

## 2.5.5.1 Ideen aus Omas Spielkiste

Jutta Beer

### Lernziele:

Die Schüler sollen

- erfahren, mit welchen einfachen Materialien die Kinder vor vierzig Jahren spielten,
- Spiele aus Großmutter's Zeit kennen, miteinander spielen und lieben lernen,
- feststellen, dass einige Spiele auch heute noch „populär“ sind, andere dagegen in Vergessenheit gerieten,
- das eigene Spielverhalten sowie das der anderen kritisch reflektieren.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p><b>I. Hinführung</b></p> <p>Die Lehrkraft bringt eine Kiste „von Omas Dachboden“ mit ins Klassenzimmer.</p> <p><b>Alternative:</b> Lisa besucht die Großmutter und „erforscht“ deren Spielkiste!</p>	<p>Die Kinder sitzen im Halbkreis um die Kiste. Sie öffnen sie und finden eine alte Puppe, einen Teddy, ein DM-Stück, kleine Steinchen, eine Schnur, einen Knopf und einen Ball.</p> <p>Die Schüler stellen fest: Das sind Spielsachen. Die Kiste muss Omas Spielkiste sein.</p> <p>Zielangabe: Ideen aus Omas Spielkiste → <b>Farbfolie 2.5.5.1/M1*</b></p>
<p><b>II. Erarbeitung</b></p> <p>Die Lehrkraft deutet auf Puppe, Ball und Teddy.</p> <p>Die Lehrkraft zeigt Steinchen, Schnur, Geldstück und Knopf.</p> <p>Die Lehrkraft schreibt nun die Namen verschiedener Spiele (vgl. M2 bis M9) an die Tafel.</p> <p>Die Spiele werden je nach Schülerzahl und Leistungsvermögen ausgewählt und in Gruppenarbeit zehn bis fünfzehn Minuten lang ausprobiert. Falls nötig, werden die Spiele vorab kurz besprochen.</p> <p>Die Schüler stellen fest, dass sich auch mit einfachen oder gar keinen Materialien interessante Spiele machen lassen</p>	<p>Die Schüler äußern sich zu den Gegenständen, z.B: „Ich habe auch eine Puppe, die sieht aber anders aus ...“ „Ich spiele auch gerne mit dem Ball ...“ „Mit meinem Teddy kuschle ich gerne ...“</p> <p>Die Schüler stellen fest: Diese Gegenstände gehören kaum in die Spielzeugkisten heutiger Kinder und sammeln Ideen, was man damit spielen könnte.</p> <p>Die Schüler äußern sich darüber, welche Spiele sie evtl. schon kennen.</p> <p>Die Arbeitsgruppen erhalten das notwendige Material aus Omas Spielkiste und je eine Spielanleitung. → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M2*</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M3**</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M4***</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M5**</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M6*</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M7**</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M8*</b> → <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M9*</b></p> <p>Mithilfe eines Beurteilungsbogens berichten die Schüler über ihre soeben gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse.</p>

