

Spielanleitung LESEFIEBER.dasduell

Vorlagen zum Ausdrucken:

- Spielplan A3
- Aktionskarten (weiss/blau) A4
- Spielaktionen A4
- Spielprotokoll doppelseitig A3
- Punkteblatt mit Lorbeerkranz A4

Zusätzlich benötigtes Material:

- Spielfigur
- Leimstift
- Schreibzeug
- Tablet für Videoverbindung zur Duellklasse
- Beamer mit Computerverbindung für Projektion der Quizfragen

Vorbereitung:

Präparierte Aktionskarten (weiss) für die Duellklasse:

1. Aktionskarten ausschneiden
2. Spielaktionen (Kärtchen) ausschneiden
3. Spielaktionen auf die Rückseite der Aktionskarten kleben
4. Karten neben dem Tablet bereitlegen

Aktionskarten (blau) für eigene Klasse:

1. Aktionskarten und Jokerkarten ausschneiden und auf Spielplan legen
2. Spielaktionen (Streifen) ausschneiden und mit Leimstift sowie Spielprotokoll neben Spielplan legen
3. Spielfigur aufs Startfeld stellen
4. Bücher zum Nachschlagen bereitlegen
5. Spielverantwortliche (VIP) bestimmen und in Liste (nächste Seite) eintragen

Spielverantwortliche:

Begrüßungs-VIP:
begrüßt die Gegnerklasse

Quiz-VIP (Lehrperson):
führt am Computer durch das Quiz (PPP)

Tablet-VIP: 1. 2.
erkennen was der Gegner braucht: Aktionskarten zeigen, allfällige Fragen und
Antworten zum Quiz an Klasse weiterleiten, Spielstand-Joker (eigene Klasse)
einlösen und via Tablet den eigenen Spielstand zeigen

Spielfigur-VIP: 1. 2.
schiebt Spielfigur durchs Spiel und gibt bekannt, wenn Aktionen stattfinden

Aktionskarten-VIP:
nimmt Aktionskarten vom Stapel und zeigt diese in die Kamera

Protokoll-VIP: 1. 2.
3. 4. 5.
kreuzt Antworten an (ABC), addiert und protokolliert Punkte und klebt Spielaktions-
Streifen ins Protokoll

Lorbeerkrantz-VIP:
schreibt Endpunktstand in den Lorbeerkrantz und notiert das Quiz-Resultat

Abschieds-VIP:
verabschiedet die Gegnerklasse

Aktionen ABCDE

- Gelangt die Spielfigur auf ein Aktionsfeld, wird die gewünschte Aktionskarte (blaues Gesichts-Bild) in die Kamera gezeigt.
- Die Gegnerklasse zeigt die entsprechende Aktionskarte (weisses Gesichts-Bild) und deren Spielaktion (Rückseite) zurück.
- Die Tablet-VIP geben bekannt welche Spielaktion auszuführen ist.
- Die Protokoll-VIP kleben den entsprechenden Spielaktions-Streifen ins Protokoll.

START MIT 7P	? 1	? 2	? 3	? 4	? 5
					AKTION A PUNKTESTAND
? 11	? 10	? 9	? 8	? 7	? 6
AKTION B PUNKTESTAND					
? 12	? 13	? 14	? 15	? 16	? 17
					? 18
? 23	? 22	? 21	? 20	? 1	AKTION C PUNKTESTAND
? 24					
? 25	? 26	AKTION D PUNKTESTAND	? 27	? 28	? 29
					? 30
AKTION E PUNKTESTAND	? 35	? 34	? 33	? 32	? 31
? 36					
? 37	? 38	? 39	? 40	ZIEL	PUNKTESTAND

AKTIONSKARTEN
www.kjmostschweiz.ch

Anleitung:

Schneidet diese fünf Kärtchen aus und klebt sie auf die Rückseite der weissen Aktionskarten.

Ist die Zahl grösser als 20, dann addiert ihr 10, sonst addiert ihr 5.	Ist die Quersumme grösser oder gleich 5, dann addiert ihr 5, sonst addiert ihr 3.
Ist die Zahl grösser als 10, dann subtrahiert ihr 5, sonst subtrahiert ihr 2.	Ist die Zahl eine Quadratzahl, dann addiert ihr den Faktor der Quadratzahl, sonst addiert ihr 1.
Ist die Zahl teilbar durch 5, dann addiert ihr 5, sonst addiert ihr 2.	

Anleitung:

Schneidet diese Streifen aus und legt sie neben das Spielprotokoll.

