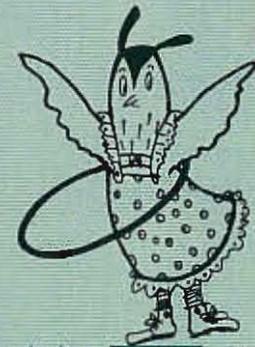


**Historische
Kinderspiele**

**historyczne
gry dziecięce**

**Chodź się bawić
Komm, spiel mit**



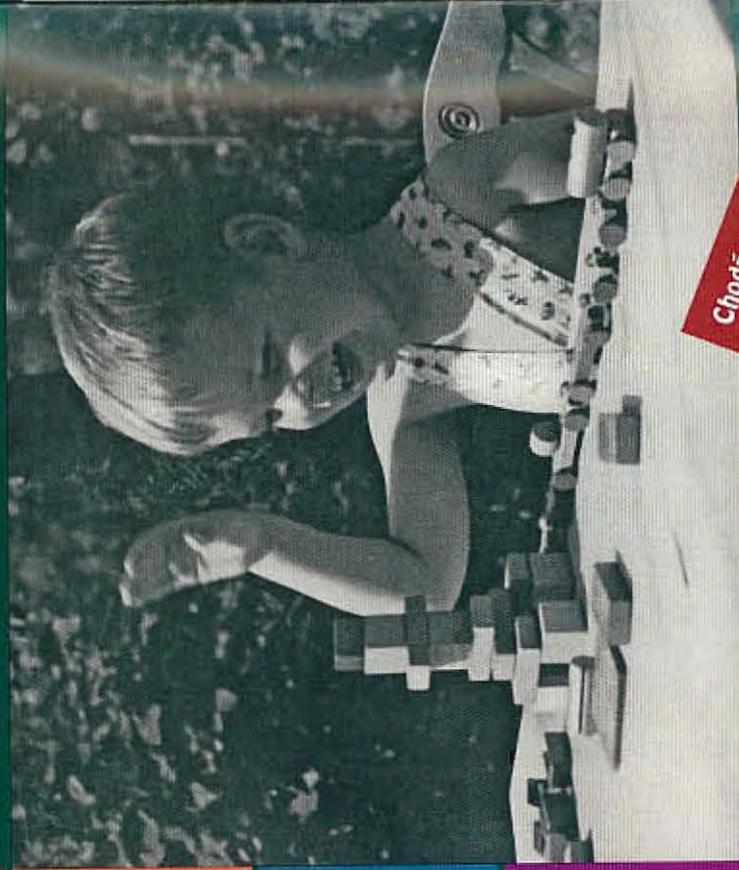
Brandenburgisches
Freilichtmuseum
Altranft



Skansen
Brandenburski
Altranft

2013

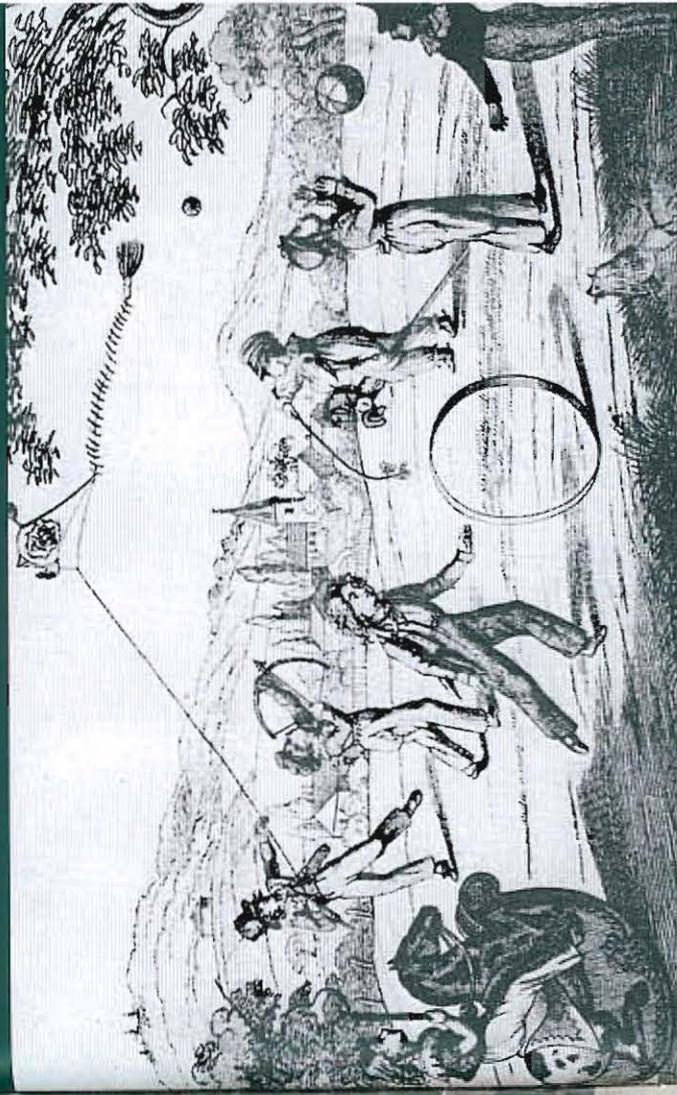
Historische Kinderspiele historyczne gry dziecięce



Eine Spielanleitung
Instrukcje do gier



Chodź się bawić
Komm, spiel mit



Zzeichnung / Rysunek: Moritz von Schwind, Knabenbelustigungen / chłopięce rozrywki, 1827 (a)



Altranft, 3. Juli / czerwca 2013

Vorwort Słowo wstępne

**Liebe Kinder, Eltern
und Großeltern**

**Drogie dzieci, rodzice,
dziadkowie**

„Komm, spiel mit“ ist ein Angebot des Freilichtmuseums Altranft, alte Spiele neu zu entdecken. Kinderspiele die sicherlich jeder kennt, sind das Steckenpferd reiten, Reifen treiben und Kreiseln, das Murmeln, die Hopse oder der Stelzenlauf. Aber es gibt noch mehr Spiele, die Kinder und auch Erwachsene fasziniert haben. Schon vor 200 Jahren hatten große und kleine Kinder viel Spaß beim Spielen und das ganz ohne Radio, Fernseher, Computer oder Gameboy.

Das vorliegende Heft soll für Kinder und interessierte Erwachsene Anleitung zum Spielen sein. Es soll Eure Neugier wecken und Euch Lust darauf machen, spielend die Vergangenheit zu entdecken. Und Spaß machen soll es natürlich auch.

Daher heißt unsere Einladung an Euch:

„Komm, spiel mit“.

„Chodź się bawić“ to oferta Brandenburskiego Skansenu Altranft, dzięki której na nowo odkryjecie stare zabawy. Obejmuje ona dziecięce gry, takie jak toczenie obręczy, kręcenie bączkiem, zabawa szklanymi kulkami, skoki oraz chodzenie na szczydłach, które z pewnością zna każdy. Ale obok nich znajduje się dużo więcej gier, którymi zarówno dzieci, jak i dorośli będą zafascynowani. Już przed 200 laty młodsze i starsze dzieci czerpały radość z zabaw, które w dodatku nie miały nic wspólnego z radiem, telewizją, komputerem czy gameboy'em.

Niniejszy zeszyt powinien zarówno dla dzieci, jak i zainteresowanych dorosłych być instrukcją do gier i zabaw. Powinien wzbudzić Waszą ciekawość i zachęcić Was do odkrycia gier z przeszłości. Oczywiście dobra zabawa jest przy tym gwarantowana.

Stąd nasze zaproszenie skierowane do Was:

„Chodź się bawić“.

Euer Freilichtmuseum

Warsz Skansen



umr / około 1900 (a)

Inhaltsverzeichnis

Schneckenhopse	6	Skoki ślimaka
Himmel und Hölle	8	Gra w klasy (Niebo i piekło)
Seilschwingen	10	Zabawa skakanką
Seil springen	12	Skoki przez skakankę
Gummitwist	14	Gumowy twist
Sackhüpfen	16	Skakanie w workach
Kaakeln	17	Zabawa kamieniami
Klimpern	18	Pstrykanie monetami
Zielscheibe	19	Tarcza strzelecka
Das Grazienspiel	20	Gracje
Kartoffel- oder Eierlauf	22	Bieg z kartoflem albo Bieg z jajkiem
Besen balancieren	24	Balansowanie z miotłą
Hula Hoop	25	Hula Hoop
Stelzenlauf	26	Chodzenie na szrudłach
Pferderennen	28	Regaty / Zawody jeździeckie
Müde- Matt	30	Zmęczony-Wykończony
Piratenspiel	31	Zabawa w piratów
Katz und Maus	32	Kot i Mysz
Ochsenkampf	33	Walka byków
Bänderspiel	34	Zabawa z wstążkami
Kämmerchen zu vermieten	35	Kąciś do wynajęcia
Dreh dich nicht um, der Plumpsack geht um	36	Nie kręć się, chusteczka krąży
Kreisball	38	Gra w zbijaka
Die Post ist da	40	Poczta
Tunnelzug	41	Tunel
Murmelbahn bauen	42	Budowa toru dla szklanych kulek
Andotzen	43	Gra w kulki - marmurki
Einlochen	44	Celowanie kulkami do dołka
Fünferloch	46	Pięć Dołków
Kartenhaus bauen 1	48	Budowanie domku z kart 1
Kartenhaus bauen 2	50	Budowanie domku z kart 2
Reifen treiben	52	Toczenie obręczy
Kreisel schlagen	54	Kręcenie bączkiem
Pyramidenspiel	56	Piramida
Delta-Spiel	57	Delta
Streichholzschachtelspiel	58	Gra z zapalkami
Trick Track	60	Trick Track
Domino	62	Domino
Impressionen 3. Juli 2013	64	Impresja 3.7.2013
Impressum	68	Redakcja

Spis treści



Himmel&Hölle

Material: kleine Steine, Kreide, ein ebener Boden, bei Sandboden ein Stock zum Zeichnen

Aufbau: Aufgezeichneter „Hickelkasten“ auf dem Boden, das sind drei quadratische Kästchen übereinander, darauf werden drei quadratische Kästchen waagrecht aufgemalt; auf dem obersten Kasten der erste Reihe liegt dabei der mittlere Kasten der zweiten Reihe auf. Obendrauf kommt nochmal mittig ein Kasten. Jetzt werden die Felder von Eins bis Drei unten und Vier bis Sechs waagrecht nummeriert. Die Sieben kommt in das oberste Kästchen, das ist der Himmel.

Ablauf: Der erste Spieler wirft ein Steinchen auf eines der nummerierten Felder. Zu Anfang auf die Nummer Eins. Nun muss das Kind bis hinauf zum Himmel auf einem Bein hüpfen, es darf im Himmel ausruhen, dann hüpfert es rückwärts bis Feld Zwei vor das Steinchen, hebt es auf und hüpfert weiter bis zum Anfang - alles auf einem Bein!

Wird der Stein danebengeworfen oder muss das Kind mit seinem zweiten Bein während des Spiels den Boden berühren, kommt sofort der nächste Mitspieler dran.

Einen „echten“ Gewinner gibt es hier nicht, aber das Spiel macht im Sommer auf dem Hof sehr viel Spaß.

Gra w klasy (Niebo i piekło)

Pomoce: małe kamienie, kreda i proste podłożę, na piaszczystym podłożu patyk do rysowania

Przygotowanie gry: narysowany na ziemi „chłopek”, składający się z 3 kwadratowych pól leżących obok siebie pionowo i naniesionych na nich trzech kwadratowych pól znajdujących się w poziomie, w ten sposób, że najwyższe pole w ciągu pionowym przylega do środkowego pola w ciągu poziomym; na samej górze dochodzi jeszcze jedno kwadratowe pole. Pola należy następnie ponumerować - od 1 - 3 w pionie, 4 - 6 w poziomie, a najwyższe pole oznaczyć cyfrą 7, to jest niebo.

Przebieg gry: pierwszy z graczy rzuca kamieniem na ponumerowane pola, na wstępie na kwadrat oznaczony cyfrą 1. Teraz dziecko skacze na jednej nodze, do góry, do nieba - tam może odpocząć. Potem skacze z powrotem, zatrzymuje się przed kamieniem, podnosi go i udaje się w stronę początku - wszystko na jednej nodze!

Jeśli kamyk wypadnie poza pole lub dziecko podczas gry dotknie drugą nogą ziemi, traci kolejkę na rzecz przeciwnika.

W tej grze nie ma „prawdziwych” zwycięzców, ale zabawa w nią latem na podwórku sprawia wiele radości.



Zeichnung / Rysunek: Heinrich Zille, 1920 (a)



Borsigwalde, 1954 (b)



Seil schwingen

Material: ein langes Springseil oder Tau, das von zwei Kindern gehalten werden kann

Mitspieler: zwei seilschwingende Kinder und mindestens ein Hüpf-Kind

Aufbau: zwei Kinder halten ein langes Springseil oder Tau in den Händen und lassen es in rhythmischen Bewegungen kreisen, dabei sollte das Seil knapp den Boden berühren.

Ablauf: Nun versuchen ein bis drei Kinder, in das rotierende Seil einzuspringen. Unterstützt werden sie dazu durch kleine Lieder, welche die Spielkameraden singen und die den Zeitpunkt des Einspringens oder die Dauer des Hüpfens bestimmen.

Hierzu ein Liedertext:

*Teddibär, Teddibär, spring ins Seil,
Teddibär, Teddibär, heb ein Bein,
Teddibär, Teddibär, mach dich krumm,
Teddibär, Teddibär, dreh dich um,
Teddibär, Teddibär, wie alt bist du?*

Das springende Mädchen muss darauf sein Alter nennen. Dann zählen die anderen Kinder laut die folgenden Sprünge, bis die Zahl des Alters erreicht ist. Danach kommt ein anderes Kind an die Reihe.

Wollen zwei Kinder gemeinsam in einem Seil springen, so springt erst das eine Kind hinein und ruft dann das Zweite zu sich, mit den Worten:

„Mutta ruft die Kinder rein, (.....Name) komm herein!“

Springt das aufgerufene Kind nicht gleich in das Seil, so wird weiter gesungen: „Kommst du nicht, so hol ich dich, mit dem Stock versohl ich dich, eins, zwei, drei!“

Zabawa skakanką

Pomoce: długa skakanka albo lina, która będzie mogła być trzymana przez dwójkę dzieci

Uczestnicy: dwójka dzieci wywijająca skakankę i jedno dziecko, które będzie skakało przez tę skakankę

Przygotowanie: dwójka dzieci stoi naprzeciwko siebie i każde z nich trzyma jeden koniec długiej skakanki. Dzieci próbują w równym tempie kręcić sznurem, w taki sposób, aby skakanka przy wywijaniu dotykała podłogi.

Przebieg: Trzecie dziecko próbuje w rytmie przeskakiwać przez skakankę. Może pomóc przy tym śpiewana przez wywijające skakanką dzieci piosenka, która dokładnie określa to, co w danym momencie powinno robić skaczące dziecko.

Tekst piosenki:

*Misiu, Misiu, przeskocz przez skakankę,
Misiu, Misiu, podnieś nogę,
Misiu, Misiu, zgarb się troszkę,
Misiu, Misiu, obróć się,
Misiu, Misiu, ile masz latek?*

W tym momencie skacząca dziewczynka musi powiedzieć, ile ma lat. Wtedy dzieci trzymające linę liczą skoki. Jest ich tyle, ile lat ma dziewczynka. Potem przypada kolej skakania następnego dziecka.

