

DAS NEUSSER

SPIELM BIL

Die aktuellen Termine liegen
frühzeitig im Bürgeramt,
in der Touristinformation
und in der Stadtbibliothek aus.



NEUSS IST JUNG

KINDERBÜRO



Impressum

Herausgeber:

Stadt Neuss – Der Bürgermeister
Jugendamt/Kinderbüro
Rathaus
Michaelstraße 50
41456 Neuss
Tel. 02131/905190-91-93

Umschlaggestaltung und Illustrationen:

Claudia Richter • www.dasmediateam.de

1. Auflage:

2008

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	5
ABZÄHLREIME.....	5
LAUF-, FANG- UND VERSTECKSPIELE.....	7
Anticken.....	7
Eckstein.....	7
Räuber und Gendarm.....	7
König, ich bin in deinem Land.....	7
Bruthenne.....	8
Schwarzer Mann.....	8
Katz und Maus.....	8
Gehetztes Kaninchen.....	8
Grimassen-Fangen.....	9
Plumpsack.....	9
Der Pott is fott.....	10
Englischkriegen.....	10
Teppichfangen.....	10
Bäumchen, wechsel' dich!.....	10
Hinkebock.....	11
Blinde Kuh.....	11
Der Kaiser schickt Soldaten aus.....	11
HÜPF- UND HINKELSPIELE.....	12
Bocksprung, Hammelsprung.....	12
Himmel und Hölle.....	12
Schnecke.....	13
Sackhüpfen.....	13
Seilspringen.....	13
Gummitwist.....	14
BALLSPIELE.....	15
Äffchen.....	15
Ball an die Wand.....	15
Hoch rein.....	15
Bußball.....	16
Pflockball.....	16
Figurenball.....	16
Mützenball.....	16

Murmelspiele	17
Klickerschnippen.....	17
Külkendreule.....	17
Bomme.....	17
In den Pott.....	18
Glaskugelzielen.....	18
Aus dem Kreis jagen.....	18
Der Letzte gewinnt.....	18
SPIELE (NICHT NUR) FÜRS HAUS.....	19
Teekesselchen.....	19
Stille Post	19
Koffer packen	19
Armer schwarzer Kater.....	19
FINGER- UND HANDSPIELE	20
Gordischer Knoten	20
Händeturm.....	20
Alles fliegt hoch.....	20
Das ist der Daumen.....	21
Backe, backe Kuchen	21
Schere, Stein, Papier	21
Handabklatschen.....	22
Abdreschen	22
KREISSPIELE.....	23
Machet auf das Tor	23
Armer Mann, was fang ich an	23
Es geht ein Bi-Ba-Butzemann	23
Taler, du musst wandern	24
Ringel, rangel, Rose.....	24
VERSCHIEDENES	25
Dosenlaufen.....	25
Reifenschlagen.....	25
Seifenblasen.....	25
Kreisel.....	26
Blattfiepe.....	26
RITTERGEBURTSTAG IM BLUTTURM	26
WEITERFÜHRENDE LITERATUR	27

Einleitung

Für die Entwicklung des Kindes ist das Spielen von besonderer Bedeutung. Das Kind macht hierbei wichtige Erfahrungen und lernt durch den Wechsel in eine andere, spielerische Wirklichkeit Eindrücke und Anforderungen der Alltagswelt zu verarbeiten. Kinder lernen spielerisch, was sie für ihr weiteres Leben können müssen und um sich zu einer selbstständigen, selbstbewussten und gesunden Persönlichkeit zu entwickeln.

Durch die Veränderungen der Lebensumwelt der Kinder hat sich auch das kindliche Spiel vielfach verändert. Viele Eltern kennen die Frage: „Was sollen wir spielen?“ - vor allem dann, wenn der Fernseher, der Computer oder die Spielekonsole nicht zur Verfügung steht oder endlich einmal abgeschaltet worden ist.

Die Sammlung „Alte Spiele - neu entdecken“ möchte dazu beitragen, den Kindern Alternativen aufzuzeigen. Aus einer Fülle von Kinderspielen wurden solche ausgewählt, die gleichsam zeitlos sind und sich über Jahrzehnte (oft sogar Jahrhunderte) steter Beliebtheit erfreuen. Die meisten Spiele eignen sich für Kinder ab dem Kindergartenalter, nach oben hin sind keine Grenzen gesetzt. Dabei wurde Wert darauf gelegt, die Spiele ohne großen Aufwand spielen zu können. Probieren Sie es einfach aus!

Viel Spaß!

Achim Tilmes
Leiter des Jugendamtes

Abzählreime

Wer bei einem Spiel beginnt (z. B. als Fänger), wird meist anhand eines Abzählreims entschieden. In diesen Versen, so meint der Dichter Peter Rühmkorf, drückt sich der Wunsch der Kinder nach einer Welt jenseits des Einflusses der Erwachsenen aus. Wundert es da, dass Abzählreime den Älteren oft albern und frech erscheinen? Gerade darin, dass gesellschaftliche Tabus angeritzt werden, liegt jedoch der Reiz. Abzählreime sind der erste Schritt in die „unvernünftige“ Welt des Spiels.

*Eine kleine Dickmadam
Fuhr einst mit der Eisenbahn.
Eisenbahn, die krachte,
Dickmadam, die lachte.
Eins, zwei, drei, du bist frei.*

*Hinter einer Lokusmauer
Saß der Doktor Adenauer
Hatte kein Papier
Raus mit dir!*

*Ene, dene, dorz,
De Deiwel läst 'n Forz.
Läst ihn in die Hose,
Stinkt nach Aprikose.
Läst 'n widder naus
Und du bis draus.*

*Zipp, Zapp,
Knopf ist ab.
So ein Dreck -
Du bist weg.*

*Eine kleine Micki
Muss mal Pipi,
Macht vorbei,
Du bist frei.*

*Blöder Hund,
blöde Kuh,
rein bin ich -
raus bist du!*

*Eine kleine Mickymaus
Zog sich ihre Hosen aus,
Zog sie wieder an
Und du bist dran!*

*Ene dene ditschen datschen,
Zwibbel di dibbel boneratschen,
Ene dene daus,
Und du bist raus.*

*Ene, mene, ditsche, datsche,
eene in die Fresse klatsche,
eene noch dazu
und ab bist du.*

*Ene, mene, mink, mank,
micke, dicke, ding, dang,
eia, weia, weg!*

*Ene, mene, Miste,
Es rappelt in der Kiste.
Ene, mene, meck,
Und du bist weg.*

*Eni beni subtraheni,
divi davi domi neni,
ecco brocca casa nocca,
zingle, zangle, dus.*

*Auf dem Klavier
Steht ein Glas Bier,
Wer daraus trinkt,
Der stinkt.*

*Ene mene Mopel,
Wer isst Popel?
Süß und saftig,
Einemarkundachtzig
Einemarkundzehn
Und du kannst gehen.*

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

*Dicker Moppel kann nicht laufen,
Muss sich erst ein Auto kaufen.
A B Bus,
Der dicke Moppel muss.*

*One done mente,
wackelst wie 'ne Ente,
hast 'n Po wie 'ne Kuh,
und raus bist du!*

Lauf-, Fang- und Versteckspiele

Anticken

Ein Kind verfolgt andere Kinder und versucht sie anzuticken. Die Kinder können sich an ein Mal (Zaun, Laternenpfahl, Wand, Baum) retten, wo sie nicht angetickt werden dürfen. Wer zu langsam ist und angetickt wird, ist als Fänger an der Reihe.

