

LEHRERBLATT



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com



**SPIELEN ZUM LERNEN
& SPIELEN LERNEN**

QUORIDOR

**SICH ORIENTIEREN, SICH
FORTBEWEGEN, VORAUSSEHEN**

THEMA: Bewegung auf dem Raster-Spielfeld

- **Ziele:**
 - lernen sich im Raum zu orientieren und sich auf einem Raster-Spielfeld zu bewegen;
 - lernen logisch zu denken;
 - lernen Aktionen und Ereignisse vorauszusehen.
- **Klassenniveau:** Dieses pädagogische Blatt richtet sich an Schüler ab dem 4. Lebensjahr.

Die Hauptziele dieser Tätigkeit bestehen darin zu lernen, sich im Raum zu orientieren und Aktionen vorauszusehen.

☒ Das Lehrerblatt schlägt mehrere Zwischenübungen vor um zu lernen, sich im Raum zu orientieren und sich auf einem Raster-Spielfeld zu bewegen und einfache mathematische Probleme zu lösen;

Sie finden ebenfalls mehrere didaktische Abwandlungen, um die Schwierigkeit des Basisspiels zu vermindern oder zu vergrößern.

Ziele der verschiedenen Übungen:

- **Übung 1** ☒ Sich in einem einfachen Labyrinth orientieren.
- **Übung 2** ☒ Sich orientieren und auf einem Raster-Spielfeld bewegen.
- **Übung 3** ☒ Den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten finden.

Nachdem diese Übungen durchgeführt wurden können die Schüler eine Partie in der Originalversion, in der vereinfachten, kooperativen oder mathematischen Version spielen und diese verschiedenen Kenntnisse aneignen:

- **Wissensziele:** eine Regel verstehen.
- **Ziele des Könnens:** Beobachtung und Konzentration; räumliche Zuordnungsmethoden; Antizipation; Bewirtschaftung der Hilfsmittel; Ausarbeitung von Kurz- oder Langzeitstrategien.
- **Ziele des Verhaltens:** Achtung des Gegners und der Regel, Kommunikation.

☒ Das Schülerblatt können die Schüler behalten. Es bietet eine Spielregel mit einem den Kindern angepassten Vokabular, sowie der zu behaltenden Wörter. (Diese verschiedenen Wörter können in der Klasse erklärt werden.)

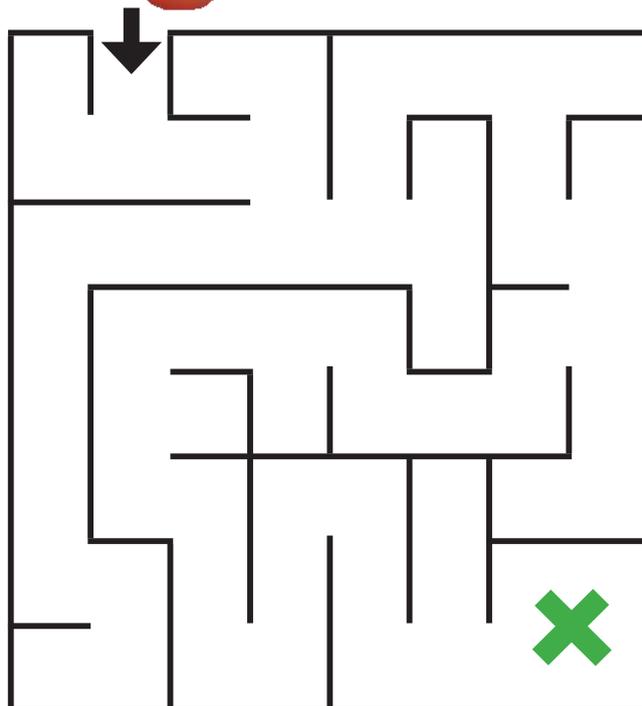
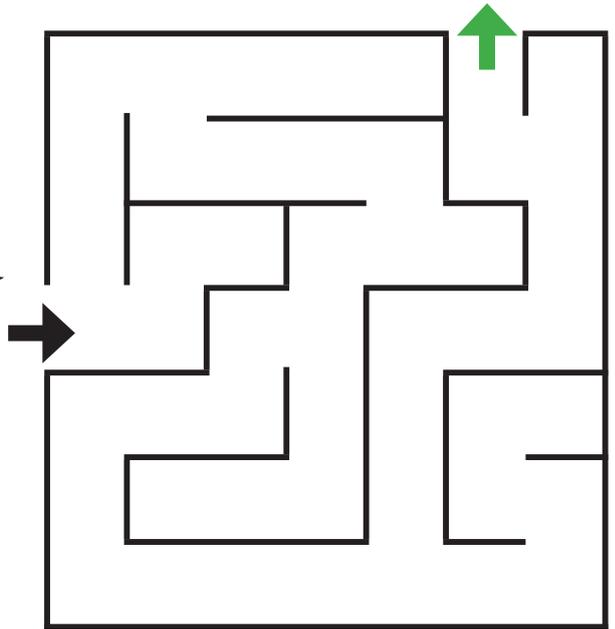
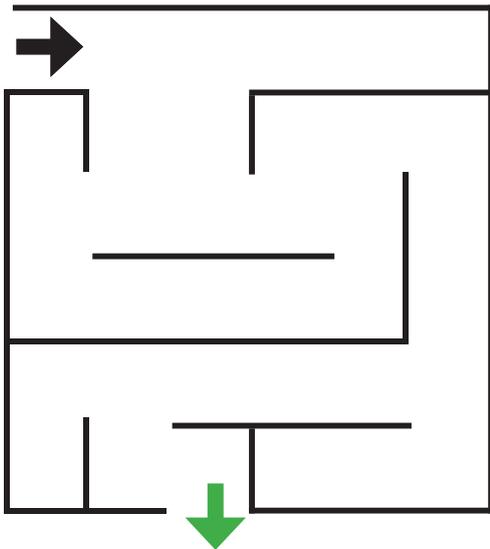
Die Zwischenübungen

