

## Bärenstarke Ideen für Kreidespiele

Die größte Tafel ist nicht etwa in der Schule, sondern direkt vor Deiner Haustür, und zwar für schöne bunte Bilder und als Spielfeld für jede Menge bärenstarker Spiele!

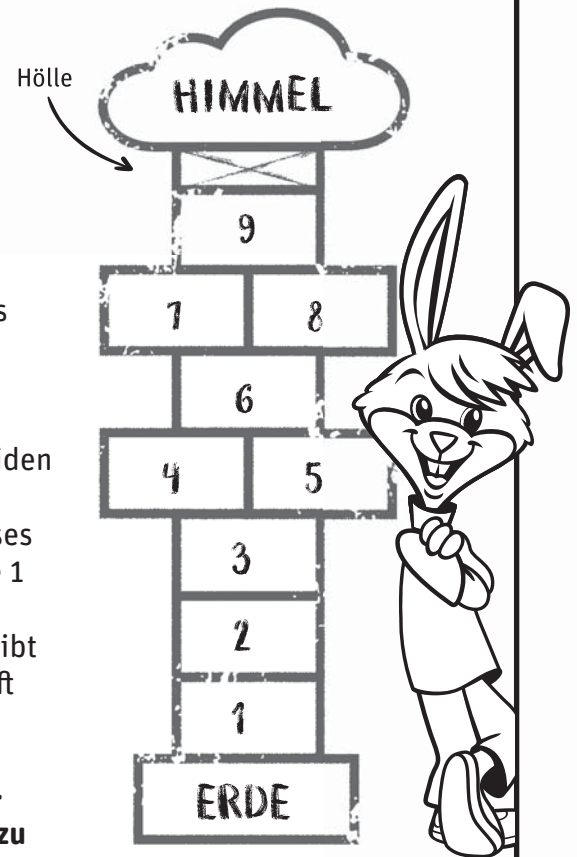
### 1 Himmel und Hölle

Malt zuerst das rechts abgebildete Spielfeld auf die Straße. Der erste Spieler beginnt und stellt sich auf das Feld ERDE.

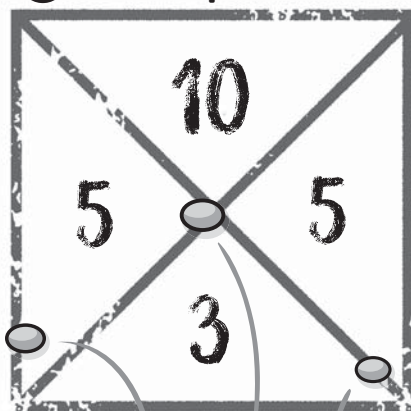
- **Trifft er**, darf er loshüpfen, und zwar auf einem Bein von Kästchen zu Kästchen einmal zum HIMMEL und zurück. Das Feld, in dem der Stein liegt, wird dabei übersprungen.
- **Verfehlt er** den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

In die Kästen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 wird mit beiden Füßen gehüpft. Das Feld HÖLLE darf nicht berührt werden! Zurück auf der ERDE wirft der Spieler erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld mit der Zahl 2. Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen ... Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück. Der Spieler bleibt an der Reihe, bis er falsch wirft und seinen Kasten nicht trifft oder danebentritt.

**Gewonnen hat der Spieler, der es als Erster schafft, alle Zahlenfelder zu absolvieren und mit seinem Stein den HIMMEL zu treffen.**



### 2 Zahlenquadrat



$$5 + 23 + 8 = 36$$

**Dieses Spiel trainiert genaues Werfen und Kopfrechnen!** Jeder Spieler bekommt drei Steine. Je nachdem wie schwierig es sein soll, werfen die Spieler aus kürzerer oder längerer Entfernung ihre drei Steine auf das Feld.

Die getroffenen Zahlenfelder werden addiert. Liegt der Stein auf der Linie zwischen zwei Feldern, werden beide Zahlen zusammengerechnet. Liegt er in der Mitte, werden alle vier Zahlen zusammengerechnet.

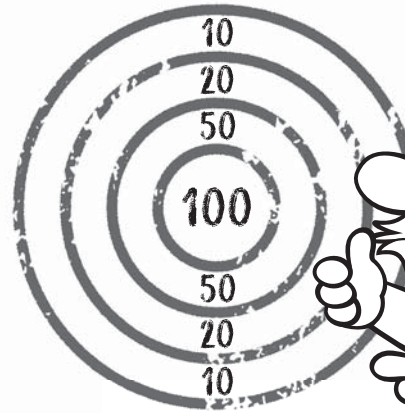
**Nach mehreren Durchläufen werden die erspielten Punkte verglichen – das Kind mit den meisten Punkten gewinnt!**

## 3 Straßen-Dart

Dart kann man auch prima ohne Pfeile und Scheibe auf der Straße spielen – einfach Zielscheibe auf den Boden malen und los geht's!

Jeder Spieler hat drei Steine und nach einem Durchgang werden die Punkte gezählt.

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!**



## 4 Autorennen

Jeder Spieler schnappt sich sein ferngesteuertes Auto. Mit Kreide können nämlich nicht nur Spielfelder, sondern ganze Rennstrecken geschaffen werden!

Einfach eine Rennbahn mit Start, Ziel und vielen Kurven auf die Straße malen und los geht die wilde Fahrt. **Der Spieler, der den selbst ausgedachten Parcours möglichst schnell und ohne Fehler fährt, gewinnt.**

## 5 Optische Täuschung

Ziel ist, mit Kreide das Motiv für ein witziges Foto zu schaffen. Dazu werden nach Lust und Laune verschiedene Sachen auf den Boden gemalt. Anschließend stellt oder legt sich ein Kind so hin, dass das andere Kind davon ein witziges Foto mit optischer Täuschung schießen kann.

**Zum Beispiel:** ein bunter Blumenstrauß, ein Luftballon, ein Superhelden-Cape oder ein verrückter Fallschirmsprung ... Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