Eckstein

Der Fänger steht mit geschlossenen Augen mit dem Gesicht zur Wand (oder an einem Baum) und zählt laut von 1 bis 10. Währenddessen suchen sich die anderen Spieler ein Versteck. Ist der Fänger mit dem Zählen fertig, dreht er sich um und ruft:

*Eins, zwei, drei, vier, Eckstein,
alles muss versteckt sein.
Hinter mir da gilt es nicht.
Eins, zwei, drei - ich komme!*



Anschließend beginnt er die Kinder zu suchen. Hat er eines gefunden, ruft er: Eins, zwei, drei für Christian (bzw. den tatsächlichen Namen des Kindes). Sind alle Kinder entdeckt, beginnt das Spiel von vorne. Das zuletzt gefangene Kind muss suchen.

Räuber und Gendarm

Die Räuber verstecken sich vor den Gendarmen, welche die Räuber suchen und fangen müssen. Die Räuber werden dann in ein vor Spielbeginn vereinbartes „Gefängnis“ abgeführt. Auf dem Weg dorthin können sie versuchen, den Gendarmen zu entweichen. Zum Räuberhauptmann wird ernannt, wer als letzter geschnappt wurde.

König, ich bin in deinem Land

Ein König verteidigt sein zuvor abgegrenztes Reich gegen eindringende Mitspieler. Während diese den Spruch: „König, ich bin in deinem Land und nehm' dir Gold und Silberpfand“ rufen, übertreten sie die Grenze und geben vor, etwas vom Boden aufzuheben. Der König muss versuchen, die Hand des Eindringlings zu packen. Gelingt ihm das, wird der gefangene Spieler zum König.

Bruthenne

Ein Spieler mimt eine Henne, die auf ihrem Nest hockt. Das Nest sollte - je nach Größe der Kinder - einen Durchmesser von ca. 2 Meter haben. Die anderen Spieler legen einen kleinen Stein o. ä. in das Nest der Henne und müssen dann versuchen, dieses „Ei“ zu stehlen. Wer sein Ei ergattert, setzt sich auf die Seite. Jedoch darf das Nest nicht betreten werden, und darf man von der Henne nicht berührt werden. Wer einen Fehler macht, muss als Henne in den Kreis und das Nest bewachen.

Schwarzer Mann

Mit einigem Abstand stehen sich der Fänger und die übrigen Spieler gegenüber. Es kommt zu folgendem Wortwechsel:

Fänger: „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“

Mitspieler: „Niemand!“

Fänger: „Und wenn er kommt?“

Mitspieler: „Dann laufen wir!“



Die beiden Gruppen tauschen jetzt die Seiten des Spielfelds. Wer vom schwarzen Mann abgeschlagen wird, muss ihm in der nächsten Runde helfen, weitere Spieler anzuticken. Das Spiel endet, wenn alle Spieler abgeschlagen wurden.

Katz und Maus

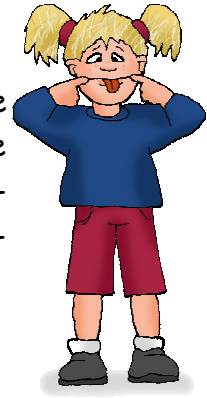
Es wird abgemacht, wer Katze und Maus spielt. Die übrigen Spieler bilden einen Kreis, in dessen Mitte sie die Maus nehmen. Die Katze bleibt außerhalb des Kreises und versucht, in das Innere des Kreises zu kommen und die Maus zu fangen. Die Kinder schützen die Maus, indem sie den Kreis dicht machen und sich drehen. Gelingt der Katze der Durchbruch dennoch, wird die Maus rasch hinausgelassen, der Katze jedoch der Ausgang versperrt. Wenn es der Katze irgendwann gelingt, die Maus zu fangen, werden die Rollen gewechselt.

Gehetztes Kaninchen

Zwei Kinder bilden einen Kaninchenbau, indem sie sich einander gegenüber stellen und an den Händen fassen. Ein anderes Kind spielt den Fuchs, weitere Spieler sind die Kaninchen. Der Fuchs muss die Kaninchen fangen, die in den Kaninchenbau flüchten dürfen. Dieser allerdings ist nur so groß, dass gerade ein Kaninchen hineinpasst. Erwischt der Fuchs ein Kaninchen, so werden die Rollen getauscht. Ebenso wechselt das Kaninchen aus dem Bau mit einem der Spieler, die den Bau gebildet haben.

Grimassen-Fangen

Die Spieler können sich vor dem Fänger retten, indem sie ihm eine Grimasse schneiden. Mit der Grimasse müssen sie dann aber so lange stehen bleiben, bis ein weiterer Spieler den „Gelähmten“ erlöst. Dazu stellt er sich vor den Gelähmten und schneidet die gleiche Grimasse wie dieser. Wer trotzdem gefangen wird, ist neuer Fänger.



Plumpsack

Dieses Spiel kann man auf verschiedene Weisen spielen. Eine geht so: Die Mitspieler bilden einen Kreis, um den ein anderer Spieler außen herum läuft. Dabei singt er:

Plum, Plum, plum

Der Plumpsack geht herum.

*Wer sich umdreht oder lacht,
kriegt den Buckel vollgemacht.*

Irgendwann lässt der Spieler - möglichst unbemerkt - ein Taschentuch, in das ein Knoten gemacht wurde, hinter einen anderen Spieler fallen. Der muss das Taschentuch aufheben und den ersten Spieler verfolgen. Wird dieser gefangen, muss er als „faules Ei“ in die Mitte des Kreises; zum faulen Ei wird auch der Spieler, hinter dem der Plumpsack abgeworfen wurde, wenn er den Plumpsack während einer ganzen Kreistrunde nicht bemerkt. Schafft es der flüchtende Spieler, den freien Platz zu erreichen, beginnt der nun verbliebene Spieler eine neue Runde.

