

Spiele mit Wäscheklammern und Handtüchern:

Spielideen ab 1 Kind:

- Handtuch-Schlange :
Das Tuch wird unterschiedlich transportiert - geworfen, getragen, gezogen....
- Handtuch - Versteck:
Körperteile werden unter Tuch versteckt
- Handtuch - Transport:
verschiedene Gegenstände werden mit dem Handtuch durch den Raum transportiert (Joghurtbecher, Bücher..)
- Klammer-Bagger:
Mit Hilfe von einer (oder zwei) Wäscheklammern müssen Gegenstände wie Tücher, Kleidungsstücke, Korke oder andere Dinge aufgenommen und in einem aufgestellten Behälter abgelegt werden. Die Gegenstände dürfen nur mit den Wäscheklammern berührt werden, die Hände bleiben aus dem Spiel.
- Wäscheklammer-Blume:
Auf der Wiese stehen Blumen (Klopapierrollen mit Pappdeckel oben drauf). Jedes Kind darf immer nur mit einer Klammer zu einer Blume laufen und diese der Blume anheften. Die Blume darf dabei nicht umfallen und auch nicht mit den Händen berührt werden.

Spielideen für 2 und mehr Kinder:

- Handtuch-Tausch:
durch Raum gehen und dann Handtuch im Vorbeigehen tauschen
- Handtuch - Hindernis:
2 Erwachsene halten das Tuch-(gerollt) das Kind überspringt es oder krabbelt drunter durch
- Handtuch - ziehen:
1 Kind sitzt auf Boden- einer liegt. Der Sitzende versucht das andere Kind durch ziehen des Handtuches wieder hochzuziehen
- Packesel:
Ein Kind spielt den Packesel und bekommt so viele Handtücher auf den Rücken gelegt, wie es geht Wäscheklammer
- Igel oder Dino:
Ein Kind verwandelt mithilfe der Wäscheklammern seine/n Partner/in in einen Igel oder, je nach Spielthema, in einen Dino. Die Klammern stellen die Igelstacheln oder Dinozacken dar. Anschließend tauschen die Kinder die Rollen, so dass jeder mal in einen Igel oder Dino verwandelt wird.

- Futter für die blinden Hühner
Die Wäscheklammern liegen im Raum auf dem Boden verteilt. Auf ein Kommando versuchen alle Kinder, krabbelnd mit verbundenen Augen (blinde Hühner), ca. eine Minute lang so viele Klammern wie möglich einzusammeln und an die eigene Kleidung zu heften. Wer nach Spielstopp die meisten Klammern hat, ist Hühnerkönig/in.
- Klammerklau:
Jedes Kind bekommt drei oder mehr Wäscheklammern an die Kleidung geheftet. Jetzt gilt es, die eigenen Klammern zu verteidigen und den anderen Kindern ihre Klammern abzunehmen, um sie sich selbst anzuhängen. Wer nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Klammern hat, wird Klammerkönig/in und bekommt zur Belohnung alle restlichen Klammern angesteckt.
- Klammer dran:
Bei diesem Spiel versucht jeder Teilnehmer dem anderen Teilnehmer Klammern anzuheften. Jeder versucht natürlich durch geschicktes Ausweichen so wenig Klammern wie möglich angesteckt zu bekommen. Gewonnen hat, wer keine Klammer mehr hat.