

KALEIDOSKOP DER GESCHICHTE

BRETT- UND KARTENSPIELE ZUR GESCHICHTE UND KULTUR DER ETHNISCHEN DEUTSCHEN KASACHSTANS

Liebe Freunde, unten finden Sie die Navigation in unseren Regeln:

- **LEGEKREIS «GESCHICHTE DER DEUTSCHEN KASACHSTANS»**
- **WÜRFELSPIEL «DER GESCHMACK DER KINDHEIT»**
- **LOTTO «BERÜHMTE DEUTSCHE KASACHSTANS»**
- **KARTENSET «MUSEUM»**
- **ROULETTE-SPIEL «DAS RAD DES WISSENS»**
- **BRETTSPIEL «WER? WO? WANN?»**
- **ASSOZIATIONSSPIEL «DEUTSCHES BRAUCHTUM»**

*Klicken Sie und lesen Sie sofort die Regeln.

LEGEKREIS «GESCHICHTE DER DEUTSCHEN KASACHSTANS»

LERNZIELE:

- Sich mit den wesentlichen Ereignissen und Entwicklungen in der Geschichte der Deutschen Kasachstans in ihrem jeweiligen historischen Kontext vertraut machen und die damit in Verbindung stehenden Kausalketten verstehen können;
- Historische Ereignisse zeitlich und regional präzise zuordnen können.

SPIELERANZAHL:

- ab 1 Spieler

SOZIALFORMEN:



ZEITBEDARF:

- 20 Minuten

MATERIAL:

- 1 Legekreis in 48 Teilen
(oder: 4 Legekreise à 12 Teile)
- 1 Zentralkreis
- 1 Säckchen

REGELN:

VARIANTE 1 FÜR DAS SPIEL IN GRUPPEN UND DAS SPIEL IN EINER KLEINEN GRUPPE:

- Jede Gruppe/jeder Spieler erhält ein Teilchen von allen vier Ringen des Legekreises.
- Alle anderen Teilchen liegen in dem Säckchen.
- Die erste Gruppe/der erste Spieler wird ausgelost.
- Der (durch Los bestimmte) erste Spieler/die (durch Los bestimmte) erste Gruppe legt das erste Teilchen des Legekreises an den Zentralkreis.
 - Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Die nächste Gruppe/der nächste Spieler kann nun das nächste Teilchen desselben Rings dazulegen oder ein Teilchen des nächsten Rings, sofern es sich um das passende Teilchen handelt.
 - Handelt es sich nicht um das passende Teilchen, so muss die Gruppe/der Spieler das Teilchen wieder zurücknehmen und eine Runde aussetzen.
 - Im Anschluss an einen erfolgreichen Zug zieht die Gruppe/der Spieler ein neues/weiteres Teilchen aus dem Säckchen.
 - Es gewinnt die Gruppe/der Spieler, die/der als Erste/Erster ohne Teilchen bleibt.

VARIANTE 2 FÜR DAS SPIEL IN EINER KLEINEN GRUPPE(3-5 SPIELER):

- Alle Teilchen werden entsprechend ihrer Größe sortiert und in Stapel gelegt.
- Der erste Spieler wird durch Los bestimmt.
- Zunächst wird der innerste Ring an den Zentralkreis gelegt. Dazu nehmen die Spieler die kleinsten Teilchen und legen sie nacheinander im Uhrzeigersinn ab.
 - Sind alle Teilchen des innersten Rings abgelegt, so nehmen die Spieler die größeren Teilchen und ordnen sie dem entsprechenden Datum zu.
 - Wenn der Spieler das Teilchen falsch zuordnet, nimmt er es, aber bei der nächsten Runde nimmt er das Teilchen wieder aus dem Stapel.
- Es gewinnt der Spieler, der als Erster ohne Teilchen bleibt.

VARIANTE 3 FÜR DAS SPIEL MIT 12 SPIELERN:

- Alle Spieler ziehen die Reihennummer (von 1 bis 12) und setzen sich nacheinander.
 - Jeder Spieler erhält 4 Teilchen (ein Teilchen aus jedem Ring).
 - Die Spieler legen nacheinander ihre Teilchen ab. Die kleinsten Teilchen gehören zum innersten Ring. Die größeren Teilchen gehören zu den äußeren Ringen.
 - Die größeren Teilchen werden dem passenden Datum zugeordnet.
 - Ordnet ein Spieler ein Teilchen falsch zu, so muss er es wieder an sich nehmen.
 - Es verliert der Spieler, der seine Teilchen als Letzter zuordnet.

