



Bewegungsidee für zu Hause #5

Hüpfteich

Materialien:

- Für alle, die mitspielen eine Spielfigur (z.B. kleiner Stein)
- Ein Würfel
- Spielfeld

Vorgehen:

Alle Spielfiguren werden auf den Start gestellt. Die Person mit den kleinsten Füßen beginnt das Spiel. Sie würfelt und zieht mit der Spielfigur weiter, wie es Augen gewürfelt hat. Landet die Spielfigur auf einem Symbol, wird der dazugehörige Auftrag gemacht. Dann würfelt die nächste Person und so weiter.

Symbolerklärung



Frosch: Hier ist der Start! Alle Spielfiguren stellen sich zu Beginn des Spieles auf den Stein beim Frosch.



Raupe: Es dauert noch, bis die Raupe zum Schmetterling wird. Setze eine Runde aus. In dieser Zeit kriechst du wie eine Raupe unter einem Tisch oder einem Stuhl durch.



Puzzlebaum: Nochmals würfeln und der Würfel zeigt dir, was du machen musst: (Achtung: die gewürfelte Zahl nicht mehr vorwärts gehen auf dem Spielfeld)

●	Gehe rückwärts in das am weitesten entfernte Zimmer der Wohnung und zurück
● ●	Mache auf einem weichen Teppich oder einem Bett den Puzzlebaum
● ● ●	Massiere der Person rechts von dir die Schultern, bis du wieder an der Reihe bist mit Würfeln.
● ● ● ●	Hüpfe auf einem Bein zu deinem Kleiderschrank und zurück
● ● ● ● ● ●	Galoppiere wie ein Pferd auf allen Vieren einmal um den Tisch deiner Wahl
● ● ● ● ● ●	Hüpfe sechsmal den Hampelmann



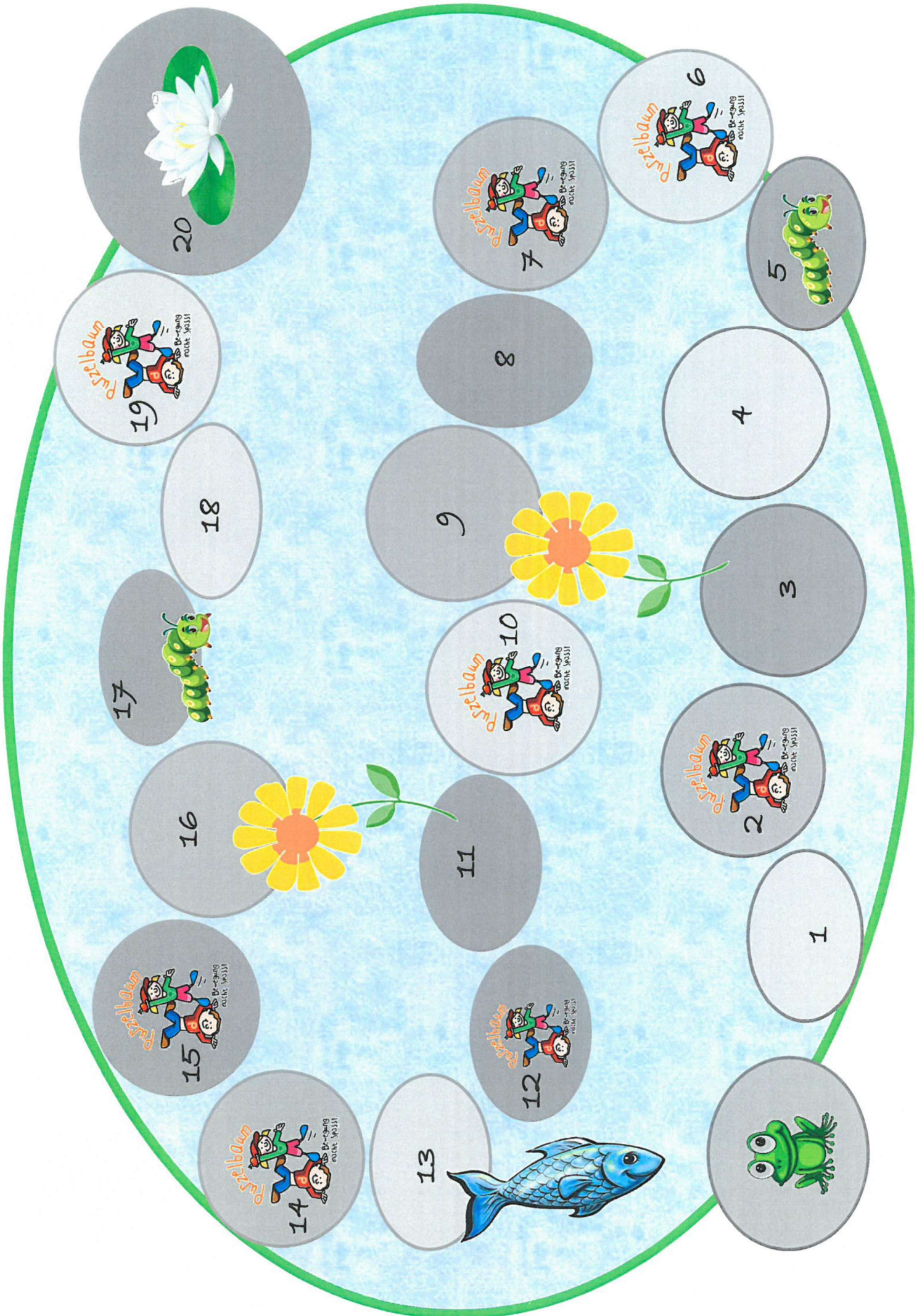
Blume: Glück gehabt! Nimm die Abkürzung. (Von Feld 3 direkt auf Feld 9 und von Feld 11 direkt auf Feld 16).



