



6. SPIEL

Ferkelrennen (AB 06)

Lehrerinformation

Das Ferkelrennen vereint klassische Spielregeln mit Quizfragen zu dem Virtuellen Schweinestall. Das Spiel kann sehr gut als Nachbereitung zu der Schulstunde eingesetzt werden. Die Kinder sollten zuvor den Virtuellen Schweinestall gut erkundet haben.

Vorbereitungen vor dem Spiel:

Spielfeld, Quizkarten und Spielfiguren zum Ausschneiden entsprechend der Klassengröße ausdrucken.

Spielfiguren

Die Ferkel-Spielfiguren können die Kinder auch selbst ausschneiden, zusammenkleben und/oder bemalen. Wird ein Centstück unter den Papierfuß geklebt, stabilisiert das die Papierspielfigur zusätzlich.

Quizkarten

Die Quizkarten sollte die Lehrkraft ausschneiden, da hier auch die Lösungen zu lesen sind.

Spielfeld

Das Spielfeld wird am besten von der Lehrkraft auf ein DIN-A-3 Papier vergrößert ausgedruckt.

Damit der Spielspaß für alle groß ist, empfehlen wir, in Gruppen zwischen 3-6 Kindern zu spielen. Bei einer Klassengröße von 24 Kindern können also mindestens 4 Spielgruppen parallel spielen.

Alter: ab 7 Jahren

Für jedes Spielfeld muss ein Würfel vorhanden sein.



6. SPIEL

Ferkelrennen (AB 06)

Spielregeln Ferkelrennen Teil 1/2

Ziel des Spiels: Wer als erstes mit seinem Ferkel den Futtertrog erreicht, gewinnt das Spiel und ist Sieger des großen Ferkelrennens.

Spielablauf: Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Die Quizkarten werden verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Spielfigur (oder hat sie vorher selbst gebastelt). Jetzt wird reihum einmal gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, beginnt das Rennen und setzt seine Spielfigur entsprechend der Würfelaugen nach vorne. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und würfelt und zieht vor. Jeder Spieler darf pro Runde einmal würfeln.

Auf dem Spielfeld gibt es einige Ereignis- und Quizfelder.

Quizfelder (gekennzeichnet mit einem Fragezeichen)

Quizfelder sind mit einem Fragezeichen gekennzeichnet. Landet ein Spieler auf einem Quizfeld muss er eine Quizfrage beantworten, wenn er weiterkommen will. Der rechte Nachbar des Spielers zieht die oberste Karte vom Stapel und liest sie laut vor. Wer beim Besuch des Virtuellen Schweinestalls gut aufgepasst hat, kann die Fragen leicht beantworten. Option: Je nach Alter können die Schüler die Lösung auch mit Hilfe des Moduls finden.

Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er nochmal würfeln und in der gleichen Runde weiterziehen. Beantwortet der Spieler die Frage falsch, ist der nächste an der Reihe.



6. SPIEL

Ferkelrennen (AB 06)

Spielregeln Ferkelrennen Teil 2/2

Ereignisfelder

Landet ein Ferkel auf einem dieser Felder passiert folgendes:

