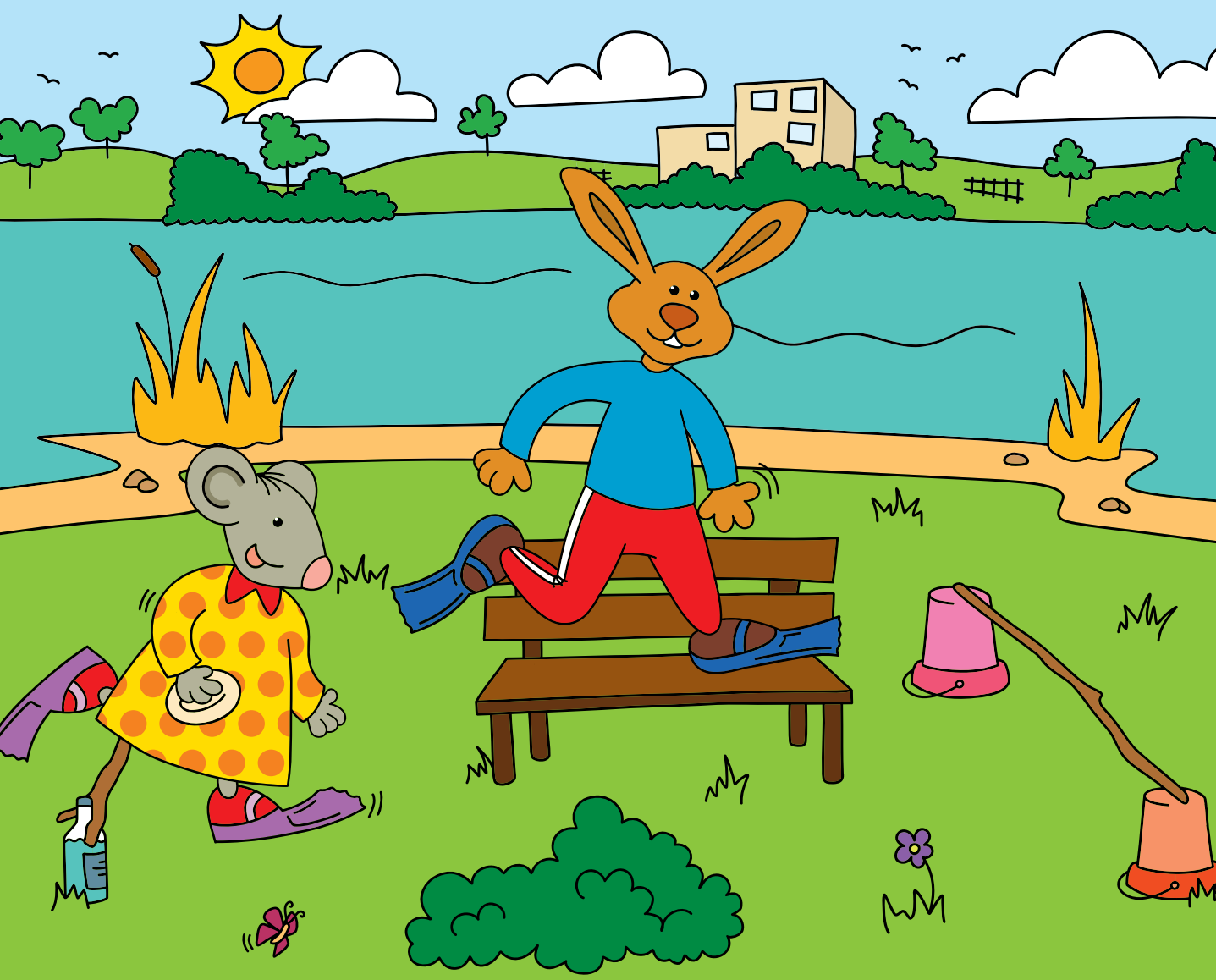
Heft 47 (2/2022)

