



SEHEN ... SPIELEN ... LERNEN



# Spielanleitung

Art.-Nr. 607-4846

# Spielanleitung

<b>Zahl der Spieler:</b>	1 – 6
<b>Alter:</b>	ab 6 Jahren und älter
<b>Idee &amp; Konzept:</b>	Michael Rüttinger
<b>Grafik&amp;Design</b>	Nicole Klapperstück, M.R.
<b>Produktion DVD-Film</b>	George Sommer
<b>Inhalt:</b>	DVD-Film, Spielplan, 55 Fragekarten rund um den Zirkus, 6 Spielfiguren, Augenwürfel, 48 Wissenships, Spielanleitung

## DER DVD-FILM



Die Grundlage dieses Lernspiels ist der **DVD-Film**, der den Kindern anschaulich viele Bereiche eines ZIRKUS – nahebringt – und das alles ohne „Zeigefinger“ – denn die verschiedenen Szenen werden von unserer „Moderatorin“ Lisa-Marie mit den Augen eines Kindes erklärt und hinterfragt. Dadurch können sich die jungen Spieler ganz mit der Thematik identifizieren und lernen dabei spielend die wesentliche Inhalte.

Das heißt: Es ist günstig, sich vor dem Spiel den Film gemeinsam anzusehen – ein DVD-Player ist ja mittlerweile in fast jedem Haushalt vorhanden.

## DAS SPIEL

Das Spiel lässt sich selbstverständlich auch spielen, ohne dass man die DVD gesehen hat. Doch da beim Spielen Fragen über den ZIRKUS beantwortet werden müssen, kann man es **umso besser** spielen, wenn man zuvor die DVD gesehen hat. Die Fragen dienen dazu, abzutesten, was die Kinder vom Film noch wissen, aber auch, um neue interessante Dinge über den ZIRKUS zu erfahren. Das Spiel ist sozusagen auch eine „Lernzielkontrolle“. Es gibt zwei verschiedene Spielvarianten – **Variante 1** ist einfach, sie ist das Grundspiel. **Variante 2** ist sehr kreativ, sie fördert und fordert die Kinder entsprechend mehr. Günstig ist es, zuerst Variante 1 zu spielen, und danach die kreative Variante 2.



## Spielvariante 1 – Spielvorbereitung

Die ideale Vorbereitung ist es, wenn die Spielgruppe zusammen zuerst den hochinteressanten **DVD-Film** anschaut. Man kann dabei auch einzelne Szenen oder Kapitel wiederholen, um sich alles genau einzuprägen.

Dann wird der **Spielplan** aufgelegt. Jeder Spieler bekommt eine **Spelfigur**, die er auf das START-Feld stellt. Die **55 ZIRKUS-Karten** werden gut gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Mitte des Spielplanes gelegt (auf dem Zirkus-Gruppenbild). Dann werden die **48 Wissens-Chips** am Rand des Spielplanes bereitgelegt. Jeder Spieler macht jetzt einen Wurf mit dem **Würfel**. Wer das höchste Ergebnis erzielt, darf mit dem Spiel beginnen.

## Spielvariante 1 – Ziel des Spieles

Es geht beim Spiel „DER ZIRKUS“ darum, sein Wissen über den „ZIRKUS“ (das man sich zum Teil durch den DVD-Film angeeignet hat) zu beweisen und durch richtiges Beantworten der Fragen möglichst schnell 8 Wissens-Chips zu bekommen.

## Spielvariante 1 – Spielverlauf

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, macht einen Wurf mit dem Würfel und zieht dann um so viele Felder in Pfeilrichtung auf dem Rundkurs, wie er Augen geworfen hat. Er kommt dann entweder auf einem „**FRAGEZEICHEN-Feld**“ zum Stehen oder auf einem „**BILDER-Feld**“. In beiden Fällen muss er eine Frage beantworten. Doch bekommt er auf einem „**FRAGEZEICHEN-Feld**“ für eine **richtige** Antwort nur **einen** Wissens-Chip, während er auf einem „**BILDER-Feld**“ für eine **richtige** Antwort **zwei** Wissens-Chips bekommt. Umgekehrt verliert man einen bzw. zwei Wissens-Chips für falsche Antworten. Das ist der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Felder-Typen.



