

WELTGESICHTER



Ein Spiel zum neugierigen Schauen,
schnellen Reagieren und genauen Erinnern
um Erdenbürger aus aller Welt

Für 3 - 6 Kinder und Erwachsene ab 6 Jahren

von Franz Scholles

Zum Ausgleich, weil in Spielanleitungen von Familienspielen immer die Erwachsenen angesprochen werden, sprechen wir stets von Kindern. Wir hoffen, dass die Erwachsenen dennoch ebenso viel Spaß an diesem Spiel für große und kleine Leute haben werden.

Inhalt

36 Fotokarten mit 72 Motiven, 24 Beobachtungsmarken,
36 Setzsteine (Chips), Wurfholz, Spielregel

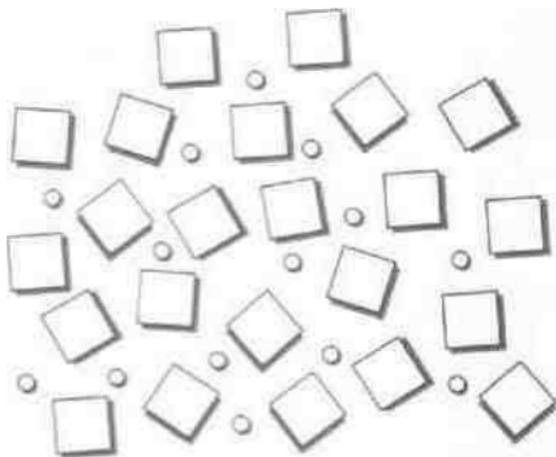
VORBEREITUNGEN



Jedes der 36 Fotokärtchen zeigt auf der Vorder- und Rückseite einen Erdenbürger. Zum Beginn des Spieles legen die Kinder die 36 Motive kreuz und quer zu einer bunten, vielfältigen Gesichterwelt aus.



Die 24 Beobachtungsmarken werden dazwischen verdeckt auf den Spieltisch ausgelegt.



Jedes Kind erhält 6 Setzsteine (Chips) in der Farbe seiner Wahl, die es während des Spieles **in der Hand** behält.

Das Spiel kann beginnen!
Es beginnt das älteste Kind. Dann folgt sein linker Nachbar usw.

SPIELABLAUF

BLITZ-SPIEL

Beobachtungsmarken ziehen

Das Kind, das an der Reihe ist, nimmt eine Beobachtungsmarke vom Tisch und ist nun „Coach“. Den Text liest es laut vor und legt dann die Beobachtungsmarke zur Seite.

Anschließend beginnt es **so schnell es geht** mit dem Wurfholz zu würfeln, bis die Seite mit der Aufschrift „STOPP“ liegen bleibt. Dann ruft es laut: „Stopp“.

Beispiel

Coach liest: „Männer mit Kopfbedeckung!“ und beginnt sofort mit dem Wurfholz zu würfeln.



Beobachtungsaufgabe lösen

Für die übrigen Kinder ist schnelles Beobachten angesagt. Sie suchen auf den Motivkärtchen, die auf dem Tisch aufliegen, Erdenbürger, auf die die Beschreibung zutrifft, im Beispiel oben „Männer mit Kopfbedeckung“. Sobald sie **eine oder mehrere** passende Person(en) gefunden haben, legen sie blitzschnell einen Setzstein auf das entsprechende Motiv. Danach ist das Fotokärtchen für nachfolgende Kinder gesperrt.



Sobald der würfelnde Coach „STOPP“ ruft, stellen alle Kinder ihre Suche ein.

Beobachtungsrunde auswerten

Der Coach schaut gemeinsam mit den Kindern, ob die Setzsteine richtig liegen. Hat ein Spielender das Gefühl, dass ein Setzstein falsch liegt, so wird dies besprochen. Sind danach noch nicht alle von der Richtigkeit überzeugt, entscheidet der Coach.



Richtig



Richtig



Falsch, weil Frau mit Hut

Alle, die **richtig** gesetzt haben, erhalten die Setzsteine und legen diese vor sich aus (ein Setzstein = ein Pluspunkt).

Alle, die **falsch** gesetzt haben, nehmen die Setzsteine wieder **in die Hand**.

Spielende

Sobald ein Kind seinen letzten Setzstein in einen Pluspunkt umwandelt, hat es das Spiel gewonnen.

Es spielt als Coach weiter, bis

- das vorletzte Kind keinen Setzstein mehr hat oder
- die letzte Beobachtungsmarke gezogen wird.

HINGUCK-SPIEL

Für das Hinguck-Spiel werden die 36 Bildkärtchen und die Setzsteine gebraucht. Die Beobachtungsmarken werden zur Seite gelegt.

Reihum ist eines der Kinder „Coach“. Es sucht sich eines der Motive auf den ausliegenden Karten gedanklich aus und beschreibt, was es sieht.

Alle anderen suchen blitzschnell das Motiv. Wer - nach seiner Meinung - das passende Fotokärtchen gefunden hat, legt dort seinen Setzstein. Sobald der Coach bestätigt „STIMMT“, ist diese Runde beendet.

Der **richtige Setzstein** bleibt auf dem **Kärtchen** liegen. Alle anderen nehmen die Kinder in ihre Hand zurück.



Beispiel:
Coach sagt:
„Ich sehe
einen Mann,
der durstig ist!“

Der Spielende, der richtig geraten hat, ist in der nächsten Hinguck-Runde „Coach“.

Gewonnen hat das Kind, das als Erstes alle 6 Setzsteine auf den Fotokärtchen ablegen konnte. Es spielt als Coach weiter, bis das vorletzte Kind alle Setzsteine ablegen konnte.

MERK-SPIEL

Nach einer Runde „Blitz-Spiel“ und „Hinguck-Spiel“ kennen die Kinder die Lage der einzelnen Karten-Motive mehr oder weniger.

Alle Kärtchen werden umgedreht, ohne dass die Lage der einzelnen Karten auf dem Tisch verändert wird. Dazwischen werden die Beobachtungsmarken ausgelegt. Die Kinder sehen **36 neue Motive**, die jedoch für das „Merk-Spiel“ keine Rolle spielen. Denn die Kinder sollen sich an die alten Motive auf der **verdeckten Kartenseite erinnern**.

Beobachtungsmarken ziehen

Das Kind, das an der Reihe ist, nimmt eine Beobachtungsmarke vom Tisch und liest laut vor.

Alle Kinder überlegen nun, welche **verdeckte Kartenseite** auf die Beschreibung zutrifft. Sie entscheiden sich für **ein** Kärtchen, auf das sie einen Setzstein legen. Nachdem **alle einen** Setzstein gelegt haben, werden die mit einem Setzstein belegten Kärtchen umgedreht.

Danach wird gespielt wie auf Seite 3 „Beobachtungsrunde auswerten“ und „Spielende“ beschrieben.

Dieses Spiel wäre nie entstanden, wenn nicht viele Menschen weltweit zum Spielthema passende Fotos gesucht, gesammelt und gesichtet hätten. Diese Bilder wurden ergänzt durch das umfangreiche Archiv von MISEREOR in Aachen.

Allen Beteiligten vielen Dank dafür.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu den „Weltgesichtern“? Uns interessiert Ihre Meinung! Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an, auch wenn Sie Infos zu unseren anderen Spielen zu aktuellen Themen möchten.



AKTUELL-SPIELE-VERIAG ©
Batterieweg 42 f
53424 Remagen
Fon 02642/6718
Fax 02642/42277