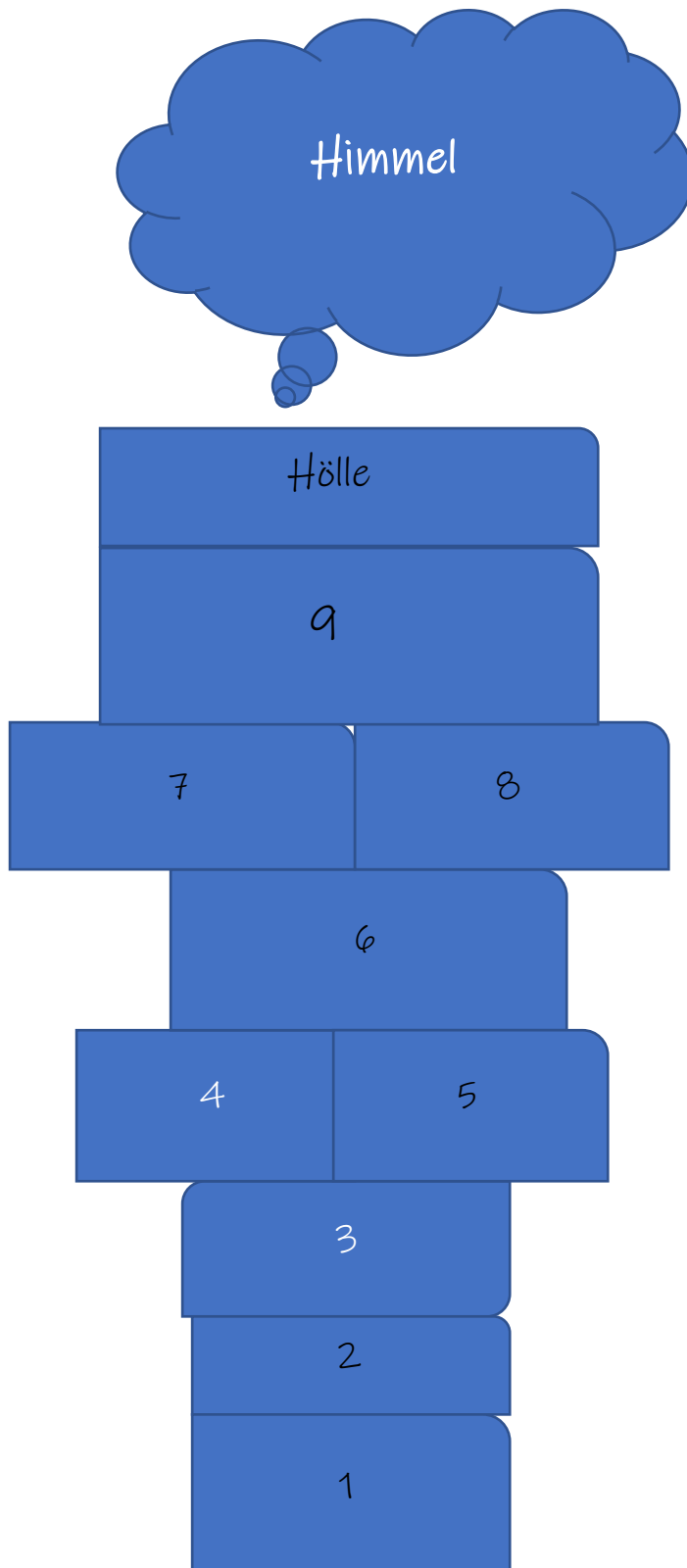


Hier noch ein Himmel und Hölle Spiel

Ihr braucht: ein Stück Kreide
eine Auffahrt oder einfache Teerfläche
ein paar Steine



Erde

1. Spiel

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 hüpfte 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, hüpfte 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 hüpfte. 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?

2. Spiel

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

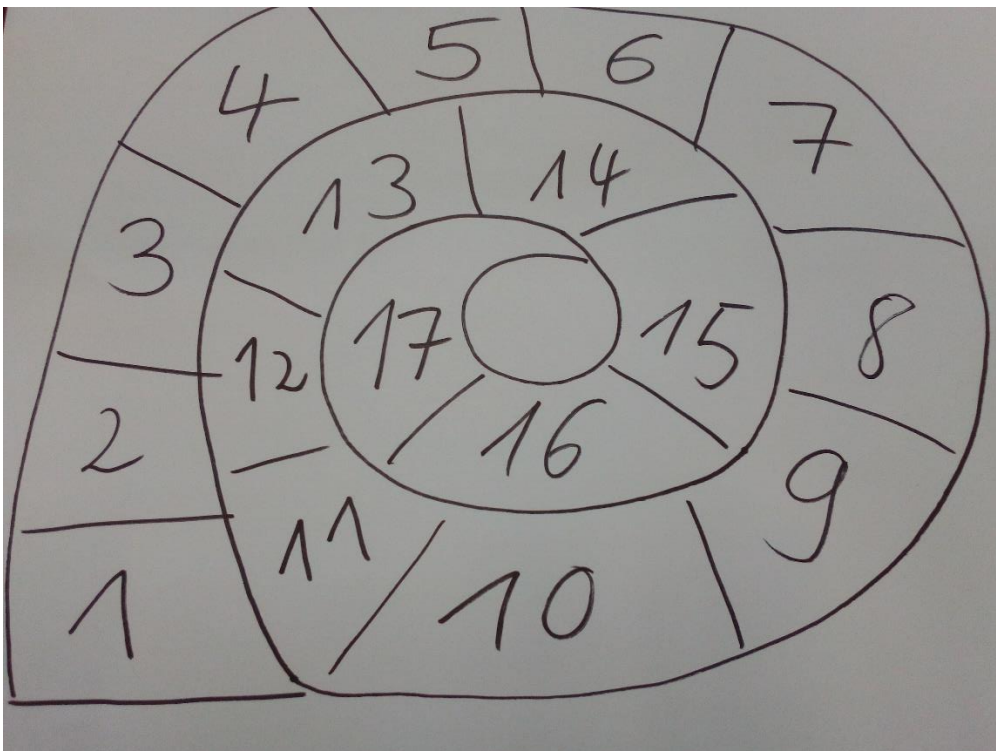
So machen alle auf die gleiche Weise weiter.

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!!!



C. Feierabend