

Piraten-ABC

Eine piratenstarke Lernspiele-Sammlung.

Für 2 - 4 Piraten von 5 - 99 Jahren. Mit zwei zusätzlichen Spielideen für Piraten, die bereits gut lesen und schreiben können!

Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

Der berühmte Pirat Lautikus hat vor langer Zeit eine wertvolle Schatzkiste versteckt. Viele Schatzsucher haben schon vergeblich versucht, sie zu finden. Mutig machen sich die abenteuerlustigen Piraten auf die Suche, überwinden jedes Hindernis und finden tatsächlich die geheimnisvolle Kiste! Doch nun scheint sie ihr Glück zu verlassen: Um das Schloss öffnen zu können, müssen sie ein Rätsel lösen und das richtige Wort einstellen. Aber auf der Kiste sind leider nur sieben Bilder zu sehen. Welches knifflige Rätsel hat sich der alte Pirat Lautikus bloß ausgedacht? Ratlos schauen sich die Piraten an. Kannst du ihnen beim Lösen des Rätsels helfen und das richtige „Zauberwort“ nennen?



Spielinhalt

- 1 Schatzkiste (mit Schreibfläche im Deckel und 10 Fächern im Unterteil)
- 1 Anlautscheibe
- 4 Piraten
- 51 quadratische Bildkarten
- 51 runde Lautkarten
- 3 Kanonenkugeln
- 1 Säckchen
- 1 Sanduhr
- 1 Stift
- 1 Tuch
- 1 Anlauttabelle (DIN A4-Poster)
- 1 Begleitheft Piraten-ABC
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern, liebe Erzieher/-innen,

lesen Sie sich bitte zuerst in Ruhe die einzelnen Spielideen durch. Entscheiden Sie anschließend, welche Ideen für Ihr Kind und seinen Wissensstand am besten geeignet sind.

Für einen schnellen Einstieg und zur besseren Orientierung haben wir alle Spielideen mit einer Altersempfehlung und einem Schwierigkeitsbarometer von 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gekennzeichnet.

Die mit einem Piratensymbol markierten Spiele ermöglichen zudem ein abgestuftes Spielen: Ihr Kind kann zum Beispiel mit allen bereits bekannten Lauten (z.B. allen roten und blauen Bild- und Lautkarten) spielen. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele kann somit gut dem aktuellen Wissensstand angepasst werden und die Ideen wachsen mit Ihrem Kind mit.



Tipp: Die meisten Spiele sind nicht nur für Lese- und Schreibanfänger geeignet, sondern bereiten auch erfahrenen Piraten großen Spaß!

Im Begleitheft finden Sie nähere Informationen zur Anlauttabelle. Die Spielmaterialien (Anlauttabelle, Anlautscheibe, Bildkarten, Lautkarten) und deren Einsatz werden dort ausführlich beschrieben. Für einen ersten Einstieg finden Sie im Begleitheft zudem noch eine Reihe von spielerischen Übungen.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen, Schreiben und (Wort-)Schätze finden!

Ihre Erfinder für Kinder



1. Flinke Piraten

Welcher Pirat hat zuerst fünf Kartenpaare richtig zugeordnet?
Ein Spiel für 2 - 4 pfeilschnelle Piraten.

Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, Bildkarten, Lautkarten, Säckchen, eine Kanonenkugel, vier Piraten



Bildkarten in Säckchen, zehn Bildkarten ziehen und in Fächer der Schatzkiste legen, Lautkarten in Tischmitte, Kanonenkugel und Piraten bereit

Spielvorbereitung

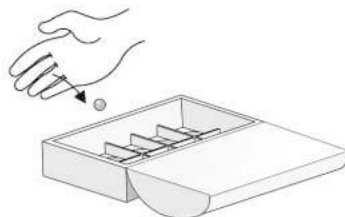
Stellt die Schatzkiste geöffnet auf den Tisch.

