

HÜPF-O-FANT

Ein verrücktes
Bewegungs- und Memospiel
für 2-5 Kinder von 4-10 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 951 4

Autorin: Kim Vandenbroucke · Design: Kreativbunker, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Alexander Gruber (Felix Neureuther)

Illustration: Amelie Neureuther (Felix-Fauli), Markus Erdt (Tiere)

Das Spiel wurde in Kooperation mit dem Programm
„Beweg dich schlau!“¹ entwickelt.

Das Besondere:

Das Spiel macht Spaß
und „ganz nebenbei“
werden durch die
Bewegungen in Kombi-
nation mit den Tierlauten
das Körpergefühl und die
kognitiven Fähigkeiten
der Kinder trainiert.



Was ist drin?

- 10 Kopf-Plättchen
- 10 Körper-Plättchen
- 20 Felix-Fauli-Chips
- 1 Anleitung



Worum geht's?

Was ist das denn? Ein Elefant, der hüpfert wie ein Frosch?
Ein Huhn, das miaut wie eine Katze?

Ihr ahnt es schon, Felix-Fauli hat sich wieder einmal etwas ganz Besonderes für euch einfallen lassen! Seine Aufgabe lautet: Ihr müsst versuchen, passende Tierkarten zu finden. Hört sich einfach an? Ist es aber gar nicht – denn dazu braucht ihr ein ziemlich gutes Gedächtnis!

Und Vorsicht: Wenn ihr die falsche Karte aufdeckt, entsteht eine verrückte Tierkombination und es heißt z. B. miauend um den Tisch zu hüpfen.

Wer findet bei diesem tierischen Spaß am Ende die meisten Tierpaare?

Vorbereitung vor dem ersten Spiel

Löst die Plättchen und Chips vorsichtig aus den Stanztableaus.

Spielvorbereitung

Mischt die Körper-Plättchen und legt sie verdeckt gestapelt in die Tischmitte. Nehmt das oberste Körper-Plättchen und legt es offen neben den Stapel.

Legt die Kopf-Plättchen verdeckt im Kreis um den Körper-Plättchen-Stapel herum. Die Felix-Fauli-Chips werden verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, mit den kleinsten Füßen beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Du musst jetzt versuchen, den passenden Kopf zum aufgedeckten Körper zu finden.

Decke dazu ein beliebiges Kopf-Plättchen auf.



Hast du den passenden Kopf zum Körper aufgedeckt?

Ja? Prima! Nimm das Körper- und das Kopfplättchen und lege beide verdeckt als Belohnung vor dich. Anschließend wird das nächste Körper-Plättchen vom Stapel aufgedeckt.

Nein? Schade! Obwohl, jetzt wird es wild! **Alle** Kinder müssen jetzt um den Tisch laufen. Decke aber zuerst einen Felix-Fauli-Chip auf – er sagt euch, wie ihr um den Tisch laufen, springen oder flattern müsst:



Grüner Pfeil: Ihr lauft vorwärts um den Tisch herum. Dabei müsst ihr das Geräusch des aufgedeckten Kopfes und die Bewegung des Körpers machen.



Roter Pfeil: Ihr lauft rückwärts um den Tisch herum. Dabei müsst ihr das Geräusch des Körpers und die Bewegung des Kopfes machen.



Felix-Fauli: Ihr lauft gaaaanz langsam wie ein Faultier um den Tisch herum und macht dabei das Geräusch des Kopfes und die Bewegung des Körpers.

Beispiel:

Der Körper des Frosches liegt aufgedeckt in der Mitte. Es wurde aber der Kopf des Esels aufgedeckt. Der anschließend aufgedeckte Felix-Fauli-Chip zeigt den grünen Pfeil. Jetzt müssen alle Kinder vorwärts um den Tisch hüpfen und „I-AH“ rufen.

Anschließend wird der Kopf wieder verdeckt und der Felix-Fauli-Chip kommt aus dem Spiel (sollte der Vorrat der Chips einmal zu Ende gehen, werden alle Chips wieder gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt).

Jetzt ist das nächste Kind mit dem Aufdecken eines Kopf-Plättchens an der Reihe.



Spielende

Sobald alle Plättchen verteilt sind, ist das Spiel zu Ende. Jetzt stapeln alle Kinder ihre gewonnenen Tierplättchen.

Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt.



Tipps

- Das Spiel wird schwieriger, wenn man das oberste Körperplättchen bei einem falschen Versuch unter den Stapel legt und ein neues Plättchen aufdeckt.
- Statt bei Felix-Fauli alles ganz langsam zu machen, könnt ihr euch auch andere verrückte Möglichkeiten überlegen, wie ihr die Aufgabe ausführen müsst.





¹ Das wissenschaftlich fundierte Bewegungsprogramm „Beweg dich schlau! mit Felix Neureuther“ (BDS) verfolgt das Ziel, Kindern Freude an der Bewegung zu vermitteln und den Grundstein für ein gesundheitsorientiertes Leben zu legen.

Durch spielerische Bewegungsübungen, die Kopf und Körper gleichzeitig aktivieren, werden die physische Gesundheit, mentale Ausgeglichenheit und kognitive Leistungsfähigkeit gefördert. Das Programm besteht aus den Modulen „BDS Kita“ (Kinder im Alter von 1 bis 3 und 4 bis 6 Jahren), „BDS Campus“ (Grundschule) und „BDS Ferien“ und fördert durch altersentsprechende Wahrnehmungs- und Bewegungsimpulse die motorische, kognitive und emotional-soziale Entwicklung. Außerdem enthält das Programm Anregungen und digitale Inhalte für Erzieher*innen, Lehrer*innen und Eltern.

Mehr Informationen: www.bewegdichschlau.com