












Himmel und Hölle (6-10 Jahre)

| | | | | | |
|---|-------------------------|---|------|---|----------|
|  | ja | Bewegungsspiel | |  | 10 min |
|  | ja |  | ja |  | 1 Per. |
|  | nein |  | nein |  | 2-5 Per. |
|  | Kreide, ein Kieselstein | | | | |
|  | Bewegung, | | | | |
|  | Spaß an der Sache | | | | |

Beschreibung des Spiels

Zuerst ein Spielfeld auf den Boden zeichnen, z.B. mit dicker Straßenkreide. Begonnen wird das Spiel damit, dass ein Steinchen ins Feld „Erde“ geworfen wird. Der erste Mitspieler muss dann hineinhüpfen und beim Landen das Steinchen ins nächste Feld (Nr. 1) stoßen. Von dort geht es weiter zu Feld Nr.

2, von dort zu Feld Nr. 3 - aber das „Hölle“-Feld muss übersprungen werden! Bleibt das Steinchen in der Hölle liegen, ist der nächste Mitspieler dran. Das Gleiche gilt, wenn das Steinchen außerhalb des anvisierten Felds landet oder man in dieses hineinspringt.

Wer es in den Himmel geschafft hat, macht sich wieder auf den Weg zur Erde (auch wieder ohne Treffer in der Hölle). Wer aussetzen musste, darf später genau an der Stelle wiedereinsetzen, wo er gepatzt hat. Der Spielplan lässt sich vielfach verändern, indem neue Felder angesetzt werden. Als Einstieg eignet sich aber ein geradliniger Aufbau ohne seitliche Felder: Unten die Erde, dann die Felder 1 bis 5, darüber „Hölle“ und „Himmel“.