Übung 1: Aus dem Labyrinth herausfinden

⇒ **Sich in einem einfachen Labyrinth zurechtfinden.**

Anmerkung: Der Lehrer kann entscheiden mit den Kindern auf dem vorgeschlagenen Schema zu arbeiten oder Labyrinth direkt auf dem Spielfeld zu schaffen, in dem er die Wände benutzt um Hindernisse zu errichten. Die Schwierigkeit der Übung kann verändert werden, in dem die Zahl der Felder und/oder die Zahl der Wände, die zu umgehen sind, verringert wird.

Anweisung: Hilf den kleinen Figuren aus dem Labyrinth zu kommen.



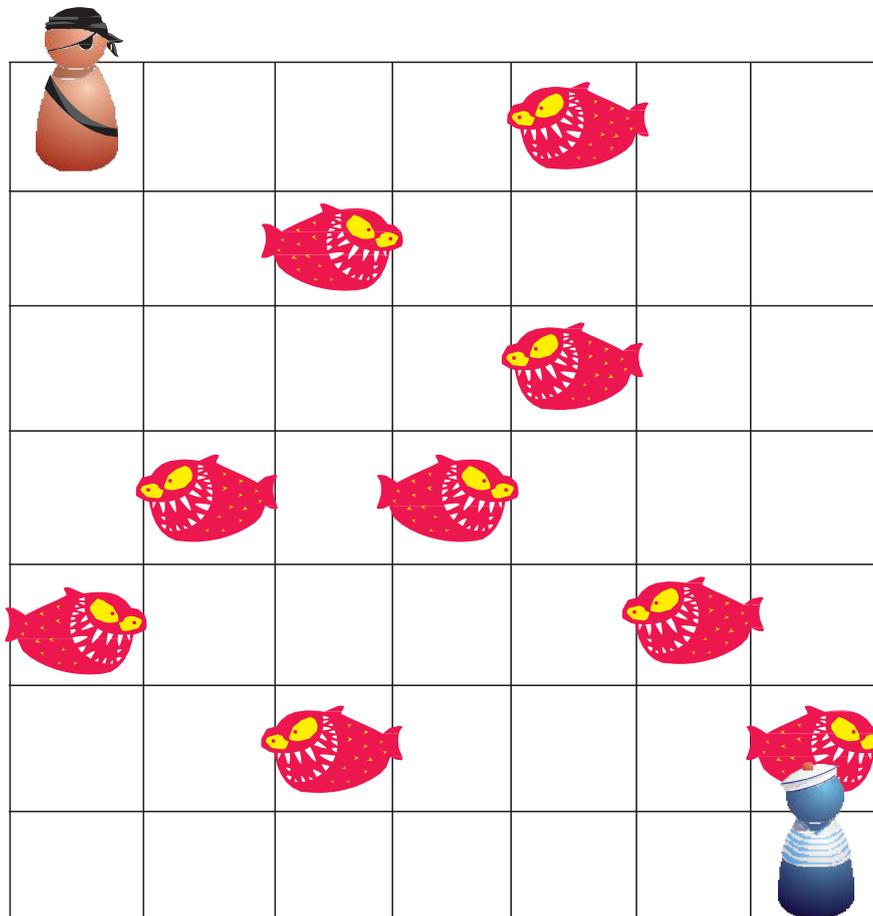
Übung 2: Den richtigen Weg finden.

⇒ Lernen, sich auf einem Raster-Spielfeld zu bewegen.