VARIANTE 4 FÜR DAS SPIEL MIT 6 SPIELERN:

In dieser Variante bekommt jeder Spieler nicht 4, sondern 8 Teilchen. Ansonsten spielt man nach den Regeln des Spiels für 12 Spieler.

VARIANTE 5 FÜR DAS SPIEL MIT 2 SPIELERN:

Wenn ihr zu zweit spielt, könnt ihr den Regeln der Variante 2 für das Spiel in einer kleinen Gruppe folgen. Ihr könnt auch einfach den Legekreis so legen, dass alle Teilchen zusammenpassen.

VARIANTE 6 FÜR DAS SPIEL MIT 1 SPIELER:

Wenn du allein spielst, legst du einfach den Legekreis so, dass alle Teilchen zusammenpassen.

WÜRFELSPIEL

«DER GESCHMACK DER KINDHEIT»

LERNZIELE:

- die traditionelle Alltags- und Festtagsküche der Kasachstandeutschen kennenlernen;
- traditionelle Rezepte deutscher Gerichte kennenlernen.

SPIELERANZAHL:

- ab 2 Spieler

SOZIALFORMEN:



ZEITBEDARF:

- 20 Minuten

MATERIAL:

- 1 Spielbrett
- 48 Kärtchen mit Fragen/ Antworten auf der Rückseite
- 1 Würfel
- 4 Spielsteine

REGELN:

VARIANTE 1 FÜR DAS SPIEL IN GRUPPEN UND DAS SPIEL IN EINER KLEINEN GRUPPE:

- Der erste Spieler würfelt und geht. Er kommt auf das Feld mit einer bestimmten Kategorie der Fragen (Getränke, Hauptgerichte, Nachtisch, Festessen, Rezepte, Kessel).
- Der Spieler nimmt ein Kärtchen aus Stapel dieser Kategorie, liest die Frage vor und beantwortet sie.
- Die Richtigkeit seiner Antwort kann man überprüfen, indem man die Antwort auf der Rückseite des Kärtchens liest.
- Bei der richtigen Antwort bekommt der Spieler das Kärtchen. Sein Spielstein bleibt stehen. Der nächste Spieler ist dran.
- Bei der falschen Antwort legt der Spieler das Kärtchen unter den Stapel mit dieser Kategorie der Fragen. Und sein Spielstein kommt zurück.
- Wenn der Spieler auf das Feld kommt, und alle Kärtchen dieser Kategorie aus sind, bleibt er da stehen, ohne die Frage zu beantworten.
- Es gewinnt der Spieler mit meisten Kärtchen.

LOTTO «BERÜHMTE DEUTSCHE KASACHSTANS»

LERNZIELE:

- sich mit der Biographie berühmter Deutscher Kasachstans vertraut machen
- Historische Ereignisse zeitlich und regional präzise zuordnen können.

SPIELERANZAHL:

- max. 5 Spieler

SOZIALFORMEN:



ZEITBEDARF:

- 20 Minuten

MATERIAL:

- 2 Kartensets – 1., 2.:
- Karten mit Fotos und Namen der Prominenten;
- Kärtchen mit Kurzbiographien der Prominenten; (Die Fotos sind den jeweiligen Textkarten durch Nummern zugeordnet.)

REGELN:

- Jeder Spieler erhält eine Fotokarte. Auf jeder Fotokarte sind 6 Fotos mit den Namen der abgebildeten Prominenten.
- Die Karten mit den Beschreibungen werden auf einen separaten Stapel gelegt.
- Der Spielleiter zieht eine Karte vom Stapel und liest die Beschreibung vor. Der Spieler, der das zugehörige Foto hat, nennt den Namen der entsprechenden Person. Ist der Name korrekt, so darf der Spieler das Kärtchen nehmen und auf das zugehörige Foto legen.
- Ob es sich um die korrekte Zuordnung handelt, lässt sich durch die Nummer in der Ecke rechts oben überprüfen.
- Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle 6 Fotos auf seiner Fotokarte mit den zugehörigen Textkarten bedecken kann.

KARTENSET «MUSEUM»

LERNZIELE:

- Sie kennen die Museumsstücke des virtuellen Museums der Deutschen Kasachstans. Sie kennen die Funktion der Museumsstücke und können sie nennen.