## Wie und von wem werden die Fragen gestellt?

Der Spieler, der gewürfelt hat und mit seiner Spielfigur gezogen ist, bekommt von seinem linken Nachbarn eine Frage gestellt.

Dazu zieht der linke Nachbar die oberste **ZIRKUS-Karte** vom Stapel und liest die Frage sowie die vier Auswahlantworten laut vor. Außerdem zeigt er dem Spieler (natürlich auch der gesamten Spielrunde) die **Abbildung** zu der gestellten Frage.

Er **bedeckt** dabei jedoch mit seinem Finger das kleine Antwortfeld rechts oben, in dem **der Buchstabe der richtigen Antwort** (auf den Kopf gestellt) steht.



*Hier befindet sich der Buchstabe der richtigen Antwort (auf den Kopf gestellt, damit man sich auch einmal alleine testen kann, ohne gleich die Antwort zu erkennen!)*

Der Spieler muss sich dann für eine der vier Auswahlantworten entscheiden.

Entscheidet er sich für die richtige Antwort, bekommt er **einen** Wissens-Chip, wenn er auf einem FRAGEZEICHEN-Feld steht, bzw. **zwei** Wissens-Chips, wenn er auf einem BILDER-Feld steht.

Entscheidet er sich für eine **falsche** Antwort, muss er – auf einem FRAGEZEICHEN-Feld stehend – **einen** Wissens-Chip aus seinem Besitz zurückgeben, bzw. verliert er **zwei** Wissens-Chips, wenn er sich auf einem BILDER-Feld falsch entscheidet. (Wer keine Chips besitzt, muss in diesem Fall natürlich auch keine abgeben!)

Der linke Nachbar legt danach die Karte **unter** den Stapel der ZIRKUS-Karten und der nächste Spieler ist an der Reihe. So wird reihum gespielt, wobei es nur ein einziges Feld gibt, auf dem keine Frage gestellt wird – das START-Feld.

## Spielvariante 1 – Ende des Spieles und Gewinner

Sobald ein Spieler **8 Wissens-Chips** in seinen Besitz gebracht hat, ist das Spiel zu Ende. Der betreffende Spieler hat das Spiel gewonnen.

Wenn nur 4 oder weniger Spieler spielen, kann man auch vereinbaren, dass man 10 (12 oder 14) Chips für den Sieg braucht.



## Spielvariante 2 – Kreativ spielen

Auch hier ist es die ideale Vorbereitung, wenn die Spielgruppe zusammen zuerst den hochinteressanten **DVD-Film** anschaut. Man kann dabei auch einzelne Szenen oder Kapitel wiederholen, um sich alles genau einzuprägen.

Die Spielregel ist mit **einem entscheidenden Unterschied** genauso wie unter Spielvariante 1 beschrieben. Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass ein Spieler, der auf einem BILDER-Feld zum Stehen kommt, keine Frage von seinem linken Nachbarn gestellt bekommt. Es wird auch keine Karte gezogen ...  
... vielmehr muss der Spieler mit **eigenen Worten** etwas zu dem Bild sagen, auf dem er gerade steht.

Das ist natürlich eine **sehr kreative und große Herausforderung**, doch wer den DVD-Film genau angeguckt hat, findet für sein „kleines ZIRKUS-Referat“ sicher die richtigen Worte und kann der Spielrunde sein Wissen unter Beweis stellen.

Die Spielrunde muss dann auch gemeinsam entscheiden, ob der Spieler das Bild (auf dem er mit seiner Figur steht) einigermaßen gut erklärt hat. Dabei sollte man nicht **allzu streng** verfahren und auch beachten, dass es immer **mehrere** Möglichkeiten gibt, die alle richtig sein können, auch wenn sie vielleicht im Film gar nicht erwähnt wurden.

**Hinweis:** Es sind einige Bilder auf dem Spielplan, die im Film nicht vorkommen. Sie werden auf Seite 6 erklärt und erweitern zusätzlich das Wissen ...

