



SPIELANLEITUNG



E N G L I S C H
SPIEL-SPASS ZUM LERN-ERFOLG
KARTENSATZ FÜR DIE 8. SCHULSTUFE

Für 2 – 6 Spieler ab 13 Jahren; auch alleine spielbar

Autor: Helmut Walch

Grafik: Thomas Aigelsreiter, Simon Roberts

Fragen und Antworten erarbeitet von Mag. Hanna Maria Suschnig und Mag. Eva Veits

© Verlag Hölder-Pichler-Tempsky, Wien 1997



Achtung:

- Du besitzt das große ICH HAB'S-Basissspiel für die 5. Schulstufe, dann gelten für das Spiel mit deinem Kartensatz für die 8. Schulstufe dieselben Spielregeln (siehe unten).
- Du besitzt das große ICH HAB'S-Basissspiel für die 5. Schulstufe **nicht**, dann gibt es für dich 2 Möglichkeiten:
 1. Mit der beiliegenden Bestellkarte kannst du dir den Spielplan, die Spielfiguren, den Alarm, den Ring und die Grübelscheibe extra dazukaufen.
 2. Die Spielregel auf Seite 9 zeigt dir eine Spielmöglichkeit auf **ohne** Spielplan und **ohne** Spielutensilien.

SPIELREGEL FÜR ICH HAB'S MIT SPIELPLAN UND SPIELUTENSILIEN

■ ZIEL DES SPIELS

Mit seiner Spielfigur die oberste Stufe der Wissenstreppe zu erreichen oder auf ihr möglichst weit aufzusteigen. Dies wird durch die Beantwortung von Wissenskarten oder die Lösung von Teamaufgaben erreicht.

■ VORBEREITUNG



Jeder Spieler legt sich Papier und Schreibzeug zurecht. Denn für die Lösung mancher Aufgaben sind Notizen hilfreich.

Achtung: Für den Spiel-Spaß „ICH HAB'S – DEUTSCH“ ist das Aufschreiben der Antworten im Wissensgebiet A – Rechtschreiben Pflicht.

leistung so vorgeben, dass sie von einem Mitspieler gelöst werden kann. Wer sich das zutraut, der schnappt sich schnell die Antwortkarte. Bei einer richtigen Antwort erhalten der Fragesteller und der Beantworter je einen Punkt. Für eine falsche Antwort ziehen beide einen Punkt von ihrem bisherigen Stand ab. Dann fährt der Spielleiter mit dem Spiel fort. Wenn es gilt, etwas in die Luft zu zeichnen, dann wird vorher erklärt, ob es sich um einen Gegenstand, eine Pflanze oder ein Tier handelt.

■ SPIELENDENDE

Wenn alle Karten ausgespielt sind, dann ist das Spiel zu Ende. Nun werden die erworbenen Punkte zusammengezählt. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl.

■ SPIELABLAUF

Der Spieler nimmt die gewählte Karte und liest die Frage laut vor. Alle Spieler können sich Notizen machen und reihum die Frage nachlesen. Die Karte wird dem Spielleiter abgegeben. Nun hat der Spieler ca. 30 Sekunden Zeit, um die Frage zu beantworten. Ist die Runde der Meinung, die Antwort ist richtig, dann liest der Spielleiter die auf der Rückseite angegebene Lösung laut vor. Bei richtiger Antwort notiert sich der Spieler je nach Schwierigkeitsgrad der Frage seine Punkte:

Frage 1 – leicht: 1 Punkt

Frage 2 – schwierig: 2 Punkte

Frage 3 – sehr schwierig: 3 Punkte

■ WIE DIE MITSPIELER INS SPIEL EINGREIFEN KÖNNEN:

1. Bei falscher Lösung eines Spielers schnell die Antwortkarte schnappen und die Antwort korrigieren. Der Spielleiter überprüft. Bei richtiger Antwort wird die entsprechende Punkteanzahl vergeben und die Antwortkarte wieder in der Mitte der Spielerrunde aufgelegt. Wer korrigiert und seine Korrektur ist falsch, muss die entsprechende Punkteanzahl von seinem Punktestand abziehen.
2. Nach ca. 30 Sekunden ohne Antwort sagt der Spielleiter „AUS“. Wer nun zuerst die Antwortkarte ergreift, der darf die Frage zur sofortigen Beantwortung übernehmen. Bei falscher Antwort seinerseits hat ein Dritter als Letzter die Möglichkeit der Korrektur.

