

Reise durch Deutschland

Reise durch Deutschland



Gymnasium der Stadt Kerpen

IES Tamogante (Gran Canaria)

Vay Ádám Gimnázium (Ungarn)
(2016-2019)



Gefördert durch



Erasmus+
Schulbildung

Die Reise durch Deutschland ist für 2-4 Spieler geeignet und nur spielbar mit Kindern/Erwachsenen, die Deutschkenntnisse besitzen.

Inhalt

1 Spielfeld
1 Anleitung
1 Würfel
4 Spielfiguren
48 Städtefragekarten
30 Pantomimekarten
30 Erklärkarten

Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles ist, so schnell wie möglich von Kerpen (Start) nach Berlin (Ziel) zu kommen und dabei gewisse Aufgaben zu lösen. Dies passiert auf einem aktiven Weg. Um zu gewinnen, musst Du als Erster das Ziel erreichen und eine Berlin-Stadtfrage beantwortet haben.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld. Die Karten werden nun sortiert und neben das Spielfeld gelegt. Jetzt kann es losgehen!!!

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Er zieht die Augenzahl des Würfels vor und liest sich in den folgenden Felderklärungen die Erklärung zu der Farbe des Feldes, auf dem er gelandet ist, durch. Nun befolgt er die Aufgabe und der nächste Spieler ist dran. Dies geht im Uhrzeigersinn immer so weiter.

Die Erklärung der einzelnen Felder

Rot: Nehme eine Erklärkarte vom Stapel und versuche das Wort auf der Karte auf Deutsch zu erklären. Wenn dein(e) Mitspieler(in(nen)) es errät/erraten, bleibst du stehen. Erraten sie es nicht, musst du 1 Feld zurück, darfst die Aufgabe des Feldes aber nicht befolgen.

Grün: Nehme eine Pantomimekarte vom Stapel und versuche das Wort auf der Karte mit Mimik und Gestik darzustellen. Wenn dein(e) Mitspieler(in(nen)) es errät/erraten, bleibst du stehen. Erraten sie es nicht, musst du 1 Feld zurück, darfst die Aufgabe des Feldes aber nicht befolgen.

Gelb: Lasse deinen Mitspieler eine Städtefragekarte vom Stapel nehmen und dir die Frage darauf vorlesen. Beantwortest du diese Frage korrekt, bleibst du stehen. Beantwortest du die Frage falsch, musst du 1 Feld zurück, darfst die Aufgabe dieses Feldes aber nicht befolgen.

Hinweis für die Mitspieler: Die unterstrichene Antwort ist die richtige Antwort.

Weiß: Gehe 2 Felder zurück. Das Feld auf dem du landest, darfst du nicht befolgen.

Abkürzungen

Wenn du auf einem Feld landest, wo du eine Abkürzung nehmen kannst, also Saarbrücken, Hannover oder Hamburg, kannst du im selben Zug die jeweilige Zahl würfeln und somit die Abkürzung wahrnehmen. Du darfst dann deine Spielfigur nach Erfurt bzw. Hamburg bzw. Rostock setzen.

Für...

... Saarbrücken nach Erfurt musst du eine **4** würfeln.

... Hannover nach Hamburg musst du eine **3** würfeln.

... Hamburg nach Rostock musst du eine **1** würfeln

Utazás Németországban
(„Az útikalauz”)

Az „Utazás Németországban” társasjáték 2-4 játékos számára ajánlott. Csak németül tudó gyerekek / személyek játszhatnak.

Tartalom

1 Játéktér / Tábla

1 Játékszabály

1 Kocka

4 Bábu

48 Kérdőkártya a városokról

30 Pantomimkártya

30 Magyarázókártya

A játék célja

A játék célja amilyen gyorsan csak lehet Kerpenből (indulás) eljutni Berlinbe (cél) és útközben bizonyos feledatokat megoldani. Ez egy aktiv úton történik.

Hogy nyerj, vagy páratlan számot kell guríts, mikor beérsz Berlinbe vagy ha nem, akkor egy Berlinnel kapcsolatos kérdésre kell helyesen válaszolj. Ha nem helyes a válaszod akkor egy játékmezőt visszalépsz.

A játék előkészítése

Minden játékos egy bábut választ és felállítja az „Indulás” mezőre.

A kártyákat az előforduló városokként csoportosítjuk és a tábla mellé helyezzük.

Most már kezdődhet is a játszma !

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd és gurít. Annyi mezőt lép előre ahány pöttyöt a kocka mutat.

Itt elolvassa a mező színéhez tartozó magyarázatot és elvégzi a feltett feladatot.