Fisch: So ein Pech! Der Fisch bringt dich von Feld 13 zurück zum Frosch.



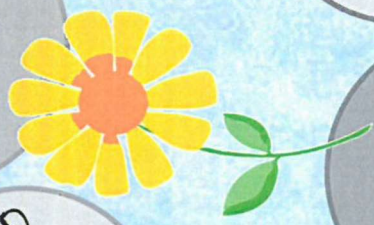
Seerose: Bravo! Du bist am Ziel! Das Ziel erreichst du allerdings nur, wenn du mit genauer Würfelzahl reinkommst (Bsp.: Du stehst auf Feld 18 und Würfelst eine 5. Du gehst in Richtung Seerose und wieder zurück, bis du fünf gefahren bist. Somit stehst du nun auf Feld 17). Landest du beim Rückwärtsgehen wieder auf einem Bild, muss dieses erneut ausgeführt werden.



1



2

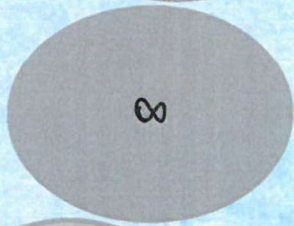


3



10

9



8



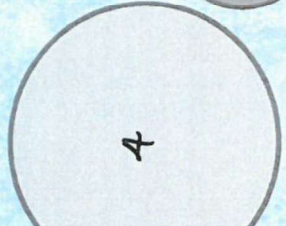
7



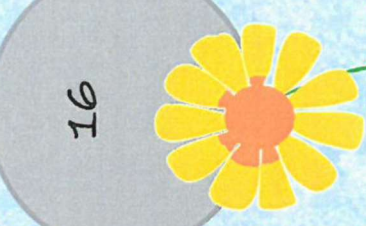
6



5



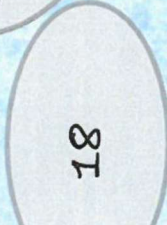
4



11



17



18



19



20



14



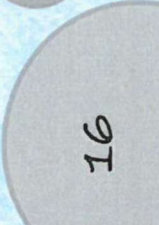
13



12



15



16