onilo.de

START

1. Goldfischregel: Mache deine Schwäche zu deiner Stärke. Rücke 1 Feld vor.

Hackenpieps zeigt dir die gelbe Karte! Setze eine Runde aus.

Die Otter können richtige Tricks mit dem Ball. Gehe 2 Felder zurück.

Verlängerung! Es steht 3:3, unentschieden. Alle Spieler gehen 5 Felder zurück.

Dr. Brumm rutscht aus und macht dabei ein Fallrückzieher-Tor! Gehe 1 Feld vor!

ZIEL

Hackenpieps pfeift Elfmeter! Die Otter treffen. Gehe 5 Schritte zurück.

Hackenpieps macht einen Profi-Abschlag vom Tor. Gehe 2 Felder zurück.

3. Goldfischregel: Du hast am Ende einfach noch ein bisschen Glück. Rücke 5 Felder vor.

Juhu! Goldfisch Pottwal macht ein Kopfballtor. Rücke 3 Felder vor.

Oh nein! Die Otter schießen ein Tor – 3:4. Gehe 7 Felder zurück.

Wie viele Spieler spielen pro Mannschaft bei „Anpfiff für Dr. Brumm“?

Nach der 1. Halbzeit steht es 0:3. Rücke 3 Schritte vor, um aufzuholen.

Du wirst für Pottwal ausgewechselt. Setze eine Runde aus.

2. Goldfischregel: Du überraschst die Gegner mit einer ungewöhnlichen Taktik. Rücke 3 Felder vor.

Buchvorlage:
Anpfiff für Dr. Brumm © Daniel Napp / Thienemann Verlag, 2021
© StoryDOCKS GmbH, 2024