Jeśli dwoje dzieci chce razem skakać przez skakankę, wtedy na początku przez sznur przeskakuje jedno dziecko, które woła drugie słowami:

„Mama woła dzieci do domu, (imię dziecka) chodź do środka!“ Jeżeli wołane dziecko nie od razu przeskakuje przez sznur, wtedy jest ono dalej przywoływane słowami: „Jeśli nie przyjdiesz, to Cię przyprowadzę, kijem złoję

Bei drei muss es dann einspringen.

Auch drei Mädchen können gemeinsam im Seil springen. Hierbei springt zuerst ein Mädchen in das Seil, dann das Zweite, und die beiden singen dann:

„Wir sind Zwillinge, sind zu zwein, ach wären wir doch Drillinge, eins, zwei, drei.“

Das Wort „drei“ gibt hier den Einsatz zum Einspringen des dritten Mädchens.

Ci skóre, raz, dwa, trzy!“ Przy słowie „trzy“, dziecko musi przeskoczyć przez linę.

Również trzy dziewczynki mogą razem skakać przez skakankę. Na początek przeskakuje przez skakankę jedna dziewczynka, potem druga, a następnie razem śpiewają one następujące słowa: „My jesteśmy bliźniaczki, jesteśmy we dwie, ale będziemy trojaczki, raz, dwa, trzy.“ Na słowo „trzy“ trzecia dziewczynka przeskakuje przez skakankę.



Zeichnung / Rysunek: Heinrich Zille, 1920 (a)



Gummitwist

Material: Man braucht dazu ein ca. fünf Meter langes Gummiband (z.B. Durchzug-Gummi von Hosen), das an den Enden zusammengeknötet wird.

Mitspieler: mindestens drei Kinder, es gehen aber auch mehr

Vorbereitung: Der Gummi wird um die Füße zweier Kinder gespannt und gedehnt. Die Kinder stehen einander gegenüber und schauen sich an.

Ablauf: Zu einem vorher verabredeten Rythmus (zum Beispiel ein Lied oder ein Spruch) springt ein drittes Kind zwischen den Gummiseilen hin und her.

Dabei gibt es drei Grundsprünge

„Mitte“: Mit geschlossenen Beinen springt das Kind aus einer beliebigen Grundposition zwischen beide Gummizüge.

„Grätsche“: Aus einer beliebigen Stellung heraus, soll das Kind mit weit gerätschten Beinen innerhalb oder außerhalb der beiden Gummizüge zum Stehen kommen.

„Raus“: Aus einer beliebigen Stellung soll das Kind mit geschlossenen Beinen rechts oder links neben einem Band zum Stehen kommen.

Diese Grundsprünge können beliebig miteinander kombiniert werden. Macht ein Kind einen Fehler, das heißt berührt es den Gummi, bleibt es daran hängen oder hält es sich nicht an die vorher abgemachte Reihenfolge, ist das nächste Kind an der Reihe.

Gumowy twist

Pomoce: Potrzeba do tego około trzech metrów gumy (np. wyjętej z pasa spodni), której końce powinny być związane.

Uczestnicy: co najmniej 3, ale może być też większa liczba

Przygotowanie: Guma powinna być założona na nogi dwójki dzieci, które stoją naprzeciwko siebie w takiej odległości, aby była ona rozciągnięta i naprężona.

Przebieg: W ustalonym rytmie (np. piosenki lub wyliczanki) trzecie dziecko skacze między gumowymi sznurami w tę i z powrotem. Do tego są trzy podstawowe sposoby skakania

Do tego są trzy podstawowe sposoby skakania

„Środek“ Dziecko w ulubionej pozycji skacze ze złączonymi nogami między dwoma sznurami gumy.

„W rozkroku“ Dziecko skacze z rozkraczonymi nogami w taki sposób, aby zatrzymać się wewnątrz lub na zewnątrz obydwu gumowych sznurów.

„Na zewnątrz“ Dziecko skacze ze złączonymi nogami w swojej ulubionej pozycji w taki sposób, aby za każdym razem zatrzymać się z prawej lub z lewej strony obok sznurka.

Te podstawowe skoki mogą być również modyfikowane według uznania. Jeżeli jakieś dziecko zrobi błąd, tzn. dotknie gumy, wtedy odpada albo omija go kolejka. W takim wypadku przypada kdej następnego dziecka.



Gummitwist / Gumowy twist, 1979 (a)



Altranft, 3. Juli / czerwca 2013
Foto / Fotografia: Horst Wiese

Sackhüpfen

Material: Zwei große Jutesäcke, eine Start- und Ziellinie oder Hindernisse zum drum herum Hüpfen

Mitspieler: möglichst viele Kinder, die zwei Mannschaften bilden können und ein Schiedsrichter

Vorbereitung: Dieses Spiel lässt sich am besten im Freien spielen, denn man braucht etwas Platz. Alle Mitspieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Vor Beginn des Spiels werden eine Startlinie und eine Ziellinie gezogen. Dann geht es los.

Die zwei Gruppen stellen sich jeweils hintereinander in eine Reihe an die Startlinie. Die beiden ersten aus den Gruppen erhalten einen großen Sack in den sie hineinschlüpfen müssen. Auf Kommando hüpfen beide los Richtung Ziellinie. Die Mannschaft von dem Mitspieler, der als erstes durch die Ziellinie hüpfte, bekommt einen Punkt. Anschließend sind die nächsten beiden Hüpfdran. Die Mannschaft, die am Ende des Durchlaufes die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variante: Geübte Hüpfdr hüpften nicht zur Ziellinie, sondern um ein Hindernis (z.B. einen Stuhl oder Korb) herum und wieder zurück zur Startlinie.

Rekordverdächtig: Sogar bei den olympischen Sommerspielen 1904 in St. Louis, USA, fand ein Wertkampf im Sackhüpfen statt.



Sackhüpfen / Skakanie w workach,
St. Louis 1904 (w)

Skakanie w workach

Pomoc: 2 große jutowe worki, linia, która oznaczać będzie miejsce startu i linia, którą zaznaczona będzie meta albo przeszkody, wokół których będzie się skakać

Uczestnicy: duża liczba dzieci, z których można stworzyć 2 drużyny + 1 sędzia

Przygotowanie: w tę zabawę najlepiej bawić się na świeżym powietrzu, ponieważ potrzeba do niej trochę miejsca. Wszyscy uczestnicy są podzieleni na dwie grupy. Przed rozpoczęciem zabawy trzeba zaznaczyć linię startu oraz linię mety i wtedy można już grać.

Przebieg: Członkowie każdej drużyny stoją w rzędzie jeden za drugim przy linii startu. Pierwsi zawodnicy, którzy stoją na początku rzędów obu drużyn, wchodzi do dużych jutowych worków i na komendę obydwoje zaczynają skakać w stronę linii mety. Drużyna, której zawodnik pierwszy przekroczy linię mety otrzymuje jeden punkt. Teraz jest kolej następnych zawodników z drużyny.

Warianty: Doświadczeni skoczkowie mogą skakać nie prosto w stronę linii mety, ale wokół toru z przeszkodami (np. krzesła albo kosza) z powrotem do linii startu.

Bicie rekordów: Nawet na Letnich Igrzyskach Olimpijskich w 1904 roku w St. Louis, USA, odbyły się zawody w skakaniu w workach.



Kaakeln

Material: ein großer Stein (der „Kaak“), ein kleiner Stein zum Abtreffen, Kieselsteine zum Werfen und Knöpfe oder ähnliches als „Bezahlung“.

Mitspieler: beliebig viele Kinder, es geht aber auch alleine

Vorbereitung: Die beiden Steine werden so aufeinander gelegt, dass unten der große Stein liegt und obenauf der kleine Stein. Dabei soll der kleine Stein so gelegt werden, dass er nach einem geschickten Wurf mit einem Kieselstein leicht herunterfallen muss.

Ablauf: Die Wurfweite wird durch Abschreiten einer bestimmten Strecke zu Beginn des Spiels festgelegt. Dazu kann man eine Hilfslinie ziehen, an der sich alle Werfer aufstellen. Vereinbarung werden jetzt auch weitere Spielregeln, z.B. die Wurftechnik.

Jeder Spieler darf nun dreimal werfen; trifft er den oberen Stein nur, erhält er einen Knopf, wackelte der obere Stein, erhält der Spieler zwei Knöpfe, und fällt der obere Stein des „Kaak“ herunter, so erhält der Schütze von jedem Mitspieler je drei Knöpfe ausgezahlt. Danach versucht das nächste Kind sein Glück. Wer den „Kaak“ (den großen Stein) nicht trifft, muss Strafkнопfe zahlen!

Aber VORSICHT: In der Nähe befindliche Fenster könnten gefährdet sein, wenn die Wurfsteine einmal von dem „Kaak“ abprallen.

Gewinner ist, wer nach einer bestimmten Anzahl Runden, die meisten Knöpfe hat.

Zabawa kamieniami

Pomoc: duży kamień, mały kamień służący za cel, krzemienie do rzucania i np. guziki jako „zapłata“.

Uczestnicy gry: dowolna liczba, można też bawić się samemu

Przygotowanie do gry: dwa kamienie należy ułożyć jeden na drugim, w ten sposób, by większy z nich znajdował się pod spodem. Mniejszy kamień powinien zostać umieszczony tak, by przy zręcznym rzucie krzemieniem mógł on łatwo spaść.

Przebieg gry: odległość rzutu zostaje odmierzona krokami na początku gry. Można narysować linię pomocniczą, za którą ustawią się wszyscy rzucający. Uzgodnić trzeba też inne zasady gry, np. technikę rzutu.

Każdemu z graczy przysługują trzy rzuty; przy trafieniu górnego kamienia gracz otrzymuje jeden guzik, gdy kamień po trafieniu zakółczy się, gracz dostaje dwa guziki, jeśli zaś górny kamień spadnie na dół, strzelec inkasuje od każdego z graczy po trzy guziki. Po tym następny z graczy próbuje swojego szczęścia. Kto w ogóle nie trafi w kamień ten musi za karę zapłacić guzikami!

Ale UWAGA: szyby w pobliżu miejsca gry są narażone na zabicie, gdy Krcesnień odbije się od kamieni.



Klimpern

Material: ein möglichst glatte Hauswand oder eine Bordsteinkante, pro Durchgang und je Spieler ca. zehn Münzen (Cent-Stücke, früher Taler oder Pfennige)

Mitspieler: ca. fünf Mitspieler

Vorbereitung: etwa fünf Schritte von der Wand entfernt wird ein Strich gezogen, das ist die Aufstelllinie.

Ablauf: Nun wird je eine Münze in Richtung Wand geworfen und versucht, möglichst nahe an die Wand heran zu kommen. Prallte die Münze dabei gegen die Wand, ist das kein Problem.

Hat jeder geworfen, wird begutachtet, welcher Spieler seine Münze am nächsten an die Wand geworfen hat. Dieser Spieler ist der vorläufige Sieger. Er kann sich nun zurücklehnen und abwarten.

Die Anderen überlegen, ob es möglich ist, dem bisherigen Sieger mit einem besseren Wurf den ersten Platz abzujagen. Jeder kann dazu nun seine restlichen neun Münzen einsetzen. Dabei wird genau auf die Lage der Münzen geachtet, man könnte seine eigenen zum Beispiel farblich markieren.

Eventuell gibt es durch die neuen Würfe einen neuen Sieger, aber das muss nicht sein. Will kein Spieler mehr einen Wurf wagen, wird nochmals der Sieger sowie die weiteren Platzierungen festgelegt. Der Sieger darf sich nun alle geworfenen Münzen einsammeln. Und das Spiel startet von Neuem.

Pstrykanie monetami

Pomoce: w miarę równa ściana albo krawężnik, ok. 10 monet (centy, kiedyś talary albo fenigi) przypadających na gracza w każdej rundzie

Uczestnicy gry: ok. 5 graczy

Przygotowanie do gry: w przybliżeniu 5 kroków od ściany należy poprowadzić linię, przy której ustawią się gracze

Przebieg gry: na początku trzeba rzucić jedną monetą w stronę ściany, tak by upadła ona jak najbliżej niej. Jeśli moneta uderzy przy tym o ścianę, nie ma to wpływu na grę.

Po tym, jak każdy z uczestników rzucił monetą, trzeba ocenić, która z nich leży najbliżej ściany. Właściciel tej monety zostaje tymczasowym zwycięzcą, może zrobić sobie przerwę i poczekać na swoją kolej.

Inni gracze rozważają, czy wykonać lepszy rzut, by odebrać prymat dotychczasowemu zwycięzcy. Każdy z nich ma do dyspozycji pozostałe 9 monet. Trzeba przy tym ocenić położenie monet, dla rozróżnienia można oznaczyć monety poszczególnych graczy np. kolorami.

Dzięki tym rzutom może się wyłonić nowy zwycięzca, ale nie jest to przesądzone. W sytuacji, gdy żaden z graczy nie chce zaryzykować dalszych rzutów, ustala się jeszcze raz zwycięzcę oraz pozostałe miejsca. Zwycięzca zbiera wszystkie monety, które leżą na ziemi. I grę można rozpocząć od nowa.

Zielscheibe

Material: ein ebener Boden, Kreide und ein Steinchen

Mitspieler: beliebig viele Kinder, mindestens zwei, die schon rechnen können

Vorbereitung: Auf den Boden werden drei verschieden große Kreise, wie bei einer Zielscheibe, ineinander gezeichnet. In den äußeren Kreis wird eine Drei, in den mittleren Kreis eine Fünf und in den inneren Kreis eine Zehn geschrieben.

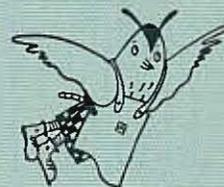
Ablauf: Alle Mitspieler stehen einige Schritte von der „Zielscheibe“ entfernt hinter einer aufgezeichneten Linie. Jeder Spieler zielt nun mit dem Steinchen in die Kreise.

Je nachdem, wo das Steinchen landet, werden Punkte verteilt. Landet der Stein z.B. im äußeren dreier Ring, gibt es drei Punkte für den Werfer, landet der Stein genau in der Mitte der Zielscheibe, gibt es zehn Punkte usw.. Wer die Ringe gar nicht trifft, bekommt keine Punkte gutgeschrieben.

Gewinner ist, wer nach zehn Durchgängen die meisten Punkte erreicht hat.

Variante: Man zeichnet mehr als drei ineinander liegende Ringe auf den Boden und verteilt dann entsprechend mehr Punkte, wenn der Stein trifft.

Bei fünf Ringen wären folgende Punkte möglich: 1 – 3 – 5 – 8 – 9 und in der Mitte 10.



Tarcza strzelecka

Pomoce: równe podłoże, kreda i jeden kamyk

Uczestnicy gry: dowolna ilość, przynajmniej dwaj, którzy umieją już liczyć

Przygotowanie do gry: na ziemi należy narysować trzy koła różnej wielkości, tak jak w tarczy strzeleckiej. W zewnętrzny okrąg wpisuje się trzy, w środkowy pięć, a w najmniejszy liczbę dziesięć.

