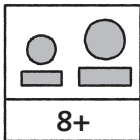
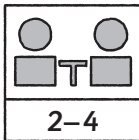


innsBRUCK SPIEL KIDS

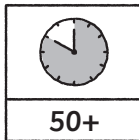
Das lustige
Wissensquiz
für kluge Köpfe



8+



2-4



50+

Inhalt:

Spielbrett 60 × 40 cm

4 Spielfiguren

1 Augenwürfel

1 Spielanleitung

2 mal 88 Karten:

„Wissen“ (blau), „Aktivität“ (rot)

Liebe Kinder!

Wir freuen uns, dass ihr euch dazu entschieden habt, dieses Spiel zu spielen. Bevor ihr startet, sollte einer von euch die Spielanleitung laut vorlesen, damit sich alle auskennen. Viel Spaß!

Ziel des Spiels:

Das Kind, das am schnellsten ans Ziel gelangt, hat gewonnen. Dafür müssen viele Wissensfragen (blaue Karten) richtig beantwortet und einige Aktivitätsfragen (rote Karten) kreativ gelöst werden.

Vorbereitung:

Die Spielkarten-Stapel gut durchmischen und auf den eigens markierten Bereich des Spielbretts legen. Stift und Papier bereitstellen. Für jedes Kind eine Spielfigur auf das Startfeld stellen und den Würfel bereithalten.



Wissenskärtchen



Aktivitätskärtchen







Spielregeln:

Wer von euch bald Geburtstag hat, darf beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Nun heißt es würfeln und die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

Kommst du auf ein blaues Feld, muss der Mitspielende rechts von dir ein Wissenskärtchen ziehen und dir die Frage stellen. Diese Fragen sollten immer so schnell wie möglich beantwortet werden. Eine kurze Nachdenkpause ist aber erlaubt. Beantworest du die Frage richtig, darfst du zwei Felder vorrücken. Wenn du die Antwort nicht weißt, bleibst du stehen.

Wenn du auf ein rotes Feld kommst, darfst du selbst eine Aktivitätskarte ziehen und eine Aufgabe lösen. Manche Aufgaben der Aktivitätskärtchen musst du laut vorlesen, andere unbedingt still, weil die anderen Kinder das Rätsel lösen sollen. Achte immer auf die Symbole auf der Karte. Sie zeigen dir, was du tun musst. Auf der Karte steht auch, wie viele Felder du vor- oder zurückgehen darfst. Wenn du eine Aufgabe nicht schaffst, bleibst du stehen. Kommst du beim Würfeln auf ein Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, so bleibt ihr einfach nebeneinander stehen.

Die Symbole auf den Karten:

Zurück! 	Psst! Still lesen! 	Bleib stehen! 
Vor! 	Suche! 	Dein Auftritt! 

Für Eltern, Lehrerinnen & Lehrer

Pädagogisches Konzept:

Das Innsbruck-Spiel Kids wurde in Zusammenarbeit mit der Pädagogischen Hochschule Tirol konzipiert. Die von einem Expert:innen-Team gestalteten Wissens- und Aktivitätsfragen folgen dem neuen Sachunterrichtslehrplan des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung. In diesem Spiel werden sowohl der Wissens- bzw. Kompetenzerwerb als auch die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder berücksichtigt. Im Sinne einer kompetenzbereichsübergreifenden Vernetzung der Lerninhalte finden sich in den Aufgabenstellungen bzw. Fragestellungen sozialwissenschaftliche, naturwissenschaftliche, wirtschaftliche, geografische, historische und technische Kompetenzbereiche.

Die Aufgaben- und Fragestellungen zu Gesundheit und Sozialem Lernen wurden vom Österreichischen Jugendrotkreuz erstellt und geprüft. Damit erfüllt das Innsbruck-Spiel Kids die Kriterien eines adäquaten Lernspiels für Volksschulen und ist geeignet für Kinder ab der 2. Schulstufe. Das Spiel kann für offene

Unterrichtssequenzen und Gruppenarbeiten, auch in mehrstufigen Klassen, eingesetzt werden. Das Innsbruck-Spiel Kids ist auf unterrichtskonforme Regeln abgestimmt, die Spieldauer auf eine Unterrichtsstunde (50 min) angelegt. Die Illustrationen auf dem Spielbrett korrespondieren mit den Wissensfragen und fördern ein multisensorisches Lernen. Natürlich macht es auch großen Spaß, dieses Spiel zuhause mit der ganzen Familie zu spielen!

