

# Bimmel wild im Wimmelbild



## Ein bimmeliges Wimmelspiel zum Erraten von Begriffen

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Illustration: Vera Brüggemann

***Hinweis:** Aufgrund besserer Lesbarkeit haben wir uns für generische Personenbezeichnungen entschieden, bei denen grundsätzlich beide Geschlechter gemeint sind.*



### Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Fragen zu erraten, welches Motiv ein Spieler auf einer Karte hat, indem Ausschlussfragen umschreibend gestellt werden. Dabei wird nach Eigenschaften, Farben, Formen, Funktionen und Merkmalen gefragt.

*Beispiele:* Ist es ein Mensch? Kann es fliegen? Hat es Räder? Kann man darin etwas tragen? ...

Als Spielfigur dient ein Glöckchen. Immer wenn eine Frage gestellt wurde, geht es bimmelnd ein Wegefeld weiter. Und wer die meisten Karten rät und sammelt, gewinnt die Runde.

Das Material initiiert spielerisch den Einsatz von Nomen (Hauptwörtern), Verben (Tu-Wörtern) und Adjektiven (Wie-Wörtern).

Das Motiv STADT hat einen höheren Schwierigkeitsgrad und bietet auch das Wortfeld „Berufe“ an.

## Inhalt

- Spielanleitung
- Spielplan (Vorderseite: Stadt/ Rückseite: Park)
- 2 x 33 Bildkarten
- Spielfigur Glöckchen



Die **Spieldauer** kann festgelegt werden durch

- Anzahl der Karten (und damit die Anzahl der Fragerunden)
- eine vereinbarte Spieldauer

## Vorbereitung

- Der Spielplan wird mit der gewünschten Seite PARK (leichter) oder STADT (schwerer) ausgelegt.
- Die Karten werden gemeinsam betrachtet und benannt, damit sichergestellt ist, dass die Darstellungen allen mitspielenden Kindern bekannt sind.
- Die Karten (ggf. Auswahl) werden verdeckt gemischt und in Stapeln so gelegt, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
- Das Glöckchen wird vor das Wegefeld 1 gestellt.
- Es wird ausgewählt, welcher Spieler beginnt, und im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielregeln

### So wird gefragt:

Ein Spieler zieht eine Bildkarte von einem Stapel und hält sie so, dass nur er sie sehen kann.

Die Mitspieler versuchen reihum zu erfragen, welches Motiv auf dem Kärtchen abgebildet ist. Dazu dürfen nur Entscheidungsfragen gestellt werden, also nur mit „Ja“ und „Nein“ beantwortbare Fragen.

Alle Motive sind auf dem Spielplan zu finden. Es darf jedoch nicht nach der Lage eines Motivs gefragt werden (z. B. „Ist es rechts unten in der Ecke?“). Auch darf nicht auf den Spielplan gezeigt werden, damit Sprechakte bewusst genutzt werden.

Wenn ein Mitspieler zu wissen meint, was auf der Karte abgebildet ist, greift er schnell zum Glöckchen und bimmelt wild. Dann darf er seine Vermutung sagen. Stimmt diese, erhält er die Karte und die Fragerunde ist beendet.



## Das Glöckchen:

Mit jeder Frage wird das Glöckchen von dem Spieler, der das Kärtchen hält, auf dem Weg des Spielplans bimmelnd ein Feld weitergerückt, egal, ob die Frage mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet wurde.

Erreicht keiner der Mitspieler den gesuchten Begriff, so dass das Glöckchen im Café (Park) bzw. an der Bushaltestelle (Stadt) ankommt, ist die Fragerunde beendet und der Spieler behält die nicht erratene Karte.

Der Umgang mit dem Glöckchen erhöht während des Spiels die Aufmerksamkeitsleistungen der Kinder.



## Neue Runde:

Sobald eine Fragerunde beendet ist, zieht der nächste Spieler eine neue Karte, die es nun zu erraten gilt. Das Glöckchen wird dazu wieder vor das erste Wegefeld gestellt.