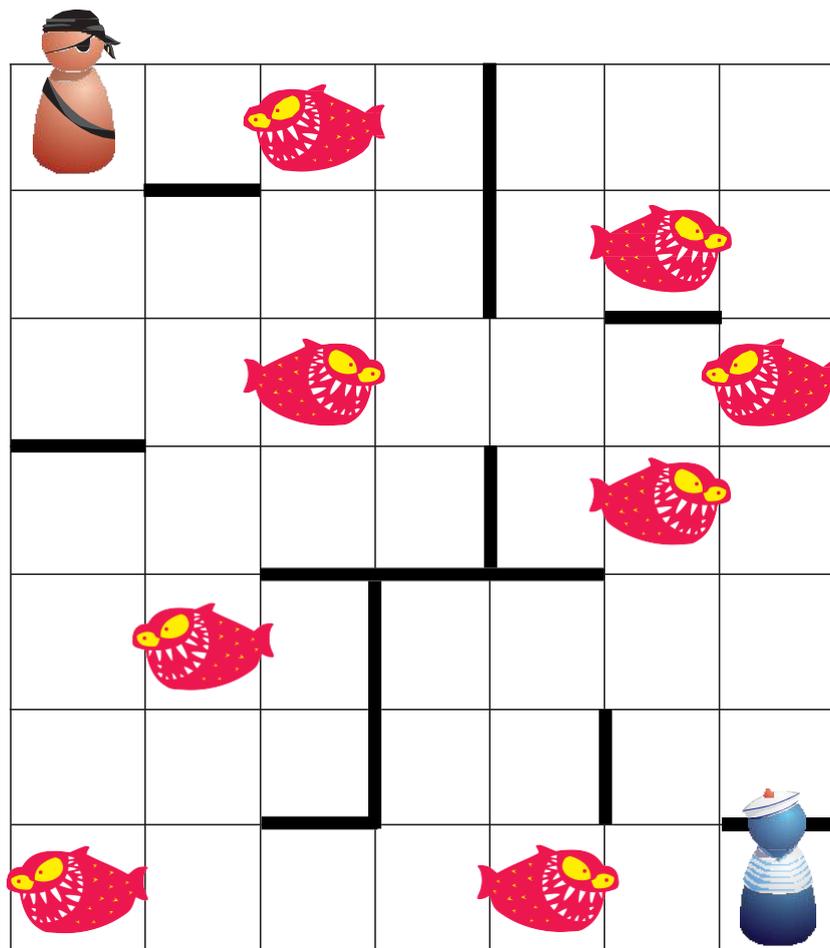
A) Die rote Figur muss die blaue Figur erreichen, aber unterwegs muss sie zuerst an allen Sternen vorbeikommen.



B) Hilf der roten Figur die blaue Figur zu erreichen und vermeide die Kästchen mit einem Fisch.



C) Hilf der roten Figur die blaue Figur zu erreichen und vermeide die Kästchen mit einem Fisch.
 Vorsicht, die Figur muss auch die Wände umgehen.



Anmerkung: Der Lehrer kann die Strecke direkt auf dem Spielfeld nachbilden oder erstellen, in dem er die Figur als Person benutzt und die ausgeschnittenen Bilder (unten) und die Spielwände aufstellt.

Man kann die Übung komplizieren in dem man von den Schülern verlangt den kürzesten Weg zu finden, um das Ziel zu erreichen.

