

# Bardelebenschule



30.03.2020

Liebe Kinder der Bardelebenschule,

nun ist schon der Dienstag in der letzten „Homeschool“- Woche vor den Ferien.

Ich hoffe immer noch sehr, dass Ihr alle gesund seid und die Stimmung ebenfalls gut ist. Am heutigen Dienstag haben wir Spiele vorbereitet, die man so nicht kaufen kann. Ihr habt hierzu bestimmt alles zu Hause.

Weiterhin könnt ihr mir eure Eindrücke, Texte oder Fotos zu schicken. Das gilt auch für die heutige Überraschungstüte! Also Fotos vom Thema „Spiele, die man nicht zu kaufen braucht“.

Wir hoffen, dass euch die Überraschungstüte wieder gefällt und Spaß macht.

Die alten Überraschungstüten bleiben auf der Homepage stehen.

In der siebten Überraschungstüte haben wir für euch diesen Vorschlag vorbereitet:

- **Spiele, die man nicht zu kaufen braucht**

Suche dir immer das aus, was dir gut gefällt.

**Wenn du eine gute Idee für eine Überraschungstüte hast, schreibe mir doch bitte.**

Was du brauchst ist in der folgenden Anleitung erklärt.

Mit vielen Grüßen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jörg Hübner'. The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending to the right.

- **Spiele, die man nicht zu kaufen braucht**
- **Pustetennis**

Was du brauchst

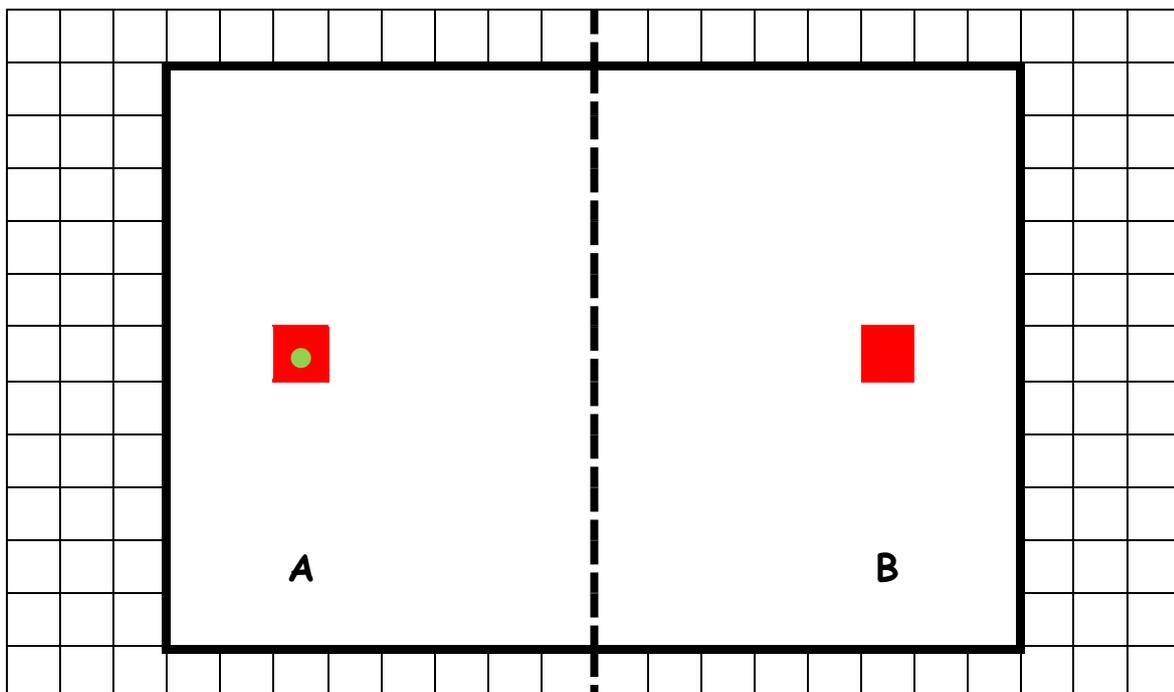
- **Einen Tisch (groß oder klein) - halbiert mit Klebeband oder einer Schnur**
- **Einen Strohhalm oder Pusterohr (Geht aber auch nur mit dem Mund)**
- **Eine kleine Wattekugel oder ein Wollfussel oder eine sehr kleiner Styroporklotz**
- **Markierung für die Startpunkte**

