



## Spiel für flinke Finger – Blatt 1

### Aufgabe

*Das Lürslein will in die Lurshöhle.  
Ziehe einen Strich durch den Irrgarten  
zum Höhleneingang.*



**Kopiert** Blatt Nr. 2 mit dem Irrgarten.  
Jeder Spieler braucht **ein Blatt und  
einen Stift**. Außerdem benötigt ihr  
einen **Würfel**.

Würfelt abwechselnd.

Wer jetzt zuerst eine **6** würfelt, darf mit dem  
Zeichnen des Weges beginnen. Der andere Spieler  
würfelt, bis er eine **6** oder eine **1** würfelt.

Dann ruft er laut: „**Halt!**“ und zeichnet selbst,  
während der erste Spieler würfelt usw.

Gewonnen hat, wessen Lürslein zuerst beim  
Höhleneingang ist und wer gleichzeitig die wenigsten  
Berührungen mit den Irrgartenwänden hat.

Wenn der langsamere Spieler weniger  
Berührungen mit den Begrenzungen hat, steht es  
unentschieden. **Also gut aufpassen!**

*Nach einer Idee aus: Rix, A. (2012) Den Stift im Griff 1 –  
123 Spielhandlungen zur Schulung der Grafomotorik. Buxtehude: Persen Verlag*



## Spiel für flinke Finger – Blatt 2