BILDER ZUM AUSSCHNEIDEN

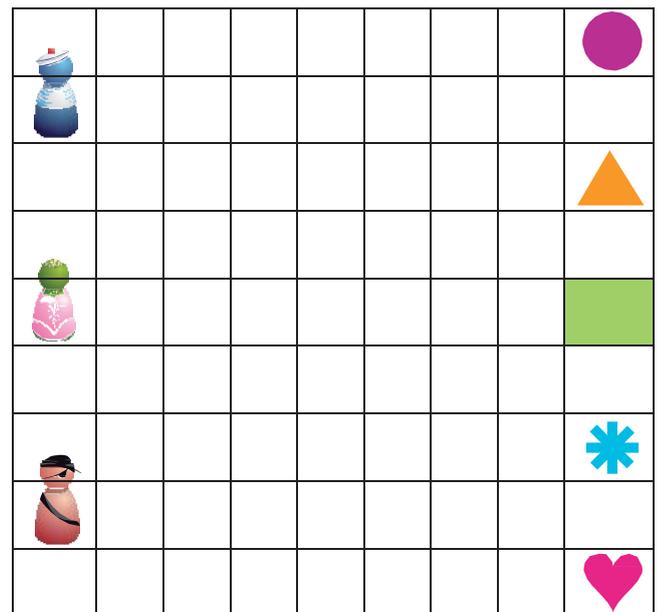
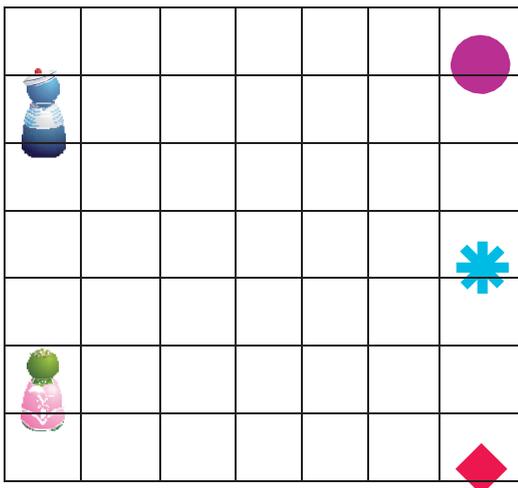
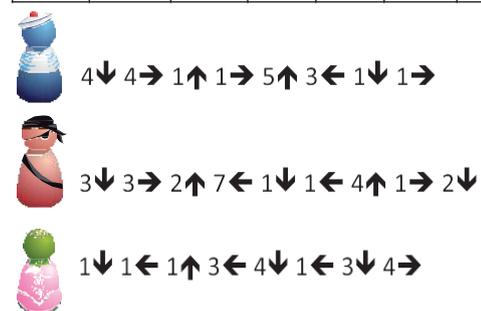
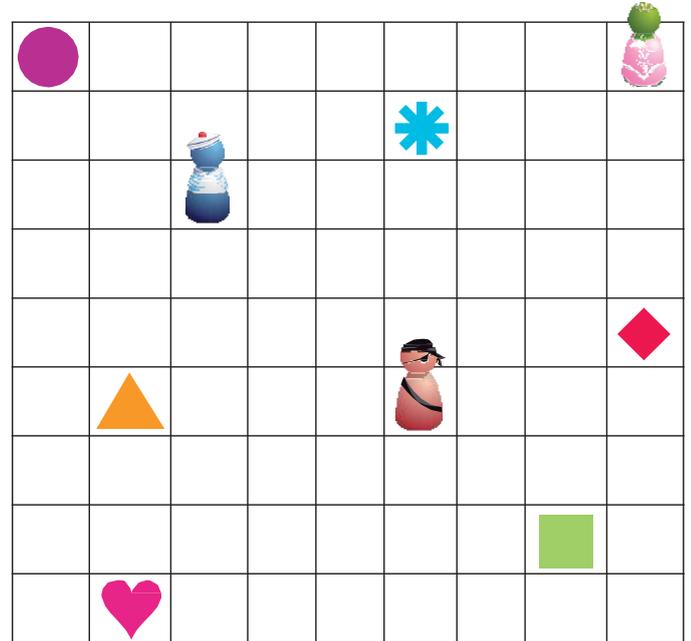
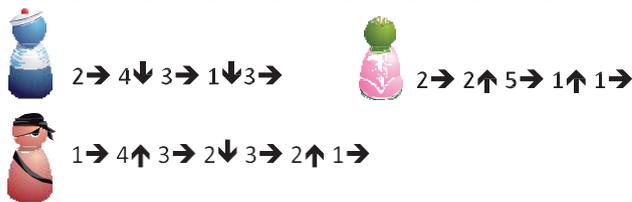
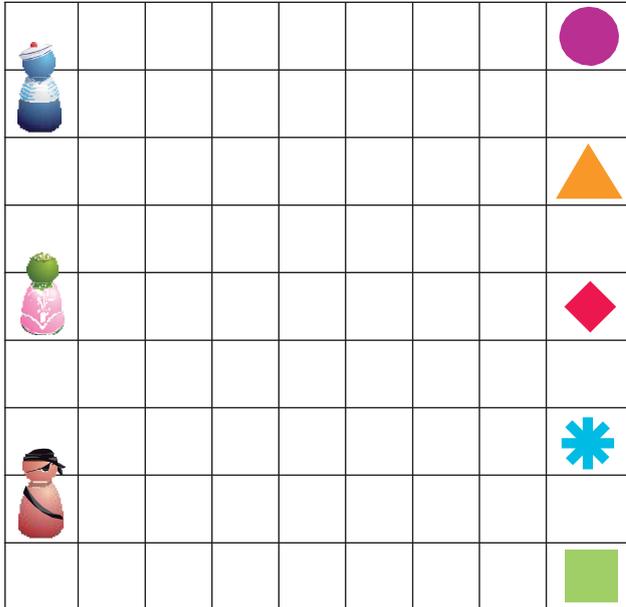


Übung 3: Den richtigen Gegenstand finden

⇒ **Lernen sich auf einem Raster-Spielfeld zu bewegen.**

Den Angaben folgen um zu erfahren was jede Figur sucht. Achtung, man muss die Kästchen des Gitters genau abzählen.

