

SPIELANLEITUNG



*Allea
Aquarius*
Das Quiz

EMF





SPIELIDEE

Taucht ein in die faszinierende Welt von Alea Aquarius und begleitet die Alpha Cru auf ihren spannenden Abenteuern. Testet euer Fan-Wissen und rätselt euch durch 128 knifflige Fragen rund um die beliebte Romanreihe sowie den Schutz der Ozeane. Entdeckt fantastische Fakten über die magischen Meermenschen, Lennlea und ihre Freund*innen. Und lernt, wie ihr die Umwelt und Meerestiere schützen könnt. Seid ihr bereit für die Herausforderung?



SPIELVORBEREITUNG

Die Fragen im Quiz sind in zwei Kategorien unterteilt und farblich gekennzeichnet:

78 Story-Fragen (türkis) und **50 Umwelt-Fragen (dunkelblau)**.

Ihr könnt entweder nur mit den Karten einer Kategorie spielen oder ihr nehmt beide gleichzeitig. Sprecht euch ab, mit wie vielen Karten ihr spielen möchtet. Mischt die ausgewählten Spielkarten und legt die übrigen Karten zur Seite. Achtet darauf, dass ihr euch dabei nicht die Lösungen ansieht, die jeweils auf den Rückseiten der Fragen ganz unten auf den Karten zu finden sind!

Es gibt sowohl offene Fragen als auch Fragen mit einer Auswahl an Antwortmöglichkeiten, von denen eine oder mehrere zutreffend sein können. Die Fragen testen zum einen euer Wissen rund um den Schutz der Umwelt und zum anderen beziehen sie sich auf die Geschichte von Alea und ihren Freund*innen.

SPIELABLAUF

Ihr könnt das Quiz allein, zu zweit oder in einer großen Runde spielen. Dabei gibt es mehrere Spielvarianten.

Variante: IN EINER GRUPPE (JEDE*R GEGEN JEDE*N)

Überlegt euch zunächst, wer als Quizmaster anfangen soll, zum Beispiel die Person, die zuletzt einen Band der Alea-Aquarius-Reihe gelesen hat. Die Person, die als Quizmaster beginnt, nimmt den Kartenstapel so in die Hand, dass die anderen ihn nicht einsehen können, und liest die Frage der obersten Karte laut vor. Nun schreibt jede Person ihre Antwort verdeckt auf einen Zettel. Dann verkündet der Quizmaster die Lösung und verteilt jeweils einen Punkt an alle, die die richtige Lösung notiert haben. Wer falsch lag, erhält keinen Punkt. Wenn nur eine Person aus der Gruppe die richtige Lösung wusste, erhält sie dafür zwei Punkte.



Nachdem eine Karte gespielt wurde, wird sie umgedreht hinten in den Stapel zurückgesteckt, sodass die Frage auf der Rückseite später im Quiz vorkommt.

Wechselt euch als Quizmaster nach jeder Runde mit beispielsweise fünf Fragen ab, damit jede*r einmal Fragen stellen und beantworten darf.

Variante: **IN EINER GRUPPE (SCHNELL SEIN LOHNT SICH)**

Ähnlich wie in der vorigen Variante wird auch hier vom Quizmaster die Frage an die gesamte Gruppe gestellt. Doch diesmal darf nur die Person antworten, die am schnellsten die Hand hebt und daraufhin vom Quizmaster aufgerufen wird. Sollte die Antwort falsch sein, verliert die Person einen Punkt und der Quizmaster ruft jemand anderen auf. Wenn die Antwort richtig ist, erhält die Person einen Punkt.

Wechselt euch auch hierbei nach einer bestimmten Anzahl von Fragen als Quizmaster ab.



Variante: **IN EINER GRUPPE (MIT TEAMS)**

Statt dass jede*r für sich antwortet, könnt ihr auch mit Teams spielen. Dabei bestimmt ihr zunächst zwei oder drei gleich große Teams, die gegeneinander antreten, sowie einen Quizmaster. Nun verläuft das Duell ähnlich wie in der vorigen Variante, bei der nur die Person antworten darf, die sich schnell genug gemeldet hat und daraufhin vom Quizmaster aufgerufen wurde. Anders als bei der vorigen Variante darf sich innerhalb der Teams aber beraten werden und die gesammelten Punkte werden pro Team zusammengezählt. Achtung, dies gilt aber auch für die Minuspunkte bei falschen Antworten!



Variante: **ZU ZWEIT**

Ihr könnt das Fragespiel natürlich auch zu zweit spielen. Dabei wechselt ihr euch jeweils nach einem Block von zehn Fragen als Quizmaster ab und stellt euch gegenseitig die Fragen. Pro richtiger Antwort könnt ihr einen Punkt sammeln. Falsche Antworten erhalten keinen Punkt.



Variante: ALLEIN


Bei dieser Variante beantwortest du selbst die Fragen. Da die Lösungen jeweils auf den Rückseiten der Fragen ganz unten auf den Karten zu finden sind, ist Schummeln ausgeschlossen!



ZIEL DES SPIELS

Ihr könnt, müsst aber nicht, mit Punktevergabe spielen. Natürlich macht das Quiz genauso viel Spaß, wenn ihr euer Wissen einfach so testet!

Wenn ihr mit der Punktevergabe spielt, notiert der Quizmaster, welche Person wie viele Punkte gesammelt hat. Nach jeder Runde wird zusammengezählt und wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Anschließend wählt ihr einen neuen Quizmaster für die nächste Runde und das Spiel beginnt von vorne.



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Alea Aquarius:

© 2024 Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Max-Brauer-Allee 34, 22765 Hamburg

© 2024 Tanya Stewner/Claudia Carls

Redaktion der Fragen: Leah Molzahn und Kaddy Arendt

Covergestaltung: Julia Deuter unter Verwendung einer Illustration von Claudia Carls

Layout & Satz: Julia Deuter

Produktmanagement & Lektorat: Ina Luers

Bildnachweis: Sämtliche Illustrationen, sofern nicht anders gekennzeichnet, stammen von © Claudia Carls. Folgende Bilder stammen von shutterstock: Struktur auf türkisen und dunkelblauen Flächen: © KatMoys.

GTIN 4260478342712

Printed in China

www.emf-verlag.de



MIX
Papier | Fördert
gute Waldnutzung
FSC® C145070