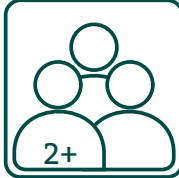


# Jogo da Caricas Kronkorkenspiel

Erfunden in den USA. Gespielt auf der ganzen Welt. Ein Beispiel aus Portugal.



8-12



2+



30-45

mehrere Kronkorken,  
Kreide



Video: So wird gespielt!



Foto: Adobe Stock

## Hintergrund:

- 1891 erfand William Painter in den Vereinigten Staaten den Kronkorken: Dieser verschließt seitdem nicht nur zahllose Flaschen, sondern diente auch Kindern auf der ganzen Welt als Spielmaterial.
- Das Kronkorkenspiel *Jogo da Caricas* kommt aus Portugal.

## Ziel

- Hand-Auge-Koordination, Geschicklichkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration, Kreativität fördern

## Ablauf

- Ziel des Spieles: Der Kronkorken erreicht die Ziellinie, ohne die Bahn zu verlassen.
- Eine Rennbahn (ca. 15 - 30 cm breit) mit Start- und Ziellinie auf den Boden zeichnen. Größe und Form werden von den Spieler\*innen nach Wunsch bestimmt.
- Kronkorken mit Namen markieren und auf Startlinie legen, Reihenfolge der Spieler\*innen bestimmen.
- Zeigefinger (oder Mittelfinger) gekrümmt an den Daumen klemmen. Dann den Zeige-/Mittelfinger nach vorne schnellen lassen und den Kronkorken mit Fingernagel nach vorne schnipsen.
- Verlässt der Kronkorken die Bahn, wird er zurück auf Start gesetzt.

## Erweiterung

- Der Kreativität beim Erfinden der Spielbahnen in Bezug auf Länge, Kurvigkeit und Schwierigkeitsgrad sind keine Grenzen gesetzt.
- Zusätzlich können Zwischenziele und „Brunnen“ (Kreise) eingezeichnet werden. Fällt ein Kronkorken in einen „Brunnen“ (oder verlässt er die Bahn), muss er zurück auf ein Zwischenziel gesetzt werden.
- Weitere Hindernisse (z. B. aus Steinen, Stöcken etc.) können nach Belieben eingebaut werden.

## Inklusiv gedacht

- Das Kronkorkenspiel ist sehr niedrigschwellig, über die Regeln kann man sich nonverbal verständigen.
- Sind Kinder im Rollstuhl dabei, Bahn auf Papier zeichnen und auf unterfahrbarer Tischfläche platzieren.
- Die Bahn lässt sich auch fühlbar und kontrastreich gestalten, z. B. mit buntem Klebe- und Kreppband.