

## De Schape- niederdeutsches Brettspiel

### Vorwort

Das Spiel „De Schape“ stellt einen Zusatz zu der AG Niederdeutsch dar. Innerhalb der AG haben die Kinder schon einen ersten Kontakt mit dem Niederdeutschen hergestellt. Mit dem Spiel werden die erlernten Vokabeln und Redewendungen aus den einzelnen AG Stunden dann auf spielerische Weise gefestigt und durch abwechslungsreiche Methoden abgefragt.

Die Vokabeln, die zuvor themenorientiert besprochen wurden, werden innerhalb des Spiels durch verschiedene Ereignisfelder vermischt abgefragt.

Außerdem können die Kinder das Spiel „De Schape“ zuvor selbst anfertigen. Alle Bestandteile des Spiels sind als PDF- Vorlage vorhanden. Diese Vorlagen beinhalten eine Spiel- und Aufbauanleitung, das Spielfeld, die Spielfiguren, die Ereigniskarten und die Würfel.

Das Spiel „De Schape“ verbindet die verschieden Vokabeln aus der AG Niederdeutsch, welche sich mit dem ostfälischen Platt beschäftigt, miteinander und stellt somit eine Kombination von Wissens- und Brettspiel dar. Zusätzlich können die Ereigniskarten beliebig erweitert werden.

Niederdeutsch- Spiel- Spaß und Spannung.

Konzeption, Idee Spiel „De Schape“:

Lisa Schäfer, Kristin Kirchner

Bildliche Gestaltung:

Lisa Schäfer, Kristin Kirchner

Wortschatz- Ereigniskarten:

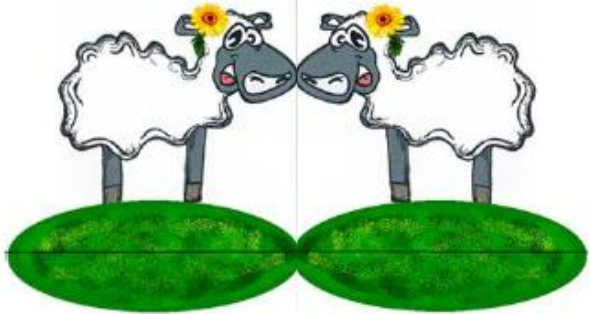
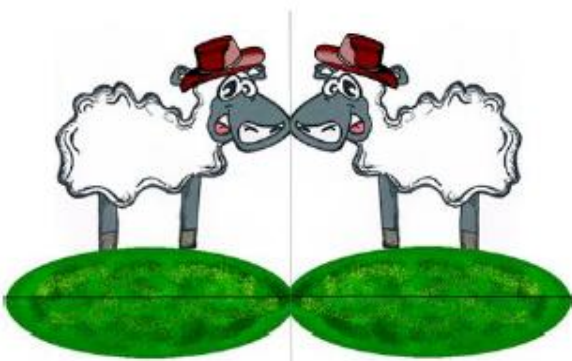
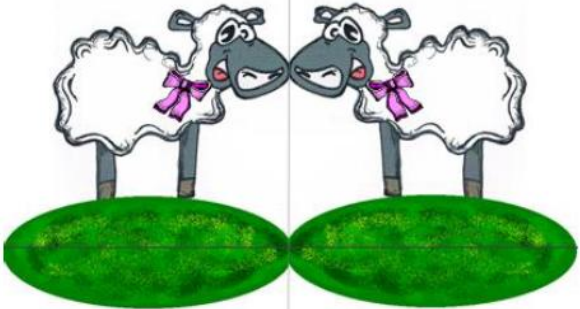
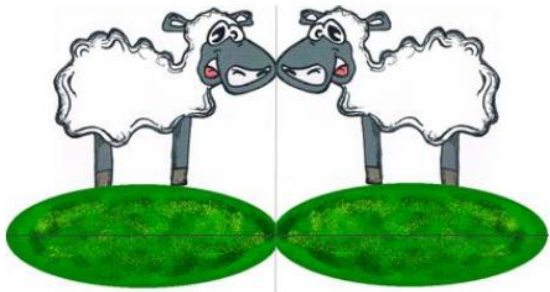
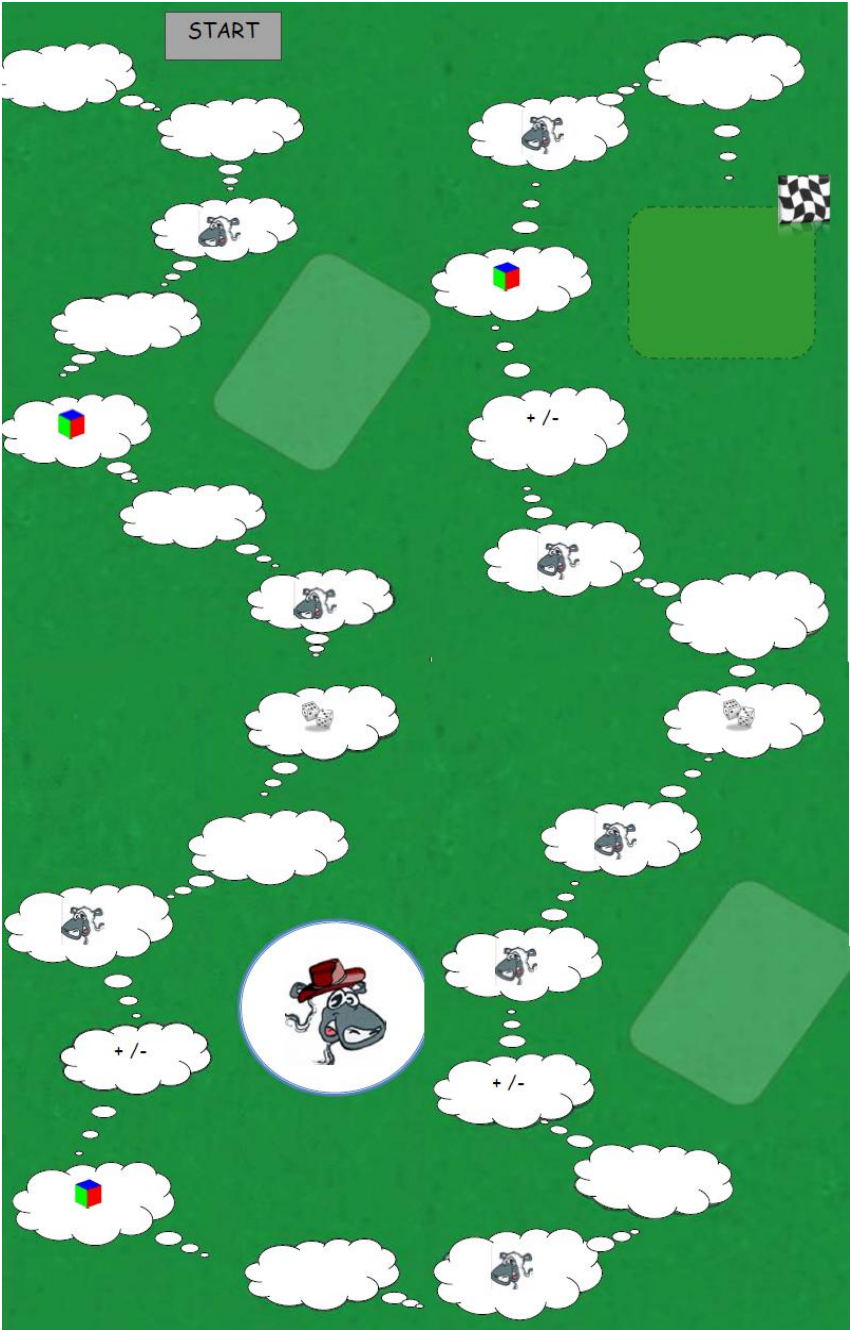
Alina Schulz, Kristin Zabel,

