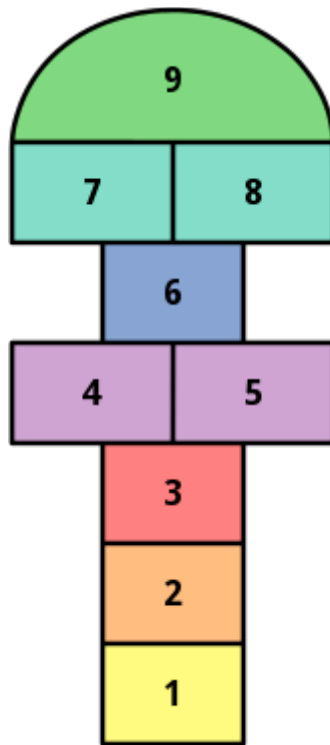


Hickelkästchen



Materialbedarf: Straßenkreide zum Aufmalen, Stein zum Werfen.
(Die Felder müssen nicht bunt ausgemalt werden, eine Linien-Markierung reicht aus).

Man beginnt damit den Stein in Feld 1 zu werfen. Hat man das entsprechende Feld ordentlich getroffen, hickelt man los, das heißt, man hüpfte auf einem Bein: Das Feld in dem der Wurfstein momentan liegt **muss** übersprungen werden. In die Felder 4,5 und 7,8 springt man gleichzeitig mit beiden Beinen, um danach in Feld 6 wiederum auf nur einem Bein zu landen. In Feld neun (auch „Himmel“ genannt) landet man beidbeinig. Anschließend springt man eine halbe Drehung und landet wiederum beidbeinig auf Feld 9. Nun hickelt man zurück. Aus dem Feld vor dem Wurfstein muss dieser noch aufgesammelt werden, bevor das Feld dann übersprungen wird.

Im nächsten Durchgang wird der Stein ein Feld weiter geworfen. Wer zuerst in das letzte Feld geworfen hat und richtig gesprungen ist, hat gewonnen.

Landet der Stein beim Wurf außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes oder springt man auf Linien, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rückweg oder verliert das Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren, ist der nächste Mitspieler dran. Wenn der erste Spieler wieder an die Reihe kommt, beginnt er dort wo ihm der Fehler unterlaufen war.