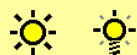


Klammerfarbe



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 5 Klammerpaare in verschiedenen Farben



Spielregel : M 14-81

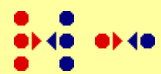
Zwei Spieler stehen sich gegenüber. Der Spielleiter befestigt bei jedem der beiden Spieler eine Klammer auf dem Rücken. Dabei dürfen die Spieler nicht sehen, welche Klammerfarbe der jeweilige Gegenspieler bekommt.

Auf Kommando versuchen die Spieler, die Klammerfarbe des Gegners herauszubekommen.

Der Sieger bekommt einen Punkt.

Variation:

Berühren ist erlaubt / nicht erlaubt.



Klammerjagd I



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



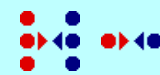
Material : pro Mannschaft 1 Klammer



Spielregel : M 14-83

Von jeder Mannschaft nimmt 1 Spieler teil. Jeder Spieler bekommt je 5 Wäscheklammern angesteckt. Alle laufen im Raum herum und versuchen, bei dem anderen so viele Klammern wie möglich zu erwischen. Wegnehmen ist solange erlaubt, wie man selbst noch Klammern hat.

Gewonnen hat der, der am Ende die meisten Klammern hat.



Ausdauer



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mannschaft 1 Klammer



Spielregel : M 14-82

Von jeder Mannschaft macht jeweils 1 Spieler mit. Jeder Spieler bekommt 1 Wäscheklammer.

Die Aufgabe besteht darin, die Wäscheklammer mit zwei Fingern und ausgestrecktem Arm zusammenzudrücken.

Wer es am längsten schafft, bekommt den Punkt.



Paarlauf



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 10 Klammern, Tesa-Krepp



Spielregel : M 14-84

Hinter der Startlinie stehen aus 2 Mannschaften je 2 Spieler.

Jedes Paar heftet sich mit 5 Wäscheklammern zusammen und hat nun die Aufgabe, einen Hindernisparcours zu absolvieren.

Gewonnen hat das Paar, welches die wenigsten Klammern verloren hat und noch zusammengeheftet ist bzw. die meisten Klammern vorweisen kann.