



Jackstones

Jocelyns Lieblingsspiel

Jackstones oder Jacks wird vor allem von Mädchen gespielt. Man benötigt dafür fünf kleine Steinchen (ungefähr so groß wie eine Mandel). Jocelyn hat kleine sternförmige Plastikfiguren. Zusätzlich benutzt sie einen kleinen Flummi als Wurfstein.

Der Spieler darf nur eine Hand benutzen. Das Spiel geht über fünf Runden.

Runde 1

In der ersten Runde werden die Steine auf den Boden geworfen. Ein Stein (oder der Flummi) wird aufgenommen und in die Luft geworfen. Bevor dieser Stein den Boden erreicht, muss ein zweiter Stein vom Boden aufgenommen und danach der geworfene Stein gefangen werden. Dieser Spielzug wird solange wiederholt, bis kein Stein mehr am Boden liegt.

Runde 2

In der zweiten Runde wird wieder ein Stein in die Luft geworfen. Aber nun muss der Spieler nicht einen, sondern in einem Zug zwei Steine aufnehmen, bevor der geworfene Stein gefangen wird.

Runde 3

In der dritten Runde müssen in einem Zug drei und in der vierten Runde vier Steine aufgenommen werden.

Runde 4



**Flaschenpost
für Jocelyn**

Kinderfastenaktion 2015

Runde
5

In der fünften Runde kann der Spieler Punkte sammeln. Alle Steine werden in die Luft geworfen. Mit dem Handrücken muss der Spieler so viele Steine wie möglich fangen. Die gefangenen Steine wirft der Spieler noch einmal mit dem Handrücken in die Luft und fängt möglichst alle wieder auf. Für jeden gefangenen Stein erhält der Spieler einen Punkt. Für 3 gefangene Steine bekommt er 3 Punkte. Für 4 gefangene Steine bekommt er 4 Punkte. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler alle Runden durchlaufen haben. Der Spieler (oder das Team) mit den meisten Punkten gewinnt.

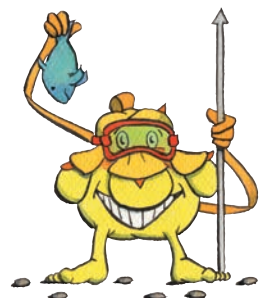


Zusätzlich kann man auch nach folgenden Regeln spielen:

- Berührt ein Spieler einen Stein, der nicht berührt werden darf, scheidet er aus.
- Fängt ein Spieler nicht den geworfenen Stein, scheidet er aus.
- Fängt ein Spieler nicht alle Steine, die er mit dem Handrücken in die Luft geworfen hat, scheidet er aus.

Ist ein Spieler ausgeschieden, dann ist der nächste Spieler (oder das nächste Team) an der Reihe.

2



**Flaschenpost
für Jocelyn**

Kinderfastenaktion 2015

Dakpanay

Wenn ihr in einer großen Runde seid, ist dieses Spiel genau richtig! Bis zu zwanzig Kinder können mitmachen. Vier oder fünf große Kreise werden auf dem Boden gezogen (3 Meter oder drei große Schritte im Durchmesser). Die Spieler rennen von einem Kreis zum anderen und der Jäger muss versuchen, sie zu fangen. Er darf die Kreise aber nicht betreten, sondern muss sie entweder greifen, wenn sie von einem Kreis zum anderen laufen oder auch im Kreis, ohne die Linie zu überschreiten. In einem Kreis, der vorher bestimmt wird, sind die Spieler in Sicherheit. Dort darf der Jäger nicht hineingreifen. Wer sich fangen lässt, wird selbst Jäger.



Meereswellen



Die Mitspieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Nur ein Spieler hat keinen Stuhl. Er oder sie steht in der Mitte. Er / Sie gibt einen von drei Befehlen und kann die Befehle durcheinander geben. Am besten wird man immer schneller mit den Befehlen, dann macht es besonders viel Spaß und es wird spannender!

1. Befehl „Welle nach rechts!“ - Alle Mitspieler müssen kurz aufstehen und sich auf den Stuhl rechts von ihrem Stuhl setzen.

2. Befehl „Welle nach links!“ – Wie bei Befehl 1, nur in die andere Richtung.

3. Befehl „Wellen im Meer!“ - Alle Mitspieler müssen aufstehen und sich einen neuen Sitzplatz suchen, Nachbarstühle sind nicht erlaubt. Jetzt versucht der Spieler, der die Befehle gegeben hat, in der Mitte einen Sitzplatz zu ergattern. Der Spieler, der nun keinen Platz findet, gibt jetzt die Befehle.

4



**Flaschenpost
für Jocelyn**

Kinderfastenaktion 2015

„Chinese Garter“

Chinesisches Gummitwist

Die Spieler(innen) teilen sich in zwei oder mehr Teams mit mindestens zwei Spieler(inne)n pro Team auf. Zwei Spieler(innen) des einen Teams dienen als „Pfo-
sten“, indem sie sich ge-
genüber stehen und das

Gummiband spannen. Ziel des Spiels ist es, über das Gummiband zu springen, das nach und nach höher gehalten wird. Jedes Team hat eine(n) Spielführer(in), meist „die Mutter“ genannt. Wenn ein(e) Springer(in) (bei geringer Höhe) das Gummi-
band berührt oder den Übersprung nicht schafft, kann „die Mutter“ ihr Team noch retten, indem sie den Sprung für ihre(n) Mitspieler(in) übernimmt. Schlägt auch dieser Versuch fehl, ist die Runde für dieses Team beendet. Zwei Spieler(innen) des gescheiterten Teams sind nun „Pfo-
sten“ und spannen das Gummiband. Die neue

Runde beginnt für das geg-
nerische Team nun wieder
auf der untersten Stufe.



Es gibt zehn Höhenstufen. Die Spieler(innen) können aber in jedem Spiel selbst festlegen, wie viele Höhenstufen es geben soll.

Zum Beispiel:



- | | |
|-----------------|---|
| Stufe 1 | Knöchelhöhe |
| Stufe 2 | Kniehöhe |
| Stufe 3 | Hüfthöhe |
| Stufe 4 | Tailenhöhe |
| Stufe 5 | Brusthöhe |
| Stufe 6 | Schulterhöhe |
| Stufe 7 | Kopfmitte |
| Stufe 8 | Kopfende (Scheitelhöhe) |
| Stufe 9 | Einige Zentimeter über dem Kopf |
| Stufe 10 | Das Gummiband wird auf den Zehenspitzen stehend mit gestreckten Armen so hoch wie möglich gehalten (auch „Vater-“/„Mutter-“ sprung genannt). |

Das Spiel endet nach dem höchsten Sprung.
Man kann das Spiel aber auch in umgekehrter Reihenfolge fortsetzen.
Das Gummiband wird dann Stufe für Stufe gesenkt.



**Flaschenpost
für Jocelyn**

Kinderfastenaktion 2015