

# FRANZ auf SCHATZSUCHE!

Spiekeroog, das ist der Geschichte nach, die Insel die als "Speicher" von Seeräubern genutzt wurde. Piraten kamen also auf diese Insel um Ihre Beute zu verstecken. Franz glaubt, daß es hier bestimmt noch Beute gibt, die nie abgeholt wurde. Er macht sich auf die Suche und hofft natürlich einen richtigen Schatz zu entdecken ....



Franz steht die Dämme hinab und ist deshalb besonders schnell nach Ziechen.



zu 3 Drei ziehen und alle ziehen langsam bis 5 oder 10 (nach Alter). Wer das schafft, darf 3 Felder vor. Wer verzögert muß 5 zurück :-(



Wettermeldung: Es zieht Sturm auf und Franz hat Angst vor Gewittern. Er sucht sich einen Unterstand und wendet bis als dichten Wolkenturm gezwungen sind. Zu weiteren 3 Feldern zurück.



Franz hat die Hauptwege verlassen. Jetzt haben sich die Räder im Dänengras verheddert. Und eigentlich darf er das ohnehin nicht - daher 4 Felder zurück.



Franz hilft einer Familie die Einkäufe zu transportieren. Dafür bekommt er eine gute Portion Luft in die Räten. + Räder vor.



Die Pferdekarre ist heute nicht besetzt. Franz darf mitfahren. 3 Felder vorwärts.



Der lange Weg macht endlich. Franz sucht sich ein gemütliches Plätzchen und schlummert ein. 3 Felder zurück.



Ach zu Schreck! Ein Loch ist im Raten ... Franz kommt so nicht weiter. Er entschließt sich zur Reparatur zurückzukehren. Zurück an den Start.



\* Bei Spielbeginn wird verdeckt, ob sich einer noch etwas gemacht und oder nicht, und ob in dem Spiel zwei ausgewählte Wörter da sind. Außerdem, ob die Abläufe von Zeitabstand, auf alle man gewohnt ist, oder anderen Problemen gestellt werden, wie auch noch gelobt oder nicht (Pkt auf die Übersetzung Wörter). Und schließlich, ob auf den "Schatz" vor sich gesetzte zusätzliche präzise Anweisungen geben müssen, oder nicht (billiger Auspunkt).

Übersetzung: Es kann auch mit Sprechblöcken, Grammatikbox, Mathe, Sprache, Mathe plus (Lernzettel) gespielt werden.  
Viel Erfolg! Am Ende des Abenteuers kann "SPLITT" sehr gerne auf diesen FRANZ! los!

Die Ausflugslinie zeigt Franz eine Ablenkung. (Brücke zum Strandkreis). Die Ablenkung auf der Ausflugslinie ist so schön, daß Franz die Zeit vergißt. (Über die Brücke zurück zum Außenkreis) (Jeweils dort normal weiter spielen)

Spielillustration mit den Sprüffigern und den weiterfahrenden entzessenen Tieren und abtreten. Alle Tiere in gleicher Weise kontrastierend. Worfunktion entbauter umgedreht auf den Tisch legen und innen wieder vorne richten, oder in den Teller / Schatzen legen und wieder richten.





