



Jugendförderwerk Vechta e. V.

Rechtsträger des BDKJ, Landesverband Oldenburg

Alter Flugplatz 28
49377 Vechta
Tel.: 04441 91624-0
Fax: 04441 91624-11
jugendwerkstatt@jfw-vechta.de
Steuernummer: 68/201/05030



Verwaltung:

Frau Alles/Frau Vaske: Tel. 04441/91642-0
Fax 04441/91642-11

Projektleitung:

Herr Hagl: Tel. 04441/91642-10
Fax 04441/91624-11

Werkstätten:

Herr Hülsmann: Tel. 04441/91624-30
Herr Johannes: Tel. 04441/91624-31
Fax 04441/91624-32

HWD/Bügelservice:



Möbelkammer Lohne:

Frau Schlosser
Römannskamp 47
49393 Lohne

Tel. 04442/71922
Fax 04442/71922

Bankverbindung: Volksbank Vechta eG BLZ 280 641 79 Kto.-Nr. 306001204
Eingetragener Verein zur Förderung der Jugendarbeit im Officialatsbezirk Oldenburg



Preisliste

Anzahl	Bezeichnung	Leihgebühr
1	Hau den Lukas	10,- €
1	Domino	6,- €
2	Glücksrad	5,- €
10 Paar	Stelzen	5,- €
1	Kugelschlucker	6,- €
2	Mikado	6,- €
1	Nagelbalken	13,- €
10 Paar	Schuhskier klein	5,- €
4 Paar	Schuhskier groß	6,- €
2	Galgenkegel	8,- €
4	Erbsenschlaggerät	8,- €
5	Hammerspiel	9,- €
1	Jakkolo	6,- €
3	Kugelbahn	9,- €
3	Wellenbahn	9,- €
2	Troue-Madame (Minigolf)	4,- €
1	Torwand	15,- €
3	Negerkußwerfer	8,- €
2	Schmetterling	6,- €
4	Wurfkrokodil	3,- €
2	Heißer Draht	5,- €
2	Ufo	5,- €
2	Kugelschanze	5,- €
2	Wurfbude	6,- €
3 Paar	Obsternte	6,- €
4	Wurfköpfe	5,- €
12	Puzzle	6,- €
3	Dosenwurfbude	9,- €
1	Gedächtnisroulette	4,- €
2	Kugelquetsche	3,- €
2	Fummelbox	4,- €
1	Grenzstreit	4,- €
3	Hütchenspiel	6,- €
4	Stehtisch	3,- €
5	Bierzeltgarnitur	5,- €
4	Pinwand	5,- €

Hau den Lukas



Beschreibung:

a) Maße ca.:	Höhe: 220 cm
	Breite: 70 cm
	Tiefe: 80 cm
b) Zubehör:	1 Holzhammer
c) Leihgebühr:	10,- Euro

Funktion / Spielregeln:

Ziel des Spiels ist es, den Gummistopfen so zu treffen, dass die Kugel zu Füßen des Lukas möglichst hoch getrieben wird. Bei einem erfolgreichen Versuch ertönt die oben angebrachte Glocke. Die Anzahl der Versuche ist individuell zu handhaben. Außerdem kann die Qualität eines Versuches zum Beispiel an den Ringeln des Pullovers abgelesen werden.

Altersangabe:

Bis maximal 10 Jahre.

DO

M

I

NO

**Beschreibung:**

a) Maße der Steine: ca. 14 x 7 x 1,5 cm

b) Zubehör: Koffer

c) Leihgebühr: 6,- €

Funktion / Spielregeln:

Ziel des Dominos ist es, alle eigenen Steine abzulegen und somit eine möglichst lange Reihe zu bilden. Die Dominosteine werden zu Beginn verdeckt gemischt und je nach Spieleranzahl verteilt. Es muss immer ein Rest Steine als ‚Kartenstock‘ übrig bleiben.

Vor Beginn des Spiels wird darüber abgestimmt, ob jeder seine Steine offen vor sich auslegt oder sie verdeckt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt einen Stein vom ‚Stock‘ und legt sie offen auf den Tisch. Der im Uhrzeigersinn nächste muss rechts oder links einen Stein anlegen. Es dürfen aber immer nur gleiche Zahlen angelegt werden. Hat ein Spieler keinen passenden Stein, so muss er einen neuen vom ‚Stock‘ nehmen. Sollte dieser auch nicht angelegt werden können, muss er einen zweiten oder dritten Stein (je nach Vereinbarung) aufnehmen. Sollte er auch dann noch keinen passenden Stein anlegen können, ist der nächste an der Reihe.

Anlegen: Ein Spieler muss so lange links und rechts Steine anlegen, wie er die Möglichkeit dazu hat. Erst wenn seine Anlegemöglichkeiten erschöpft sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler keine Steine mehr oder kann niemand mehr anlegen, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler, der als erster sämtliche Steine anlegen konnte oder bei Spielende die wenigsten zurückbehalten hat.

Altersangabe: Für Kinder ab 4 Jahren und alle Erwachsenen, die noch Spaß am Spiel haben. Gut geeignet auch für ältere und sehbehinderte Menschen durch die gute Tastbarkeit der Spielsteinwerte.

GLÜCKSRAD

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 150 cm
Ø des Rades ca. 60 cm
- b) Zubehör: nicht erforderlich
- c) Leihgebühr: 4,-€

**Funktion / Spielregeln:**

Dieses Spielgerät besteht aus einem ausklappbaren Fuß und einer vertikal am Gestell befestigten drehbaren Scheibe. In die Scheibe sind wenige Zentimeter vom Rand Dübelstangen eingebohrt. Die Glücksfelder sind je nach Ausführung unterschiedlich gestaltet. Setzt man nun das Rad mit einem kräftigen Schwung in Bewegung, wird es durch ein federnd befestigtes Plättchen im Lauf gebremst, bis es zum völligen Stillstand kommt. Das Plättchen zeigt dann das entsprechende Feld an. Welches Feld als Treffer oder als Niete gewertet werden soll, entscheidet der Veranstalter.