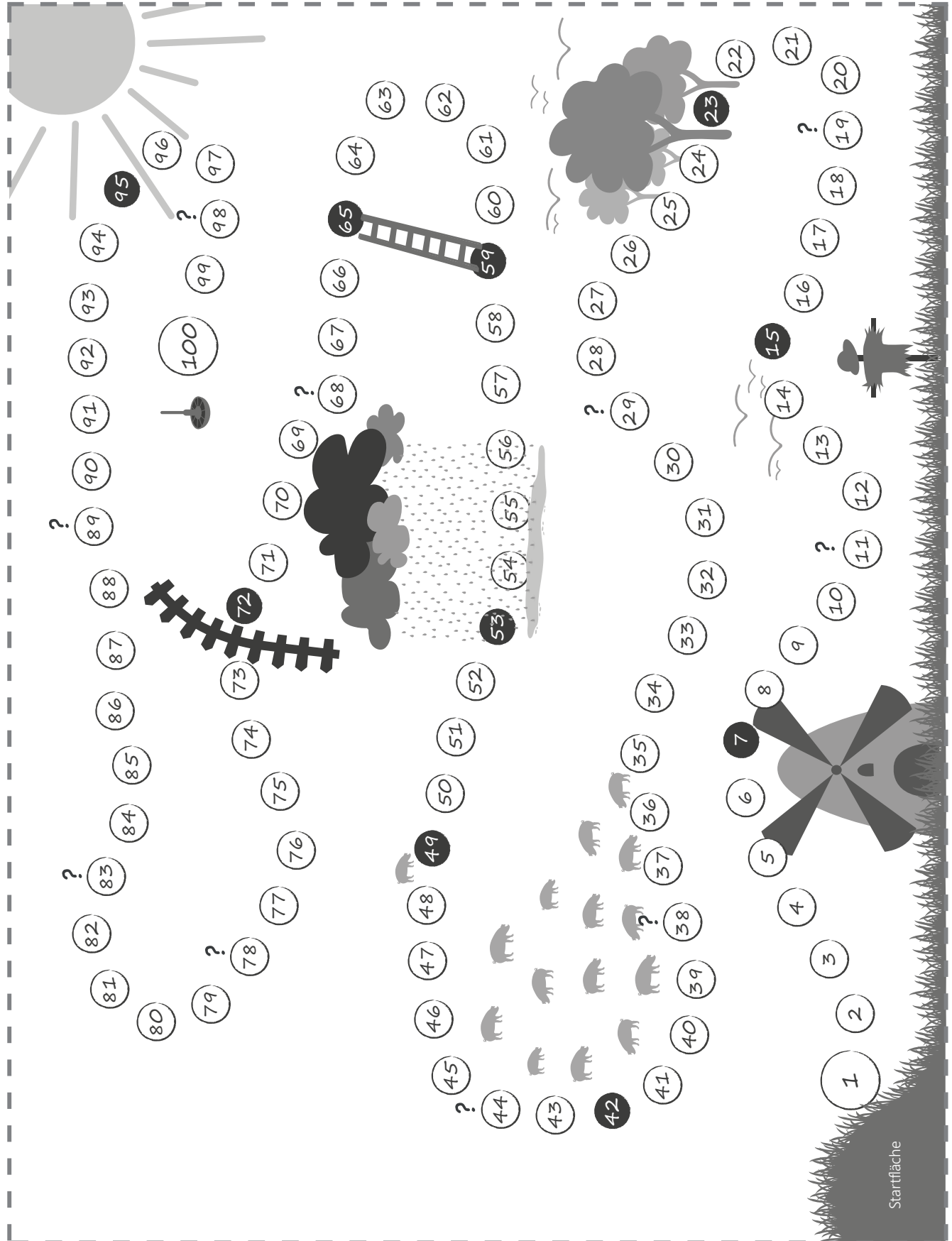
Feld 7	Dein Ferkel wird von einem Windflügel erfasst und auf das Feld 10 geschleudert. Rücke 3 Felder vor.
Feld 15	Dein Ferkel erschreckt sich vor der Vogelscheuche und rast zurück auf Feld 13. Ziehe 2 Felder zurück.
Feld 23	Dein Ferkel verläuft sich im Wald. Setze einmal aus.
Feld 42	Große Schweine- und Ferkelparty! Dein Ferkel spielt und balgt mit den anderen Schweinen. Hüpfte 2 Felder vor.
Feld 49	Dein Ferkel findet ein verloren gegangenes Schwein und muss es trösten. Setze einmal aus.
Feld 53	Es regnet. Dein Ferkel schliddert im Matsch auf Feld 56. Gehe 4 Felder vor.
Feld 59	Dein Ferkel ist neugierig und klettert die Leiter entlang. Ziehe auf Feld 65.
Feld 65	Dein Ferkel ist neugierig und klettert die Leiter entlang. Ziehe auf Feld 59.
Feld 72	Die Sonne scheint deinem Ferkel auf die Borsten. Es ist ihm zu warm. Es möchte sich ordentlich im Schlamm suhlen. Du musst mindestens eine 4 würfeln, um das Ferkel zu überzeugen, weiter zu rennen. Erst dann darfst du weiter laufen.
Feld 95	Dein Ferkel ist müde vom vielen Herumrennen und will sich ausruhen. Setze einmal aus.



