

Heute spielen wir
das lustige Becher-
spiel!



Dazu brauchen wir
etwas Schnur
zwei Kugelschreiber
und zwei
Becher.



Jeder bindet einen Kugel-
schreiber an ein Stück
Schnur.



Dann befestigen wir den Kuli
wie ein Schwänzchen hinten
an der Hose.



Jetzt versuchen wir in Hock-
stellung, den Kuli in die
Becher zu bugsieren.



Wer es zuerst schafft,
hat gewonnen.





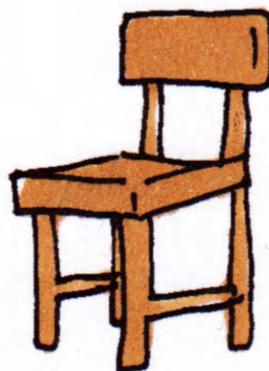
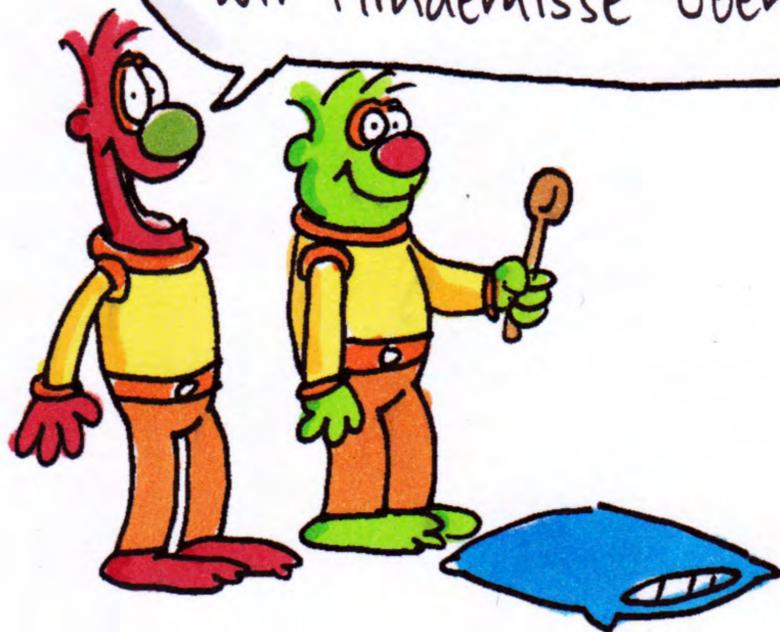
Heute spielen wir Ball-Laufen!



Dazu brauchen wir für jeden Spieler einen Kochlöffel und verschiedene Bälle und Ballons zum Balancieren.



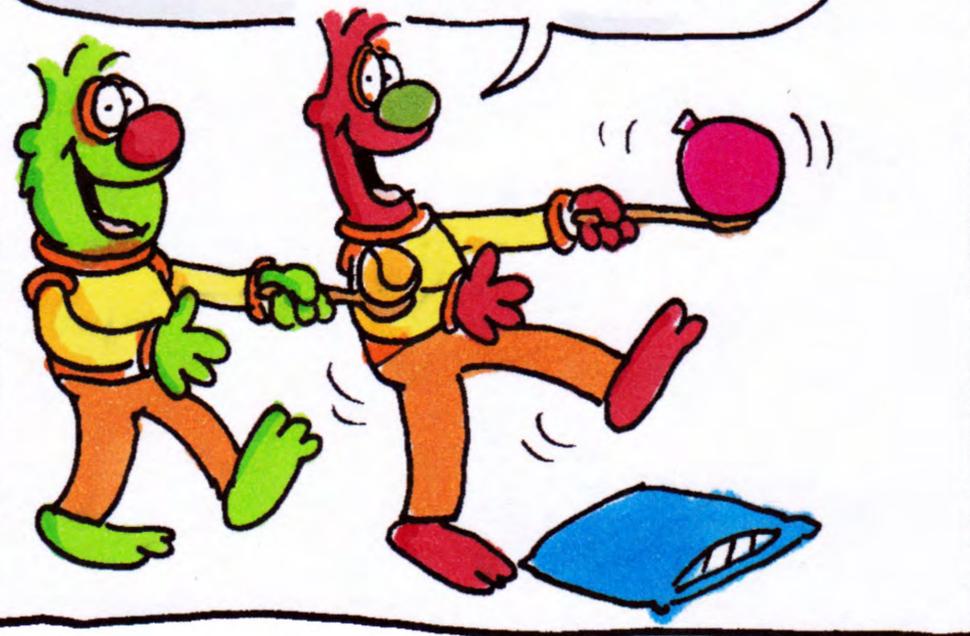
Wir legen eine Strecke fest, auf der wir Hindernisse überwinden müssen.



