

SPIEL | WUP

W 46 Wäscheklammerspiel

Typ	Action
Gruppengröße	Mittel (10–20)
Ort	Beliebig
Zeit	10 Minuten
Spielende	bis 20
Material	Wäscheklammern

Jeder Spieler bekommt fünf Wäscheklammern, die er sich an seine Kleidung anheftet. In den folgenden zwei Minuten versuchen sich die Kinder gegenseitig die Wäscheklammern abzureißen und befestigen die gestohlenen Klammern an der eigenen Kleidung. Der Spieler, der am Ende die meisten Klammern hat, gewinnt.

Das Spiel kann man auch umgekehrt spielen:

Die Kinder bekommen fünf Wäscheklammern und müssen versuchen sie loszuwerden, indem sie sie an anderen Kindern befestigen. Jetzt gewinnt natürlich derjenige, der am Ende die wenigsten Klammern an sich heften hat.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: <https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/>