

OurZeit-Spiel (1)



Wenn ihr gern spielt und Lust auf ein lustiges Würfelspiel habt, dann möchte ich euch helfen selber ein ouriges Spiel zu basteln. Den Entwurf des Spielfeldes gibt es anbei.

Es ist ganz einfach und ihr braucht dazu ein bis zwei Bastelstunden und kostenlose Materialien. Kann es losgehen?

Hier nun die Anleitung zur Herstellung eures OurZeit-Spiels

1. Das Spiel besteht aus

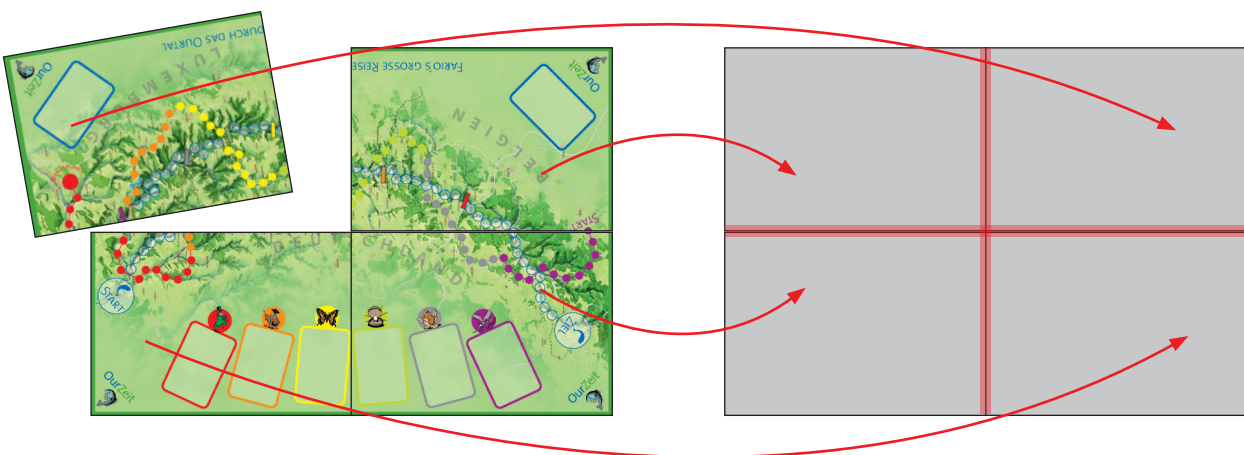
- einem **Spielbrett**
- etwa 50 **Aktionskarten**, 37 Karten hat sich bereits der kleine Forscher überlegt
- etwa 50 **Fragekarten** mit Auswahlantworten, 48 gibt es schon zum Ausschneiden
- **Spielfiguren**: Jeder Spieler braucht zwei Figuren: eine Forelle und einen Forscher
- **eckige Steinchen** für die Stauwehre
- einen **Würfel** (es dürfen auch mehrere sein, dann hat jeder seinen eigenen Würfel)

2. Das Spielbrett

Druckvorlagen für das Spielbrett befinden sich auf der Begleit-CD. Es gibt Vorlagen für DIN A4-Ausdrucke und für DIN A3-Ausdrucke, je nachdem, welches Format euer Drucker in der Schule drucken kann. Bei den DIN A4-Ausdrucken sind acht Blätter nötig, bei DIN A3-Ausdrucken nur vier. Klebt die ausgedruckten Blätter auf **möglichst stabilen Karton** und schneidet entlang der bedruckten Fläche die Spielbrettteile schön sauber aus – auf gerade Kanten achten!

Legt die einzelnen Teile nun so aneinander, dass die Kartenmotive passen (wie bei einem Puzzle). Jetzt vorsichtig alles in genau dieser Ordnung auf den Kopf legen und **die Kanten mit Tesafilm verbinden**, bei schmalen Tesastreifen ruhig mehrere überlappend aufkleben.

