



Wettpuzzeln auf dem Bauernhof

Für 1 – 4 Spieler ab 4 Jahre

Huch, auf dem Bauernhof geht es heute wieder rund! Die Kuh versteckt sich hinter dem Ziegenstall, der Hund rennt um die Vogelscheuche herum – und wo ist eigentlich der Traktor?! Alles liegt durcheinander und die Tiere laufen kreuz und quer. In diesem Getümmel ist nicht einmal mehr Bauer Paul zu finden!

Jetzt aber schnell – helft dem Bauern, seinen Hof wieder aufzuräumen!

Spielmaterial

4 Bilderrahmen mit je 15 gleichen Bildern in unterschiedlichen Größen



Ziel des Spiels

Wer als Erster alle passenden Bilder in seinen Bilderrahmen gelegt hat, gewinnt.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Bilder aus den Stanztafeln. Diese Tafeln sind die Bilderrahmen, die zum Spiel gehören, **deswegen dürft ihr sie NICHT wegwerfen!**

Jeder Spieler sucht sich einen Bilderahmen aus und legt ihn vor sich auf den Tisch. Bilderrahmen, die nicht benötigt werden, kommen zurück in die Schachtel.

Alle Bilder werden gemischt und mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Auch bei weniger als vier Spielern liegen alle Bilder in der Tischmitte.

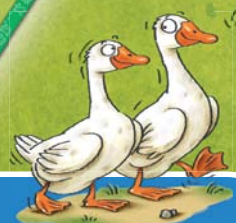
Das Spiel beginnt

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Der jüngste Spieler sagt laut: **„Achtung, fertig, los!“**, und schon fangen alle an zu puzzeln. Sucht so schnell wie möglich die Bilder, die in euren Bilderrahmen passen, und setzt sie in die Lücken eures Rahmens ein.

Passt ein Bild nicht, weil es zu groß oder zu klein ist, legt ihr es sofort in die Tischmitte zurück.

Ende des Spiels

Wer als Erster alle Bilder in seinen Bilderrahmen eingefügt hat, ruft laut **„Stopp!“** und gewinnt das Spiel.



Neue Spielrunde

Vor einer neuen Runde tauscht ihr die Bilderrahmen mit euren Mitspielern.



Spiel für einen Spieler

Das Spiel kann auch von einem Spieler alleine gespielt werden. Er nimmt sich einen Bilderrahmen und sucht die zu seinem Rahmen passenden Bilder aus, bis dieser komplett ist.

Bei jüngeren Kindern (ab drei Jahre) empfiehlt es sich, dass ein Elternteil vorher die zu dem Rahmen passenden Bilder herausucht. Das Kind kann dann die Bilder anhand ihrer Formen selbst in die richtigen Lücken des Bilderrahmens einsetzen.

Spielvariante bei mehreren Runden

Alle Spieler – außer dem Sieger der ersten Runde – dürfen vor der nächsten Runde ein passendes Bild in ihren Bilderrahmen einsetzen.

Spielidee: KRAG Team
Illustration: Gabriela Silveira
Grafik: Klemens Franz
Redaktion: Katharina Köhl

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr.: 697587