

FÜR CLEVERE
KIDS

SKILLIBOOKS

NATURSPIELZEUG WIESENABENTEUER

Faltanleitung Seite 2

Naturspielzeug Wiesenabenteuer Seite 3

DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung „Seitenanpassung: keine“, bzw. „Tatsächliche Größe“ ausgewählt und ein Häkchen bei „Automatisch drehen und zentrieren“ gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

Verlag & Herausgeber: LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, Telefon (02271) 4949-0, Fax (02271) 4949-49, E-Mail: labbe@labbe.de. Geschäftsführer: Michael Labbé, Ruth Labbé. Amtsgericht Köln, HRB 40029, Umsatzsteuer-ID: DE 121858465. Alle Rechte an diesem PDF liegen bei Labbé. Es ist ausdrücklich untersagt, das PDF, Ausdrücke des PDFs sowie daraus entstandene Objekte weiterzuverkaufen oder gewerblich zu nutzen. www.labbe.de

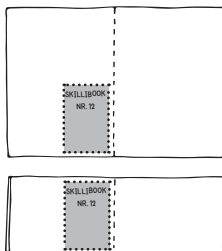
PDF 4382

SO WIRD'S
GEMACHT!

FÜR CLEVERE
KIDS

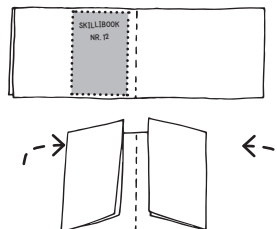
FALTANLEITUNG: SKILLIBOOKS

1



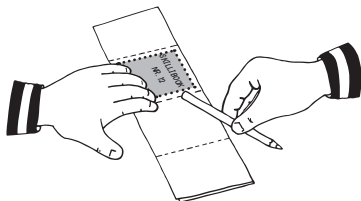
Das Blatt 1x zusammenfalten und wieder auffalten. Das Blatt der Länge nach falten.

2



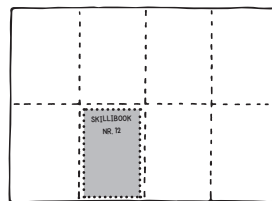
Beide Seiten zur Mittellinie knicken und die Seiten wieder auffalten.

3



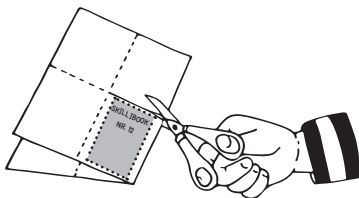
Alle Knickkanten noch einmal kräftig mit dem Bleistift nachziehen.

4



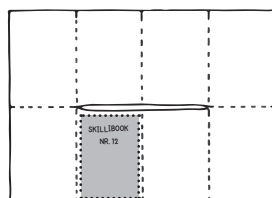
Das Blatt öffnen und glattstreichen. So sieht das aufgefaltete Blatt aus.

5



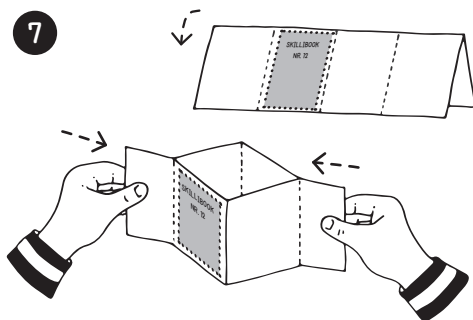
Das Blatt mittig falten und von der Mitte nur bis zur Knicklinie einschneiden.

6



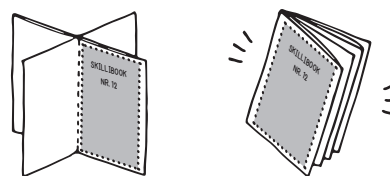
Der Einschnitt verläuft genau in der Mitte.

7



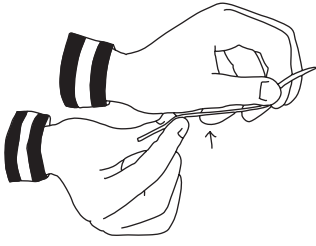
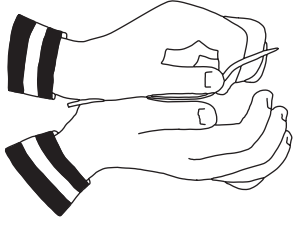
Das Blatt 1x der Länge nach falten. Beide Seiten zur Mitte schieben, bis sich die Innenkanten berühren.

8



Beim Zusammenklappen des Buches ist das Titelbild oben sichtbar. Fertig!

Presse Daumen und Ballen der anderen Hand gegen den Grashalm. Er ist nun in dem Schlitz Daumen gespannt. Puste kräftig hindurch, und ... fliepi!



Fasse das Ende eines st ablen Grashalms zwischen Zeigefinger und Daumen. Lege den Halm seitlich an den Daumenballen und halte ihn einen Moment mit dem Ringfinger fest.

GRASHALM-PFEIFEN

FÜR CLEVERE KIDS
LABBÉ



SKILLBOOK NATURSPIELZEUG WIESENABENTEUER

Schleudere die Wurfklette mit dem Feder weit weg, denn dort wo sie landet, bleibt sie „auf ewig“ kleben.



