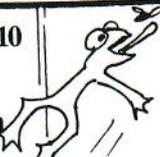
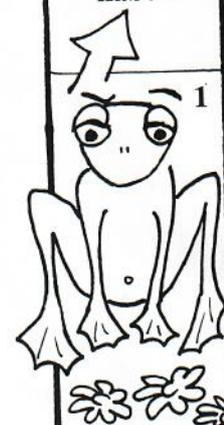


9 (er/sie/es) müssen	10 (wir) einkaufen	11 	12 (du) essen	13 (er/sie/es) fahren	14 (er/sie/es) kaufen	15  „Wo bin ich?“
8 (ich) mögen	35 (du) werden	36 	37 „Pause!“ 	38 (er/sie/es) haben	39 (ich) wollen	16 
7 (du) laufen	34 (er/sie/es) nehmen	53 (er/sie/es) einschlafen	54 55 (wir) sich streiten 	40 (sie) ausschlafen	17 (sie) weggehen	
6 	33 (wir) anfangen	52 (ihr) lassen	56 	41 	18 (ihr) sein	
5 (ihr) abwaschen	32 (ich) sein	51 	61 	57 (ich) duschen	42 (er/sie/es) wissen	19 (du) helfen
4 (ich) können	31 	50 (er/sie/es) werden	58 	59 (er/sie/es) sich waschen	43 (ihr) essen	20 (ich) dürfen
3 (er/sie/es) sprechen	30 (du) sehen	49 (du) dürfen	60 (ihr) sich abtrocknen	44 (du) wegtragen	21 	
2 (du) haben	29 (er/sie/es) treffen	48 (du) ausgeben	47 (sie) sein	46 	45 	22 (er/sie/es) geben
1 	28  „Unfall!“	27 (ich) aufwachen	26 	25 (du) lassen	24 (er/sie/es) wegwerfen	23 (du) lesen

Die Hindernisfelder für beide Spielvarianten bedeuten:

- 15: „Wo bin ich?“
- 28: „Unfall!“
- 37: „Pause!“
- 55: „Der todbringende Storch!“

Lukas hat sich verlaufen. Eine Runde aussetzen.
 Lukas ist abgestürzt und kann nicht mehr springen. Zwei Runden aussetzen.
 Wegen des Gewitters kann Lukas nicht weiterhüpfen. Eine Runde aussetzen.
 Das gefährlichste Hindernis: Der Storch frisst Lukas auf. Zurück auf Feld 1.