

KLAPPT GENAU

Sei schlau, frag genau!

von Susanne Okreu & Ulrike Dörr

- NET GOED
- SPOT ON
- LA BONNE QUESTION
- BOTTA E RISPOSTA
- EXACTO
- ACERTA EM CHEIO
- TAM ÍSABET



Klappt genau

D

Sei schlau, frag genau!

Spielidee:

Hat das Tier Federn, eine Schnauze oder Schuppen? Kann es fliegen, schwimmen oder kriechen? Ist es wild oder zahm? Lebt es in Europa? Wer errät mit möglichst wenigen Fragen den Zielbegriff seines Gegenübers?

Klappt genau ist ein rasantes Spiel zum wechselseitigen Erfragen von Begriffen. Hier zählt genaues und strategisch geschicktes Fragen. Wer kommt als Erster durch schlaues Fragen und Kombinieren ans Ziel?

Ein spannendes Übungsspiel für Kinder, Jugendliche und Erwachsene; für Kindergarten, Schule und Sprachtherapie.

Inhalt:

- 2 Klappgeräte aus Holz
- 9 Streifen mit je 12 Motiven zu den Themengebieten: Musikinstrumente, Essen, Kleidung, Tiere, Haushalts- und Küchenzubehör, Spielsachen, Berufe, Freizeitbeschäftigungen und Möbel.

Jeder Streifen liegt doppelt vor und ein drittes Mal zum Zerschneiden in kleine Kärtchen.

Spielvorbereitung:

Je ein Bildmotivstreifen aus jedem Themenfeld wird von den Spielern in Einzelbilder zerschnitten. Zwei Bildmotivstreifen bleiben intakt und werden in die Grundgeräte eingelegt. Jeder Spieler wählt ein Einzelbild aus und legt es in das dafür vorgesehene freie Feld links von den Holzklappen ein, ohne dass der andere Spieler es sehen kann.

Spielablauf:

Zwei Spieler bzw. Spielgruppen sitzen einander gegenüber und haben die gleiche Vorlage mit 12 Bildern sowie je ein Einzelbild in ihr Grundgerät eingelegt. Ein Spieler beginnt, indem er eine Frage stellt.

Die Fragen müssen so gestellt werden, dass jeweils nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden kann.

Beispiel: „Hat das Tier Federn?“ Antwortet der Mitspieler mit „Ja“, dann weiß man, dass alle Tiere mit Fell auf dem Spielbrett ausscheiden.

Antwortet er mit „Nein“, dann scheiden alle Tiere mit Federn aus.

Das Ausscheiden erfolgt durch Umlegen der Klappen. Manchmal kann man gleich mehrere Klappen umklappen.

Danach ist der Gegner am Zug. Es wird solange abwechselnd gefragt, bis der Erste das zu suchende Bild erraten hat.

Spielvariante:

Wird das Spiel mit 24 Motiven gespielt, hat nur ein Spieler bzw. eine Spielgruppe die beiden Spielbretter vor sich (es sei denn, es wird mit vier Brettern gespielt). Dieser Spieler stellt seinem Gegenüber Fragen und klappt entsprechend um (s. Spielablauf oben). Der Spieler ohne Spielbretter hat bei Spielbeginn eine Karte aus dem Kartensatz gezogen und muss die ihm gestellten Fragen mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten.

Nach einer Runde wird gewechselt.

Spielende:

Gewonnen hat, wer die wenigsten Frageversuche braucht. Die Anzahl der Frageversuche kann mit den Muggelsteinen gezählt werden.

Wees secuur, vraag je buur!

Spelidee:

Heeft het dier veren, een snuit of schubben? Kan het vliegen, zwemmen of kruipen? Is het wild of tam? Leeft het in Europa? Wie raadt in zo weinig mogelijk vragen het begrip van zijn tegenstander?

«Net goed» is een geweldig spel om door beurtelings vragen te stellen, de begrippen proberen te weten te komen. Het gaat erom de vragen nauwkeurig en strategisch goed te stellen. Wie is als eerste bij de finish door slimme vragen te stellen en te combineren? Een spannend oefenspel voor kinderen, jongeren en volwassenen en in de therapie.

