

PICTIONARY JUNIOR



SPIELANLEITUNG

"PICTIONARY JUNIOR" ist die Kinderversion des klassischen "Pictionary", speziell entwickelt für Spieler zwischen 6 und 10 Jahren.

Die 720 Begriffe in diesem Spiel wurden von Pädagogen für Kinder nach zwei **Altersgruppen ausgewählt**; Die blauen Karten sind für 6 bis 8 jährige Spieler, die roten Karten für 9 und 10 jährige.

DIESPIELAUSSTATTUNG

- 90 ROTE Karten (9 und 10-jährige) • 90 BLAUE Karten (6 bis 8-jährige) • 2 abwischbare Zeichentafeln • 1 Sanduhr (60 Sekunden) • 6 Wachsstifte (ungiftig) • .Spielregel.

DASZIELDESSPIELS

Die Spieler bilden zwei Teams. Der Zeichner eines Teams muß den Begriff, der auf der Karte steht, aufzeichnen - und die anderen Spieler seines Teams müssen diesen Begriff erraten. Vier Begriffe müssen gefunden werden, und zwar in der Reihenfolge ihres Schwierigkeitsgrades: Ein begriff mit der Nr. 1 zuerst, der ist am leichtesten, danach ein Begriff mit der Nr. 2 usw.

Das Team, das zuerst alle vier Begriffe erraten hat gewinnt das Spiel.

DIEVORBEREITUNGDESSPIELS

Die Spieler werden in zwei Teams **eingeteilt**. Die Zahl der Spieler pro Team kann unterschiedlich sein, wenn sich eine ungerade Anzahl an Spielern beteiligt.

Beteiligen sich nur 3 Spieler, so werden 2 Teams gebildet. Der dritte Spieler fungiert während des gesamten Spiels als Zeichner, er wechselt nicht. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

- Jedes Team erhält eine Zeichentafel.
- Die roten und die blauen Karten werden getrennt. Jeder Stapel wird ein/ein gemischt. Dann wird jeder Stapel für sich, mit der Farbseite nach oben, auf den Tisch gelegt.
- Die Malstifte werden bereitgelegt.
- Die Sanduhr wird mitten auf den Tisch gestellt.
- Jedes Team wählt einen Spieler als ersten "Zeichner" aus, der jeweils einen ersten Begriff für sein Team zeichnet.

Ein Malstift wird auf dem Tisch gedreht. Das Team ist zuerst an der Reihe, auf das die Spitze des Stiftes zeigt. Danach ist das andere Team an der Reihe - beide Teams wechseln sich ab.

DERSPIELABLAUF

Wichtig: Das Alter des Zeichners bestimmt, welche Karte er verwenden sollte. 9 bis 10-jährige Zeichner nehmen eine rote Karte. Zeichner zwischen 6 und 7 Jahren nehmen eine blaue.

DIE 1. RUNDE:

a) Karte ziehen

Der Zeichner des ersten Teams nimmt die oberste Karte von einem der Stapel. Er darf sich den Begriff der Nummer 1 kurz ansehen (5 Sekunden) und überlegen, wie er den **Begriff zeichnen** kann. Keiner anderer Spieler darf diese Karte ansehen!

b) Sanduhr drehen

Danach wird die Sanduhr umgedreht - die Spielzeit des Trams läuft.

c) Begriff malen

Der Zeichner malt auf Feld 1 seiner Tafel möglichst schnell den Begriff Nr. 1 - den Begriff, den er darstellen soll.

- Er darf die verschiedenfarbigen Stifte nach Belieben benutzen.

- Der Zeichner darf den Spielern seines Teams keine Zeichen geben und auch nicht mit ihnen reden.

Begriff raten

Die Mitspieler des Zeichners beobachten, wie das Werk ihres Zeichners entsteht. Sobald Spieler des Teams glauben, den Begriff zu erkennen, so dürfen sie das Wort laut rufen. Malt der Zeichner aber weiter (oder beginnt gar eine neue Skizze), so wird das Kaien fortgesetzt - bis die Sanduhr abgelaufen ist oder bis der Begriff richtig erraten wird.

d) Begriff herausgefunden

Ist der Begriff innerhalb der Spielzeit richtig erraten worden, so ruft der Zeichner "Richtig!". Der Begriff gilt und bleibt auf der Tafel stehen. Die Karte wird unter den Stapel zurückgeschoben.

Die Runde ist für das Team beendet und das andere Team ist an der Reihe. Dessen Zeichner beginnt mit Schritt a - Karte ziehen. Begriff Nr. 1 lesen, in Feld Nr. 1 zeichnen.

e) Begriff nicht herausgefunden

Ist die Spielzeit abgelaufen, ohne daß der Begriff herausgefunden wurde, so wird das Bild auf der Tafel weggewischt. Die Karte wird unter den Stapel zurückgeschoben.

Das andere Team ist jetzt an der Reihe. Der Zeichner des zweiten Teams beginnt wieder mit Schritt a; Karte ziehen. Begriff Nr. 1 lesen, in Feld Nr. 1 zeichnen.

DIE FOLGENDEN RUNDEN:

Ist ein Team wieder an der Reihe, übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Zeichners (immer der linke Nachbar des letzten Zeichners).

Ist Feld Nr. 1 beimalt, muß der neue Zeichner den Begriff mit der Nr. 2 lesen und dann zeichnen - natürlich in Held 2! Danach ist dann ein Begriff mit der Nummer 3 dran (in Held Nr. 3 zeichnen) und zuletzt die Nummer 4.

WICHTIG: Die Fehler müssen in der Reihenfolge 1 - 2 - 3 - 4 mit Zeichnungen gefüllt werden!

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Team auf seiner Zeichentafel die vier gültigen Begriffe (Nr. 1 bis 4) gezeichnet hat. Dieses Team gewinnt das Spiel.

SONDERREGELN

Die Begriffe werden im Verlaufe des Spiels immer schwieriger (Begriffe mit der Nummer 2 sind schwerer als die mit einer 1, 3 schwerer als 2 usw.). Falls Kinder beim Lesen bzw. Zeichnen der schwierigeren Wörter zu große Probleme haben, sollte man ihnen erlauben, auch Begriffe mit niedrigeren Nummern wählen zu dürfen.

Sind die Kinder im Zeichnen nicht sehr geübt, sollte man das Zeitlimit zunächst verdoppeln - indem man die Sanduhr nach einem Durchlauf nochmals umdreht.

© 1989, 1993 Pictionary Incorporated.
Alle Rechte vorbehalten.

00625D0993

