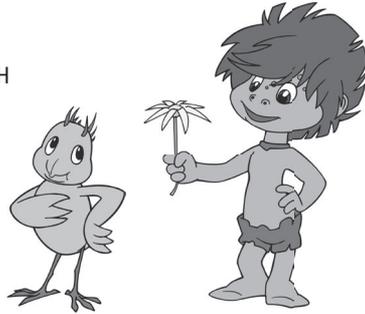


Grafik: Summerer/Thiele, Stuttgart
Redaktion: Jutta Wenske

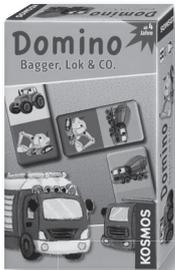
© 2011 MDR und rbb
Lizenz durch TELEPOOL GmbH
- Alle Rechte vorbehalten -
www.sandmaennchen.de

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, www.kosmos.de

Artikel-Nr.: 710781

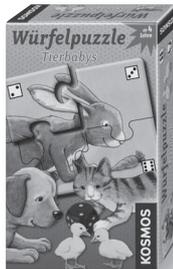


Weitere KOSMOS-Spiele



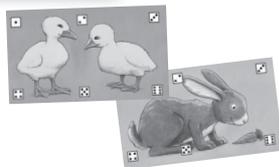
Das Domino mit Fahrzeugen

Ab 3 Jahre
Art.-Nr. 710811



Das spannende Würfelpuzzle

Ab 4 Jahre
Art.-Nr. 710804



Mehr Kinderspiele finden Sie unter www.kosmos.de

Unser Sandmännchen

Für 2 – 4 Spieler
ab 3 Jahre



Das lustige Lotto-Spiel

Spielziel

Bei dem Lotto-Spiel sind das Sandmännchen und seine Freunde Pittiplatsch, Moppi, Schnatterinchen, Plumps und Küken, Herr Fuchs und Frau Elster dabei! Jeder Spieler hat eine Ablegetafel vor sich liegen und schaut, ob er das aufgedeckte Kärtchen auf seiner Tafel wiederfindet. Wer als Erster alle sechs Motive ablegen kann, ist der Sieger.

Spielmaterial

24 Bildkärtchen, 4 Ablegetafeln, 1 Anleitung

KOSMOS

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Tafeln und die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln aus.

Vor jedem Spiel suchen sich alle Spieler jeweils eine Tafel aus, die sie vor sich ablegen.

Bei **drei Spielern** werden eine Ablegetafel und die sechs dazugehörigen Kärtchen in die Schachtel zurückgelegt.

Bei **zwei Spielern** wählt jeder Spieler zwei Tafeln aus. Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte ausgelegt.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und sagt laut, was er darauf sieht. Wenn er die Figur kennt, nennt er auch ihren Namen. Jonas sagt zum Beispiel: „Das ist das Sandmännchen, es sitzt auf dem Mond und streut Sand in den Himmel.“ Leonie beschreibt ihr Bild so: „Ich sehe einen Fuchs, der hat eine Kochmütze auf und ein Brot in der Hand“. Alle Spieler schauen auf ihre Tafel. Wer meint, dass dieses Bild auf seiner Tafel abgebildet ist, meldet sich und erhält das Kärtchen. Anschließend legt er es auf seine Tafel.

Ist es das richtige Motiv?

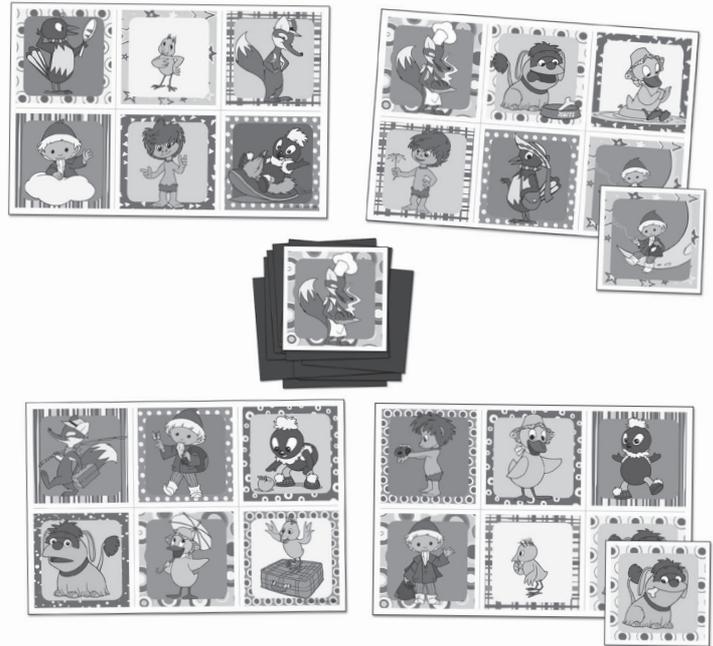
Prima, dann bleibt das Kärtchen liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist auf dem Kärtchen ein anderes Motiv als auf der Tafel?

Schade, dann hat sich der Spieler getäuscht und er legt das Bild in die Mitte zurück. Nun schauen alle Spieler erneut nach. Der Spieler, der glaubt, dass das Kärtchen zu seiner Tafel passt, nimmt es sich. Wieder wird geschaut, ob es passt oder nicht. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle sechs Felder seiner Tafel mit Kärtchen abgedeckt hat. Dieser Spieler ist der Sieger!



Memo-Variante

Vor dem Spiel werden die Karten verdeckt gemischt und so ausgelegt, dass keine Karten übereinanderliegen. Ihr könnt die Karten in Reihen als Quadrat oder Rechteck auslegen oder beliebig auf dem Tisch verteilen. Wer an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und schaut, ob es zu seiner Tafel passt. Ist dies der Fall, nimmt er sich das Kärtchen und legt es auf seiner Tafel passend ab. Falls das Motiv nicht passt, dreht er das Kärtchen wieder um – alle anderen Spieler merken sich, wo welches Motiv liegt! Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ein beliebiges Kärtchen auf. Dies kann auch das Kärtchen sein, das gerade umgedreht wurde. Wer als Erster seine sechs Kärtchen auf der Tafel abgelegt hat, ist der Sieger.