Susi & Tino

Das Kindermagazin der MWG

Sommer, Sonne, Spiel und Spaß

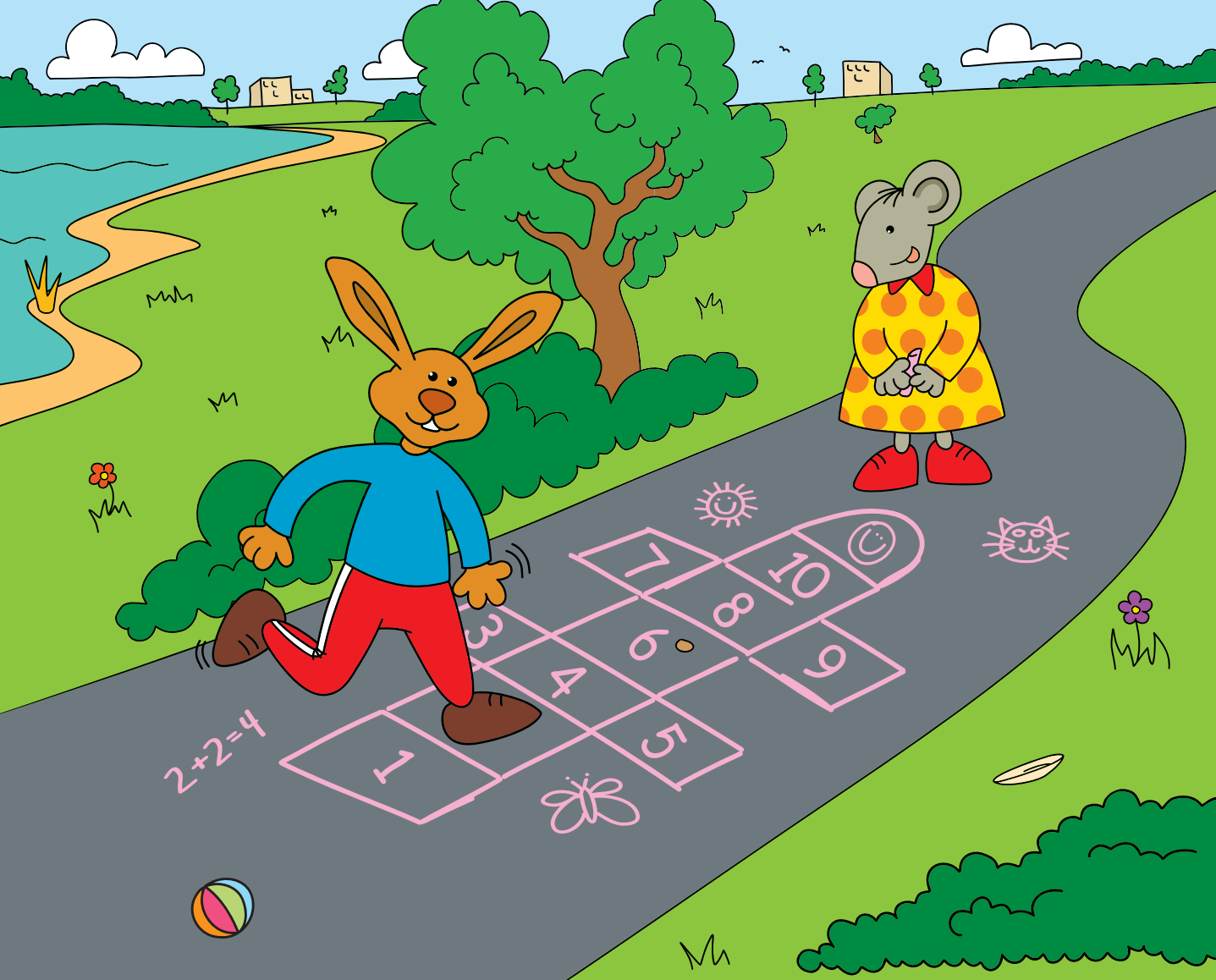
Langeweile kennen Susi und Tino nicht. Tino hat ständig neue Ideen für lustige Spiele. Heute überrascht er Susi mit einem Frisbee-Spiel: „Dazu brauchen wir zwei kleine Eimer. Den ersten stellen wir auf die Wiese, den zweiten legen wir umgedreht auf den Eimerrand. Sie liegen nun Rand auf Rand. Und dann versuchen wir, den oberen Eimer mit einer Frisbee-Scheibe zu treffen." Susi schüttelt heftig mit dem Kopf: „Aber Tino, wir haben doch gar keine Frisbee-Scheibe. Die ist doch in den See geflogen!" Tino grinst: „Kein Problem, wir kleben zwei oder drei Pappteller übereinander und schwuppdiwupp haben wir eine Frisbee-Scheibe." Gesagt getan. Nun versucht jeder, das wacklige Flugziel zu treffen. Nach sechs Würfen hat Susi einmal den Eimer umgehauen, Tino hat es zweimal geschafft. Sein Trick: Er war beim Werfen in die Hocke gegangen. 1:0 für Tino.