A következő játékos van soron. Az óra mutató járásával egy irányban folyik a játék.

A „színes mezők” magyarázata

Piros: Húzz egy kártyát a halomból és magyarázd el a szót, ami a kártyán van, németül. Ha a többiek eltalálják a szót, amit magyarázol, maradhatsz az elért mezőn, ha nem találják el akkor 1 mezőt visszalépsz. Ezen a mezőn viszont már nem kell semmi feladatot végrehajtanod.

Zöld: Húzz egy pantomimkártyát a halomból és magyarázd el szavak nélkül, csak mimikával meg gesztusokkal a rajta levő kifejezést. Ha a többiek kitalálják maradhatsz az elért mezőn. Ha nem 1 mezőt visszalépsz. Ezen a mezőn viszont már nem kell semmi feladatot végrehajtanod.

Sárga: Egy másik játékos felolvassa a következő tudáskártyát a halomból. Ha helyesen megválaszolod, maradhatsz az elért mezőn, ha nem helyes a válasz 1 mezőt visszalépsz. Ezen a mezőn viszont már nem kell semmi feladatot végrehajtanod

Fehér: Ha egy fehér mezőre érkezel, visszalépsz két mezőt. Itt szünetelsz. Semmi feledatot nem kell elvégezz.

Rövidítések

Ha egy olyan mezőre érkezel ahonnan rövidítésre van lehetőség, vagyis Saarbrücken, Hannover vagy Hamburg fele, abban az esetben választhatod a rövidebb utat, ha a megfelelő számot (lásd lennebb) gurítod.

.....Saarbrückenből Erfurtba egy 4-essel mehet tovább.

.....Hannoverből Hamburgba egy 5-össel mehet tovább.

.....Hamburgból Rostockba egy 1-essel mehet tovább.

Jó szórakozást!

El viaje a través de Alemania está ideado para 2 a 4 jugadores y solo se puede jugar con niños / adultos que tengan habilidades en el idioma alemán.

Contenido

1 Tablero de juego.
1 Instrucciones.
1 Cubo.
4 Fichas de juego.
48 Tarjetas de preguntas sobre la ciudad.
30 Tarjetas de pantomimas.
30 Tarjetas explicativas

Meta del juego

El objetivo del juego es llegar lo más rápido posible de Kerpen (inicio) a Berlín (objetivo) y resolver ciertas tareas. Esto sucede de forma activa. Para ganar, debes ser el primero en alcanzar la meta y haber respondido una pregunta sobre la ciudad de Berlín.

Preparación del juego

Cada jugador elige un personaje y lo coloca en la casilla de inicio. Las cartas se colocarán ordenadas y al lado del tablero. ¡ Ya puedes empezar !

El juego

El jugador más joven comienza y tira los dados. Camina por el tablero el número de los dados y lee la explicación del color del campo en el que se quedó, sigue según las indicaciones de la tarjeta. Realiza la tarea mientras le toca el turno al siguiente jugador. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj, etc.

La explicación de las casillas individuales.

Rojo: Coja una tarjeta explicativa de la pila y trate de explicar la palabra de la tarjeta en alemán. Si los demás jugadores adivinan te paras en la casilla, si no lo adivinan, debes de volver una casilla atrás y no puedes realizar la tarea de la casilla.

Verde: toma una tarjeta de pantomima de la pila e intente expresar la palabra de la tarjeta con expresiones faciales y gestos. Si los demás jugadores adivinan te paras en la casilla, si no lo adivinan, debes de volver una casilla atrás y no puedes realizar la tarea de la casilla.

Amarillo: Pídele a tu compañero de juego que recoja una tarjeta de pregunta de la ciudad y que te lea la pregunta. Si respondes esta pregunta correctamente, te detendrás. Si responde incorrectamente la pregunta, debe de retroceder una casilla y no podrás continuar la tarea de esta casilla.

Nota para los jugadores: La respuesta subrayada es la respuesta correcta.

Blanco: Retrocede 2 espacios. No puedes hacer lo que diga la casilla en la que caes.

Abreviaturas

Si aterrizas en una casilla donde puede tomar un atajo, es decir, Saarbrücken, Hannover o Hamburgo, puedes tirar el dado en el mismo turno y así tomar el atajo. A continuación, puede poner tu personaje en Erfurt, Hamburgo o Rostock.

Para ...

... Saarbrücken a Erfurt tienes que tirar un 4.
... Hannover a Hamburgo tienes que tirar un 3.
... Hamburgo a Rostock tienes que tirar un 1