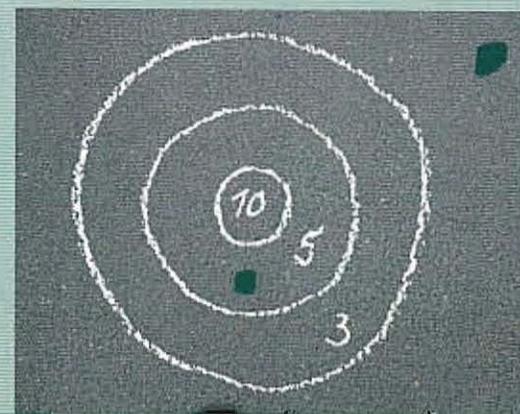
Przebieg gry: wszyscy gracze ustawiają się za wyznaczoną linią, kilka kroków od tarczy. Każdy z nich celuje następnie do tarczy. Zależnie od tego, gdzie upadnie kamyk, będą przydzielane punkty. Jeśli kamyk upadnie na zewnętrzny okrąg, gracz dostaje trzy punkty; jeżeli zaś upadnie w samym środku tarczy, przyznawanych jest dziesięć punktów, itd.

Kto wcale nie wceluje w tarczę, nie otrzymuje w ogóle punktów.

Zwycięzcą zostaje ten, kto w dziesięciu kolejkach zbierze najwięcej punktów.

Inna odmiana gry: na ziemi rysuje się więcej niż trzy wewnątrz siebie leżące okręgi i punktuje je odpowiednio w skali trudności.

Przy pięciu kołach można punkty przyznawać następująco: 1 – 3 – 5 – 8 – 9 – 10.



Das Grazienspiel

Material: man braucht einen aus Weide geflochtenen Reifen, mit circa 25 cm Durchmesser, der mit Samtband umwickelt ist und je Spielerin zwei schöne gedrechselte Stäbe von ungefähr 35 cm Länge

Mitspieler: Zwei Mädchen, Jungen können aber auch mal probieren

Vorbereitung: Die zwei Mitspielerinnen stellen sich in fünfzehn bis zwanzig Schritt Entfernung einander gegenüber.

Ablauf: Eines der Mädchen nimmt je ein Stäbchen in die Hände und hält beide überkreuzt. Dann nimmt es mit den Stäbchen den Reifen hoch und wirft ihn mit einer schnellen Seitwärtsbewegung der Hände zur gegenüber stehenden Spielerin. Durch das Auseinanderziehen der Hände rutscht der Reifen auf den gekreuzten Stäbe empor und wird schließlich weg katapultiert.

Die gegenüber stehende und wartende Mitspielerin hat nun die Aufgabe, den Reifen mit beiden Stäben aufzufangen und gleich wieder wegzuworfen. Das ist zu Anfang gar nicht so einfach, aber mit etwas Übung klappt das ganz gut. Früher spielten nur Mädchen dieses Spiel, um Grazie und Anmut zu üben, denn man sollte beim Spiel möglichst auf einer Position stehen bleiben.

Variante: Sobald man etwas Übung hat, nehmen beide Spielerinnen noch einen Reifen und werfen sich beide Reifen gleichzeitig zu. Das macht das Spiel schwieriger aber auch angenehmer.

Gracie

Pomocze: potrzeba splecionych z wikliny i owiniętych ałasową wstążką kół o średnicy około 25 cm oraz dla każdego gracza 2 drewnianych patyków o długości około 35 cm

Uczestnicy: 2 dziewczynki, chłopcy również mogą spróbować

Przygotowanie: dziewczynki stoją naprzeciwko siebie w odległości około 15 - 20 kroków.

Przebieg: Jedna dziewczynka bierze do rąk swoje patyki i je krzyżuje. Następnie przy ich pomocy podnosi do góry koło i nadal pomagając sobie tylko i wyłącznie tymi dwoma patykami próbuje szybkim ruchem wystrzelić to koło w stronę koleżanki, która stoi naprzeciwko.

Ta dziewczynka z kolei ma za zadanie swoimi dwoma skrzyżowanymi patykami złapać to koło i ponownie odrzucić je do stojącej naprzeciwko koleżanki. Na początku nie jest to wcale takie proste, ale po paru ćwiczeniach zaczyna całkiem dobrze się udawać. Wcześniej w tę grę bawiły się wyłącznie dziewczynki, aby nauczyć się wdzięku i gracji, ponieważ przy tej grze powinno stać się możliwie długo w jednej pozycji.

Warianty: Gdy tylko gracze nabiorą wprawy, mogą spróbować wymieniać się dwoma kołami, rzucając je do siebie w tym samym momencie. Przez to gra jest trudniejsza, ale również przyjemniejsza.



um / około 1846 (s)



(d)

Kartoffel-oder Eierlauf

Material: Für jedes Kind das mitspielt, braucht man einen Löffel und 1 Kartoffel oder ein hartgekochtes Ei, Kreide zum malen oder einen Stock.

Mitspieler: Gespielt wird ab 2 Kinder

Vorbereitung: auf dem Boden wird mit Kreide oder einem Stock eine Start- und Ziellinie aufgemalt oder die Strecke wird mit Fähnchen abgesteckt.

Ablauf: Alle Spieler stellen sich an der Startlinie auf. In der rechten oder linken Hand halten sie ihren Löffel, indem eine Kartoffel bzw. ein Ei liegt. Auf ein Startzeichen hin beginnen alle mit ausgestrecktem Arm bis zur Ziellinie zu laufen. Der andere Arm ist dabei auf dem Rücken.

Derjenige, der seine Kartoffel oder sein Ei als erster über die Ziellinie bringt, hat das Spiel gewonnen. Wer die Kartoffel oder das Ei verliert, muss zum Start zurück oder scheidet ganz aus dem Spiel aus.

Variante: Statt Löffel und Ei oder Kartoffel nehmen die Kinder Erbsen und Strohhalm. Dabei werden die Erbsen in einer Schale oder in einem Glas auf einem Tisch platziert und müssen mit dem Strohhalm angesaugt und so über eine Strecke transportiert werden. Die Hände sind zum Festhalten des Strohhalmes erlaubt.

Man kann so mit den Erbsen um die Wette rennen oder versuchen, eine bestimmte Anzahl Erbsen auf Zeit von einem Glas in ein anderes Glas zu befördern.

Das geht auch sehr gut als Mannschaftswettbewerb.

Bieg z kartofflem albo Bieg z jajkiem

Pomoce: Dla każdego dziecka, które bierze udział w grze potrzebujemy łyżki i ziemniaka albo ugotowanego na twardo jajka. Do tego jeszcze kreda do malowania albo kij.

Uczestnicy: co najmniej 2 dzieci

Przygotowanie: na ziemi muszą być zaznaczone kredą lub patykami linia startu oraz meta. Odcinek trasy może być również obstawiony flagami.

Przebieg: Wszyscy zawodnicy stoją na linii startu. W prawej albo w lewej ręce trzymają oni łyżkę, na której znajduje się ziemniak albo jajko. Na znak startu rozpoczynają oni, z wyciągniętą przed siebie ręką z łyżką, bieg do mety. W tym czasie drugą ręką trzymają za plecami.

Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy przekroczy linię mety, nie gubiąc przy tym swojego ziemniaka albo jajka.

Kto w trakcie biegu zgubi ziemniaka albo jajko musi rozpocząć bieg ponownie od linii startu albo odpada z gry.

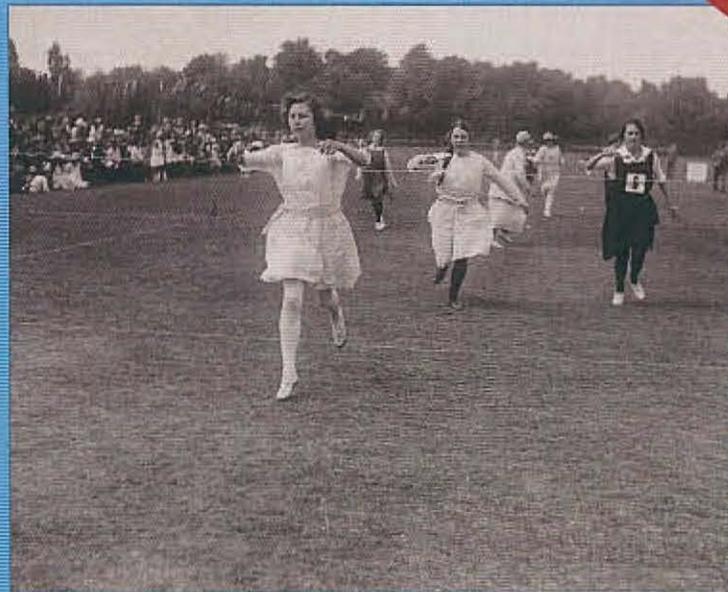
Warianty: Zamiast łyżki i jajka czy ziemniaka, dziecko bierze groszek i słomkę. Przy wyborze tego wariantu groszek postawiony jest w misce albo w szklance na stole i musi być przez słomkę wciągnięty, a następnie w słonce przetransportowany przez określony odcinek. Słomka może być przytrzymywana rękoma.

Można biec o zakład albo można spróbować określoną liczbę groszków w określonym czasie przenieść przy pomocy słomki z jednej szklanki do drugiej.

Można również urządzać w tej konkurencji zawody.



Komm, spiel mit
Chodź się bawić



1920 (w)

Besen balancieren

Material: zwei Besen, etwas Platz zum Bewegen

Mitspieler: so viele wie möchten, aber es geht auch alleine

Vorbereitungen: nicht notwendig

Ablauf: zwei Kinder beginnen gleichzeitig, je einen Besen auf dem Zeigefinger (Stielende auf dem Finger, Besenborsten nach oben) zu balancieren. Wer es länger schafft, hat gewonnen.

Alternative: Ein weiteres Kind zählt die Sekunden, bis der Besen heruntergefallen ist.

Das Spiel kann aber auch allein gespielt werden. Und das Balancieren geht auch auf dem Kopf, dem ausgestreckten Fuß oder der Nasenspitze.

Balansowanie z miotłą

Pomoce: 2 miotły, trochę miejsca

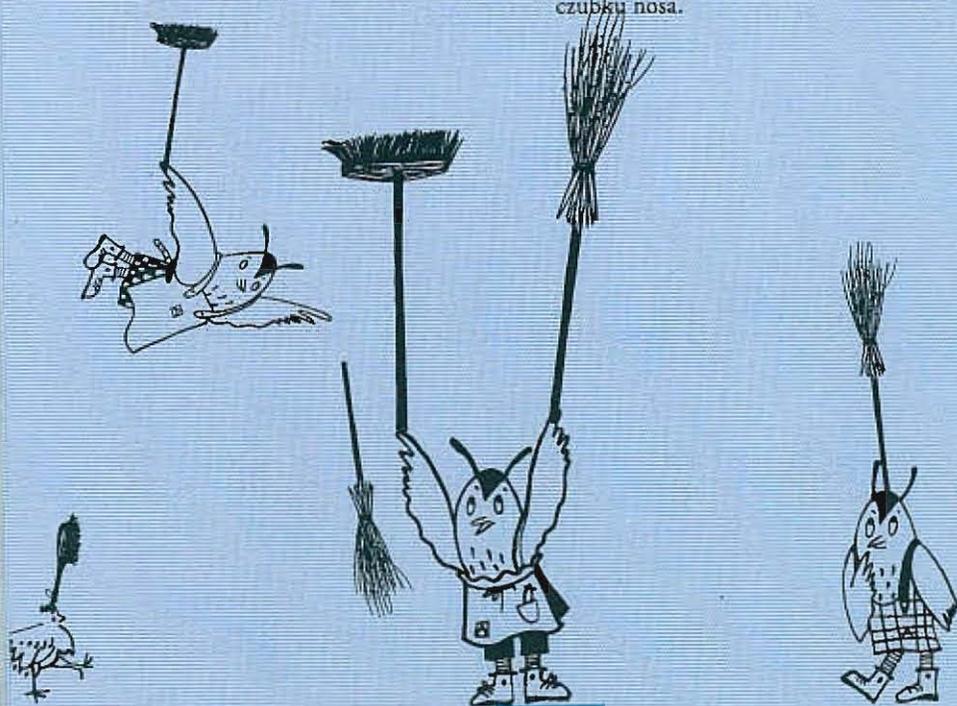
Uczestnicy: tyłu, ilu chcemy, ale można również samemu

Przygotowanie: niepotrzebne

Przebieg: Dwoje dzieci rozpoczyna zabawę równocześnie. Każde z nich próbuje utrzymać na palcu wskazującym miotłę (kij od miotły na palcu, szczotka u góry). Komu uda się najdłużej balansować z miotłą na palcu, ten wygrywa.

Warianty: Kolejne dziecko liczy sekundy, przez które udaje się utrzymać miotłę na palcu, zanim ta spadnie.

W grę można również bawić się samemu. A balansować można również z miotłą na głowie, wyciągniętej przed siebie nodze lub na czubku nosa.



Hula - Hoop

Material: einer oder mehrere Reifen aus Weidenholz, ein bisschen Platz im Zimmer, auf dem Flur oder im Garten

Mitspieler: „hula-hoopen“ kann man nur allein, aber evtl. sind noch andere Kinder da, die auch einen Reifen haben

Vorbereitung: keine

Ablauf: Eine alt bekannte Geschicklichkeitsübung, bei der man versucht, einen leichten Reifen um die Hüfte kreisen zu lassen. Dabei sollte man die Hüften rhythmisch bewegen, damit sich der Reifen um die Taille drehen kann. Probier es aus!

Für geübte „Anwender“ gibt es viele Steigerungen: man kann einen Wettstreit veranstalten, wer den Reifen am längsten oben behalten kann. Oder man versucht es mit zwei Reifen, dann drei, dann vier Reifen usw. . . .

Im Varieté und im Zirkus sieht man noch heute oft Artisten und Artistinnen mit Dutzenden von Reifen um Hals und Bauch jonglieren.

Hula - Hoop

Pomoce: jedno albo więcej kół wykonanych z wierzbowego drewna, trochę miejsca w pokoju, na podłodze albo w ogrodzie

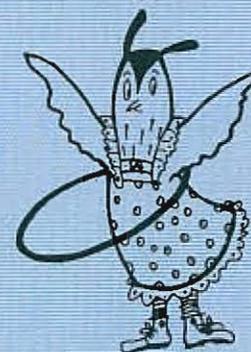
Uczestnicy: kręcić hula hoop można jedynie w pojedynkę, ewentualnie w towarzystwie innych dzieci, które również mają do kręcenia hula hoop

Przygotowanie: żadne

Przebieg: Jest to stare, znane ćwiczenie, podczas którego próbuje się kręcić przy pomocy bieder lekkim kołem zwanym hula hoop. Aby tego dokonać należy rytmicznie poruszać biodrami w taki sposób, aby talia mogła cały czas się kręcić. Spróbuj to zrobić!

Dla osób, które mają wprawę w kręceniu hula hoop można wprowadzić parę utrudnień. Można również zorganizować konkurs kręcenia hula hoop: komu uda się najdłużej utrzymać koło w ruchu. Można również spróbować kręcić jednocześnie dwoma, trzema, czterema lub większą liczbą kół.

Obecnie podczas rozrywkowych rewii albo w cyrku widuje się artystów, którzy żonglują jednocześnie dziesiątkami kół, kręcąc je na szyi lub brzuchu.



