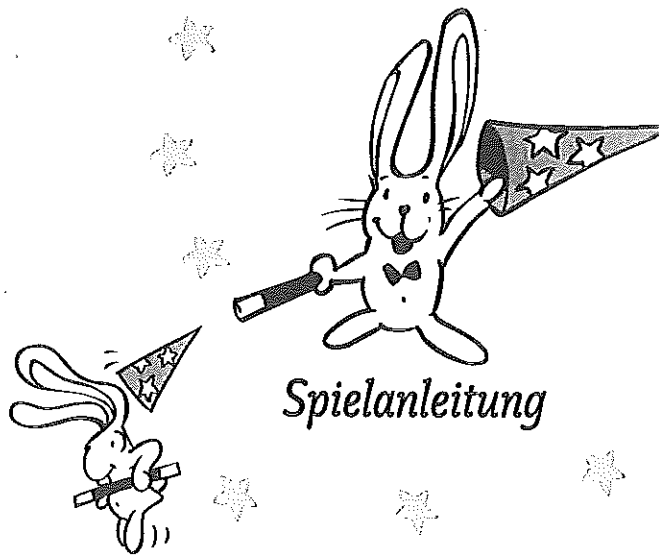




Vorschul- WISSENSQUIZ



Spielanleitung

601/3584

Vorschul- WISSENSQUIZ



Ein Lernspiel für die ganz Kleinen mit vielen Fragen und Bildern. Es fördert das Erkennen und Unterscheiden von Farben, Formen, Gleichem und Gegensätzen.

Spieler: 2-6

Alter: Vorschulalter ab 3 Jahre

Inhalt: Großer Spielplan, 110 Frage- und Antwortkarten, Sortierkasten, 6 Trennkarten, 6 Spielfiguren, 1 Augenwürfel, 1 Farbwürfel, Spielanleitung

Die Farben der Fragefelder auf dem Spielplan entsprechen den Farbsternen rechts oben auf den Fragekarten.

Damit wird das Zuordnen der Karten zu den einzelnen Fragegebieten für Mutter, Vater, ältere Geschwister oder ErzieherIn erleichtert.

Wichtiges für alle, die dieses Quizspiel mit Vorschülern spielen:

Ein Vorschulkind kann sich allein vom Alter her in seinem Wissen sehr von einem anderen unterscheiden.

Ein Dreijähriges muß noch so vieles lernen, was ein fünf- oder sechsjähriges Kind eventuell schon sicher beherrscht.

Deshalb können nicht alle Fragen genau auf die „Kleinen“ oder speziell auf die „Großen“ abgestimmt sein!

Bitte, werden Sie in diesem Falle selbst „erzieherisch“ aktiv, und suchen Sie die passenden Fragen für das betreffende Kind oder den betreffenden Kinderkreis

aus, mit dem Sie spielen wollen.

Viele Fragen oder Bilder können auch als Anregung verstanden werden, etwas ausführlicher über ein Thema wie etwa Farben, Formen, Jahreszeiten oder Tiere zu sprechen.

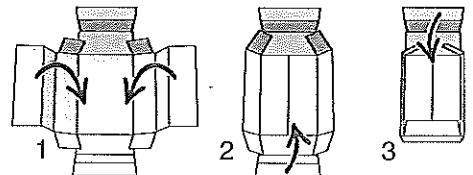
Man kann die Karten auch ganz ohne Spielplan und Spielfiguren benutzen. Die Bilder sind so ausgewählt, daß es viele weitere Möglichkeiten gibt, eigene Fragen zu stellen und die Kinder ihrer Altersstufe gemäß mit neuen Wörtern und Begriffen zu beschäftigen und vertraut zu machen.

Außerdem finden Sie im Anhang zu dieser Anleitung zusätzliche Aufgaben, die nur mit dem Farbwürfel gespielt werden.

Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

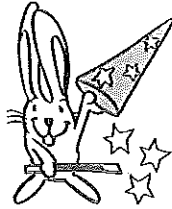
Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die sechs Trennkarten ausgebrochen und der **Sortierkasten** – wie hier abgebildet – zusammengebaut werden.



Anschließend werden die 110 Fragekarten nach Wissensgebieten sortiert, gemischt und zusammen mit den Trennkarten in den Sortierkasten gestellt.

Vor jedes Fragegebiet kommt die entsprechende Trennkarte.



Jetzt muß mit dem Augwürfel nur noch um die höchste Zahl gewürfelt werden, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf – und es kann losgehen.