Jetzt denkt sich Susi ein Spiel aus. Dazu borgt sie sich von zwei Kindern am Strand Taucherflossen. Nun legt Susi einen Stock über die beiden Eimer vom Frisbee-Spiel und baut weitere kleine Hindernisse mit Stöcken und Trinkflaschen auf. Die Flaschen füllt sie mit Wasser, damit sie nicht gleich umfallen. Dann ruft sie Tino zu: „Zieh dir die Flossen über, und versuche über die Hindernisse zu kommen. Für jedes umgerissene Hindernis gibt's einen Strafpunkt. Es gewinnt der geschickteste Läufer." Es sieht lustig aus, als beide mit den Flossen über die Wiese hüpfen. Am Ende gewinnt Susi denkbar knapp. Nun steht's 1:1.

Tino grübelt, was man mit den Eimern und den Papptellern noch so anstellen kann. Dann schnappt er sich einen der beiden Eimer, flitzt zum See und füllt ihn mit Wasser. Den zweiten Eimer stellt er in 20 Metern Entfernung auf die Wiese. Tino erklärt die Regeln: „Du schöpfst Wasser in den Pappteller, hältst diesen über den Kopf und flitzt so schnell wie möglich zum leeren Eimer. Dort schüttest du das Wasser rein. Jeder läuft sechsmal hin und her." Susi hat's schnell begriffen: „Und wer am Ende mehr Wasser im Eimer hat, gewinnt!" „Genau", strahlt Tino und schon geht's los. Am Ende hat Susi die Nase vorn. Jetzt liegt sie mit 2:1 vorn.

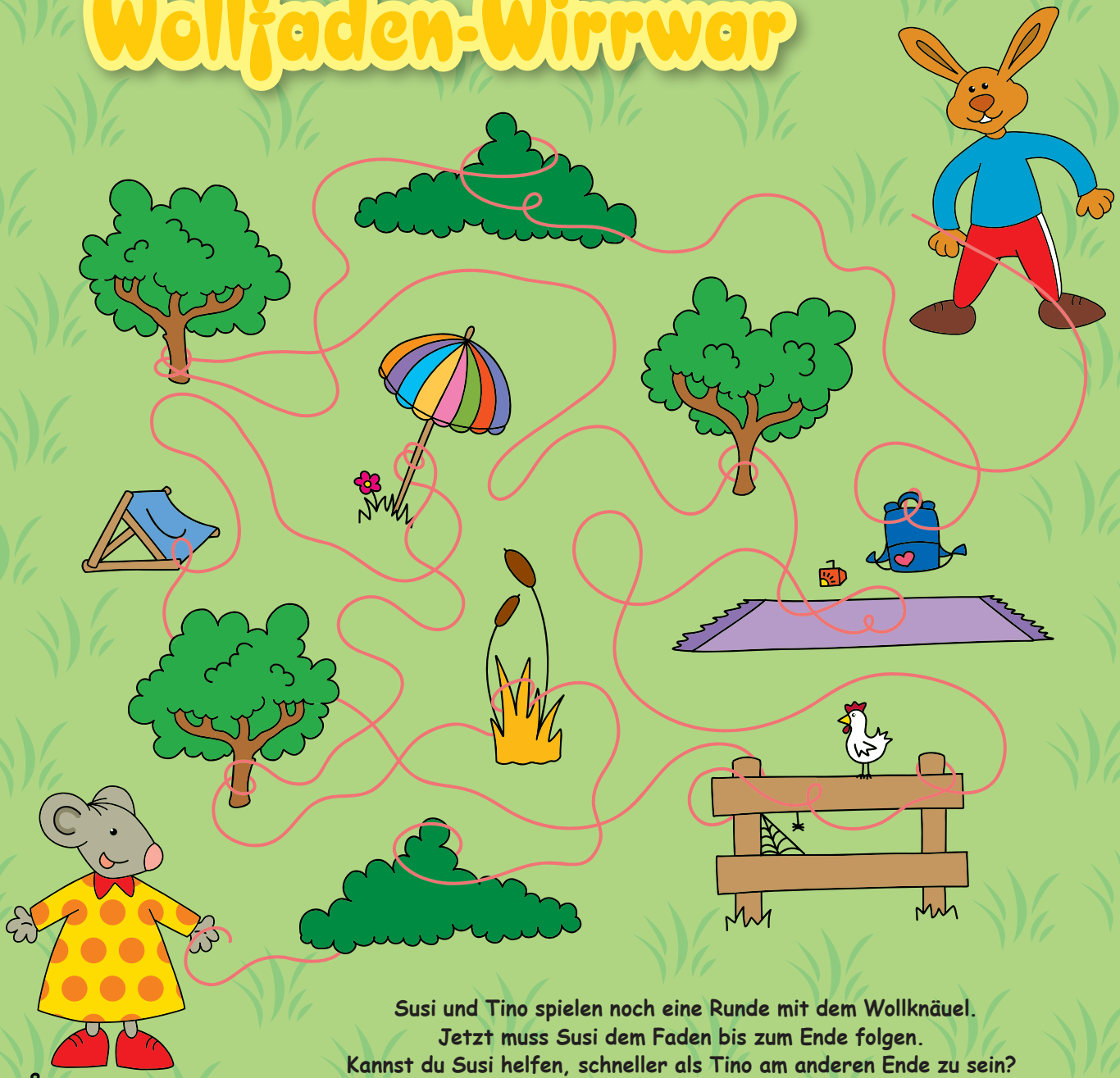
Im Papierkorb findet Susi eine dicke Rolle Wolle und hat eine weitere Spielidee. Sie erklärt Tino wie es geht: „Ich binde das Ende des Wollknäuels dort drüben an das Gebüsch. Du machst die Augen zu. In dieser Zeit laufe ich mit der Wolle über die Wiese, wickele dabei den Faden um Büsche, Bäume und Bänke. In meinem Versteck knote ich den Faden fest. Wenn ich rufe, machst du die Augen auf und folgst dem Faden. Während du ihm folgst, schleiche ich mich aus meinem Versteck und laufe still und leise - und ohne, dass du mich siehst - hinter den Büschen zum Ausgangspunkt. Bin ich eher hier als du am Ende des Fadens, habe ich gewonnen. Bist du schneller, gewinnst du!“ Na, wer macht das Rennen? Genau, diesmal ist unser Hase Tino schneller als die Susi-Maus. 2:2.