Altersangabe: Für Glücksritter jedes Alters geeignet.

Stelzen

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 170 cm
b) Zubehör: nicht erforderlich
c) Leihgebühr: 5,- € /Paar

Funktion / Spielregeln:

Stelzenlauf ist reine Übungssache und man kann nicht früh genug damit anfangen. Zuerst ist es vielleicht angebracht, mit den Kindern nur das Laufen - natürlich mit Hilfestellung - zu üben. Bei geübten Stelzenläufern kann ein Hindernisparcours aufgebaut werden (z.B. mit Sprüngen und Wassergraben). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Gerade beim Stelzenlaufen sollte man die ‚Kleinen‘ nicht unterschätzen. Sie sind oft geschickter und mutiger als ungeübte ‚Große‘

Altersangabe: keine



Kugelschlucker

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 50 cm
- b) Zubehör: 1 Holzkugel
- c) Leihgebühr: 6,- Euro

**Funktion / Spielregeln:**

Auf einer mit Löchern versehenen, beweglich gelagerten Platte befinden sich mehrere Haltepunkte („Garagen“), in welche die Kugel hineinmanövriert werden muss. Je nach farblicher Markierung der Haltestellen werden nach jedem erfolgreichen Boxenstopp die farblich entsprechenden Stöpsel aus dem Boden gezogen. Wichtig beim Weiterfahren ist, dass die Kugel nicht in die vermehrt auftretenden Löcher fällt. Ziel des Spiels ist es, alle Haltestellen anzufahren, ohne die Kugel in eines der Löcher zu versenken. Die Spielregeln sind aber individuell zu handhaben und vom Alter der Spieler abhängig zu machen. So kann z.B. das Spiel eines Teilnehmers schon dann beendet sein, wenn seine Kugel erstmals in ein Schlagloch fällt. Möglich ist auch, die Anzahl der Versuche auf drei festzulegen und die Anzahl der gesammelten Stöpsel zu addieren.

Altersangabe: ab 6 Jahren. Kleinere Kinder spielen auch gerne zu zweit (von beiden Seiten), um besser manövrieren zu können.

Beschreibung:

- a) Maße: Rundhölzer ca. 100 cm
b) Zubehör: Koffer
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Die Spielregeln entsprechen denen es normalen Mikadospiels. Der beginnende Spieler umfasst alle Stäbe. Durch plötzliches Loslassen fallen die Stäbe strahlenförmig auf die Spielfläche. Eine einmalige Wiederholung kann bei schlechtem Wurf gestattet werden. Die Stäbe müssen nun einzeln so aufgenommen werden, dass sich kein anderer Stab bewegt. Ein Spieler darf nur so lange weiterspielen, wie er gegen diese Regel nicht verstößt. Sobald sich ein Stab auch nur im Geringsten bewegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Aufnehmen der Stäbe kann auf verschiedene Weise erfolgen, z.B. Anheben, Wegschieben oder auf die Spitze drücken. Gewinnt man den blauen Mikado oder einen gelben Mandarin, darf dieser auch zum Hochwerfen der Stäbe benutzt werden. Ein Spiel besteht aus 5 Runden mit beliebig vielen Teilnehmern. Gewinner ist derjenige, der die höchste Anzahl an Punkten gesammelt hat.

Vorsicht ist geboten: Als Aufsichtsperson sollte darauf geachtet werden, dass die überdimensionalen Mikadostäbe nicht zum ‚Speerwerfen‘ oder für ‚Ritterspiele‘ zweckentfremdet werden.

Altersangabe: Ermessenssache!

M

MM

i

ii

k

kk

a

aa

d

dd

oo

1000 N

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe: ca. 65, Tiefe: ca. 90 cm
b) Zubehör: 1 Latthammer, Nägel,
1 Holzbalken, 2 Böcke
c) Leihgebühr: 13,- Euro

Funktion/Spielregeln:

Der Balken wird auf die Böcke gelegt. Anschließend werden die Nägel angesetzt. Ziel ist es nun, die Nägel mit möglichst wenig Schlägen komplett zu versenken. Je nach Alter kann die Zahl der möglichen Schläge limitiert werden.

Balken



Altersangabe: ab 6 Jahren.

Schuhskier

Beschreibung:

- | | |
|----------------|--------------------------------------|
| a) Maße: | Länge ca. 180 cm
Breite ca. 10 cm |
| b) Zubehör: | nicht erforderlich |
| c) Leihgebühr: | 5,- €/Paar |

Funktion / Spielregeln:

Dieses vergnügliche Wettspiel stellt nicht nur Anforderungen an die Geschicklichkeit, sondern setzt auch ein gewisses Maß an Teamgeist und Einfühlungsvermögen voraus.

Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Distanz zurückzulegen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass man sich mit zwei oder drei Personen absprechen muss, um von der Stelle zu kommen. Kommunikationsprobleme führen bei Zuschauern und Beteiligten naturgemäß zu herzhaftem Lachen. Die Schuhskier sind aber auch als freies Angebot gut einsetzbar.

**Altersangabe:**

Geeignet für Kinder ab Grundschulalter. **Achtung Väter!** Für die Großen gibt es die entsprechend dimensionierten Schuhskier.

große Schuhskier

Beschreibung:

- a) Maße: Länge ca. 320 cm, Breite ca. 12 cm
b) Zubehör: nicht erforderlich
c) Leihgebühr: 6,- €/Paar



Funktion / Spielregeln:

Die Regeln entsprechen denen der kleineren Ausgabe der Schuhskier. Dieses spezielle Modell dient vor allem dazu, eine gewisse Chancengleichheit beim Wettlauf zwischen Erwachsenen und Kindern herzustellen. Einen besonderen Reiz stellt selbst für gleichschrittlerfahrene „Große“ ein Parcoursverlauf mit Wendepunkt dar. Hier sind exakte Kommandos und gute Koordination gefragt. Lachen programmiert!

