

Das große KI x KA-Quiz für die Vorschule

Das spannende Quizspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren von Anja Wrede

Spielmaterial

- 100 Quizkarten • 9 Memokärtchen • 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren • 4 Aufstellfüße • 1 Farbwürfel
- 1 Anleitung

Ziel des Spiels

Der Farbwürfel gibt vor, auf welchem Feld des Spielplans die Spielfigur landet. Der Spieler nimmt eine Quizkarte der entsprechenden Farbe und versucht, die abgebildete Aufgabe zu lösen. Zum Glück zeigt der „Schlaumeier“ auf der Kartenrückseite sofort, ob die Vermutung richtig ist! In diesem Fall erhält der Spieler die Karte als Belohnung. Wer als Erster 5 Karten – egal welcher Farbe – vor sich liegen hat, ist der Sieger!

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafel aus der Schachtel. Brecht vorsichtig die 4 Spielfiguren, die Memokärtchen sowie die vier farbigen Schlitze aus dem Spielplan heraus. Dann steckt ihr die Spielfiguren in die Aufstellfüße.

Schaut euch die Karten an ...

Seht euch die **Quizkarten** vor dem ersten Spiel an. Jede Farbe steht für ein Wissensgebiet:

- **Rot** für Farben und Formen
- **Blau** für Mengen und Zahlen
- **Grün** für Umwelt und Alltag
- **Gelb** für Sprache



Diese **gelben Karten** sind ein wenig schwieriger als die anderen Kategorien. Probiert aus, ob ihr sie schon lösen könnt, sonst legt die Karten für die ersten Spiele beiseite. In diesem Fall dürft ihr die eigene Spielfigur auf ein Feld eurer Wahl stellen, wenn ihr Gelb würfelt (siehe unten).

Die Quizaufgaben

Auf jeder Karte ist auf dem großen Bild (oben) die Quizaufgabe abgebildet. Darunter stehen drei Lösungsvorschläge, von denen einer richtig ist.



Jede Aufgabe ist mit einem Symbol versehen, folgende Aufgaben gibt es:

- **Schau genau - Aufgaben**
- **Farben erkennen und zuordnen**
- **Hör genau - Aufgaben**
- **Zählen und Vergleichen**
- **Welche Bilder ergeben ein neues Wort?**

Spielvorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Anschließend legt ihr den Spielplan so in das Unterteil der Schachtel, dass die Schlitze des Plans und die des Einsatzes übereinander liegen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und setzt diese auf ein farblich passendes Feld des Spielplans, z. B. wird die blaue Spielfigur auf ein blaues Feld gestellt.

Die Memokärtchen und die Memo-Quizaufgaben (das sind die Karten ohne den Schlaumeier auf der Rückseite) werden für die Variante (siehe unten) beiseite gelegt.

Die restlichen Quizkarten werden entsprechend der Farben in vier Stapel sortiert. Mischt die Karten jedes Stapels und steckt die Karten jeweils in die farblich passende Aussparung des Spielplans. Dabei zeigt die Vorderseite der Karten (mit der Aufgabe) zur Schachtelmitte.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal.

- Zeigt der **Würfel** die Farbe **Gelb, Rot, Blau** oder **Grün**? Dann rückt der Spieler mit seiner Spielfigur auf das nächste freie Feld dieser Farbe vor.
- **Habt ihr die gelben Karten vor dem Spiel aussortiert?** Dann dürft ihr euch auf ein Feld eurer Wahl stellen, wenn ihr Gelb würfelt.
- Zeigt der **Würfel** die Farbe **Orange** oder **Lila**? Dann zieht der Spieler seine Figur auf ein beliebiges Feld.

Der Spieler darf immer auswählen, in welche Richtung er ziehen möchte. Besetzte Felder werden übersprungen und zählen nicht mit.

Dann zieht der Spieler, der an der Reihe ist, eine beliebige Karte aus dem Fach der gewürfelten Farbe, legt sie vor sich ab und schaut sich die Aufgabe – die große Abbildung – an. Das Symbol oben links zeigt ihm, um welchen Aufgabentyp es sich handelt.

Der Spieler wählt unter den drei Lösungsvorschlägen – dies sind die drei kleineren Abbildungen – einen aus. Dann nimmt der Spieler die Karte so zwischen Daumen und Zeigefinger, dass er die vermutete Lösung festhält. Anschließend wird die Karte umgedreht.



• **Trifft sein Finger genau den Finger des Schlaumeiers** auf der Rückseite der Karte? Dann ist die Lösung richtig und der Spieler darf die Karte vor sich ablegen.

• **Trifft sein Finger den Finger des Schlaumeiers nicht?** Dann wurde die Aufgabe leider nicht richtig gelöst. Der Spieler steckt die Karte in das passende Fach zurück, und zwar an eine beliebige Stelle zwischen die anderen Karten.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, würfelt, bewegt seine Spielfigur und zieht eine Quizkarte.

Ende des Spiels

Wenn ein Spieler 5 Karten – egal, in welcher Farbe – vor sich liegen hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der dann 5 Karten besitzt, gewinnt. Haben mehrere Spieler 5 Karten vor sich liegen, **so gewinnen sie gemeinsam** oder **sie veranstalten ein Stechen untereinander**: Ein anderer Spieler zieht eine neue Quizkarte und legt sie zwischen den am Stechen beteiligten Spielern ab. Möglichst schnell legt jeder Spieler den Zeigefinger auf die vermutete Lösung. Wer seinen Finger als Erster auf die richtige Lösung gelegt hat, gewinnt.

