







# Spielanleitung FinanceMission Adventure

Erlebe die finanziellen Abenteuer der/des Helden. Entdecke den Ablauf jedes Abenteuers «rückwärts». Erzähle die Geschichte und was du daraus lernen kannst.

Hinweis: Eine Musterlektion FinanceMission Adventure und weiteres didaktisches Material siehe [www.financemissionworld.ch/dashboard/materials](http://www.financemissionworld.ch/dashboard/materials)

Spielmaterial	1 Spielplan
	46 Abenteuer-Karten Evtl. Lupen (nicht im Spiel enthalten)
Spielvorbereitung	Es gibt 6 verschiedene Abenteuer. Jedes besteht aus mehreren Spielkarten.
	<p>Oben links auf der Titelkarte befinden sich die Nummer des Abenteuers. Oben rechts seht ihr die Reihenfolge der Karten (Bsp. 1/6).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Titelkarte:</b> Auf der Titelkarte steht die Abenteuer-Nummer, die Bezeichnung. Auch die Hauptfigur ist hier zu sehen. Präge sie dir gut ein.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Spielkarten:</b> Auf den Spielkarten findest du die Abenteuer-Nr. (Adventure 01), und die Karten Nr. (1/3)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Rückseite der Spielkarte:</b> Hier ist die Lösung der auf der Vorderseite beschriebenen Situation zu finden. Der Bildausschnitt und die angegebene Koordinate (F2) gibt an, wo die Lösung auf dem Spielplan zu finden ist.</p> </div> </div>
Spielaufbau	Breitete den Spielplan auf einem grossen Tisch aus. Macht evtl. Lupen bereit.
	Alle Spielerinnen/Spieler sollten einen guten Blick auf die Karte haben.
	Achtet auf gutes Licht. Ihr müsst kleine Details gut erkennen können. Eine Lupe könnte helfen.
Los geht's!	Bestimmt selber eine Spielleiterin oder einen Spielleiter. Oder die Lehrperson bestimmt jemanden.

	Die grüne Karte mit der Aufschrift «Abenteuer» und einer Figur ist die Startkarte. Sie zeigt den Titel, ein Bild der Hauptfigur und gibt an, um welches Abenteuer es sich handelt (Bsp. Abenteuer 01). Auf der Rückseite ist eine Kurzbeschreibung des Abenteurers abgedruckt.
	Die folgenden Karten sind die Spielkarten. Auf der Vorderseite der Spielkarte ist ersichtlich um welches Abenteuer es geht (Bsp. Abenteuer 01) und die Aufgabe in diesem Abenteuer (Bsp. 1/5). Die Der oder die Spielleitende liest die <b>Aufgabe auf der Vorderseite</b> laut vor. Die Karte nicht umdrehen!  Sucht nun die Figur von der Titeltkarte im Spielfeld.  Wenn ihr glaubt, die Lösung gefunden zu haben, dreht die Karte um und prüft, ob die angegebenen Koordinaten (Bsp. F2) übereinstimmen. Die Koordinaten findet ihr auf der Rückseite der Karte oben rechts auf dem Bild.
	Auf der Rückseite der Spielkarten befindet sich jeweils die Lösung. Die Lösung ist immer eine bestimmte Situation auf dem Spielplan. Zudem ist angegeben, in welchem Feld sich die Lösung befindet (Bsp. F2).
	Wenn das erste Abenteuer (Bsp. Karte 1/5) gelöst ist, wird diese beiseite gelegt und das nächste kann gelöst werden.
	Auf jeder Karte ist eine Aufgabe, also gilt weiterhin: Karte nicht umdrehen, bis ihr euch einig seid, dass ihr die Lösung gefunden habt.
 Tipp	Falls die Situation auf dem Spielplan nicht gefunden wird, kann die Spielleiterin/der Spielleiter Tipps geben, z.B.: Schaut in Zeile 2, Schaut in Spalte F - Bitte nicht die Koordinaten verraten!
	Viel Spass beim Lösen der Abenteuer!
Spielverlauf	Die Lehrperson bestimmt, wie das Spiel gespielt wird, welches Abenteuer gelöst wird und wie das Resultat festgehalten wird. Allenfalls lässt sie euch auch frei, in welcher Reihenfolge ihr welches Abenteuer löst.