✧ Spielziel

In erster Linie geht es darum, sich spielerisch mit vielen interessanten Dingen zu beschäftigen, Wissen abzufragen, Wissen unter Beweis zu stellen und Neues zu lernen. Gleichzeitig bemüht sich jedes Kind aber auch darum, durch richtiges Beantworten der Fragen, Karten aus allen sechs Gebieten zu sammeln.

Wer es als erster geschafft hat, von jedem Wissensgebiet **mindestens eine Karte** zu haben, hat nämlich gewonnen.

✧ Spielregel mit Augwürfel

Der Augwürfel für dieses Spiel hat je zweimal die Werte 1, 2 und 3.

Jeder sucht sich einen Spielstein in seiner Lieblingsfarbe und stellt ihn auf das Sternfeld mit dem Pfeil. Von hier aus geht's dann los. Der erste Spieler würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat.

Wenn er mit seiner Figur auf einem der Farbfelder zu stehen kommt, zieht sein rechter oder linker Nachbar (das muß vor dem Spiel vereinbart werden) die erste Fragekarte des farblich entsprechenden Fragegebietes aus dem Sortierkasten und gibt sie dem Spielleiter (Eltern oder ErzieherIn) zum Vorlesen.

Dabei darf das Kind, dem die Frage gestellt wird, die Abbildung natürlich anschauen!

Falls ein größeres Kind schon lesen kann, muß beim Vorzeigen die Antwort (unter der Linie) abgedeckt werden.

Kommt ein Spieler auf einen der 4 großen rosa Zaubersterne, darf er das Wissensgebiet (die Farbe) **selbst auswählen**, die Fragekarte wird jedoch genau so wie oben beschrieben aus dem Sortierkasten gezogen.

Grundsätzlich gilt:

Kann das Kind die Frage richtig beantworten (auch sinngemäß richtig gilt!), bekommt es die Karte und darf sie vor sich hinlegen. Die Frage der Kartenrückseite spielt dabei keine Rolle und braucht nicht beantwortet werden.

Wird eine Frage falsch oder gar nicht beantwortet, kommt der nächste Spieler an die Reihe, und die Karte wird umgedreht und als letzte des Wissensgebietes in den Sortierkasten zurückgesteckt.

✧ Spielregel mit Farbwürfel

Jetzt darf der **jüngste Spieler** beginnen. Er würfelt mit dem Farbwürfel.

Bei den Farben Rot, Gelb, Blau oder Grün stellt er seine Spielfigur auf das jeweils nächste farblich entsprechende Feld. Dort versucht er dann (wie oben beschrieben) eine Frage richtig zu beantworten.

Würfelt er jedoch **orange** oder **violett**, darf er seine Spielfigur gleich auf den **nächsten rosa Zauberstern** stellen und sein Fragegebiet selbst wählen. Die pinkfarbe-



nen und hellblauen Spielfelder dagegen spielen bei dieser Regel keine Rolle! Sie werden einfach übersprungen.

Diese einfache Spielregel ist ganz gut geeignet, mit den Kleineren zu spielen.

Wird die Frage richtig beantwortet, darf das Kind auch hier die Karte zu sich nehmen.

Wird eine Frage falsch oder gar nicht beantwortet, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die Karte wird **gewendet** und in den Sortierkasten zurückgesteckt – **als letzte Karte** des betreffenden Wissensgebietes!

Oder man spielt **ganz ohne** Spielplan, Figuren und Würfel, nimmt nur die Karten – bunt gemischt und nicht nach den Wissensgebieten sortiert – und stellt den Kindern der Reihe nach je eine Frage.

Wer dann als erster z. B. fünf Karten hat, ist Sieger einer Spielrunde.

Diese Regel hat den Vorteil, daß der Fragesteller auf den unterschiedlichen Wissensstand der Kinder eingehen und zu schwere oder zu leichte Fragen einfach auslassen kann.

Viel Spaß!

★ Spielende

Das Spiel ist in beiden Fällen zu Ende, wenn einer der Spieler **mindestens eine** Fragekarte aus jedem Fragegebiet vor sich liegen hat.

Dieser Spieler hat gewonnen!



Natürlich kann man diese Regeln dem Alter und Wissensstand der spielenden Kinder jederzeit anpassen.

Es ist z. B. möglich, daß die Kinder nur drei Karten benötigen, um zu gewinnen. Entweder drei beliebige – oder es wird vorher ausgemacht, aus welchen Fragegebieten die Karten stammen müssen. So verkürzt sich die Spielzeit.

Ebenso kann man die erforderliche Kartenzahl erhöhen, wenn man länger spielen möchte – z. B. daß mindestens zwei Karten pro Wissensgebiet nötig sind, um zu gewinnen.

