

# SPIELE DUSSE UF DE STROOSS!

## GLUGGER 1

Alter: 5+

Anzahl Kinder: 2 +

Material: Glugger (Murmeln), Kreide, evt. Ein Seil

### **Spielverlauf**

Auf dem Boden wird mit Kreide ein Kreis aufgemalt. Etwa 12 Schritte davon entfernt wird eine Linie gezogen oder mit einem Seil gelegt (je nach Alter weniger Schritte).

Reihum versuchen die Spieler nun von der Linie aus ihre Glugger in den Kreis zu rollen. Sobald ein Spieler den Kreis nicht getroffen hat, kommt der nächste Spieler dran. Wer den letzten Glugger in den Kreis getroffen hat, darf alle Glugger behalten.

## GLUGGER 2

Alter: 5+

Anzahl Kinder: 2 +

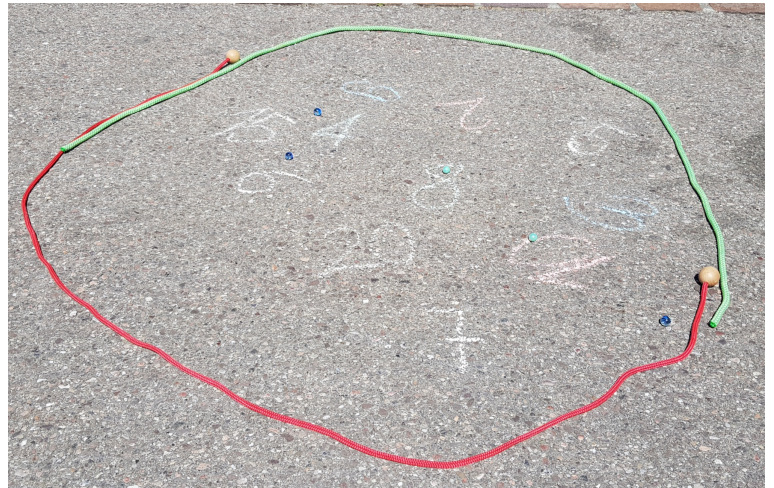
Material: Becher, Seil, Glugger (Murmeln), Kreide

### **Spielverlauf**

Auf dem Boden wird mit einem Seil ein Kreis gelegt. Mit Strassenkreide werden Zahlen in den Kreis gemalt. Die Zahlen sollten nicht höher sein als 20 und können mehrmals vorkommen. Die Glugger werden in einen Becher gefüllt. Der erste Spieler schüttet die Glugger mehr oder weniger schwungvoll im Zahlenkreis aus. Die Zahlen, auf welchen die Glugger liegen bleiben, werden

zusammengezählt und notiert. Gewonnen hat, wer am Schluss die Meisten Punkte hat.

Damit auch die Punkte zwischen den Zahlen zählen, können auch Zahlenfelder mit Grenzlinien gemalt werden.



## GLUGGER 3

Alter: 3+

Anzahl Kinder: 1-5

Material: Glugger (Murmeln), Bodenloch (Schachtdeckel), Klebeband

### **Spielverlauf**

Die Spieler machen aus, wie viele Glugger sie im Spiel setzen wollen. Reihum versucht jeder Spieler die Anzahl gesetzter Glugger nacheinander durch Anstupsen mit dem Zeigefinger in ein Bodenloch zu zielen. Sobald ein Spieler einen Glugger neben das Loch rollt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer den letzten Glugger ins Loch zielen konnte, darf alle Glugger behalten.



## NASSE FÜSSE

Alter: 5+

Anzahl Kinder: 2 +

Material: Kreide, 4-8 A4 Blätter (oder Zeitungspapier, oder Teppichplatten...)

### **Spielverlauf**

Mit Kreide wird ein breiter Fluss auf den Boden gemalt. Ein Spieler ist das Krokodil und steht im Fluss. Die anderen Spieler müssen nun versuchen den Fluss zu überqueren, ohne dass sie nasse Füße bekommen. Für die Flussüberquerung haben die Spieler 4-8 A4 Blätter, auf die sie treten dürfen. Die Papierstücke dürfen sie hinlegen, werfen oder sich gegenseitig zureichen.

ACHTUNG! Die Papierstücke müssen von den Spielern immer irgendwie mit Händen oder Füßen berührt werden. Liegen sie im Fluss, ohne dass sie berührt werden, kommt das Krokodil und schnappt das Papier einfach weg. Mit weniger Papierstücken wird die Flussüberquerung immer schwieriger. Nach jeder Runde können die Rollen getauscht werden.

Für kühne Abenteurer: Die Flussüberquerung können schwieriger gestaltet werden:

Mit einem Partner an der Hand, auf allen Vieren kriechend, auf einem Bein hüpfend, rückwärts, usw.



## HOCHWASSERLAUFEN

Alter: 5+

Anzahl Kinder: 2 +

Material: 4 Holzklötze oder dicke Kartonstücke

### **Spielverlauf**

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe erhält zwei Klötze oder dicke Kartons. Alle Spieler der Gruppe (bei zwei Spielern spielt einer gegen einer) müssen eine ausgemachte Wegstrecke zurück- legen, wobei sie nur auf die Holzklötze, bzw. die Kartons, stehen dürfen. Wer mit dem Fuss den Boden berührt, muss nochmals von vorne anfangen. Gewonnen hat die Gruppe, deren Spieler am Schnellsten einmal die Strecke gelaufen sind.

## **GLÜCKSTEIN**

Alter: 4+

Anzahl Kinder: 2 +

Material: Kreide, ein grosser Stein, Glugger (Murmeln) oder kleine Steine

### **Spielverlauf**

Mit Strassenkreide wird ein grosser Kreis auf den Boden gemalt. In die Mitte des Kreises wird ein grosser Stein gelegt. Die Spieler versuchen nun der Reihe nach ihre Glugger oder kleineren Steine so nahe wie möglich an den Stein in der Mitte heranzurollen oder zu werfen, dabei darf die Kreislinie nicht übertreten werden. Wer am nächsten beim Ziel ist, hat gewonnen.

## **HÜPFSPIEL**

Alter: 4+

Anzahl Kinder: 2 +

Material: Kreide, ein Stein,

### **Spielverlauf**

Die Spieler hüpfen einbeinig die Zahlenleiter, die auf dem Boden aufgemalt wird, hoch und zurück. In der zweiten Runde muss zusätzlich ein Stein auf dem Handrücken, in der dritten Runde auf der Schulter und in der vierten Runde auf dem erhobenen Fuss balanciert werden. Wer eine Seitenlinie berührt oder wer den Stein verliert, setzt aus und stellt sich hinten an. Wenn er wieder an der Reihe ist, beginnt er bei dem Feld, wo er aufgehört hat. Gewonnen hat, wer zuerst alle Aufgaben erfüllt.