

Frag schlau!

D

Welches Bild ist es genau?

Für 2 Spieler ab 4 Jahren

Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene;
für Kindergarten, Schule und Sprachtherapie.

Spielidee

Hat das Tier Schuppen? Ist der Gegenstand aus Holz? Hier gilt es, mit möglichst wenigen Fragen den Zielbegriff seines Gegenübers zu erraten.

Frag schlau! übt das wechselseitige Erfragen von je 24 Begriffen aus den vier Themengebieten *Haushalt*, *Tiere*, *Lebensmittel* und *Schule*, indem die Spieler jeweils ein Bild aussuchen und mit dem Steckstift im Klappgerät markieren. Durch abwechselndes Fragen versuchen die Spieler, gegenseitig das Bild des anderen zu erraten.

Wer errät als Erster durch schlaues Fragen das Bild des Mitspielers?

Farbige Markierungen unter den Bildern helfen bei der korrekten Artikelzuordnung. Bei der Fragestellung kann zwischen dem Nominativ (z.B. „Ist es der Spiegel?“) und dem Akkusativ (z.B. „Hast du den Spiegel?“) variiert werden.

Material

- Klappgerät
- 4 Spielkarten, doppelseitig bedruckt
- 2 Steckstifte
- Anleitung

Themen der 4 Spielkarten

- gelb: Schule und Spielen
- lila: Tiere
- orange: Lebensmittel
- türkis: Haushalt

Wortlisten unter www.prolog-shop.de

Spielvorbereitung

Eine Spielkarte wird ausgewählt und es wird besprochen, ob dem Kind alle Bilddarstellungen bekannt sind. Falls gewünscht, können die Artikelmarkierungen unter den Bildern in die korrekte Artikelzuordnung einbezogen werden (rot: die/grün: das/blau: der).

Die Spielkarte wird in das Klappgerät geschoben. Ein Spieler nutzt die Seite mit den blauen Klappen, der andere die mit den roten. Alle Klappen werden geöffnet.

Spielablauf

- Beide Spieler nutzen die Stifte zum Markieren des Bildes, das der andere Spieler erraten möchte.
- Abwechselnd werden Fragen gestellt, um das Bild des Mitspielers zu erraten. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.
- Je nach Antwort des Mitspielers werden alle Klappen geschlossen, die sich durch die Antwort ausschließen. Beispiel: „Braucht dein Gegenstand Strom?“ Antwort: „Nein!“. Fazit: Alle Klappen der Gegenstände, die Strom brauchen, werden geschlossen.

Spielende

Errät ein Spieler den Gegenstand, den der andere markiert hat, bekommt er einen Punkt und markiert dies auf der Punkteleiste. Wer zuerst 10 Punkte hat, gewinnt das Spiel. Um die Spieldauer zu verkürzen, kann vereinbart werden, dass bspw. die Punktezahl 5 erreicht werden muss.

Which picture will it be?

Number of players: 2, age range: 4+

For kids, teens and adults; to play at nursery, at school and for speech and language therapy.

Game idea

Does your animal have scales? Is your object made of wood? The aim of the game is to guess which picture card your opponent has chosen by asking as few questions as possible.

Ask me! lets you practise asking your opponent questions to find out which of the 24 picture cards from four different subject areas (*household objects, animals, food and school*) he has chosen and marked with a pin on his board. Players try to guess which picture card their opponent has chosen by taking turns to ask questions. Who will be the first to guess which picture card his opponent has chosen by asking clever questions?

Materials

- Game board
- 4 picture cards with images printed on both sides
- 2 pins
- Instructions

4 picture card topics

- Yellow: School and playing
- Purple: Animals
- Orange: Food
- Turquoise: Household objects

Setting up the game

Choose a picture card and check that the players are familiar with all the different pictures printed on the cards.

The picture card is then put on the game board. One player uses the side with the blue flaps, and the other player uses the side with the red flaps. Put up all the flaps before starting the game.

Playing the game

- Both players use pins to mark the picture card they have chosen. This is also the picture card which their opponent needs to guess.
- Players take turns to ask their opponent questions and guess which picture card he has chosen. You can only ask closed questions with a 'Yes' or 'No' answer.
- If your opponent answers your question by saying 'No', you can flip down all the objects on your board that his answer does not apply to. For example: 'Does your object need electricity?' If the answer is 'No!', you can flip down all the objects that need electricity.

Scoring

If a player correctly guesses which picture card his opponent has marked, he scores one point and marks this on the scoreboard. The first player to score 10 points wins the game. If you want to shorten the game, you can lower the total number of points needed to win the game to 5 points (for example).