

RO 1



Male Marvin an und schneide ihn aus.



Platzieren nach Ansage:

Marivin ist:

auf

unter

vor

in

neben

hinter

rechts neben

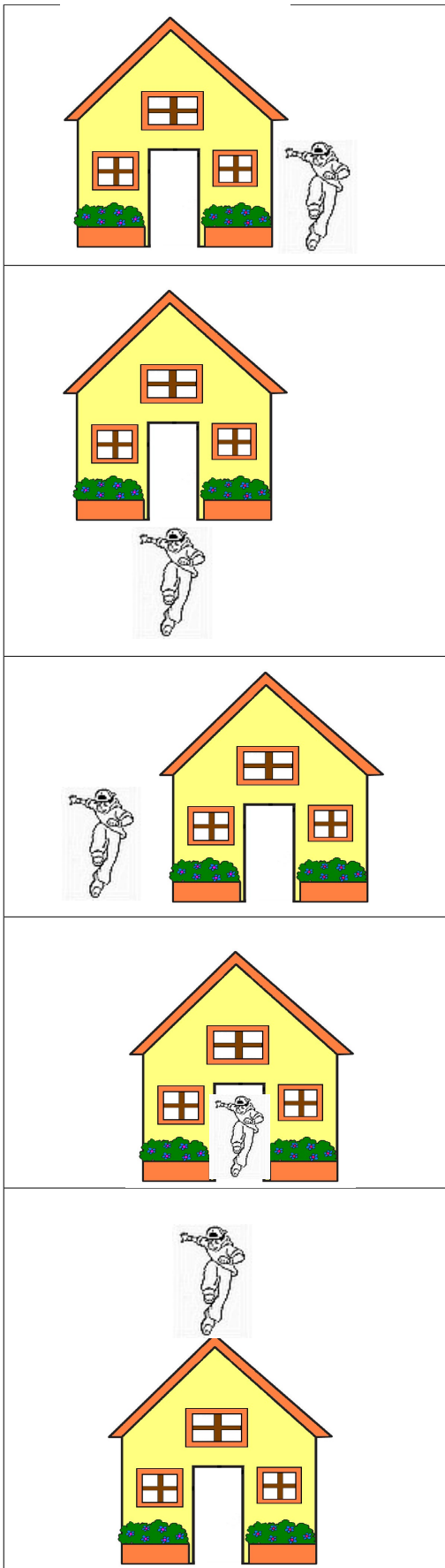
links neben

links vor

rechts vor ... dem Haus.

Wo ist Marvin?

Verbinde:



auf

unter

in

rechts neben

links neben

RO 2 Bild nach Ansage

Das Kind bekommt vom Trainer folgende Vorlage:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				
E																				
F																				
G																				
H																				
I																				
J																				
K																				
L																				
M																				
N																				
O																				
P																				
Q																				
R																				
S																				
T																				

Nach Ansage soll das Kind die entsprechenden Felder ausmalen

**M9; K7; D5; I10; G3; B7; E4; B14; G18; Q7; M10; B9; Q14; M12;
F18; H3; F3; C6 M18; Q10; B12; M3; E17; D16; F13; O16; K14;
C15; H10; Q13; J18; N17; B11; I11; H11; Q11; I3; B8; L18; H18;
J3; K3; L3; N4; O5; P6; E7; M11; B10; P15; Q8; E13; L8; F8; E14;
Q9; E8; I18; Q12; K18; L13; F14; F7; B14**

RO 3 Irrweg durchs Labyrinth.

Beschreibung: Ich führe dich durchs Labyrinth indem ich dir sage, wohin deine Spielfigur gehen soll.
Anschließend Rollentausch, das Kind führt meine Spielfigur.

- 2 Kästchen nach links**
- 5 Kästchen nach oben**
- 1 Kästchen nach links**
- 2 Kästchen nach oben**
- 1 Kästchen nach links**
- 3 Kästchen nach oben**
- 2 Kästchen nach links**
- 2 Kästchen nach unten**
- 3 Kästchen nach links**
- 3 Kästchen nach oben**