■ DIE TEAMKARTEN

Diese kann jeder Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, falls er an der Reihe ist. Er muss den Mitspielern eine Aufgabe durch Pantomime, geschickte Beschreibung oder Hilfe-

*Ich bin
Spielleiter.*

Die Spielerrunde wählt sich ihren Spielleiter. Er steuert den gesamten Spielablauf und verwaltet die Karten. Er darf auch fallweise über die Richtigkeit einer Antwort entscheiden. Die Teamkarten werden gut gemischt und als Stapel verdeckt aufgelegt.

Jeder Spieler erhält:

1 Spielfigur – wird auf das Startfeld des Spielplans gestellt.

1 Übersichtskarte

6 Wissenskarten nach freier Wahl, die vom Spielleiter zugeteilt werden.

■ SPIELBEGINN

Es beginnt der links vom Spielleiter sitzende Spieler, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

*Mein Wissensgebiet
ist Englisch B –
Phrases zum Thema Jobs.
Ich nehme eine Frage 1.*

Der Spieler gibt der Runde sein erstes Wissensgebiet und das Thema bekannt. Nun entscheidet er sich für die Schwierigkeitsstufe der Frage (1 = einfach, 2 = schwierig, 3 = sehr schwierig) und legt den Ring auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Die Schwierigkeitsstufe hat Bedeutung für das Aufsteigen auf der Wissenstreppe, denn bei richtiger Antwort kann eine, zwei oder drei Stufen nach oben gegangen werden.

■ SPIELABLAUF

*Ask Conny, what she
wants to be after she has
finished school.*

Der Spieler nimmt seine gewählte Karte und liest die Frage laut vor. Alle Spieler können sich Notizen machen und reihum die Frage nachlesen. Die Wissenskarte wird dem Spielleiter abgegeben.

Wenn der Spieler nicht spontan die Aufgabe lösen kann, dann setzt der Spielleiter die Grübelscheibe in Gang. Die Scheibe wird auf ebener Unterlage einfach auf den Kopf gestellt und losgelassen. Sie wackelt nun ca. 30 Sekunden hin und her. Zeit für den Spieler, um nachzudenken und die Frage zu beantworten.



What do you want to be after you have finished school?

Ist die Spielrunde der Meinung, die Antwort ist richtig, dann liest der Spielleiter die auf der Rückseite angegebene Lösung laut vor. Der Spieler steigt je nach gewählter Schwierigkeitsstufe auf.

Es gibt für die Mitspieler zwei Möglichkeiten ins Spiel einzugreifen:

-  Falls die vom Mitspieler angebotene Lösung nicht richtig ist, können sie auf den Alarm schlagen und die Antwort korrigieren. Der Spielleiter überprüft anhand der Kartenrückseite. Die Schritte auf der Treppe macht natürlich der, der mit seiner Antwort richtig lag. Wenn jemand korrigiert und seine Korrektur ist falsch, dann muss er die angestrebten Punkte zurückziehen.
-  Kann der Spieler in der vorgegebenen Zeit die Frage nicht lösen, dann darf sich jeder aus der Runde durch Schlagen auf den Alarm einschalten. Er muss die richtige Antwort sofort bekannt geben. Falls er eine falsche Antwort anbietet, hat ein Dritter als Letzter die Möglichkeit zur Korrektur.

Beantwortete Karten werden abgelegt.

