

Schmackofatz

Das Lecker- und Kleckerland!



Willkommen zu *Schmackofatz – Das Lecker- und Kleckerland* von Ich kann kochen!
Dieses Spiel führt euch durch ein Abenteuer voller Fragen und Aufgaben
rund um das Thema Ernährung. Einfach ausdrucken, basteln, losspielen
und gemeinsam mit allen Sinnen erleben!

Psst... und es gibt auch etwas zu gewinnen!

Spielmaterial

- Spielfiguren (zum Ausdrucken und Basteln)
- Spielbrett (zum Ausdrucken und Zusammenkleben)
- Fragenkarte (zum Ausdrucken oder digital)
- Anleitung (zum Ausdrucken oder digital)
- Würfel (nicht enthalten)

Bastelmaterial

- Schere
- Klebestift

Bastelanleitung

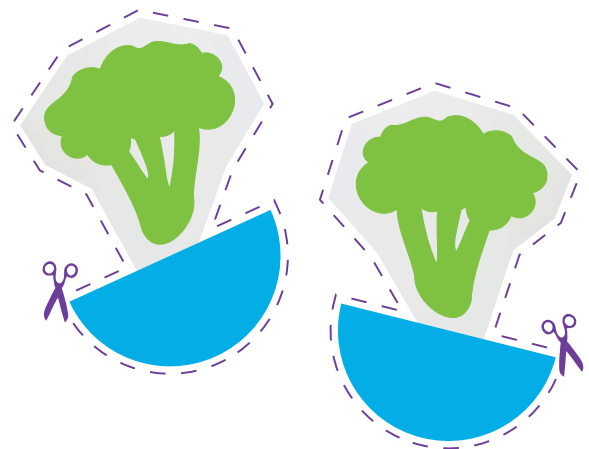
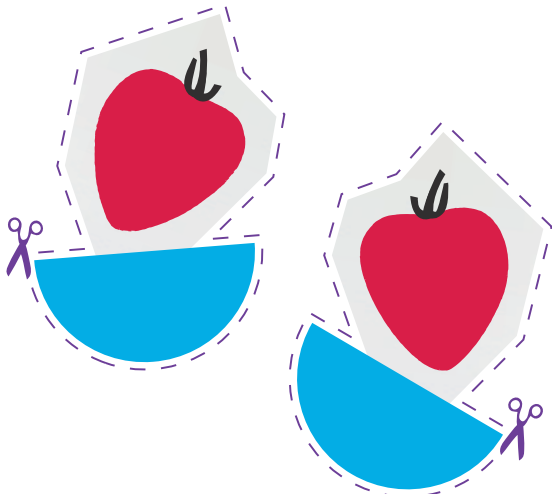
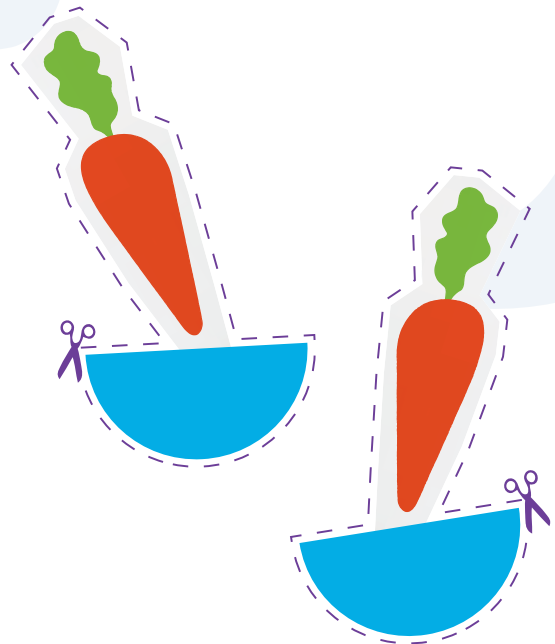
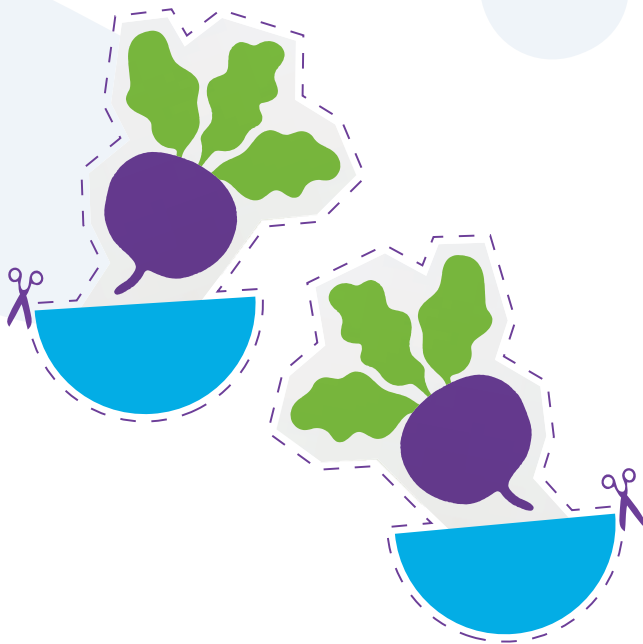
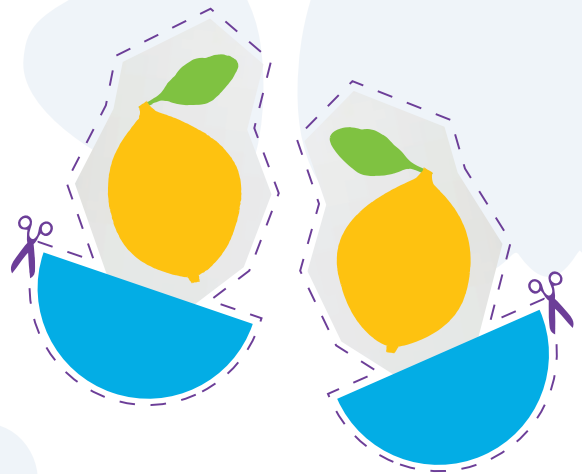
