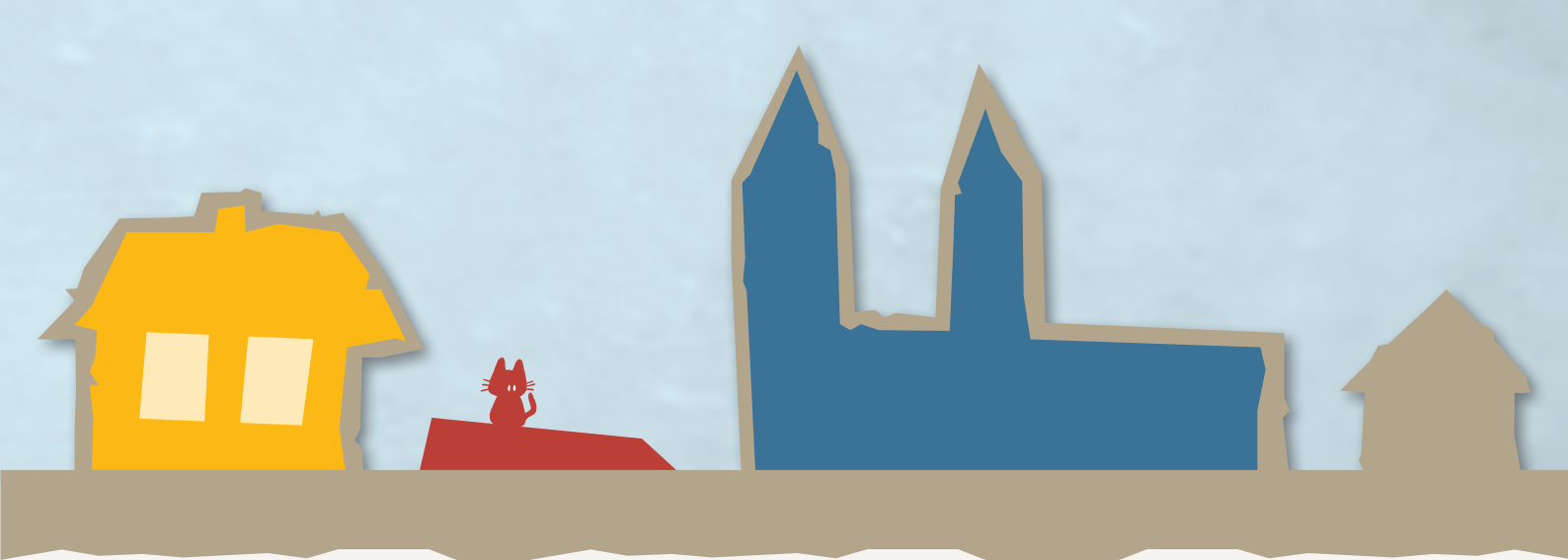




Alte Spiele neu entdeckt

Hof- und Stegreifspiele für Kinder

Ein Projekt der Arbeitsgruppe
Dialog der Generationen



Viele Menschen sind bis ins hohe Alter aktiv und nutzen gern ihre freie Zeit, um jüngere Generationen zu unterstützen. Von ihren beruflichen Kompetenzen und persönlichen Erfahrungen profitieren dabei nicht nur die eigenen Enkel, sondern Menschen aller Altersgruppen, ehrenamtliche Initiativen und Projekte.

Die Arbeitsgruppe **Dialog der Generationen** ist ein Projekt der Freiwilligenagentur Magdeburg. Hier engagieren sich aktive Senior/innen für ganz unterschiedliche Themen und Zielgruppen. Neue Mitstreiter/innen und Interessierte sind jederzeit herzlich willkommen – gern auch mit eigenen Ideen für neue Vorhaben.

Alte Spiele neu entdeckt – Hof- und Stegreifspiele für Kinder

Kontakt: Christa Rath, Telefon 0391 / 5611255

Aus der Schule geplaudert – und vom Leben erzählt

Kontakt: Ingrid Helbich, Telefon 0176 / 61535024 und Edda Raschke, Telefon 0391 / 5413499

Bücherwelten öffnen – mit ehrenamtlichen (Vor)Leser-PATEN

Kontakt: Rosmarie Nothnagel, Telefon 0391 / 6218323

Ferispaß für Jung und Alt –

Großeltern und Enkel gemeinsam in Aktion

Kontakt: Marlies Koppmeier, Telefon 0391 / 5610539

Geschichte(n) entdecken – in der Heimatstadt Magdeburg

Kontakt: Heidemarie Köppert, Telefon 0391 / 615476

Man lernt niemals aus – Schüler/innen unterrichten Senior/innen

Kontakt: Helga Schell, Telefon 0391 / 600446

Willkommen in Magdeburg –

Patenschaften für ausländische Studierende

Kontakt: Dr. Ute Kaden, Telefon 0391 / 2517558 und Ingrid Helmecke, Telefon 0391 / 2535489

Leitung der Arbeitsgruppe:

Edeltraud Schochert, Telefon 0391 / 614823

Alte Spiele neu entdeckt

Himmel oder Hölle, Dosen oder Kreisel, Murmeln oder Kreidenasen:

Engagierte Senior/innen der Arbeitsgruppe „Dialog der Generationen“ begeistern bei Stadtteil- oder Spielplatzfesten Kinder, Eltern und alle anderen Junggebliebenen für Hof- und Stegreifspiele aus früheren Jahren, die manchmal schon fast

in Vergessenheit geraten sind. Alt und Jung spielen gemeinsam, tauschen sich aus und begeben sich auf eine Zeitreise, die jedes Kinderfest bereichert und Generationen verbindet.

Kontakt zur Vereinbarung von Kooperationen und Terminen:

Christa Rath, Telefon 0391 / 5611255

Die **Freiwilligenagentur Magdeburg** unterstützt Menschen, die sich freiwillig engagieren (wollen). Neben individuellen Beratungsangeboten für interessierte Freiwillige, Vereine und Organisationen gibt es Projekte und Aktionen, die aktuelle Themen aufgreifen oder einzelne Gruppen besonders ansprechen: Lese- und Lern-PATEN, Jugendengagementprojekte, Freiwilligentage und SamstagsHELPER, KULTUR-Begleiter und Familien-PATEN. Ob jung oder alt, Menschen mit Beeinträchtigungen und eigenen Ideen, Menschen mit viel Zeit oder weniger Ressourcen: Die Freiwilligenagentur setzt sich dafür ein,

dass alle, die es wollen, ein passendes Engagementfeld finden und gut vorbereitet ausüben können.

