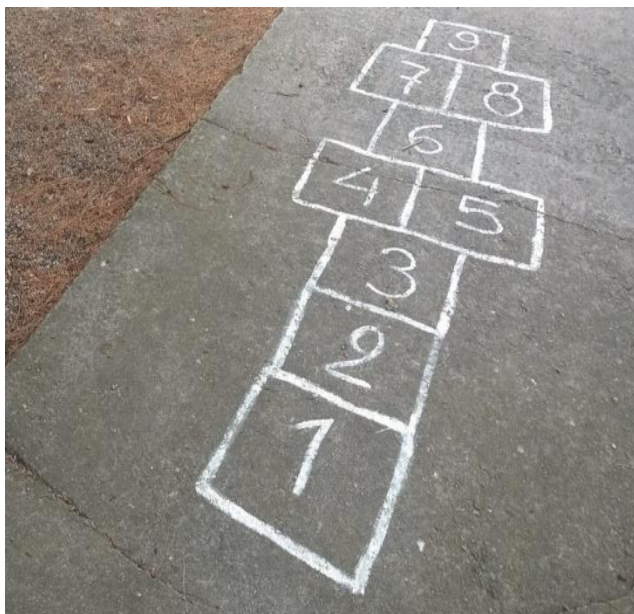


Hüpfspiele

Sicher kennst du die beliebten Hüpfspiele schon. Für das Hüpfspiel benötigst du nur eine Straßenkreide und kleine Steinchen. Es gibt unterschiedliche Varianten und Regeln, wie gespielt bzw. gehüpft werden kann. Jeder Mitspieler sucht sich einen Stein als Wurfmittel. Wer mit dem Spiel beginnen darf, kann z.B. durch einen Abzählreim (siehe unten) ausgemacht werden. Ist es noch zu schwer, auf einem Bein zu hüpfen, kannst du auch gerne mit beiden Beinen hüpfen!



Variation 1

- Zuerst wirfst du deinen Stein auf die Nummer 1, wenn du das Feld triffst, darfst du auf einem Bein loshüpfen, dabei überhüpfst du das Feld 1
 - auf Feld 2 und 3 hüpfst du mit einem Bein
 - auf Feld 4 hüpfst du mit dem linken und gleichzeitig auf Feld 5 dem rechten Bein
 - auf Feld 6 hüpfst du wieder mit einem Bein
 - auf Feld 7 hüpfst du wieder mit dem linken und gleichzeitig auf Feld 8 mit dem rechten Bein
 - auf Feld 9 hüpfst du wieder mit einem Bein
- bist du auf Feld 9 angekommen, drehst du dich einmal, damit du wieder in Richtung Feld 1 blickst
 - nun musst du in der selben Reihenfolge wieder zurück zu hüpfen
 - beim Zurückhüpfen musst du den Stein wieder einsammeln
 - jedoch darfst du auf das Feld, auf dem der Stein liegt, nicht hüpfen, weshalb du Feld 1 überhüpfst
 - wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, musst du den Stein in Feld 2 werfen, dann in Feld 3, 4 usw. bis zu Feld 9
 - wenn du Feld 9 zuerst erreicht hast, hast du gewonnen

Fehler:

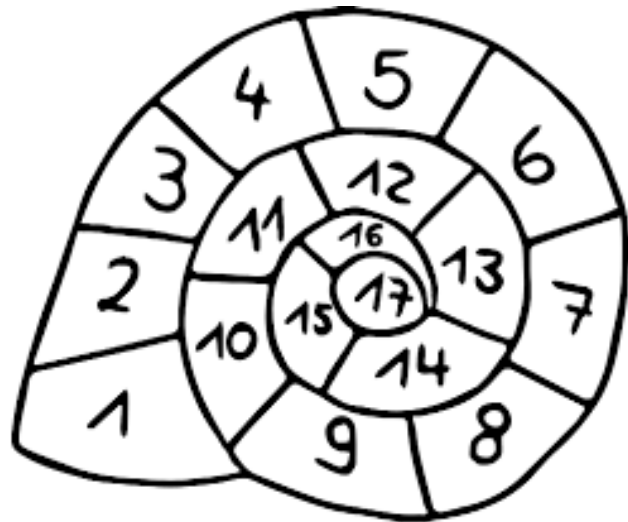
Wenn dir ein Fehler passiert, musst du aufhören und der Nächste aus deiner Familie kommt an die Reihe. Die Nummer, die du nicht geschafft hast, musst du beim nächsten Mal noch einmal versuchen.

Mögliche Fehler:

- beim Werfen, wenn der Stein außerhalb oder auf der Linie des Feldes landet
- beim Hüpfen, wenn die Umrandung berührt wird oder ein Feld vergessen wird
- wenn der Stein vergessen und nicht aufgesammelt wird
- wenn man aus dem Gleichgewicht kommt und mit beiden Beinen auftreten muss

Variation 2

- du wirfst deinen Stein auf die Nummer 1
- anschließend hüpfst du auf dem rechten Bein direkt auf das erste Feld
- dort schiebst du mit der Fußspitze deines linken Fußes den Stein auf Feld 2
- dann hüpfst du auf Feld 2 und den Stein schiebst du auf Feld 3
- dies machst du solange, bis du bei Feld 17 angekommen bist



Fehler:

Wenn dir ein Fehler passiert, musst du aufhören und der Nächste aus deiner Familie kommt an die Reihe. Die Nummer die du nicht geschafft hast, musst du beim nächsten Mal noch einmal versuchen. Mal schauen, wer als erstes mit den wenigsten Fehlern die 17 erreicht.

Mögliche Fehler:

- beim Schieben, wenn der Stein außerhalb liegt oder die Linie des Feldes berührt
- beim Hüpfen, wenn die Linie berührt wird
- wenn man aus dem Gleichgewicht kommt und mit beiden Beinen auftreten muss

Auszählreime:

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, eine alte Frau kocht Rüben, eine alte Frau kocht Speck, und du musst weg.

Ene mene miste, es rappelt in der Kiste, ene mene meck, und du bist weg.

Meine Güte, in der Tüte saß ein Kater, macht Theater, kam der Bär, macht noch mehr, kam die Maus, und du bist raus.