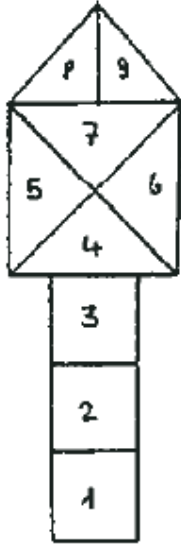
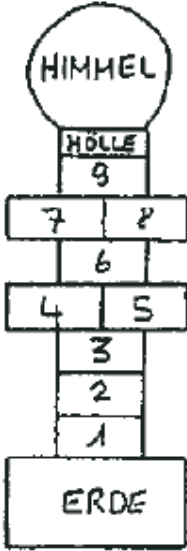
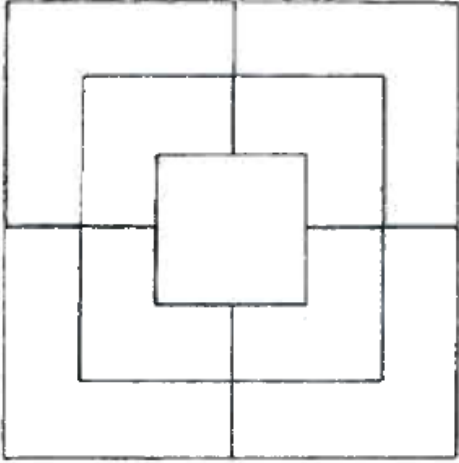
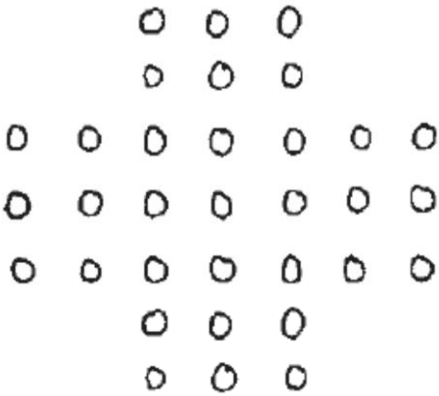
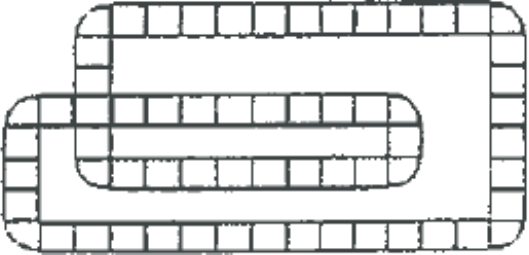


Spielanleitungen zu den Pausenplatz-Malschablonen

Die folgenden Spielbeschriebe sind als mögliche Varianten zu verstehen. Jedes Spiel kann in vielen Verschiedenen Formen gespielt werden. Wichtig ist einzig, dass sich die Spielenden über die geltenden Regeln einig sind.

1. Briefe schicken	
	<p>A. Mit beiden Füßen über die Felder 1 bis 9 hin und zurück hüpfen.</p> <p>B. Auf einem Bein von 1 bis 4 / mit beiden Füßen gleichzeitig auf 5 und 6 / auf 7 mit einem Bein / mit beiden Füßen gleichzeitig auf 8 und 9 / am Ort drehen (Dreh sprung) auf 9 und 8 und zurück hüpfen</p> <p>C. Von 1 bis 9 und zurück hüpfen, die Zahlen 5 und 6 sowie 8 und 9 werden mit gekreuzten Beinen gehüpft.</p>
2. Himmel und Erde	
	<p>Wer das Feld „Hölle“ mit dem Körper, dem Schuh oder mit einer Spielmarkierung berührt, hat verloren und scheidet aus.</p> <p>A. Der Spieler steht im freien Feld „Erde“ und wirft seinen Stein ins Feld 1. Auf einem Bein überhüpft er auf das 1. Feld und weiter auf einem Bein bis zum Himmel (ohne Hölle) und zurück. Auf Feld 2 bückt er sich, hebt den Stein von Feld 1 auf und hüpf zurück auf die Erde. Nun wirft er den Stein ins Feld 2, usw. bis Feld 9. Im „Himmel“ darf jedes Mal ausgeruht werden.</p> <p>B. Die Marke (Stein) wird auf Feld 1 geworfen. Der Spieler hüpf auf einem Bein hinterher, hebt den Stein auf und legt ihn auf seinen Fuss. Jetzt darf er mit beiden Füßen absteigen. Mit grösster Vorsicht bewegt er sich auf die „Erde“ zurück, wobei die Linien nicht berührt werden dürfen. Usw. bis zum Himmel</p> <p>C. Ohne Stein. Das Startfeld ist die „Erde“. Dann wird mit beiden Beinen in die Felder 1, 2 und 3 gehüpft. In Feld 4 und 5 wird gegrätscht. Das heißt, mit dem linken Bein in Feld 4 und mit dem rechten Bein in Feld 5. In Feld 6 wird wieder mit beiden Beinen gehüpft. In Feld 7 und 8 wieder gegrätscht. In Feld 9 wird wieder mit beiden Beinen gehüpft. Dann gilt es die Hölle zu überspringen und im Himmel zu landen. Hier darf man wenden und sich kurz ausruhen.</p> <p>D. Gleich wie C, jedoch auf 1,2,3,6 und 9 nur auf einem Bein hüpfen.</p>