Jetzt ist Tino wieder dran. Er holt aus seinem Rucksack eine Straßenmalkreide, Susi sucht einen kleinen Stein. Mit der Kreide malt Tino in einer Reihe gleichgroße Quadrate auf den Boden. In jedes Kästchen schreibt er Zahlen von 1 bis 10. Susi muss nun den Stein auf eines der Felder werfen. Dorthin muss Tino auf einem Bein hüpfen. „Das ist ein tolles Spiel," freut sich Tino, der vom Hüpfen gar nicht genug bekommen kann. „Ja," ruft Susi, „dieses Spiel hat schon meine Omi als Kind gespielt." Tino ist der bessere Hüpfer und gewinnt den heutigen Spieltag für sich mit 3:2.

Erschöpft sitzen Susi und Tino unter einem Baum und schauen auf den See. Die vielen Spiele waren ganz schön anstrengend. Da fragt Tino seine Freundin Susi: „Wollen wir Zungenbrecher spielen?" Susi ist verwirrt: „Was soll das denn für ein Spiel sein?" Tino rutscht an sie heran: „Wir denken uns lustige Sätze aus, die schwer nachzusprechen sind und lachen uns kaputt, was dabei herauskommt. Hör mal: „Zwischen zwei Zwetschgenbäumen zwitschern zwei geschwätzige Zwillinge. - Der Cottbuser Postkutscher putzt den Cottbuser Postkutschenpostkasten. - Auf dem Rasen rasen Hasen, atmen rasselnd durch die Nasen." Nach einer halben Stunde mussten unsere Freunde aufhören - ihre Bäuche tun vom Lachen und Kichern schon weh. Willst du es auch mal probieren?

