

Hüpfspiele

Himmel und Hölle

Male mit Straßenkreide auf einer freien Teerfläche den Hüpfkasten auf. 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 hüpfert 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, hüpfert 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.

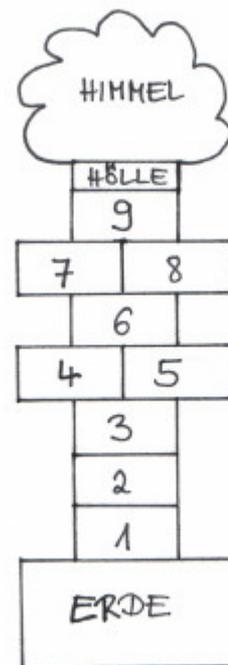
Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück.

So bleibt der Spieler an der Reihe, bis er falsch wirft bzw. seinen Kasten nicht trifft.

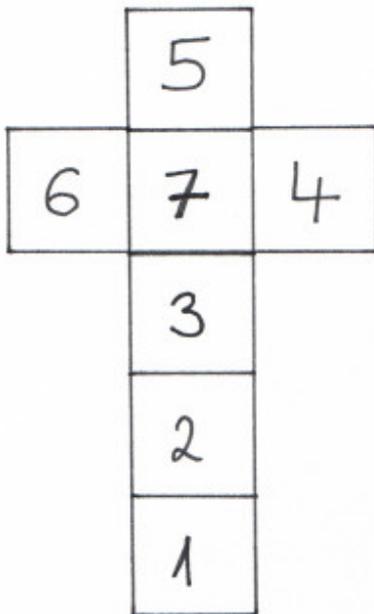
Er merkt sich seine Zahl bei der er ausschied und macht, wenn er wieder dran ist, dort weiter.

Der nächste Spieler kommt auch zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfkastens oder neben ein Feld hüpfert.

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?



Hinkepott



Malt das Spielfeld mit Straßenkreide auf eine freie Fläche auf Teer, die gepflasterte Hofeinfahrt oder ähnliches auf. Der erste Spieler fängt an und wirft einen Stein in das Hüpfkastenfeld mit der Zahl 1. Nun springt er auf einem Bein los, wobei er das Feld mit dem Stein überspringt. Er hüpft nacheinander auf die Felder 2 bis 7. Im Kasten Nummer 7 kann er sich kurz ausruhen, wozu er das zweite Bein abstellen darf. Danach hüpft er von 7 abwärtszählend bis 2 zurück. Dort hält er an und hebt den Stein auf. Mit diesem in der Hand hüpft er zurück aus dem Spielfeld.

Nun beginnt er erneut. Im zweiten Durchgang muss er den Stein auf den Kasten 2 werfen und später diesen beim Springen auslassen. So geht das Spiel immer weiter bis zum Kasten 7. Der Spieler scheidet aus bzw. der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn er mit dem Stein nicht den entsprechenden Kasten trifft, wenn der Spieler hinfällt oder wenn er auf eine der aufgezeichneten Linien tritt.

Beim zweiten Spieler verläuft die Spielweise gleich. Sind reihum alle Spieler ausgeschieden, ist der erste Spieler wieder an der Reihe. Er macht mit der Zahl weiter, bei der er zuvor ausgeschieden ist. Wer schafft als ersten einen kompletten Hüpf-Durchgang?