

Mai



Du bist flink und kannst
gut klettern.

Achte auf dein Symbol.



Achim



Du kannst mit deinem
Rollstuhl Flächen
überqueren, welche die
anderen nicht beschreiten
können.

Ausserdem kannst du
jemanden transportieren.

Mit der Spezialbrille
kannst du die
Auftragskarten lesen.

Nur du darfst die Brille
benutzen.

Achte auf dein Symbol.





Hallo ihr tapferen 4.
Schon steht ihr vor dem
ersten Hindernis.

Eine schwere Mauer
versperrt euch den Weg.

Zuerst braucht es Mias
Kletterkünste um von
der anderen Seite die
Mauer zu lockern.
Anschliessend benötigt
ihr Jans Stärke.

Und schon könnt ihr das
Hindernis überwinden.

Achtet auf die
Symbolkarten.



Ihr tapferen 4.

Zwischen euch und der Lösungszahl liegt ein kleiner Fluss, jedoch voll mit Flusspiranhas.

Zum Glück trägt Achims Rollstuhl zusätzlich eine Person.

Ihr müsst alle den Fluss überqueren.



Ihr tapferen 4.

Auf dem See treibt ein
altes Boot.

Mit dem müsst ihr gemeinsam
ans andere Ufer kommen.

Es schwimmen immer noch
Piranhas im Wasser.

Berührt ihr das Wasser,
müsst ihr zurück zur
Startkarte.

Spiel 4 - Balancieren



Ihr tapferen 4.

Auf diesem Fluss schwimmen drei grosse Teile der zerstörten Brücke, könnt ihr sie reparieren und alle auf die andere Seite gelangen?

Die Langbänke können nur mit Hilfsmittel verschoben werden.

Jan kann alleine eine Langbank heben, die anderen müssen mindestens zu zweit sein.



Ihr tapferen 4.

Hier dürft ihr eure eigenen
Posten ausdenken und aufbauen.

Mit dem zur Verfügung
gestellten Material könnt ihr
Hindernisse erstellen, die für
die 4 Charaktere eine
Herausforderung darstellen.

Haltet eure Ideen auf Papier
fest und lasst sie von euren
Kamerad*innen ausprobieren.

Bringt eure Erfahrungen aus dem
Spiel mit ein.

U 8

T 5

0 2

F 1