Hier ein Beispiel in 3 Schritten

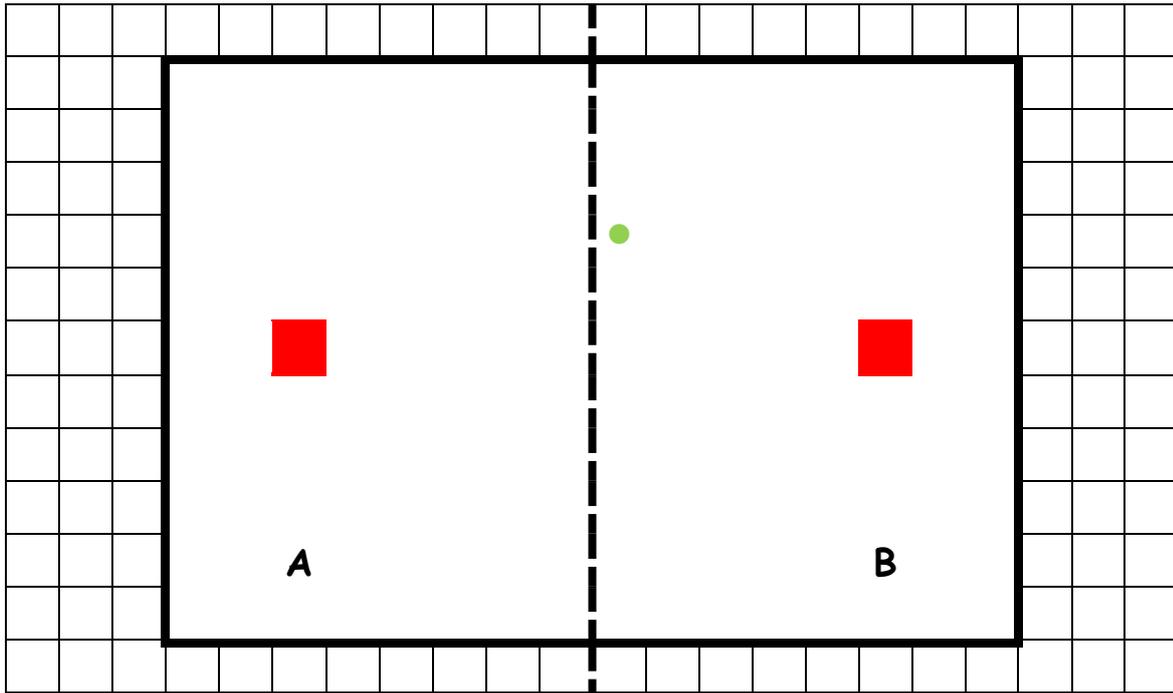
Start ist bei Spieler A (das kann man auslösen)

Die Kugel liegt auf dem Startfeld (rot). Der Spieler darf einmal mit dem Strohhalm pusten, bis er den Atem verbraucht hat ohne neu Luft zu holen. Man muss versuchen die Kugel auf das Feld des Gegners zu pusten. Gelingt es dir, geht das Spiel weiter ohne Punkte. Gelingt es dir nicht, weil die Kugel vom Tisch fällt oder nicht bis in das Feld deines Spielgegners fliegt, bekommt der Gegner die Punkt. Wer zuerst die 10 Punkte erreicht hat, ist der Gewinner. Gelingt es dir nicht, die Kugel bis zu gegnerischen Feld zu pusten, musst du auf dem Startfeld neu starten.

