

Hase und Huhn Wettrennen



Ein lustiges Spiel, nicht nur an Ostern

Du brauchst (für 2 Spieler):

1 großen Pappkarton (am besten in Größe A2) als Spielfeld

2 bis 8 Toilettenpapierrollen (für jeden mindestens eine, am besten zwei, dann dauert das Spiel länger)

Federn zum Verzieren, Kleber, Schere, Stifte oder Tonkarton, 1 Würfel

Bemale die Rollen in verschiedenen Farben oder klebe Tonkarton drum herum, so werden sie stabiler.

Hühner: Schneide ein kleines Dreieck aus rotem Karton aus. Das wird der Schnabel. Klebe den Schnabel in der Mitte der Rolle an und male die Augen darüber. Schneide danach die Krallenfüße aus einem Karton aus und klebe sie unten an die Rolle. Auf die hintere Seite der Rolle kommt der Schwanz und an die Seiten die Flügel. Nun kannst du dein Küken noch mit Federn verzieren, die du anklebst oder mit Watte in die Rolle hineinsteckst.

Hasen: Male Hasenohren auf den Tonkarton, schneide sie aus und klebe sie oben an die Rolle. Noch schöner wird es, wenn du in die Ohren noch mal ein Stück ovalen Karton klebst. Schneide Hasenfüße aus Karton und klebe sie an. Das Gesicht kannst du entweder direkt auf die Rolle malen oder ein Stück Karton auf die Rolle kleben und Augen und Mund darauf aufmalen. Nun schneide sechs dünne Papierstreifen, die du als Schnurrhaare an die Nase klebst. Hinten auf die Rolle klebst du einen Wattebausch als Schwänzchen.

Spielfeld: Male auf die schmale Seite deines Kartons unten mit einem Eierbecher oder Zirkel vier Kreise (Durchmesser ca. 5 cm) für zwei Rennstrecken. Beschrifte die Kreise abwechselnd mit Start und Ziel. Im Startkreis starten deine Figuren, den Zielkreis müssen sie erreichen. Dazwischen malst du für jede Rennstrecke achtzehn Kreise. Jeweils neun führen vom Startkreis hinauf und neun zum Zielkreis hinunter. Male die Kreise wie folgt aus oder beklebe sie mit Tonkarton: gelb, rot, gelb, blau, gelb, grün, gelb, rot, gelb, blau, gelb, grün, gelb, rot, gelb, blau, gelb, grün. Wenn du möchtest, kannst du die Kreise auch noch mit aufgemalten Linien oder Richtungspfeilen verbinden.

Spielregeln: Wer die niedrigste Zahl würfelt, beginnt. Würfele erneut und rücke die Anzahl der Punkte auf dem Würfel vor. Kommt dein Häschen oder Küken auf ein rotes Feld, muss es ein Feld zurück. Bei einem blauen Feld darfst du das Häschen oder Küken deiner Mitspielerin oder deines Mitspielers ein Feld zurück rücken. Bei einem grünen Feld darf deine Figur ein Feld nach vorn rücken. Bei einem gelben Feld passiert nichts. Ihr könnt euch aber auch ausmachen, dass bei einem gelben Feld einmal um den Tisch gelaufen werden muss. Oder jeder eine Kniebeuge macht. Oder eine Runde auf einem Bein steht. Hast du deine Figur gerückt, ist der oder die nächste dran. Wer zuerst seine Hühner oder Hasen ins Ziel gebracht hat, hat gewonnen.