Eine andere Variante geht so: In ein Taschentuch wird ein Knoten gemacht, so dass man ein (ungefährliches) Schlagwerkzeug - den Plumpsack - erhält. Die Kinder bilden einen Kreis, halten ihre Hände mit den Innenseiten nach außen auf dem Rücken und singen den obigen Vers. Unterdessen umrundet ein anderes Kind mit dem Plumpsack in der Hand den Kreis und übergibt irgendwann einem der anderen Kinder den Plumpsack, geht selbst aber weiter. Unvermittelt haut nun der Spieler mit dem Plumpsack auf den rechts neben ihm stehenden Mitspieler ein. Dieser muss schnellstmöglich gegen den Uhrzeigersinn einmal um den Kreis herum laufen und seinen alten Platz wieder einnehmen. Dabei verfolgt ihn der Träger des Plumpsacks. Schlägt er den Flüchtlenden ab, ist dieser Plumpsack-Träger.

Bei „Ente, Ente, Gans“ legt der um den Kreis laufende Spieler jedem Mitspieler die Hand auf den Kopf und sagt „Ente“. Irgendwann sagt er „Gans“, woraufhin der betroffene Spieler aufspringen und losrennen muss.

Der Pott is fott

Man füllt eine alte Dose mit kleinen Steinen und verschließt sie. (Zur Not geht auch irgendein anderer Gegenstand - nur passt dann der Name des Spiels nicht mehr.) Zwei bis drei Spieler werden als Fänger ausgewählt. Ein Mitspieler wirft die Dose möglichst weit weg und ruft: „Der Pott is fott!“ Während die Fänger nach dem Pott suchen, um ihn wieder an die Abwurfstelle zu legen, haben die Mitspieler Zeit, sich zu verstecken. Der Ort, an dem der Pott liegt, ist das Gefängnis. Die Fänger suchen und fangen die übrigen Spieler und bringen sie in das Gefängnis. Daraus können sie befreit werden, wenn ein anderer Spieler unmerklich zum Pott gelangt und diesen mit dem Ruf: „Der Pott is fott“ wiederum wegwirft. Alle Gefangenen sind dann auf freiem Fuß und das Fangen beginnt von neuem.

Englischkriegen

Tickt der Fänger einen Mitspieler an, muss dieser sich den Körperteil festhalten, der berührt wurde, und selbst in dieser Position fangen. Nach einer Weile merkt man, welche Stellen man berühren muss, um die komischsten Verrenkungen zu erreichen.

Teppichfangen

Jeder Spieler benötigt zwei Teppichfliesen oder ersatzweise Kartonstreifen, Zeitungsseiten o. ä. Alle Spieler bewegen sich, ohne den Boden zu berühren, auf den Teppichfliesen fort. Sie stehen dazu auf der einen Fliese und legen die andere vor sich hin, wechseln hinüber, heben die freigewordene Unterlage auf, usw. Der Fänger muss einen Mitspieler abschlagen, der dann fängt. Damit es nicht zu einfach ist, darf der vorherige Fänger nicht abgeschlagen werden.

Bäumchen, wechsel' dich!

Für dieses Spiel muss ein Baum weniger vorhanden sein als Kinder mitspielen: Bei fünf Spielern benötigt man also vier Bäume. Anstelle der Bäume taugen auch andere Markierungen. An jedem Baum steht ein Spieler. Ein Mitspieler stellt sich in die Mitte und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechsel' dich!“ Jeder - also auch das Kind in der Mitte, muss nun zu einem anderen Baum laufen. Wer dies nicht schafft oder erst gar nicht losläuft, muss in der nächsten Runde selbst in die Mitte.

Hinkebock

Durch Abzählen wird ein Kind zum Hinkebock ernannt. Auf einem Bein hüpfend, muss es die anderen Kinder anticken, die bei Berührung selbst zum Hinkebock werden. Der Hinkebock darf sich jederzeit ausruhen - aber er muss auf einem Bein stehen bleiben. Berührt sein zweites Bein den Boden, so dürfen ihn die anderen Spieler mit leichten Schlägen zum Mal zurücktreiben, das vor Spielbeginn ausgemacht wurde.

Blinde Kuh

Man braucht für dieses Spiel einen möglichst freien und ebenen Platz. Ein Kind spielt die „blinde Kuh“: Dem armen Tier werden die Augen verbunden, und es wird ein- bis zweimal herum gedreht. Die anderen Spieler necken und triezeln die Kuh, während diese versuchen muss, einen der Mitspieler zu schnappen, der dann selbst zur „blinden Kuh“ wird.



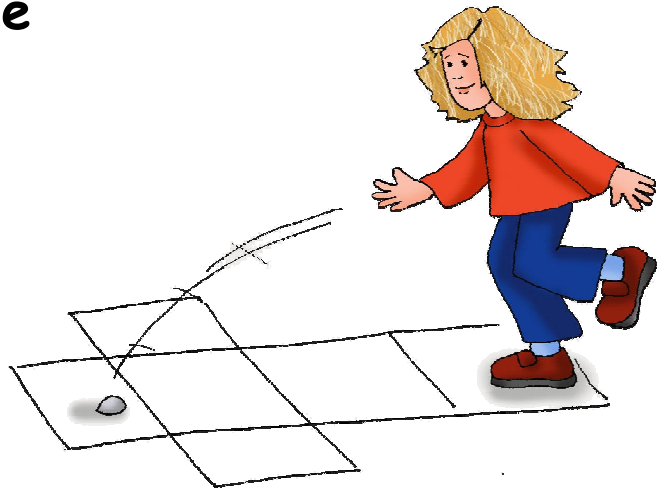
Der Kaiser schickt Soldaten aus

Zwei Gruppen von je 6 bis 10 Kindern stellen sich in einer Reihe ca. 10 Meter voneinander entfernt auf und fassen sich fest an den Händen. Jede Gruppe wählt einen Kaiser, derer einer mit dem Spiel beginnt, indem er ruft: „Der Kaiser schickt seine Soldaten aus, er schickt den XY (Name einer seiner Soldaten) hinaus.“ Der Aufgerufene muss jetzt versuchen, mit Schwung die gegnerische Soldatenreihe zu durchbrechen. Gelingt ihm das, so darf er die gegnerischen Soldaten rechts und links von ihm in das eigene Lager mitführen. Bleibt sein Angriff indes ohne Erfolg, muss er sich der gegnerischen Reihe einordnen. Bei dem Ruf: „Der Kaiser schickt sich selbst hinaus!“ läuft der Kaiser selbst los. Er hat für seine Angriffe zwei Leben, ist also erst beim zweiten Scheitern verloren. Das Spiel dauert so lange an, bis von einer Gruppe niemand mehr übrig ist.

