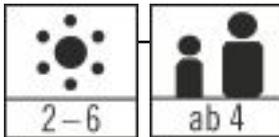


Ich schenke dir ...!

Bei **Ich schenke dir ...!** versucht ein Spieler, einen Gegenstand möglichst genau zu beschreiben; die Mitspieler müssen ihn erraten.



Bestell-Nr. 3307



Die Autoren

▶ **Hajo Bücken**

ist Spiel- und Buchautor in Berlin. Über 20 Jahre lang arbeitete er als Referent in Spielpädagogischen Seminaren und Ausbildungen. In den 80er Jahren entwickelte er kooperative Kinderspiele, später eine Reihe von Kommunikationsspielen für Kinder.

▶ **Dirk Haneforth**

ist Rektor der Adolf-Reichwein-Schule (Ganztagshauptschule) in Bielefeld-Sennestadt. Er veröffentlicht Spielbücher und Materialien für den Unterricht und erfindet Brett- und Kartenspiele.

ICH SCHENKE DIR ...! ERSCHEINT BEI:

Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber / Im Brande 17 / 30926 Seelze
Tel: 05 11/ 4 00 04-1 75 / Fax: 05 11/ 4 00 04-1 76 / E-Mail: info@kallmeyer.de

Was lernt man mit Ich schenke dir ...!?

Mit **Ich schenke dir ...!** lernen schon sehr junge Kinder, Gegenstände genau zu beschreiben und gezielt Informationen zu geben bzw. anzuwenden.

Was finden Sie in der Schachtel?

- ▶ **27 Bildkarten**
mit Zeichnungen von Gegenständen, Tieren und Pflanzen
- ▶ **3 Vorlagetafeln**
mit je 9 Bildern (Sie zeigen die gleichen Gegenstände, Tiere und Pflanzen wie die Bildkarten.)



ICH SCHENKE DIR ...! ERSCHEINT BEI:

Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber / Im Brande 17 / 30926 Seelze
Tel: 05 11/ 4 00 04-1 75 / Fax: 05 11/ 4 00 04-1 76 / E-Mail: info@kallmeyer.de

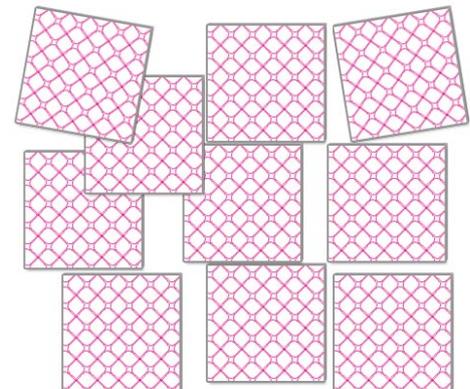
Wie wird Ich schenke dir ...! gespielt?

► Spielvorbereitung

Die drei Vorlagetafeln kommen in die Mitte des Tisches. Die Bildkarten liegen verdeckt auf dem Tisch.



Die Vorlagetafeln



Die Bildkarten

► Spielverlauf

Ein Spieler zieht verdeckt eine Bildkarte und nennt ein Merkmal des abgebildeten Gegenstands, Tiers oder der Pflanze. Die Mitspieler versuchen zu erraten, worum es sich handelt. Dabei helfen ihnen die Vorlagetafeln. Derjenige, der den gesuchten Begriff errät, bekommt die Bildkarte. Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Bildkarten hat.



**„Ich schenke dir etwas, das ist grün.“
„Der Frosch?“**

Falsch! Der nächste Spieler darf raten.

**„Ich schenke dir etwas, das ist grün
und hat Ecken.“**

„Das Buch?“

Falsch! Der nächste ist dran.

**„Ich schenke dir etwas, das ist grün,
hat Ecken, aber auch runde Stellen.“**

„Der Knopf?“



**Richtig! Der Spieler, der
richtig geraten hat, bekommt
die Bildkarte.**

Die Vorlagetafeln