

LABBÉ

FÜR CLEVERE
KIDS

SKILLIBOOKS
SPIELIDEEN MIT STEINEN

Faltanleitung Seite 2

Spielideen mit Steinen Seite 3

DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung „Seitenanpassung: keine“, bzw. „Tatsächliche Größe“ ausgewählt und ein Häkchen bei „Automatisch drehen und zentrieren“ gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

Verlag & Herausgeber: LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, Telefon (02271) 4949-0, Fax (02271) 4949-49, E-Mail: labbe@labbe.de. Geschäftsführer: Michael Labbé, Ruth Labbé. Amtsgericht Köln, HRB 40029, Umsatzsteuer-ID: DE 121858465. Alle Rechte an diesem PDF liegen bei Labbé. Es ist ausdrücklich untersagt, das PDF, Ausdrücke des PDFs sowie daraus entstandene Objekte weiterzuverkaufen oder gewerblich zu nutzen. www.labbe.de

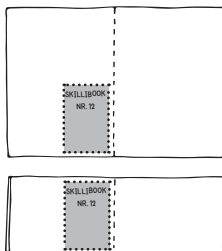
PDF 4378-04

SO WIRD'S
GEMACHT!

FÜR CLEVERE
KIDS

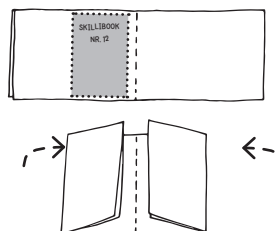
FALTANLEITUNG: SKILLIBOOKS

1



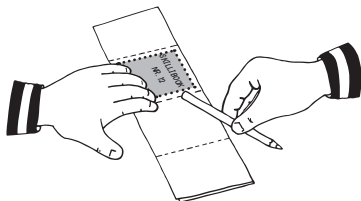
Das Blatt 1x zusammenfalten und wieder auffalten. Das Blatt der Länge nach falten.

2



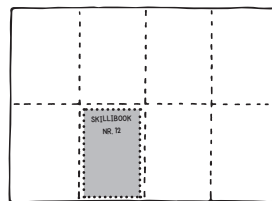
Beide Seiten zur Mittellinie knicken und die Seiten wieder auffalten.

3



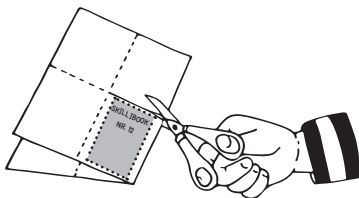
Alle Knickkanten noch einmal kräftig mit dem Bleistift nachziehen.

4



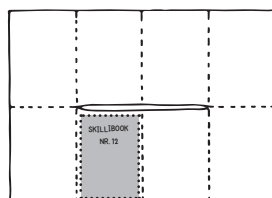
Das Blatt öffnen und glattstreichen. So sieht das aufgefaltete Blatt aus.

5



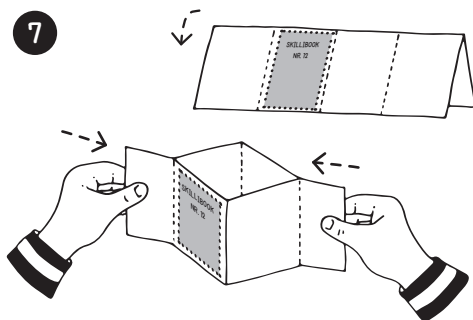
Das Blatt mittig falten und von der Mitte nur bis zur Knicklinie einschneiden.

6



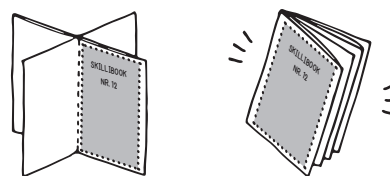
Der Einschnitt verläuft genau in der Mitte.

