

Spielanleitung

Hüpfkästchen

Eine gepflasterte oder geteerte Fläche, Malkreide und einen flachen Stein – mehr braucht es nicht für das beliebte Bewegungsspiel, das schon Jahrzehnte lang viele Generationen begeistert!

Material:

Gepflasterte oder geteerte Fläche, Malkreide und einen Stein

So geht's:

Auf einer ebenen, gepflasterten oder geteerten Fläche den Hüpfkasten je nach der gewünschten Variante aufmalen.

Dann geht es los: Spieler 1 steht vor dem Hüpfkästchen und wirft den Stein in das Kästchen Nr. „1“. Dann hüpfet der Spieler los. Die Felder werden aufsteigend der Reihe nach besprungen. Das Feld mit dem Stein wird übersprungen.

Die Felder hintereinander werden einbeinig besprungen. Sind zwei Felder nebeneinander, dürfen die Füße gleichzeitig auf dem Boden aufkommen. Auf Feld Nr. „10“ wird umgedreht und es geht zurück. Auf dem Rückweg wird der Stein eingesammelt und das Feld, wo der Stein lag, erneut übersprungen.

Gelingt das Hüpfkästchen fehlerfrei, wirft der Spieler den Stein auf Feld Nr. 2 und hüpfet los und so weiter. Unterläuft beim Wurf oder Hüpfen ein Fehler, ist der nächste Mitspielende dran. Unterläuft Spieler 2 ein Fehler ist Spieler 1 wieder an der Reihe und macht bei der Nummer weiter, bei der der Fehler passiert ist.



Mögliche Fehler bei

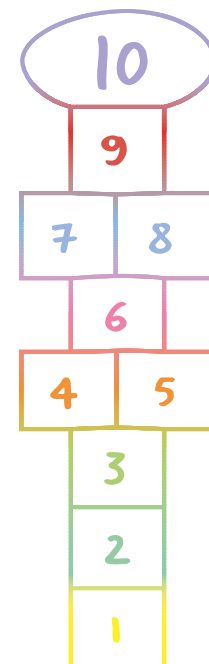
dem Wurf:

- Stein landet außerhalb des Feldes
- Stein landet auf der Linie des ausgesuchten Feldes
- Stein landet auf der falschen Nummer

dem Sprung:

- Springende treten auf die Umrandung
- Springende überspringen ein Feld
- Springende vergessen den Stein aufzuheben
- Springende kommen aus dem Gleichgewicht
- Springende berühren den Boden mit beiden Füßen an „unerlaubter Stelle“

Ziel: Wer zuerst in das letzte Feld geworfen hat und richtig gesprungen ist, hat gewonnen.



Beispiel Hüpfkästchen

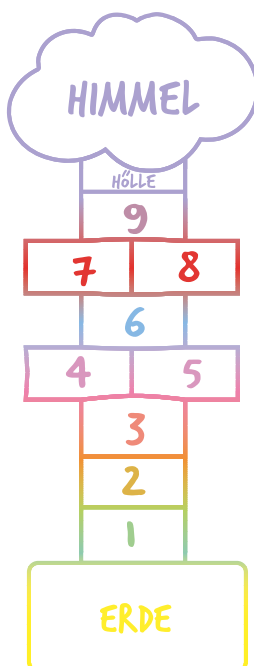
Spielvariante „Himmel und Hölle“:

Der erste Spieler steht auf der „Erde“ und wirft von dort den Stein. Die „Hölle“ darf nicht betreten werden, diese muss übersprungen werden. Sollte der Stein im „Himmel“ landen, darf während des Hüpfens nicht gesprochen oder gelacht werden! Der Rest des Spiels verläuft normal.

Spielvariante „Hüpf-Schnecke“:

Bei dieser Variante sind die Felder in der Form einer Schnecke angeordnet, auf der man rundherum von außen nach innen hüpfte. In der Mitte wird gedreht und dann von innen nach außen gehüpft.

Himmel und Hölle:



Hüpf-Schnecke:

