

GREEN GLASS DOOR

Social
Media
Trend

DIE WORT-RÄTSEL-
CHALLENGE

Giraffe

Hase

Schlange

Ban

Klapp

Stuhl


moses.

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und
Lösungen findet ihr auf

www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen
wir euch gerne weiter unter:
privatkundenservice@moses-verlag.de

Grafik/Gestaltung: crosscreative
Redaktion: M. Smaha, T. Weierstraß
Herstellung: C. Deutsch
Lektorat: E. Vogel
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2024 moses. Verlag GmbH

2. Auflage 2024
moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90182

WORUM GEHT'S

Ihr könnt nur durch die grüne Glastür gehen, wenn ihr Wörter sagt, die einer bestimmten Regel folgen. Ist es ein Tier? Etwas, das im Zirkus zu finden ist? Oder ein Wort, das mit einem P beginnt? Nennt reihum jeweils ein Wort und prüft, ob ihr damit durch die grüne Glastür gehen dürft. Nur so findet ihr die Regel und könnt eintreten.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Nehmt alle Karten aus der Schachtel und mischt sie verdeckt. Legt den Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches. Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf zuerst Einlass gewähren.

DAS IST DRIN:

60 Begriffskarten



ZIEL DES SPIELS:

Findet die geheime Regel, um durch die Tür zu gehen.

SO WIRD'S GESPIELT:

KOOPERATIVE VARIANTE:

Schritt 1 – Legt die Regel fest!

Entscheidet zuerst gemeinsam, welche **Schwierigkeitsstufe** ihr spielen wollt. Der oberste Begriff auf der Karte ist leicht zu erraten, der mittlere ist etwas schwieriger und der unterste Begriff ist der Schwierigste.

Hast du die Ehre, zuerst Einlass zu gewähren?

Dann nimm verdeckt eine Karte vom Stapel. Der von euch gewählte Schwierigkeitsgrad gibt die Regel vor. Du achtest darauf, dass alle von den anderen genannten Wörter dieser Regel entsprechen. Nur dann kannst du Einlass gewähren. Nenne nun als Starthinweis ein erstes Wort, das zur aktuellen Regel passt.

Beispiel: Ihr einigt euch auf den höchsten Schwierigkeitsgrad. Claire zieht eine Karte und darf somit nur Einlass gewähren, wenn das genannte Wort ein gepolstertes Möbelstück ist.



Schritt 2 – Nennt Wörter, die zur Regel passen!

Die anderen nennen reihum im Uhrzeigersinn Wörter, die ihrer Meinung nach der Regel entsprechen.

Entspricht das genannte Wort der Regel, dürfen sie passieren. Entspricht es nicht der Regel, dürfen sie nicht passieren. Es läuft dann so ab:

Tobi sagt zum Beispiel: „Ich gehe durch die grüne Glastür und nehme mit: einen Sessel.“

Claire antwortet mit „Ja, du kannst durch die grüne Glastür gehen.“

Dann ist Laura an der Reihe und sagt: „Ich gehe durch die grüne Glastür und nehme mit: einen Esstisch.“

Der Gegenstand entspricht nicht der Regel „ein gepolstertes Möbelstück“ und so sagt Claire: „Nein, du kannst nicht durch die grüne Glastür gehen.“

Schritt 3 – Erratet die Regel:

Nun wechselt ihr euch ab und versucht, die Regel zu erraten. Tauscht euch darüber aus, wie die mögliche Regel lauten könnte.

Die Person, die Einlass gewährt, darf auch Tipps geben.

Als Gruppe könnt ihr euch zu einem beliebigen Zeitpunkt entscheiden, die Regel zu nennen. Insgesamt habt ihr drei Versuche. Danach habt ihr das Spiel verloren.

Glaubt ihr, die Regel gefunden zu haben?

Dann formuliert sie genau, z.B. „Man kann nur durch die grüne Glastür gehen, wenn man ... mitnimmt.“

Die Person, die Einlass gewährt, muss nun sagen, ob eure Regel stimmt oder nicht.

Die Regel ist falsch?

Dann setzt ihr das Raten fort.

Ihr habt die Regel richtig erraten?

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr wählt einen Schwierigkeitsgrad und die Person zieht eine Karte. Das Spiel beginnt von vorne.

KOMPETITIVE VARIANTE:

Bei der kompetitiven Variante spielt ihr zunächst nach den bekannten Regeln. Ihr nennt nacheinander Wörter. Hast du ein Wort genannt, erfährst du, ob es zur Regel passt oder nicht.

Doch aufgepasst! Nun kannst du entscheiden, ob du die Regel erraten willst oder das Spiel mit der nächsten Person weitergeht.

Du hast die Regel richtig erraten?

Glückwunsch! Du hast gewonnen!

Du hast die Regel nicht richtig erraten?

Achtung! Du hast nur noch zwei Rateversuche. Danach scheidest du aus der aktuellen Runde aus.

TIPP:

Denkt daran, dass sich die Regel auf verschiedene Dinge beziehen kann wie beispielsweise Gegenstände, Eigenschaften, Orte, Namen oder Personen. Die Formulierung der Regeln müsst ihr nur sinngemäß wiedergeben. Im Zweifelsfall entscheidet immer die Person, die Einlass gewährt, ob die genannte Regel passt.

Hinweis: Ihr könnt auch selbst Regeln erfinden, die nicht auf den Karten stehen und das Spiel nach eurem Belieben gestalten. Achtet darauf, die Wörter fair zu werten und die Regel nicht aufzuweichen.