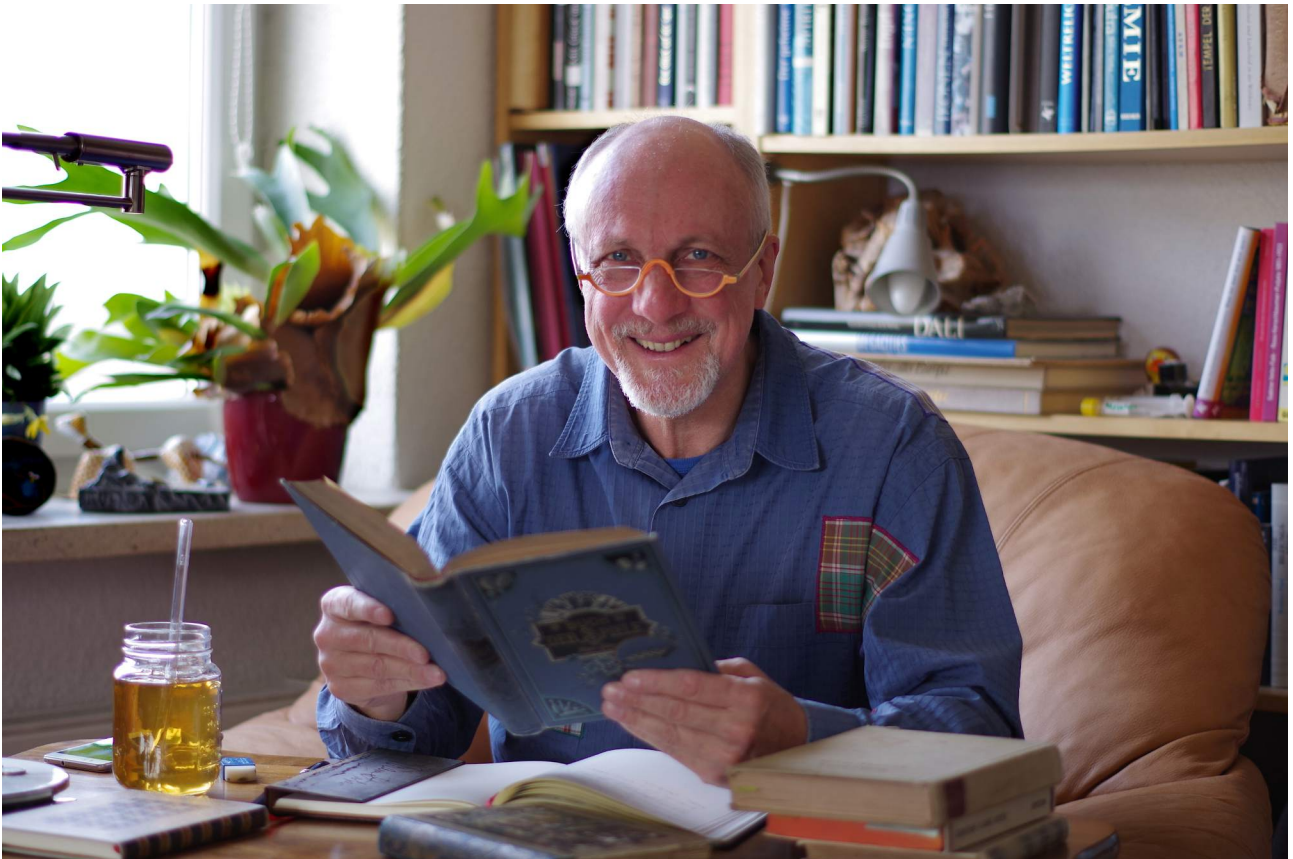


Spielideen aus alten Büchern.

Rainer Buland

In der Zeit der Corona-Krise, ab Mitte März 2020, saßen viele Eltern mit ihren Kindern zuhause und wussten oft nicht, wie sie sich gut und heiter beschäftigen könnten. Da hatte ich eine Idee: Ich blätterte alte Spielbücher durch und schrieb die reizvollsten Ideen zusammen. So saß ich also an meinem Schreibtisch und schrieb diesen Text:



1. Münzen-Schieben.

Mein absoluter Liebling unter den Schnell-Spielen mit meinen Kindern ist ein Spiel, für das wir keinen Namen haben und auch nicht wissen, wer es erfunden hat. (Womöglich ich selbst.) Wir haben auch nie Zeit, das zu überlegen, weil es geht immer gleich los. Wir brauchen lediglich einen Tisch und Münzen, z.B. Ein-Euro-Münzen, für jeden Mitspieler zwei. Dann werden zwei Mannschaften (oder Frauschaften) gebildet, die abwechselnd eine Münze über den Tisch schießen. Das Prinzip ist ungefähr so wie bei Boccia oder beim Eisstockschießen, nur ist eine zusätzliche Gemeinsamkeit dabei: Wessen Münze am nächsten zur gegenüber liegenden Tischkante zu liegen kommt, hat gewonnen. Wer allerdings über die Kante hinunterfällt, ist ausgeschieden. Die eine Mannschaft spielt mit Kopf, die andere mit Zahl. Natürlich darf man auch die Gegner hinausschießen. Wer am Ende am nächsten zur Tischkante liegt, bekommt

drei Punkte, der nächste zwei und der dritte einen Punkt. Wir spielen jeweils 12 Runden und wer am meisten Punkte hat, hat gewonnen und darf entscheiden, was wir als nächstes spielen.

