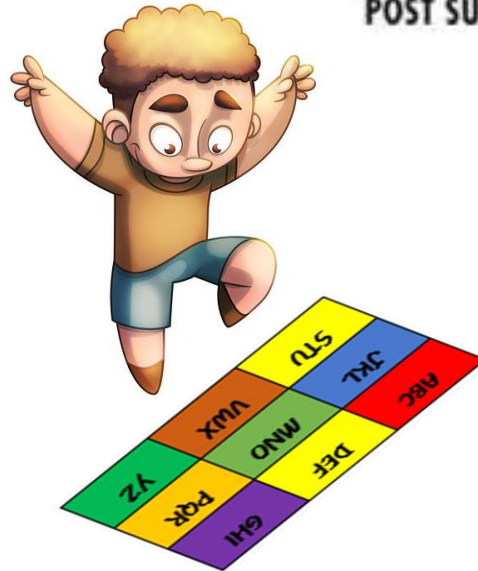


19. Bewegungspäckchen: Wörter springen



Materialien

- Straßenkreide
- Optional: Punktekarten

Spielanleitung

Ihr solltet mindestens zwei Mitspieler sein. Malt euch die *Buchstaben-Spielvorlage* mit Kreide auf die Straße. Der jüngste Spieler beginnt. Der jüngste Spieler denkt sich ein Wort aus und springt dieses dann auf der aufgemalten Spielvorlage Buchstabe für Buchstabe ab. Das Ganze erfolgt nach dem Prinzip der alten Handytastatur. Steht der Buchstabe an erster Stelle, so muss einmal auf das Feld gesprungen werden, steht der Buchstabe an zweiter Stelle, so muss zweimal auf demselben Feld gesprungen werden und steht der Buchstabe an dritter Stelle so muss dreimal auf demselben Feld gesprungen werden. Errät der andere Mitspieler das Wort, so bekommt er einen Punkt. Gibt es mehr als zwei Mitspieler, raten alle Mitspieler, die gerade nicht Hüpfen, mit. Es darf auch bereits während dem Hüpfen geraten werden. Wer das Wort zuerst errät, bekommt einen Punkt.

Wer zuerst 5 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Variation für Jüngere: Malt die *Spielvorlage für Jüngere* mit Kreide auf die Straße. Ein Mitspieler gibt eine Farbenfolge. Z.B. „Grün, gelb, rot“ vor, welche dann gesprungen werden muss. Wer kann sich mehr Farbenfolgen merken und springen?

In Zusammenarbeit mit

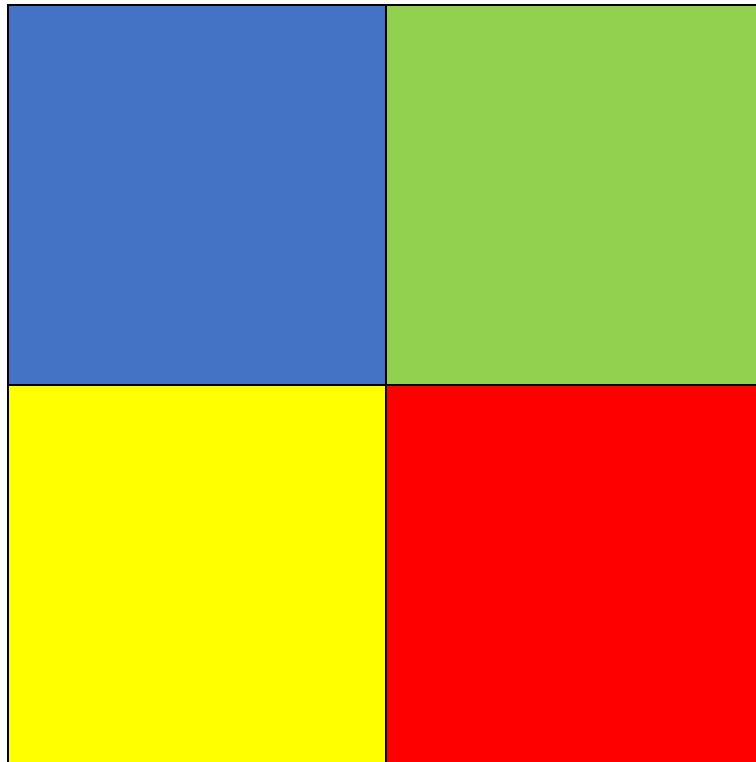


SSV ETTLINGEN
1847 e.V.

Buchstaben-Spielvorlage

ABC	DEF	GHI
JKL	MNO	PQR
STU	VWX	ZY

Spielvorlage für Jüngere



Punktearten

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------

Name: _____	Punkte/Striche:
----------------	-----------------