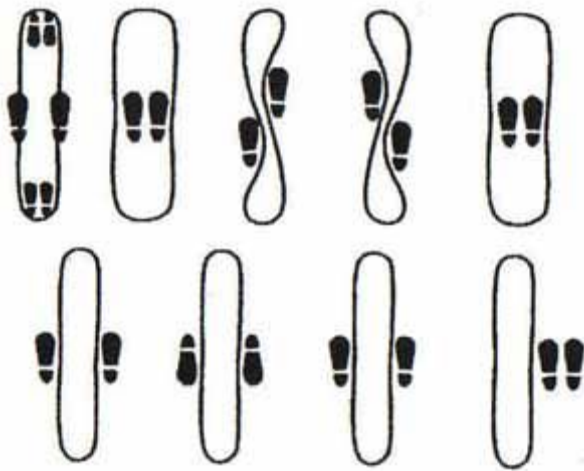


- **Gummitwist für Kinder**

Es werden mindestens 2 Kinder, besser aber 3 Kinder zum Gummitwist springen benötigt.

Das Gummitwist kann man schnell alleine herstellen: Ein Gummiband aus dem Nähbedarf in mindestens 2 Meter, besser 3 Meter Länge abschneiden und die Enden miteinander verknoten.

2 Kinder stellen sich mit den Füßen in das Band und legen sich das Gummiband um die Fußknöchel. Etwas Spannung auf das Band geben. Das dritte Kind darf zuerst springen.



- **Rezept für Knete**

Für die Knete braucht ihr nur folgende Zutaten:

400g Mehl

200g Salz

3 EL Speiseöl

2 Päckchen Zitronensäure (je 5g, Dr.Oetker)

500 ml kochendes Wasser

Ebenso: Lebensmittelfarbe

Ihr müsst die 5 Hauptzutaten einfach zusammen in eine Schüssel füllen. Das Wasser sollte wirklich kochendes Wasser sein. Wenn ihr alles in der Schüssel habt rührt es mit Hilfe des Handmixers und den Knethaken ordentlich durch.

Zum Einfärben machst du so viele Kugeln wie du Farbe hast.

Zum Einkneten der Farbe solltest du am besten Plastikhandschuhe benutzen.

Fertig ist die Knete. Viel Spaß!

• Murmelbahn aus Papprollen



Egal, ob Flummi, Tischtennisball oder Murmel – auf deiner eigenen Bahn geht es kurvenreich hinab. Sammle genügend Papprollen und lass deiner Fantasie freien Lauf!

Je steiler die **Bahn** verläuft, desto schneller rollt die Kugel – baue also auch flache Abschnitte ein!



Zum Basteln der Kugelbahn brauchst du:

- Papprollen (*Toilettenpapier-, Küchenpapier- oder Geschenkpapierrollen*)
- eine große Pappwand (*etwa von einem großen Pappkarton*)
- bunte Deckfarbe
- Pinsel
- Nagelschere
- Schere
- flüssigen Bastelkleber



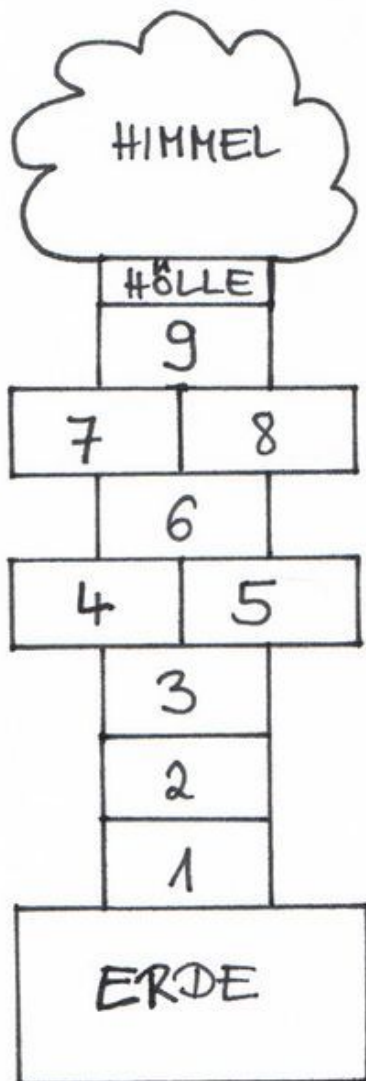
1: Bemale die **Papprollen** mit bunten Deckfarben und lasse sie trocknen.



2: Schneide an den Enden der Papprollen **Aussparungen**, sodass die Kugel später gut von einer Röhre in die andere kullert. Schneide mit einer Nagelschere Pfeile und Fenster hinein, um den Lauf der Kugel zu beobachten.



3: Befestige die Röhren mit Flüssigkleber an der **Pappwand**. Fange oben an und verlängere die Bahn dann Stück für Stück. Lasse vor jeder neuen Röhre immer testweise eine Kugel durchrollen.



- HIMMEL und HÖLLE- SPIEL

Malt den Hüpfboden entsprechend der Abbildung auf eine freie Teerfläche
Der erste Spieler beginnt.

Er stellt sich auf das Feld ERDE.

Von dort aus wirft er einen flachen Stein in das erste Feld.

Trifft er, darf er hüpfen.

Verfehlt er den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Danach hüpft er Kästchen für Kästchen von der ERDE zum HIMMEL.

Das Feld in dem der Stein liegt, wird übersprungen.

Nach einer kurzen Ruhepause im HIMMEL, hüpft er zurück auf die ERDE.

Das Feld HÖLLE überspringt er natürlich, denn in die Hölle möchte ja keiner kommen. Die Kästen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 werden mit einem Grätschsprung zurückgelegt.

Vor dem Kästchen mit dem Stein (in diesem Fall Feld 1) macht der Springer halt und hebt den Stein auf. Danach überhüpft er dieses

Feld und landet auf der ERDE.

Nun wirft er erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld 2. Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen. Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück.

Der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfbodens oder neben ein Feld hüpfen oder der Stein nicht im vorgesehenen Kasten landet.