

Spielanleitung

Das Zubehör des Spiels

- 1 Spielbrett
- 4x24 Fragekarten
- 10 Zielkarten
- 8 Spielfiguren
- 2 Großwürfel
- 1 Spielanleitung
- 1 pädagogisches Beiheft

Spielverlauf

Die Spielfläche stellt ein großes farbig gestaltetes Oval dar, das sich in die vier Lebensabschnitte gliedert:

- Frühling = Kindheit
- Sommer = Jugend
- Herbst = Erwachsensein
- Winter = Alter

Um das Oval herum führen aneinandergereiht Felder, die den Lebensweg darstellen. Das Spiel ist für 2-8 Mitspieler geeignet.

Spielbeginn

Es beginnt derjenige Spieler, der als erster eine 6 würfelt. Dieser Spieler zieht eine der 10 Zielkarten und legt diese verdeckt an das Ende des Lebensweges (verschneites Wegstück hinter Ziel-feld).

Daraufhin würfelt er erneut und eröffnet das Spiel. Die nachfolgenden Spieler setzen das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

Mitspieler, die aufgrund ihrer gewürfelten Zahl mit ihrer Spielfigur auf ein farbig markiertes Feld treffen, ziehen jeweils eine zur Jahreszeit passende Fragekarte, lesen sie laut vor und beantworten sie.

Übergänge

Beim Verlassen einer Jahreszeit wechseln die Spieler in einen neuen Lebensabschnitt über. Zur Verdeutlichung dieses Neubeginns muss jeder Spieler zunächst den alten Lebensabschnitt beenden. Dazu muss er den letzten farbig markierten Wegstein dieser Lebensphase direkt erwürfeln. Erst dann kann er mit seiner Spielfigur den Weg fortsetzen.

Sonnenfragen

Jeder der vier Kartenstapel enthält 2 besonders gekennzeichnete Sonnenkarten. Zieht ein Spieler eine Sonnenfrage, darf er sich zu deren Beantwortung Zeit lassen. Dazu setzt er eine Spielrunde aus und begibt sich mit seiner Spielfigur in den Mittelpunkt des Spielfeldes, die Sonne. Nach der ausgesetzten Runde liest er seine Frage vor und beantwortet sie. Zur Fortsetzung seiner Reise begibt sich der Spieler zurück auf das mit einer Sonne markierte Feld des Lebensweges, das sich in der Jahreszeit befindet, von der er ausging.

Spielende

Der Spieler, der zuerst das Zielfeld erreicht, darf die zu Beginn des Spieles dort hinterlegte Zielkarte aufdecken. Er liest den Spruch allen Mitspielern laut vor. Die übrigen Spieler setzen das Spiel fort, bis alle das Ziel erreicht haben.

Impressum

Autoren: Dipl. Päd. Gerlinde Barbian, Duisburg
Dipl. Päd. Monika Lutz, Trier
Dr. theol. Michael Thomas M. A., Trier
(verantwortlich)

Graphische Gestaltung:
Irmtraud Knoth, Kenn

Produktion: Rudolf Günther Verlag, Trier

Herausgeber: ©1995
Katholische Landesarbeitsgemeinschaft für
Erwachsenenbildung in Rheinland-Pfalz e. V.
55116 Mainz, Welschnonnengasse 2-4