



58 Autoskooter

Powerkids

Mindestens drei dicke Kissen und drei Gürtel werden für dieses sehr beliebte Spiel gebraucht. Drei Kinder binden sich die Kissen mit den Gürteln vor den Bauch und dürfen jetzt als Autos kreuz und quer im Klassenzimmer herumlaufen, dabei Motorengeräusche und quietschende Bremsen imitieren und gegen ein anderes Auto rempeln.

Aber leider ist die Fahrzeit begrenzt und nach ein paar Minuten dürfen sich schon die nächsten Autos an den Start stellen.



59 Würfelschätze

Highlights

Die Lehrerin versteckt vor dem Spiel etwa zwanzig „Schätze“ (Bonbons, ...) im Klassenzimmer. Etwas abseits sitzen die Spieler um den Gruppentisch herum und würfeln abwechselnd. Wer eine Sechs würfelt, steht auf und sucht sofort nach den versteckten Schätzen. Die anderen Kinder würfeln so schnell es geht weiter. Hat wieder jemand eine Sechs gewürfelt, ist die Schatzsuche für den ersten Schüler vorbei und der nächste versucht sein Glück.

60 Erdnussjagd

Spaß für zwischendurch

Jeder Spieler bekommt drei ungeschälte Erdnüsse, eine Erdnuss liegt in der Tischmitte. Nun gibt ein Kind eine Würfelzahl zwischen eins und sechs vor. Wer die Wunschzahl würfelt, bekommt die Nuss aus der Mitte. Sein linker Nachbar muss eine seiner Nüsse als Ersatz in die Tischmitte legen, darf aber zum Trost die nächste Wunschzahl vorgeben. So wird gespielt, bis eines der Kinder keine Nüsse mehr hat. Wer jetzt die meisten besitzt, teilt mit dem Verlierer.

61 Der Centberg

Aufwärmspiel/Mathematik

Auf dem Tisch liegen 100 Centstücke (Streichhölzer, Erbsen, ...) und ein Würfel. Abwechselnd wird gewürfelt. Jeder Schüler nimmt so viele Cent vom Berg, wie er Augen gewürfelt hat, und formuliert die Rechenaufgabe, z. B. $100 - 6 = 94$. Der nächste sagt dann vielleicht: $94 - 3 = 91$. Am Ende gibt es zwei Sieger: Derjenige gewinnt, der den letzten Cent nehmen darf, und derjenige, der am Ende, wenn alle ihre Centbeute zählen, die meisten Münzen besitzt.