Christin Richter, Lisa Schäfer, Kristin Kirchner

## Inhalt- De Schape

	Seite
1. De Schape- das Spielfeld	1
2. So gait dat (Spielanleitung)	2 - 4
3. Aufbauanleitung	5 - 7
4. Spielfeld	8 - 11
5. Spielfiguren	12 - 13
6. Würfel	14 - 15
7. Ereigniskarten	16 – 21
8. Erweiterungereigniskarten	22

# De Schape- das Spielfeld



# So gait dat:

Wenn du in deinen Niederdeutschstunden gut aufgepasst hast, ist das Spiel ganz leicht. Ziel ist es dein Schap als erstes zum Ende des Spielfeldes zu bringen. Dabei warten Ereignisfelder auf dich, die dein neu erlerntes Wissen abfragen. Ihr könnt das Spiel zu zweit, aber auch zu dritt oder viert spielen. Eure Schape Fiete, Lasse, Femke und Sünje begleiten euch auf dem Weg zum Ziel.



Fiete

Lasse

Femke

Sünje

## Die Regeln:

### Wer fängt an?

Zu Beginn des Spiels wird der gewürfelt. Wer als erster die Zahl auf Niederdeutsch sagen kann, darf beginnen.

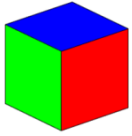
### Ereignisfelder



Wenn Fiete auf dem Spielfeld abgebildet ist, musst du eine Ereigniskarte ziehen.

**Aufgepasst:** Wenn du zwei Fragen hintereinander falsch beantwortest, musst du aussetzen bei Lasse.





Wenn du auf dieses Feld triffst, darfst du den Farbwürfel werfen. Die gefallene Farbe, musst du auf Niederdeutsch sagen.

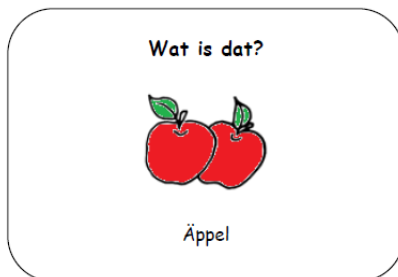
+ / -

Dieses Feld fordert deine Rechenkünste. Werfe den Würfel zweimal. Dein Nachbar entscheidet ob du diese Zahlen addieren oder subtrahieren sollst. Das Ergebnis nennst du auf Niederdeutsch.

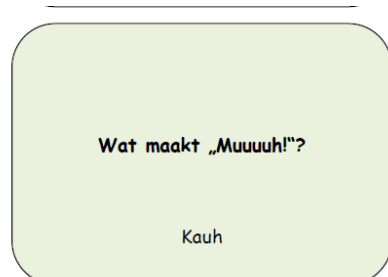


Du darfst nochmal würfeln.

## Ereigniskarten



Die **weißen „Wat is dat?“** Ereigniskarten behandeln die Vokabeln, die du zum Thema Obst und Gemüse gelernt hast. Bei richtiger Antwort darfst du einen Schritt vor. Bei falscher einen Schritt zurück.



Kennst du noch die Tiere vom Bauernhof? Die **grauen Ereigniskarten**, prüfen dein Wissen. Richtige Antwort einen Schritt vor, falsche einen zurück.



Wirf den Farbwürfel und sage die Farbe auf Niederdeutsch. Richtig? Dann gehe einen Schritt vor.

Wörfel smieten!

Segg de Tahl!



Kennst du noch die niederdeutschen Zahlen? Würfel und finde es heraus. Bei richtiger Antwort darfst du 2 Felder vor.

Segg de 1. Dach von de Woche!

Mandach

Auch die Tage der Woche hast du schon gelernt. Die blauen Ereigniskarten testen dich. Kannst du sie noch alle? Bei richtiger Antwort 2 Schritte vor. Bei falscher leider 2 Schritte zurück.

Loop rum um den Disch!

Die roten Ereigniskarten sind Aktionskarten. Verstehst du was auf den Karten steht? Erledige die Aufgabe und rücke ein Feld vor.

Loop

twei



vor!

Die violetten Ereigniskarten bringen dich voran, können dich aber auch im Spiel zurückwerfen. Verstehst du was sie sagen?

