

# Rückenwind 1

## Mittelstufen-Grammatik

Spielend leicht(er).

**Die große Mars-Expedition**

**Abkürzung-Gedult!**  
Nimmst du die Abkürzung bei 1 mit dem Ruggert oder bei 2 mit dem Mars-Jeep, musst du alle 4 Aufgaben auf dem kurzen Stern!  
Bei 3 musst du zusätzlich von einer anderen Karte die blaue Aufgabe, also insgesamt 5 Aufgaben lösen.  
1 Fehler: 7 Felder zurück!  
Oder ohne Block: auf normaler Route weiter.

|    |  |
|----|--|
| 5  | Zu wenig Wasser für die Exkursion mitgenommen! Zum Wasserdop W und Wasser nachfüllen.  |
| 11 | Du hast zu wenig Sauerstoff! Aufstanken in der Versorgungsstation S.   |
| 16 | Die Erde geht auf Ein wunderschöner Anblick! Das ist dir eine Pause wert. Keine Aufgabe lösen. Eine Runde aussetzen. Danach darfst du aber zweimal würfeln.                              |
| 18 | Die Radstation R muss repariert werden! Das schaffst du nicht allein. Nimm dem Mitfahrer die direkt von dir ist, mit. Bei du selbst an die Spitze, wenn dein Partner die Platzieren mit. |
| 22 | Mikrobenverschmutzung in der Naha! Absturz! Der Mars Krankenkasten bringt dich sofort zur Krankenstation K. Dort wirst du eine Runde lang behandelt. Danach geht es zu Fall weiter.      |
| 25 | Wasser auf dem Mars! Nur eine Fata Morgana! Eine Runde zur Erholung von dem Schock aussetzen.  |
| 27 | Sonnenkollektoren müssen überprüft werden! Die Überprüfung dauert eine Runde. Eine Runde aussetzen.  |
| 28 | Gegensatz: Zwei der Marsrichter lassen dich nur durch, wenn du zwei Aufgaben der Fata löst. Die Aufgaben kannst du dir aussuchen. Das gilt für die Felder 30 - 35.                       |
| 38 | Dein Schwerekranelevator ist defekt! Plötzlich wirst du mit 60 kg und kannst dich nur sehr langsam bewegen. Eine Runde aussetzen.  |

|   |                                    |   |                  |
|---|------------------------------------|---|------------------|
| ● | Passiv und Passiv-<br>Ergänzungen  | ● | Konjunktion II   |
| ● | Relativsätze und<br>Infinitivsätze | ● | Partizip-Atribut |

**Bleib mal locker!**

**Legende:**

- Normen-Verb-Verbindungen
- Indirekte Rede
- mehrgliedrige Textkonstruktionen & Negationen
- Nebensätze
- Blockade möglich

© 2020 Fabouda Verlag

Rückenwind 1 Spiele

© 2020 Fabouda-Verlag Göttingen

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

## Inhalt

|   |  |
|---|--|
| <b>Spiel 1 Die große Marsexpedition</b><br>4 Spielbögen DIN A3 (gefaltet)<br>8 Aufgabenkarten<br>4 Lösungen | <b>Spiel 2 Bleib mal locker!</b><br>4 Spielbögen DIN A3 (gefaltet)<br>4 Aufgabenkarten<br>4 Lösungen |
|---|--|

Die Spiele wiederholen die Grammatik der Kapitel von RÜCKENWIND 1. Spiel 1 kann nach Kapitel 5, Spiel 2 gegen Ende des Kurses, frühestens nach Kapitel 10 gespielt werden.



Zu jedem Spiel gehört ein Spielplan, der in vierfacher Ausfertigung vorliegt, sodass vier Gruppen gleichzeitig spielen können.

Erklären Sie vor jedem Spiel Aufgabentypen und welche Lösungen erwartet werden sowie die Spielregeln. Den SpielerInnen stehen die Lösungen zur Verfügung. Trotzdem sind Streitfälle unvermeidbar. Man wird Sie oft zur Schlichtung rufen ...

