

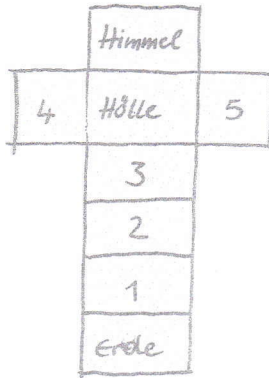
Die guten alten Straßenspiele - wieder entdeckt und gern gespielt

Hüpfkästchen und Murnelspiele gehören nicht gerade zu den Trendsportarten, dass man sie aber völlig vergisst, haben sie nicht verdient. Sie zeichnen sich nämlich dadurch aus, dass sie ohne großen Aufwand und auch ohne lange Vorbereitungen fast überall gespielt werden können. Man braucht ein Stück Kreide für einen glatten Untergrund oder ein kleines Stöckchen, um ein Spielfeld auf den Boden zu zeichnen und im Nu ist das Spielfeld gemalt. Übrigens: Hüpfkästchen kann man auch auf den Turnhallenboden zeichnen oder mit Tesa-Krepp kleben und sich dort mit den Spielregeln vertraut machen.

HÜPFKÄSTCHEN

HIMMEL UND HÖLLE

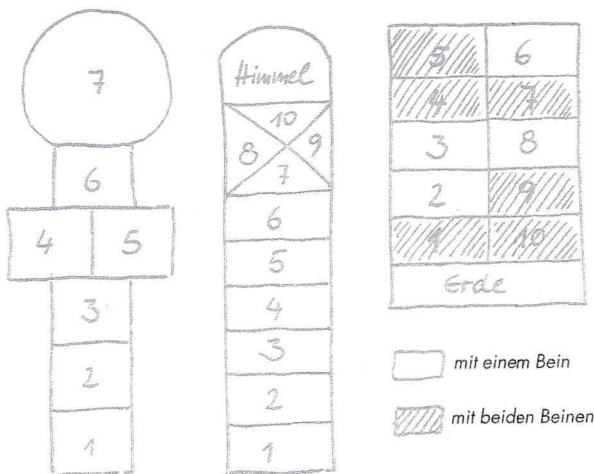
Das erste Kind wirft einen kleinen Stein in das „Erde-Feld“. Nun hüpf es auf einem Bein durch das ganze Spielfeld, ohne jedoch die Hölle zu berühren. Auf dem Rückweg hebt es den Stein im „Erde-Feld“ wieder auf und springt aus dem Hüpfkästchen heraus. Nun wirft das Kind seinen Stein in Feld 1, hüpf hinterher und nimmt ihn auf dem Rückweg wieder mit. Dies geht so weiter, bis zum „Himmel“. Selbstverständlich wird die „Hölle“ immer ausgelassen.



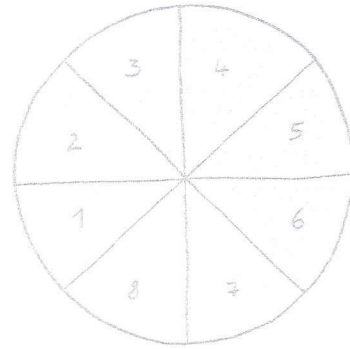
Macht ein Kind unterwegs einen Fehler, wirft z.B. den Stein auf eine Linie bzw. ins falsche Feld oder berührt es eine Linie mit dem Fuß, so setzt es erst einmal aus. Wenn es wieder an der Reihe ist, darf es dort beginnen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist.

In weiteren Variationen kann sowohl die Fortbewegungsart als auch die Art des Steinwurfs verändert werden.

Beispiele: Hüpfen mit Schlusssprüngen, gehen mit gekreuzten Beinen oder rückwärts, mit geschlossenen Augen, Werfen rückwärts über die Schulter ...

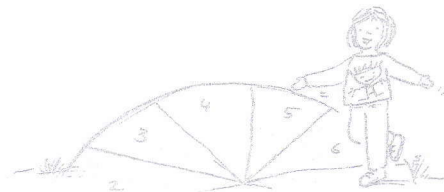


KREISHÜPFEN

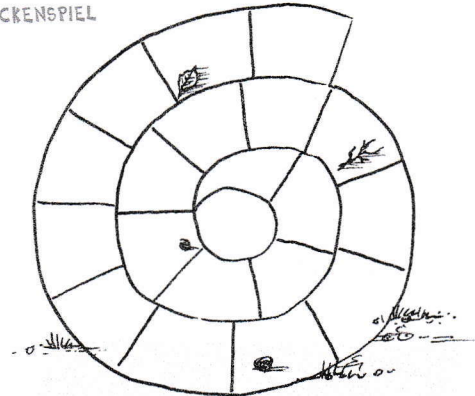


Auf den Boden wird ein Kreis mit ca. 2 m Durchmesser gezogen und danach mit vier Strichen in acht gleich große Abschnitte geteilt.

Der erste Spieler hüpf nun mit beiden Füßen in ein beliebiges Feld (z.B. Feld 8). Von hier aus geht's mit dem linken Fuß in das rechts liegende Feld (7) und mit beiden Füßen nach links in das übernächste Feld (1). Also, immer mit einem Fuß ein Feld nach rechts und mit beiden Füßen zwei Felder nach links. Wer sich irrt oder eine Linie berührt, wird vom nächsten Spieler abgelöst. Wer schafft es zuerst, einmal ganz herumzuhüpfen?



SCHNECKENSPIEL



Es wird eine große Schnecke auf den Boden gezeichnet. Die Schneckenwindung wird in gleich große Felder unterteilt. Diese Felder müssen mindestens so groß sein, dass ein Fuß hineinpasst.

Der erste Spieler hüpf mit einem Bein bis zur Mitte, schafft er das, ohne auf eine Linie zu treten, dann markiert er irgendein Feld der Schnecke mit seinem Zeichen. Die nächsten Spieler dürfen nun nicht mehr in das markierte Feld hüpfen. Kommt ein Spieler ein zweites Mal an die Reihe, so darf er sich in „seinem“ Feld ausruhen. Wenn immer mehr Felder „besetzt“ sind, wird das Hüpfen immer schwieriger.