

## Tempelhüpfen

### Spielbeschreibung:

Das erste Kind beginnt und steht dazu auf dem Feld Erde. Von dort aus wirft es einen Stein in das Feld 1. Trifft es, darf es loshüpfen. Verfehlt es Feld 1, ist das nächste Kind an der Reihe. Das Kind, welches getroffen hat, hüpfet Kästchen für Kästchen vom Feld Erde bis zum Feld Himmel. Das Feld, in dem der Stein liegt, und das Feld Hölle werden dabei übersprungen.

Die Felder 4 und 5 sowie 7 und 8 werden per Grätschsprung zurückgelegt, die anderen Felder einbeinig. Im Himmel kann das Kind eine kurze Pause einlegen, danach hüpfet es zurück zur Erde.

Beim Kästchen, in dem der Stein liegt (in diesem Fall Feld 1), angekommen, stoppt das Kind und hebt den Stein auf. Dann überhüpft es dieses Feld und landet wieder auf der Erde.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe und stellt sich auf das Feld Erde. Haben alle Kinder die erste Runde absolviert, beginnt das erste Kind die zweite Runde, indem es sich auf das Feld Erde stellt und - sofern es die erste Runde fehlerfrei absolviert hat - den Stein in das Feld 2 wirft. Sieger ist jenes Kind, das zuerst den Stein in das Feld Himmel werfen kann.

### Weitere Spielformen:

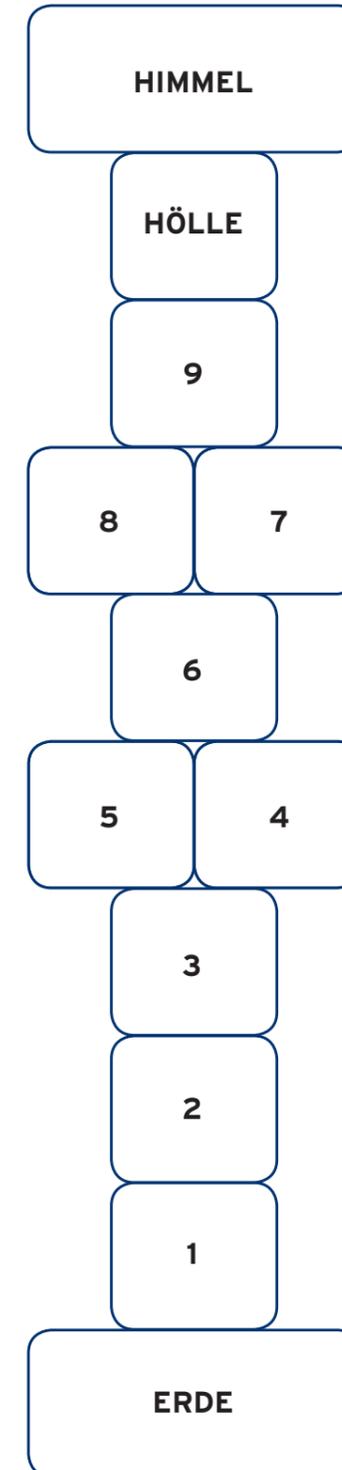
- Ein Kind bleibt so lange an der Reihe, bis es falsch wirft oder sein Feld nicht trifft. Es merkt sich das Feld, bei dem der Fehler passiert ist, und setzt dort fort, wenn es wieder an der Reihe ist.
- Für jüngere Kinder können weniger Felder und diese größer aufgezeichnet werden und es können zwei Kontakte pro Feld erlaubt werden

### Als Fehler werden allgemein betrachtet:

- Der Stein bleibt im falschen Feld liegen oder berührt eine Begrenzungslinie
- Das Kind berührt beim Springen eine Linie
- Fehler beim Springen in vorgeschriebene Felder

### Anzahl der Kinder:

Optimalerweise 1-6



## Kleine Spielesammlung: Spiele mit Straßenkreiden

Die kleine Spielesammlung eignet sich hervorragend für Kinder im Vorschul- und Volksschulalter, sie kann aber auch von älteren Kindern genutzt werden.

### Schwierigkeitsgrad:

Der Schwierigkeitsgrad der Spiele lässt sich ganz einfach erhöhen oder verringern, indem die Anzahl der Felder oder die Feldgröße geändert wird.

### Spieldauer:

Die Dauer der Spiele hängt von der Lust und Laune der Kinder ab.

## Kleine Spielesammlung: Spiele mit Straßenkreiden



# Box-out

## Spielbeschreibung:

Die Kinder malen ein großes Quadrat auf und unterteilen es in 10 x 10 Quadrate. An jedem der 4 Ecken beginnt ein Kind. Jedes Kind hält ein Stück Kreide in der Hand. Abwechselnd hüpfen die Kinder jeweils ein Feld zur Seite oder nach vorn. Das Feld, von dem das Kind gekommen ist, wird durchgestrichen. In dieses darf nicht mehr gehüpft werden. Sieger ist, wer sich zuletzt noch bewegen kann, das heißt, wer noch nach vorn oder zur Seite hüpfen kann.

