

1, 2, 3 - Weberknoten – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/1,_2,_3_-_Weberknoten/

Archiviert am: 2025-09-19 23:45:45

1, 2, 3 - Weberknoten ist ein Spiel zum Trainieren von Knoten.

Ziel

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Beschreibung

Alle GuSp sitzen in einem Kreis, und zählen zum Beispiel bis vier durch. Der Spielleiter sagt nun einen Knoten und eine Zahl (zum Beispiel: "Weberknoten, 3"). Nun laufen alle "Dreier" einmal um den Kreis, und dann bei ihrem Platz in die Mitte des Kreises. Dort liegt pro Teilnehmer eine Knotenschnur. Jeder versucht nun so richtig und schnell wie möglich den gewünschten Knoten zu machen.

1, 2, 3 - Weberknoten	
Art:	Spiel
Ziel:	Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.
Inhalt:	Die Kinder müssen so schnell wie möglich einen vorgegebenen Knoten machen.
Teilnehmer:	mindestens 8
Leiter:	einE LeiterIn
Ort:	Egal
Material:	Knotenschnüre, evt. einen Sessel
Dauer:	15 Minuten
Vorbereitung:	5 min

Variation

In der Mitte steht zusätzlich ein Sessel. Die Knoten werden um den Sessel herum gemacht. Wer zieht als Erstes den Sessel weg?



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: Lo Hufnagl und Andreas Furm