



Spielregeln

Kartensatz „Monotheistische Weltreligionen“

Erläuterungen zum Kartenmaterial

Das Kartenmaterial besteht aus **vier Kategorien**, die jeweils aus 27 Karten bestehen. Drei Kategorien haben je eine monotheistische Religion zum Thema, die vierte Kategorie stellt Vergleiche zwischen diesen Religionen an:

Kategorie blau: Das Judentum

Kategorie rot: Das Christentum

Kategorie grün: Der Islam

Kategorie gelb: Der Vergleich

Jede Kategorie beinhaltet 20 **Fragekarten** und 7 **Ereigniskarten**. Bei Ereigniskarten wird die Spielsituation verändert, ohne dass Fragen beantwortet werden müssen; sie sind so formuliert, dass die Spieler auch dabei etwas lernen können. In der Praxis zeigt sich, dass es gerade die Ereigniskarten sind, die die Spieler vorwärtsbringen.

Pädagogische Hinweise

Die Fragen orientieren sich an wesentlichen Inhalten der jeweiligen Religion. Darüber hinaus wurde versucht, ähnliche Themen anzusprechen, sodass ein Vergleich leicht vollzogen werden kann.

Die Inhalte gehen zumeist über das im normalen Unterricht Gelernte hinaus, sodass das Hauptziel das Erlangen von neuem Wissen ist. Daher ist es auch sinnvoll, dieses Spiel öfter einzusetzen.

Grundsätzlich ist es so konzipiert, dass es mit Spielern aus allen Religionen gespielt werden kann. Das regt die Spieler an, sich über die je eigene Religion auszutauschen.

Darüber hinaus eignet sich das Spiel zum Festigen von bereits gelerntem Wissen.

Der Vergleich der Religionen ist so gestaltet, dass neben dem Aufzeigen von Unterschieden auch die Gemeinsamkeiten hervorgehoben werden. Manche Ereigniskarten sind auch bewusst so formuliert, dass neben dem

Konkurrenzverhältnis der Spieler auch der Gemeinschaftsaspekt zum Ausdruck kommt.

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

Alle Mitspieler 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, rückt er nur ein Feld nach vor. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
 - Handelt es sich um eine **Ereigniskarte**, wird der Text vollständig vorgelesen und 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.

Hinweise zu dieser Variante

In der Praxis hat sich als sinnvoll erwiesen, dass Fragen nicht immer vollständig beantwortet werden müssen, um als richtig beantwortet zu gelten. Das liegt im Er-

messen der Spieler bzw. des Gruppenleiters und kann durchaus großzügig gehandhabt werden.

Diese Variante ist spannend und lustig. Sie eignet sich für Gruppen, in denen Spieler mehr Zeit für die Antwortsuche benötigen. Durch die Ereigniskarten können auch Spieler mit weniger Wissen vorwärtskommen.

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

Zur Vorbereitung kommt der zusätzliche Pöppel mitten auf das Spielbrett. Alle Mitspieler 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 **Fragekarte**, stellt der Spieler den anderen Mitspielern die Frage. Wer die Antwort zu wissen glaubt, 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 zurückstellen und anderen die Möglichkeit zum Antworten lassen.

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

- Zieht der Spieler eine **Ereigniskarte**, so trifft die Anweisung auf denjenigen Spieler zu, der die Karte gezogen hat bzw. auf alle Spieler. Es folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

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.

Hinweise zu dieser Variante

Besteht die Absicht, dieses Spiel mehrmals mit derselben Gruppe zu spielen, empfiehlt es sich, mit der Variante 1 zu beginnen. Zur Festigung des Wissens und zur Erhöhung der Spannung kann man später auf diese Variante umsteigen.

In der Praxis hat sich als sinnvoll erwiesen, dass Fragen nicht immer vollständig beantwortet werden müssen, um als richtig beantwortet zu gelten. Das liegt im Ermessen der Spieler bzw. des Gruppenleiters und kann durchaus großzügig gehandhabt werden.

Hier geht es mehr um Geschwindigkeit, was die Spannung wesentlich erhöht. Diese Variante eignet sich vor allem dann, wenn die Mitspieler 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 Ereigniskarten. Diese Spielvariante eignet sich für sehr aktive Spieler, aber möglicherweise auch für ruhige, zurückhaltende, um sie stärker zu aktivieren.

Spielvariante 3 (ab 2 Spieler, ca. 15 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 vom Stapel mit der Farbe des Feldes eine Karte und liest vor.

- Handelt es sich um eine **Fragekarte**, wird die Frage vorgelesen, und der Spieler kann sie zu beantworten versuchen. Wird die Frage nicht oder falsch beantwortet, wird die richtige Antwort vorgelesen. Aber in jedem Fall bleibt der Spieler am Feld stehen.

- Handelt es sich um eine **Ereigniskarte**, wird die Anweisung vollständig vorgelesen und ausgeführt.

2. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal würfeln – außer auf der Karte steht die Anweisung, dass man nur einmal würfeln soll. 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.

Hinweise zu 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.

Diese Variante eignet sich für Spieler, die noch sehr wenig oder gar kein Wissen über die monotheistischen Weltreligionen haben.

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**