



Auf Zack wie Taschi und Bonni



In jedem Feld steht ein Buchstabe, welchem eine bestimmte Bewegung zugeordnet ist. Denk Dir etwas aus, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Zum Beispiel:

A = Arme in die Höhe strecken

H = Hüpfen

K = in die Knie gehen

N = sich selbst an die Nase fassen

G = gar nichts machen (ausruhen)

D = 3 x um sich selbst drehen

B = ein Bein vor und zurück schwingen

Ein Kind steht auf dem Spielfeld, die anderen rund herum. Das Kind auf dem Spielfeld hüpf in beliebiger Reihenfolge auf verschiedene Felder. Die Spieler am Spielfeldrand machen jeweils die zum besetzten Feld passende Bewegung.

Je schneller das Kind auf dem Spielfeld von Feld zu Feld hüpf, desto besser müssen die Spieler am Spielfeldrand aufpassen - sie müssen auf Zack sein!

Die Spieler am Spielfeldrand beobachten sich gegenseitig gut, denn wenn ein Spieler eine falsche Bewegung macht, löst er den Spieler auf dem Spielfeld ab.

Bonni und Taschi wünschen Dir viel Spaß beim Hüpfen!

A	K
N	Z
A	
K	D

