

SPIELE MIT WÄSCHERKLAMMERN

„Wettklammern“

Material:

Wäscheklammern
ein Seil

Durchführung:

es werden zwei Teams gebildet. Es wird eine Startlinie definiert und in einem Abstand von ca. 10 Metern ein Seil quer an zwei Bäumen befestigt. Jedes Team bekommt die gleiche Anzahl an Wäscheklammern. Auf ein Startkommando darf immer einer im Team mit einer Wäscheklammer zum Seil laufen und die Wäscheklammer dort befestigen. Wenn er wieder zurück ist, darf der nächste loslaufen. Nachdem die Zeit gestoppt wurde, wird geschaut, welches Team mehr Klammern am Seil befestigt hat.

(Jedes Team könnte eine unterschiedliche Klammer-Farbe bekommen)

„Umklammern“

Material:

Wäscheklammern
zwei Seile

Durchführung:

es werden zwei Teams gebildet. Es wird eine Startlinie definiert und in einem Abstand von ca.10m ein Seil etwas höher und ein Seil etwas tiefer quer zwischen zwei Bäumen befestigt.

Die Wäscheklammern beider Teams hängen entweder am oberen oder am unteren Seil.

Auf ein Startkommando muss der erste Teilnehmer loslaufen und die Klammer entweder von oben nach unten oder von unten nach oben an das Seil umklammern.

Hat er dies mit einer Klammer gemacht, läuft er zurück und der nächste läuft los.

Wer hat als erstes alle Klammern umgeklammert?

„Klammer-Fangen“

Material:

Wäscheklammern

Durchführung:

Jeder Mitspieler bekommt eine vorher festgelegte Anzahl an Wäscheklammern, die man sich an seiner Kleidung befestigt (am besten am Bund des Shirts).

Nun spielt jeder gegen jeden. Es wird versucht die Klammern der Mitspieler zu lösen und bei sich selbst zu befestigen. Nachdem die Zeit gestoppt wurde, kann jeder zählen, wie viel Klammern er ergattert hat.