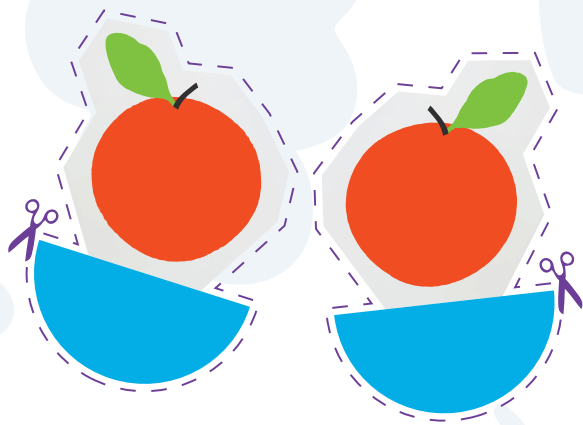
- 1.** Spielbrett vorbereiten: Schneidet das Spielbrett aus und klebt es zusammen. Ihr könnt es auch laminieren oder auf Karton kleben, damit ihr länger Spaß daran habt.
- 2.** Spielfiguren basteln: Druckt die Spielfiguren aus. Schneidet sie aus und faltet den Fuß in Richtung Motiv nach oben, damit die Figuren stabil stehen. Klebt nun die gleichen Figuren auf der weißen Seite aneinander. Stabilisiert nochmals den Fuß, indem ihr die Spielfigur auf dem Tisch oder Boden leicht gerade drückt.
- 3.** Fragenkarten: Druckt die Fragenkarten aus oder nutzt sie digital über ein vorhandenes Endgerät.
- 4.** Anleitung: Druckt die Anleitung aus oder nutzt sie digital über ein vorhandenes Endgerät. Die Anleitung sollte von einer Erwachsenen Person gelesen werden.