Legt alle Bildkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Anschließend zieht ihr zehn Bildkarten und legt sie mit der Bildseite nach oben in die zehn Fächer der Schatzkiste. Die Lautkarten legt ihr beliebig und für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Jeder Spieler erhält einen Piraten und legt ihn vor sich. Überzählige Piraten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Haltet die Kanonenkugel bereit.

Spielablauf

Kanonenkugel in Schatzkiste werfen

Der mutigste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler als erster Piratenkapitän. Er nimmt die Kanonenkugel und wirft sie aus kurzer Entfernung in das Unterteil der Schatzkiste.



Achtung: Springt die Kanonenkugel wieder aus der Schatzkiste heraus, macht ihr einen zweiten, vorsichtigeren Versuch.

jeder sucht passende Lautkarte

Die Kanonenkugel ist in einem Fach der Schatzkiste gelandet. Welches Bild ist auf der dort liegenden Karte zu sehen?
Alle Spieler versuchen jetzt gleichzeitig so schnell wie möglich eine passende Lautkarte zu finden.

Beispiel: Die Kanonenkugel ist im Fach mit der Bildkarte „Delfin“ gelandet. Alle Spieler suchen schnellstmöglich die Lautkarte „D“.

Pirat auf Karte legen

Der Spieler, der zuerst eine passende Lautkarte findet, legt seinen Piraten darauf und ruft „Stopp“. Alle anderen beenden die Suche sofort. Jetzt findet die Kontrolle statt.

Kontrolle

Kontrolle

Gemeinsam kontrollieren alle Spieler die Übereinstimmung von Bild- und Lautkarte. Als Kontrolle dient die Rückseite der Bildkarte. Natürlich könnt ihr auch mit der Anlautscheibe oder der Anlauttabelle die Übereinstimmung von Bild- und Lautkarte kontrollieren.

Stimmen Laut- und Bildkarte überein?

- **Ja?**
Sehr gut! Zur Belohnung darfst du das Kartenpaar nehmen und vor dir ablegen.
- **Nein?**
So ein Pech! Die Bildkarte kommt aus dem Spiel. Die Lautkarte legst du in die Tischmitte zurück. Zur Strafe musst du ein bereits erspieltes Kartenpaar abgeben. Es kommt aus dem Spiel. Liegt noch kein Kartenpaar vor dir, musst du auch keines abgeben.

richtig = Kartenpaar nehmen

falsch = Bildkarte aus Spiel, Lautkarte zurücklegen

neue Runde

Neue Runde

Das leere Fach in der Schatzkiste füllt ihr mit einer neuen Bildkarte aus dem Säckchen auf. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler der Piratenkapitän und eine neue Runde beginnt.

Spielende

fünf Kartenpaare = Gewinner

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Kartenpaare vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel.

Variante für Jüngere

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Ihr spielt aber jetzt nicht alle gleichzeitig, sondern nacheinander und reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



2. Piraten ahoi!

Welcher Pirat sammelt viele Kartenpaare und hat nach drei Runden die meisten Punkte?
Ein Spiel für 2 - 4 flinke Freibeuter.

Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, Bildkarten, Lautkarten, Säckchen, Sanduhr, Stift



Lautkarten in Säckchen, Bildkarten auf Tisch

Legt alle Lautkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Die Bildkarten legt ihr nebeneinander und mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

Tabelle in Schatzkiste zeichnen, Sanduhr bereit

Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr später eure Punkte eintragen. Haltet die Sanduhr bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der stärkste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er ist der erste Piratenkapitän.

Startsignal und Sanduhr umdrehen

Die Mitspieler rufen gemeinsam das Startsignal „Piraten ahoi!“ und die Sanduhr wird umgedreht.

Lautkarte aus Säckchen ziehen, passender Bildkarte zuordnen

Der Piratenkapitän nimmt sich das Säckchen und zieht eine Lautkarte. Er versucht, diese Lautkarte einer passenden Bildkarte zuzuordnen. Hat er die passende Karte entdeckt, legt er die Lautkarte auf diese Bildkarte. Anschließend zieht er sofort eine weitere Lautkarte aus dem Säckchen, sucht erneut die passende Bildkarte usw.