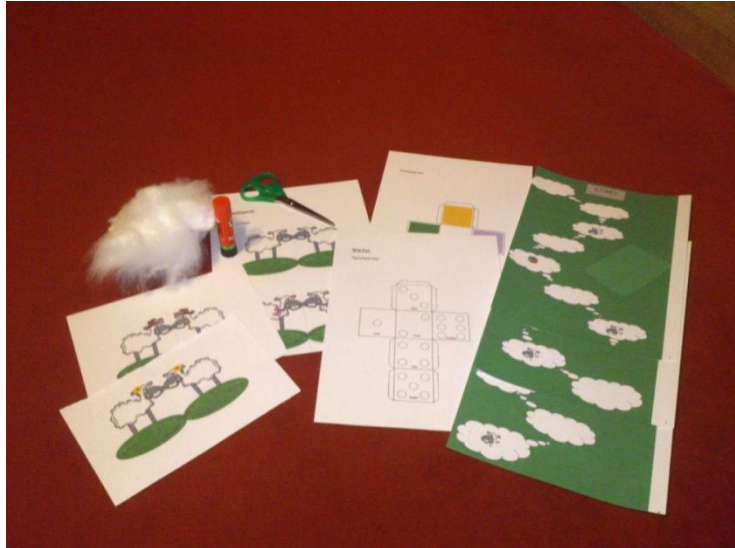
**Aufgepasst!!** Wenn du eine Frage richtig oder falsch beantwortet hast und beim vor- oder zurückrücken auf ein neues Ereignisfeld triffst, darfst du die Karte erst ziehen oder erst würfeln, wenn du wieder an der Reihe bist.

## Aufbauanleitung

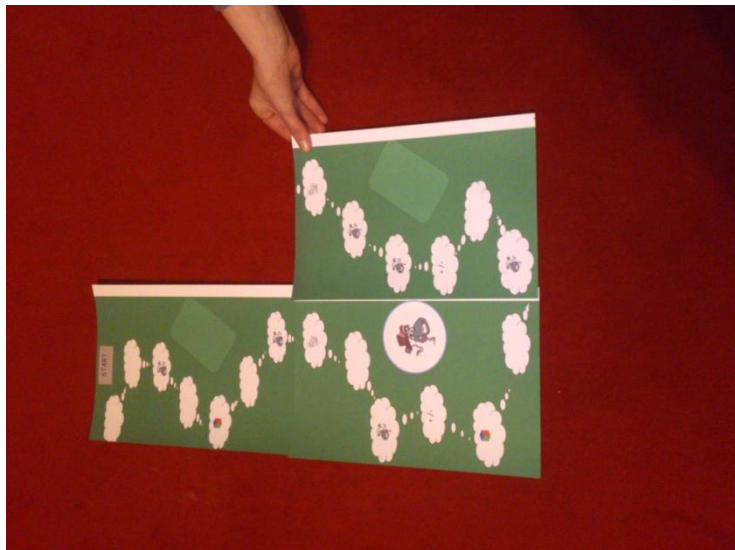
Ich lerne Niederdeutsch mit „De Schape“

Du brauchst:

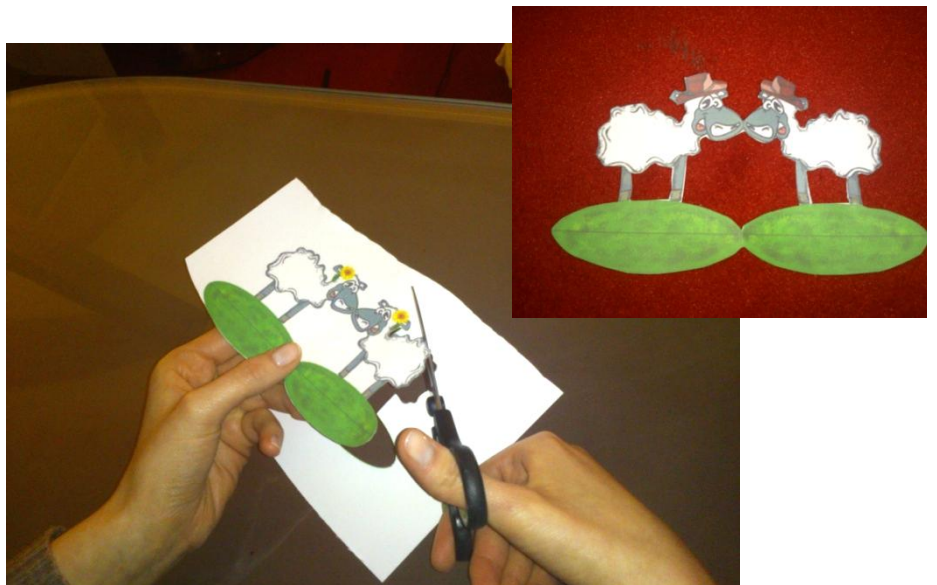
- Kleber
- Schere
- Watte
- Spielvorlage
- Schafvorlage



Klebe das Spielfeld  
an den weißen Falzen  
zusammen



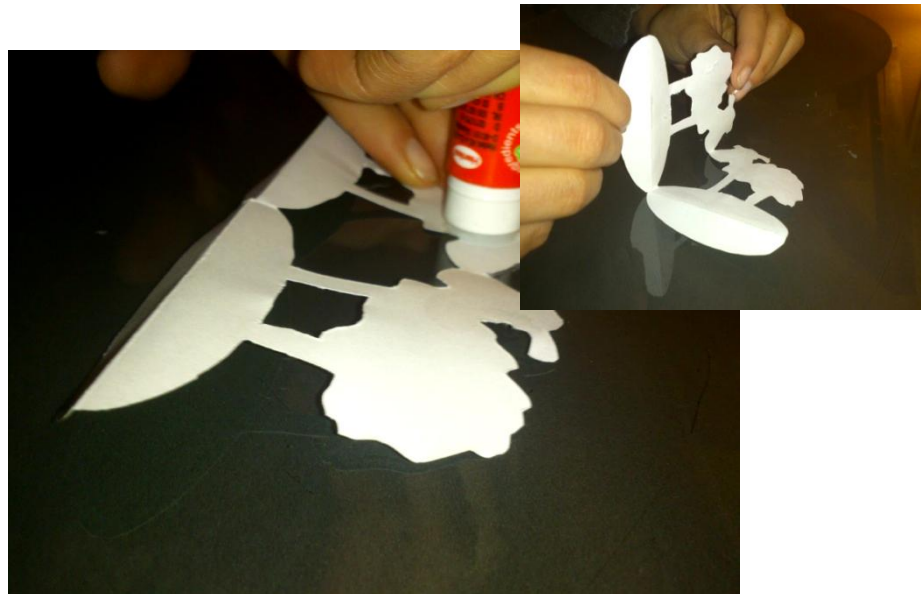
Schneide die  
Schape aus



Den unteren Teil der Schafswiese faltest du in Richtung Schap.