Hüpf- und Hinkelspiele

Bocksprung, Hammelsprung

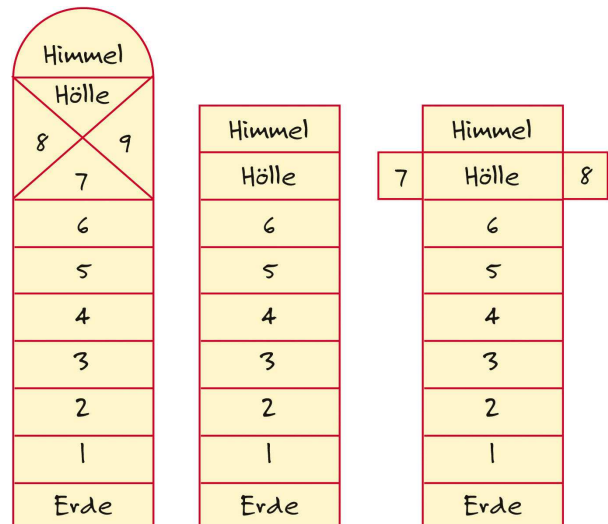
Ein Kind stellt sich mit vorgeneigtem Oberkörper hin, zieht die Arme ein und drückt die Hände fest auf die Knie. Das nächste Kind springt nun über den „Bock“, indem es sich mit beiden Händen auf dessen Schultern abstützt und mit Schwung über den Rücken setzt.



Wer zuerst gesprungen ist, stellt sich einige Schritte weiter selbst als Bock hin. Der nächste Springer muss nun schon über zwei Böcke hinwegsetzen usw. Dies geht so lange, bis alle über den ersten Bock gesprungen sind, welcher nun über alle vor ihm stehenden Böcke springt. Dann beginnt das Spiel von vorne. Ein wenig schwieriger ist der Hammelsprung. Hierbei springt man nicht von hinten nach vorne über den Rücken des Gebeugten, sondern mit gegrätschten Beinen seitwärts.

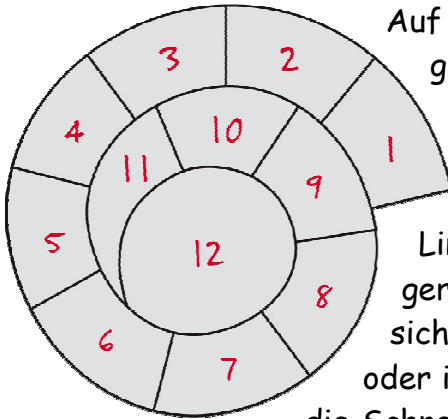
Himmel und Hölle

Die Spieler zeichnen ein Spielfeld auf den Boden. Jeder Spieler beginnt auf der Erde. In dieses Feld wird ein kleiner Stein oder eine Scherbe geworfen. Von der Erde aus wird nun immer um ein Feld weiter himmelwärts gehüpft, wobei auch der Stein je ein Feld voran geschossen wird. Die Linien des Spielfeldes dürfen mit dem Fuß nicht berührt werden, und der Stein darf nicht auf der Linie oder im falschen Feld landen. Die Hölle muss auf jeden Fall übersprungen werden, der Stein darf hier nicht liegen bleiben.



Wer einen Fehler begeht, darf in der nächsten Runde an derselben Stelle wieder einsetzen. Wessen Stein allerdings in der Hölle landet, der muss erneut auf der Erde beginnen. Sieger des Spiels ist, wer es als erster von der Erde zum Himmel und wieder zurück schafft.

Schnecke



Auf den Boden wird ein Spielfeld in Form einer Schnecke gezeichnet und in einzelne Felder unterteilt. Diese sollten groß genug sein, dass die Füße der Spieler bequem hineinpassen. Die Spieler müssen reihum auf einem Bein von außen nach innen hüpfen, ohne die Linien zu berühren, was als Fehler gilt. (Um es schwieriger zu machen, kann man bei diesem Spiel einen Stein vor sich herkicken, der ebenfalls die Linien nicht berühren oder in einem falschen Feld landen darf.) Jeder Spieler, der die Schnecke fehlerfrei durchhüpft, darf ein Feld seiner Wahl sperren, indem er es mit Kreide oder einem Stock markiert. Die übrigen Spieler dürfen dieses Feld nicht mehr betreten und müssen es auf ihrem Weg ins Schneckeninnere überspringen. Man selbst darf sich auf diesem Feld bei der nächsten Runde ausruhen. So wird es immer schwieriger, die Mitte der Schnecke zu erreichen. Gewonnen hat deshalb derjenige, der dies als letzter noch schafft. Wer einen Fehler macht, muss eine Runde warten und erneut dort anfangen, wo der Fehler passiert ist.

Sackhüpfen

Früher verwendete man hierfür Kartoffelsäcke aus Jute, es geht aber auch mit großen Mülltüten. Jeder Spieler klettert in solch einen Sack hinein und hält ihn vor der Brust mit beiden Händen fest. Nun kann das Wetthüpfen mit anderen Spielern beginnen.

Seilspringen

Seilspringen kann man alleine oder mit anderen Kindern zusammen. Wer für sich springt, hält das Seil so in den Händen, dass es etwa bis zu den Knöcheln reicht. Jetzt wird es von hinten nach vorn über den Kopf geschwungen. Bevor das Seil die Füße erreicht, springt man darüber.

Für das „Teddybär“-Spiel benötigt man ein langes, nicht zu leichtes Seil, ein wenig Platz und mindestens drei Spieler. Zwei Kinder halten das Seil jeweils an den Enden fest und schwingen es herum. Das dritte Kind, der Teddybär, muss beim Springen den Anweisungen der beiden anderen folgen, die zum Beispiel singen:

Teddybär, Teddybär, spring hinein!
Teddybär, Teddybär, heb dein Bein!
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm!
Teddybär, Teddybär, ganz herum!
Teddybär, Teddybär, ruh dich aus!
Teddybär, Teddybär, spring hinaus!

Teddybär, Teddybär, dreh dich um!
Teddybär, Teddybär, sei nicht dumm!
Teddybär, Teddybär, heb ein Bein!
Teddybär, Teddybär, lass es sein!

Teddybär, Teddybär, mach 'nen Gruß!
Teddybär, Teddybär, zeig 'nen Schuh!
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?
Teddybär, Teddybär, ruh dich aus!
Teddybär, Teddybär, geh nach Haus.

Teddybär, Teddybär, spring hinein!
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm!
Teddybär, Teddybär, wirf mit Steinen!
Teddybär, Teddybär, sammel sie auf!
Teddybär, Teddybär, spring hinaus!

Bei „Wirf mit Steinen!“ lässt das springende Kind kleine Steine, die es zuvor gesammelt hat, auf den Boden fallen. Wird gerufen: „Sammle sie auf!“, so versucht das Kind, die Steine wieder aufzusammeln. Dabei muss es natürlich weiter springen!

Gummitwist

Bei Gummitwist spielen meist drei Kinder zusammen. Benötigt wird ein ca. 4 Meter langes Gummiseil, das an den Enden verknotet wird. Etwa 2 Meter voneinander entfernt stellen sich zwei Kinder auf und spannen das Gummi in Fußknöchelhöhe so um ihre Beine, dass eine Gasse entsteht. Je höher das Seil im weiteren Spielverlauf gespannt wird, z. B. auf Kniehöhe, umso schwieriger wird es. Das dritte Kind muss verschiedene Sprungfolgen bewältigen, beispielsweise:

- Aus dem Lauf heraus über die Gasse springen.
- Mit beiden Füßen auf das erste Seil springen und dann über das zweite hinweg.
- Mit beiden Füßen auf das zweite Seil springen und rückwärts wieder hinaus.
- Mit einem Bein in die Gasse springen und auf dem anderen Bein landen.