Dabei balancieren wir einen der Bälle auf dem Löffel.



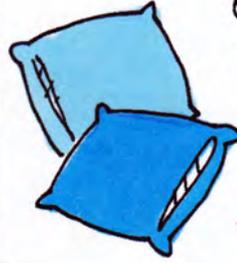
Bei jeder Runde nehmen wir einen anderen Ball.



Heute spielen wir
Raupen-Laufen!



Dazu brauchen wir
ein paar
Kissen.



Die Kissen legen
wir als Hindernisse
auf den Boden.



Dann knien
wir uns
hintereinander
hin.

Ich fasse Peb
an den Fesseln.



Jetzt krabbeln wir wie
eine Raupe los. Immer
um die Hindernisse...

... unsere Verbindung
darf sich nie lösen!



Heute spielen wir
Klammer-Affen!



Dazu brauchen wir für
jeden Spieler 10 verschieden-
farbige Wäscheklammern.



Auf ein Startkommando hüpfen wir wie
Affen los und heften die Klammern
an Sachen, die die gleiche Farbe
haben wie die Klammern.



Wer alle Klammern los-
geworden ist, hat gewonnen!







Heute spielen wir
Stockrennen!



Dazu brauchen wir für jeden
Spieler einen Stock

und viele kleine Gegenstände
wie Kastanien, Tannenzapfen,
Schwämme oder kleine
Stofftiere.



Die Gegenstände legen
wir alle an eine
Startlinie...



...und müssen sie
dann zu einer Ziellinie
befördern.



Dabei dürfen wir sie
nicht mit der Hand
anfassen, sondern
nur mit dem
Stock
bewegen.



Wer die meisten Sachen
ins Ziel bringt, hat
gewonnen!





Heute spielen wir
„Fleißiges Schneiderlein“!



Dazu brauchen wir
viele Knöpfe,



zwei
Körbchen
und
zwei Löffel.



Die Knöpfe verteilen
wir alle auf
dem Boden.



Jeder Spieler hat
ein Körbchen, in
das die Knöpfe
rein
müssen.



Allerdings dürfen
wir sie nur mit
dem Löffel
tragen.



Am Ende
werden die
Knöpfe
gezählt.



Wer die meisten
hat, hat gewonnen!



Heute spielen wir
Tütenfänger!



Dazu brauchen wir



eine Plastiktüte
und viele kleine
Sachen zum Werfen
wie Bälle, Stoff-
tierchen oder
Wäsche-
klammern.



Pebber ist der Fänger
und bekommt die
Tüte ...



...Und Peb
ist
der Werfer.



Ich werfe die Gegenstände ...



... und ich versuche sie mit
der Tüte zu fangen!



Wenn etwas daneben-
geht, tauschen wir
die Rollen.



Heute spielen wir
„Schwänzchenklauen“!



Dazu brauchen wir
zwei Tücher.



Jeder steckt
sich ein Tuch
hinten an
die Hose...



...wie ein
Schwänzchen.



Jetzt versuchen
wir, uns
gegenseitig
das Schwänzchen
zu klauen.



Gar nicht
so leicht!



