

## Herkunft des Brettspiels

Eines ist sicher, bei der Frage nach Herkunft von Brettspielen - man weiß es nicht genau, wo die Wurzeln der Brettspiele verankert sind. Die Historiker gehen davon aus, dass in Ägypten bereits ca. 2300 v. Chr. gespielt wurde. Mindestens genauso alt scheint die Spielkultur in China zu sein, wenn gleich die ersten schriftlichen Aufzeichnungen erst aus dem Jahr 450 v. Chr. stammen.

Allerdings kann man mit Sicherheit davon ausgehen, dass die nachfolgenden Spiele Vorläufer unserer heutigen Spiele sind.

---

## Mensch ärgere dich nicht

### Geschichte

Dies ist ein altes Spiel indisches Spiel namens Pachisi.

In seiner heutigen Form wurde es in den Wintermonaten 1907/1908 von Josef Friedrich Schmidt in Anlehnung an das englische Spiel Ludo in München in der Werkstatt erfunden.

---

## Dame

### Geschichte

Das Damenspiel hat seinen Ursprung wahrscheinlich im 10. oder 11. Jahrhundert in Südfrankreich.

---

## Halma

### Geschichte

Halma wurde 1883 vom Amerikaner George Howard Monks erfunden und ursprünglich auf einem quadratischen Spielbrett gespielt. 1892 brachte Ravensburger das heute bekannte Stern - Halma heraus.

---

## Paschen

Paschen von frz. Passe-dix, Knobeln, Knöcheln, Knockeln oder einfach Würfeln ist eines der ältesten und verbreitetsten Hasardspiele und wird mit einem Becher (Würfelbecher) und drei Spielwürfeln in verschiedenen Varianten gespielt. Die folgende Beschreibung stützt sich auf Pierers Universallexikon von 1857/65 und das Brockhaus Konversationslexikon von 1894/96. Dieselbe Regel findet sich in Friedrich Antons Encyklopädie der Spiele von 1889 unter dem Namen Elf hoch. Elf hoch mit drei Würfeln wird auf der Liste verbotener Spiele des k.u.k. Justizministeriums von 1904 angeführt.

---

## Scrabble

1931 erfand der amerikanische Architekt Alfred Mosher Butts die Urform des Spiels, das er zunächst

„Lexico“ nannte. Laut Firmengeschichte war es Butts Ziel, ein Spiel zu schaffen, das zur Hälfte von den Fähigkeiten der Spieler und zur anderen Hälfte durch Glück beeinflusst wird. Die Grundregeln des Spiels waren bereits in der Urfassung „Lexico“ dem heutigen „Scrabble“ vergleichbar

(unterschiedliche „Buchstabenwerte“, ungleichmäßige Verteilung des Buchstabenvorkommens, etc.),

Es wurde jedoch nicht auf einem Brett gespielt, sondern Punkte wurden ausschließlich anhand der

Länge und Buchstabenzusammensetzung der Wörter vergeben.

---

## Backgammon

### Geschichte

Es gilt als älteste Brettspiel von dem es schriftliche Darstellung gibt.

Backgammon basiert auf dem mesopotamischen Spiel Tabula. Es wird das erste mal schriftlich in einem Epigramm für den byzantinischen Kaiser Zeno (476-481 n. Chr.) erwähnt.

---

### Mühle

#### Geschichte

Im europäischen Raum ist das Mühlespiel seit der Bronzezeit bekannt. In einem bronzezeitlichen Grab in Irland wurde als Grabbeigabe ein Mühlespiel entdeckt.

---

## Mancala

Der Ursprung der Mancala-Spiele ist unbekannt. Zu den ältesten Spielbrettern (6.-7. Jahrhundert n. Chr.) gehören die Funde aus Matara und Yeha im Nordwesten Äthiopiens. Das Spiel selbst wurde erstmals im Kitab al-Aghani (Buch der Lieder) erwähnt, das im 10.

Jahrhundert von Ali Abul al-Faraj von Isfahan geschrieben wurde. Ob ältere Muldenreihen (in der Archäologie "cup marks" genannt), die z.B. in Ägypten, Sri Lanka und Zypern gefunden wurden, Spielebretter sind, ist nicht bekannt.

Selbst wenn diese Mulden zum Spielen dienten, weiß man nicht, was darauf tatsächlich gespielt wurde.

Auch ist die Datierung solcher Funde äußerst problematisch, da es Hinweise gibt, dass manche Muldenreihen viel später als die Bauwerke entstanden, auf denen sie sich befinden. Trotzdem wird immer wieder von Laien und Spieleproduzenten behauptet, dass Mancala das älteste Spiel der Welt sei, "5000 Jahre alt". Mit dem Sklavenhandel kamen westafrikanische Mancala-Varianten um 1640 nach

Westindien (außer Puerto Rico und den Bahamas), die USA (Louisiana) und Teile Südamerikas.

Durch die Ausbreitung des Islam gelangten diese Spiele auch nach Zentralasien, Indien, die Malediven, Südchina, Südthailand, Malaysia und Indonesien. Von dort verbreiteten sie sich schließlich nach Sri Lanka, auf die Philippinen und die Marianen. In Europa sind traditionelle Mancala-Varianten im baltischen Raum, in den nördlichen Provinzen des früheren Ostdeutschlands (Pommern bis Ostpreußen), in Bosnien und auf der griechischen Kykladeninsel Hydra beschrieben worden. Schloss Weikersheim, Baden-Württemberg, stehen zwei Mancala-Tische aus dem frühen 18. Jahrhundert.

---

### Leiterspiel

Geschichte:

Das erste westliche Leiterspiel wurde 1892 von der Spielzeugfirma von Frederick Henry Ayres in England mit einem kreisförmigen Spielbrett auf dem Markt gebracht. R. H. Harte entwickelte 1983 eine Variante auf einem rechteckigen Spielfeld.

---

### Gänsespiel

Geschichte

Der „mythologische“ Ursprung des Gänsespiels scheint weit in die Geschichte zurück zu reichen.

So kann man das seit 3000 v. Chr. Überlieferte alt ägyptische Spiel Mehen (zu Deutsch „engerollt“), dessen kreisrundes Spielbrett die Form einer eingerollten Schlange hat, als einen Vorläufer des Gänsespiels verstehen. Auch der berühmte

Diskos von Phaistos wird bisweilen als Brettspiel im Stile eines antiken Gänsespiels interpretiert.

Spielregeln

Jeder Spieler sucht sich ein Spielstein aus und setzt diesen an den Start. Der erste Spieler beginnt, es wird nur einmal gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl, wird ab dem Feld 2 gesetzt. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielsteine stehen. Landet am Ende seines Zuges auf ein Ereignis (Zahlen im roten Kreis) muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft und der nächste Spieler ist an der Reihe.

5,9,14,18  
23,27,32

Gänsefeld  
Du darfst die gewürfelte Augenzahl noch einmal

36,41,45      setzen.  
50,54,59

6              Brücke  
Du kannst die Brücke überqueren. Rücke bis  
Feld 12 vor.

Hotel  
19             Müde von der anstrengenden Reise legst du  
dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe.  
Du musst einmal aussetzen.

26    Würfelfeld

---

Bist du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst  
du gleich noch einmal würfeln.

---

31    Brunnen

Du darfst erst weiterziehen, wenn du eine „6“  
gewürfelt hast.

42    Labyrinth

Jetzt hast du dich verlaufen. Gehe zum Feld 20  
zurück.

44    Seenot

Du bist in Seenot geraten. Gehe auf das Feld 20  
zurück.

52    Gefängnis

Dass du jetzt noch ins Gefängnis musst?! ...  
Hier musst du zweimal aussetzen.

53    Würfelfeld

Bist du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst  
du gleich noch einmal würfeln.

58    Grab

Eigentlich wäre dein Leben ja beendet. Aber wie es  
das Spiel einmal will, darfst du wieder auf Feld 2  
beginnen.

---

## Geschicklichkeitsspiele

Unter Geschicklichkeitsspiel versteht man Spiele, die vom Spieler eine besondere Reaktionsfähigkeit und / oder eine gute ausgeprägte Feinmotorik verlangen.

Es gibt Geschicklichkeitsspiele, die unabhängig von den Kulturen über die gesamte Welt verbreitet sind. Dazu zählt zum Beispiel das Spiel, das in unserem Kulturkreis als Hickelkasten oder auch unter dem Namen Himmel und Hölle (nicht die gleichnamige Faltfigur) bekannt ist. Aber auch das so genannte Fadenspiel oder Abhebespiel gehört in diese Kategorie.

---

## Stelzenlaufen

Stelzen - wie alles begann

„Was tun, wenn man ständig nasse Füße bekommt und zu klein ist, über Hecken und Gestrüpp zu schauen?“ fragten sich die Schafhirten an der französischen Atlantikküste, **Mitte des 19. Jahrhunderts**. Klar, man baut sich einen Turm, am besten, einen zum Mitnehmen. So entstanden die ersten Stelzen. Zwei Stelzen unter die Beine und eine dritte Stelze zum Draufsitzen. Vielleicht haben die Franzosen die Stelzen auch nur den Holländern abgeschaut, weiß es nicht so genau. Sehen und gesehen werden mit Stelzen Stelzenlaufen mit Übersicht. Praktisch war auch, dass anschleichende Wölfe von der Stelzenposition leicht auszumachen waren.

Als **Mitte des 19. Jahrhunderts** auf kaiserlichem

**Erlass die karge Heidelandschaft mit Kiefern Schonungen aufgeforstet und das Gebiet trockengelegt wurde, war es mit den Stelzen auch bald vorbei.**

---

## Versteckspiel

Das Spielfeld oder besser der Spielbereich sollte möglichst großflächig im Freien sein. Es sollte viele Möglichkeiten zum Verstecken geben.

Der Punkt, an dem sich zu Beginn alle Teilnehmer versammeln, z. B. ein Baum, sollte zentral liegen und von allen Seiten gut erreichbar sein.

---

## Dreibeinlauf

Der Dreibeinlauf war bereits im Mittelalter als Spiel geläufig, Kinder ab 6 Jahren, die damals als arbeitsfähig galten, sollten auf spielerische Weise auf die Arbeitswelt der Erwachsenen vorbereitet werden. Auch als Wettkampf hat der Dreibeinlauf, Sackhüpfen und Tauziehen eine lange Tradition. Ende des **19. und Anfang des 20. Jahrhunderts** waren es noch olympische Disziplinen: Heutzutage ist es als leichtathletische Laufübung im Bereich des Schulsports und vor allem als Wettlaufspiel von Kindern bekannt.

---

## Reifen (Spielzeug)

Reifentreiben in der [Zopfzeit](#), Kupferstich von [Daniel Chodowiecki](#), 1774



Kind beim Reifentreiben, 1853.

*Mathias Artaria*: Nationaltheater Mannheim, Ausschnitt.



Frau mit "Hula Hoop"-Reifen, 1958

Der **Reifen**, selten auch **Reif** genannt, ist ein Spielzeug, das in vielen Kulturen der Welt der Förderung der Geschicklichkeit dient. Er war früher fast ausschließlich aus Holz per Hand gefertigt und ist seit den 1950er Jahren besonders in seiner Form aus Kunststoffrohr als **Hula-Hoop-Reifen** bekannt.

### Geschichte

Bereits im [Corpus Hippocraticum](#) wird in der Schrift *Über die Lebensführung* (um 400 v. Chr.) der Reifenlauf empfohlen.<sup>[1]</sup> Menschen mit schwacher [Konstitution](#) sollten diese Übung zur Wiederherstellung ihrer Gesundheit nutzen. [Artemidoros](#), ein Wahrsager aus dem 2. Jahrhundert, meint in seinem [Traumdeutungswerk](#): *Einen Reifen treiben bedeutet, man werde Anstrengungen unterworfen, aus denen dem Träumenden ein Nutzen entstehen wird.*

Bei den Indianern Nordamerikas und den Inuit diente der Reifen zum spielerischen Erlernen der überlebensnotwendigen Jagdtechniken. Jemand trieb einen Reifen vor sich her und andere warfen mit langen Stangen durch die Öffnung. Oder ein mit Riemen umflochtener Reifen

## Reifen (Spielzeug)

wurde an einer Reihe junger Bogenschützen vorbeigerollt und anhand der Pfeilkennzeichnung konnte man anschließend den Sieger feststellen.

Im 19. Jahrhundert war der Umgang mit den leichten Holzreifen für Jungen und Mädchen gang und gäbe. Regelrechte Wettläufe wurden veranstaltet, und obwohl die etwas steife und strenge Kleidung der Oberschicht so gar nicht dazu zu passen schien, vertrieb sich auch der junge Adel seine Zeit damit.

Eine Wiedergeburt erlebte der Reifen als Spielzeug Ende der 1950er, Anfang der 1960er Jahre, als er in Form des *Hula-Hoop-Reifens* in die Kinderzimmer zurückkehrte.

### Reifentreiben

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. Zum Treiben benutzte man einen kleinen Stock (oder Stange), an dem oftmals zur Zierde eine kleine Holzkugel befestigt war. Doch auch ohne Stock, allein unter Benutzung der Handfläche, kann man ihn vorwärts bewegen, nachdem man ihn zuvor senkrecht gehalten und ihm dann einen leichten Vorwärtsschlag an der oberen Krümmung erteilt hat. Die Kurventechnik stellt nochmals besondere Anforderungen an die Beine-Hand-Augen-Koordination. In diesem Zusammenhang wird der Reifen im norddeutschen Sprachgebrauch auch [Tunnband](#)<sup>[2]</sup>, [Trünnelband](#), [Trudelreifen](#) oder [Tüdelband](#) genannt ([Plattdeutsch](#)). Die [Gebrüder Wolf](#) besangen dieses Spiel in dem Lied vom "*echt Hamburger Jung*" mit der Zeile "*An der Eck steiht'n Jung mit'm Tüdelband*".<sup>[3]</sup> In Bremen ist der Ausdruck *Tombandlaufen* überliefert und weist darauf hin, dass das Material eines solchen Reifens neben Holz (besonders Weidenholz, siehe [Bandreißer](#)) früher oft das Eisen von Tonnenbändern, also ausgedienten Halteringen von [Holzfässern](#) und -bottichen war. In dieser Funktion wurden sie durch [Fahrradfelgen](#) ohne Speichen und Nabe abgelöst.

### Hula Hoop

Die schon lange zuvor bekannte Geschicklichkeitsübung, einen leichten Reifen um die Hüfte kreisen zu lassen, wurde zu einem weltweit verbreiteten Modenspiel, als 1958 der kalifornische Spielzeughersteller *Wham-O Corp.* ab Juli 1958, gestützt auf eine nationale Marketingkampagne in weniger als vier Monaten 25 Millionen Kunststoffreifen unter dem Namen „Hula Hoop“ (*Hula* für [hawaiischer Tanz](#) und *Hoop* engl. (*Fass-*)*Reifen*) auf dem amerikanischen Markt absetzte.<sup>[4]</sup> Noch im gleichen Jahr schwappte die Welle nach Deutschland, wo diese Reifen von der Firma [geobra Brandstätter](#) erstmals gefertigt wurden. Nicht nur die Kleinen ließen nun die Hüften kreisen und erfanden Kunststücke mit dem Kunststoffgerät. Dauerhulahoopen war da noch die einfachste wettbewerbsmäßig ausgetragene Disziplin, der sich auch Jugendliche und Erwachsene unterwarfen. In [Varietés](#) und [Zirkussen](#) sah man [Artisten](#) und Artistinnen mit Dutzenden von Reifen um Hals und Bauch jonglieren, und mancher [Orthopäde](#) hatte mit vermehrten [Bandscheibenbeschwerden](#) der etwas älteren Hula-Hooper zu tun. Der Titel der deutschen Filmkomödie [Hula-Hopp, Conny](#) (1959) mit [Cornelia Froboess](#) und [Rex Gildo](#) war eine schnelle Reaktion auf diese Mode.

# 1 Peitschenkreisel



 Pieter Bruegel Kinder beim Kreiseln

Ein **Peitschenkreisel** (lokalsprachlich auch *Doppisch*, *Dildop*, *Pindopp*, *Dilledopp*, *Triesel*, *Tanzknopf*) ist ein **Kinderspielzeug**. Ein **Kreisel**, meist mit einem Querschnitt in der Form zwischen U und V und mit waagerechten Reifen versehen, wird auf der spitzen Seite stehend angedreht. Das kann zwischen zwei Handflächen, mit einem nach oben herausragenden Stiel und zwei Fingern oder klassisch mit einer um den Kreisel gewickelten Peitschenschnur geschehen. Dreht er sich einmal, kann er mit etwas Geschick durch fortgesetzte **Peitschenschläge** in fortwährender Drehung gehalten werden. Wer dieses am längsten schafft, gewinnt.

Das Spiel wird auf festem glatten Untergrund gespielt.

Es ist einem geübten Peitschenschläger durchaus möglich, seinen Kreisel in bestimmten Figuren zu führen oder kleine Hindernisse überspringen zu lassen, Schrägen oder Treppen hinauf- oder hinunterzuschicken und ähnliches.

In der Zeit zwischen den beiden Weltkriegen gab es Veranstaltungen, bei denen die Beherrschung des Peitschenkreisels vorgeführt und spielerisch verglichen wurde.



• Ein Peitschenkreisel



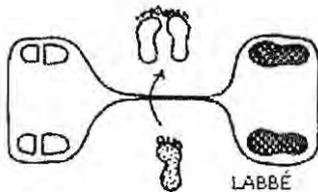
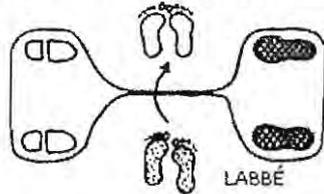
Ein Wurfkreisel



Tanzende *Doppische*  
(*Wurfkreisel*) in Aktion

## Gummitwist-Raketenstart

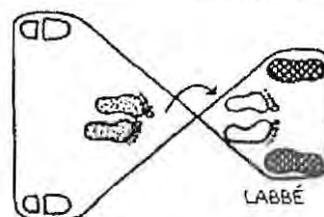
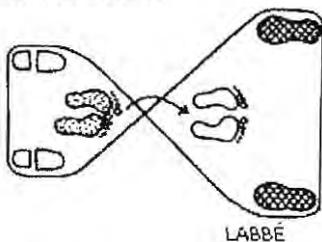
- Begonnen wird bei den Knöcheln. Die Standspieler drücken die zwei Gummibänder zu einem Strang zusammen. Ob mit einem Fuß abgesprungen wird oder mit zwei, mit Anlauf oder aus dem Stand, das kannst du dir selber aussuchen. Hauptsache du berührst das Gummi nicht, sonst musst du diese Stufe wiederholen.