Wollfaden-Wirrwar

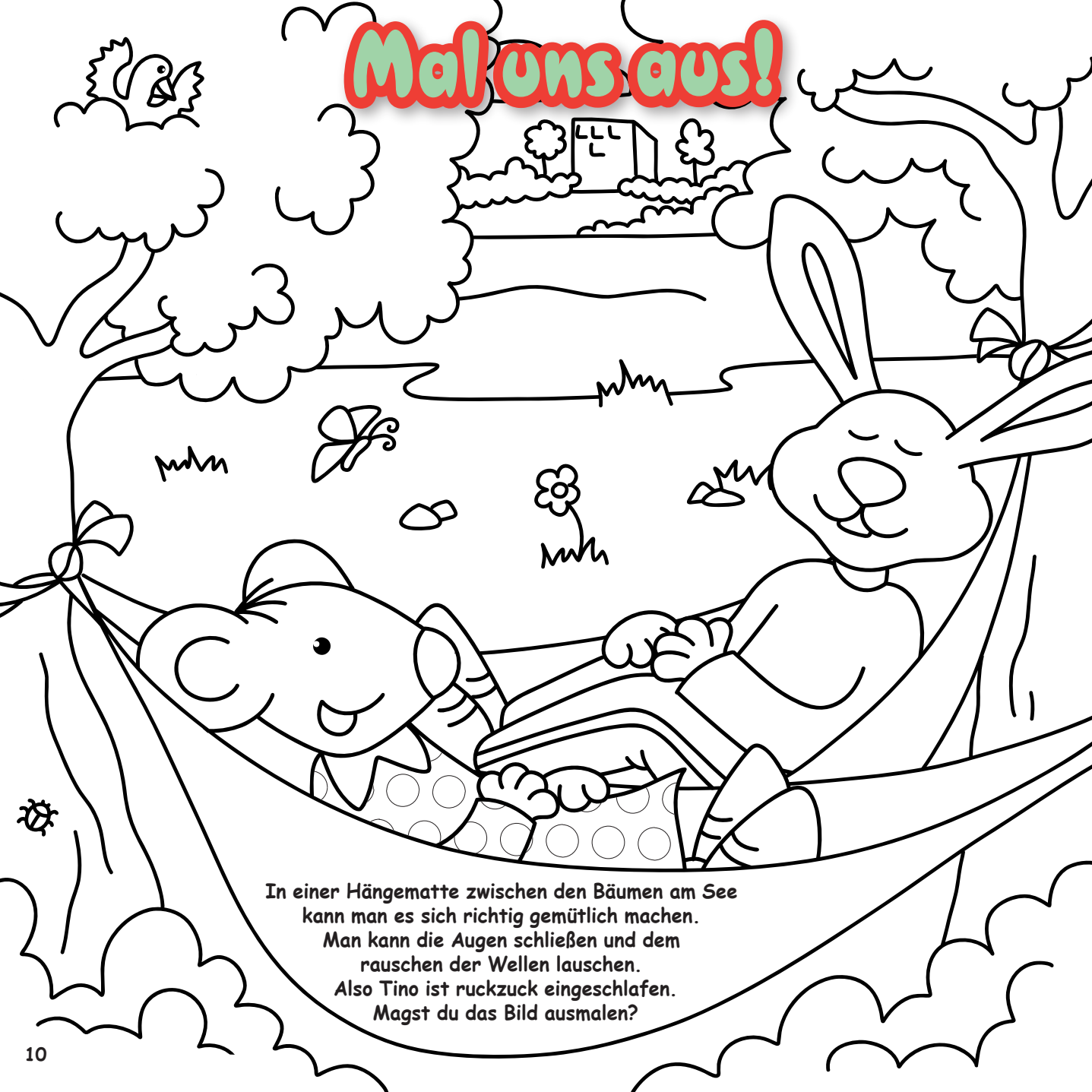


Susi und Tino spielen noch eine Runde mit dem Wollknäuel.
Jetzt muss Susi dem Faden bis zum Ende folgen.
Kannst du Susi helfen, schneller als Tino am anderen Ende zu sein?

Steinbilder

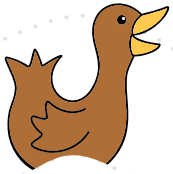
Gemeinsam sammeln Susi und Tino die allerschönsten Steine am Strand des Neustädter Sees. Mit diesen Steinen legen sie Bilder in den Sand. Erkennst du die Blume, den Hasen, das Herz und den Schmetterling?

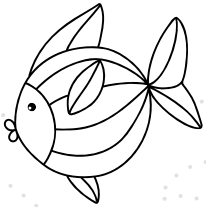
Mal uns aus!

