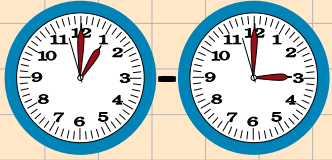


Hausordnung für KINDER 1904

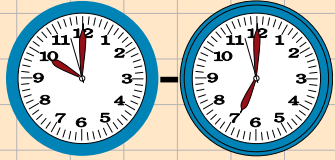
Spielen macht Spaß und niemand soll dich am Spielen hindern. Damit sich aber alle im Haus wohl fühlen, gibt es ein paar Regeln, die du beim Spielen beachten solltest.

• Pause für alle

Während der Ruhezeiten leise spielen, auch auf dem Spielplatz und vorm Haus.



Mittagsruhe



Nachtruhe

• Ich habe Geburtstag

Vor der Geburtstagsfeier den Nachbarn Bescheid sagen, dass es an diesem Nachmittag etwas turbulenter zugeht.



• Rücksicht auf Kranke und ältere Menschen

Kranke Eltern, Geschwister und Nachbarn brauchen Ruhe, um gesund zu werden.

Ältere Hausbewohner freuen sich über Hilfe, z.B. beim Tragen schwerer Einkaufstüten.



• Wo kann ich spielen?

Auf dem Spielplatz: Der Spielplatz gehört den Kindern, Haustiere dürfen nicht auf den Spielplatz! Wenn etwas kaputt geht, sag dem Hausmeister Bescheid!

Auf dem Rasen: Rücksicht auf Blumenbeete nehmen!

Nicht an der Straße: Straßenverkehr ist zu gefährlich!

Nicht im Treppenhaus und Keller: Durch den Hall werden die Stimmen und Geräusche noch verstärkt und alle im Haus können dich beim Spielen hören.

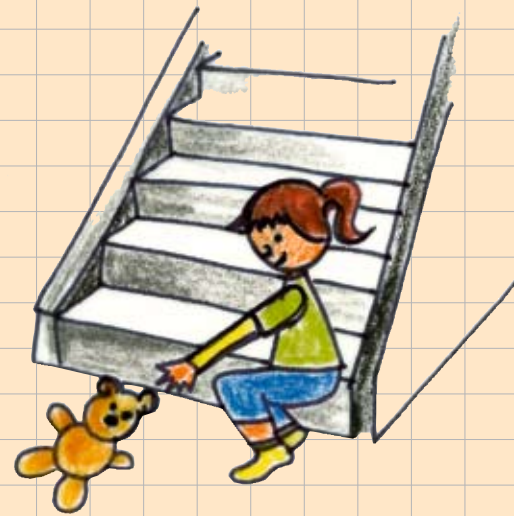
• Ball spielen erlaubt... aber mit Vorsicht

Am Haus oder im Hinterhof, lieber mit einem Schaumstoffball spielen.



• Spielsachen an den richtigen Platz

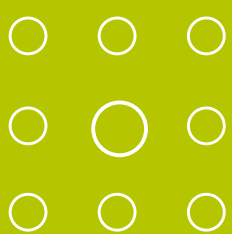
Spielsachen, Fahrräder und Skateboards nicht im Treppenhaus abstellen, sonst fällt jemand darüber und verletzt sich.



Leise Spielen – Spielideen für die Mittagsruhe

Die Ruhezeiten gelten auch auf dem Spielplatz! Es gibt jedoch jede Menge Spiele, die ohne viel Lärm draußen gespielt werden können. Hier ein paar Vorschläge:

Neun Löcher – Marmelspiel



- Löcher in den Sand graben
- Abstand eine Schuhlänge

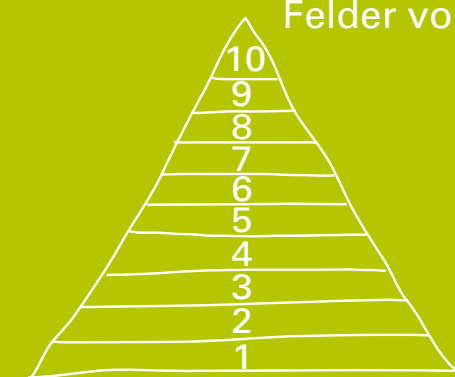
3 Meter Wurflinie

Reihum wirft jeder aus etwa 3 Metern Abstand eine Murmel: Wer in die mittlere Kuhle trifft, darf den Inhalt an sich nehmen. Dann müssen alle Spieler neue Murmeln einsetzen. Wer eines der anderen 8 Löcher trifft, darf nur eine Murmel aus der Mitte nehmen. Wer nichts trifft, nimmt seine Murmel wieder an sich und versucht, es in der nächsten Runde besser zu machen.

Das Delta-Spiel – Marmelspiel der Römer

In beliebiger Reihenfolge rollt nun ein Spieler nach dem anderen eine Murmel in das Dreieck und versucht, in einem möglichst hoch bezifferten Feld zu landen. Nach etwa 10 Runden (oder soviel Ihr wollt) wird verglichen, wer die höchste Punktzahl erreicht und damit das Spiel gewonnen hat.

- Nummerierung der Felder von 1 bis 10



3 Meter Wurflinie