6. SPIEL

Spielfeld (AB 06)

Spielfeld zum Ausschneiden und Ausmalen (auf A3 skalieren)

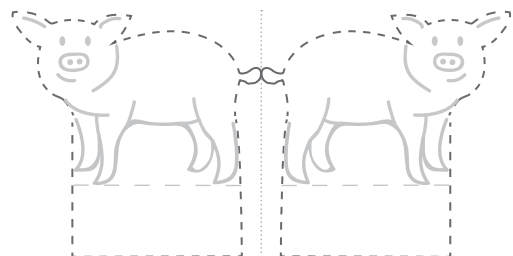
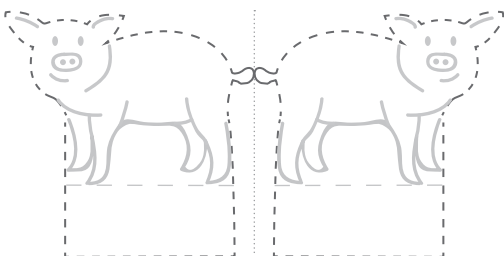
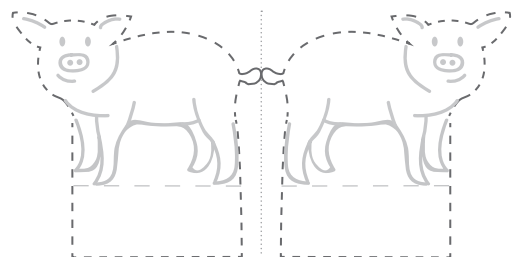
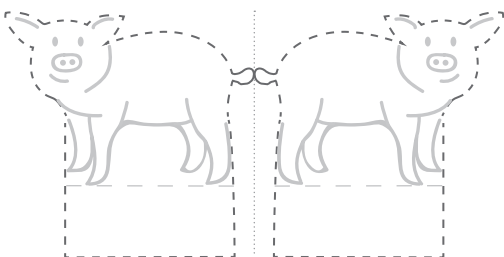
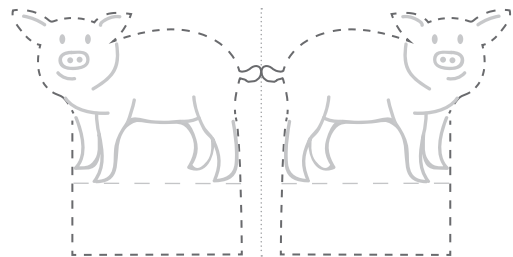
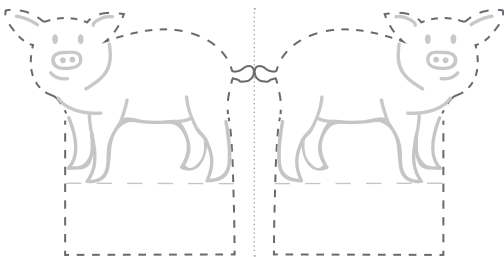
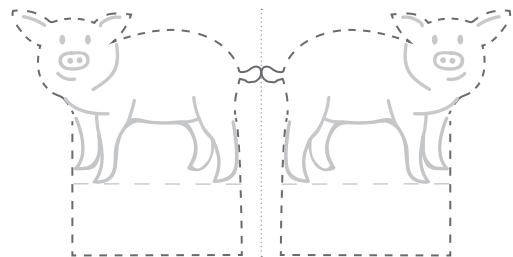
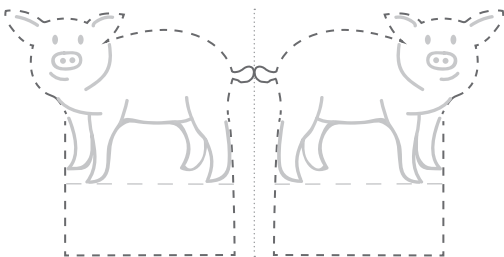
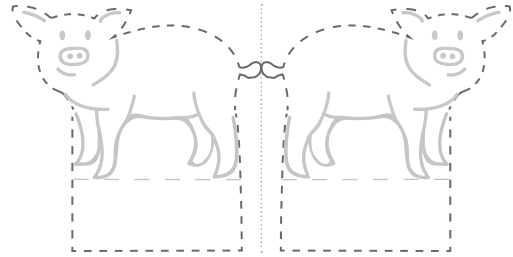
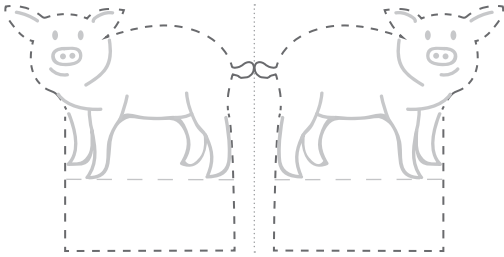