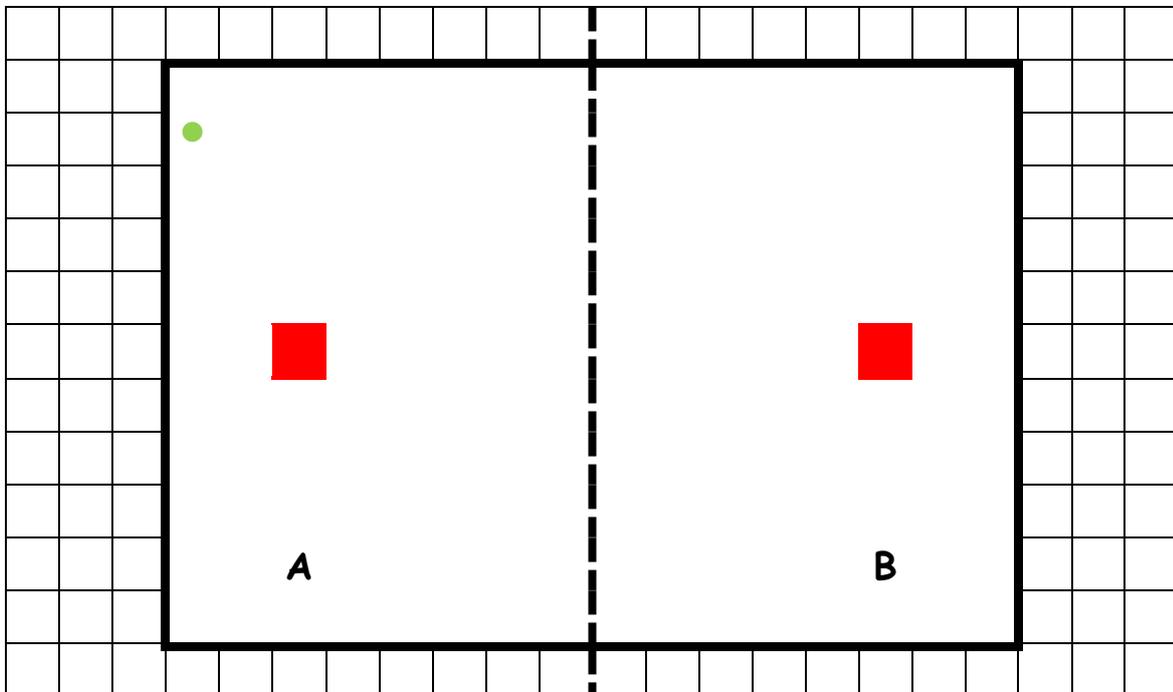
Beim Pusten darfst du den Tisch nicht berühren. Spielst du mit einem Erwachsenen, darfst du die Tischkante berühren der Erwachsene darf das aber nicht. Berührt dein Gegner den Tisch, bekommst du den Punkt oder umgekehrt.



Wenn der Spieler B die Kugel hierhin gepustet bekommt, ist es günstig für ihn weil der Weg in das Feld des Gegners kurz ist. Nun muss der Spieler B die Kugel pusten.



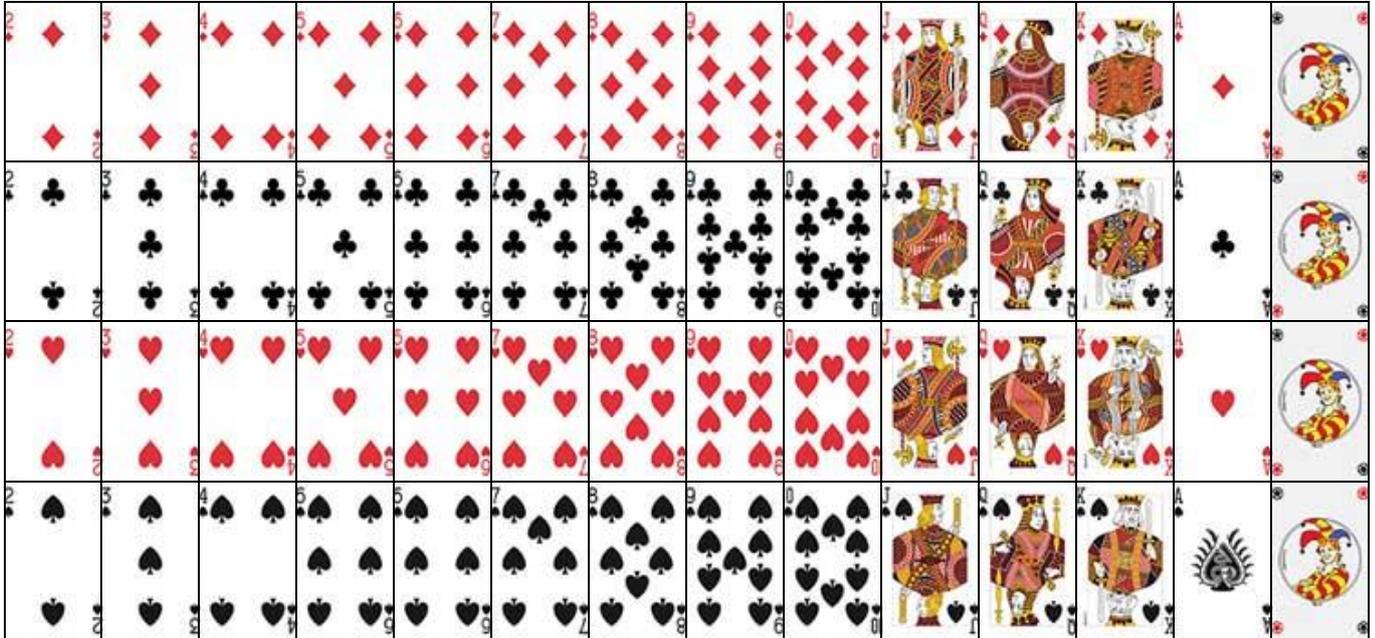
Nun ist das Weiterspiel für Spieler A schwierig, weil die Kugel weit entfernt ist vom Feld des Gegners B. Er muss sich ziemlich anstrengen.



