

**Funktionstraining:
Akustische Differenzierung**

Wer schafft es zuerst in die Ritterburg. Der jüngste Spieler beginnt. Würfelt man eine Sechs, darf nochmals gewürfelt werden. Kommt man auf ein Feld mit einem Bild, darf man zu dem Feld mit dem passenden Reimbild hüpfen.