Tipp: Probieren Sie die Spiele mit KollegenInnen oder mit der Familie aus.

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Was Sie noch tun müssen</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Schneiden Sie die Spielkarten aus. Die Schneidelinien sind durch ✂ gekennzeichnet.</li> <li>Bewahren Sie die ausgeschnittenen Karten in einem Beutel oder einer Schachtel zusammen mit den Lösungen und dem Spielplan auf.</li> <li>Achten Sie darauf, dass Karten und Lösungen der beiden Spiele nicht miteinander vermischt werden! Zwischen den beiden Spielen gibt es ein Trennungsblatt.</li> <li>Stellen Sie den Gruppen Spielfiguren und Würfel zur Verfügung.</li> </ol> |
|--------------------------------|---|

## Spiel 1 Die große Marsexpedition

|   |  |
|---|--|
| <b>Das wird geübt</b>   | Passiv, Passiversatzformen; Relativ- und Infinitivsätze; Konjunktiv II; Partizip-Attribute   |
| <b>Material</b>   | <i>Pro Gruppe:</i> 1 aufklappbarer Spielplan, 1 Würfel, 1 Lösungsblatt, 18 Aufgabenkarten mit je 4 Aufgaben. <i>Pro Spieler:</i> 1 Spielfigur.<br>Die Aufgabenkarten sind nummeriert, sodass die Lösungen (ebenfalls nummeriert) leicht aufzufinden sind.  |
| <b>Start / Ziel</b>   | Start und Ziel ist das Raumschiff. Das pinkfarbene Feld muss mit einem passenden Wurf erreicht werden: Zum Beispiel gewinnt eine Vier von Feld 37, eine Fünf oder Sechs nicht.   |
| <b>Spielverlauf</b>   | Die Aufgabenkarten werden mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt, ebenso das Lösungsblatt. Alle Spieler beginnen bei START. Es wird reihum gewürfelt und nach Anzahl der gewürfelten Augen vorgerückt. Der Spieler nimmt eine Aufgabenkarte. Den verschiedenfarbigen Feldern entsprechen Aufgaben auf den Aufgabenkarten: Bei einem roten Feld muss die mit einem roten Punkt markierte Aufgabe (Passiv) gelöst werden, bei einem grünen Feld die mit einem grünen Punkt usw. Ein Spieler kontrolliert mit dem Lösungsblatt, ob die Antwort richtig ist.<br>Wird die Aufgabe nicht gelöst, muss der Spieler zum Ausgangsfeld zurück. Die Aufgabenkarte wird wieder unter den Haufen geschoben. <b>Das Lösungsblatt wird wieder mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt.</b> |
| <b>Besondere Felder</b>   |  |
|  | Die <b>schwarzen Felder</b>  sind <b>Schikanen</b> , die die Spieler daran hindern voranzukommen (Feld 38) oder zwingen, Umwege zu laufen. Bei Umwegen verbleibt der Spieler auf dem Feld, löst keine Aufgabe und tritt den Umweg dann an, wenn er wieder an der Reihe ist.   |