2. Das komische Konzert.

Ein Spiel, das ich bei Marie Leske *Spielbuch für Mädchen* (Leipzig 1865) gefunden habe, und das heute ganz neue Dimensionen bekommen kann:



Fig. 236. Das komische Konzert.

Wir spielen alle gleichzeitig auf Teufel komm raus ein Musikinstrument, aber nur pantomimisch, also ohne Instrument und ohne einen Laut von uns zu geben. Es darf auch nicht gelacht werden. Einer oder eine kann dirigieren und uns anfeuern.

Ich schlage vor, davon einen Handy-Video zu machen und eine echte Musik darunter zu legen. Dann hat man gleich etwas für das digitale Familien-Album.

Diese jungen Frauen sind gänzlich in der nicht erklingenden Musik versunken:



Dieses lustige und kreative Spiel hat Marie Leske sogar am Frontispiz ihres Spielbuchs in Farbe abgebildet:



3. Schattenfiguren.

Momentan wird es noch relativ schnell dunkel, da könnten wir die altbewährten Schattenfiguren üben. Eine Kerze oder eine Lampe, eine weiße Wand oder ein Leintuch und zwei Hände, schon kann es losgehen. Wir werden bemerken, dass wir ganz unterschiedliche Geschicklichkeiten haben. Die einen können besser Figuren an die Wand werfen, die anderen besser raten.



4. Schokolade-Schnell-Essen.

Die Wintersachen sind noch nicht weggepackt. Ideal für folgendes Spiel, das ich als Kind gerne mit meinen Großeltern und den Kindern aus der Nachbarschaft gespielt habe.

Auf dem Tisch liegt eine Tafel Schokolade, eine Mütze, Handschuhe, Messer und Gabel und außerdem ein Würfel. Es wird reihum gewürfelt. Wer nun einen Sechser hat, setzt schnell die Mütze auf, zieht die Handschuhe an und darf mit Messer und Gabel ein Stück Schokolade abschneiden und essen. Währenddessen wird jedoch reihum weiter gewürfelt und wer nun einen Sechser würfelt, darf demjenigen, der gerade zu essen versucht die Mütze und die Handschuhe abnehmen, und versuchen selbst ein Stück von der Schokolade zu bekommen, bevor jemand anderer einen Sechser hat. Das kann ganz schön Turbulent werden.

Ein hübsches Bild dieses Spiels ist in Knaurs Spielbuch (München 1958):



5. Blinde Kuh.

Bewegung muss auch sein. Ein Spiel, das meine Schwester und ich wahnsinnig gerne mit unserem Onkel Fritz (das ist jetzt kein Witz) gespielt haben, ist Blinde Kuh. Das ist wahrscheinlich noch bekannt. Einer (meine Schwester war immer die erste) werden die Augen verbunden und muss die anderen erwischen. Eine Berührung gilt schon und derjenige kommt als nächstes an die Reihe. Wenn man viel Platz hat, oder im Garten, kann man auch einen kleinen Stock nehmen (aber nicht hauen und stechen, sondern nur als Verlängerung des Arms!) und das Spiel heißt dann „Der blinde Wegweiser“ und findet sich schon 1865 bei Marie Leske.



