

Gute Reise!



REISEABENTEUER ERLEBEN UND EINE SPRACHE LERNEN!

ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Dieses Spiel ist in fünf Sprachversionen lieferbar: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch. Die deutschsprachige Spielanleitung liegt Ihnen hier vor, die Anleitung in den anderen genannten Sprachen ist als Download verfügbar unter: hueber.de/sprachspiele oder grubbeverlag.de/sprachspiele

SPIELIDEE

Auf Reisen passieren oft ungeplante Dinge – von desaströsen Pannen bis zu hocherfreulichen Überraschungen. 100 solcher Erlebnisse und Situationen werden in kurzen Texten beschrieben. Die Spieler müssen zu vorgelesenen Texten Karten mit passenden Sätzen ausspielen, um an die Reiseutensilien zu gelangen, die sie zum Packen ihres Gepäckstücks benötigen.

SPIELZIEL

Wer zuerst **alle 5 zu seinem Gepäckstück-Tableau passenden** und **zusätzlich 2 neutrale Reiseutensilien** gesammelt hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

- Die Spieler nehmen sich **1 Gepäckstück-Tableau** ihrer Wahl.
- Die **Reiseerlebnis-Karten** mischen und verdeckt in die Tischmitte legen.
- Die **Was nun?-Karten** mischen, an jeden Spieler **3 Karten** verteilen, den Rest verdeckt in die Tischmitte legen. Es ist hilfreich, wenn sich die Spieler die Sätze auf ihren Karten vor Spielbeginn durchlesen.
- Die **Bildkärtchen »Reiseutensilien«** mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch auslegen.
- Bei nur 2 Spielern die Hinweise auf Seite 5 »**Variante für 2 Spieler**« beachten.
- Bei erstmaligem Spielen bitte die **redaktionellen Hinweise** auf Seite 5 beachten.

SPIELMATERIAL

6 GEPÄCKSTÜCK-TABLEAUS

6 Tableaus = 6 unterschiedliche Reisearten: **Aktivurlaub, Camping, Fernreise, Geschäftsreise, Kulturreise und Strandurlaub.**

Die Reiseart bestimmt, welche Reiseutensilien der Spieler im Spielverlauf sammeln muss.

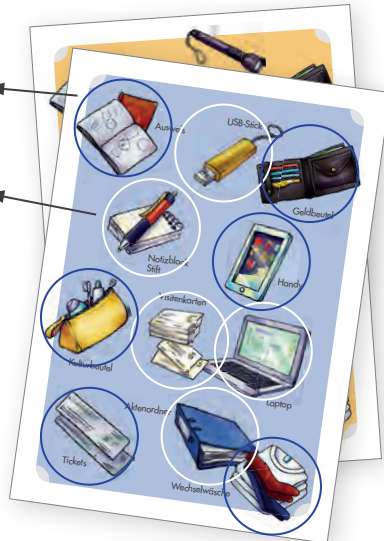
Vorderseite



Rückseite

neutrale
Reiseutensilien

individuelle
Reiseutensilien



36 BILDKÄRTCHEN

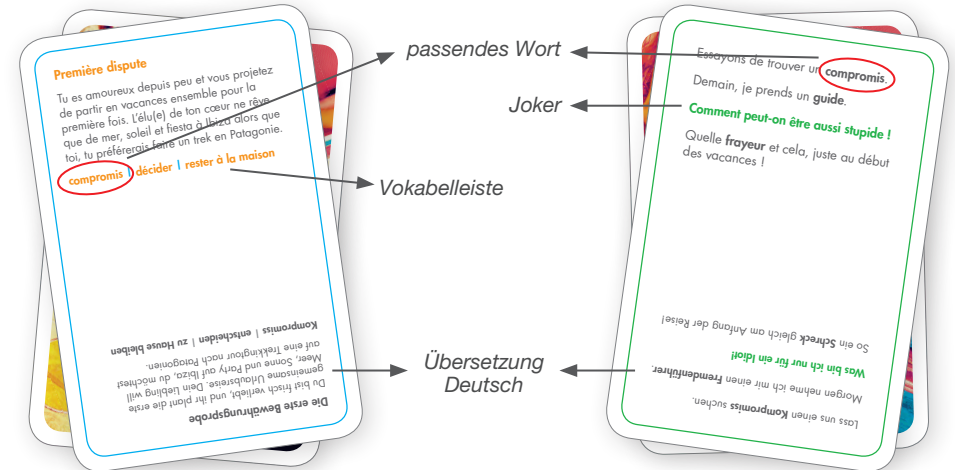
Zu allen auf den Gepäckstück-Tableaus abgebildeten Reiseutensilien gibt es je ein Bildkärtchen.



In jedem Gepäckstück befinden sich **5 Gegenstände**, die nur bei der **entsprechenden Reiseart** vorkommen und **6 neutrale Gegenstände**, die auch in den anderen Gepäckstücken enthalten sind. **Die neutralen Reiseutensilien sind: Ausweis, Tickets, Geldbeutel, Kulturbeutel, Wechselwäsche und Handy.**

100 KARTEN »REISEERLEBNIS«

Unterschiedlichste Erlebnisse und Situationen, die reihum **von den Spielern vorgelesen werden**. Jeder **Begriff in der Vokabelleiste** unter dem Text kommt in einem der insgesamt 400 Sätze auf den **Was nun?-Karten** **fett gedruckt** vor.



