

noris
SPIELE

Das erste Fragespiel
für Leseanfänger:

Mein allererstes Wissens-Quiz

Für alle Kinder der 1. und 2. Klasse
und für Vorschulkinder!



Spieler: 1 - 12
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 30 - 60 Minuten
Inhalt: Spielplan 33 x 44 cm · 110 Fragekarten mit 220 lustigen Fragen und farbigen Abbildungen · 6 Spielfiguren · Sortierkasten
26 Buchstaben-Chips · 55 „lachende“ Antwort-Chips
1 Augenwürfel · Kindgerechte Spielanleitung

Autoren: M. + J. Rüttinger
Design/Redaktion: J. Rüttinger · B. Dümmler · A. Becker · H. Rüttinger · V. Rohmann

© noris SPIELE 1993



Bei Reklamationen ausschneiden und versenden!

Kontrollzettel - Sehr geehrter Kunde, dieses Spiel wurde in unseren modernen Produktionsstätten gewissenhaft gefertigt. Trotzdem können ab und zu Fehler passieren. In einem solchen Fall bitten wir Sie, diesen Kontrollzettel ausgefüllt an uns zu senden: NORIS SPIELE, Fa. G. Reuten, 90763 Fürth, Waldstr. 38

Name und Nummer des Spiels:

Wann und wo gekauft:

Bearbeitung:

Absender:

PÄDAGOGISCHER KURZKOMMENTAR FÜR ELTERN UND ERZIEHER

„MEIN ALLERERSTES WISSENS-QUIZ“ ist ein Spiel für alle Kinder der 1. und 2. Klasse sowie für alle Vorschulkinder, die vor dem Schuleintritt stehen. Es sind Kinder im Alter zwischen etwa 5 und 8 Jahren. In diesem Alter machen alle Kinder eine ganz besondere Entwicklung durch: Das freie, ungebundene Spiel des Kleinkindalters nimmt ab, das Kind macht den „ersten Schritt“ in Richtung Selbständigkeit und Eigenverantwortung, es „nabelt“ sich von einer bisher fast vollständigen Behütung durch Eltern und andere Bezugspersonen ab.

Ein deutliches Kennzeichen dieses Prozesses ist – neben vielen körperlichen Reifungsvorgängen – die erwachende Neugier für die Welt der Erwachsenen, die es jetzt zu erforschen, zu untersuchen, zu erobern gilt.

Ein wesentlicher Bestandteil dieser Eroberung ist das Beherrschen des Lesens. Wer lesen kann, wird unabhängig, braucht sich nichts mehr vorlesen zu lassen, kann selbst bestimmen, wann, wie, wo und was gelesen wird.

Auf diesen psychologischen Grundüberlegungen baut der Leseprozeß der Grundschulen auf, aber auch die Konzeption dieses Spieles.

Was lernt das Kind in diesem Spiel, während es voller Freude und vollkommen zwanglos spielt?

1. Wissenswertes – kindlich formuliert.

220 Fragen aus dem Wissensbereich der Kleinen regen das Kind zum Denken an, machen es neugierig, verlangen Entscheidungen und vermitteln elementare Grundkenntnisse.

2. Das Lesen selbst – analytisch und ganzheitlich.

Schon früh beginnt ein Kind damit, nach Buchstabenformen und -bedeutungen zu fragen. Sobald die wichtigsten Buchstaben von der Lautung her begriffen sind, liest das Kind, was es nur lesen kann. Buchstabe für Buchstabe werden die Wörter zusammengebaut. Das ist die analytische Form des Lesenlernens.

Am liebsten liest das Kind natürlich, wenn die Schrift schön groß ist und wenn der Text durch Bilder zusätzlich dargestellt wird. Die Schrift dieses Spieles ist die offizielle Schulbuch-Schrift, sie ist groß gesetzt und die Bilder ermöglichen dem Kind, auch bei wenig ausgeprägten Lesekenntnissen eine einmal gehörte Frage aus dem Gedächtnis zu wiederholen. Das wäre dann der ganzheitlich-sinnerfassende Teil des Lese-Lernprozesses.

3. Das ABC

Der Spielplan ist auf den 26 Buchstaben des ABC aufgebaut. Im Spiel zieht das Kind mit seiner Spielfigur immer in der richtigen Reihenfolge vom A bis zum Z. So lernt es mit der Zeit die Reihenfolge aller Buchstaben.

4. Die Formgestaltung der Buchstaben

Durch die Buchstaben-Chips, die bei der Spielregel eine wichtige Rolle spielen, lernt das Kind die Formen der Groß- und Kleinbuchstaben zu unterscheiden. Denn nur durch eine differenzierte Betrachtung ist auch ein schnelles Wiedererkennen möglich. Das aber ist die absolute Grundvoraussetzung für den gesamten Lese-Lernprozeß.

