

Bauanleitung

- Spielplan in der gewünschten Größe drucken, A4 oder A3, farbig.
- Entweder auf Pappe aufkleben und z.B. mit Latex überstreichen oder laminieren (Achtung: Ist es laminiert, rutschen Spielfiguren schneller durcheinander).
- Spielfiguren und einen Würfel, der nur 1,2, oder 3 Punkte zählt, dazulegen.
- Alternative: Die Kinder malen auf einen Würfelrohling aus Holz mit Filzstift auf je 2 Seiten 1 Punkt, 2 Punkte und 3 Punkte.
- Die Spielkarten (Folgeseiten) ausdrucken (auf weißem Papier); die Karten in den entsprechenden Farben auf Tonpapier (hellgrün und hellblau) kopieren. Sie sind farblich passend zum Reisfeld (Wasser, Pflanzen) gestaltet.
- Die Karten ausschneiden und auf Stapel legen.

Ein eigenes Spiel herstellen

- Ist genügend Zeit und die Möglichkeit (Kopien!) vorhanden, stellt sich jedes Kind ein eigenes Spiel her (s.o.).
- Hierfür werden neben den Karten aus der Vorlage auch Blankokarten in hellblau und hellgrün zur Verfügung gestellt. Die Kinder ergänzen diese Karten durch eigene Ideen zu den Fragekarten/ Ereigniskarten.
- Die Kinder malen auf einen Würfelrohling aus Holz mit Filzstift auf je 2 Seiten 1 Punkt, 2 Punkte und 3 Punkte.
- Für die Aufbewahrung der Karten und Spielsteine gestalten die Kinder eine kleine Schachtel (Faltschachtel), die mit einem Motiv zum Thema Reis bemalt wird. (Alternative: Stoffsäckchen bemalen.)

Spielanleitung

- Es wird reihum gewürfelt.
- Die Spielfigur wird vorwärts gezogen (1, 2 oder 3 Punkte).
- Trifft die Figur auf das durchsichtige Feld (in dem man das Reisfeld durchscheinen sieht), passiert nichts. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Trifft die Figur auf ein hellblaues Feld (rechteckiger „Bilderrahmen“ im Spielfeld), muss eine Frage beantwortet werden. Ist die Antwort richtig, erhält der Spieler die Karte und darf noch einmal würfeln. Ist die Antwort falsch oder kann sie nicht beantwortet werden, muss der Spieler/ die Spielerin bis zur nächsten Runde warten. Die Karte kommt in den Stapel.
- Trifft die Figur auf ein hellgrünes Feld, zieht er/ sie eine Ereigniskarte (hellgrün) und führt aus, was dort steht.
- Variante 1: Sieger ist, wer als erstes am Ziel ist.
- Variante 2: Sieger ist, wer nach 1–3 Runden (1 Spieler am Ziel, neue Runde startet) die meisten Fragekarten gesammelt hat.



Ereigniskarten:

(auf hellgrünes Papier drucken, Karten werden im Format A7 geschnitten)

Du hast im Wald einen Koboldmaki entdeckt. Hole den Spieler, der am weitesten hinten steht, zu dir, damit er sich auch freuen kann.

Bist du selbst der letzte, darfst du noch einmal würfeln.

Du warst fischen und hast so viel gefangen, dass deine Familie heute genügend zu essen hat.

Alle dürfen 2 Felder vorrücken.

Du hast deinem Freund bei der Reisernte geholfen.

Du darfst noch einmal so viele Felder nach vorne rücken, wie du eben gewürfelt hast.

Du hast gemeinsam mit deiner Schwester Müll aus dem Meer gesammelt. Du musst dich ausruhen.

Setze eine Runde aus.

Du hast auf dem Markt 10 Fische verkauft. Darum gibt es heute etwas ganz Besonderes zu essen.

Jede und jeder bekommt eine kleine Süßigkeit, möglichst von den Philippinen.

Du hast deiner Mutter beim Waschen der Wäsche geholfen. Jetzt darfst du mit deiner Freundin spielen.

Rücke bis zur nächsten Figur vor dir auf.



Ereigniskarten:

(auf hellgrünes Papier drucken, Karten werden im Format A7 geschnitten)

Du hast vergessen, deinen kleinen
Bruder zum Strand mitzunehmen.

Gehe 3 Felder zurück.

Du hast gemeinsam mit deiner
Großmutter Essen für die
ganze Familie gekocht.

Rücke 3 Felder nach vorn.

Du solltest die Eier suchen, die die
Hühner im Garten gelegt haben.
Dabei ist dir ein Ei kaputt gegangen.
Die Mitspielerin/der Mitspieler,
der vor dir steht, kommt zu dir zurück
und tröstet dich.

Der Wasserbüffel ist dir auf den
Fuß getreten. Du kannst nicht länger
im Reisfeld arbeiten.

Setze einmal aus.



Fragekarten:

(auf hellblaues Papier drucken, Karten werden im Format A7 geschnitten)

Es können weitere Fragen ergänzt werden bzw. weggelassen werden, je nachdem, wie das Wissen der Gruppe eingeschätzt wird.

Wird eine Frage richtig beantwortet, darf die Spielerin/der Spieler noch einmal würfeln.

**Nenne 2 Tiere,
die auf den Philippinen leben.**

**Was wird auf den meisten Feldern
der Philippinen angebaut?**

**Wo und was müssen philippinische
Kinder oft arbeiten?**
(Hier sind mehrere Antworten möglich und richtig.)

**Wie heißen die Berge,
die manchmal Feuer spucken?**

**Welches Tier hilft bei der
Arbeit auf den Reisfeldern?**

**Wie heißt die Hauptstadt
der Philippinen?**



Nenne 3 Obst- oder Gemüsesorten,
die es auf den Philippinen gibt.

Wie heißt der kleine Affe,
der im Regenwald auf den
Philippinen lebt?

Wie viele Inseln gehören
ungefähr zu den Philippinen?

Welche Sprache sprechen
die meisten Menschen
auf den Philippinen?

Was ist das Besondere
bei den Häusern der Philippinen,
die am Meer stehen?

Warum kann es gefährlich sein,
auf den Philippinen direkt
am Meer zu wohnen?

Welche Farben hat die Flagge
der Philippinen?

Nenne eine Süßigkeit, bei der
Kokosnuss verwendet wird.

Auf das Reisfeld, fertig, los!

