

Würfel-Spiele mit Tolly Turnmaus

Mit diesen Spielen weckt ihr die Bewegungsfreude aller Kinder, egal ob zu Hause in der Kita oder in der Turnstunde. Alles, was ihr braucht, ist ein bisschen Platz, mindestens einen kleinen oder großen Würfel, Papier und Stifte.



Würfeln zu zweit

Ihr würfelt abwechselnd und jeder führt die passende Tolly-Bewegung zu seinem Wurf aus. Als nächstes könnt ihr es so spielen, dass ihr die Bewegungen macht, die der Partner für euch würfelt.

Würfel-Kreis

Ihr bildet einen Kreis und würfelt nacheinander. Nach jedem Wurf machen alle die entsprechende Tolly- Bewegung. Dafür eignet sich besonders ein größerer Schaumstoffwürfel.

„Die Katze kommt“

Das Spiel wird bis auf eine neue Regel wie der Würfel-Kreis gespielt. Die neue Regel lautet, dass bei der Augenzahl 3 die Katze kommt und alle fangen möchte. Wer also die 3 würfelt, wird zur Katze und versucht die anderen durch Berühren zu fangen. Wer gefangen wurde, setzt sich z.B. auf den Boden. Gespielt wird so lange, bis alle gefangen sind oder ihr vereinbart eine bestimmte Anzahl, die gefangen werden soll. Nach der Fangrunde stellen sich alle wieder kreisförmig auf und das Würfeln geht nacheinander weiter. Für diese Variante braucht einen etwas größeren Raum.

Wettwürfeln

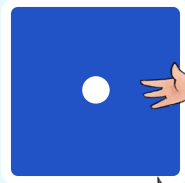
Ihr spielt zu zweit oder zu mehreren gegeneinander. Jede/r bekommt ein Blatt und einen Stift. Auf dem Blatt malt ihr ein Gitter auf mit den Zahlen 1-6. Dann würfelt ihr reihum. Wer würfelt, führt die Tolly-Bewegung aus und streicht die Zahl im Gitter durch. Wem gelingt es zuerst alle Zahlen zu würfeln?

1	2	3
4	5	6

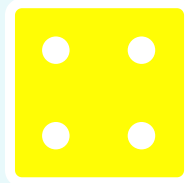
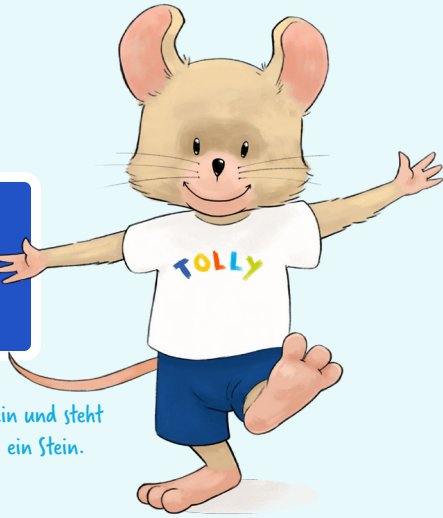
Würfel-Staffel

Die Spielidee ist ähnlich wie beim Wettwürfeln. Ihr spielt in mindestens zwei Teams gegeneinander. Die Teams stellen sich an der Startlinie hintereinander auf. Die ersten aus jedem Team laufen auf das Startkommando los zu ihrem Hütchen wo Zahlengitter, Würfel und Stift bereitliegen. Dann wird 1x gewürfelt und die entsprechende Zahl durchgestrichen. Auf dem Rückweg muss die Tolly-Bewegung ausgeführt werden, bei 1 auf einem Bein hüpfen, bei 2 auf Zehenspitzen laufen, bei 3 rückwärtslaufen, bei 4 auf allen Vieren krabbeln, bei 5 Seitgalopp mit Armbewegung Hampelmann und bei 6 beidbeinig hüpfen. Welches Team hat zuerst alle Zahlen durchgestrichen?

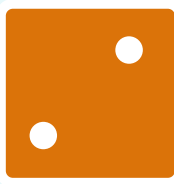
Was Tolly kann, das kannst du auch!



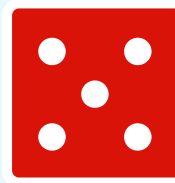
Tolly hebt ein Bein und steht ganz still, so wie ein Stein.



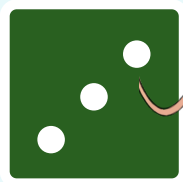
Tolly macht sich klein, krabbelt ins Mäuseloch hinein.



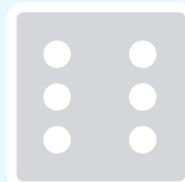
Tolly macht sich groß, tippelt auf Zehenspitzen los.



Tolly macht Hampelmann, toll, was Tolly alles kann!



Tolly muss rückwärts gehn, dann kann die Katze sie nicht sehen.



Tolly greift nach dem Speck, springt ganz hoch und schnappt ihn weg.



Turn mit Tolly Turnmaus