



I-Kuh e.V.
Bergstr. 24
79539 Lörrach

Öffnungszeiten:

Dienstag und Donnerstag von 16 bis 18 Uhr,
von Nov.-März ist eine Terminvereinbarung erforderlich!

Reservierung über das Kreisjugendreferat:

07621 410 - 5290 /oder - 5291
info@jugendagenturen.de

Die Preise gelten für 1-4 Tage Leihdauer.
Bei längerer Leihdauer erhöhen sich die Preise gestaffelt für 5-8 Tage und 9-16 Tage.
Für Firmen, kommerzielle VeranstalterInnen und Einrichtungen mit Sitz außerhalb des Landkreises Lörrach verlangen wir einen Aufpreis von 20 %.

Brettspiele

Inhalt

BINGO	4
CARROM.....	5
DOSENWURFSPIEL.....	6
FLIPP-KICK.....	7
FUßBALLFLIPPER.....	8
FUNNY BALL.....	9
GLÜCKSRAD KLEIN	10
GLÜCKSRAD GROß.....	11
HATTRICK.....	12
JAKKOLO	13
KÄSEBRETT	14
KICKER-ARENA.....	15
LABYRINTH.....	16
LEITERGOLF.....	17
MÄUSE HALMA (groß)	18
MÄUSERENNEN	19
MIKADO GROß	20
MIKADO KLEIN	21
MÖLLKY	22
MÜHLESTEINE.....	23
NINJO.....	24
POWERRAMP	25
QUEDULA	26
RINGWURF	27
SMILEY-MEMO.....	28
SUPERKICK.....	29
SUPERKICK GROß	30

TRIJO.....	31
VIER GEWINNT!	32
WIKINGERSCHACH	33

BINGO

Inhalt:

1 Spielbrett
5 Wurfringe

SpielerInnen:
unbegrenzt



Das Spiel:

Der/die SpielerIn muss versuchen, die farblich unterschiedlich gekennzeichneten Wurfringe auf die zugehörigen Haken zu werfen. Pro getroffenen Haken erhält der/die SpielerIn 1 Punkt.

Ausleihpreis: 5,00 €

CARROM

Inhalt:

- 1x Spielbrett
- 9x weiße Spielsteine
- 9x schwarze Spielsteine
- 1x Schussstein
- 1x Döschen mit Mehl
- 1x roter Spielstein (Queen)



SpielerInnen: 2-4

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird auf eine ebene Fläche gestellt und die Spielfläche wird mit etwas Mehl bestäubt. Anschließend werden in der Mitte des Spielfeldes die Spielsteine angeordnet (s. Abbildung). Nun werden die Teams gebildet, sodass die Teams sich gegenüber sitzen/stehen. Jetzt muss nur noch ausgelost/ausgeknobelt werden, welches Team mit welcher Farbe spielt.



Ziel des Spiels:

Ziel ist es, mit Hilfe des Schusssteines, die neun Spielsteine seiner eigenen Farbe in den Ecklöchern und anschließend die Queen zu versenken. Dabei wird der Schussstein auf die Grundlinie gelegt und mit dem Finger auf die eigenen oder gegnerischen Spielsteine geschnippt. (Der Schussstein muss beide Linien der Grundlinie berühren oder den roten Punkt komplett bedecken. Zudem darf nur die eigene Grundlinie benutzt werden.)

Ausleihpreis: 5,00 €

DOSENWURFSPIEL

Inhalt:

12x Dosen
3x Wurfbälle

SpielerInnen:

unbegrenzt

Spielvorbereitung:

Die Dosen müssen wie auf der Abbildung in Schusshöhe aufgestellt werden.

Das Spiel:

Der/die SpielerIn hat drei Versuche, um alle Dosen abzuräumen.
SiegerIn ist, wer alle Dosen mit so wenigen Versuchen wie möglich abgeräumt hat.

Es gibt im Verleih zwei verschiedene Dosenwurfspiele:



Ausleihpreis: 5,00 €

FLIPP-KICK

Inhalt:

- 1x Holz-Spielscheibe mit Moosgummi
- 2x rote Holzkugeln
- 2x gelbe Holzformen
- 2x blaue Holzformen
- 2x blaue Kunststoffschläuche (Tore)
- 1x grüne Zielrampe
- 1x Glöckchen
- 2x variable Gummibanden



Das Spiel:

Zuerst wird das Spielbrett mit dem klappbaren Aufstellfuß in eine Schrägstellung gebracht. Dabei verhindern Gummifüßchen das Abrutschen des Spielbretts.

