

KAOTrix- Kartenspiel rund um Fledermäuse

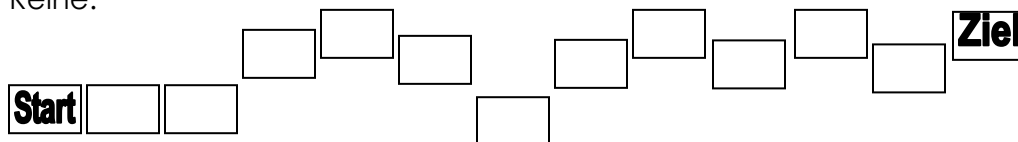
Angeboten wird ein Spiel zur Ergänzung des Sachkundeunterrichts zum Selbsta Ausdruck.

Das Spiel bietet sich an zum Einsatz in der Werkstatt oder zur Freiarbeit, zur Differenzierung im täglichen Unterricht, zum Einsatz im Förderunterricht oder zum Üben zuhause.

Die Kinder wiederholen und vertiefen das gelernte Wissen spielerisch, da die KAOTrix-Karten auf viele verschiedene Arten eingesetzt werden können:

Spielvariante 1: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)

- Zusätzlich zu den KAOTrix-Karten werden Spielfiguren und ein Würfel benötigt. Die Punkte können auf einem Block notiert, im Kopf behalten oder als Spielchips verteilt werden.
- Alle KAOTrix-Karten werden verdeckt als riesiges Spielfeld ausgelegt. Dabei entscheiden die Kinder selbst, wie ihr Spielplan aussehen soll.
- Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Er geht um die gewürfelte Augenzahl auf den verdeckten Karten vorwärts und **ein Mitspieler** deckt die entsprechende Zielkarte auf.
- Ist es eine Ereigniskarte, wird das befohlene Ereignis ausgeführt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ist es eine Fragekarte, dann versucht der Spieler, die Frage zu beantworten. Sein Mitspieler, der die Frage vorliest, kontrolliert die Antwort. Ist sie richtig, darf sich der Spieler einen Siegpunkt notieren.
- Anschließend wird die Karte wieder verdeckt zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielvariante 2: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)

- Genau wie Spielvariante 1, allerdings werden nicht alle KAOTrix-Karten verteilt. 12 Karten bilden einen Stapel. Wenn eine Frage oder ein Ereignis aufgedeckt und ausgeführt wurde, kommt diese Karte unter den Stapel und wird durch eine neue Karte ersetzt. So weiß man nie, wo welche Frage ist.

Spielvariante 3: (2-? Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Zuerst wird ein Spielleiter bestimmt, der die KAOTrix-Karten zu sich nimmt. Er stellt den Mitspielern die Fragen der Fragekarten. Wer als Erster die Antwort ruft, erhält einen Siegpunkt.
- Abwandlung 1: Alle Mitspieler schreiben die Antwort auf. Alle richtigen Antworten erhalten einen Siegpunkt.



- Abwandlung 2: Die Mitspieler werden in zwei Teams geteilt. Es spielen immer nur zwei Spieler gegeneinander. Wer als Erster die Antwort ruft, erhält einen Siegpunkt.

Spielvariante 4: (2-6 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Ohne Wettbewerb: Die KAOTrix-Karten werden wild durcheinander in die Mitte gelegt. Jeder Spieler zieht der Reihe nach eine Karte und beantwortet sie. Ist die Antwort richtig, darf er die Karte behalten. Ist sie falsch, kommt sie wieder in die Mitte.
- Abwandlung: Der rechte Mitspieler liest seinem linken Nachbarn die Frage vor und kontrolliert die Antwort. Ist sie richtig, darf er die Karte behalten. Es wird gespielt, bis alle Karten aus der Mitte genommen sind. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Spielvariante 5: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)

- Die Karten werden auf alle Mitspieler verteilt.
- Verdeckt zieht der nächste Spieler dem Vorgänger eine Karte. Gleiche Bildpaare dürfen sofort abgelegt werden.
- Wer als Letzter die rote Sonderkarte in Händen hält, hat verloren (analog dem alten Spiel „Schwarzer Peter“).

Spielvariante 6: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten ohne die rote Sonderkarte)

- Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt.
- Der erste Spieler deckt zwei beliebige Karten auf. Enthalten sie das gleiche Bild, darf er sie zu sich nehmen. Sind die Bilder nicht gleich, deckt er sie wieder zu und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gewonnen hat, wer die meisten Bildpaare besitzt (analog dem Spiel Memory).

Kartei-Variante: (1 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Der Schüler liest die Fragen durch und beantwortet sie selbst. Er kontrolliert sich selbstständig. Richtig beantwortete Fragen werden aussortiert, falsch beantwortete Fragen wiederholt.

Abfrage-Variante: (2 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Ein Zweier-Team fragt sich gegenseitig ab und kontrolliert mit Hilfe der KAOTrix-Karten.

Sie erhalten:

32 farbige KAOTrix-Karten zum Selbstaussdruck. Es empfiehlt sich, die Karten zu laminieren.

Für einige Spielvarianten benötigen Sie zusätzlich Spielwürfel und Spielfiguren.