<h3>3. Mühle</h3>	
	<p>2 Spieler, 2 mal 9 Markierungen,</p> <p>Ablauf: Abwechselnd beginnen beide Spieler Ihre Markierungen auf einen Eck- oder Kreuzpunkt zu setzen. Wenn alle Markierungen gesetzt wurden, darf mit den Markierungen auf jeden benachbarten Punkt gesprungen werden. Hat ein Spieler nur drei Markierungen im Spiel, darf er auf jeden beliebigen Punkt springen.</p> <p>Ziel: Ziel des Spiels ist es, möglichst oft eine Mühle zu schliessen und dadurch dem Gegner Markierungen aus dem Spiel zu nehmen. Eine „Mühle“ sind drei eigene Steine auf einer horizontalen oder vertikalen Linie (nicht diagonal). Markierungen, die dem Gegner weggenommen werden, dürfen nicht aus einer Mühle stammen. Verloren hat, wer nur noch im Besitz von zwei Markierungen ist oder sich nicht mehr bewegen kann.</p>
<h3>4. Solitaire</h3>	
	<p>1-2 Spieler, 32 Markierungen</p> <p>Vorbereitung: Die 32 Markierungen auf dem Spielfeld verteilen. Nur der Punkt in der Mitte bleibt frei.</p> <p>Ablauf: Versuche, möglichst viele Markierungen durch horizontales oder vertikales Überspringen aus dem Spiel zu nehmen.</p> <p>Ziel: Ziel des Spiels ist es, durch überlegtes Springen (optimal 18 Sprünge) nur eine Markierung übrig zu lassen. Solitaire kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Beim Spielen zu zweit wird abwechselnd gespielt. Sobald kein weiteres Überspringen mehr möglich ist, endet das Spiel, Verlierer ist derjenige, der nicht mehr springen kann.</p>
<h3>5. Buchstaben-, Zahlenweg</h3>	
	<p>Zu diesem Spiel können die Kinder viele eigene Ideen entwickeln. Darum ist zu empfehlen, keine festen Zeichen aufzumalen.</p> <p>Wahllos Buchstaben eintragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer kann das kürzeste, längste Wort hüpfen - Wer kann 3 verschiedene Wörter mit dem gleichen Anfangsbuchstaben hüpfen <p>Wahllos Zahlen eintragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer kann die grösste 3 stellige, die kleinste 2 stellige Zahl hüpfen - Wer hüpfert am meisten? - usw.

<h2>6. Schneckenhüpfen</h2> 	<p>Es empfiehlt sich die Zahlen fest aufzumalen. Die Ruhebänke sollten die Kinder mit farbiger Kreide selber bezeichnen können.</p> <p>A. Hüpfen auf einem Bein oder mit beiden. Jeder 4. oder 5. Platz kann als Ruhebänk beansprucht werden. Die Ruheplätze können nach Alter verschoben werden. Wer am wenigsten Ruheplätze benötigt, hat gewonnen. Die Möglichkeit, ob ohne oder mit Beinwechsel zurückgehüpft wird, muss vor Spielbeginn abgesprochen werden.</p> <p>B. Bei der Schneckenfigur ist es besonders schwer, nicht auf einen Strich zu treten. Zuerst wird mit beiden Beinen in die Felder vom Start in die Mitte und wieder zurück gehüpft. Das Feld in der Mitte wird zum kurzen Ausruhen und Umdrehen benutzt. Bei den nächsten Runden wird erst auf dem rechten und dann auf dem linken Bein gehüpft.</p> <p>C. Jetzt wird es schwierig. Denn nun wird ein Stein in die Felder geworfen. Vom Start aus wird der Stein in Feld 1 geworfen. Dieses Feld wird dann auf einem Bein übersprungen. Auf dem Rückweg wird der Stein wieder aufgehoben und das Feld wieder übersprungen. In der nächsten Runde wird der Stein in das Feld 2 geworfen. Nun muss dieses Feld übersprungen werden.</p> <p>usw.</p>
<h3>Benötigtes Material</h3> <p>Dieses Material muss vom Benutzer selbst organisiert werden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malschablonen von graubündenSport • Beliebige Farben • Pinsel inkl. Pinselreiniger • Gerade Holzlatte o.ä. um gerade Linien zu zeichnen
<h3>Benutzung</h3>	<p>Die Malschablonen können kostenlos beim Amt für Volksschule und Sport, Abt. Sport ausgeliehen werden.</p> <p>Die Malschablonen können pro Kunde für maximal fünf Arbeitstage ausgeliehen werden.</p>
<h3>Kontaktadresse</h3>	<p>Amt für Volksschule und Sport graubündenSport Quaderstrasse 17 7001 Chur</p> <p>Tel: 081 257 27 55 Mail: sport@avs.gr.ch Website: www.graubuendensport.ch</p>
	