

Seemannsgarn

Betrachten und beschreiben

Hajo Bücken
Torsten Marold



Kallmeyer

LERNSPIELE



Ein Spiel für zwei bis fünf Spieler ab 5 Jahren

Seeleute haben viele Geschichten zu erzählen. Dabei wird oft auch geschummelt und übertrieben. Das nennt man Seemannsgarn – und darum geht es in diesem Spiel.

Inhalt:

- 33 Karten mit Motiven aus der Seefahrerwelt
- 4 Spielfiguren

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, die Kartenbilder genau anzuschauen und mit mehreren Merkmalen genau zu beschreiben. Gewinner ist, wer die meisten Karten gut beschrieben hat.

Spielvorbereitung:

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Spielfiguren werden bereitgestellt.



Spielverlauf:

Paul beginnt und nimmt fünf Karten verdeckt vom Stapel auf die Hand. Nun nimmt er eine der fünf Karten, zeigt sie den Mitspielern und erzählt in ein bis zwei Sätzen, was er auf der Karte sieht. Jede Karte sollte mit mindestens drei Merkmalen beschrieben werden.

Hier ist eine Piratenfrau
mit langen Haaren, einem roten Kopftuch,
einem Papagei auf der Schulter
und mit einem Fuß auf
der Schatztruhe zu sehen.

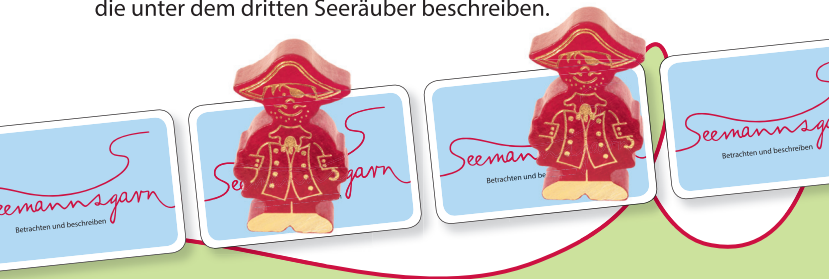


Seemannsgarn
Betrachten und beschreiben

Anschließend wird die eben beschriebene Karte verdeckt auf den Tisch gelegt und Paul beschreibt die nächste Karte mit ein bis zwei Sätzen. Hat er alle Karten beschrieben und sie nebeneinander verdeckt auf den Tisch gelegt, stellt er auf drei beliebige Karten je eine Spielfigur.

Laura sitzt links von Paul. Sie wählt eine Spielfigur und erzählt, was sich auf der Karte unter der Spielfigur befindet. Dann nimmt sie die Figur weg und dreht die Karte um. Wenn sie Recht hat, nimmt sie die Karte an sich. Stimmt ihre Beschreibung nicht, wird diese Karte zurück auf den Kartenstapel gelegt.

Dann darf das nächste Kind die Karte unter der nächsten gewählten Spielfigur beschreiben und schließlich wiederum das nächste Kind. Die Beschreibungen folgen immer im Uhrzeigersinn nacheinander. Spielen nur Paul und Laura, darf Paul die Karte unter dem zweiten Seeräuber und Laura die unter dem dritten Seeräuber beschreiben.



In der nächsten Runde mischt Laura den Kartenstapel mit den nicht gewonnenen Karten, nimmt fünf neue Karten und beschreibt sie. Die nachfolgenden Kinder beschreiben wieder reihum, was unter den verdeckten Karten zu sehen ist.

Hat jeder Mitspieler einmal Karten gezogen und beschrieben, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat, wer die meisten Karten besitzt.

Spielen zu fünft:

Beim Spielen zu fünft wird die vierte Spielfigur ebenfalls auf eine Karte gestellt.

Schwierigere Versionen:

Es werden sechs oder sieben Karten vom Stapel genommen und beschrieben.





Seemannsgarn

Seemannsgarn
Betrachten und beschreiben

Seemannsgarn
Betrachten und beschreiben

Seemannsgarn
Betrachten und beschreiben

IMPRESSUM

Seemannsgarn

© 2016 Kallmeyer Lernspiele

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten

- Autoren:** Hajo Bücken, Torsten Marold
Redaktion: Franziska Siebel
Grafik: Katrin Gerstle
Druck: LUDO FACT GmbH

Bestell-Nr. 13101

www.kallmeyer-lernspiele.de