KAOTrix-Karten Anwendungsmöglichkeiten

Spielvariante 1: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)

- Zusätzlich zu den KAOTrix-Karten werden Spielfiguren und ein Würfel benötigt. Die Punkte können auf einem Block notiert, im Kopf behalten oder als Spielzettel verteilt werden.
- Alle KAOTrix-Karten werden verdeckt als freies Spielfeld ausgelegt. Dabei entscheiden die Kinder selbst, wie ihr Spielplan aussehen soll.
- Der längste Spieler beginnt und wirft. Er geht um die gewürfelte Augenzahl auf den verdeckten Karten vorwärts und **ein Mitspieler** deckt die entsprechende Zielkarte auf.
- Ist es eine Ereigniskarte wird das befohlene Ereignis ausgeführt, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ist es eine Fragkarte, dann versucht der Spieler, die Frage zu beantworten, sein Mitspieler, der die Frage vorliest, kontrolliert die Antwort. Ist sie richtig, darf sich der Spieler einen Siegpunkt notieren.
- Anschließend wird die Karte wieder verdeckt zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. **[Ziel]**

[Start] 

Spielvariante 2: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)

- Genaue wie Spielvariante 1, allerdings werden nicht alle KAOTrix-Karten verteilt. 12 Karten bilden einen Stapel. Wenn eine Frage oder ein Ereignis aufgedeckt und ausgeführt wurde, kommt diese Karte unter den Stapel und wird durch eine neue Karte ersetzt. So weiß man nie, wo welche Frage ist.

Spielvariante 3: (2-7 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Zuerst wird ein Spieler bestimmt, der die KAOTrix-Karten zu sich nimmt. Er stellt den Mitspielern die Fragen der Fragekarten. Wer als Erster die Antwort ruft, erhält einen Siegpunkt.
- Abwandlung 1: Alle Mitspieler schreiben die Antwort auf. Alle richtigen Antworten erhalten einen Siegpunkt.
- Abwandlung 2: Die Mitspieler werden in zwei Teams geteilt. Es spielen immer nur zwei Spieler gegeneinander. Wer als Erster die Antwort ruft, erhält einen Siegpunkt.

Spielvariante 4: (2-6 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Ohne Wettbewerb: Die KAOTrix-Karten werden wild durcheinander in die Mitte gelegt. Jeder Spieler zieht der Reihe nach eine Karte und beantwortet sie. Ist die Antwort richtig, darf er die Karte behalten. Ist sie falsch, kommt sie wieder in die Mitte.
- Abwandlung: Der rechte Mitspieler liest seinem linken Nachbar die Frage vor und kontrolliert die Antwort. Ist sie richtig, darf er die Karte behalten. Es wird gespielt, bis keine Karten mehr in der Mitte sind. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

- Spielvariante 5: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten)**
 - Die Karten werden auf die Mitspieler verteilt.
 - Verdeckt zieht der nächste Spieler dem Vorgänger eine Karte. Gleiche Bildpaare dürfen sofort abgelegt werden.
 - Wer als Letzter die rote Sonderkarte in den Händen hält, hat verloren (analog dem alten Spiel „Schwanz fester“).

Spielvariante 6: (2-4 Spieler, alle KAOTrix-Karten ohne die rote Sonderkarte)









- Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch verteilt.
- Der erste Spieler deckt zwei beliebige Karten auf. Enthalten sie das gleiche Bild, darf er sie zu sich nehmen. Sind die Bilder nicht gleich, deckt er sie wieder zu und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gewonnen hat, wer die meisten Bildpaare besitzt (analog dem Spiel Memory).

Karte-Variante: (1 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)

- Der Schüler liest die Fragen durch und beantwortet sie selber. Er kontrolliert sich selbstständig. Richtig beantwortete Fragen werden aussortiert, falsch beantwortete Fragen wiederholt.

- Abfrage-Variante: (2 Spieler, nur KAOTrix-Fragekarten)**
 - Ein zweier-Team fragt sich gegenseitig ab und kontrolliert mit Hilfe der KAOTrix-Karten.



 <p>Großes Mausohr</p> <p>Was frisst eine Fledermaus?</p> <p>Well sie immer über dem Wasser jagt! Mücken, Falter, Käfer, Hühner, Fische, Pilze</p>	 <p>Wasserfledermaus</p> <p>Wieso heißt die Wasserfledermaus so?</p> <p>Well sie immer über dem Wasser jagt!</p>	 <p>Zwergfledermaus</p> <p>Wie nennt man den Ort, wo die Jungen geboren werden?</p> <p>Wochenstube</p>	 <p>Großer Abendsegler</p> <p>Wie laut sind Fledermausrufe?</p> <p>Wie ein Presslufthammer oder Düsenjet</p>
 <p>Junge Zwergfledermaus</p> <p>Du hast ein Junges bekommen. Rücke 3 Felder vor.</p>	 <p>Kleiner Abendsegler</p> <p>Du machst Winterschlaf. 2x aussetzen.</p>	 <p>Abendseglerflug</p> <p>Du hast einen Mückenschwarm erwischt. Würfel noch einmal.</p>	 <p>Mausohr-Kolonie</p> <p>Du hilfst einer anderen Fledermaus. Rücke 3 Felder vor.</p>

Wir bedanken uns herzlich bei der Stiftung Fledermausschutz aus Zürich für die Bereitstellung der Fledermausbilder und für die freundliche Hilfestellung.

bat conservation switzerland stiftungfledermausschutz
 fondation protection chauves-souris fondazione protezione
 pipistrelli fundaziun proteziun mez mieurs e mez utschels



Copyright: H-Faktor GmbH, Niekao Lernwelten, Dortmund Verantwortlich für den Inhalt: Udo Kiel Autorin: Mirjam Gyga,
 Bilder: Stiftung Fledermausschutz, Schweiz, Niekao Lernwelten © 11/2012; www.niekao.de

