

WER WEISS DENN SOWAS – DAS GRUNDSCHULQUIZ



Es ist das Jahr 2020 und die Kinder in Kirchzarten dürfen wegen Corona leider seit Wochen nicht in die Schule gehen. Aber sie bekommen von ihren Lehrer/Innen für die Woche Schulaufgaben in ihren Fächern.

Wer von euch schafft es, möglichst viele Schulaufgaben zu lösen und im Dorf Aufgaben zu erledigen, ohne dass er „Corona“ zu nahe kommt und seine erspielten Punkte verliert?

Spielvorbereitung

Farbiges Ausdrucken des Spielplans, des Lehrerzimmers, der Schüler und Lehrer/Innen sowie der Aufgaben- und „Corona“- Kärtchen...

Legt den Spielplan, der aus 12 Teilen (3 nebeneinander, 4 Reihen untereinander) besteht, zusammen und dann mittig zwischen euch.

Vor dem ersten Spielbeginn gibt es einiges auszuschneiden. Aber zusammen macht das sicher Spaß und ihr lernt die unterschiedlichen Spielfiguren und Karten bereits etwas kennen.



Schüler

Die Schulkinder und zugehörigen „Standfüße“ können entlang der Linien ausgeschnitten werden. Anschließend steckt ihr nur noch das kleine Rechteck in den vorgeschneittenen Spalt, damit eure Schülerfigur auch gut unterwegs ist.



„Corona“- Kärtchen

Die ausgedruckten „Corona“- Kärtchen könnt ihr so ausschneiden, dass sie direkt mit der Rückseite verbunden bleiben. Dann könnt ihr sie falten und einfach zusammenkleben. Legt die Corona- Karten gemischt mit den Corona- Bildern nach oben neben dem Spielplan aus.



„Lehrerzimmer“ und Lehrer/Innen

Nun könnt ihr eure Lehrer/Innen ausschneiden und in das Lehrerzimmer unter den richtigen Namen legen. Die Abkürzungen verraten euch, für welche Fächer die jeweiligen Lehrer/Innen später im Spiel eingesetzt werden können.

Mathe – M (blau)

Deutsch – D (rot)

Sachunterricht – SU (grün)

Sport – BSS (bunt)



Aufgabenkarten- und Sonderkarten

Anschließend müssen noch die Aufgabenkarten ausgeschnitten werden. Da jedes Fach und die Sonderaufgaben einer eigenen Farbe zugeordnet werden, wäre es prima, wenn ihr die Aufgaben mit der zugehörigen Farbe ausdrucken könnt und so ausschneidet, dass ihr sie an der Faltlinie nur noch zusammenkleben müsst. So könnt ihr die Karten mit der farbigen Seite nach oben auf die passenden Farbfelder unten auf dem Spielplan legen. Mathe ist blau, Deutsch rot, Sachunterricht grün, Sport bunt und die Sonderaufgaben links sind gelb.

Legt euch noch einen Würfel bereit... und schon kann es losgehen!



Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel könnt ihr unter Beweis stellen, wie gut ihr eure Schule, eure LehrerInnen und euer Kircharten kennt und ob ihr es in dieser besonderen „Corona“-Zeit trotz der zahlreichen (Abstands-) Regeln schafft, besonders viele Aufgaben zu erledigen...

Ziel des Spiels ist, dass ihr die von euren Lehrern gestellten Aufgaben richtig löst (siehe unter *Schulaufgaben erledigen*). Sobald einer von euch in *jedem der Fächer* Mathe, Deutsch, Sachunterricht und Sport *jeweils mindestens eine Aufgabe geschafft* hat, muss er so schnell wie möglich zur Grundschule laufen. Wird diese mit der *passenden Würfelzahl* erreicht (X), ist das Spiel beendet. Hast du nicht die passende Würfelzahl, musst du leider vor der Schule stehen bleiben, während deine Mitspieler möglicherweise noch Punkte sammeln...

