**Geometrie - Springen**

**Spielregeln**

1. Verteilt die Eigenschaftskärtchen um den Spielplan herum.
2. Jedes Kind stellt eine Spielfigur auf ein beliebiges Feld.
3. Der Spieler mit der roten Figur beginnt.
4. Bewege die Spielfigur im „Rösselsprung“ (zwei Felder vor, ein Feld nach links oder rechts) zu einem anderen Körper weiter.
5. Suche 2 Eigenschaftskärtchen heraus, die zu diesem Körper passen.
6. Die Mitspieler überprüfen, ob die Eigenschaften richtig sind.
7. Richtige Eigenschaftskärtchen darfst du behalten, falsche Eigenschaftskärtchen müssen zurückgelegt werden.
8. Sieger ist, wer die meisten Eigenschaftskärtchen gesammelt hat.