Jetzt Lösungswort
eingeben

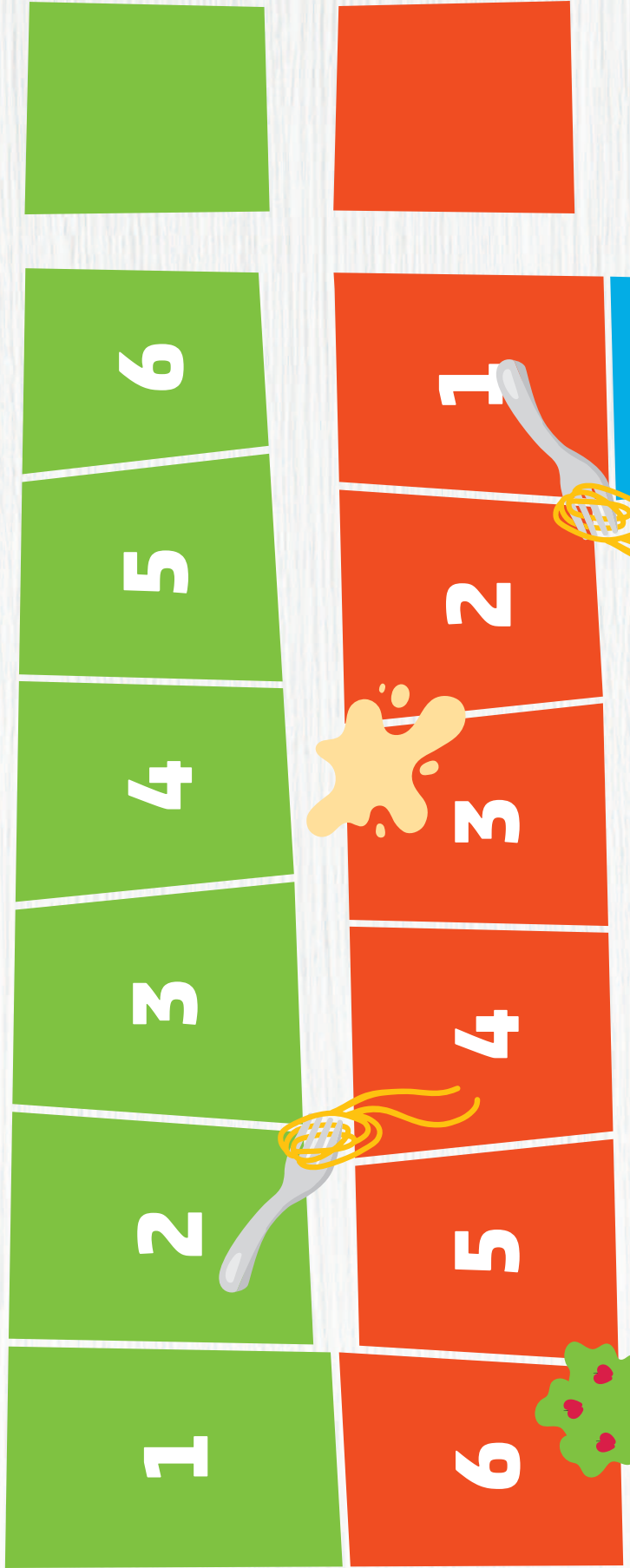


BARMER

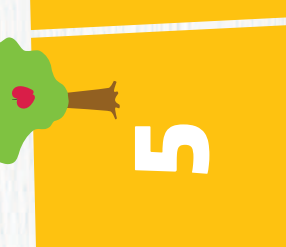
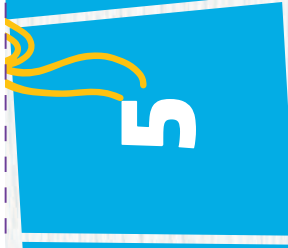
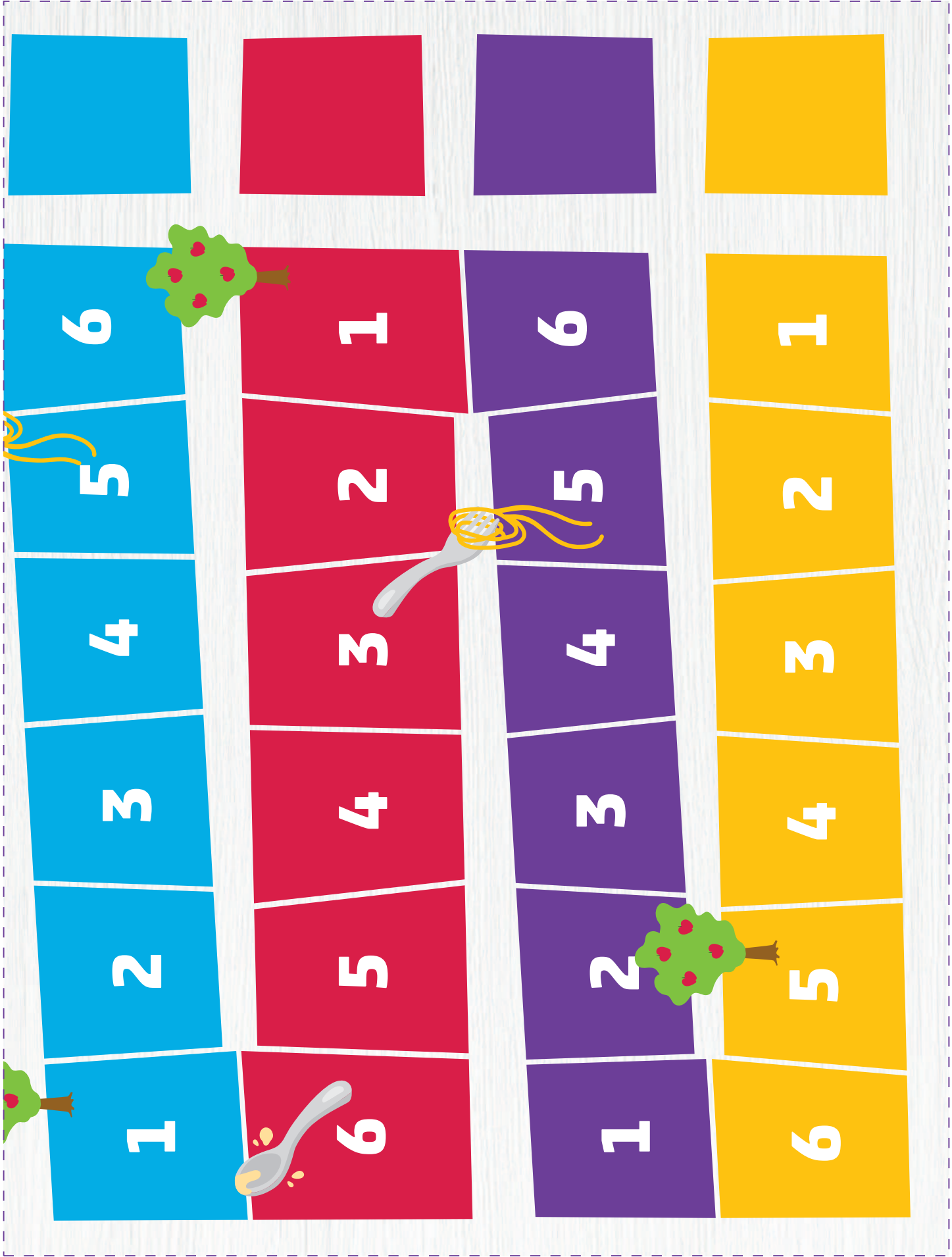




BARMER



✂ KLEBEFLÄCHE



Schmackofatz

Das Lecker- und Kleckerland!

Ziel des Spiels:

Zur Teilnahme am Wettbewerb:

Ziel des Spiels ist es, das Lösungswort durch richtiges Beantworten einer Frage pro Farbbereich herauszufinden. Dieses Lösungswort kann dann unter www.barmer.de/schmackofatz-loesungswort eingegeben werden.

Ziel des Spiels außerhalb des Wettbewerbs:

Sammele Punkte durch die richtige Beantwortung der Fragen rund um Ernährung. Je verfügbarer Zeit kann das Ziel vom Spielleitenden selbst festgelegt werden. Beispiel: 2 richtige Antworten pro Farbe, 3 richtige Antworten pro Farbe etc.