Schrift für Erstleser:

Die Schrift mit dem Namen „Sassoon“ stammt von der 1931 geborenen englischen Designerin Rosemary Sassoon, die eine der wenigen bekannten weiblichen Schriftdesignerinnen der Gegenwart ist. Sassoon entwickelte Methoden und Modelle für den Schriftunterricht von Kindern und wurde dafür mit einem Ph.D. im Bereich Typografie und Grafische Kommunikation an der Universität von Reading ausgezeichnet. Ihre Arbeiten führten nach vielen Jahren zur Sassoon-Schriftfamilie, die Kindern das Lesen erleichtert.

Das Innsbruck-Spiel Kids ...

- vermittelt regionales Wissen und Lerninhalte spielerisch
- fördert die Lesekompetenz
- trägt zu nachhaltigem Lernen bei
- bietet abwechslungsreiche und lustige Aktivitäten zur Auflockerung
- fördert multisensorisches Lernen
- trainiert kognitive Fähigkeiten
- enthält spielerisch herausfordernde Aufgaben für alle Lernniveaus
- bringt komplexe Inhalte auf eine kindliche Ebene
- wurde grafisch kindgerecht gestaltet
- besticht durch handgezeichnete Illustrationen



Pädagogisches & inhaltliches Konzept:

Gerlinde Tamerl, Wagner'sche
Buchhandlung
Clemens Löcker, Pädagogische
Hochschule Tirol
Philipp Schumacher, Österreichisches
Jugendrotkreuz
Ines Graus, Buch- und Ausstellungs-
gestalterin

Autorinnen & Autoren:

Monika Frenzel, Per Pedes Stadtführungen
Christoph Geiler, Sportjournalist/Kurier
Ines Graus, Buch- und Ausstellungs-
gestalterin
Corina Lang, Alpenzoo Innsbruck
Cäcilia Lechner-Pagitz, Institut für
Botanik, Universität Innsbruck
Clemens Löcker, Pädagogische
Hochschule Tirol
Lukas Morscher, Leiter des Innsbrucker
Stadtarchivs
Florian Martin Müller, Institut für
Archäologien, Universität Innsbruck
Birgitta Schauer, Alpenverein Innsbruck
Christoph Spötl, Institut für Geologie,
Universität Innsbruck
Gerlinde Tamerl, Wagner'sche
Buchhandlung

Redaktionelle Mitarbeit:

Katharina Graus und Rosa Lugger

Koordination Testspiel:

Leonhard Matuella

Grafische Gestaltung & Design:

Ines Graus, www.blickfisch.at

Illustrationen:

Julia Kotulla, www.julia-kotulla.de

Verwendete Zitate:

„... und wenn die Kinder nicht schlafen
mögen, dann koch' ihnen ein Mäuslein mit
weißem Mohn oder gib ihnen so viel Löffel
Wein, wie sie alt sind.“

Aus: Gunter Bakay: Philippine Welser,
Eine geheimnisvolle Frau und ihre Zeit.
Haymon Verlag 2013, S. 215.

„Giahn mar tanzen, sagt die Wanzen.
Aber wo? fragt der Floh. Auf'n Tisch, sagt
der Fisch. Ist koa Platz, sagt der Ratz.“

Aus: Tintl, tantl, wölles Hantl? Reime,
Lieder und Spiele für Kinder (Sammlung
Horak). Aus dem Tiroler Volksliedarchiv
4. Hrsg. Wolfgang Meighörner, Tiroler
Landesmuseen-Betriebsgesellschaft
m.b.H., 2018, S. 41.

„un Belissimo esemplare d'un Elefante
Africano inbalsamato :ausgestopt: senza
scheletro dell'età d'anni 3. altezza di
piedi 3½ misura di Vienna, rimanente
proporzione.“

Aus: Hansjörg Rabanser: „Ein Elefant fürs
Ferdinandeum.“ Ferdinandea Nr. 55, S. 6.

Die Illustrationen auf den Karten basieren
auf Stichen aus dem Rijksmuseum,
Amsterdam.


Wagner'sche
BÜCHER SEIT 1639.

© 2021

Wagner'sche Universitätsbuchhandlung
Medici Buchhandels GmbH
Museumstraße 4, A-6020 Innsbruck
Tel. 0512 595 05-0
office@wagnersche.at
www.wagnersche.at

PH TIROL

Pädagogische Hochschule Tirol
Zukunft mit Bildung

Pastorstraße 7, A-6010 Innsbruck
T: +43 512 59923, office@ph-tirol.ac.at
www.ph-tirol.ac.at

Rotholz 362/2
6220 Buch in Tirol
T: +43 660 4484556
ines@blickfisch.at
www.blickfisch.at

**blick
fisch** Buch- &
Ausstellungs-
gestaltung