## Varianten und Hilfen

- *Vereinfachte Spielform:* Um Kindern den Einstieg in dieses Spiel zu erleichtern und mit Umschreibungsfragen vertraut zu machen, kann wie folgt gespielt werden: Alle Bildkarten werden offen neben dem Spielplan ausgelegt. Es wird keine Karte gezogen, sondern eines der ausliegenden Motive kommentarlos ausgesucht und gemerkt. Hat das Kind eine Frage gestellt, werden gemeinsam alle Karten umgedreht, die nicht mehr passend sind. Mit der Zeit reduziert sich so die Anzahl der Karten, bis nur noch eine übrig bleibt.
- Allgemein sollten Kinder, die durch direktes Raten eines Begriffes („Ist es die Rutsche?“) zeigen, dass sie noch nicht mit Umschreibungsfragen vertraut sind, Hilfestellungen bekommen, z. B. indem ihnen Frageformen zur Auswahl vorgesagt oder Tipps gegeben werden, nach welchen Kriterien sie fragen können (*Beispiel:* Tiere können: fliegen, krabbeln, klettern, laufen, ...).
- Auch empfiehlt es sich, dass die erwachsene Person mit Raten beginnt, damit das Kind für sich die Art zu fragen „abhören“ kann.
- Spielt ein Erwachsener (oder ein älteres Kind) zu zweit mit einem kleineren Kind, kann die Regel eingeführt werden, dass sich der Weg für den Erwachsenen verkürzt und sich dadurch die Anzahl der Fragen reduziert. Dies geschieht, indem der Weg für den Erwachsenen immer z. B. ab dem Wegefeld „3“ beginnt.
- Manche Kinder brauchen den Tipp, nicht dahin zu gucken, wo der Begriff ihrer Karte auf dem Spielplan zu finden ist, und ihn dadurch zu „verraten“.
- Es kann auch eine Hilfe sein, mit Spielbeginn eine bestimmte Kategorie aus den Karten zu suchen und nur mit diesem Material zu spielen, z. B. nur mit Tieren, nur mit Menschen, nur mit Gegenständen, ...
- Bei Begriffen, die häufiger auf dem Spielplan vorkommen, ist es ausreichend, wenn der Begriff allgemein erraten wird (*Beispiel:* Eichhörnchen). Bei Kindern, die geübter sind, kann vereinbart werden, dass der Begriff genauso erraten werden soll, wie auf der Karte dargestellt (*Beispiel:* Das Eichhörnchen, das am Baum klettert).

# Wortliste

## PARK

Bobbycar	Katze
Brot	Kinderwagen
Buch	Korb
Dreirad	Lastwagen (Spielzeug)
Eichhörnchen (klettert)	Mädchen (schaukelt)
Eimer	Mann (ruft)
Ente (grau)	Nest (mit Eiern)
Esel (klein)	Rucksack (orange)
Fahrrad	Schmetterling
Frau (isst Apfel)	Schubkarre
Frosch (sitzt)	Schwan
Fußball	Strohhut
Gießkanne	Vogel (mit Wurm)
Hase (mit Blume)	Weintrauben
Hund (schläft)	Zeitung
Junge (isst Eis)	Ziege
Käse	

## STADT

Ampel (zeigt Rot)	Leiter
Birnenbaum	Luftballonverkäufer
Blume (einzeln im Topf/Fenster)	Mädchen fährt Roller
Blumenkasten (rote Blumen)	Mädchen mit Eis
Briefkasten	Mann trinkt
Eimer	Marienkäfer (Karussell)
Fahrrad (blau)	Ober
Frau sitzt (Wartezimmer)	Paket
Gardine (gelb)	Postbote
Herzluftballon	Raben (2)
Hund (gelb/ an der Leine)	Roller (gelber Lenker)
Kaktus	Schulranzen (grün)
Karussellwaggon (rosa)	Stiefel (rot)
Katze (auf Dach)	Straßenlaterne (kaputt)
Käfig (mit Vogel)	Taube (fliegt)
Kinderwagen (grün)	Zahnärztin
Kissen	



# Wild jingle in the picture jungle



## A jingling swarming game for guessing terms

for 2 to 4 player starting at the age of 5

Illustrations: Vera Brüggemann



### Aim of the game

The players try to guess the motive of another player's card by asking clever questions, followed by excluding questions asking for properties, colors, forms, functions and attributes.

*Examples:* Is this a human being? Can it fly? Does it have wheels? Can you carry something inside of it? ...

