



Regeln des Spiels



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/Z1/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

   

    

Regeln des Spiels

Das Spiel ist für maximal 8 Spieler oder mehr ausgelegt, wenn in Teams gespielt wird.
Der Lehrer/Moderator ist derjenige, der den Spielern die Fragen vorliest.

Das Spiel folgt einem geometrischen Pfad, der eine **Spirale** bildet (das Thema des Logos).

Die Spieler legen ihre Spielsteine auf den *Startpunkt* und nachdem ausgelost wurde, wer der erste Spieler ist, beginnt das Spiel, das im Uhrzeigersinn fortgesetzt wird (Spieler auf der linken Seite).

Wer zuerst in der Mitte ankommt, wo sich das GEM IN-Logo befindet, hat *gewonnen!*

Also, auf geht's!!

Alles, was Sie brauchen:

- Das Brettspiel mit seinen zwei Kartenpaketen (Fragen und Sprungkarten) und seinen Würfeln
- Zettel
- Stifte
- Uhr (Zeitmesser)
- Neugierde und Kreativität

Die Dreiecke (Kästchen), aus denen die Spirale besteht, haben verschiedene Farben und jede Farbe steht für ein Thema:

Orange	Geisteswissenschaften
Braun	Musik und Kunst
Rot	Logik
Grün	Wissenschaft
Hellblau	Europa
Lila	Soziale Werte
Grau	Medien und Technologien
Blau	Sport und Freizeitbeschäftigung

Sie finden 2 Kartenpakete: das Fragenpaket und das Sprungpaket

Fragenpaket:

Jede Karte ist doppelseitig, nummeriert und enthält 8 Multiple-Choice-Fragen, eine für jedes Thema. Wenn die Spieler würfeln, bewegen sie ihre Spielsteine um eine Anzahl von Feldern, die der Zahl der Würfel entspricht. Wenn sie auf den verschiedenen Feldern stehen bleiben, nimmt der Lehrer/Moderator eine Karte aus dem Fragenpaket und liest die Frage vor, die der Farbe des von den Spielern erreichten Feldes entspricht.

- Wenn der Spieler richtig antwortet, darf er erneut würfeln und seinen Zug fortsetzen;
- Wenn der Spieler/die Spielerin eine falsche Antwort erhält, bleibt er/sie in dem Kästchen, in dem er/sie sich befindet, und das Spiel wird mit einem anderen Spieler/einer anderen Spielerin fortgesetzt; wenn er/sie wieder an der Reihe ist, muss er/sie jedoch vor dem Würfeln eine weitere Frage zu dem Thema beantworten, zu dem er/sie die vorherige falsche Antwort erhalten hat.

- In diesem Fall nimmt der Lehrer/Moderator eine Karte und liest die Frage in der Farbe des Feldes vor, in dem sich der Spieler befindet. Wenn der Spieler richtig antwortet, würfelt er/sie und macht weiter nach den Regeln, andernfalls bleibt er/sie wieder stehen, und so weiter, bis er/sie die richtige Antwort zu dem Thema gibt, in dem er/sie sich befindet.

Die Zeit:

- Ab dem Zeitpunkt, an dem der Moderator die Frage vorliest, haben die Spieler nur **1 Minute** Zeit, um zu antworten.
- Für alle logischen und/oder naturwissenschaftlichen Fragen, die komplexes Denken oder mathematische Berechnungen erfordern, stellt der Moderator Papier und Stifte zur Verfügung (falls erforderlich) und die Spieler haben **2 Minuten** Zeit, um zu antworten.

Jump Pack:

Es gibt auch einige weiße Dreiecke mit einem Pfeil, der auf ein anderes Kästchen hinweist: Wenn die Spieler ein weißes Kästchen erreichen, nimmt der Lehrer keine Karte aus dem Fragespiel.

Die Spieler, die das weiße Kästchen erreichen, ziehen eine Karte aus dem "Sprung"-Spiel, die ihnen die Möglichkeit gibt, einen Sprung nach vorne zu machen, ohne den klassischen Weg zu gehen.

Die Sprungkarten sollen eine kooperative Methode anregen.

Der Spieler, der eine Sprungkarte zieht, hat die Möglichkeit, einen Partner zu wählen (wenn das Spiel in Teams gespielt wird, muss er/sie einen Partner aus dem anderen Team wählen) und zusammen zu spielen, das heißt, sie werden zusammen gewinnen oder verlieren.

Jede Karte im Jump Pack enthält ein einzelnes Wort, und die Spieler, die eine Karte daraus ziehen, müssen kreativ sein, damit ihr gewählter Partner das Wort erraten kann.

Wie:

Nach dem Ziehen der Sprungkarte, ohne sie jemandem zu zeigen, muss der Spieler würfeln und je nach der Zahl, die dabei herauskommt, das Wort der Karte mimen, zeichnen oder singen.

- Wenn die Zahlen 1 oder 2 herauskommen, muss der Spieler den Gegenstand/die Handlung/die Bezeichnung auf der Karte zeichnen.

- Wenn die Zahlen 3 oder 4 auftauchen, muss er/sie den Gegenstand/die Handlung/die Bezeichnung auf der Karte nachahmen.

- Wenn die Zahlen 5 oder 6 auftauchen, muss er/sie eine Strophe eines Liedes erfinden und singen, in dem es um das Wort geht, das auf der Sprungkarte steht, ABER ohne das Wort selbst zu erwähnen.

Wenn der Partner das Wort errät, springt der Spieler, der die Sprungkarte genommen hat, auf das durch den Pfeil angezeigte Feld und setzt seinen Zug fort, indem er erneut würfelt.

Der Partner, der das Wort erraten hat, rückt stattdessen zum nächstgelegenen Sprungfeld vor und zieht, wenn er an der Reihe ist, eine Karte aus dem Sprungstapel nach den Regeln des Sprungs.

(Wenn der Partner, der richtig geraten hat, in einer Position ist, in der es keine weiteren Sprungkästen gibt, rückt er/sie 3 Positionen vor).

- Wenn der Partner versagt und das Wort nicht errät, bleiben beide Spieler auf den Feldern, auf denen sie sich befinden, und das Spiel wird mit einem anderen Spieler normal fortgesetzt.

Die Option "Springen" kann nur einmal verwendet werden!

Die Zeit:

Der Spieler, der die Sprungkarte spielt, hat maximal 2 Minuten Zeit, um seinen Partner das Wort erraten zu lassen.

Sind Sie bereit?

Los geht's!!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

