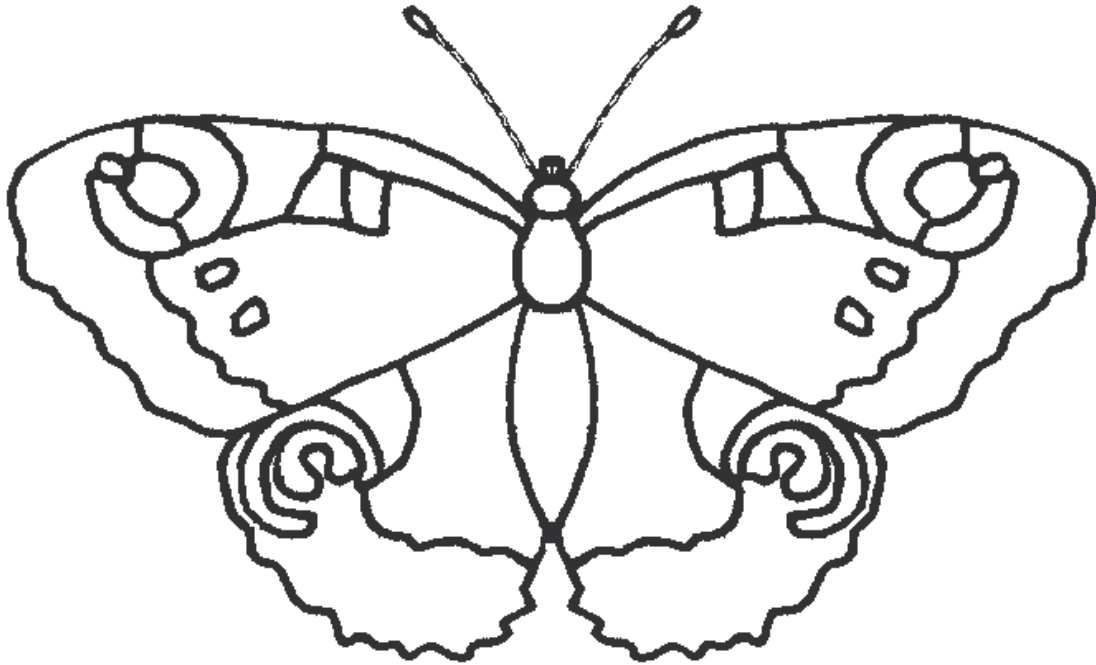


SPIELE

Der Zahlenfalter



Für dieses Spiel brauchst du:

- Bunte Stifte
- Drei Würfel
- Einige Mitspieler
- Für jeden Mitspieler eine Kopie der Abbildung mit dem Zahlenfalter
- Ein helles Köpfchen!

Und so geht es:

Jeder schreibt in die einzelnen Felder des Schmetterlings Zahlen von 3 bis 18. Am Schönsten sieht es aus, wenn die gleichen Felder auf dem rechten und dem linken Flügel mit derselben Zahl nummeriert und dann auch mit derselben Farbe ausgemalt werden.

Nun kann es losgehen: es wird reihum mit allen drei Würfeln gewürfelt und die Zahl der Augen zusammen gerechnet. Stimmt das Ergebnis mit der Zahl in einem der Felder überein, darf das betreffende Feld ausgemalt werden.

Beispiel:

Ein Feld trägt die Nummer 11. Es wurde eine 2, eine 3 und eine 6 gewürfelt.

$$2+3+6= 11$$

Alle Felder mit der Nummer 11 dürfen ausgemalt werden.

Wer als erstes alle Felder ausgemalt hat, hat gewonnen.

Wer als letztes alle Felder ausgemalt hat, hat auch gewonnen!



Schmetterlinge aufgepasst!

Bei diesem Spiel sind alle Mitspieler Schmetterlinge auf einer Wiese (besonders schön ist es, wenn jeder Schmetterling ein großes buntes Tuch als Flügel zum Herumflattern bekommt).

Und so geht es:

Ein Spielleiter gibt Kommandos, auf die die Schmetterlinge möglichst schnell reagieren müssen. Die Kommandos und auch die Reaktionen der Spieler richten sich nach dem Verhalten echter Schmetterlinge.

Schmetterlinge suchen bei Regen Schutz unter Blättern. Die Regentropfen würden ihre Flügel beschädigen und die Tiere zu Boden drücken.

Kommando: „Regen“

- Alle Schmetterlinge falten ihre Hände über dem Kopf zu einem Dach oder rennen unter Bäume und falten ihre Flügel (das Tuch) zusammen.

Kommt ein Vogel, legen Schmetterlinge ihre Flügel zusammen. So ist nur ihre weniger bunte Unterseite zu sehen und der Vogel kann sie nicht so leicht entdecken (Schmetterlinge mit einer Augenzeichnung auf den Flügeln versuchen, Feinde durch das plötzliche Aufklappen ihrer Flügel zu erschrecken und so dem Gefressenwerden zu entgehen).

Kommando: „Vogel“

- Alle Schmetterlinge legen ihre Flügel eng an den Körper und bewegen sich nicht.

Bei Sturm und kalter Witterung suchen Schmetterlinge Schutz in dichtem Gebüsch, in Rindenspalten und Mauernischen.

Kommando: „Wind“

- Alle Schmetterlinge kauern sich auf den Boden, kuscheln sich an Wände etc. und legen ihre Flügel an.

Ist es sehr heiß, suchen Schmetterlinge im Schatten Schutz vor der Sonne.

Kommando: „Hitze“

- Alle Schmetterlinge suchen sich ein schattiges Plätzchen.

Schmetterlinge haben eine Vorliebe für rote, lilafarbene und manche auch für gelbe Blüten. Sie werden bevorzugt aufgesucht, wenn Schmetterlinge Hunger haben und auf Nektarsuche sind.

Kommando: „Hunger“

- Alle Schmetterlinge suchen sich etwas rotes, lilafarbenes oder gelbes und flattern dorthin (es könnten hierfür z.B. Jacken als „Blüten“ ausgelegt werden).

Viel Spaß beim Spielen!

