

## Ratespiel: „TourismusexpertInnen“

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Lernziel</b>                | Wiederholung von landeskundlichen Kenntnissen und zum Wortschatz aus dem Bereich Urlaub/Tourismus   |
| <b>Kurzbeschreibung</b>        | Die Teilnehmer sollen in einer vorgegebenen Zeit zu einem Oberbegriff/Stichwort möglichst viele Begriffe nennen, die auf der betreffenden Fragekarte als Antworten vermerkt sind.<br><br>Es treten dabei jeweils zwei Teams zu 2 bis 4 Personen gegeneinander an. |
| <b>Teilnehmerzahl:</b>         | mindestens 4 Personen (2 Personen pro Team)   |
| <b>Spielzeit:</b>              | variabel: (20-60 Min.)<br><br>beim ersten Einsatz des Spiels zusätzlich 5 Minuten für die Erklärung der Regeln  |
| <b>Vorbereitungszeit:</b>      | abhängig von der Gruppenstärke, bei Kleingruppen ca. 10 Min.  |
| <b>Vorbereitungsarbeiten:</b>  | Kopieren und Ausschneiden des Spielmaterials  |
| <b>Erforderliches Material</b> | - Schere zum Ausschneiden des Spielmaterials<br>- DIN A 4 Papier zum Ausdrucken<br>- 1 Uhr und eine Spielfigur pro Team   |

### *Hinweise zur Vorbereitung*

- Aus dem Spielmaterial (einfache Fragekarten, Jokerkarten, Gefahrenkarten) diejenigen auswählen und ausdrucken, die für das Niveau und den Kenntnisstand der Teilnehmer geeignet sind.
- Benötigt werden zur Durchführung des Spiels erfahrungsgemäß mindestens
  - 15 der 27 Fragekarten,
  - 6 der 11 Jokerkarten,
  - 6 der 11 Gefahrenkarten.
- Bei mehrmaliger Durchführung des Spiels empfiehlt es sich, die Kopien des Spielmaterials zunächst auf Hartkarton zu kleben, ggf. mit Laminierfolie zu überziehen und dann auszuschneiden.



# Ratespiel: „TourismusexpertInnen

## Hinweise zur Spieldurchführung

---

### Gruppeneinteilung

- Die Klasse wird in Teams geteilt. Optimal ist eine Teamstärke von 3 oder 4 Personen.
- Jeweils zwei Teams (A und B) treten gegeneinander an.
- Team A und B erhalten ein Spielbrett (2 Seiten) und eine Vorlage zum Ablegen der Karten, zwei Spielfiguren und eine Uhr.
- Die Spielfiguren werden auf dem Spielfeld auf „Start“ gestellt.
- Die Stapel mit den Fragekarten (Symbol Liegestuhl), den Jokerkarten (Symbol Joker) und den Gefahrenkarten (Symbol Blitz) werden auf der zweiten Spielvorlage verdeckt auf die entsprechenden Felder gelegt.

### Ziel des Spiels

- Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der auf den verschiedenen Kartentypen vermerkten Antworten zu den vorgegebenen Oberbegriffen/Stichwörtern zu finden, um auf dem Spielfeld schnell vorrücken zu können. Gewonnen hat das Team, das als erstes das Ziel (das Feld mit dem Liegestuhl) erreicht hat, bzw. am Ende der vorher festgelegten Spielzeit am weitesten auf dem Spielfeld vorgerückt ist.

### Spielverlauf

- Team A beginnt.  
Ein Spieler von Team A nimmt eine Fragekarte und nennt Team B den Oberbegriff/das Stichwort (fettgedruckt) und die/das eventuell hinzugefügte Erklärung/Beispiel. Ein weiterer Spieler von Team A kontrolliert auf einer Uhr die vorher vereinbarte Zeit, die Team B zur Verfügung steht, um die auf den Karten aufgeführten Antworten zu nennen. Je nach Sprachniveau und landeskundlichen Kenntnisstand empfiehlt sich eine Spielzeit von 60 oder 90 Sekunden.
- Team B versucht, so viele der vorgegebenen Antworten wie möglich zu finden. Richtige Antworten werden von Team A jeweils bestätigt. Für jede richtige Antwort erhält Team B einen Punkt und darf dafür jeweils ein Spielfeld vorrücken.
- Nach Ablauf der Spielzeit wechseln die Teams die Rollen, d.h. Team B nimmt eine Karte vom Fragenstapel und Team A sucht die richtigen Lösungen.
- *Jokerfelder:*  
Rückt ein Team nach Ablauf einer Spielrunde auf ein Jokerfeld vor, so hat es die Chance, noch weiter vorzurücken. Voraussetzung ist, dass es zu dem auf der Jokerkarte angegebenen Stichwort mindestens drei der sechs aufgeführten Antworten nennt. In diesem Falle darf das Team noch einmal 5 Spielfelder vorrücken. Nennt es weniger als drei der angegebenen Antworten, dann bleibt es auf dem Jokerfeld.
- *Gefahrenfelder:*  
Rückt ein Team nach Ablauf einer Spielrunde auf ein Gefahrenfeld (Symbol Blitz) vor, so droht eine „Bestrafung“ für den Fall, dass es nicht mindestens drei der sechs aufgeführten Antwortmöglichkeiten nennt. In diesem Fall muss das Team 5 Spielfelder zurückgehen. Findet das Team drei der vorgegebenen Antworten, darf es auf dem Gefahrenfeld stehen bleiben.

\*\*\* Bei Gruppen mit geringeren landeskundlichen Kenntnissen kann bei den Themen das Team, das die Frage stellt, die Zusatzinformationen bei den Antworten (Kontinent, Land oder Stadt, in der sich das Bauwerk/das Wahrzeichen/ die Insel oder die Sehenswürdigkeit befindet) als Lösungshilfe geben.