Spielvorbereitung

01. Legt das Spielbrett in die Mitte.
02. Jede/r Mitspielende wählt eine Spielfigur.
03. Die Spielleitung (in der Regel ein Erwachsener) entnimmt die Aufgabenliste und hält diese vor allen Mitspielenden verdeckt.

Spielablauf: Kinder 3–5 Jahre

01. **Würfeln und Ziehen:** Der/Die jüngste Mitspielende beginnt und würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl wird die Spielfigur auf dem Spielbrett vorwärts gezogen. Die Bewegungsrichtung kann frei gewählt werden, muss aber während eines Zuges beibehalten werden.
02. **Aufgaben erfüllen:** Landet die Spielfigur auf einem der ersten fünf Felder eines Farbbereichs, muss die entsprechende Sinnesaufgabe erfüllt werden:
03. **Aufgabenliste:** Der/die Spielleitende liest hierzu die passende Aufgabe oder Frage von der Aufgabenliste vor. Hierbei gibt die Farbe auf dem Spielbrett die Farbe auf der Aufgabenliste vor. Die Fragen und Aufgaben pro Farbfeld umfassen jeweils verschiedene Kategorien:

Feld 1: Hören Feld 2: Sehen Feld 3: Fühlen
Feld 4: Schmecken Feld 5: Riechen

Je Altersklasse kann der/ die Spielleitende entsprechend auch eine andere Frage oder Aufgabe von der Liste stellen. Für den schnelleren Überblick sind diese nach Schwierigkeitsgrad markiert.

Leich = Mittel = Schwieriger =

04. **Buchstabenmarker:** Löst der/die Spielende die Aufgabe erfolgreich, erhält er/sie vom Spielleitenden den Buchstaben für den entsprechenden Farbbereich. Löst der/die Spielende die Aufgabe nicht, ist der/die Nächste am Zug. Da jede Spielfigur beliebig vorwärts oder rückwärts ziehen darf, bekommt jede/r Mitspielende die Option, erneut eine Frage im jeweiligen Farbbereich richtig zu beantworten und den Lösungsbuchstaben zu erreichen.

Sollte nur ein spielendes Kind auf der Suche nach dem Lösungswort sein, darf es direkt nochmals würfeln.

Außerhalb des Wettbewerbs: Wird die Aufgabe gelöst, darf **ein** weiteres Mal gewürfelt werden und **eine** weitere Aufgabe gelöst werden. Wird die Aufgabe nicht gelöst, ist der/die Nächste an der Reihe.

05. **Wettbewerbs:** Das Spiel endet, sobald gemeinsam alle Buchstaben gesammelt wurden, um das Wort „LECKER“ zu bilden.

Außerhalb des Wettbewerbs: Für das richtige Lösen einer Frage gibt es einen Punkt. Das Spiel endet, sobald der/die Erste einen Punkt auf jeder Farbe hat.

Spielablauf: Kinder 6–9 Jahre

01. **Würfeln und Ziehen:** Der/die älteste Spieler/in beginnt und würfelt mit dem Würfel. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl zieht er seine Spielfigur auf dem Spielbrett vorwärts. Die Bewegungsrichtung kann frei gewählt werden, muss aber während eines Zuges beibehalten werden.
02. **Aufgaben erfüllen:** Landet ein Spieler auf einem der ersten fünf Felder eines Farbbereichs, muss er die entsprechende Sinnesaufgabe erfüllen:

Feld 1: Hören Feld 2: Sehen Feld 3: Fühlen
Feld 4: Schmecken Feld 5: Riechen

03. **Aufgabenkarten:** Die Spielleitung liest die passende Aufgabe von der Aufgabenliste vor. Der/die Spielende hat eine Minute Zeit, um die Aufgabe zu lösen.
04. **Buchstabenmarker:** Löst der/die Spielende die Aufgabe erfolgreich, erhält er/sie Die Spielleitung den Buchstaben für den entsprechenden Farbbereich. Löst der/die Spielende die Aufgabe nicht, ist der/die Nächste am Zug. Da jede Spielfigur beliebig vorwärts oder rückwärts ziehen darf, bekommt jede/r Mitspielende die Option, erneut eine Frage im jeweiligen Farbbereich richtig zu beantworten und den Lösungsbuchstaben zu erreichen.

