

## Ein Tag als Spion

Du brauchst:

- Einen Raum/ Platz
- Wolle
- Klingel
- Stoppuhr
- Einen Schiedsrichter



So geht's

- Du spannst in dem Raum, den du dir ausgesucht hast, die Wolle so, dass ein Netz entsteht
- Am Ende des Netzes stellst du eine Klingel auf. Wenn du mit der Klingel läutest. Dann ist das Spiel vorbei.
- Das Netz trennt dich jetzt vom Ziel. Du musst also versuchen durch das Netz zu klettern, ohne dieses zu berühren. Der Schiedsrichter beobachtet das Netz und schaut, dass du dieses nicht berührst.
- Du kannst ja erstmal üben und die für dich beste Strategie herausfinden.
- Um das ganze noch ein wenig Spannender und schwieriger zu gestalten, kannst du die Zeit stoppen oder einen Countdown laufen lassen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Nachmachen!



Nein, ich bin kein Flamingo, da war tatsächlich ein Netz!