

GRÜN-WEIßE FERIENTIPPS



WER BIN ICH?

WAS DU BRAUCHST:

- 1 ausgedruckter Spielerbogen zum Zerschneiden für die Ziehkärtchen (Seite 3)
- 2 ausgedruckte Spielerbogen zum Ankreuzen (Seite 4)
- Schere
- 2 Bleistifte
- 2 Radiergummis

VORBEREITUNG:

- ✂ Drucke die Spielerbogen aus. Die Seite 3 einmal, die Seite 4 zweimal.
- ✂ Stelle nun die Ziehkarten für das Spiel her: Schneide hierfür die Spielerinnen und Spieler auf Seite 3 entlang der Linien vorsichtig mit einer Schere aus. Jetzt solltest du 24 Ziehkärtchen haben.

Nun kannst du das Spiel beginnen!

ZIEL DES SPIELS:

Errate deine gesuchte Person durch das stellen von geschickten Ja-/ Nein-Fragen, bevor es deinem Gegenüber gelingt. Handel dabei nach dem Ausschlussverfahren. Der Spieler, welcher die gesuchte Person als erstes namentlich nennt, gewinnt das Spiel.

SPIELANLEITUNG:

- Jeder Spieler erhält **einen Spielerbogen zum Ankreuzen** (Seite 4) sowie einen **Bleistift** und ein **Radiergummi** (so kannst du nach einem Durchgang deine Spielvorlage noch einmal verwenden)
- Mischt die **24 Ziehkärtchen**. Anschließend zieht jeder Spieler **verdeckt ein Kärtchen**. Auf dieser ist die Person zu sehen, die vom Gegenüber erraten werden muss.
- Um die gesuchte Person zu erraten, stellen sich die Spieler **abwechselnd gezielte Ja-/ Nein-Fragen**, um die gesuchte Person **per Ausschlussverfahren** herausfinden. Zum Beispiel: „*Hat meine gesuchte Person blonde Haare?*“. Der gefragte Spieler muss dabei immer die **Wahrheit sagen**:
 - Verneint** der Spieler die Frage: Alle blonden Spielerinnen und Spieler können auf dem Spielerbogen im Ankreuzfeld gestrichen werden.
 - Bejaht** der Spieler die Frage: Alle nicht blonden Spielerinnen und Spieler können auf dem Spielerbogen im Ankreuzfeld gestrichen werden.



GRÜN-WEIßE FERIENTIPPES



- Weitere Merkmale für Ja-/ Nein-Fragen könnten zum Beispiel sein:
 - Frisur
 - Männlich/ weiblich
 - Spielerposition
 - Trikotfarbe
 - Länderherkunft
 - Haltung der Arme
 - ...
- Nun **wechselt das Fragerecht**. Der andere Spieler darf seine Ja-/ Nein-Frage stellen.
- Konnte ein Spieler seine Auswahl auf eine Spielerin oder einen Spieler eingrenzen, ist dies die gesuchte Person. Ist der Spieler nun **an der Reihe**, darf er **lauf den Namen der gesuchten Person nennen**. Ist der Name richtig, gewinnt er das Spiel. Ist der Name falsch, ist der nächste Spieler wieder an der Reihe. Erst in der nächsten Runde darf ein neuer Name genannt werden
- Ein Spieler kann es immer versuchen, auch schon **vorher die gesuchte Person zu erraten**. Dies bietet sich beispielsweise an, wenn die Auswahl auf zwei Personen eingegrenzt wurde oder der Gegner in der kommenden Runde gewinnen würde.



 Koen Casteels	 Pia-Sophie Wolter	 Madelen Janogy	 Daniel Ginczek	 Stephan Lerch	 Renato Steffen
 Lara Dickenmann	 Felicitas Rauch	 John Brooks	 Almuth Schult	 Pavao Pervan	 Joelle Wedemeyer
 Jérôme Roussillon	 Felicitas Rauch	 Oliver Glasner	 Maximilian Arnold	 Claudia Neto	 Noelle Maritz
 Hedvig Lindahl	 Wout Weghorst	 Phillip Menzel	 Sara Gunnarsdottir	 Kevin Mbabu	 Alexandra Popp





○ Koen Casteels



○ Pia-Sophie Wolter



○ Madelen Janogy



○ Daniel Ginczek



○ Stephan Lerch



○ Renato Steffen



○ Lara Dickenmann



○ Felicitas Rauch



○ John Brooks



○ Almuth Schult



○ Pavao Pervan



○ Joelle Wedemeyer



○ Jérôme Roussillon



○ Felicitas Rauch



○ Oliver Glasner



○ Maximilian Arnold



○ Claudia Neto



○ Noelle Maritz



○ Hedvig Lindahl



○ Wout Weghorst



○ Phillip Menzel



○ Sara Gunnarsdottir



○ Kevin Mbabu



○ Alexandra Popp