7



Das Blatt 1x der Länge nach falten. Beide Seiten zur Mitte schieben, bis sich die Innenkanten berühren.

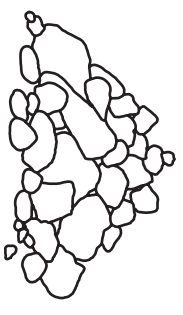
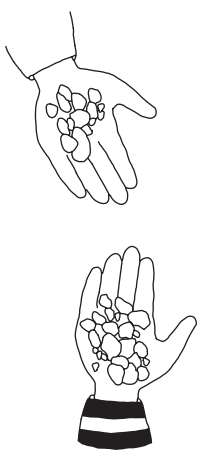
8



Beim Zusammenklappen des Buches ist das Titelbild oben sichtbar. Fertig!

~ FÜR CLEVERE KIDS ~
LABBÉ

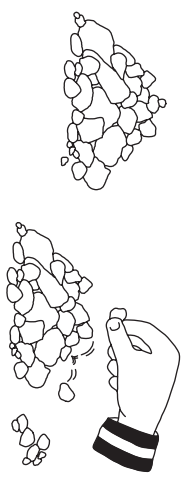
Sobald ein Stein wackelt oder herunterfällt, ist der nächste Spieler dran. So geht es abwechselnd weiter. Wer am Ende die meisten Steine hat, gewinnt.



SKILLBOOK
 SPIELDEEN
 MIT STEINEN

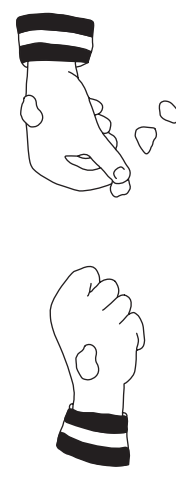
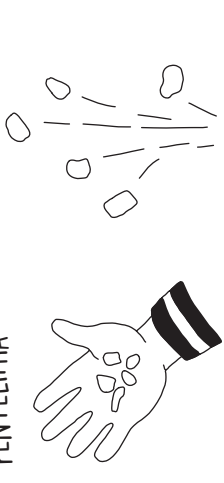
STEINE—MIKADO

Viele Steine werden zu einem kleinen Hügel aufgehäuft. Es können beliebig viele Steine wie möglich, ohne Wackeln, von dem Steinhaufen abzuheben.



PENTELITHA

Wirf alle 5 Steine gleichzeitig in die Luft und versuche, sie mit deinem Handrücken aufzufangen.



Alle anderen Steine müssen nun aufgehoben werden, ohne dass der Stein herunterfällt.

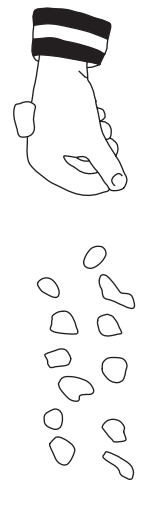
Dieses sehr alte griechische Spiel wird mit nur einer Hand und mit bis zu 5 Steinen gespielt.



Das ist sehr schwer, und selbst mit etwas Glück, landet wahrscheinlich nur einer dort.

ZWÖLF + EINS

Je flacher der Stein ist, den du auf deinen Handrücken legst, umso einfacher ist es.

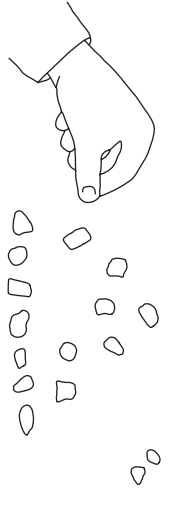
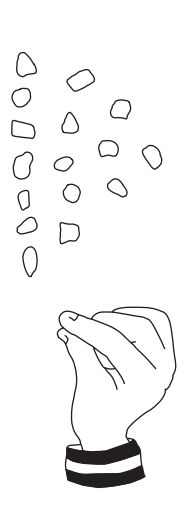


Versuche nun, die Steine aufzunehmen und zur Seite zu legen, ohne dass der 13. Stein herunterfällt. Das sieht einfach aus – ist es aber ganz und gar nicht!