Altersangabe: Je nach Streckenverlauf ab 10 Jahren.

Galgenkegel

Beschreibung:

- a) Maße: verstellbare Höhe ca. 170 – 200 cm
b) Zubehör: Holzpendel, 9 Kegel
c) Leihgebühr: 8,- €

Funktion / Spielregeln:

Die Kegel werden unter dem Galgen auf einer Fläche von ca. 60 x 60 cm so angeordnet, dass das Pendel die Kegel berühren und umwerfen kann. Das Pendel sollte die Kegel aber nur mittelbar treffen, d.h. indem es so in Bewegung gesetzt wird, dass es einen halben Kreisbogen beschreibt und die Kegelköpfe von der dem Spieler gegenüberliegenden Seite getroffen werden. Eigene Variationen sind natürlich erlaubt, **aber:** Gewalt bewirkt wenig, da sich das Pendel bei zuviel Schwung um den Galgen wickelt und so keine Kegel mehr umwerfen kann.

Altersangabe:

Für alle Altersklassen geeignet



Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 150 cm, Länge ca. 140 cm
b) Zubehör: 1 Holzhammer (keine Erbsen)
c) Leihgebühr: 8,- €

Funktion / Spielregeln:

Das Erbsenschlaggerät ist einfach zu bedienen und bringt nach unseren Erfahrungen viel Spaß. Mit wenigen Handgriffen, sprich Lösen einer Flügelmutter, lässt sich das Gerät leicht zusammenlegen und verstauen.

Zum Spiel: Der Spielleiter hat die Aufgabe, je eine Trockenerbse in das obere Ende des am Gerüst verschraubten Schlauchs zu stecken. Die Erbsen kommen aufgrund der Schlauchkrümmung mit unterschiedlicher Geschwindigkeit wieder aus dem Schlauch heraus und rollen auf dem unteren Holzbrett aus. Der jeweilige Spieler versucht nun, die Erbse mit einem Schlag zu treffen.

Naturgemäß ist dieses Unterfangen in der Nähe des Schlauchendes schwieriger, da die Erbse noch sehr viel Fahrt besitzt. Man kann nun entweder die zur Verfügung stehende Schlagzahl erhöhen oder die Trefferzonen unterschiedlich bewerten, d.h. am Schlauchende eine höhere Punktzahl als am Ende des Brettes vergeben. Zu diesem Zweck kann das Schlagbrett farblich markiert werden.

**Altersangabe:**

Dieses Spiel macht großen und kleinen Kindern (?) Spaß.

ERBSCHLAGGERÄT

HAMMMER

Beschreibung:

- a) Maße: ca. 70 x 70 cm
b) Zubehör: 4 bis 8 Holzhämmerchen, 1 Stahlkugel oder Murmel, 1 Ersatzkugel
c) Leihgebühr: 9,- €



SPIEL

Funktion / Spielregeln:

Sowohl im Freien als auch innen ist das Hammerspiel einsetzbar. Alles was dazu benötigt wird ist ein Tisch oder ein Gestell in entsprechender Höhe.

Die Spielfläche fällt von der Mitte zu den Seiten hin ab und wird von einer Rinne umgeben. Zu Beginn des Spiels lässt nun ein Spieler oder eine neutrale Person die Kugel in die Mitte der Spielfläche fallen. Alle 4 Spieler müssen nun mit Hilfe ihres Holzhammers versuchen, die Kugel in die Rinne eines Gegners zu befördern und gleichzeitig verhindern, dass die Kugel in der eigenen Rinne landet. Das kann schwierig werden, da die Spielfläche mit ablenkenden Hindernissen bestückt ist. Konzentration, Geschicklichkeit und Schnelligkeit sind hier gefragt. Regeln zur Ermittlung eines Siegers sind individuell festzulegen.

Altersangabe: Bei vier Spielern sollten die Kinder bereits im Schulalter sein, es kann aber auch mit der einfacheren Variante mit 8 Spielern für jüngere Kinder geeignet sein.

Jakkolo

Beschreibung:

- a) Maße: ca. 200 cm lang, 40 cm breit
b) Zubehör: 10 farbige Scheiben
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Dieser norddeutsche Klassiker, bei dem man sogar an offiziellen Meisterschaften teilnehmen kann fordert taktisches Geschick und ein gutes Auge. Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Scheiben in die 4 vorhandenen Fächer zu befördern und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Aber nicht nur die Fächer haben unterschiedliche Werte, es kann auch passieren, dass die Scheibe nicht direkt in ein Fach geschoben wird. Dann ist es aber immer noch möglich, mit den folgenden Scheiben die ‚Liegenbleiber‘ so anzustoßen, dass sie dennoch ihren Weg in eines der Fächer finden.

Eine Variante kann natürlich auch sein, nur die Zahl der versenkten Scheiben zur Ermittlung eines Gewinners heranzuziehen.

Altersangabe:

Einfach ausprobieren, aber 6 Jahre sollten die Kinder mindestens alt sein.

Kugelbahn

Beschreibung:

- a) Maße: ca. 250 cm lang, ca. 70 cm breit,
ca. 60 cm hoch
- b) Zubehör: 3 farbige Bocciakugeln
- c) Leihgebühr: 9,- €

B**a****h****n****Funktion / Spielregeln:**

In fertig montiertem Zustand sieht die Kugelbahn aus wie auf dem Bild. Zum besseren Transport lässt sich die Bahn zusammenklappen. Außerdem sind die Beine hochstellbar und der Auffangkasten lässt sich entfernen.

