

Durch "Himmel und Hölle" - einmal anders...

Arbeitsauftrag Zyklus 1-2

Auf einem asphaltierten Pausenplatz können unterschiedliche Spiele mit Kreide aufgezeichnet und gespielt werden. Entdecke das Hüpfspiel "Himmel und Hölle" und entwickle es weiter.

Material

- Farbstifte
- Kreide
- Kleine, flache Steine

1. Hüpf durch "Himmel und Hölle"

a) Zeichnet in Gruppen das Spielfeld "Himmel und Hölle" mit Kreide auf den Pausenplatz auf:

b) Lest die Spielanleitung durch:

- Macht ab, wer als erstes mit Spielen beginnen darf.
- Bist du der/die Erste, stehst du im Feld "Erde" und wirfst einen kleinen, flachen Stein in das erste Feld. Bleibt der Stein im Feld liegen, darfst du jetzt auf einem Bein hüpfen. Das Feld mit dem Stein musst du jeweils überspringen: Bei deinem ersten Spielzug hüpfst du also direkt von der Erde auf die Nummer 2, da dein Stein auf dem Feld 1 liegt
- Du musst den Nummern nach springen.
- In die Felder 4 und 5 sowie 7 und 8 darfst du einen Grätschsprung machen.
- Die Hölle musst du überspringen.
- Hast du den Himmel erreicht, darfst du kurz eine Pause machen.
- Auf dem Rückweg stoppst du vor dem Feld mit dem Stein. Hebe den Stein auf (Auf einem Bein!) und hüpf zurück zur Erde.
- Jetzt wirf den Stein ins Feld 2. Triffst du, darfst du auf die 1 hüpfen, 2 überspringen und auf der 3 weiterhüpfen etc.
- Machst du einen Fehler, kommt das nächste Kind an die Reihe. Ein Fehler ist z.B., wenn der Stein nicht im Feld liegt oder beim Hüpfen die Linie berührt wird.
- Alle merken sich, bei welcher Zahl sie ausgeschieden sind. Wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du dort weitermachen.



Habt ihr die Spielanleitung verstanden? Sonst fragt bei eurer Lehrperson nach.

c) Spielt das Spiel "Himmel und Hölle". Viel Spass!

2. Entwickle eigene Himmel-Hölle-Ideen

- Welche Ideen hast du, wie du das Spiel "Himmel und Hölle" weiterentwickeln könntest? Besprich dich mit einem anderen Kind und notiert eure Ideen.
- Schaut euch diese weitere Idee an:



- Braucht ihr eine einfachere oder schwierigere Spielform? Was kannst du bei den einzelnen Zahlen machen? Notiere deine Ideen, skizziere und beschrifte deine Skizzen.

3. Ordne Symbole deinen Spielsymbolen zu

- An Stelle von Zahlen kannst du für ein Spiel auch unterschiedliche Symbole verwenden (z.B. Punkte = Hüpfen, Linien = Balancieren, Noten = Singen, 1 Punkt = auf einem Bein hüpfen, Kreis = im Kreis drehen).
- Entwickle eigene Symbole zu den einzelnen Zahlen auf deinem geplanten Spielfeld. Notiere deine Ideen, skizziere und beschrifte deine Skizzen.

4. Probiere die Spiel-Ideen aus

- Zeichnet eure Ideen mit Kreide auf den Pausenplatz.
- Probiert gemeinsam mit einer anderen Gruppe eure beiden Spiele aus.
- Was ist spannend? Schwierig? Zu einfach? Besprecht eure Erfahrungen und entwickelt Ideen, wie ihr das Spiel anpassen könnt.
- Passt das Spiel an.
- Welche weiteren Spiele magst du noch ausprobieren?