



Spielregeln

Kartensatz „ABC des Glaubens“

Erläuterungen zum Kartenmaterial

Das Kartenmaterial besteht aus **vier Kategorien**, die jeweils aus 27 Karten bestehen:

Kategorie blau: Sakramente – Die sieben Sakramente werden behandelt.

Kategorie gelb: Bibel – Themen sind die Bibel und Geschichten aus der Bibel.

Kategorie grün: Kirche – Themen sind die Kirche und das Kirchenjahr.

Kategorie rot: Jesus – Themen sind das Leben und die Botschaft von Jesus.

Jede Kategorie enthält drei Arten von Karten:

- **Fragekarten** beinhalten je eine Frage mit einer Antwort.
- **Brückenkarten** sind Fragekarten, die eine Brücke zu einer anderen Kategorie bilden. So soll der Zusammenhang der einzelnen Themen deutlich werden.
- **Aktionskarten** leiten die Spieler zu einer bestimmten Aktion an, sodass das Spiel aufgelockert wird.

Pädagogische Hinweise

Die Inhalte orientieren sich an den wesentlichen Themen der 4. bis 6. Schulstufe. Ziele des Spieles sind:

- Erwerb und Festigung von Glaubenswissen: Die Erfahrung zeigt, dass es immer Fragen gibt, die Kinder nicht beantworten können – entweder weil sie diese Themen noch nicht gelernt oder weil sie das Gelernte wieder vergessen haben. Daher ist zu betonen, dass es immer auch um das Erlernen und nicht nur um das Festigen von Wissen geht.
- Kennenlernen der wesentlichen Inhalte, Themen und Strukturen von Glaube und Kirche
- Aktivität in der Gemeinschaft: Durch die Aktionskarten erfahren sich die Mitspieler nicht nur als Konkurrenten, sondern auch als eine Gemeinschaft.

Spielvariante 1 (ab 2 Spieler, ca. 30-45 min.)

Alle Spieler stellen ihren Stein auf das Start-Feld. Der jüngste Spieler beginnt, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die drei Regeln

1. Wenn ein Spieler auf dem Start-Feld steht, würfelt er und fährt die Augenzahl nach vor. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
2. Wenn ein Spieler auf einem Farbfeld steht, so hebt der Spieler rechts von ihm vom Stapel mit der Farbe des Feldes eine Karte ab und liest vor.
 - Handelt es sich um eine **Fragekarte**, wird die Frage vorgelesen. Kann der Spieler, der an der Reihe ist, die Frage beantworten, darf er würfeln und die Augenzahl weiterfahren. Kann der Spieler die Frage nicht beantworten, so bleibt er einfach stehen. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
 - Handelt es sich um eine **Brückenkarte**, wird zunächst so verfahren, wie bei einer Fragekarte. Bei richtiger Antwort darf gewürfelt werden; bei falscher nicht. In beiden Fällen wird dem Spieler gemäß Anweisung von einem anderen Stapel noch eine Frage gestellt. So hat ein Spieler die Chance, mehrmals würfeln zu können. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
 - Handelt es sich um eine **Aktionskarte**, wird die Anweisung vollständig vorgelesen und durchgeführt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
3. Wer eine 6 würfelt, darf nicht noch einmal würfeln. Um ins Ziel zu gelangen, muss die genaue Augenzahl der noch ausstehenden Felder gewürfelt werden. Wenn eine größere Augenzahl gewürfelt wird, muss der Spieler stehen bleiben. Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen. Aber natürlich können die Spieler auch um die weiteren Plätze spielen.

Hinweis

Manchmal sind die Antworten der Spieler nur zur Hälfte oder fast richtig, dürfen aber trotzdem als richtig gewertet werden.

Vorteile dieser Variante

Diese Variante ist spannend und lustig.

Obwohl es zunächst so aussieht, als ob nur jene Spieler weiterkommen, die mehr wissen, kann der Spielverlauf durch die Aktionskarten bzw. die Kombination der drei Kartenarten stark beeinflusst werden.

Diese Variante eignet sich für Gruppen, in denen Spieler mehr Zeit für die Antwortsuche benötigen.

Durch die Aktionskarten wird das Spiel aufgelockert, ebenso Glaubenswissens transportiert und das Erlernen christlicher Haltungen verstärkt.