Hat das erste Kind die Grundschule endlich erreicht (X), ist das Spiel beendet. Die angefangene Spielrunde darf von den anderen Mitspielern noch fertig gespielt werden.



Die erspielten Aufgabenkarten werden nun ausgewertet (siehe unter Auswertung) und der Sieger dieser Spiel-Runde steht fest!

Los geht's ins Dorf

Jeder von euch darf sich eines der Schüler aussuchen und auf das Haus in der passenden Farbe stellen.

Gewürfelt wird der Reihe nach- es beginnt das Kind von euch, das zuletzt die Hände gewaschen hat!

Es muss immer genau die gewürfelte Augenzahl gelaufen werden, auch wenn dies unter Umständen „schlecht“ sein könnte...

Während des ganzen Spiels könnt ihr euch frei im Dorf bewegen. Sobald ihr auf ein farbiges Feld kommt, erwartet euch entweder eine Aufgabe aus der Schule oder eine „Sonderaufgabe“ (gelb). Wie ihr diese Aufgaben lösen könnt, erfahrt ihr weiter unten. Lediglich die weißen Felder haben keine Bedeutung.

Wichtig ist, dass ihr immer genug Abstand zu euren Mitspielern und den „Verkäufern“, Kunden etc. haltet...

Achtung- Ansteckungsgefahr! „Corona“- Karten

Abstand im Dorf

Sobald ein Kind von euch während des Spiels einem Mitspieler zu nahe kommt und dabei der Abstand zwischen Figuren bis auf 2 Felder reduziert wird, besteht Ansteckungsgefahr! Es müssen also mindestens 3 Felder zwischen euch frei bleiben.

Kommt der Spieler zu nahe, zieht er das oberste der verdeckten „Corona“- Kärtchen.



Die Schülerin rechts steht auf einem gelben Feld. Der Schüler links würfelt nun z.B. eine 2 und geht auf das weiße Feld- es passiert nichts, denn zwischen den Spielern bleiben noch 3 Felder frei. 😊

Würfelt er dagegen eine 3, bleiben nur 2 Felder frei- er kann hier noch nicht abbiegen und steht nun zu nah am Gegenspieler! „Corona“- Gefahr! 🌟

Befindet sich auf der Rückseite ein „Mundschutz“, hat der Spieler fast alles richtig gemacht, indem er sich und andere schützt und nicht mehr anstecken kann. Da er aber nicht selbst daran gedacht hat, ihn zu tragen und genug Abstand zu halten, muss er die auf dem Kärtchen angegebenen Felder zurück gehen. Leider gibt es aber auch Kärtchen ohne „Mundschutz“- hier muss der Spieler sich erst einen Mundschutz besorgen- er setzt damit eine Runde aus!

In beiden Fällen wird das „Corona“- Kärtchen zu den eigenen Karten gelegt und bis Spielende aufbewahrt. Am Ende des Spiels werden alle Karten mit in die Bewertung einbezogen. Für jedes „Corona“- Kärtchen gibt es 1 Punkt Abzug.



Abstand bei den Sonderaufgaben

Zur Erledigung der Aufgaben z.B. beim Einkaufen in der Bücherstube müsst ihr beim ersten Versuch direkt auf das mit dem X markierten Feld kommen. Ist die Würfelzahl höher als notwendig, ist der Abstand zu den Verkäufern und den anderen Kunden nicht eingehalten und die Ansteckungsgefahr zu hoch!

Auch in diesem Fall zieht ihr ein „Corona“-Kärtchen und geht einige Felder zurück bzw. setzt eine Runde aus.

Da ihr ja nun einen „Mundschutz“ tragt, dürft ihr in der nächsten Rund bei einer höher als notwendigen Würfelzahl die Aufgabe diesmal direkt erledigen und die Aufgabenkarte sowie die „Corona“-Karte zu euren Eigenen legen.



