

Historische Geschicklichkeitsspiele





Hufeisenwerfen

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

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

Ringlein, Ringlein du musst wandern

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

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

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

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

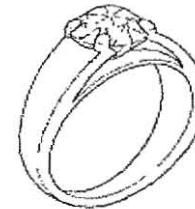
Während des Vorgangs singen alle den Vers:

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

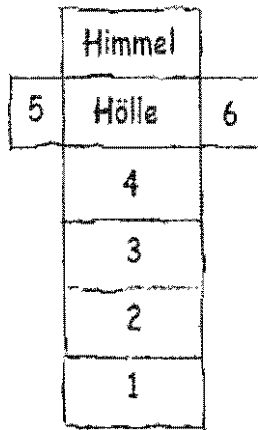
O wie schön, o wie schön, lass das Ringlein nur nicht seh`n.“

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

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



Himmel und Hölle



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

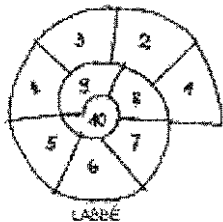
Schwieriger wird es, wenn du ein Steinchen auf ein Feld wirfst.

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

Schnecke

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

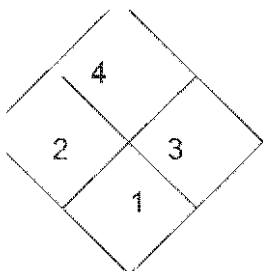
Nun hüpfst du von einem Feld zum nächsten. Dabei darfst du keine Linie berühren. Schwieriger wird es noch, wenn du versuchst, ein kleines Steinchen vor dir her zu schmeißen, ohne dass es auf einer Linie liegen bleibt. Wer als Erster fehlerfrei hin- und wieder zurück gehüpft ist, hat gewonnen.



Vier- Hünkepott

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

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



Hula Hoop



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

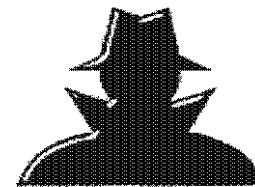
Kinderknoten



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

Schwarzer Mann

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



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

Dosenwerfen

Geschichte

Dosenwerfen ist ein eher im deutschsprachigen Raum verbreitetes Unterhaltungsspiel.

In Großbritannien nutzt man leere Kokosnussschalen auf Stangen zum Abwerfen. Dort ist es bereits im Oxford English Dictionary als Coconut shy im Jahre 1903 erwähnt.

Spielverlauf

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

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

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



Kartoffellauf

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

Dazu benötigt man nur einen Esslöffel und Kartoffeln.

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

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



Förderverein Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Vorstand: Beate David
Werner Groth
Christel Meier

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

Tel.: 03344/426796 Frau Meier
Tel.: 03344/32455 Frau David

Spendenkonto: 3401218530
Bankleitzahl 17054040
Sparkasse MOL
Inhaber: Förderverein
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Werden auch Sie Mitglied des Vereins und leisten Sie einen
Beitrag zur kulturellen Entwicklung des Freilichtmuseums.
Der Beitrag beträgt jährlich 35,00€ pro Person
17,50€ Rentner/ Studenten/
Lehrlinge/
arbeitslose Personen

Antragsformulare erhalten Sie:

- an der Information des Freilichtmuseums Altranft
oder
- an der oben genannten Adresse