5. Soziales Verhalten

Spiele sind die ideale Lernmöglichkeit für Kinder, sich in größere Gruppen einzuordnen, sich an Regeln zu halten, gewinnen und verlieren zu können. In diesem Spiel werden diese sozialen Verhaltensweisen selbstverständlich mitgelernt.

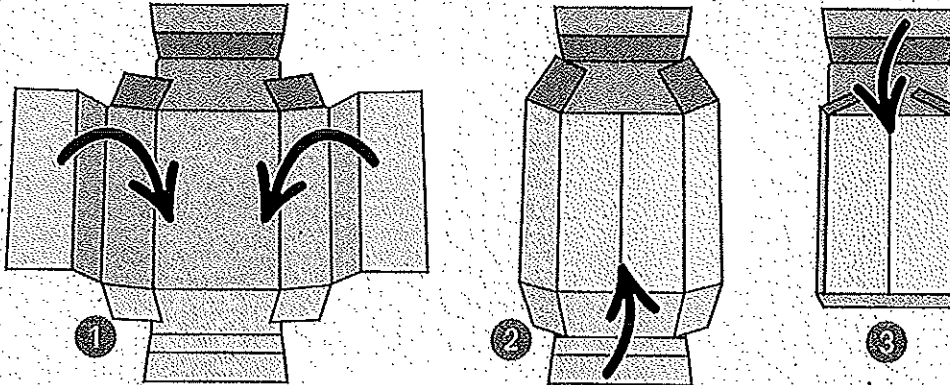
6. Freude und Spaß am Lesen

Das wichtigste Ziel aber ist die Freude und der Spaß am Lernen an sich. Ohne daß ein Kind merkt, daß es im Spiel ja auch etwas lernt, ganz auf der Basis der natürlichen Neugier, steht bei diesem Spiel die Freude und der Spaß ganz im Vordergrund. Dazu braucht man jedoch nichts zu sagen – die wunderschönen, farbigen Karten, der liebevoll gestaltete Spielplan und die lustigen, kindgerechten Fragen sprechen hier ganz für sich selbst.

Auf der folgenden Seite beginnt die eigentliche Spielanleitung!

Das mußt du nach dem ersten Auspacken tun:

- Den Sortierkasten zusammenbauen, wie es diese Bilder zeigen:



- Die gestanzten Chips vorsichtig aus dem Karton brechen.
- Die Folie von den beiden Kartenpäckchen entfernen.

Das machst du vor jedem Spiel:

- 1 Du legst den Spielplan auf den Tisch.
- 2 Du wählst eine Spielfigur, merkst dir die Farbe und stellst sie auf das **gelbe „Aa“**. Dieses Feld ist das **Startfeld**. Jeder Spieler muß zu Spielbeginn seine Figur auf dieses Feld stellen.
- 3 Du mischst die Karten gut durch und stellst sie in den Sortierkasten.
- 4 Du ordnest die 25 **Buchstaben-Chips** nach den Farben. Du erhältst von jeder Farbe **fünf** Buchstaben, die du in **fünf** Häufchen auf den Tisch legst. Danach machst du die Augen zu und ziehst „blind“ von jedem Häufchen **zwei** Buchstaben-Chips. Den Rest der Buchstaben-Chips legst du in die Spielschachtel zurück. Die zehn gezogenen Buchstaben-Chips legst du **am Rand** des Spielplanes offen ab (jeder soll die gezogenen Buchstaben-Chips sehen können). Am besten legst du die **blauen** Buchstaben-Chips in die Nähe der **blauen** Felder des Spielplanes, die **grünen** in die Nähe der **grünen** Felder, die **roten** in die Nähe der **roten** Felder und so weiter.
- 5 Die „lachenden“ orange-farbenen Antwort-Chips legst du in einem Häufchen bereit.
- 6 Zum Schluß macht jeder von euch einen Wurf mit dem Würfel. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Das ist das Ziel des Spieles:

Du versuchst, so schnell wie möglich fünf „lachende“ Antwort-Chips zu bekommen. Du bekommst einen solchen Antwort-Chip, wenn du eine Frage richtig beantwortet hast.

Wenn du als erster fünf Antwort-Chips hast, bist du der Gewinner des Spieles.

Das sind die Regeln des Spieles:

DAS ZIEHEN

Gegen den Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler nacheinander an die Reihe. Wenn du an der Reihe bist, machst du einen Wurf mit dem Würfel.

Danach ziehst du – in der Reihenfolge des ABC, gegen den Uhrzeigersinn – so viele Felder weiter, wie du Augen geworfen hast. Wenn du eine „1“ gewürfelt hast, darfst du ein Feld weiterziehen, bei einer „2“ zwei Felder, bei einer „3“ drei Felder und so weiter. Es geht immer – gegen den Uhrzeigersinn – im Kreis herum: nach dem „Zz“ beginnt es wieder mit dem „Aa“.

Wenn du mit dem Ziehen fertig bist, mußt du prüfen, ob du auf einem Frage-Feld stehst oder nicht.