Wenn die Runde mehrheitlich der Meinung ist, dass der Spieler Richtiges und Passendes zu dem Bild gesagt hat, bekommt er zwei Wissens-Chips. Wenn er völlig daneben lag, muss er leider zwei Chips hergeben.

Das Spiel ist auch hier zu Ende, wenn der erste Spieler 8 Wissens-Chips besitzt.

**Eine kleine Merkhilfe sollen die Stichworte hier in der Spielregel sein, die auf der folgenden Seite 6 zu jedem Bild des Spielplanes gegeben werden. Es gibt aber sicherlich noch viel mehr Wissen, das man aufgrund der Bilder zu den verschiedenen Bereichen eines ZIRKUS sagen kann.**

**Zusatzvariante:** Als weitere Steigerung kann eine erfahrene Spielrunde vereinbaren, dass einem Spieler, der auf ein Bilder-Feld kommt, jeweils die oberste ZIRKUS-Karte vorgelegt wird, jedoch mit **verdecktem Text**. Der Spieler muss dann zu dem Bild dieser Karte sein Wissen mit **eigenen Worten** präsentieren. Die Runde entscheidet dann wieder gemeinsam wohlwollend über die kleinen „Fachreferate“.

**Je mehr ein Kind weiß, desto sicherer wird es die zwei Wissens-Chips bekommen!**

**Viel Spaß beim Spielen!**

Raubtierdressuren mit Großkatzen (Löwen, Tiger usw.) werden im Zentralkäfig vorgeführt. Dieser ist über den Laufgang mit dem Außengehege verbunden. Mit Raubtieren wird in der Regel auf Distanz gearbeitet. Mögliche Kunststücke sind dabei Sprünge, z.B. durch Reifen.

Mit solchen Bällen können nicht nur Jongleure im Zirkus jonglieren, sondern jeder, der einigermaßen geschickt ist.

Neben Pferden und Raubkatzen präsentieren große Zirkusse oft auch exotische Tiere wie Kamele, Zebras oder Nashörner. Elefanten werden beritten und in Dressurgruppen vorgeführt.

Die ersten Zirkusse zeigten früher oft nur Pferdedressuren. Heute sind neben der „Hohe Schule“ (Dressurreiten) auch die Freiheitsdressur (Pferde, die steigen, Walzer laufen, Pirouetten drehen) oder die „Ungarische Post“ zu sehen.

Trapez-Künstler zeigen an einer schaukelnden Stange, die an zwei oder mehr Seilen hängt, verschiedene akrobatische Kunststücke unter der Zirkuskuppel.



Zu jedem Zirkus gehört auch der Clown. Seine Aufgabe ist es, die Zuschauer zum Erstaunen und vor allem zum Lachen zu bringen. Oft tritt ein „Weißclown“ zusammen mit einem „Dummen August“ auf.

In einem traditionellen Zirkus treten Akrobaten, Artisten, Clowns, Jongleure, Dompteure und Zauberkünstler auf. Der Zirkusdirektor eröffnet die Show. Die Musik kommt live von der Kapelle.

Pferde werden für die Vorführungen sauber geputzt und oft auch schön geschmückt. Die Vorführung findet in der Manege statt. Das ideale Maß einer Manege beträgt 13 Meter, da hier Pferde perfekt im Kreis laufen.

Das Abrichten von Tieren und ihre öffentliche Vorführung nennt man Dressur. Im Gegensatz zur Erziehung beim Menschen, müssen Tiere auf Kommando bestimmte Handlungen oder Bewegungen ausführen. Die Tiere werden für richtiges Verhalten belohnt – durch Lob oder Nahrung.

Jongleure verwenden Bälle, Keulen oder Ringe. Die Kunst besteht darin, die Dinge so zu werfen, dass sich stets eines oder mehr in der Luft befinden. Das große Zirkuszelt heißt mit dem Fachbegriff „Chapiteau“. Es wird in jedem Spielort auf- und wieder abgebaut.

NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1 · 90765 Fürth  
Internet: [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Adresse bitte aufbewahren!  
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

