

## Update Part Three

### Stadt - Land - Fluss

Was du brauchst: Stifte und Papier

Anzahl der Spieler: mindestens 2 - je mehr, desto mehr Spaß macht das Spiel :)

Als erstes bereitet jeder Mitspieler seine Tabelle auf ein Blatt Papier vor. Für Stadt-Land-Fluss gibt es beliebig viele Kategorien, die alle Spieler als Überschrift schreiben.

Als letzte Kategorie sollte ein Feld für "Punkte" bleiben.

Wenn ihr euer Blatt Papier entsprechend vorbereitet habt kann es auch schon losgehen.

Eine Person fängt an, das Alphabet in Gedanken aufzusagen. Ein weiterer Spieler sagt nach einiger Zeit "Stopp". Der erste Spieler muss aufhören zu zählen und sagt er den Buchstaben, bei dem er angelangt ist, laut den anderen Mitspielern.

Jetzt müssen alle Spieler ihren Stift zücken und zu jeder Kategorie ein Wort zu dem Buchstaben finden.

Sobald ein Spieler alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft er laut „Stopp“ und alle anderen Spieler müssen zu schreiben aufhören.

Nun geht es an die Punkteverteilung. Jeder Spieler sagt, was er bei der jeweiligen Kategorie herausgefunden hat und wenn kein anderer Spieler dasselbe Wort hat, bekommt man 10 Punkte. 5 Punkte gibt es, wenn 2 Spieler dasselbe Wort haben. Wenn ein Spieler ein Wort in einer Kategorie gefunden hat, in der niemand anderes ein Wort hat, dann bekommt er sogar 20 Punkte. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt und in die hinterste Kategorie „Punkte“ eingetragen. Wenn das Spiel dann fertig ist, kannst du so sehr einfach alle Punkt zusammenzählen.

Stadt	Land	Fluss	Tier	Disney-Figur	Beruf	Name	Obst	Film	Lied	Punkte

Hier sind noch ein paar Vorschläge:

Süßigkeit, Körperteil, Hobby, Eissorte, Pflanze, Gebirge, uvm.

## Tempelhüpfen

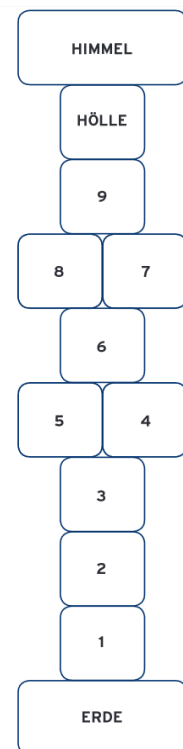
### Spielbeschreibung:

Das erste Kind beginnt und steht dazu auf dem Feld Erde. Von dort aus wirft es einen Stein in das Feld 1. trifft es, darf es los hüpfen. Verfehlt es Feld 1, ist das nächste Kind an der Reihe. Das Kind, welches getroffen hat, hüpfte Kästchen für Kästchen vom Feld Erde bis zum Feld Himmel. Das Feld, in dem der Stein liegt, und das Feld Hölle werden dabei übersprungen.

Die Felder 4 und 5 sowie 7 und 8 werden per Grätschsprung zurückgelegt, die anderen Felder einbeinig. Im Himmel kann das Kind eine kurze Pause einlegen, danach hüpfte es zurück zur Erde.

Beim Kästchen, in dem der Stein liegt (in diesem Fall Feld 1), angekommen, stoppt das Kind und hebt den Stein auf. Dann überhüpft es dieses Feld und landet wieder auf der Erde.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe und stellt sich auf das Feld Erde. Haben alle Kinder die erste Runde absolviert, beginnt das erste Kind die zweite Runde, indem es sich auf das Feld Erde stellt und – sofern es die erste Runde fehlerfrei absolviert hat – den Stein in das Feld 2 wirft. Sieger ist jenes Kind, das zuerst den Stein in das Feld Himmel werfen kann.



### Weitere Spielformen:

- Ein Kind bleibt so lange an der Reihe, bis es falsch wirft oder sein Feld nicht trifft. Es merkt sich das Feld, bei dem der Fehler passiert ist, und setzt dort fort, wenn es wieder an der Reihe ist.
- Für jüngere Kinder können weniger Felder und diese größer aufgezeichnet werden und es können zwei Kontakte pro Feld erlaubt werden

### Als Fehler werden allgemein betrachtet:

- Der Stein bleibt im falschen Feld liegen oder berührt eine Begrenzungslinie
- Das Kind berührt beim Springen eine Linie
- Fehler beim Springen in vorgeschriebene Felder

### Anzahl der Kinder:

Optimalerweise 1- 6

Viel Spaß beim Spielen 😊