Pferderennen

Material: mindestens zwei Pferde auf Rädern mit einer vier Meter langen Schnur, Stäbe zum Aufwickeln

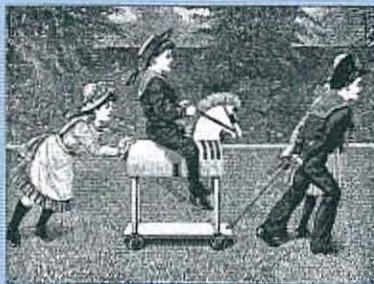
Mitspieler: bis zu vier Kinder

Vorbereitung: Zuerst wird die Rennstrecke festgelegt. Malt dazu eine Start- und Ziellinie auf den Boden oder nehmt Gegenstände zum Markieren der Anfangs- und Endpunkte. Dann werden die Pferde an der Startlinie aufgestellt und die Schnüre ganz abgewickelt. An der Ziellinie bekommt jedes Kind das andere Ende der Schnur in die Hand. Daran befestigt ist ein Holzstab.

Ablauf: Auf ein Startzeichen hin, müssen die mitspielenden Kinder versuchen, so schnell wie möglich ihre Schnur, nur durch die Bewegung der Finger, um den Stab zu wickeln. Dabei wird das Pferd Stück für Stück in Richtung Ziellinie gezogen. Gewonnen hat, wer es mit seinem Pferd als Erster über die Ziellinie schafft.

Variante: Jedes Kind bringt sein Zieh-Tier, z.B. ein Krokodil, mit und dann wird um die Wette gewickelt. Gewinner ist auch hier Derjenige, der mit seinem Zieh-Tier zuerst die Ziellinie erreicht.

Aber Achtung: Beim Start sollten alle Schnüre gleich lang abgewickelt sein.



Regaty / Zawody jeździeckie

Pomoce: łódzie na kołach, aby móc je ciągnąć, 4 m długi sznur dla każdej łodzi, drążki do cumowania łodzi

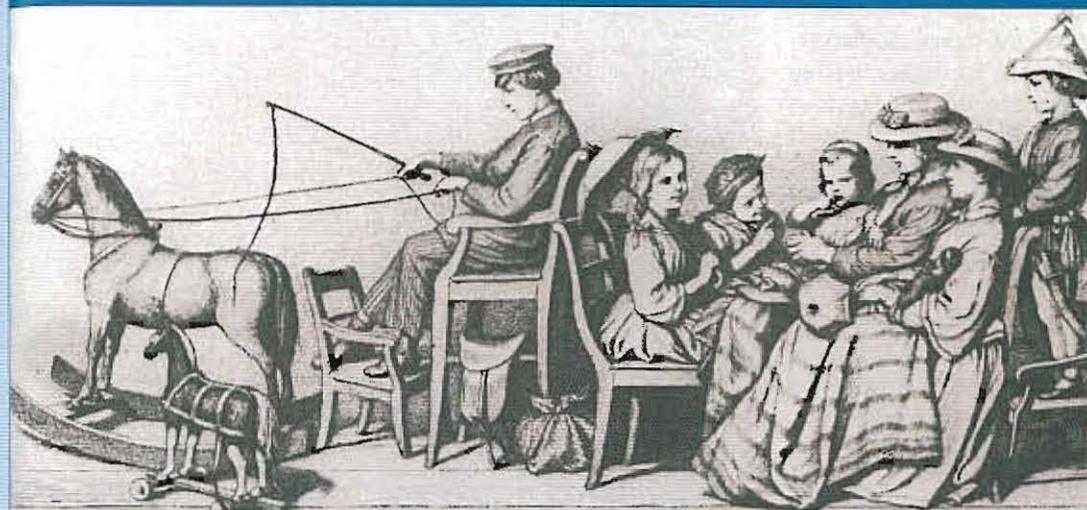
Uczestnicy: do 4 dzieci

Przygotowanie: Na początku trzeba wyznaczyć tor. Aby to zrobić, należy namalować na ziemi linię startu i linię mety albo wyznaczyć miejsca, które będą oznaczały koniec i początek toru. Wtedy należy przyprowadzić łódzie do linii startu i rozwinąć sznury. Na mecie każde dziecko otrzymuje do ręki koniec sznura. Do wzmocnienia będzie tam stał drewniany kij.

Przebieg: Na znak startu wszyscy uczestnicy zabawy próbują, tak szybko jak to tylko możliwe, wyłącznie przy pomocy ruchu palców, owinąć sznur wokół pręta. Przy tych próbach każda łódź powinna być ciągnięta w stronę mety. Zwycięza ten, komu najszybciej uda się przyciągnąć swoją łódź do mety.

Warianty: Każde dziecko przynosi do ciągnięcia własne zwierzątko. Może to być drewniany konik, który stanie do zawodów. Zwycięza osoba, która jako pierwsza przyciągnie swojego zwierzaka do mety.

Trzeba uważać, aby na starcie wszystkie sznury miały jednakową długość.



H. Bürkner, Omnibus / Zibör 1865 (a)



Claude Monet, 1872 (w)

Müde-Matt

Material: ein größerer Ball aus Kork, Gummi oder Wolle

Mitspieler: beliebig viele Kinder

Vorbereitung: auf den Boden wird ein großer Kreis gezeichnet, je mehr Kinder mitspielen, desto größer sollte der Kreis sein.

Ablauf: Alle Kinder stellen sich mit zwei oder drei Schritt Abstand zum Kreis auf. Von Kind zu Kind wird ein Ball geworfen, der aufgefangen werden muss. Wer den Ball fallen lässt, ist beim ersten (1.) Mal müde, beim zweiten (2.) Mal matt, beim dritten (3.) Mal krank und beim vierten (4.) Mal tot (oder schwarz - weiß - rot - müde - matt - krank - tot) und scheidet damit aus dem Spiel aus.

Gewinner ist: Wer alle anderen Mitspieler überlebt.

Variante: Verliebt, verlobt, verheiratet
Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Ein Ball wird nun von einem zum anderen geworfen. Kann ein Kind den Ball das erste Mal nicht fangen, ist es „verliebt“. Beim zweiten Fehler ist es „verlobt“, beim dritten „verheiratet“, dann bekommt es „ein Kind“, „zwei Kinder“, und so weiter.
Nach dem zehnten Kind scheidet man aus.



Berlin 1953 (a)

Zmęczony-Wykończony

Pomoce: duża korkowa, gumowa albo wełniana piłka

Uczestnicy: najlepiej duża liczba dzieci

Przygotowanie: na podłodze narysować duży okrąg, im więcej dzieci, tym okrąg powinien być większy.

Przebieg: Wszystkie dzieci stoją w odległości dwóch, trzech kroków od okręgu. Dzieci rzucają między sobą piłkę. Jeśli ktoś upuści piłkę, to za pierwszym razem jest „zmęczony”, za drugim razem jest „wykończony”, za trzecim razem jest „chory”, a za czwartym razem jest „martwy” (albo czarny – czerwony – zmęczony – wykończony – chory – martwy) i odpada z gry.

Zwycięzcą jest: ten, kto przeżyje innych uczestników zabawy.

Warianty: Zakochany, zaręczony, poślubiony
Wszyscy uczestnicy stoją w okręgu i rzucają sobie piłkę. Jeżeli dziecko za pierwszym razem jej nie złapie, to jest „zakochane”, za drugim razem „zaręczone”, za trzecim „poślubione”, za następnym „ma już jedno dziecko” i za każdym następnym razem „ma kolejne”, aż po dziesiątym dziecku odpada ono z gry.

Piratenspiel

Material: schön viel Platz, ein Pfand zum Auslösen (z.B. einen Ball)

Mitspieler: möglichst viele Kinder, die sich in zwei Gruppen aufteilen lassen

Vorbereitung: Eine Gruppe spielt die Piraten, die andere Gruppe spielt die Polizei. Eines der Kinder wird zum Gefangenen erklärt und muss sich in die Mitte der „Piratengruppe“ setzen. Die Piraten sehen um das Kind herum und bewachen ihren Gefangenen.

Ablauf: Um die Piraten hat sich die Polizei aufgestellt, die nun versucht, dem Gefangenen das „Lösegeld“ (zum Beispiel einen Ball) zu überreichen. Der Gefangene kommt nämlich nur frei, wenn er das Lösegeld fängt. Die Polizei muss also versuchen, den Ball so zu werfen oder zu rollen, dass ihn nicht die Piraten erwischen, sondern der Gefangene. Fängt doch die Piratengruppe das Lösegeld, wird es der Polizei zurückgegeben, die dann erneut ihr Glück versucht.
Das Spiel ist aus, wenn der Gefangene es geschafft hat, das Lösegeld zu fangen.



1945 (a)

Zabawa w piratów

Pomoce: dużo miejsca, fant, dzięki któremu więzień zostanie uwolniony (np. piłka)

Uczestnicy: duża liczba dzieci, które podzielone są na dwie grupy

Przygotowanie: Jedna grupa gra piratów, a druga policjantów. Jedno dziecko zostaje uznane za więźnia i musi siedzieć w środku grupy piratów. Piraci stoją naokoło niego i pilnują swojego więźnia.

Przebieg: Policjanci, żeby przechytrzyć piratów, próbują dostarczyć więźniowi okup (np. piłkę). Więzień będzie wolny tylko wtedy, kiedy uda mu się złapać okup. Policjanci muszą próbować raki rzucać albo turlać piłkę, żeby złapać ją więzień, a nie piraci. Jeżeli złapią ją piraci, to oddają ją z powrotem policjantom, aby ci jeszcze raz mogli spróbować swojego szczęścia.
Gra kończy się w momencie, kiedy więźniowi uda się złapać okup.

Katz & Maus

Material: keines

Mitspieler: beliebig viele Kinder

Vorbereitung: Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich dabei an den Händen.

Ablauf: Ein Kind befindet sich innerhalb des Kreises. Das ist die Maus. Ein anderes Kind steht außerhalb vom Kreis, es spielt die Katze. Jetzt beginnt die Katze das Mäuschen zu rufen: „Mäuschen, Mäuschen komm heraus, sonst kratz ich Dir die Augen aus!“

Sobald die Maus den Kreis verlässt, wird sie von der Katze verfolgt. Dabei rennen beide Kinder um den Kreis herum, egal in welche Richtung. Die Maus kann sich jederzeit in die Mitte des Kreises retten. Der Katze wird jedoch der Zutritt von den anderen Kindern versperrt.

Wird die Maus gefangen, so übernimmt die Katze beim nächsten Spiel die Rolle der Maus und ein Kind aus dem Kreis wird die neue Katze.

Kot i Mysz

Pomoce: brak

Uczestnicy: Najlepiej duża liczba dzieci

Przygotowanie: Dzieci tworzą okrąg i łąpią się za ręce.

Przebieg: Jedno dziecko stoi w środku okręgu. To jest mysz. Inne dziecko stoi poza okręgiem i to ono odgrywa w zabawie kota. Teraz zaczyna kot wołać do myszy: „Myszko, myszko wyjdź na zewnątrz, bo inaczej wydrapię Ci oczy!” W momencie, kiedy mysz opuszcza okrąg, kot zaczyna ją gonić. Biegają naokoło okręgu, obopólnie, w którą stronę. W każdym momencie mysz może schować się do okręgu, do którego wejście blokują kotu inne dzieci.

Kiedy mysz zostaje złapana, wtedy w kolejnej zabawie jej rolę przejmuje dziecko, które grało kota, a kotem zostaje wybrane inne dziecko z okręgu.

Ochsenkampf

Material: zwei Stöcke und zwei Stangen, Äste etc. Seile

Mitspieler: mindestens zwei Kinder und einen Helfer beim Binden

Vorbereitung: Zwei Spieler begeben sich in die Hocke. Dann wird ihnen ein Stab quer unter die Knie geschoben bzw. geklemmt. Von rechts und links umschließen die Arme den Stab so, dass er in den Armbeugen steckt. Der Stab verläuft jetzt quer durch die Ellenbogen und die Knie hindurch und die Mitspieler hocken auf dem Boden. Dann werden ihnen vor den Knien die Hände zusammen gebunden und von vorne ein Stock zwischen die Handflächen geschoben, wie eine Lanze.

Ablauf: Mit diesem Stock versuchen sie sich, sobald das Spiel begonnen hat, gegenseitig umzustößeln.
(Das Zusammenschnüren der Hände kann man auch weglassen.)

Walka byków

Pomoce: sznury, liny, kije, gałęzie, itp.

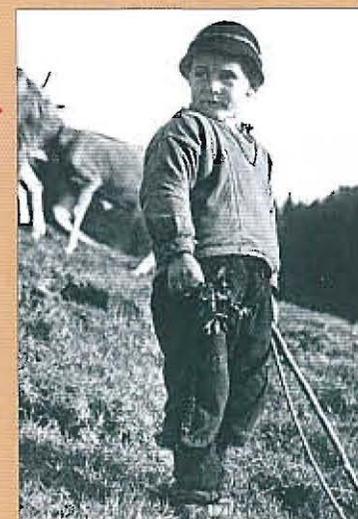
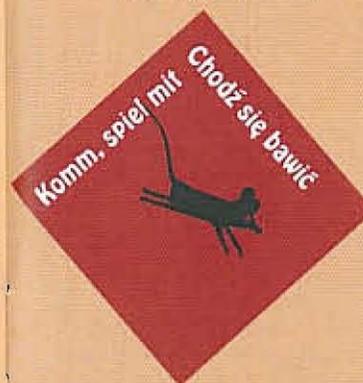
Uczestnicy: co najmniej dwójka dzieci + 1 pomocnik przy wiązaniu

Przygotowanie: Dwaj gracze kucają. Następnie między kolana wsadzany jest im pręt. Ramiona obejmują pręt z prawej i lewej strony obok ud na wysokości zgięcia ramion. Pręt biegnie teraz przez łokcie i przez kolana, a zawodnicy siedzą na podłodze. Dalej wiąże im się ręce przed kolanami i wkłada w nie kij, który wepchnięty wygłada jak lanca.

Przebieg: Od momentu, w którym zabawa się rozpoczyna próbują oni tymi kijami wzajemnie się okładać.
(Można również nie wiązać przy tej zabawie uczestnikom rąk.)



Lobende Ekeleg
31.12.1904 (w)



Hirtenbub / Pastuszek,
okolom 1950 (a)



Bänderspiel

Material: so viele bunte Bänder, wie Kinder am Spiel teilnehmen

Mitspieler: beliebig viele Kinder, je mehr, desto besser

Vorbereitung: Die Kinder bilden einen großen Kreis, in der Mitte steht ein Kind und fasst die Enden der Bänder zusammen, die anderen Kinder stehen im Kreis und halten das andere Ende ihres Bandes fest in der Hand.

Ablauf: Ruft das Kind in der Mitte „Bänder an“, lassen die Kinder ihre Bänder locker. Ruft es „Bänder los“, so sollen die Kinder entgegen diesem Befehl die Bänder fest anziehen. Obwohl es nicht schwer ist, genau das Gegenteil von dem zu machen, was die „Meisterin“ im Inneren des Kreises befiehlt, so macht man doch oft genug genau das, was gesagt wird.

Jedes Kind, das falsch reagiert oder gar nicht weiß, was gemacht werden sollte, scheidet aus dem Spiel aus oder muss einen Pfand abgeben, den es hinterher durch ein Gedicht, einen Reim oder eine Vorführung auslösen muss.

Variante: Das Spiel wird noch interessanter, wenn die „Meisterin“ in der Mitte die Farbe der Bänder bestimmt, die etwas tun sollen. Denn bei dem Befehl: „Alle blauen Bänder hoch!“ müssen nur die blauen Bänder nach unten gehen, alle anderen aber nach oben. Man muss also genau aufpassen und wissen, welche Farbe man in der Hand hält.