Tipp: Achtet bei der Zuordnung der Laut- und Bildkarten auf die Farben der Karten.

Sanduhr abgelaufen = Kontrolle und Auswertung

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Piraten-Stopp!“ Gemeinsam kontrollieren alle Spieler die Kartenpaare auf Übereinstimmungen.

*richtig = Pluspunkt
falsch = Minuspunkt*

nächster Spieler

*jeder dreimal
Piratenkapitän =
Spielende;
meisten Punkte =
Gewinner*

Kontrolle

Als Kontrolle dient jeweils die Rückseite der Bildkarte. Natürlich könnt ihr auch mit der Anlautscheibe oder der Anlauttabelle die Übereinstimmungen kontrollieren.

Auswertung

Der Piratenkapitän erhält für jedes richtig zugeordnete Kartenpaar einen Pluspunkt. Für jedes falsch zugeordnete Kartenpaar zieht er einen von seinen Pluspunkten ab.

Notiert die Punkte dieser Runde in der Tabelle der Schatzkiste.

Nächster Spieler

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und versucht möglichst viele Kartenpaare richtig zuzuordnen.

Legt alle Lautkarten wieder in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Die Bildkarten legt ihr nebeneinander und mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Piratenkapitän war. Jeder rechnet die Punkte aus den drei Runden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Natürlich könnt ihr auch die Bildkarten in das Säckchen und die Lautkarten nebeneinander auf den Tisch legen.

Der Piratenkapitän legt die gezogene Bildkarte jeweils mit der Bildseite vor sich ab und versucht, diese Bildkarte einer passenden Lautkarte zuzuordnen.

Solo-Variante

Versuche möglichst viele Kartenpaare richtig zuzuordnen, bis die Sanduhr einmal durchgelaufen ist. Wie viele Kartenpaare hast du nach Ablauf der Sanduhr richtig zugeordnet?

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 0 - 1 Kartenpaare | = Das geht bestimmt besser! |
| 2 - 3 Kartenpaare | = Okay! |
| 4 - 5 Kartenpaare | = Super! |
| 6 - 7 Kartenpaare | = Spitzenklasse! |
| mehr als 8 Kartenpaare | = Piratenstark!!! |



3. Piraten-Bingo

Wer kann mit etwas Glück zuerst „Piraten-Bingo“ rufen? „Piraten-Bingo“ darf nur rufen, wer eine Reihe aus drei Karten, mit der Bildseite nach unten, vor sich liegen hat.
Ein Spiel für 2 - 4 Freibeuter.



Benötigtes Spielmaterial:

Bildkarten, Lautkarten, Säckchen

*alle gelben Karten
aus Spiel nehmen,
Lautkarten in
Säckchen,
an jeden Spieler
neun Bildkarten
verteilen*

Sortiert vor dem Spiel alle gelben Bild- und Lautkarten aus. Diese Karten kommen aus dem Spiel. Legt alle restlichen Lautkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt.

Stapelt die Bildkarten. Jeder erhält neun Bildkarten und legt diese mit der Bildseite nach oben zu einem Quadrat (3 x 3 Karten) vor sich aus. Überzählige Bildkarten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

*Lautkarte ziehen und
Anlaut nennen*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der witzigste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und zieht eine Lautkarte aus dem Säckchen. Er nennt laut und deutlich den Anlaut und legt die Karte anschließend in die Tischmitte.

*Bildkarten
vergleichen*

Jeder Spieler sieht sich seine Bildkarten an. Findet ein Spieler die Karte, die zum Anlaut passt, nennt er sowohl den Laut als auch das Wort (z.B. „L wie Löwe“).