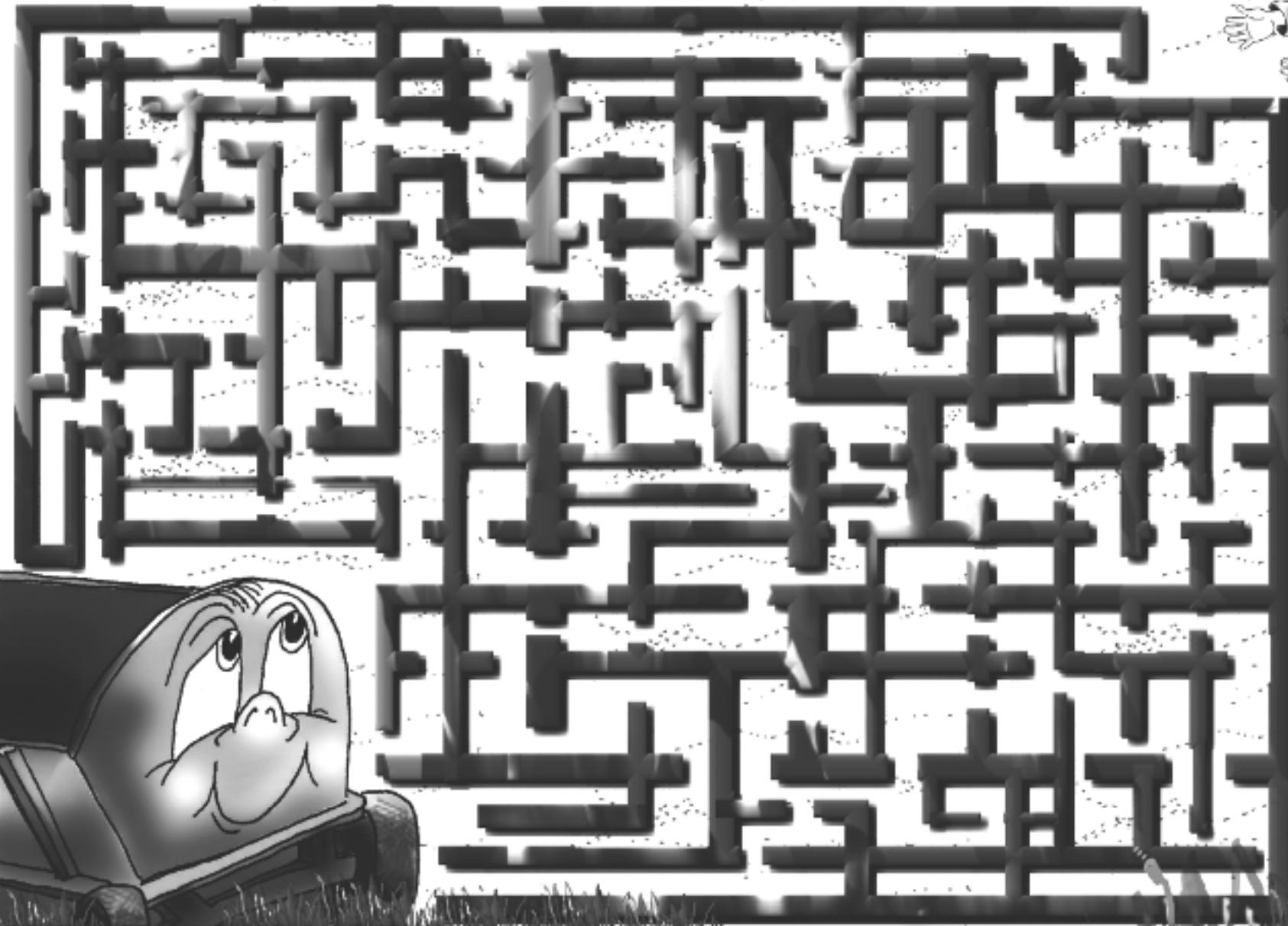
Im kleineren Bild sind  
13 Fehler versteckt.  
Kannst du sie finden?



Franz - ein Bollerwagen auf Spiekeroog!  
Ein malerischer Inselrundgang für kreative Kinder  
[www.Franz-auf-Spiekeroog.de](http://www.Franz-auf-Spiekeroog.de)

Franz hat sich im Labyrinth der Dünenwege etwas verrollt.

Hilfst du ihm zurück zu Opa Hinrich?

