

## Hüpfkästchenspiele:

### Hopscotch

#### ORT:

draußen

#### ALTER DER KINDER:

ab 5 Jahren

#### ANZAHL DER KINDER:

mindestens 2 Kinder

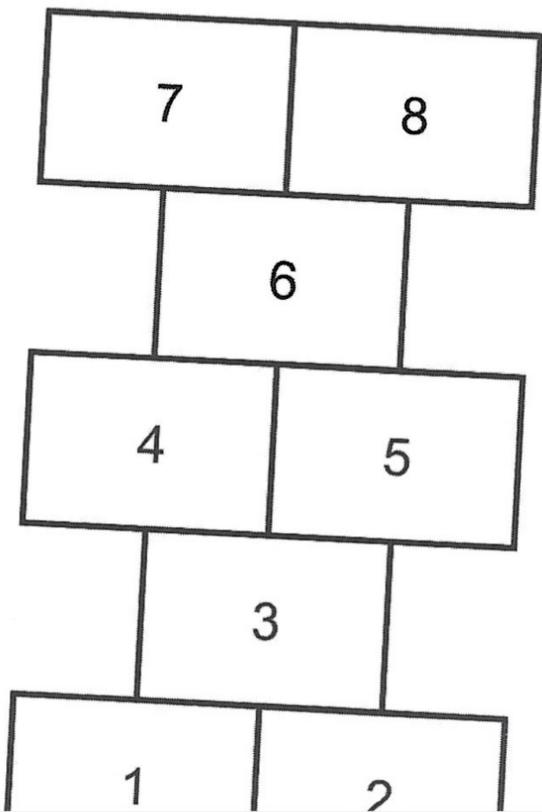
#### MATERIAL:

Kreide und kleine Steinchen

#### Und so wird's gemacht:

Hopscotch ist in den USA sehr beliebt. Eine Variante, die auch für Kindergartenkinder bereits sehr gut geeignet ist, wird folgendermaßen gespielt:

Zunächst wird das Spielfeld aufgemalt. Dann beginnt ein Kind. Es wirft ein Steinchen in das Feld mit der 1 und hüpfert dann auf einem Bein nacheinander in das Feld mit der 2 und der 3. Anschließend breitbeinig in die Felder 4 und 5. Danach wieder mit einem Bein in das Feld 6 und breitbeinig in die Felder 7 und 8. Hier dreht es um und hüpfert so wieder zurück bis zu Feld 2, wie es zuvor gekommen ist. Es hebt das Steinchen auf und springt über Feld 1 wieder aus dem Spielfeld. Sobald dies fehlerfrei gelungen ist, darf sich das Kind ein Spielfeld aussuchen, das es mit seinem Namen versieht. Dieses Feld darf von den anderen Spielern nicht betreten und auch das Steinchen darf nicht hineingeworfen werden. Hierdurch steigert sich nach und nach der Schwierigkeitsgrad des Spieles.



### Himmel und Hölle

#### ORT:

draußen

#### ALTER DER KINDER:

ab 5 Jahren

#### ANZAHL DER KINDER:

mindestens 2 Kinder

#### MATERIAL:

Kreide und kleine Steinchen

#### Und so wird's gemacht:

„Himmel und Hölle“ ist wohl eines der bekanntesten Hüpfspiele. Es war bereits im antiken Rom bekannt und ist bis heute in unzähligen Varianten auf der ganzen Welt verbreitet.

Eine beliebte Form wird so gespielt: Das erste Kind stellt sich in das Feld „Erde“ und wirft dann einen Stein in das Feld mit der 1. Es überspringt dieses Feld und hüpfert dann die Felder hintereinander ab, bis es im „Himmel“ landet. Die Felder 2, 3, 6 und 9 werden auf einem Bein springend, die Felder 4 und 5, 7 und 8, im Grätschsprung absolviert. Die „Hölle“ wird hierbei übersprungen. Schafft das Kind es, bis zum „Himmel“ zu kommen, dreht es sich dort um und hüpfert auf die gleiche Art wieder zurück, wie es zuvor gekommen ist. Dann startet es erneut. Dieses Mal wird das Feld mit der 2 durch den Stein markiert. Macht das Kind einen Fehler, tritt es auf eine Linie, oder verfehlt es das Feld beim Werfen des Steins, ist das nächste Kind an der Reihe. Die Kinder merken sich, an welcher Zahl sie jeweils unterbrechen mussten und starten an dieser Stelle in der nächsten Runde wieder. Wer schafft als Erster den Weg bis zum „Himmel“?



#### Abzählreime:

### Ene, mene, miste

Kein Spiel ohne Startspieler/-in. Diese/-n bestimmen die Kinder ganz einfach mit einem Abzählreim. Abzählreime machen Spaß, sind bereits eigene kleine Sprachspiele und haben einen Stellenwert als Kulturgut, das in jedem Fall weitergegeben werden sollte.

#### Mein Finger geht im Kreise

Mein Finger geht im Kreise  
auf eine kurze Reise.

Und bleibt mein Finger stehen,  
darfst du gehen.

#### Eine kleine Dickmadam

Eine kleine Dickmadam  
fuhr mal mit der Eisenbahn.

Dickmadam, die lachte  
Eisenbahn, die krachte.

Eins, zwei, drei  
und du bist frei!

#### Bülow, Molle, Witte, Zoo ...

Bülow, Nolle, Witte, Zoo ...

Auf dem Dache sitzt ein Floh,  
der sich nicht zu helfen wo.

Konikoki Kakadu ...

Rose auf und Rose zu.

Ferkel Ei und Ferkel Zwei,  
wer nicht fehlt ist mit dabei.

Stachus, Kios, Kaos, Kies,  
Spinne, Speise, Scheiße, schieß.

Sexu Elefant Asie,

Fische haben nie kein Knie.

Ritze Rotze Ringelratz,

zwei Miezeschwein, ein Grunzekatz.

Mein Großpapa heißt Lali,  
der wird des Nachts ganz lila.

(Joachim Ringelnatz)