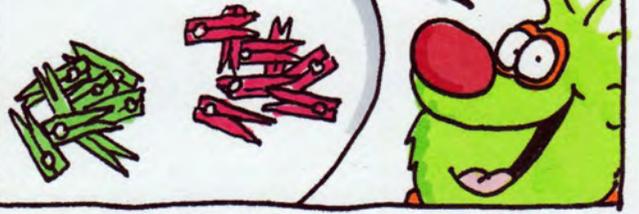




Heute spielen wir
„Klammerversteck“!



Dazu braucht
jeder Spieler die
gleiche Anzahl Wäscheklammern
in einer Farbe.



Jeder versteckt seine
Klammern auf einer Seite
des Zimmers...



...Der andere darf
aber noch nicht
gucken!



Danach suchen wir
die Klammern des
anderen.



Wer zuerst alle
gefunden hat, hat
gewonnen!





Heute spielen wir
das Schneckenspiel!



Dazu brauchen wir
Wollgarn.



Ich fange an und bin
die "Schnecke".

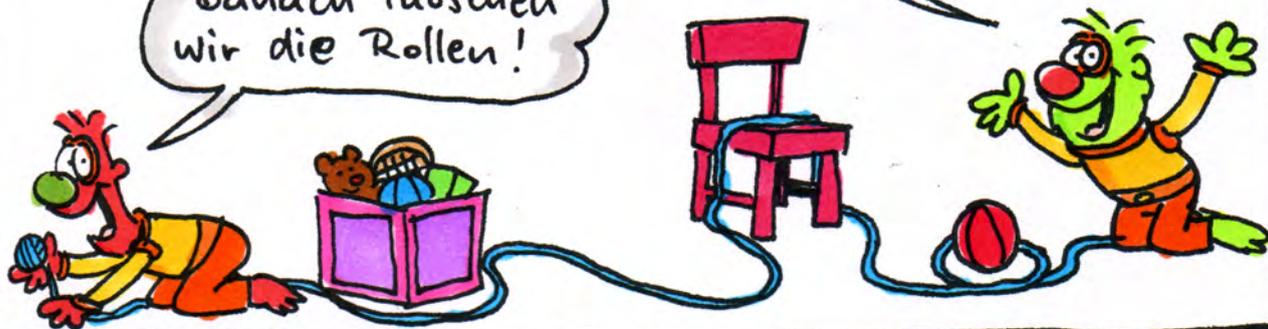


Ich krieche durch die ganze
Wohnung und hinterlasse mit
der Wolle eine Spur...



Und ich verfolge die Spur der
Schnecke und krieche ihr hinterher.

Danach tauschen
wir die Rollen!



Heute spielen wir
„Staubsauger“!



Dazu brauchen wir
zwei Kartons
und viele
kleine
Spielsachen.



Die Spielsachen verteilen
wir auf dem Boden.



Die Kartons sind nun
unsere „Staubsauger“!



Wir schieben die Kartons mit
der Öffnung nach unten über
den Boden und
versuchen, alle
Sachen
einzusammeln.



Wer am Ende die meisten
Dinge gesammelt hat,
gewinnt!



Heute spielen wir Bleistifte-Balancieren!



Dazu brauchen wir für jeden Spieler drei Bleistifte.



In jede Hand kommt ein Bleistift...



...Darauf wird nun der dritte Bleistift gelegt.



Nun laufen wir zu einem festgelegten Ziel.



Dabei dürfen wir den dritten Bleistift nicht festhalten oder verlieren!







Heute spielen wir
Wanderschwamm!



Dazu brauchen wir nur
einen trockenen
Schwamm.



Wir stellen uns nebeneinander
auf ...



... dann lege
ich mir
den
Schwamm
auf den
Fuß!



Nun muss ich
versuchen, den
Schwamm auf
einem Bein
ohne Anfassen
an Pebber
weiterzugeben.



Je mehr Leute mitspielen,
umso lustiger wird es.

