

DAS SPRACH DUELL

QUICK•BUZZ



SPRACHEN LERNEN MIT SPASS UND ACTION

ab 10 Jahren, für 2–6 Spieler



Das Spiel **QUICK-BUZZ – Das Sprachduell** gibt es für Englisch- und Deutschlernende. Eine englische Spielanleitung ist als Download verfügbar unter: www.hueber.de/sprachspiele oder www.grubbeverlag.de/sprachspiele

SPIELIDEE

Es geht in diesem Spiel um Redewendungen, Sprichwörter und Zitate. Was bedeutet der Satz? Wie lautet das fehlende Wort? Von wem stammt das Zitat?

Weißt du die Lösung zur Aufgabe auf der gerade aufgedeckten Karte, haust du auf den Buzzer und gewinnst diese Karte. Kennst du die Antwort nicht, oder der Mitspieler ist schneller: Macht nichts, Du hast etwas gelernt und die nächste Karte bietet dir eine neue Chance. So versucht jeder möglichst viele Karten zu sammeln. Wer im Spielverlauf die meisten Karten ergattert, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 250 Spielkarten
- 1 Glocke
- Spielanleitung



VORBEREITUNG

- Bei erstmaligem Spielen bitte die Hinweise auf Seite 4 lesen.
- Die Glocke in die Tischmitte stellen – am besten auf eine geeignete Unterlage, damit die Tischplatte bei temperamentvollem Spielen keine Kratzer abbekommt.
- Die Karten gründlich mischen und dann 30 Karten verdeckt in die Tischmitte legen. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel und können bei folgenden Runden eingesetzt werden. Der Spielrunde steht es frei, die Anzahl der Karten zu variieren und damit die Spielzeit zu verkürzen oder zu verlängern.

SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Die jüngste Person in der Spielrunde beginnt. Sie deckt die zweitoberste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Tisch.

1. Wie lautet das fehlende Wort?



Es gibt auf den Karten drei Arten von Sätzen, die unterschiedliche Aufgaben bedeuten:

1. Sätze, bei denen ein fehlendes Wort durch drei Punkte ersetzt ist: **Wie lautet das fehlende Wort?**



2. Vollständige Sätze: **Was bedeutet diese Redewendung oder dieses Sprichwort?**



3. Vollständige Sätze, die in Anführungszeichen stehen: **Von wem stammt dieses Zitat?**



2. Was bedeutet diese Redewendung?



Neben den Auslassungszeichen (...) und den Anführungszeichen signalisieren die unterschiedlichen Farben des Megafons auf den Kartenvorderseiten, um welche Art von Aufgabe es sich handelt.

Wer die Lösung zu der vorgelesenen und offen ausliegenden Karte zuerst weiß, haut mit der flachen Hand auf die Glocke und teilt den Mitspielern sein Wissen mit. **Liegt der Spieler richtig**, gewinnt er die Karte und behält sie. **Liegt er falsch**, gibt er die Karte an den Mitspieler, der bisher die wenigsten Karten gesammelt hat. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Karten, bleibt die Karte im Spiel und wird wieder in den Stapel gemischt. Dies gilt auch, wenn niemand die Antwort weiß. In diesem Fall wird die Lösung vorgelesen, bevor die Karte zurück in den Stapel kommt. Anschließend ist der nächste Spieler mit dem Aufdecken einer Karte an der Reihe.

3. Von wem stammt dieses Zitat?



SINNLOSES KLINGELN

Klingelt ein Spieler nur, um sich Zeit zum Anschauen der Karte zu verschaffen, deckt nach ca. 3 Sekunden ein Mitspieler die Karte mit der Hand ab. Kann der Spieler nun keine richtige Antwort geben, darf er bei der nächsten aufgedeckten Karte nicht mitraten. Die nicht erratene Karte wird wie eine falsch beantwortete Karte behandelt, und es wird wie vorher beschrieben verfahren.

SPIELENDE

Wurden alle Karten des Stapels – außer der obersten Karte – aufgedeckt und beantwortet, ist das Spiel beendet. Es gewinnt, wer die meisten Karten gesammelt hat.

REDAKTIONELLE HINWEISE

Die Lösungen der Aufgaben stehen auf den Kartenrückseiten. Es wird immer die zweitoberste Karte aufgedeckt, denn auf der obersten Karte wäre die Lösung für die Spieler bereits vor dem Aufdecken zu sehen.

Bei der Aufgabenart »**Was bedeutet diese Redewendung oder dieses Sprichwort?**« geht es nicht darum, dass der Spieler die Lösung genau so formuliert, wie sie auf der Kartenrückseite steht. Vielmehr muss er die Bedeutung des Satzes so erklären, dass die Mitspieler es verstehen.

Die folgende Maßnahme erhöht den gemeinsamen Lerneffekt und die Chancengleichheit, wenn Spieler unterschiedliche Vorkenntnisse mitbringen:

Die Spieler wählen aus den 30 Karten, die gespielt werden, 10 Karten aus. Diese werden gemeinsam angeschaut, »gelernt« und anschließend wieder unter die restlichen 20 Karten gemischt. Die Anzahl der Karten, die vorab von den Spielern »gelernt« werden, kann variiert werden. Außerdem sollte die Spielrunde eine ungefähre Zeit festlegen, die für das Einprägen der Lösungen zur Verfügung steht.

Die Spielrunde kann vereinbaren, dass der Spieler, der eine Karte aufdeckt, den Kartentext laut vorliest.

Alle Rechte vorbehalten
© 2021 Grubbe Media GmbH
www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Redaktion: David Fermer, Gerhard Grubbe, Natalie Lewis-Egerton, Dr. Reinhard Pietsch

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

Bildnachweis: Freepik, macrovector / Freepik