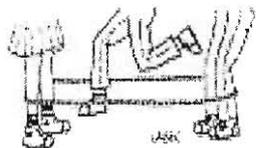


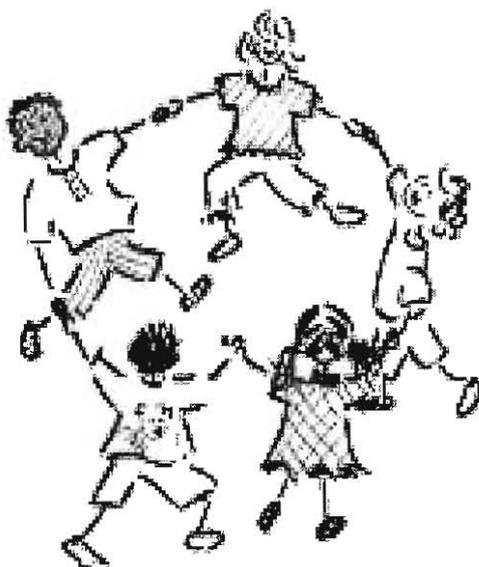
Historische Kinderspiele Geschicklichkeitsspiele fürs Freie



Gummitwist



Kartoffellauf



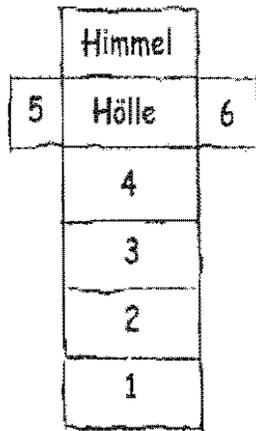
Kinderknoten



Hufeisenwerfen

und vieles mehr ...

Himmel und Hölle



Male das Spielfeld wie auf dem Bild auf die Erde. Nun hüpfst du von einem Feld zum nächsten auf nur einem Bein. Die Linien dürfen nicht berührt werden. Wenn du einen Fehler machst, ist der Nächste an der Reihe. Wer als Erster ohne Fehler gehüpft ist, hat gewonnen.

Schwieriger wird es, wenn du ein Steinchen auf ein Feld wirfst.

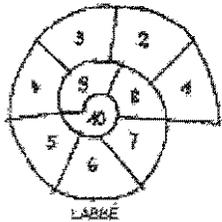
Dieses Feld musst du dann überspringen. Je mehr also mithüpfen, desto schwieriger wird es.

Schnecke

Du malst eine große Schnecke mit zehn Feldern auf die Erde.

Nun hüpfst du von einem Feld zum nächsten. Dabei darfst du keine Linie berühren.

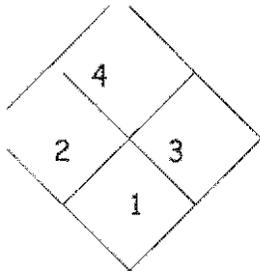
Schwieriger wird es noch, wenn du versuchst, ein kleines Steinchen vor dir her zu schmeißen, ohne dass es auf einer Linie liegen bleibt. Wer als Erster fehlerfrei hin- und wieder zurück gehüpft ist, hat gewonnen.



Vier- Hinkepott

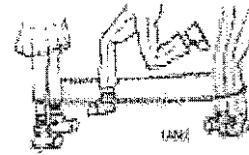
Für dieses Spiel mal man vier gleich große Vierecke mit Kreide auf die Erde.

Spring mit beide Füße in das erste Feld, dann mit je einem Fuß in Feld 2 und 3 und wieder mit beiden Füßen in das 4. Feld. Hüpf zurück mal rückwärts.



Gummitwist

Um Gummitwist zu spielen, benötigt man ein ca. 3 m langes Gummiband. Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber und spannen den Gummi um die Füße. Der dritte Teilnehmer hüpfst nun in, auf oder zwischen diesem Gummiband in vorher vereinbartem Rhythmus. Sobald ein Fehler passiert, ist der nächste Spieler an der Reihe.