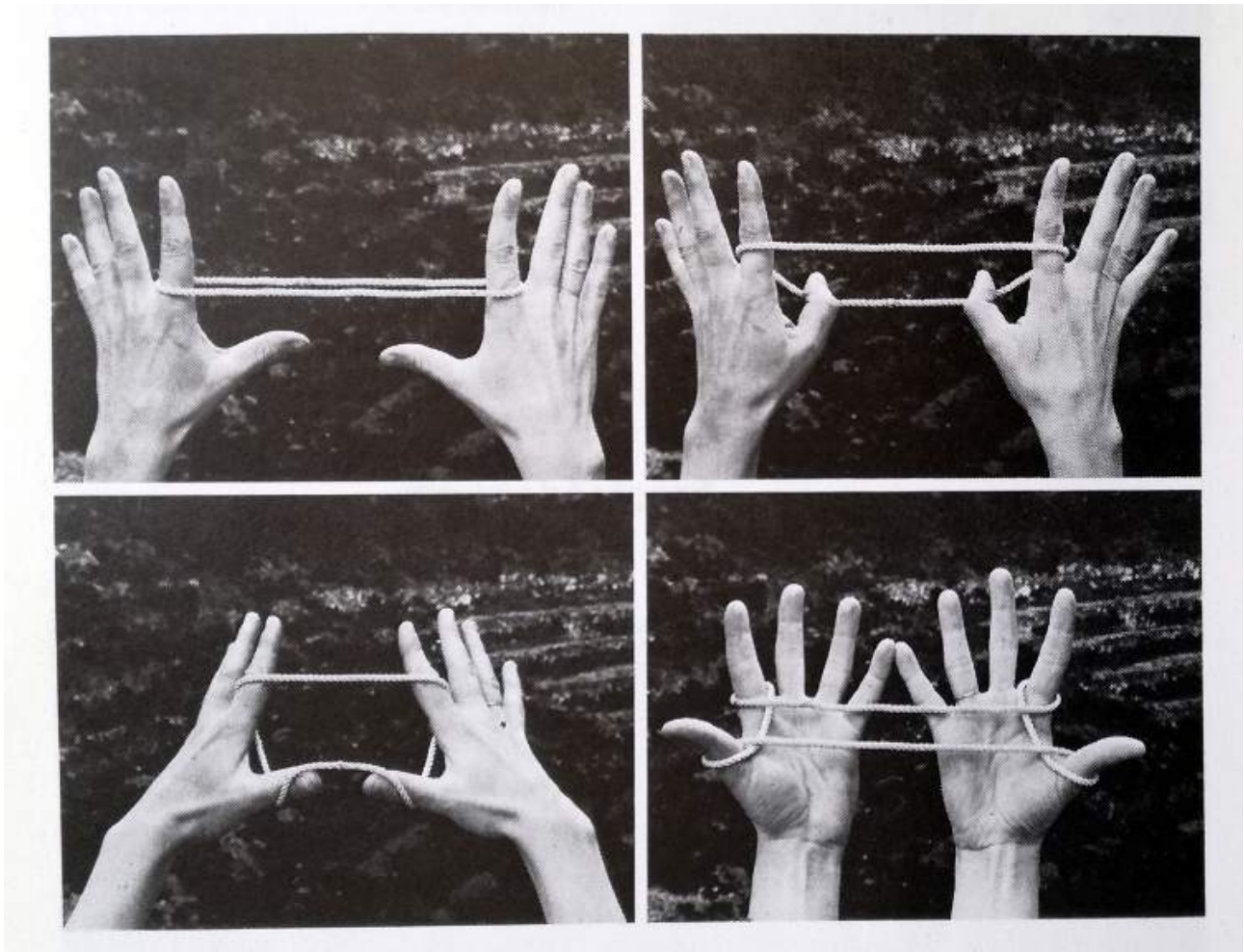
6. Fadenspiele

Hier ein Spiel, das nicht nur meine Großmutter gerne gespielt hatte, sondern das auch in weiten Teilen der Welt heute noch gespielt wird. Bei uns ist es allerdings etwas aus der Mode gekommen.

Wer kennt noch die Fadenspiele? Ich werde nie vergessen, wie ich als Kind meine Schwester bewundert habe, die mit unserer Oma einen Faden hin und her geben konnte, sodass immer neue Figuren entstanden sind. Schon beim Zuschauen bekam ich einen Knoten in meine Finger. Wenn ich es versuchte, entstand innerhalb kürzester Zeit ein totaler Knoten.

Die Grundstellung geht so:

- Der Faden kommt um beide Zeigefinger.
- Beide Daumen werden von unten zwischen die Schnüre gesteckt.
- Dann mit den Daumen eine ganze Umdrehung machen, das heißt: vom Körper weg nach unten, dann zum Körper hin nach oben. Im Ergebnis sollten Daumen und Zeigefinger in Schleifen liegen.



Wie es weitergeht, weiß entweder noch jemand in der Familie oder es wird das Zwischennetz konsultiert. Viel Spaß.

7. Das Nicht-Zeichnen-Können-Zeichenspiel

Wie kann ich wissen, ob ich ein Zeichentalent bin, bevor ich es nicht ausprobiert habe? Es ist notwendig, Papier und Bleistift in die Hand zu nehmen und zu zeichnen. Ich höre schon den Einwand: „Aber ich kann doch nicht zeichnen!“ Keine Angst, deswegen machen wir ein Spiel.

Irene Braun hat ein Zeichenspiel sehr hübsch in der Zeitschrift „Jugendlust“ (um 1920) beschrieben.

Alle sitzen um einen Tisch. Jede und jeder (auch die Erwachsenen, die nicht zeichnen können) bekommen ein Blatt Papier und einen Stift. Alle machen auf ihr Papier sechs Punkte. Irgendwo. Dann wird das Blatt reihum weitergegeben.

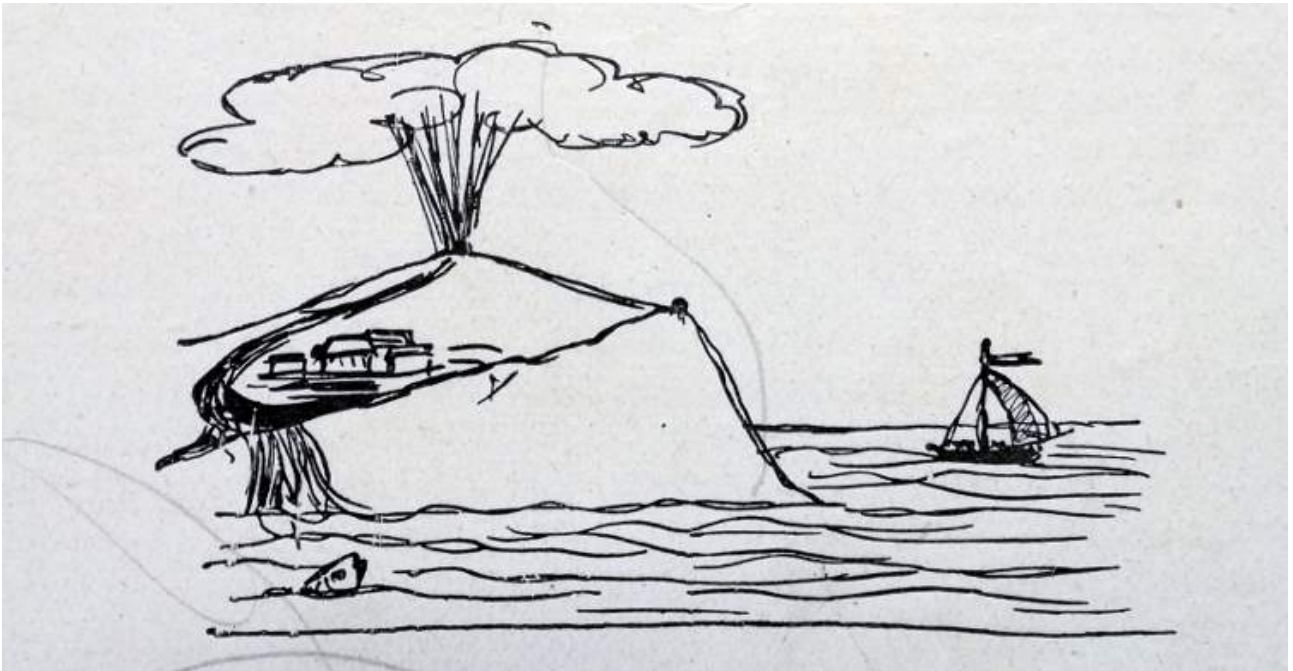
Nun werden jeweils zwei Punkte durch eine Linie verbunden. Das muss nicht auf dem kürzesten Weg sein. Es können auch Umwege gemacht werden. Wieder wird das Blatt weitergegeben.

Nun wird aus einer Linie etwas gezeichnet. An diesem Punkt schreibt Irene Braun: „Marie starrte ratlos auf ihr Blatt und nagte am Bleistift. Die Mutter fragte leise: Was könnte man da machen? - Einen Stern! - Gut, dann machst du einen Stern.“

Und was kommt wohl jetzt? Genau, weiterreichen und aus der nächsten Linie wird et-

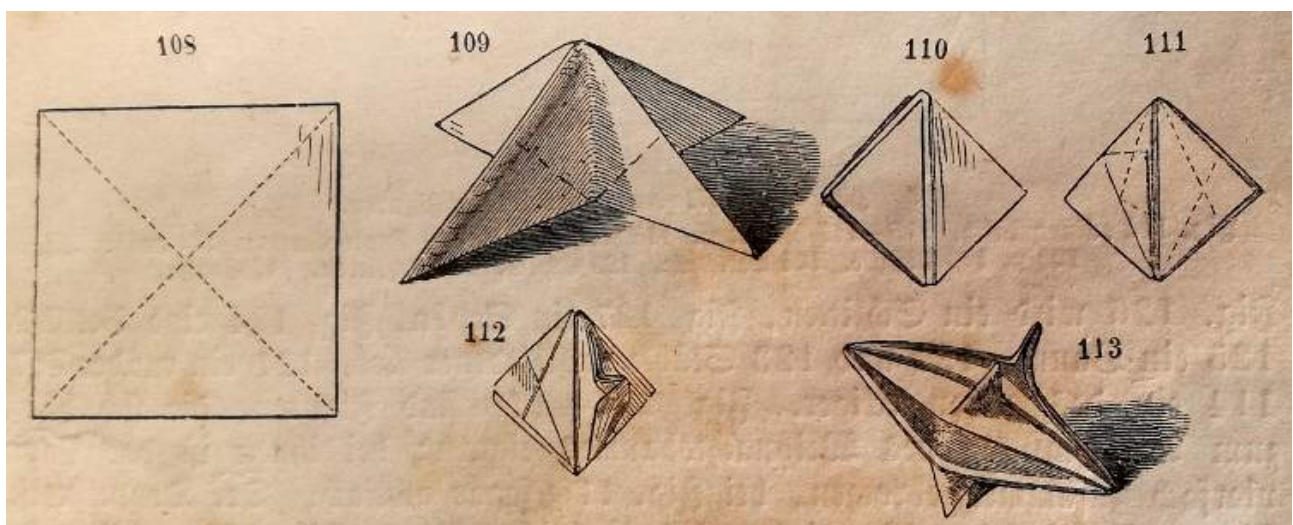
was gezeichnet. Und so geht es weiter, bis entweder eine Zeichnung fertig oder das große Tohuwabohu entstanden ist.

Bei Irene Braun und ihrer Marie ist übrigens ein Vulkanausbruch entstanden:

