wetter ändern. Eure Ernte muss eingebracht werden, bevor es regnet. Bevor du zur Schule loskannst, musst du deiner Familie helfen.

Aktionskarte die verlangsamt

Einige eurer Rinder sind ausgebrochen. Bevor du zur Schule gehen kannst, musst du deiner Familie helfen sie zu suchen.

Aktionskarte die verlangsamt

Du wartest auf deine Freunde, mit denen du zur Schule läufst. Ein Freund hat verschlafen und kommst deshalb zu spät.

Aktionskarte die dir hilft

Juhu, die Mutter deiner Freundin fährt euch in die Schule, das geht flott.

Aktionskarte die dir hilft

Puh endlich ist es etwas abgekühlt und du kannst schneller zur Schule laufen ohne Trinkpausen zu machen.

Aktionskarte die dir hilft

Der Taxifahrer des Ortes fährt gerade an dir vorbei. Er hat keinen Kunden und nimmt dich daher ein Stück mit.

Aktionskarte die dir hilft

Du hast in diesem Monat ein bisschen gespart und kannst dir heute den Bus leisten.

Aktionskarte die dir hilft

Endlich wurde dein Fahrrad repariert. So bist du viel schneller in der Schule.

Aktionskarte die dir hilft

Deine Eltern haben einen Tag frei und fahren dich zur Feier des Tages in die Schule.

Aktionskarte die dir hilft

Du bekommst den Schnellzug, da du ein paar Minuten früher am Bahnhof bist. So bist du viel schneller in der Schule.

Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte



Aktionskarte die dir hilft

Ein Nachbar kommt mit der Kutsche vorbei. Er möchte im Dorf Besorgungen machen und nimmt dich mit.

Aktionskarte die dir hilft

Deine Freundin hat heute das Pferd bekommen, um in die Schule zu reiten. Zum Glück seid ihr sehr leicht und könnt gemeinsam auf dem Pferd reiten. So seid ihr heute viel schneller in der Schule.

Aktionskarte die dir hilft

Nach dem langen Regen scheint nun seit ein paar Tagen wieder die Sonne. Die Männer des Dorfes haben wieder Holzstämme über den Fluss legen können und du musst nicht mehr außen herum laufen.

Mitmachkarte

Dein Zug hat Verspätung, du musst deine Fitness unter Beweis stellen und rennen, um den Anschluss zu bekommen. Mache 60 Sekunden lang Hampelmänner..

Mitmachkarte

Der Busfahrer droht an der Bushaltestelle vorbeizurauschen, mache auf dich aufmerksam, die anderen müssen erraten, in welcher Situation du bist. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Du fährst heute mit dem Fahrrad zur Schule. Stelle das dar. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Du bist gestürzt und hast dein Bein verletzt. Stelle die Situation pantomimisch da. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus..

Mitmachkarte

Die Schüler*innen aus der Stufe über dir ärgern dich auf dem Schulweg und halten dich auf. Stelle die Situation pantomimisch da. Wenn die anderen deine Pantomime erraten, können sie dir aus der Situation helfen und du darfst ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Du wirst von einem Löwen angegriffen, stelle das Tier pantomimisch dar. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Es regnet, du musst Dich unterstellen, damit du nicht nass wirst. Stelle dies pantomimisch dar. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Du kommst an einem Süßigkeitenladen vorbei und bleibst stehen. Stelle das pantomimisch dar. Wenn die anderen deine Pantomime erraten können, darfst du ganz normal weiterspielen. Wenn nicht, setze eine Runde aus.

Mitmachkarte

Du musst noch Wasser aus dem Brunnen holen, mache 10 Kniebeugen.

Mitmachkarte

Du musst Dich um deine Geschwister kümmern. Hole einen Snack für einen deiner Mitsipplinge.

Aktionskarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Aktionskarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte



Mitmachkarte