## Gummitwist-Schmetterling

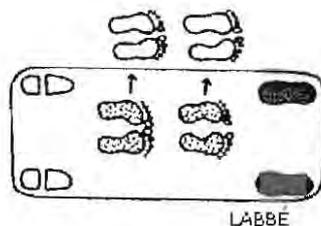
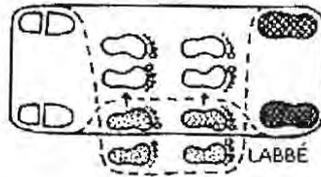
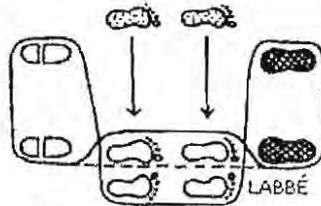
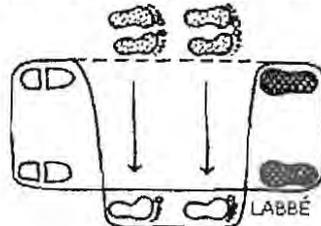
- Das Gummi wird wie eine 8 auf den Boden gelegt und beide Standspieler steigen in je eine Hälfte. Einer grätscht die Beine weit, der Andere stellt die Füße eng zusammen, dadurch entstehen zwei unterschiedlich grosse Felder. Der Springer stellt sich in das kleine Feld. Sobald die Standspieler rufen:
- "Schmetterling, Schmetterling, flieg!"

wechseln sie die Fußstellung, das heißt derjenige, der die Beine gegrätscht hatte stellt sie nun nah zusammen und umgekehrt. Die Aufgabe des Springers ist es nun in das plötzlich sehr kleine gegenüberliegende Feld zu springen- natürlich ohne das Gummi zu berühren!



## . Gummitwist - ZwillingsHippopp

- Wer keine Lust hat alleine zu springen, versucht es einfach zu zweit.



## Gummitwist-Das ist wichtig

- Gummitwist ist ein lustiges Spiel, das du mit deinen Freunden, aber auch alleine spielen kannst. Du brauchst dafür ein langes Gummi, z.B. ein Hosengummi aus dem Nähkasten und eventuell zwei Stühle, die die beiden Standspieler ersetzen. Knote die beiden Enden des Gummis zusammen und los geht's!

Feste Regeln gibt es beim Gummitwist eigentlich nicht, dafür kannst du dir mit deinen Freunden viele verschiedene Variationen selber ausdenken. Grundsätzlich gilt, es darf solange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht worden ist oder gegen eine Regel verstoßen

wurde. Dann ist der Durchgang beendet und der Nächste ist an der Reihe. Hier kommen ein paar Variationen:

Der Durchgang ist beendet, sobald der Springer:

- einen Fehler macht,
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi landet, oder hängen bleibt,
- mit den Fußspitzen ein anderes Gummi berührt,
- einen Sprung auslöst oder die Reihenfolge nicht einhält,

# Gummitwist

oder im falschen Feld landet. Jetzt kannst du dir noch überlegen, ob bei einem Fehler mit der nächstschwierigeren Stufe weitergemacht werden darf, oder der Durchgang wiederholt werden muss.

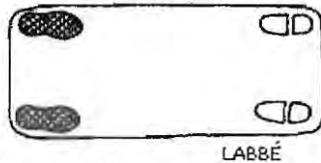
- Beginne mit Stufe 1, dabei verläuft das Gummi um die Knöchel. Wird dir das zu langweilig, dann spanne es in Waden oder Kniehöhe. Nach oben hin sind keine Grenzen gesetzt.



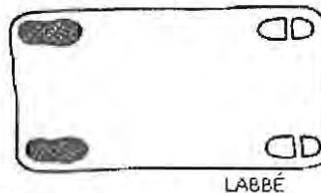
- 1 = Knöchel, 2 = Wade, 3 = Knie, 4 = unter Po, 5 = Hüfte, 6 = Taille

Die zwei Spieler die das Gummi mit ihren Beinen spannen, können nun durch Spreizen oder Zusammenstellen der Füße das Springen noch mehr erschweren. Ich habe mir diese vier Grundstellungen ausgedacht:

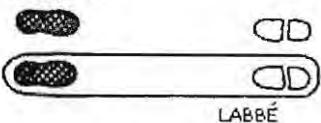
Normal



- Badewanne



- Engpass



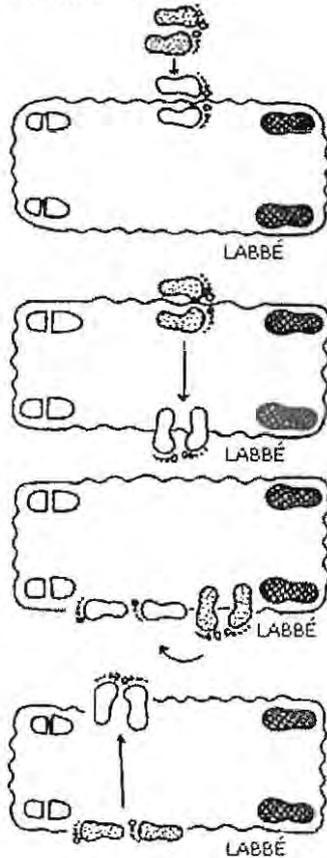
- Baumstamm



# Gummitwist

## • Gummitwist-Dauerwellen

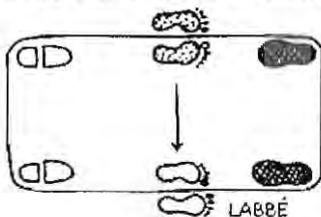
- Bei diesem Spiel, Dauerwellenwickellocken, schlottern die beiden Standspieler so doll mit ihren Beinen hin und her, dass es schon ganz schön schwierig ist, genau auf dem Gummi zu landen.



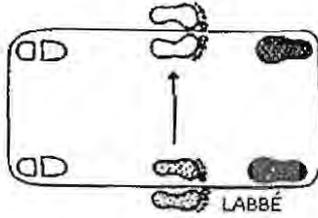
## Gummitwist-Gummigeschichte

- Während die Standspieler bei dem Spiel "Eine Gummi - Gummi Geschichte" das Gummi in "Baumstammbreite" spannen, stellt der Springer einen Fuß ins Sprungfeldinnere und wartet. Nun wird eine Geschichte erzählt, sobald die Wörter "Gummi- Gummi" auftauchen muss der Springer schnell hin und her springen, um dann wieder still auf den Text zu achten:

" Auf einem Gummi- Gummi- Berg steht ein Gummi- Gummi- Zwerg kratzt sich am Gummi- Gummi- Kopf bindet den Gummi- Gummi- Zopf trinkt aus dem Gummi- Gummi- Krug winkt einem Gummi- Gummi- Zug beisst von dem Gummi- Gummi- Brot wartet auf s Gummi- Abendrot."



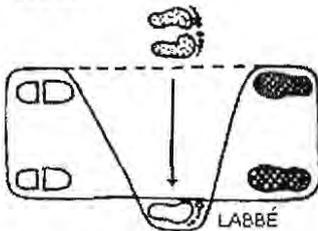
# Gummitwist



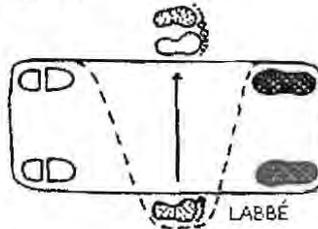
## • Gummitwist-Habakuk

- Für dieses Spiel braucht ihr zwei Standspieler oder zwei Stühle, einen Springer und einen Fänger der Habakuk genannt wird. Sobald der Springer mit dem Wort "zuck" das Gummiband verlässt, rennt er los! Schnell läuft er einmal um die Standspieler herum um sich darauf mit einem Sprung zwischen die Gummis in Sicherheit zu bringen. Der Habakuk der in der Nähe des Springers gelauert hat, flitzt hinterher um ihn zu fangen. Schafft er das, muss der Springer den Durchgang wiederholen.

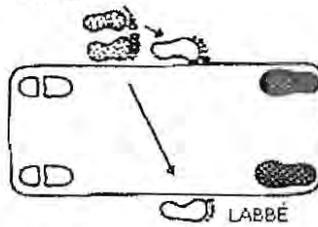
- "Kuck"



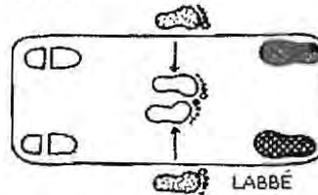
- "Kuck"



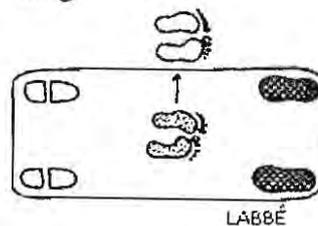
- "Haba"



- "kuck"

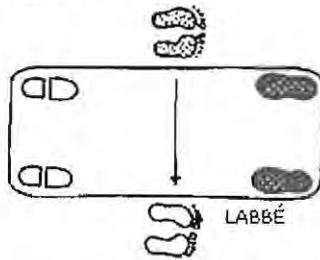


- "fang"

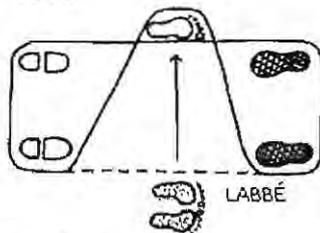


# Gummitwist

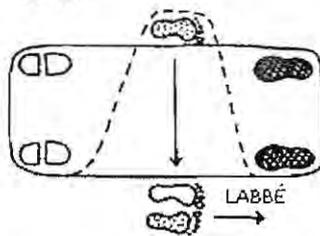
- "mich"



- "ruck"

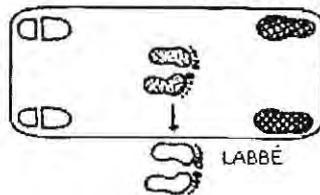
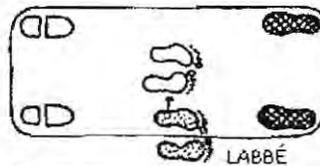
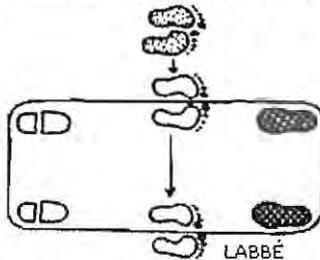


- "zuck"

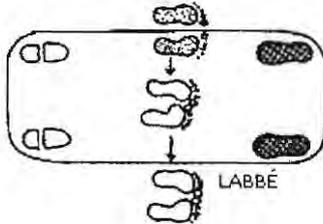
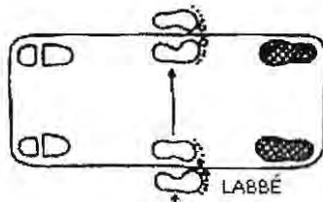


## Gummitwist-Hau Ruck

- "Hau- Ruck- Donald- Duck- Micky- Maus- Rein- Raus!"
- Wenn du beim 1. Sprung mit dem Wort "Hau" anfängst und bei jedem weiteren Sprung ein Wort des Verses aufsagst, dann springst du mit dem Wort "Raus" aus dem Gummi hinaus und der Durchgang ist beendet.

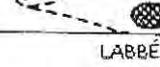
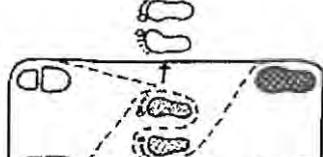
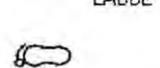
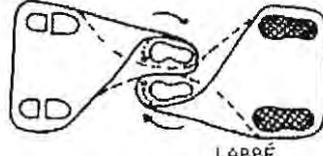
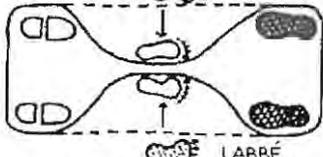
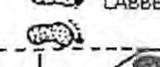
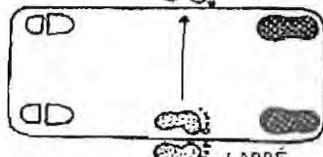
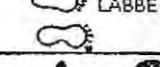
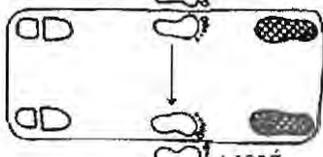


# Gummitwist

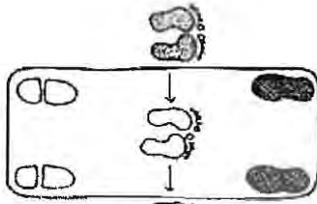


## • Gummitwist-Hexenhaus

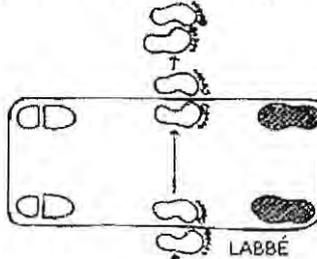
- Die Schwierigkeit des Hexenhauses besteht darin, das Gummi während der Körperdrehung nicht zu verlieren und beim Herauspringen nicht mit den Füßen am Gummi hängen zu bleiben.



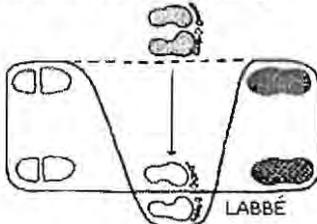
# Gummitwist



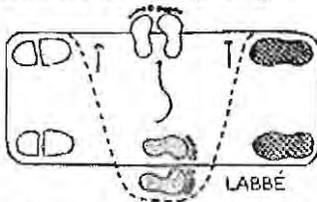
- Das ist der 1. Sprung.



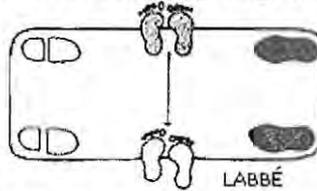
- Das ist der 2. Sprung



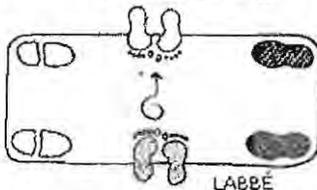
- Das ist der 3. Sprung



- Das ist der 4. Sprung. Hoch springen! Gummi schnellt zurück!



- Das ist der 5. Sprung. Achtung, rückwärts springen!



- Das ist der 6. Sprung. Hier muss du einmal um dich selbst drehen.

# Gummitwist

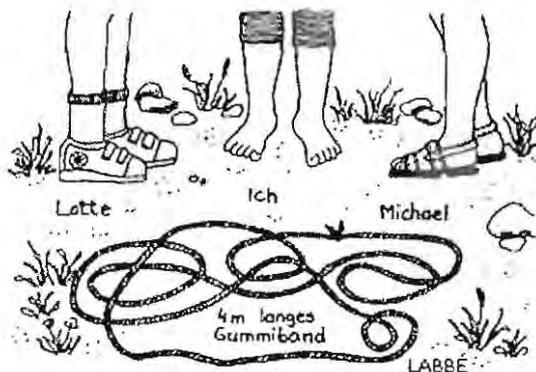
- Auch die rhythmisch gesprochenen Zeilen *Auf ei-ner spa-nischen Bank - da saß ein spa-nischer Mann - der sagte ...* usw. oder *Co-ca-Co-la - in der Do-se ...* etc. bilden ein Hilfsmittel, welches sich von Generation zu Generation auch immer wieder verändert.
- Ein althergebrachter Vers, der die Sprünge ansagt lautet: *Seite, Seite, Mitte, Breite, - Seite, Seite, Mitte, Raus*, wobei man bei *Seite, Seite* so springen muss, dass man jeweils links und rechts das Gummiseil zwischen den Beinen hat. Bei *Mitte* springt man mit beiden Füßen **in** das gespannte "Rechteck", bei "Breite" muss man die Beine so grätschen, dass das Gummi sich zwischen den Beinen befindet und bei *Raus* wird es wiederum springend verlassen.

## Spielvarianten

- In der *chinesischen Variante* ist das Gummiband in der Mitte gekreuzt und der aktive Mitspieler muss wie in einer Art Hickelkasten in die verschiedenen Bereiche springen.
- In einer Mehrspielervariante bilden drei Teilnehmer mit dem Gummiband ein Dreieck. Die nun bis zu drei aktiven Mitspieler springen gleichzeitig in einer verabredeten Art über das Band, wobei sie sich auch auf Kommando gegen den Uhrzeigersinn weiterbewegen. Wer hier einen Fehler macht, scheidet aus, und es gewinnt, wer zuletzt übrig bleibt. Diese Variation dient auch oft zur Ermittlung der Reihenfolge beim *normalen* Gummitwist.

## Gummitwist-Starter

- Mit meinen Freunden Michael Green und Lotte spiele ich manchmal Gummitwist. Die erste Stufe - wenn das Gummi die Knöchel umspannt - ist ja ziemlich einfach. Die nächste Stufe sind die Kniekehlen, da wird's schon schwieriger. Und wenn das Gummi um die Oberschenkel verläuft, puh - dann kommt man ganz schön ins Schwitzen!



- Wenn ein Springer einen Fehler macht, ist der nächste dran. So und nun die die einzelnen Sprünge:

## Fehler

Als Fehler gelten:

- ein Gummi berühren, falls das nicht gestattet ist
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi landen
- an einem Gummi hängen bleiben oder sich verheddern
- einen Sprung auslassen
- die vordefinierte Reihenfolge von Sprüngen nicht einhalten
- im falschen Feld landen

## Schwierigkeitsgrade

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, wird das Gummiband immer höher gespannt, so dass große Sprünge erforderlich sind. Auch eine Verengung der Beinstellung und somit eine Verkleinerung des mit den Füßen zu berührenden Trefferfeldes trägt zur Erschwernis bei. Als besonderer Schwierigkeitsgrad gelten die während des Springens ausgeführten Beinbewegungen der Bandhalter. Dadurch gerät das Gummiband in Bewegung und ist nur schwer auszurechnen. Vielfach wird diese Variation als *Wackelpudding* bezeichnet. Bei der Höhenvariante unterscheiden die Teilnehmer hauptsächlich fünf Stellungen:

- Knöchel - Wade - Knie - Unterpo und Hüfte. Dabei wird das Band jeweils um die bezeichnete Stelle geschlungen. Seltener wird das Band auch in Achselhöhe gespannt.

In der Breite werden meist vier Schwierigkeitsstufen gewählt:

- breit (die Fußstellung beträgt etwa 60-70 cm) - normal (die Füße stehen ca. 30 cm auseinander) - Baumstamm (die Füße stehen eng beisammen) - Einbein (das Band wird lediglich jeweils nur um einen Fuß gespannt) und andere Arten.