Inhoud:

- 2 klap-om-borden van hout
 - 9 stroken met elk 12 afbeeldingen van de thema's: muziekinstrumenten, eten, kleding, dieren, keukengerei, speelgoed, beroepen, vrije tijd en meubilair.
- Elke strook in tweevoud en een derde strook om uit te knippen in kleine kaartjes

Spelvoorbereiding:

Er wordt steeds één strook met afbeeldingen van een thema door de spelers in losse afbeeldingen geknipt. Twee stroken met afbeeldingen blijven heel en worden in het klap-om-bord gezet. Iedere speler kiest een afbeelding uit en zet hem in het daarvoor vrije vak links van het omklapbordje, zonder dat de andere speler het kan zien.

Spelregels:

Twee spelers of groepjes zitten tegenover elkaar en hebben dezelfde strook met 12 afbeeldingen alsook ieder een losse afbeelding in het klap-om-bord gezet. Een speler begint, terwijl hij een vraag stelt. De vragen moeten zo worden gesteld, dat er alleen maar met «ja» of met «nee» geantwoord kan worden. Voorbeeld: «Heeft het dier veren?» Antwoord de medespeler met «ja», dan weet je dat alle dieren met haren afvallen. Antwoord de medespeler met «nee», dan weet je dat alle dieren met veren afvallen. Door het afvallen volgt het omklappen van de omklapbordjes. Soms kan je meteen meerdere bordjes omklappen. Daarna is de medespeler aan de beurt. Er wordt zolang afwisselend gevraagd, totdat de eerste de gezochte afbeelding geraden heeft.

Spelvariant:

Wordt het spel met 24 afbeeldingen gespeeld, heeft alleen een speler resp. groep de beide spelborden voor zich (dan wordt er met vier klap-om-borden gespeeld). Deze speler stelt zijn tegenstander vragen en klappt overeenkomstig om. (Zie: spelregels boven). De speler zonder spelbord heeft bij het begin van het spel een kaart uit de set getrokken en moet die met de aan hem gestelde vragen met «ja» of «nee» beantwoorden. Na een ronde wordt er gewisseld.

Einde van het spel:

Winnaar is, degene die zo min mogelijk vragen gesteld heeft. Het aantal gestelde vragen kan met de fiches geteld worden.

Spot On



Think sharp before you ask!

Premise:

Does this animal have feathers, a snout, or scales? Does it fly, swim, or crawl?
Is it wild or domesticated? Does it live in Europe? Who can guess their opponent's word using the least amount of questions?

Spot On is a dynamic game in which the players take turns guessing words. Precise and strategically clever questions are of the essence: who will be the first to reach the goal by asking the right questions and thinking on their toes?

An exciting exercise game for children, adolescents and adults; suited for pre-school, school and speech therapy.

Content:

- 2 shutter devices made of wood
 - 9 strips with 12 motives each for the following themes: musical instruments, food, clothing, animals, household- and kitchen appliances, toys, leisure activities and furniture
- Each strip is twice in the game and a third one to be cut into single cards

Preparation:

Each player cuts one image strip from every topic into single images. Two strips remain intact and are placed into the racks. Each player picks one image and places it into the designated spot left of the wooden flaps, hidden from the other player's eyes.

Game play:

Two players or groups sit facing each other, with each having inserted the same template with 12 images and one single image each into their rack. One player begins by asking a question.

The questions have to be asked in such a manner that they can be answered only by a "yes" or a "no".

Example: "Does the animal have feathers?" Should the other player answer "yes", then the player can disregard all furry animals on the board; if he answers "no", then all feathered animals are eliminated.

Elimination is done by closing the flaps. Sometimes several flaps can be closed at once.

After that, it's the opponent's turn. The players take turns asking questions until one has guessed the correct picture.

Possible variation:

When playing the game with 24 images, only one player/group places both racks in front of them (unless the players are using four pieces). This player asks his opponent the questions and folds the flaps accordingly (see game play, above). The player with no pieces has taken one card from the deck at the beginning of the game, and must now answer those questions with "yes" or "no".

After a round, the players switch sides.

End:

The player who guesses the right answer using the fewest questions wins. The players can count the number of questions using the glass beads.