Zabawa z wstążkami

Pomoce: taka sama liczba kolorowych wstążek jak liczba dzieci biorących udział w zabawie

Uczestnicy: najlepiej duża liczba dzieci, im więcej, tym lepiej

Przygotowanie: Dzieci tworzą duży okrąg, w środku którego stoi jedno dziecko, które trzyma w ręku końce wszystkich wstążek. Drugie końce wstążek znajdują się w rękach dzieci tworzących okrąg.

Przebieg: Dziecko stojące w środku woła „Wstążki naprężone“, dzieci stojące w okręgu pozwalają wtedy swoim wstążkom luźno wisieć w powietrzu. Kiedy dziecko stojące w środku woła „Wstążki spokojne“, wtedy dzieci w okręgu naprężają i trzymają mocno swoje wstążki. Mimo tego, że nie jest trudno robić dokładnie przeciwne rzeczy niż „mistrz“ stojący w środku okręgu karze, to jeśli robi się to wystarczająco często, to nagle robi się dokładnie to, co jest mówione.

Każde dziecko, które źle zareaguje, albo nie będzie wiedziało, co dokładnie robić, odpada z gry, chyba że da jakiegoś fanta, którego później będzie mogło odzyskać recytując wiersz, rymowanąkę lub dając przedstawienie.

Warianty: Gra będzie jeszcze bardziej interesująca, jeśli „mistrz“ stojący w środku będzie mówił, co dokładnie ma robić jeden kolor wstążek. Przykład: „Wszystkie niebieskie wstążki do góry“ – wtedy muszą tylko niebieskie wstążki zostać na dole, a inne kolory wstążek muszą powędrować do góry. Trzeba być wtedy bardzo uważnym i dokładnie wiedzieć, jaki kolor wstążki ma się w ręku.

Kämmerchen zu vermieten

Material: ein Zimmer mit vier frei zugänglichen Ecken, ein Innenhof mit vier Wänden, oder vier Bäume im Park, mit etwa gleich großem Abstand

Mitspieler: fünf Mädchen

Vorbereitung: Vier Kinder besetzen die vier Ecken, Bäume oder Winkel eines Raumes. Ein Mädchen steht in der Mitte und hat keinen eigenen Platz, sie ist das „Schmoll-Lieschen“.

Ablauf: Den Namen „Kämmerchen zu vermieten“ trägt das Spiel, weil das Lieschen in der Mitte nacheinander ihre Mitspielerinnen fragt: „Hast Du nicht ein Kämmerchen zu vermieten?“ Die übliche Antwort, auf diese Frage lauter: „Nein“.

Während des Gesprächs wechseln die vier Mädchen in den Ecken ihre Plätze. Das Schmoll-Lieschen versucht dabei, von einer der Mitspielerinnen den Platz zu ergattern. Gelingt es dem Lieschen, so wandert diejenige, welche ihren Platz verloren hat, in die Mitte.

Ziel des Spiels ist es, aus den Augen abzulesen, was die anderen Mitspieler vor haben und sich nicht durch falsche Winke täuschen zu lassen.



Die vier Winkel oder Kämmerchen zu vermieten.

Kącik do wynajęcia

Pomoce: pokój z czterema niezastawionymi rogami albo inne pomieszczenie z czterema ścianami lub cztery drzewa w parku, które stoją między sobą w równych odległościach

Uczestnicy: 5 dziewczynek

Przygotowanie: Czwórka dzieci zajmuje miejsce przy czterech kątach w pomieszczeniu albo przy 4 drzewach. Jedna dziewczynka stoi w środku i nie ma własnego miejsca, ona jest „Dąsającą się Anią“.

Przebieg: „Dąsająca się Ania“ próbuje zająć jedno miejsce pozostałych uczestników zabawy. Tymczasem inne dziewczynki starają się niezauważone zamieniać się miejscami. Jeżeli Ani uda się zająć któryś z rogów, to wtedy do środka wędruje dziewczynka, której miejsce zostało zajęte.

Celem gry jest odgadywanie, co inni uczestnicy zamierzają zrobić, tak aby nie pozwolić zmylić się ich fałszywym znakom. Trzeba uważać na wszystkich uczestników gry, także na „Dąsającą się Anię“. Przy tym opłaca się dobre oszacowanie odległości, co pomaga ustalić, czy jesteśmy w stanie zdobyć kąt, który chcemy zająć.

Gra nosi nazwę „Kącik do wynajęcia“, ponieważ „Dąsająca się Ania“, która jest w środku, cały czas pyta innych uczestników gry: „Nie masz przypadkiem kącika do wynajęcia?“, zwyczajna odpowiedź brzmi „Nie“. W trakcie takiej rozmowy inni uczestnicy zabawy zmieniają swoje miejsca.

Dreh Dich nicht um, der Plumpsack geht um

Material: ein „Plumpsack“, zum Beispiel ein Taschentuch

Mitspieler: beliebig viele Kinder

Vorbereitung: Die Kinder bilden sitzend oder stehend einen engen Kreis. Sie haben leicht die Köpfe in die Mitte gesenkt und singen: „Dreh dich nicht um, der Plumpsack geht um! Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht!“

Ablauf: Ein Kind wird durch Abzählen bestimmt und bekommt einen „Plumpsack“ in die Hand (am besten ein Taschentuch). Dieses Kind schleicht nun, mir dem Plumpsack in der Hand, um den Kreis herum. Ganz leise und heimlich lässt es hinter einem im Kreis sitzenden oder stehenden Kind den Plumpsack fallen und läuft weiter. Bemerkt das Kind das Taschentuch hinter seinem Rücken, springt es auf, nimmt den Plumpsack und versucht das andere Kind zu fangen.

Das andere Kind läuft nun, so schnell wie möglich, auf den freigewordenen Platz im Kreis und setzt oder stellt sich dort hin.

Kann es sich in die Lücke retten, ohne gefangen zu werden, ist der Verfolger an der Reihe, den Plumpsack zu verteilen.

Bemerkt ein Kind den Plumpsack hinter seinem Rücken nicht und derjenige, der ihn fallen ließ, kommt wieder bei ihm an, klopft er dem Kind auf den Rücken. Es muss sich daraufhin in die Mitte des Kreises setzen und dort so lange ausharren, bis einem anderen Kind das Gleiche passiert. Erst dann kann es den Kreis verlassen und das nächste Kind muss dort sitzen.

Nie kręc się chusteczka krąży

Pomoce: ein „Plumpsack“/chusteczka

Uczestnicy: najlepiej duża liczba dzieci

Przygotowanie: Dzieci stoją lub siadają blisko siebie w kręgu, mają głowy lekko pochylone do przodu i śpiewają: „Nie kręc się, chusteczka krąży. Kto się obróci lub zaśmieje, temu wyrośnie niebieski garb!“

Przebieg: Jedno dziecko, które zostaje wybrane poprzez wyliczankę otrzymuje do ręki chusteczkę.

To dziecko krąży powoli z chusteczką w rękę wokół kręgu. Cicho, w tajemnicy upuszcza chusteczkę za plecami innego dziecka i idzie dalej. Kiedy dziecko, które siedzi, zauważy chusteczkę za swoimi plecami, podnosi się, chwytą ją i próbuje złapać to dziecko, które mu tę chusteczkę podrzuciło. To inne dziecko biegnie jak może najszybciej na wolne miejsce i tam siada.

Wtedy chusteczka pozostaje w dłoniach dziecka, które znalazło ją za swoimi plecami i teraz ono próbuje ją komuś podrzucić. Jeżeli dziecko nie zauważy, że za plecami ma podrzuconą chusteczkę, wtedy ten, kto ją podrzucił, podchodzi jeszcze raz do tego dziecka i puka je w plecy.

W takim przypadku musi ono usiąść w środku kręgu i pozostać tam do czasu aż innemu dziecku przytrafi się to samo. Wtedy będzie ono mogło opuścić krąg, a jego miejsce zajmie to drugie dziecko.



(b)



(c)



(d)

Die Post ist da

Material: keines

Mitspieler: mindestens sieben Kinder, je mehr desto besser

Vorbereitung: Alle Mitspieler sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Einer wird zum Postboten gewählt - er ist der Fänger, ein Kind wird zum Spielleiter ernannt.

Ablauf: Jetzt nimmt jedes Kind einen Städtenamen an, z.B. ist das erste Kind - Berlin, das zweite Kind - Hamburg, das dritte Kind - München usw., der Spielleiter und die anderen Kinder merken sich die Städtenamen.

Nun ruft der Spielleiter z.B.: „Die Post geht von Hamburg nach München“. Die Kinder, deren Städtenamen aufgerufen wurden, tauschen nun blitzschnell ihre Plätze.

Der Postbote versucht währenddessen, eines der beiden Städte-Kinder zu fangen. Gelingt ihm das, so werden die Rollen getauscht und das gefangene Kind ist der neue Postbote.

Ruft der Spielleiter „Post“, müssen alle Kinder im Kreis ihre Plätze mit dem Kind gegenüber tauschen.

Poczta

Pomoce: brak

Uczestnicy: co najmniej 7 dzieci, im więcej, tym lepiej

Przygotowanie: Wszyscy uczestnicy siedzą na podłodze w okręgu. Jedno dziecko zostaje wybrane listonoszem - ono rozpoczyna. Kolejne dziecko zostaje wyznaczone na kierownika zabawy.

Przebieg: Teraz każde dziecko wybiera sobie nazwę jakiegoś miasta, np. pierwsze dziecko to Berlin, drugie dziecko to Hamburg, trzecie dziecko to Monachium, itd. Kierownik zabawy i inne dzieci zapamiętują te nazwy.

Teraz kierownik zabawy woła np.: „Poczta idzie z Hamburga do Monachium“. Wtedy dzieci, których nazwy miast wywołano błyskawicznie zamieniają się miejscami. Listonosz próbuje teraz znaleźć jedno z tych dzieci. Jeśli mu się to uda, to role się zamieniają i teraz znalezione dziecko jest nowym listonoszem.

Kiedy kierownik zabawy woła: „Poczta“, wtedy wszystkie dzieci muszą zamienić się miejscami z uczestnikiem zabawy, który stoi naprzeciwko.



Tunnelzug

Material: keines

Mitspieler: möglichst viele Kinder, welche zwei Mannschaften bilden können und einen Richter

Vorbereitung: Es gibt zwei Mannschaften - die Kinder stellen sich jeweils dicht hintereinander mit gegrätschten Beinen auf und bilden so einen Tunnel.

Durchführung: Das Spiel beginnt, indem der Schiedsrichter „Los!“ ruft. Das jeweils vorn stehende Kind dreht sich blitzschnell um, bückt sich und krabbelt durch den Tunnel nach hinten, um sich dort gleich wieder aufzustellen. Das als nächstes vorn stehende Kind folgt auf die gleiche Weise, solange bis der Spieler, der als erstes durch den Tunnel gekrochen ist, wieder ganz vorne steht.

Damit ist das Spiel beendet und die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

Tunel

Pomoce: brak

Uczestnicy: możliwie duża liczba dzieci, z których można utworzyć dwie drużyny + 1 sędzia

Przygotowanie: Potrzebne są dwie drużyny. W każdej drużynie dzieci ustawiają się jedno za drugim z rozkaczonymi nogami i w ten sposób „budują” tunel.

Przebieg: Zawody rozpoczynają się w momencie, w którym sędzia krzyknie „Start!”. Stojące na przedzie dziecko błyskawicznie odwraca się, pochyla i czołga na koniec tunelu, gdzie od razu wstaje i tworzy ostatni jego fragment. Następne w kolejce stojące z przodu dziecko postępuje tak samo jak to pierwsze. Gra kończy się do momentu aż zawodnik, który ją rozpoczął, będzie znowu stał na samym początku tunelu.

Zwycięża drużyna, w której przez tunel pierwsi przejdą wszyscy jej członkowie.



Santok, 1992 (c)



Agnes Rose Bouvier, 1874 (w)

Murmelbahn bauen

Material: Viele Holzbauteile, wie Tunnel, Rinnen, Klötze und Murmeln in schönen Farben. Bunte Glasmurmeln gehen am besten.

Mitspieler: man kann es alleine spielen oder mit ein bis zwei anderen Kindern

Vorbereitungen: keine

Durchführung: Überlegt euch, wie eure Murmel rollen soll und baut ihr einen schönen Weg über Brücken und durch Tore hindurch. Wichtig ist, dass die Murmel immer bergab rollt, sonst bleibt sie stecken. Für den Bau stehen viele verschiedene Steine zur Verfügung. Durch probieren könnt ihr immer wieder fessrrellen, ob die Murmelbahn auch funktioniert. Also findet heraus, wer die längste Murmelbahn schafft.

Varianten: Früher haben die Kinder ihre Murmelbahn in den Sandhaufen gebaut. Dazu muss man nur den Sand aufschütten und mit den Fingern die Bahnen für die Murmeln in den Sand ziehen, ein wenig festdrücken und fertig - jetzt können die Murmeln rollen. Wer geschickt ist, kann sogar ein Tor oder einen Tunnel für seine Murmeln bauen. Man kann auch eine andere Art Murmelbahn bauen, das funktioniert sehr gut, wenn man Toilettenpapier- oder Küchentuch-Papprollen mit Klebeband aneinanderklebt und mit Schnüren an Stühlen und Tischen befestigt.

Budowa toru dla szklanych kulek

Pomoce: dużo drewnianych części, z których można zbudować tunele, kanały, itp. oraz dużo kolorowych, szklanych kulek

Uczestnicy: można grać samemu lub z 1 lub 2 dziećmi

Przygotowanie: brak

Przebieg: Przemyślcie, jak wasze kulki powinny się toczyć i wybudujcie im piękną drogę nad mostami i przez tory. Ważne jest, aby kulki toczyły się cały czas z góry na dół, inaczej utkną w miejscu. Do budowy toru mogą posłużyć rozmaite materiały i kamienie. Poprzez próby z kulkami zawsze można sprawdzić, czy tor funkcjonuje. Komu uda się wybudować najdłuższy tor dla kulek?

W tej zabawie nie ma zwycięzcy, ale jest wiele rozpromienionych dziecięcych oczu.

Warianty: Wcześniej dzieci budowały tory dla kulek z piasku. Do tego trzeba jedynie nasypać górkę z piasku i palcem pociągnąć/ugnieść tor dla kulek, tak aby mogły się one po nim toczyć. Kto jest zręczny, ten może również z piasku budować dla kulek mosty i tunele.

Tor dla kulek można również zbudować w domu. Do jego budowy wykorzystuje się wtedy papier toaletowy oraz papierowe ręczniki, które można przy pomocy sznurków i taśmy klejącej przytwierdzić do krzeseł i stołów.

Andotzen

Material: Kügelchen oder Murmeln aus Glas, Stein, Lehm oder Marmor

Mitspieler: zwei Mitspieler

Vorbereitung: Man braucht einen großen Tisch oder den Fußboden im Haus, harte Erde auf dem Hof geht aber auch. Dazu erhalten beide Spieler eine bestimmte Anzahl Murmeln, ca. zehn bis zwanzig.

Ablauf: Der erste Spieler rollt eine seiner Murmeln auf eine gewisse Entfernung über den Boden. Der zweite Mitspieler versucht jetzt, mit seiner Murmel, die des Gegners zu treffen. Gelingt es ihm, so gewinnt er die Murmel. Der erste Spieler muss dann eine zweite Murmel ausrollen, die der zweite Mitspieler dann wieder versucht zu treffen. Das geht immer so weiter, sofern die Kugeln getroffen werden.