Mit der runden Spielscheibe wird die Holzkugel in ständiger Bewegung gehalten und muss ihren Weg bis zum selbstbestimmten Ziel erreichen. Alle Teile sind in die Löcher des Spielfeldes variabel einsteckbar.

Ausleihpreis: 5,00 €

FUßBALLFLIPPER

Inhalt:

1x Fußballflipper

1x Murmel

SpielerInnen: 2



Spielvorbereitung:

Der Fußballflipper muss auf eine ebene Fläche gestellt werden.

Das Spiel:

Zu Beginn des Spiels wird ausgelost, wer welche Mannschaftsfarbe bekommt. Dementsprechend stellen sich die SpielerInnen auf.

Nun müssen die SpielerInnen versuchen, die Murmel in das gegnerische Tor zu bewegen. Dies geschieht dadurch, dass die SpielerInnen mit den Händen die Schlagstangen bewegen.

SiegerIn ist, wer zuerst 5 Tore erzielt hat.

Ausleihpreis: 5,00 €

FUNNY BALL

Spiel beinhaltet 3 verschiedene Spiele

Inhalt:

- 1x Spielbrett
- 2x Rampen
- 2x kleine Fußballchips
- 2x große Fußballchips
- 20x Stahlkugeln
- 5x Glaskugeln
- 12x Holzkegel
- 1x Mausefalle
- 1x Stoffbeutel



Spieler*innen: 2

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine ebene Fläche gestellt werden.

Das Spiel:

Der Fußball wird in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Jede*r Spieler*in begibt sich an seine Rampe und bekommt 5 Stahlkugeln. So schnell und so genau wie möglich versuchen die Spieler*innen den Fußballchip zu treffen und ins gegnerische Feld zu schießen. Mit einer Hand lenkt man die Rampe und mit der anderen Hand befüllt man die Rampe mit Kugeln. Die Kugeln werden auf die Rampe gesetzt und losgelassen. Das Spielfeld ist in verschiedene Zonen aufgeteilt. Auf jeder Seite gibt es zwei gestrichelte rote Linien und ein Tor. Es kann vor dem Spielen entschieden werden, welche Linie der Ball passieren muss, damit man gewinnt.

Ausleihpreis: 10,00 €

GLÜCKSRAD KLEIN

Inhalt:

1 Spielbrett

Das Spiel:

Das Glücksrad ist ein drehbares Rad mit 20 durch Holzstifte getrennten Feldern, auf denen jeweils die Zahlen 1-20 oder verschiedene Tiere abgebildet sind.

Der/die SpielerIn setzt das Rad in Bewegung. Ein fest montierter Dorn bremst das Glücksrad ab, bis es auf einer Zahl zum Stillstand kommt.

Es stehen zwei verschiedene Glücksräder zu Ausleihe zur Verfügung:

Glücksrad klein
(Tiersymbole)

Glücksrad klein
(Zahlen & Buchstaben)



Ausleihpreis: 5,00 €

GLÜCKSRAD GROß

Inhalt:

1 Spielbrett

Das Spiel:

Das Glücksrad ist ein drehbares Rad mit 20 durch Holzstifte getrennten Feldern, auf denen jeweils die Zahlen 1-20 oder verschiedene Tiere abgebildet sind.

Der/die SpielerIn setzt das Rad in Bewegung. Ein fest montierter Dorn bremst das Glücksrad ab, bis es auf einer Zahl zum Stillstand kommt.



Ausleihpreis: 10,00 €

HATTRICK

Inhalt:

1x Spielbrett

6x Spielsteine

SpielerInnen: 2



Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine ebene Fläche gestellt werden. Jede/r SpielerIn erhält drei Spielsteine.

Das Spiel:

Der/die SpielerIn muss versuchen, die drei Spielsteine mit dem Gummiband in das gegnerische Spielfeld durch den Durchlass zu schießen.

SiegerIn des Spiels ist, wer zuerst alle Spielsteine ins gegnerische Spielfeld geschossen hat und keine Spielsteine im eigenen Spielfeld liegen hat.

Ausleihpreis: 5,00 €

JAKKOLO

Inhalt:

1x Spielbrett
30x Spielsteine

SpielerInnen: unbegrenzt

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine ebene Fläche gestellt werden.



Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, so viele Spielsteine wie möglich in die vier verschiedenen Tordurchlässe mit der Hand zu schieben. Für einen Treffer zählt man von links beginnend 2,3,4,1 Punkte. Spannend wird es dann, wenn nicht versenkte Steine den Weg in den Tordurchlass versperren. Dann muss der/die SpielerIn diese Steine durch das direkte Anspielen oder das Anspielen über die Banden versuchen. Wenn man ein „Set“ vollmacht, d.h. wenn man jeden Tordurchlass mit jeweils einer Scheibe schafft, dann erhält man 10 Bonuspunkte.