Zu den Spielregeln: Der Spieler muss die Bälle so rollen, dass sie durch die Löcher in den Auffangkasten fallen. Dabei haben die Löcher unterschiedliche Werte, die bei Interesse vom Auffangkasten ablesbar sind. Hat ein Spieler seine vereinbarte Anzahl von Würfeln absolviert, können die Punkte zusammengezählt werden, die Bälle werden in der dafür vorgesehenen Rinne zurück gerollt und der nächste ist an der Reihe.

**Altersangabe:** Für Kinder jedes Alters geeignet.

Wellenbahn

Beschreibung:

- a) Maße: ca. 255 cm lang, ca. 60 cm breit,
ca. 50 cm hoch
- b) Zubehör: 3 farbige Bocciakugeln
- c) Leihgebühr: 9,- €



Funktion / Spielregeln:

Für den Transport der Wellenbahn benötigt man schon ein etwas größeres Fahrzeug, da sich nur die Standbeine hochklappen und arretieren lassen.

Ziel des Spiels ist es, die Kugeln durch Rollen so zu platzieren, dass sie auf den dafür vorgesehenen Löchern liegen bleiben. Die Löcher haben je nach Schwierigkeitsgrad des Treffens unterschiedliche Wertigkeiten, deren Höhe sich anhand der farblichen Umrandungen mit der aufgemalten Legende ermitteln lässt. Wichtig ist, dass bei diesem Spiel die Kugeln gerollt und nicht geworfen werden, da sonst der gewünschte Effekt des Auf und Ab nicht eintreten kann und die Kugeln durch die gewellte Oberfläche der Bahn nicht abgelenkt werden.

Altersangabe:

Das Spiel ist für Kinder jedes Alters geeignet, kann aber auch zu Rechenübungen für Schulkinder eingesetzt werden.

TROUPE-MADAME (MINIGOLF)

Beschreibung:

- a) Maße: ca. 120 cm lang, ca. 40 cm tief,
ca 40 cm hoch
- b) Zubehör: 5 runde Holzscheiben
- c) Leihgebühr: 4,- €

Altersangabe:

Für Kinder ab 6 Jahren
geeignet.

Funktion / Spielregeln:

Vorraussetzung für diese Geschicklichkeitsspiel ist eine ebene Grundfläche (Platten- oder Straßenbelag). Da auch Pausenhallen in der Regel über einen solchen Boden verfügen, ist dieses Spiel auch bei schlechtem Wetter gut einsetzbar.

Das Grundprinzip beruht darauf, die farbigen, bunten Holzscheiben in die dafür vorgesehenen Öffnungen zu rollen, die unterschiedliche Punktzahlen aufweisen. Die Distanz und die Anzahl der Versuche können beliebig gewählt werden.



Torwand

Beschreibung:

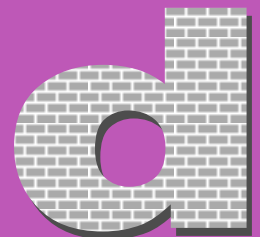
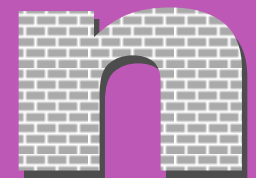
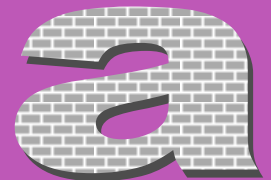
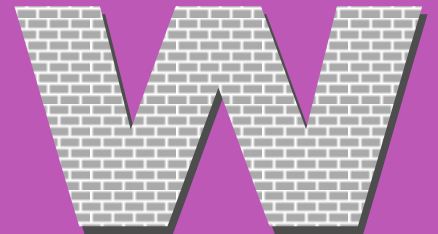
- a) Maße: Höhe ca 192 cm, Breite ca 240 cm,
b) Zubehör: Balken, Ständer, Schrauben
c) Leihgebühr: 15,- €

Funktion / Spielregeln:

Die Spielregeln sind wohl recht bekannt: Jeder Spieler hat 6 Schußversuche; je 3 unten rechts und oben links. Am besten ist ein Lederball geeignet, der allerdings nicht mitgeliefert wird. Die Entfernung kann beliebig gewählt werden, sollte aber vom Alter des Schützen abhängig gemacht werden. Bitte beachten: Für das Torwandschießen wird viel Platz benötigt.

Altersangabe:

Für Kinder ab 6 Jahren und für jeden, der es besser machen will als die Berühmtheiten im ‚Aktuellen Sportstudio‘.



Negerkußwerfer

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca 180 cm, Breite ca 70 cm,
b) Zubehör: 3 Wurfballs
c) Leihgebühr: 8,- €

Funktion / Spielregeln:

Der Negerkußwerfer besteht aus einer mit einer bunten Figur bemalten Frontplatte, an der ein ausklappbarer Ständer montiert ist, der das Spiel freistehen läßt. Hinter der Platte ist die spannbare Wurfmechanik angebracht.

Der Spieler muß versuchen den herausragenden Teil (Schwanz, Arm etc.) der Figur zu treffen. Gelingt ihm dies, wird der Wurfmechanismus ausgelöst und dem Spieler ein Negerkuß (oder eine andere Süßigkeit oder ein nasser Schwamm oder.....) entgegen geschleudert, der zuvor auf den unsichtbaren Wurfbarm des Gerätes gelegt wurde. Nun muß der Negerkuß gefangen werden.

Mit Negerküßen sollte nur gespielt werden, wenn die Möglichkeit besteht, sich die Hände zu waschen und die Eltern mit der Matscherei einverstanden sind.



Altersangabe:

Für Kinder ab 6 Jahren und alle Naschkatzen, die sich das Fell sauberlecken können.

