

Spielanleitung "Olympiade"

Die Spielkarten eines bestimmten Levels werden folgendermassen ausgelegt:

Die 6 Karten einer Farbe bilden jeweils eine Spalte, die 6 Spalten liegen nebeneinander. Es soll ein Raster ergeben, bei welchem auch die Zeilen gut ersichtlich sind. Die Zeilen können bei Bedarf nummeriert werden von 1 bis 6.

Jede Person sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf ein beliebiges Startfeld. Jede Person wählt sich eine beliebige Anzahl Würfel aus. Es wird reihum gewürfelt und man kann frei wählen, wohin man sich mit der Spielfigur auf dem Spielbrett bewegt. Jedes Feld enthält sowohl eine Zahl als auch eine Hintergrundfarbe und steht somit für eine bestimmte Spielkarte (z.B. "grün 1" steht für die grüne Spalte erste Zeile oder "schwarz 5" steht für die schwarze Spalte 5. Zeile).

Die Person, die an der Reihe ist, nimmt die zum Spielfeld passende Karte:

- a) Schüler*innen spielen die kurze Melodie auf der Karte möglichst fehlerfrei vor. Wenn das Resultat stimmt, dürfen sie die Karte behalten.
- b) Lehrer*innen übergeben die Karte den Schüler*innen. Die Schüler*innen wählen heimlich einen Takt aus. Die Lehrperson spielt einen Takt und wenn sie den richtigen erraten hat, darf sie die Karte behalten.
- c) Ist es eine weisse Karte, so müssen Schüler*innen das passende Trio finden unter den 6 Optionen und Lehrer*innen eine der 6 Optionen zu erraten versuchen (analog zu b)
- d) schwarze Karten sind Kopfnüsse nach Agnes Dorwarth

Mit der Zeit gibt es nur noch zu wenigen Spielfeldern Karten. Ehrgeizige Spieler*innen spielen, bis alle Spielkarten eingesammelt sind. Alle anderen hören auf, wenn die Flötenstunde vorbei ist oder wenn es langsam schwierig wird, auf Kartenfelder zu kommen. Es gewinnt die Goldmedaille, wer am meisten Spielkarten ergattern konnte.