




RAUCHMELDER HÜPFSPIEL

Benötigtes Material

Kreide und ein Kieselstein

Spielanleitung

Zeichne zunächst das Spielfeld mit der Kreide auf den Boden. Dann kannst du mit dem Spiel beginnen. Ziel ist es, den Kieselstein so zu werfen, dass er in den Räumen mit Rauchmelder landet. So sieht ein Rauchmelder auf der Zeichnung aus: . In folgenden Räumen befindet sich ein Rauchmelder: in der Diele, im Wohnzimmer, in den beiden Schlafzimmern, im Büro und auf dem Dachboden/in der Waschküche. Du darfst nie in den Raum springen, in dem sich der Kieselstein befindet. Landet das Steinchen beim Werfen außerhalb eines Raums mit Rauchmelder, ist der nächste Spieler dran. Wenn das Springen auf einem Bein zu schwierig für dich ist, darfst du auch auf zwei Beinen springen.

Spielstart. Wirf das Steinchen in die Diele.

Hüpf durch das ganze Haus, aber überspringe die Diele. Auf dem Dachboden drehst du dich um und hüpfst wieder nach unten zurück. Wenn du in der Garage bist, hebst du den Kieselstein in der Diele auf, hüpfst in die Diele und dann aus dem Haus. Wirf nun das Steinchen ins Wohnzimmer.

Hüpf wieder durch alle Räume nach oben und beginne mit der Diele, überspringe das Wohnzimmer mit dem Steinchen und hüpf weiter hinauf bis zum Dachboden. Dort drehst du dich um und hüpfst wieder nach unten. Wenn du in der Küche ankommst, hebst du das Steinchen im Wohnzimmer auf, hüpfst nun durch das Wohnzimmer, die Garage, die Diele und dann aus dem Haus.

Wiederhole das für alle Räume, in denen ein Rauchmelder angebracht ist.

Rätsel:

Warum befinden sich in der Garage, der Küche und dem Bad keine Rauchmelder? Rauchmelder in diesen Räumen würden häufig Fehlalarme auslösen.

