

Advent anders.schön

www.efg-aachen.de/anders-schoen

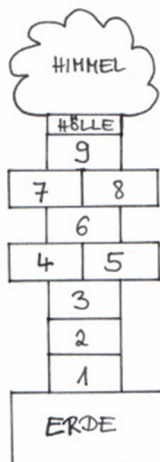
Initiative „Schönforst erleben“



Aktion zu: Maasi merkt, wie gut Bewegung tut

Hüpfspiele

Himmel und Hölle



Malt den Hüpfkasten entsprechend der Abbildung auf eine freie Teerfläche oder das Hopfplaster auf. Der erste Spieler beginnt. Er stellt sich auf das Feld ERDE.

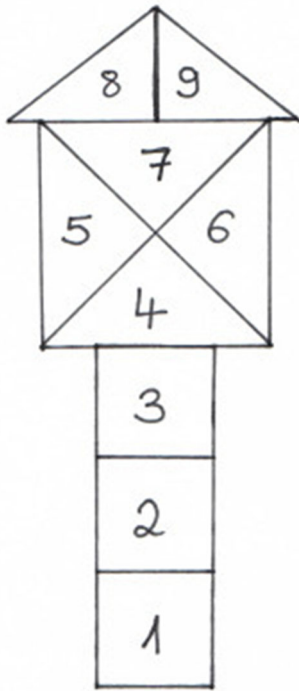
Von dort aus wirft er einen flachen Stein in das erste Feld. Trifft er, darf er agieren bzw. loshüpfen.

Verfehlt er den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe. Danach hüpf er Kästchen für Kästchen von der ERDE aus zu HIMMEL. Das Feld in dem der Stein liegt wird übersprungen. Nach einer kurzen Ruhepause im HIMMEL, hüpf er zurück zur ERDE. Das Feld HÖLLE überspringt er natürlich, denn in

die Hölle möchte ja keiner kommen. Die Kästen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 werden mit einem Grätschsprung zurückgelegt. Vor dem Kästchen mit dem Stein (in diesem Fall Feld 1) macht der Springer halt und hebt den Stein auf. Danach überhüpft er dieses Feld und landet auf der ERDE. Nun wirft er erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld mit der Zahl 2. Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen.

Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück. So bleibt der Spieler an der Reihe, bis er falsch wirft bzw. seinen Kasten nicht trifft. Er merkt sich seine Zahl bei der er ausschied und macht, wenn er wieder dran ist, dort weiter. Der nächste Spieler kommt auch zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfkastens oder neben ein Feld hüpf.

Beim nächsten Spieler beginnt das Spiel wieder bei 1 und so weiter. Welcher Spieler schafft zuerst den Weg mit seinem Stein bis in den Himmel?



Briefhopse

Malt den Brief und die übrigen Kästen mit den entsprechenden Zahlen auf eine freie Teerfläche, das Hopfpflaster oder ähnliches auf.

Nun verläuft das Hüpfspiel folgendermaßen:

Als erstes hüpfst ihr nacheinander mit beiden Beinen vom Kasten mit der Nummer 1 über die fortlaufenden Zahlen bis zu dem mit der Nummer 9 und zurück.

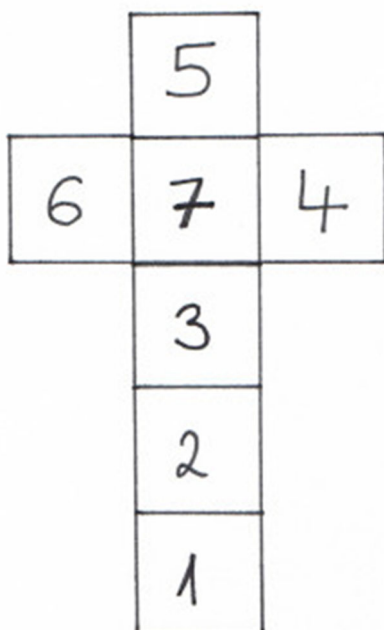
Nun auf dem rechten Bein hüpfend von Kasten 1 bis Kasten 4 hüpfen.