Erfahrene Spieler bauen Schwierigkeiten ein, indem die Gummibandhalter ihre Beinstellung verändern: Während das eine Kind die Beine grätscht, stellt das andere sie zusammen und umgekehrt.

Ballspiele

Äffchen

Wenigstens drei Spieler benötigt man für dieses Spiel. Die Kinder stellen sich in einen Kreis und werfen sich einen Ball zu. Ein Kind steht in der Mitte und versucht, den Ball zu fangen. Gelingt dies, so muss nun derjenige in die Mitte, dessen Ball gefangen wurde.



Ball an die Wand

Dieses Spiel eignet sich für einen oder mehrere Spieler. Gegen eine Wand oder eine nicht zu niedrige Mauer wird ein Ball in einer bestimmten Weise geworfen und wieder aufgefangen. Spielen mehrere Kinder, so wechseln diese sich ab. Einige Beispiele für verschiedene Ballproben, die auch kombiniert werden können:

- Den Ball mit beiden Händen gegen die Wand werfen, auf den Boden aufprellen lassen und mit beiden Händen wieder auffangen.
- Den Ball gegen die Wand werfen, in die Hände klatschen und den Ball wieder auffangen.
- Den Ball gegen die Wand werfen, und während der Ball auf den Boden prallt, dreht man sich schnell um die eigene Achse und fängt den Ball wieder.
- Den Ball gegen die Wand werfen, mit dem Knie oder dem Fuß annehmen und dann hoch in die Hände befördern, ohne dass der Ball hinunterfällt.

Gewonnen hat, wer die meisten Wiederholungen schafft, ohne dass ihm ein Fehler unterläuft.

Hoch rein

Für dieses Spiel eignet sich am besten ein Fußballtor, wie man es auf vielen Bolzplätzen findet. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels eine bestimmte Anzahl Leben. Es wird ein Spieler bestimmt, der sich zuerst ins Tor stellt. Die anderen Spieler müssen nun den Ball ins Tor befördern. Treffen sie das Tor, wird dem Torwart ein Leben abgezogen. Wer alle Leben verloren hat, scheidet aus. Der Ball darf allerdings nur auf eine bestimmte Art in das Tor befördert werden: Nämlich nur, indem er direkt aus der Luft angenommen und geschossen oder geköpft wird. Berührt der Ball auf dem Weg ins Tor die Erde, muss der Schütze ins Tor. Das gleiche gilt, wenn der Ball aus dem vorher abgegrenzten Spielfeld geschossen wird.

Bußball

Die Spieler stellen sich in einen Kreis und werfen einander einen Ball zu. Wer den Ball nicht fängt, muss büßen, indem er sich z. B. hinkniet. In dieser Lage muss er weiterspielen. Der Büßer darf wieder aufstehen, wenn er den Ball fängt. Unterläuft dem Spieler jedoch ein zweiter Fehler, muss er sich auf den Bauch legen und in dieser Position das Spiel fortsetzen. Um aufzustehen, muss er den Ball zweimal richtig fangen usw. Die Kinder können sich selbst verschiedene Bußen ausdenken.

Pflockball

In die Mitte des Spielfeldes wird ein Pflock eingeschlagen, auf den ein kleines Brett gelegt wird. Auf dieses wiederum kommt der Ball. Mit einem kräftigen Stock schlägt nun ein zuvor ausgewählter Spieler auf das Brettchen, so dass der Ball hoch in die Luft fliegt. Die anderen Spieler müssen nun versuchen, den Ball zu fangen. Fällt der Ball zu Boden, darf derselbe Spieler noch einmal schlagen. Ansonsten ist der Spieler an der Reihe, der den Ball gefangen hat.

Figurenball

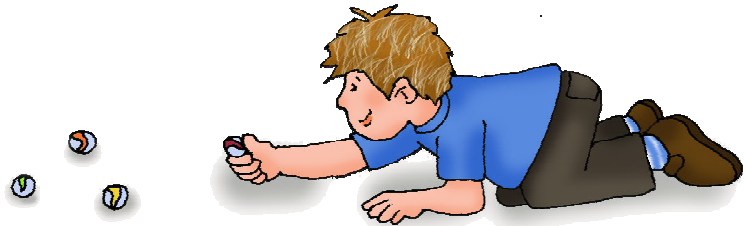
Die Kinder zeichnen ein Spielfeld auf den Boden. Wer beginnt, wirft den Ball in das erste Feld. Beim Zurückspringen darf er nicht gefangen werden, sondern muss mit der flachen Hand (oder mit der Faust) in das zweite Feld geschlagen werden usw. Wer den Ball in der richtigen Reihenfolge durch alle Felder schlägt, hat gewonnen. Wer einen Fehler macht, darf in der nächsten Runde in dem Feld neu anfangen, in welchem er den Fehler gemacht hat. Machen alle Spieler einen Fehler, beginnen alle erneut im ersten Feld.

10	
9	
8	
7	
6	
5	
3	4
2	
1	

Mützenball

Die Spieler legen ihre Kappen (behelfsweise kleine Schalen oder Schüsseln) vor einer Wand auf die Erde. Sie müssen versuchen, einen kleinen Ball (Tennis- oder Tischtennisball) so in die Mützen zu werfen, dass der Ball dort liegen bleibt. Wessen Ball nach einer bestimmten Anzahl von Würfeln am häufigsten in den Kappen liegen bleibt, hat gewonnen. Das Spiel lässt sich ausdehnen: Bleibt der Ball in einer Mütze liegen, so muss der Besitzer dieser Mütze schnell hinlaufen, sich den Ball nehmen und bis zu einer vorher festgelegten Linie laufen. In der Zwischenzeit laufen die übrigen Spieler weg. Ruft jetzt der Spieler „Stando“, so müssen die Flüchtenden stehen bleiben und dürfen abgeworfen werden. Trifft der Spieler, ist die Runde vorbei. Geht der Ball daneben, setzt sich das Spiel mit Laufen und dem „Stando“-Ruf fort.

Murmelspiele



Klickerschnippen

Bei diesem Spiel werden die Murmeln (Klicker) mit gekrümmtem Zeigefinger in ein kleines Loch im Boden (Kühle) geschnippt. Wer die meisten Kugeln in die Kuhle befördert, hat gewonnen.