Dreh De Schape um und verstreiche den Kleber auf der ganzen Fläche. !!!Das Gefalzte wird ausgespart!!!



Knicke die Falze so, dass sich eine Standfläche für deine Schape bildet.





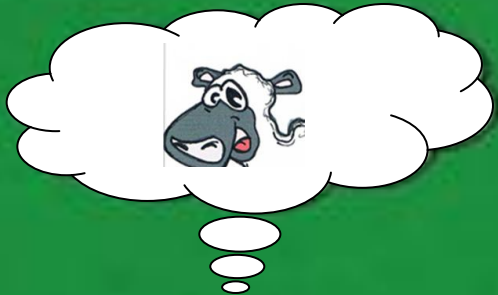
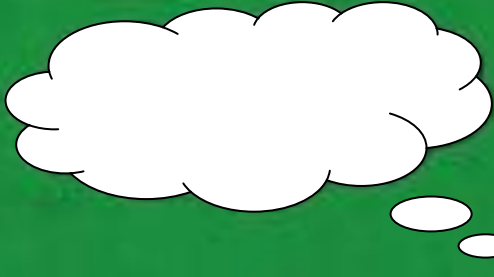
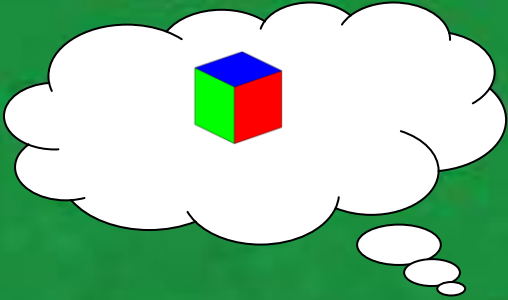
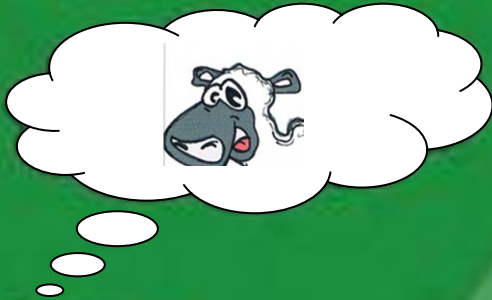
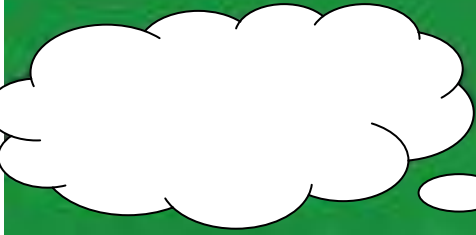
Dein Schap ist fast fertig. Schmücke es mit Watte.

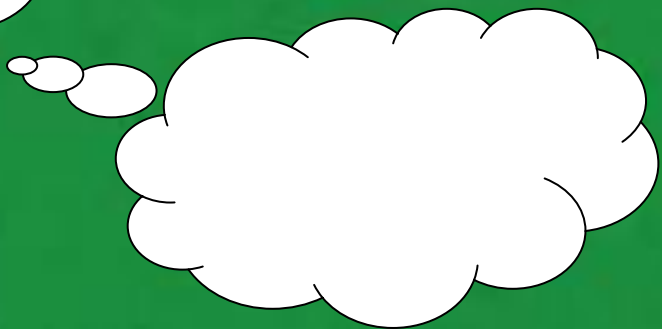
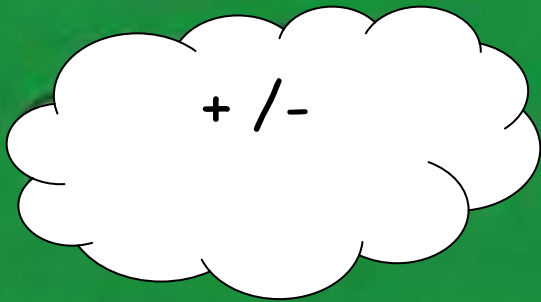
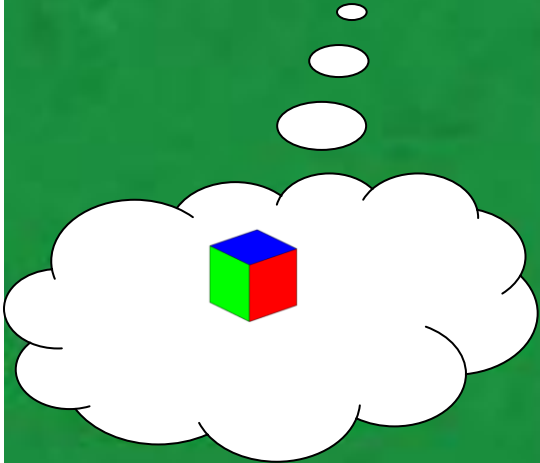


