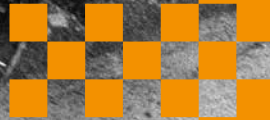


Hamm:
elephantastisch!



**Wer nicht wagt,
der nicht gewinnt –
Spielen macht klug**

» Wer spielt, der lernt! Wer lernt, der lebt! Wer lebt, der spielt! «

(Jörg Roggensack)



Impressum

Projekt	Kinderbüro, Kommunale Präventionsketten / Spielraumplanung
Redaktion	Helena Armbruster Brigitte Wesky Vera Stracke
Herausgeber	Der Oberbürgermeister der Stadt Hamm Kinderbüro – Spiel- und Freiraumplanung
Fotos	Vera Stracke (Titel, S. 3, S. 10 oben), Olesia Bilkei - Fotolia.com (S. 2), Es75 - Fotolia.com (S. 4), ulkas - Fotolia.com (S. 5), Roland Bauer, MEV-Verlag (S. 6 oben, S. 35), Thorsten Hübner (S. 6 unten, S. 8 unten, S. 9 unten, S. 36 oben, S. 37, S. 39), standret - Fotolia.com, Ralf Bierkämper (S. 9 oben), contrastwerkstatt - Fotolia.com (S. 10 unten), Helena Armbruster (S. 11, S. 12, S. 13, S. 14, S. 15, S. 16, S. 17, S. 18 S. 19, S. 20, S. 21, S. 22, S. 23, S. 24, S. 25, S. 26, S. 27, S. 28, S. 29, S. 30, S. 31, S. 32, S. 34), Vera Borngässer (S. 36 unten),
Auflage	2000 Stück
Erscheinungsdatum	September 2019 / 5. Auflage





Inhalt

1. Vorwort	6
2. Sprüche zum Thema „Spielen“	8
3. Vergleich: Damals und Heute	10
4. Spielmaterialien	11
5. Wer darf das Spiel beginnen?	14
5. 1 Abzählreime	14
5. 2 Knobelspiele	15
6. Spiele für Drinnen und Draußen	17
6.1 Spiele für Drinnen	17
■ Blindspiel: Topf schlagen	17
■ Suchspiel: Heiß und kalt	18
■ Kreisspiel: Reise nach Jerusalem und Stille Post	19, 20
■ Sprachspiel: Galgenmännchen und Stadt-Land-Fluss	21, 22
■ Farbenspiel: Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist...	23
■ Ratespiel: Teekesselchen	24
■ Bastelspiel: Papierflieger falten	25

6. 2 Spiele für Draußen	26
■ Geländespiel: Schnitzeljagd	26
■ Geschicklichkeitsspiel: Dreischritt	27
■ Hüpfspiel: Himmel und Hölle und Gummitwist	28, 29
■ Seilspiel: Tauziehen	30
■ Tauspringen: Teddybär	31
■ Laufspiel: Schubkarre und Bockspringen	32, 33
■ Murbelspiel: Murmeln in den Kasten	34
7. Rätsel für Klein und Groß	35
7.1 Rätselfragen	35
7.2 Lösungen	36
Literaturverzeichnis	37
Ansprechpartnerinnen	38





1. Vorwort

Heutzutage sind Computer, Gameboy, Spielkonsolen und Fernseher beliebte „Spielkameraden“ von Kindern. Kaum ein Kind kann sich in unserer heutigen Zeit noch vorstellen, ohne diese elektronischen Spielgeräte auszukommen. Dabei gab es einmal eine Zeit, in der Kinder auch ohne PC und Co viel Spaß und Freude beim Spielen miteinander hatten.

Nach dem zweiten Weltkrieg in den fünfziger Jahren hatten Kinder nur sehr wenig Spielzeug und mussten damit kreativ umgehen. So wurde die Straße zum Abenteuerspielplatz umgewandelt, welche vielfältige Möglichkeiten zum Spielen und Toben bot. Bei jeglicher Jahreszeit und Witterung spielte man mit jüngeren, gleichaltrigen und älteren Kindern im Freien zusammen.

Das gemeinsame Spielen nimmt eine hohe Bedeutung für eine altersgerechte Entwicklung eines Kindes ein. Neben den motorischen, kognitiven und emotionalen Fähigkeiten, können auch die sozialen Kompetenzen und der Teamgeist gefördert werden. Durch


Bewegungsspiele für Draußen wird das Körpergefühl, Ausdauer und die Koordination eines Kindes begünstigt. Es gibt zahlreiche alte Kinderspiele, die die Fein- und Grobmotorik trainieren oder die sprachliche Entwicklung begünstigen. Über das Spielen werden Schulfähigkeitskompetenzen deutlich gefördert. Spielen dient auch dem natürlichen Stressabbau, denn Kinder sind häufig schon sehr früh erhöhtem Stress ausgesetzt.

Diese Broschüre hat den Zweck die fantasievollen und abwechslungsreichen alten Kinderspiele, die in Vergessenheit geraten sind, ins Gedächtnis zurück zu rufen. Dieses alte Spielgut mit heimischen und internationalen Spielen bereitet sicherlich auch Kindern des 21. Jahrhunderts viel Freude.

Lernen Sie anhand dieser Broschüre die über Generationen vermittelten Spiele gemeinsam mit Ihren Kindern wieder oder neu kennen und lassen Sie sich in die Zeit ihrer Kindheit zurück versetzen. Schwelgen Sie mit uns in Erinnerungen und lassen Sie Ihre Kinder an Ihrem Wissen und Ihren Erfahrungen teilhaben.

Über das Kinderbüro und dem Bereich der Spielraum-

planung ist in enger Kooperation diese Broschüre entstanden, die ich Ihnen als Eltern vertrauensvoll ans Herz legen möchte. Ich wünsche Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß bei der Wiederentdeckung alter Spielkultur.



Theodor Hesse
Fachbereichsleiter Jugend, Gesundheit und Soziales

2. Sprüche zum Thema „Spielen“

Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben.

(Maxim Gorki)



Spielen ist ein Stück Freude mit jemand anderem zu teilen.

(Manfred Reindl)

Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.

(Albert Einstein)



Lieber ein guter Verlierer als ein schlechter Gewinner.

Das Spiel ist so notwendig
für das menschliche Leben
wie das Ausruhen.

(Thomas von Aquin)



Der schönste Gewinn
beim Spiel ist der einer
Freundschaft.

Wer nicht verlieren
will, der spiele nicht.

(deutsches Sprichwort)



Es ist das Spiel und nur
das Spiel, das den Men-
schen vollständig macht.

*(Johann Christoph
Friedrich von Schiller)*



3. Vergleich: Damals und Heute

Was hat sich verändert...? Was ist gleich...?

Damals	Heute
<p>Das hat sich verändert...</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Verabredung zum Spielen per Klingelalarm durch die Nachbarschaft ■ Spielen in größeren Gruppen ■ Spielmaterial aus der Natur und Haushalt zur Herstellung eigener Spiele oder Spielzeuge ■ Sehr wenige Spielzeuge ■ Spielen im Freien vorwiegend auf der Straße der Wohnumgebung, wenn es das Wetter erlaubt hat ■ Selbstbestimmtes und unkontrolliertes Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Verabredung zum Spielen per SMS ■ Immer mehr Kinder spielen alleine ■ Vorgefertigtes Spielzeug vorwiegend aus Plastik ■ Sehr viele verschiedene Spielzeuge ■ Spielen vor allem im Haus vor dem Computer & Co ■ Vermehrt Kontrolle und Beobachtung durch die Eltern
<p>Das ist gleich...</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Drang zum Spielen ■ Spaß und Freude beim Spielen ■ Spielen von verschiedenen Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Drang zum Spielen ■ Spaß und Freude beim Spielen ■ Spielen von verschiedenen Spielen

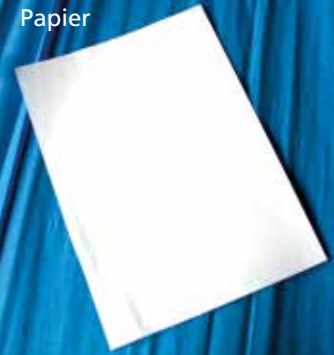


4. Spielmaterialien

Stift



Papier



Kreide



Schere



Murmeln



Stuhl



Zeitungspapier



Seil



Steine



Topf



Gummiband



Schuhkarton



Kochlöffel



Augenbinde



5. Wer darf das Spiel beginnen? – Abzählreime und Knobelspiele

- Abzählreime und Knobelspiele waren beliebte Mittel bei Kindern, um so auf faire Weise den Beginner des Spiels zu bestimmen.

5.1 Abzählreime

- Geeignet für das Auslosen zwischen nur zwei Kindern, aber auch für Spiele in kleinen und großen Gruppen!

(1)
Eine kleine Briefmaus
lief ums Rathaus.
Wollte sich was kaufen,
hatte sich verlaufen,
filewip, filewap
und du bist ab.

(2)
Ene, mene, miste
was rappelt in der Kiste,
ene, mene, meck
und Du bist weg.

(3)
Ich und Du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel das bist Du,
das bist Du noch lange, lange nicht,
sag mir erst wie alt Du bist,
1, 2, 3, 4, 5, 6... (Alter des Kindes
bei dem der Reim gestoppt ist)
(Alter Bsp. 6) 6 ist kein Wort
und Du bist fort.

(4)
Eins, zwei, Polizei,
drei, vier, Offizier,
fünf, sechs, alte Hex,
sieben, acht, gute Nacht,
neun, zehn, auf Wiedersehn,
elf, zwölf, böse Wölf,
dreizehn, vierzehn, kleine Maus,
ich bin drin, und du bist raus!

(5)
Eins, zwei, drei,
die Henne legt ein Ei.
Sie setzt sich auf das Ei hinauf,
da schlüpft ein gelbes Küken raus.
Eins, zwei, drei und du bist frei!



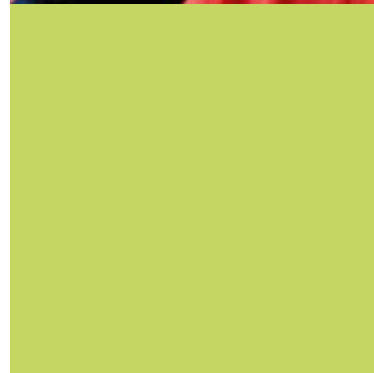
5.2 Knobelspiele

(1) Schere, Stein, Papier oder Schnick, Schnack, Schnuck

- Geeignet für Spiele mit zwei Kindern!
- Zwei Kinder stehen einander gegenüber und jedes muss eines der folgenden drei Symbole mit den Händen formen:
- Schere ➔ Zeige- und Mittelfinger gespreizt
- Stein ➔ Faust
- Papier ➔ ausgestreckte Hand mit geschlossenen Fingern

Zuvor machen beide Kinder gleichzeitig eine Faust und schlagen die Faust 3 Mal in die Mitte und sagen dabei: „Schnick, Schnack, Schnuck“. Beim dritten Mal muss dann das ausgewählte Symbol geformt werden. Der Gewinner wird nach folgenden Spielregeln ermittelt:

- Die Schere schneidet das Papier.
(Gewinner: Schere)
- Der Stein macht die Schere kaputt.
(Gewinner: Stein)
- Das Papier wickelt den Stein ein.
(Gewinner: Papier)
- Zwei gleiche Symbole = kein Gewinner, sondern Wiederholung!



Das Spiel dauert normalerweise drei Durchgänge, damit der Gewinner festgelegt werden kann, welcher anschließend das Spiel als Erster beginnen darf. Bei „Unentschieden“ erhöht sich das Spiel um jeweils eine Runde.

(2) Verschieden lange Grashalme oder Streichhölzer

- Geeignet für das Auslosen von Spielen in größeren Gruppen (ab 3 Spielern und mehr)!
- Eines der Kinder muss das Knobelspiel kurz vorbereiten. Hierzu sind je nach Mitspieleranzahl mehrere Grashalme beziehungsweise Streichhölzer nötig. Ein Grashalm oder ein Streichholz muss gekürzt werden. Anschließend hält der „Spielvorbereiter“ alle Grashalme oder Streichhölzer in der geschlossenen Faust, wobei diese ein Stückchen zu sehen sein müssen. Jedes Kind wählt nun

einen Grashalm oder ein Streichholz durch Zeigen aus und das Kind mit einem kürzeren Grashalm / Streichholz als die anderen darf das Spiel beginnen.

(3) Geschlossene Faust mit und ohne Stein

- Geeignet für das Auslosen von Spielen zu zweit!
- Ein Kind hält beide Fäuste hinter den Rücken, wobei in einer der Fäuste ein Stein ist. Das andere Kind zeigt auf die linke oder die rechte Faust. Ist in der ausgewählten Faust der Stein darf es das Spiel beginnen, ist der Stein nicht in der Faust, darf das andere Kind mit dem Spiel starten.

(4) Kopf oder Zahl

- Geeignet für Spiele mit zwei Kindern und Mannschaftsspiele!
- Zu diesem Knobelspiel benötigt man eine Münze mit Kopf und Zahl. Ein Kind nimmt sich diese Münze, legt sie in die Hand und formt eine Faust. Nun müssen sich beide Mannschaften für Kopf oder Zahl entscheiden. Ist dies festgelegt, öffnet der „Münzbewahrer“ die Hand und legt die Münze auf den Handrücken der anderen Hand. Ist es Kopf, darf die Mannschaft beginnen, welche Kopf gewählt hat und umgekehrt.

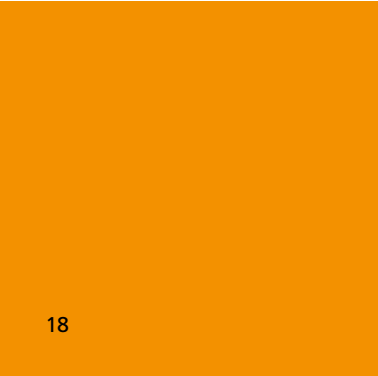


6. Spiele für Drinnen und Draußen

6.1 Spiele für Drinnen

Blindspiel: Topf schlagen	
Materialien	Topf, Kochlöffel und Augenbinde
Mitspieler	6+
Durchführung	<p>Zunächst wird ein Kochtopf mitten in den Raum umgedreht hingestellt und eine kleine Überraschung unter den Topf gelegt. Anschließend wird ein Kind beispielsweise anhand eines Abzählreims ausgewählt. Dem Ausgewählten werden die Augen verbunden und ein Kochlöffel in die Hand übergeben. Darauf folgend muss dieses auf allen Vieren mit Hilfe des Kochlöffels den Topf finden. Während dessen dürfen die anderen Kinder das suchende Kind in die Irre führen, indem sie diesem falsche Anweisungen geben (z. B. „Geh ein Stückchen nach rechts“, obwohl der Topf links neben dem suchenden Kind steht). Hat das Kind den Topf gefunden, muss es auf diesen mit dem Kochlöffel schlagen.</p> <p>Das Spiel kann in mehreren Runden gespielt werden, damit alle Kinder einmal an der Reihe sind.</p> <p>TIPP: Eine kleine Überraschung unter dem Topf lässt den Findenden umso mehr erfreuen 😊 !</p>





Suchspiel: Heiß und kalt	
Materialien	Einen kleinen Ball oder einen anderen Gegenstand
Mitspieler	2+
Durchführung	Ein Gegenstand wird von einem der Kinder beziehungsweise bei mehreren Mitspielern durch mehrere Kinder versteckt. Ein ausgewähltes Kind (z. B. durch einen Abzählreim) muss nun versuchen den versteckten Gegenstand zu finden, während es Hilfen bekommt. Hält sich der Suchende nah vom Versteck auf hört es „Heiß“, hält es sich weit vom Versteck auf, hört es „Kalt“. Dies geht so lange weiter bis das Kind schließlich den versteckten Gegenstand gefunden hat.

Kreisspiel: Reise nach Jerusalem

Materialien

Stühle nach Zahl der Mitspieler minus einem Stuhl (Beispiel: Bei 6 Mitspielern müssen 5 Stühle hingestellt werden.), CD-Player und Musik

Mitspieler

6+

Durchführung

Die Stühle werden in eine Reihe gestellt, wobei immer zwei Stühle mit dem Rücken zueinander stehen.

Die Musik wird angeschaltet und alle Kinder laufen außerhalb des Stuhlkreises um die Stühle herum. Wird die Musik ausgeschaltet muss sich jedes Kind so schnell wie möglich auf einen Stuhl setzen. Derjenige, der keinen Stuhl erhält scheidet aus. Das Spiel geht so lange weiter bis schließlich nur noch ein Kind übrig ist, welches zugleich der Gewinner des Spiels ist.

TIPP: Je mehr Kinder, umso spannender gestaltet sich die „Reise“ 😊 !





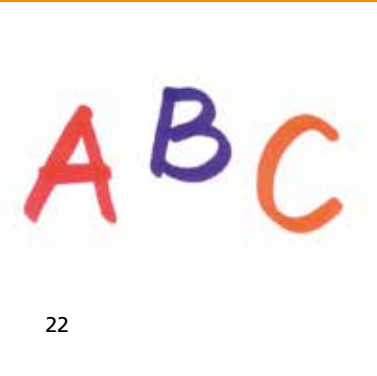
Kreisspiel: Stille Post

Materialien	Stühle nach Zahl der Mitspieler
Mitspieler	6+
Durchführung	<p>Die Stühle werden in einen Kreis gestellt und alle Spieler setzen sich auf einen Stuhl. Ein ausgewähltes Kind überlegt sich ein Wort und flüstert dieses seinem Nachbarn ins Ohr. Der Nachbar flüstert es seinem Nachbarn ins Ohr und so weiter. Das letzte Kind muss das Wort schließlich laut sagen. Das Wort vom Anfang ist so gut wie immer verändert und führt in der Regel zu hohem Gelächter in der Runde.</p> <p>TIPP: Je mehr Kinder mitspielen, umso lustiger ist es 😊 !</p>

Sprachspiel: Galgenmännchen

Materialien	Papier und Stift
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Ein Kind überlegt sich einen Begriff und zeichnet anschließend nach der Anzahl der Buchstaben des Begriffes Striche auf ein Blatt Papier. Es empfiehlt sich diese Striche durchzunummerieren. Weiterhin darf das ausgedachte Wort höchstens 12 Buchstaben umfassen! Nun dürfen die anderen Kinder der Reihe nach Buchstaben, die möglicherweise im Wort vorkommen, erraten. Tritt ein genannter Buchstabe im Wort auf, so trägt das Kind, welches sich am Anfang das Wort ausgedacht hat, an alle Striche, an denen sich der entsprechende Buchstabe befindet, ein. Tritt ein genannter Buchstabe im ausgedachten Wort nicht auf, beginnt man mit dem Zeichnen eines Galgenmännchens (siehe Bild). Für jeden falsch genannten Buchstaben erhält das Galgenmännchen einen weiteren Strich. Das Spiel endet, wenn das Wort erraten oder das Galgenmännchen fertig gezeichnet wurde.</p> <p>TIPP: Je länger das Wort, umso länger muss in der Regel gerätselt werden 😊 . Für dieses Spiel können auch Schmierzettel verwendet werden und Ihr schont nebenbei die Umwelt!</p>