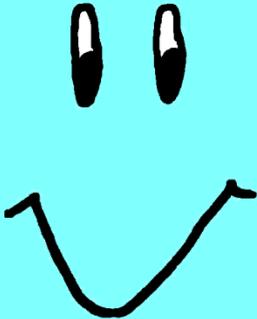
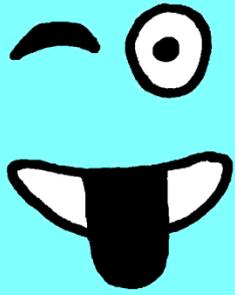
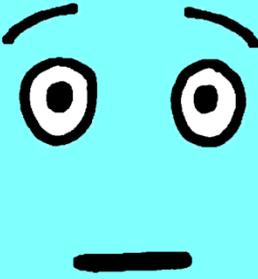
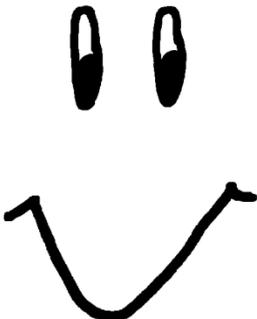
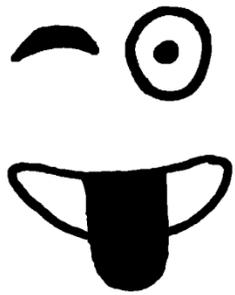
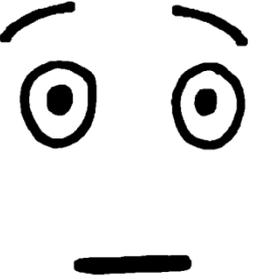
Legt auch einen Leimstift dazu.

Ist die Zahl grösser als 20, dann addiert ihr 10, sonst addiert ihr 5.
Ist die Zahl grösser als 10, dann subtrahiert ihr 5, sonst subtrahiert ihr 2.
Ist die Zahl teilbar durch 5, dann addiert ihr 5, sonst addiert ihr 2.
Ist die Zahl eine Quadratzahl, dann addiert ihr den Faktor der Quadratzahl, sonst addiert ihr 1.
Ist die Quersumme grösser oder gleich 5, dann addiert ihr 5, sonst addiert ihr 3.

Anleitung:

Schneidet diese beiden Karten aus und setzt sie ein, wenn ihr den Spielstand der Gegner ermitteln wollt.

JOKER 1 Spielstand der Gegner erfassen	JOKER 2 Spielstand der Gegner erfassen
---	---

				
				
Aktion für Gegner	Aktion für Gegner	Aktion für Gegner	Aktion für Gegner	Aktion für Gegner

Spielprotokoll LESEFIEBER.dasduell

Einsatz Joker 1 und 2 im Protokoll in Spalte Punktstand vermerken

Frage	Antworten und Aktionen Die erste angekreuzte Antwort gilt! richtige Antwort = 1 Punkt falsche Antwort = 0 Punkte	Punktstand fortlaufend addieren
Start		7
1	() A () B () C	
2	() A () B () C	
3	() A () B () C	
4	() A () B () C	
5	() A () B () C	
A	Spielaktionsstreifen hier aufkleben	
6	() A () B () C	
7	() A () B () C	
8	() A () B () C	
9	() A () B () C	
10	() A () B () C	
11	() A () B () C	
B	Spielaktionsstreifen hier aufkleben	
12	() A () B () C	
13	() A () B () C	
14	() A () B () C	
15	() A () B () C	
16	() A () B () C	
17	() A () B () C	
18	() A () B () C	
C	Spielaktionsstreifen hier aufkleben	

19	() A	() B	() C	
20	() A	() B	() C	
21	() A	() B	() C	
22	() A	() B	() C	
23	() A	() B	() C	
24	() A	() B	() C	
25	() A	() B	() C	
26	() A	() B	() C	
D	Spielaktionsstreifen hier aufkleben			
27	() A	() B	() C	
28	() A	() B	() C	
29	() A	() B	() C	
30	() A	() B	() C	
31	() A	() B	() C	
32	() A	() B	() C	
33	() A	() B	() C	
34	() A	() B	() C	
35	() A	() B	() C	
E	Spielaktionsstreifen hier aufkleben			
36	() A	() B	() C	
37	() A	() B	() C	
38	() A	() B	() C	
39	() A	() B	() C	
40	() A	() B	() C	
Ziel	Endpunktzahl			

Übertragt die Endpunktzahl gross in euren Lorbeerkranz!



Quiz-Resultat: ____ / 40 Fragen richtig beantwortet.