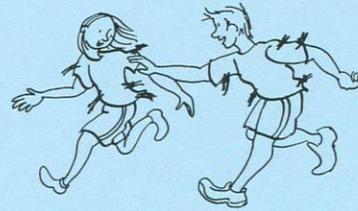


Wäscheklammerdieb

4.

Jedes Kind bekommt drei Wäscheklammern und befestigt sie gut sichtbar am T-Shirt. Alle Mitspielenden versuchen einander die Klammern wegzunehmen. Wer eine Klammer ergattert kann, befestigt sie am eigenen T-Shirt. Die Kinder achten darauf, dass sie einander nicht gefährden. Wer jemandem eine Klammer wegnimmt, muss die nächste bei einem andern Kind rauben.



Krokodile füttern: 4 Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Puzzle und pro Spieler eine Wäscheklammer. Die Teams haben die Aufgabe, ihre Puzzleteile möglichst rasch mit der Wäscheklammer weiterzureichen und die Teile am Zielort zur Endfigur zusammenzufügen. Welche Gruppe benötigt im zweiten Durchgang weniger Zeit?

Variationen:

- Verschiedene Klammern verwenden (zuerst grosse, dann kleine) und die Kinder immer wieder zum Klammertausch auffordern.
- Zuerst grosse und dann kleinere Kartonformen weitergeben.

Material: Wäscheklammern, 4 Puzzles aus Karton mit der gleichen Anzahl Teile

Ziele: Feinmotorik der Finger trainieren
Peripheres Sehen fördern