Kommt, lasst uns spielen!

Alte Kinderspiele neu entdeckt

Die Kulturentwicklung der Menschheit war immer auch von einer Spielkultur begleitet. Die Wurzeln des «Kulturgutes der Spiele der Kinder» liegen in vorgeschichtlichen Menschheitsepochen und haben sich im Laufe von Jahrtausenden geformt. Früher nirgends aufgeschrieben, wurden die Kinderspiele von Generation zu Generation weitergegeben. Jetzt ist diese Tradition dabei, zum Teil vollständig einzuschlafen. Schade, denn alte Kinderspiele sind ein Schatz von unermesslichem Wert! Hannes Amos

Die Kinder brachten früher viele Sinneserfahrungen mit in die Schule, die wir heute oftmals vermissen: Erfahrungen, die sie beim freien Spiel mit Ball- und Reifenspielen, Fingerfadenspielen, Hüpfspielen, Murmelspielen, Steckenspielen, Rollenspielen, Kreis- und Tanzspielen etc. auf der Strasse, der Wiese, im Wald oder am Bach machten.

Heute beobachtet man, dass grössere Kindergruppen – altersgemischt – sich nicht mehr im Freien zum Spiel treffen. Zum Spielen aber brauchen Kinder Kinder! Und wo sind sie? … In der Schule! Es ist unsere Aufgabe als Erzieherinnen und Erzieher (Eltern und Lehrpersonen), den Kindern mit Spielstunden, Spielnachmittagen, Projektwochen all das zurückzugeben, was in früherer Zeit unter ihnen lebte, was ihnen gehört, sie sich selber aber nicht mehr weitergeben können.

Die alten Spiele begleiteten im ursprünglichsten Sinne die Entwicklung des Kindes und ermöglichten ihm die gesunde Ausbildung seines Leibes und der Sinne. Wir wissen heute aus der Forschung, dass Gehirnentwicklung und Fingergeschicklichkeit unmittelbar zusammenhängen. Mit Fadenspielen brachten die Kinder die Finger beider Hände – und je nach Spielfigur sogar noch Kopf, Arm und Fuss dazu – in Bewegung. Die lustigen Geschichten der Spielfiguren erheiterten sie beim geselligen Zusammensein, weckten Phantasie und die Entdeckungsfreude bei eigenen Figuren.

Es ist faszinierend zu beobachten, dass jedem Spiel als Ziel das Gelingen zu eigen ist. Wir lernen Neues nur durch Üben, und unbemerkt erlebte das Kind früher, dass das Üben etwas Freudiges ist und sich als «Lohn» beim Beherrschen des Spiels ein inneres Glücksgefühl einstellt («Ohne Fleiss kein Preis» heisst es im Volksmund oder «Übung macht den Meister»).

Die Fülle der Spiele war verteilt über das ganze Jahr und den Jahreszeiten angepasst. Die Fadenspiele wurden zum Beispiel im Winter gespielt. Kaum aber war im Frühling der Schnee geschmolzen, traf man sich mit den Glas- und Tonmurmeln und es wurden «Eier im Busch», «Gerade und ungerade», «Mürla», «Einlochen» usw. gespielt (Spielbeschreibungen: siehe hinten).

Was haben die Kinder dabei gelernt? Das Einhalten stets variierender Regeln sowie die Geduld zu warten, bis man an der Reihe ist (Einfügen in eine soziale Gemeinschaft), Gewinnen und Verlieren (Umgang mit Verlust/Schmerz – verlorene Murmeln gehören einem nicht mehr), inneres Zahlenbild/Mengenlehre (ständig wird gezählt, denn das Kind will wissen, wie viel es verloren oder gewonnen hat; Kopfrechnen, plus/minus). Eindrücklich ist auch die Körperhaltung beim Spiel, wenn man ein Ziel vor Augen hat. Vertieft im Spiel, spüren Kinder die Zeit nicht mehr.

Wer denkt beim Spielen vom «Paradysle» (Himmel und Hölle) noch an dessen Ursprung im alten Babylon und der sich dort entwickelten Astronomie? Die sieben gleich grossen Felder stellten die Planeten dar. Über das Feuer (Hölle) gilt es unbeschadet in den «siebten Himmel» zu kommen. Der Himmel ist der Wendekreis und der Weg führt wieder durch das Feuer (Hölle) zurück zur Erde (Spielbeschreibung: siehe hinten).

Mit vielen Regeln (Hüpfen auf dem rechten/linken Fuss, mit gekreuzten Füssen, als Storch etc.) forderten die Kinder sich heraus und schulten dabei Geschicklichkeit, Gleichgewicht und Körpersinn. Auch waren sie sehr streng mit sich. Wer einen Fehler machte oder auch nur den Rand mit

Käsdrücken.

dem Fuss berührte, musste raus, sich wieder hinten anstellen und von vorne beginnen.

Die Spiele folgten einem schönen Aufbau der Zahlen: die Fünf (5), der Pilz (6), die sieben Tage der Woche; Himmel und Hölle (7), der Mann (8), das Zauberquadrat (9), Bächligumpä (10), das Sonnenrad (12 Monate) oder die lustige Schublade, bei der 16 Felder in einem Quadrat angeordnet sind, versehen mit Abkürzungen (Anfangsbuchstaben), zu denen einem etwas einfallen musste – aber schnell, wer zögert, scheidet aus (Spielbeschreibungen: siehe hinten).

Steckenspiele gehörten damals in einem gewissen Alter schlichtweg zu den beliebtesten Bubenspielen. Ein angespitzter Haselstecken, eine Wiese und das Spiel konnte beginnen. Beim «Stäckle/Bigle» braucht es Geschicklichkeit, Kraft und ein Stück gezielte Aggressivität, den Stecken des Gegners aus dem Boden zu schlagen bzw. ihn zu berühren, wenn er am Boden liegt.

Kraftwettkämpfe sind Körperkontakte und Kräftemessen. Beim «Schinkenklopfen» wird die «Handschrift» auf dem «Hinterteil» des vom Los Bestimmten ausprobiert und er muss erraten, wer der letzte «Schläger» war. Entweder ist dieser dann an der Reihe oder er muss nochmals herhalten (siehe Foto).

Beim «Käsdrucken» sitzen eine Reihe Buben Schulter an Schulter auf einer Bank oder sie lehnen an eine Wand. Mit ganzer Kraft gilt es nun, einen aus der Reihe herauszudrücken. Bei der nächsten Runde sitzen die Äusseren in der Mitte usw. (siehe Foto).

Knödeln, Armlegen, Stecken ziehen, «Bschütti pumpe» und Reiterwettkampf waren weitere beliebte Bubenspiele. Stabweitsprung mit langen Stecken diente seit

Flosse aus Haselholz.

Schinkenklopfen. … Au, mein Hinterteil … wer war der Letzte?

Menschengedenken den Mutigen dazu, Gräben und Bäche zu überwinden.

Die Mädchen beobachtete man dagegen beim Gummi-Twist, einem Spiel – früher mit Hosengummi aus Mutters Nähkiste –, das man heute so selbstverständlich nicht mehr antrifft.

Die Nachmittage im Wald ermöglichten es, Hütten zu bauen oder Pfeil und Bogen zu schiessen. Der «Bubenstolz» war damals, die eine Kerbe im Stecken so zu setzen, dass der Bogen entspannt werden konnte; auch gab die mit einer Bienenwachskerze eingeriebene Schnur ein tolles «Sehnengefühl». Ein kleines Stück Holunderholz vorne auf den Pfeil gesteckt (aus Schilf-, Hasel- oder Pappelholz) gab ihm die nötige Schwere für den schönen Flug. Nicht zu vergessen sind die aus einer Astgabel gefertigte Schleuder, das Holunderblasrohr, Geisslechlepfe und natürlich das Feuermachen.

Wie vertieft waren die Kinder beim Spielen am Bach, um ihn zu stauen, damit für die Rindenschiffe eine Hafenanlage gebaut werden konnte; Wasserrad und Wasserrinne durften nicht fehlen. Ebenso wurden mit dem Sackmesser kleine Flosse mit Segel aus Haselholz hergestellt. Ja, es reichte ein ergiebiger Regen, um in Pfützen zu spielen und Wassergräben anzulegen.

Werfen und Fangen übte und lernte man früher mit dem «Zehnerli», mit sich steigernden Schwierigkeitsgraden beim Ballspiel an einer Hauswand (Spielbeschreibung: siehe hinten).

Wer kennt noch die Tanzspiele, die mit der Sammlung von Klara Stern erhalten geblieben sind? Die Freude am Bewegen und Singen? Nicht zu vergessen: Seilspringen, Stelzenlaufen, Blinde Kuh, Versteckis (Schietliverbannis), Nägeleinschlagen, die Fragen-und-Antwort-Spiele (z. B. Wir kommen aus dem Morgenland; Herr Kaiser, wie viele Schritte darf ich tun; Katze und Maus), Zytigläse, Steinstossen etc. Aber auch die Fülle der Abzählverse für die Gruppeneinteilung wartet darauf, wieder geweckt zu werden – gerade auch die von den Buben beliebten «deftigen» Sprüche.

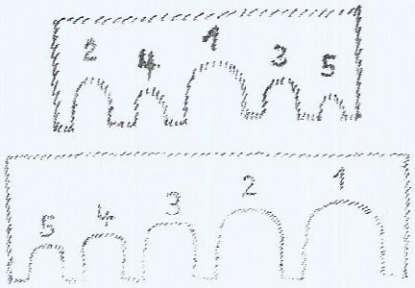
Man ahnt den Lebensquell, dessen Zugang man jedem Kinde wieder ermöglichen möchte. Kommt, lasst uns spielen, spielen, spielen!

Autor und Fotos: Hannes Amos, zzt. Klassenlehrer einer 4./5. Klasse, 8200 Schaffhausen

Quellenangaben: **Bernhard Hauser:** Pädagogische Hochschule Rorschach PHR, Positionspapier Spiel – Spielen und Lernen der 4- bis 8-jährigen Kinder. Das Spiel als Lernmodus. Veröffentlicht im Auftrag der EDK-Ost zu Gunsten des Entwicklungsprojektes «Erziehung und Bildung in der Unterstufe», 2006. **Walter Seiler:** Sammlung volkskundlicher Bewegungsspiele aus der Vergangenheit. Veröffentlicht in der Schweizerischen Lehrerzeitung Nr. 25 vom 21.06.1979. **Rolf Kischnick / Wil van Haren:** Dreh dich nicht um. Bewegungsspiele für Kinder und Jugendliche. Verlag freies Geistesleben, Stuttgart 2008. **Klara Stern:** Sing und Spring. Volkstänze und Tanzspiele für Kinder. Paul-Haupt-Verlag, Bern. **Camilla Gryski:** Fadenspiele – Zaubereien mit der Schnur. Carlsen-Verlag, Reinbeck 1983. Das Hexenspiel. Finger-Fadenspiele neu entdeckt. Dumont Taschenbücher, Köln 1980. **Renèe Holler:** Murmeln – Schusser – Klicker. Verlag Hugendubel. **Walter Diem:** 40 Murmelspiele. Edition Moses Verlags GmbH, 47906 Kempen. **Johanna Woll:** Alte Kinderspiele. Verlag Eugen Ulmer. **Eva Meinerts / Margret Rettich:** Schuster, Schuster, die Milch kocht über. Hüpfspiele und Hinkekästchen nicht nur für Kinder. Bertelsmann-Verlag. **Hajo Blank:** Hüpfekästchen. Coppenrath-Verlag, Münster. **Ursula Querfurth.** Kaiser – König – Kopfsalat. Spiele für draussen. Q-Quadrat-Verlag Rainer Querfurth, 1995. Eins, zwei, drei und du bist frei. Abzählreime. Verlag Wir Eltern, Zürich 1979. **D. Neubauer:** Wasser-Spiele. rororo-Verlag. **Felix Immler:** Werken mit dem Taschenmesser. AT-Verlag I.

Einlochen

Früher hat man nach jedem Schuhkauf die Schachtel als wichtiges «Spielgerät» behalten. Fünf verschieden grosse Torbögen wurden ausgeschnitten. Zwei mögliche Anordnungen der Tore:



Von einer Wurflinie aus (2–3 m) wird auf die Tore gezielt. Rollt eine Murmel durch ein Loch, merkt man sich die Zahl. Wer als Erste/-r bei 20, 30, 40 oder 50 ist (die Summe wird vorher bestimmt), hat gewonnen. Die gespielten Murmeln werden am Ende – oder nach einer gewissen Zeit – wieder verteilt.

Murmelspiel: Gerade oder ungerade?

Die Kinder bestimmen die Anzahl Murmeln, die zum Einsatz kommen. Der Mitspieler / die Mitspielerin weiss dann, dass es sich z. B. um 1, 2 oder 3 Murmeln handelt, die in der Hand sind. – Immer zwei Kinder spielen zusammen. Eines nimmt 1, 2 oder 3 Murmeln in die Hand – ohne dass das andere es sieht – und streckt sie dem anderen Kind mit der Frage entgegen: «Gerade oder ungerade?» Richtig geraten, hat es die Murmeln des anderen gewonnen. Ist die Antwort falsch, muss es dem anderen eine Murmel geben; oder sie bestimmen die Differenz: sagt es 1 und in der Hand sind es 3, so muss es 2 Murmeln abgeben etc.

Variation: Beide Kinder nehmen 1, 2 oder 3 Murmeln in die Hand und strecken sie gleichzeitig in die Mitte. Abwechselnd wird nun die gleiche Frage gestellt: «Gerade oder ungerade?» Nun gilt es, die Summe beider Hände zu erraten.

Eier im Busch

Da früher um die Osterzeit herum das Murmelspielen begonnen hat, darf dieses Spiel – es kommt ursprünglich aus England – nicht fehlen. Es spielen zwei Kinder zusammen. Sind mehrere Kinder dabei, geht es reihum. Das Kind, welches beginnt, greift in sein Säcklein und nimmt 1, 2, 3, 4 oder 5 Murmeln in die Hand und streckt sie dem Mitspieler / der Mitspielerin mit der Frage entgegen: «Wie viele Eier sind im Busch?» Hat das Kind richtig geraten, gehören die Murmeln ihm. Sagt es eine falsche Zahl – z. B. 2 und es sind 5 in der Hand –, muss es die Differenz (= 3) abgeben. Die Kinder bestimmen vorher eine Anzahl von Spielrunden.

Mürla

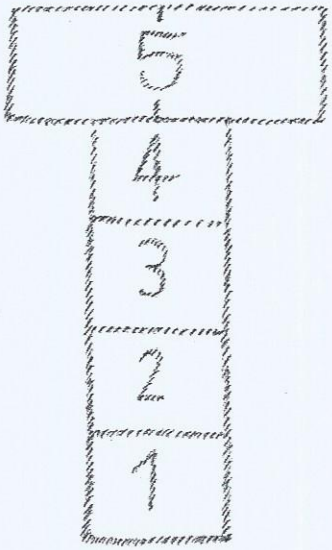
Dieses Spiel gegen eine Mauer oder Wand wird mit verschiedenen Regeln gespielt.

1. Regel: Gespielt wird immer der Reihe nach. Das erste Kind wirft (rollt) seine Murmel von der vorher bestimmten Wurflinie aus (ca. 2 m, ein Strich wird am Boden gezogen) so gegen die Mauer, dass sie zurückprallt und dann liegen bleibt. Das nächste Kind versucht, diese Murmel in gleicher Weise zu treffen. Gelingt es ihm, darf es die getroffene und seine eigene Murmel zu sich nehmen; wenn nicht, bleibt sie liegen. Das erste Kind, dem das gelingt, darf alle Murmeln einsammeln.

2. Regel: Diesmal muss so vorsichtig geworfen werden, dass die Murmel direkt an der Wand zu liegen kommt. Es gewinnt das Kind, dessen Murmel am nächsten bei der Wand liegt. Nach jeder Runde beginnt das Spiel von vorne. Gibt es mehrere Gewinner/-innen, wird geteilt; eine überzählige Murmel bleibt für die nächste Runde liegen.

3. Regel: Ca. 20–30 cm von der Wand entfernt wird eine Linie gezogen. Es gewinnt die Murmel, die vorher an der Wand abprallt und am nächsten oder direkt auf der Linie zu liegen kommt. Nach jeder Runde beginnt das Spiel von vorne.

Die Fünf

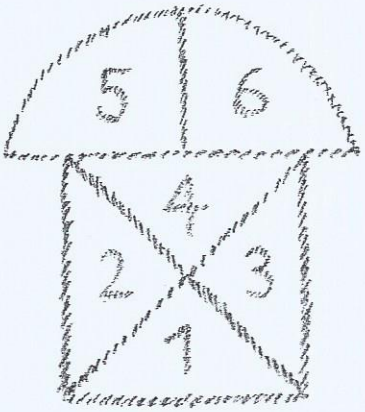


1. Weg:
- rechtes Bein 1–4
- beide Beine in 5
- Wendesprung
- zurück 4–1

2. Weg:
- linkes Bein 1–4
- beide Beine in 5
- Wendesprung
- zurück 4–1

Bei jedem Sprung:
- Zahl laut sprechen
- ein Mädchenname
- ein Bubenname
- eine Farbe

Der Pilz



1. Weg:
- 1: rechtes Bein
- 2–3: beide Beine
- 4: rechtes Bein
- 5–6: beide Beine
- Wendesprung: 6–5
- rechtes Bein: 4
- beide Beine: 3–2
- rechtes Bein: 1
- … und hinaus

2. Weg
- wie 1. Weg, aber mit linkem Bein beginnen

3. Weg
- mit beiden Beinen 1–6
- Wendesprung in 6
- … und zurück

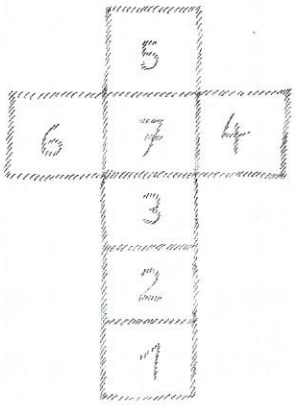
4. Weg
- mit beiden Beinen 1–6
- rückwärts 6–1

Zu beachten: Zahlen laut sprechen

Die sieben Tage der Woche

Verschiedene Möglichkeiten:

1: Montag
2: Dienstag
3: Mittwoch
4: Donnerstag
5: Freitag
6: Samstag
7: Sonntag



(Wochentage laut sprechen; vorwärts oder rückwärts hüpfen)

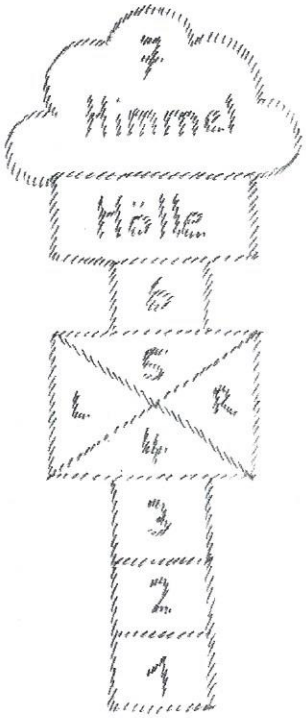
Nur rechtes Bein; nur linkes Bein; Schere (gekreuzte Beine); wie ein Storch, Frosch etc.

Himmel und Hölle

1. Weg:
- hüpfen auf dem rechten Bein 1–4
- beide Beine links rechts (Ruhefeld)
- weiter mit rechtem Bein 5–6
- mit beiden Beinen in die 7 (Himmel)
- Wendesprung und zurück

2. Weg:
- wie Weg 1, aber mit dem linken Bein

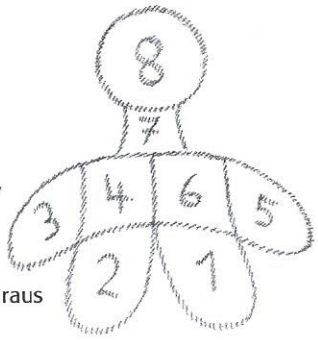
3. Weg:
- hüpfen mit gekreuzten Beinen (Schere)



Zu beachten: Die Hölle muss übersprungen werden und darf nicht berührt werden.

Der Mann

1. Weg:
- mit beiden Beinen in 1, seitwärts in die 2
- vorwärts in die 3, seitwärts in die 4, Sprung in die 5, 6, 7 und Wendesprung in der 8
- den gleichen Weg wieder zurück: 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 und raus



2. Weg:
- mit gegrätschten Beinen in 1 und 2
- mit beiden Beinen in 3 und 4
- mit gegrätschten Beinen in 5 und 6
- mit beiden Beinen in die 7 und 8
- Wendesprung in 8, mit beiden Beinen in 7
- mit gegrätschten Beinen in 6 und 5, mit beiden Beinen in 4
- dann 3, 2, 1 und raus

Das Zehnerli

- 10× den Ball an die Wand werfen und fangen
- 9× den Ball an die Wand werfen, 1× vorne klatschen und fangen
- 8× den Ball an die Wand werfen, 2× vorne klatschen und fangen
- 7× den Ball an die Wand werfen, 1× vorne und 1× hinten klatschen und fangen
- 6× den Ball an die Wand werfen, am Boden aufprallen lassen und fangen
- 5× den Ball unter dem rechten Bein an die Wand werfen und fangen
- 4× den Ball unter dem linken Bein an die Wand werfen und fangen
- 3× unter dem rechten Bein an die Wand werfen, 1× klatschen und fangen
- 2× unter dem linken Bein an die Wand werfen, 1× klatschen und fangen
- 1× den Ball an die Wand werfen, sich rasch drehen und fangen

Das Zauberquadrat

8	7	9
5	4	6
2	1	3

1. Weg:
- Sprung mit beiden Beinen in die 1, mit gegrätschten Beinen in 2/3, Wendesprung 3/2, in die 1 mit beiden Beinen und raus

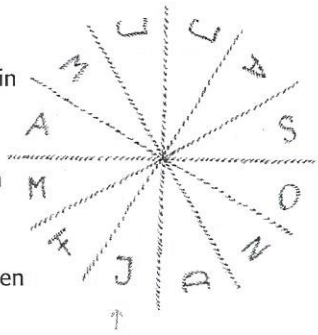
2. Weg:
- Sprung mit beiden Beinen in die 4, mit gegrätschten Beinen in 5/6, Wendesprung 6/5, in die 4 mit beiden Beinen, in 3/2 mit gegrätschten Beinen, in die 1 mit beiden Beinen und raus

3. Weg:
- Sprung in die 7 mit beiden Beinen, in 8/9 mit gegrätschten Beinen, Wendesprung 9/8, in die 7 mit beiden Beinen, 6/5 mit gegrätschten Beinen, in die 4 mit beiden Beinen, in 3/2 mit gegrätschten Beinen, in 1 mit beiden Beinen und raus

Das Sonnenrad – die 12 Monate

1. Weg:
- Monatsnamen 1× sagen; hüpfen mit dem rechten Bein

2. Weg:
- Monatsnamen 2× sagen; hüpfen mit dem linken Bein

3. Weg:
- Monatsnamen 3× sagen; hüpfen mit gekreuzten Beinen (Schere)

4. Weg:
- Monatsnamen 1× sagen; hüpfen mit beiden Beinen und geschlossenen Augen