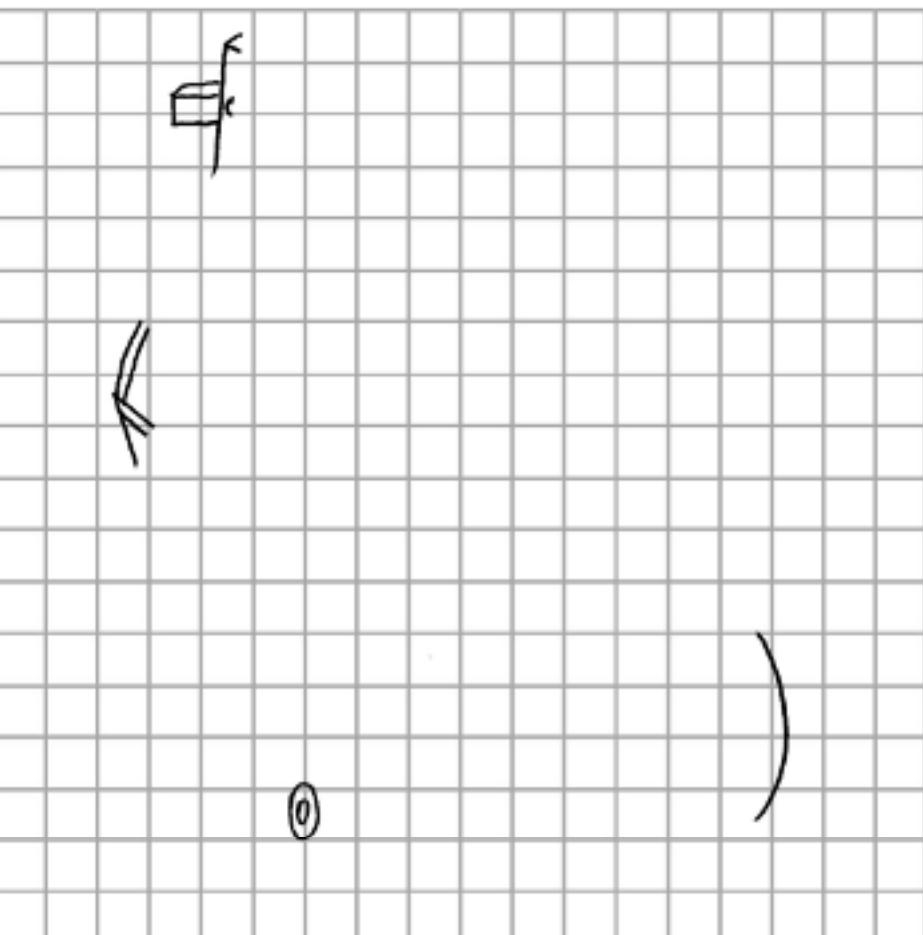
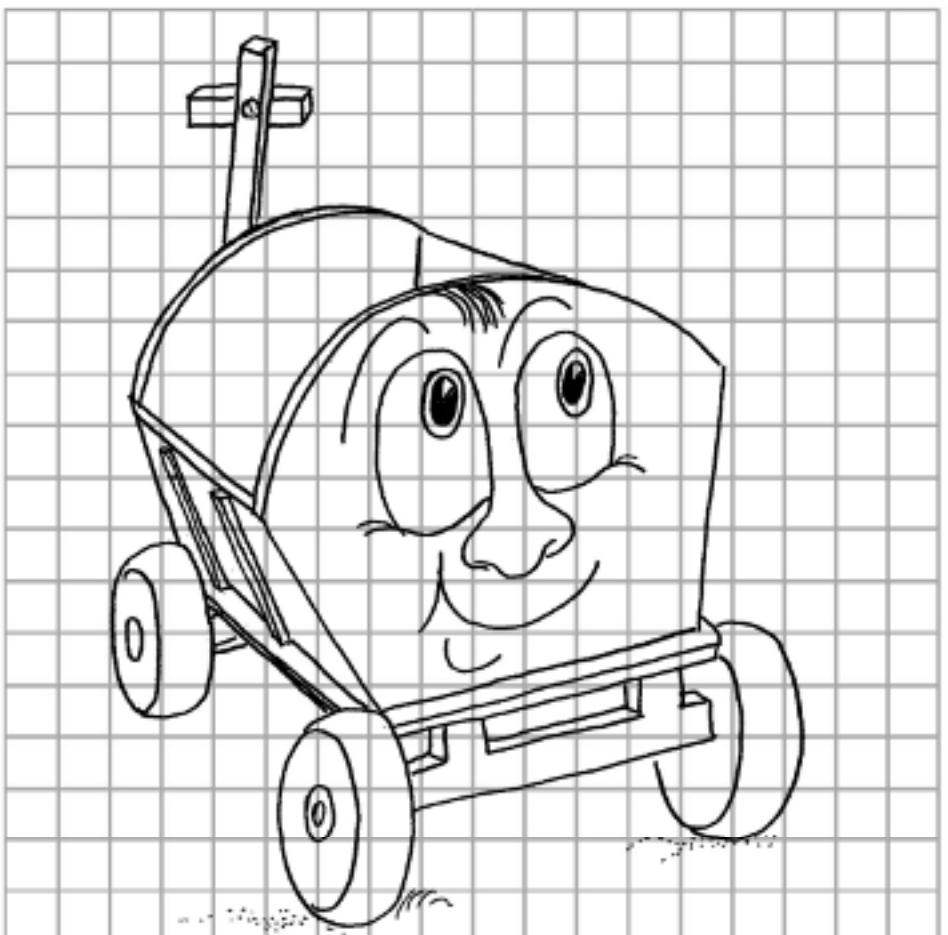