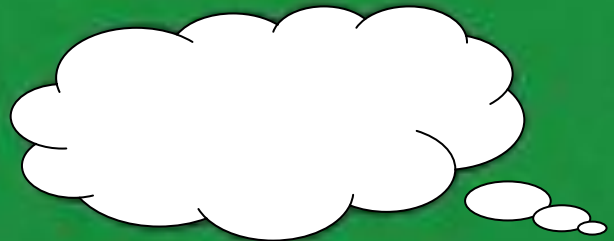
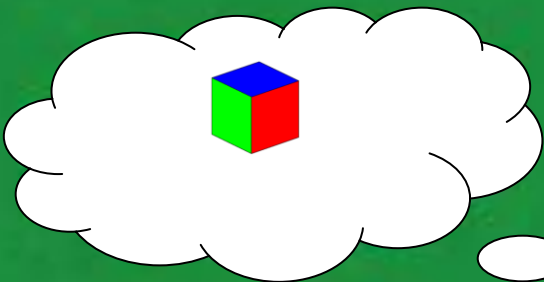
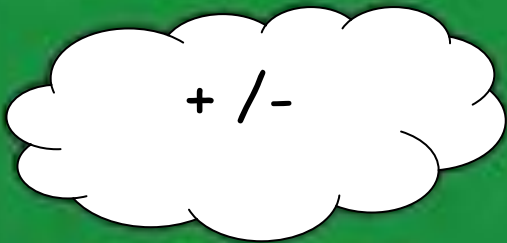
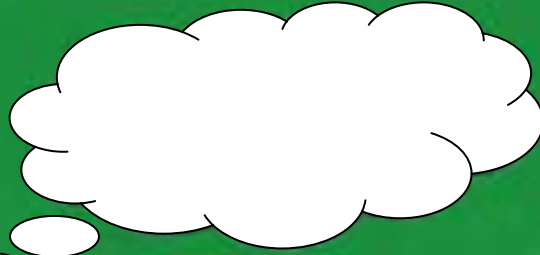
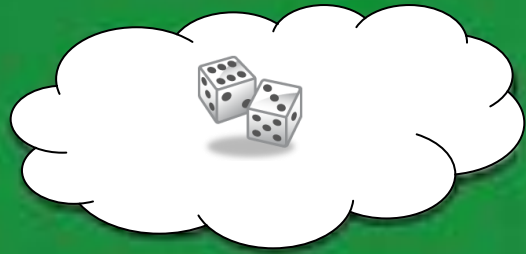
Jetzt kann es losgehen!

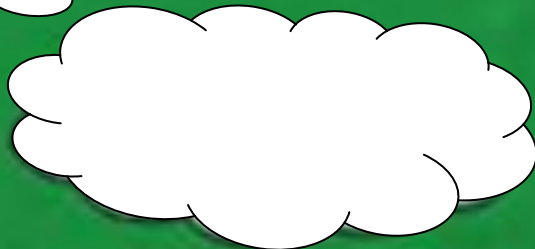
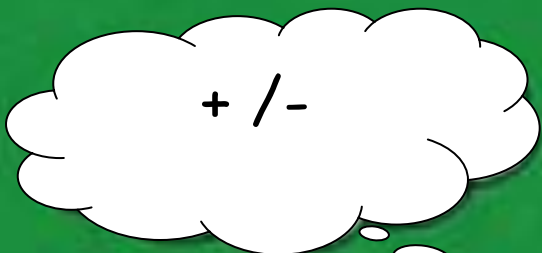
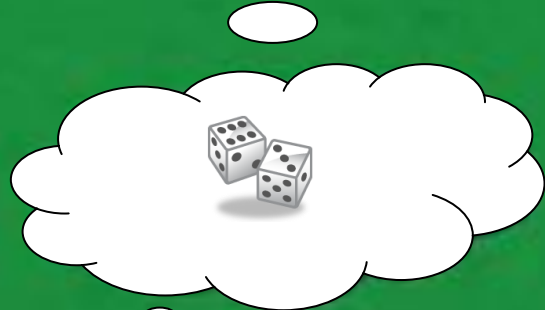