<p>und dass das Gelingen eines Spiels in hohem Maße von Verhalten, Fairness, ... der Mitspieler abhängt.</p> <p>Sicherung/Weiterführung:</p> <p>Die Schüler gestalten ein eigenes Spielebüchlein, in das „Omas Spielanleitungen“ (M2 bis M9) geheftet werden. Auf diese Weise entsteht eine Spielesammlung für das Klassenzimmer.</p>	<p>→ <b>Arbeitsblatt 2.5.5.1/M10*</b></p> <p>Die Spielanleitungen und die Beurteilungsbögen werden zum Abschluss an der Tafel fixiert. Sie bieten den Mitschülern die Möglichkeit, sich über die unbekanntesten Spiele zu informieren bzw. diese zu gegebener Zeit auszuprobieren.</p> <p>→ <b>Arbeitsblatt 2.5.5.1/M11*</b> → <b>Arbeitsblatt 2.5.5.1/M12*</b></p>
<p><b>III. Fächerübergreifende Umsetzung</b></p> <p> Suchbild als Übung zu Doppelmitlauten</p> <p> Lesen eines Sachtextes zum Thema</p> <p>Texte aus alten Poesiealben bieten die Möglichkeit zum Erfassen des Inhalts und zur Gestaltung von Einträgen für die Alben der Mitschüler.</p> <p> „Heuwagenfahren“ – ein Spiel zum Üben des Zählens (auch rückwärts oder mit anderen Zahlen zu spielen!)</p> <p>„Flaschendreher“ zur Vertiefung einfacher Rechenoperationen. Beispiel: Die „kurze Rechnung“ <math>9+5</math> entspricht der „langen Rechnung“ <math>9+1+4</math>.</p> <p>„Gemurmelt“: Spielerische Übung des Schätzens und eine Sachaufgabe zum Thema.</p> <p> Die Schüler gestalten Deckblatt und Deckblatt-Innenseite des Spielebüchleins.</p>	<p>Die Schüler notieren die fehlenden Gegenstände und stellen fest: Jedes der notierten Wörter enthält einen Doppelmitlaut.</p> <p>→ <b>Suchbild 2.5.5.1/M13*</b></p> <p>Das Lesen und Verstehen des Textes dient der Informationsgewinnung. Im Anschluss werden die Fragen zum Text beantwortet.</p> <p>→ <b>Sachtext mit Fragen 2.5.5.1/M14**</b></p> <p>Die Auseinandersetzung mit den Versen regt zum Nachdenken, Sprechen, vielleicht zum eigenen Dichten an.</p> <p>→ <b>Gedichtblatt 2.5.5.1/M15***</b></p> <p>Die Schüler verbinden Zahlen nach den angegebenen Regeln.</p> <p>→ <b>Spielanleitung 2.5.5.1/M16*</b></p> <p>Während des Spiels erkennen die Schüler, dass es sich durch das Zerlegen von Zahlen einfacher rechnen lässt.</p> <p>→ <b>Spielanleitung und Zahlenkärtchen 2.5.5.1/M17*</b></p> <p>→ <b>Spielanleitung und Sachaufgabe 2.5.5.1/M18**</b></p> <p>Die Schüler schreiben das Thema „Ideen aus Omas Spielkiste“ in die leeren Zeilen und gestalten das Blatt farbig. Besonders kreative Kinder können auch selbst ein Deckblatt für ihre Spielesammlung entwerfen, dieses bemalen oder bedrucken.</p> <p>→ <b>Deckblatt zum Spielebuch 2.5.5.1/M19a*</b></p> <p>Auch die Deckblatt-Innenseite eignet sich zum schmückenden Gestalten. In die Leerzeilen werden Adresse, Monat und Jahr geschrieben.</p> <p>→ <b>Innenseite zum Deckblatt 2.5.5.1/M19b*</b></p>

<p>Basteln eines Himmel- und Höllespiels mit Möglichkeit des Weitergestaltens in Fingerpuppen.</p> <p> Die Schüler lernen alte Kinderlieder kennen.</p> <p> Übung zum rhythmischen, artikulierten Sprechen.</p> <p> Sportspiele</p>	<p>Die Kinder schulen ihre Feinmotorik durch Falten des Spiels und schmückendes Gestalten. → <b>Bastelanleitungen 2.5.5.1/M20*</b></p> <p>→ <b>Liedtext und Tanzbeschreibung 2.5.5.1/M21*</b> → <b>Liedtext und Tanzbeschreibung 2.5.5.1/M22**</b> → <b>Liedtext und Tanzbeschreibung 2.5.5.1/M23**</b></p> <p>Die Kinder lernen einen alten Sprechvers kennen. → <b>Sprechvers 2.5.5.1/M24**</b></p> <p>Drei Sportspiele zur Schulung von Reaktion, Schnelligkeit, Körperbeherrschung und Kondition. → <b>Spielbeschreibungen 2.5.5.1/M25*</b> → <b>Spielbeschreibung 2.5.5.1/M26*</b></p>
--	---

**Tipp:** Klassenlektüre



- Härtling, Peter: „Oma“, Beltz & Gelberg Verlag, Weinheim und Basel (Lesealter: 8 bis 11 Jahre)
- Lindgren, Astrid: „Polly hilft der Großmutter“, Oettinger Verlag, Hamburg
- Steinwart, Anne: „Opa hat sich verliebt“, ars edition, München
- Langen, Annette: „Der Wunsch-Opa“, Oettinger Verlag, Hamburg
- Venzke, Andreas: „Carlos kann doch Tore schießen“, Beltz & Gelberg Verlag, Weinheim und Basel

## Teller drehen

Ein Spiel für mindestens drei flinke Kinder



Ihr braucht:  
einen Holzteller oder einen runden Bierdeckel.



Aufstellung:  
Alle Spieler setzen sich im Kreis auf ihre Stühle.



Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er geht in die Kreismitte, stellt den Teller auf die Kante und dreht ihn.

Dann ruft er den Namen eines Mitspielers, also vielleicht „Daniel!“, und setzt sich schnell wieder auf seinen Platz. Daniel aber spurtet in die Kreismitte und versucht den Teller aufzufangen, bevor er umkippt. Gelingt ihm das, so darf er selbst den Teller drehen.

Gelingt es ihm nicht, so ist sein Vorgänger noch einmal an der Reihe.



Sieger ist man immer dann, wenn man schnell genug ist, den Teller aufzufangen, bevor er umfällt.

(Bild entnommen aus: Almuth Bartl: „Das Wahnsinns Spielebuch“, Tessloff Verlag, Nürnberg 1991, S. 94)

## Alle Vögel fliegen hoch

Ein Spiel für mindestens drei Spieler, die sich gut konzentrieren können

Ihr braucht nur eure Hände.

Aufstellung:

Alle Spieler sitzen um einen Tisch.

Spielverlauf:

Alle Mitspieler klopfen mit beiden Zeigefingern abwechselnd ganz schnell auf die Tischplatte.

Der „Spielleiter“ sagt dann zum Beispiel „Alle Vögel fliegen hoch!“ oder „Alle Flugzeuge fliegen hoch!“ Da Vögel und Flugzeuge wirklich fliegen können, lassen alle Kinder ihre Zeigefinger nun ganz schnell in die Luft fliegen.

Der Spielleiter kann jedoch auch tricksen und plötzlich rufen: „Alle Kühe fliegen hoch!“ Dabei streckt er wie immer seine Zeigefinger hoch. Die Zeigefinger der anderen Kinder aber müssen nun auf der Tischplatte bleiben und weiter klopfen. Also aufgepasst!



Sieger ist, wer sich am wenigsten oft durcheinander bringen lässt.

(Bild entnommen aus: Almuth Bartl: „Das Wahnsinns Spielebuch“, Tesslof Verlag, Nürnberg 1991, S. 94)

## Wer war das?

Ein Spiel für mindestens vier Spieler, die Spaß verstehen

Ihr braucht:

einen Ball, im Zimmer besser ein Kissen.

Aufstellung:

Die Spieler stehen in einer Linie. Einer von euch, vielleicht „Max“, tritt etwa drei Schritte vor die anderen, bückt sich und schließt die Augen. (Nicht mogeln!)

Spielverlauf:

Eines von den Kindern in der Reihe wirft nun den Ball auf Max' Po. Während alle Spieler recht unschuldig gucken, darf sich Max umdrehen und rätseln, wer auf seinen Po geworfen hat. Rät er richtig, so muss derjenige die neue Zielscheibe sein, der den Ball geworfen hat. Max stellt sich mit in die Reihe.