Kontrolle

Kontrolle

Gemeinsam kontrollieren alle Spieler die Übereinstimmung. Als Kontrolle dient die Rückseite der Bildkarte. Natürlich könnt ihr auch mit der Anlautscheibe oder der Anlauttabelle die Übereinstimmung kontrollieren.

*Übereinstimmung =
Karte umdrehen*

Stimmen Laut- und Bildkarte überein?

Sehr gut! Zur Belohnung darf der Spieler die Bildkarte umdrehen.

Achtung: Bei den Anlauten A, E, I, O, U, C und V kann es vorkommen, dass zwei Spieler eine passende Bildkarte vor sich liegen haben (z.B. Obst und Oma). In diesem Fall darf natürlich jeder seine Karte umdrehen. Hat ein Spieler zwei passende Bildkarten vor sich liegen, darf er aber nur eine der beiden umdrehen.

nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht eine Lautkarte aus dem Säckchen und nennt den Anlaut.

Bingo bei Dreierreihe
= Gewinner

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine Reihe aus drei Karten, mit der Bildseite nach unten, vor sich liegen hat. Diese Karten müssen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander liegen. Er ruft laut „Piraten-Bingo“ und gewinnt das Spiel.

Rufen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig „Piraten-Bingo“, gewinnen sie gemeinsam.

Bingo-Profivariante

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Diese Variante könnt ihr mit allen Laut- und Bildkarten spielen.
- Der gezogene Laut muss jetzt nicht der Anlaut des Wortes sein, d.h. der Laut darf auch im Wortinneren auftauchen.
- **Kontrolle:** Auf der Rückseite der Bildkarten sind die jeweiligen Laute des Wortes farblich unterstrichen.
- Pro Runde darf jeder Spieler nur eine seiner Bildkarten umdrehen.



4. Piraten-Memo



Welcher Pirat hat zuerst fünf Lautkarten vor sich liegen?

Ein Memo-Spiel für 2 - 4 Korsaren.

Benötigtes Spielmaterial:

Lautkarten, Säckchen, vier Piraten

Spielvorbereitung

vier Lautkarten mit farblich passenden Piraten abdecken

Sucht aus jeder der vier Farben eine beliebige Lautkarte heraus und legt sie in die Tischmitte. Seht euch die vier Laute gut an und prägt sie euch ein. Anschließend legt ihr die vier Piraten jeweils auf die Lautkarte der entsprechenden Farbe.

Wichtig: Achtet unbedingt darauf, dass der Laut immer komplett vom Piraten abgedeckt ist.

restliche Lautkarten in Säckchen

Die restlichen Lautkarten gebt ihr in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der schönste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Lautkarte ziehen

Ziehe eine Lautkarte aus dem Säckchen und lege sie vor dir ab. Die Farbe der gerade gezogenen Lautkarte ist jetzt wichtig!

farblich passender Pirat = Laut und Wort nennen

Welcher Laut liegt unter dem farblich passenden Piraten?

- Beim roten, blauen oder grünen Piraten nennst du den Laut und zusätzlich ein Wort, das mit dem entsprechenden Anlaut beginnt.
- Beim gelben Piraten nennst du den Laut und zusätzlich ein Wort, das den Laut im Wortinneren oder am Wortende aufweist.

Kontrolle

Anschließend hebst du den farblich passenden Piraten an und kontrollierst deine Vermutung.

Hast du den richtigen Laut genannt?

• Ja?

Sehr gut! Zur Belohnung erhältst du die Lautkarte mit dem richtig genannten Laut. Lege diese Karte vor dir ab. Die gerade gezogene Lautkarte legst du in die Tischmitte und verdeckst den darauf abgebildeten Laut mit dem Piraten. Alle Spieler merken sich jetzt den Laut der neuen Karte.

richtig = diese Karte nehmen, gezogene Lautkarte mit Pirat verdecken

falsch = keine Karte,
gezogene Lautkarte
zurück in Säckchen

nächster Spieler

fünf Lautkarten =
Gewinner

- **Nein?**
Schade! Du erhältst leider keine Karte. Lege den Piraten auf die Karte zurück und verdecke den Laut wieder. Die gezogene Lautkarte kommt in das Säckchen zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Lautkarten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel.