100 KARTEN »WAS NUN?«

Auf jeder Karte stehen **4 Sätze**, von denen **jeder zu einem bestimmten Reiseerlebnis passt** – erkennbar daran, dass der **fett gedruckte Begriff** auch auf der **Vokabelleiste** der **Reiseerlebnis-Karte** vorkommt.

SPIELBEGINN

Der älteste Spieler zieht eine Reiseerlebnis-Karte vom Stapel und liest die geschilderte Situation laut vor – **nicht aber die darunter stehenden Begriffe in der Vokabelleiste!** Nun prüfen die Mitspieler die Sätze auf ihren Was nun?-Karten. Passt einer dieser Sätze zu der vorgelesenen Situation? **Wenn ja**, liest er ihn vor und spielt die Karte aus, auf der dieser Satz steht. Glaubt ein Spieler **keinen passenden Satz** auf der Hand zu haben, oder ist sich nicht sicher, muss er trotzdem einen Satz seiner Wahl vorlesen und die entsprechende Karte ausspielen (siehe auch »Joker«). Das Ausspielen der Karten erfolgt reihum im Uhrzeigersinn.

WORAN ERKENNT MAN, DASS DER SATZ PASST?

Ein Satz passt, wenn der **fett gedruckte Begriff** sich in der **Vokabelleiste** unter dem **vorgelesenen Reiseerlebnis** wiederfindet. Deshalb sollte zu jedem vorgelesenen Satz auch gleich der in **fett gedruckte Begriff** genannt werden, damit der Vorleser diesen mit der Vokabelleiste abgleichen kann. Er verrät aber die Auflösung erst, nachdem alle Spieler eine Karte ausgespielt haben. **HINWEIS** Es gibt Sätze, die bei mehreren Reisesituationen angewendet werden könnten. Ein Bildkärtchen gibt es aber nur dann, wenn der **fett gedruckte Begriff** in der **Vokabelleiste** der **Reiseerlebnis-Karte** vorkommt!

REISEUTENSILIEN SAMMELN (UND WIEDER VERLIEREN)

Spieler, die eine Karte mit einem **passenden Satz** ausspielen, dürfen sich **1 Bildkärtchen nehmen**. Liest ein Spieler einen Satz vor, der **nicht passt**, muss er ein **Bildkärtchen abgeben** (sofern er schon welche gesammelt hat). Hat ein Spieler seine 5 zum Gepäckstück passenden Reiseutensilien gesammelt und in der Tischmitte liegen keine neutralen Reiseutensilien mehr, darf er einem beliebigen **Mitspieler ein neutrales Reiseutensil abnehmen**.

JOKER

Auf einigen Was nun?-Karten stehen in **farbiger Schrift umgangssprachliche Ausrufesätze und Redewendungen**,

die Freude, Ärger, Erstaunen o.ä. ausdrücken. **Karten mit diesen Sätzen dienen als Joker**. Das heißt: Sie können **immer ausgespielt werden**, auch wenn sie überhaupt nicht zum Reiseerlebnis passen. Der Spieler darf sich ein **Bildkärtchen nehmen**.

BEVOR DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT:

Die gerade vorgelesene Karte wird aus dem Spiel genommen, die ausgespielten Was nun?-Karten kommen wieder in den Stapel. **Jeder Spieler, außer der Vorleser, zieht eine neue Was nun?-Karte** vom Stapel. Nun liest der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine neue Reiseerlebnis-Karte vor.

VARIANTEN

FÜR 2 SPIELER

Die Spieler lesen sich abwechselnd die Reiseerlebnis-Karten vor. Der Vorlesende deckt dabei die Vokabelleiste mit einer anderen Karte ab, legt sie nach dem Vorlesen auf den Tisch (mit abgedeckter Vokabelleiste) und darf dann auch eine Was nun?-Karte ausspielen und ggf. ein Bildkärtchen gewinnen. Ansonsten gelten die Regeln der Grundvariante.

»SCHNELLCHECKER«

Der schnellste Spieler wird belohnt: Nicht reihum werden die Was nun?-Karten ausgespielt, sondern der Spieler, der zuerst einen passenden Satz vorliest und die entsprechende Karte ausgespielt hat, darf sich 2 Bildkärtchen nehmen. Dieser darf aber keine Joker-Karte ausspielen. Die Spieler, die danach auslegen, bekommen jeweils 1 Reiseutensil – natürlich vorausgesetzt, dass der vorgelesene Satz jeweils zum Reiseerlebnis passt. Ansonsten gelten die Regeln der Grundvariante.

»WAS MEINST DU?«

Nachdem ein Reiseerlebnis vorgelesen und die Was nun?-Karten ausgespielt sind, verrät bei der Grundvariante der Vorleser, ob die genannten Sätze passen oder nicht.

