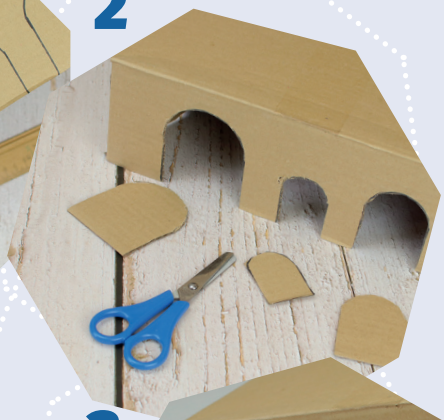
KULTUR4 kids

Du brauchst:

- Schuhkarton o.Ä.
- Lineal
- Farbe & Pinsel
- Schere
- Stift
- Murmeln
- buntes, ablösbares Klebeband

Murmel-
Haus & Tempelhüpfen

1



2

3

So geht's:

1. Zeichne mit Hilfe eines runden Gegenstandes und eines Lineals deine Tore auf den Schuhkarton.
2. Schneide die Tore aus.
3. Bemale den Karton mit bunter Farbe.

Spielregeln:

Schnapp dir Mitspielerinnen, Mitspieler und Murmeln und versucht dann, von einem gewissen Abstand aus, in euer Murmelhaus zu treffen. Wer die meisten Murmeln ins Haus schnippt, gewinnt!

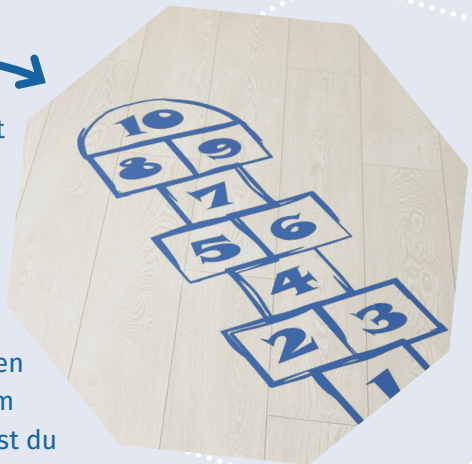
VARIANTE:
Ordnet den Toren verschiedene Punkte (z.B. 1, 5, 10 Punkte) zu. Je kleiner das Tor, desto mehr Punkte gibt es für einen Treffer!

KLEBEBANDZIELE:
Klebt mit farbigem Klebeband eine viereckige Zielscheibe auf den Boden. Jetzt rollt ihr nacheinander eure Murmeln auf das Ziel zu. Wessen Murmeln am nähesten in der Mitte liegen, gewinnt!

Auch lustig:

Mit dem wiederablösbaren Klebeband kannst du dir übrigens auch einen super Raster zum Tempelhüpfen auf den Boden kleben!

SPIELREGELN:
Wirf einen kleinen Gegenstand ins Feld 1. Hüpfe auf einem Bein die Felder entlang, bei nebeneinander liegenden Feldern kommen beide Beine gleichzeitig auf. Das Feld mit dem Gegenstand überspringst du. Ganz oben darfst du mit beiden Beinen kurz rasten, ehe du wieder zurückhüpfst und dabei deinen Gegenstand aufsammelst. Bei einem Fehler kommt der oder die Nächste dran. Wer als Erste/r den Gegenstand vom letzten Feld aufsammelt, hat gewonnen.



Achtung:

Frag deine Eltern, bevor du Klebeband am Boden anbringst!