

## 11 Formen hüpfen



### Spielidee

Bei diesem Hüpfspiel werden 4 (oder mehr) Spielfelder mit geometrischen Grundformen in abwechselnder Reihenfolge aufgemalt: Dreieck-Viereck-Kreis. Ein Spieler würfelt, mit welcher Form er durch das Feld geht. Er muss immer auf die nächste passende Form (z. B. Dreieck oder Kreis oder Viereck) springen. Jeder Spieler steht zu Beginn auf dem Startpunkt unten links und würfelt mit einem Formenwürfel seine Form aus.

Nun hüpfet der Spieler jeweils in diese Form und versucht dabei, mit möglichst wenigen Sprüngen ins Ziel zu gelangen. Wer traut sich, eine ganze Reihe zu überspringen? Die Anzahl der Sprünge wird notiert. Wenn der Spieler nicht genau mit dem Fuß in der Form landet, so muss er im nächsten Durchgang wieder von vorne beginnen. Wer braucht insgesamt die wenigsten Sprünge, um zum Zielpunkt oben rechts zu gelangen?



# 11 Formen hüpfen

## Material

- Straßenkreide
- Formenwürfel
- Spielplan/Stifte

## Variationen

### basic:

- Es werden weniger Spielfelder aufgemalt, z. B.  $3 \times 3$ .
- Es werden kleinere Spielfelder aufgemalt und die jeweiligen Formen liegen häufiger nahe beieinander.
- Jeder Form wird jeweils eine Farbe zugeordnet, sodass man die eigene Form leichter visuell wahrnehmen kann, z. B. alle Dreiecke rot, alle Vierecke blau (Form und Farbe).
- In jeder Reihe gibt es die Form einmal und ist dabei leicht zu erreichen.

### advanced:

- Es werden alle Formen in einer einzigen Farbe aufgemalt, sodass man genau hinschauen muss (nur Form).
- Die Formen werden so verteilt, dass bei jeder Form eine schwierige Stelle auftaucht, z. B. ein weiter Sprung notwendig wird.
- Es werden Zusatzfelder mit Aufgaben eingebaut, z. B. „Gehe 3 Felder vor“, „Weiter mit Kreis“ usw.
- Die Zeit wird gemessen und in die Wertung einbezogen.
- 2 Spieler mit unterschiedlicher Form hüpfen gleichzeitig durch das Feld und dürfen sich nicht behindern.
- Der Spieler muss auf eine bestimmte Art hüpfen, z. B. beidbeinig oder mit jeweils einem Bein im Wechsel.

## Wie wird gewertet?

- Sieger ist, wer alle entsprechenden Formen durchhüpfen kann. Bei mehreren Erfolgen gewinnt der Spieler mit den wenigsten Sprüngen.

## 13 Spiegelbild



### Spielidee

Bei diesem kooperativen Hüpfspiel stehen sich 2 Mitspieler gegenüber und haben einen imaginären Spiegel zwischen sich. Bunte Kreise werden kreisförmig um jedes Spielerfeld aufgezeichnet. Auf diesen hüpf jeweils ein Mitspieler auf bestimmte Farbpunkte und sein Gegenüber muss ihn richtig spiegeln. Wird man drei Mal richtig gespiegelt, wechselt man die Rolle. Wie viele Durchgänge schaffen die beiden miteinander?