Ihr möchtet das Quiz länger spielen? Dann setzt das Spiel fort, bis der erste Spieler 10 Karten vor sich liegen hat. Wer noch nicht so weit zählen kann, sammelt für jeden Finger eine Karte.

• Variante Farbenglück

Jeder Spieler, der am Ende des Spiels auf einem Feld der eigenen Farbe steht, darf zusätzlich eine beliebige Karte ziehen. Wer die abgebildete Aufgabe richtig lösen kann, legt die Karte als zusätzlichen Punkt vor sich ab und zählt sie bei der Wertung mit.

Es gewinnt, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Das können bei dieser Variante also 5 oder sogar 6 Karten sein.

• Variante mit Memo-Aufgaben für Quiz-Profis

Nehmt die 20 Quizkarten mit den Memo-Aufgaben und mischt sie unter die farblich passenden Stapel der anderen Quizkarten.

Die 9 Memokärtchen werden verdeckt neben der Schachtel ausgelegt. Ihr könnt auch vereinbaren, dass alle Spieler sich die Kärtchen anschauen und einprägen, bevor diese umgedreht werden. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Zieht ein Spieler im Laufe des Spiels eine Memo-Quizkarte? Dann schaut er sich die Aufgabe dieser Karte an und legt sie vor sich ab. Anschließend deckt der Spieler eins der 9 Memokärtchen auf.

Wie wird die Memo-Aufgabe gelöst?

• Memo-Aufgabe Farbe

Hier muss ein Memokärtchen aufgedeckt werden, auf dem ein Detail dieselbe Farbe zeigt wie die Abbildung der Memo-Quizkarte.

Beispiel: Auf der Memo-Quizkarte ist ein gelber Punkt abgebildet.

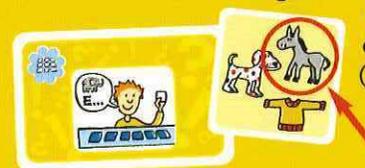
Der Spieler löst die Aufgabe richtig, wenn er ein Memokärtchen aufdecken kann, das ein gelbes Detail zeigt.



• Memo-Aufgabe Buchstabe

Sind auf der Quizkarte z. B. ein Elefant und der Buchstabe E zu sehen? Dann soll ein Kärtchen aufgedeckt werden, das unter anderem ein

Ding oder ein Tier zeigt, das mit diesem Buchstaben (=E) beginnt (Esel, Erdbeere).



• Memo-Aufgabe Zahl

Hier geht es darum, auf dem Memokärtchen dieselbe Anzahl von Dingen aufzudecken, die auch auf der Memo-Quizkarte zu sehen sind. Sind auf der Karte z. B. 4 schwarze Punkte zu sehen? Dann muss ein Kärtchen aufgedeckt werden, auf dem genau 4 Dinge zu sehen sind.

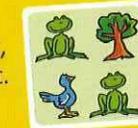


• Eine Aufgabe ist besonders knifflig:



Hier sollen zwei Kärtchen aufgedeckt werden, und zwar die beiden Kärtchen, die genau je einen Frosch zeigen.

Dieses Kärtchen **gilt zum Beispiel nicht**, denn es sind 2 Frösche darauf abgebildet.



• Memo-Aufgabe Umwelt

Wenn die Memo-Quizkarte mit **Wasser** gezogen wird, soll ein Memokärtchen aufgedeckt werden, auf dem mindestens ein Tier zu sehen ist, das im oder am Wasser lebt.



Die Memo-Quizkarte mit **Himmel** bedeutet: Ein Tier finden, das fliegen kann.



Die Memo-Quizkarte mit einem **Ei** bedeutet: Ein Tier finden, das Eier legt (z.B. das Krokodil oder den Vogel).



Die Memo-Quizkarte mit einem **Jungen in Unterwäsche** bedeutet: Etwas finden, das der Junge anziehen kann.



Alle Spieler schauen gemeinsam, ob ein richtiges Memokärtchen aufgedeckt wurde.

Wenn das **Memokärtchen** die **gestellte Aufgabe erfüllt**, darf der Spieler die Memo-Quizkarte behalten. Sie zählt wie die anderen Quizkarten einen Punkt.

Erfüllt das aufgedeckte **Memokärtchen** die Aufgabe **nicht**, so wird die Memo-Quizkarte an eine beliebige Stelle zwischen die Quizkarten der passenden Farbe gesteckt.

Anschließend wird das **Memokärtchen wieder verdeckt**. Im Laufe des Spiels werdet ihr euch immer besser merken können, wo die Motive versteckt sind, die ihr gerade benötigt ...

Spielidee und Illustration: Anja Wrede
Gestaltung: panama arthaus

Alle Rechte vorbehalten.

© 2006 Kosmos Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de
info@kosmos.de

© Kinderkanal ARD/ZDF 2006
licensed by BAVARIA SONOR
Bavariafilmplatz 8
D-82031 Geiselgasteig

Art. Nr.: 698447