Anmerkung: Der Lehrer kann direkt das Spielfeld für diese Übung benutzen und neue nach dem gleichen Prinzip erstellen;

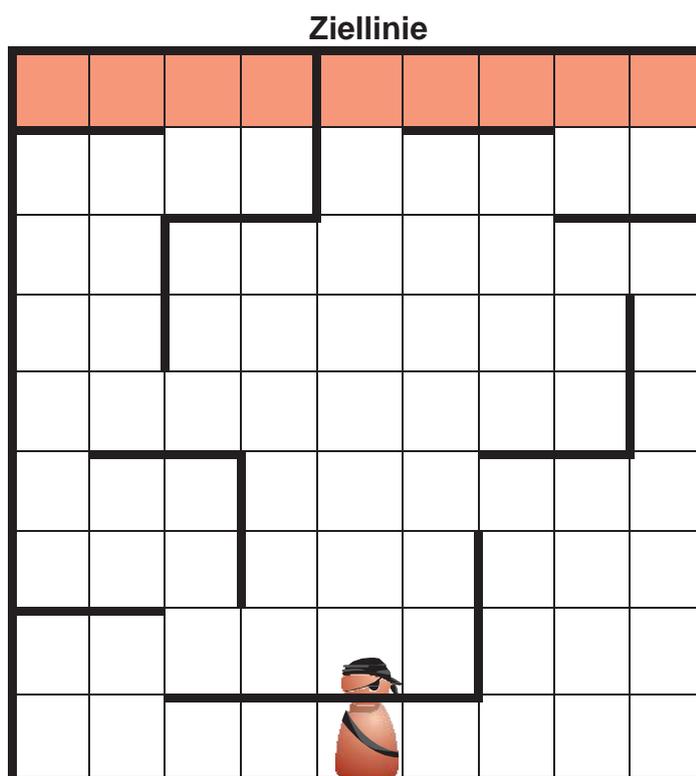
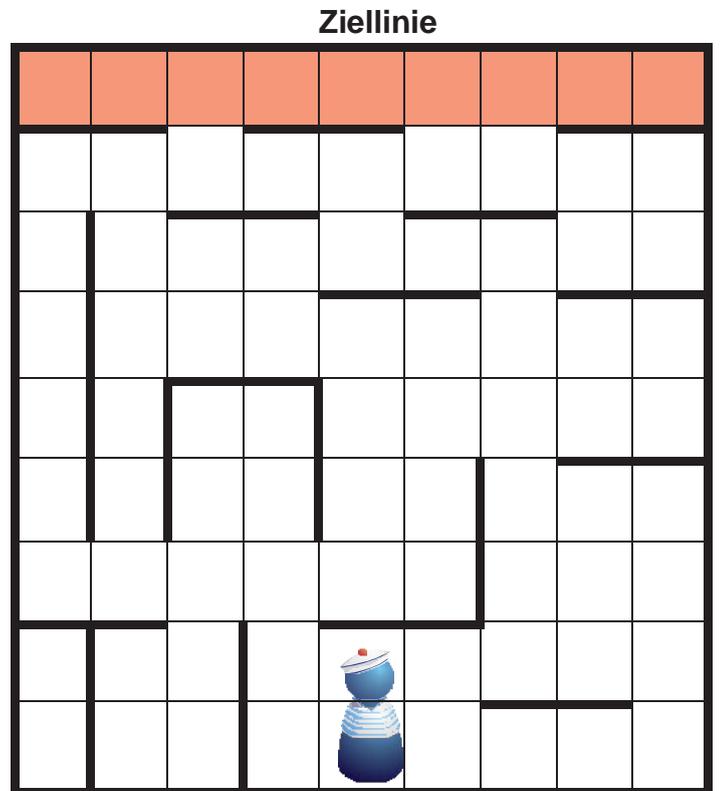
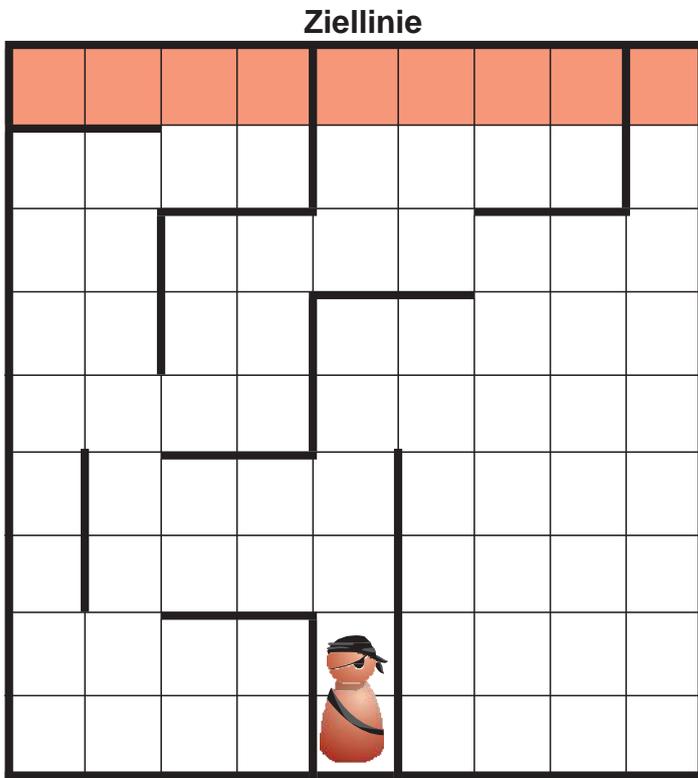


Übung 4: Den kürzesten Weg finden

⇒ Die kürzeste Strecke zwischen zwei Punkten wählen

Wichtig: Die Figuren bewegen sich von einem Kästchen nach rechts, nach links, vorwärts, rückwärts und niemals diagonal. Die Figuren müssen die Wände auf die sie treffen umgehen.