START



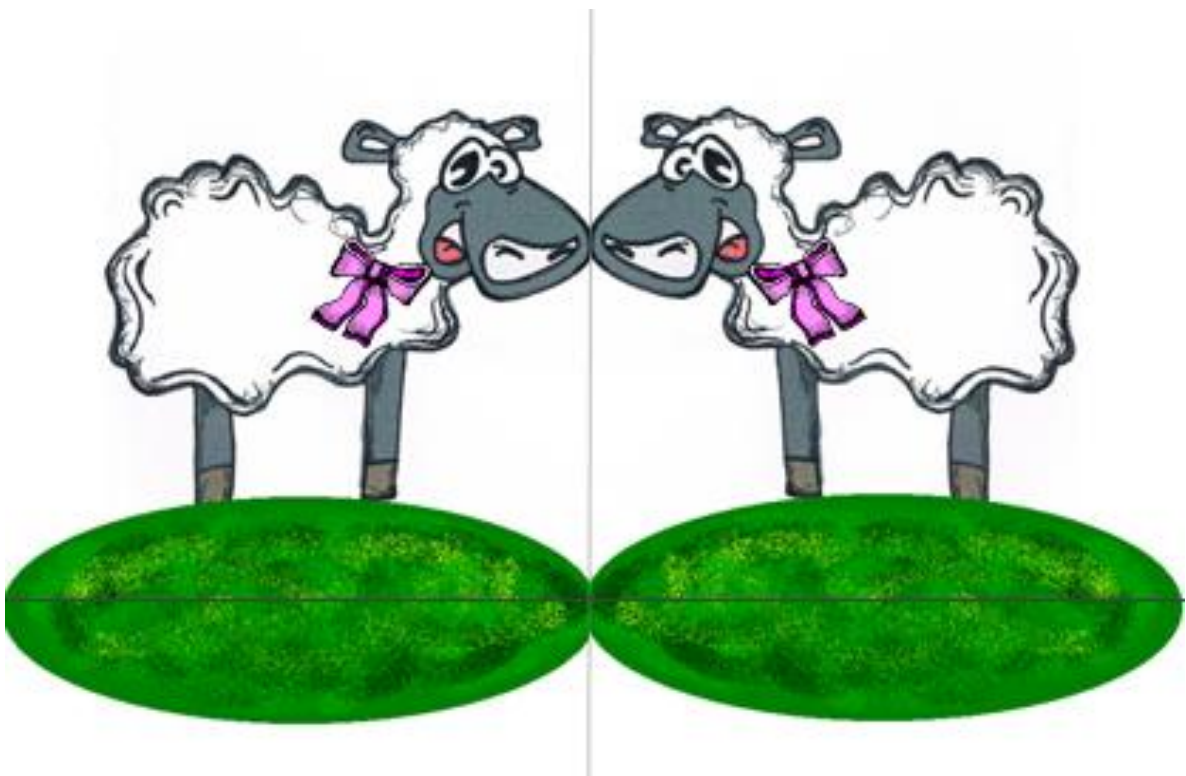
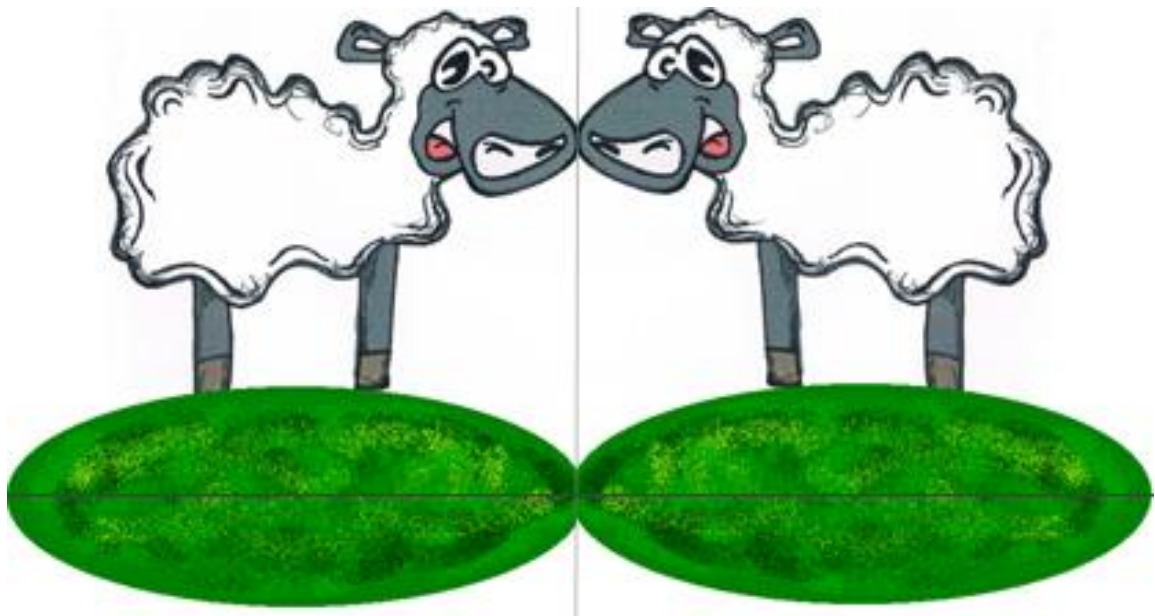


