



## Ring weitergeben



Spieler : ab 8 Spieler



Material : pro Spieler 1 Trinkhalm, 2 Gummiringe



Spielregel : M 14-21

Zwei Mannschaften sitzen sich gegenüber. Die Spieler jeder Mannschaft sitzen nebeneinander, jeder hat einen Trinkhalm im Mund. Der erste Spieler jeder Mannschaft erhält einen Gummiring über seinen Halm.

Die Aufgabe besteht darin, diesen Ring, ohne Zuhilfenahme der Hände, an seinen Nachbarn weiterzugeben usw. Ist der Ring beim letzten Spieler angekommen, gibt der ihn wieder zurück an den vorletzten Spieler usw. Fällt der Ring runter, wird von neuem gestartet. - Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

### Hinweis:

Die Spieler dürfen mit den Händen nur den Halm unmittelbar am Mund festhalten.



## Erbstransport



Spieler : ab 8 Spieler



Material : pro Spieler 1 Trinkhalm, Erbsen (oder Maiskörner), Schüsselchen 

Spielregel : M 14-23

Erbsen werden mit einem Trinkhalm angesaugt und von Schüssel A nach Schüssel B gebracht.

An einem Ende des Raumes stehen 2 Stühle mit leeren Schüsselchen. Am anderen Ende stehen 2 Stühle mit Schüsselchen, in denen jeweils 10 Erbsen oder Maiskörner liegen.

Hinter der Startlinie stehen 2 Mannschaften, jeder Spieler hat einen Trinkhalm.

Auf Startsignal saugt der erste Spieler eine Erbse mit dem Trinkhalm an, transportiert sie in die Schüssel am anderen Ende, läuft zurück, schlägt den nächsten Spieler an und stellt sich hinten an, usw. Wenn die Erbse runter fällt, beginnt der jeweilige Spieler von vorne.

Die Mannschaft, die als erste alle 10 Erbsen transportiert hat, bekommt den Punkt.



## Hindernisstrecke



Spieler : ab 8 Spieler



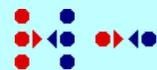
Material : pro Spieler 1 Trinkhalm, 2 TT-Bälle



Spielregel : M 14-22

Zwei Mannschaften stellen sich an einer Raumseite in Reihen nebeneinander auf. Jeder Spieler bekommt einen Trinkhalm. Der jeweils erste Spieler beginnt, einen Tischtennisball von der Start- bis zur Ziellinie zu pusten. Der Ball darf weder mit dem Trinkhalm noch mit der Hand berührt werden. Ist der Ball im Ziel, wird er zum Start zurückgebracht. Der zweite Spieler ist an der Reihe usw.

Die schnellere Mannschaft bekommt den Punkt.



## Trinkhalmmikado



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Trinkhalme, 1 Tisch  

Spielregel : M 14-24

Mit Trinkhalmen wird nach den Mikado-Regeln gespielt.

Abwechselnd ist von jeder Mannschaft ein Spieler an der Reihe und nimmt so lange Trinkhalme einzeln vom Haufen, bis es wackelt. Dann ist ein Spieler der nächsten Mannschaft an der Reihe usw.

Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Trinkhalmen.