Ausleihpreis: 5,00 €

KÄSEBRETT

Zubehör:

1x Käsebrett

1x Spielstein

SpielerInnen: 1-2



Das Spiel:

Zu Beginn des Spiels legt der/die SpielerIn den Spielstein in das Dreieck hinein. Der Spielstein soll nun mit dem Dreieck zwischen den Käselöchern über die Spielwand, an deren oberes Ende transportiert werden. Transportiert wird das Dreieck, indem abwechselnd an den beiden Seilen gezogen wird. Fällt der Stein durch ein Käseloch hindurch, so muss wieder von Neuem begonnen werden.

Ausleihpreis: 10,00 €

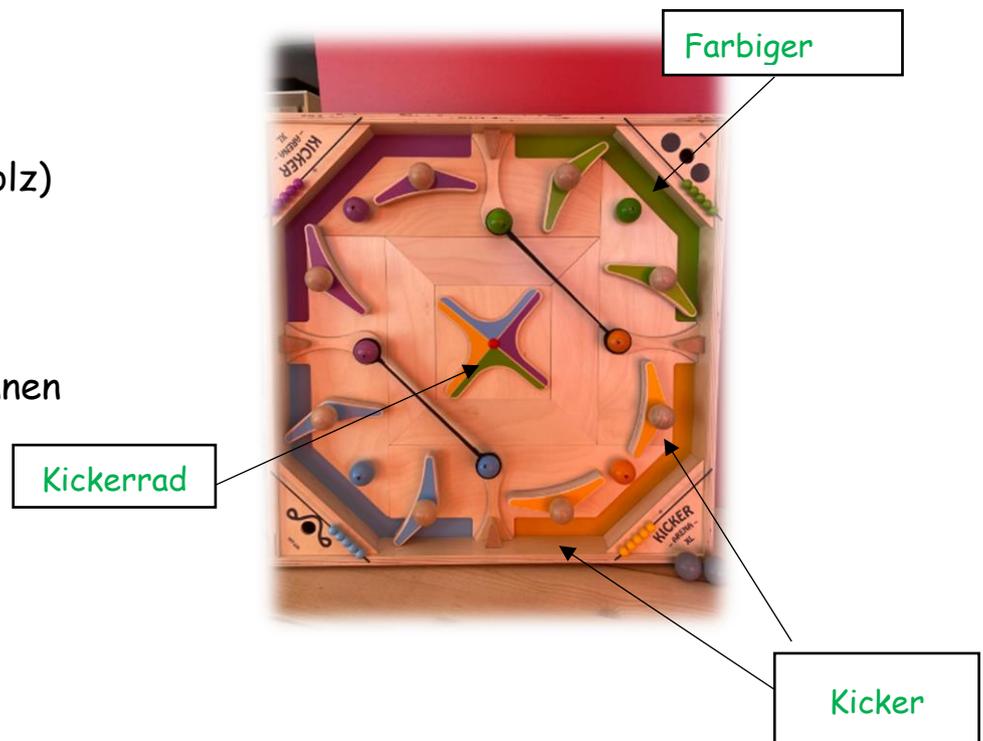
KICKER-ARENA

Inhalt:

4x Gummibänder
3x Kugeln
(1x Korken, 2x Holz)
1x Spielbrett

Spieleranzahl:

Max. 4 Spieler*innen



Jede/r Spieler*in sucht sich eine Farbe aus und greift mit beiden Händen an die Kugeln der **Kicker**: leg den Ball in das Rad, dreht es und los geht der Spaß.

Der Anstoß erfolgt mit dem **Kickerrad**.

Ziel des Spieles ist es, mit den Kickern Tore zu schießen und sein eigenes Tor zu verteidigen. Landet der Ball im **Farbigen Bereich** eines anderen Spielers hinter den Kickern, ist dies ein Tor und dieser Spieler verliert einen Punkt: er verschiebt eine Kugel auf seiner Zählerliste.

Die Zählleisten zeigen die erhaltenen Tore an, nicht die selbst geschossenen.

Ausleihpreis: 15,00 €

LABYRINTH

Inhalt:

1x Spielbrett

1x Murmel

SpielerInnen: 2



Das Spiel:

Die SpielerInnen stellen sich jeweils an die Enden des Spiels und nehmen die Holzgriffe in die Hand. Nun wird die Murmel auf „Start“ gelegt und die SpielerInnen müssen versuchen diese durch das Labyrinth zu rollen ohne, dass die Murmel in ein Loch fällt. Geschieht dies, so muss die Murmel wieder auf den Startpunkt gelegt werden und das Spiel beginnt von Neuem.