SPIELERANZAHL:

- ab 1 Spieler

ZEITBEDARF:

- 20-30 Minuten

MATERIAL:

- 36 Kärtchen mit Fotos der Museumsstücke
- 36 Kärtchen mit Beschreibungen der Museumsstücke
- 5 Außenseiterkarten
- 1 Zentralkreis
- 1 Liste der Quartette (mit Markierungen und Oberbegriffen)
- 1 Drehscheibe

REGELN:

VARIANTE 1 «MEMORY»:



- 18 Fotokarten und 18 dazu passende Textkarten werden ausgewählt (es können auch weniger Karten sein). Ziel ist es, möglichst viele passende Karten (Kartenpaare) zu erhalten.
- Die Karten werden gemischt. Sie werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Die Karten dürfen nicht übereinanderliegen.
- Der erste Spieler beginnt. Er deckt zwei Karten auf. Zwei passende Karten (Kartenpaar) behält der Spieler. Nicht passende Karten bleiben liegen.
- Die Karten liegen kurz offen da. Die Spieler merken sich die Karten. Die Karten werden umgedreht (sie liegen jetzt wieder mit der Rückseite nach oben).
- Jetzt ist der nächste Spieler dran. Er deckt zwei Karten auf. Usw...
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

VARIANTE 2 «QUARTETT»



- Im Spiel sind nur die Fotokarten. Es werden 4 Karten mit gleicher Markierung jeder Kategorie aussortiert. Die Liste der Quartette liegt aus. Auf der Liste sehen die Spieler die Markierungen (Zeichen) der Quartette und die Kategorie (z.B. Hausschmuck usw.).
- Ziel ist es, möglichst viele Quartette zu erhalten. Ein Quartett – das sind vier Karten mit passender Markierung (rechts oben) und Kategorie.
- Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten liegen auf einem Stapel auf dem Tisch (Rückseite nach oben). Jeder Spieler entscheidet selbst, welches Quartett er zuerst sammelt.
- Die Spieler fragen nun nacheinander die anderen Spieler nach Karten „ihres“ Quartetts. . Z.B.: *(Name), hast du ein Kleidungsstück? Oder Hast du ein Küchenwerkzeug?*
- Wenn der andere Spieler die entsprechende Karte hat, muss er sie abgeben. Dann nimmt er eine Karte vom Stapel.
- Wenn ein Spieler ein Quartett komplett hat, sagt er das. Er nennt alle 4 Museumsstücke. Dann legt er das Quartett ab. Er zieht neue Karten vom Stapel bis er wieder 6 Karten hat.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Quartetten.

VARIANTE 3 «FINDE DAS MUSEUMSSTÜCK»



- Die Textkarten sind in einem Kreis ausgelegt. In der Mitte des Kreises liegt die Drehscheibe. Die Fotokarten hängen/liegen im Raum. Gespielt wird im Team oder einzeln.
- Der Spielleiter (oder die Spieler nacheinander) dreht (drehen) den Pfeil.
- Der Spielleiter (oder einer der Spieler) nimmt das Kärtchen, auf das der Pfeil zeigt, und liest die Beschreibung/den Text vor.
- Alle Spieler suchen die passende Fotokarte im Raum.
- Es gewinnt die Mannschaft/der Spieler mit den meisten Fotokarten.

VARIANTE 4 «GLÜCKSPILZ»



- Die Spieler spielen einzeln/im Team.
- Die Textkarten werden aussortiert.
- Der Spielleiter erhält die Textkarten und mischt sie.
- Alle Gruppen/Spieler erhalten die gleiche Anzahl Fotokarten (z.B.: 3 Gruppen je 12 Kärtchen, 4 Gruppen je 9 Kärtchen, 5 Gruppen je 7 Kärtchen, 6 Gruppen je 6 Kärtchen usw.).
 - Der Spielleiter liest die Beschreibung eines Museumsstückes vor. Die Gruppe, die das Foto von diesem Museumsstück hat, meldet sich und nimmt das Kärtchen vom Spielleiter.
 - Das Kartenpaar wird abgelegt.
 - Es gewinnt die Gruppe, die als Erste alle Karten ablegt.

VARIANTE 5 «WAS IST DAS?»



- Die Spieler spielen einzeln/im Team. Die Textkarten werden aussortiert.
- Die Fotokarten liegen auf einem Stapel (Rückseite nach oben/Bildseite nach unten). Der Spielleiter/ein Spieler zieht eine Karte vom Stapel.
 - Der Spielleiter/der Spieler zeigt den anderen Spielern die Karte.
 - Die Spieler schreiben den Namen und die Funktion des Museumsstückes auf.
 - Dann wird die Beschreibung (vor)gelesen.
 - Für die richtige Antwort erhält die Gruppe/der Spieler einen Punkt.
 - Es gewinnt die Gruppe/der Spieler mit den meisten Punkten.