Hierzu eine Zeichnung:



OurZeit-Spiel (2)

Jetzt habt ihr ein Spielbrett, das man sogar zusammenklappen kann!



2. Die Spielfiguren

Jeder Mitspieler braucht zwei Spielfiguren: Eine Forelle und einen Forscher. Am einfachsten suchen wir uns diese Figuren in der Natur, beispielsweise bei einem kleinen Ausflug an die Our. Jeder sucht sich **zwei kleine runde Steine**, einen helleren (den Forscher) und einen dunkleren (die Forelle). Die Steine sollten nicht viel größer als ein Daumennagel sein. Wenn sie sauber und trocken sind, lassen sie sich gut mit einem **permanenten Filzschreiber** (Edding) mit deinen Initialen beschriften.

Jetzt brauchen wir noch **sechs eckige Steinchen**, die etwa 1 x 1 x 3 cm groß sind. Sie dienen später als Miniaturwehre, die es während des Spieles abzubauen gilt.

3. Die Aktionskarten

Diese Karten enthalten kleine lustige Aufgaben. Eine ganze Reihe sind schon fertig. Bei den Aufgaben ist etwas Fantasie und manchmal körperliches Geschick gefragt. Wenn ihr wollt, könnt ihr weitere Aufgaben und Aktionen selber auf Karten schreiben.

Benutzt hierzu die beigegefügt Kartenmuster.

Die beschrifteten Karten grob ausschneiden, auf Karton (z. B. von einer Cornflakes-Verpackung) aufkleben und dann sauber ausschneiden. **Für das Spiel werden etwa 50 Aktionskarten gebraucht.**

3. Die Fragekarten

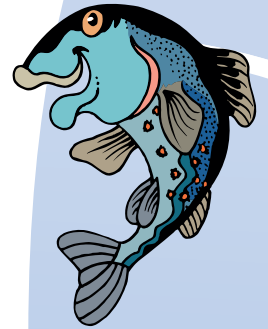
Bei den Fragekarten verfährt ihr ähnlich wie bei den Aktionskarten. Auch hier hat sich der kleine Forscher schon einige ausgedacht. Jede Karte enthält eine Frage mit bis zu drei Antworten. Nur eine Antwort ist richtig. Besonders spannend ist, wenn ihr die Fragen nach verschiedenen Wissensgebieten oder Abschnitten der Our sortiert. Auf dem Spielbrett sind **sechs Stapel** vorgesehen. **Jeder Stapel sollte nachher wenigstens 10 Karten enthalten.**



OurZeit-Spiel (3)

Nun sind alle Vorarbeiten erledigt und ihr könnt das erste Spiel starten.

Jedes Spiel braucht Regeln, so auch euer neues Spiel.



A. Spielvorbereitung

Auf dem Spielbrett legt ihr die Karten (mit der beschrifteten Seite natürlich nach unten) ab: zwei gleich große Stapel mit den **Aktionskarten** (blauer Rand) auf den beiden Feldern mit dem blauen Rand, dann die **Fragekarten** jeweils auf die farblich passend markierten Felder.

Über der Our gibt es farblich markierte Rechtecke zwischen den blau umrandeten runden Feldern entlang des Flusses. **Hier platziert ihr die kleinen eckigen Steine.**

Sie stellen für die Fische unüberwindbare Hindernisse (Wehre) dar.

Eure **Spielsteine** gehen nun an den Start: die Forscher (hellen Steine) kommen nach Amel in Belgien. Hier steht „**Start**“ in violetter Schrift. Die Forellen (dunklen Steine) kommen in den blauen Start-Kreis an der **Ourmündung** bei Wallendorf.

B. Spielidee

Mit Hilfe eurer Forscher **räumt ihr Hindernisse aus der Our und bringt eure Forellen schnellstmöglich in ihre Kinderstube.** Hierzu ist eine gute Kenntnis über das Ourtal im Quiz gefragt und nur wer die Aktionen richtig ausführt, wandert flussaufwärts.