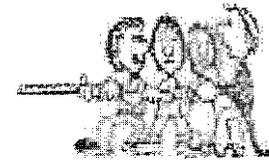
Als Fehler zählt:

- den Gummi berühren,
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi treten,
- an einem Gummi hängen bleiben, einen Sprung auslassen,
- die Sprungfolge nicht einhalten oder
- im falschen Feld landen.

Es gibt 5 Höhenvarianten, Knöchel-Wade-Knie-Unterpo und Hüfte.

Dazu kann man zur Hilfe einen Vers singen, z.B.: Teddybär, Teddybär, dreh dich um, mach dich krumm, zeig dein Bein, geh nun heim.

Tauziehen



Tauziehen ist eine uralte Mannschaftssportart, die dem Kräfte messen zweier Mannschaften dient. Je eine Mannschaft zieht an einem Ende des Taus. Sieger ist, wer die gegnerische Mannschaft über die Mittellinie zieht.

Dosenwerfen

Geschichte

Dosenwerfen ist ein eher im deutschsprachigen Raum verbreitetes Unterhaltungsspiel. In Großbritannien nutzt man leere Kokosnussschalen auf Stangen zum Abwerfen. Dort ist es bereits im Oxford English Dictionary als Coconut shy im Jahre 1903 erwähnt.



Spielverlauf

Um Dosenwerfen zu spielen, werden mehrere Dosen pyramidenförmig übereinandergestapelt; entweder: 3-2-1 oder 5-4-3-2-1

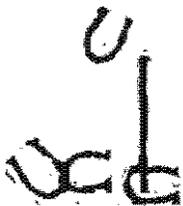
Anschließend wird die Dosenpyramide mit etwa tennisballgroßen Bällen aus Stoff beworfen.

Jede Dose, die nicht mehr steht, gibt es einen Punkt. Die Werfer haben 3 Bälle zur Verfügung.

Hufeisenwerfen

Dieses Wurfspiel wird draußen gespielt. Dabei wird das Hufeisen so geworfen, das es einen freistehenden Stab umschlingt oder ihm näher liegt als der gegnerische Wurf.

Das Umschlingen des Stabs zählt 3 Punkte, das dem Stab am nächsten liegende Eisen 2 Punkte, das zweitnächste 1 Punkt.



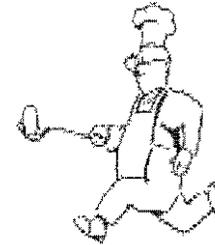
Kartoffellauf

Bei diesen Spiel können entweder immer zwei Kinder gegeneinander laufen oder auch alle gleichzeitig.

Dazu benötigt man nur einen Esslöffel und Kartoffeln.

Die Kinder stellen sich an einer Startlinie auf, legen die Kartoffel auf den Löffel und müssen diese bis zum Ziel bringen.

Fällt einem Kind die Kartoffel herunter, fängt es beim Start wieder an. Sieger ist derjenige, der als erster mit Kartoffel im Ziel ankommt.



Ringlein, Ringlein du musst wandern

Ein Kurzfilm von Julius Pinschewer macht 1933 mit diesen Worten Werbung für die Sparkasse.

Die Mitspieler sitzen oder stehen in einem Kreis und halten ihre geschlossenen Hände auf Brusthöhe vor sich.

Ein Spieler erhält den Ring, den er in seinen verschlossenen Händen hält.

Er geht von einem Mitspieler zum anderen und legt seine verschlossenen Hände über dessen Hände.

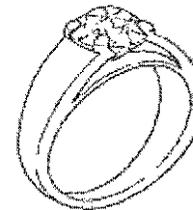
Während des Vorgangs singen alle den Vers:

„Ringlein, Ringlein du musst wandern, von dem einen Ort zum andern.

O wie schön, o wie schön, lass das Ringlein nur nicht seh'n.“

Das Kind das den Ring weitergegeben hat, fragt eines der Kinder, wo der Ring nun ist.

Errät das Kind richtig, darf es selbst den Ring weiterwandern lassen..