So wird reihum gespielt, bis alle Spieler ihre Wissenskarten „verbraucht“ haben.

SPIELREGEL FÜR ICH HAB'S OHNE SPIELPLAN UND SPIELUTENSILIEN

■ SPIELAUSSTATTUNG

300 Wissenskarten / 30 Teamkarten / 6 Übersichtskarten / 1 Antwortkarte

■ ZIEL DES SPIELES

eine möglichst hohe Punkteanzahl zu erreichen

■ VORBEREITUNG

- Jeder Spieler legt sich Papier und Schreibzeug zurecht. Denn er notiert sich selbst seine jeweils erworbenen Punkte. Auch sind Notizen für die Lösung mancher Aufgaben hilfreich. Für den Spiel-Spaß ICH HAB'S-Deutsch ist das Aufschreiben der Antworten im Wissensgebiet A – **Rechtschreiben** Pflicht.
- Die Spielerrunde wählt sich ihren Spielleiter. Er steuert den gesamten Spielablauf und verwaltet die Karten. Er darf auch fallweise über die Richtigkeit einer Antwort entscheiden.
- Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte, 2 blind gezogene Teamkarten und 6 Wissenskarten nach freier Wahl, die der Spielleiter zuteilt. Die Antwortkarte wird in die Mitte gelegt.

■ SPIELBEGINN

Es beginnt, wer links vom Spielleiter sitzt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler gibt der Runde sein Wissensgebiet und die von ihm gewählte Schwierigkeitsstufe der Frage bekannt.

dass du manche Wissensgebiete oder Themenbereiche im Unterricht noch nicht durchgenommen hast. Also, nutze alle 2 Möglichkeiten deine Wissenskarten auszuwählen. Denn gut kombiniert ist fast schon gewonnen!

Lernspieltipp 2



Du kennst schon den nächsten Testtermin, zum Beispiel für Mathematik, Englisch oder Deutsch? Und du hast nur mäßig Lust dafür zu lernen? Dann lade Schulfreunde oder Geschwister oder auch deine Eltern zu einer ICH HAB'S SPIEL-SPASS-Runde ein. (Du wählst dir natürlich nur jene Wissenskarten aus, die auch Inhalt deines Tests sein könnten.)

Lernspieltipp 3



Keine Mitspieler in Sicht? Wie Kevin allein zuhause? Keine Sorge, auch eine Solo-Runde macht Spaß.

Du hast dazu folgende Möglichkeit:

Ich gegen mich

Dabei lässt du deine verschiedenen Talente gegeneinander kämpfen. Du nimmst dir zum Beispiel in den Fächern Mathematik, Englisch und Deutsch je 6 Karten. Für jedes Fach setzt du eine andersfarbige Spielfigur auf das Startfeld. Nun versuchst du, die Fächer Karte für Karte wechselnd, die Fragen zu lösen. Das Ziehen der Figuren erfolgt nach deinem Erfolg. Zu Spielende erkennst du, wo deine Stärken und wo deine Schwächen liegen, und kannst daraus die Konsequenzen ziehen.

Wenn du beim Solospielen auf ein Teamfeld kommst, dann hast du folgende Möglichkeit, dein Spiel aufzulockern:

Superfrage – Du nimmst dir eine Frage, von der du vom Fach und Thema her glaubst, sie beantworten zu können. Wenn dir das gelingt, dann darfst du 3 Schritte vorgehen. Wenn nicht, dann musst du 3 Schritte zurückgehen.

Das Teamfeld



Wer mit seiner Figur auf ein Teamfeld kommt, der zieht sofort eine der Teamkarten. Er muss nun den Mitspielern eine Aufgabe laut Karte durch besonders geschickte Pantomime, besonders geschickte Beschreibung oder besonders geschickte Hilfeleistung so vorgeben, dass sie von einem Mitspieler gelöst werden kann. Wer sich dazu imstande fühlt, der klopft schnell den Alarm und darf antworten. Ist die Antwort richtig, dann rücken der, der die Aufgabe vorgegeben hat und der Beant-

worter mit ihrer Figur um einen Schritt vor.