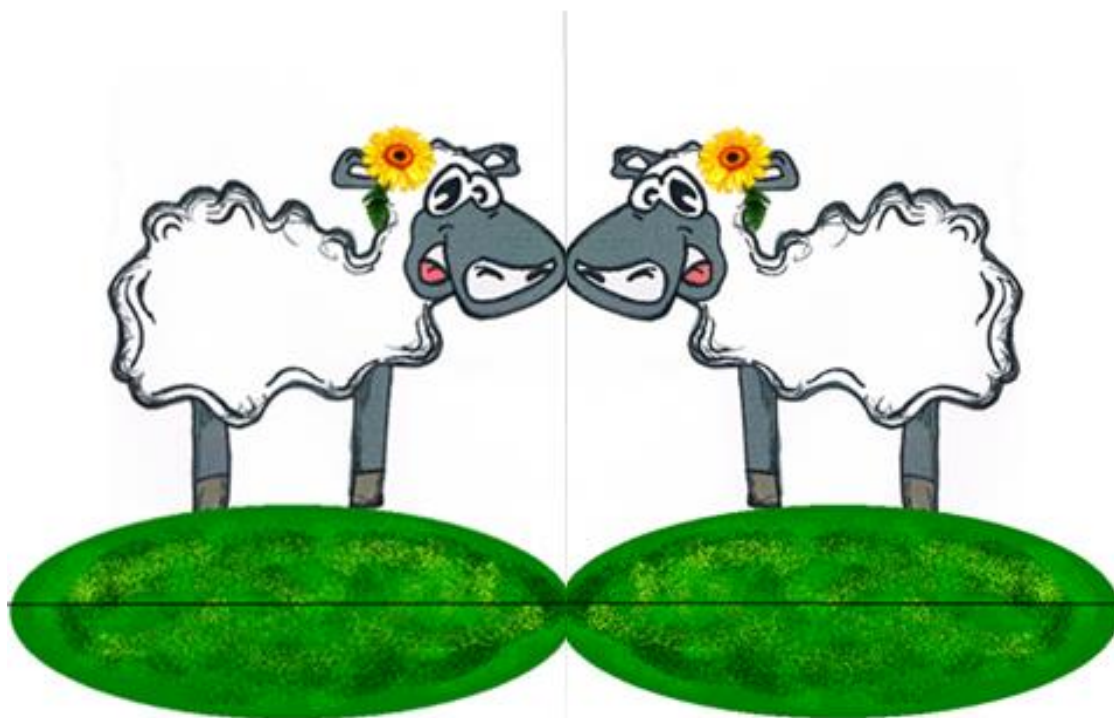
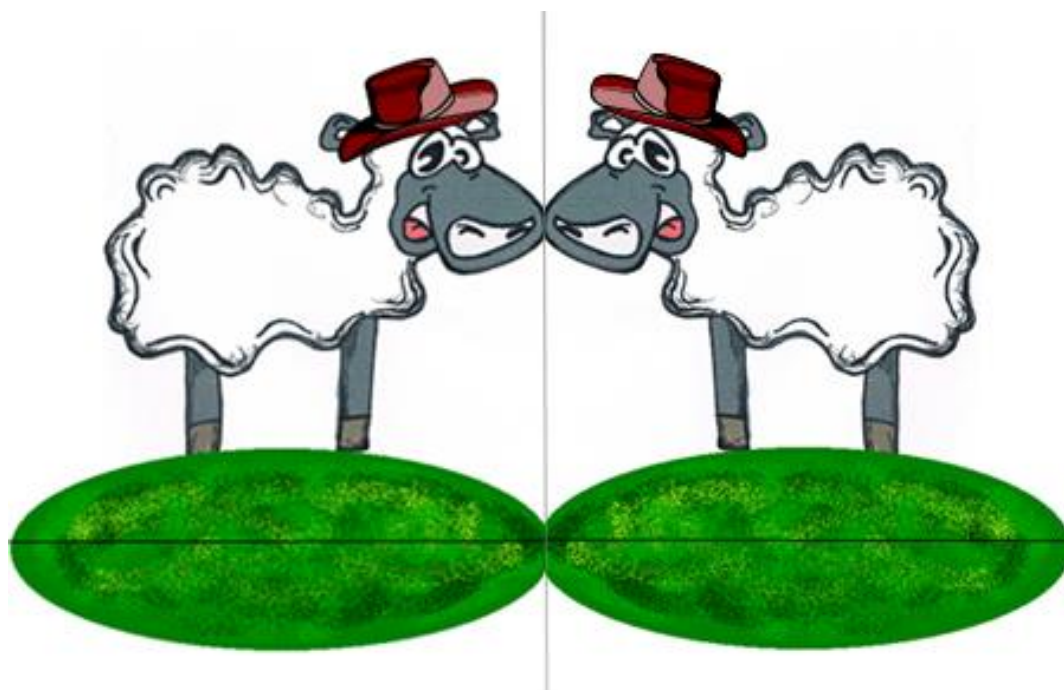