Kontakt: Birgit Bursee (Leitung), Telefon 0391 / 5495840

Die in dieser Broschüre beschriebenen Spiele kennen viele aus der eigenen Kindheit. Ein guter Grund, sie mal wieder auszuprobieren – am besten mit Kindern aus der Nachbarschaft, mit den Großeltern zur Familienfeier, in der Schule oder im Kindergarten. Und wenn doch mal eine Spielanleitung fehlt – einfach nachlesen und weiterspielen.

Registerhinweis: Alle in dieser Broschüre beschriebenen Spiele sind im Register auf der letzten Seite alphabetisch geordnet und zur Erleichterung der Auswahl mit Symbolen versehen.



Spiel ist nur für Wiese, Spielplatz oder Hof geeignet.



Spiel kann in einem (großen) Zimmer gespielt werden.



Spiel kann allein gespielt werden.



Ein zweiter Mitspieler wird gebraucht.



Mehrere Mitspieler sind notwendig.



Spielmaterial oder -geräte sind notwendig.



Spiel wird von einem Lied begleitet (Noten sind dem Text beigelegt).



Alle Vögel fliegen hoch

Die ganze Gruppe sitzt im Kreis. Der Spielleiter sagt: „Alle Vögel fliegen hoch: Alle Amseln (Finken, Pinguine, Enten usw.) fliegen hoch!“ und muss dabei die Arme heben.

Die Mitspieler sollen nur bei dem Vogel die Arme heben, der fliegen kann. Bei einem flugunfähigen Vogel bleiben sie unten. Wer trotzdem seine Hände hebt, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

Variation: Das Spiel kann auch mit flugtauglichen (Flugzeug, Ballon, Boomerang usw.) und nicht flugtauglichen Objekten (Waschmaschine, Schuhe usw.) ergänzt werden.

Zubehör: Pfandsachen



Armer schwarzer Kater

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Spieler verlässt seinen Stuhl (oder seinen Platz auf der Wiese) und krabbelt als „Armer schwarzer Kater“ auf allen Vieren im Kreis herum. Dort sucht er sich das erste Kind aus und setzt sich zu seinen Füßen. Nun ruft der Kater so jämmerlich und kläglich wie möglich „Miau“. Das Kind muss antworten: „Du Armer Schwarzer Kater“ und streicht ihm sanft durchs Haar. Dreimal darf der Kater sein „Miau“ rufen, und dreimal muss das Kind antworten. Muss es dabei lachen, übernimmt es die Rolle des „Armen Schwarzen Katers“. Konnte es ernst bleiben, versucht der „Arme Schwarze Kater“ sein Glück beim nächsten Kind.



Bäumchen, Bäumchen – wechsele dich

Jedes Kind sucht sich einen eigenen Baum und berührt ihn mit den Händen. Ein Kind ohne Baum steht in der Mitte des Platzes und ruft „Bäumchen, Bäumchen, wechsele dich.“ Nun müssen die Kinder ihre „Baumplätze“ tauschen, während das Kind in der Mitte versucht, ebenfalls einen freien Baum zu erreichen. Das Kind, das keinen freien Baum mehr gefunden hat, steht nun in der Mitte und ruft als nächstes „Bäumchen, Bäumchen, wechsele dich.“

Variation: Wenn keine Bäume in passender Anzahl zur Verfügung stehen, können auch Klettergerüst-Stangen oder auf dem Fußboden aufgemalte Kreise als „Bäume“ verwendet werden.



Blinde Kuh

Die Kinder bestimmen durch Abzählen die „Blinde Kuh“. Mit verbundenen Augen wird die „Blinde Kuh“ einige Male im Kreis gedreht. Mit ausgestreckten Armen muss sie nun versuchen, die Mitspieler zu fangen. Der, der gefangen wird, muss als nächstes die „Blinde Kuh“ spielen.

Zubehör: Tuch zum Verbinden der Augen





Bockspringen

Die Kinder bilden zwei Gruppen und stellen sich hintereinander in zwei Reihen auf. Alle beugen sich nach unten und stützen die Hände auf die Knie. Das letzte Kind in der Reihe beginnt über die vor ihm stehenden „Böcke“ zu springen und reiht sich vorne als Bock ein. Die Gruppe, der als erste ein ganzer Durchlauf gelungen ist, hat gewonnen.

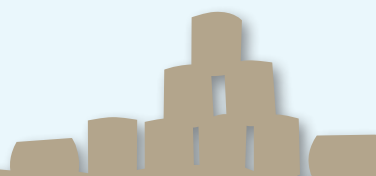


Büchsenwerfen

Die Büchsen stellt man wie eine Pyramide übereinander und jedes Kind darf in einem bestimmten Abstand zu ihnen mit einem Ball danach werfen. Ziel ist es, die Büchsenpyramide mit nur einem Wurf zum Einsturz zu bringen.

Zubehör: Mehrere leere Konservendosen.

Wurfbälle können leicht aus alten Socken gestopft oder aus Wollresten gehäkelt und mit Reis oder Erbsen gefüllt werden.





Bücherlaufen

Die Kinder teilen sich in zwei Mannschaften und stellen sich hintereinander auf. Den beiden Ersten wird ein Buch auf den Kopf gelegt, mit dem sie eine bestimmte Strecke ablaufen müssen, ohne dass es herunter fällt. Passiert das trotzdem, muss das Kind zum Start zurück und von vorn beginnen. Sind die Läufer wieder bei ihrer Mannschaft angekommen, nimmt der nächste Spieler das Buch auf den Kopf und so weiter. Die Gruppe, deren letzter Mitspieler als Erstes im Ziel ist, hat gewonnen.

Zubehör: Zwei etwa gleich große, alte Bücher



Bußball

Die Spieler stehen im Kreis und werfen sich den Ball zu. Jeder Spieler muss den Ball fangen, denn fängt man ihn nicht, muss man „büßen“ – das heißt, er muss sich hinknien und in dieser Lage weiterspielen. Er kann allerdings wieder aufstehen, wenn er einen Ball fängt. Gelingt ihm das auch beim zweiten Mal nicht, muss er sich auf den Bauch legen und in dieser Position weiterspielen. Will er wieder stehen, muss er den Ball zweimal hintereinander fangen. Kann der Spieler auch im Liegen den Ball nicht fangen, scheidet er aus.

Variation: Das Ball-Zuwerfen kann auch ein neutraler Spielleiter aus der Mitte heraus übernehmen, damit alle Mitspieler die gleichen Bedingungen beim Fangen haben.