Schmetterling

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca 180 cm, Spannweite ca 110 cm,
b) Zubehör: 4 Wurfballs
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Der Schmetterling besteht aus einem zusammenklappbaren Ständer in Form eines Insektenkörpers und zwei abnehmbaren Flügeln. Körper und Flügel sind bunt bemalt. In beide Flügel sind je zwei Löcher (ca. 15 cm Durchmesser) geschnitten, in die die Bälle geworfen werden müssen. Gelingt ein Treffer, wird der Ball in einem Säckchen hinter den Löchern aufgefangen. Wurfabstand und Spielregeln sind beliebig. Z.B. können die oberen Löcher höher bewertet werden oder es gilt einfach die Anzahl der Treffer.

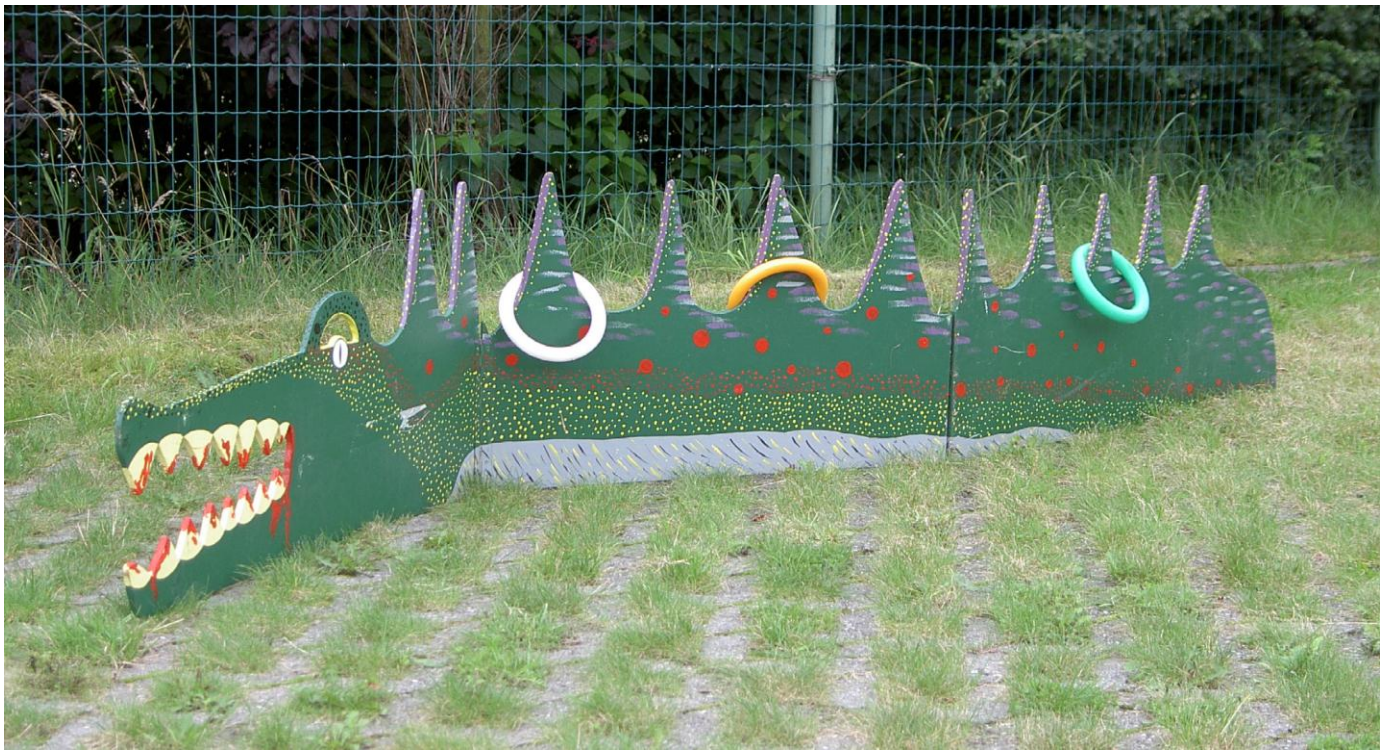
Altersangabe:

Für Kinder ab 6 Jahren.

WURFERKROKODIL

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 30 cm, Länge ca. 250 cm (zusammenklappbar auf ca. 90 cm)
b) Zubehör: 3 Wurfringe
c) Leihgebühr: 3,- €



Funktion / Spielregeln:

Diese Spiel ist sowohl im Aufbau als auch in der Handhabung denkbar einfach. Die Ringe müssen auf die Rückenstacheln des Krokodils geworfen werden. Dabei können die Entfernung und der Durchmesser der Ringe variabel gewählt werden.

Altersangabe:

Für alle Altersstufen geeignet.

Heißer

Beschreibung:

- a) Maße: Breite ca. 54 cm, Höhe ca. 32 cm, Tiefe ca. 33 cm
b) Zubehör: Batterien, Kiste zum Transport und als Tisch
c) Leihgebühr: 5,- €

D



r

a

Funktion / Spielregeln:

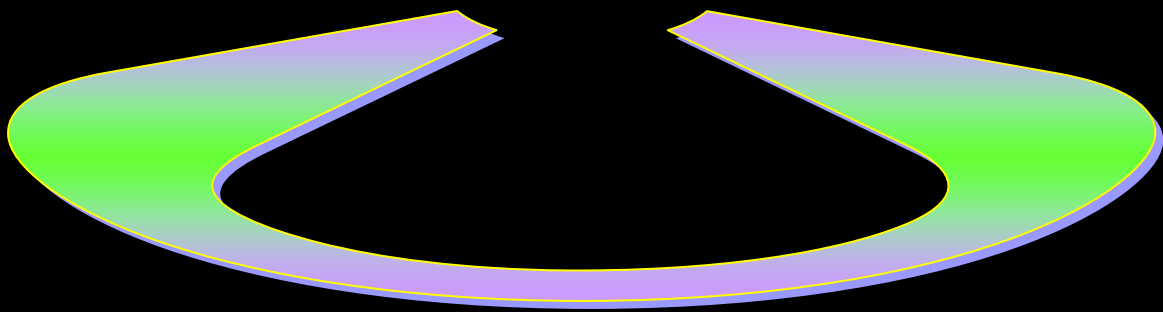
Spieler mit einem guten Auge und einer ruhigen Hand haben hier beste Chancen. Der Spieler muss versuchen, mit einer Führungsöse den Streckendraht zu verfolgen, ohne diesen zu berühren. Wird der Draht berührt leuchtet ein Lämpchen und es ertönt ein akustisches Signal.

