

SPIELREGELN

Vorbereitung des Spiels

Benötigt werden:

1. Die Präsentation
2. Laptop und Beamer
3. Stoppuhr
4. Punkteliste
5. Gruppeneinteilung
6. evl. Spielplan zum händischen Austragen der beantworteten Fragen, Stift
7. evl. Ausdruck: Fragen und Antworten

Spielverlauf

- Der Lehrer ist der Spielleiter.
Er stellt die Fragen und notiert den Punktestand auf der Punkteliste
- Die Schüler werden in Mannschaften von 2 - 4 Schülern eingeteilt.
(Siehe Vorlage: Gruppeneinteilung)
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der Spielleiter lost aus, welche Mannschaft startet.
- Jede Mannschaft erhält zunächst ein Punktegeschenk von 200 Punkten.
Dieses ist als Startkapital auf der Punkteliste notiert.
- Die erste Mannschaft beginnt das Spiel und wählt eine Frage aus einem Themengebiet des Spielplanes aus (z.B. Mittelalter 20). Der Spielleiter liest die Frage vor, die Mannschaft kann sich vor der Beantwortung beraten (30 Sekunden).

Antwort richtig: Wird die Frage innerhalb von 30 Sekunden richtig

beantwortet, erhält die Mannschaft die gewählte Punktzahl.

Antwort falsch: Beantwortet die Mannschaft die Frage falsch, wird der Punktwert des Feldes vom Punktstand der Mannschaft abgezogen (z.B. Das Alte Rom 70 => Abzug von 70 Punkten).

- Die Frage kann an die nächste Mannschaft weitergegeben werden, sofern diese einverstanden ist. Bei richtiger Beantwortung erhält die Mannschaft die entsprechende Punktzahl (z.B. A-Z 80 => zusätzlich 80 Punkte).
- Um allen Mannschaften gleiche Chancen einzuräumen, darf in jeder Runde nur ein Feld gewählt werden, auch wenn die Frage nicht beantwortet werden konnte.

RISIKO

- Risikofragen: Steht in einem Feld zusätzlich „Risiko“, kann die Mannschaft erst beraten, wie viel sie von den bis dahin erreichten Punkten von ihrem Punktekonto setzen will. Punkte werden je nach Beantwortung zum Punktstand hinzu- bzw. abgezogen. „Risiko-Fragen“ dürfen nicht weitergegeben werden.



- Glücksfragen: Bei richtiger Beantwortung erhält die Mannschaft 400 Punkte. Es erfolgt kein Punkteabzug bei falscher Beantwortung. Die Frage kann auch nicht weiter gegeben werden.



- Joker: Die Mannschaft bekommt 100 Punkte geschenkt und darf eine weitere Frage wählen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Felder gewählt wurden. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktezahl.