

"HIMMEL & HÖLLE":



Himmel & Hölle, - könnten wir "die Pole des kosmischen Spieles unser aller Existenz" nennen,

- wenn es sich um ein inearnes Spiel mit einem Anfang und einem Ende handeln würde,

- und alle von uns, die das annehmen, leben auch in der festen Überzeugung, "an einem dieser Pole

anzukommen"...

Dass es diese Orte "real gibt", -
steht ausser Zweifel, - dass wir
immer dort bleiben, - ist im
Besonderen

in Bezug auf die Hölle nicht d´rin, -
sie hat vielmehr die Aufgabe, -
"festgefahrenes Karma
aufzulockern",
- um einen wieder Richtung
Anhebung zu schicken...

Der Himmel als "Lichtreich" kann
als "endgültige Heimat" begriffen
werden, wiewohl man auch von
dort
zu allerlei Aufgaben entsendet
werden kann. -

Das Spiel ist real, die Orte sind es auch, - doch der Weg ist keine Linie, - sondern eine Spirale...

- meint Adamon. -

*

[http://de.wikipedia.org/wiki/Himmel oder H%C3%B6lle](http://de.wikipedia.org/wiki/Himmel_oder_H%C3%B6lle)

Himmel oder/und Hölle (kurz HoH, regional auch Pfeffer und Salz genannt) ist ein Fingerspiel, das bei Kindern sehr beliebt ist. Es wird aus einem quadratischen Blatt Papier gefaltet und anschließend in

den Farben blau (für Himmel) und rot (für Hölle) so angemalt, dass man, wenn man es öffnet – was über zwei Achsen möglich ist – entweder in den „Himmel“ oder in die „Hölle“ blickt. HoH-Spiele sind besonders in Kindergärten als Bastelarbeiten beliebt.

Dieses Faltspiel ist nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Hüpfspiel Himmel und Hölle.

Andere Formen des Spiels sind im fernen Osten (Japan, Nord- und Südkorea) bekannt.

Im deutschsprachigen Teil der

Schweiz ist dieses nach wie vor beliebte Fingerspiel als „Schnipp-Schnapp“ bekannt und die Spielweise unterscheidet sich ein wenig von der hier beschriebenen klassischen Himmel-oder-Hölle-Variante.

Als Grundlage dient ein quadratisches Blatt Papier. Dessen Ecken werden jeweils bis zur Mitte des Blattes hin gefaltet. Dann dreht man das Blatt so um, dass die Seite mit den zur Mitte hin gefalteten Ecken nach unten schaut. Nun wiederholt man den Vorgang und faltet erneut (die jetzigen) Ecken zur Mitte hin. Anschließend dreht man das Blatt wieder um und faltet es einmal entlang der x-Achse. Dann faltet man es wieder zurück

(nur den letzten Schritt) und faltet das Ganze nochmals, diesmal jedoch um die y-Achse. Nun haben sich die „Fingerkammern“ gebildet, die jetzt nur noch „ausgebeult“ werden müssen. Dazu fährt man mit Daumen, Zeige-, Mittel- und Ringfinger jeweils in eine dieser „Fingerkammern“.

Bemalung

Man legt das Himmel-oder-Hölle-Spiel zusammen und dreht es auf die Seite, auf der sich die diagonalen Faltlinien befinden. Diese Diagonalen unterteilen das Himmel-oder-Hölle-Spiel in vier gleichschenklige Dreiecke. Nun muss man jeweils die Dreiecke gleich anmalen, die sich einander

gegenüberliegen. Als Farben werden üblicherweise blau und rot verwendet. Abschließend fährt man wieder mit den Fingern in die „Fingerkammern“ und fertig ist das Himmel-oder-Hölle-Spiel. Die Qualität hängt von der Genauigkeit beim Falten ab.

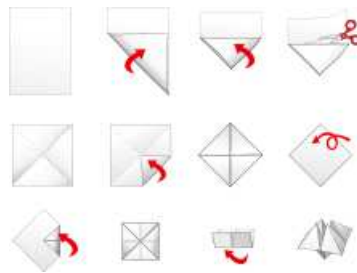
Hat man ein fertiges Himmel-oder-Hölle-Spiel zur Hand, benötigt man zum Spielen noch einen Partner. Einer der beiden Spielteilnehmer muss nun das Himmel-oder-Hölle-Spiel benutzen und es zur Mitte schließen. Anschließend muss das Fingerspiel so oft gedreht werden, bis keiner der beiden Spieler mehr weiß, wo Himmel und wo Hölle ist. Derjenige ohne HoH muss nun erraten, ob der andere in den

Himmel oder in die Hölle „kommt“.

Dann öffnet derjenige mit HoH dasselbe entweder über die x-Achse oder die y-Achse. Ist der so entstandene „Schlund“ blau, kommt der Spieler in den Himmel, ist er jedoch rot, in die Hölle.

Bei der unter „Verbreitung“ beschriebenen Variante der deutschsprachigen Schweiz wird der Mitspieler aufgefordert, eine beliebige Zahl zu nennen. Dabei kann der Umfang der Zahlen auch eingeschränkt werden. Das Schnipp-Schnapp wird nun der genannten Zahl entsprechend im Wechsel einmal der x- und einmal der y-Achse entlang geöffnet. Ist die genannte Anzahl erreicht, wird der Mitspieler aufgefordert, einen der zuvor auf

den sichtbaren Innenfläche gemalten farbigen Punkten auszuwählen. Daraufhin wird diese Fläche umgeklappt und ein vom Hersteller des Schnipp-Schnapp's vorher dahinter aufgeschriebener Spruch kommt zum Vorschein. Dieser muss dann schicksalhaft ertragen werden.



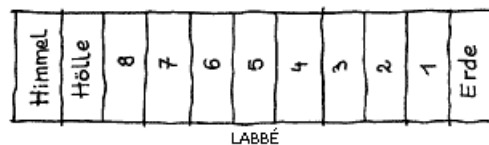
Aus:

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaid=266>

Himmel und Hölle

Dieses Spiel ist wahrscheinlich von römischen Soldaten zu uns nach Europa gebracht worden. Es gibt unzählige verschiedene Namen dafür: in Spanien zum Beispiel heißt es Rayuela, in Süddeutschland Schnecken- oder Paradieshupfen; in anderen Gegenden auch Hinkelstein, Reise zum Mond, Hicken, Huppen, Hinkefuß oder Hüppekasten. Genauso zahlreich wie die Namen sind die verschiedenen Spielregeln dafür, aber die Grundidee ist immer

die gleiche: Ein Spielfeld wird mit Kreide oder einem weichen Stein auf den Bürgersteig gezeichnet oder in den Boden geritzt, danach ein Steinchen in eines der Felder geworfen und anschließend gehüpft. Als erstes zeige ich dir hier so etwas wie die "Standardvariante" von Himmel und Hölle:



Nachdem du diesen Spielplan auf den Bürgersteig oder Sandboden gezeichnet hast, wird die Reihenfolge für die Mitspieler ausgelost. Der erste Spieler wirft dann ein Steinchen in das Erdefeld und springt von außerhalb mit beiden Füßen hinterher. Beim

Landen stößt er das Steinchen mit den Füßen gleich ein Feld weiter. Also steht er jetzt im Erde-Feld und sein Stein liegt in Feld 1. Er springt beidbeinig weiter in Richtung "Himmel" und schießt dabei das Steinchen immer in das jeweils nächste Feld. Aber Vorsicht! Der Stein darf nicht in der "Hölle" liegenbleiben. Genauso wenig darf der Spieler in sie hineinspringen. Also wird von Feld 8 der Stein in das übernächste Feld gestoßen und das Hölle-Feld übersprungen. Glücklich im "Himmel" angekommen wird umgedreht. Auch auf dem Rückweg nicht vergessen, die "Hölle" auszusparen! Macht der Spieler unterwegs einen Fehler, das heißt: übertritt er, schießt den Stein ins falsche Feld oder landet in der "Hölle", gibt er an den nächsten Spieler ab. In der

darauffolgenden Runde darf er dort wieder beginnen, wo er gepatzt hat.

Du hast ja selbst gesehen, wie viele verschiedene Namen es für dieses Spiel gibt. In all den verschiedenen Ländern, in denen Himmel und Hölle gespielt wird, gibt es natürlich auch unterschiedliche Spielregeln. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass das Steinchen nicht mit den Füßen weitergestoßen, sondern bei jedem neuen Feld wieder von außen hereingeworfen wird. Also muss der Spieler seinen Stein nach jedem Feld aufheben und zurück zum Anfang hüpfen. Von dort aus muss er dann aber auch in das Feld werfen, das an der Reihe ist, und die davor liegenden Felder durchspringen. Die Gefahr, eine

Linie zu übertreten oder in das falsche Feld zu werfen, ist bei dieser Spielvariante natürlich viel größer.

Du kannst auch auf verschiedene Art und Weise hüpfen. Natürlich kann auch jedes andere Spielfeld auf diese Weise durchhüpft werden.

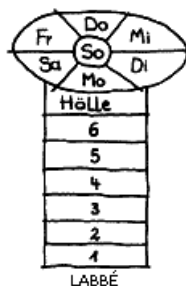
Du musst nur die Felder vorher entsprechend kennzeichnen. Oder aber die Mitspieler einigen sich auf diese Hüpfreihenfolge: Erste Runde auf beiden Beinen, zweite Runde auf dem linken und dritte Runde auf dem rechten Bein. Da wird es schon etwas kniffliger. Und wenn du und deine Mitspieler das alles schon hinter euch gebracht habt geht es noch richtig kompliziert:

Die Beine müssen ständig gewechselt werden. Zum Beispiel wird in Feld 1 mit dem linken Bein

gesprungen, in Feld 2 mit beiden gleichzeitig, in Feld 3 mit gekreuzten Beinen und in Feld 4 mit dem rechten. Dann wieder links und so weiter. Wer die Reihenfolge verwechselt, muss von vorne anfangen.

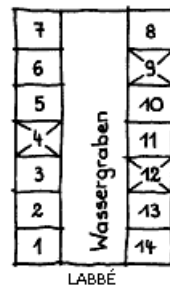
In einigen Gegenden wird auch ganz anders gespielt. Das Steinchen wird nicht geworfen oder mit den Füßen geschossen, sondern muss beim Hüpfen getragen werden. In der 1. Runde auf dem Handrücken, in der 2. Runde auf der Schulter, in der 3. Runde auf dem Kopf und in der 4. Runde auf dem Spann eines Fußes. Wem der Stein runterfällt, muss in der nächsten Runde dort weitermachen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist. Manchmal wird das Steinchen auch ganz weggelassen.

Dem Spieler werden die Augen verbunden und er muss "blind" von der "Erde" zum "Himmel" und zurück hüpfen. Klarer Fall, dass er trotzdem nicht in die "Hölle" treten darf.

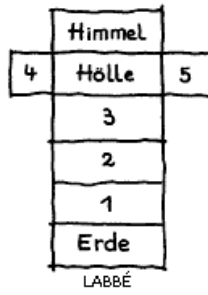


Aber auch die Spielfelder unterscheiden sich deutlich voneinander. Bei dieser Spielvariante zum Beispiel gibt es keinen "Himmel", sondern sieben Felder, welche die Namen der Wochentage tragen. Von Feld 6 aus muss das Steinchen in das Montag-Feld gestoßen werden. Von da aus

geht es dann im Kreis bis zum "Samstag" und von dort in die Mitte zum Sonntag-Feld und zurück.



Eine andere Möglichkeit ist diese: Zwischen den 14 Feldern liegt ein "Wassergraben", der hier die Funktion der "Hölle" übernimmt und somit nicht betreten werden darf. Dafür sind die Felder 4, 9 und 12 mit Sonnenstrahlen gekennzeichnet. In ihnen kann man einen Moment verschnaufen und sich "sonnen".



- weiter siehe Link. -

*