Die Anzahl der Versuche sollte je nach Alter individuell gehandhabt werden. Möglich ist auch, z.B. mit Klebeband ‚Haltestellen‘ einzurichten oder Hin- und Rückweg zur Aufgabe zu machen.

h

t

Altersangabe: Ab dem 6. Lebensjahr geeignet.



Beschreibung:

- a) Maße: Durchmesser der Zielscheibe ca. 120 cm
b) Zubehör: 10 Wurfscheiben (befinden sich im Untergestell)
c) Leihgebühr: 5,- €

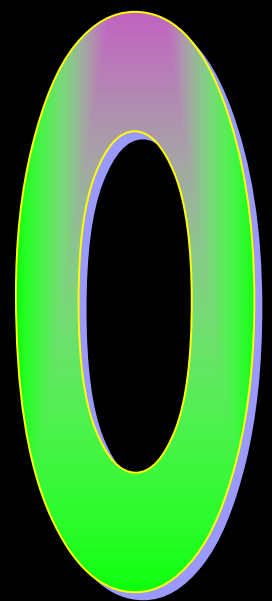
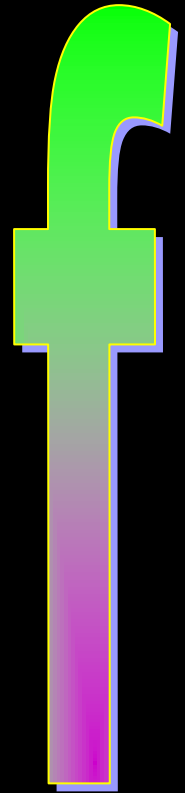


Funktion / Spielregeln:

Beim Ufo-Spiel kommt es darauf an, die Scheiben so zu werfen, dass sie möglichst zentral landen. Dabei können unterschiedliche Taktiken zum Einsatz kommen. Die offensivere Variante nutzt eine flache Flugkurve um so besser platzierte Ufos des Gegners aus dem Spiel zu schießen. Das Risiko ist allerdings sehr groß, da bei Verfehlen die eigene Scheibe kurz auftippt und dann weit außerhalb der Zielscheibe landet. Es zählt immer die Punktzahl des Feldes, auf dem der größere Teil der Scheibe liegt, im Zweifelsfall die niedrigere.

Eine mögliche Variante ist, die Spieler alleine werfen zu lassen und die jeweiligen Punkte zu notieren (dann müssen nicht dauernd die weggeflogenen Ufos gesucht werden).

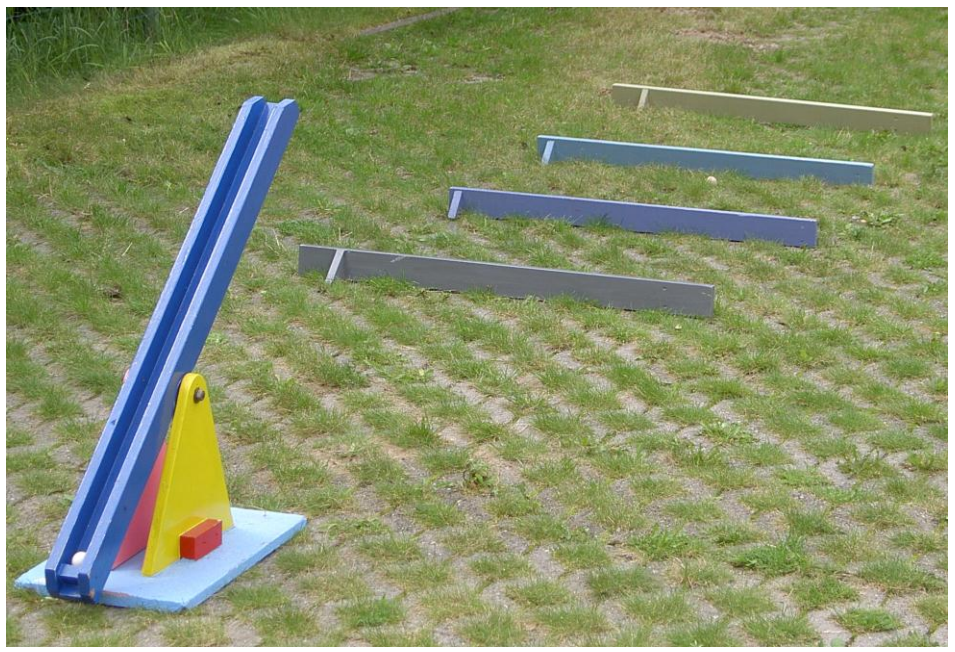
Altersangabe: Ab Kindergartenalter ausprobieren.



