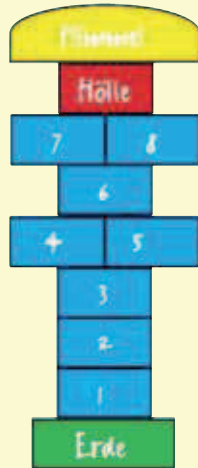


Alte Spiele neu entdeckt! von Mag. Eric Amelin und Helga Schiffer

„Kuckuck, Kuckuck ruft´s aus dem Wald! Lasset uns springen, tanzen und singen! Frühling, Frühling wird es nun bald!“ Bald? Nein, er ist schon da, der Frühling und mit ihm das freundliche Wetter, das Lust macht auf Bewegung in der Natur. Und damit zu Ostern nicht nur die Hasen und Lämmchen hüpfen und springen, diesmal einige Anregungen zu Hüpf- und Springspielen. „Sackhüpfen“, „Bockspringen“, „Seilspringen“ und „Tempelhüpfen“ fallen sicher vielen ein, wenn man danach fragt, welche Springspiele früher gespielt wurden.

Springschnurspringen

Springschnurspringen kann man allein und auch mit mehreren zusammen. Zwei Kinder schwingen ein langes Seil und die anderen Kinder versuchen nacheinander in das schwingende Seil hineinzugelangen, zu hüpfen und wieder hinauszulaufen. Dabei können Verse aufgesagt werden, die die Übungen beschreiben und die ausgeführt werden sollen, wie zum Beispiel: Teddy Bär, Teddy Bär, dreh' dich um, Teddy Bär, Teddy Bär, mach' dich krumm, Teddy Bär, Teddy Bär, auf ein Bein, Teddy Bär, Teddy Bär, das ist fein,



Teddy Bär, Teddy Bär, bau' ein Haus, Teddy Bär, Teddy Bär, geh' nach Haus

Tempelhüpfen/ Himmel und Hölle

Dieses sehr alte Spiel ist in vielen verschiedenen Varianten mit vielen verschiedenen Regeln und Spielfeldern über die ganze Welt verbreitet. Das Spiel kann sowohl allein als auch in der Gruppe gespielt werden. Benötigt wird nur ein auf den Boden gezeichnetes Spielfeld und ein flacher Stein.

Der Stein wird von Startfeld, das oft auch „Erde“ heißt, auf das Feld 1 geworfen und dann wird einbeinig losgehüpft, wobei das ganze Spielfeld in einem Zug absolviert werden muss. Das Feld in dem der Stein liegt wird übersprungen. In manchen Varianten muss auf den Feldern 4/5 und 7/8 beidbeinig oder überkreuz gelandet werden. Das Hölle-Feld wird übersprungen, um im Himmelfeld zu landen, dort darf man kurz rasten. Auf dem Rückweg zum Erde-Feld wird der Stein mitgenommen. Bei jeder Runde wird der Stein ein Feld weiter geworfen. Macht man einen Fehler

(der Stein landet nicht auf dem richtigen Feld, beim Hüpfen berühren beide Beine den Boden, es wird die Linie berührt oder man landet in der Hölle) dann kommt der Nächste dran.

Häschen in der Grube

In diesem Spiel für jüngere Kinder hockertln alle Kinder in einem Kreis. Das Häschen hockt in der Mitte des Kreises, „in der Grube“ und hält sich die Augen zu. Alle singen gemeinsam das Lied:

Häschen in der Grube
saß- und schlief, saß- und schlief.
Armes Häschen bist Du krank,
dass du nicht mehr hüpfen kannst?
Häschen hüpf, Häschen hüpf, Häschen hüpf.
Das dritte „Häschen hüpf“ ist das Signal, dass alle Häschen in unterschiedlichen Richtungen davon hüpfen. Das Kind in der Mitte versucht hüpfend eines der anderen Kinder zu erwischen. Gelingt ihm das, so ist dieses Kind beim nächsten Mal das „Häschen in der Grube“.

*Viel Vergnügen
beim gemeinsamen Spielen!*

Mehr zum Thema Spielen finden Sie unter:
www.kulturdidaktik.at

Agentur Müllers Freunde GmbH
A-1170 Wien, Weißgasse 38
www.muellersfreunde.at • www.kulturdidaktik.at

Feriencamp im Jugendhaus Stift Göttweig



Vom 15. bis 20. August 2011 lädt das Jugendhaus Stift Göttweig alle interessierten Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 14 Jahren, mit und ohne Schulprobleme, zu einem Feriencamp ein. An den Vormittagen wird in den selbst gewählten Hauptfächern (Deutsch, Englisch, Mathematik, Latein) gearbeitet und gelernt, nach dem Motto: „Auffrischen - Durchstarten - den Schulstart erleichtern!“ Lese-, Rechtschreib-, Rechen-, Konzentrations- und Motivationsschwächen oder andere Teilleistungsschwächen werden mit erfahrenen Pädagogen minimiert bzw. behoben.

An den Nachmittagen und Abenden wird Spiel, Action, Sport, Spaß und Kreatives geboten - rund ums Jugendhaus, Stift und Kloster! Grundlage der Pädagogik im Jugendhaus Stift Göttweig ist das Erkennen des fundamentalen Zusammenhangs von christlichem Glauben und Erziehung.

Preis: 255 Euro (alles inklusive)

**5 Euro Ermäßigung mit NÖ Familienpass
Anmeldeschluss:** 30. Juni 2011

Weitere Infos: bei Martina Reisinger
unter Tel. 0664/80181 315 bzw.
im Internet unter www.jugendimstift.at

PIATNIK

Club 2% - Das Logikspiel

Club 2% trainiert das logische Denken auf spielerische Weise. So können die Spieler ihr volles Potential ausschöpfen, indem sie gefordert werden, weiter, tiefer und kreativer zu denken, um an Lösungen zu kommen. Es sind verschiedene Schwierigkeitsstufen vorhanden - vom Anfänger zum Experten.

Ab 1 Spieler, ab 4 Jahren!



Pustebume - Das lustige Pustespiel

Der kleine Elefant Willi liebt es, wenn die Samen des Löwenzahns durch die Luft segeln. Er rennt durch die Wiese und sucht nach diesen lustigen Pustebumen.

Wenn er eine gefunden hat, pustet er heftig drauf los und lässt die kleinen Samenschirmchen gegen den Himmel tanzen. Bei diesem Spiel muss ein kleiner Ball vorsichtig zu den richtigen Blumen gepustet werden. Wer sammelt die meisten Pustebumen?

Für 2 bis 4 Spieler, ab 4 Jahren!



Tick Tack Bumm Junior - Das schnelle Wortspiel für Kinder

Das „Tick Tack Bumm“ wird gestartet. Niemand weiß, wie lange es ticken wird: 10, 20, 30 Sekunden oder gar eine Minute? Eine Karte wird aufgedeckt. Die Karten zeigen lustige Abbildungen von verschiedenen Orten, Situationen oder Dingen. Kreativität, Spontaneität und Wortschatz der Kinder werden gefördert.

Für 2 bis 12 Spieler, ab 5 Jahren!

