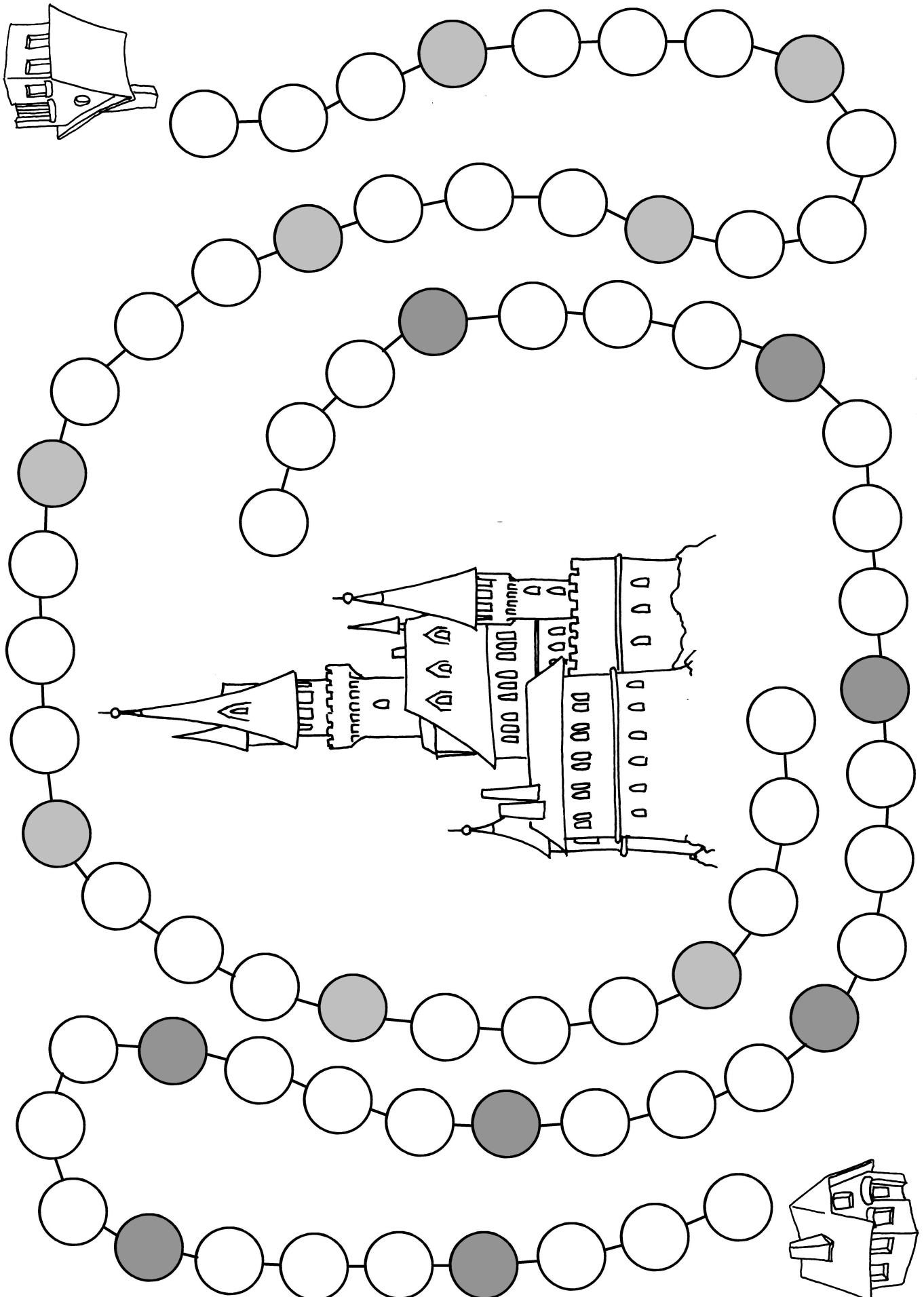


# Der Wettlauf zum Schloss

scha, sche, schi, scho, schu, schä, schö, schü  
schau, schei, scheu



## Der Wettlauf zum Schloss

Zwei Prinzen/Prinzessinnen wollen eine Prinzessin/einen Prinzen befreien, die/der im verzauberten Schloss gefangen gehalten wird. Um sie/ihn zu retten, müssen sie auf ihrem Weg Zaubersilben sprechen, die sie unter Edelsteinen finden, und das Schloss erreichen, bevor es von der Hecke überwuchert ist. Sobald eine Sechs gewürfelt wird oder die Silbe falsch ausgesprochen wird, wächst die Hecke ein Stück höher.

### Material:

1 Zahlenwürfel

verschiedenfarbige Muggelsteine (für jeden Vokal oder Diphthong eine Farbe)

2 Spielfiguren

Spielfeld

### Vorbereitung:

Das überwucherte Schloss wird in 8 Teile geschnitten und neben das Spielfeld gelegt. Die beiden Spielfiguren werden auf die Häuser in den gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes gestellt. Die farbigen Muggelsteine werden auf die grauen Felder gelegt. Jeder Farbe ist ein Vokal zugeordnet. Die folgende Tabelle kann zur Orientierung angemalt und ausgeschnitten werden.

gelb = i	dunkelorange = e	dunkelrot = a	dunkelblau = o	dunkelgrün = u
hellblau = ö	hellgrün = ü	hellrot = ä		
au = pink-lila	ei = hellorange	eu = olivgrün		

### Verlauf:

Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Spielfiguren werden entsprechend der gewürfelten Augenzahl gezogen. Bei jedem Zug wird der Ziellaut im Anlaut gesprochen. An jedem grauen Feld ändert sich die Silbe. Wird eine Sechs gewürfelt oder die Silbe falsch gesprochen, kommt ein Teil der Dornenhecke auf das Spielfeld. Wer zuerst am Schloss ankommt, bevor es von der Hecke überwuchert ist, hat gewonnen.

