

Das Englisch-Quiz - Spielanleitung

Die Quizspiele aus der Talent School-Reihe wurden so entwickelt und gestaltet, dass Kinder unterschiedlicher Altersstufen problemlos miteinander spielen können. Wie kann ein 6-jähriges Kind sich im selben Spiel mit einem 10-jährigen Kind messen? Während des Spielverlaufs muss jedes Kind Aufgaben lösen, die seiner aktuellen Altersstufe entsprechen. So werden die individuellen Fähigkeiten der Kinder entsprechend herausgefordert. Jüngere Kinder erweitern ihr Wissen spielerisch ganz nebenbei, indem sie von den älteren Kindern lernen. Durch die Interaktion der Kinder während des Spieles werden Sozialisierungsprozesse unterstützt und das kooperative Lernen wird angeregt, was typische Nebenwirkungen von Gruppenaktivitäten sind.

SPIELVORBEREITUNG

Sieger ist, wer durch richtiges Antworten als erster 4 Medaillen gewonnen hat.

DER DREHPFEIL

Das Rad des Drehpfeils zeigt zwei Bereiche an. Der innere Ring gibt an, wie viele Felder ein Spieler seine Spielfigur auf dem Spielplan vorwärts ziehen darf (1-3 Felder). Landet der Drehpfeil auf dem Feld STOPP, darf der Spieler kein Feld vorwärts ziehen.

SPIELVORBEREITUNG

- Zuerst müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden.
- Der Drehpfeil muss, wie in der Abbildung zu sehen, zusammengebaut werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Quizkarten und die Spielchips werden auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt.



- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Sind alle Spieler noch sehr jung (5 oder 6 Jahre alt), wird ein älteres Kind oder ein Erwachsener zum Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter liest die Fragen vor, überprüft die Antworten und kann die Kinder bei schwierigen Aufgaben unterstützen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Je nach Alter startet er wie folgt:

- **5-6 Jahre:** Der Spieler dreht den Drehpfeil und zieht seine Spielfigur die vom Pfeil angezeigte Anzahl Felder auf dem Spielplan vorwärts. Im weiteren Spielverlauf werden die Anweisungen auf den Spielfeldern ausgeführt, auf denen die Spielfigur zu stehen kommt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Ab 7 Jahren:** Der Spieler zieht eine Quizkarte vom Stapel und gibt sie dem ersten Spieler links von ihm, der bereits lesen kann. Dieser Spieler liest zu Spielbeginn die erste Frage auf der Karte und die Antwortmöglichkeiten laut vor.

Im Spielverlauf wird dann immer die Frage auf der Karte vorgelesen, die der Farbe des Feldes entspricht, auf der die Spielfigur des Spielers, der gerade an der Reihe ist, steht.

Anmerkung: Der Spieler, der an der Reihe ist, darf wählen, ob er eine Frage der **himmelblau** Seite (einfachere Fragen) oder der **violett** Seite (schwierigere Fragen) beantworten möchte.

- Antwortet der Spieler richtig, dreht er den Drehpfeil und zieht seine Spielfigur die vom Pfeil angezeigte Anzahl Felder auf dem Spielplan vorwärts. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Antwortet der Spieler falsch, darf er seine Spielfigur nicht vorwärts ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Passiert ein Spieler nach einer Runde das START-Feld auf dem Spielplan, bekommt er eine Medaille. Wer als erster 4 Medaillen gesammelt hat, gewinnt!

SONDERFELDER



X2-FELD

Je nach Alter wird folgendermaßen gespielt:

- **5-6 Jahre:** Der Spieler dreht den Drehpfeil und zieht seine Spielfigur doppelt so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts, als vom Pfeil angezeigt. Landet der Drehpfeil auf dem Feld STOPP, muss der Spieler aussetzen und darf seine Spielfigur zwei Runden lang nicht vorwärts ziehen.
- **Ab 7 Jahren:** Der Spieler zieht eine Quizkarte vom Stapel und gibt sie dem ersten Spieler links von ihm, der bereits lesen kann. Dieser Spieler liest alle drei Fragen und Antwortmöglichkeiten auf der gewählten Seite vor. Nun darf sich der Spieler entscheiden, welche dieser Fragen er beantworten möchte. Ist die Antwort richtig, darf er den Drehpfeil drehen und darf doppelt so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen, wie der Pfeil anzeigt. Landet der Drehpfeil auf dem Feld STOPP, muss der Spieler aussetzen und darf seine Spielfigur zwei Runden lang nicht vorwärts ziehen.



TAUSCH-FELD

Der Spieler muss seine bereits gesammelten Spielchips mit denen des Spielers rechts von ihm tauschen. Hat er noch keine Spielchips gesammelt, ist das Feld wirkungslos und der nächste Spieler ist an der Reihe.