Zubehör: Ball



Der Plumpsack geht rum

Alle Kinder stehen (oder sitzen) mit dem Gesicht zur Mitte. Außen herum läuft ein Kind und sagt dabei: „Der Plumpsack geht um, er geht um den Kreis, dass niemand was weiß. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht.“ Möglichst unbemerkt lässt das Kind dabei den „Plumpsack“ fallen. Sobald ein Kind bemerkt, dass hinter ihm der Plumpsack liegt, muss es mit dem Plumpsack hinter dem ersten Kind hinterher laufen und versuchen, es einzuholen, bevor dieses um den Kreis gelaufen ist und den freien Platz eingenommen hat. Gelingt es ihm nicht, muss es in der nächsten Runde um den Kreis gehen und versuchen, den Plumpsack unbemerkt abzulegen.

Zubehör: Plumpsack (z.B. ein verknotetes Taschentuch)



Dosenstelzen

Zwei Spieler steigen mit den Füßen auf die Dosen und nehmen die Schnüre in die Hände. Beim Laufen müssen die Dosen durch Ziehen an den Schnüren an den Füßen gehalten werden.

Vorbereitung: Mit Hammer und Nagel werden am oberen, geschlossenen Rand der Dosen zwei gegenüberliegende Löcher in das Blech geschlagen. Vom Paketband werden zwei Stücken Schnur abgeschnitten, die jeweils doppelt so lang sind wie der Abstand vom Boden bis zu den Händen.

Je eine Schnur wird durch die Löcher einer Dose gezogen und zusammen geknotet. Zur Stabilisierung der Dosenstelzen können die Dosen mit Bauschaum ausgefüllt werden.

Variation: Mit etwas Übung können Wettläufe, Hindernisrennen oder auch Stelzen-Fußball-Spiele veranstaltet werden.

Zubehör: Paketschnur, zwei gleichgroße Dosen, evtl. Bauschaum



Drachenkampf

Ein Kind ist der Ritter - alle anderen bilden einen Drachen, indem sie sich hintereinander aufstellen und sich an der Taille des Vordermanns festhalten. Dieser Drache hat zwei Eigenschaften: 1. Sein Maul ist gefährlich (das erste Kind in der Reihe) und er kann den Ritter damit fangen. 2. Seine Schwanzspitze (das letzte Kind) ist ungeschützt und kann vom Ritter geschnappt werden. Der Ritter hat den Drachen besiegt, wenn er das letzte Kind gefangen hat. Wenn der Drache den Ritter fangen kann, hat er gewonnen. Zerreißt die Drachenkörper-Kette, wird der Kampf unterbrochen, bis alle Körperl Glieder wieder zusammen sind.

Variation: Der Drache kann auch versuchen, seinen eigenen Schwanz zu schnappen. Dazu wird dem letzten Kind ein Tuch in den Hosenbund gesteckt, das das Kind, das den Kopf bildet, herausziehen muss – ohne dass der Drachenkörper zerreißt.



Dreibeinlauf

Zwei Spieler stellen sich nebeneinander. Nun werden die Beine der beiden Spieler zusammengebunden, die nebeneinander stehen, so dass ein Dreibeinläufer entsteht, der gegen einen anderen Dreibeinläufer (zwei andere Kinder) im Wettlauf antreten kann.

Variation: Es können auch Hindernis-Rennen oder Fußball-Spiele im Dreibeinlauf veranstaltet werden.

Zubehör: Paketschnur oder Tücher



Eierlauf

Alle Kinder stellen sich an einer Startlinie auf und bekommen einen Esslöffel in die Hand, auf den ein Ei gelegt wird. Wer zuerst sein Ei mit ausgestrecktem Arm zur Ziellinie balanciert hat, ist Sieger. Verliert ein Läufer unterwegs sein Ei, kann er erst weiterlaufen, wenn das Ei wieder auf dem Löffel liegt.

Variation: Schwieriger wird es, wenn Rechtshänder den Löffel in die linke Hand nehmen müssen und Linkshänder in die rechte. Ältere Kinder können versuchen, den Löffel mit dem Mund festzuhalten.

Auch Gruppen-Eierläufe sind möglich, bei dem das Ei von Löffel zu Löffel an den nächsten Läufer der Gruppe übergeben werden muss.

Zubehör: Ein Esslöffel und ein hart gekochtes Ei (oder eine Kartoffel) für jeden Mitspieler.



Feuer, Wasser, Sturm

Alle Kinder laufen auf dem Spielfeld hin und her, während der Spielleiter laut einen der folgenden Begriffe ruft:

„Feuer“ – Alle müssen sich auf den Bauch legen.

„Wasser“ – Alle Mitspieler müssen den Fußboden verlassen und irgendwo hoch klettern (z.B. auf einen Stuhl, einen Stein usw.)

„Sturm“ – Alle Kinder müssen sich in eine Ecke drängeln.

„Wirbelsturm“ – Immer zwei Kinder fassen sich an den Händen und drehen sich im Kreis.

„Blitz“ – Alle Mitspieler bleiben regungslos stehen.

Derjenige, der diese Aufgaben als letzter erfüllt und dabei erwischt wird, übernimmt für die nächste Runde die Funktion des Spielleiters.



Fischer, wie tief ist das Wasser?

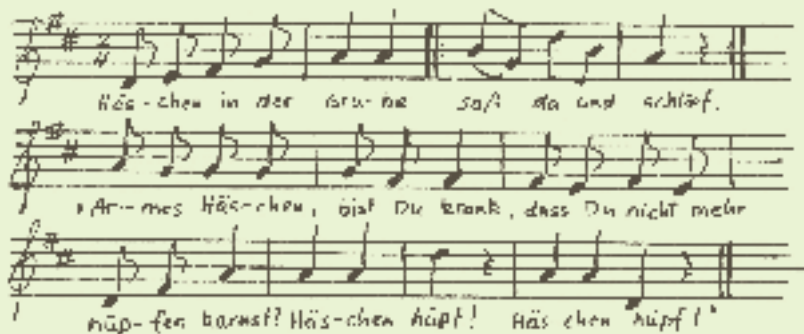
Ein Kind stellt sich als Fischer an eine Seite des Spielfeldes – der Gruppe gegenüber. Die Gruppe ruft: „Fischer, wie tief ist das Wasser?“, worauf der Fischer z.B. antwortet: „Fünf Meter tief.“ Die Gruppe fragt darauf: „Wie kommen wir hinüber?“ und der Fischer nennt eine Gangart, z.B. „Im Krebsgang (oder auf allen Vieren oder rückwärts gehend usw.)“. Die Kinder versuchen daraufhin, in der vorgeschriebenen Art und Weise auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, während der Fischer in derselben Gangart versucht, so viele Kinder wie möglich durch Berührung „zu fangen“. Alle eingefangenen Kinder werden in der nächsten Runde ebenfalls Fischer. Gewonnen hat, wer als letztes übrig bleibt.

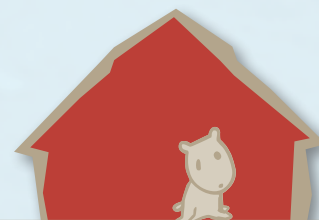


Häschen in der Grube

Alle Kinder knien im Kreis um ein Kind, das in der Mitte (als Häschen) hockt und sich die Augen zuhält. Gemeinsam wird das Lied zum Spiel gesungen. An der Stelle „Häschen hüpf“ springt das Häschen in der Mitte auf und verfolgt die anderen Kinder, die versuchen wegzurennen. Das Kind, das gefangen wird, spielt in der nächsten Runde das Häschen.

Liedtext: Häschen in der Grube saß da und schlief, saß da und schlief: „Armes Häschen, bist du krank, dass du nicht mehr hüpfen kannst? Häschen hüpf! Häschen hüpf!“





Hinkelauf

Alle Mitspieler stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Jeder fasst mit der linken Hand den angehobenen linken Fuß des Vordermanns und legt ihm die rechte Hand auf die Schulter. Auf ein Zeichen hin beginnt der gemeinsame Hinkelauf.

Variation: Zwei Gruppen können Hinkelwettläufe veranstalten.



Himmel und Hölle

Gehüpft wird auf dem vorbereiteten Spielfeld von einem Feld zum nächsten. Es darf kein Feld übersprungen und kein Strich berührt werden.

In das Feld „Hölle“ darf nicht gesprungen werden. Im Feld „Himmel“ kann man sich kurz ausruhen, bevor wieder an den Start zurückgehüpft wird. Beide Felder sollten besonders gekennzeichnet sein.

Beim ersten Durchgang wird mit beiden Beinen gehüpft, beim zweiten mit gekreuzten Beinen, beim dritten auf einem Bein und zum Schluss mit geschlossenen Augen. Wer einen Fehler macht, also auf eine Linie tritt oder ein Feld auslässt, muss bis zur nächsten Runde aussetzen.

Zubehör: Kreide oder vorbereiteter Teppich



Klatschball

Alle Kinder bilden einen Kreis, in dessen Mitte der Spielleiter mit einem Ball steht. Er wirft den Ball einem beliebigen Mitspieler zu, der vor dem Fangen jedoch noch in die Hände klatschen muss. Wer das Klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich hin setzen. Klatscht jemand, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wird, weil er sich vom Spielführer hat täuschen lassen, so muss er sich ebenfalls setzen. Derjenige, der als letzter stehen geblieben ist, hat gewonnen und darf in der nächsten Runde der Spielleiter sein.

Zubehör: Ball



Kommando Pimperle

Alle setzen sich um einen Tisch herum. Folgende Kommandos werden erläutert:

„Pimperle“ – Man haut abwechselnd mit Zeige- und Ringfinger einer Hand auf die Tischkante.

„Kant“ – Man stellt die Handflächen senkrecht auf den Tisch, mit dem kleinen Finger nach unten.

„Faust“ – Man legt die geballten Fäuste auf dem Tisch.

„Flach“ – Man legt die Handflächen flach auf den Tisch.

„Tief“ – Man legt die Hände auf den Schoß.

„Hoch“ – Man hebt die Hände in die Luft.

Der Spielleiter sagt jeweils ein Kommando an (z.B. „Kommando Pimperle“) und alle führen das Kommando aus. Der Spielleiter kann auch Kommandos geben, die er selbst nicht mit ausführt. Die Ansagen kommen erst langsam, dann immer schneller. Wer ein Kommando falsch ausführt, scheidet aus. Wer als letzter im Spiel übrig ist, hat gewonnen.



Komm mit, lauf weg

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Spieler rennt außen um den Kreis herum, berührt einen beliebigen Mitspieler und gibt das Kommando „Komm mit“ oder „Lauf weg“, bevor er selbst um den Kreis herum flüchtet. Der angetippte Mitspieler nimmt bei „Komm mit“ die Verfolgung auf und rennt bei „Lauf weg“ in die entgegengesetzte Richtung. Beide versuchen nach einer Umrundung als erster den freigewordenen Platz im Kreis einzunehmen. Wer es nicht schafft, muss wieder außen herumlaufen und den nächsten Mitspieler antippen.



Kreisel schlagen

Um den Kreisel wird die Schnur einer Peitsche im Uhrzeigersinn von unten nach oben gewickelt. Dann wird der Kreisel mit der linken Hand auf den Boden gesetzt. Sobald mit der rechten Hand die Peitsche angezogen wird, lässt man den Kreisel los. Mit kräftigen Peitschenhieben wird der Kreisel nun möglichst lange herumgetrieben und zum Tanzen gebracht.

Variation: Wenn mehrere Kinder miteinander „Kreisel schlagen“ spielen, hat der gewonnen, bei dem der Kreisel am längsten läuft.

Zubehör: Kreisel, Peitsche



Lanzenstechen

Zwei Kinder suchen sich als Ritter jeweils ein anderes Kind als Pferd aus, das den Ritter Huckepack tragen kann. Die beiden Ritter versuchen nun vom „Pferderücken“ aus mit Hilfe ihrer Lanzen – den langen Stöcken – unterschiedliche Gefäße vom Boden aufzunehmen. Der Ritter, der die meisten Gefäße aufgespießt hat, gewinnt das Turnier.

Zubehör: lange Stöcke, unterschiedliche Gefäße (z.B. Dosen, Ringe)



Liebesball

Ein Mädchen denkt sich einen Jungennamen aus (ein Junge einen Mädchennamen) und nennt den Anfangsbuchstaben. Dann wirft es einem anderen Kind den Ball zu, das versuchen muss den Jungen- (oder Mädchen-)namen zu erraten. Ist der Name falsch, wird mit dem Zurückwerfen des Balls der zweite Buchstabe genannt und so weiter. Wer den Namen richtig geraten hat, darf sich als nächstes einen Namen ausdenken und den Ball zuwerfen.

Variation: Anstelle von Namen können auch Gegenstände, Städtenamen oder Tiere geraten werden.