KUGEL

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca 35 cm, Länge ca 100 cm
b) Zubehör: 1 Kugel (plus 1 Ersatzkugel)
c) Leihgebühr: 5,- €



Funktion / Spielregeln:

Vor Beginn des Spiels werden die ‚Bremsen‘ aufgestellt. Je nach erreichter ‚Bremse‘ werden die für den Raum angezeigten Punkte vergeben, in dem die Kugel landet. Die Anzahl der Versuche und die Distanz sollte vom Alter des Spielers abhängig gemacht werden. Zum Spiel: In die Wippe wird eine Kugel gelegt. Dann muss die Wippe in Richtung Spielfeld gesenkt werden, um die Kugel zu beschleunigen. Kurz bevor die Kugel aus der Wippe rollt, muss das hintere Ende heuuntergedrückt werden, um der Kugel eine möglichst weite Flugkurve zu erlauben. Dabei sind Geschick und Timing gefragt.

Altersangabe: Ab ca. 4 Jahren.

S
C
H
A
N
Z
E

Wurfbude

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca 180 cm, Breite ca 100 cm, Tiefe ca. 30 cm
b) Zubehör: 3 Softbälle
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Die Wurfbude ist ein mit einem Motiv bemaltes Wurfspiel. Zum Aufstellen brauchen nur die beiden hinten angeschraubten Flügel ausgeklappt zu werden. In das rechteckige Holzgerüst sind mehrere Löcher geschnitten, in die die Bälle geworfen werden müssen. Gelingt dies, werden die Bälle in einem von hinten vor den Löchern befestigten Sack aufgefangen.

Punkte werden hier nicht vergeben, es wird also auch kein Schiedsrichter o.ä. benötigt. Die Anzahl der Versuche und der Wurfabstand sollten dem Alter der Spieler entsprechend variiert werden.

Altersangabe:

Ab ca. Kindergartenalter. Bei dem Modell mit einem sehr niedrigen Loch auch schon ab Krabbelalter ausprobieren.

Obsternte

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 160 cm, Breite ca. 50 cm
b) Zubehör: pro Baum 5 Äpfel oder Birnen mit unterschiedlich großen Dübellöchern
c) Leihgebühr: 6,- €/Paar



Funktion / Spielregeln:

Das Spiel Obsternte besteht aus zwei Bäumen, die mit Hilfe einer ausklappbaren Stütze frei stehen. Das Zubehör befindet sich in einem Kasten hinter der Frontplatte.

Zu den Spielregeln: Kernidee des Spiels ist es, das Obst möglichst schnell zu pflücken und es nach einem kleinen Lauf wieder aufzuhängen. Das hört sich einfacher an, als es ist: Jedes Stück Obst hat einen nur zu dem eigenen Loch passenden Dübel am Baum.

Variationen sind selbstverständlich möglich. So eignet sich dieses Spiel auch gut für einen Staffellauf konkurrierender Mannschaften. Oder es wird für jeden Teilnehmer die Zeit gestoppt.

Altersangabe:

Dieses Spiel ist besonders für kleinere Kinder geeignet.

Wurfköpfe

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 40 cm, Breite ca. 150 cm
b) Zubehör: 4 Wurfbälle
c) Leihgebühr: 5,- €

Funktion / Spielregeln:

Auf einer Grundplatte sind vier Köpfe mit den Gesichtern von Wilhelm Buschs Max und Moritz mit Klavierband befestigt. Aufgabe des Werfers ist es, die zu Beginn des Spiels ‚stehenden‘ Köpfe so zu treffen, dass sie nach hinten wegklappen. Abstand und Spielregeln können natürlich variiert werden. So ist es auch möglich, die auf dem Boden stehenden Köpfe mit einem Ball umzurollen oder zur Verbesserung der Zielgenauigkeit Fotos eines besonders ‚beliebten‘ Menschen anzubringen.



Altersangabe: Für Kinder jedes Alters geeignet.

PUZZLE

Beschreibung:

- a) Maße: Länge ca. 100 cm, Breite ca. 100 cm
b) Zubehör: 1 Koffer 100 cm breit, 50 cm hoch
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Die Spielregeln für ein Puzzle brauchen wohl nicht erklärt zu werden. Anhaltspunkte für das richtige Zusammensetzen der Puzzleteile sind Form und Farbe, wobei wir drei verschiedene Typen anbieten:

- klassische Puzzleform mit einheitlichen Teilen
- Puzzle, bei denen ein Rahmen vorgegeben und die zerstückelte Figur einzusetzen ist
- Puzzle mit geometrisch geschnittenen Teilen

Wichtig: Die Außenseite des Transportkoffers dient im aufgeklappten Zustand als Spielfläche, so dass immer ein Begrenzungsrahmen vorgegeben ist.

Altersangabe: Je nach Schwierigkeitsgrad ab Kindergartenalter.

DO

SEN WURF BUDE

Beschreibung:

- a) Maße:** Höhe ca. 120 cm,
Breite ca. 100 cm,
Tiefe ca. 50 cm
- b) Zubehör:** 10 Blechdosen, 3
Schaumstoffbälle
- c) Leihgebühr:** 9,- €

**Funktion / Spiel-
regeln:**

Die Dosenwurf-bude besteht aus sieben Teilen, die zum Aufbau mit Sturmhaken verbunden werden. Dabei ist darauf zu achten, dass der Deckel als letztes Teil aufgesetzt wird. In der Mitte der Wurföffnung wird das Brett für die Dosen eingeschoben. Um ein dauerndes tiefes Bücken in die Wurf-bude zu vermeiden, ist unterhalb des Aufstellbrettes ein schräger Auffangboden eingelegt. Ziel des Spiels ist es mit möglichst wenig Bällen alle Dosen vom Brett zu werfen. Abstand und Spielregeln sollten je nach Alter der Kinder unterschiedlich gewählt werden.

Altersangabe:

Für Kinder ab dem Kindergartenalter geeignet.