5. Piratenkapitän gesucht!

Welcher Pirat hat zuerst fünf Bildkarten vor sich liegen und wird der neue Piratenkapitän?
Ein schnelles Suchspiel für 2 - 4 Kapitänsanwärter.

Benötigtes Spielmaterial:

Bildkarten, Lautkarten, Säckchen, vier Piraten



Spielvorbereitung

*zehn Bildkarten mit
Bildseite nach oben
auf Tisch legen,
Lautkarten in
Säckchen,
Piraten bereit*

Stapelt die Bildkarten. Legt zehn Bildkarten mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Karten ausreichend Abstand ist und jeder Spieler die zehn Bildkarten gut erreichen kann. Legt alle Lautkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt.

Jeder Spieler erhält einen Piraten und legt ihn vor sich. Überzählige Piraten werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der tapferste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Lautkarte ziehen

Du ziehst eine Lautkarte aus dem Säckchen. Lege sie schnell und für alle Spieler gut sichtbar vor dir ab.

*jeder sucht
passende Bildkarte,
Pirat auf Karte legen*

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder versucht so schnell wie möglich eine passende Bildkarte zu finden und seinen Piraten daraufzulegen. Auf jeder Bildkarte darf aber immer nur ein Pirat liegen. Hat jeder Spieler seinen Piraten gelegt oder gibt es keine passende Bildkarte mehr, findet die Kontrolle statt.

Wichtig: Der Laut muss im Wort der Bildkarte vorkommen. Es kann sich also um einen Anlaut, einen Inlaut oder einen Auslaut handeln. Der Laut kann groß oder klein geschrieben werden.

Kontrolle

Kontrolle

Alle Spieler kontrollieren nacheinander ihre Übereinstimmungen. Auf der Rückseite der Bildkarten sind die jeweiligen Laute des Wortes farbig unterstrichen.

Ist der gesuchte Laut im Wort der Bildkarte enthalten?

- **Ja?**

Sehr gut! Als Belohnung erhältst du die Bildkarte und legst sie vor dir ab.

*richtig = Bildkarte
nehmen*

*falsch = keine
Bildkarte nehmen*

neue Runde

*fünf Bildkarten =
Gewinner*

- **Nein?**
Schade! Du erhältst leider keine Karte. Lass die Bildkarte in der Tischmitte liegen.

Neue Runde

Jeder Spieler legt seinen Piraten wieder vor sich ab. Anschließend zieht ihr vom Stapel der Bildkarten so viele Karten nach, bis wieder zehn Bildkarten in der Tischmitte liegen. Das Säckchen mit den Lautkarten wandert im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter und dieser zieht eine neue Lautkarte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Bildkarten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und wird der neue Piratenkapitän. Erhalten zwei Spieler in einer Runde gleichzeitig die fünfte Bildkarte, gewinnen sie gemeinsam.



6. Wort-Piraten



Wer findet die meisten Wörter mit dem gesuchten Anlaut und hat nach sechs Runden die meisten Punkte?

Ein Wortspiel für beliebig viele Piraten, die bereits gut lesen und schreiben können!

Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, Lautkarten, Säckchen, Sanduhr, eine Kanonenkugel, Stift

Achtung: Zusätzlich benötigt jeder Spieler noch einen Bleistift und ein Blatt Papier!

Spielvorbereitung

Stellt die Schatzkiste geöffnet auf den Tisch.

Sortiert vor dem Spiel alle gelben Lautkarten aus. Diese Karten kommen aus dem Spiel. Legt alle restlichen Lautkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Anschließend zieht ihr zehn Lautkarten und legt sie in die zehn Fächer der Schatzkiste.