Trifft der zweite Mitspieler die Murmel des ersten Mitspielers nicht, bleibt seine Murmel liegen und der erste Mitspieler darf seine Murmel wieder aufheben und muß jetzt versuchen die feindliche Murmel zu treffen.

So geht es abwechselnd immer weiter, jeder der ein Kügelchen verloren hat, muss ein neues Kügelchen ausrollen.

Sieger ist, wer auf diese Weise als Erster alle Kügelchen des Gegners gefangen hat.

Gra w kulki - marmurki

Pomoce: kulki ze szkła, kamienia, gliny albo marmuru

Uczestnicy gry: 2 osoby

Przygotowanie do gry: potrzebny jest stół albo podłoga w domu, twarde podłóże na podwórzu też nadaje się do gry. Obaj gracze dostają na początku gry określoną liczbę kulek, zazwyczaj od dziesięciu do dwudziestu.

Przebieg gry: pierwszy z graczy toczy swoją kulkę po ustalonym odcinku na ziemi. Drugi z nich próbuje natomiast trafić ją swoją kulką i jeśli mu się powiedzie wygrywa on toczącą się kulkę przeciwnika. W tej sytuacji pierwszy z graczy zaczyna toczyć następną swoją kulkę, którą drugi gracz znowu usiłuje trafić. Zabawa trwa dopóty, dopóki kulki są trafiane.

W przypadku, kiedy drugiemu graczowi nie uda się trafić kulki przeciwnika, pierwszy z nich może ją zachować i w swojej kolejce spróbować trafić kulkę przeciwnej strony. Gra toczy się na zmianę, a każdy z uczestników, który stracił kulkę musi zacząć toczyć nową.

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu w trakcie gry uda się odebrać wszystkie kulki stronie przeciwnej.



Jungen ein Murmelspiel / Chłopcy przy zabawie z kulkami, umłoko 1891, (w)

Einlochen

Material: Murmeln aus Holz, Glas, Ton oder Stein

Mitspieler: beliebig viele, je mehr desto schöner wird das Spiel

Vorbereitung: Alle Mitspieler nehmen fünf bis acht bis Schritte vor einem faustgroßen Loch im Boden Aufstellung. Wenn man kein Loch graben kann, malt man einen Kreis auf den Boden. Nachdem zuvor die Reihenfolge ausgehandelt wurde, z.B. durch Abzählreime oder Zuruf, beginnt das Spiel.

Ablauf: Jeder wirft nun drei oder mehr Murmeln in Richtung des Loches. Je nach der Entfernung der einzelnen Murmeln vom Loch, wird nun weitergespielt.

Der Spieler, der mit dem ersten Wurf die meisten Murmeln im Loch untergebracht hat oder dessen Murmeln dem Loch am nächsten liegen, beginnt. Er schiebt die am Boden liegenden Kugeln mit den Fingern ins Loch.

Verfehlt er, ist der nächste an der Reihe.

Das ist so ähnlich, wie beim Golfspielen, nur nimmt man statt der Schläger die Finger.

Wer alle seine Kugeln als Erster einlocht oder wer die letzte Kugel ins Loch spielt, ist Sieger und erhält entweder alle Murmeln oder einen zuvor ausgehandelten Einsatz.

Die Verlierer können nun den Gewinner ihrerseits wieder herausfordern, um die verlorenen Murmeln zurückzuholen.

Celowanie kulkami do dołka

Pomoce: kulki z drewna, szkła lub gliny zwane marmurkami

Uczestnicy gry: dowolna ilość, im więcej osób, tym gra jest bardziej interesująca

Przygotowanie do gry: wszyscy uczestnicy przyjmują pozycję w odległości ok. 5 – 8 kroków od dołka w ziemi wielkości pięści. Przedtem należy jeszcze uzgodnić kolejność, np. przez wyliczankę. Grę można teraz rozpocząć.

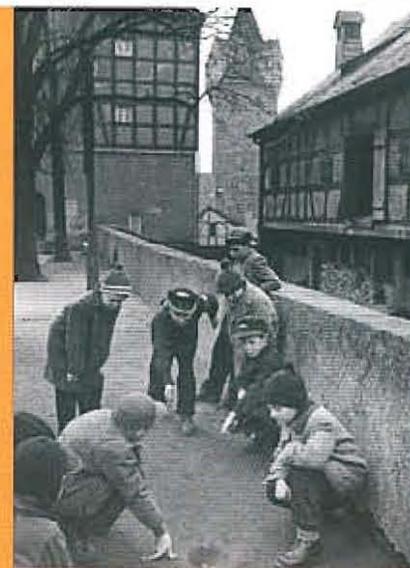
Przebieg gry: każdy z graczy próbuje trafić określoną ilością kulek (3 lub więcej) do dołka. Skuteczność rzutów oraz oddalenie kulek od dołka decyduje o dalszym przebiegu gry.

Zaczyna gracz, któremu udało się umieścić w dołku najwięcej kulek albo upadły one najbliżej dołka. Popycha on palcem leżące nieopodal dołka marmurki (podobnie jak w golfie, tylko bez kija). Jeżeli spudłuje, następny z graczy zajmuje jego miejsce.

Kto jako pierwszy umieści wszystkie swoje kulki w dołku, bądź wrzuci ostatnią kulkę do dołka, ten wygrywa całą grę. W nagrodę otrzymuje wszystkie kulki lub ustalony wcześniej fant.

Przegrani mogą też wyzwąć zwycięzcę na kolejny pojedynek, by w ten sposób odzyskać swoje utracone kulki.

Komm, spiel mit
Chodź się bawić



(w)



A. Suzanna, Jungen beim Murmelspiel / Chłopcy przy zabawie z kulkami, um / około 1870 (w)

Fünferloch

Material: Kugeln oder Murmeln aus Glas, Stein, Lehm oder Marmor

Mitspieler: zwei Mitspieler und mehr

Vorbereitung: In die Erde werden fünf Löcher gegraben, so wie Augen auf einem Würfel. Jeder Mitspieler hat mehrere Murmeln und einen Pfand zum Einlösen.

Ablauf: Nun wird versucht, mit den Murmeln in die leeren Löcher zu spielen. Dabei muss versucht werden, dass die Murmeln in den flachen Mulden liegen bleiben. Das erfordert Geschick. Der nächste Spieler versucht dann, die vorher platzierten Murmeln wieder aus den Löchern zu bugsieren und zwar so, dass seine eigenen darin liegen bleiben.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Murmeln in den Löchern platzieren konnte.

Variante des Spiels: In die Erde werden fünf Löcher gegraben, wie die Augen auf einem Spielwürfel. In jedes Loch wird nun der vorher vereinbarte Einsatz gelegt (Steinchen, Bonbon, Murmel). Nun darf sich jeder versuchen. Wer in ein Loch trifft, erhält den darin befindlichen Einsatz. Wer daneben trifft oder in einem bereits leeren Loch landet, muss seine Murmel als nächsten Einsatz abgeben.

Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Einsätze sammeln konnte.

Pieć Dołków

Pomoc: kulki ze szkła, kamienia, gliny, marmuru

Uczestnicy gry: od dwóch wzwyż

Przygotowanie do gry: w ziemi wykopuje się 5 dołków umiejscowionych jak oczka na kostce do gry. Każdy z uczestników zabawy ma wiele kulek i jeden fant. Takie dołki do gry odkryto na dużych kamiennych i marmurowych stopniach przed świątyniami. Ta gra jest więc już bardzo stara.

Przebieg gry: Chodzi o to, aby umieścić swoje kulki w pustych dołkach. Jedna osoba celuje swoimi kulkami do pustych dołków, a następnie próbuje z kolei swoimi kulkami wybić z dołków kulki przeciwnika w taki sposób, aby pozosrawić tam swoje kulki.

Wygrywa osoba, która pod koniec gry będzie miała umieszczoną w dołkach największą liczbę swoich kulek.

Warianty: w ziemi wykopuje się 5 dołków umiejscowionych jak oczka na kostce do gry. Do każdego z dołków wkłada się wcześniej uzgodniony fant (kamyk, cukierek, kulkę). Teraz każdy może spróbować swojego szczęścia. Komu uda się trafić do dołka, otrzymuje umieszczony w nim fant. Kto nie wceluje do dołka, bądź wceluje w dołek, który jest już pusty, w zamian oddaje jako fant swoją kulkę.

Zwycięzcą zostaje ten, kto na koniec gry zgromadził najwięcej kulek albo fantów.



nach / po 1945 (a)

Kartenhaus bauen I

Material: viele Spielkarten, egal ob aus einem Quartett, Skat- oder Rommé -Spiel. Je mehr Karten es sind, desto größer kann das Kartenhaus werden. Am besten eignen sich gebrauchte Karten.

Mitspieler: zwei oder mehr Mitspieler

Vorbereitung: Die Karten werden an alle Mitspieler gleichmäßig verteilt.

Ablauf: Der jüngste Mitspieler beginnt. Er baut aus zwei Karten ein Zelt. Jeder weitere Spieler muss, sobald er an der Reihe ist, das Kartenhaus um zwei Karten erweitern. Es wird solange gebaut, bis das Haus zusammenfällt oder alle Karten verbaut sind.

Ist das Kartenpaket vollständig aufgebraucht, so müssen die Spieler reihum jeweils zwei Karten wieder entfernen.

Der Spieler, bei dessen Aktion das Haus einstürzt, hat verloren.

Budowanie domku z kart I

Pomoce: talia kart, obojętnie czy do gry w skata czy remika. Im więcej kart, tym większy będzie domek z kart. Najlepiej nadają się do gry karty nieco już zużyte

Uczestnicy gry: od dwóch wzwyż

Przygotowanie do gry: karty należy równo podzielić między wszystkich graczy.

Przebieg gry: Zaczyna najmłodszy z graczy. Buduje on z dwóch kart namiot. Każdy następny gracz ma za zadanie, gdy wypadnie jego kolej, rozbudować domek o dwie karty. Budowa domku trwa tak długo, dopóki się on nie zawali albo dopóki nie wyczerpią się wszystkie karty.

Jeśli cała talia kart zostanie zużyta do budowy domku, gracze muszą kolejno zacząć rozkładać domek, zabierając zawsze po dwie karty.

Przegrywa gracz, któremu podczas jego ruchu zawali się domek z kart.

Domki z kart rozsypują się łatwo, dlatego trzymaj się siostrzyczko od nich z daleka. Nie chcę widzieć, jak twoja ręka zbliża się do budowli.



*Die Kartenhäuser fallen leicht, bleib Schwesterchen drum fern
Daß deine Hand den Bau erreicht, das sehe ich nicht gerne.*

(d)



Gemälde / Obrazy: Joseph Frans Nollekens, 1745 (w)



*Gemälde / Obrazy
Emma Ekwall,
1825 (w)*

Kartenhaus bauen 2

Material: Benötigt wird nicht viel. Ein ruhiges, ungestörres Plätzchen, etwas Zeit und Spielkarten, Bierdeckel oder Dominosteine. Als Unterlage bieten sich raue Oberflächen an, da sie den Kartenhäusern den nötigen Halt geben. Von glatten Oberflächen, wie Glas oder Marmor wird abgeraten.

Mitspieler: es geht allein oder mit einem Mitspieler

Vorbereitung: keine

Ablauf: Man versucht mit ruhiger Hand möglichst viele Stockwerke an Karten aufeinander zu stapeln. Dabei beginnt man in der untersten Lage mit aufrecht stehenden Karten, die als „Zelte“ oder „T- und H-Konstruktionen“ aneinander lehnen. Zur Stabilisierung wird dann eine Lage Karten flach, als Decke, aufgelegt. So kann man Stockwerk um Stockwerk aufeinander bauen. Für hohe Bauwerke bietet es sich an, die Deckenkarten miteinander zu verflechten, um so eine stabile Deckenkonstruktion zu erhalten.

Beim Bau gibt es zwei Möglichkeiten: den Bau eines spitz zulaufenden Hauses oder den Bau eines gleichmäßig aufragenden Turmes. Aber Achtung: ein kleiner Windstoß genügt, um das filigrane Bauwerk zum Einsturz zu bringen.

Wissenswertes: Vermutlich entstand dieses Spiel, um Kindern bei Familienfeiern, Krankheiten oder Langeweile die Zeit zu verkürzen. Am 6. November 1999 überbot Bryan Berg in Berlin seinen eigenen Weltrekord für das höchste Kartenhaus. Sein neuer Rekord: Ein 7,71 m hohes Haus mit 91.800 Karten in 131 Stockwerken.



Budowanie domku z kart 2

Pomoce: Wystarczy ciche, spokojne miejsce, trochę czasu, karty do gry, podkładki pod piwo lub kostki Domina. Za podłoże posłuży nam chropowata powierzchnia, najlepiej wykorzystając do tego celu drewniany stół, który dla domkowi z kart potrzebne oparcie. Śliska powierzchnia ze szkła lub marmuru nie jest tutaj zalecana.

Uczestnicy: można samemu lub w towarzystwie jednej osoby

Przygotowanie: żadne

Przebieg: Należy próbować spokojną ręką budować z kart jak największą liczbę pięter „domu”. Aby rozpocząć trzeba zbudować z kart konstrukcję „namiotu”, ewentualnie litery „T” lub „H”. Aby budowla była bardziej stabilna należy przykryć konstrukcję położonymi płasko kartami, tak aby można było na nich budować kolejne piętro domu. W taki sam sposób powstają następne poziomy budowli. Należy uważać, aby karty przykrywające kolejne piętra dokładnie się stykały. W ten sposób konstrukcja będzie bardziej stabilna.

Przy budowaniu są dwie możliwości: można budować spiczasty dom lub wysoką wieżę. Należy jednak uważać, ponieważ nawet mały podmuch wiatru wystarczy, aby budowla runęła.

Ciekawostka: Prawdopodobnie ta gra powstała, aby umilić czas dzieciom, które nudziły się podczas rodzinnych świąt czy w trakcie trwania choroby. Dnia 6. listopada 1999 roku Bryan Berg w Berlinie pobił swój własny światowy rekord w budowaniu najwyższego domku z kart, tworząc wysoki na 7,71 m dom, który miał 131 pięter zbudowanych z 91 800 kart.



Albert Anker, Das Mädchen mit den Dominosteinen / Dziewczynka z klockami Domina, 2. Hälfte des 18. Jh. / 2. połowa XVIII wieku (10)

Reifen treiben

Material: Ein Reifen aus Weidenholz oder ein Tonnenband, das ist ein ausgedienter Haltering von einem Holzfass oder -bottich. Oder wer hat, eine Fahrradfelgen ohne Speichen und Nabe.

Dazu einen kleinen Stock zum schlagen, an dem oftmals zur Zierde eine kleine Holzkugel befestigt war - es geht aber auch mit der bloßen Hand.

Mitspieler: es geht allein, zu zweien oder mit mehreren Kindern

Vorbereitung: Viel Platz, damit der Reifen rollen kann.

Ablauf: Nachdem man ihn zuvor senkrecht gehalten hat gibt man dem Reifen an der oberen leichten Krümmung einen Vorwärtsschlag. Zum Antreiben benutzte man dann den Stock, doch auch ohne Stock, allein unter Benutzung der Handfläche, kann man ihn vorwärts bewegen. Das Reifentreiben sieht zwar für den Zuschauer einfach aus, doch es erfordert sehr viel Übung und Geschick, den Reifen aufrecht zu halten und vorwärts zu bewegen. Die Kurventechnik stellt nochmals eine besondere Anforderung dar.

