

Der Zirkus kommt in die Stadt

Vorbereitung & Regeln:

- Zunächst wird das Spielfeld eingeteilt (siehe unten).
- Die verschiedenen Bereiche lassen meist durch die Spielfeldbegrenzungslinien markieren. Auf einer Wiese können Bäume, Rucksäcke etc. benutzt werden.
- Eine Seite des Spielfelds ist die „Zuckerwatte-Seite“, die gegenüberliegende Seite ist die „Popcorn-Seite“.
- Der Spielleiter steht am „Löwenkäfigende“ des Spielfelds und gibt von hieraus Befehle.
- Falls die Kinder die Befehle falsch ausführen, kommen sie als „Löwe“ in den Löwenkäfig (siehe Besondere Befehle II)
- Wichtig: Die „Löwen“ dürfen keine Befehle geben, um so nicht von den Befehlen des Spielleiters abzulenken.

Spielbeginn:

- Die Kinder befinden sich in der Mitte des Spielfeldes.
- Das Spiel beginnt mit dem Befehl: „Der Zirkus kommt in die Stadt“

Befehle:

Der Spielleiter kann denselben Befehl auch zweimal hintereinander ankündigen. Wer beispielsweise beim ersten Mal „Zuckerwatte“ auf die richtige Seite läuft, aber beim zweiten Mal „zuckt“ oder die Seite wechselt, ist „Löwe“.

- **der Zirkus kommt in die Stadt / ... kommt nicht in die Stadt:** Die Kinder jubeln / weinen.
- **Zuckerwatte:** Die Kinder laufen auf die Zuckerwatte-Seite.
- **Popcorn:** Die Kinder laufen auf die Popcorn-Seite.
- **Kamele:** Die Kinder nehmen sich gegenseitig Huckepack. Bei ungerader Mitspielerzahl – auf eine Bank stellen. Draußen: Auf einem Bein stehen oder ähnliches.
- **Seiltänzer:** Die Kinder balancieren auf den Spielfeldbegrenzungslinien.

Besondere Befehle:

Die beiden folgenden Befehle sind insofern besonders, als dass der erste Teil des Befehls erst durch den zweiten Teil wieder aufgehoben wird. Zwischen den beiden Befehlen kann der Spielleiter andere Befehle rufen. Wer diese befolgt oder „zuckt“ ist automatisch „Löwe“.

- **die Clowns fallen um / aufstehen:** Die Kinder werfen sich auf den Boden und bleiben unbeweglich liegen / dürfen wieder aufstehen.
- **einfrieren / auftauen:** Die Kinder verharren in ihrer der Bewegung und bleiben wie eingefroren stehen / dürfen sich wieder bewegen.

Besondere Befehle II:

Diese Befehle integrieren die „Löwen“ in das Spiel. Der Spielleiter sollte darauf achten, diese Befehle nicht zu vernachlässigen, da sonst die Löwen keinen Anteil am laufenden Spiel mehr haben.

- **die Löwen füttern:** Die Kinder stellen sich unmittelbar vor den Löwenkäfig und „füttern“ die Löwen.
- **die Löwen sind los:** Die Löwen dürfen den Käfig verlassen und die übrigen Kinder fangen. Diese versuchen über die „Rettungslinie“ zu entkommen.

Spielende:

- Wer am Ende des Spiels übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.
- Wahlweise können auch zwei Spieler als Siegerteam anerkannt werden.

Anmerkungen:

- Die Liste der Befehle kann beliebig ergänzt werden, der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.
- Der Spielleiter kann zur weiteren Verwirrung bei fortgeschrittenen Spielern auch bei den Befehlen „Zuckerwatte“ und „Popcorn“ die Richtung mit den Händen wechselnd richtig und falsch anzeigen.
- Ebenfalls kann er manche Befehle falsch ankündigen, es gilt nämlich immer nur der genaue Wortlaut. Beispielsweise „umfallen“ statt „die Clowns fallen um“ oder „hinstellen“ statt „aufstehen“ etc..
- Falls die Spieler bei „die Löwen füttern“ nicht nahe genug an den Löwenkäfig heran treten oder die „Löwen“ es wiederholt nicht schaffen, Spieler zu fangen, kann der Spielleiter die Jagd der Löwen mit geschickten Befehlen vereinfachen. Beispiel: „die Löwen füttern“ – „die Clowns fallen um“ – „aufstehen“ + „die Löwen sind los“ etc.

Spielfeld:

