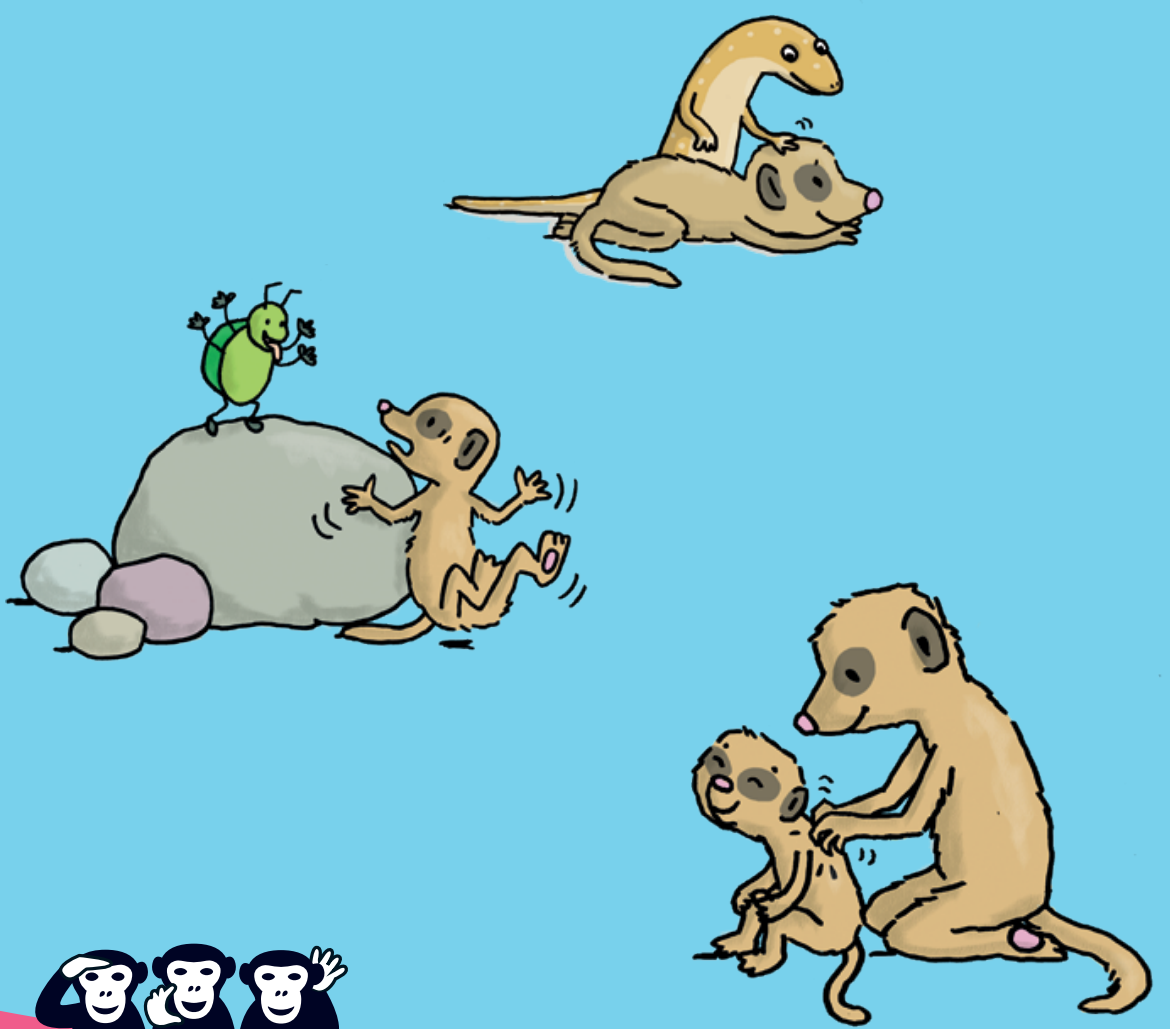
von Stephanie Becher und Uwe Ender

das isses!

Passiv



ProLog

das isses!

Passiv

Material je Spiel: 55 Karten
→3 x 18 Karten für 3 Spielsets
Rückseiten der Sets:
Set 1: hellblau, Set 2: rosa, Set 3: anthrazit
Set 1 + 2 bieten je 6 Tierspuren-Joker.

Hinweis: *Um die generische Vielfalt zu berücksichtigen, werden in dieser Anleitung Personen wechselnd im Maskulinum und Femininum genannt.*

Durchführung

Es wird erläutert, dass auf den Karten ein blauer Hintergrund das große Erdmännchen markiert, um dessen Perspektive zu fokussieren.

Ein Spieler erhält Kartenset 1, die weitere Spielerin Set 2, die sie offen vor sich in Reihen als Spielfeld legen.

Das Kartenset 3 wird gemischt. Die Spieler ziehen je eine Karte und halten sie verdeckt. Die restlichen Karten dieses Sets werden in dieser Runde nicht mehr benötigt.

Die jeweils gezogene Karte muss nun gegenseitig erfragt werden. Dabei ist genaues Hinhören gefragt.

Beispiel einer Spielsituation:

- Der Spieler fragt:
  „Wird das Erdmännchen von der Schlange gejagt?“
- Die Spielerin antwortet:
  - *„Nein!“* = Der Spieler dreht in der eigenen Set-Auslage die Karte um, die durch die Verneinung ausgeschlossen werden kann.
    Ist auf ihrer Rückseite ein **Tierspuren-Joker** zu sehen, darf der Spieler ein weiteres Mal fragen.
    Sind keine Tierspuren zu sehen, ist die Spielerin an der Reihe.
  - *„Ja!“* = Der Spieler hat die Karte und damit die Spielrunde gewonnen und die Spielrunde ist beendet.

Anschließend kann eine **neue Spielrunde** gestartet werden. Dazu werden die Karten der eigenen Auslagen wieder aufgedeckt, das komplette Set 3 erneut gemischt, jeder zieht eine Karte und die Fragerunde beginnt.

Variante: rein rezeptiv möglich, auch für jüngere Kinder als Einstieg

Nur zwei der Sets werden genutzt: Set 3 als Stapel für das Kind und Set 1 oder 2 für die Förderkraft, die es offen vor sich als Spielfeld auslegt. Das Kind zieht die oberste Karte vom Stapel und hält sie so, dass die Förderkraft diese nicht sieht. Sie versucht sie nun durch Fragen zu erraten.

Ist die erfragte Karte nicht die richtige, dreht die Förderkraft sie in der eigenen Auslage um. Ist auf der Rückseite dieser Karte ein Tierspuren-Joker zu sehen, passiert zunächst nichts. Sobald aber im Spielverlauf alle 6 Joker aufgedeckt sind, endet das Spiel sofort und das Kind gewinnt die Runde. Errät die Förderkraft die richtige Karte, bevor alle 6 Joker zu sehen sind, hat sie gewonnen.

Je nach Fähigkeiten des Kindes können in weiteren Spielrunden die Rollen gewechselt werden.



