

Das Kinderhaus Pustblume Würfelspiel

Anleitung: Du brauchst so viele Spielfiguren, wie es Mitspieler gibt und einen Würfel mit 6 Punkten. Würfle und ziehe so viele Punkte vor, wie der Würfel dir anzeigt.

Wenn du auf ein Feld kommst mit Zacken drum herum, lies, was du tun musst.

Laufe jedes mal in jeden Raum rein und von dort aus zurück, außer ein Zackenfeld sagt was anderes.

Ihr dürft euch nicht gegenseitig rausschmeißen, wenn ihr 2 Spielfiguren auf dem selben Feld landen! Bleibt nebeneinander stehen. Gewinner ist, der die blaue Matte im Turnraum mit der richtigen Würfelzahl erreicht hat!

Nr. 7: Guten Morgen! Du bist im Kinderhaus angekommen! Hüpfе schnell auf deinen Garderobenplatz Nr. 18!

Nr. 12: Du willst deiner Mama oder deinem Papa noch schnell zum Abschied winken. Laufe ins Musikzimmer und von Nr. 8 aus weiter.

Nr. 22: Du hast ein schönes Bild gemalt. Gehe zu Nr. 29 an die Garderobe und lege es dort hin. Laufe von dort aus weiter!

Nr. 25: AUA! In der Werkstatt hast du dir aus versehen mit dem Hammer auf deinen Finger geschlagen. Gehe schnell zum Empfang (Nr. 6) und lass dir von einer/m Erzieher/in einen Kühlbeutel geben. Laufe von dort aus weiter.

Nr. 31: Auf dem Weg ins Treffzimmer ist dir eingefallen, dass du doch lieber erst im Malzimmer bleiben möchtest. Gehe zurück zu Nr. 23. Laufe von dort aus weiter.

Nr. 41: Ein Freund fragt dich, ob du mit ihm Tischkicker spielen möchtest. Gehe zu Feld Nr. 54 und von dort aus weiter.

Nr. 34: Im Treffzimmer spielst du mit anderen Kindern Vater-Mutter-Kind. Du möchtest aber dein Kuscheltier vom Spielzeugtag dabei haben. Das hast du aber im Flur liegen lassen. Gehe zurück zu Nr. 28 und laufe von dort aus weiter.

Nr. 38: In der Lesoeoase liest gerade ein/e Erzieher/in ein Buch vor. Setze eine Runde aus.

Nr. 45: Dein Magen knurrt und du hast Hunger. Springe schnell zu Nr. 61. Laufe von dort aus weiter.

Nr. 46: Im Bauzimmer ist ein gebauter Turm umgekippt. Ohhhh :- (Ein Kind weint deswegen. Du tröstest es und hilfst beim Aufbauen. Du hüpfst vor Freude schnell zu Nr. 52 ! Laufe von dort aus weiter.

Nr. 50: Im Forscherzimmer hast du was ganz tolles entdeckt, dass du unbedingt einer Erzieherin vom Bauzimmer zeigen möchtest. Geh zu Nr. 47!

Nr. 56: Der Ball vom Tischkicker ist weggesprungen . Du suchst ihn im ganzen Flur. Gehe zu Nr. 43, da ist er, und von der aus weiter.

Nr. 65: Du wolltest dir gerade deine Gartenschlappen anziehen, als du merkst, dass du dringend aufs Klo musst. Gehe zu Nr. 59! Danach Händewaschen nicht vergessen! Laufe von dort aus weiter.

Nr. 73: Auf dem Weg in den Neubau hast du vergessen deine Gartenschlappen anzuziehen. Geh zurück zu Nr. 68 und zieh welche an und laufe von dort aus weiter.

Nr. 76: Du merkst, dass du unterwegs einen Gartenschlappen verloren hast. Geh zurück zu Nr. 71 und hol ihn. Laufe von dort aus weiter.

Nr. 80: Du hast vor dem Vespern deine Hände noch nicht gewaschen. Setze eine Runde aus!

Nr. 83: Deine Vesperdose und dein Glas hast du ganz alleine aufgeräumt! Deswegen darfst

Nr. 87: In der Traumhöhle möchtest du dich kurz ausruhen. Setze eine Runde aus!

Nr. 90: Nach dem Pippi machen hast du dran gedacht deine Hände mit Seife zu waschen. Prima!
Dafür darfst du sofort in den Turnraum (Nr. 94).

Nr. 92: Im Turni sind gerade zu viele Kinder. Geh zurück ins Bistro (Nr. 84) und mache dort ein Puzzle oder Spiel. Laufe von dort aus weiter.

Nr. 97: Vom Herumtoben hast du Durst bekommen. Gehe zurück ins Bistro zu Nr. 82 und trinke etwas.
Laufe von dort aus weiter!