Stiche mit einem Ästchen ein Loch in die Klette, genau an die Stelle, wo der Stiel vorher war.

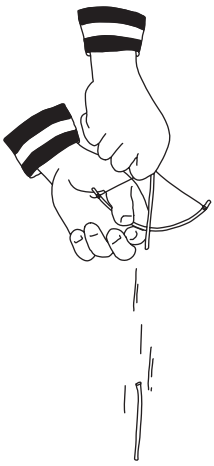


Bohre den Federkiel – das ist das untere Ende der Feder – fest in das Loch hinein.



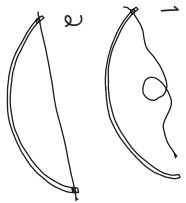
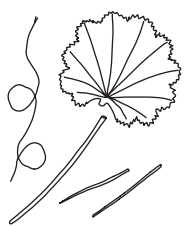
WURFKLETTE MIT FEDER

Ein Stiel oder ein Ästchen sind der Pfeil. Lege das Stielende an den Faden an, zurückziehen und los ...!



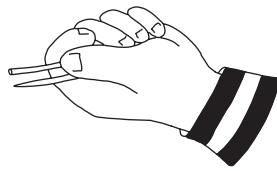
Geeignet sind Pflanzen mit biegsamen stablen Stielen, wie z. B. die Blätter des Frauenmantels.

Schneide ein längeres Stück Stiel ab. Verknöte einen Faden, z. B. Zwirn, mit den Enden.



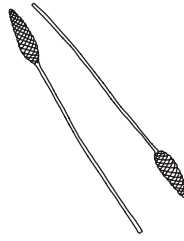
MINIPEIL UND -BOGEN

DEN LÄNGEREN ZIEHEN

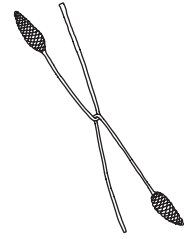


Nimm 2 verschiedene und unterschiedliche lange Halme, z. B. einen Gras- und einen Strohalm. Halte sie so in der Hand, dass sie gleich lang aussehen. Dabei darf dir niemand zusehen.

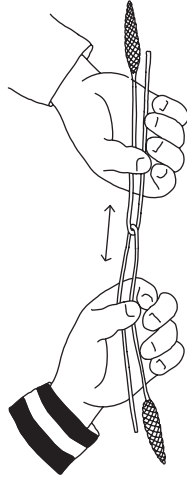
WEGERICH-ZWEIKAMPF



Suche 2 sehr lange Stiele des Spitz- oder Breitwegerichs. Seine Stiele sind besonders stabil.

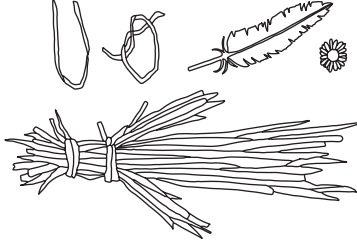


Beide Stiele sollten ungefähr gleich lang sein. Halte die Stiele, wie auf dem Bild zu sehen, ineinander.

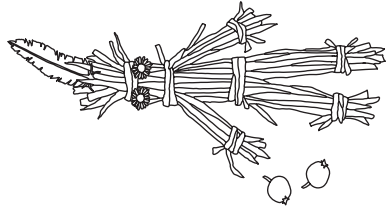


Jeder Spieler packt seine Enden ganz fest, und jetzt – Achtung, fertig, los – kräftig ziehen! Der Spieler mit dem Stiel, der nicht zerreißt, ist natürlich der Sieger.

INDIANER-GRASPUPE

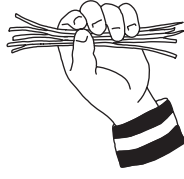


Sammle einen dicken Büschel mit etwa gleich langen Grashalmen. Lege einige feste Halme zum Zusammenbinden bereit. Binde zuerst die Haare und dann den Kopf fest.

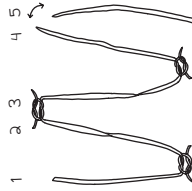


Teile 2 Stränge für die Arme und dann für die Beine ab, und binde sie fest. Dann bekommt der Indianer einen Gürtel. Schmücke ihn mit Federn, Blumen usw.

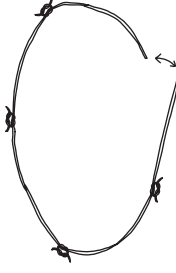
GRASHALME VERKNÖTEN



Wenn dein Freund es schafft, 5 Halme so zu verknöten, dass ein Ring entsteht, dann geht ein Wunsch in Erfüllung!



So ist die geheime Lösung: Verknöte die unteren Enden von Halm 1+2. Danach die oberen Enden von Halm 2+3.



Verknöte die unteren Enden von Halm 3+4. Dann die oberen Enden von Halm 4+5 und zum Schluss die letzten beiden Enden. Viel Glück!

Jetzt darf dein Freund einen Halm auswählen. Der längere Halm hat gewonnen. "Den Längeren ziehen" ist eine prima Methode zum Auslosen!