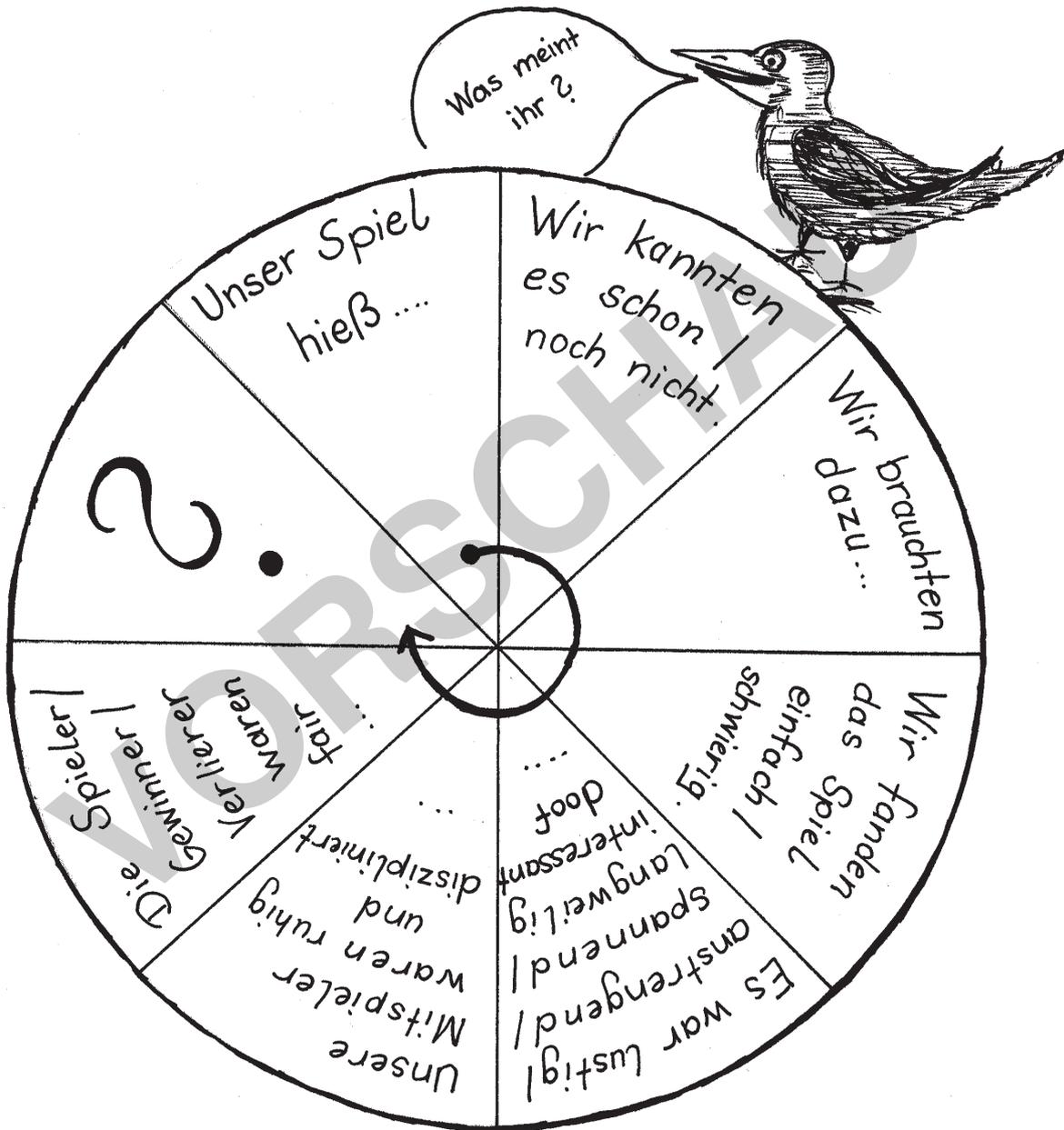


Sieger ist man immer dann, wenn es einem gelingt, den „Übeltäter“ zu entlarven.

(Bild entnommen aus: Almuth Bartl: „Das Wahnsinns Spielebuch“, Tesslof Verlag, Nürnberg 1991, S. 95)

## Deine Meinung zählt!

Diese Scheibe soll euch helfen, eure Meinung zum Spiel zu äußern



## Omas Lieblingsspiele

①	
②	
③	
④	
⑤	
⑥	
⑦	
⑧	

Wie heißen deine Lieblingsspiele? Schreibe sie hier auf!


## Opa, erzählst du mir von früher?

Kennst du Karlsbad? Das ist die Stadt, in der ich aufgewachsen bin. Heute gehört sie zu Tschechien.

Ich war froh, ein „Stadtkind“ zu sein. Die Kinder auf dem Land mussten nämlich oft sehr hart arbeiten. Sie wurden auf den Feldern gebraucht oder halfen ihren Eltern in Haus und Hof. Zeit zum Spielen blieb für sie kaum.

Wir Kinder in der Stadt hatten da schon etwas mehr Freizeit. Wenn ich meine Schularbeiten ordentlich erledigt hatte, durfte ich spielen.

Spielsachen gab es nach dem Krieg natürlich wenig. Dafür aber hatten die Leute viel mehr Kinder als heutzutage. Du brauchtest nur auf die Straße zu gehen, um deine Freunde zu treffen. Langweilig war es uns dann nie.