Ausleihpreis: 5,00 €

LEITERGOLF

Inhalt:

1x Leitergolf

6x Bolas

1x Spielanleitung

SpielerInnen: 2 - 6



Das Spiel:

Das Spiel ist rundenbasiert. In der ersten Runde beginnt der/die älteste Spieler*In, dann folgt der/die zweitälteste und so weiter. In den weiteren Runden beginnt jeweils der nach Punkten führende Spieler*In. Wenn ein/e Spieler*In dran ist, wirft er/sie nacheinander seine drei Bolas aus etwa 5 m Entfernung auf die Leiter - möglichst so, dass sie sich um die Leitersprossen wickeln und hängenbleiben. Achtung - die eigenen Bolas können von nachfolgenden Spieler*Innen heruntergeworfen oder umwickelt werden.

Wenn in der Runde alle Spieler*Innen geworfen haben, werden die Punkte vergeben. Es gibt nur Punkte für Bolas, die am Ende der Runde noch an der Leiter hängen.

Ausleihpreis: 10,00 €

MÄUSE HALMA (groß)

Inhalt:

- 1x Spielbrett
- 15x Käsefiguren
- 15x Mäusefiguren
- 15x Katzenfiguren



SpielerInnen: 3

Das Spiel:

Jede/r Mitspieler*in setzt seine 15 Figuren ins bezeichnete Dreieck des Planes. Das gegenüberliegende gleichfarbige Dreieck bleibt als Zielgebiet frei, in das diese 15 Figuren gezogen werden. Wem dies gelingt, der ist Sieger*in. Es darf auf jedes anstoßende Feld gezogen werden, immer um ein Feld weiter, nach allen Seiten hin. Ist hinter einer eigenen oder fremden Figur ein Feld frei, kann diese Figur übersprungen werden, sie wird aber nicht hinausgeworfen, wie beim Damenspiel. Man kann aber auch mehrmals überspringen, sofern es hierfür freie Felder gibt. Es müssen alle Vorteile genutzt werden, um als erste/r seine 15 Figuren ins Zielgebiet zu bringen, wobei man allerdings nicht seine letzten Figuren vergessen darf, die sonst schrittweise nachhinken müssen. Die Züge erfolgen abwechselnd.



Ausleihpreis: 5,00 €

MÄUSERENNEN

Inhalt:

2x Käseplatten

2x Mäuse



Das Spiel:

Wer kann am Schnellsten die Maus durch den Käse rennen lassen?

Die Maus kann durch geschicktes Drehen und Wenden durch den Käse geführt werden.

Ausleihpreis: 2,50 €

MIKADO GROß

Inhalt:

21x Mikadostäbe

Das Spiel:

Zu Beginn des Spiels nimmt ein/e SpielerIn die Mikadostäbe gebündelt zusammen und lässt diese fallen. Danach liegen die Mikadostäbe durcheinander auf dem Boden.



Nun beginnt der/die erste SpielerIn einen Mikadostab weg zu nehmen. Schafft er/sie das ohne, dass sich die anderen Mikadostäbe bewegen, so darf er/sie nochmals einen Mikadostab weg nehmen. Dies wird so lange gespielt, bis ein/e SpielerIn beim Versuch einen Mikadostab weg zu nehmen, einen anderen bewegt. Dann fängt der/die nächste SpielerIn an. Dies wird so lange gespielt, bis alle Mikadostäbe aufgehoben sind.

Jetzt werden die Punkte vergeben.

Name	Farbzeichnung	Wert	Anzahl
Mikado	grün-orange-blau-orange-grün	20	1
Mandarin	rot-gelb-grün-gelb-rot	10	1
Bonzen	blau-orange-blau	5	4
Samurai	grün-blau-grün	3	3
Kuli	gelb-rot-gelb	2	12

Gewonnen hat der/die SpielerIn mit den meisten Punkten.

Ausleihpreis: 5,00 €

MIKADO KLEIN

Inhalt:

16x Mikadostäbe

Das Spiel:

Zu Beginn des Spiels nimmt ein/e SpielerIn die Mikadostäbe gebündelt zusammen und lässt diese fallen. Danach liegen die Mikadostäbe durcheinander auf dem Boden.



Nun beginnt der/die erste SpielerIn einen Mikadostab weg zu nehmen. Schafft er/sie das ohne, dass sich die anderen Mikadostäbe bewegen, so darf er/sie nochmals einen Mikadostab weg nehmen. Dies wird so lange gespielt, bis ein/e SpielerIn beim Versuch einen Mikadostab weg zu nehmen, einen anderen bewegt. Dann fängt der/die nächste SpielerIn an. Dies wird so lange gespielt, bis alle Mikadostäbe aufgehoben sind.