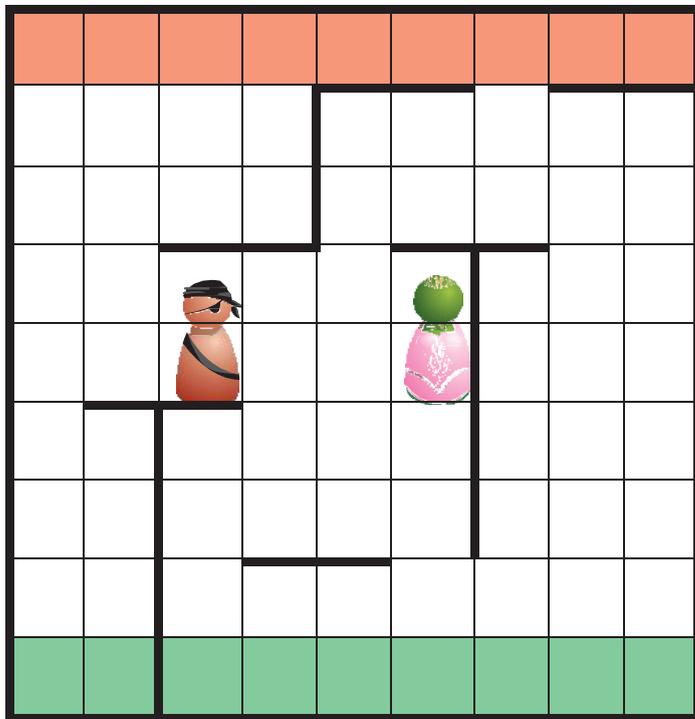
A) Welches ist der kürzeste Weg um die Ziellinie zu erreichen?



B) Wenn jeder Spieler den kürzesten Weg wählt, welcher erreicht als erster die Ziellinie des Gegners? Die grüne Figur muss eins der Kästchen der roten Linie erreichen, während die rote Figur eins der Kästchen der grünen Linie erreichen muss.

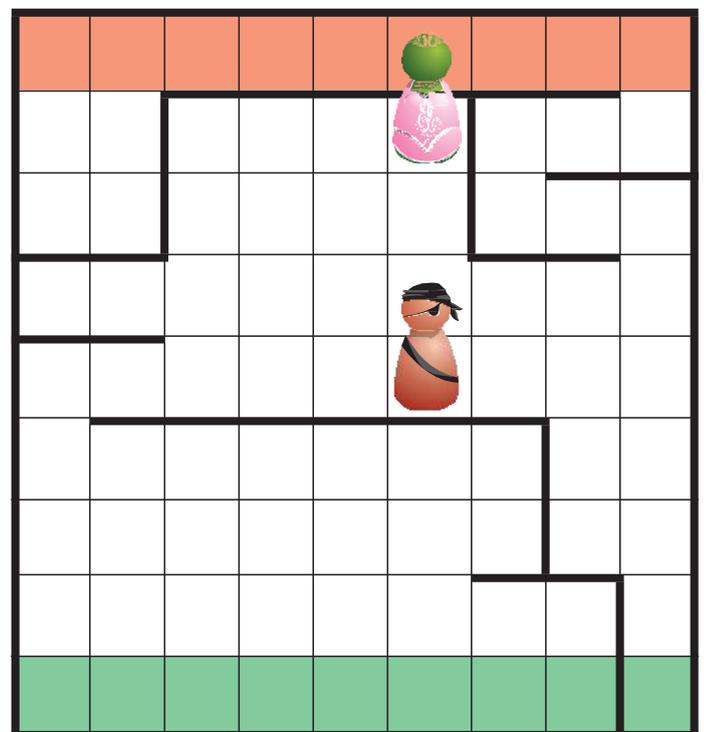
Anmerkung: Der Lehrer kann direkt auf dem Blatt arbeiten oder die Übungen auf dem Spielfeld erstellen, indem er die Wände benutzt.

