PHYSIK-Tabu (Autor: Jan-Martin Klinge)

Gespielt wird nach der Spielregeln des Vorbilds:

Das Spiel dreht sich um das Erklären von Begriffen. Die Begriffe stehen auf (500) Spielkarten, zu jedem Begriff sind 5 Tabu-Wörter angegeben. Ein Spieler erklärt seiner Mannschaft einen Begriff und darf dabei weder eines der (fünf) Tabuwörter verwenden, noch einen Bestandteil des gesuchten Wortes (Bei „Eisbär“ darf beispielsweise weder „Eis“ noch „Bär“ gesagt werden).

Ein Zeitmeister startet das Spiel, indem er eine Sanduhr umdreht oder anderweitig die Zeit misst. Hierüber wacht ein Spieler der gegnerischen Mannschaft mit einer Hupe in der Hand, die er bei Regelverletzung oder bei Verstreichen der Zeit betätigt.

Der Spieler versucht, innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Begriffe wie möglich zu erklären. Pro erratenem Begriff gibt es einen Punkt. Kann ein Spieler einen Begriff nicht erklären, weil es zu schwierig ist oder es zu viel Zeit kostet, darf er die Karte auslassen. Dabei wird kein Punkt abgezogen.

Wird ein Tabuwort benutzt, muss der Spieler zum nächsten Begriff übergehen und bekommt einen Punkt abgezogen. Es wird abwechselnd geraten, bis eine Mannschaft 50 Punkte erreicht. In den neuen Auflagen liegt dem Spiel ein Spielbrett zum Zählen der Punkte bei.

Beim Physik-Tabu von Klinge gibt es 72 Karten, davon sind 45 ausgefüllt, die übrigen können je nach im Unterricht verwendeten Begriffen „nachgerüstet“ werden. Statt 5 Tabu-Wörter sind 1 bis 3 verbotene Wörter angegeben. Die Spielregeln können wie stets variiert werden.

Download unter: http://halbtagsblog.de/2012/10/16/physik-tabu-zum-download/

PHYSIK-Tabu (Autor: Jan-Martin Klinge)

Gespielt wird nach der Spielregeln des Vorbilds:

Das Spiel dreht sich um das Erklären von Begriffen. Die Begriffe stehen auf (500) Spielkarten, zu jedem Begriff sind 5 Tabu-Wörter angegeben. Ein Spieler erklärt seiner Mannschaft einen Begriff und darf dabei weder eines der (fünf) Tabuwörter verwenden, noch einen Bestandteil des gesuchten Wortes (Bei „Eisbär“ darf beispielsweise weder „Eis“ noch „Bär“ gesagt werden).

Ein Zeitmeister startet das Spiel, indem er eine Sanduhr umdreht oder anderweitig die Zeit misst. Hierüber wacht ein Spieler der gegnerischen Mannschaft mit einer Hupe in der Hand, die er bei Regelverletzung oder bei Verstreichen der Zeit betätigt.

Der Spieler versucht, innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Begriffe wie möglich zu erklären. Pro erratenem Begriff gibt es einen Punkt. Kann ein Spieler einen Begriff nicht erklären, weil es zu schwierig ist oder es zu viel Zeit kostet, darf er die Karte auslassen. Dabei wird kein Punkt abgezogen.

Wird ein Tabuwort benutzt, muss der Spieler zum nächsten Begriff übergehen und bekommt einen Punkt abgezogen. Es wird abwechselnd geraten, bis eine Mannschaft 50 Punkte erreicht. In den neuen Auflagen liegt dem Spiel ein Spielbrett zum Zählen der Punkte bei.

Beim Physik-Tabu von Klinge gibt es 72 Karten, davon sind 45 ausgefüllt, die übrigen können je nach im Unterricht verwendeten Begriffen „nachgerüstet“ werden. Statt 5 Tabu-Wörter sind 1 bis 3 verbotene Wörter angegeben. Die Spielregeln können wie stets variiert werden.

Download unter: http://halbtagsblog.de/2012/10/16/physik-tabu-zum-download/