A small bell serves as the game's figurine. Every time a question has been asked it moves on one field while jingling. Whoever guesses and thereby collects the most cards wins the round.

The material initiates the use of nouns, verbs and adjectives in a playful manner.

The motive CITY has a higher level of difficulty and also offers professions as a semantic field.

## Content

- game instruction
- game board (front side: city/ back side: park)
- 2 x 33 picture cards
- small bell as a figurine



The **duration of the game** can be determined by

- the amount of cards (and thereby the amount of questioning rounds)
- a previously declared playing time

## Preperations

- The game board is placed on the table with the desired side PARK (easy) or CITY (more difficult) facing up.
- The cards are viewed and discussed together, in order to make certain that the depictions are known to all the children participating.
- The cards (where appropriate: the choice of cards) are being shuffled and placed on a stack which every child can reach easily.
- The small bell is being placed in front of field number 1.
- The player who starts the game is chosen and the game continues in clockwise direction.

## Rules of the game

### Here is how to ask:

On player pulls a picture card from the stack and holds it in such fashion that only he can see it.

The other players now try to find out which motive is depicted on the card, using only questions that can be answered by yes or no.

Every motive is also to be found on the game board, it must not be asked for the position of the card however (i.e. is it the card in the right hand corner?). It is also not allowed to point at the game board, in order to consciously use acts of speech.



Whenever a player thinks he knows what is depicted on the card, he quickly takes the small bell and jingles with it. He may then utter his assumption. If it is correct he will receive the card and the questioning round is over.

### The small bell:

With every question, no matter whether the question was answered with yes or no, the small bell is moved one field ahead while jingling by the player holding the card. The handling of the small bell increases the performance of concentration of the children.

### New round:

As soon as one questioning round is over, the next player draws a card, which is now to be guessed. The small bell is again placed in front of the first field.



### Variations and help

- *Simple form of play:* In order to facilitate the access for the children and to make them familiar with paraphrasing questions you may play like this: All the picture cards are placed openly next to the game board. No card is drawn, instead one of the cards on display is selected without comment and memorized. Once the child has asked his question, all the players help turning over all the cards, that do not fit any longer. As the time passes the amount of cards is reduced until there is only one left over.
- Generally all those children, who demonstrate by their direct guessing of a term ("Is it the slide?") that they are not familiar yet with questions of paraphrasing, need help, for instance by prompting the interrogative form, or by giving hints at the criteria for which they can ask (example: animals can: fly, crawl, climb, run,...)
- It is also recommended that the adult starts with the guessing, because this way the child can "imitate" the way the adult asks
- If an adult (or an older child) plays one-on-one with a small(er) child, you may introduce the extra rule, that the fields are shortened, thereby reducing the amount of questions possible. This happens by making the adult always starts from i.e. field number 3.
- It may also be helpful to sort out a certain category of the cards and to only use that material for the game, i.e. only with animal, only with humans, only with objects, ...
- For words that appear more often on the game board it is sufficient to guess the general term (i.e. squirrel). For more proficient children it can also be agreed upon that the term has to be guessed exactly as it is depicted on the card (i.e. the squirrel that is climbing the tree)



# Wortliste

## PARK

backpack (orange)	girl (swinging)
basket	goat
bicycle	grapes
bird (with worm)	man (shouting)
bobby-car	nest (with eggs)
book	newspaper
boy (eating ice-cream)	rabbit (with flower)
bread	squirrel (climbing)
bucket	straw hat
butterfly	stroller
cat	swan
cheese	tricycle
dog (sleeping)	(toy) truck
donkey (small)	watering can
duck (grey)	wheel barrel
football	woman (eating an apple)
frog (sitting)	

## CITY

bicycle (blue)	heart shaped balloon
boots (red)	ladybeetle (carousel)
bucket	mailbox
cactus	mailman
cage (with bird)	man drinking
carousel wagon (pink)	packet
cat (on roof)	pillow
curtain (yellow)	raven (2)
dog (yellow on a leash)	satchel (green)
dove (flying)	scooter (yellow handlebars)
female dentist	street light (broken)
flower (single in pot/ window)	stroller (green)
flower-box (red flowers)	waiter
girl riding a scooter	woman sitting (in waiting room)
girl with ice-cream	