Mit dem Stift zeichnet ihr auf die Tafel der Schatzkiste eine Tabelle mit euren Namen. Hier könnt ihr später eure Punkte eintragen.

Jeder Spieler erhält noch einen Bleistift und ein Blatt Papier. Haltet die Sanduhr und die Kanonenkugel bereit.

Spielablauf

Der wortgewandteste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er nimmt die Kanonenkugel und wirft sie aus kurzer Entfernung in das Unterteil der Schatzkiste.

Achtung: Springt die Kanonenkugel wieder aus der Schatzkiste heraus, macht ihr einen zweiten, vorsichtigeren Versuch.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dreht die Sanduhr um, sobald die Kanonenkugel in einem Fach der Schatzkiste gelandet ist. Jetzt spielen alle gleichzeitig: Welcher Anlaut ist auf der dort liegenden Karte zu sehen? Jeder versucht nun möglichst viele Wörter mit dem passenden Anlaut auf seinem Blatt zu notieren.

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Wort-Piraten ahoi!“ Gemeinsam kontrollieren alle ihre Wörter. Für jedes richtige Wort gibt es einen Punkt. Notiert die Punkte in der Tabelle der Schatzkiste.

gelbe Lautkarten aus Spiel nehmen; Lautkarten in Säckchen und zehn in Schatzkiste

Tabelle in Schatzkiste zeichnen, restliches Material bereit

Kanonenkugel in Schatzkiste werfen

Sanduhr umdrehen

Wörter mit passendem Anlaut notieren

Sanduhr abgelaufen = Kontrolle und Auswertung

Wichtige Wort-Piraten-Regeln:

- Zusammengesetzte Wörter und den Wortstamm eines Wortes dürft ihr nur einmal verwenden (z.B. erhaltet ihr bei „Zitrone“ keine weiteren Punkte für: „Zitronen“, „Zitronenkuchen“, „Zitronenernte“ ...).
- Mit einem Wörterbuch könnt ihr die Rechtschreibung der Wörter kontrollieren oder prüfen, ob es ein Wort überhaupt gibt.

neue Runde

Neue Runde

Tauscht die Lautkarte, in deren Fach die Kanonenkugel liegt, durch eine neue Lautkarte aus dem Säckchen aus. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nimmt die Kanonenkugel aus der Schatzkiste und beginnt eine neue Runde.

Spielende

*nach sechs Runden =
Spielende;
Spieler mit meisten
Punkten = Gewinner*

Das Spiel endet nach sechs Runden. Jeder zählt seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für Profi-Wort-Piraten

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Ihr könnt mit zwei oder drei Kanonenkugeln und mit allen Lautkarten spielen. Einigt euch vor Spielbeginn auf den gewünschten Schwierigkeitsgrad.
- In dieser Spielvariante müssen alle Laute, bei denen eine Kanonenkugel liegt, in den Wörtern vorkommen. Es kann sich jetzt also um Anlaute, Inlaute oder Auslaute handeln.
- Liegen mehrere Kanonenkugeln in einem Fach, müsst ihr diesen Laut nur einmal im Wort verwenden.



7. Stadt-Land-Pirat

Wer findet die meisten Wörter mit dem gesuchten Anlaut und hat nach sechs Runden die meisten Punkte?

Ein Wortspielklassiker für beliebig viele Piraten, die bereits gut lesen und schreiben können!

Benötigtes Spielmaterial:

Schatzkiste, Lautkarten, Säckchen, eine Kanonenkugel



Achtung: Zusätzlich benötigt jeder Spieler noch einen Bleistift und ein Blatt Papier!

Spielvorbereitung

Stellt die Schatzkiste geöffnet auf den Tisch.

Sortiert vor dem Spiel alle gelben Lautkarten aus. Diese Karten kommen aus dem Spiel. Legt alle restlichen Lautkarten in das Säckchen und mischt sie, indem ihr das Säckchen kräftig schüttelt. Anschließend zieht ihr zehn Lautkarten heraus und legt sie in die zehn Fächer der Schatzkiste.

