

# Würfelspaß

**Spieler:** ab zwei Spielern

**Material:** Spielplan (s.u.), Würfel (Zahlen 1-6) und für jeden Spieler ein Männchen

## **Erklärung:**


Alle Spieler setzen ihr Männchen auf das Startfeld. Nun wird reihum gewürfelt. Ziel ist es als Erster im Ziel zu sein. Jeder Zahl des Würfels ist eine Aufgabe zugeordnet (s.u.). Diese muss vor dem Laufen des Männchens ausgeführt werden. Auf dem Spielplan gibt es noch vier Sonderfelder (grüne Felder). Hier darf der Spieler, der auf dieses Feld gelangt, direkt noch einmal würfeln. Er muss bei zweiten Mal würfeln nur laufen ohne eine Aufgabe zu erfüllen.

## **Aufgaben:**

**1** = 5x Kniebeugen -> Hüftbreiter Stand, nun geht man soweit in die Knie, dass die Ferse nicht den Boden verlässt.

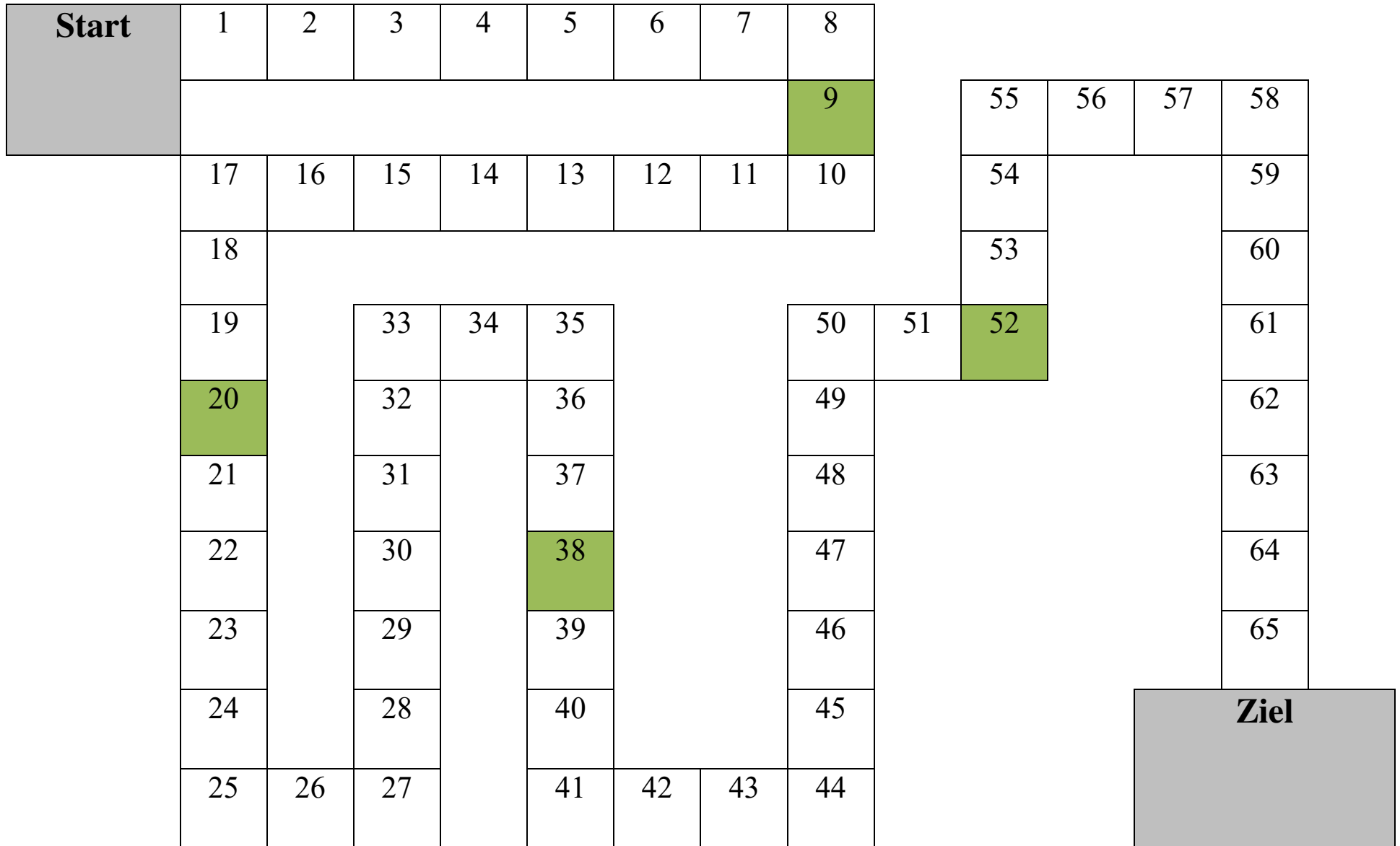
**2** = 5x Hampelmann -> beidbeiniger Stand, Hände berühren sich mit gestreckten Armen über dem Kopf; dann springt man in eine Grätsche und nimmt die Hände in Richtung Oberschenkel; aus der Grätsche zurück in den beidbeinigen Stand und die Hände oberhalb des Kopfes zusammenführen. (Alternativ: Beine auseinander springen und wieder zusammen)