## • Kartenspiel „Schummeln“

Was du brauchst:

- Einen Spieltisch und am besten noch zwei Mitspieler
- Ein Kartenspiel mit 52 Karten und 4 Jokern



### Die Anleitung:

Bei dem Kartenspiel **Schummeln** ist es nötig zu lügen und zu betrügen, eben zu schummeln, wenn man am Ende der Sieger sein möchte. Die Regeln sind einfach.

Verteile die Karten:

- 2 Spieler = 28 Karten für jeden
- 3 Spieler = 18 Karten für jeden (zwei Karten werden nicht ausgeteilt)
- 4 Spieler = 14 Karten für jeden.

Ein Spieler beginnt eine Karte auf den Tisch zu legen. Diese Karte wird umgedreht gelegt und der Spieler sagt ihren Wert an. Der nächste Spieler muss nun eine Karte mit dem nächst höherem Wert auch verdeckt ablegen und den Wert auch ansagen. Die Rangfolge der einzelnen Karten von unten nach oben ist 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Der Joker kann für eine beliebige Karte eingesetzt werden. Ziel ist es, so schnell wie nur eben möglich alle seine Karten aus der Hand abzulegen. Die Farben sind egal.

Da man aber nicht immer genau die Karte besitzt, die gerade gefordert wird, muss man zwar eine Karte ablegen und den entsprechenden Wert sagen, aber die Karte und der Wert stimmt eben nicht, man muss also Lügen. Wenn jemand glaubt, einen Spieler beim Mogeln erwischt zu haben, dann klopft er. Die Karte wird aufgedeckt. Hat der Spieler gemogelt, dann muss er den gesamten gelegten Kartenstapel aufnehmen, hat er die Wahrheit gesagt, gehen die Karten an den Klopper.

Gewonnen hat derjenige, der alle Karten zuerst abgelegt hat.

## • Löffelgolf

Du brauchst:

- **Je einen Löffel, je eine Münze (z.B. ein 5¢ Stück) und eine freie Strecke zur Wand**

Suche dir einen Spielgegner - du kannst aber auch alleine spielen.

Mache eine längere Strecke zu einer Wand frei.

Lege die Münze wie im Bild auf das Ende des Löffelstils, lege die Hand vorsichtig über die Kelle und drücke in einem Ruck die Hand runter. Die Münze fliegt hoch ein Stück in Richtung Wand und bleibt liegen. Der Spielgegner ist nun dran. Wenn du wieder an der Reihe bist musst du deinen Löffel an die Stelle legen, wo deine Münze jetzt liegt und neu starten. Ziel ist es mit möglichst wenigen Schüssen die gewählte Wand zu erreichen. Ihr müsst eure Schüsse zählen. Es kann auch ein unentschiedenes Ergebnis geben!