Külkendreule

Zu Beginn dieses Spiels gibt jeder der Spieler so viele seiner Murmeln her, dass sechs zusammenkommen. Der erste Spieler wirft von einer zuvor festgelegten Linie aus alle sechs Murmeln in Richtung einer kleinen Kuhle. Von den Murmeln darf jedoch nur eine in der Kuhle liegen bleiben. Glückt dies, so hat der Spieler gewonnen und darf alle sechs Murmeln behalten. Springen indes alle Murmeln aus der Kuhle heraus oder bleibt mehr als eine darin liegen, so darf nun der nächste Spieler versuchen, mit dem gekrümmten Zeigefinger die übrigen Murmeln in die Kuhle zu schnippen. Sobald eine Murmel daneben geht, ist die Reihe am nächsten Spieler. Wer die letzte Murmel in der Kuhle versenkt, hat das Spiel und damit alle Murmeln gewonnen.

Bomme

Die „Bomm“ ist eine besonders dicke Murmel. Der erste Spieler wirft oder rollt die Bomm etwa 10-15 Meter weit. Der nächste Spieler versucht, die Bomm mit seiner eigenen zu treffen, indem er sie entweder wirft oder rollt. (Das Geräusch, das bei erfolgreichem Treffer entsteht - bomm! -, führte übrigens zur lautmalerischen Bezeichnung der Kugel.) Gelingt dies, so erhält der Werfer eine zuvor abgesprochene Anzahl von Murmeln. Verfehlt der Wurf das Ziel, darf der nächste Spieler versuchen, eine der gegnerischen Bomme zu treffen. Glückte auch dies nicht, so versucht der erste Spieler mit seiner Kugel, die Kugeln seiner Mitspieler zu treffen. Jeder Treffer führt dazu, dass der Besitzer der getroffenen Kugel die vereinbarte Anzahl an Murmeln abgeben muss. Der Spieler, der keine Murmeln mehr hat, ist bankrott.

In den Pott

In den Boden werden fünf ca. faustgroße Kuhlen gegraben, davon vier im Quadrat und eine in der Mitte. Mit etwas Abstand zum Mittelloch wird davor noch ein kleines Loch gegraben. Von einer Linie aus, die etwa 2 Meter vom Quadrat entfernt sein sollte, versuchen nun die Spieler, ihre Murmeln in das Loch in der Mitte des Quadrats zu stoßen. Landet die Kugel dabei in dem kleinen Loch oder in einem der Ecklöcher, so muss der Spieler zur Strafe zwei Murmeln in das Loch in der Quadratmitte, den „Pott“ legen. Wer seine Murmel in den Pott schnippt, gewinnt dessen ganzen Inhalt.

Glaskugelzielen

Der erste Spieler schießt von einer Linie aus eine große Murmel beliebig weit weg. Die Mitspieler versuchen nun reihum, mit ihren kleinen Murmeln die große zu treffen oder ihr so nahe wie möglich kommen. Wessen Murmel am nächsten an die große herankommt, hat gewonnen und darf alle anderen Murmeln einsammeln. Liegen zwei kleine Murmeln in gleicher Entfernung zur großen, so entscheiden die Besitzer das Spiel, indem sie noch einmal werfen.

Aus dem Kreis jagen

In die Mitte eines Kreises von ca. 15 Zentimeter Durchmesser wird eine Mulde gegraben. Als Einsatz legt jeder Spieler zwei Murmeln in die Kuhle. Ein Spieler nach dem anderen lässt nun aus Augenhöhe eine seiner Murmeln auf die Kugeln in der Mulde fallen. Nun sollten möglichst viele Murmeln sowohl aus der Mulde als auch aus dem Kreis springen, denn dann gehören sie dem Werfer. Die restlichen Murmeln verbleiben für die nächsten Spielrunden in der Kuhle. Das Spiel ist aus, wenn alle Murmeln aus der Kuhle gejagt wurden. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten aus der Kuhle gejagten Murmeln.

Der Letzte gewinnt

In 2-3 Meter Entfernung von der Abwurfstelle wird eine Linie markiert. Jeder Spieler versucht, eine Murmel so nahe wie möglich an diese Linie heran zu schießen. Der letzte Spieler bekommt alle Murmeln, an denen seine vorbeirollt sowie diejenigen, die über die Linie hinausrollen. Die Reihenfolge der Spieler wechselt, so dass jeder einmal Letzter werden kann.

Spiele (nicht nur) fürs Haus

Teekesselchen

Zwei Spieler vereinbaren einen Begriff, der verschiedene Bedeutungen hat. Zum Beispiel können dies sein: Mast (Schiff/Schwein), Band (Schnur/Musik), Pony (Tier/Frisur), Koppel (Gürtelschnalle/Weide), Steuer (zum Lenken/Abgabe), Laster (schlechte Angewohnheit/LKW), Kunde (z.B. als Käufer/Nachricht), Kiefer (Nadelbaum/Knochen), Schild (Verkehrszeichen/Schutzschild), See (Binnengewässer/Meer), Tau (Seil/Morgentau). Abwechselnd müssen beide Spieler eine Eigenschaft des Gegenstands beschreiben, z. B.: „Mein Teekesselchen ist manchmal sehr laut“ (Band als Musikkapelle). Mein Teekesselchen benötigt man, um etwas festzumachen“ (Band als Schnur). Die anderen Spieler müssen herausbekommen, welches Wort gemeint ist.

Stille Post

Der erste Spieler flüstert ein Wort oder einen Satz in das Ohr seines Nachbarn, welches der dann weitersagt. Der letzte Spieler in der Reihe oder Runde sagt laut, was er verstanden hat. Üblicherweise ist dies irgendetwas Verdrehtes, was mit dem Ausgangssatz nur noch wenig zu tun hat.

Koffer packen



Je mehr mitspielen, desto schwieriger wird es: Der erste Spieler denkt sich einen Gegenstand, den er in seinen Koffer packen will, z. B. einen Fußball, und sagt: „Ich packe in meinen Koffer einen Fußball“. Der nächste Spieler wiederholt den erstgenannten Gegenstand und fügt einen weiteren hinzu, z. B. „Ich packe in meinen Koffer einen Fußball und eine Hose“. Der nächste Spieler hängt einen dritten Gegenstand an. So geht es in der Runde immer weiter. Wer bei der Aufzählung einen Gegenstand vergisst oder die Reihenfolge vertauscht, scheidet aus. Wer als letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

Armer schwarzer Kater

Die Spieler bilden einen Kreis. Einer spielt den Kater und stellt sich in die Mitte des Kreises. Dann geht er zu einem Mitspieler und miaut auf eine möglichst komische Weise. Grimassen, Faxen usw. - alles ist erlaubt. Wer so „angesprochen“ wurde, der muss dreimal hintereinander mit bedauernder, mitleidsvoller Stimme sagen: „Armer schwarzer Kater!“, und diesem dabei über den Kopf streicheln. Wenn der Kater es schafft, sein Opfer zum Lachen zu bringen, wird dieses zum Kater und muss in die Mitte.

Finger- und Handspiele

Gordischer Knoten

Die Kinder bilden einen Kreis und strecken mit geschlossenen Augen ihre Hände in Richtung Kreismitte, bis sich die Spieler an den Fingerspitzen berühren. Nun ergreift jeder Spieler nach dem Zufallsprinzip zwei andere Hände und hält sie fest. Die Augen werden wieder geöffnet und das entstandene Knäuel muss zu einem Kreis entknotet werden, ohne dass sich die Hände loslassen.

