

SPIELENACHMITTAG:

KERZEN UND STREICHHÖLZER

Start: Eine lange Kerze anzünden, Wetten abschließen, wie lange sie am Ende ist

• Staffeln in 2 Gruppen:

1. Zwei Hölzer zwischen Daumen und Zeigefinger nehmen und ein Geldstück drauflegen. Wettrennen über einen Hindernisparcours (Material: 10 Pf-Stück)
2. Kerzen gegenseitig auspusten (immer von jeder Gruppe einer) (2 Kerzen)
3. In zwei Reihen setzen, 2 Kerzen, eine anzünden, andere weitergeben (4 Kerzen)
4. Mit Korken Kerze ausmachen (immer einer von jeder Gruppe) (2 Schnüre, Sicherheitsnadeln, 2 Korken, 2 Kerzen, 2 Flaschen)
5. Auf Flasche sitzend mit überkreuzten Armen Kerze anzünden auf Zeit (immer einer pro Gruppe) (2 Flaschen, 2 Kerzen, 2 Schachteln)
6. Am Tisch, Flasche vor Kerze, gegenseitig Kerze auspusten (immer einer pro Gruppe) (2 Flaschen, 2 Kerzen)
7. Auf einem Stuhl Kerze an und ausmachen (Stuhl, Kerze)

• Gemeinschaftsspiele an zwei Tischen:

1. Ich sehe ein Licht, ich habe ein Licht, ich gebe ein Licht weiter,...
2. Wer läßt das Streichholz am längsten brennen
3. Reihum würfeln und immer bei einem Pasch ein Holz nehmen, dann Schachtel zu-
machen, nächstes Holz nehmen usw. bis zum nächsten Pasch. Es gewinnt, wer am
Ende die meisten Hölzer hat. (Würfel)
4. Auf einem Spielplan 6 Felder mit den entsprechenden Nummern ziehen. Immer auf
das Feld, dessen Zahl man gewürfelt hat, Streichholz ablegen. Wenn das Feld schon
voll ist, dann Streichholz nehmen. Bei einer 6 Hölzer in extra Feld ablegen, keine
nehmen. Es gewinnt, wer zuerst seine Hölzer los ist. (Würfel, Spielplan)
5. Packesel auf Flasche (Flaschen)

Spielenachmittag mit Kerzen und Streichhölzern Spiele & Gegenstände

Material

Start: Eine lange Kerze anzünden
Wetten abschließen, wie lang sie um 17³⁰ ist 1 lange Kerze

Staffeln: (2 Gruppen)

1. 2 Hölzer zwischen Daumen- & Zeigefinger
Geldstück darauf, Hindernisse 10 Pf - Stück

2. Kerzen gegenseitig auspusten (immer von
jeder Gruppe einer) 2 Kerzen

3. In 2 Reihen setzen, 2 Kerzen, eine anzün-
den, andere weitergeben 4 Kerzen

4. Mit Korken Kerze ausmachen (immer 1 v. Gr.) Schüsche, Sicherheitsnadeln

5. Auf Flasche sitzend mit Überkreuzten
Namen Kerze anzünden (Zeit!) immer 1 v. Gr. 2 Korken, 2 Kerzen, 2 Flaschen
2 Flaschen, 2 Kerzen
2 Schachteln

6. Am Tisch, Flasche vor Kerze, gegenseitig
Kerze auspusten (immer 1 v. Gruppe) 2 Flaschen, 2 Kerzen

(7. Auf Stuhl: Kerze an und ausmachen)

Gemeinschaftsspiele an zwei Tischen

1. Ich sehe ein Licht, ich habe ein Licht...

2. Wer läßt das Streichholz am längsten
brennen

Streichhölzer bei Pasch nehmen, wer
immer ein Holz, dann Schachtel zu, dann
legt nächstes. Bei nächstem Pasch auf-
hören, wer hat die meisten?

~~4
Spiel
Spielblatt
mit 5 Kreisen~~

1. Auf Spielblatt 5 Punkte, würfeln, auf
Zahl die man gewürfelt hat ablegen
besetzt, dann nehmen, 6 => in extra
Feld, bleibt dort. Wer hat als erstes
kein Holz mehr?

5. Packesel auf Flasche)

2 Flaschen

Streichhölzer +
Schachteln