C. Spielverlauf

Würfelt aus, wer beginnen darf. Nach jedem Spielzug ist der linke Nachbar dran.

Ist ein Spieler am Zug,

- so würfelt er mit **einem** Würfel. Er darf **seinen Forscher** um die Augenzahl vorrücken.
- Anschließend muss der Spieler die **oberste Fragekarte** von dem Stapel beantworten, der die **gleiche Randfarbe** hat, wie das Feld auf dem sein Forscher steht. **Ein Mitspieler liest verdeckt die Frage und die Antworten vor** (die richtige Antwort ist grün markiert).

Ist die Antwort falsch, ist der nächste Spieler dran.

Ist die Antwort richtig, darf der Spieler eine oberste **Aktionskarte** ziehen. Erfüllt er die dort geforderte Aufgabe, darf er **mit seiner Forelle** (dunkler Stein) um die gewürfelte Augenzahl **flussaufwärts** ziehen, jedoch **nicht weiter, als bis zum nächsten Hindernis.**

- Die Fragekarte und die Aktionskarte kommen wieder unter die jeweiligen Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Überschreitet der Forscher eines Spielers als erster eine **Farbgenze des Weges, wird das Hindernis entfernt, das die gleiche Farbe wie der überwundene Weg hat.** Jetzt dürfen die Forellen aller Spieler diese Stelle passieren.

D. Gewonnen hat

wer als erster seine Forelle ins Ziel gebracht hat. Die Forscher dürfen am Wendepunkt den Weg zurück nehmen, um durch richtige Antworten „ihre“ Forelle ins Ziel zu bringen.

Viel Spaß!

Vielleicht haben Kinder einer Nachbarschule Lust mitzuspielen.

Der Forscher ist bachaufwärts unterwegs; deine Kameraden bilden mit den Beinen eine lange Reihe, du kriechst hindurch.

Der Forscher geht durch einen engen Fichtenbestand; das sind die Mitspieler. Du gehst hindurch.

Der Forscher beschreibt genau einen Einwohner (Mitschüler oder Mitschülerin) oder einen Gegenstand.

Der Forscher beschreibt, ohne ihn zu benennen, einen Ort. Die anderen Kinder müssen ihn erraten.

Bäume liegen kreuz und quer (die Kinder), du kletterst drüber und drunter.

Du bist ein Ritter; reite durch den Raum.

Beim Ritterfest singst du deinen Kameraden ein Lied vor.

Traust du dich vom Stuhl zu springen, wie der Ritter vom Rittersprung?

Trage einen Mitschüler wie der Müller einen Sack.

Die Kameraden sind der Wagen. Du bist der Sack, der im Wagen zur Mühle transportiert wird.

Drehe wie ein Mühlrad.

Brülle wie des Müllers Esel.

Mache ein Tier aus dem Ourtal nach. Die Kameraden müssen es erraten.

Mache vor, wie du durch das Hochwasser stiefelst; deine Kameraden ahmen dich nach.

Die Zöllner sitzen in der Nacht (sie haben die Augen geschlossen) im Kreis um einen Schatz. Du und ein anderer (zwei sehende Schmuggler) versuchen, den Schatz zu klauen und zu tauschen, ohne gefasst zu werden.

Tauche in die Our und laufe unter Wasser wie die Wasseramsel und halte wenigstens 10 Sekunden die Luft an.

Male mit den Fingern
ein Eichenblatt in die Luft.
Zeige im Saal wenigstens drei
Objekte, die aus Leder sind.

Klopfe auf drei verschiedene
Holzgegenstände.

Spieler einen Forscher, der
durch den Regen geht.

Schau aus dem Fenster und
zeige, aus welcher Richtung
der Wind weht.

Nenne die vier
Himmelsrichtungen.
(Kannst du sie auch anzeigen?)

Spieler einen hungrigen
Biber. Führe deine Mitspieler in
einer Kette an und
stellt die Our dar.