Händeturm

Das erste Kind legt seine linke Hand auf den Tisch, drauf folgen nacheinander die linken Hände der anderen Kinder. Nun legt der erste Spieler seine rechte Hand auf den Tisch, obenauf kommen die rechten Hände der anderen Kinder. Das erste Kind zieht jetzt vorsichtig seine linke Hand hervor und legt sie wieder auf die Spitze des Turms, dann folgen die anderen Kinder - langsam zunächst, dann schneller und schneller, bis sich am Ende die Reihenfolge auflöst und der Turm in einem wilden Durcheinander einstürzt.

Alles fliegt hoch

Die Kinder sitzen um einen Tisch und trommeln mit ihren Zeigefingern auf die Tischplatte. Einer ruft: „Alle Spatzen fliegen hoch!“, woraufhin die Kinder kurz ihre Arme in die Luft heben und dann weitertrommeln. So geht dies weiter mit anderen Vögeln oder Dingen, die fliegen können (Flugzeug, Hubschrauber). Irgendwann ruft einer beispielsweise: „Alle Schreibtische fliegen hoch!“ - was natürlich nicht geht, weshalb die Kinder auch diesmal nicht die Arme in die Luft werfen dürfen, sondern weitertrommeln müssen. Wer nicht aufmerksam war und seine Arme dennoch hebt, scheidet aus.



Das ist der Daumen

Beginnend beim Daumen, werden die Tätigkeiten der einzelnen Finger beschrieben, indem man bei jeder Zeile auf einen Finger deutet.

*Das ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der liest sie auf,
der trägt sie heim.
Und der kleine Schelm
isst sie ganz allein.*

Backe, backe Kuchen

Beim Aufsagen des folgenden Reims werden die Handflächen des Kindes erfasst und im Rhythmus des Reims sachte gegeneinander geschlagen. Am Ende wird das Broteinschieben nachgeahmt.

*Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen:
Wer will guten Kuchen backen,
der muss haben sieben Sachen:
Eier und Schmalz,
Butter und Salz,
Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gel'.
Schieb, schieb in Ofen 'nein.*

Schere, Stein, Papier

Mit den Händen werden verschiedene Symbole - Schere, Stein, Papier - dargestellt, die sich gegenseitig „schlagen“ können. Die flache Hand stellt das Papier dar; die Schere symbolisiert man durch ausgestreckten Zeige- und Mittelfinger; die Hand zur Faust geballt, bildet den Stein. Damit ein Spieler durch zu frühes Zeigen seines Symbols keinen Nachteil erleidet, bewegen beide Spieler ihre Spielhand zur Faust geballt auf und ab und sprechen dabei den Namen des Spiels oder zählen bis drei. Beim letzten Wort des Spielnamens (oder bei drei) wird die Handhaltung offenbart. Nun gilt: Schere schneidet Papier, Papier wickelt den Stein ein, Stein macht Schere stumpf.

Handabklatschen

Zwei Kinder stehen sich gegenüber und klatschen einander die Hände ab - nach bestimmten Regeln allerdings:

- 1) Die eigenen Hände werden zusammengeschlagen.
- 2) Die eigene linke Hand gegen die rechte des Mitspielers, sowie die eigene rechte Hand gegen die linke des Mitspielers klatschen.
- 3) Erneut die eigenen Hände zusammenklatschen.
- 4) Die eigene rechte Handfläche schlägt gegen die rechte Handfläche des Mitspielers.
- 5) Die eigenen Hände zusammenschlagen.
- 6) Die eigene linke Hand schlägt gegen die linke Handfläche des Mitspielers.

Anschließend beginnt der Vorgang erneut, allerdings steigert sich das Tempo von Mal zu Mal.

Abdreschen

Zwei Spieler stehen sich gegenüber, legen ihre Handflächen gegeneinander und berühren mit den eigenen Fingerspitzen die des Mitspielers. Nun versuchen beide, die Hand des Mitspielers abzuklatschen. Dieser weicht den Schlägen durch schnelle Bewegungen nach oben oder unten aus. Wer trifft, bekommt einen Punkt. Wer grundlos ausweicht, z. B. weil der Mitspieler seinen Schlag nur ange-tauscht hat, bekommt einen Punkt abgezogen. Sieger ist, wer nach einer be-stimmten Anzahl von Durchgängen die meisten Punkte erzielt hat.

Kreisspiele

Machet auf das Tor

Zwei Kinder bilden ein Tor, indem sie sich mit hoch gestreckten Armen an den Händen fassen. Die übrigen Kinder gehen in einer Kette durch das Tor und singen dabei:

*Machet auf das Tor, machet auf das Tor!
Es kommt ein goldener Wagen.
Wer sitzt denn darin, wer sitzt denn darin?
Ein Mann mit goldenen Haaren.
Was will er, will er denn, was will er, will er denn?
Er will Tobias holen.
Was hat er denn getan, was hat er denn getan?
Tobias hat gestohlen.
Was hat er denn gestohlen, was hat er denn gestohlen?
Dem Kaiser seine Kroooooone.*

Das „o“ in dem Wort „Krone“ wird so lange angehalten, bis Tobias im Tor angekommen ist. Die beiden Kinder, die das Tor bilden, senken dann schnell die Arme, und Tobias ist gefangen.

Armer Mann, was fang ich an

Die Kinder bilden einen Kreis, in dessen Mitte sich eines der Kinder stellt und singt:

*Ich armer Mann, was fang ich an,
ich will mich lustig machen, solange ich kann
Gebt Acht auf mich,
macht es so wie ich.
Und alle, die im Kreise sind,
die machen es so wie ich.*

Bei „ich“ vollführt das Kind allerhand lachhafte Bewegungen und Grimassen, die von allen Kindern nachgeahmt werden.

Es geht ein Bi-Ba-Butzemann

Die Kinder stellen sich zum Kreis, in dessen Innerem ein Kind umhergeht, wobei es die Hände über dem Kopf wie zu einem Dach formt. Die übrigen Kinder singen:

*Es geht ein Bi-Ba-Butzemann
In unserm Kreis herum, widebum.
Es geht ein Bi-Ba-Butzemann
In unserm Kreis herum.
Drei mal drei ist neune,
du weißt ja, wie ich's meine.
Zwanzig ist ja zweimal zehn.
Butzemann bleib' steh'n, bleib' steh'n.*

Der Butzemann kommt vor einem der Kinder zum Stehen. Die Kinder singen weiter, und der Butzemann und sein Gegenüber machen die geschilderten Bewegungen mit.

