



## Spielregeln

### Kartensatz „Erstkommunion“

#### Erläuterungen zum Kartenmaterial

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

**Kategorie blau:** Wasser des Lebens – Thema ist die Taufe, sowohl im allgemeinen Sinn als auch die eigene Taufe der Spieler betreffend.

**Kategorie gelb:** Brot des Lebens – Themen sind Fragen zum Brot, zur Eucharistie bzw. Messe.

**Kategorie grün:** Wort des Lebens – Themen sind die Bibel und Geschichten von Jesus, die zur Erstkommunion passen.

**Kategorie rot:** Jesus im Leben – enthält vergegenwärtigte christliche Lebensregeln.

Die Beichte bzw. die Themen „Verzeihen“ und „Versöhnen“ ziehen sich durch alle vier Kategorien.

Die Kategorien blau, gelb und grün beinhalten 20 **Fragekarten** und 7 **Gemeinschaftskarten**. Die Gemeinschaftskarten sind mit einem Symbol markiert. Gemeinschaftskarten enthalten Anweisungen, die alle Spieler ausführen, um dadurch weiterkommen zu können. So wird die Interaktion unter den Spieler verstärkt.

Die Kategorie rot enthält Handlungsanweisungen, die die Spielsituation verändern können. Durch sie werden den Spielern Möglichkeiten aufgezeigt, wie Freunde Jesu handeln könnten.

#### Pädagogische Hinweise

Inhalte orientieren sich am Lehrplan der zweiten Schulstufe und der Erstkommunionvorbereitung.

Ziele des Spieles sind:

- Erwerb und Festigung von Glaubenswissen
- Nachdenken über die eigene Situation (die eigene Taufe, das eigene Verhalten)
- Aktivität in der Gemeinschaft: Durch die Gemeinschaftskarten erfahren sich die Mitspieler nicht nur als Konkurrenten, sondern auch als eine Gemeinschaft, die trotz Konkurrenz aufeinander hört und schaut.

#### Spielvariante 1 (ab 2 Spieler, ca. 30 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 **Gemeinschaftskarte**, wird die Anweisung vollständig vorgelesen und durchgeführt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
  - Handelt es sich um eine **Karte der Kategorie rot**, wird die Karte ebenfalls vollständig vorgelesen, und die Anweisung wird vom Spieler, der an der Reihe ist, ausgeführt. 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

Wenn sich manche Kinder beim Lesen schwer tun, kann auch der Gruppenleiter die Fragen vorlesen.

### **Vorteile dieser Variante**

Diese Variante ist spannend und lustig. Obwohl es zunächst so aussieht, als ob nur jene Spieler weiterkommen, die mehr wissen, kann sich der Spielverlauf durch die Gemeinschaftskarten und die Kategorie-rot-Karten verkehren.

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

Darüber hinaus bietet die Verwendung der Gemeinschaftskarten die Möglichkeit der gegenseitigen Interaktion bis hin zum gegenseitigen Segnen, sodass die Spieler nicht nur Wissen, sondern auch Handlungen und – verstärkt durch die Kategorie-rot-Karten – Haltungen lernen können.

### **Spielvariante 2 (ab 3 Spieler, ca. 30 min.)**

Zur Vorbereitung werden die Gemeinschaftskarten aus den Kategorien blau, gelb und grün entfernt; ein zusätzlicher Pöppel wird auf das Spielbrett 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.
  - Handelt es sich um eine Karte aus der **Kategorie blau, gelb und grün**, 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.
  - Handelt es sich um eine Karte aus der **Kategorie rot**, dann trifft die Anweisung auf denjenigen Spieler zu, der die Karte gezogen hat. Danach 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.

### **Hinweis**

Es kann vorkommen, dass sich Kinder beim Erzählen einer Geschichte gegenseitig helfen. Eine solche Hilfe soll belohnt werden, indem alle Kinder, die helfen, 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 die weiterkommen, die mehr wissen. Dafür sorgen die Kategorie-rot-Karten. Diese Variante eignet sich für sehr aktive Spieler, aber möglicherweise auch für ruhige, zurückhaltende, um sie stärker zu aktivieren. Da die Gemeinschaftskarten fehlen, eignet sich diese Variante auch für Gruppen, in denen es Konflikte gibt bzw. wo sich die Spieler nicht gut verstehen oder kennen.

### **Spielvariante 3 (ab 2 Spieler, ca. 10 min)**

Die Mitspieler 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.
2. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln – außer auf der Karte steht die Anweisung „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. Die Verwendung der Gemeinschaftskarten fördert darüber hinaus die Interaktion der Spieler und das Lernen von bestimmten Handlungsvollzügen. Zeitlich ist diese Variante zumeist kürzer als die anderen, sodass sie auch zum Abschluss einer Unterrichts- oder Gruppenstunde gespielt werden kann.