Du liegst bäuchlings
auf dem Tisch/Boden.
Ein Kamerad trommelt mit
den Fingern wie Regentropfen
auf deinen Rücken.

Stelle eine Eselsbrücke dar.

Trage einen Kameraden über den Fluss. Die anderen bilden die beiden Ufer.

Spieler eine Pflanze vom Samen bis zur Blüte.

Spieler mit einem Kameraden eine Schubkarre.

Trage mit einem Kameraden einen Ritterkampf aus; mit verschränkten Armen vor der Brust und auf einem Bein dürft ihr euch bewegen. Verloren hat derjenige, der zuerst zwei Füße aufsetzt.

Schwimme wie ein Fuchs.

Schleiche wie eine Wildkatze.

Pfeife ein Lied.
Kennst Du die Melodie von „Das Wandern ist des Müllers Lust?“

Flüstere einen Tiernamen in das Ohr deines linken Nachbarn. Der flüstert das Verstandene weiter an seinen Nachbarn usw. Welches Tier kommt am Ende raus?



Die Ortschaft, bei der die Our
in die Sauer mündet, heißt

- A: Reisdorf
- B: Wallendorf
- C: Wasserbillig

Die Our mündet in

- A: die Irsen
- B: die Mosel
- C: die Sauer

In welches Meer fließt das
Ourwasser letztendlich

- A: in die Nordsee
- B: in die Ostsee
- C: ins Mittelmeer

Nenne zwei Tiere,
die in der Our leben.

Nenne zwei Vögel,
die im Ourtal leben.

Nenne zwei Säugetiere,
die im Ourtal leben.

Die Flussperlmuschel lebt in

- A: stehenden Gewässern
- B: nährstoffreichen Gewässern
- C: nährstoffarmen Gewässern

Die Forelle schwimmt
im Winter

- A: bachaufwärts zum Ablachen
- B: Richtung Süden
- C: nicht gegen die Strömung

Was stellt die SEO her?

- A: Trinkwasser
- B: elektrischen Strom
- C: Mineralwasser

Die Our ist vor Vianden
gestaut, um

- A: Fische zu fangen
- B: Wasserreserven für das
Pumpspeicherwerk zu haben
- C: im Stausee zu baden

Jedes Jahr findet ein
Burgfest statt in

- A: Falkenstein
- B: Stolzenburg
- C: Vianden

Der Niklosbiereg bei Vianden
ist bekannt, weil sich dort

- A: das SEO-Oberbecken befindet
- B: eine Fischzucht befindet
- C: eine Burg befindet

Die Sesselbahn in Vianden
bringt den Besucher

- A: zum Freiluftbad
- B: zum Schloss Vianden
- C: zum Kletterpark
„Indian Forest“

In den verlassenen Bunkern
leben

- A: Kaninchen
- B: Wildkatzen
- C: Riesen

Was wird in der Mühle
Enscheringe gemahlen?

- A: Getreide
- B: Kaffee
- C: Eichenrinde/Lohe

Was wird heute in der Relles-
mühle hergestellt?

- A: Getreide
- B: elektrischer Strom
- C: zerkleinerte Eichenrinde

Lohe wird gewonnen aus

- A: Leder
- B: Holz
- C: Eichenrinde

Eichenrinde/Lohe wurde
zerkleinert in

- A: der Mühle
- B: der Schmiede
- C: der Gerberei

Eichenrinde/Lohe
wird/wurde gebraucht um

- A: Medikamente herzustellen
- B: Brot zu backen
- C: Leder zu gerben

Der Naturpark Our
liegt

- A: im Westen der Eifel
- B: im Norden Luxemburgs
- C: im Süden Belgiens

Der Naturpark Südeifel
grenzt an die Our im

- A: Westen
- B: Süden
- C: Osten

Die Our entspringt

- A: in Ouren
- B: im Naturpark Our
- C: im Grenzgebiet Naturpark Hohes Venn / Eifel