Sackhüpfen

Dazu benötigt man zwei Kartoffelsäcke. Es starten zwei Mannschaften gegeneinander. Die ersten Wettkämpfer erhalten einen Sack, in denen sie einsteigen müssen. Nach Abhüpfen der Rennstrecke wird wie bei der Staffel der Sack weitergegeben bis alle durchs Ziel gehüpft sind.

Katz und Maus

Die Mitspieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Teilnehmer wird als Katze und ein anderer als Maus ausgewählt. Die Katze versucht, die Maus zu fangen. Diese flieht und kann durch den Kreis fliehen, wobei die Teilnehmer versuchen, durch Heben und Senken der Arme, der Katze das durchqueren des Kreises zu erschweren.

Reifentreiben

Der Reifen ist ein Spielzeug das in vielen Kulturen der Welt der Förderung der Geschicklichkeit dient. Es war früher fast ausschließlich aus Holz per Hand gefertigt und ist seit den 1950er Jahren vorzugsweise aus Kunststoffrohr. Belegt ist, dass bereits Hippokrates etwa 300 vor Christus in seiner medizinischen Abhandlungen das so genannte Reifentreiben empfahl. Zum Treiben benutzte man einen kleinen Stock, an dem oftmals zur Zierde eine kleine Holzkugel befestigt war. Es wurden sogar regelrechte Wettkämpfe veranstaltet.



Hula Hoop

Hierzu brauchst du einen Hula Hoop-Reifen. Du steigst in den Reifen und hältst ihn auf der Höhe deines Bauchnabels fest. Nun gibst du dem Reifen einen kleinen Schwung und bewegst gleichzeitig deine Hüften im Kreis. Jetzt tanzt der Reifen um deinen Bauch.

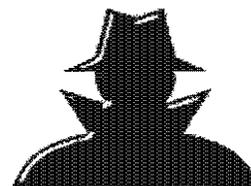
Kinderknoten

Für dieses Spiel brauchst du viele Freunde, je mehr, desto besser! Ihr stellt euch ganz dicht zusammen und macht die Augen zu. Fasst mit euren Händen nach zwei anderen Händen. Aber nicht blinzeln. Erst wenn jeder zwei andere Hände gefunden hat, macht ihr wieder die Augen auf. Versucht euch zu entknoten, ohne dass einer loslässt.



Schwarzer Mann

Ein Kind wird zum schwarzen Mann erklärt und stellt sich auf die eine Spielfeldseite. Auf der anderen Seite steht die Gruppe. Das Kind ruft: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?", die Gruppe ruft: "Niemand" und rennen anschließend auf die andere Seite. Der schwarze Mann muss versuchen so viele Kinder wie möglich abzuschlagen. Wer abgeschlagen wurde, der hilft in der nächsten Runde dem schwarzen Mann beim Fangen.



Gewonnen hat das Kind, welches übrig bleibt und nicht abgeschlagen wurde.

Förderverein Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Vorstand: Beate David
Werner Groth
Christel Meier

Kontakt: Postadresse:
Förderverein
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e.V.
Wriezener Str. 25
16259 Bad Freienwalde
e- Mail: FV-Meier@web.de



Tel.: 03344 / 42 67 96 Frau Meier
Tel.: 03344 / 32 45 5 Frau David

Spendenkonto: 34 01 21 85 30
Bankleitzahl 17 05 40 40
Spk. MOL
Inhaber: Förderverein Brandenburgisches
Freilichtmuseum Altranft e.V.

Werden auch SIE Mitglied des Vereins und leisten Sie
einen Beitrag zur kulturellen Entwicklung des
Freilichtmuseums,

DANKE,

Der Beitrag beträgt jährlich 35,00 € pro Person
17,50 € Rentner/
Studenten/Lehrlin
arbeitslose Perso



Antragsformulare erhalten Sie:
an der Information des Freilichtmuseums Altranft
unter unserer Postadresse
telefonisch 03344 / 42 67 96
per e-mail FV-Meier@web.de

Förderverein
Brandenburgisches
Freilichtmuseum Altranft



Brandenburgisches
Freilichtmuseum
Altranft