

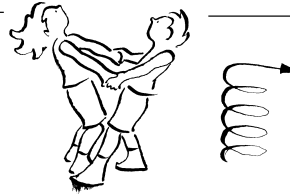
5.2 So spielten unsere Eltern

Nachdem die Kinder vorgängig angeleitet wurden, ihre (Gross-)Eltern über «alte» Kinderspiele auszufragen, stellen sie diese im Unterricht vor. Geeignete Spiele werden im Detail besprochen und dann gemeinsam gespielt. Vielleicht spielen sogar Eltern selber mit?

Was haben deine Eltern und Grosseltern gespielt, als sie noch Kinder waren?

Hurrle-Buss: Zwei Kinder fassen sich und kreisen möglichst rasch. Jedes Kind hält die Verantwortung für das andere «in der Hand bzw. in den Händen».

- A löst den Griff, nachdem es sich vergewissert hat, dass der umliegende Raum frei ist. B versucht, sich in eine interessante Pose hinein abzubremfen.
- Einen Hurrle-Buss (Kreisel) andrehen, eine Strecke hin- und zurücklaufen (o.ä.).



📍 Orts- oder Heimatmuseum, Kindermuseum in Baden; Sportmuseum in Basel; Brueghels Bild der Kinderspiele

Topfschlagen: Zu zweit: A hat die Augen verbunden. B dreht A dreimal um sich selbst, überreicht ihm einen (Gymnastik-)Stab, Unihockey-Schläger, Zweig o.Ä. Gelingt es A, den bereitgelegten «Topf» (Ball, Büchse) in drei Versuchen einmal zu treffen?

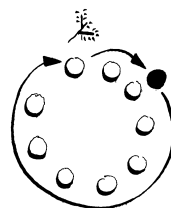


➔ Beruhigend, z.B. am Stundenende; mehrere Paare bilden.

Eiserne Brücke: Mehrere Paare halten sich an beiden Händen (Tore = Eiserne Brücke). 1 Kind symbolisiert das Gute, das andere das Böse. Die anderen Kinder ziehen (in Gruppen) im Gänsemarsch (Einerkolonne, Handfassung) durch die offenen Tore (Arme oben): «So fahren sie, so fahren sie, die letzte muss bezahlen!», d.h. die Arme senken sich und das Tor wird geschlossen. Das gefangene Kind schliesst sich dem guten oder bösen an. Sind je zwei pro Seite, so versucht das eine Paar das andere über eine Linie zu ziehen. Danach sind sie als Viererkolonne wieder unterwegs.

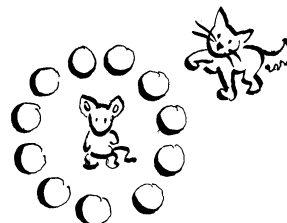


Plumpsack: Die Kinder(-Gruppen) stehen auf einem Kreis. Ein Kind (A) geht aussen herum. Hinter irgendjemandem (B) wird der Plumpsack (Bündel, Zweig) fallen gelassen. Gelingt es B, das davonstürmende A einzuholen und zu berühren, bevor dieses nach einer Runde den leergewordenen Platz einnimmt, so bleibt A aussen; ansonsten Rollentausch.



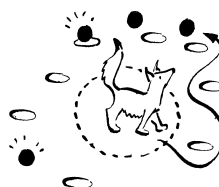
📍 Berndeutsch: «Rund um, rund um, der Plumpsack geit um, ds Huen will är lege, es darf keis sich rege.»

Katze und Maus: Kinder auf einem Innenfrontkreis, mit Handfassung. Eine Maus steht innerhalb, eine Katze ausserhalb des Kreises. Bevor die Katze die Maus jagen darf, muss z.B. ein rituelles Frage- und Antwortspiel stattfinden. Die Verfolgung beginnt, wobei der Maus alle «Tore» offen stehen, nicht so aber der Katze. Die Tore so früh schliessen, dass die Katze nicht von den fallenden Händen getroffen wird.



📍 Vers, je nach Dialekt, z.B.:
Katze: «Müüslì, was machsch im Garte?»
Maus: «Chruut abfrässe!»
Katze: «Und wenn i chumm?»
Maus: «De renn i ab!»

Fuchs aus dem Loch: Reifen in der Halle verteilt: Ein Fuchs befindet sich in seinem «Bau» (z.B. Mittelkreis). Die andern versuchen, den Fuchs aus dem Bau zu locken. Gelingt es dem auf einem Bein hüpfenden Fuchs, ein Kind zu berühren, bevor dieses in einem Reifen in Sicherheit ist, dann tauschen sie die Rollen.



➔ Malstäbe statt Reifen. Bei grossen Gruppen mit mehreren Füchsen und Kreisen spielen.