Grün muss diese Linie erreichen



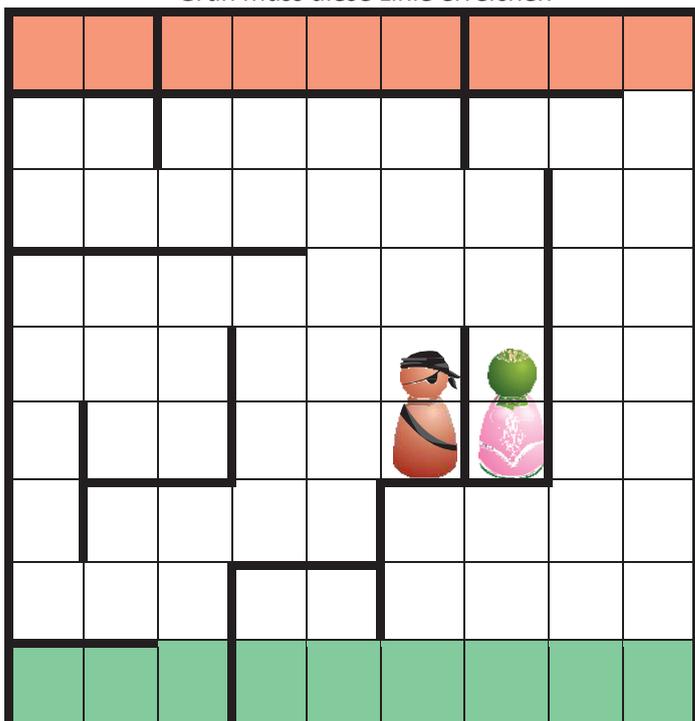
Rot muss diese Linie erreichen

Grün muss diese Linie erreichen



Rot muss diese Linie erreichen

Grün muss diese Linie erreichen



Rot muss diese Linie erreichen

WIR SPIELEN QUORIDOR!

👉 Eine ganze Partie spielen ⌚ 15min. Ab 8 Jahren

⇒ Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der die entgegengesetzte Seite des Spielfelds erreicht.

⇒ Vereinfachte Spielregeln:

Aufstellung

Das Spiel beginnt mit dem leeren Spielbrett. Jeder Spieler wählt eine Figur aus und setzt sie in der Mitte der ersten Reihe auf seiner Seite des Spielfelds (Abb.1). Dann nimmt er seine 10 Wände oder 5 Wände bei 4 Spielern.

Tätigkeit des Spielers.

Abwechselnd kann jeder Spieler:

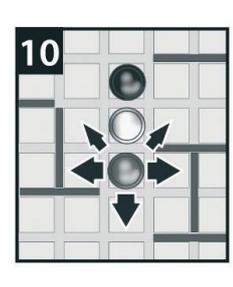
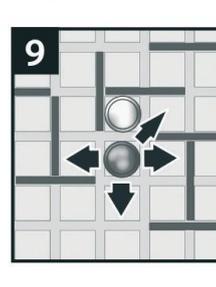
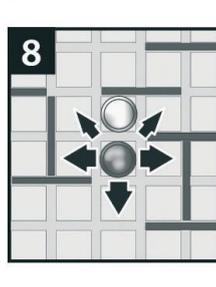
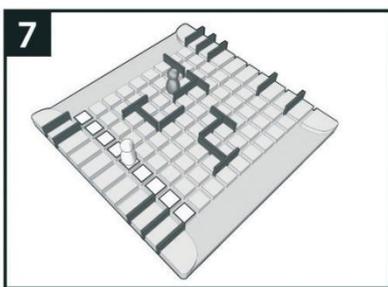
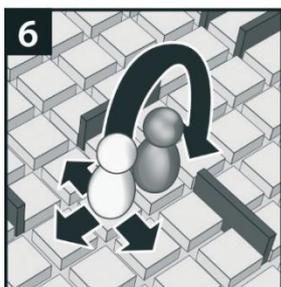
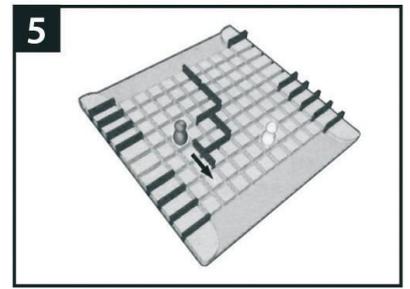
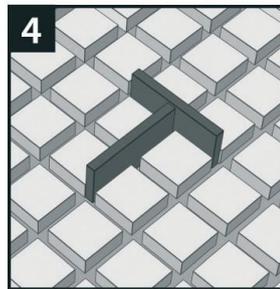
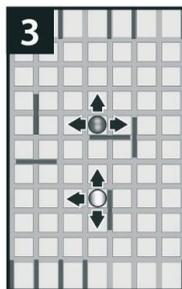
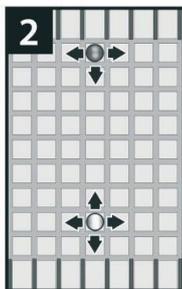
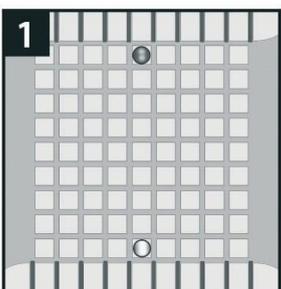
- Seine Figur bewegen, nach vorn, zurück oder zur Seite (Abb.2&3) (niemals diagonal oder über eine Wand).

ODER

- Eine Wand zwischen 4 Kästchen des Spielfelds stellen. Sie kann waagrecht oder senkrecht platziert werden (Abb.4).