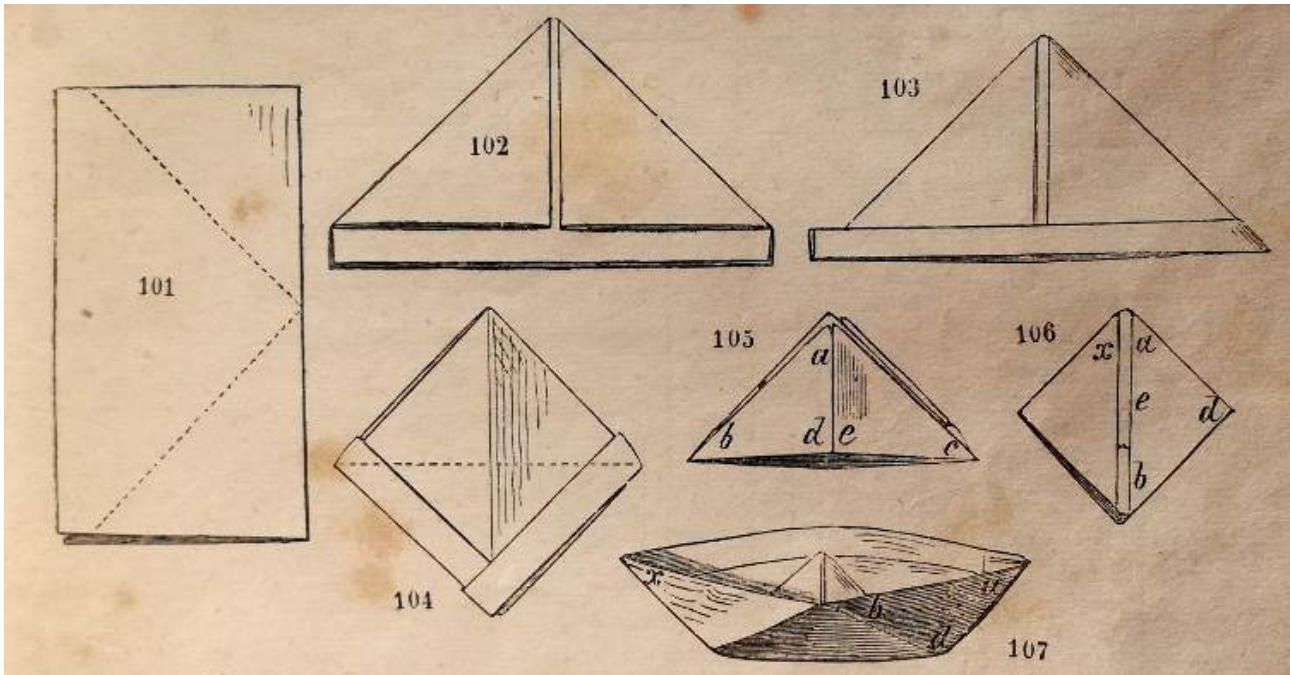


8. Papierfalten

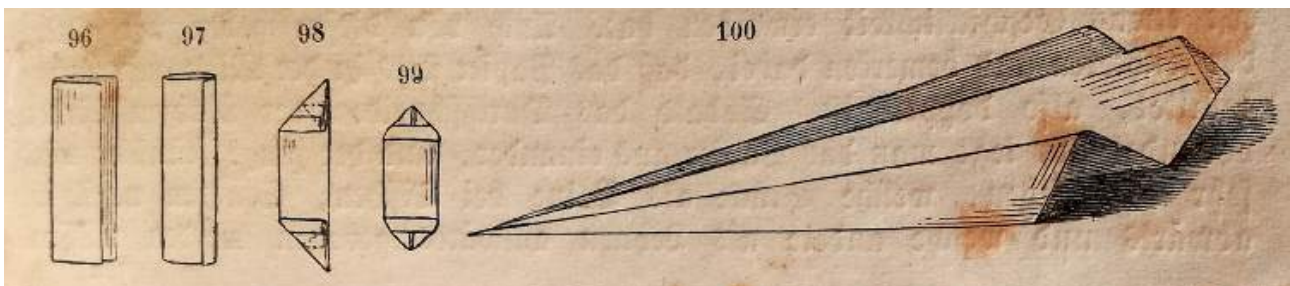
Wer kann noch einen Papierflieger falten? Mein Onkel Fritz aus München konnte echt gute Flieger machen, die rekordmäßig flogen. Wir Kinder liebten ihn dafür. In dem Spielbuch von Marie Leske (Leipzig 1865) sind die folgenden Anleitungen zu finden. Das sogenannte Himmel-und-Hölle:



Ein Papierschiff:



Ein Papierflieger:



Mit ein bisschen Tüfteln wird es schon klappen!

9. Das Mondshiva-Pokern

Spiele dürfen auch einmal etwas schräg sein und einfach Spaß machen. Hier eine kleine, einfache Pokervariante für 2 SpielerInnen, die mir im April 2020 eingefallen ist. Die Regel ist denkbar einfach:

Wir zählen bis 3 und sagen gleichzeitig eine beliebige Zahl. Wer die höhere Zahl sagt, hat gewonnen.

Es gibt allerdings eine Sonderregel: Wenn die höhere Zahl mehr als 10 größer ist, dann hat die niedrigere Zahl gewonnen.

Beispiel: Es hilft also gar nichts, wenn ich 3.583.756 sage. Wenn mein Sohn 4 sagt, hat er gewonnen.

Ein Nachsatz für Spielhistoriker: Das Spiel hat überhaupt nichts mit Pokern zu tun.

Es ist vielmehr eine Variante des italienischen Morra, das bei uns unter verschiedenen Namen wie Schere-Stein-Papier bekannt ist. Ich habe es allerdings Pokern genannt,

weil Morra bei uns kaum bekannt ist und es doch strategisches Geschick braucht, wie eben beim Pokern.

Eine Variante für 3 und mehr SpielerInnen möchte ich noch beschreiben:

Wir zählen bis 3 und sagen gleichzeitig eine Zahl zwischen 1 und 21. Wer die zweithöchste Zahl sagt, hat gewonnen.

