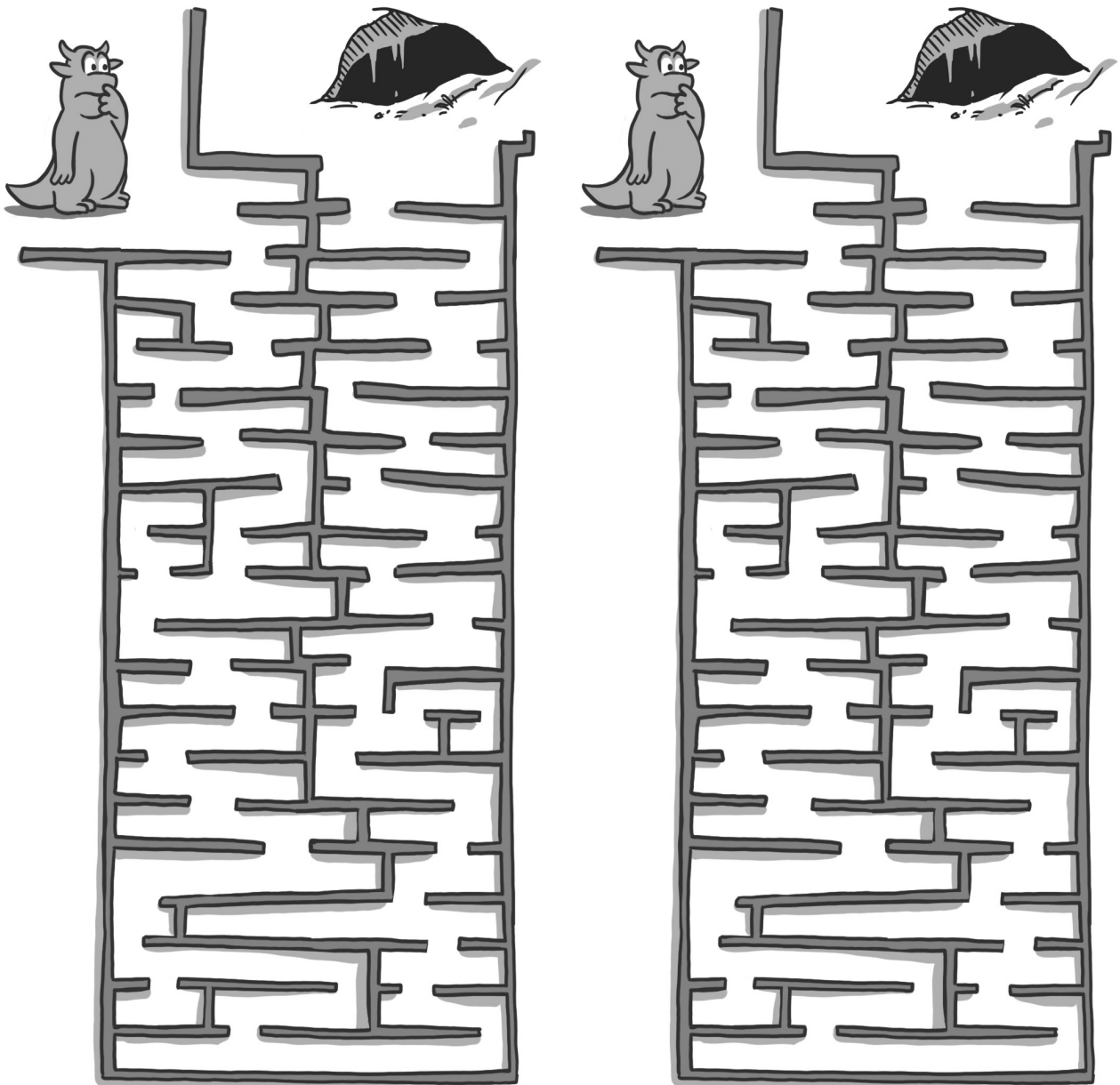




Flinke Finger

Das Lürslein will in die Lurshöhle. Ziehe einen Strich durch den Irrgarten zum Höhleneingang.



Spiel für flinke Finger:

Kopiert das Blatt mit dem Irrgarten. Jeder Spieler braucht ein Blatt und einen Stift. Außerdem benötigt ihr einen Würfel.

Würfelt abwechselnd. Wer jetzt zuerst eine 6 würfelt, darf mit dem Zeichnen des Weges beginnen. Der andere Spieler würfelt, bis er eine 6 oder eine 1 würfelt. Dann ruft er laut: „Halt!“ und zeichnet selbst, während der erste Spieler würfelt usw.

Gewonnen hat, wessen Lürslein zuerst beim Höhleneingang ist und wer gleichzeitig die wenigsten Berührungen mit den Irrgartenwänden hat.

Wenn der langsamere Spieler weniger Berührungen mit den Begrenzungen hat, steht es unentschieden. **Also gut aufpassen!**

Nach einer Idee aus: Rix, A. (2012) Den Stift im Griff 1 – 123 Spielhandlungen zur Schulung der Grafomotorik. Buxtehude: Persen Verlag