Für geübte „Treiber“ kann ein Parcours aufgebaut werden, so ist es noch kniffliger und wird bestimmt nicht langweilig.



Das lüß'ge Reifenspiel
Meinem Mädchen stets gefiel.

Toczenie obręczy

Pomoce: obręcz z wikliny lub stara żelazna obręcz, opasująca drewnianą beczkę albo balię. Kto posiada może też użyć felgę rowerową bez szprych i piasty.

Poza tym niewielki kij (albo pręt) służący do popychania, często przyozdobiony drewnianą kulką. Można też obręcz wprawić w ruch po prostu ręką.

Uczestnicy gry: jedna osoba, para lub wielu graczy

Przygotowanie do gry: żadne, wszystko powinno być pod ręką, dużo miejsca, tak by bez przeszkód toczyć obręcz.

Przebieg gry: toczenie obręczy wygląda wprawdzie dla osób postronnych na czynność łatwą. Jednak utrzymanie obręczy prosto i poruszanie jej do przodu wymaga bardzo dużo wprawy i zręczności. Choć do toczenia wykorzystuje się kij, można też obejść się bez niego, wprawiając obręcz w ruch dłonią. Najpierw należy ustawić obręcz w pozycji pionowej, a następnie popchnąć ją lekko uderzając górną krawędź koła. Opanowanie techniki poruszania koła to naprawdę spora sztuka.

Dla zaawansowanych graczy można zbudować specjalny tor przeszkód, utrudniając im nieco zadanie - na pewno nie będą narzekać wtedy na nudę.

Ta śmieszna zabawa z oponami
podobala się zawsze mojej dziewczynie.
(d)



Kind mit Reifen / Dziecko z obręczą
umłoko 1900 (a)



Jungs spielen auf der StraÙe / Chłopczy bawiący się na ulicy, 1922 (w)

Kreisel schlagen

Material: Ein hölzerner, kegelförmiger oder ein birnenförmiger Kreisel, eine Peitsche mit einer Schnur (am besten gehen lange Schnürsenkel), eine ebene Fläche

Mitspieler: man kann es allein versuchen oder mit mehreren Kindern

Vorbereitung: Der hölzerne Kreisel wird mit der Schnur der Peitsche, im Uhrzeigersinn und von unten nach oben umwickelt.

Ablauf: Dann wird der Kreisel mit der linken Hand am Boden kurz festgehalten, gleichzeitig mit der rechten Hand die Peitsche angezogen. Durch schnelles Ziehen und gleichzeitiges Loslassen des Kreisels wird er zum Tanzen gebracht. Mit kräftigen Peitschenhieben wird er nun weiter angetrieben.

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



*Kreisel schlagen /
Kręcenie bączkiem
Pieter Bruegel d.Ä.
um / około 1525-1569 (c)*

Kręcenie bączkiem

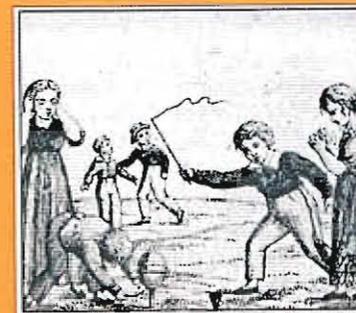
Pomoce: drewniany, stożkowaty lub w kształcie gruszki przedmiot, pejcz ze sznurem (uajlepiej nada się do tego długie sznurowadło), płaska powierzchnia

Uczestnicy: można spróbować samemu lub z innymi

Przygotowanie: Drewniany bączek powinien być obwiązany sznurem od dołu do góry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg: Bączek zostaje lewą ręką przytrzymany przez gracza na podłodze. W tym samym czasie gracz prawą ręką zaczyna ciągnąć końcówkę sznurka, którym obwiązany jest bączek. Za sprawą naprzemiennych szybkich pociągnięć i puszczenia bączka luźno, powinien zacząć on „tańczyć”. Poprzez powtarzanie tego ruchu powinien on cały czas się kręcić.

Kiedy w zabawie bierze udział większa liczba osób, wtedy wygrywa ją gracz, któremu uda się najdłużej kręcić bączkiem.



*um / około 1835
(a)*

**Komm, spiel mit
Chodź się bawić**



1958 (b)

Pyramidenspiel

Material: Murmeln aus Glas, Stein, Lehm, Marmor in verschiedenen Farben (Rot, Grün, Blau, Braun usw.)

Mitspieler: zwei bis vier Mitspieler, je nach Farben der Murmeln

Vorbereitung: Man baut auf einem ebenen, harten Boden - am besten ist Sandboden - aus vielen Murmeln eine Pyramide auf.

In einer bestimmten Entfernung (drei bis fünf Metern) wird eine Linie gezogen, hinter der sich alle Mitspieler aufstellen.

Ablauf: Die Kinder lösen aus, in welcher Reihenfolge gespielt wird. Der erste Mitspieler wirft mit einer seiner Murmeln auf die Pyramide. Trifft er diese und rollen Murmeln von der Pyramide herunter, so hat er diese Murmeln gewonnen.

Ist die Pyramide ganz zerstört, so ist derjenige Sieger, der die meisten Murmeln besitzt.



Piramida

Pomoce: kulki ze szkła, kamyki w różnych kolorach (czerwony, zielony, niebieski, brązowy, itd.)

Uczestnicy: 1- 6 graczy, tylu uczestników, ile jest kolorów kulek

Przygotowanie: Na płaskiej, utwardzonej powierzchni - najlepiej na piasku - buduje się z kulek piramidę.

W ustalonej odległości (3 - 5 metrów) zaznacza się linię, za którą ustawiają się wszyscy gracze.

Przebieg: Dzieci losują kolejność, w której będą brały udział w grze. Pierwszy gracz próbuje wyciągnąć jedną ze swoich kulek z piramidy, tak aby konstrukcja nie została naruszona. Jeśli mu się to uda, to może sobie tę kulkę zatrzymać. W momencie, w którym cała piramida zostanie zburzona, należy podliczyć, ile kulek udało się wyciągnąć każdemu z graczy.

Ten, który zdobył największą ich liczbę, zostaje zwycięzcą gry.

Delta-Spiel

Material: Murmeln, Kreide

Mitspieler: ab zwei Kinder kann man starten

Vorbereitung: Auf den Boden wird ein großes, spitzes Dreieck gezeichnet. Dieses wird durch waagrechte Linien in 10 Felder unterteilt. Die Felder werden von 1 bis 10 nummeriert. Dabei geht man folgendermaßen vor: in das untere, große Feld kommt die 1, in das Feld darüber die 2, in das Feld darüber die 3 usw., zum Schluss kommt in die Spitze die Nr. 10.

Ablauf: Die Kinder werfen abwechselnd von einer Startlinie aus ihre Murmeln in das Dreieck. Für jedes Feld das man trifft, erhält man die darin stehende Punktzahl.

Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

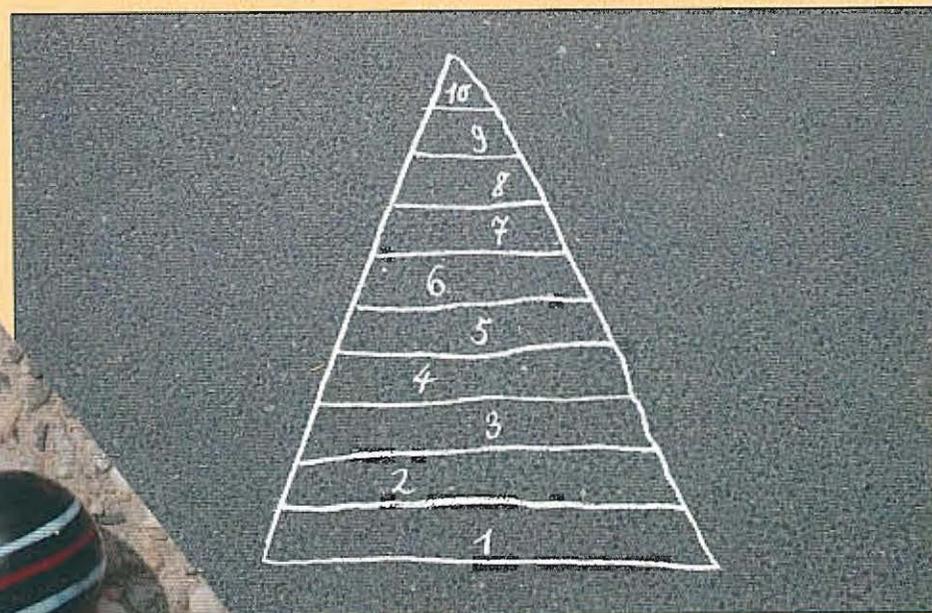
Delta

Pomoce: kulki, kreda

Uczestnicy gry: minimalna liczba to dwoje dzieci

Przygotowanie do gry: na ziemi należy wyznaczyć trójkąt zakończony u góry kątem ostrym. Następnie figurę dzieli się liniami poziomymi na 10 pól. Otrzymają one numerację od 1 do 10 (przy czym czubek oznaczony jest liczbą 10).

Przebieg gry: dzieci rzucają na przemian z lini startowej kulkami do wewnątrz trójkąta. Każde pole daje określoną liczbę punktów. Pod koniec gry punkty zostają zliczone, a posiadacz największej ich liczby wygrywa.



Streichholzschachtel

Material: eine leere Streichholzschachtel, eine (Tisch)kanne

Mitspieler: es geht sehr gut allein zu spielen, macht aber mit mehreren Kindern viel mehr Spaß

Vorbereitung: Man legt die Streichholzschachtel mit der Unterseite (meist einfarbig) nach oben auf den Tisch, den Stuhl, die Holzbox, Treppenstufe oder etwas Ähnliches. Und das so, dass die Schachtel etwa zu einem Drittel über die Kante hinausragt.

Ablauf: Dann schnippt man die Schachtel mit dem Daumen oder dem Zeigefinger hoch. Jetzt kommt es darauf an, wie die Schachtel auf dem Tisch aufkommt:

1. Landet die Streichholzschachtel mit der Unterseite nach oben auf dem Tisch, erhält man 0 Punkte und das nächste Kind ist sofort an der Reihe.
 2. Landet die Schachtel mit der Oberseite nach oben (meist bunt mit Schriftzug) auf dem Tisch, so erhält man 5 Punkte.
 3. Landet die Schachtel auf einer der langen, seitlichen Zündflächen und bleibt dann auch so stehen, erhält man 10 Punkte.
 4. Landet die Streichholzschachtel auf einer der Einschubseiten, dass sind die kleinsten Seiten, wo man die Schachtel rein- und rauschieben kann, erhält man 25 Punkte.
- Nach jeder erfolgreichen Landung (alles außer Punkt 1) muss man entscheiden, ob man weitermachen möchte oder die Schachtel an das nächste Kind weitergibt. Gibt man die Schachtel weiter, so darf man sich die erspielten Punkte gurschreiben und das nächste Kind ist an der Reihe. Spielt man weiter, so werden weiter Punkte gesammelt, landet die Schachtel allerdings mit der Unterseite nach oben (= 0 Punkte), verliert man alle seine Punkte, die man in diesem

Gra z zapawkami

Pomoce: puste pudełko po zapawkach, krawędź stołu, karrka i długopis do zapisywania punktów

Uczestnicy: można bawić się samemu, ale w większym gronie zabawa daje dużo więcej radości

Przygotowanie: Należy postawić pudełko po zapawkach w taki sposób, aby jego dno (najczęściej jednokolorowe) znajdowało się u góry. Trzeba to zrobić tak, aby mniej więcej jedna rzecia pudełka wystawała za krawędź stołu, krzesła, drewnianej skrzyni, schodów lub czegoś podobnego.

Przebieg: Potem należy przy pomocy kciuka lub palca wskazującego szybko wystrzelić pudełko do góry. Teraz wszystko zależy od tego, w jaki sposób to pudełko wylądowuje na stole.

1. Jeśli wylądowało na stole dnem do góry, to gracz otrzymuje 0 punktów i kolejka od razu przechodzi na następnego uczestnika zabawy.
 2. Jeśli wylądowało na stole wierzchem do góry (najczęściej kolorowy z logo), to gracz zdobywa 5 punktów.
 3. Jeśli wylądowało na stole na swoim długim boku, od którego odpala się zapawki i pozostało w takiej pozycji, to gracz otrzymuje 10 punktów.
 4. Jeśli wylądowało na swoim najkrótszym boku, ze strony którego wyjmujemy się i wkładamy zapawki, to gracz otrzymuje 25 punktów.
- Po każdym lądowaniu pudełka, które zakończyło się sukcesem (wszystkie oprócz wariantu numer 1) gracz musi sam zdecydować, czy chce nadal próbować czy oddaje kolejkę następnemu uczestnikowi gry. Jeśli oddaje kolejkę, to należy dobrze zapisać liczbę punktów, jaką zdobył i wtedy następny gracz może próbować swojego szczęścia. Jeśli uczestnik zabawy po udanym lądowaniu pudełka decyduje się grać dalej, to punkty,

Durchgang gesammelt hat und die Streichholzschachtel wandert weiter. Gewinner ist, wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat oder zuerst 100 Punkte erreicht.

które zdobywa są sumowane. Jeśli jednak, w którymś momencie pudełko upadnie dnem do góry (= 0 punktów), wtedy gracz traci wszystkie zdobyte przez siebie w tej rundzie punkty i kolejka przechodzi na następnego uczestnika zabawy. Zwycięzcą jest ten, kto po 10 rundach zbierze największą liczbę punktów albo ten, komu jako pierwszemu uda się zebrać 100 punktów.



Trick Track

Material: ein Spielkasten oder ein Spielplan mit 3 x 3 quadratischen oder rechteckigen, gleich großen Feldern, die von Eins bis Neun nummeriert sind

Mitspieler: beliebig viele Mitspieler, auch als Solovariante möglich

Spielmaterial: zwei Würfel, ein Spielbrett oder Spielplan, neun Münzen, Steine, Kastanien oder Walnusschalen, Stift und Zettel zum aufschreiben

Vorbereitung: Zu Beginn des Spiels werden alle Zahlen auf dem Spielbrett aufgedeckt.

Spielbeginn: Jetzt wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Der Spieler darf entscheiden, ob er die Punkte jedes einzelnen Würfels oder die Summe von beiden Würfeln mit den Münzen, Steinchen oder Schalen auf dem Spielbrett zudeckt.

Wenn also die Würfel nach einem Wurf Zwei und Vier zeigen, deckt man entweder die Zwei und die Vier oder nur die Sechs auf dem Spielbrett zu. Danach würfelt der Spieler weiter. Sind nur noch Zahlen kleiner oder gleich sechs auf dem Spielfeld frei, wird mit einem Würfel weitergewürfelt, bis alle Zahlen bedeckt sind oder ein Wurf nicht mehr gesetzt werden kann. Kann der Spieler nicht mehr setzen, ist das Spiel vorbei.

Nun errechnet man die Summe der nicht abgedeckten Zahlen auf dem Spielbrett. Diese Summe wird dann als Minuspunkte notiert. Hat ein Mitspieler nach mehreren Runden fünf und vierzig und mehr Minuspunkte, scheidet er aus dem Spiel aus. Schafft es ein Spieler, alle Zahlen abzudecken, gibt es für ihn keine Minuspunkte.