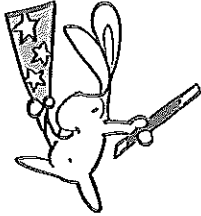
Eine zusätzliche Variante für ein Spiel nur mit dem Farbwürfel und den Fragekarten, ohne Spielplan und Figuren:

Man nimmt eine beliebige Auswahl (oder alle) Karten, mischt sie gut und stellt sie ohne Trennkarten in den Sortierkasten.

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal mit dem Farbwürfel. Nun muß er zuerst eine der in dieser Anleitung unten aufgeführten Aufgaben lösen. Ist die Antwort richtig (der Spielleiter entscheidet und gibt evtl. Hilfen), wird die letzte Karte aus dem Kasten gezogen und eine der beiden Fragen gestellt. Bei richtiger Antwort bekommt das Kind die Karte als Belohnung. Wer als erster eine vorher vereinbarte Zahl von Karten besitzt, hat gewonnen.

Hier die Aufgaben für den Farbwürfel:

1. **Eine Frucht** (in der gewürfelten Farbe)
2. **Ein Tier** (das ein Fell oder Federkleid ähnlich der gewürfelten Farbe hat)
3. **Etwas zu essen** (in dieser Farbe) ❖❖❖



4. Etwas, mit dem man im Freien spielen kann
5. Eine Pflanze oder Blume, die in dieser Farbe blüht
6. Gemüse (bei der Farbe Blau wird es zwar schwierig – aber es gibt z. B. „Blaukraut“ und blaue Kohlrabi)
7. Ein Spielzeug oder etwas anderes aus dem Kinderzimmer
8. Zwei verschiedene Obstsorten
9. Etwas aus dem Schwimmbad
10. Etwas, das man auf der Straße sehen kann
11. Ein Kleidungsstück
12. Etwas aus dem Supermarkt
13. Etwas aus dem Postamt
14. Eine Figur aus einer Kindersendung
15. Ein Spielzeug aus Plastik
16. Etwas aus der Küche
17. Etwas, das im Garten wächst
18. Etwas aus dem Zoo
19. Etwas aus dem Zirkus
20. Ein Stoff- oder Plüschspielzeug
21. Was man auf dem Fußball- oder Sportplatz sehen kann
22. Etwas aus dem Kaufhaus
23. Etwas vom Markt
24. Ein Fahrzeug
25. Etwas, mit dem man Sport treiben kann
26. Ein besonderer Name für diese Farbe (z. B. grasgrün, himmelblau, kirschrot, knallorange, dunkellila, zitronengelb)
27. Ein besonderes Auto in dieser Farbe z. B. Polizei (grün), Post (gelb), Feuerwehr (rot), Technisches Hilfswerk (blau), Müllabfuhr (orange), die Farbe Violet ist wieder schwer, aber es muß nicht alles so ernst sein – wie wär's mit einem Lieferwagen für lila Schokolade?
28. Etwas aus dem Badezimmer
29. Etwas vom Bauernhof
30. Etwas Süßes zu essen
35. Etwas zu trinken
36. Etwas vom Flohmarkt
37. Etwas aus dem Spielzeugladen
38. Etwas, das im Meer schwimmt
39. Etwas aus dem Wald
40. Etwas aus dem Vergnügungspark
41. Etwas aus der Schule
42. Etwas aus einem fremden Land
43. Etwas, das es beim Zahnarzt gibt
44. Etwas, das es beim Friseur gibt
45. Etwas, das es bei Deiner Oma gibt
46. Etwas, das fliegen kann
47. Etwas Weiches
48. Etwas, das es am Strand gibt
49. Etwas aus dem Gebirge
50. Etwas von der Kirmes

Natürlich wissen kleine Kinder noch nicht zu jeder dieser Aufgaben Dinge in allen sechs Farben. Aber in erster Linie sollte man diese Suche nach Begriffen als Phantasie-Spiel sehen – kleine Hilfen sind manchmal nötig: Zum Beispiel könnte die Zahnärztin ja eine lila Glücksmurmelt in der Tasche, oder der Friseur eine blaue Strähne im Haar haben ...
 ... auf alle Fälle viel Vergnügen beim Spielen und Rätseln wünscht
 noris Spiele



„noris Vorschul-Wissensquiz“
Autor: Johann Rüttinger © 1996
Redaktion: Kathi Kappler
Illustrationen: Johann Rüttinger, Rolf Vogt



noris Spiele
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38, 90763 Fürth
Internet: www.Noris-Spiele.de

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten!
© 1996 · Adresse bitte aufbewahren.