Zubehör: Ball



Lirum, Larum, Löffelstiel

Alle Mitspieler sitzen an einem Tisch. Ein Kind hält einen Kochlöffel in der Hand und singt: „Lirum, Larum, Löffelstiel! Wer nichts kann, der kann nicht viel!“ Dabei klopft es mit dem Löffel im Takt auf die Tischplatte.

Die anderen Kinder machen ihm dabei jede Bewegung nach - und zwar nicht nur das Klopfen mit dem Löffel, sondern jede andere Bewegung auch: z. B. wenn es mit dem Kopf wackelt, sich wie unabsichtlich an die Nase fasst oder den Löffel in die andere Hand nimmt. Wer etwas falsch macht, gibt einen Pfand ab. Hat das Kind den Vers gesungen, gibt es den Löffel weiter an das nächste Kind. Auch die Löffelübergabe wird von allen mitgemacht – so als hätten sie einen Löffel in der Hand.

Zubehör: Kochlöffel



Mäuschen, Mäuschen, komm heraus

Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind spielt die Maus und steht im Kreis – ein Kind ist die Katze und darf den Kreis zunächst nicht betreten. Die Katze lockt: „Mäuschen, Mäuschen komm heraus.“ Die Maus antwortet: „Nein, ich komme nicht heraus.“ Darauf erwidert die Katze: „Ich kratze dir die Augen aus.“ Die Maus antwortet: „Dann springe ich zum Loch hinaus.“ – womit die Jagd eröffnet ist. Die Katze darf aber erst dann den Kreis betreten, wenn zwei Kinder entweder die Hände öffnen oder zu einem Bogen heben. Wenn die Maus dann den Kreis verlassen will, müssen wieder die Kinder eine Lücke oder einen Torbogen machen. Es kommt auf die Reaktion der Kinder im Kreis an, ob die Katze eine Chance hat, die Maus zu fangen. Wenn die Jagd erfolgreich war, übernimmt die Maus die Rolle der Katze. Die bisherige Katze darf ein Kind aus dem Kreis als Maus auswählen.



Mein rechter, rechter Platz ist leer

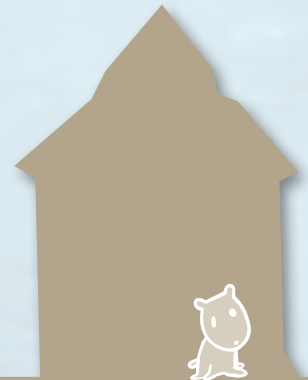
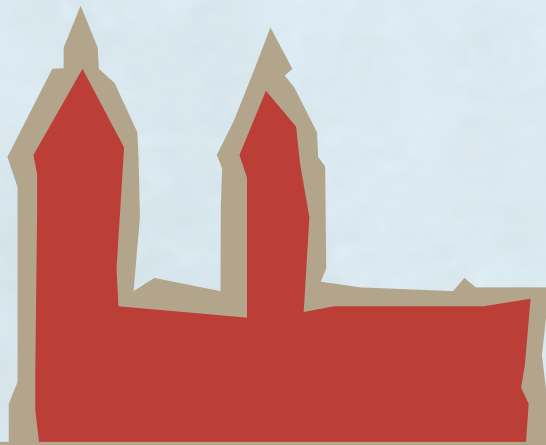
Ein Platz im Stuhlkreis (oder auf der Wiese) ist leer. Das Kind links davon wünscht sich jemand her und sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist leer - ich wünsche mir den/die ... (Name des Kindes) her und zwar als ... (Gans, Elefant usw.)“ Das aufgerufene Kind muss dann die Gangart oder das Erscheinungsbild des genannten Tieres nachahmen und so auf den freien Platz zugehen. Das Kind, dessen rechter Platz nun leer ist, darf sich als nächstes ein Kind herbeirufen.



Murmelspiel

Zuerst wird eine faustgroße Kuhle in den Sandboden gebuddelt. Fünf große Schritte entfernt davon wird nun eine Linie gezogen. Von dort versucht dann jedes Kind, die eigenen Murneln in das Loch zu rollen. Wer die meisten Murneln in der Kuhle hat, darf mit gekrümmtem Zeigefinger die um die Kuhle herum liegenden Murneln in die Kuhle hinein schubsen. Wenn es gelingt, gehören sie ihm – wenn nicht, bleiben sie im Besitz des anderen Spielers. Dann beginnt die nächste Runde.

Zubehör: pro Spieler 3-5 Murneln



Namenball

Alle Mitspieler stehen im Kreis um den Spieler, der den Ball hat. Der ruft den Namen eines Mitspielers und wirft den Ball so hoch in die Luft, wie er kann. Alle laufen schnell davon - nur der aufgerufene Spieler versucht den Ball zu fangen. Sobald ihm das gelungen ist, ruft er laut „Stop“. Alle Mitspieler müssen sofort stehen bleiben. Der Ballfänger versucht nun, mit dem Ball einen Mitspieler zu treffen, der dann in der nächsten Runde den Ball in die Luft wirft und den Namen eines Mitspielers aufruft.

Zubehör: Ball



Pfand einlösen

Bei einigen Spielen müssen die Mitspieler, wenn sie verloren haben, ein Pfand – also einen persönlichen Gegenstand wie z.B. ein Tuch, ein Schuh oder eine Uhr – abgeben. Nach Ende des Spiels werden diese Pfandsachen erst dann zurück gegeben, wenn die Eigentümer Aufgaben erfüllt haben.

Dazu setzen sich alle Mitspieler in einen Kreis um die mit einem Tuch abgedeckten Pfandsachen. Der Spieleiter wählt sich unter dem Tuch ein Pfand aus und fragt in die Runde: „Ich hab’ ein Pfand in meiner Hand, was soll derjenige tun?“ Die Mitspieler einigen sich auf eine Aufgabe (z.B. 10 Liegestütze oder ein Gedicht aufsagen), die der Pfandeigentümer erfüllen muss, bevor er sein Pfand zurück bekommt.

Zubehör: Pfandsachen aus anderen Spielrunden, großes Tuch



Räuber und Gendarm

Es werden zwei Gruppen gebildet – die „Räuber“ und die „Gendarmen“. Jede Gruppe hat einen Zufluchtsort, in den die Gegenpartei nicht eindringen darf. Die Gendarmen versuchen natürlich, die Räuber zu fangen und in ihr Versteck zu bringen. Das Abfangen kann durch Handschlag auf den Rücken oder Abreißen des „Lebensfadens“, den sich die Räuber in den Gürtel gesteckt haben, erfolgen. Räuber, die einmal ihren Zufluchtsort verlassen haben, dürfen ihn nicht wieder betreten. Räuber, die gefangen wurden, dürfen das Gefängnis der Gendarmen nicht verlassen. Nach Ende der festgesetzten Spielzeit werden die Gefangenen gezählt. Danach wechseln beide Parteien ihre Rollen.

