

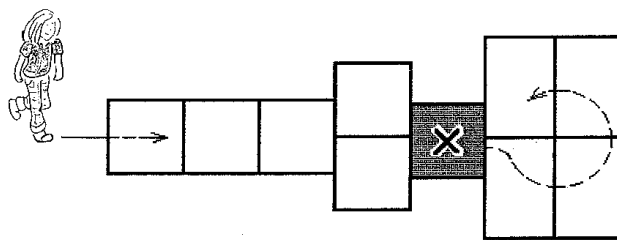
#grenzeverbindet



Hinkepott mit dem Hexenhaus

Heute ein Spiel mit dem sich eure Großeltern die Zeit vertrieben haben.

Zeichnet mit Kreide oder einem Stock ein Feld auf, das folgendermaßen aussieht:



Jeder benötigt einen kleinen Wurfstein.

In die ersten drei Quadrate hüft der Spieler auf einem Bein, ins vierte und fünfte gleichzeitig mit beiden Beinen. Wo ein Stein liegt darf er allerdings nicht eintreten.

Auf dem Rückweg muss der Stein aber eingesammelt und mitgenommen werden.

Man beginnt damit, den Stein ins erste Feld zu werfen, dann ins zweite usw.

Berührt ein Spieler beim Springen den Feldrand oder tritt über, so scheidet er aus dieser Runde aus. Hat er einen Durchgang ohne Fehler geschafft, kann er sich ein Hexenhaus wünschen. Dazu dreht er den Spielfeldern den Rücken zu und wirft seinen Stein über die Schulter nach hinten auf die Felder. Er hat drei Versuche frei. Kommt der Stein dabei in einem Feld zum Liegen, so gehört das Feld diesem Spieler. Die anderen Spieler dürfen dieses Feld nun nicht mehr betreten. Sieger ist, wer am Ende die meisten Hexenhäuser hat.