Schulaufgaben erledigen

Im „Lehrerzimmer“ sitzen alle eure Lehrer/Innen bereit, um euch in den Fächern Mathe, Deutsch, Sachunterricht und Sport Aufgaben zu schicken. Damit eine Aufgabe „losgeschickt“ wird, muss erst ein Kind von euch auf eines der Farb-Felder rot, blau, bunt oder grün kommen. Kommst du z.B. auf ein *blaues Farb-Feld*, wird eine *Mathe-Aufgabe* fällig.



Dafür darfst du dir *einen Lehrer aus dem Lehrerzimmer* aussuchen, der auch das Fach Mathe unterrichtet, z.B. Frau Schäfer. Lege wie in unserem Beispiel nun Frau Schäfer auf die blauen Aufgaben-Karten- damit „*schickt*“ sie die **Aufgabe der obersten Karte los-** diese wird **aber noch NICHT umgedreht!**

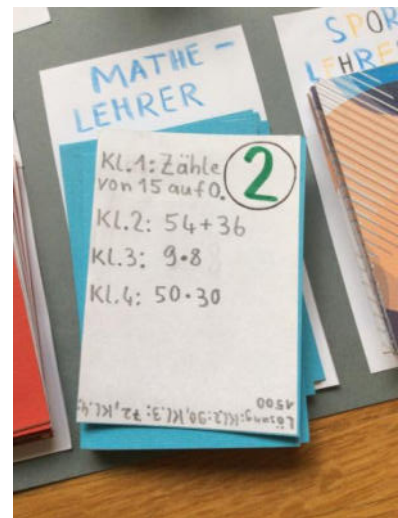
Sobald in einer der nächsten Würfelrunden du oder einer deiner Mitspieler wieder auf dieses (in unserem Beispiel) blaue Feld kommt und ein Lehrer in dieser Farbe, also z.B. Frau Schäfer bereits auf dem Aufgabenstapel liegt, darf dieser Spieler nun versuchen, die oberste Fragekarte beantworten. Lasst euch dazu *von einem Mitspieler* oder einem Elternteil die Aufgabe *vorlesen*.



Zum Erledigen der Schulaufgaben sind also **immer zwei Schritte notwendig**, die nicht unbedingt vom gleichen Spieler ausgeführt werden:

1. Lehrer auswählen zum Losschicken der Aufgaben
2. Aufgabe erhalten und zu lösen versuchen

Bei manchen Fragen gibt es *unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für die Klassen 1, 2, 3 oder 4*. Lest hier immer die passende Frage vor! Die Lösungen (falls nötig) findet ihr unten auf den Karten. Haben du oder dein Mitspieler die Frage richtig beantwortet, dürft ihr die Karte zu euren eigenen legen. Die Zahlen oben im Kreis sind für die Bewertung am Ende des Spiels. Den jeweiligen Lehrer legt ihr beiseite- er bzw. sie geht nun nach Hause.



Wurde die Frage falsch beantwortet, kommen die Frage wieder unter den Stapel und der Lehrer zurück an seinen Platz ins Klassenzimmer.

Aufgepasst: Je mehr Fragen richtig beantwortet werden, desto weniger Lehrer stehen euch zur Verfügung. Da nicht alle Lehrer/Innen alle Fächer unterrichten, müsst ihr genau überlegen, welchen Lehrer ihr für welches Fach auswählt. Denn alle Spieler versuchen ja, mindestens eine Fragekarte pro Schulfach zu ergattern!