Trick Track

Pomoce: specjalne pudełko z 9 ponumerowanymi przegródkami albo plansza z 9 kwadratami o wymiarach 3 x 3 lub 9 prostokątami o podobnych wymiarach, które ponumerowane są od 1 do 9; dwie kostki do gry; 9 monet, kamieni, kasztanów, skorupek po orzechach; coś do pisania

Uczestnicy: najlepiej duża liczba graczy, są również możliwe warianty gry w pojedynkę

Przygotowanie: Na początku gry należy odkryć wszystkie numery widniejące na planszy.

Przebieg: Teraz należy rzucić dwiema kostkami. Gracz może zdecydować, czy zakrywa on monetami, kamieniami czy skorupkami cyfry na polach z numerami, jakie wypadły na pojedynczych kostkach, czy sumuje punkty z dwóch kostek i zakrywa pole z numerem, który wyszedł po ich zsumowaniu. A więc, jeśli np. na kostkach wypadły cyfry dwa i cztery, to gracz na planszy może zakryć pola z numerami dwa i cztery lub pole z numerem sześć. Potem gracz rzuca po raz kolejny kostkami.

Jeżeli na planszy zostaną wolne tylko pola z numerami równymi lub mniejszymi od 6, wtedy gracz rzuca tylko jedną kostką. Rzuty wykonywane są do czasu aż wszystkie pola zostaną zakryte lub do momentu aż skończy się liczba ustalonych wcześniej rzutów.

Podlicza się wtedy sumę nie zakrytych pól z numerami i to są punkty minusowe danego gracza. Jeśli po kilku rundach gracz zbiera czterdzieści pięć lub więcej punktów minusowych, to odpada on z gry. Jeśli podczas danej rundy graczowi uda się zakryć pola ze wszystkimi cyframi, to nie otrzymuje on punktów minusowych.

Nach der Werrung werden die Münzen, Kastanien oder Steine vom Spielbrett genommen und der nächste ist an der Reihe.

Gewinner ist, wer als Letzter noch im Spiel ist.

Variante: Mit einem Spielkasten können sehr gut kleine Kinder spielen. Im Kasten befinden sich Hölzer mit den Zahlen von 1 - 6, die man umklappen kann. Man würfelt mit einem Würfel und legt die Zahl um, die man gewürfelt hat. Gezählt wird, wie viele Würfel man braucht, um alle Klappen umzulegen.

Wer am wenigsten würfeln muss, gewinnt das Spiel.

Po podliczeniu, monety, kasztany lub kamienie zabierane są z planszy i jest kolej następnego uczestnika gry.

Zwycięzcą jest osoba, której najdłużej uda się utrzymać przy grze.

Warianty: Przy małych dzieciach dobrze sprawdza się skrzynka do gry, w przegródkach której znajdują się odwrócone drewniane klocki z numerami od 1 do 6. Rzuca się jedną kostką i odwraca klocek z numerem, który wypadł. Należy liczyć, ile rzutów potrzebują poszczególni gracze, aby odwrócić klocki ze wszystkimi numerami.

Zwycięzcą jest gracz, który, aby odwrócić wszystkie klocki, musiał wykonać najmniejszą liczbę rzutów.

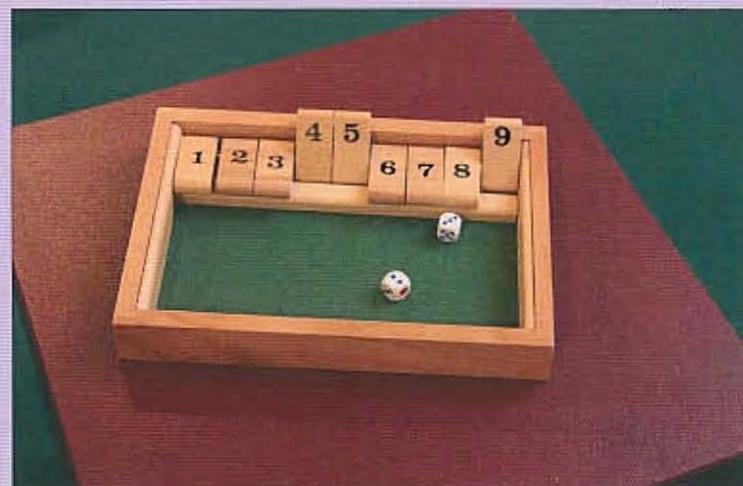


Foto / Fotografija: Horst Wiese

Domino

Material: ein Satz Domino-Steine

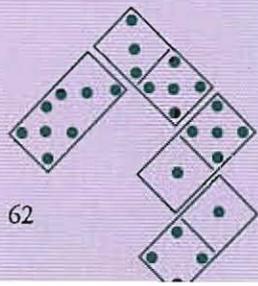
Mitspieler: Ein Spiel für zwei oder vier Mitspieler, je nach festgelegter Spielregel ist auch eine andere Anzahl an Spielern möglich.

Vorbereitung: Die Steine werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und jeder Mitspieler erhält 7 Steine. Die restlichen Steine verbleiben auf dem Tisch, sie bilden den Talon.

Ablauf: Es beginnt der Mitspieler mit dem höchsten Doppelsrein, bei einem Doppel-6er-Domino-Spiel der Mitspieler mit dem 6/6-Stein oder 5/5-Stein.

Abwechselnd legen die Mitspieler reihum ihre Steine so aneinander, dass immer die Felder mit gleicher Augenzahl aufeinander treffen. Wer nicht anlegen kann, zieht zwei Steine aus dem Talon oder setzt aus, sobald dieser aufgebraucht ist. Wer zuerst alle seine Steine angelegt hat, ist Sieger. Ihm werden die Augenzahlen der übrigen Steine der Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Variante: Manche Varianten werden auch mit einem „Teiler“ gespielt. Danach erhält der Sieger Zusatzpunkte, wenn sich nach seinem letzten Zug, die Summe der Augen an allen Enden der Dominoschlange ohne Rest, durch einen festgelegten Teiler teilen lässt. Übliche Teiler sind: 5, 7, 9 und 11, je nach dem, mit welchem Domino-Spiel (9-er, 12-er, 15-er oder 18-er Domino) gespielt wird.



Domino

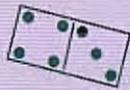
Pomoce: płaskie, twarde podłoże i pudełko z klockami do gry w Domino

Uczestnicy: 2 - 4 graczy

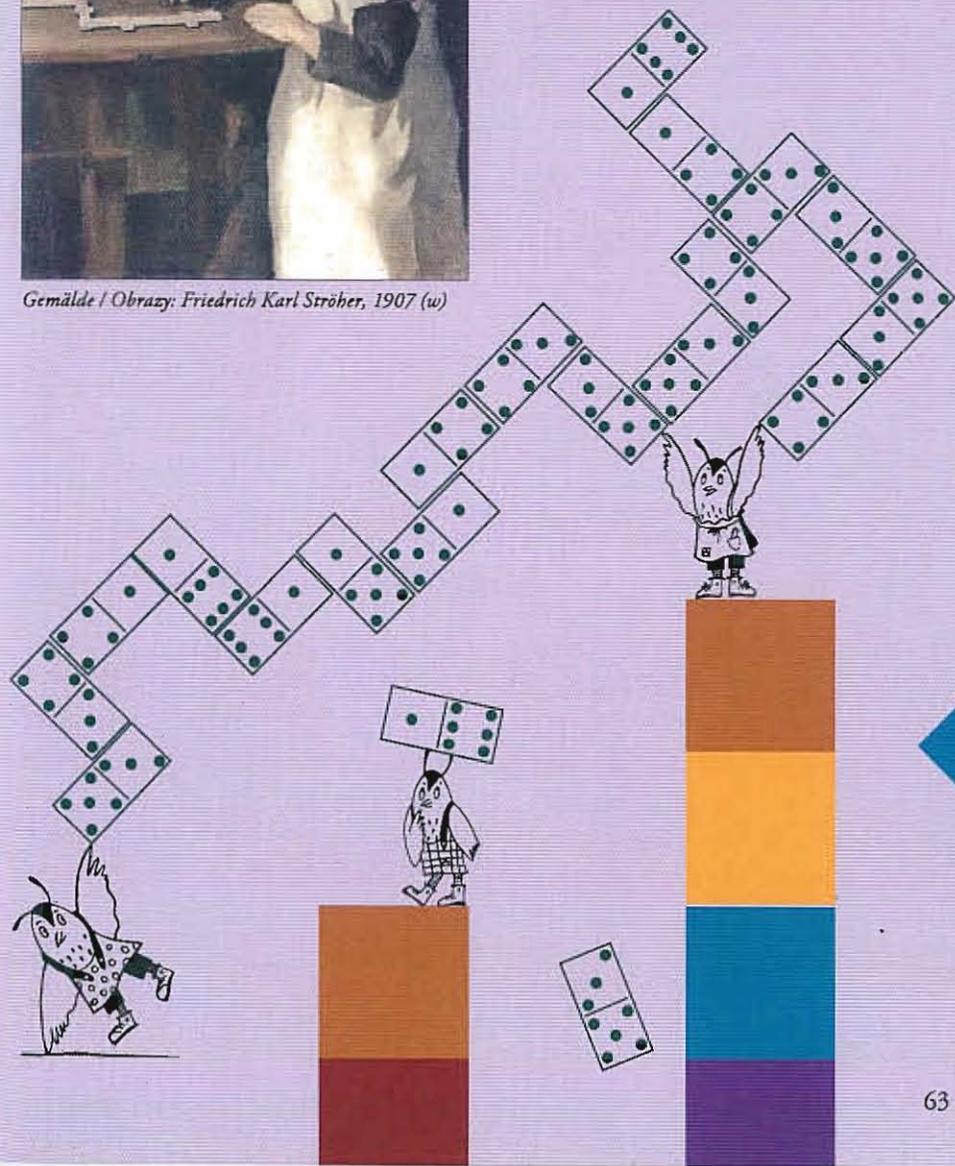
Przygotowanie: klocki odwraca się oczkami do spodu i miesza. Następnie losuje się gracza rozpoczynającego – jest nim osoba, która wyciągnie klocek z największą sumą liczby oczek. Wylosowane klocki wracają do puli, w której ponownie należy je wymieszać. Każdy z graczy losuje określoną wcześniej liczbę klocków (najczęściej nie więcej niż siedem) i nie pokazuje ich przy tym pozostałym uczestnikom gry. Klocki, które zostają na stole to talon.

Przebieg: Gracz, który rozpoczyna, wyklada wybrany przez siebie klocek na stół. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejny gracz dokłada jeden ze swoich klocków w taki sposób, aby stykające się pola miały taką samą liczbę oczek. Jeśli kolejny gracz nie posiada klocka, który mógłby dołożyć zgodnie z tą zasadą, wtedy musi on wyciągnąć dodatkowy klocek z puli leżącej na stole, a ruch przechodzi na kolejnego gracza. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie posiadane przez siebie klocki lub zamknie grę dokładając klocek, którego jeden koniec będzie pasował do jednego końca ułożonego „węża”, a drugi koniec będzie pasował do drugiego końca „węża”.

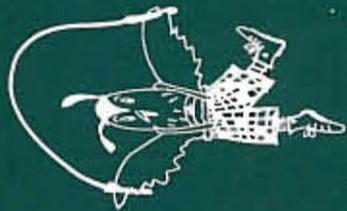
Warianty: Istnieje kilka wariantów gry w Domino. Każdy może również wymyślić własne zasady tej gry. Jednym z wariantów jest Matador, podczas którego klocki dokłada się tak, aby suma oczek na przystawionych do siebie polach dawała liczbę siedem. Ponieważ „mydła” (pusty klocek w grze) mają wartość zero, to przy ich użyciu nie jest możliwe uzyskanie tej liczby i gra byłaby zakończona.



Gemälde / Obrazy: Friedrich Karl Ströher, 1907 (w)



Ten problem pozwalają rozwiązać „matadory”, czyli następujące klocki: [0-0], [1-6], [2-5], [3-4]. Dostawione do „mydeł” pozwalają kontynuować grę (z drugiej strony „metadora” należy również dostawić mydło). „Metadora” dostawia się w poprzek. Posiadacz „matadora” może go też wyłożyć w dowolnym miejscu, tak jak zwykły klocek (czyli wzdłuż) lub w poprzek; wtedy po drugiej stronie należy dołożyć kamień z taką samą liczbą oczek.



Impressionen Ausstellungseröffnung
Impresje Otwarcie wystawy
3. Juli / czerwca 2013

Fotos / Fotografije: Horst Wiese



Wystawienie / Otwarcie wystawy 3. Juli / czerwca 2013.
Kinder aus der Stadt Moryn / Graja dzieci z Moryn, Foto / Fotografka: Irena Roach



16259 Altranft, Am Anger 27
www.freilichtmuseum-altranft.de



Historische Kinderspiele

historyczne gry dziecięce

 Kurator / kustosz
Andrea Hafenbrack

 Gestaltung und Bildredaktion
Opracowanie graficzne
Ilona Roscher / Friedersdorf, Vorwerk

 Fotos / Zdjęcia
Horst Wiese / Friedersdorf, Vorwerk

Übersetzung / Tłumaczenie
Magdalena Karpinska / Bad Freienwalde
Agnieszka Sajduk / Reitwein

Quellenangabe / Źródła

Titelblatt: Foto: Hans Haustein, aus: *Spielende Kinder*, Verlag Heinrich Ellermann Hamburg 1940
a) „Die Kindheit“, eine Kulturgeschichte von Ingborg Weber - Kellermann, Insel Taschenbuch, Leipzig 1972

(b)  Archiv historische Alltagsfotografie

(c) Archiv Ilona Roscher

(d) „Der neue Blumengarten“, Stadt und Land auf Neuruppiner Bildebogen, Eulenspiegelverlag Berlin 1988

(e) *Jugendspiele zur Erholung und Erheiterung Mädchenspiele*, Tilsit 1846, Verlag W. Sommerfeld

(w) [wikimedia Commons](#)

(z) [Bundesarchiv online](#)

© Brandenburgisches Freilichtmuseum und Autoren / Skansen Brandenburgski Altranft i autorzy



Ausstellungseröffnung / Otwarcie wystawy 3. Juli / czerwca 2013
Foto / Fotografia: Ilona Roscher

Kulturland Brandenburg 2013 wird gefördert durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur sowie das Ministerium für Infrastruktur und Landwirtschaft des Landes Brandenburg

Program Kultura w Brandenburgii 2013 sponsoruje Ministerstwo Gospodarki, Nauki i Kultury oraz Ministerstwo Infrastruktury i Rolnictwa Landu Brandenburgia

 für Brandenburg

 Sparkasse Märkisch-Oderland

Investitionsbank des Landes Brandenburg **ILB**



um / około 1920 (a)



Das Projekt wird aus Mitteln des Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung im Rahmen des Operationalen Programms "Integracja i Innowacje" (2007-2013) Small Project Fund aus Mitteln der Europäischen Union finanziert.

Główna realizowana przez gminę **Investycja w die Zabytki**.

Projekt współfinansowany przez Instytut Europejskiego
działania Regionalnego (Inicjatywa Innowacyjna i Regionalna
Operacyjnego Wydziału Regionalnego Funduszu Europejskiego
działania Regionalnego (Inicjatywa Innowacyjna i Regionalna
Operacyjnego Funduszu Europejskiego 2007 - 2013).

Polscy wykonawcy poprzez innowacje i praktyki.