Wichtige Punkte:

- **Fair-play:** man darf nie den Weg einer Figur vollkommen versperren (Abb.5). Sie muss immer eine Möglichkeit haben vorbei zu kommen;
- **Sich gegenüberstehen:** wenn 2 Figuren sich gegenüberstehen (Abb.6), darf der Spieler, der am Zuge ist, mit seiner Figur über die Figur seines Gegners springen, um sie direkt in das Kästchen dahinter zu stellen (falls es genau dahinter eine Wand gibt wird die Figur links oder rechts der übersprungenen Figur gesetzt (Abb.8.9.&10)).
- **Ende der Partie:** das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler eins der Kästchen der ersten gegnerischen Linie erreicht (Abb.7).



⇒ Didaktische Abwandlungen des Basisspiels:

Vereinfachung (ab 6 Jahren):

Man kann die Schwierigkeit und die Dauer des Spiels anpassen, in dem man die Dimensionen des Spielfelds mit Masken vermindert (z.B. ein Spielfeld mit 7x7 oder 5x5). In diesem Fall muss man ebenfalls die Zahl der Wände, die dem Spieler zur Verfügung stehen verringern.

Zusammenarbeit: spielen Sie eine Partie im Kooperationsmodus. Bilden Sie 2 Mannschaften zu je 2 Spielern, jeder erhält 5 Wände. Das Ziel für die Mannschaft besteht darin, dass einer der beiden Spieler eine der ersten gegnerischen Linien erreicht. Die Bewegungs- und Stellungsregeln der Wände bleiben unverändert.

Mathematische Variante: wenn die Schüler mit dem Spiel vertraut sind, kann man dem Basisspiel eine mathematische Variante hinzufügen.

Die Bewegungs- und Stellungsregeln bleiben unverändert, aber während der Partie notiert jeder Spieler die Etappen der gegnerischen Figur folgendermaßen:

1 Schritt vorwärts = 1 Punkt; 1 Schritt seitwärts = 0 Punkte; 1 Schritt rückwärts = -1Punkt.

Die Partie ist zu Ende, wenn die 2 Figuren an der gegnerischen Linie angekommen sind. Wenn einer der Spieler das gegnerische Lager erreicht hat, bewegt er seine Figur nicht mehr. Er kann, wenn er will weiterhin Wände setzen, wenn er am Zug ist um seine Gegner zu behindern. Der Gewinner ist nicht der, der am ersten angekommen ist, sondern derjenige, dessen Weg die meisten Punkte einbringt.

Wenn Sie Bemerkungen oder Anregungen zu diesem Blatt haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung! contact@gigamic.com
Andere Blätter können Sie auf unserer Webseite herunterladen:
www.gigamic.com

SCHÜLERBLATT



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

SPIELEN ZUM LERNEN & SPIELEN LERNEN



QUORIDOR

SICH ORIENTIERN, SICH
FORTBEWEGEN, VORAUSSEHEN

👉 Eine ganze Partie spielen ⌚ 15min. Ab 8 Jahren

⇒ Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der die entgegengesetzte Seite des Spielfelds erreicht.

⇒ Wie wird gespielt?

Man beginnt das Spiel mit dem leeren Spielbrett. Nimm eine Figur und stelle sie in die Mitte der ersten Linie auf deiner Seite des Spielfelds. Dein Gegner nimmt eine andere Figur und stellt sie in die Mitte seiner Seite des Spielfelds (der dir gegenüber). Jeder nimmt dann 10 Wände.

Wenn du dran bist, kannst du:

- Deine Figuren ein Kästchen vorwärts bewegen, rückwärts oder seitwärts (niemals diagonal). Wenn du einer Figur deines Gegners gegenüberstehst, kannst du über sie springen um vorbei zu kommen.

ODER

- Eine Wand zwischen 4 Kästchen des Spielfelds stellen. Wenn du Wände aufstellst, muss dein Gegner sie umgehen und du verlängerst seine Strecke. Aber Achtung, du darfst die Figur deines Gegners nicht blockieren. Er muss immer auf ein Kästchen gehen können.

Dann ist dein Gegner am Zug, der ebenfalls seine Figur bewegen oder eine Wand setzen darf.

Ratschlag: deine Wände sind kostbare Hilfsmittel und auf 10 beschränkt. Versuche sparsam damit umzugehen und sie nicht zu schnell zu verspielen.

⇒ Ende der Partie:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler eines der Kästchen der ersten gegnerischen Linie erreicht.

Anmerkung: Wenn ihr zu viert spielt, nimmt jeder eine Figur und 5 Wände. Jeder setzt seine Figur auf eine der 4 Seiten des Spielfelds. Das übrige Spiel geht genauso wie für 2 Spieler.

⇒ Die schwierigen Wörter

Zwingen, sparen, umgehen, Hilfsmittel, Strecke, waagrecht, senkrecht, diagonal.