



5



Fünfern

Worum es geht: Enkel und Oma denken sich jeweils ein Wort mit 5 Buchstaben aus und versuchen das Wort des jeweils anderen durch das Fragen mit Wörtern herauszufinden.

Anzahl der Spieler*innen: 2

Alter: ab etwa 12 Jahren

Schwierigkeitsgrad: anspruchsvoll

Was man können/haben sollte: einen guten Wortschatz,

Download: möglich, aber nicht nötig

Material: Stift und Papier für beide Spieler

Vorbereitung:

Einen Stift und Papier bereit legen

Auf einem Blatt Papier das Alphabet aufschreiben oder die entsprechende Seite auf der Spieltrieb-Seite runterladen und ausdrucken.

Anleitung:

Enkel und Oma denken sich jeweils ein Wort mit 5 Buchstaben aus und schreiben es auf ein Blatt Papier.

Für das Wort gilt: es sollten vorerst keine Umlaute Ä, Ü und Ö darin vorkommen und auch keine doppelten Buchstaben, wie zu Beispiel in Brett oder Besen.

Der Enkel beginnt und fragt seine Oma mit einem beliebigen 5-buchstabigen Wort. Auch für die Fragewörter gilt: es darf kein Buchstabe doppelt vorkommen und es müssen bekannte Worte sein. Eine Frage mit etwas wie „Hglpq“ ist nicht zulässig. Oma antwortet mit der Information, wie viele Buchstaben im Fragewort und in ihrem Lösungswort dieselben sind.

Beispiel:

Oma hat *Harke* aufgeschrieben, und ihr Enkel fragt mit *Blume*.

Nun sagt Oma ‚Eins‘, weil nur das *E* in beiden Worten gleich ist.

Jetzt fragt Oma ihrerseits ihren Enkel mit einem 5-buchstabigen Wort und erhält entsprechend der ‚gemeinsamen‘ Buchstaben Antwort.



5



Fünfern

Das klingt zunächst ziemlich simpel. Es ist einerseits einfacher als Master Mind, weil die Buchstaben nicht doppelt vorkommen dürfen, andererseits aber schwieriger, weil man immer ein vernünftiges Wort parat haben muss, um die Buchstaben zu erfragen, die man gerne wissen möchte.

Beispiel:

Wenn man überprüfen möchte, ob das **P** in **Palme** ein richtiger Buchstabe ist, könnte man als nächstes **Halme** (**P** wird gegen **H** ausgetauscht) fragen.

Wenn die Antwort bei **Palme** ‚Zwei‘ war, und bei **Halme** ‚Eins‘, ist absolut sicher, dass **P** ein richtiger Buchstabe ist.

Wenn **Palme** eine ‚Zwei‘ erbracht hat, und **Halme** eine ‚Drei‘, weiß man ganz sicher, dass **H** richtig ist, **P** aber nicht.

Wenn sowohl **Palme** als auch **Halme** eine ‚Zwei‘ erbringen, könnte es sein, dass weder **P** noch **H** im Lösungswort sind, aber es könnte auch sein, dass **BEIDE** Buchstaben richtig sind. (Palme à **P** und **A**, Halme à **H** und **A**)

Hinweis:

Oma und Enkel sollten auf ihrem Zettel immer notieren, was sie gefragt haben, und was die Antwort auf die Frage war.

Es schadet nichts, auch die Fragen des anderen und die eigenen Antworten zu notieren.

Wer glaubt, einen Buchstaben sicher zu wissen, kann ihn im Alphabet einkringeln.

Wer einen Buchstaben ausgeschlossen hat, streicht ihn im Alphabet durch. So kommt man dem Lösungswort nach und nach auf die Spur.

Ganz cool ist es natürlich, wenn man als Antwort ‚Null‘ erhält, weil man dann alle Buchstaben des Fragewortes im Alphabet austreichen kann.

Wer in seinem Alphabet bereits drei oder vier Buchstaben eingekringelt hat, kann selbstverständlich versuchen, das richtige Lösungswort zu fragen. Wenn jemand bereits **Q**, **R**, **K** und **U** weiß, könnte beim nächsten Zug einfach mal **Quark** fragen. Es kann passieren, dass man als Antwort ‚fünf‘ erhält, aber trotzdem noch nicht das richtige Wort gefunden hat. **Palme** sind vielleicht 5 Treffer, aber das Lösungswort ist **Ampel**.



5

Fünfern



Wer gewinnt?

Variante 1

Es gewinnt, wer zuerst das Wort des Gegners herausbekommt.

Variante 2

Wenn man mehrere Runden spielen möchte, und der Enkel bereits das Lösungswort seiner Oma herausbekommen hat, kann Oma weiterfragen, bis auch sie das Lösungswort gefunden hat. Für jede Frage bekommt Oma einen Strich auf ihrem Zettel. Wer nach mehreren Runden die wenigsten Striche hat, gewinnt.