Sollte nur ein spielendes Kind auf der Suche nach dem Lösungswort sein, darf es direkt nochmals würfeln.

Außerhalb des Wettbewerbs: Wird die Aufgabe gelöst, darf **ein** weiteres Mal gewürfelt werden und **eine** weitere Aufgabe gelöst werden. Wird die Aufgabe nicht gelöst, ist der/die Nächste an der Reihe.

05. Ereignisfelder:



Apfelbaum: Landet ein Spieler auf einem Feld mit einem Apfelbaum, dann darf er seine Figur auf das höhere Feld des Apfelbaums setzen.



Spaghetti: Landet ein Spieler auf einem Feld mit Spaghetti, dann muss er seine Figur auf das niedrigere Feld der Spaghetti setzen.



Löffelkatapult: Landet ein Spieler auf einem Löffelkatapultfeld, dann darf er seine Figur auf ein anderes Aufzugsfeld eine Reihe darüber setzen und von dort aus weiterziehen. Hierbei kann jedes Feld zwischen 1 und 6 gewählt werden.

06. **Spielende:** Das Spiel endet, sobald gemeinsam alle Buchstaben gesammelt wurden, um das Wort „LECKER“ zu bilden.

Außerhalb des Wettbewerbs: Das Spiel endet, sobald der/die erste Spielende die vereinbarten Aufgaben pro Farbfeld gelöst hat und als Erstes das letzte Feld des Spielbretts erreicht hat.

Zusätzliche Regeln

- Es dürfen sich beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld befinden.
- Auf nach vorne führenden Ereignisfeldern (z. B. Apfelbaum) dürfen beide Aufgaben gelöst werden.
- Auf nach unten führenden Ereignisfeldern (z. B. Spaghetti) dürfen keine Aufgaben gelöst werden.



BARMER

Schmackofatz

Das Lecker- und Kleckerland!

Die Fragen sind je nach Schwierigkeitsstufe mit einem Symbol hinterlegt:

♥ = Schwierigkeitsstufe 1 (leichtere Fragen)

♥♥ = Schwierigkeitsstufe 2 (mittelschwere Fragen)

♥♥♥ = Schwierigkeitsstufe 3 (schwierige Fragen)

Es wird empfohlen, die Reihenfolge und Auswahl der Fragen an die Altersklasse und den Wissensstand der spielenden Kinder anzupassen.

Bitte beachten Sie, dass die Antwort des Kindes grundsätzlich einmal ernst genommen werden sollte. Es darf gefragt werden, wie das Kind darauf kommt und bei plausibler Erklärung auch als richtig gewertet werden. Das liegt ganz in Ihrem Ermessen.

Bereich 1



Hören ♥♥♥♥ :

Errate, welche Frucht ich schneide, indem du nur dem Geräusch lauschst.

Sehen ♥♥♥♥ :

Welche Farbe hat eine reife Erdbeere?

- Lila
- Rot (Gelb ist auch möglich, je nach Sorte)
- Blau

Fühlen ♥♥♥♥ :

Wie fühlt sich eine rohe Karotte an?

- Sandig
- Glatt
- Weich

Schmecken ♥♥♥♥ :

Was wächst auf Bäumen und schmeckt oftmals süß?

- Gemüse
- Obst
- Brot

Riechen ♥♥♥♥ :

Hast du schon einmal an frisch gepresstem Zitronensaft gerochen? Wie roch dieser?

- Blumig
- Käsig
- Frisch

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Beschreibe, wie dein Lieblingsobst aussieht, sich anfühlt, schmeckt, riecht und klingt, wenn du es isst.

Aufgabenliste

Bereich 2

Hören ♥♥♥♥ :

Welches Geräusch macht ein Sprudel kurze Zeit nach dem Öffnen?

- Blubbern
- Zwitschern
- Sprudeln

Sehen ♥♥♥♥ :

Zeichne ein Bild von deinem Lieblingsgemüse.

Fühlen ♥♥♥♥ :

Wie fühlt sich die Schale einer Orange an?