## Sprungvarianten

Es existiert eine Vielzahl von Sprüngen, von denen die gebräuchlichsten hier aufgezählt werden:

- Mitte - die Füße landen in der Mitte zwischen den beiden Bändern
- Grätsche - beide Füße landen außerhalb des Gummis
- Auf - (meistens) ein oder beide Füße landen auf dem Gummi
- Raus - man landet bei diesem Schlusssprung auf einer Seite außerhalb des Bandes

## Rhythmus

Um einen bestimmten Rhythmus zu erzielen, wird während der Sprünge oft ein Vers aufgesagt, der auch als Erinnerungshilfe für die jeweilige Variante dient. Solche Verse lauten beispielsweise:

- *Trick - Track - Donald Duck - Micky Maus- Rein und Raus*
- *In - der - He-xen-kü-che - geht - es - lustig zu*
- *Die Wis-sen-schaft hat fest-ge-stellt, dass Co-ca Co-la Gift ent-hält.*
- *Teddybär, Teddybär, dreh dich um, mach dich krumm, Teddybär, Teddybär mach dich klein, Teddybär hüpf auf einem Bein.*

# Gummitwist

**Gummitwist** ist die Bezeichnung eines Kinderspiels, bei dem es vor allem auf Geschicklichkeit, Rhythmus und Körperbeherrschung ankommt. Der Name stammt vom dafür benutzten Spielgerät (Hosengummi) und dem Modetanz Twist (von *twist* (engl., "Drehung", *to twist* "[zusammen-]drehen"; in der Sportakrobatik: Drehung um die Körperlängsachse beim Springen) für die drehende Bewegung beim Spiel). In Österreich und Bayern kennt man es unter der Bezeichnung **Gummihüpfen**, in der DDR war dieses Spiel unter dem Namen **Gummihopse** oder **Gummihuppe** bekannt.



Gummitwist, Spiel von Kindern 1998



Gummitwist, Spiel von Kindern 1998

## Zubehör

Um Gummitwist zu spielen, benötigt man ein ca. 3 m langes Gummiband, etwa Durchzugsgummi für Kleidungsstücke (Hosengummi). Der Handel verkauft auch farbige und speziell für Gummitwist angefertigte Bänder. Das Spiel ist für mindestens drei Teilnehmer gedacht. Spielt man alleine oder zu zweit, benötigt man zum Befestigen des Gummibands im Freien eine bzw. zwei Befestigungsmöglichkeiten (Pfahl, Straßenschild, Stuhl, Mülltonne etc.) Ermöglicht werden kann es auch durch Hakenschrauben an vier geeigneten Stellen, an denen man den Gummi einspannen kann.

## Mitspieler und Regeln

Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig hoch. Bei allzu vielen Mitspielern (etwa ab sechs Personen) kommt man nicht allzu oft zum Zuge. Die Regeln variieren von Land zu Land, von Stadt zu Stadt, ja sogar von Schule zu Schule. Sie sind meist mündlich überliefert und werden verändert und neu erfunden. Das Grundprinzip jedoch bleibt gleich:

### Grundregel

Der Gummi wird um die Füße zweier Teilnehmer gespannt und gedehnt. Diese stehen sich, die Gesichter zugewandt, einander gegenüber. Ein dritter Mitspieler hüpf nun in, auf oder zwischen diesem Gummiband in vorher verabredeten Rhythmen. Begeht er einen Fehler, so ist der Nächste an der Reihe. Gelingt ihm der fehlerfreie Ablauf, so wird der Schwierigkeitsgrad erhöht.

# Hufeisen



Pilzeisen



Hufeisen geschlossen



Aluminiumhufeisen  
geschlossen



Klaueneisen  
für Zugochsen

# Hufeisen

- *Geschlossene Hufeisen (Rundeisen)*: Werden oft verwendet, um zu verhindern, dass der Huf auf der Ballenseite zu sehr abgetreten wird. Wird auch zur Hufkorrektur oder Minderung von Erkrankungen wie z. B. [Spat](#) verwendet.
- *Halbmondeisen*: Dem Hufeisen fehlen die hinteren Schenkel (Ruten) und es wird somit nur unter der Zehe aufgenagelt. Pferden mit Bockhuf ermöglicht dies, die Trachten vermehrt abzunützen und das Zehenhorn zu schonen.
- *Drei-viertel Hufeisen*:
- *Keileisen*: Die Schenkel werden von der Zehenspitze an zum hinteren Ende höher. Diese Eisen werden oft zur Stellungskorrektur verwendet oder bei Erkrankungen wie z. B. [Spat](#).
- *Ovaleisen (Eiereisen, Ringeisen, Heart-Bar-Shoe)*: Bietet eine höhere Auflagefläche.
- *Steg Eisen*: Das Hufeisen ist hinten geschlossen und dieser Steg erstreckt sich auch auf die Innenseite des Eisens unter den Strahl. Dieser Steg nimmt somit einen Teil der wirkenden Kräfte auf und die Trachten werden entlastet.
- *Strahlbeineisen*: Die Schenkelenden sind verdickt bei diesem Hufeisen, womit eine Verminderung des Druckes der Hufbeinbeugesehen auf das Strahlbein bewirkt wird.
- *Herzeisen*: Als Unterstützung des Strahl gedachtes Eisen.
- *Bügeleisen*: Anstelle eines Steges wird ein Bügel angebracht.
- *Pantoffeleisen*: Die Schenkel dieses Hufeisens sind innen erhöht, sodass sich ein nach außen hin abfallender Winkel ergibt. Diese Hufeisenform wird bei [Trachtenzwang](#) verwendet, um ein weiteres Zusammenziehen zu verhindern und eher ein Ausdehnen zu unterstützen.
- *Pilzeisen*: Pilzförmiges Eisen, bei dem der „Stiel des Pilzes“ auf dem Strahl aufliegt und somit die Eckstreben entlastet.
- *Wandgängereisen*: Das Hufeisen ist an einer Seite stark verbreitert oder gar in der vertikalen halbiert. Diesen Beschlag wendet man bei Pferden an, die eine Seite des Hufes sehr stark belasten und somit stark vermehrt abnutzen. Die abgenutzte Seite soll durch das Spezialeisen mehr geschont werden.
- *Breitschenkelhufeisen (nach Lungwitz)*:
- *Breitschenkelhufeisen (nach Bauer)*:
- *Slidingeisen*: Die Schenkel dieser Hufeisenform sind nach hinten offen und verlängert und garantieren dem Pferd beim Sliding(gleiten) die Schonung der Trachten und bewirken eine Verlängerung des Gleitweges. Außerdem sind sie ohne Falz und sehr glatt verarbeitet, um das Gleiten zu fördern.
- *NBS-Hufeisen (Natural Balance Shoes)*: Die Zehenrundung des Hufeisens ist ein wenig abgeflacht und verstärkt. Dadurch wird der Abrollpunkt zurückversetzt. Im Springsport wird dieser Beschlag gerne verwendet.
- *Klaueneisen*: Als Arbeitstiere eingesetzte Rinder und Büffel bekommen normalerweise Klaueneisen.



Herzeisen

# Hufeisen

- *Stahl*: Als heutzutage gebräuchlichstes Material für Hufeisen gilt der widerstandsfähige Stahl.
- *Aluminium*: Da Aluminium viel leichter ist als Stahl, wird es oft bei Rennpferden verwendet. Da Aluminium ein recht weiches Metall ist, nutzen sich die Hufeisen schneller ab als solche aus Stahl.
- *Kunststoff*: Kunststoff ist leichter als Stahl und elastisch. Dadurch soll beim Auffüßen des Pferdehufes der Stoß gedämpft und die Gelenke geschont werden.
- *Aluminium mit Stahl*: Um die vorzeitige Abnutzung des Hufeisens zu verhindern und somit dessen Lebensdauer zu erhöhen, werden oft „Aluminiumeisen“ mit sogenannten Stahlgriffen in der Zehenfalz verwendet.
- *Kunststoff mit Stahl*: Da der Kunststoff sich durch seine einerseits erwünschte Weichheit andererseits sehr schnell abnutzt, werden Teile des Hufeisens oder der gesamte Kern mit Stahl verstärkt.

## Formen

Aufgrund der unterschiedlichen Funktion der Vorder- und Hintergliedmaßen des Pferdes besitzen die Hufe der Vorderhand eine kreisrunde Form und die Hufe der Hinterhand eine spitzrunde Form. Die Hufeisen sind daher dementsprechend unterschiedlich geformt.

Für spezielle Anforderungen an das Pferd oder den Huf im Detail werden Spezialhufeisen hergestellt, die gewisse Eigenschaften oder Funktionen unterstützen oder unterbinden sollen:



Zehen- und Seitenkappen (Aufzüge) an Hufeisen

- *Hufeisen mit Zehenkappe (Zehenaufzug)* (Standardform): Die vordere Zehenspitze des Hufes wird ein wenig weggeraspelt, damit die flache Zehenkappe des Hufeisens aufliegen kann. Im Rennsport wird der Huf in diese Form gebracht, um das Abrollen zu beschleunigen. Es gibt mehrere patentierte Varianten der Zehenkappe.<sup>[1][2]</sup>
- *Hufeisen mit Seitenkappen (Seitenaufzüge)*: Wird oft benutzt, wenn der Huf spröde ist oder Teile des Hufes ausgebrochen sind.
- *Armeehufeisen*: Gegenüber dem normalen Hufeisen besitzt ein Armeehufeisen eine höhere Anzahl von Nagellöchern in einem Hufeisenschankel. Wobei nicht mehr Hufnägel als bei einem normalen Beschlag zum Einsatz kommen. Es geht hier nur darum, für ein evtl. unter Feldbedingungen schlecht gerichtetes Hufeisen genügend Möglichkeiten zu schaffen, in die weiße Linie zu nageln.
- *Hufeisen mit offener Zehe* („Verkehrtes Eisen“): Ein herkömmliches, passendes Hufeisen wird verkehrt (offene Seite unter die Zehe) genagelt. Dies ermöglicht Pferden mit langer Zehe („spitzwinkliger Huf“), diese vermehrt abzunutzen bei gleichzeitiger Schonung der Trachten.



Modernes, ungleich abgelaufenes Vorderhufeisen mit durchlaufendem Falz



Klaueneisen für Ochsen

Ein **Hufeisen** ist ein meist U-förmig gebogenes und mit Nagellöchern versehenes Eisen, das **Huftieren** zum Schutz ihrer **Hufe** durch **Aufnageln**, umgangssprachlich **beschlagen**, durch einen **Hufschmied** aufgebracht wird. Ein ähnlicher Schutz des Hufes wird auch durch so genannte **Hufschuhe** erreicht. Die mittigen Rillen im Hufeisen (Falz), wo auch die Löcher für die Nägel eingebracht sind, dienen als Basisgleitschutz.



Altes, extrem abgelaufenes Hufeisen (rechts)

## Materialien

Das klassische Hufeisenmaterial ist „Eisen“ (**Stahl**), daneben finden aber auch Werkstoffe oder **Werkstofflegierungen** aus **Aluminium** und **Kupfer** ihre Anwendung. Heute werden oft auch unterschiedliche **Kunststoffe** eingesetzt. Diese werden dann teilweise auch angeklebt.

unmittelbar im Schwerpunkt eines unten ausgehöhlten Kreiselkörpers). Die Bewegungsgleichungen für einen kräftefreien symmetrischen Kreisel sind leichter zu lösen als für einen schweren Kreisel. Seine Bewegung besteht im Allgemeinen aus der eigentlichen Drehung und einer [Nutation](#). Bei der Nutation haben der Drehimpuls und die momentane Drehachse unterschiedliche Richtungen. Dazu kommt es, wenn das Trägheitsmoment richtungsabhängig ist (die Trägheitsmomente sind nicht alle gleich groß) und die Drehung nicht um die Achse eines Hauptträgheitsmomentes erfolgt. Ist der Kreisel nicht symmetrisch, kann es zu komplizierteren Bewegungen kommen.

- Das Gegenteil ist der *schwere Kreisel*: Steht ein Spielzeugkreisel beispielsweise schräg, versucht die Schwerkraft ihn umzukippen. Da das dadurch entstehende Drehmoment senkrecht zum Drehimpuls steht, ändert der Drehimpuls nur seine Richtung. Der Kreisel dreht sich um eine Achse, die durch seinen Auflagepunkt senkrecht nach oben geht. Diese Drehung heißt [Präzession](#). Die Bewegungsgleichungen sind hier nur näherungsweise (insbesondere für schnelle Kreisel) lösbar.

## Beispiele für Kreisel



↳

Knabe mit Tischkreisel

Das Spielzeug gibt es in zahlreichen Bauformen und Varianten:

- [Brummkreisel](#)
- [Ziehkreisel](#)
- Spielkreisel
- [Peitschenkreisel](#)
- Pfeifkreisel
- Duellkreisel
  - [Beyblade](#)
  - Beigoma
- [Dreidel](#)
- [Nimmgib](#)
- [Sakai-Kreisel](#)
- [Stehaufkreisel](#) (Umdrehkreisel), er stellt sich beim Drehen auf den Kopf. Er wurde am 7. Oktober 1891 von Helene Sperl als Patent angemeldet.
- der [Gyrotwister](#)
- Der [Keltische Wackelstein](#) ist ein „Kreisel“ mit einer besonderen Form und Masseverteilung. Dies führt dazu, dass der ungefähr elliptische Körper sich in eine Richtung normal dreht, eine Drehung in die andere Richtung aber umkehrt.

Im physikalischen Sinne ist ein rotierender starrer Körper ein Kreisel. Auch mathematisch betrachtet sind Kreisel rotierende feste Körper.

Das Verhalten des Spielzeugkreisels beruht auf dem gyroskopischen Effekt. Normalerweise wackelt der Kreisel zuerst, bis die Interaktion der Spitze und der Unterfläche den Kreisel in eine aufrechte Lage zwingt. Nach einer längeren aufrecht drehenden Phase lässt der Drehimpuls und demnach der gyroskopische Effekt allmählich nach. Dies führt zu einer sich steigenden Präzession, was schließlich in einer starken Kippneigung schleifend endet.

### Bewegungsgleichungen

Die Bewegung des Kreisels entsteht durch die Drehimpulserhaltung. Der Drehimpuls ist ein Produkt aus Trägheitstensor und Drehgeschwindigkeit des Kreisels. Wie die Masse gibt das Trägheitsmoment an, wie „schwer“ es ist, die Drehbewegung zu ändern. Berechnet man die Änderung des Drehimpulses  $L$  durch dessen Ableitung nach der Zeit ergibt sich:

$$\dot{\vec{L}} = \vec{I} \cdot \dot{\vec{\omega}} = \vec{M}$$

Das heißt, die Änderung des Drehimpulses  $\dot{\vec{L}}$  ist proportional zur Änderung der Winkelgeschwindigkeit  $\dot{\vec{\omega}}$  und gleich dem Drehmoment  $\vec{M}$

Betrachtet man die einzelnen Komponenten der Vektoren, ergibt sich ein System von Differentialgleichungen, die nach ihrem Entdecker Leonhard Euler benannt sind. Siehe dazu auch den Hauptartikel Eulersche Gleichungen. Das Zeichen  $I$  steht in der Formel für den Trägheitstensor, einer „Sammlung“ der Trägheitsmomente bei Rotation um verschiedene Achsen in einer Matrix. Es gibt zwei Achsen, bezüglich derer das Trägheitsmoment des Körpers maximal bzw. minimal ist, eine Rotation um diese Achsen ist stabil. Diese Achsen stehen immer senkrecht zueinander und bilden zusammen mit einer dritten, wiederum senkrecht auf beiden stehenden Achse die Hauptträgheitsachsen des Körpers. In einem von den Hauptträgheitsachsen aufgespannten Koordinatensystem ist der Trägheitstensor diagonal, was Rechnungen stark vereinfacht. Die zu den Hauptträgheitsachsen gehörenden Trägheitsmomente sind also die Eigenwerte des Trägheitstensors, sie heißen Hauptträgheitsmomente.

### Einteilung und Eigenschaften

- Bei einem *symmetrischen Kreisel* sind mindestens zwei Hauptträgheitsmomente gleich. Zu dieser Gruppe gehören die rotationssymmetrischen Spielzeugkreisels oder auch Quader mit zwei gleich langen Seiten. Eine seiner Hauptachsen fällt mit der Figurenachse zusammen, senkrecht dazu, durch seinen Schwerpunkt, hat er unendlich viele gleiche äquatoriale Hauptachsen. Das Trägheitsellipsoid eines symmetrischen Kreisels ist immer rotationssymmetrisch. Bei drei verschiedenen Hauptträgheitsmomenten spricht man von einem *asymmetrischen Kreisel*.
- Bei einem *sphärischen Kreisel* sind alle drei Hauptträgheitsmomente gleich. Beispiele sind Würfel und Kugeln. Eine Kugel hat auch unendlich viele gleiche Hauptachsen.
- Ein Kreisel ist *kräftefrei*, wenn auf ihn keine äußeren Drehmomente wirken, das heißt alle äußeren Kräfte außerhalb des Schwerpunkts müssen sich gegenseitig aufheben. Dazu muss der Auflagepunkt des Kreisels beispielsweise gerade unter dem Schwerpunkt des Kreisels liegen, als kardanische Aufhängung (Schwerpunkt im Mittelpunkt des Kardanrahmens), oder als Kleinscher Kreisel (Unterstützung



Kreisel

Ein **Kreisel** ist ein ([starrer](#)) Körper, der um eine Achse rotiert. Er kann sich ansonsten frei bewegen, kann aber auch an einem Achsenende oder beiden mehr oder weniger festgehalten werden. Kreisel müssen in der Physik nicht notwendigerweise rotations-[symmetrisch](#) sein.

Als *Kreisel* oder **Gyro** (griechisch.) werden auch Messinstrumente bezeichnet, die ähnliche Aufgaben wie ein [Kreiselinstrument](#) wahrnehmen, auch wenn sie keinen rotierenden Kreisel enthalten. Beispiele sind [Laserkreisel](#), [Faserkreisel](#) oder [Vibrationskreisel](#).

## Kreisel als Kinderspielzeug

Kreisel dienen auch als [Kinderspielzeug](#), das auf einer Unterlage um eine senkrecht gehaltene Achse gedreht wird und dann eine Weile in etwa die Achsrichtung beibehält, wobei der Kreisel auf der Unterlage umherwandert.

Der Kreisel ist eines der ältesten Spielzeuge, welches an [archäologischen](#) Fundstellen anzutreffen ist. Außer als Spielzeug wurden Kreisel historisch auch für [Glücksspiele](#) und für die [Wahrsagung](#) verwendet. In der Technik werden Kreisel beispielsweise zur Stabilisierung und Navigation genutzt, da die Richtung des Drehimpulses gleich bleibt, wenn keine Kraft auf sie wirkt. Der Grund dafür ist die [Drehimpulserhaltung](#). Stimmt die Drehachse mit der Richtung des Drehimpulses zusammen, ändert sich auch diese nicht.

## Physikalische Betrachtung

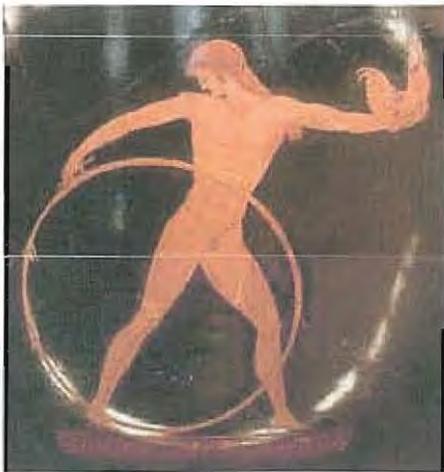


Ein Kreisel wird im [Gyrotwister](#) eingesetzt, um die Handmuskeln zu trainieren.