# Spielfiguren

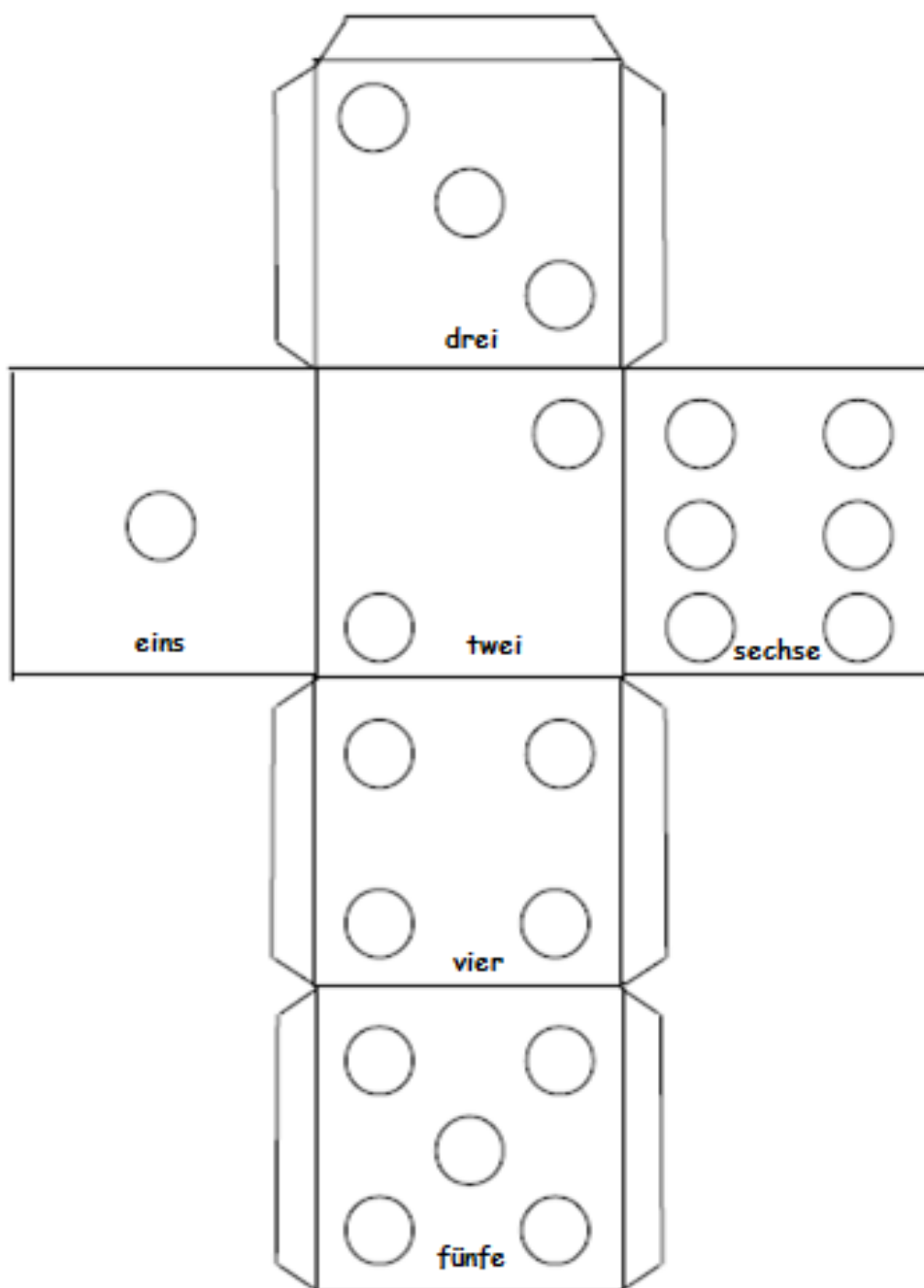
## De Schape





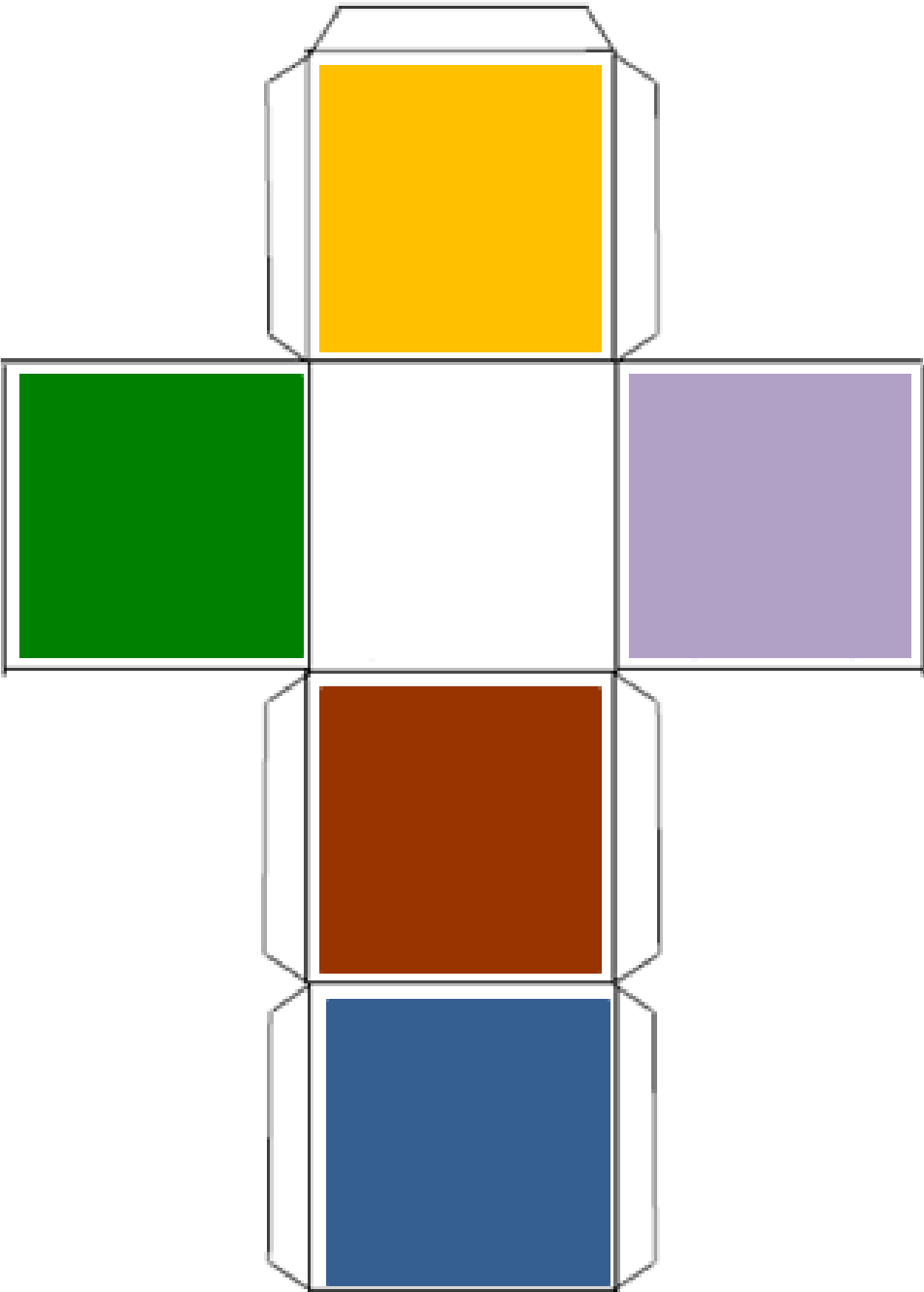
# Würfel:

Spielwürfel





Farbwürfel



# Ereigniskarten

Wat is dat?



Äppel

Wat is dat?



Plumen

Wat is dat?



Kürschen

Wat is dat?



Beern

Wat is dat?



Stickebeeren

Wat is dat?



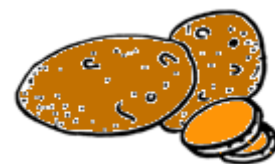
Bohnen

Wat is dat?



Arften

Wat is dat?



Kartuffeln

**Wat is dat?**



Mauern

**Wat is dat?**



Bollen

**Wat maakt „Muuuh!“?**

Kauh

**Wat maakt „Mäh!“?**

Schap

**Wat maakt „Miau!“?**

Katte

**Wat maakt „Oink, oink!“?**

Swien/ Säge

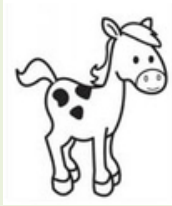
**Wat maakt „Wau, wau!“?**

Hund

**Wat maakt „Kiekeriki!“**

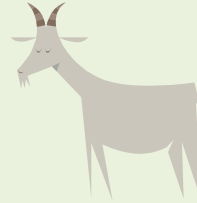
Hühner/Hohn

**Wat is dat?**



Peerd

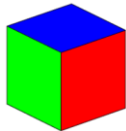
**Wat is dat?**



Zicke

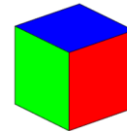
**Wörpel smieten!**

**Segg de Farbe!**



**Wörpel smieten!**

**Segg de Farbe!**



**Wörpel smieten!**

**Segg de Tahl!**



**Wörpel smieten!**

**Segg de Tahl!**



**Segg de 1. Dach von de Woche!**

Mandach

**Segg de 2. Dach von de Woche!**

Diensdach

**Segg de 3. Dach von de Woche!**

Middewoch

**Segg de 4. Dach von de Woche!**

Dunnersdach

**Segg de 5. Dach von de Woche!**

Friedag

**Kaam op un segg dien Naam**

Mien Naam is...

**Loop rum um den Disch!**

**Kaam op un segg dien Naam**

Mien Naam is...

**Loop**

twei




vor!


**Loop**

twei



vor!

Loop  
zwei  trügg!

Loop  
zwei  trügg!

Tell bet sesse!

Tell bet achtteihne!

Tell bet twintig!

Tell bet öllewe!

## Erweiterungsereigniskarten