Gedächtnis- roulette

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 25 cm, Ø ca. 100 cm
- b) Zubehör: ----
- c) Leihgebühr: 4,- €

Funktion / Spielregeln:

Das Gedächtnisroulette hat 3 Fächer, in die je nach Alter eine unterschiedliche Anzahl von Gegenständen gelegt wird. Dann werden die Fächer abgedeckt und jedem Spieler wird ein Fach zugeordnet. Anschließend wird die Drehscheibe in Bewegung gesetzt und (auch wieder altersabhängig) 30 bis 120 Sekunden gedreht. Durch den Ausschnitt in der Abdeckung sind die einzelnen Fächer einige Male zu sehen. Die Spieler müssen so versuchen, sich möglichst viele der in ihrem Fach befindlichen Gegenstände zu merken und nachdem die Drehscheibe gestoppt ist (so dass die Fächer nicht mehr einsehbar sind) zu notieren oder aufzusagen. Dafür sollten je nach Alter etwa 3 Minuten zur Verfügung stehen. In die Fächer können z.B. verschiedene Obstsorten, Spielzeuge oder Haushaltswaren gelegt werden.

Altersangabe:

Für Kinder ab dem Kindergartenalter.



Kugelquetsche

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 10 cm, Breite ca. 24 cm, Tiefe ca. 50 cm
b) Zubehör: 1 Glasmurmel
c) Leihgebühr: 3,- €

Funktion / Spielregeln:

Die Ausgangsposition der Kugel ist das befestigte Ende der beiden Rundhölzer. Durch seitliches Auseinanderbewegen der Hölzer wird die Kugel in Rotation versetzt und rollt auf den Spieler zu. Gleichzeitig versucht die Kugel natürlich, zwischen den Stäben durchzurutschen. Durch rechtzeitiges Zusammendrücken der Hölzer kann ein zu frühes Verschwinden der Kugel verhindert werden. Je weiter die Kugel in Richtung des Spielers rollt, desto mehr Punkte sind zu erreichen. Schwierig ist hierbei, das richtige Maß zwischen Öffnen und Schließen der Rundhölzer zu finden. Allzu forsches Hantieren wird mit schnellem Absturz der Kugel bestraft. Wichtig beim Spielen mit der Kugelquetsche ist der richtige Stand. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass das Spiel waagrecht steht (eine Wasserwaage leistet gute Dienste) da sonst die Kugel von alleine läuft oder gar nicht in Bewegung zu setzen ist.



Altersangabe: Für Kinder ab ca. 5 Jahren.

Fummel

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 35 cm, Breite ca. 120 cm, Tiefe ca. 35 cm
- b) Zubehör: ----
- c) Leihgebühr: 4,- €



Funktion / Spielregeln:

Die Fummelbox verfügt über vier einzelne Fächer, die durch die Grifflöcher nicht einsehbar sind, da hier Stulpen angetackert sind. In die einzelnen Kästchen können nun diverse Gegenstände aus Haus, Hof, Garten, Garage usw. gelegt werden, die durch Tasten erkannt werden müssen. Hier sollte nicht unbedingt nach einem Sieger gesucht werden, sondern vielmehr das taktile Vermögen gesteigert werden. Trotzdem besteht natürlich die Möglichkeit Unfug zu treiben: So kann z.B. eine Schüssel mit Wackelpudding in eines der Fächer gestellt werden, so dass der Rater direkt in die süße Speise greift.

Altersangabe: Für alle die noch richtig anpacken wollen.

B

O

X

GRENZSTREIT

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 20 cm, Breite ca. 27 cm, Länge ca. 50 cm
b) Zubehör: 2 Fangdosen, 1 Tennisball
c) Leihgebühr: 4,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Gut geschleudert ist bei diesem Spiel wirklich erst halb gewonnen. Es kommt zusätzlich auf die Fangqualitäten an der Spieler an.

Für dieses Spiel braucht man sehr viel Platz. Minimum ist ein Fläche von 10 m x 3 m. An beiden Enden des Spielfeldes werden Grenzlinien markiert. Die Spieler nehmen nun an beiden Seiten der gedachten Mittellinie Aufstellung. Per Münzwurf wird der Beginner ermittelt. Dieser versucht nun, den Ball per Trittbrett so weit wie möglich in Richtung gegnerischer Grenze zu schleudern während der andere Spieler versucht, den Ball mit der Dose aufzufangen. Schafft er es, darf er seinerseits die Schleuder in Stellung bringen. Fängt er den Ball nicht, rückt der erste Spieler bis zu dem Punkt vor, an dem der Ball zu Boden ging. Wer den Ball als erster über die gegnerische Grenzlinie bringt erhält einen Punkt.

Bis zu welchem Punktestand gespielt wird kann frei entschieden werden. Es ist auch möglich dieses Spiel zu viert zu spielen.

Altersangabe: Für Kinder ab 6 Jahren geeignet.

Hütchen Spiel

Beschreibung:

- a) Maße: Höhe ca. 20 cm, Breite ca. 100 cm, Tiefe ca. 100 cm
b) Zubehör: 3 Hütchen
c) Leihgebühr: 6,- €

**Funktion / Spielregeln:**

Von einer durch einen Fußtritt bewegten Wippe werden die Hütchen auf ein Brett geschleudert, das Löcher als ‚Fangbecken‘ aufweist. Es werden aber nur die Hütchen gewertet, die auch wirklich in einem der Löcher gelandet sind. Bei der Wertung darf natürlich frei entschieden werden, ob die Punkte zählen sollen oder die Anzahl der ordnungsgemäßen Treffer ausschlaggebend sein soll. Es kann auch vereinbart werden, vor dem Brett niedergegangene Hütchen erneut spielen zu dürfen oder bei kleinen Kindern ohne Wippe zu spielen (nur Werfen) oder.....

Altersangabe: Für Kinder ab ca. 5 Jahren.

...und dann gibt's da noch...

Stehtische



Pinwände



Bierzeltgarnituren



Viel

Vergnügen