



Angststarre auf vier Pfoten

Alle Mitspieler sind Hasen. Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt. Bei sehr vielen Mitspielern könnt ihr auch einen zweiten Jumpy auswählen.

Nun begeben sich alle Hasen auf ihre vier Pfoten, wobei der Rücken zum Boden zeigt. Während des ganzen Spiels dürfen nur ihre Vorder- und Hinterpfoten, also Hände und Füße, den Boden berühren.

Während die Hasen so umherhoppeln, versucht Jumpy, sie in Angststarre zu versetzen, indem er sie berührt. Geschieht das, muss der berührte Hase sich umdrehen und mit seinen Pfoten am Boden einen Tunnel bilden. Er darf erst wieder weiterhoppeln, wenn ein anderer Hase durch diesen Tunnel hindurchgehoppelt ist.

Der Hase, der zuletzt in Angststarre versetzt wird, hat gewonnen und wird beim nächsten Durchgang neuer Jumpy. Bei mehreren Mitspielern darf er auch den zweiten Jumpy bestimmen.



Laufspiel

4

ab 5 Kinder

Material: –

Hasenfreundschaft

Alle Mitspieler sind Hasen. Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt. Bei sehr vielen Mitspielern könnt ihr auch einen zweiten Jumpy auswählen.

Jumpy muss versuchen, die anderen Hasen zu fangen. Halten sich zwei Hasen an den Vorderpfoten, also ihren Händen, bewahrt sie ihre Hasenfreundschaft davor, gefangen zu werden.

Es können jedoch immer nur zwei Hasen befreundet sein: Wird ein Hase von Jumpy verfolgt und sucht Schutz durch eine Hasenfreundschaft, kann er dem Hasen einer Zweiergruppe die Vorderpfote geben und der Hase, der dessen andere Pfote hält, muss die Hasenfreundschaft verlassen.

Wird ein Hase gefangen, tauscht er mit dem jeweiligen Jumpy die Rolle und ruft laut seinen Namen, damit alle Hasen informiert sind, wer gerade Jumpy ist.



Partnerspiel 3

ab 2 Kinder
Material: –

Wörter hüpfen

Alle Mitspieler sind Hasen. Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt.

Jumpy überlegt sich ein Wort und hüpfst nun die Form der einzelnen Buchstaben dieses Wortes nach. Die anderen Hasen folgen seiner Spur.

Nach jedem „gehüpften“ Buchstaben teilt Jumpy den anderen Hasen mit, dass nun ein neuer Buchstabe kommt.

Wenn Jumpy alle Buchstaben des Wortes gehüpft ist, versucht ihr, das Wort zu erraten.

Der Hase, der das Wort als erster errät, wird beim nächsten Durchgang neuer Jumpy.



Unwetterwarnung

Alle Mitspieler sind Hasen und laufen umher. Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt und ist für Blitz-, Regen- und Sturmwarnungen verantwortlich. Sobald Jumpy eine Warnung ausruft, müsst ihr so schnell wie möglich die passende Position einnehmen:

- Schreit Jumpy „Blitz!“, so müsst ihr euch auf ein „Hinterbein“ stellen.
- Beim Ausruf „Regen!“ müsst ihr die Vorderbeine, eure Arme, ausstrecken und euch auf die Hinterpfoten stellen, also auf eure Zehenspitzen.
- Bei der Warnung „Sturm!“ müsst ihr in die Hocke gehen.

Der Hase, der die richtige Position als letzter einnimmt, muss stehen bleiben und so lange Hüpfübungen (z.B. Hampelmänner) machen, bis kein Hase mehr umherläuft und das Spiel von vorne beginnt.

Der Hase, der als letzter übrig bleibt, wird beim nächsten Durchgang neuer Jumpy.



ab 2 Kinder

Material: 1 aufgemalte Buchstabenschlange

Deutschunterricht für kleine Hasen



Alle Mitspieler sind Hasen und springen nacheinander zu der aufgemalten Buchstabenschlange.

Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt. Er ruft dem Hasen, der gerade an der Reihe ist, ein Wort zu. Der Hase muss ein- oder beidbeinig in der richtigen Abfolge auf die einzelnen Buchstaben des Wortes hüpfen.

Die anderen Hasen überprüfen, ob ihm das fehlerfrei gelingt. Berührt er alle Buchstabenfelder in der richtigen Reihenfolge, wird er beim nächsten Durchgang neuer Jumpy. Gelingt es ihm nicht, startet der nächste Hase mit einem neuen Wort.



Wurfspiel

5

ab 4 Kinder

Material: 1 Ball

Nenn den Hasen beim Namen!

Alle Mitspieler sind Hasen und stellen sich in einem Kreis auf.

Ein Hase wird zum Jumpy bestimmt. Er steht in der Mitte des Kreises und hat einen Ball. Wenn er den Namen eines Hasen im Kreis ruft, muss dieser in die Vorderpfoten, also in seine Hände, klatschen und dann den Ball fangen, den Jumpy ihm zuwirft.

Gelingt ihm das nicht oder vergisst er, zuerst in die Vorderpfoten zu klatschen, scheidet er aus.

Der letzte Hase, der im Kreis steht, wird beim nächsten Durchgang neuer Jumpy.