Sprachspiel: Stadt, Land, Fluss	
Materialien	Pro Spieler ein Blatt Papier und einen Stift
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Zunächst werden die einzelnen Spalten für eine entsprechende Tabelle festgelegt. Die Spalten können beispielsweise aus folgenden Begriffen bestehen: Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Beruf oder berühmte Person. Ein Kind spricht laut das ABC und ein anderes Kind muss „Stopp“ sagen. Der letzt genannte Buchstabe ist Ausgangspunkt des Spiels, denn für diesen Buchstaben muss eine Stadt, ein Land etc. aufgeschrieben werden. Derjenige, der als erstes für alle Spalten Begriffe aufgeschrieben hat ruft „Stopp“ und die anderen Kinder dürfen nicht mehr weiterschreiben.</p> <p>Der Gewinner des Spiels wird folgendermaßen festgelegt: für richtige Begriffe, die kein anderer Spieler hat werden 10 Punkte vergeben, für doppelt auftretende Begriffe lediglich 5 Punkte. Gewinner ist schließlich, wer am Ende am meisten Punkte zusammen hat. „Stadt, Land, Fluss“ kann je nach Lust und Laune in beliebig vielen Runden gespielt werden.</p>

Farbenspiel: Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist...

Materialien	Keine
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Ein Kind überlegt sich einen Gegenstand, welcher für die anderen Kinder sichtbar sein muss. Schließlich sagt das Kind zu den anderen Mitspielern: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist (Farbe nennen z. B. grün)!“ Nun können sich die Kinder nach dem Gegenstand in der Umgebung umschauchen. Gewinner ist, wer den Gegenstand richtig benennen kann. Der Gewinner wählt darauf folgend einen Gegenstand aus und lässt die anderen raten.</p>



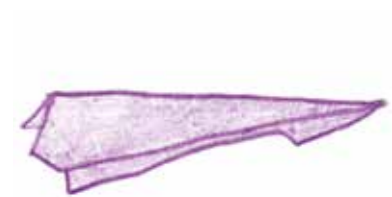
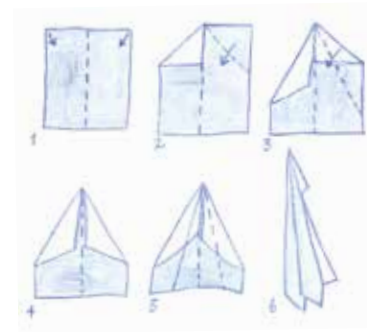


Ratespiel: Teekesselchen

Materialien	Keine
Mitspieler	4+
Durchführung	<p>Zwei Kinder verlassen den Raum und denken sich einen Begriff aus, der zwei Bedeutungen hat. Ein Beispiel für solch ein Wort wäre „Birne“ (= Glühkörper und Obst). Die Kinder betreten erneut den Raum und nun erklärt ein Kind den Begriff „Birne“ als Glühkörper und ein Kind als Obst.</p> <p>Beispielsätze</p> <p>„Mein Teekesselchen ist aus Glas!“ (Birne = Glühkörper) „Mein Teekesselchen kann man Essen!“ (Birne = Obst)</p> <p>Hat eins der anderen Kinder den Begriff erraten, geht dieses mit einem anderen Kind vor den Raum und überlegt sich einen neuen Begriff.</p> <p>Beispiele für Wörter mit zwei Bedeutungen:</p> <ul style="list-style-type: none">■ Drachen (Fluggerät oder Fabeltier)■ Note (Beurteilung oder Tonzeichen)■ Linse (Sehhilfe oder Hülsenfrucht)■ Ring (Schmuck oder Boxkampfplatz)■ Arm (Körperteil oder mittellos)■ Bienenstich (Wunde oder Kuchen)■ Pferd (Tier oder Turngerät)

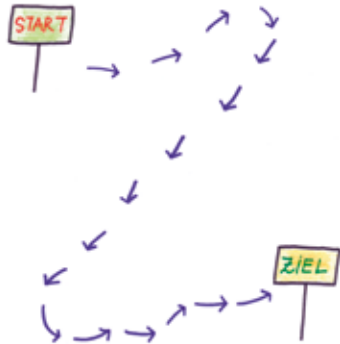


Bastelspiel: Papierflieger falten	
Materialien	Ein rechteckiges Blatt Papier im Din-A4-Format
Mitspieler	1+
Durchführung	<p>Bild 1: Das Papierblatt wird in der Mitte gefaltet.</p> <p>Bild 2: Die oberen beiden Ecken des Papiers werden ebenfalls bis zur Mitte gefaltet.</p> <p>Bild 3: Linke und rechte Kante zur Mitte falten.</p> <p>Bild 4: Linke und rechte Kante umgeklappt.</p> <p>Bild 5: Beide Flügel zur Mitte umklappen und im Abstand von 1 cm zur Mitte auseinander knicken.</p> <p>Bild 6: Der fertige Papierflieger ist bereits für seinen ersten Flug.</p> <p>TIPP: Gestaltet Euern Papierflieger individuell, z. B. mit Buntstiften ☺ .</p>



6. Spiele für Drinnen und Draußen

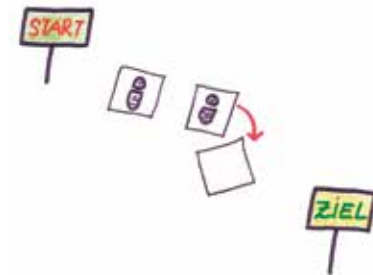
6.2 Spiele für Draußen



Geländespiel: Schnitzeljagd

Materialien	Papier, Kreide und einen Stift
Mitspieler	8+
Durchführung	<p>Zunächst werden die Kinder in 2 gleich große Mannschaften eingeteilt.</p> <p>Nichtmitspieler (in der Regel sind dies die Eltern oder die älteren Geschwister) legen eine Route mit Start- und Zielmarkierung fest. Entlang dieser Route sind verschiedenen Stationen, an denen die jeweiligen Mannschaften eine Aufgabe erhalten und lösen müssen. Diese Aufgaben können vielfältig und beliebig gestaltet werden. Neben Wissensquize, können auch Aktivitätsaufgaben z. B. „Jeder muss für 1 Minute auf einem Bein stehen bleiben!“ dabei sein.</p> <p>Diejenige Mannschaft gewinnt, die am schnellsten im Ziel ist und am meisten Aufgaben richtig gelöst hat.</p> <p>Ratsam ist es, dass die „Routenleger“ die beiden Mannschaften begleiten, um zu schauen, ob diese die Aufgaben richtig gelöst haben und das entsprechend notieren.</p>

Geschicklichkeitsspiel: Dreischritt	
Materialien	3 Bögen Pappe oder Zeitung für jeden Mitspieler, Papier für Start- und Zielschild und einen Stift
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Zunächst wird Start und Ziel festgelegt und die entsprechenden Schilder werden befestigt.</p> <p>Das Spiel kann beginnen, nachdem eines der Kinder oder alle zusammen „1, 2, 3“ zählen und bei 3 geht's los. Jedes Kind hat 3 Pappbögen, wobei es immer auf 2 stehen muss, der 3. Bogen wird nach vorne Richtung Ziel gelegt und man tritt darauf. Nun wird wieder ein Bogen frei, der erneut ein Stückchen nach vorne gelegt wird. So geht es weiter, bis schließlich eines der Kinder im Ziel ist und damit gewonnen hat.</p>



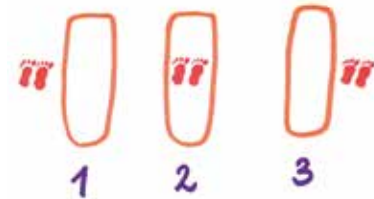


Hüpfspiel: Himmel und Hölle

Materialien	Kreide und einen kleinen Stein für jeden Mitspieler
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Als erstes wird mit Hilfe der Kreide ein Hüpfspielfeld (siehe Bild) auf die Straße gemalt. Tritt man auf eine Linie des Feldes oder lässt ein Feld aus beziehungsweise verlässt dieses muss man eine Runde aussetzen. Ist man wieder dran, muss man dort weiterspielen, wo der Fehler sich ereignet hat. Nach der Aufzeichnung kann das Spiel beginnen: Der Stein wird in das 1. Feld gelegt, das Kind springt auf einem Bein in das 1. Feld und hebt den Stein auf, welcher von nun an immer in das nächste Feld gelegt oder mit dem Fuß gestoßen wird. Darauf folgend springt es auf einem Bein in das 2. und 3. Feld hinein. Mit gespreizten Beinen, also linkes Bein auf 4. Feld und rechtes Bein auf 5. Feld, springt es auf Feld 4 und 5. Auf das 6. Feld wird erneut wieder nur mit einem Bein gehüpft, auf Feld 7 wieder mit beiden Beinen. Nun muss die Hölle (über der 7) übersprungen werden und der Stein in den Himmel (über der Hölle) gelegt beziehungsweise gestoßen werden. Ist das Kind auf das Himmel-Feld gelangt, darf es sich dort ein bisschen ausruhen, bevor auf die gleiche Weise der Weg wieder zurück zum Feld 1 bestreitet wird.</p> <p>TIPP: Wenn Ihr keine Kreide zur Verfügung habt, dann benutzt Stücke von roten Ziegelsteinen, die malen auch auf der Straße ☺ !</p>

Hüpfspiel: Gummitwist

Materialien	Ca. 4 Meter langes und 5 mm breites Gummiband
Mitspieler	Mindestens 3
Durchführung	<p>Zunächst wird das Gummiband an den beiden Enden zusammengeknotet. Zwei Spieler befestigen das Band so um ihre etwas gespreizten Beinknöchel, so dass das Gummiband leicht gespannt ist und sich eine kleine Seilgasse ergibt. Die dritte Person ist der Springer. Macht der Springer einen Fehler (z. B. falsch gesprungen oder Band berührt), so ist einer der Gummibandhalter an der Reihe und der Springer übernimmt dessen Platz. Im Verlauf des Spiels wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, indem die Höhe des Bandes stetig zunimmt: von der Knöchelhöhe, Wadenhöhe, Kniehöhe bis zur Oberschenkelhöhe. Gummitwist kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Im Folgenden soll nun eine Variante für Gummitwist-Einsteiger erläutert werden:</p> <p>Bild 1: Stehe zu Beginn links von der Bandmitte mit geschlossenen Beinen.</p> <p>Bild 2: Springe mit geschlossenen Beinen in die Seilgasse.</p> <p>Bild 3: Springe mit geschlossenen Beinen aus der Seilgasse nach rechts.</p> <p>TIPP: Bei dieser leichten Gummitwist-Variante könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem Ihr zum einen die Höhe des Bandes erhöht oder die Bandhalter die Breite der Seilgasse vergrößern ☺ ! Beim Spielen findet Ihr bestimmt noch weitere Gummitwist-Sprungvarianten.</p>





