



ANDREAS GRIMMELL

LÄNDER- UND FLAGGENQUIZ

Kurzbeschreibung:

Eine Kombination aus Brettspiel und Quiz mit Fragen rund um die Welt.

Kategorie / Umfang:

Quiz / 4 Seiten

Zeitraumen:

ca. 1 Stunde

Gruppengröße / Mitarbeitende:

Gruppen bis maximal 16 Kinder / 1 Mitarbeitende/r

Material:

Spielplan, Karten mit Fragen, pro Farbe (grün, blau, rot, gelb) vier Spielsteine, ein Würfel.

Vorbereitungsaufwand:

mittel: Ausdrucken oder Zeichnen des Spielplans, Vorbereiten der Fragenkarten

Erstveröffentlichung:

Jungsharhelfer-Jahrbuch 5/2014, 106-109

SO GEHT'S

Das Spielprinzip und die Grundregeln orientieren sich am bekannten Spiel „Mensch, ärgere dich nicht“. Von dort kann man auch die Spielsteine und den Würfel ausleihen. Jede Startposition/Farbe wird mit vier Spielsteinen bestückt. Es wird reihum gewürfelt. Die Gruppe, die die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jede Gruppe darf dreimal würfeln. Wer eine Sechs hat, darf die erste Figur auf das entsprechend eingefärbte Startfeld stellen. Danach kann man noch einmal würfeln und um die gewürfelte Zahl vorrücken. Jene Gruppen, die bei der ersten Runde keine Sechs haben, müssen dann wieder dreimal würfeln, bis sie die erwünschte Zahl würfeln. Sobald man eine Figur auf der Startposition hat, gilt es diese so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn ums Spielfeld zu bringen. Wenn man wie-

der eine Sechs würfelt, muss man damit zuerst die restlichen Figuren aus der Startposition bringen und auf das Startfeld setzten. Erst wenn alle Figuren im Umlauf sind, kann man die Sechs auch im Spiel nutzen. Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, kann man diese schlagen und diese Spielfigur des Gegenspielers muss wieder auf die Anfangsposition außerhalb der Spielfelder, auf denen man sich bewegen darf. Mit einer Sechs kann sie dann wieder ins Spiel gebracht werden. Steht auf einem Feld, auf das man vorrücken möchte, eine eigene Figur, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen, denn man kann sich nicht selbst schlagen. Landet man auf einem türkis eingefärbten Ereignisfeld, muss die Gruppe eine Karte ziehen und innerhalb von maximal einer Minute die Frage beantworten. Stimmt die Antwort,

darf man die eben gewürfelte Zahl nochmals ziehen. Ziel ist es, dass alle Spielfiguren einmal um die Welt gewandert sind und wieder auf der Startposition ankommen. Dann darf die Figur auf die Erde in der Mitte des Spielplanes gestellt werden, sie ist am Ziel angekommen.

VARIANTEN

Man kann das Spiel auch so spielen, dass man immer auf einem Ereignisfeld stehen bleiben und eine Frage richtig beantworten muss, bevor es weiter geht. Neben den Fragen können auch Bewegungsaktionen eingebaut werden, die unter die Ereigniskarten gemischt und dann von der Gruppe gemeinsam durchgeführt werden (zum Beispiel: Kniebeugen ...).

FRAGEN FÜR DIE EREIGNISFELDER

1) Welche Länder umschließen den Bodensee?

Lösung: Österreich, Deutschland (davon Baden-Württemberg, Bayern), Schweiz

2) Wie heißen die fünf großen Kontinente?

Lösung: Asien, Afrika, Europa, Amerika, Australien

3) Wie heißen die Ureinwohner Australiens?

Lösung: Aborigines

4) Wie viel Prozent der Erdoberfläche entfallen auf Meer?

Lösung: Etwa 71 Prozent

5) Wie heißt der längste Fluss der Erde?

Lösung: Der Nil ist der längste Fluss der Erde mit 6671 km

7) Wie hoch ist der höchste Berg der Erde?

Lösung: Mount Everest, nach neuesten Messungen soll der Berg 8848 m hoch sein

8) Wie heißt die Hauptstadt Russlands?

Lösung: Moskau

9) Wie heißt die Hauptstadt von England?

Lösung: London

10) Welche Stadt ist die Hauptstadt Deutschlands?

Lösung: Berlin

11) In welcher Stadt steht der Eiffelturm?

Lösung: Paris

12) Wie heißt die Stadt Konstantinopel heute?

Lösung: Istanbul

13) Wie heißt die Hauptstadt von Schweden?

Lösung: Stockholm

14) Nenne den bevölkerungsreichsten Staat der Erde!

Lösung: die Volksrepublik China

15) Welcher ist der kleinste Erdteil?

Lösung: Australien mit 7.68 Mio. Quadratkilometern

16) Wo liegt die Stadt Reykjavik?

Lösung: Auf Island

17) Woher stammt das Nationalitätskennzeichen „NL“?

Lösung: Niederlande

18) Woher stammt das Nationalitätskennzeichen „DK“?

Lösung: Dänemark

19) Auf welchem Kontinent liegt Brasilien?

Lösung: Südamerika

20) Auf welchem Kontinent liegt der Staat Kongo?

Lösung: Afrika

21) Welches ist der größte Kontinent?

Lösung: Asien

22) Wo befindet sich das Kap der Guten Hoffnung?

Lösung: An der Südspitze Afrikas, in Südafrika, südlich Kapstadt

23) Wo befindet sich das meiste Eis der Erde?

Lösung: Südpol, auch Antarktis genannt

24) Wo befindet sich die Elfenbeinküste?

Lösung: In Westafrika und grenzt an Ghana, Guinea, Mali, Liberia, Burkina Faso und im Süden an den Atlantik

25) Wo liegt der Staat Honduras?

Lösung: in Mittelamerika

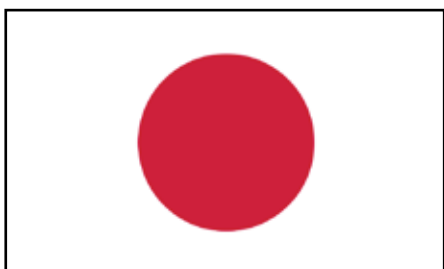
26) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Deutschland



27) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Japan



28) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Israel



29) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Türkei



30) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Kanada



31) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Brasilien



32) Die Flagge welchen Staates siehst du hier:

Lösung: Griechenland



Weitere Fragen kann man unter folgender Internetadresse finden:

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-quiz-quizfragen-themengebiete-3.html> oder <http://www.quizfragen4kids.de/>.

SPIELPLAN

