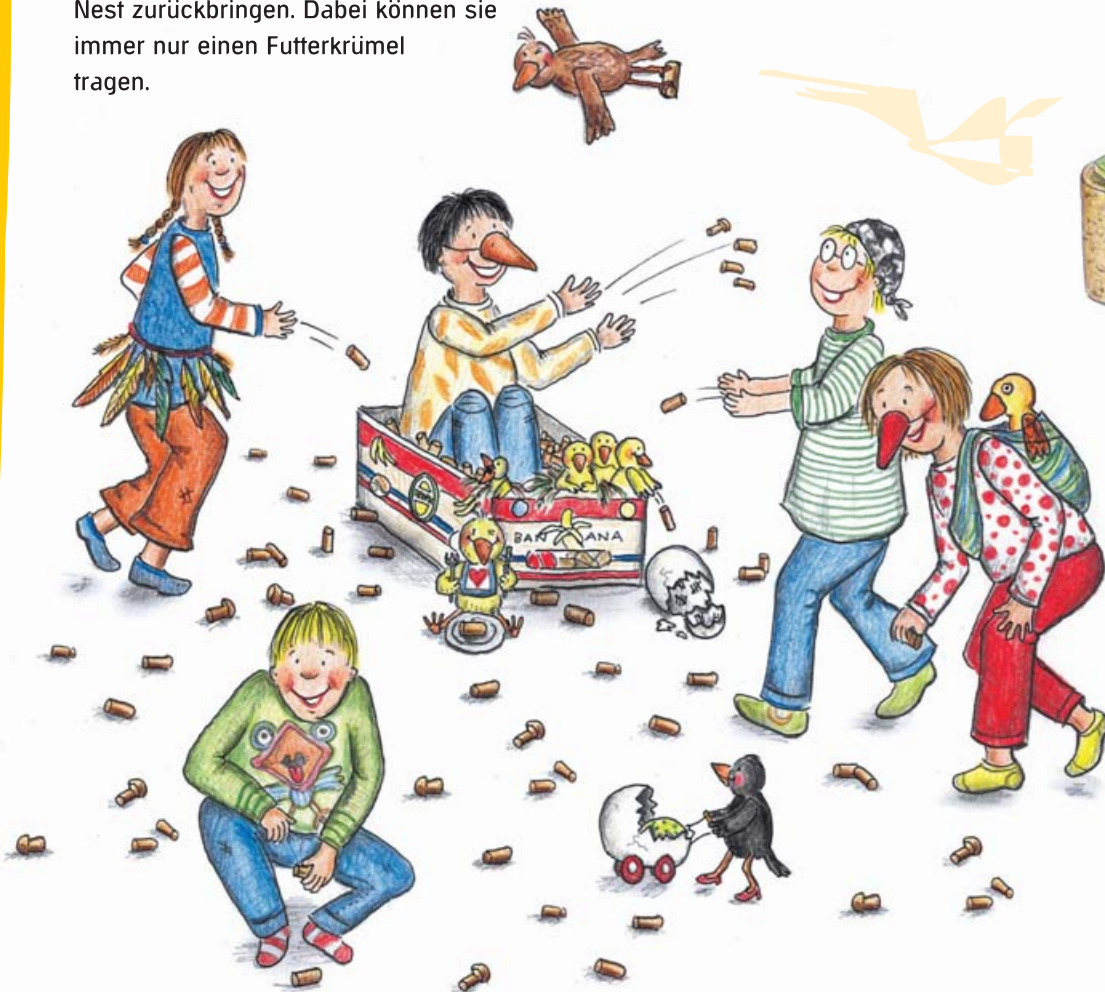


# KORKEN



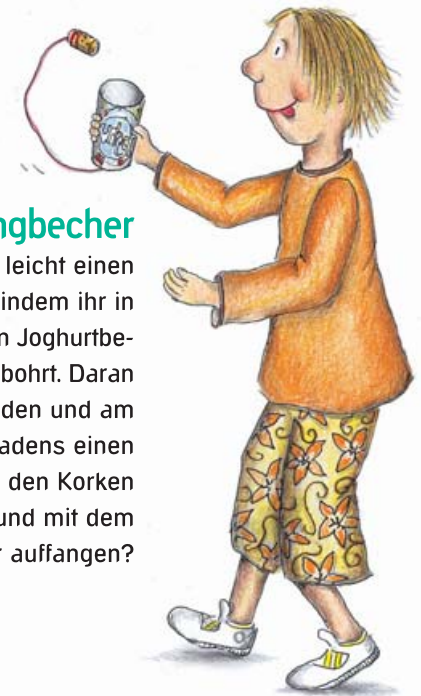
## Küken-Fütterung

Ein „Küken“ sitzt in der Mitte des Raumes in einer umgedrehten Bananenkiste (Vogelnest) voller Korken (Vogelfutter). Das Küken ist so hungrig, dass es aufgeregt mit den Flügeln schlägt. Dadurch wird das ganze Futter aus dem Nest geschleudert. Die erwachsenen Vögel (alle anderen Gruppenmitglieder) müssen nun das Futter so schnell wie möglich zum Nest zurückbringen. Dabei können sie immer nur einen Futterkrümel tragen.



## Fangbecher

Ihr könnt euch ganz leicht einen Fangbecher basteln, indem ihr in den Boden eines leeren Joghurtbechers ein kleines Loch bohrt. Daran befestigt ihr einen Faden und am anderen Ende des Fadens einen Korke. Könnt ihr den Korke hochschwingen und mit dem Becher auffangen?



## Stempellauf

Jedes Kind bekommt einen Korke. Es wird ein Start/Ziel ausgemacht. Dort steht ein Tisch mit einem Stempelkissen und einem Plakat mit den Namen aller Kinder. Die Kinder laufen eine Runde und stempeln, wenn sie am Ziel vorbeikommen, mit dem Korke hinter ihrem Namen ab. Wer hat nach drei Minuten die meisten Stempel-Zeichen?

Hinweis: In die Stempel können Formen geschnitzt werden. Wenn jedes Kind ein anderes Stempelmotiv hat, müssen keine Namen auf das Plakat geschrieben werden.

## Variationen

Viele Spiele können in ihren Regeln für jüngere oder beeinträchtigte Kinder vereinfacht werden. Der Fangbecher kann beispielsweise mit einer etwas längeren Schnur versehen werden, oder man lässt sie ganz weg. Dadurch wird er für zwei Spieler verwendbar und das Spiel wird einfacher – eine/r wirft den Korke, eine/r fängt ihn.

# TIPP