VARIANTE 6 «WÄSCHELEINE»



Zusatzmaterial: Wäscheleine und Wäscheklammern (bis zu 15 Stück)

- Im Raum wird eine Wäscheleine gespannt.
- Die Fotokarten werden aussortiert.
- Ca. 10 – 15 Fotokarten werden an die Wäscheleine gehängt.

- Die passenden Textkarten werden gemischt.
- Der Spielleiter erhält die Textkarten.
- Die Teilnehmer werden in zwei (ca.) gleich große Gruppen geteilt. Beide Mannschaften/Teams stellen sich in Reihen auf. Beide Mannschaften stehen in gleicher Entfernung zur Wäscheleine.
 - Der Spielleiter nennt den Namen eines Museumsstückes (auf Deutsch).
 - Die vordersten Spieler aus jeder Mannschaft laufen zur Wäscheleine. Es geht darum, als Erster die passende Fotokarte von der Leine zu nehmen. Die Mannschaft des schnelleren Spielers erhält die Fotokarte. Beide Spieler gehen zurück zu ihrer Mannschaft. Sie stellen sich hinten an.
 - Der Spielleiter nennt das nächste Museumsstück. Die Spieler, die jetzt vorne stehen, sind dran. Usw.
 - Wenn keine Fotokarten mehr an der Leine sind, zählen die Mannschaften ihre Karten. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Fotokarten.

VARIANTE 7 «DETEKTIVE»



- Die Textkarten werden aussortiert und zur Seite gelegt.
- Die Fotokarten bleiben im Spiel.
- Die Spieler sitzen im Kreis. In der Mitte liegen die Spielmarken/ die Außenseiterkarten.
 - Jeder erhält eine Fotokarte. Die Spieler zeigen ihre Karten nicht.
 - Die Spieler müssen herausfinden, wer welche Karte hat. Sie fragen den ersten Spieler nacheinander. Sie dürfen nur Ja/Nein-Fragen stellen. Es darf nur mit „JA“ oder „NEIN“ geantwortet werden.
 - Nachdem ein Spieler gefragt und eine Antwort erhalten hat, darf er raten, welche Karte der andere Spieler hat. Rät er richtig, so erhält er die Karte. Rät er falsch, so erhält er eine Spielmarke/Außenseiterkarte.
 - Ein Spieler mit Spielmarke/Außenseiterkarte muss eine Runde aussetzen. Er darf dann keine Fragen stellen. Nach einer Runde legt er die Spielmarke/Außenseiterkarte zurück. Er darf jetzt wieder fragen.
 - Der Spieler mit den meisten Kärtchen gewinnt.

ROULETTE-SPIEL

«DAS RAD DES WISSENS»

LERNZIELE:

- Lücken im Wissen über die Geschichte und Kultur der ethnischen Deutschen in Kasachstan füllen, erworbene Kenntnisse auffrischen.

SOZIALFORMEN:



SPIELERANZAHL:

- ab 1 Spieler

ZEITBEDARF:

- 30 – 40 Minuten

MATERIAL:

- 1 Drehscheibe mit 6 Feldern
- 48 Kärtchen (jeweils 8 für jedes Feld)
- 48 Kärtchen mit Antworten
- 1 Sanduhr (mit 30 Sekunden Laufzeit)

REGELN:

VARIANTE 1

- Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen eingeteilt (je 3-4 Spieler).
- Es wird ausgelost.
- Ein Spieler aus der ersten Gruppe dreht die Drehscheibe und nimmt eines der Kärtchen, das zum Kreisabschnitt gehört, auf den der Pfeil zeigt.
- Die Frage wird vorgelesen.
- Die Sanduhr wird umgedreht.
- Die erste Gruppe hat nun 30 Sekunden Zeit zur Besprechung. Nach Ablauf der 30 Sekunden muss die Gruppe die Frage auf dem Kärtchen beantworten.
- Die Korrektheit der Antworten kann der Spielleiter durch die Kärtchen mit Antworten überprüfen, die entsprechend nummeriert sind.
- Für eine korrekte Antwort erhält die Gruppe 2 Punkte oder 2 Spielmarken.
- Wenn die Gruppe falsch antwortet, dürfen die anderen Gruppen diese Frage beantworten. Für die korrekte Antwort wird ein Punkt bzw. eine Spielmarke vergeben.
- Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

VARIANTE 2

- 2 – 6 Spieler nehmen als Spieler am Spiel teil, die anderen Teilnehmer sind Zuschauer, dürfen aber Tipps geben.
- Der erste Spieler dreht die Drehscheibe, nimmt das zum angezeigten Kreisausschnitt passende Kärtchen und antwortet auf die Frage. Die anderen Spieler wiederholen den Vorgang. Für eine richtige Antwort erhält der jeweilige Spieler zwei Punkte.
- Kann ein Spieler seine Frage nicht beantworten, so kann er die ihm zugeteilten Zuschauer um Hilfe bitten. Für eine richtige Antwort seitens der Zuschauer erhält der Spieler einen Punkt. Für eine falsche Antwort wird ein Punkt abgezogen.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

BRETTSPIEL «WER? WO? WANN?»

