



Spielregeln

Kartensatz „Firmung“

Erläuterungen zum Kartenmaterial

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

Kategorie blau: Gottes Geist vollendet – Themen sind die Taufe im Allgemeinen und die je eigene Taufe der Spieler.

Kategorie rot: Gottes Geist stärkt – Themen sind Firmung und Heiliger Geist.

Kategorie grün: Gottes Geist lehrt – Themen sind die Bibel und Geschichten von Jesus, die zur Firmung passen.

Kategorie gelb: Gottes Geist wirkt – enthält konkrete Beispiele christlichen Handelns.

Die Kategorien blau, rot und grün beinhalten 20 **Fragekarten** und 7 **Gemeinschaftskarten**. Die Gemeinschaftskarten sind mit einem Symbol markiert und enthalten Anweisungen zum gemeinsamen Handeln. Durch sie erfahren sich die Mitspieler nicht nur als Konkurrenten, sondern auch als eine kooperative und interagierende Gemeinschaft.

Die Kategorie gelb enthält Handlungsbeispiele, die die Spielsituation verändern können. Durch sie werden den Spielern jugendgerecht Möglichkeiten christlichen Handelns aufgezeigt.

Pädagogische Hinweise

Die Inhalte orientieren sich an den Themen der Firmvorbereitung und der 7. und 8. Schulstufe.

Ziele des Spieles sind:

- Erwerb von Glaubenswissen; daher gehen einige Fragen über das hinaus, was üblicherweise bei der Firmvorbereitung unterrichtet wird.
- Festigung von schon Gelerntem
- Nachdenken über das eigene Leben und Verhalten
- Aktivitäten in der Gemeinschaft

Hinweis zu den Gemeinschaftskarten

Die Aktionen, die auf den Gemeinschaftskarten vorgeschlagen werden, sind für die Spieler kein Muss. Die

Spieler können selbst entscheiden, ob sie diese ausführen wollen. Aber nur jene, die sie ausführen, dürfen dann auch würfeln bzw. weiterfahren.

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 (siehe Hinweis zu den Gemeinschaftskarten). Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
 - Handelt es sich um eine **Karte der Kategorie gelb**, wird die Karte vollständig vorgelesen und die Anweisung 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.

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-gelb-Karten ändern.

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, sodass die Spieler nicht nur Wissen, sondern auch Handlungen und – verstärkt durch die Kategorie-gelb-Karten – Haltungen erlernen können.

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

Zur Vorbereitung werden die Gemeinschaftskarten aus den Kategorien blau, rot und grün entfernt; ein zusätzlicher Pöppel wird auf 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.
 - Handelt es sich um eine Karte aus der **Kategorie blau, rot 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 gelb**, trifft die Anweisung auf den Spieler zu, der die Karte gezogen hat, bzw. auf jene Spieler, die genannt werden. 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 Jugendliche beim Erzählen einer Geschichte 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 die weiterkommen, die mehr wissen. Dafür sorgen die Kategorie-gelb-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 „Würfle einmal“. 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.

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