10. Das Richtige-Riecher-Spiel

Wenn ich schon bei meinen eigenen Spielen bin, ich habe auch ein kleines Spiel für das Kinderbuch „Der richtige Riecher“ von Ingrid Schreyer und Sarah Kretschmer erfunden. Das Buch ist sehr zu empfehlen (wie das guten Kinderbüchern so ist, habe ich wahrscheinlich mehr gelernt als meine Tochter). Das Spiel liegt dem Buch bei. Im Netz zu finden und zu bestellen unter:

<https://www.bibliothekderprovinz.at/buch/7269/>

12. Das Buchstaben-Spiel in einer Variante für Kinder

Christine Brückner hat 1956 ein hübsches Spielebuch für Erwachsene geschrieben. Darin ist auch ein nettes Buchstaben-Spiel. In einer kleinen Variation ist es auch gut mit Kindern zu spielen.

Wir sitzen im Kreis. Wir brauchen ein Blatt Papier und einen Bleistift. Schon geht es los. Die erste schreibt einen Buchstaben auf das Papier und gibt es weiter. Der nächste muss einen Buchstaben anhängen und gibt es weiter. Diese hängt nun wieder einen Buchstaben an und so geht es weiter und weiter. Die Crux an der Sache ist: Wenn ich einen Buchstaben anhängen sollte ich ein Wort wissen, das mit diesem Buchstaben beginnt.

Beispiel: Wenn ich die Buchstaben WALF bekomme, dann hänge ich ein I daran, weil ich ein Wort kenne, das mit WALFI beginnt. Ich gebe also das Blatt weiter. Meine Nachbarin kann jedoch das Blatt zurückweisen und sagen: Ich glaube Dir nicht, dass Du ein Wort mit WALFI kennst. So und jetzt kommt es darauf an. Habe ich geblufft und ich kann kein Wort mit WALFI sagen, dann bekommt sie den Punkt. Aber ich sage Walfisch und bekomme den Punkt, weil ich das Wort gewusst habe.

13. Wort-Kette

Dieses Spiel konnten wir in der Familie endlos spielen, vor allem bei Autofahrten. Jemand sagt ein zusammengesetztes Hauptwort, z.B. Schuh-Band. Der nächste muss ein Wort mit dem zweiten Teil, also Band sagen. Ihm fällt Band-Wurm ein. Die nächste sagt dann Wurm-Fortsatz. Und da wird es schon schwierig. Und so geht es weiter. Wer kein Wort weiß, bekommt einen Strafpunkt.

Eine phantastische Variante:

Noch lieber spielen wir dieses Spiel in einer absurden Variante.

Es sind alle Zusammensetzungen erlaubt, Strafpunkte gibt es nur dann, wenn man nicht erklären kann, was das ist.

Beispiel: Auf Blau-Schnabel folgt Schnabel-Zahn-Tiger (das sind eigentlich drei Wörter, wurde jedoch genehmigt, weil wir am Boden lagen vor Lachen, als wir uns

einen Säbelzähntiger mit einem Schnabel vorstellten). Darauf folgte Tiger-Mütze, darauf Mützen-Grütze und dann etwas leichtes, das Grützen-Tier. Wer nicht erklären kann, was ein Grützen-Tier ist, hat keine Phantasie und Strafpunkte helfen auch nicht weiter.

14. Radio Erewans Übersetzungsbüro

Ein kleines, aber feines Sprachspiel, das ich im April 2020 erfunden habe. Immer diese englischen Wörter, dachte Radio Erewan, warum können wir die Dinge nicht in unserer Sprache benennen. Und darum geht es: Suche ein deutsches Wort für eine englische Bezeichnung (sehr gut eignen sich technische Wörter oder solche aus dem IT-Bereich). Jemand wirft z.B. „Bluetooth-Box“ in die Runde. Die Übersetzung ist einfach: Blauzahn-Schachtel. Seitdem nennen meine Frau und ich den externen Lautsprecher am Computer „den Blauzahn“. Könntest du mir den „Blauzahn“ leihen? Usw.

Umgekehrt geht es natürlich auch. Jeder kennt „Gockels Spielzeugladen“. Manchmal drückt die Übersetzung besser aus, was es eigentlich ist, als das ursprüngliche Wort.

15. Gegenseitiges Füttern mit verbundenen Augen.

Beim Spielen darf es schon auch einmal turbulent zugehen. In der Zeitschrift *Die Gartenlaube* erschien 1876 ein Bericht aus Brüssel mit einem hübschen Holzstich, *nach der Natur* wie es heißt:



Zwei sitzen sich gegenüber, Augen verbunden, eine Schüssel mit Brei zwischen sich, je einen langen Kochlöffel in der Hand und los gehts mit dem gegenseitigen Füttern.

Wenn dies als Wettkampf gewünscht wird, dann spielen Zweier-Teams gegeneinander. Welches Zweier-Team schafft es schneller den ganzen Brei an das Gegenüber zu verfüttern ohne etwas daneben zu kleckern. Wenn zu viel daneben geht, gibt es Strafsekunden.

16. Das gute alte Seilspringen.

Bewegung ist für die Gesundheit auch immer gut. Da wäre das gute alte Seilspringen genau das Richtige.

Da kann man allerlei Schwierigkeiten und Wettkämpfe überlegen. Im Garten oder auf dem Parkplatz (derzeit fahren ja erfreulich wenig Autos) geht es super. Wer in der Wohnung Seilspringen muss, macht den Wettbewerb: Wer kann es leiser? Nur mit den Zehenspitzen aufkommen.