Seilspiel: Tauziehen

Materialien	Ein dickes Seil und ein Stück Kreide
Mitspieler	8+ (lediglich eine gerade Anzahl möglich)
Durchführung	<p>Vor Spielbeginn wird zunächst die Mitte des Seils mit einer Linie auf der Straße markiert. Diese Linie dient zur Orientierung und lässt die Gewinnergruppe bestimmen.</p> <p>Nun bilden die Kinder zwei etwa gleichstarke Teams, ein Team hält das linke und das andere das rechte Seilende. Fällt das Startzeichen „Los!“ müssen beide Teams so stark sie können ziehen. Das Team, welches als erstes das andere Team mit all seinen Mitgliedern über die gezeichnete Linie zieht hat das Spiel gewonnen.</p> <p>TIPP: Tauziehen spielt man am besten auf einer Wiese ☺ !</p>

Tauspringen: Teddybär

Materialien	Ein dickes 4 bis 6 Meter langes Seil
Mitspieler	3+
Durchführung	<p>Das Springseil wird von zwei Kindern gehalten und geschwungen, die sich gegenüberstehen. Das Seil muss dabei leicht auf dem Boden aufkommen. Ein Kind (oder 2, 3 Kinder) springt in das Seil und verweilt dort so lange bis es auf das Seil tritt oder das Seil außer Kontrolle gerät. Die Kinder, die das Seil schwingen singen Lieder und geben damit das Tempo dem Springer vor.</p> <p>Liedbeispiel: „Teddybär, Teddybär, dreh dich um, Teddybär, Teddybär mach dich krumm, Teddybär, Teddybär zeig Dein Schuh, Teddybär, Teddybär, wie alt bist Du?“</p> <p>TIPP: Besonders spannend ist ein Springwettbewerb. Der Springer mit den meisten Sprüngen hat das Spiel gewonnen ☺ .</p>





Laufspiel: Schubkarre

Materialien

Keine

Mitspieler

2+

Durchführung

Zwei Kinder bilden eine Schubkarre: ein Kind stützt sich mit seinen Händen auf den Boden, während ein anderes Kind dessen Fußknöchel mit beiden Händen fasst und diese wiederum nach oben hebt.

TIPP: Das Schubkarren-Spiel lässt sich am besten auf einer Wiese spielen. Besonders viel Spaß macht ein Schubkarren-Rennen. Hier treten mehrere Teams gegeneinander an, die vor dem Schubkarren-Rennen Start und Ziel des Spiels festlegen. Wer als erstes im Ziel ist, hat gewonnen 😊 .

Laufspiel: Bockspringen	
Materialien	Keine
Mitspieler	8+ (Lediglich eine gerade Zahl an Mitspielern möglich)
Durchführung	<p>Vor Spielbeginn werden die Kinder in 2 Mannschaften eingeteilt. Nun wird eine Start- und Ziellinie (Strecke sollte etwa 100 Meter umfassen!) markiert z. B. mit einem Ast.</p> <p>Die Spieler stellen sich schließlich hinter der Linie auf und auf ein bestimmtes Startzeichen (z. B. „Auf 3 geht’s los“!) starten die ersten Spieler jeder Mannschaft Richtung Ziel. Nach 10 Schritten bleiben die ersten Spieler jeder Mannschaft stehen und gehen in die Bockhaltung, indem sie ihre Hände auf die Knie stützen. Jetzt läuft der zweite Spieler jeder Mannschaft los und springt über den ersten Spieler, welcher in der Bockstellung ist. Dies wird so lange fortgesetzt bis eine der beiden Mannschaften im Ziel angekommen ist und damit der Gewinner des Laufspiels ist.</p> <p>TIPP: Die Wiese eignet sich besonders gut für Bockspringen ☺ !</p>



