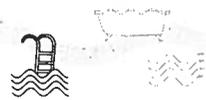


Würfelschwimmen

Durchführungsort



Minimum Mitspielende
8



15 Min.

Jede Gruppe (4–6 Kinder) erhält einen eigenen Würfel, eine Tafel und eine Tafelkreide. Nach jeder geschwommenen Länge oder Breite darf man einmal würfeln. Die so gewürfelten Zahlenwerte werden direkt zur zuletzt aufgeschriebenen Zahl

addiert und auf die Tafel geschrieben. Welche Gruppe hat zuerst 111 Punkte gewürfelt?

1 Würfel (pro 4–6 Kinder), 1 Schreiftafel, Tafelkreide pro Gruppe

Leiterlispiel

Durchführungsort



Minimum Mitspielende
8



15 Min.

Maximum 6 Spielende pro Spielfeld

Spielregeln:

Kommt ein Spielender auf eine weiße Zahl, fällt oder steigt dessen Figur bis zur entsprechenden grauen Zahl. Zugleich muss die entsprechende Aufgabe gelöst werden. Diejenigen spielenden Personen, die sich auf einem weissen Feld befinden, müssen jeweils nach dem Würfeln eine Breite freie Lage schwimmen.

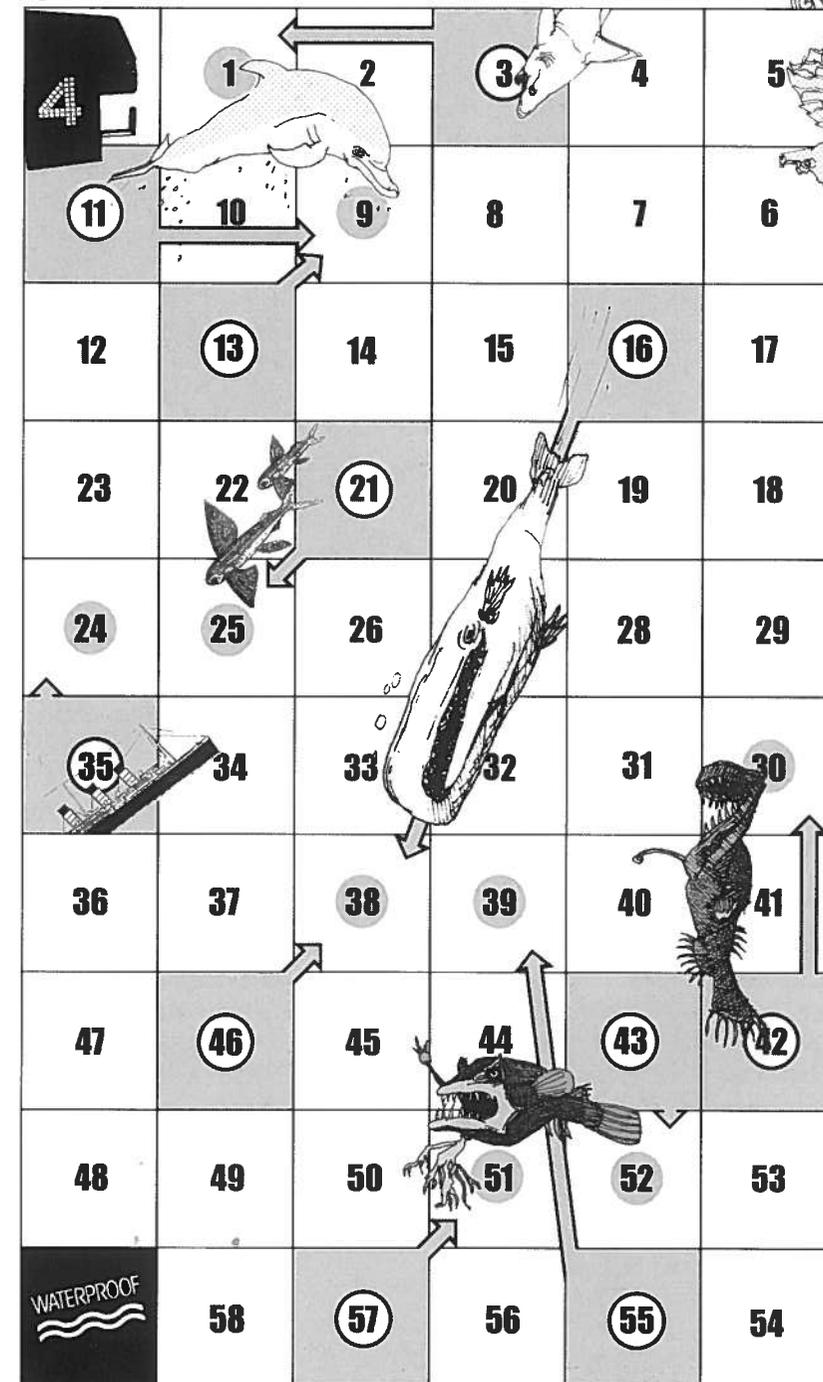
Am Schluss muss die gewürfelte Zahl genau mit dem Zielfeld aufgehen, ansonsten müssen die zuviel gewürfelten Punkte rückwärts gefahren werden.

1 Würfel (pro 4–6 Kinder), Spielplan und Aufgabenblatt pro Gruppe, Spielfiguren pro Team

Beispielaufgaben

- 3 2 Breiten Rückenbeinschlag, die Arme in die Höhe strecken.
- 11 2 Breiten Delfinbewegung unter Wasser, möglichst wenig atmen.
- 13 2 Breiten paddeln kopfwärts auf dem Rücken ohne Beinschlag.
- 16 2 Breiten Kraul Armzug mit Brust-Beinschlag.
- 21 2 Breiten Hundekraul.
- 35 2 Breiten Kraul mit gestreckten Armen (Windmühle).
- 42 2 Breiten tauchen.
- 43 2 Breiten Spitalschwimmen: rechter Arm greift das linke Bein.
- 46 4 Breiten Korkenzieher (Kraul und Rücken übergangslos zusammenhängen)
- 55 2 Breiten Kraul rückwärts schwimmen
- 57 6 Breiten Kraul schwimmen! (uff!)

START



ZIEL