

Spielmobil Freiburg



Spiele mit Straßenkreide



Spiellesammlung für die Zeiten von Covid 19 #1

<https://spielmobil-freiburg.de>

Straßenkreide selber machen:

Mit Straßenkreide kannst Du malen sowie Linien und Felder für Spiele aufzeichnen. Anstatt die Kreide zu kaufen kannst Du sie leicht selber herstellen. Das geht so:

Du brauchst eine kleine Schüssel, einen Löffel sowie Gipspulver und Farbpulver (gibt's in Malergeschäften). Mache 4-5 Löffel Gips, 1Löffel Farbpulver und etwas Wasser in die Schüssel; rühre das zu einem Brei und forme ihn mit den Händen. Ist der Brei zu dünn, gib noch Gips dazu, ist er zu dick, fehlt Wasser. Warte mit dem Formen Deiner Kreide nicht zu lange, sonst wird der Gips hart! Ist Dein Stück Kreide soweit geformt, leg es beiseite zum Trocknen (das geht umso schneller, je wärmer es ist), und schon kannst Du damit malen.



Wenn Du die Grundfarben rot, blau und gelb hast, kannst Du durch Mischen auch Kreide in anderen Farben herstellen:

Rot und blau = Violett

Rot und Gelb = Orange

Blau und Gelb = Grün

Man kann statt des Farbpulvers auch Fingerfarbe, Lebensmittelfarbe oder Rote Beete-Saft oder ähnliches verwenden

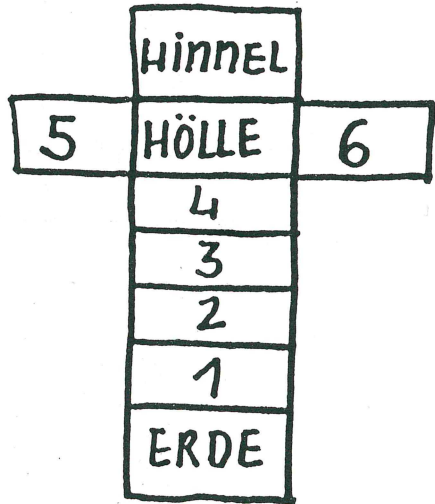
HÜPFSPIELE:

Himmel und Hölle

Das ist nur eines von vielen möglichen Spielfeldern. Ihr könnt euch selbst andere ausdenken.

Es gilt aber immer:

- Auf der „Erde“ geht es los.
- Die „Hölle“ muß man überspringen
- Im „Himmel“ darf man sich vor dem Rückweg ausruhen
- Linien darf man nicht berühren

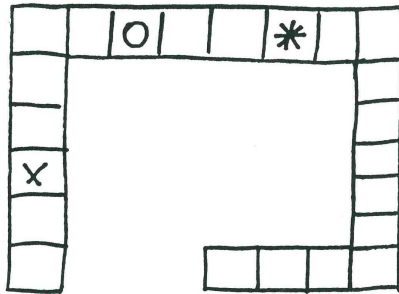


Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu hüpfen:

1. Auf einem Bein
2. Auf beiden Beinen
3. Mit gekreuzten Beinen
4. Mit geschlossenen Augen
5. Indem Ihr einen Stein der Reihe nach in die Felder werft, das betreffende Feld überspringt und den Stein auf dem Rückweg mitnehmt
6. Indem Ihr einen Stein der Reihe nach mit dem Fuß durch die Felder stößt.

Felder besetzen

Ihr könnt dieses oder auch ein anderes Spielfeld aufzeichnen.

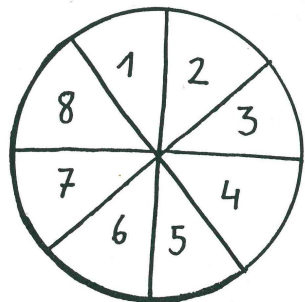


Der erste Spieler hüpf durch alle Felder. Schafft er es fehlerlos, darf er sich ein beliebiges Feld aussuchen und markieren; das ist nun sein eigenes Feld, in dem er sich, wenn er wieder an der Reihe ist, ausruhen darf und das kein anderer Spieler betreten darf.

Je mehr Felder besetzt sind, um so schwerer wird es natürlich, fehlerfrei durchzuhüpfen.

Kreishüpfen

Das geht so: Springt mit beiden Beinen in Feld 1; dann auf dem linken Bein in das rechte Feld (also Nr.8); dann mit beiden Beinen nach links in das übernächste Feld (also Nr.2); usw., bis Ihr einmal den Kreis durchgehüpft habt.



Steinchenspiele

Ditschen

Werft der Reihe nach einen Stein möglichst nah` an eine Hauswand oder eine Linie.

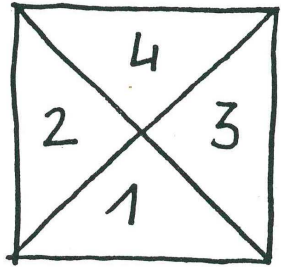
Wer am nächsten dran ist, darf die anderen Steine einsammeln.

Es ist auch erlaubt, die Steine der Anderen wegzuschießen.

Wurf ins Quadrat

Jeder hat mehrere Steine. Werft der Reihe nach einen Stein ins aufgezeichnete Quadrat. Das gibt entsprechend viele Punkte.

Wer eine Linie zwischen 2 Feldern trifft, darf die Punkte der beiden Felder zusammenzählen; wer genau die Mitte trifft, darf alle Punkte zusammenzählen.



Kreis treffen

Zeichnet einen Kreis auf und in ein paar Metern Abstand eine Wurflinie. Jetzt versucht der Reihe nach in den Kreis zu treffen. Sobald jemand trifft, darf er die Steine, die außerhalb des Kreises liegen, einsammeln.

Dosen treffen

Stellt eine Dose ohne Deckel in die Mitte eines Kreises, (etwa 2m Durchmesser). Versucht nun von der Kreislinie aus der Reihe nach Eure Steine in die Dose zu werfen. Wer trifft, darf nochmals werfen. Gewonnen hat, wer zuerst mit allen Steinen getroffen hat.