Mit gegrätschten Beinen zeitgleich auf die Zahlen 5 und 6 springen.

Auf dem rechten Bein hüpfend auf den Kasten Nummer 7 springen.

Erneut mit gegrätschten Beinen auf 8 und 9.

Jetzt ein Sprung bei dem ihr euch dreht und auf selbe Weise hüpfend zurück. Danach das Gleiche hüpfend auf dem linken Bein. Zum Schluss mit gekreuzten Beinen die Kästen 1 bis 4 springen. Bei den Zahlen 5 und 6 mit gegrätschten Beinen springen. Auf Kasten 7 mit gekreuzten Beinen hüpfen. Auf die Zahlen 8 und 9 wieder mit gegrätschten Beinen springen. Nun umdrehen und das Gleiche zurück. Ein kniffliges Hüpfkastenspiel, das viel Spaß macht!!!



Hinkepott

Malt das Spielfeld mit Straßenkreide auf eine freie Fläche auf Teer, die gepflasterte Hofeinfahrt oder ähnliches auf.

Der erste Spieler fängt an und wirft einen Stein in das Hüpfkastenspiel mit der Zahl 1.

Nun springt er auf einem Bein los, wobei er das Feld mit dem Stein überspringt.

Er hüpfst nacheinander auf die Felder 2 bis 7.

Im Kasten Nummer 7 kann er sich kurz ausruhen, wozu er das zweite Bein abstellen darf. Danach hüpfst er von 7 abwärtszählend bis 2 zurück. Dort hält er an und hebt den Stein auf.

Mit diesem in der Hand hüpfte er zurück aus dem Spielfeld. Nun beginnt er erneut.

Im zweiten Durchgang muss er den Stein auf den Kasten 2 werfen und später diesen beim Springen auslassen. So geht das Spiel immer weiter bis zum Kasten 7.

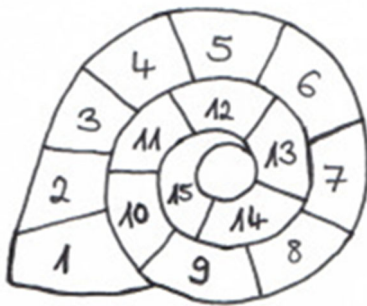
Der Spieler scheidet aus bzw. der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn er mit dem Stein nicht den entsprechenden Kasten trifft, wenn der Spieler hinfällt oder wenn er auf eine der aufgezeichneten Linien tritt. Beim zweiten Spieler verläuft die Spielweise gleich.

Sind reihum alle Spieler ausgeschieden, ist der erste Spieler wieder an der Reihe.

Er macht mit der Zahl weiter, bei der er zuvor ausgeschieden ist.

Wer schafft als ersten einen kompletten Hüpf-Durchgang?

Hüpfschnecke



Malt das Schneckenhaus mit Straßenkreide auf eine freie Teerfläche oder das Hopfplaster auf.

Der erste Spieler wirft einen Stein auf das Kästchen Nummer 1. Er hüpfte auf dem rechten Bein direkt auf das erste Feld. Dort schiebt er mit der Fußspitze des anderen Fußes (des linken) den Stein auf das nächste Feld weiter.

Auf diese Weise fährt er fort.

Tritt er mit seinem Fuß auf eine der aufgezeichneten Linien, muss er ausscheiden und der nächste Spieler ist dran. So machen alle auf die gleiche Weise weiter. Sind alle ausgeschieden, kommt wieder der Spieler, der begonnen hat, dran. Er macht bei der Zahl weiter, bei der er ausgeschieden ist. So verläuft das Hüpfspiel für alle Spieler. Wer erreicht als Erster das leere Feld in der Mitte des Schneckenhauses und gewinnt das Spiel?

Viel Spaß und Spannung mit den verschiedenen Hüpfkastenspielen!!!



„Herr, ich danke dir dafür, dass du mich so wunderbar und einzigartig gemacht hast! Großartig ist alles, was du geschaffen hast – das erkenne ich! -“
Psalm 139,14

