

Ratefüchse aufgepaßt!



Ein Ratespiel
für schnelle Denker und alle,
die es werden wollen.

®

Ravensburger

Liebe Eltern, Erzieher und Erzieherinnen,

„Ratefüchse aufgepaßt!“ fördert bei Kindern im Kindergarten-, Vorschul- und Grundschulalter aufspielerische Art und Weise die Fähigkeit, alltägliche Gegenstände sprachlich zu umschreiben.

Die Abbildungen zeigen aber nur eine der vielen Möglichkeiten, wie die Gegenstände aussehen können. Bei den Umschreibungen kommt es also darauf an, das Charakteristische und Wesentliche der Gegenstände zu erkennen und sprachlich auszudrücken.

Die folgenden Beispiele können den Kindern im Verlauf des Spiels nach und nach als Hilfestellung gegeben werden, um auf die vielseitige Betrachtungsweise aufmerksam zu machen.

Zum Beispiel

Angaben

- *zum Ort (der Gegenstand befindet sich in der Küche, im Schrank, im Haus, im Garten)*
- *zum Aussehen (er ist rund, eckig, spitzig, bunt, weiß)*
- *zum Verwendungszweck (man braucht ihn zum...)*
- *zum Material (er ist aus Papier, Holz, Metall)*
- *zu den Benutzern (der Vater, die Mutter, der Schreiner braucht ihn)*
- *zur Größe und zum Gewicht (er ist groß, klein, schwer, leicht)*
- *zum Zeitpunkt (man braucht ihn morgens, mittags, abends).*

Aufgrund der altersbedingten Unterschiede im Sprachniveau bekommt dieses Spiel für jede Altersgruppe wieder neuen Reiz. Die jüngeren Mitspieler sind mit ihren Umschreibungen noch einfach und direkt, während die älteren oft schon recht versteckte und gewitzte Aussagen über einen Gegenstand machen, so daß das Raten sehr viel an Spannung gewinnt. Bei Spielgruppen mit größeren Altersunterschieden kann vereinbart werden, daß den Jüngsten ein Vorsprung eingeräumt wird, indem sie statt 5 Spielsteinen nur 4 loswerden müssen.

Viel Spaß beim Raten und Umschreiben.

Ratefüchse aufgepaßt!

Ein Ratespiel für schnelle Denker und alle, die es werden wollen.

Für 2-4 Kinder ab 6 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 00864 3

Lizenz: Theora Design

Grafik: Horst Laupheimer

Inhalt

1 Spielplan

20 Spielsteine (5 grüne, 5 blaue, 5 rote, 5 gelbe)

1 Würfelbox mit 2 Würfeln (1 Zahlenwürfel 4- 1 Farbwürfel)

Wer kennt nicht die Schwierigkeiten, wenn es darum geht, einen Gegenstand kurz und treffend zu umschreiben, ohne sich typischer Handbewegungen oder des Allerweltswortes „Dingsda“ zu bedienen.

Bei „Ratefüchse aufgepaßt!“ geht es darum, alltägliche Gegenstände mit Worten so treffend zu umschreiben, daß sie von den Mitspielern erraten werden können.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, Gegenstände, die ein Mitspieler umschreibt, schnell und richtig zu erraten, um als erster seine 5 Spielsteine loszuwerden.

Vorbereitung

Spielplanabbildungen vor Beginn durchsprechen.

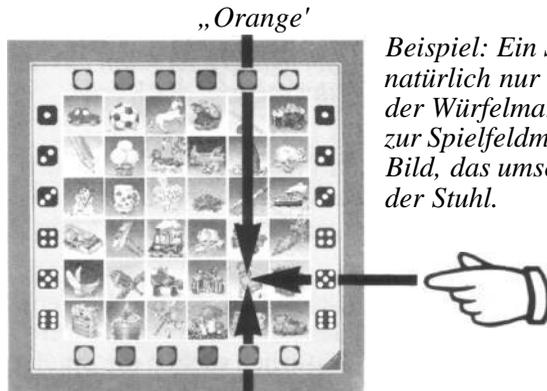
Auf dem Spielplan sind 36 Gegenstände abgebildet. Die Mitspieler sollten sich die Bilder vor Beginn der Raterunde gemeinsam anschauen und sie einzeln benennen, damit in der Hitze des Gefechts keine Mißverständnisse auftreten.