Jetzt werden die Punkte vergeben.

Name	Farbzeichnung	Wert	Anzahl
Mikado	5x blau	20	1
Mandarin	2x orange	10	2
Bonzen	gelb-gelb-schwarz-gelb-gelb	5	3
Samurai	2x rot	3	5
Kuli	3x grün	2	5

Gewonnen hat der/die SpielerIn mit den meisten Punkten.

Ausleihpreis: 5,00 €

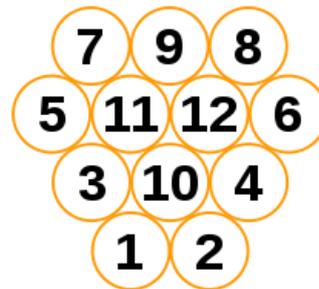
MÖLKY

Inhalt:

- 12x nummerierte Rundhölzer
- 1x Wurfholz (Mölkyy)
- 1x Tragebox aus Holz



SpielerInnen: 2 bis 6 SpielerInnen



Spielvorbereitung:

Mölkyy wird am besten auf Gras- oder Sandboden gespielt. Die 12 Rundhölzer werden dicht beieinander (Holz an Holz) aufgestellt (siehe Abbildung).

Die SpielerInnen stellen sich in einem Abstand von 3-4 Metern Entfernung auf und werfen von dort den Mölkyy auf die Kegel. Im ersten Durchgang wird die Reihenfolge der SpielerInnen ausgelost. In den folgenden Durchgängen ergibt sich die Reihenfolge aus den erzielten Punkten. Der/die SpielerIn mit den wenigsten Punkten beginnt und ein Durchgang endet mit dem Punktbesten aus dem vorherigen Durchgang. Es wird ein/eine ProtokollführerIn bestimmt, der/die die erzielten Punkte der SpielerInnen notiert.

Das Spiel:

Ziel des Spiels ist es exakt 50 Punkte zu erreichen. Dazu werfen die SpielerInnen abwechselnd aus etwa drei bis vier Metern Entfernung mit dem Wurfholz auf die Kegel, um diese umzuwerfen. Jede/r SpielerIn hat pro Runde nur einen Wurf. Trifft ein/ SpielerIn in drei aufeinanderfolgenden Runden kein Kegel-Rundholz, so scheidet er aus und wird „Punktschreiber“. Es gibt zwei Möglichkeiten Punkte zu erzielen: Wird nur ein Kegel umgeworfen, zählt die Nummer auf diesem Rundholz (z.B. 11), fallen mehrere Kegel so wird die Anzahl der umgeworfenen Kegel gezählt. Nur Rundhölzer, die komplett auf dem Boden liegen werden gewertet. Die Kegel werden genau dort wieder aufgestellt, wo sie gefallen sind. Eine zusätzliche Schwierigkeit ergibt sich durch die Zylinder-Form des Wurfholzes - eine Berührung mit dem Boden und die weitere Flugbahn wird unberechenbar. Überschreitet ein/e SpielerIn die 50 Punkte, wird er auf 25 Punkte zurückgestuft und spielt von dort weiter.

Ausleihpreis: 10,00 €

MÜHLESTEINE

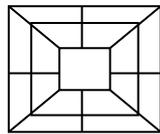
Inhalt:

12x weiße Mühlesteine

12x schwarze Mühlesteine

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels muss ein Mühlespielfeld abgesteckt oder gezeichnet werden.



Das Spiel:

Im Mühlespiel gibt es drei Phasen.

1. Die Setzphase:

Die SpielerInnen setzen abwechselnd jeweils einen Mühlestein auf die Eck- und Verbindungspunkte.

2. Die Zugphase:

Jede/r SpielerIn muss nun abwechselnd jeweils einen Mühlestein auf einen angrenzenden, freien Knotenpunkt ziehen. Kann ein/e SpielerIn einen Mühlestein nicht ziehen, so hat er/sie verloren.

3. Die Endphase:

Hat ein/e SpielerIn nur noch drei Mühlesteine, darf er/sie springen. D.h. er/sie darf nun pro Spielzug mit einem Mühlestein an einen beliebig freien Knotenpunkt springen. Verliert diese/r SpielerIn nun einen weiteren Stein, hat er/sie das Spiel verloren.

Drei Mühlesteine einer Farbe und in einer Gerade nebeneinander liegend, nennt man „Mühle“. Wenn ein/e SpielerIn durch einen Zug eine Mühle schließt, darf er/sie einen beliebigen Mühlestein der gegnerischen Farbe aus dem Spiel nehmen, sofern dieser keine „Mühle“ ist.