Murmelspiel: „Murmeln in den Kasten“

Materialien	Murmeln, eine Schere und ein Schuhkarton
Mitspieler	2+
Durchführung	<p>Als erstes schneidet man in die längere Seite des Kartons 5 unterschiedlich große Löcher beziehungsweise „Murmeltore“. Je kleiner die Zahl, desto geringer der Schwierigkeitsgrad und somit desto größer das entsprechende Loch. Das größte Loch (1) wird dementsprechend auch nur mit einem Punkt bewertet und jedes weitere kleinere Loch zählt ein Punkt mehr: Loch 2 zählt 2 Punkte, Loch 3 zählt 3 Punkte usw. Nach dem Zuschneiden des Kartons kann der „Murmelschießwettbewerb“ beginnen: Hierzu wechseln sich die Spieler mit dem Murmelschießen ab. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte erhält.</p> <p>TIPP: Kartonrücken am besten an einer Mauer oder Hauswand aufstellen, damit dieser Halt hat. Wählt einen Spieler aus, der die Punkte auf Papier schreibt, damit Ihr auch den „richtigen“ Gewinner ermitteln könnt ☺ !</p>

7. Rätsel für Klein und Groß

7.1 Rätselfragen

- (1) Für welches Knobelspiel benötigt man lediglich zwei Hände?
- (2) Welches Hüpfspiel trägt den Namen von zwei Gegensätzen?
- (3) Bei welchem Spiel sitzt man im Kreis und flüstert seinem Nachbarn ein Wort ins Ohr?
- (4) Bei welchem Spiel bekommt man die Augen verbunden und muss mit Hilfe eines Kochlöffels auf allen Vieren auf die Suche nach etwas gehen?
- (5) Wo spielten die Kinder von früher hauptsächlich?
- (6) Hatte die Kinder früher oder haben die Kinder heutzutage mehr Spielzeuge?
- (7) Mit welchem besonderen „Stift“ kann man auf der Straße malen?
- (8) Welche Möbelstücke benötigt man für die „Reise nach Jerusalem“?
- (9) Mit welchem Gegenstand kann man nicht nur Kochen?
- (10) Bei welchem Spiel formt man mit dem Körper ein „Turngerät“?
- (11) Für welches Spiel braucht man 3 Blatt Papier für die Füße, obwohl man nur 2 Füße hat?
- (12) Wie wird das Hüpfspiel genannt, zu welchem ein elastisches Band benötigt wird?
- (13) Bei welchem Spiel ziehen 2 Mannschaften an einem Seil?
- (14) Wie bezeichnet man das Spiel bei dem 2 Kinder ein Lastgerät bilden, welches eigentlich durch eine Person geschoben werden kann?
- (15) Was sieht aus von der Form wie ein Ball, ist aber viel kleiner und schwerer?
- (16) Durch welche Aktivität lernt ein Blatt Papier fliegen?
- (17) Welches Suchspiel trägt den Namen von zwei Temperaturgegensätzen?





7. 2 Lösungen

- (1) Schere, Stein, Papier oder Schnick, Schnack, Schnuck
- (2) Himmel und Hölle
- (3) Stille Post
- (4) Topf schlagen
- (5) Draußen auf der Straße
- (6) Weniger
- (7) Kreide
- (8) Stühle
- (9) Kochtopf
- (10) Bockspringen
- (11) Dreischritt
- (12) Gummitwist
- (13) Tauziehen
- (14) Schubkarre
- (15) Marmor
- (16) Basteln eines Papierfliegers
- (17) Heiß und kalt



Literaturverzeichnis

Blank, Hajo: Die lustigsten und bekanntesten Hüpfspiele für Kinder. Münster 1993.

Blank, Hajo: Seilchenspringen, Gummitwist, Fadenabheben. Münster 1995.

Blecher, Helmut: Damals spielten wir noch draußen.

Unsere Kinderspiele in den 50er und 60er Jahren. 3., Auflage. Berlin 2007.

Brücken, Hajo: Kinderspiele aus der guten alten Zeit. Fränkisch-Crumbach 2010.

Langosch-Fabri, Hella: Alte Kinderspiele neu entdecken.

Spiele für drinnen und draußen, Ball- und Laufspiele,
Papier- und Knobelspiele. Hamburg 2003.

Ripoll, Oriol: Die schönsten Kinderspiele der Welt.

Freiburg 2003.

Schnelle, Dagmar (Hrsg.): Alte Spiele – neu erfunden.

Bewegungsspiele für Klein und Groß. Wiebelsheim 2005.

Wellenhofer, Lena/ Cavelius, Alexandra/ Keller, Andreas:

Die besten Murrel- und Stäbchenspiele. München 2000.





Ansprechpartnerinnen

Kinderbeauftragte

Dipl. Sozialpädagogin Brigitte Wesky

Tel.: 0 23 81 - 17 62 04

Wesky@stadt.hamm.de

Spiel- und Freiraumplanung

Dipl. Sozialarbeiterin Vera Stracke

Tel.: 0 23 81 - 17 63 75

StrackeV@stadt.hamm.de



» Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann. «

(Jacques-Yves Cousteau)





**Bei Rückfragen stehe ich Ihnen
gerne zur Verfügung.**

Stadt Hamm

Beratungsdienste

Dipl. Sozialpädagogin Brigitte Wesky

Telefon: 0 23 81 - 17 62 04

Fax: 0 23 81 - 17 10 62 04

E-Mail: Wesky@stadt.hamm.de

Weitere Infos: www.hamm.de/kinderbuero.html

