

WELCHER FROSCH SPRINGT AM WEITESTEN?

HOPSE FROSCH

Ein pffiffiges Frosch-Wetthüpfen für 2-4 Hopse Frösche ab 3 Jahren.

Autor: Steifen Schulz Illustrator: Nick Dingbaum
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Die Hopse Frösche machen einen lustigen Weit-
sprungwettbewerb: Von Stock zu Stock hüpfen
sie fröhlich quakend am Ufer entlang - mal mit wei-
ten Sprüngen, mal mit kurzen.

Inhalt

- 4 Frösche aus Holz
- 8 unterschiedlich lange Holzstöcke
- 1 Frosch-Rolle (die Verpackung)

Ziel des Spiels

Welcher Frosch springt am weitesten
und kommt zuerst am Teich an?

Vorbereitung

- * Ihr nehmt das Spielmaterial aus der Rolle.
- * Anschließend wählt jedes Kind einen Frosch aus.
- * Spielen weniger als vier Kinder mit, so werden die übrigen Frösche beiseite gelegt.
- * Die Frösche starten nebeneinander an der Tischkante. Wer möchte, kann auch auf dem Teppich spielen.
- * Die Weitsprungstrecke legt ihr gemeinsam fest. Dazu wird die Rolle ab der Startlinie fünfmal der Länge nach über die Spielfläche gelegt. Am Endpunkt wird der durchsichtige Deckel der Rolle als Teich platziert.

- * Nun wird noch ausgelost, wer beginnen darf. Dazu zieht jedes Kind einen Stock aus der Rolle.
- * Anschließend werden die Stöcke verglichen: Das Kind, das den längsten Stock gezogen hat, darf beginnen. Jetzt geht es los!

Das Spiel beginnt

- * Das große Hüpfen startet! Die acht Stöcke stecken in den Löchern der Rolle.
- * Wer an der Reihe ist, nimmt die Rolle in die Hand und zieht einen Stock heraus.

Ist es ein Stock ohne rote Farbe?

- * Dann legst du diesen Stock vor deinen Frosch.
- * Der Frosch springt nun bis an das andere Ende des Stocks und landet direkt davor.



Ist es der Stock mit der roten Farbe?

- * Dieser Stock ist alt und morsch - er kann nicht zum Springen benutzt werden.
- * Wer ihn gezogen hat, darf leider in dieser Runde nicht vorwärts hüpfen.

Ende des Spielzugs

- * Der gezogene Stock wird, unabhängig davon, ob der Frosch springen konnte oder nicht, zurück in die Rolle gesteckt. Vor dem Weitergeben an den nächsten Spieler wird die Rolle noch einige Male gedreht - so kann sich kein Spieler merken, wo sich welcher Stab befindet.

Ende des Spiels

- * Sobald der erste Frosch in oder über den Teich hüpfte, endet das Spiel. Das Kind, dem dieser Frosch gehört, ist der Sieger! Viel Spaß!

Spielvariante

- * Nach dem Ziehen und Hüpfen werden die Stöcke behalten und nicht wieder in die Rolle gesteckt.
- * Erst wenn alle acht Stöcke heraus gezogen wurden, steckt das Kind, das als letztes ziehen konnte, alle Stöcke wieder hinein. Bevor es dann die Rolle weitergibt, dreht das Kind sie noch einige Male.