*Er rüttelt sich, er schüttelt sich,
er wirft die Beine hinter sich,
er klatschet in die Hand:
Wir beide sind verwandt.*

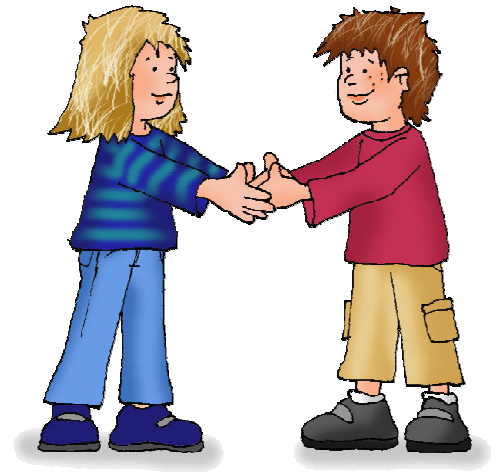
Beide Kinder fassen sich an den Händen und drehen sich einige Male im Kreis. Das gewählte Kind ist der neue Butzemann.

Taler, du musst wandern

Die Kinder bilden einen Kreis. In der Mitte steht ein Kind mit verbundenen Augen. Die Kinder lassen eine Münze von Kind zu Kind wandern und singen dabei:

*Taler, Taler, du musst wandern,
von dem einen Ort zum andern.
Oh, wie herrlich, oh wie schön,
kann der Taler wandern gehen.*

Das Lied kann einige Male wiederholt werden, dann darf das Kind die Augenbinde abnehmen und muss nun das Kind suchen, welches die Münze in der Hand hat. Klappt das auf Anhieb, muss jetzt das Kind, das den Taler hatte, in die Mitte.



Ringel, rangel, Rose

Die Kinder bilden einen Kreis, fassen sich an den Händen und drehen sich. Dabei singen sie:

*Ringel, Rangel, Rose,
Butter in der Dose,
Schmalz in dem Kasten,
morgen woll'n wir fasten,
übermorgen Lämmlein schlachten,
das soll schreien " Mäh!"*

Bei „Mäh“ stoppen die Kinder und gehen in die Hocke.

Verschiedenes

Dosenlaufen

Man benötigt zwei leere Konservendosen und ca. 5 Meter Kordel. Nahe dem Rand des Dosenbodens werden gegenüberliegend zwei Löcher gestoßen. Hierdurch wird die Kordel gezogen und an den Enden verknotet. Je nach Lust kann man die Dosen verzieren.

Reifenschlagen

Um einen Reifen vor oder neben sich her treiben zu können, braucht man zuallererst - einen Reifen. Vielleicht lässt sich irgendwo noch eine alte Fahrradfelge auftreiben, es gibt aber in Spielwarengeschäfte auch Reifen aus Plastik zu kaufen. Mit einem kurzen Stock wird der Reifen vorangetrieben.

Seifenblasen

Am einfachsten geht es mit einer käuflichen Seifenblasenlösung, aber man kann Seifenblasenlauge auch selbst herstellen. Als Zutaten benötigt man Wasser (am besten destilliertes), Spülmittel (oder Seife oder Babyshampoo) und Glycerin (in Apotheken erhältlich, es geht notfalls auch mit Zucker). Die Herstellung erfordert ein wenig Experimentierfreude, denn die Lösung darf weder zu dünn noch zu dick sein. Einen dünnen Draht biegt man zum Ring zurecht. Noch besser klappt es später, umwickelt man den Draht mit Mullbinden oder Bindfäden, woran das Seifenwasser besser haftet. (Diese Arbeit spart sich, wer im Tabakladen Pfeifenreiniger kauft.)

Beispielrezepte: 2/3 Tasse Spülmittel, 4 l Wasser, 2-3 EL Glycerin oder 100 g Zucker, 2-3 EL Salz, 1,4 l Wasser, am besten destilliert, 150 ml Spülmittel, 12 ml Glycerin.



Kreisel

Will man keinen Kreisel kaufen, nimmt man eine leere, dicke Garnrolle und sägt sie in der Mitte durch. In das Loch wird ein Rundholz geklebt - fertig ist der Kreisel, den man nun noch anmalen kann.

Blattfiepe

Ein größerer Grashalm wird straff zwischen die Daumen geklemmt. Bläst man nun auf den Halm, so schwingt er hin und her und erzeugt Geräusche, die Vogelstimmen ähneln, z. B. der des Fasans.

Rittergeburtstag im Blutturm

Alte Spiele neu entdecken können Sie auch in historischer Umgebung!

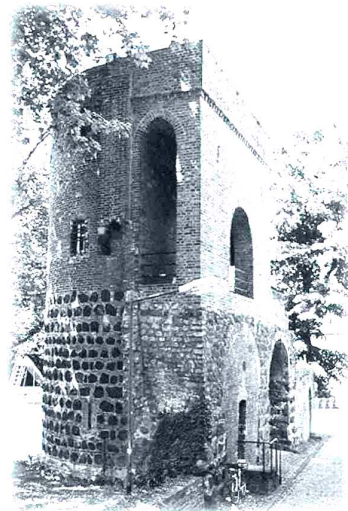
Feiern Sie mit Ihrem Kind ab sechs Jahren einen zünftigen „Ritter-Geburtstag“ im Blutturm an der Promenadenstraße!

Kosten: 20,- €

Näheres zu den Mietbedingungen erfahren Sie im Kinderbüro!

Tel. 02131- 905190 -91- 93

e-mail: kinderbuero@stadt.neuss.de



Weiterführende Literatur

Baum, Heike (1995): *Spiele aus Großmutterns Zeit. Für Kinder von heute entdeckt*. Freiburg, Basel, Wien: Herder

Fährmann, Willi u. a. (1996): *Kinderspiele - Menschenträume. Alte Kinderspiele am Niederrhein*. Moers: Brendow

Fuchs, Hans (1998): *500 alte Spiele vom Niederrhein. Reime, Verse, Rätsel, Lieder für Kinder von Heute*. Krefeld: Industriedruck

Institut für alternative Kommunalplanung e. V. (Hrsg.) (1998): *Straßenspiele auf Straßen für Kinder*. Dortmund: o. V.

Jacoby, Edmund; Berner, Rotraut Susanne (1999): *Himmel, Hölle, Blindenkuh. Kinderspiele für drinnen und draußen*. München: dtv

Oerter, Rolf (1998): *Kindheit*. In: ders.; Montada, Leo (Hrsg.): *Entwicklungspsychologie*. 4. Aufl. Weinheim: Psychologie Verlags Union, S. 249-309

Rühmkorf, Peter (1995): *Über das Volksvermögen. Exkurse in den literarischen Untergrund*. Reinbek: Rowohlt

Sportjugend NRW (Hrsg.) (2006): *Arbeitshilfe Gesellige Spiele*. Voerde: Rhiem

Thiesen, Peter (2000): *Klassische Kinderspiele. Neu entdeckt für Kindergarten und Schule*. 3. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz

Woll, Johanna u. a. (1988): *Alte Kinderspiele*. Stuttgart: Ulmer