Zubehör: Faden



Reifenrennen

Zuerst wird ein Spielfeld abgesteckt und mit Hindernissen versehen. Dann wird die Fahrradfelge oder der Reifen mit dem Stock über den Parcours getrieben, ohne dass sie bzw. er umfällt.

Variation: Sind zwei Fahrradfelgen oder Reifen vorhanden, können Wettläufe – auch mit zwei Gruppen – veranstaltet werden.

Zubehör: Fahrradfelgen oder Reifen, Stock, Hindernisse (Steine, Töpfe,...)





Reise nach Amerika

Alle Kinder sitzen um einen Tisch herum und bilden mit der Hand eine Faust - der Daumen zeigt nach oben. Ein Kind sagt nun den Vers: „Ich reise nach Amerika – wer will mit? Die Katze mit dem langen Schwanz – die muss mit!“ Dabei kreist es mit der Hand über dem Tisch. Beim letzten Wort greift es einen Daumen, so dass beide Hände in der nächsten Runde gemeinsam über den Tisch kreisen. Wenn alle Hände einen Turm bilden, wird folgender Spruch aufgesagt: „Oh du dummer Schaffner, was hast du gemacht? Hast uns statt nach Amerika nach Afrika gebracht. Oh.“ Dabei fallen alle Hände wieder auseinander.

Zubehör: Tisch



Reise nach Jerusalem

In einer langen Reihe werden Stühle, mit den Lehnen zueinander, aufgestellt. Die Zahl der Stühle ist um eins geringer als die Anzahl der Kinder. Während Musik gespielt wird, laufen alle um die Stühle im Kreis herum. Sobald die Musik stoppt, setzt sich jeder auf einen freien Stuhl. Derjenige, der keinen Stuhl gefunden hat, scheidet aus und nimmt auch einen Stuhl mit. Das geht so lange bis nur noch ein Stuhl und zwei Spieler übrig sind. Sieger ist derjenige, der in der letzten Runde den einzigen Stuhl besetzen kann.

Zubehör: Stühle, Musik





Ringlein, Ringlein (Taler, Taler) - du musst wandern

Alle Kinder stehen im Kreis. Während sie das Lied singen, geben sie hinter ihren Rücken den Ring weiter – möglichst so, dass es das Kind in der Kreismitte nicht sehen kann. Das Kind in der Mitte versucht durch Beobachten herauszufinden, in wessen Hand sich der Ring befindet. Errät es den Richtigen, so muss derjenige als nächstes in die Kreismitte und das Ringlein suchen.

Variation: Das Spiel ist auch als „Taler, Taler – Du musst wandern“ bekannt und wird dann mit einem Geldstück gespielt. Ring oder Taler können auch zwischen die flach aneinander gepressten Handflächen genommen werden und so in die bereit gehaltenen Hände des Nachbarkindes übergeben werden.

Zubehör: Ring oder kleiner Gegenstand als Ersatz

Liedtext:

Ringlein, Ringlein, du musst wandern, von der einen Hand zur ander'n,
oh wie schön, oh wie schön, Ringlein, lass dich nur nicht sehen.

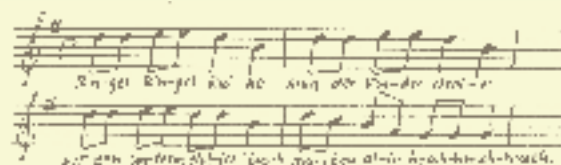


Ringel, ringel, Reihe

Die Kinder gehen beim Singen des Liedes im Kreis und halten sich an den Händen. An der Stelle „Sind der Kinder dreie“ bilden jeweils drei Kinder einen kleinen Kreis – an der Stelle „husch, husch, husch“ gehen alle in die Hocke.

Liedtext:

Ringel, Ringel, Reihe,
sind der Kinder dreie,
sitzen auf dem Hollerbusch,
schreien alle „Husch, husch, husch“



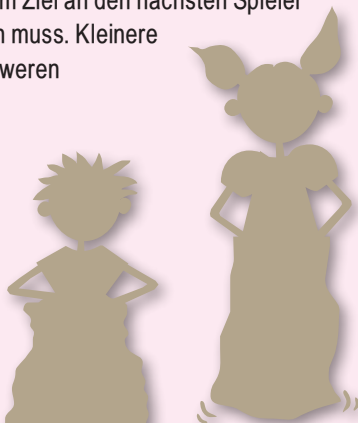


Sackhüpfen

Eine Strecke zum Hüpfen wird abgesteckt. Die Mitspieler klettern in je einen Sack und halten sie am Bauch zusammen. Auf Kommando hüpfen alle Spieler so schnell sie können bis zum Ziel.

Variation: Es können Gruppen gebildet werden, so dass der Sack im Ziel an den nächsten Spieler übergeben werden muss. Kleinere Hindernisse erschweren das Sackhüpfen.

Zubehör: Säcke



Schnick - Schnack - Schnuck

Es gibt folgende Bedeutungen für verschiedene Handzeichen:

Papier (flache Hand)

Schere (Mittel- und Zeigefinger sind geöffnet)

Stein (Faust)

Brunnen (Daumen und Zeigefinger bilden einen Kreis)

Zwei Mitspieler zählen zusammen bis drei. Bei „Drei“ bilden beide mit der Hand ein Zeichen.

Folgende Regeln gelten:

Papier gewinnt gegen Stein (wickelt ihn ein) und Brunnen (deckt ihn ab).

Schere gewinnt gegen Papier (zerschneidet es).

Stein gewinnt gegen Schere (wird stumpf).

Brunnen gewinnt gegen Schere und Stein (fallen hinein).

Der Gewinner einer Runde bekommt einen Punkt. Stellen beide Mitspieler dasselbe dar, gilt diese Runde als unentschieden und beide bekommen einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte erreicht, hat gewonnen.



Schnitzeljagd (Fuchsjagd)

Mehrere Spieler sind die Füchse und eilen den restlichen Mitspielern – den Jägern – mit 5-10 Minuten Vorsprung voraus. Ihre Fährte müssen sie ständig bezeichnen: Mit kleinen Papierzettelchen, mit in den Boden geritzten Zeichen oder mit Stöcken, die zu Pfeilen gelegt werden. Die Jäger folgen dann der Spur und versuchen, die Füchse zu finden. Die Füchse dürfen den Weg innerhalb eines vereinbarten Terrains frei wählen und den Verfolgern die Aufgabe erschweren, indem sie z.B. „tote“ Spuren legen, die in einer Sackgasse landen oder im Bogen wieder auf eine alte Spur zurückführen. Dann verstecken sich die Füchse. Werden sie entdeckt, beginnt die Jagd. Durch einen Schlag mit der Hand werden sie „erlegt“. Sind sie nach einer vereinbarten Zeit nicht gefunden worden, treffen sich alle Spieler am Startpunkt wieder. Je nachdem, ob und wie viele Füchse gefangen wurden, werden die Füchse oder Jäger zu Siegern bestimmt.

Zubehör: Schnitzel, z.B. kleine Zettelchen



Schubkarrenlauf

Es treten immer zwei Spielpaare gegeneinander an. Ein Kind geht in den Liegestütz, das andere hebt die Beine an den Unterschenkeln an, so dass eine „Schubkarre“ entsteht. Das Paar, welches zuerst das Ziel als Schubkarre erreicht hat, gewinnt.

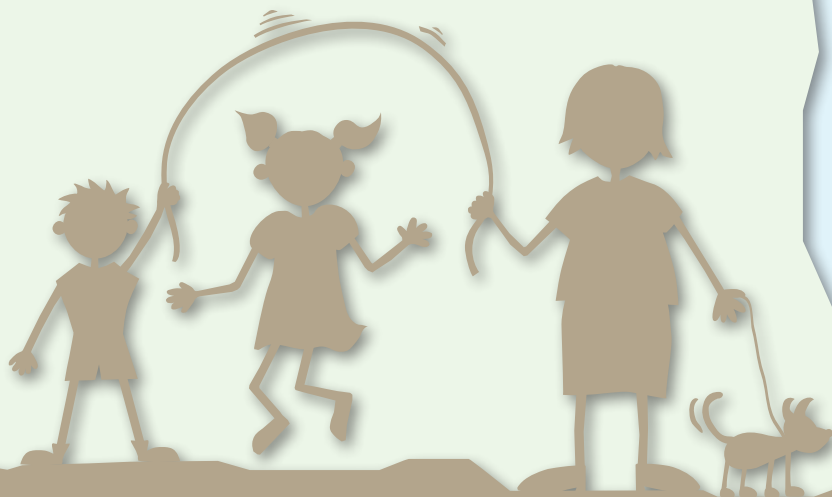




Schwanz anstecken

Auf ein großes Stück Pappe wird ein Tier gemalt. Alle Kinder versuchen dann nacheinander, dem Tier mit verbundenen Augen einen, an einer Nadel befestigten Wollzopf als Schwanz anzustecken. Wer die richtige Stelle am besten trifft, gewinnt.

Zubehör: Pappe, Stifte, Nadel, Wolle, Tuch



Tauspringen

Das Tau wird von zwei Kindern an den beiden Enden gefasst und in weiten Bögen in Schwung gebracht. Befindet sich das Seil oben, läuft ein Kind in den Schwingkreis, springt mehrere Seilsprünge lang und läuft zur anderen Seite wieder heraus.

Variation: Die Kinder können mit geschlossenen Beinen auf der Stelle hüpfen, auf einem Bein, links und rechts im Wechsel, mit Zwischenhüpfer oder im Laufschrift vorwärts. Ist das Seil lang genug, können auch Kinder zu zweit hüpfen. Im Wettstreit kann jedes Kind versuchen, die meisten Hüpfher hintereinander zu schaffen.

Zubehör: Tau / dickeres Seil (3-4 Meter lang)



Tauziehen

Alle Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen auf. Auf dem Rasen wird ein Punkt markiert, auf den der Mittelpunkt des Seils (z.B. durch ein rotes Tuch markiert) gelegt wird. Jede Gruppe stellt sich an ein Ende des Seils und nimmt es in die Hand. Auf Kommando ziehen beide Gruppen mit aller Kraft an dem Seil. Sobald eine Gruppe es geschafft hat, die gegnerischen Mitspieler über die Markierung auf dem Rasen auf die eigene Seite zu ziehen, haben sie diese Runde gewonnen.

Zubehör: Tau



Topfschlagen

Ein Mitspieler wird bestimmt, der den Raum verlassen muss. Die anderen Mitspieler verstecken den Topf im Raum und legen einen Gegenstand darunter. Dem Mitspieler, der den Topf suchen soll, werden die Augen verbunden. Er erhält einen Kochlöffel und wird zurück in den Raum geführt. Vorsichtig tastet er sich nun auf allen Vieren durchs Zimmer. Dabei schlägt er mit dem Kochlöffel auf den Boden. Die Mitspieler versuchen ihn abzulenken und in die Irre zu führen. Sie müssen vor seinem Löffelschlag ausweichen. Gespielt wird so lange, bis der Sucher den Topf gefunden hat und mit dem Kochlöffel drauf schlägt. Als Belohnung erhält er das, was sich unter dem Topf verbirgt.

Zubehör: Topf, Kochlöffel, kleine Preise, Tuch als Augenbinde

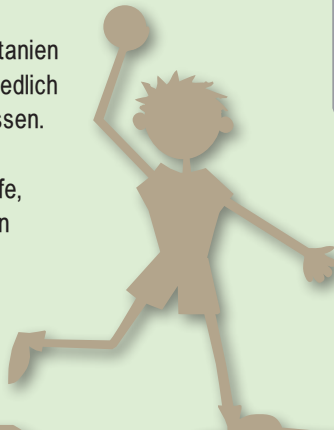


Zielwerfen

Die Zielgefäße werden in einer Reihe nebeneinander gestellt und mit Zetteln beklebt, auf denen Zahlen die Schwierigkeitsstufen anzeigen. Gefäße, die am schwersten zu treffen sind, werden mit der Punktzahl 10 markiert – alle anderen erhalten je nach Schwierigkeit Zahlen von 1 bis 9. Die Mitspieler versuchen nacheinander in die Behälter zu werfen und so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Variation: Anstelle von Bällen können auch Kastanien oder Eicheln verwendet werden, die in unterschiedlich große, aufgemalte Kreise geworfen werden müssen.