Kopierstudio  
Kopierstudio  
Kopierstudio  
**Kopierstudio!**

Hier kannst du Franz selber zeichnen!

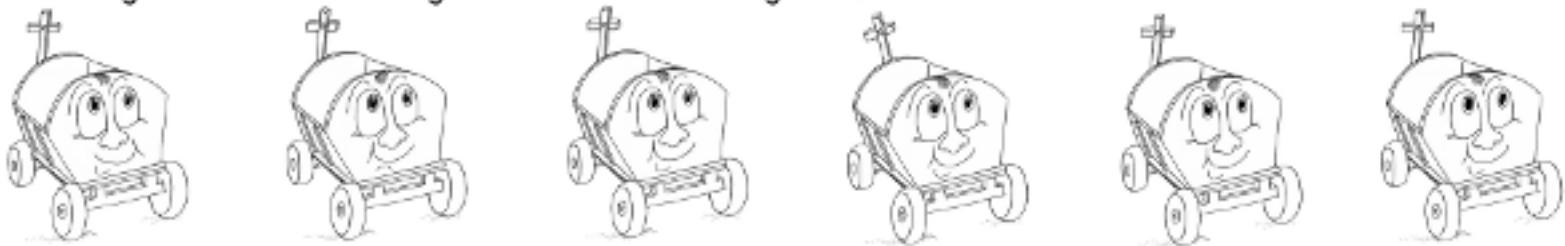
Übertrage die Linienteile in das entsprechende Gitterkästchen auf der rechten Seite!

Auf diese Weise kannst du Kästchen für Kästchen den Franz nachmalen. Viel Spaß!





Schau genau! Soviele Bollerwagen! Aber nur einer sieht genauso aus wie FRANZ!



A

B

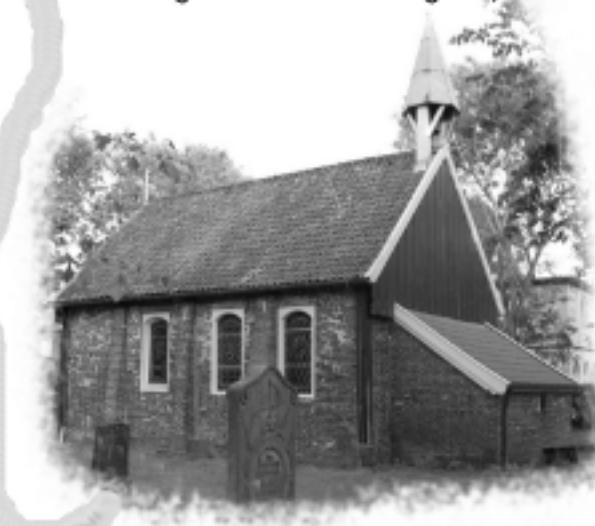
C

D

E



Ach du Schreck! Die Glocken läuten schon!  
Franz wollte heute doch unbedingt in die  
Kirche gehen! Welchen Weg muß er nehmen?



Na sowas! Schon wieder versteckt sich ein Doppelgänger in der Reihe!