## Weitere Spielformen:

- Anstelle eines X können die Felder mit anderen Zeichen gekennzeichnet werden, zum Beispiel mit einem O
- Erlaubte Schrittfolge:
  - nur nach vorn und seitlich
  - nur diagonal
  - nach vorn, seitlich und diagonal
- Änderung der Größe des Feldes, zum Beispiel nur 5 x 5 Quadrate (je nach Anzahl der Kinder)

## Anzahl der Kinder:

2-4

x									x	x
x	x	●							●	
●										
x										
x								●	x	x

# Hexentanz

## Spielbeschreibung:

Beim Hexentanz gibt es verschiedene Hüpfmuster, die von Runde zu Runde schwieriger werden. Im Durchgang 1 werden die Felder 2/3, 5/6 und 8/9 am Hinweg beidbeinig im Grätschsprung besprungen, am Rückweg geht es einbeinig über die Felder 7, 4 und 1 zurück. Im zweiten Durchgang hüpf das Kind mit dem rechten Bein auf die Felder 1 bis 9 und mit dem linken Bein zurück. Durchgang 3 wird erneut einbeinig, aber abwechselnd zurückgelegt. Das heißt, das Kind hüpf mit dem rechten Bein auf das Feld 1, mit dem linken auf das Feld 2 usw. In Durchgang 4 hüpf das Kind am Hinweg nur auf Felder mit geraden Zahlen, am Rückweg nur auf jene mit ungeraden. Im 5. Durchgang hüpf das Kind mit dem rechten Bein auf die Felder mit geraden Zahlen und zurück mit dem linken Bein auf die Felder mit ungeraden Zahlen.

## Weitere Spielformen:

- Rückwärts hüpfen
- Das Knie des freien Beins während des Hüpfens anheben
- Zusätzliche Bewegung: z. B. 2 x klatschen während eines Sprungs
- Durchgänge erfinden: z. B. nur auf Zahlen der Zweierreihe hüpfen
- Hexentanz als Wettkampf: Zwei (oder mehr) Felder werden nebeneinander aufgezeichnet und zwei (oder mehrere) Teams hüpfen gegeneinander. Immer die ersten Kinder der verschiedenen Mannschaften treten in einem Durchgang gegeneinander an. Einen Mannschaftspunkt erhält das Kind, den Durchgang am schnellsten richtig absolviert hat. Waren alle Kinder an der Reihe, werden die Mannschaftspunkte zusammen gerechnet. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punkteanzahl.

## Anzahl der Kinder:

Optimalerweise 1-6

8	7	9
5	4	6
2	1	3

# Der Wachtmeister

## Spielbeschreibung:

Das Spielfeld besteht aus einem großen Quadrat aus zum Beispiel 5 x 5 Quadraten. Auf der einen Seite des Feldes steht der Wachtmeister, der nur einen Weg zulässt, um auf die andere Seite zu gelangen. Diesen Weg überlegt er sich vor Spielbeginn, verrät ihn aber nicht den anderen Spielern. Alle anderen Kinder stehen auf der gegenüberliegenden Seite des Feldes und müssen nun reihum den Weg des Wachtmeisters erraten. Kind 1 (blauer Punkt in der Abbildung) beginnt und springt auf ein Feld der Reihe 1 (in der Abbildung das zweite Feld der Reihe 1). Der Wachtmeister verrät nun, dass dies das falsche Feld war. Das Kind muss zum Start zurück und das nächste Kind darf raten. Hat ein Kind das richtige Feld erraten (in der Abbildung ist dies das 4. Feld der Reihe 1), darf es vom richtigen Feld aus auf ein Feld der Reihe 2 springen. Hat das Kind ein falsches Feld gewählt, muss es wieder an den Start zurück und beim nächsten Durchgang von Neuem beginnen. Es gewinnt jenes Kind, das den gesamten Weg des Wachtmeisters fehlerfrei durchhüpft.

## Weitere Spielformen:

- Änderung der Spielfeldgröße
- Zusatzaufgabe: z. B. während eines Sprungs »hopp« schreien

## Anzahl der Kinder:

Optimalerweise 2-5

		●	●	●	
Reihe 1		●		x	
Reihe 2			x		
Reihe 3				x	
Reihe 4			x		
Reihe 5		x			

# Straßensystem

## Spielbeschreibung:

Das Kind kann seiner Kreativität freien Lauf lassen und ein Straßennetz mit Kreisverkehr, Parkplatz oder Zebrastrifen am Boden aufzeichnen. Dem Reisespaß steht jetzt nichts mehr im Weg. Das Kind kann zu Fuß, aber auch mit dem Roller, dem Bobby-Car oder dem Rad das Straßensystem befahren.

## Anzahl der Kinder:

Unbegrenzt

Viel Spaß beim Malen und Hüpfen!