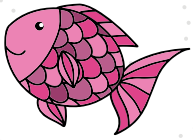


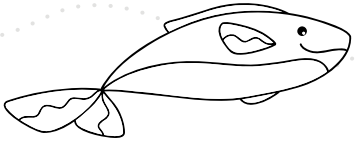
In einer Hängematte zwischen den Bäumen am See
kann man es sich richtig gemütlich machen.
Man kann die Augen schließen und dem
rauschen der Wellen lauschen.
Also Tino ist ruckzuck eingeschlafen.
Magst du das Bild ausmalen?

Susi und Tino gehen baden









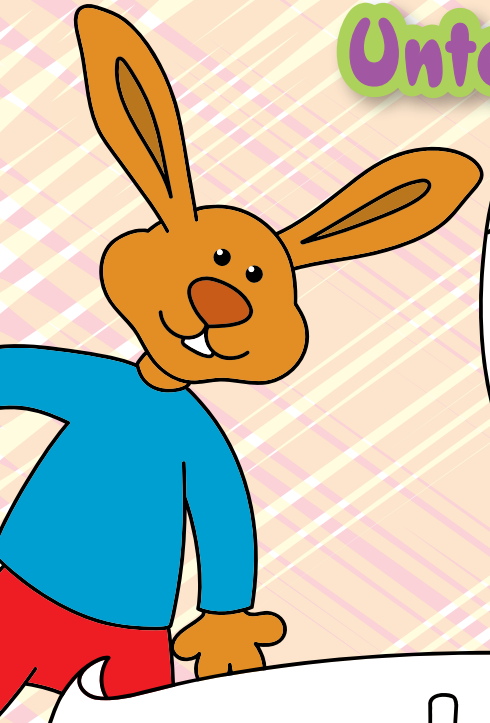
Susi und Tino möchten im Neustädter See baden. Male ihnen doch ein paar bunte Wellen und Fische, damit ihnen das Planschen gleich doppelt so viel Spaß macht.

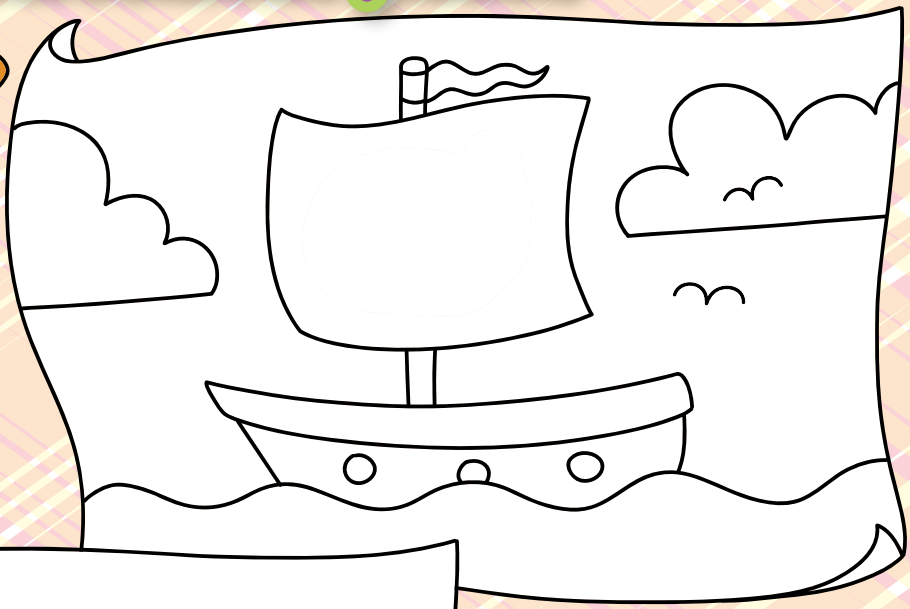
Richtig oder falsch?