LERNZIELE:

- durch Spiel die Geschichte und die Gegenwart der gesellschaftlichen Bewegung der ethnischen Deutschen Kasachstans kennenlernen

SPIELERANZAHL:

- 3-5 Spieler/ Gruppen

SOZIALFORMEN:



ZEITBEDARF:

- 20 Minuten

MATERIAL:

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- Spielsteine (nach der Anzahl der Spieler/ Gruppen)

REGELN: VARIANTE 1

- Alle Spielsteine stehen auf „Start“;
- Der Spielleiter wird ausgewählt. Er hat das Blatt mit Fragen und Antworten.
- Der jüngste Spieler darf anfangen (Die Gruppe nach der Auslosung fängt an). Er würfelt und rückt entsprechend der gewürfelten Augenzahl ein.
- Der Spielleiter liest die Frage unter der entsprechenden Nummer vor.
- Der Spieler beantwortet die Frage. Bei der falschen Antwort wird der Spielstein zurückgesetzt. Bei der richtigen Antwort bleibt der Spielstein da stehen. Jetzt ist der nächste Spieler dran.
- Bei der Bewegung mit einem Verkehrsmittel beantwortet der Spieler die Frage, auf die er landet. Bei der falschen Antwort wird der Spielstein zurückgesetzt.
- Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht.

ASSOZIATIONSSPIEL «DEUTSCHES BRAUCHTUM»

LERNZIELE:

- Wissen über deutsches Brauchtum erneuern

SPIELERANZAHL:

- ab 1 Spieler

ZEITBEDARF:

- 20-30 Minuten

MATERIAL:

- 8 Karten in deutscher Sprache laminiert
- 1 Sanduhr (Laufzeit 1 Minute)

REGELN: VARIANTE 1:



- Die Teilnehmer bilden zwei gleich große Mannschaften.
- Ein Spieler aus der ersten Mannschaft zieht eine Karte vom Stapel. Er liest das Wort, das darauf steht, laut vor.
- Die Sanduhr wird umgedreht.
- Die Gegnermannschaft hat nun eine Minute Zeit. Sie soll in dieser Zeit jetzt möglichst viele Begriffe und Wörter nennen, die (inhaltlich) zu dem Wort auf der Karte passen.
- Der Spieler markiert auf der Karte die genannten Wörter und Begriffe.
- Die Gegnermannschaft erhält nun Punkte für alle genannten Wörter und Begriffe, die auf der Karte stehen.
- Dann tauschen die Mannschaften die Rollen.
- Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

VARIANTE 2 (FÜR DAS SPIEL IM PLENUM)



- Der Spielleiter zieht eine Karte vom Stapel. Er liest das Wort/den Begriff vor, der darauf steht.
- Die Sanduhr wird umgedreht. Die Teilnehmer haben nun eine Minute Zeit.

- Alle Teilnehmer schreiben Wörter und Begriffe, die zum genannten Wort/Begriff gehören, ins Heft.
- Alle Teilnehmer notieren in dieser Zeit Wörter und Begriffe, die zum genannten Wort/Begriff passen.
- Wenn die Minute vorbei ist, liest der Spielleiter die Wörter und Begriffe auf der Karte vor. Die Spieler prüfen, ob ihre Wörter und Begriffe übereinstimmen.
- Dann zieht ein Spieler die nächste Karte vom Stapel.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen.

VARIANTE 3 (FÜR 1 SPIELER)



- Cool, dass du allein spielst!
- Zieh eine Karte vom Stapel. Lies das Wort ganz oben.
- Drehe die Sanduhr um. Du hast nun eine Minute Zeit. Schreibe in dieser Zeit alle Wörter und Begriffe auf, die dir zu dem Wort einfallen.
- Wenn die Minute vorbei ist, nimm die Karte. Vergleiche nun deine Wörter und Begriffe mit den Wörtern und Begriffen auf der Karte.
- Wenn du 5 oder mehr Wörter erraten hast, bist du SUPER!
- Nimm die nächste Karte!

***AM ENDE DES SPIELS ERKLÄRT DER SPIELLEITER DIE BEDEUTUNG DER WÖRTER UND BEGRIFFE. BÜCHLEINS IN DER RUSSISCHEN SPRACHE ZU FINDEN.**