Spielregel

Wer is(s)t clever?

Lernspiel

Spielanleitung:

Die **5 verschiedenen Themenfelder** halten alle möglichen Aufgaben, Fragen und Ereignisse bereit. Neben Wissen rund um das Thema Ernährung ist auch etwas Glück gefragt.

Spieler: 3 – 4

Wissensvoraussetzung: Behandlung des Themas Ernährung in der fünften Klasse

Spieldauer: 45 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 7 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 50 Spielchips
- 100 Frage-/ Antwort-Karten
- 20 Ereigniskarten
- 10 Zusatzkarten
- 4 Chipsammelkörbe
- 1 Sortierkasten
- 1 Spielanleitung
- 1 Checkliste für die Lehrperson

Spielplan:

Spielziel:

Das **Spielziel** ist, sich **als erstes fünf Chips** zu erspielen, um „cleverster Esser“ zu sein und das Spiel zu gewinnen.

Das gelingt am besten, wenn man viel Wissen rund um das Thema Ernährung besitzt. Es gehört aber auch etwas Glück dazu.

Allgemein kann jeder Spieler hier sein Wissen im Bereich Ernährung testen, unter Beweis stellen und erweitern.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt diese in die Mitte des Spielbretts auf den Startpunkt. Bei Unstimmigkeiten um die Spielfiguren darf das jüngste Kind mit der Wahl der Spielfigur anfangen, das zweitjüngste Kind wählt anschließend und so weiter.

Im Vorfeld wird bereits ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt. Jeder Spieler würfelt einmal; wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die verschiedenen Karten und Chips bleiben im Sortierkasten.

Jeder Spieler nimmt sich einen Chipsammelkorb, in dem die erspielten Chips gesammelt werden.

Spielablauf:

Der erste Spieler würfelt und geht mit seiner Spielfigur in eine **beliebige Richtung,** die Anzahl der Augen, die er gewürfelt hat.

Kommt der Spieler auf ein **buntes Themenfeld**, bekommt er immer von seinem **rechten Nachbarn** eine zu dem jeweiligen Thema passende Frage gestellt.

Beantwortet der Spieler die **Frage richtig und sinngemäß**: → Der Spieler bekommt einen entsprechenden Chip zum Themenfeld und weiter geht’s mit dem nächsten Spieler.

Wird die **Frage falsch oder nicht sinngemäß** beantwortet: → Der linke Nachbar führt das Spiel weiter.

Landet ein Spieler auf einem **neutralen (weißem) Feld:** → Es wird keine Frage gestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kommt ein Spieler auf ein **oranges Feld** mit einem ±: → Der Spieler selbst zieht eine orange Karte und die darauf stehende Anweisung wird ausgeführt.

Wichtig:

- Springt ein Spieler mit der gewürfelten Augenzahl auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur sitzt → muss dieser ein Feld weiter rücken.
- Die Richtung und der Weg, den ein Spieler geht, hängt allein von seiner Entscheidung ab. Jeder darf sich auch während des Spiels die Richtung selbst aussuchen.
- Das Würfeln einer 6 bedeutet bei diesem Spiel nicht, dass der Spieler noch einmal würfeln darf!

Die Themenfelder:

Insgesamt gibt es **5 verschiedene Themenfelder**:

Die Frage-Karten:

Die Frage-Karten zu den verschiedenen Themen haben immer die **gleichen Farben und das jeweilige Zeichen**, wie die dazu passenden Themenfelder auf dem Spielbrett.
Insgesamt gibt es jedoch nur **4 verschiedene Typen von Frage-Karten**.

Bei den **roten** Frage-Karten mit dem Zeichen geht es darum, sein **allgemeines Wissen** zum Thema Ernährung unter Beweis zu stellen.

Zu jeder Frage gibt es nur eine Antwortmöglichkeit, die auf der Rückseite der Frage-Karte zu finden ist.

Bei den **gelben** Frage-Karten mit dem Zeichen muss man sein Wissen anwenden.
Bei diesen Frage-Karten gibt es:
Überzeugungskarten, Hör genau zu! Frage-Karten**, Partnerspielkarten** und Frage-Karten, bei denen **Zusatzkarten** verwendet werden müssen.

Teilweise gibt es dabei **keine genauen Antwortmöglichkeiten**.

➔ Hier sind alle Mitspieler gemeinsam gefragt. Wenn es keine genauen Antworten gibt, müssen sie **gemeinsam entscheiden** ob die Antwort des befragten Spielers als richtig akzeptiert wird oder nicht.

Bei den **blauen** Frage-Karten mit dem Zeichen geht es darum, **Situationen und Meinungen** rund um das Thema Ernährung **zu bewerten**.

Hier ist es **Aufgabe der Mitspieler zu entscheiden**, ob die **Antworten sinngemäß** denen auf der Rückseite der Frage-Karten entsprechen. Dabei sollten mindestens immer zwei der Antworten sinngemäß genannt werden.

Bei den **grünen** Frage-Karten mit dem Zeichen geht es rund um das Thema **Experimentieren**.

± = Ereigniskarten

Die ± Karten können **gut oder schlecht** für den Spieler sein.

Entweder der Spieler wird zum Beispiel für eine ausgewogene Ernährung belohnt und darf vielleicht noch einmal würfeln oder die zu fettreiche Nahrung wird mit einer Runde aussetzen bestraft.
→ Seid gespannt, alles ist hier möglich!!!

Was ist sonst noch wichtig?

Wenn die Aufträge und Fragen der Frage- und Ereigniskarten gestellt, beantwortet und ausgeführt wurden, werden diese **als letzte Karte** ihres Themas **in den Sortierkasten zurückgelegt.**

Kommt ein Spieler auf einem Feld zum stehen, dessen Chip oder Chips (rot) er bereits besitzt, darf er sich erneut eine Frage zu diesem Thema stellen lassen. Wird die **Frage richtig** beantwortet, bekommt der Spieler zwar **keinen weiteren Chip**, darf aber **noch einmal würfeln**. Wird die **Frage falsch** beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Das **Spiel ist beendet**, wenn ein Spieler sich **als erstes 5 Chips** erspielt hat.

Dabei ist es jedoch wichtig, dass es **2 Chips** mit dem sein müssen und

jeweils **einer** zu den anderen drei Themen , und .

➔ *Der Spieler, der dieses als erster erreicht hat ist der Gewinner. „Er kann sich sicher sein, dass er sich rund um das Thema Ernährung auskennt!“*

Alles verstanden?

Na dann viel Spaß beim Spielen!!