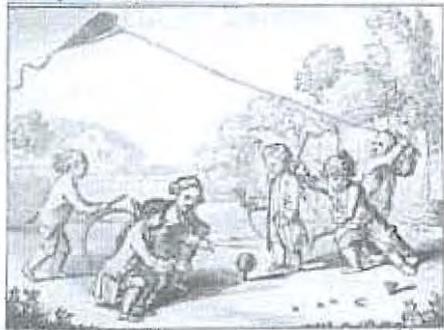
# Reifen (Spielzeug)



1902–1905

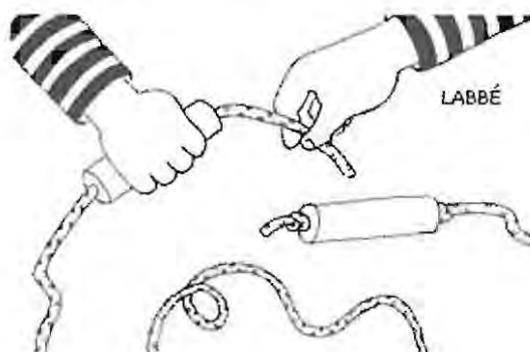


[Ganymed](#), antikes Griechenland, um 500 v. Chr. mit einem Reifen



# Seilspringen

Seilspringen, das ist wie Abheben aus dem Alltag. Seilspringen kannst du wunderbar alleine oder zu zweit. Ich habe alleine angefangen, weil Großvater meinte, es sei ganz schön schwierig ohne hängen zu bleiben, wieder und wieder über das Seil zu hüpfen. Ich habe sehr viel geübt, und jetzt finde ich es ganz einfach.



Das Springseil kannst du im Spielwarenladen kaufen oder es - wie Großvater und ich - selber bauen. Großvater hat ein dickes Rundholz gekauft, mit einem Durchmesser von ungefähr 2,5 cm und einer Länge von ca. 40 cm. Das sollten die Handgriffe werden. Das Juteseil ist 3 Meter lang und etwa 1,5 cm dick.

Das Rundholz wird in der Mitte durchgesägt, so dass Handgriffe von ca. 20 cm Länge entstehen. Durch diese Handgriffe hat Großvater mit der Bohrmaschine der Länge nach ein Loch gebohrt. Da hindurch habe ich das Seil gefädelt und an jedem Ende einen dicken Knoten gemacht.

Die richtige Länge hat das Seil, wenn du dich darauf stellst, die Arme nach beiden Seiten gerade ausstreckst und das Seil gespannt ist.

## Hier noch ein paar Tipps zum Start:

- Springe dich immer warm. Springe dazu einfache Grundsprünge, bis du merkst, dass du locker bist,
- schwinge das Seil immer aus dem Handgelenk,
- am besten kannst du mit Turnschuhen springen oder mit Schuhen, die bequem sind.

# Sackhüpfen

Von [Doro Kommentar hinterlassen](#)

## Spielregeln für "Sackhüpfen"

Sackhüpfen ist das ultimative Partyspiel, das bei keinem Kindergeburtstag im Freien fehlen darf. Am Besten spielt man es auf einer Rasenfläche, denn dann ist die Verletzungsgefahr geringer, falls ein Kind hinfallen sollte. Spaß ist garantiert, denn auch wenn es so einfach klingt: die Umsetzung, in einem Sack von A nach B zu hüpfen, gestaltet sich nicht immer als einfach.

Den Spielablauf und die Gegenstände, die zur Durchführung des Spiels Sackhüpfen benötigt werden, erfahren Sie im Folgenden:

### Personen:

Spielleiter  
Mindestens 2 Spieler

### Material:

2 oder mehr alte Säcke oder unbenutzte Mülltüten  
Eine kleine Siegesprämie für den Gewinner

### Spielablauf:

Als Erstes sollte eine Start- und eine Ziellinie festgelegt werden.  
Die Kinder treten nun gegenseitig an, entweder als ganze Gruppe (wenn genügend Säcke für alle Kinder vorhanden sind) oder im Paarkampf.  
Die Kinder schlüpfen nun jeweils in einen Sack, der am oberen Rand festgehalten werden muss und begeben sich zur Startlinie. Auf Kommando hüpfen nun alle von dem Startpunkt aus bis zur Ziellinie. Wer als Erster die Ziellinie überhüpft hat das Spiel gewonnen.

## 3 Tauziehen

durchgeführt, die ersten Weltmeisterschaften 1975. Seit 1981 nimmt der Tauziehweltverband am Programm der [World Games](#) teil.

### Organisation in Deutschland

Der Nationale Dachverband in Deutschland ist der DRTV (Deutscher Rasenkraftsport- und Tauzieh-Verband). Des Weiteren gibt es Landesverbände. Turniere werden auf nationaler oder Landesebene ausgetragen. Es werden deutsche Meisterschaften in folgenden Gewichtsklassen ausgetragen: 720 kg, 640 kg (Bundesliga), 600 kg, Jugend (450 kg). Auf Landesebene gibt es jeweils Landesligen in unterschiedlichen Gewichtsklassen.

### Unfallrisiken

1995 kam es bei einem Tauziehen mit 650 jugendlichen [Pfadfindern](#) im rheinland-pfälzischen [Westernohe](#) zu einem tragischen Unfall, als bereits nach 30 Sekunden das völlig ungeeignete Seil riss. Zwei Kinder kamen zu Tode, 102 Teilnehmer erlitten – zum Teil schwere – Verletzungen. Im öffentlich vielbeachteten Gerichtsverfahren gegen die verantwortlichen Veranstalter stellte das Gericht fest, dass diese ihre Sorgfaltspflicht verletzt hatten, weil sie sich nicht über die Reißfestigkeit des viel zu dünnen und aus Kunststoff gefertigten Seils informiert hatten und auch keine Vorkehrungen für einen gegebenenfalls notwendigen sofortigen Abbruch der Veranstaltung getroffen hatten. Da die Todesfälle allerdings so nicht vorhersehbar gewesen waren, wurden die Verantwortlichen lediglich wegen fahrlässiger [Körperverletzung](#) und nicht wegen [fahrlässiger Tötung](#) verurteilt.<sup>[1]</sup>

Auch am 12. Mai 1984 gab es beim Versuch, ins [Guinness-Buch der Rekorde](#) zu gelangen, im Schweizer [Lenzburg](#) einen tödlichen Unfall, als das Seil riss.<sup>[2]</sup>

Die Seile werden beim Seilziehen einer großen Belastung ausgesetzt. Wenn auf beiden Seiten beispielsweise 10 Personen je 80 kg Körpergewicht einsetzen, ergibt das, multipliziert mit dem Ruck-Faktor von 2,5, eine Zugkraft von etwa 20 kN. Die [Reißfestigkeit](#) des Seiles muss bei einem zweifachen Sicherheitsfaktor in diesem Falle 40 kN betragen.

Geeignet sind [Hanf](#)- oder Hanf-Kunststoff-Seile, welche eine geringe Dehnung aufweisen und selbst bei einem Riss nicht zurückschnellen. Ein DIN-geprüftes Seil aus Langhanf mit einem Durchmesser von 32 mm hat eine Reißfestigkeit von 70 kN und die für das Seilziehen erforderliche Griffstärke. Wenn die Teilnehmer das Seil nicht einfach loslassen, lässt sich das Risiko von Sturzverletzungen reduzieren.

Seilziehen ist, wenn es normal betrieben wird, ein überaus fairer und unfallfreier Sport, da kein Körperkontakt zum Gegner besteht. Somit gibt es weder Fouls noch sonstige Möglichkeiten, dem Gegner Verletzungen oder Wunden beizubringen.

# Tauziehen

welche beiden Mannschaften zur Finalbegegnung kommen. Danach werden Entscheidungszüge durchgeführt für Platz 5 und höher. Dann wird der Kampf um Platz 0 von den Verlierern des Semi-Finale ausgetragen, und zum Schluss des Wettkampfs findet das Finale statt. Während der Finalrunde (Semi-Finale, Entscheidungszüge, Finale) muss aus jeder Begegnung ein Sieger hervorgehen. Bei einem Unentschieden nach 8 Zügen muss daher ein weiterer Entscheidungszug durchgeführt werden.

Die Schuhe der Athleten dürfen keine Metallspitzen aufweisen, doch eine Metallplatte von drei Millimetern darf an den Schuhen angebracht sein. Den Athleten ist es nicht gestattet, Handschuhe zu tragen. Sie dürfen jedoch Harz auf ihre Hände auftragen, um den Griff zu erleichtern.

## Geschichte



Tauziehen beim Militär: Angehörige der U. S. Armee im Irak

Der Seilziehwettkampf ist aus antiken Zeremonien und Kulthandlungen entstanden. Hinweise auf rituelle Ursprünge wurden in Burma, Indien, Borneo, Korea, Hawaii, Kongo, Neuseeland und Neuguinea gefunden. Das Seilziehen diente damals als Symbol für den Kampf zwischen Gut und Böse.

Tauziehen entwickelte sich später zu einem sportlichen Wettkampf. Eine Wandzeichnung im Grabmal des Merera-ku in Sakkara (Ägypten) weist darauf hin. Im antiken Griechenland (ab ca. 500 v. Chr.) wurde das Seilziehen vor allem als Training für andere Sportarten ausgeübt. Im 12. Jahrhundert wurden Tauziehwettkämpfe am Hof des chinesischen Kaisers veranstaltet, im 13. und 14. Jahrhundert auch in der Mongolei und in der Türkei.

Im westlichen Europa ist das Tauziehen erst ab etwa 1000 nachweisbar; in skandinavischen und germanischen Heldensagen, die von „kräftigen Spielen“ berichten. Im 15. und 16. Jahrhundert erschien das Tauziehen in Frankreich und Großbritannien. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurde der Sport organisiert betrieben. Zuerst bildeten sich einzelne Vereine, später dann Verbände. Tauziehen wurde zunächst als Leichtathletik-Disziplin betrachtet.

Tauziehen war von 1900 bis 1920 olympische Sportart. Die Sportart wurde danach aus dem Programm gestrichen, weil das IOC eine Reduktion der Teilnehmerzahl erreichen wollte. Da die Leichtathletikverbände sich nicht mehr um das Tauziehen kümmerten, bildeten sich unabhängige Vereine und Landesverbände. 1964 wurde der Weltverband TWIF (Tug of War International Federation) gegründet. Die ersten Europameisterschaften wurden 1964

# Tauziehen



Tauziehen beim Militär: Freshmen der U.S. Naval Academy in Annapolis, Maryland

**Tauziehen** oder auch **Seilziehen** ist eine alte [Mannschaftssportart](#), die dem Kräfteressen zweier Mannschaften dient. Je eine Mannschaft zieht an einem Ende des Taus. Sieger ist, wer die gegnerische Mannschaft über die Mittellinie zieht.

## Wettkampf



Bei vielen [Bergturnfesten](#) im deutschsprachigen Raum Tradition: Tauziehen beim [Jahn-Bergturnfest](#) auf dem [Bückeberg](#) in [Niedersachsen](#)

Kraft, Ausdauer, Technik und mentale Stärke machen aus einem Hobbysport einen echten Hochleistungssport, welcher auf nationaler und internationaler Ebene von austrainierten Athleten betrieben wird. Jedes Jahr finden internationale Wettkämpfe statt, an ungeraden Jahren Europameisterschaften, an geraden Jahren [Weltmeisterschaften](#). Führende Nationen sind die [Schweiz](#), die [Niederlande](#), [Irland](#), [Spanien](#), [Schweden](#) und [Deutschland](#).

Bei Wettkämpfen stehen sich jeweils acht Athleten gegenüber. Einteilung der Gewichtsklassen (international): Frauen (bis 480 kg, bis 520 kg, bis 560 kg); Männer (bis 520 kg, bis 560 kg, bis 600 kg, bis 640 kg, bis 680 kg, bis 720 kg, über 720 kg).

Ein Wettkampf besteht aus einer Vorrunde und einer Finalrunde. In der Vorrunde treten alle Mannschaften (einer Gruppe) gegeneinander an. Pro Begegnung werden zwei Züge ausgetragen. Für jeden gewonnenen Zug erhält die Gewinnermannschaft einen Punkt. Aufgrund der Punktwertung aus der Vorrunde werden die ersten platzierten Mannschaften für die Finalrunde ermittelt. In der Finalrunde wird zunächst mit einem Semi-Finale ermittelt,

# Stelzenlauf

- **Sprung-Stelzen** sind eine spezielle Art der Punktstelzen, sie sind mit Federn ausgestattet und erlauben das Springen auf Stelzen ähnlich dem Springen auf einem Trampolin (Siehe [Bouncen](#)). Sogar [Salti](#) können damit gesprungen werden.

# Stelzenlauf

Besonders Kinder verwenden die Stelzen zum Spielen. Dazu dienen sowohl Wettstelzenlauf oder auch an einer Leine aufgehängte Süßigkeiten, die ohne Hilfe der Hände mit dem Mund nur auf Stelzen zu erreichen sind.

Eine andere Variante des Stelzenlaufs ist, dass alle Kinder dem *Anführer* folgen müssen, der dann einen Parcours geht, der auch vor Hindernissen nicht Halt macht.

Bei Festzügen und Zirkusparaden sind Stelzenläufer auf langen Hölzern Tradition. Auch Karnevalsumzüge in südlichen Ländern kennen den Stelzenlauf, wobei hier wie dort die Stelzen durch lange Gewänder verdeckt werden.

## Stelzenarten

Grundsätzlich lassen sich Stelzen zum Festhalten und Stelzen zum Festschnallen unterscheiden.

### Stelzen zum Festhalten

Typische Spielzeugstelzen werden mit den Armen und Händen umfasst und eng an den Körper gepresst, die Füße stehen dabei auf Trittbrettern, so dass ein schnelles Abspringen bei Stolpergefahr gewährleistet ist. Das Laufen erfordert eine gute Koordination der Bein- und Armbewegungen. Meist sind die Stelzen aus Holz oder Leichtmetall gefertigt. Oft ist die Standhöhe verstellbar.

### Stelzen zum Festschnallen



 Handwerkerstelzen

Stelzen, wie sie Handwerker und Künstler verwenden, werden an den Beinen festgeschnallt. Die Arme bleiben frei. Ein Abspringen ist allerdings nicht möglich. Deswegen erfordert das Laufen mit diesen Stelzen viel Übung. Unterarten von Stelzen zum Festschnallen:

- **Punktstelzen** bestehen im Wesentlichen aus einer Stange mit Fußbrett und Riemen zum Ansnallen von Fuß und Wade. Da die Stelzen nur eine kleine Auflagefläche am Boden haben ist der Stelzenläufer ständig gezwungen zu "trippeln", um das Gleichgewicht zu wahren.
- **Handwerkerstelzen** sind mit einer Aluminium-Mechanik ausgestattet. Diese Stelzen ermöglichen eine Übertragung der Fußgelenksbewegung auf eine fußgroße Bodenplatte. Dadurch kann man ruhig stehen. Dies erleichtert den Stelzenlauf auch unter beengten Verhältnissen und bei ungünstigem Untergrund. Ursprünglich entwickelt für Handwerker wie Maler oder Tapezierer als "mobile Leiter".

# Stelzenlauf



Der Briefträger in den Landes (Frankreich) auf Stelzen

Bekannt für seine Stelzenläufer wurde das französische [Département Landes](#), wo im 19. Jahrhundert die dort ansässigen Hirten in der Sumpflandschaft einmal zur Bewachung ihrer Schafe vor sich nähernden Wölfen und auch zur Überquerung von feuchten Gebieten angeschnallte Stelzen verwendeten. Eine dritte mitgeführte Stelze diente als Sitz zum Ausruhen. Auch in den [Niederlanden](#) gehörten Stelzen zur Ausrüstung von Bauern, um die zahlreichen Gräben und Kanäle zu überqueren.

## anderen Ländern

In Kalifornien und auch in Marokko wurden Stelzenläufer bei der Obsternte eingesetzt. Auch beim Fensterputzen in den USA oder der Arbeit an Dächern und Kaminen kamen Stelzenläufer zum Einsatz und zum Bemalen hoher Decken setzte man ebenfalls Stelzen ein.

## Ritueller Gebrauch in Afrika

Hauptsächlich in den Ländern [Westafrikas](#) gehörte der Stelzenlauf auch zu den rituellen Gebräuchen der Schamanen. Kindern war aus diesem Grund bei den [Dogon](#) in [Mali](#) der Gebrauch von Stelzen untersagt. In Togo dagegen war der Lauf auf den Stelzen immer auch an Festen gebräuchlich.

## Stelzenlauf als Spiel



Ausschnitt aus [Die Kinderspiele](#) von [Pieter Bruegel dem Älteren](#) (1560)

# Stelzenlauf



Stelzenläufer des *Circus Amok*, New York

Der **Stelzenlauf** ist eine über alle Erdteile verbreitete **spielerische** Tätigkeit, bei der man auf **Stelzen** zum Vergnügen **herumspaziert**. Auch bei zahlreichen **Gauklertreffen** oder folkloristischen Festen sorgen meist professionelle Stelzenläufer für Aufmerksamkeit.

## Geschichte

Eine Verwendung von Stelzen zum Zwecke der Volksbelustigung im Mittelalter wird als sehr wahrscheinlich angenommen.

### Praktische Nutzung

#### in Europa



Mit 3. Stelzenbein

Doch vor einer ausschließlich vergnüglichen Benutzung stand die praktische Verwendung von an den Beinen befestigten Stelzen zur Überwindung von überschwemmtem oder sumpfigem Gelände.

# Topf schlagen



[Pietro Longhi](#): Topf schlagen, 1744 (als Erwachsenenspiel)

**Topf schlagen** ist ein [Kinderspiel](#). Es wird vorwiegend auf [Geburtstagsfeiern von Kleinkindern](#) gespielt. Hierbei werden einem Kind die Augen zugebunden, so dass es nichts mehr sehen kann. Anschließend wird ihm ein [Kochlöffel](#) in die Hand gegeben und es wird von einem anderen Kind, um es zu verwirren, im Kreis gedreht. Gleichzeitig stellt ein anderes Kind einen umgedrehten [Topf](#), unter dem sich meistens etwas [Süßes](#) oder ein [Geschenk](#) befindet, irgendwo im Raum auf. Ein weiterer Spieler klopft dabei anfangs auf den Topf und weist so dem Spieler mit den verbundenen Augen die Richtung, in welcher der Topf steht. Der Topf darf während der Suche nicht verschoben werden.

Das Kind mit den verbundenen Augen muss nun im Krabbelgang den Topf finden, indem es mit dem Kochlöffel immerzu vor sich auf den Boden schlägt. Dabei geben die anderen Kinder durch Rufen von „warm“ und „kalt“ Hinweise, ob sich das suchende Kind dem Topf nähert oder sich von ihm entfernt. Sobald es den Topf gefunden hat und darauf haut, darf es das Tuch von den Augen nehmen und die Süßigkeiten essen. Wenn der Spieler den Topf getroffen hat, kommt ein anderer Spieler an die Reihe, nachdem der Topf an eine andere Stelle versetzt worden ist. In einer Variante suchen mehrere Kinder mit verbundenen Augen und Kochlöffeln gleichzeitig.

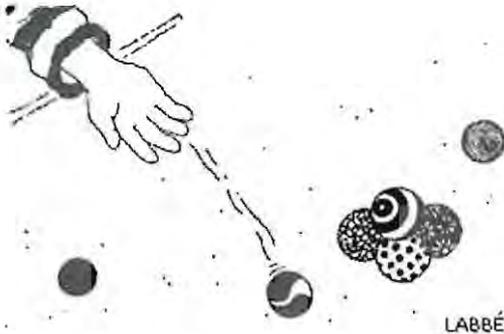
Das Spiel war ursprünglich eine [Kirmesunterhaltung](#). Unter einem [Steinguttopf](#) befand sich dabei ein lebender [Hahn](#). Wer mit verbundenen Augen den Topf zerschlagen konnte, hatte gewonnen und bekam den Hahn (vgl. [Hahnenschlagen](#)).

Ähnlichkeit zum Topf schlagen weist das international bekannte [Piñata](#) auf, bei dem anstelle eines Topfes eine von der Decke hängende Pappfigur verwendet wird.

*Siehe auch:* [Sackhüpfen](#), [Eierlaufen](#)

## Schlösschen

Dieses Spiel baust du eine Pyramide aus vier Murmeln: drei unten und die vierte obenauf. Das ist das Schlösschen.



In etwa fünf Metern Entfernung vom Schlösschen markierst du die Wurflinie, von der aus die Spieler in der ausgelosten Reihenfolge mit einer Murmel nach dem Schlösschen rollen oder werfen. Gelingt es einem Spieler, das Schlösschen zu treffen, darf er nicht nur diese vier Murmeln kassieren, sondern auch alle anderen, die fehlgegangen sind. Trifft er nicht, verliert er seine Murmel und der nächste ist an der Reihe

## Spiel gegen die Wand

Ähnlich wie beim Rückstoß suchst du dir eine Hauswand mit einem ebenen Stück Sandboden davor. Etwa 30 Zentimeter vor der Wand legst du eine kleine Zielgrube an und etwa zwei Meter vor der Grube die Wurflinie.



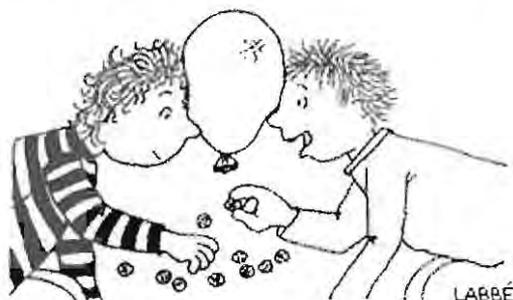
Nachdem die Reihenfolge der Spieler bestimmt wurde, gibt jeder dem ersten Spieler zwei Murmeln. Dieser wirft nun alle Murmeln mit einem Wurf in die Kuhle. Er darf alle Murmeln behalten, die direkt in die Grube gefallen sind. Die Murmeln, die von der Wand abgeprallt sind, gehen zusammen mit denen außerhalb der Grube an den zweiten Spieler, der nun sein Glück versuchen darf. Nach dem zweiten bekommt der dritte Spieler die restlichen Murmeln und so weiter.

Sind alle Murmeln kassiert, beginnt eine neue Runde. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler beteiligt sind, und in jeder Runde beginnt der jeweils nächste Spieler. Also geben die Spieler in der zweiten Runde dem nach der Auslosung zweiten Spieler je zwei Murmeln, in der dritten Runde dem dritten Spieler und so weiter.

## Murmeln sammeln

Wer sammelt die meisten Murmeln, ohne dass der Luftballon herunterfällt?

Du brauchst: ganz viele Murmeln, einen Luftballon für jeweils zwei Kinder



Verteile die Murmeln überall auf dem Boden. Immer zwei Kinder tun sich zum Sammeln zusammen. Allerdings „kleben“ sie aneinander, denn sie müssen den Luftballon zwischen ihre Stirn klemmen und die ganze Zeit dort festklemmen. Welches Kinderpaar sammelt in der vorgegebenen Zeit, z.B. 2 oder 3 Minuten, die meisten Murmeln?

## Murmeljagd

Auf Murmeljagd geht man zu zweit. Ihr setzt euch mit gekreuzten Beinen einander gegenüber und lasst zwischen euch etwa drei Meter Abstand. Vor jedem Spieler liegt ein kleiner Haufen Murmeln.

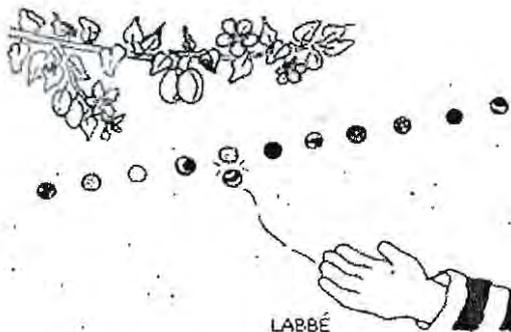


Rolle eine deiner Murmeln in Richtung des Murmelhaufens deines Mitspielers. Alle angestoßenen Murmeln – und deine eigene – darfst du einsammeln und auf deinen Haufen legen. Wenn du keine Murmel triffst, musst du deine eigene auch liegen lassen. Egal ob du gewonnen hast oder nicht: Jeder ist immer nur einmal dran. Jetzt ist also dein Mitspieler an der Reihe und versucht, in deinen Murmelhaufen zu zielen.

Das Spiel hört sich einfach an, hat aber seine Tücken. Wenn du nämlich einen besonders großen Haufen Murmeln angesammelt hast, ist der auch besonders gut zu treffen, so dass dein Mitspieler dir deine Murmeln leicht wieder abjagen kann! Als ich gestern mit Michael Green Murmeljagd gespielt habe, waren wir nach zwei Stunden immer noch nicht fertig, und wir haben nur aufgehört, weil Großvater zu Haselnusskuchen und selbstgemachter Limonade gerufen hat.

## Pflaumen pflücken

Alle Spieler setzen jeweils drei bis fünf Murmeln ein. Daraus legst du dann eine Reihe mit ungefähr 20 Zentimetern Abstand zwischen den einzelnen Murmeln. Das ist der Pflaumenbaum.

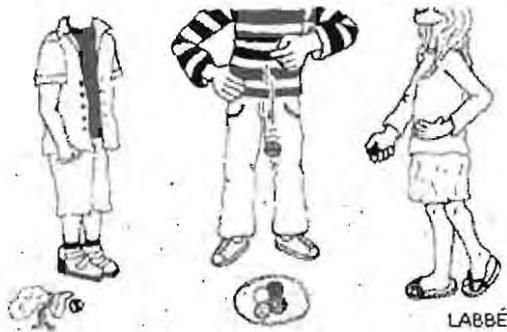


Von der drei bis fünf Meter entfernten Wurflinie rollen die Spieler in der gelosten Reihenfolge eine Murmel zum Pflaumenbaum. Wer trifft, darf die getroffene Murmel behalten.

# Murmeln

## Rausschmeisser

Für dieses Spiel brauchst du nur ein ganz kleines Spielfeld. Es muss nicht größer als ein Teller sein: Auf den Boden wird ein Kreis gezeichnet und jeder Spieler legt eine Murmel in das Zentrum des Kreises.

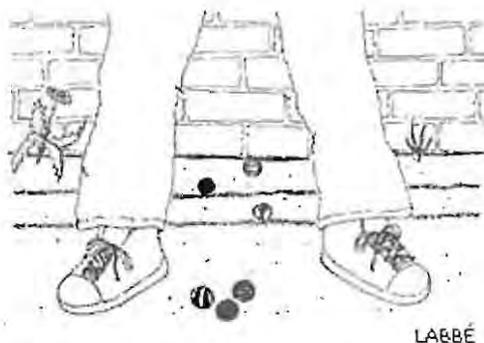


Nacheinander lässt nun jeder Mitspieler aus Augenhöhe eine Kugel in den Kreis fallen. Wem es gelingt, durch einen Treffer eine Kugel aus dem Kreis zu befördern, darf diese behalten. Wer verfehlt, muss seine Kugel im Kreis liegen lassen.

Das Spiel geht solange weiter, bis alle Murmeln aus dem Kreis geschossen sind.

## Rückstoss

Für dieses Spiel brauchst du nur ein ganz kleines Spielfeld. Es muss nicht größer als ein Teller sein: Auf den Boden wird ein Kreis gezeichnet und jeder Spieler legt eine Murmel in das Zentrum des Kreises.



Nacheinander lässt nun jeder Mitspieler aus Augenhöhe eine Kugel in den Kreis fallen. Wem es gelingt, durch einen Treffer eine Kugel aus dem Kreis zu befördern, darf diese behalten. Wer verfehlt, muss seine Kugel im Kreis liegen lassen.

Das Spiel geht solange weiter, bis alle Murmeln aus dem Kreis geschossen sind.

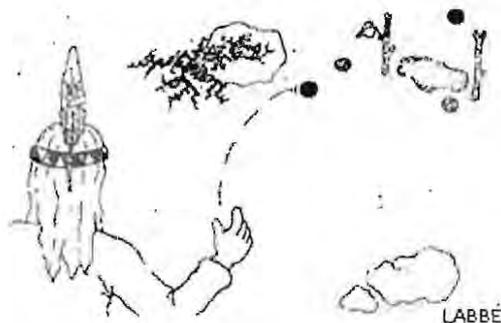
## Murmeln

Murmeln in der Grube oder liegen beide außerhalb, lässt er beide Kugeln liegen - und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei diesem Spiel sollte vor jeder neuen Runde die Reihenfolge neu bestimmt werden, damit jeder Spieler auch einmal als Letzter an der Reihe ist und damit die Chance auf den wahrscheinlich größten Gewinn hat.

## Indianisches Murmelspiel

Lege eine Zielgrube an und stecke links und rechts davon je einen etwa bleistift-dicken Zweig in den Boden. Markiere danach in sechs Metern - also in sechs Schritten - Entfernung von deinem "Tor" die Wurflinie.



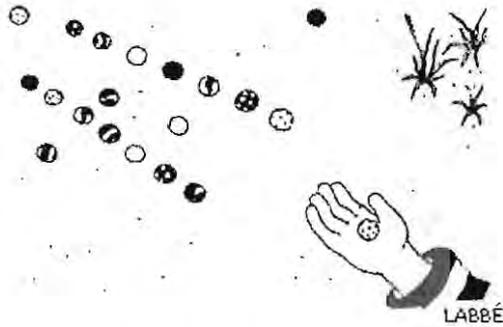
Dann gibt jeder Spieler dieselbe Anzahl von Murmeln - zwischen drei und fünf - als Spieleinsatz ab und die Reihenfolge wird bestimmt. Nun versuchen die Spieler nacheinander, eine Murmel in die Grube zu werfen.

Wer das Tor und die Grube verfehlt, verliert seinen Einsatz. Wer zwischen die Pfosten trifft, ohne dass die Murmel in der Grube liegen bleibt, bekommt wenigstens seinen Einsatz zurück. Und wer so zielsicher ist, dass seine Murmel in der Grube liegen bleibt, der kann am Ende des Spiels alle Murmeln an sich nehmen, die das Ziel verfehlt haben. Und er bekommt dazu noch die restlichen Murmeln vom Spieleinsatz.

## Leitermännchen

Für dieses Spiel legst du zwölf - oder mehr - Murmeln in zwei Reihen aus, so dass sich je zwei Murmeln gegenüber liegen. Auf diese Weise erhältst du sechs (oder mehr) Sprossen. Wie bei einer Leiter. In etwa zwei Metern Abstand von der ersten "Sprosse" markierst du die Wurflinie.

# Murmeln



In der ausgelosten Reihenfolge rollen nun die Spieler eine Murmel in diese "Leiter" hinein. Der Spieler darf alle Kugeln behalten, die die Leiter weniger weit "hinaufgerollt" sind als seine. Also alle, die hinter seiner Murmel liegen. Rollt die Spielmurmel aber neben die Leiter oder über die Leiter hinaus, so ist der Wurf ungültig. Es darf nicht kassiert werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

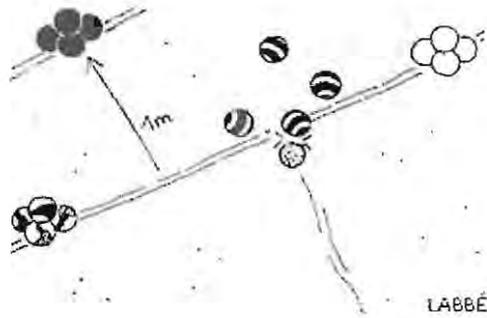
# Lochreihe

Dieses Spiel wird in Arabien mit mindestens drei Spielern gespielt. Jeder Spieler gräbt sich im Abstand von etwa 10 Zentimetern ein Loch.



Von der fünf Meter entfernten Wurfflinie aus versuchen die Spieler der Reihe nach, eine Murmel in ihr Loch zu schussern. Rollt dabei eine Murmel versehentlich in das Loch eines Mitspielers, gilt sie als verloren und muss dort bleiben, Trifft sie gar kein Loch, nimmt der Spieler sie wieder an sich. Gewonnen hat der, in dessen Loch nach einigen Runden die meisten Murmeln, sowohl eigene als auch gegnerische, liegen.

# Murmeln



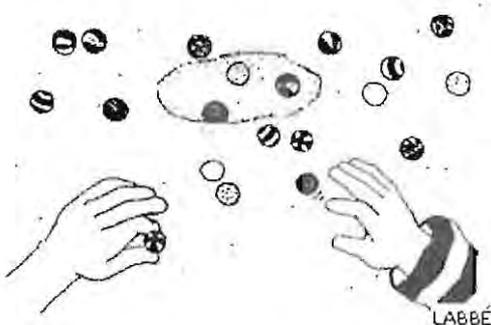
Durch Los wird entschieden, welche Gruppe beginnt: Die Spieler dieser Gruppe rollen nacheinander je eine Murmel gegen die Burgen der anderen Gruppe. Wer eine Burg trifft, darf alle vier Murmeln behalten und bekommt auch seine eigene zurück. Wer verfehlt, verliert seine Murmel an die gegnerische Gruppe - und gibt dieser zugleich das Recht, das Burgentreffen fortzusetzen.

Der Spieler, dessen Burg erobert wurde, baut eine neue Burg. Er muss diese allerdings einen Meter hinter der Burgenlinie seiner Mitspieler aufbauen. Sobald er wieder an der Reihe ist, versucht er von hier aus, die gegnerischen Burgen zu treffen. Wird auch seine zweite Burg zerstört, darf er keine weitere Burg mehr bauen, sich aber weiter an der Eroberung der gegnerischen Burgen beteiligen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Gruppe alle ihre Burgen verloren hat.

## Glücksmurmel

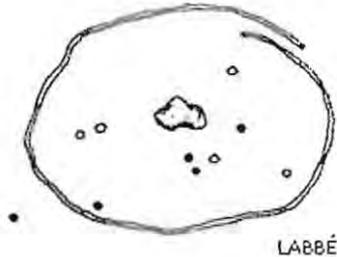
Für dieses Spiel brauchst du eine Menge Murmeln. Insgesamt ungefähr 30 Stück pro Runde. Jeder Mitspieler setzt gleich viele Murmeln, zum Beispiel bei fünf Spielern jeder sechs Stück. Du legst eine Zielgrube an und dann wird die Reihenfolge gelost.



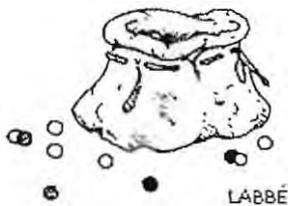
Der erste Spieler wirft alle Murmeln auf einmal so, dass möglichst viele davon in die Grube fallen. Danach dürfen die anderen - in der gelosten Reihenfolge - versuchen, die neben der Zielgrube liegenden Murmeln in die Grube hineinzuschnippen. Wer das schafft, darf weitermachen. Wenn er nicht trifft, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer die letzte Kugel in die Grube befördert: Er darf alle Murmeln kassieren.

## Glückstein-Spiel

Jetzt, wo das Wetter besser ist, spiele ich fast immer draußen mit meinem Freund Michael Green. Wir spielen oft das Glückstein-Spiel und das geht so: Mit einer Kordel legen wir einen Kreis mit einem Durchmesser von 2 bis 3 Metern. Man kann den Kreis auch in den Boden mit einem Stück Holz zeichnen. In der Mitte liegt dann der dicke Glückstein.



Nun versuchen wir vom Kreis aus jeweils 5 Murmeln so nahe wie möglich an den Glückstein heranzurufen oder zu werfen. Der, der am nächsten dran ist, bekommt alle Murmeln aus dem Kreis. Die Murmeln, die außerhalb des Kreises landen, gehen an den Besitzer zurück.



Michael Green hat mir schon 18 Murmeln abgeluchst - die hole ich mir morgen natürlich wieder zurück.

## Hinausfliegen

Lege eine Zielgrube und eine Wurflinie in etwa drei Metern Entfernung davon an.



In der gelosten Reihenfolge werfen die Spieler nacheinander je zwei Murmeln gleichzeitig in die Grube: die eine sollte darin liegen bleiben, die andere darüber hinausfliegen. Gelingt das, bekommt der betreffende Spieler alle Kugeln, die bis dahin geworfen wurden. Bleiben beide

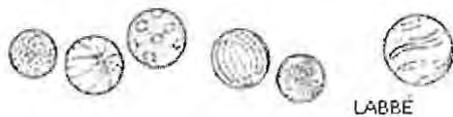
# Murmeln

muss auch aufhören, wenn nur eine Murmel in die Grube fällt. Er darf in diesem Fall auch die ins Ziel gerollte Kugel nicht kassieren. Sie bleibt in der Grube und der nächste Spieler hat die Möglichkeit, mit seinem Kugelpaar drei Murmeln zugewinnen.

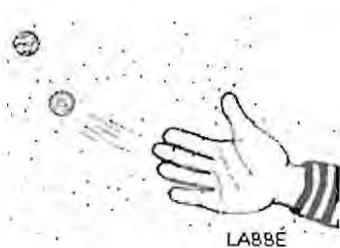
Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Murmeln kassieren konnte.

## Murmeln auf Spannweite werfen

Das ist ein Spiel für zwei Spieler - also genau passend für Michael Green und mich.



Michael Green wirft die erste Kugel.



