

**SMART COOKIE GAMES**



**präsentiert**

**Kinderspiele von Uli Geißler**

# Fantomimo

**Wer beweist Fantasie beim Darstellen und Raten? Reihum stellt immer ein Kind ein bestimmtes Tier dar. Die anderen Kinder sollen erraten, um welches Tier es sich handelt. In diesem Lernspiel üben Kinder genaue Beobachtung und nachahmendes Spiel. Ein pffiffiges Darstell- und Ratespiel für kleine Tierimitatoren und Schnellrater.**

Die Holztiere werden in die Mitte gelegt. Die Tierkarten werden gemischt und als verdeckter Kartenstapel bereit gestellt. Ein Kind fängt an und nimmt die oberste Karte vom Stapel. Nun muss es das abgebildete Tier darstellen – mit Bewegungen, Zeichen, Geräuschen und Lauten. Wer das Tier erkennt, nimmt schnell die entsprechende Holzfigur vom Stapel und ruft den Namen des Tieres. Richtig erkannt? Dann gibt es einen Holztaler; das Kind, das das Tier dargestellt hatte, behält die Tierkarte. Falsch geraten? Das Holztier wandert zurück in die Mitte, die Tierkarte unter den Stapel. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Sind alle Karten aufgebraucht, endet das Spiel. Für jeden Taler und jede Karte gibt es einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

Spielvariationen ermöglichen das Aussortieren „schwieriger“ Tiere, eine rein pantomimische Darstellung oder ein Memo mit Holztieren und Tierkarten.

**Personen und Alter**  
Für 3-6 Kinder ab 4-5 Jahren

**Spieldauer**  
ca. 15-20 Minuten

**Spielmaterial**  
28 Holztiere  
28 Tierkarten  
28 Holztaler

**Veröffentlichungen**  
1997: Haba



# Käpt'n Jan

**Ein mitreissendes Transportspiel! Käpt'n Jan ist mit seinem Kutter unterwegs, um Waren in alle Welt zu transportieren. Kein einfacher Job, denn die Pakete sind mal lang, dünn, eckig, rund. Das kann eine große Welle schon mal eine Kiste vom Schiff spülen. Doch auch verloren gegangene Kisten werden aus dem Wasser gefischt. Wer am Ende die meisten Frachten sicher transportiert, geht als Sieger von Bord.**

Jeder Spieler geht mit seinem Schiff an den Start. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Symbolwürfel gibt an, ob man Transportgut bekommt oder verliert. Die Farbe auf dem Symbolwürfel zeigt, welches Transportgut man aufladen muss; die Welle bedeutet, das man ein Paket verliert und ins Wasser wirft. Die schwimmende Kiste bedeutet, dass man von dort ein Paket aufs Schiff laden darf. Der Farbwürfel zeigt, bis zu welchem Feld das Schiff voran gezogen werden darf. Beim Bewegen des Schiffs darf die Ladung nicht festgehalten werden. Fällt beim Ziehen Ladung über Bord, wird es auf der Wasserfläche abgelegt. Wer das Ziel erreicht, darf die Fracht löschen, und wieder lossegeln. Es dürfen jedoch nicht mehr als 4 Pakete auf einmal ins Zielgebracht werden. Wird das letzte Paket aufgeladen, endet das Spiel. Es gewinnt der Kapitän, der am meisten Pakete an Land gebracht hat und noch transportiert.

Ziel-Variante: Man spielt solange weiter, bis das letzte Boot im Hafen ist, bevor die Ladung gezählt wird.

Piraten-Variante: Wer neben einem Schiff landet, darf dieses entern. Der Symbolwürfel entscheidet über die Piraten-Aktion.

## Personen und Alter

Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

## Spieldauer

ca. 15 Minuten

## Spielmaterial

1 Spielplan

4 Schiffe

21 Transportgüter in 3 Farben

1 Farbwürfel

1 Symbolwürfel

## Veröffentlichungen

1994: Haba

1997: „Capt'n John“, Haba USA



# Mucki Maulwurf gräbt sich durch

**So ein Maulwurfsrennen hat es in sich – und dieses taktische Laufspiel auch! Die Spieler erwartet ein spannendes Wettgraben mit Hindernissen. Ihre Maulwürfe sollen sich so schnell wie möglich ins Ziel durchgraben. Doch große Steine und andere Hindernisse versperren oft den Tunnel und machen einen Umweg nötig. Und auch ein anderer Maulwurf kann das Weiterkommen behindern. Wer gräbt sich am schnellsten und geschicktesten zum Ziel durch?**

Wer an der Reihe ist, würfelt und darf die gewürfelte Zahl zum Graben oder Laufen einsetzen oder die Punktzahl auf beides aufteilen. Graben bedeutet, dass man Tunnelkärtchen vom Stapel nimmt und verlegt oder auf dem Plan bestehende versetzt oder dreht. Laufen bedeutet, dass man seinen Maulwurf zieht, wenn die Tunnelführung das ermöglicht. Steht ein anderer Maulwurf direkt vor einem, darf er untertunnelt, das heißt überholt werden, wenn es die Tunnelführung zulässt. Zwischen die Tunnelkärtchen sind Gefahrenkärtchen gemischt. Diese können auf beliebige Felder, auch in den Weg eines anderen Maulwurfs, platziert werden. Mit 2 Würfelpunkten versetzt man ein Gefahrenkärtchen wieder. Der Spieler, der mit seinem Maulwurf als erster den Zielhügel erreicht, gewinnt das Spiel.

## Personen und Alter

Für 2-5 Spieler ab 5 Jahren

## Spieldauer

ca. 20 Minuten

## Spielmaterial

1 Spielplan  
4 Maulwurfsfiguren (rot, gelb, grün, blau)  
10 Tunnelkärtchen  
6 Gefahrenkärtchen  
1 Würfel mit den Werten 1, 2, 3

## Veröffentlichungen

1999: Piatnik