In einem frühen Entwicklungs-
stadium der Flussperlmuschel
leben diese

- A: auf einer Perle
- B: in den Kiemen der Bachforelle
- C: im Fell des Bibers

Sauberes Bachwasser
erkennt man daran, dass

- A: es klar ist
- B: es naturtrüb aussieht
- C: viele verschiedene Lebewesen darin wohnen

In sauberem Bachwasser
leben viele

- A: Steinfliegenlarven
- B: Stechmückenlarven
- C: Schlammegel

Neunaugen sind

- A: Teile eines Fisches
- B: fischähnliche Tiere
- C: Insekten

Die Wasserramsel ernährt sich hauptsächlich von

- A: Libellen über dem Wasser
- B: Insektenlarven am Bach
- C: Würmern am Bachufer

Der Eisvogel hat zum fressen gern

- A: Fische
- B: Maiskörner
- C: Eis

Die Bachforelle wohnt

- A: im trüben Flusswasser
- B: im stillen Fischweiher
- C: in sauberen Bächen

Der Feuersalamander wird von seinen Feinden gemieden, weil

- A: er eine feuerrote Farbe hat
- B: seine Haut mit Giftdrüsen überzogen ist
- C: er Feuer speit

Wie lange kann der Biber unter Wasser bleiben?

- A: 15 Minuten
- B: 5 Minuten
- C: 30 Minuten

Eine Biberburg findet man

- A: auf einem Felsvorsprung
- B: an der Meeresküste
- C: in einem Bach

In sauberem Bachwasser leben viele

- A: Steinfliegenlarven
- B: Stechmückenlarven
- C: Schlammegel

Neunaugen sind

- A: Teile eines Fisches
- B: fischähnliche Tiere
- C: Insekten

Das Kasselt bei Wallendorf
war ursprünglich

- A: ein römisches Kastell
- B: ein keltisches Oppidum
- C: eine mittelalterliche Burg

Die Burgen entstanden

- A: im Mittelalter
- B: zur Römerzeit
- C: vor etwa 100 Jahren

Der Zöllner überwacht

- A: den Autobahnverkehr
- B: die Sicherheit der Grafen
- C: Landesgrenzen

Die Our fließt in
Haupttrichtung

- A: bergan
- B: Richtung Süden
- C: der Sonne nach

Das Wort Mühle
kommt von

- A: Mühe
- B: mahlen
- C: Müll

Orchideen, wie z. B. das
Knabenkraut

- A: sind fremd am Our-Oberlauf
- B: sind dort natürlich vertreten
- C: gibt es nur im Orchidarium

Nenne zwei Unterschiede
zwischen Biber und
Fischotter und zwei
Gemeinsamkeiten.

Wie alt kann eine
Bachforelle werden?

- A: 8 Jahre
- B: 18 Jahre
- C: 50 Jahre

Von der Quelle der Our bis zu ihrer Mündung in die Sauer liegen ca.

- A: 35 km
- B: 100 km
- C: 175 km

Die Samen der am Ufer wachsenden Erlen verbreiten sich

- A: schwimmend oder fliegend
- B: klebend oder verhakend
- C: durch Tiere wie Erlenhäher oder Erlenhörnchen

Welcher Baum wächst mit seinen Wurzeln ins Gewässer?

- A: die Eiche
- B: die Esche
- C: die Erle

Die Landessprache(n) in Belgien ist/sind

- A: Flämisch
- B: Deutsch, Französisch und Niederländisch
- C: Belgisch

Nenne drei Methoden, wie Wolle verarbeitet werden kann.

Mühlen stehen am Wasser, damit

- A: dort Schiffe anlegen können
- B: der Müller Forellen fangen kann
- C: das Wasser das Mühlrad antreibt

Das Winterquartier der Schwarzstörche liegt in

- A: Südamerika
- B: Westafrika
- C: Osteuropa

Ginster blüht

- A: gelb und wird daher auch Eifelgold genannt
- B: dunkellila, fast schon finster
- C: nur im Herbst