Lege 12 kleine Kieselsteine vor dir auf den Tisch. Den 13. legst du auf deinen Handrücken.

NIM MIT STEINEN

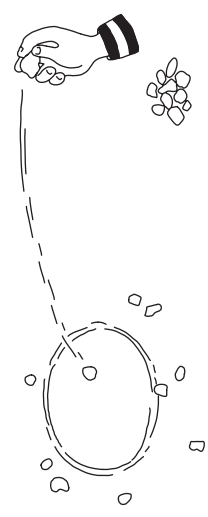
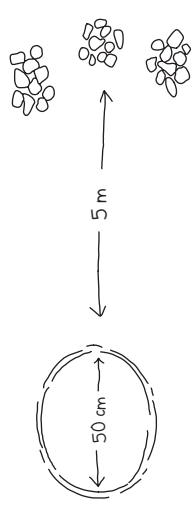
Lege 16 Steine in 4 Reihen: 1. Reihe ein Stein, in die 2. Reihe 3, in die 3. Reihe 5, in die 4. Reihe 7. Der 1. Spieler darf nun 1 bis 3 Steine aus nier Reihe wegnehmen.



Dann ist der 2. Spieler dran. Abwechselnd geht es weiter. Gewonnen hat der Spieler, der den letzten Stein nimmt. Es spielt keine Rolle, welchen Spielern beginnt.

KREIS TREFFEN

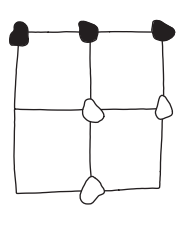
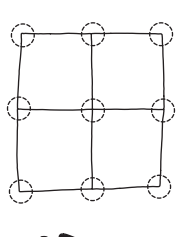
Zeichne einen Kreis, ca. 50 cm auf den Boden. Jeder Spieler bekommt gleich viele Steine. Alle stehen ca. 5 m vom Kreis entfernt. Es geht reihum ...



... wer als Erster in den Kreis trifft, bekommt alle dabeibengegangenen Steine. Trifft der erste Werfer direkt hat er Pech – er bekommt nur seinen Stein zurück.

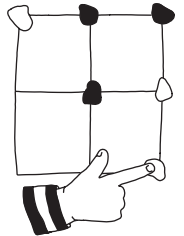
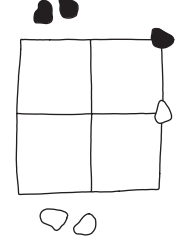
KLEINE MÜHLE

Zeichne ein Quadrat mit einem Kreuz. Es entstehen 9 Eckpunkte. Gespielt wird mit 2 Personen.



Wer es schafft, seine 3 Steine nebeneinanderzulegen, hat eine „Mühle“ und ist der Gewinner.

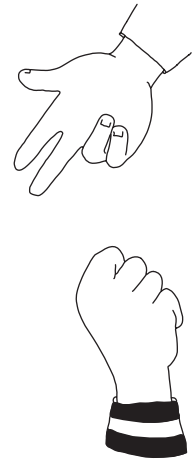
Ein Spieler bekommt 3 graue Steine, der andere 3 weiße Steine. Es wird abwechselnd gelegt.



Wenn keine Mühle entsteht, wird im Wechsel von Punkt zu Punkt gezogen, bis ein Mühle geschafft ist.

ARTIASMOS

Lege bis zu 5 Steine bereit. Verstecke nun, ohne dass dein Mitspieler es sieht, eine bestimmte Anzahl Steine in deiner Faust.



Ob dein Mitspieler ratet, wie viele Steine sich in deiner Hand befinden? Wenn er richtig geraten hat, ist er an der Reihe. Dieses Spiel eignet sich auch gut zum Auslösen.