Mit meiner Murmel versuche ich, die Murmel von Michael Green zu treffen oder ihr möglichst nahe zu kommen.



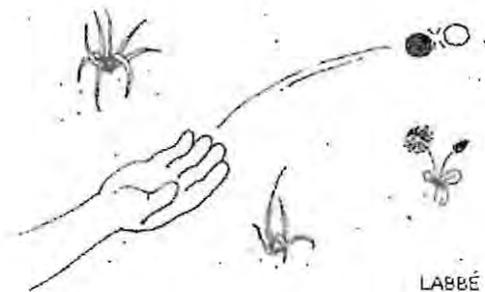
Wenn ich es geschafft habe, oder wenn ich beide Murmeln mit gespreizten Fingern berühren kann, dann gehören sie mir. Wenn nicht, bekommt Michael Green beide Murmeln. Und beim nächsten Durchgang werfe ich die erste Murmel.

## Burgen treffen

Für dieses Spiel brauchst du mehrere Mitspieler, die sich in zwei Gruppen aufteilen. Die beiden Gruppen stehen sich in zwei Reihen im Abstand von etwa drei Metern gegenüber. Jeder Spieler baut vor sich eine kleine Burg in Form einer Pyramide aus vier Murmeln. Dazu legst du drei Murmeln zu einem Dreieck und die vierte dann vorsichtig oben in der Mitte drauf. Die Burgen sollten 25 Zentimeter voneinander entfernt sein.

## Andotzen

Das ist wieder ein Spiel für zwei Spieler und es kann sehr lange dauern, bis ein Sieger feststeht.

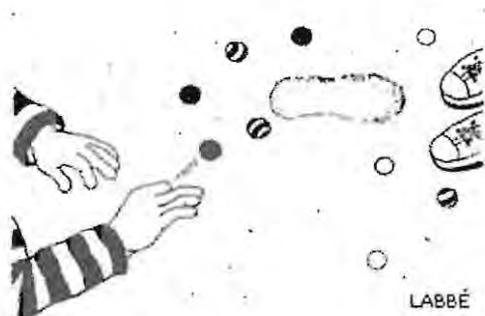


Von einer Wurflinie aus wirft der erste Spieler eine Murmel beliebig weit. Der zweite versucht, mit seiner Murmel anzudotzen, das heißt die Murmel des ersten Spielers zu treffen. Gelingt ihm das, kassiert er beide Murmeln und macht nun den ersten Wurf in der zweiten Runde. Wahrscheinlicher ist aber, dass er verfehlt. Dann holt sich der erste Spieler seine Murmel zurück und versucht nun seinerseits, von der Wurflinie aus die liegengebliebene Murmel zu treffen.

Selbst wenn vereinbart wurde, dass schon drei Andotzer, also Murmeltreffer, zum Sieg reichen, kann es einige Male hin- und hergehen.

## Antippen

Lege eine Zielgrube und etwa drei Meter davor eine Wurflinie an. Jeder Spieler wirft von der Linie zwei, drei oder vier Murmeln so, dass sie möglichst dicht vor der Grube liegen bleiben. Wessen Murmel in die Grube rollt, darf noch einmal werfen, so dass am Ende des ersten Spielteils keine Murmeln in der Zielgrube liegen.



Aus den Abständen der geworfenen Murmeln zur Grube ergibt sich die Reihenfolge für den zweiten Teil des Spieles. Der bestplatzierte Spieler beginnt. Er darf eine beliebige Murmel so schnippen, dass sie gegen eine andere stößt und beide näher zur Grube rollen. Wenn beide Kugeln in die Grube fallen, kann er sie an sich nehmen und mit einem anderen Kugelpaar weiterspielen. Verfehlt er die Grube muss er aufhören und der nächste ist an der Reihe. Er

## Murmeln

*Ene mene moppel,  
wer frisst Popel,  
süß und saftig,  
einemarkundachtzig,  
einemarkundzehn,  
und du kannst gehn!*

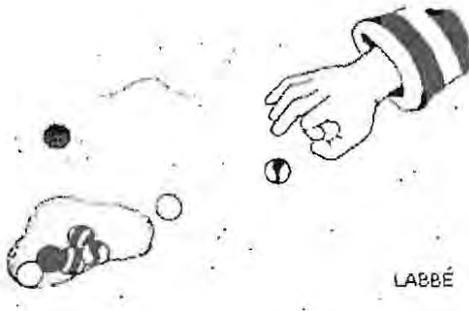
Es gibt auch Abzählverse, die überhaupt keinen Sinn ergeben:

*Ene mele mink mank  
pink pank  
use buse ackadeia  
eia weia weg.*

Eine andere Möglichkeit, den ersten Spieler zu ermitteln, ist das "Ziehen". Du ziehst eine Linie und alle Mitspieler zielen aus einigen Metern Entfernung auf diese Linie. Wer mit seiner Murmel am nächsten ist, darf das Spiel beginnen. Anstelle der Linie kannst du auch eine Murmel auf das Spielfeld legen. Aus den Abständen der geworfenen Murmeln ergibt sich die Reihenfolge. Wer der Murmel am nächsten ist, beginnt.

## Alle Murmeln

Das ist wieder ein Spiel für zwei Spieler. Du legst eine Zielgrube an und markierst ungefähr zwei Meter davor die Wurflinie. Beide Spieler haben die gleiche Anzahl Murmeln.



Der erste Spieler wirft alle seine Murmeln zur Grube. Landen alle - oder alle außer einer - in der Grube, kann er seine Murmeln behalten. Liegen aber zwei oder mehr Kugeln außerhalb der Grube, muss er versuchen, eine davon so zu schnippen, dass sie eine andere Kugel trifft und dass beide Murmeln in die Grube rollen. Gelingt das, bleiben dem Spieler alle Murmeln. Gelingt es nicht, bekommt der Gegner alle Murmeln, die in der Zielgrube liegen.

In der zweiten Runde wirft der andere Spieler alle Murmeln. Es wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler keine Murmeln mehr hat - weil sie eben der andere alle kassiert hat.

## Wo kann man spielen?

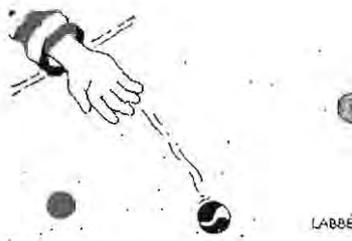
Sobald früher im früher Frühjahr der erste Schnee getaut war und die Sonne den feuchten Boden getrocknet hatte, holten alle Kinder ihre Murmeln hervor, und spielten einfach auf der Straße. Das geht natürlich heute nicht mehr, weil ja überall Autos fahren.



Such dir zuerst einen Platz zum Murmeln aus. Am besten eignet sich ebener, festgetretener Sandboden. Der ist heute aber ganz schön schwer zu finden, wegen der vielen Straßen. Wenn du also kein Stück Erde findest, kannst du auch auf dem Bürgersteig spielen. Nachdem du ein Spielfeld gefunden hast, dreh mit dem Schuhabsatz ein Loch in den Sand. Den überschüssigen Sand trittst du ringsum fest, und fertig ist die Zielgrube. Wenn du auf Stein oder Asphalt spielst, kannst du auch mit Kreide oder einem weichen Stein anstelle einer Grube einen Zielkreis zeichnen. Es ist allerdings viel schwieriger, einen Kreis zu treffen als eine Grube, weil die Murmeln über den Kreis hinausrollen können. Danach ziehst du mit einem Stock oder mit dem Fuß die Wurflinie in den Sand. Und wenn mal schlechtes Wetter ist, kannst du auch zu Hause auf dem Fußboden spielen. Die Markierungen legst du einfach aus Wollfäden.

## Wer fängt an?

Damit es jetzt endlich losgehen kann, müsst ihr die Reihenfolge, in der die Spieler antreten, festlegen. Hierzu gibt es unendlich viele Abzählverse, wie zum Beispiel:



*Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben  
eine alte Frau kocht Rüben  
eine alte Frau kocht Speck  
und du musst weg.*

Oder auch:

# Murmeln

## Wie spielt man?

Es gibt ganz viele unterschiedliche Wurftechniken.



So spielen wir: Bei dem Gelenkwurf hältst du die Murmel locker zwischen gekrümmten Daumen und Zeigefinger und schleuderst sie aus dem Handgelenk ins Ziel. Bei dem Daumenschuss legst du die Murmel auf den gekrümmten Zeigefinger und fletschst sie mit dem Daumen nach vorn. Der Knöchel des Zeigefingers ruht dabei auf dem Boden und die Hand sollte nicht bewegt werden. Beim Schnippen schnippst du die Kugel mit Zeige- oder Mittelfinger. Hierzu schmalzt du die Finger vom Daumen weg. Beim Schieben rollst du die Murmel mit dem Zeigefinger nach vorn.

## Über Murmeln

Auf der ganzen Welt zu allen Zeiten haben Kinder mit Murmeln gespielt. Sie spielten mit Glasmurmeln, Perlen, Steinen, Nüssen oder Muscheln. Sie tauschten fleißig und versuchten ständig, ihren Schatz an Murmeln zu vergrößern. Deshalb gibt es eine Menge Spiele, bei denen man Murmeln gewinnen oder verlieren kann. Die Regeln und auch die Namen für das Murmelspiel sind in jedem Land verschieden. So werden die Murmeln auch "Klicker", "Schusser", "Marmeln" oder "Märbel" genannt.

*Murmeln, Klicker, Schusser*



Wusstest du, dass der römische Kaiser Augustus immer Murmeln bei sich hatte? Wenn er eine Horde Kinder sah, die mit Murmeln spielten, ließ er alles liegen, holte seine Murmeln aus der Tasche und murmelte zum Entsetzen seiner Berater mit den Kindern. Stell dir vor, dass der/die deutsche Bundeskanzler/in...

# Steckenpferd

Einfachste Form des Steckenpferdes gezeichnet von [Wilhelm Busch](#)



- 

Steckenpferd



- 

Steckenpferd im Rokoko, Kupferstich von [Daniel Chodowiecki](#)

# Steckenpferd

## Gebrauch

Krönitz schreibt in seiner 242-bändigen Enzyklopädie (1773–1858) zum Gebrauch dieses Spielzeugs:

*„Spielzeug... auf dem kleine Kinder zu reiten pflegen, indem sie den Stab zwischen die Schenkel nehmen, den Zaum am Kopfe ergreifen, und so mit ihren eigenen Füßen, in der Einbildung, auf einem Pferde zu sitzen, mit dem Stabe oder Pferde herumgalloppiren...“<sup>[1]</sup>*

In Osnabrück findet seit 1953 in jedem Jahr zum 25. Oktober das Steckenpferdreiten für Kinder statt. Mit dem Fest wird an den 1648 in Osnabrück und Münster geschlossenen Westfälischen Frieden zur Beendigung des Dreißigjährigen Kriegs erinnert. Erstmals wurde das Steckenpferdreiten in Osnabrück 1948 veranstaltet.

## Galerie



Detail des Gemäldes Die Kinderspiele (1560) von Pieter Bruegel dem Älteren



Ein heutiges Steckenpferd im Einsatz



Steckenpferdreiterplastik in Osnabrück



Hier reiten Jungs, die kleinen Karab,  
Auf seinem seltsam hölzernen Re,  
Die Hüften führen auf dem Rücken,  
Kleinlich auf durch eine Pflanz.

# Steckenpferd



Kind mit Steckenpferd (Holzschnitt von 1542)



Das **Steckenpferd** ist ein aus einem **Stecken** (Stiel) und einem Pferdekopf bestehendes Kinderspielzeug. In übertragenem Sinne bedeutet es so viel wie Liebhaberei. Im **Englischen** wird es als *hobby horse* oder kurz *hobby* bezeichnet, woher sich sowohl letztere Bedeutung als auch das eingedeutschte „**Hobby**“ herleitet.

## Geschichte

Als Kinderspielzeug ist das Steckenpferd bereits im Mittelalter gebräuchlich: Das älteste plastische Steckenpferd beispielsweise des **St.-Annen-Museums** in Lübeck befindet sich in einer Kindergruppe auf dem *Altar der Gertrudenbrüderschaft der Träger*, entstanden um 1509 im Umkreis des Bildschnitzers **Henning von der Heyde**. Das Steckenpferd als „Lieblingsbeschäftigung“ wurde dagegen erst seit 1763 durch die Romanübersetzung des „**Tristram Shandy**“ von **Laurence Sterne** gebräuchlich.



## Re: Oskar -tv rückantwort

**Von:** "Andrea Hafenbrack" <andrea.hafenbrack@web.de>  
**An:** "Christel Meier" <fv-meier@web.de>  
**CC:** "Peter Natuschke " <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Datum:** 27.04.2013 01:06:26

Hallo Frau Meier,

Danke für die Antwort. Leider weiss ich jetzt immer noch nicht, wer vom Förderverein am Sonntag mit dabei ist. Ich habe keine Sachen/Dinge/Requisiten etc. zum Übergeben und ich kann auch nicht den ganzen Tag auf dem BSH sein.

Die Filmcrew kann aber auch nicht den ganzen Tag allein auf dem BSH bleiben, da wir die Häuser nicht offen stehen lassen können.

Wenn der Förderverein ab Mittag oben ist, brauchen Sie auch einen Schlüssel usw. Außerdem müssen unsere Requisiten wieder zum Museum und Ihre doch auch. Nur auf- und abschließen geht leider nicht.

Wie war das denn ursprünglich geplant? Ich wusste bis Dienstag weder etwas vom Dreh und bis Mittwoch auch nicht den Termin.

Ich bin praktisch durch Zufall mit in die Runde gekommen.

Bitte nochmal deswegen melden - Dankel

Andrea Hafenbrack

----- Original Message -----

**From:** [Christel Meier](#)

**To:** [Peter Natuschke](#) ; [Andrea Hafenbrack](#)

**Sent:** Saturday, April 27, 2013 12:50 AM

**Subject:** Aw: Oskar -tv rückantwort

Guten Abend,

Frau Kroenke hat mit Frau Hafenbrack esucher den Dreh , dass die Aufnahmeorte ohne laufende Besucher sind. Keine Besucher den Dreh stören.

Alle störenden Dinge weggeräumt werden.

Schön wäre, wenn die Führungskräfte aufschließen und abends abschließen.

sprochen, dass wir 2 Sachen vor dem Schloss machen und das auf dem BSH.

MfG

Frau Meier

**Gesendet:** Freitag, 26. April 2013 um 13:26 Uhen

**Von:** "Peter Natuschke " <[natuschke@freilichtmuseum-altranft.de](mailto:natuschke@freilichtmuseum-altranft.de)>

**An:** [FV-meier@web.de](mailto:FV-meier@web.de)

**Cc:** 'Hafenbrack' <[hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de](mailto:hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de)>

**Betreff:** Oskar -tv

Hallo Frau Meier,

Sie sind telefonisch nicht erreichbar,

wir bitten um Nachricht, was am Sonntag ab Mittag auf dem BSH abgesichert ist. Welche offenen Fragen müssen noch geklärt werden?

P.Nat



## Re: Oskar -tv rückantwort

**Von:** "Andrea Hafenbrack" <andrea.hafenbrack@web.de>  
**An:** "Christel Meier" <fv-meier@web.de>  
**CC:** "Peter Natuschke " <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Datum:** 27.04.2013 01:06:26

Hallo Frau Meier,

Danke für die Antwort. Leider weiss ich jetzt immer noch nicht, wer vom Förderverein am Sonntag mit dabei ist. Ich habe keine Sachen/Dinge/Requisiten etc. zum Übergeben und ich kann auch nicht den ganzen Tag auf dem BSH sein.

Die Filmcrew kann aber auch nicht den ganzen Tag allein auf dem BSH bleiben, da wir die Häuser nicht offen stehen lassen können.

Wenn der Förderverein ab Mittag oben ist, brauchen Sie auch einen Schlüssel usw. Außerdem müssen unsere Requisiten wieder zum Museum und Ihre doch auch. Nur auf- und abschließen geht leider nicht.

Wie war das denn ursprünglich geplant? Ich wusste bis Dienstag weder etwas vom Dreh und bis Mittwoch auch nicht den Termin.

Ich bin praktisch durch Zufall mit in die Runde gekommen.

Bitte nochmal deswegen melden - Danke!

Andrea Hafenbrack

----- Original Message -----

**From:** [Christel Meier](#)  
**To:** [Peter Natuschke](#) ; [Andrea Hafenbrack](#)  
**Sent:** Saturday, April 27, 2013 12:50 AM  
**Subject:** Aw: Oskar -tv rückantwort

Guten Abend,

Frau Kroenke hat mit Frau Hafenbrack esucher den Dreh , dass die Aufnahmeorte ohne laufende Besucher sind. Keine Besucher den Dreh stören.

Alle störenden Dinge weggeräumt werden.

Schön wäre, wenn die Führungskräfte aufschließen und abends abschließen. gesprochen, dass wir 2 Sachen vor dem Schloss machen und das auf dem BSH.

MfG

Frau Meier

**Gesendet:** Freitag, 26. April 2013 um 13:26 Uhen  
**Von:** "Peter Natuschke " <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>  
**An:** FV-meier@web.de  
**Cc:** 'Hafenbrack' <hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Betreff:** Oskar -tv

Hallo Frau Meier,

Sie sind telefonisch nicht erreichbar,

wir bitten um Nachricht, was am Sonntag ab Mittag auf dem BSH abgesichert ist. Welche offenen Fragen müssen noch geklärt werden?

P.Nat



E-Mail

---

## Filmdreh Oskar -tv

**Von:** Hafenbrack <hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de>  
**An:** "Christel Meier" <fv-meier@web.de>  
**CC:** "Peter Natuschke " <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>, "Angelika Griebenow" <griebenow@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Datum:** 26.04.2013 14:51:00

---

Hallo Frau Meier,

Sonntagmorgen ab 10.00 Uhr ist das Filmteam im Schlosspark und Schloss und Frau Griebenow mit dabei, da sie Requisiten übergibt.

Frau Korehnke hat darum gebeten, dass im Vorfeld zu den Drehaufnahmen auf dem BSH einem Mädchen das Kreisel erklärt wird, damit es das Üben kann.

Außerdem sollen nicht so viele Erwachsene am Set sein, da sonst die Kinder nicht mitarbeiten könnten. Es wäre daher schön, wenn wir uns den Part auf

Dem BSH aufteilen könnten. Das Filmteam ist wahrscheinlich bis 17.30 Uhr beschäftigt.

Unsere Damen sind über den Dreh informiert und betreten BSH und Gärten, wenn überhaupt, nur von der Straßenseite aus. Die Koch-Küche auf dem BSH ist

entsichert und kann zum Kochen für die Kinder benutzt werden, Geschirr, Besteck etc. sind vorhanden. Außerdem haben wir die Fläche bei der Windfege

beräumt, sodass dort gekreisel werden kann. Die 2 großen Wassertanks, der gelbe Gartenschlauch etc. sind ebenfalls nicht mehr im Bild. Als Hindernisse

zum Stelzenlaufen können die Holz-Wassereimer aus dem Haus, usw. die auf der Bodentreppe benutzt werden, nicht die vom Flur, das sind Ausstellungsstücke.