Zubehör: Bälle und Zielgefäße (z.B. Dosen, Töpfe, Kisten, Eimer, Kartons) in verschiedenen Größen



Zucker und Salz

Ein Kind steht als Spielleiter den restlichen Kindern in einigen Metern Entfernung gegenüber. Der Spielleiter dreht sich langsam um die eigene Achse und sagt immer wieder laut „Zucker und Salz“. Bei „Zucker“ dürfen die Kinder auf den Spielleiter zugehen, bei „Salz“ müssen sie stehen bleiben - wer sich trotzdem bewegt hat, muss zum Ausgangspunkt zurück. Wer zuerst den Spielleiter berührt, darf in der nächsten Runde seinen Platz einnehmen.



Abzählreime:

Für die Auswahl eines Spielleiters oder die Bildung von Spielgruppen können Abzählreime verwendet werden.

Mein Finger geht im Kreise
auf eine kurze Reise.
Und bleibt mein Finger steh'n,
darfst du nach Hause geh'n.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
in der Schule wird geschrieben,
in der Schule wird gelacht,
bis der Lehrer pitsch, patsch macht.
Au, Herr Lehrer das tut weh,
morgen rühr' ich keinen Zeh',
morgen bleibe ich zu Haus,
und erhol' mich von dem Graus.
1, 2, 3, du bist frei!

1, 2 - Polizei,
3, 4 - Offizier,
5, 6 - alte Hex',
7, 8 - gute Nacht,
9, 10 - Wiederseh'n,
11, 12 - böse Wölf,
13, 14 - kleine Maus,
ich bin drin - und du bist raus!

Ritze, ratze, ritze, ratze
Was macht heut die Miezekatze?
Die Mieze bäckt uns Kuchen -
und du musst suchen!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck -
und du bist weg!

Bei uns im Hause
wohnt auch Frau Krause.
Sie bäckt schönen Kuchen -
wer geht sie besuchen?

Auf einem Billi-Bolli-Berg,
da wohnt ein Billi-Bolli-Zwerg
mit seiner Frau Marei -
und du bist frei.

weiter mit den **Abzählreimen:**

6, 7, 8
die Stiege kracht,
das Haus fällt ein -
du musst es sein!

Ein kleines Mädchen
in diesem Städtchen,
das heult immerzu -
und raus bist du!

Eine kleine Piepmaus
lief ums Rathaus,
wollte sich was kaufen,
hatte sich verlaufen.
Schillewipp, schillewapp -
und du bist ab!

Eene, meene, miste,
es rappelt in der Kiste.
Eene, meene, meck -
und du bist weg.

Hexe Minka,
Kater Pinka,
Vogel Fu -
und ´raus bist du.

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel -
der bist du.

Humpel, hoppel, wackel,
da läuft ein kleiner Dackel.
Jetzt läuft er in das Haus -
und du bist raus.

Meine Güte, in der Tüte
saß ein Kater, macht Theater,
kam der Bär, macht noch mehr -
kam die Maus, und du bist raus!





Eine kleine Dickmadam,
fuhr mit der Eisenbahn,
Eisenbahn krachte,
Dickmadam lachte,
lachte, bis der Schutzmann kam
und sie mit zur Wache nahm
Auf der Wache war sie frech -
batsch – da haste eine wech.

Eene, meene Tintenfass,
geh in die Schul' und lerne was.
Lern' aber nicht zu viel,
denn du bist jetzt am Spiel.

Reime, reime, Rätsel,
wer backt Brezel?
Wer backt Kuchen?
Der muss suchen!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
wo ist denn dein Schatz geblieben?
Ist nicht hier, ist nicht da -
ist wohl in Amerika.

1, 2, 3,
Butter in den Brei,
Salz auf den Speck -
und du bist weg.

Automobil,
fahr nicht so viel,
Benzin ist knapp -
und du bist ab.

Kaiser, König, Edelmann,
Bürger, Bauer, Bettelmann.
Du bist's nicht -
doch du bist dran.

Ilse Bilse,
keiner will `se,
kam der Koch
und nahm `se doch.

Zehn Polizisten
hüpfen in die Kisten,
hüpfen wieder raus,
und du bist aus.

Register ...

Alle Vögel fliegen hoch	   	4
Armer schwarzer Kater	  	4
Bäumchen, Bäumchen - wechsele dich	 	5
Blinde Kuh	   	5
Bockspringen	 	6
Büchsenwerfen	    	6
Bücherlaufen	  	7
Bußball	  	7
Der Plumpsack geht rum	   	8
Dosenstelzen	   	8
Drachenkampf	 	9
Dreibeinlauf	  	9
Eierlauf	   	10
Feuer, Wasser, Sturm	  	10
Fischer, wie tief ist das Wasser?	 	11
Häschen in der Grube	  	11
Hinkelauf	 	12
Himmel und Hölle	   	12
Klatschball	  	13
Kommando Pimperle	 	13
Komm mit, lauf weg	  	14
Kreisel schlagen	  	14
Lanzenstechen	  	15
Liebesball	  	15

Lirum, Larum, Löffelstiel	  	16
Mäuschen, Mäuschen, komm heraus	 	16
Mein rechter, rechter Platz ist leer	  	17
Murmelspiel	  	17
Namenball	  	18
Pfand einlösen	   	18
Räuber und Gendarm	  	19
Reifenrennen	   	19
Reise nach Amerika	  	20
Reise nach Jerusalem	   	20
Ringlein, Ringlein, du musst wandern	    	21
Ringel, ringel, Reihe	   	21
Sackhüpfen	  	22
Schnick – Schnack - Schnuck	  	22
Schnitzeljagd (Fuchsjagd)	  	23
Schubkarrenlauf	 	23
Schwanz anstecken	  	24
Tauspringen	  	24
Tauziehen	  	25
Topfschlagen	  	25
Zielwerfen	   	26
Zucker und Salz	 	26
Abzählreime		27 - 29



Dialog der Generationen – Eine Arbeitsgruppe der Freiwilligenagentur Magdeburg

Alte Spiele neu entdeckt – Hof- und Stegreifspiele für Kinder

Aus der Schule geplaudert – und vom Leben erzählt

Bücherwelten öffnen – mit ehrenamtlichen (Vor)Leser-PATEN

Ferienspaß für Jung und Alt – Großeltern und Enkel gemeinsam in Aktion

Geschichte(n) entdecken – in der Heimatstadt Magdeburg

Man lernt niemals aus – Schüler/innen unterrichten Senior/innen

Willkommen in Magdeburg – Patenschaften für ausländische Studierende

Freiwilligenagentur Magdeburg e.V.

Einsteinstraße 9, 39104 Magdeburg, Telefon 0391/5495840, Telefax 0391/5495841, info@freiwilligenagentur-magdeburg.de, www.freiwilligenagentur-magdeburg.de

Mit freundlicher Unterstützung