Eine falsche Antwort heißt für den Spieler und für den, der die Aufgabe vorgab, einen Schritt zurückgehen.

Hat der Spielleiter den Eindruck, dass die Lösung nicht zu finden ist, dann setzt er die Grübelscheibe in Gang. Wurde die Aufgabe bis zu ihrem Stillstand nicht gelöst, dann erhält niemand einen Punkt und das Spiel wird fortgesetzt.

Wenn es gilt, etwas in die Luft zu zeichnen, dann erklärt der Betreffende vorher, ob es sich um einen Gegenstand, Tier, Pflanze usw. handelt.

■ SPIELENDEN

Wenn alle Wissenskarten abgegeben wurden, dann ist das Spiel zu Ende.

Sieger ist derjenige, der auf der Wissenstreppe mit seiner Figur am weitesten nach oben kam.

Die Runde kann aber auch entscheiden, weitere Wissenskarten auszugeben, bis ein Mitspieler die oberste Stufe, das Feld „ICH HAB'S!“, erreicht hat. Und damit steht der Sieger fest.

Für kleinere Spielerrunden empfiehlt sich grundsätzlich die Ausgabe eines zweiten Satzes von 6 Wissenskarten.

■ KURZREGEL

1. Plan auflegen, Figuren und Wissenskarten zuteilen
2. Erster Spieler wählt Schwierigkeitsstufe und nimmt erste Karte
3. Wissenskarte wird vom Spieler vorgelesen, Grübelscheibe in Gang gesetzt:
 - a) Antwortet der Spieler richtig, zieht er je nach gewählter Schwierigkeitsstufe.
 - b) Gibt der Spieler eine falsche Antwort, dürfen die Mitspieler korrigieren (Alarm schlagen).
 - c) Findet der Spieler innerhalb der Zeit keine Lösung, punktet der Mitspieler, der als Erster den Alarm schlägt, und richtig antwortet.
4. Bei richtiger Antwort auf Wissenstreppe aufsteigen
5. Teamfeld: Der betroffene Spieler gibt allen Mitspielern eine Aufgabe vor. Der Mitspieler, der zuerst richtig antwortet, punktet wie der, der die Aufgabe vorgegeben hat.

Zur Auswahl der Wissenskarten:

Die Wissenskarten können beliebig ausgewählt werden. Z. B.

1. nach Fächern:

Die Farbe Rot steht für Englisch, Grün für Deutsch und Blau für Mathematik.

2. nach Wissensgebieten von A bis F:

Die Übersichtskarte zeigt, für welche Wissensgebiete die einzelnen Buchstaben stehen.

ÜBERSICHTSKARTE Englisch

- A** Grammar
- B** Phrases
- C** Vocabulary 1
- D** Vocabulary 2
- E** Spelling + Pronunciation
- F** Visuals

3. nach Themen:

Englisch

Für die Wissensgebiete A bis F:



Jobs



Tourism



Conflicts



History



Nature, Health & Environment



Future Life



Everyday Life



Personalities



Leisure



Reading

LERNSPIELTIPPS FÜR DAS SPIELEN MIT KARTENSÄTZEN UNTERSCHIEDLICHER FÄCHER

Lernspieltipp 1



• *Du liebst das Risiko? Du vertraust deinem Glück? Dann wähle nur nach den Fächern aus. Z. B. 6 Mathematik-Karten oder 2 Mathematik-, 2 Englisch-, 2 Deutsch-Karten. Der Zufall führt dich durch das Spiel!*

• *Du bestimmst gern deinen Erfolg mit? Dann wähle nicht nur nach dem Fach deine Karten aus, sondern entscheide dich auch gezielt für einzelne Wissensgebiete (z. B. Englisch = B-Phrases) und Themen (z. B. Eating and Drinking). Denn es könnte ja sein,*