Eine schöne Darstellung des Seilspringens ist von Emile Foubert, hier in einer frühen Photographie aus der Zeit um 1900.



Nur um dies klarzustellen: Nicht die Szene wurde photographiert, sondern das Gemälde !

17. Stelzengehen



Bewegung ist wichtig. Das Stelzengehen bietet zwei Möglichkeiten für Väter (und auch Mütter) mit Kindern: Erstens basteln, zweitens laufen. Stelzen gemeinsam zu bauen, ist auch ein schönes Erlebnis. Und dann darauf zu laufen, ist ein interessantes Erlebnis, weil man plötzlich so groß ist, wie man mindestens sein möchte.

Zum Basteln: Dafür reichen einfache Materialien aus. Die Stelzen müssen nur robust gebaut sein und eine glatte Oberfläche haben (damit man sich keinen Schiefer einzieht). Gemeinsames Bauen bringt große Befriedigung. Ich habe auch viel mit meiner Tochter gebaut. Heute ist sie froh. Sie hat sich gerade in ihrer Studentenbude ihr eigenes Bett gemacht.

Auf Stelzen zu gehen erfordert einiges Geschick. Es ist sehr lustig, dass Kinder dies meist schneller lernen als ihre Eltern.

18. Reifenspiel



Das Reifenspiel ist eine gute Alternative zum Federball und bringt nebenher auch noch andere Bewegungsmöglichkeiten. Richtige Spielreifen gibt es leider heute kaum irgendwo zu kaufen. Wir müssen uns behelfen: Schläuche von Kinderfahrrädern, ein zusammengeklebtes Stück Gartenschlauch, der Bastlerphantasie sind keine Grenzen gesetzt. Dazu ein kurzer Stock und los geht es mit dem Reifenwerfen.

Es kann wie eine Art Federball gespielt werden. Wir werfen uns den Reifen zu und fangen ihn mit dem kurzen Stock. Das können wir auch zu Dritt spielen.

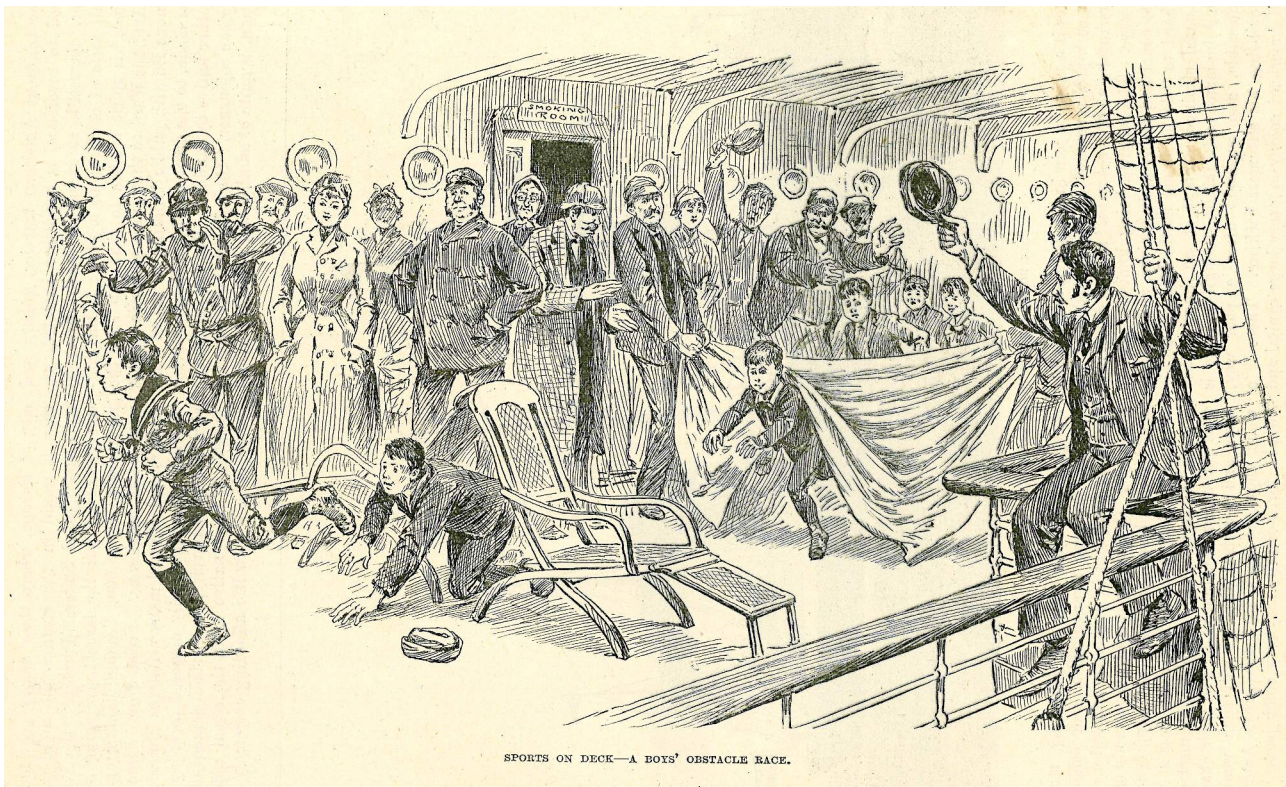
Alleine kann man es mit Reifentreiben versuchen. Den Reifen zum Rollen bringen und mit dem Stock lenken. Wer dies gut beherrscht, kann sich Hindernisse ausdenken. Wichtig ist die elegante Handhaltung, wie auf dem Bild von Menzler vorbildlich zu sehen ist.

