



Hereinspaziert!

Die Spielanleitung für Benjamin Blümchens ZIRKUSLOTTO. Ein spannendes Legespiel für 1 bis 5 kleine Artisten ab 3 Jahren.

Alles da? Spielmaterial

5 Zirkuszelte mit 20 Karten und diese Spielanleitung.

Zirkus, Zirkus! Spielidee und Spielziel

Attraktionen, Sensationen - was es auch sei, Benjamin Blümchen ist immer dabei. Und auf den Karten kann man sehen, welche Kunststücke er und seine Freunde machen können. Aber welche Karten gehören in welches Zelt? Da muss man ganz genau hingucken, ob eine Karte passt. So lernt man schnell Motive und Formen zuzuordnen und zu beschreiben. Und wer zuerst ein volles Zirkuszelt hat, wird Zirkusdirektor. Applaus, Applaus!

Allez hopp! Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spielen die fünf Zirkuszelte vorsichtig aus den Rahmen lösen.
- Anschließend die Lottokarten aus den Zelten drücken.
- Jeder Mitspieler bekommt ein leeres Zirkuszelt und legt es offen vor sich.

Benjamin Blümchens Spieltipp:

Im Zirkuszelt gibt's jede Menge neues zu entdecken und viel zu erzählen. Da können die Kinder ihren Wortschatz erweitern und festigen. Deshalb sollten sie die noch leeren Zirkuszelte vorm ersten Spielen genau angucken und beschreiben.

Eins, zwei, drei - Manege frei!

Spielvarianten

Im Zirkus ist immer was los. Deshalb hat sich Benjamin Blümchen für sein **ZIRKUSLOTTO** gleich drei Spielvarianten ausgedacht.

1. Lotto zum Suchen.

Die Lottokarten gut mischen und mit der Bildseite nach oben in die Mitte legen. Jetzt suchen gleichzeitig alle Mitspieler die Karten, die in ihr Zelt gehören. Wer zuerst fertig ist, ruft laut „Manege frei“ und hat gewonnen, noch ein Tipp: Wenn keiner mitspielen möchte, spielt man eben allein. Einfach die leeren Zelte vor sich hinlegen und die Lottokarten zuordnen.

2. Lotto zum Angucken

Die Karten werden wieder gut gemischt. Diesmal liegen sie aber verdeckt in der Mitte. Einer darf Spielleiter sein - er darf natürlich auch mitspielen. Am besten macht das der Ältteste. Er zieht eine der Karten und hält sie hoch. Wer jetzt glaubt, dass diese Karte in sein Zelt gehört, meldet sich, bekommt die Karte und legt sie an der richtigen Stelle ab. Passt sie nicht, kommt sie wieder in die Mitte, na klar, gewonnen hat der, der zuerst einen vollen Zirkus hat.

3. Lotto zum Merken.

Hier liegen die Lottokarten auch wieder gut gemischt und verdeckt in der Mitte. Der Reihe nach deckt jeder Spieler eine Karte auf und guckt, ob sie in sein Zelt gehört. Passt sie, legt man sie gleich hinein. Ist die Karte falsch, wird sie wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurückgelegt. Alle müssen aufpassen, vielleicht passt die Karte ja in ihr Zelt. Denn gewonnen hat hier auch wieder, wer zuerst ein volles Zirkuszelt hat. Aber man darf immer nur eine Karte aufdecken - egal, ob sie passt oder nicht.

noch ein Tipp: Am besten immer nach der passenden Form suchen.

Spiele-Service von Schmidt

Du möchtest mehr wissen? Dann werde doch Schmidt-Spieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH • Postfach 47 02 25 - 12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail.

weitere Informationen findest du auch im Internet unter:
www.schmidtspiele.de

«Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin
Made in Germany • www.schmidtspiele.de

2002 KIDDINX Studios

T.Nr. 2835500