Sonderaufgaben im Dorf

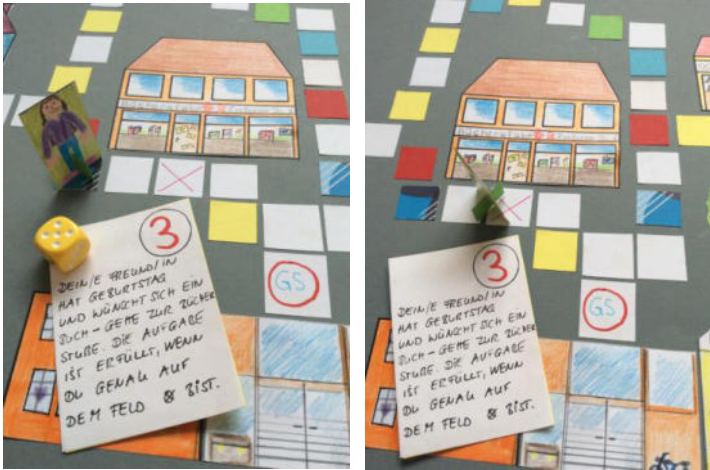
Obwohl ihr Kinder ja möglichst zu Hause bleiben solltet, ist auch mal ein Einkauf nötig und zum Glück sind in Kirchzarten wieder alle Geschäfte geöffnet! In den Metzgereien, beim Bäcker, in der Apotheke und im Blumenladen sind daher kleine Einkäufe zu erledigen und in der Bücherstube, der Mediathek und bei Sabines Kinderwelt können Geschenke, Bücher, Spielsachen oder andere Dinge gegen die Langeweile besorgt werden.

Auf den Sonderkarten sind die Aufgaben beschrieben, die auf jedem der gelben Felder fällig werden.



Zieht also ein Spieler auf ein gelbes Aufgabenfeld, darf einer die oberste Karte des gelben Stapels aufdecken und die Aufgabe laut vorlesen. Entweder es ist eine Frage zu beantworten oder eine Aufgabe im Dorf zu erledigen. Wird die Frage richtig beantwortet, darf der Spieler die Karte direkt zu seinen eigenen legen. Bei falscher Antwort kommt sie wieder unter den Stapel.

Besteht die Aufgabe z.B. darin, ein Buch in der Bücherstube zu besorgen, muss der Spieler möglichst auf direkten Weg (Achtung Abstand!) dorthin laufen. Die Aufgabe gilt dann als geschafft, wenn das *markierte Feld (X)* beim ersten Versuch direkt erreicht wird! Bei einer höheren Würfelzahl als nötig ist, wie oben bereits beschrieben, ein „Corona“-Kärtchen fällig! Manchmal hilft hier auch ein kleiner Umweg, um sicher ans Ziel zu gelangen.



Die Schülerin soll in der Bücherstube einen Gutschein besorgen. Sie würfelt eine 2 und kommt direkt auf das Feld X. Damit ist die Aufgabe direkt geschafft.

Würfelt sie jedoch eine höhere Zahl, wie z.B. eine 4 muss ein „Corona“-Kärtchen gezogen werden.

Die Aufgabe kann erst in der nächsten Würfel-Runde erledigt werden.


Während du im Dorf zum Besorgen oder Einkaufen unterwegs bist, könntest du ja weiterhin auf farbige Felder kommen.

Auch bei diesen Wegen kannst du z.B. auf einem roten Feld mit einem Deutschlehrer eine Aufgabe losschicken oder auch eine entsprechende Frage beantworten.

Eine neue gelbe Sonderaufgabe darfst du aber erst wieder annehmen, wenn die offene Aufgabe erledigt ist. Die gelben Felder sind solange für dich bedeutungslos!

Auswertung

Ihr habt nahezu alle Aufgaben richtig beantwortet und einer von euch ist in der Grundschule (X) angekommen, dürfen die anderen Spieler diese Runde noch zu Ende spielen.

Nun geht es an die Auswertung! Zählt dazu alle Zahlen  auf den Aufgabenkarten zusammen. Vom dieser Summe müsst ihr dann noch die Punkte der „Corona“-Kärtchen abziehen.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt diese Spielrunde „Wer weiß denn sowas- das Grundschulquiz“!

Wir wünschen euch ganz viel Spaß und drücken euch die Daumen- bleibt fit und fröhlich!