Jeder erhält einen Bleistift und ein Blatt Papier. Zeichnet auf euren Blättern jeweils eine Tabelle mit den folgenden Kategorien:

Stadt	Land	Fluss	Vorname	Tier	Pflanze	Beruf	Punkte

Haltet die Kanonenkugel bereit.

Tipp: Natürlich könnt ihr euch auch neue Kategorien ausdenken, zum Beispiel „Schulfächer“, „Fahrzeuge“, „Musikgruppen“ usw.

Spielablauf

Der Pirat, der die meisten Länder auf der Welt besucht hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er nimmt die Kanonenkugel und wirft sie aus kurzer Entfernung in das Unterteil der Schatzkiste.

Achtung: Springt die Kanonenkugel wieder aus der Schatzkiste heraus, macht ihr einen zweiten, vorsichtigeren Versuch.

Sobald die Kanonenkugel in einem Fach der Schatzkiste gelandet ist, beginnt die Suche. Welcher Anlaut ist auf der dort liegenden Karte zu sehen? Alle Spieler versuchen nun, in jeder Spalte ihrer Tabelle ein Wort mit dem passenden Anlaut zu notieren.

gelbe Lautkarten aus Spiel nehmen; Lautkarten in Säckchen und zehn in Schatzkiste

Tabelle auf Blatt Papier zeichnen

Kanonenkugel bereit

Kanonenkugel in Schatzkiste werfen

Wörter mit passendem Anlaut notieren

in jeder Kategorie
ein Wort =
Rundenende

Kontrolle und
Auswertung

Hat ein Spieler in jeder Kategorie ein Wort eingetragen, ruft er laut: „Stopp!“
Alle anderen Spieler dürfen ein bereits begonnenes Wort noch zu Ende schreiben. Neue Wörter dürfen nicht mehr geschrieben werden.

Nun lesen alle nacheinander ihr Wort der ersten Spalte (= Stadt) vor:

- **Hat ein Spieler ein falsches oder überhaupt kein Wort aufgeschrieben?**
Schade! Du bekommst keine Punkte.
- **Haben zwei oder mehrere Spieler das gleiche richtige Wort aufgeschrieben?**
Gut! Für diese Leistung dürft ihr euch jeweils 5 Punkte aufschreiben.
- **Haben mehrere Spieler ein richtiges Wort aufgeschrieben?**
Sehr gut, ihr habt unterschiedliche Wörter in dieser Kategorie gefunden! Ihr bekommt jeweils 10 Punkte.
- **Hat nur ein Spieler ein richtiges Wort aufgeschrieben?**
Super, keiner deiner Mitspieler hat ein Wort in dieser Kategorie gefunden! Als Belohnung erhältst du 20 Punkte.

Anschließend geht ihr auch die anderen Kategorien (Land, Fluss ...) durch und vergleicht eure Wörter. In der letzten Spalte der Tabelle zählt jeder seine Punkte dieser Runde zusammen.

Achtung: Bei einigen Lauten findet ihr vielleicht nicht in jeder Kategorie ein passendes Wort. Einigt euch nach ca. zwei Minuten auf ein vorzeitiges Ende der Runde und vergleicht eure bis dahin aufgeschriebenen Wörter.

neue Runde

Neue Runde

Tauscht die Lautkarte, in deren Fach die Kanonenkugel liegt, durch eine neue Lautkarte aus dem Säckchen aus. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nimmt die Kanonenkugel aus der Schatzkiste und beginnt eine neue Runde.

Spielende

nach sechs Runden =
Spielende;
Spieler mit meisten
Punkten = Gewinner

Das Spiel endet nach sechs Runden. Jeder zählt seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tip: Ihr könnt natürlich auch so lange spielen, bis ein Spieler eine vor Spielbeginn festgelegte Punktzahl (z.B. 200 oder mehr Punkte) erreicht hat.