WAS SIND FRAGE-FELDER?

Ein Frage-Feld ist ein Feld, von dem am Rand des Spielplans der entsprechende Buchstaben-Chip liegt.

Das Spiel hat insgesamt zehn Frage-Felder, weil am Anfang zehn Buchstaben-Chips gezogen wurden.

Doch die Frage-Felder ändern sich von Spiel zu Spiel, weil jedesmal andere Buchstaben-Chips gezogen werden.

Du mußt also nach jedem Ziehen prüfen, ob der Buchstabe, auf dem du zum Stehen gekommen bist, als Buchstaben-Chip am Rand liegt oder nicht. Dabei hilft dir kein anderer Spieler. Du mußt das selbst herausbekommen, indem du die Buchstaben-Chips und den Buchstaben, auf dem du stehst, genau miteinander vergleichst.

Und du mußt dann selbst ansagen, ob du auf einem Frage-Feld stehst oder nicht.

- Stehst du auf einem Frage-Feld, darfst du eine Frage beantworten.
- Stehst du nicht auf einem Frage-Feld (oder hast du es übersehen), dann passiert nichts, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

EINE FRAGE BEANTWORTEN

Wenn du auf einem Frage-Feld zum Stehen kommst, entscheidest du dich **zuerst**, ob du die Frage der Vorder- oder die Frage der Rückseite der Fragekarte beantworten willst. Du gibst dies vor den anderen Mitspielern bekannt.

Danach ziehst du die **letzte** (die hinterste) Karte aus dem Sortierkasten und liest dann die Frage der Seite, die du angesagt hast, laut vor. (Wenn du noch nicht lesen kannst, liest ein anderer Spieler der Runde oder ein Erwachsener deine Frage vor.) Dann beantwortest du die Frage. Du hast dazu **nur einen Versuch!**

Nach deiner Antwort drehst du die Karte um, denn die Antwort steht immer auf der **Rückseite** und ist auf den Kopf gestellt.

Hast du die Frage **richtig** beantwortet, bekommst du einen „lachenden“ Antwort-Chip.

Wichtig: Auch eine **sinngemäß** richtig beantwortete Frage gilt als richtig. Das heißt, deine Antwort kann durchaus richtig sein, auch wenn du nicht genau das sagst, was als Antwort auf der Karte steht! Die Mitspieler müssen allerdings zustimmen, ob deine Antwort sinngemäß richtig ist. (Ihr könnt ja einen Erwachsenen fragen, wenn ihr euch nicht einig werden könnt!)

Konntest du die Frage nicht beantworten oder war deine Antwort falsch, bekommst du nichts.

In jedem Falle ist danach der nächste Spieler an der Reihe.

EINIGE WICHTIGE DINGE MUSST DU NOCH WISSEN:

- ❶ Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es wird nicht geworfen.
- ❷ Ein Feld, auf dem eine fremde Spielfigur steht, darfst du überspringen. Du mußt das übersprungene Feld aber mitzählen.
- ❸ Wenn du glaubst, auf einem Frage-Feld zu stehen, obwohl das gar nicht stimmt, und du dir deshalb eine Fragekarte nimmst, mußt du zur Strafe einen Antwort-Chip zurückgeben (natürlich nur, wenn du schon welche hast!).
- ❹ *Und umgekehrt:* Wenn du auf einem Frage-Feld stehst, dies aber nicht merkst, sagt dir kein Spieler etwas. Du hast dann eben eine Frage „verpennt“!
- ❺ Du stellst nach der Beantwortung einer Frage die Karte an **vorderste Stelle** in den Sortierkasten zurück.

Das Ende des Spieles

Sobald ein Spieler fünf „lachende“ Antwort-Chips besitzt, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Hoffentlich bist das du...!?

Achtung, Achtung!

MAN KANN DIE SPIELREGELN AUCH ETWAS VERÄNDERN!

- 1 Man kann vor Spielbeginn von jeder Farbe nur einen Buchstaben-Chip ziehen. Dann gibt es in diesem Spiel eben nur fünf Frage-Felder!
Man kann aber auch zum Beispiel drei Buchstaben-Chips pro Farbe ziehen, dann hat man 15 Frage-Felder.
- 2 Man kann vor dem Spiel ausmachen, daß man zum Gewinnen nicht fünf, sondern weniger oder mehr „lachende“ Antwort-Chips braucht. Dann wird das Spiel kürzer oder länger.
- 3 Man kann die gezogenen Buchstaben-Chips auch unter den Spielplan schieben. Die Spieler dürfen sich die gezogenen Buchstaben-Chips eine Zeitlang anschauen und müssen sich dann merken, welche Zugfelder zu Frage-Feldern geworden sind. Wer hat das beste Gedächtnis?

So, und nun wünschen wir Euch
viel Spaß beim
„ALLERERSTEN WISSENS-QUIZ“!