- Samtig
- Rau
- Knubbelig

Schmecken ♥♥♥♥ :

Wie schmeckt eine Pflaume?

- Süß
- Bitter
- Sauer

Riechen ♥♥♥♥ :

Kannst du den Geruch von frischen Brombeeren beschreiben?

- Süß
- Stinkig
- Rauchig

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Zeige mit deinen Händen, wie es aussieht, wenn man eine Kartoffel schält.

Bereich 3

Hören ♥♥♥♥ :

Mache ein Geräusch nach, welches du in der Küche oft hörst. Ich muss es erraten.

Sehen ♥♥♥♥ :

Welche Farbe hat die Schale einer Gurke?

- Rot
- Grün
- Blau

Fühlen ♥♥♥♥ :

Wie fühlt sich die Schale einer Kartoffel an?

- Glatt
- Rau
- Schleimig

Schmecken ♥♥♥♥ :

Welches bittere Lebensmittel kennst du?

Riechen ♥♥♥♥ :

Zeige auf das Körperteil, mit dem du riechst.

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Nenne drei Gemüsesorten, die im Boden wachsen und beschreibe wie sich diese anfühlen.

Schmackofatz

Das Lecker- und Kleckerland!

Aufgabenliste

Bereich 4

Hören ♥♥♥ :

Mache das Geräusch von kochendem Wasser nach.

Sehen ♥♥♥ :

Welche Farbe hat eine unreife Tomate?

- Grün
- Gelb
- Rot

Fühlen ♥♥♥ :

Beschreibe, wie es sich anfühlt, wenn du in einen frischen Apfelschnitt beißt.

Schmecken ♥♥♥♥ :

Errate den Geruch des Essens mit geschlossenen Augen (falls Nahrungsmittel vorhanden).

Riechen ♥♥♥ :

Wie riecht frisch gebackenes Brot?

- Verbrannt
- Frisch
- Beißend

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Beschreibe, wie für dich Winter, Frühling, Sommer und Herbst aussehen, klingen, riechen, schmecken und sich anfühlen.

Bereich 5

Hören ♥♥♥♥ :

Wie klingt es, wenn Essen in heißes Öl, in einen heißen Topf oder in eine heiße Pfanne gegeben wird?

- Geräusch des Kindes: Zischen

Sehen ♥♥♥♥ :

Welche Farbe hat Butter?

- Rot
- Weißlich gelb
- Orange

Fühlen ♥♥♥♥ :

Suche dir eine Obstsorte mit Schale aus und beschreibe, wie sich die Schale anfühlt.

Schmecken ♥♥♥♥ :

Beschreibe den Geschmack einer reifen Banane.

Riechen ♥♥♥♥ :

Riecht gekochtes Essen intensiver als kaltes Essen?

- Ja
- Nein

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Beschreibe, wie für dich ein gemischter Salat aussieht, klingt, riecht, schmeckt und sich anfühlt.

Bereich 6

Hören ♥♥♥♥ :

Beschreibe das Geräusch, wenn du auf eine kleine Tomate beißt.

Sehen ♥♥♥♥ :

Schau dich an dem Ort, an dem du gerade bist, genau um: Wo, worin und auf was können hier überall Nahrungsmittel wachsen?

- Baum
- Erde
- Strauch
- Beet
- ...

Fühlen ♥♥♥♥ :

Welches Organ an deinem Körper ist dafür zuständig, dass du fühlen kannst, wenn du etwas berührst?

- Haut
- Augen
- Mund

Schmecken ♥♥♥♥ :

Welches Gesicht machst du, wenn dir etwas schmeckt? Welches Gesicht machst du, wenn dir etwas nicht schmeckt?

Riechen ♥♥♥♥ :

Welches Nahrungsmittel riechst du gerne? Wie riecht es?

Alle Sinne ♥♥♥♥ :

Zeige mir, mit welchem Körperteil du riechst, siehst, schmeckst, fühlst und hörst.

- Nase (riechen)
- Augen (sehen)
- Mund/Zunge (schmecken)
- Haut/Hände (fühlen)
- Ohren (hören)

Das
L E C K E R
und Kleckerland!