**3** = 5x einbeinig auf der Stelle springen (Alternativ 5x beidbeinig hüpfen)

**4** = 5x Brücke hoch und runter 

**5** = 5x Froschsprung -> beidbeiniger Stand, nun geht man ganz runter in die Hocke, berührt mit den Händen den Boden und springt nach oben, sodass der ganze Körper gestreckt wird; es wird wieder auf beiden Beinen gelandet; in die Hocke, Boden berühren, abspringen, landen.

**6** = 5x Krackengang -> breitbeiniger Stand; in die Hocke gehen, sodass die Ferse nicht den Boden verlässt; Hände rechts und links neben Körper; jetzt in dieser Position fünf Schritte nach rechts oder links gehen, ohne die Hocke zu verlassen. Mit den Händen kann gewinkt werden.



## **Schnecke Gerd**

**Spieleranzahl:** ab einem Spieler

**Material:** Schnecke Gerd (s.u.), Buntstifte

### **Erklärung:**

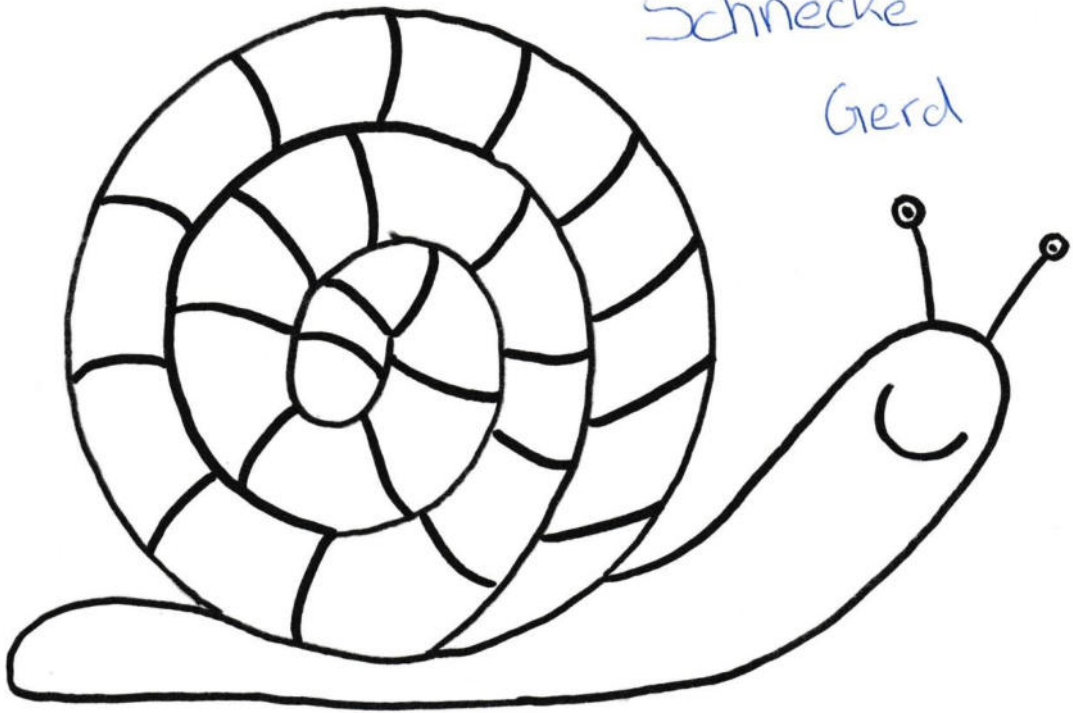
Im Haus, in der Wohnung oder im Garten wird eine kleine Strecke zum Rennen aufgebaut. Jeder Spieler bekommt eine ausgedruckte Schnecke Gerd und Buntstifte. Nun muss jeder Spieler zwei Runden rennen. Danach darf er ein Feld des Schneckenhauses ausmalen. Es werden wieder zwei Runden gerannt und man darf wieder ein Feld anmalen. Das wird solange wiederholt bis alle Felder des Schneckenhauses angemalt sind.

Man kann dieses Spiel auf Schnelligkeit spielen. Sprich wer zuerst die Schnecke angemalt hat, ist der Sieger. Das Spiel kann aber auch ohne Wettkampfcharakter gespielt werden.

Die Rundenzahlen und auch die gelaufene Rundengröße können individuell angepasst werden.

Schnecke

Gerd



Schnecke

Gerd