Bei dieser Variante wird ein Schritt dazwischengeschaltet. Schon gesammelte Bildkärtchen dienen dabei als Wetteinsatz: Die Spieler wetten auf einen von einem Mitspieler genannten Satz, ob er passt oder nicht. Dazu legt der wettende Spieler eines seiner Bildkärtchen aus und gibt seine Einschätzung ab, ob der entsprechende Satz richtig ist oder nicht. Hat er recht, bekommt er zu dem eingesetzten Bildkärtchen noch ein neues seiner Wahl. Liegt er falsch, verliert er sein Bildkärtchen. Es kommt zu den anderen Kärtchen in der Tischmitte. Nach diesem Zwischenschritt gelten wieder die Regeln der Grundvariante.

IMPROTHEATER

Diese Variante eignet sich besonders für den Sprachunterricht, bei dem die Lehrerin/der Lehrer korrigierend eingreifen kann.

Ein Reiseerlebnis wird vorgelesen, anschließend nennt der vorlesende Spieler einen Begriff aus der Vokabelleiste. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss mit dieser Vokabel einen Satz bilden, der übernächste Spieler muss auf diesen Satz antworten. So geht es reihum weiter, wobei der Vorleser ebenfalls miteinbezogen wird. Die Was nun?-Karten werden bei dieser Variante nicht eingesetzt (evtl. können sie als Anregung/Inspiration genutzt werden – dabei hat jeder Spieler immer auf alle Was nun?-Karten Zugriff). Spieler, denen ein passender

Antwortsatz einfällt, dürfen sich ein Reiseutensil für ihr Gepäckstück nehmen. Spieler, denen nichts einfällt, werden übersprungen und bekommen kein Bildkärtchen. Die Spieler sollten sich vorab darüber verständigen, wie viel Zeit jeder Spieler hat, um einen Satz zu finden. Spielziel wie bei der Grundvariante!

BEISPIEL

Der Vorleser nennt die Vokabel **Apotheke**:
1. Spieler: »Wo ist die nächste Apotheke?«
2. Spieler: »Gehe 200 m geradeaus und dann links.«
3. Spieler: »Um diese Zeit hat die Apotheke geschlossen.«
4. Spieler: »Aber vielleicht hat sie Bereitschaftsdienst.« usw.

REDAKTIONELLE HINWEISE

DEUTSCHE VERSION

In der deutschen Version des Spiels sind alle Texte (Anleitung und Spielkarten) nur in Deutsch enthalten. Übersetzungen in Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch sind aber als Download verfügbar unter: hueber.de/sprachspiele oder grubbeverlag.de/sprachspiele

SPRACHVERSIONEN ENGLISCH | FRANZÖSISCH | SPANISCH | ITALIENISCH

Auf allen Spielkarten stehen gespiegelt jeweils die deutschen Übersetzungen. Die Erlebnis- und die passenden Sätze sollten immer in der Zielsprache vorgelesen werden, um einen guten Sprachlernerfolg zu erzielen. Bei Spielern mit geringeren Sprachkenntnissen kann das Reiseerlebnis zusätzlich – oder nur – in Deutsch vorgelesen werden, die passenden Sätze aber auf jeden Fall in der Zielsprache. Bei Verständnisproblemen kann jederzeit bei den deutschen Texten »gespickt« werden.

ÜBERSETZUNGEN

Alle Texte wurden in Deutsch formuliert, redigiert und dann in die Zielsprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch übersetzt. Die Übersetzerinnen und Übersetzer haben nicht alles wörtlich, aber natürlich immer sinngemäß übersetzt, also so, wie es Muttersprachler der Zielsprache formulieren würden.

UMGANGSSPRACHLICHE AUSRUFESÄTZE UND REDEWENDUNGEN

Die umgangssprachlichen Sätze, die im Spiel als Joker dienen, sind aus dem Deutschen nur dann wörtlich übersetzt, wenn sie in der Zielsprache auch so verwendet werden. Meist jedoch macht die wörtliche Übersetzung keinen Sinn. Deshalb verwendeten die Übersetzerinnen und Übersetzer in der Zielsprache übliche Entsprechungen. Eine Übersicht mit wörtlichen Übersetzungen und sinngemäßen Entsprechungen finden Sie unter www.hueber.de/sprachspiele oder grubbeverlag.de/sprachspiele

WENN EINER EINE REISE TUT ...

REISEABENTEUER ERLEBEN UND EINE SPRACHE LERNEN!

DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH

ITALIENISCH | SPANISCH



Alle Rechte vorbehalten

© 2017 Grubbe Media GmbH

www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Texte: Gerhard Grubbe, Inez Sharp, Claudia Hellmann

Übersetzung: Marie-Odile Buchschmid (FR), Danko Szabo (EN),
Montserrat Varela (ES), Valerio Vial (IT)

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle

Illustrationen: Sara Otterstätter

Bildnachweis Schachtel: Freepik | iStockphoto: seb_ra | shutterstock: Gena96 (D),
IrinaK (EN), STUDIO M (FR), Abihatsira Issac (ES), Only Fabrizio (IT),