Ausleihpreis: 5,00 €



NINJO

Inhalt:

- 1x Spielturm
- 2x Magnetgreifer
- 2x Kugeln

Spieleranzahl:

- 2 Spieler*innen



Auf den Turm, fertig, los!

Flink, aber mit ruhiger Hand und Konzentration gilt es, die magischen Kugeln vom Erdgeschoss bis ins Dachgeschoss des Turms zu befördern. Bei diesem spannenden Spiel liefern sich zwei Spieler ein Duell.

Lasst euch nicht ablenken und bewegt euch agil, wie ein Ninja, denn der Spieler, der zuerst seine 3 Kugeln im Ziel hat, hat gewonnen. Der Turm hat 9 Etagen in Regenbogenfarben mit verschiedenen Mustern, die mit der Kugel am Greifer entlangefahren werden.

Erreichen die Kinder die oberste Platte, fällt die Kugel mit einem Klicker-Klacker-Geräusch nach unten ins Ziel.

Ausleihpreis: 15,00€

POWERRAMP

Inhalt:

- 1x Spielbrett
- 2x Torleisten mit Torzähleinrichtung
- 2x Kugelabrollrampen
- 1x Spielkugel
- 8x Murmeln



Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine waagrechte Ebene gestellt werden. Die Kugelabrollrampen mit den Zapfen in die Bohrungen an den halbkreisförmigen Rampen-ausläufen (Beschleunigern) stecken. Die Abrollrampen müssen sich nun leichtgängig um die senkrechte Achse schwenken lassen.

Spielidee:

Die SpielerInnen versuchen den Spielball mit Hilfe der Murmeln in das gegnerische Tor zu lenken. Das geschieht durch Aufsetzen einer Kugel auf das obere Ende der Abrollrampe und deren gezielten Freigabe unter Ausnutzung aller Effektwirkungen (ähnlich wie beim Billard).

Spielregeln:

Zu Spielbeginn sowie nach jedem Tor, wird die Spielkugel auf den Mittelpunkt des Spielfeldes gelegt. Das Anspielen beginnt auf ein vereinbartes Zeichen. Der Spielball darf während des Spielens nicht mit den Fingern berührt werden. Jede/r SpielerIn darf max. die Hälfte, der im Spiel verwendeten Murmeln, in den Händen halten. Während des Spiels dürfen die Murmeln aus dem gesamten Spielfeld, nicht jedoch die aus den Torhalbkreisen, entnommen werden. Hat der/die GegnerIn eine Murmel abgeschossen, darf diese nicht mit den Fingern berührt, jedoch durch gezieltes Abrollen einer Murmel abgefangen werden. Das gleichzeitige Abrollen mehrerer Murmeln ist möglich. Es gibt keine Begrenzung der in Folge abgegebenen Schüsse. Eigene Spielregeln sind zulässig.

Ausleihpreis: 5,00 €

QUEDULA

Inhalt:

12x Wurfhölzer

Startlinie (zwei Stöcke an gelbem Band)

3x gelbe Streckenmarkierungen aus Holz

1x rote Zielmarkierung aus Holz

6x Farbsteine aus Holz

1x Wurfmarkierung (Holzpyramide)

SpielerInnen: 2 - 6



Das Spiel:

Als Erstes wird zusammen mit allen Mitspielern die Strecke mit Start, Zwischenstationen und Ziel festgelegt. Jede/r SpielerIn

erhält zwei Wurfhölzer und einen Farbstein in der gleichen Farbe.

Die/der erste WerferIn nimmt nun die rote Wurfmarkierung und wirft sie in die Richtung soweit, wie er/sie vorwärtskommen möchte.

Dann stellt er/sie diese auf und muss nun versuchen, diese mit seinen beiden Wurfhölzern zu treffen.

Wenn der erste Wurf trifft, legt man seinen Farbstein an die Stelle, wo die rote Spitze hinzeigt. Von dort führt man den zweiten Wurf aus.

Die/der Nächste ist an der Reihe.

SiegerIn ist, wer zuerst die Zielmarkierung umwirft.