6. SPIEL

Spielfiguren (AB 06)

Schneide die Ferkel aus. Wenn du magst, kannst du sie auch noch farbig anmalen und ihnen Namen geben. Stelle Sie anschließend auf das Startfeld.





6. SPIEL

Ereigniskarten (AB 06)

Schneide die Quizkarten aus. Wenn du magst, kannst du sie auch noch farbig anmalen. Lege sie anschließend verdeckt neben das Spielfeld.

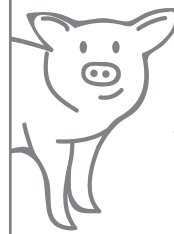


1

Frage:

Was frisst das Ferkel zusätzlich zur Muttermilch?

Antwort: Flüssigfutter



2

Frage:

Wie viel Kilogramm wiegt ein Ferkel bei der Geburt?

Antwort: 1,5 Kilogramm

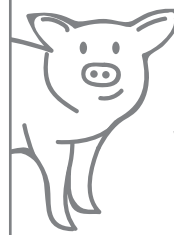


3

Frage:

Warum werden die Sauen vor dem Abferkelstall geduscht?

Antwort: Damit die Sau und Ferkel gesund bleiben.



4

Frage:

Wie viele Ferkel bekommt eine Sau durchschnittlich pro Wurf?

Antwort: 15 Ferkel

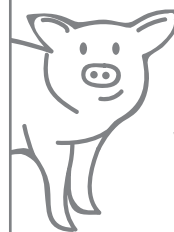


5

Frage:

Wie viele Wochen leben die Ferkel bei der Muttersau?

Antwort: 3 bis 4 Wochen



6

Frage:

Wie lange schläft und ruht ein Schwein circa am Tag?

Antwort: 18 Stunden

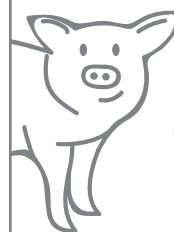


7

Frage:

Wie legen die Ferkel die Rangordnung in der Gruppe fest?

Antwort: Durch Rankämpfe



8

Frage:

Was gibt der Landwirt den Ferkeln, damit ihnen nicht langweilig wird?

Antwort: Beschäftigungsmaterial



6. SPIEL

Ereigniskarten (AB 06)

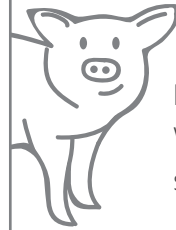


9

Frage:

Wie viel Kilogramm wiegen die Mastschweine am Ende der Mast?

