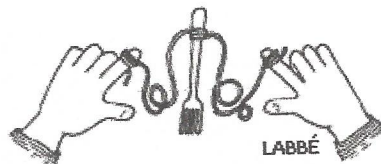




Zzzebra Das Web-Magazin für Kinder

Die Glocken vom Kölner Dom

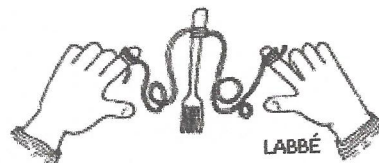
Ich kenne einen Trick, mit dem man Glocken läuten lassen kann. Beim Aufprall auf eine Wand beginnt eine Metallgabel heftig zu vibrieren. Diese Schwingungen werden über zwei Fäden und über deine Finger direkt auf das Trommelfell übertragen.



Für diesen Trick brauchst du: 1 Meter Bindfaden und 1 Gabel



Binde die Gabel in der Mitte des Fadens fest.



Wickle die Fadenenden mehrmals um die Zeigefingerspitzen. Stecke die Fingerspitzen in die Ohren und schlage die Gabel gegen einen harten Gegenstand, zum Beispiel eine Mauer. Na, läutet es bei dir?

Seiten URL:

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=545&titelId=1472>

Copyright © 2020 LABBÉ GmbH, D-50126 Bergheim



Zzzebra Das Web-Magazin für Kinder

Fangt die Klapperschlange

Indianerkinder kannten und kennen die Gefährlichkeit einer Klapperschlange. Kein Wunder, dass sie auch in ihren Lieblingsspielen vorkam. Klapperschlangen fangen ist eines davon.

Du brauchst: eine Rassel oder eine kleine Dose mit Steinchen, zwei Tücher zum Augen verbinden, Straßenkreide



Male einen großen Kreis auf den Schulhof oder die Spielstraße. Auf einer Wiese kann der Spielkreis nicht mit Straßenkreide aufgemalt werden, sondern durch eine Schnur begrenzt werden. Wenn viele Kinder mitmachen, bilden sie selbst den Kreis. Je nach Alter der Mitspieler ist der Kreis etwas kleiner oder sehr groß. Ein Spieler ist die Klapperschlange, ein anderer der Fänger. Beiden werden die Augen verbunden, die Klapperschlange bekommt die Rassel. Die beiden stellen sich etwa 3-4 Meter voneinander entfernt auf, dann rasselt die Klapperschlange zum ersten Mal, zählt leise für sich langsam bis 10 und rasselt dann wieder. Das macht sie 5 Mal. Der Klapperschlangenfänger versucht, die Klapperschlange zu fangen, indem er genau hinhört, wo es rasselt und wohin sich die Klapperschlange bewegt. Gelingt es dem Fänger, die Klapperschlange zu erwischen, darf er die nächste Schlange sein. Kann die Klapperschlange entweichen, darf sie ihren nächsten Fänger bestimmen. Die Mitspieler sorgen dafür, dass weder Klapperschlange noch Fänger das Spielfeld verlassen. Ein kleiner Tipp noch für die Klapperschlange: Rassle mit ausgestrecktem Arm oder weit über deinem Kopf oder dicht am Boden, um den Fänger zu verwirren.

Seiten URL:

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=545&titelId=4128>