Eine große Holzkiepe steht dort ebenfalls und darf auch mit benutzt werden, die sollte danach aber wieder ins Schloss. Die 2 Paar Stelzen stehen in der

Toilette auf dem BSH links neben der Tür. Einen alten Besen haben wir auch in der Koch-Küche. Der ist nagelneu (gestern gekauft) ist aber von der Machart

her wie ein alter Besen mit Reisig gebunden. Der darf auch mit benutzt werden.

Wichtig wäre, dass wir uns wegen Sonntag nochmal abstimmen, schon wegen der Schlüssel.

Bitte E-Mail an [andrea.hafenbrack@web.de](mailto:andrea.hafenbrack@web.de).

Mit freundlichen Grüßen

Andrea Hafenbrack

Museumspädagogik & Veranstaltungen

Tel.: 03344 - 414 313 Fax: 03344 - 414 325

hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de

Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft

Einrichtung der Kultur GmbH Märkisch Oderland

---

**From:** Peter Natuschke [mailto:natuschke@freilichtmuseum-altranft.de]  
**Sent:** Friday, April 26, 2013 1:27 PM  
**To:** FV-meier@web.de  
**Cc:** 'Hafenbrack'  
**Subject:** Oskar -tv

Hallo Frau Meier,

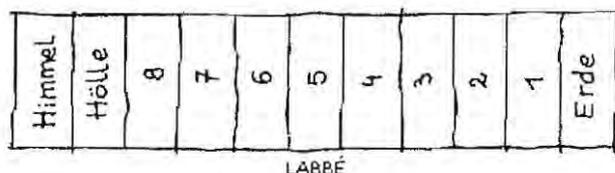
Sie sind telefonisch nicht erreichbar,

wir bitten um Nachricht, was am Sonntag ab Mittag auf dem BSH abgesichert ist. Welche offenen Fragen müssen noch geklärt werden?

P.Nat

# Himmel und Hölle

Dieses Spiel ist wahrscheinlich von römischen Soldaten zu uns nach Europa gebracht worden. Es gibt unzählige verschiedene Namen dafür: in Spanien zum Beispiel heißt es *Rayuela*, in Süddeutschland *Schnecken-* oder *Paradieshupfen*, in anderen Gegenden auch *Hinkelstein*, *Reise zum Mond*, *Hicken*, *Huppen*, *Hinkefuß* oder *Hüppekasten*. Genauso zahlreich wie die Namen sind die verschiedenen Spielregeln dafür, aber die Grundidee ist immer die gleiche: Ein Spielfeld wird mit Kreide oder einem weichen Stein auf den Bürgersteig gezeichnet oder in den Boden geritzt, danach ein Steinchen in eines der Felder geworfen und anschließend gehüpft. Als erstes zeige ich dir hier so etwas wie die "Standardvariante" von Himmel und Hölle:



Nachdem du diesen Spielplan auf den Bürgersteig oder Sandboden gezeichnet hast, wird die Reihenfolge für die Mitspieler ausgelost. Der erste Spieler wirft dann ein Steinchen in das Erde-Feld und springt von außerhalb mit beiden Füßen hinterher. Beim Landen stößt er das Steinchen mit den Füßen gleich ein Feld weiter. Also steht er jetzt im Erde-Feld und sein Stein liegt in Feld 1. Er springt beidbeinig weiter in Richtung "Himmel" und schießt dabei das Steinchen immer in das jeweils nächste Feld. Aber Vorsicht! Der Stein darf nicht in der "Hölle" liegenbleiben. Genauso wenig darf der Spieler in sie hineinspringen. Also wird von Feld 8 der Stein in das übernächste Feld gestoßen und das Hölle-Feld übersprungen. Glücklicherweise im "Himmel" angekommen wird umgedreht. Auch auf dem Rückweg nicht vergessen, die "Hölle" auszusparen! Macht der Spieler unterwegs einen Fehler, das heißt: übertritt er, schießt den Stein ins falsche Feld oder landet in der "Hölle", gibt er an den nächsten Spieler ab. In der darauffolgenden Runde darf er dort wieder beginnen, wo er gepatzt hat.

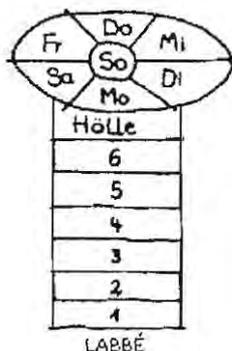
Du hast ja selbst gesehen, wie viele verschiedene Namen es für dieses Spiel gibt. In all den verschiedenen Ländern, in denen *Himmel und Hölle* gespielt wird, gibt es natürlich auch unterschiedliche Spielregeln. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass das Steinchen nicht mit den Füßen weitergestoßen, sondern bei jedem neuen Feld wieder von außen hereingeworfen wird. Also muss der Spieler seinen Stein nach jedem Feld aufheben und zurück zum Anfang hüpfen. Von dort aus muss er dann aber auch in das Feld werfen, das an der Reihe ist, und die davor liegenden Felder durchspringen. Die Gefahr, eine Linie zu übertreten oder in das falsche Feld zu werfen, ist bei dieser Spielvariante natürlich viel größer.

Du kannst auch auf verschiedene Art und Weise hüpfen. Natürlich kann auch jedes andere Spielfeld auf diese Weise durchgehüpft werden. Du musst nur die Felder vorher entsprechend kennzeichnen. Oder aber die Mitspieler einigen sich auf diese Hüpfreihenfolge: Erste Runde auf beiden Beinen, zweite Runde auf dem linken und dritte Runde auf dem rechten Bein. Da wird es schon etwas kniffliger. Und wenn du und deine Mitspieler das alles schon hinter euch gebracht habt geht es noch richtig kompliziert: Die Beine müssen ständig gewechselt werden. Zum Beispiel wird in Feld 1 mit dem linken Bein gesprungen, in Feld 2 mit beiden gleichzeitig, in Feld 3 mit gekreuzten Beinen und in Feld 4 mit dem rechten. Dann wieder links und so weiter. Wer die Reihenfolge verwechselt, muss von vorne anfangen.

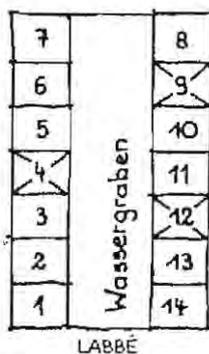
In einigen Gegenden wird auch ganz anders gespielt. Das Steinchen wird nicht geworfen oder mit den Füßen geschossen, sondern muss beim Hüpfen getragen werden. In der 1. Runde auf

# Himmel und Hölle

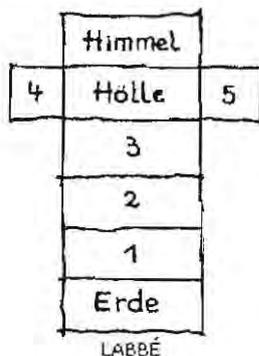
dem Handrücken, in der 2. Runde auf der Schulter, in der 3. Runde auf dem Kopf und in der 4. Runde auf dem Spann eines Fußes. Wem der Stein runterfällt, muss in der nächsten Runde dort weitermachen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist. Manchmal wird das Steinchen auch ganz weggelassen. Dem Spieler werden die Augen verbunden und er muss "blind" von der "Erde" zum "Himmel" und zurück hüpfen. Klarer Fall, dass er trotzdem nicht in die "Hölle" treten darf.



Aber auch die Spielfelder unterscheiden sich deutlich voneinander. Bei dieser Spielvariante zum Beispiel gibt es keinen "Himmel", sondern sieben Felder, welche die Namen der Wochentage tragen. Von Feld 6 aus muss das Steinchen in das Montag-Feld gestoßen werden. Von da aus geht es dann im Kreis bis zum "Samstag" und von dort in die Mitte zum Sonntag-Feld und zurück.

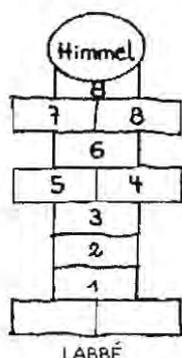


Eine andere Möglichkeit ist diese: Zwischen den 14 Feldern liegt ein "Wassergraben", der hier die Funktion der "Hölle" übernimmt und somit nicht betreten werden darf. Dafür sind die Felder 4, 9 und 12 mit Sonnenstrahlen gekennzeichnet. In ihnen kann man einen Moment verschlafen und sich "sonnen".

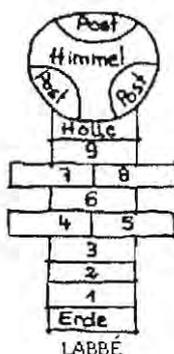


# Himmel und Hölle

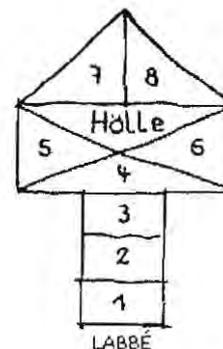
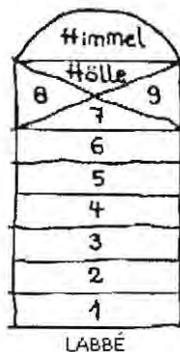
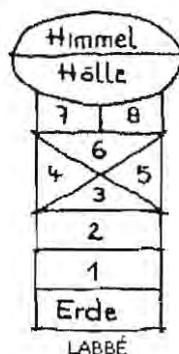
Es gibt auch Spielpläne, bei denen die einzelnen Felder nicht in einer Reihe liegen, wie bei diesem hier: Du kannst dir sicherlich vorstellen, wie knifflig es ist, den Stein von Feld 3 in Feld 4 und von dort in Feld 5 zu manövrieren, ohne dabei in der "Hölle" zu landen.



Ganz ähnlich aufgebaut ist diese Spielform: Im Gegensatz zu den anderen hat sie zwar kein Hölle-Feld, in das man versehentlich treten kann, aber es hat dafür auch mehr Felder und es muss viel hin- und hergehüpft werden.



Auch bei der Version mit den Post-Feldern im "Himmel" muss teilweise quer gesprungen werden, was natürlich das Weiterstoßen des Steinchens erschwert. Zu allem Überfluss musst du aber auch noch darauf achten, ob das Steinchen in einem der drei Postfelder landet. Die gelten zwar auch als "Himmel" und es ist damit kein Fehler, wenn ein Steinchen dort hineinrutscht, aber solange bis der Stein "von der Post abgeholt wird" darf nicht mehr geredet und gelacht werden!



Bei diesen letzten drei Spielplänen besteht die Schwierigkeit darin, die gekreuzten Felder in der richtigen Reihenfolge zu durchhüpfen.

Ein Rundholzstab wird auf einer Seite auf eine Tiefe von 100 mm und 15 mm Breite geschlitzt. Nun schieben Sie den Pferdekopf in den Schlitz und befestigen ihn mit Holzleim.

## **Schritt 5 - Rolle befestigen**

Damit der Nachwuchs schneller unterwegs ist, wird am unteren Ende des Rundholzstabes eine starre Rolle mit Schrauben befestigt. Sie können sowohl ein Holzrolle mit Gummireifen, als auch eine Kunststoffrolle verwenden.

## **Schritt 6 - Ledergurt anbringen**

Legen Sie nun einen Ledergurt mit ca. 20 mm Breite um den Pferdekopf. Wie das geht, können Sie der Zeichnung entnehmen. Schneiden Sie den Ledergurt passend zu und befestigen Sie ihn mit Nieten.

## **Schritt 7 - Zügel zuschneiden und befestigen**

Ebenso den Zügel auf Länge zuschneiden und beide Enden jeweils an einer Seite des Kopfes befestigen. Achten Sie darauf, das der Zügel lang genug für ihr Kind ist.

## **Schritt 8 - Pferdegesicht aufmalen**

Zum Schluss wird auf beide Seiten das Auge mit Wimpern, die Nasenlöcher, sowie die Lippenlinie aufgemalt.

## **Materialliste für das Steckenpferd**

Nr.	Stck.	Benennung	Größe	Material
1	1	Kopf- bzw. Halsteil	ca.50 x 30 cm x 24 cm	Leimholz
2	1	Rundstab	Durchm. 33 cmm x 1050 mm	Buche
3	1	Lederriemen	20 mm breit	
4		Sisalmähne		
5	1	Rolle, starr		
6	1	Nieten		

Holzleim, Schrauben (zur Rollenbefestigung)

Schach war der	(5. Jh. n. Chr., Indien, Chaturanga Urahn des Schachs)
Mancala	(6. Jh. n. Chr., Äthiopien; Deutung älterer Funde umstritten)
Pachisi	(6. Jh. n. Chr., Indien)
Domino	(3. Jh. oder 11. Jh., China)
Dame	(12. Jh., Südfrankreich)
Strebkatzenziehen Skandinavien)	(Mittelalter, Deutschland,
Halma	(1883, Erfinder war der amerikanische Chirurg George Howard Monks)
Käsekästchen	(1889, Frankreich)
Salta	(1899, Deutschland)
Kreuzworträtsel	(um 1900, Londoner Times) ?
Scrabble (1938, USA)	
Monopoly	(1903 als The Landlord's Game, USA)
Mensch ärgere Dich nicht	(1907/08, Deutschland)
Pacman	(1980 Namco, Japan)
Tetris	(1985 Alexey Pajitnov; Dmitri
Pawlowski;	Wadim Gerasimow, Russland)
Die Siedler von Catan	(1995, Klaus Teuber), 1995 zum Spiel des Jahres gewählt (außerdem Gewinner des Deutschen
Spielepreises)	
Carcassonne	(2000, Klaus-Jürgen Wrede), 2001 zum Spiel des Jahres gewählt (außerdem Gewinner des Deutschen
Spielepreises)	

## Rommee

### Geschichte

Kartenspielregeln unterstehen einem steten Wandel. Somit gibt es auch bei Rommee keine genauen Kenntnisse über Ursprung und Herkunft des Spiels.

### Schummellieschen

### Geschichte

Dieses Spiel kennt weder Autor noch eine bestimmte Jahreszahl seines Ursprungs. Zeitzeugen bestätigen, dass es bereits lange vor dem Zweiten Weltkrieg gespielt wurde.

---

## Mah-Jongg

Tatsächlich entstand Mah-Jongg wohl erst in der **zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts**, **die ältesten erhaltenen Spiele datieren um 1870**, die **ältesten schriftlichen Hinweise aus dem Jahr 1890**. Jedenfalls verbreitete sich das Mah-Jongg-Spiel rasch in **China und Japan**. Nachdem Babcock das Spiel in den USA bekanntgemacht hatte, gelangte Mah-Jongg zu weltweiter Popularität – vergleichbar dem **Canasta** in den 1950er-Jahren.

---

## Das Alter von Spielen

Mikado	aus dem 17. Jahrhundert
Mehen, das Schlangenspiel	(3.000 v. Chr., Ägypten), mit Ähnlichkeiten zum heutigen
Gänsepiel	
Senet	(2.600 v. Chr., Ägypten)
Königliches Spiel von Ur (Irak)	(2.300 v. Chr., Mesopotamien, heute
Mühlespiel (Ägypten, China)	(2000 v. Chr., Spuren in Irland,
Olympische Spiele, erste bekannte frühzeitliche körperliche Leistungsmessung	(776 v. Chr., Griechenland)
Go (Funde von	(um 500 v. Chr. erste gesicherte Vorläufern des Go in China)
Ostomachion des Archimedes, Geschicklichkeitsspiel	(3. Jh. v. Chr., Griechenland)
Mikado Geschicklichkeitsspiel	(1. Jh. v. Chr.)

Yum Yum bekannt wurden. Eine Renaissance erlebte das Spiel Mitte der 1970er Jahre, als der Dumont-Verlag 1976 ein kombiniertes Buch-Spiel als Taschenbuchausgabe zweisprachig deutsch/holländisch herausbrachte, in dem etwa 1600 Vorlagen gelistet sind.

---

### Puzzle

Das Puzzle ist ein altes Spiel. Es wurde bereits 1763 in England von einem Kupferstecher namens John Spilsbury erfunden. Dazu klebte er eine Landkarte von Großbritannien auf ein Holzbrettchen und zersägte dieses entlang der Grenzlinien der verschiedenen Grafschaften. Der Spieler musste versuchen, die Karte wieder zu vervollständigen. So verkaufte er sein Legespiel als "Lehrmittel zur Erleichterung des Erdkundeunterrichts". Dabei waren die Teile noch nicht verzahnt, wie wir es heute kennen. Diese so genannten Interlocking-Puzzle entstanden erst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

---

### 17 und 4

#### Geschichte

Zu Zeiten Ludwig des XV. am französischen Hof sehr beliebt: Das Kartenspiel 17 und 4. Auch unter den Namen „Dingt et un“, Ponton oder Twenty One bekannt, feiert es schon seit langer Zeit als „Black Jack“ in allen Live- und Online Casinos dieser Welt seinen Siegeszug.

17 und 4 ist ein Spiel mit langer Geschichte. Bereits im 18. Jahrhundert wurde es als Nachfolger des älteren „Trente un“ (31) in Frankreich gespielt. Später entwickelte sich aus 17 und 4 dann das beliebte Casino Spiel BlackJack. 17 und 4 zu spielen ist nicht schwer, jedoch muss man zunächst einmal die Regeln kennen und es gibt kleine Unterschiede zum Black Jack.

---

### Schwarzer Peter

#### Geschichte

Erste Versionen des Spiels können bis in die Biedermeierzeit zurückverfolgt werden, wobei das älteste noch erhaltene Spiel aus dem Jahre 1830 stammt.

---

### Mau- Mau

#### Geschichte

Eine eindeutige Erstnennung und eine Geschichte des Mau -Mau Spiels ist noch nicht bekannt und aufgezeichnet. Durch Überlieferung weiß man, dass die Spielregeln aus den 1930er Jahren stammen.

---

ungesichert. Auf dem Boden des antiken Forums in Rom fand man eines der ältesten erhaltenen Hickel-Diagramme, eingeritzt wohl mit einem Stein. Mit ihrem Straßennetz, das von Kleinasien bis Nordeuropa reichte, schufen die Römer ideale Untergründe für das Hüpfspiel. Möglicherweise hat dies zu seiner weiten Verbreitung beigetragen. Da Archäologen keine vor Jahrhunderten in Erde eingezeichnete Linien finden können, bleiben Geschichte der weltweiten Verbreitung sowie Alter des Spiels im Dunkeln.

---

### Ein Legespiel

bezeichnet ein Spiel, bei dem als Spielmaterial hauptsächlich Karten, Kärtchen oder festere Täfelchen verwendet werden, die dazu ausgelegt werden.