Spielvariante 2 (ab 3 Spieler, ca. 30-45 min.)

Zur Vorbereitung wird ein zusätzlicher Pöppel in die Mitte des Spielbrettes gestellt. Alle Spieler stellen ihren Stein auf das Start-Feld. Der jüngste Spieler beginnt, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die drei Regeln

1. Wenn ein Spieler auf dem Start-Feld steht, würfelt er und fährt die Augenzahl nach vor. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

2. Wer auf einem Farbfeld steht, hebt vom Stapel mit der Farbe des Feldes eine Karte ab:

- Bei einer **Fragekarte** stellt der Spieler die Frage. Wer die Antwort weiß, muss zuerst den zusätzlichen Pöppel ergreifen. Nur wer ihn hat, darf antworten.

Wenn er die Frage richtig beantwortet, darf er würfeln und die Augenzahl fahren. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn er die Frage nicht oder falsch beantwortet, muss er den Pöppel wieder hinstellen und anderen die Möglichkeit zum Antworten lassen.

Kann die Frage niemand beantworten, liest der Spieler die Antwort vor. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

- Bei einer **Brückenkarte** wird wie bei den Fragekarten verfahren. Die Anweisung zum neuerlichen Abheben von einem anderen Stapel wird weggelassen.
- Bei einer **Aktionskarte** wird die Anweisung vollständig vorgelesen. In erster Linie trifft sie auf den Spieler zu, der abgehoben hat, bzw. auf jene Spieler, die genannt werden.

3. Wer eine 6 würfelt, darf nicht noch einmal würfeln. Um ins Ziel zu gelangen, muss die genaue Augenzahl der noch ausstehenden Felder gewürfelt werden. Wenn eine größere Augenzahl gewürfelt wird, muss der Spieler stehen bleiben. Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen.

Hinweis

Es kann vorkommen, dass sich Spieler gegenseitig helfen. Eine solche Hilfe soll belohnt werden, indem alle,

die geholfen haben, einmal würfeln dürfen.

Vorteile dieser Variante

Hier geht es mehr um Geschwindigkeit, was die Spannung wesentlich erhöht. Diese Variante eignet sich aber nur, wenn die Spieler ungefähr gleich schnell ihr Wissen parat haben. Aber auch bei dieser Variante muss es nicht unbedingt sein, dass nur jene weiterkommen, die mehr wissen. Dafür sorgen die Aktionskarten.

Diese Variante eignet sich für sehr aktive Spieler, aber möglicherweise auch für ruhige, zurückhaltende, um sie stärker zu aktivieren.

Spielvariante 3 (ab 2 Spieler, ca. 10-15 min.)

Zur Vorbereitung werden die Brückenkarten entfernt. Alle Spieler stellen ihren Stein auf das Start-Feld. Der jüngste Spieler beginnt, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die zwei Regeln

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und fährt die Augenzahl nach vor. Der Spieler rechts von ihm hebt eine Karte vom Stapel mit der Farbe des Feldes und liest vor.

- Bei einer **Fragekarte**: Egal, ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wird, bleibt der Spieler auf dem Feld stehen. Auf alle Fälle wird die Antwort vollständig vorgelesen.
- Bei einer **Aktionskarte**: Die Karte wird vollständig vorgelesen und ausgeführt.

2. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln. Um ins Ziel zu gelangen, muss die genaue Augenzahl der noch ausstehenden Felder gewürfelt werden. Wenn eine größere Augenzahl gewürfelt wird, muss der Spieler stehen bleiben. Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen. Aber natürlich können die Spieler auch um die weiteren Plätze spielen.

Vorteile dieser Variante

Hat man eine Gruppe, in der die Wissensunterschiede sehr groß sind, ist diese Variante geeignet, weil das Fortkommen im Spielverlauf nicht von der Beantwortung der Fragen abhängig ist. Der Lerneffekt liegt hier vor allem im Vorlesen der richtigen Antworten.

Zeitlich ist diese Variante zumeist kürzer als die anderen, sodass sie auch zum Abschluss einer Unterrichts- oder Gruppenstunde gespielt werden kann.

Weitere Spiele und Kartensätze auf www.kinder-regenbogen.at/spiele