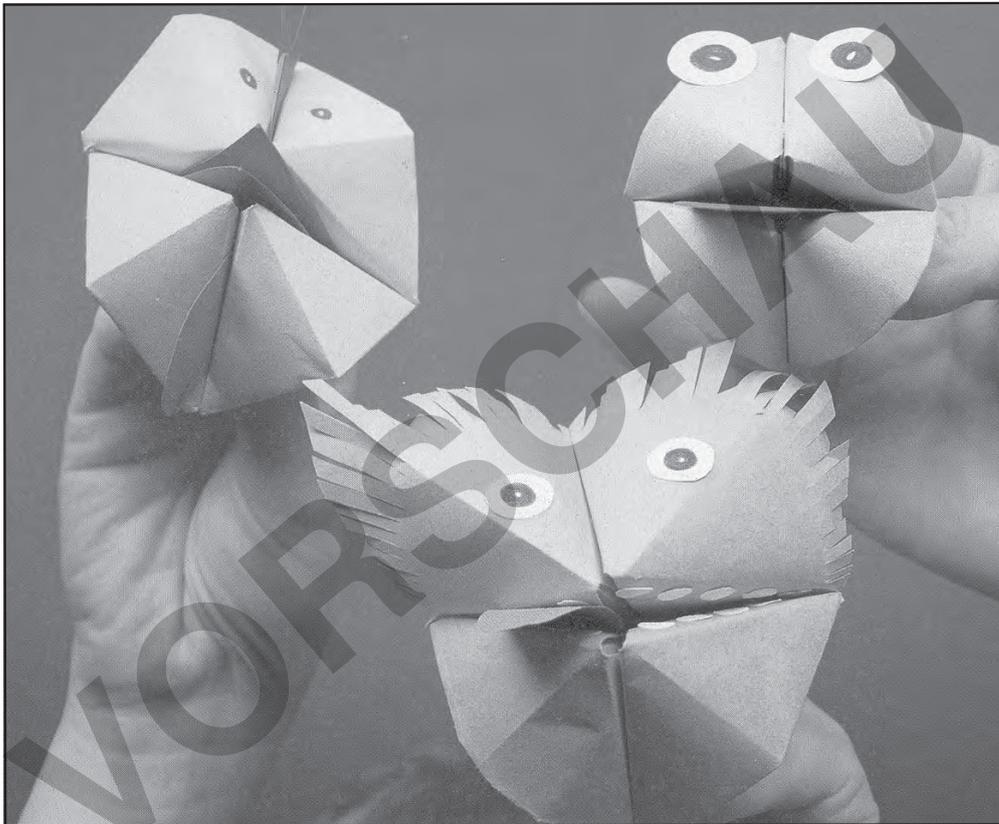
Kreativ waren wir: Wir spielten mit allem, was wir so fanden: mit Knöpfen, Schnüren, Steinchen, Stöcken und so weiter. Unsere Lieblingsspiele waren Schussern, Knobeln, „Taler, Taler du musst wandern“ oder „Kaiser, wie viele Schritte schenkst du mir?“

Auch bei schlechtem Wetter hielten wir uns lieber draußen auf. Wir hatten ja weder Fernsehen noch gab es viele Bücher. Im Haus wurde mit Karten oder „Mensch ärgere dich nicht!“ gespielt.

An langen Winterabenden machten wir Musik. Mein Vater spielte mit seiner Geige und sang, ich begleitete ihn mit der Ziehharmonika. Meine Mama und meine Großmutter hörten aufmerksam zu.

## Himmel und Hölle oder Fingerpuppen aus Papier

Aus dem bekannten Himmel-und-Hölle-Spiel lassen sich mit Papierresten, Schere, Klebstoff und etwas Fantasie ganz lustige Fingerpuppen wie diese hier basteln:



Zuerst aber musst du das Himmel-und-Hölle-Spiel herstellen. Kopiere dazu das Quadrat auf der übernächsten Seite und schneide es aus.

Nun wird gefaltet:

1. Lege das Papier mit der Schrift nach unten vor dich hin.

*(Bild entnommen aus: Ursula Barff: „Das goldene Bastelbuch für Kinder“, Falken-Verlag, Niedernhausen 1994, S. 182)*

## Häschen in der Grube

Ein einfaches Spiel für mindestens vier Kinder

### Aufstellung:

Fasst euch an den Händen und bildet einen Kreis. In der Kreismitte sitzt ein Kind, das „Häschen“. Das Häschen hält sich die Augen zu.

### Spielverlauf:

Geht im Kreis herum und singt dieses Lied:

Häschen in der Grube

1 Häs-chen in der Gru - be 2 saß und 3 schief. 4

5 Ar - mes Häs - chen, bist du krank, 6 dass du nicht mehr 7

8 hüpfen kannst? Häs-chen,hüpf, 9 Häs-chen,hüpf, 10 Häs-chen, hüpf! 11 12

Bei „Häschen hüpf“ bleibt ihr stehen, nur das Häschen hüpf jetzt im Kreis. Es bleibt aber, wenn zum letzten Mal „Häschen hüpf“ gesungen wird, vor einem Kind sitzen. Dieses Kind darf nun das Häschen spielen.