Älteste Quellen zum klassischen Legespiel Domino legen als Entscheidungsbereich **China** nahe und als Zeitpunkt etwa 300 Jahre vor unserer Zeitrechnung. Zu der Kategorie zählen jedenfalls auch Legespiele mit Buchstaben und Bildern. Zählte man gar **das Mosaik** zu den Spielen, so wäre die **Entstehung sogar 4000 Jahre** zurück zu datieren

---

### Domino

Geschichte

die Herkunft des Dominospiels ist unklar. **Chinesische Wurzeln** und der Import der Steine durch Marco Polo werden vermutet, lassen sich aber nicht mit letzter Sicherheit belegen. Der Name zumindest lässt auf klösterliche Abstammung schließen, da er einmal von jenem langen schwarzen Mantel stammen kann, welcher scherzhaft als Domino bezeichnet wurde, oder aber von Benedicamus Domino, dem Siegesruf eines leidenschaftlich spielenden Abtes.

---

### Tangram

Geschichte Nachdem **Anfang des 19. Jahrhunderts in China** die ersten Vorlagenbücher gedruckt wurden, fand das Spiel um 1813 herum auch in Europa und Amerika Verbreitung. In den deutschsprachigen Ländern bediente die damals die berühmte Fabrik F.A. Richter und Cie. K.u.k. Hoflieferanten Rudolstadt, Nürnberg, Wien, Olten, Rotterdam, New York die Klientel mit einer Taschenausgabe zum Preis von 20 Pfennigen. Diese erschien in mehreren Auflagen unter dem Titel Kopfzerbrecher. Der Erfolg befließigte den Herausgeber zu weiteren Spielen ähnlicher Art, die dann unter Quälgeist und Kreuzerbrecher erschienen. **Der schwedische Mathematiker Sophus Tromholt brachte 1892** weitere, sich an das Tangram anlehrende mathematische Legespiele heraus, die unter den Namen Nussknacker

rennen. Beliebt ist das Spiel vor allem auf Kinderfesten jeglicher Art. Sackhüpfen ist heute nur noch als Kinderspiel relevant. **Im Rahmen der Olympischen Spiele 1904 fand auch ein Wettbewerb im Sackhüpfen statt**, der aber vom IOC nicht als olympisch gewertet wird. Für das Sackhüpfen ist keine Altersgrenze vorgesehen.

---

### Mikado

Seinen Namen hat das Spiel von dem Stab mit dem höchsten Wert: Er ist blau gestreift und heißt Mikado (Titel **des japanischen Kaisers**, auch Tenno genannt). Die buddhistische Wahrsagermethode **Chien Tung**, aus der das Spiel entwickelt wurde, enthält auch einen Stab namens Mikado. Das Haus von Tsuchimikado übernahm im **16. Jahrhundert** einige Kultur, möglicherweise auch Chien -Tung-Orakel.

---

### Das Murnelspiel

Seit der Zeit um **1500** schienen aufgrund archäologischer Funde die verschiedenen Spiele, die man mit Murneln, Klickern oder Schussern spielen konnte, in Mitteleuropa an Beliebtheit deutlich zuzunehmen. Kugelgröße, Material und Farbigekeit der Murneln wurden vielfach variiert: Neben unterschiedlichen Murneln aus unglasierter oder weiß braun Faststeinzeugmurneln oder **seit Mitte des 19 Jh. Murneln aus Glas**. Die Produktion von Glasmurneln begann erst 1848 im thüringischen Ort Lauscha.

Dort erfand der Glasbläser Christoph Simon Greiner die sogenannte Märbelschere. Märbel ist das itzgründische Wort für Murnel, das auch in das Hochdeutsche übernommen wurde. Im September 1848 erhielt Greiner die Konzession zur alleinigen Herstellung von künstlichen Achat- und Edelstein- Kugeln.

Die in allen Farben mit kunstvollen und geschwungenen Spiralmustern im Inneren hergestellten Kugeln werden auf traditionelle Weise durch Zugabe von Farbe oder farbigen Glasbändern und Schleifen zu dem entnommenen Glasposten hergestellt.

---

### Hickelkasten

Man findet dieses Spiel nahezu überall in einer Vielzahl von Varianten auf der Welt. Spieleforscher fanden heraus, dass Kinder in Burma auf einem ähnlichen Diagramm hüpfen wie Kinder in den USA.

Alleine in Deutschland und Holland fand man bei Untersuchungen an die 20 verschiedene Hickelkastenmuster. In manchen Ländern hüpfen die Kinder in gebückter Haltung (verbreitet in Südostasien), anderswo mit den Händen in den Hüften (Afrika). Die Herkunft des Spieles ist

## Reise nach Jerusalem

---

Die Herkunft des Namens ist ungeklärt.

Manche vermuten sie in Reisen nach Jerusalem zur Zeit der für die europäische Völker verlustreichen Kreuzzüge, andere vermuten den Ursprung in der Zeit der zionistischen Migration nach Palästina und dem begrenzten Platzangebot auf den Auswandererschiffen.

---

## Hufeisenspiel

Seit Schmiede im 12. Jahrhundert mit Feuer und Hammer das Eisen gefügig machten, wurden dem Wundermetall im Volksglauben Zauberkräfte nachgesagt. Es mache unverwundbar, schütze gegen böse Geister und könne Naturkatastrophen abwehren. Hufeisen wurden mit der Öffnung nach unten über Türen, Eingängen, Kamin usw. angebracht, weil man glaubte, weder der Teufel noch böse Geister könnten unter einem Bogen von Eisen durchgehen. In ländlichen Gegenden galt es auch als Glück, wenn man ein Gewitter unbeschadet überstanden hatte. So wurde das Hufeisen „schützend über das Haus“ mit der Öffnung nach unten aufgehängt, um einen Blitzeinschlag abzuhalten. Während des mittelalterlichen Höhepunkts des Hexenwahns glaubte man, dass „Hexen“ deshalb auf einem Besen durch die Lüfte schwebten, weil sie sich vor Pferden fürchteten. Jede Erinnerung an ein Pferd würde daher „Hexen“ ebenso wirksam abhalten wie Knoblauch einen Vampir. Zur Verhinderung der Auferstehung brachte man daher auf dem Sargdeckel hingerichteter Hexen ein Hufeisen an. Ein gefundenes Hufeisen galt neuzeitlich als Glücksbringer, wenn es mit der Öffnung nach oben aufgehängt wird (sonst fällt das Glück heraus). Das Hufeisen bekam seine Bedeutung als Glückssymbol durch den früheren Transport von Liebesbriefen mit Postkutschen und berittenen Kurieren. So findet man über manchen Türen zwei Eisen, eines mit der Öffnung nach unten, eines mit der Öffnung nach oben.

---

## Dosenwerfen

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. Der Schriftsteller H. G. Wells beschreibt ein derartiges Jahrmarktsvergnügen in seiner Erzählung Der Unsichtbare 1897.

---

## Sackhüpfen

Das Sackhüpfen ist ein international bekanntes, populäres Wettlaufspiel, bei dem die Teilnehmer ihre Beine in einen leeren Sack stecken müssen, der ihnen bis kurz vor die Hüften reicht. Das Ziel müssen sie erreichen, indem sie den Sack mit beiden Händen nach oben ziehen und so hüpfend um die Wette

---

2 skill level

free



Josephine apron

just ask Jo-Ann **how to**

more projects, tips & techniques at Joann.com®

### SUPPLIES & TOOLS:

- Fabric Central Seaglass by-the-yard fabrics:
  - 3/4 yd Filagree, Fabric A
  - 5/8 yd Packed Flowers, Fabric B
  - 5/8 yd Beaded Stripe, Fabric C
- Thread
- Rotary cutter, mat, acrylic ruler
- Basic sewing supplies
- Sewing machine
- Iron, pressing surface

**DIRECTIONS:** 1/4" seam allowance unless otherwise noted. RS= Right Side(s), WS=Wrong Side(s).

### CUTTING:

From Fabric A cut: 26"x30" piece for the main body of the apron.

If using a large scale motif, center motif on the 26" side (Diagram 1).

From Fabric B cut: 8"x13 1/2" piece for the bodice lining; 8"x28" piece for the ruffled bodice; two 6"x30" piece for the ruffle.

From Fabric C cut: two 5"x30" pieces for the neck straps & two 5"x38" pieces for the side straps.

### ASSEMBLY:

1. For the main body of apron, fold Fabric A piece in half to measure 15"x26". Using fabric marker, mark dots (Diagram 1). Use a ruler to connect Dots A and B, then Dots B & C. Draw a curved line connecting Dots C & D. The distance between Dots C & E should be 14 1/2". Cut on the drawn lines.

2. For the neck & side straps fold one 5"x30" Fabric C neck strap in half lengthwise; press. Open strip, fold 1 short end to WS 1/2"; press. Fold long edges to center crease; press. Fold in half again lengthwise; press firmly. Sew close to edge around 3 sides of strap, leaving 1 raw short edge open. Repeat with remaining Fabric C neck strap & side straps (Diagram 2).

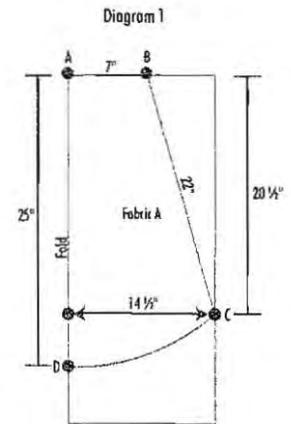
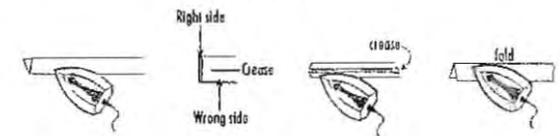
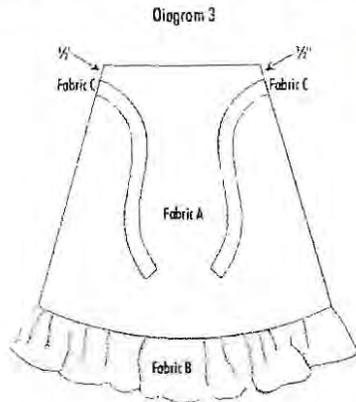


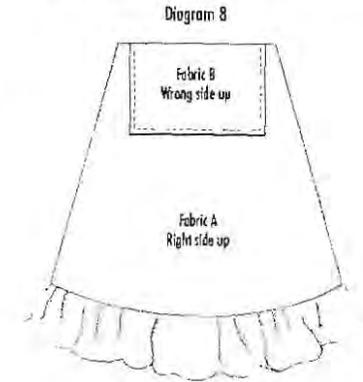
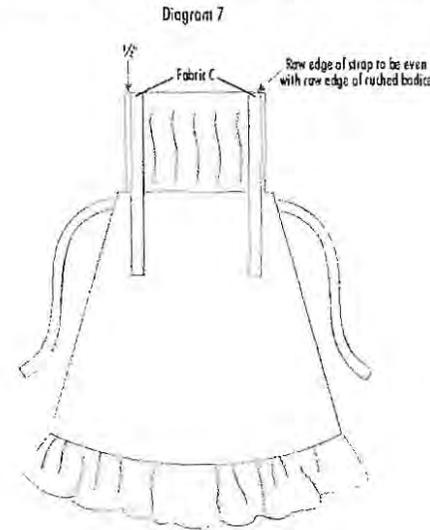
Diagram 2



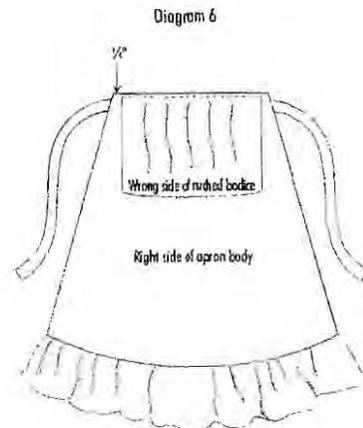
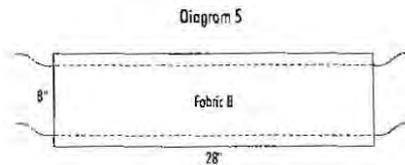
- For the ruffle sew two 6"x30" Fabric B strips, with RS together, end-to-end to create 1 long strip. Hem 1 long side by folding 1/4" to WS; press. Fold another 1/4" & machine-stitch the hem in place. Baste opposite long side 1/4" from raw edge. With RS together, match center & ends of ruffle to main apron body. Adjust gathers to fit; pin. Press seam toward main body. Zigzag stitch over seam allowances to eliminate fraying.
- For the side straps measure 1/2" down from top left side of apron body & align raw edge of side strap with raw edge of apron (Diagram 3). Baste strap in place using 1/8" seam allowance. Fold raw edge of apron & ruffle to WS 1/4"; press. Fold another 1/4" & machine-stitch in place. Flip strap to the side of apron & stitch to lay flat (Diagram 4). Repeat for top right side of apron using remaining side strap.



- 1/8" seam allowance. Repeat with remaining neck strap for top right hand corner of bodice (Diagram 7). Fold 1 long side of 8"x13" Fabric B bodice lining to WS 1/2"; press. With RS together, pin bodice lining on top of ruched bodice matching raw edges & pressed hem on the bottom. Sew together at sides & top. Clip corners; turn to right side. Fold lining hem 3/8" to WS. Hand-stitch at bodice seam (Diagram 8).



- For the apron bodice baste 1/4" from top & bottom long edges of 8"x24" Fabric B apron bodice (Diagram 5). Gather both top & bottom edges slightly to 13 1/2" to match bodice lining, for ruching. Place RS of 1 gathered bodice edge & apron body together with bodice sides 1/4" inside the apron body sides & pin. Stitch seam using a 3/8" seam allowance (Diagram 6). Press seam toward bodice lining. Pin raw edge of 1 neck strap 1/2" over from top left corner of apron bodice, even with the raw edges. Baste strap in place using a



Skill Level 2: Some experience necessary

Approximate Crafting Time: 5 hours

Please read and follow all manufacturers' instructions for all tools and materials used. Provide adult supervision if children participate in this project. ©2010 Jo-Ann Stores, Inc. All rights reserved.

**JO-ANN**  
fabric and craft stores  
P131-293 • 131-195

*D. K. 45*

*3*

# Feste und Spiele des deutschen Landvolks

Im Auftrage des Deutschen Vereins für  
ländliche Wohlfahrts- und Heimatpflege

*225*

herausgegeben von

Dr. Eduard Rück  
Gymnasialoberlehrer

und

Prof. Heinrich Sohnrey



*V. 6. 55.*



Berlin SW. 11

Deutsche Landbuchhandlung, G. m. b. H.

1909

Bucherei  
der Buchhandlung  
III  
F. Nr. *49*

*397  
J. 10.*

Schülerbücherei  
des  
Gymnasiums  
in  
Münster

*65*



**27.04.2013 um 10:00 Uhr Schloss ABG**

Hallo liebe Frau Meier ,

folgende Spiele werden wir am Sonntag benötigen:

- Reifen und Stöckchen
- Kreisel und Peitsche
- Steckenpferd
- Besen (wenn alt)
- Gummihopse
- Topf
- Tau
- Jute Säcke
- Hufeisen
- und die Stelzen

Herzlichen Dank und beste Grüße

Anna Korehnke

**KUKKMA**

Medienproduktion mit Kindern

**ANNA KOREHNKE**

Knaackstr. 23

10405 Berlin

Telefon/Fax +49 30 284 798 97

Mobil +49 177 886 0 886

[post@kukkma.de](mailto:post@kukkma.de)

[www.kukkma.de](http://www.kukkma.de)



---

## Aw: Re: Oskar -tv rückantwort

**Von:** "Christel Meier" <fv-meier@web.de>  
**An:** "Andrea Hafenbrack" <andrea.hafenbrack@web.de>  
**Datum:** 27.04.2013 10:52:38

---

Hallo,  
der FV wird um 10 Uhr da sein und anschließend zu BSH gehen. Wir werden uns dann bis zum Schluss dort aufhalten.  
Requisiten brauchen wir nicht, denn wir haben die Spiele vorbereitet und auch das entsprechende Material dazu. Mit Frau Korenke ist das abegsprochen und wir haben den TAgenplan auf dem BSH abgestimmt. Ich würde dann von der Info den Schlüssel. abholen und dann abend zuschließen. Am Montag gebe ich dann den Schlüssel wieder ab.  
Das Treffen mit dem RBB bezieht sich nur zwischen Frau Griebenow und dem Verein. Aber es war auch so mit Frau Korenke und Herr Natuschke besprochen worden.  
Also von uns aus, müssen Sie nicht dabei sein, da es sich um alte Spiele um 1900 handelt.  
MfG Frau Meier

**Von:** "Andrea Hafenbrack" <andrea.hafenbrack@web.de>

**An:** "Christel Meier" <fv-meier@web.de>  
**Cc:** "Peter Natuschke" <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Betreff:** Re: Oskar -tv rückantworte

Hallo Frau Meier,  
Danke für die Antwort. Leider weiss ich jetzt immer noch nicht, wer vom Förderverein am Sonntag mit dabei Ich habe keine Sachen/Dinge/Requisiten etc. zum Übergeben und ich kann auch nicht den ganzen Tag auf dem BSH sein.  
Die Filmcrew kann aber auch nicht den ganzen Tag allein auf dem BSH bleiben, da wir die Häuser nicht offen stehen lassen können.  
Wenn der Förderverein ab Mittag oben ist, brauchen Sie auch einen Schlüssel usw. Außerdem müssen unsere Requisiten wieder zum Museum und Ihre doch auch. Nur auf- und abschließen geht leider nicht.

Wie war das denn ursprünglich geplant? Ich wusste bis Dienstag weder etwas vom Dreh und bis Mittwoch auch nicht den Termin.  
Ich bin praktisch durch Zufall mit in die Runde gekommen.

Bitte nochmal deswegen melden - Danke!  
Andrea Hafenbrack

----- Original Message -----

**From:** Christel Meier  
**To:** Peter Natuschke ; Andrea Hafenbrack  
**Sent:** Saturday, April 27, 2013 12:50 AM  
**Subject:** Aw: Oskar -tv rückantwort

Guten Abend,  
Frau Krogenke hat mit Frau Hafenbrack esucher den Dreh , dass die Aufnahmeorte ohne laufende Besucher sind. Keine Besucher den Dreh stören.  
Alle störenden Dinge weggeräumt werden.  
Schön wäre, wenn die Führungskräfte aufschließen und abends abschließen.  
sprochen, dass wir 2 Sachen vor dem Schloss machen und das auf dem BSH.  
MfG  
Frau Meier

**Gesendet:** Freitag, 26. April 2013 um 13:26 Uhen  
**Von:** "Peter Natuschke " <natuschke@freilichtmuseum-altranft.de>  
**An:** FV-meier@web.de  
**Cc:** 'Hafenbrack' <hafenbrack@freilichtmuseum-altranft.de>  
**Betreff:** Oskar -tv

Hallo Frau Meier,

Sie sind telefonisch nicht erreichbar,

wir bitten um Nachricht, was am Sonntag ab Mittag auf dem BSH abgesichert ist. Welche offenen Fragen müssen noch geklärt werden?

P.Nat