Ausleihpreis: 10,00 €

RINGWURF

Inhalt:

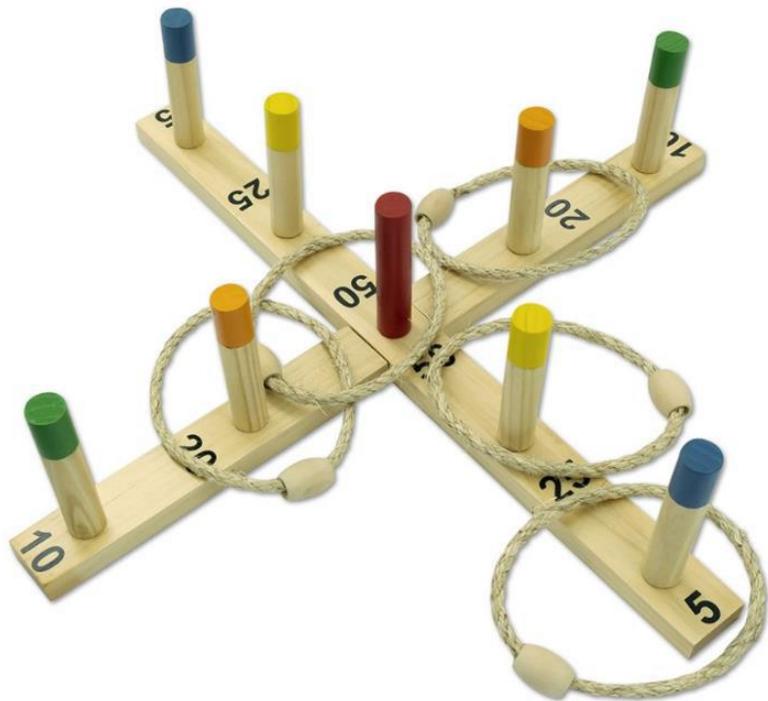
1x Zielkreuz

5x Zielstäbe

5x Ringe

SpielerInnen:

unbegrenzt



Das Spiel:

Der/die SpielerIn muss versuchen, die farblich unterschiedlich gekennzeichneten Wurfringe auf die zugehörigen Haken zu werfen. Pro getroffenen Haken erhält der/die SpielerIn 1 Punkt.

Ausleihpreis: 5,00 €

SMILEY-MEMO

Inhalt:

3x8 = 24x Spielsteine Smiley

1x Spielanleitung

1x Holzkiste

SpielerInnen: 2 - 6

Spielvorbereitung:

Alle Spielsteine werden mit der schwarzen Seite nach oben auf den Boden gelegt und vermischt. Es

bleibt den SpielerInnen überlassen, ob die Steine geordnet oder durcheinander gelegt werden.



Spielverlauf

Man deckt drei Steine auf. Hat man zwei gleiche, nimmt man sich diese und verdeckt den dritten Stein wieder und der nächste ist an der Reihe.

Hat man drei gleiche Steine, nimmt man diese und darf noch einmal Zug 1 wiederholen. Hat man keine gleichen Gesichter, muss man wieder alle verdecken und die oder der Nächste ist dran. Hat ein Spieler schon ein Zweierpaar, darf er, wenn er bei seinem nächsten Zug das Dritte passende Gesicht aufdeckt, auch dieses zu sich nehmen.

Ziel des Spiels ist es, soviel Dreierpaare wie möglich zu bekommen.

Gewinner ist die/der SpielerIn, die/der am Schluss die meisten Steine besitzt.

Ausleihpreis: 10,00 €

SUPERKICK

Inhalt:

- 1x Spielbrett
- 4x Magnetspielfiguren
- 1x Murmel

SpielerInnen: 2



Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine ebene Fläche gestellt werden. Anschließend werden die Magnetpaare getrennt und jeweils eine Seite oberhalb bzw. unterhalb des Spielbrettes angebracht.

Ziel des Spieles:

Ziel ist es, den Ball in das gegnerische Tor zu schießen. Wer zuerst 10 Tore erzielt hat ist der/die SiegerIn.

Das Spiel:

Unter der Spielfläche bewegt der/die SpielerIn die Magnetspielfigur. Dabei gibt es verschiedene Arten und Weisen, wie ein Tor erzielt wird - über die Bande, direkte Torschüsse, Doppelpässe,...- es gibt viele Möglichkeiten.

Ausleihpreis: 5,00 €

SUPERKICK GROß

Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 6 Magnetspielfiguren
- 1 Murmel

SpielerInnen: 2-4



Spielvorbereitung:

Das Spielbrett muss auf eine ebene Fläche gestellt werden. Anschließend werden die Magnet-paare getrennt und jeweils eine Seite oberhalb bzw. unterhalb des Spielbrettes angebracht.

Ziel des Spieles:

Ziel ist es, den Ball in das gegnerische Tor zu schießen. Wer zuerst 10 Tore erzielt hat ist der/die SiegerIn.

Das Spiel:

Unter der Spielfläche bewegt der/die SpielerIn die Magnetspielfigur. Dabei gibt es verschiedene Arten und Weisen, wie ein Tor erzielt wird - über die Bande, direkte Torschüsse, Doppelpässe,... - es gibt viele Möglichkeiten.