|       |  |
|-------|--|
| 18    | Spieler, die auf Feld 18 landen, werden einem Mitspieler keine Freude bereiten. Sie / er nimmt jemandem mit. Beide Spielsteine verbleiben auf Feld 18 und nehmen in der nächsten Runde die Reparatur in Angriff. Die auf diesem Weg anfallenden Aufgaben dürfen zusammen gelöst werden. Entsprechend ziehen sie ihre Spielfiguren zusammen weiter und trennen sich erst wieder, wenn sie auf der Normalroute zurückgekehrt sind (Feld 19). Es kann die kuriose Situation eintreten, dass sich die ganze Gruppe auf dem Umweg befindet und die Radarstation zweimal repariert wird. |
| 22    | Der verunglückte Spieler wird sofort ins Mars-Hospital gefahren. In der nächste Runde startet er den Weg zur Route vom Krankenhaus aus.  |
| 27    | Der Spieler bewegt sich zu den Sonnenkollektoren, ohne eine Aufgabe zu lösen. Dort setzt er eine Runde aus, das heißt, der Spieler bleibt bei den Sonnenkollektoren und darf nicht würfeln, wenn er das nächste Mal an der Reihe wäre. Danach setzt er den Weg fort. Feld 27 gilt als erstes Feld nach der Reparatur. Beispiel: Es wird eine Vier gewürfelt → Vorrücken auf Feld 30 und hier zwei Aufgaben lösen.  |
| 9, 28 | Es gibt aber auch Felder, die das Vorankommen beschleunigen (Felder 9, 28). Um hier die Abkürzungen nehmen zu dürfen, müssen allerdings mehrere Aufgaben gelöst werden.  |
| 29    | <b>Wer auf Feld 29 landet, kann sich eine Aufgabe der Karte aussuchen.</b> Zwischen Feld 30 und 35 gilt: es müssen zwei Aufgaben der Karte gelöst werden. Wer also auf Feld 28 gelangt, ist gut beraten, die Abkürzung zu versuchen.   |

## Spiel 2      Bleib mal locker!

|                |  |
|----------------|--|
| Das wird geübt | Nomen-Verb-Verbindungen; indirekte Rede; mehrgliedrige Textkonnectoren, Negationen, Nebensätze   |
| Material       | <i>Pro Gruppe:</i> 1 aufklappbarer Spielplan, 1 Würfel, 1 Lösungsblatt, 9 Aufgabenkarten mit je 4 Aufgaben. <i>Pro Spieler:</i> 1 Spielfigur.<br>Die Aufgabenkarten sind nummeriert, sodass die Lösungen (ebenfalls nummeriert) leicht aufzufinden sind.   |
| Spielverlauf   | <p>Das Spiel funktioniert ähnlich wie »Mensch ärgere dich nicht!«. Jeder Spieler erhält drei Spielfiguren einer Farbe. Zwei davon werden in die Kreise außerhalb des Spielfelds gestellt, eine Figur auf das dazu gehörige Startfeld mit dem Pfeil. Mit einem Würfel wird nun reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Jede Figur rückt entsprechend der gewürfelten Zahl vor. Der Spieler muss die Aufgabe auf dem erreichten Feld lösen. Den verschiedenfarbigen Feldern entsprechen Aufgaben auf den Aufgabenkarte. Ein Mitspieler kontrolliert mit dem Lösungsblatt, ob die Aufgabe gelöst wurde. Löst er die Aufgabe nicht, muss er zur Ausgangsposition zurück.</p> <p>Kommt man mit einer Figur auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und nach Hause geschickt.</p> <p>Kommt man auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine eigene Figur steht, so kann man nicht ziehen und muss dann zum Ausgangsfeld zurück, wenn keine andere eigene Spielfigur ziehen kann.</p> <p>Gelangt man auf die Felder mit starker Umrandung, kann man eine Blockade bilden (die Spielfigur wird dann umgekippt) – allerdings nur dann, wenn man sowohl die Aufgabe auf dem Blockadefeld als auch die Aufgaben auf den beiden benachbarten Feldern löst. Wem das zu riskant ist, verzichtet auf die Blockade. <b>Er muss auf diesem Feld dann eine beliebige Aufgabe der Karte lösen.</b> Die Blockade darf nicht übersprungen werden, auch nicht von den eigenen Figuren. Die Blockade kann von dem Spieler, der die Blockade gebildet hat, aufgehoben werden, wenn er an der Reihe ist.</p> <p>In die drei Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf gelangen. Wer als Erster seine drei Figuren ins Ziel gebracht hat, gewinnt.</p> |