

## Spielideen

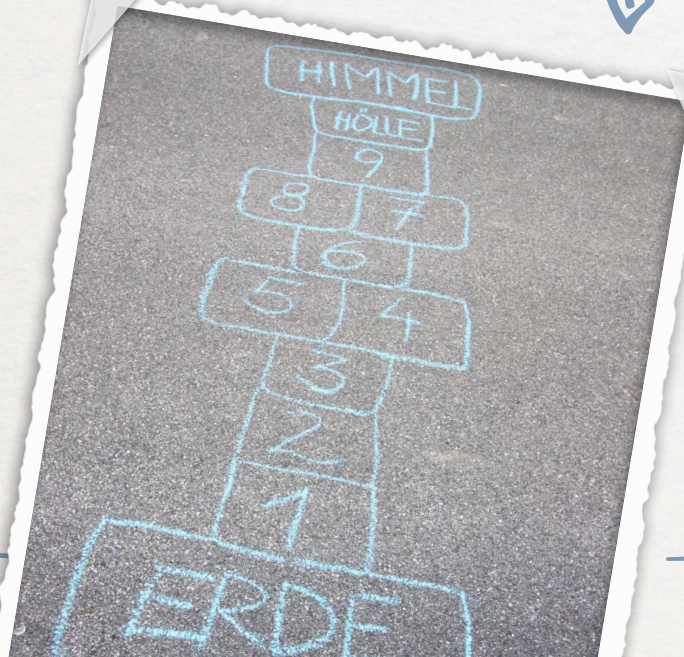


### Schneckenhüpfen

Das Schneckenhaus ist in 10 bis 20 durchnummerierte Felder unterteilt. Gehüpft wird von außen nach innen und wieder hinaus, ohne dabei auf eine der Linien zu hüpfen. Auf dem Weg nach innen hüpfte man auf dem einen Bein, im Zentrum wechselt man das Bein und hüpfte auf dem anderen Bein der Spirale entlang wieder hinaus. Wer fehlerfrei (ohne die Linie, oder mit dem zweiten Bein den Boden zu berühren) durch die Schnecke gehüpft ist, darf nun eine Wohnung beziehen und ein Feld der Schnecke mit dem eigenen Namen markieren. Dieses ist nun für den Besitzer markiert und darf von den Mitspielern nicht mehr betreten werden. Gewonnen hat derjenige, der am Ende am meisten Wohnungen hat.

### Himmel und Hölle

Der erste Spieler beginnt. Er stellt sich auf das Feld ERDE. Von dort aus wirft der Spieler einen flachen Stein in das erste Feld. Trifft er, darf er loshüpfen. Verfehlt er den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe. Danach hüpfte er Kästchen für Kästchen von der ERDE aus zu HIMMEL. Das Feld in dem der Stein liegt wird übersprungen. Nach einer kurzen Ruhepause im HIMMEL, hüpfte er zurück zur ERDE. Das Feld HÖLLE überspringt er natürlich. Die Kästchen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 werden mit einem Grätschsprung zurückgelegt. Vor dem Kästchen mit dem Stein (in diesem Fall Feld 1) macht der Springer halt und hebt den Stein auf. Danach überhüpft er dieses Feld und landet auf der ERDE. Nun wirft er erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld mit der Zahl 2. Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen. Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück. So bleibt der Spieler an der Reihe, bis er falsch wirft bzw. seinen Kasten nicht trifft. Er merkt sich seine Zahl bei der er ausschied und macht, wenn er wieder dran ist, dort weiter. Der nächste Spieler kommt auch zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfkastens oder neben ein Feld hüpfte. Beim nächsten Spieler beginnt das Spiel wieder bei 1 und so weiter. Welcher Spieler schafft zuerst den Weg mit seinem Stein bis in den Himmel?



## Foto-Ideen

### Wettbewerb

Hier finden Sie einige kreative Ideen für die Teilnahme am Fotowettbewerb. Schicken Sie der NÖ Familienland GmbH ein Foto Ihrer Straßenmalaktion und gewinnen Sie tolle Preise! Die Einsendungen werden auf unserer Website und in der „Familienzeit - Das NÖ Familienmagazin für alle Generationen“ veröffentlicht. Einsendeschluss ist der 5. Juli 2019.