Jeder Spieler erhält 5 Spielsteine.

Jeder Spieler wählt 5 gleichfarbige Spielsteine aus und stellt sie griffbereit vor sich hin.

Welches Bild soll umschrieben werden?

Bevor es losgeht, würfelt jeder Mitspieler mit der Würfelbox Probe, um bei der „richtigen“ Spielrunde die Abbildungen schneller zu finden.



Beispiel: Ein Spieler würfelt  und „Orange“. Nun zieht er natürlich nur in der Proberunde - mit beiden Zeigefingern von der Würfelmarkierung  und von „Orange“ aus zwei Linien zur Spielfeldmitte hin. Dort, wo sich beide Linien treffen, ist das Bild, das umschrieben werden soll. In unserem Beispiel ist das der Stuhl.

„Orange“



Im richtigen Spiel geht die Suche selbstverständlich ohne Finger vonstatten, sonst merken die Spieler, welcher Gegenstand erraten werden soll.

Achtung, fertig, alle Raterfüchse auf die Plätze... jetzt geht's los.

Spielregel 1

Würfeln

Der älteste Spieler beginnt zu würfeln. Je nach seiner Würfelzahl und Farbe sucht er, wie oben beschrieben, den Gegenstand.

Tip: Laßt eure Blicke auf dem Spielplan kreuz und quer wandern, damit die Rater nicht merken, wo eure Blicke stehenbleiben.

Umschreiben des Gegenstands

Der Spieler muß den Rateföchschen nun so viele Angaben zu dem Gegenstand machen, bis ihn einer erraten und richtig benannt **hat**.

Beispiele: Die Gabel soll umschrieben werden. Dies könnte so lauten:

Man braucht den Gegenstand meist beim Mittagessen. Man kann ihn nicht essen, aber man braucht ihn zum Essen.

Die Eltern benötigen ihn ebenso wie die Kinder. Er kann aus Metall oder Plastik sein. Man findet ihn meist in der Küche. Er ist spitz und zackig.

Wer den Gegenstand erraten hat, stellt einen Spielstein ab.

Wer den Gegenstand erraten hat, darf einen Spielstein auf der Abbildung abstellen. Dann wird die Würfelbox im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben, der mit Würfeln und Umschreiben an der Reihe ist.

Es können mehrere Spielsteine auf einem Bild stehen.

Eine Abbildung wird auch dann umschrieben, wenn schon ein Spielstein daraufsteht. Im Verlauf des Spiels können mehrere Spielsteine auf einem Bild stehen. Natürlich suchen die Spieler immer neue Umschreibungen, damit es für die Rateföchschen nicht so leicht ist.

Ende des Spiels

Wer als erster alle seine 5 Spielsteine abstellen konnte, hat gewonnen, und das Spiel ist zu Ende.

Spielregel 2

Die Grundregel ist dieselbe wie bei Spielregel 1, nur müssen die Rater hier vorsichtiger sein. Wer nämlich etwas Falsches sagt, darf bei diesem Gegenstand nicht weiter mitraten und hat erst beim nächsten Gegenstand wieder die Chance, einen Spielstein loszuwerden.

Haben alle Rater ihre Chancen vertan, darf der Umschreiber einen Spielstein abstellen und noch einmal einen neuen Gegenstand umschreiben.

77p: Behaltet eure Vermutung noch ein Weilchen für euch, bevor ihr euren Tip abgebt.

Ende des Spiels

Gewonnen hat wieder der Spieler, der als erster alle seine 5 Spielsteine abgestellt hat.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



257 420