Antwort: 120kg



10

Frage:

Wie oft kontrolliert der Landwirt seine Tiere?

Antwort: Jeden Tag

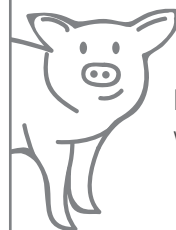


11

Frage:

Nenne drei Produkte die aus einem Schwein hergestellt werden können (außer Fleischprodukte).

Antwort: Leim, Gummibärchen, Hautcreme, Leder, Pinsel



12

Frage:

Was frisst ein Mastschwein?

Antwort: Getreide, Eiweiß, Mineralstoffe und Vitamine



13

Frage:

Wie heißt das männlich Tier bei den Wildschweinen?

Antwort: Keiler



14

Frage:

Wie heißt das weibliche Tier bei den Wildschweinen?

Antwort: Bache



15

Frage:

Wie heißt das Jungtier bei den Wildschweinen?

Antwort: Frischling



16

Frage:

Wie heißt das männliche Tier bei den Hausschweinen?

Antwort: Eber



6. SPIEL

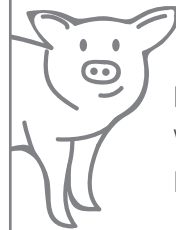
Ereigniskarten (AB 06)



17

Frage:
Wie heißt das weibliche Tier bei den Hausschweinen?

Antwort: Sau



18

Frage:
Wie heißt das Jungtier bei den Hausschweinen?

Antwort: Ferkel



19

Frage:
Wie sieht der Kopf beim Wildschwein aus?

Antwort: dreieckig, spitz, kräftige Rüsselschnauze



20

Frage:
Wie sieht der Kopf beim Hausschwein aus?

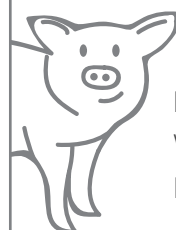
Antwort: großer Kopf mit einem kleinen Rüssel



21

Frage:
Wie sieht die Haut beim Wildschwein aus?

Antwort: dunkle Haut und viele kräftige Borsten



22

Frage:
Wie sieht die Haut beim Hausschwein aus?

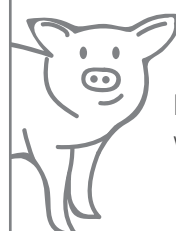
Antwort: rosafarbende Haut mit wenigen weicheren Borsten



23

Frage:
Was fressen Wildschweine?

Antwort: Wurzeln, Knollen, Baumfrüchte, Pilze, Insekten, Schnecken, Mäuse, Frösche, Molche oder tote Tiere



24

Frage:
Wie sehen Frischlinge aus?

Antwort: braunweiß gestreiftes Fell, Streifen vom Kopf zum Schwanz



6. SPIEL

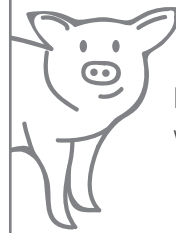
Ereigniskarten (AB 06)



25

Frage:
Wie sehen Ferkel aus?

Antwort: rosafarbene Haut,
einheitliche Farbe



26

Frage:
Wo leben Wildschweine?

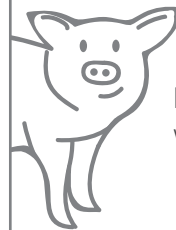
Antwort: Laub- und Mischwälder



27

Frage:
Wo leben Hausschweine?

Antwort: Meistens im Stall



28

Frage:
Womit wühlt das Wildschwein?

Antwort: Mit seinem starken Rüssel.



29

Frage:
Womit baut das Wildschwein
sein Nest?

Antwort: Laub



30

Frage:
Wie verständigen sich Schweine
untereinander?

Antwort: Grunzen und Quieken