19. Hindernislauf

Kinder haben einen Bewegungsdrang, der befriedigt werden will.

Wenn wir als Eltern an einen Hindernislauf denken, wie er auf diesem Bild aus dem 19. Jahrhundert dargestellt ist, dann bekommen wir im ersten Moment die Panik. Unsere Kinder könnten sich an den Hindernissen verletzen! Es kommt jedoch darauf an, wie man es macht.

Erstens soll es nicht um Geschwindigkeit gehen (dabei würden die Burschen alles kurz und klein rennen), sondern um Geschicklichkeit. Beispiel: Zwei Sessel sind mit



SPORTS ON DECK—A BOYS' OBSTACLE RACE.

der Lehne filigran aneinander gelehnt. Es geht darum, da durchzuklettern und zwar ohne dass die Sessel umfallen. Oder: Wie auf dem Bild wird ein Leintuch gehalten, unter das man durchlaufen muss, ohne das Tuch aus der Hand zu reißen.

Ein Garten und auch eine Wohnung gibt bei einiger Überlegung sicher viele schöne Hindernisse her. Bereits der gemeinsame Aufbau des Hindernisparcours ist die halbe Sache.

20. Seifenblasen

Eine schöne Spielerei, die nicht nur Kinder begeistert, sondern - ich gebe zu - mich genauso, sind Seifenblasen.

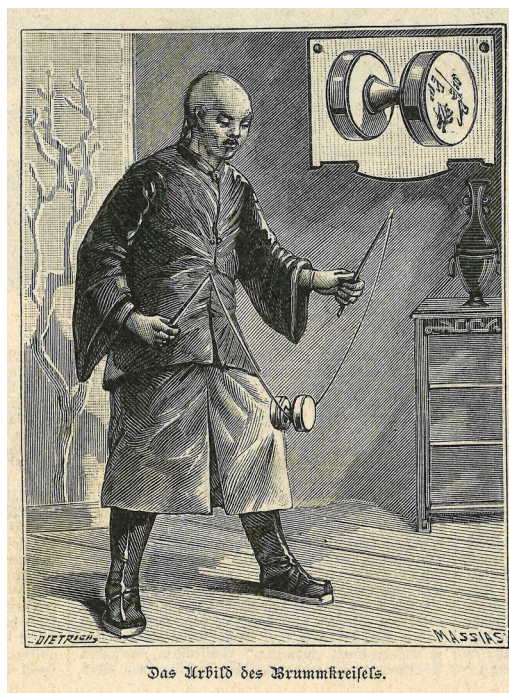
Besonders spannend für Kinder ist die eigene Herstellung des Seifenwassers. Und dann ist und bleibt es die spannendste Frage: Wer schafft die größte Seifenblase? Anschließend ist eine beliebte Beschäftigung für Kinder, die Seifenblasen zu fangen und platzen zu lassen. Oder es wird der Versuch unternommen, mithilfe der Blasevorrichtung eine dieser wunderbaren Luftkugeln einzufangen und noch größer aufzublasen. Das ist schwierig, aber es geht.



Seifenblasen.

Hier in einer Illustration aus dem 32.Jahrgang der Illustrierten Welt (1884) nach einer Zeichnung von Hendschel.

21. Diabolo - der Brummkreisel



Das Urbild des Brummkreisels.

Häufig sind wir der Ansicht, Diabolo sei eine Erfindung des 20. Jahrhunderts. Es war aber bereits ein Jahrhundert davor bekannt und dürfte aus dem fernen Osten eingeführt worden sein. Hier in einer Ansicht aus der Zeitschrift *Gartenlaube* (Dezember 1893). Damals hieß es noch Brummkreisel. Es ist gar nicht so leicht, wie es im ersten Moment aussieht und einem stundenlangen Üben steht nichts im Wege.

22. Sesselreiten.



Nicht unbedingt als direkte Empfehlung für die Kinder — sie machen es ohnehin, auch ohne Empfehlung — aber als Anlass zum Schmunzeln, möchte ich diese wunderbare Szene hier einbringen: aus der Satire-Zeitschrift *Punch* vom November 1876. Der Titel *Casuistic Ingenuity*, also kasuistische Genialität, meint den Erfindungsreichtum der Kinder in der Interpretation der Wirklichkeit. Wie wir wissen ist die Wirklichkeit nicht die Realität, sondern immer schon ein kreatives Konstrukt. Warum sollten wir Erwachsene sie nicht auch gelegentlich anders interpretieren?

Die Dame des Hauses betritt das Kinderzimmer, wo gerade ein wildes Sesselreiten im Gange ist. Sie ruft aus: „Um Gottes Willen! Kinder, Kinder! Wißt ihr denn nicht, dass heute Sonntag ist!“ Die Kinder antworten: „Ja, Mama, wissen wir, aber wir spielen als-ob es nicht Sonntag wäre, daher ist alles ok.“

Das ist doch wirklich unmittelbar verständlich, jedenfalls in kindlicher Auffassung.