

# Gesagt – getan!

4549

Lernspiel

*Ein kommunikatives Mal- und Ratespiel für 2 - 6 Spieler von 7 - 99 Jahren.  
Spielidee: Roberto Fraga; Illustration: Martina Leykamm  
Lernbereiche: Das Spiel regt Kinder zum Sprechen und genauen Hören an  
und fördert den Teamgeist.*

**Spielidee:** Die Spieler versuchen, die gesuchten Begriffe so gut zu beschreiben, dass ihr Rateteam ihn vor Ablauf der Zeit erkennen kann

**Spielinhalt:** 1 mehrteilige Ratetafel (Rahmen und Schachtelboden mit Einleger), 1 Umschlag mit 22 doppelseitigen DIN A4 Aufgabenblättern, 16 magnetische Kronen (8 Paare), 1 Stift, 1 Tuch, 1 Sanduhr, 1 Spielanleitung

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

**Vorbereitung:**

- Schachtelboden in die Mitte stellen, Rahmen hineinstecken
- Die Kronen an beide Seiten der Tafel pinnen, gleichfarbige zusammen
- Die Kronen an den Rand der Tafel schieben: Bewegt man eine Krone, bewegt sich die Krone auf der anderen Seite mit

**Spielablauf:**

- Ein Spieler (= König) erklärt, die übrigen Spieler raten
- Der König schiebt ein Vorlageblatt in den Rahmen
- Die anderen Spieler (= Rateteam) sitzen auf der anderen Seite der Tafel
- Die Sanduhr wird umgedreht
- Der König beschreibt dem Rateteam mit Worten oder Gesten, wo sie die einzelnen Kronen hinschieben müssen, damit sie auf den schwarzen Punkten stehen (z.B. „Die gelbe Krone nach oben ...“)
- Sind alle Kronen platziert, beschreibt der König, wie das Rateteam die Kronen mit dem Stift verbinden soll
- Während der ganzen Zeit darf das Team raten, um welchen Begriff es sich handeln könnte

Eine Runde endet, wenn ...

... ein Spieler des Rateteams den richtigen Begriff nennt und die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist: Dieser Spieler legt das gerade gelöste Aufgabenblatt vor sich ab

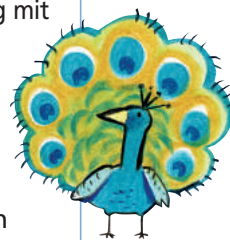
... die Sanduhr abgelaufen ist: Das Aufgabenblatt kommt zurück in den Schachteldeckel.

Dann die Tafel mit dem Tuch abwischen, eine neue Runde beginnt

**Spielende:** Bei zwei oder drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal König war. Bei vier bis sechs Spielern endet das Spiel, sobald jeder einmal König war. Jetzt wird gezählt, wie viele Aufgabenblätter im Schachteldeckel liegen und nicht erraten wurden: Sind es höchstens zwei, haben alle gemeinsam gewonnen. Sind es mehr, haben alle gemeinsam verloren.

**Tipps und Besonderheiten:**

- Mit Team-Variante
- Die Spieler können weitere Vorlagen selbst erstellen



10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

ab 7