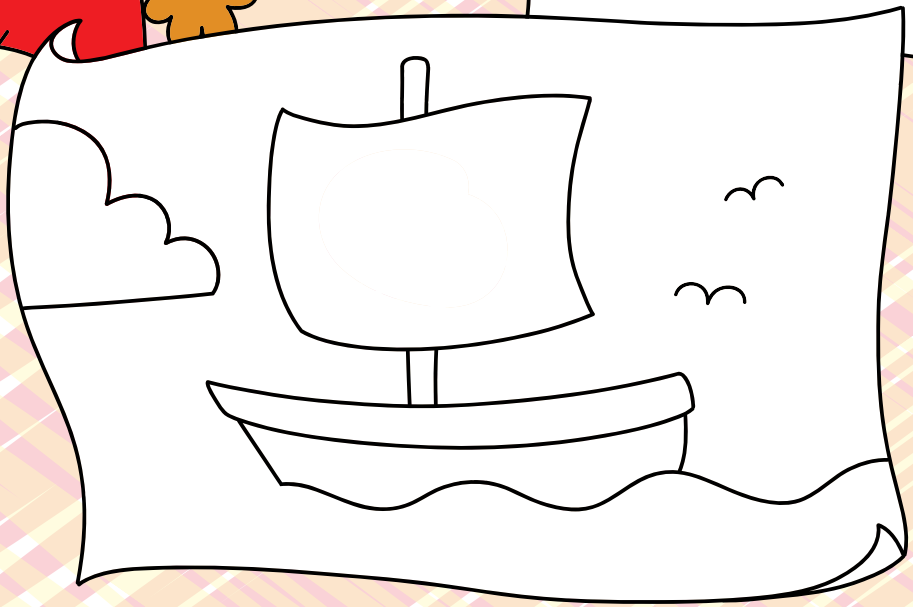
Was kann alles schwimmen? Weißt du es? Sieh dir unsere Bilder doch mal ganz genau an. Wenn der Gegenstand oder das Tier schwimmen kann, dann kreuzt du das lachende Susi-Gesicht an, wenn nicht, kreuzt du das schmollende Tino-Gesicht an.

Lösung: schwimmt-Boot, Frosch, Ente, Delphin, Schwimmring schwimmt nicht-Buch, Hochhaus, Armbanduhr, Schnecke, Auto

Unterschiede finden

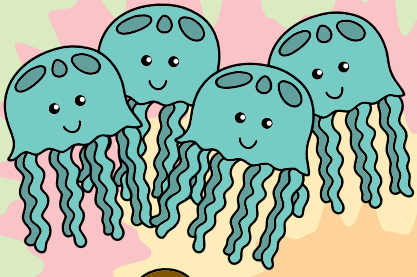




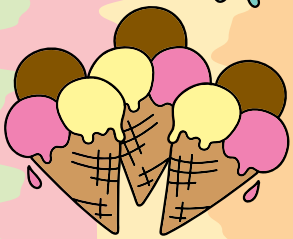


Tino hat ein tolles kleines Bild gemalt. Susi ist noch nicht ganz fertig mit ihrem Segelschiff. Kannst du Susi helfen und ergänzen, was noch fehlt? Dann darfst du beide Schiffe bunt ausmalen.

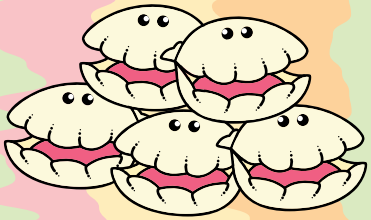
Zähle richtig!



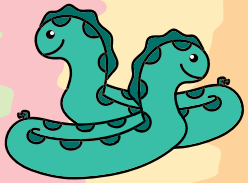
1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

Kannst du schon bis 5 zählen? Sieh dir die Gegenstände in jeder Reihe genau an und zähle sie. Male dann die richtige Zahl daneben bunt an.

Lösung: 4 Quallen, 3 Eis, 5 Muscheln, 2 Schwimmreifen, 1 Seestern

Gefährliche Klippen

Bist du so ein guter Steuermann wie unser Tino? Dann führe unser Schiff sicher an den Klippen vorbei bis zur Schatzinsel. Zeichne mit einem roten Stift den Weg ein.

Finde den Schlüssel

Beim Tauchen hat Tino eine Schatzkiste gefunden. Doch sie ist verschlossen. Susi ist auch getaucht und konnte drei Schlüssel herausfischen. Hilf unseren beiden Freunden die Kiste zu öffnen. Welcher Schlüssel passt in das Schloss?

IMPRESSUM

Herausgeber: MWG-Wohnungsgenossenschaft eG Magdeburg
Letzlinger Straße 5, 39106 Magdeburg
Tel.: 0391 – 56 98 444, E-Mail: susi.tino@MWG-Wohnen.de, www.MWG-Wohnen.de

Redaktion: MWG-Wohnungsgenossenschaft eG Magdeburg,
Journalistenbüro cityPRESS Magdeburg, www.citypress-magdeburg.de

Gestaltung und Druck: Max Schlutius Magdeburg GmbH & Co. KG
www.max-schlutius.de

Erscheinungsweise: vierteljährlich
Auflage: 7.500 Exemplare

Lösung: Schlüssel 3.