MINISPIEL-FELD

Der Spieler wählt einen Mitspieler in seiner Altersklasse, den er zu einem Minispiel herausfordern möchte.

Anmerkung: Gibt es keinen Mitspieler in derselben Altersklasse, springt der Spielleiter ein, der die richtigen Antworten überprüft.

Je nach Alter wird folgendermaßen gespielt:

Je nach Alter wird folgendermaßen gespielt:

• **5-6 Jahre:** Die Spieler ziehen jeweils 1 Sonderkärtchen und drehen es auf die Seite mit der Abbildung. Nun nennen sie den englischen Namen oder die Kategorie, in welche die Abbildung fällt (numbers, animals, jobs, colours, food). Der Spielleiter darf dabei Hinweise geben, indem er z.B. fragt: „Ist das eine Farbe? Oder ein Tier? Wie heißt es auf Englisch?“ Wer sowohl Namen als auch Kategorie fehlerfrei nennt, bekommt einen Spielchip. Bei Gleichstand bekommen beide Spieler einen Spielchip.



• **Ab 7 Jahren:** Der jüngere Spieler dreht den Drehpfeil und bestimmt damit die Kategorie, um die es geht: numbers, animals, jobs, colours oder food. Danach ziehen beide Spieler jeweils 5 Sonderkärtchen und drehen sie auf die Seite mit den Vokabeln. Nacheinander versuchen sie, nur die Vokabel zu finden, die zur gesuchten Kategorie passen. Wer die wenigsten Fehler gemacht hat, bekommt einen Spielchip. Bei Gleichstand bekommen beide Spieler einen Spielchip.

Anmerkung: Mit den Lösungen auf der letzten Seite der Spielanleitung können die Antworten ganz einfach überprüft werden!

Erhält ein Spieler einen Spielchip, darf er entscheiden, ob er diesen sofort als „**Turbo**“ einsetzen möchte, oder ihn lieber sammelt. Wenn er ihn einsetzt, darf er seine Spielfigur sofort 5 Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen und der Spielchip kommt zurück in die Schachtel. Möchte er ihn sammeln, legt er den Spielchip unter seine Spielfigur und darf 1 Feld vorwärts ziehen. Sobald er 3 Spielchips gesammelt hat, bekommt er eine Medaille und darf seine Spielfigur auf das START-Feld setzen. Die Spielchips kommen zurück in die Schachtel.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile! Adresse bitte aufbewahren.

LÖSUNGEN

animals	colours	food	jobs	numbers
llac				
lion				
milk				
muffin				
nineteen				
nurse				
orange				
pepper				
photographer				
pig				
pink				
postman				
potatoes				
purple				
salad				
sausage				
seventeen				
shark				
sheep				
sixteen				
snake				
strawberry				
sugar				
tea				
teacher				
ten				
thirteen				
tomatoes				
twelve				
twenty				
twenty-five				
twenty-one				
twenty-four				
twenty-three				
twenty-two				
violet				
white				
yellow				

animals	colours	food	jobs	numbers
actor				
astronomer				
bacon				
baker				
barber				
barman				
bear				
black				
blue				
bread				
brown				
bus driver				
butcher				
butterfly				
carrot				
chicken				
chocolate				
crocodile				
dentist				
doctor				
dolphin				
donkey				
duck				
egg				
eight				
eleven				
electrician				
elephant				
farmer				
fifteen				
four				
fourteen				
fox				
frog				
green				
honey				
horse				
jam				
journalist				
kangaroo				

abbildung	kategorie	1	2
dog animals	animals	one numbers	two numbers
cat animals	animals	one numbers	two numbers
donkey animals	animals	one numbers	two numbers
frog animals	animals	one numbers	two numbers
kangaroo animals	animals	one numbers	two numbers
seahorse animals	animals	one numbers	two numbers
chocolate food	food	one numbers	two numbers
pear food	food	one numbers	two numbers
lemon food	food	one numbers	two numbers
orange food	food	one numbers	two numbers
pepper food	food	one numbers	two numbers
yellow colours	colours	one numbers	two numbers
pink colours	colours	one numbers	two numbers
red colours	colours	one numbers	two numbers
blue colours	colours	one numbers	two numbers
green colours	colours	one numbers	two numbers
three numbers	numbers	one numbers	two numbers
four numbers	numbers	one numbers	two numbers
five numbers	numbers	one numbers	two numbers
six numbers	numbers	one numbers	two numbers
seven numbers	numbers	one numbers	two numbers
eight numbers	numbers	one numbers	two numbers
nine numbers	numbers	one numbers	two numbers
ten numbers	numbers	one numbers	two numbers