Ausleihpreis: 15,00 €

TRIJO

Inhalt:

1x Spielturm
3x Kugeln

Spieleranzahl:

Bis zu 3 Spieler*innen



Der Geschicklichkeitsturm, der begeistert

Wer schafft es zuerst seine Kugel den Trijo-Turm nach oben zu transportieren? Bis zu drei Kinder können gleichzeitig ihre Geschicklichkeit trainieren und sich der Herausforderung stellen. Mit einer geschickten Drehung wird die Kugel von einem Löffelheber auf den nächsten übergeben und so bis nach oben „gelöffelt“.

Aber aufgepasst: Konzentration und Fingerspitzengefühl sind gefragt! Denn fällt die Kugel herunter, muss der Spieler wieder von vorn beginnen.

Wer seine Kugel zuerst mit etwas Schwung unter den Torbogen klickt, hat gewonnen!

Je öfter die Kinder spielen, desto leichter fällt ihnen das Drehen der Löffel und Übergeben der Kugel.

Schnell zeigt sich eine Verbesserung in Handmotorik und Fingergeschick der Kinder.

Ausleihpreis: 15,00€

VIER GEWINNT!

Inhalt:

1x Vier gewinnt - Spiel
25x grüne Spielringe
25x gelbe Spielringe

SpielerInnen: 2 oder
2 Teams



Ziel des Spiels:

Wer zuerst vier der eigenen Spielringe in eine Linie bringt, hat gewonnen. Dabei ist es gleich, ob die Linie horizontal, vertikal oder diagonal verläuft.

Das Spiel:

Die Spielfläche besteht aus 7 Spalten und 6 Reihen. Jede/r SpielerIn hat 25 Spielsteine, die abwechselnd in die noch freien Spalten geworfen werden. Der Spielstein nimmt dann den untersten noch freien Platz ein. Sind alle Spielsteine aufgebraucht ohne, dass eine Linie erzielt wurde, endet das Spiel unentschieden.

Ausleihpreis: 10,00 €

WIKINGERSCHACH

Inhalt:

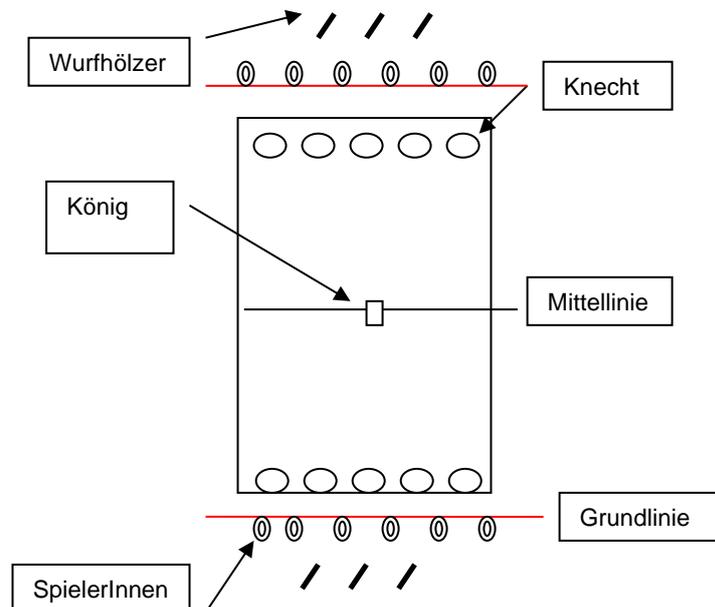
- 11x Holzfiguren (1 König und 10 Knechte)
- 6x Wurfhölzer
- 4x Spielfeldbegrenzungsstäbe



SpielerInnen: 2 Teams (1-6 SpielerInnen)

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels muss ein 5x10m großes Spielfeld mit den Spielfeldbegrenzungsstäben abgesteckt werden. Danach werden jeweils 5 Knechte an den Grundlinien aufgestellt. Anschließend wird der König auf den Mittelpunkt der Mittellinie gestellt. Die Teams stellen sich mit jeweils drei Wurfhölzern hinter den Grundlinien auf. Das Wikingerschach besteht aus mehreren Spielrunden. Die Teams müssen nun ausknobeln, welches Team die erste Spielrunde beginnt.



Das Spiel:

Die Teams müssen zuerst nacheinander versuchen, die Knechte der gegnerischen Mannschaft mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Der König muss zuletzt getroffen werden. Das Team, das zuerst alle Knechte und anschließend den König umgeworfen hat, gewinnt das Spiel. Wirft ein Team den König um, bevor alle Knecht umgeworfen wurden, hat das gegnerische Team gewonnen.

Ausleihpreis: 10,00 €