ERSTELLT VON
Irmgard

ON
21.06.2013

0% / 7 Stimmen

# Strassenkreiden-Spiele



Anregungen für phantasievolle Pflastermalereien und Spiele für das Sommerprogramm am Sonntag, für Lager oder um der Langeweile zu entfliehen. Auch eine Anleitung, eine Strassenkreide an einem regnerischen Sommertag selber herzustellen stellen wir hier vor.

*Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum Heft-Artikel.*

## Herstellen von Strassenkreiden

- 2-3 kg Gipspulver
- Modell- oder weisser Gips
- Plastikbecher ca. 1 dl
- Wasser
- Plakatfarben
- Holzstäbe zum Rühren
- Einwegplastikhandschuhe

Becher zur Hälfte mit eingefärbtem Wasser füllen, den Rest mit Gips auffüllen. Wenn der Gips anfängt abzubinden, können die Kinder spüren, wie der Becher immer wärmer wird.

**Wichtig:**
Keine Gipsresten oder Gipswasser in den Abguss giessen.

## Hüpf-Schneckenhaus

Zwei Spieler und mehr.

Als erstes zeichnest du ein Schneckenhaus mit so grossen Feldern, dass man darin stehen kann.

Der erste Spieler hüpft auf einem Bein bis in die Mitte des Schneckenhauses. Dort kann er sich kurz auf beiden Beinen ausruhen. Dann hüpft er wieder durch alle Felder zurück. Nach einem fehlerlosen Durchgang markiert er ein beliebiges Kästchen mit Kreide. Jeder Spieler der auf ein solches Feld kommt, muss das Hüpfbein wechseln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer auf einen Kreidestrich tritt oder vergisst, auf einem markierten Feld das Hüpfbein zu wechseln, scheidet aus und spielt in der nächsten Runde weiter.

Wer auf einen Kreidestrich tritt oder vergisst, auf einem markierten Feld das Hüpfbein zu wechseln, scheidet aus und spielt in der nächsten Runde weiter.

Der erste Spieler hüpft auf einem Bein bis in die Mitte des Schneckenhauses. Dort kann er sich kurz auf beiden Beinen ausruhen. Dann hüpft er wieder durch alle Felder zurück. Nach einem fehlerlosen Durchgang markiert er ein beliebiges Kästchen mit Kreide. Jeder Spieler der auf ein solches Feld kommt, muss das Hüpfbein wechseln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Zielen und Treffen

- 2 Spieler und mehr
- 5 Steine pro Spieler

Zeichne ein Viereck, etwa in der Grösse einer Schuhschachtel als Ziel vor einer Hauswand. Dann gehst du drei grosse Schritte zurück und ziehst die Wurflinie. Jeder Spieler kennzeichnet seine Steine mit einer Kreidenfarbe.

Die Spieler zielen nacheinander mit jeweils einem ihrer Steine auf das Viereck, bis alle Steine geworfen sind. Dann geht das Schnipsen los: Der erste Spieler darf einen seiner Steine, der noch ausserhalb des Vierecks liegt, mit gekrümmtem Zeigfinger vom Daumen aus ins Ziel schnipsen. Trifft er und bleibt der Stein im Viereck liegen, darf er weiterschnipsen. Landet ein Stein neben dem Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer zuerst alle Steine ins Ziel gebracht hat, ist der Gewinner.

## Schattenkunst

Wenn draussen die Sonne scheint, kannst du deinen Schatten aufs Pflaster malen. Du bittest einen Mit- spieler, den Umriss deines Schattens nachzuzeichnen. Dann kannst du ihn bunt ausmalen.

Tipp: Mach in deiner Gemeinde oder im Lager das Ratespiel: Wer bin ich?

## Käsekästchen

2 Spieler und mehr

Dieses Spiel ist etwas für schlaue Füchse.

Auf einem Stück Asphalt malt ihr mit einer Kreide beliebig viele Punkte durcheinander. Nun nimmt jeder ein Stück Kreide einer anderen Farbe. Ziel des Spieles ist es, Punktezu Dreiecken zu verbinden. Es darf jeweils nur eine Linie gezogen wer- den. Wer ein Dreieck schliesst, bezeichnet es mit seinem Anfangsbuchstaben. Ausserdem darf der Spieler dann noch eine Linie ziehen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Punkte verbunden sind. Sieger ist derjenige mit den meisten Dreiecken.

## Toben - Einmauern

4 Spieler und mehr

Als «Gefängnis» zeichnest du einen grossen Kreis mit einem Durchmesser von ungefähr 2 Metern auf.

Die Hälfte der Spieler ist im Gefängnis «eingemauert». Die ande- ren Spieler ausserhalb des Kreises sind die Wärter. Sie passen auf, dass die Gefangenen nicht ausbrechen. Diese versuchen währenddessen durch eine Lücke zu entwischen.

Wenn es jemand geschafft hat auszubrechen, darf er den Gefangenen von aussen helfen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Gefangenen befreit sind. Dann werden die Rollen getauscht.

Weitere Spiele mit Strassenkreiden:

- Mühle
- Zielwurf an eine Wand
- Labyrinth

Strassenkreidenspiele_YW_01

## Quellennachweis




- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 2/03, Seite 23. Im Artikel befinden sich nebst einem Rezept für Strassenkreiden viele einfach Spiele. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Tina Büchi, Chur

## Weitere Informationen

*Categories*
Spiele und Aktivitäten

*Tags*
Kinderprogramm

*Alter*
4–7 Jahre
8–12 Jahre

*Anzahl Teilnehmer*
Keine Daten verfügbar.

*Bibel*
Diese Information fehlt.

*Dauer*
Keine Daten verfügbar.

*Material*
Fast mühelos

*Dateidownload*
Dateidownload vorhanden

*KI Generierter Inhalt*
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/strassenkreiden-spiele