

1

Kohlmeise

Wer hat zuerst alle Vögel
an seinem Platz?

11
Joker

Kleiber

10

Amsel

3

Spatz

2

Buchfink

Vögel am Futterhaus



9

Stieglitz

8

Erlenzeisig

4

Gimpel

5

Specht

6

Blaumeise

7

Rotkehlchen



Spielanleitung:

Jeder Mitspieler braucht einen eigenen Spielplan und alle Bildkärtchen.
Außerdem braucht ihr einen Zehner-Würfel.

Wer gewürfelt hat, sucht das Kärtchen mit dem Bild, das zu diesem Vogelnamen passt.
(Auf der Rückseite könnt ihr kontrollieren, denn dort steht der Name des abgebildeten Vogels).
Würfelst du eine Zahl, die du schon hast, kannst du den Joker (=Kleiber) auf sein Feld legen.
Nimmst du einen falschen Vogel, hast du Pech und dein Partner ist dran !
Wer zuerst alle Vögel auf die Nummern gelegt hat, ist Sieger.
Viel Spaß !