



SPIELE AUF DEM LAND

Über **200** traditionelle
Kinderspiele
für jede Woche, jedes Alter
und jedes Wetter!

Grüß Gott **stv**



SPIELE

AUF DEM LAND

Zusammengestellt von **ROSINA WÄLISCHMILLER**
und illustriert von **JUTTA LUGERT**



Woche für Woche führen wir Sie durch das Jahr – und in Ihre Kindheit zurück

Ein sechsjähriger Junge aus unserem Bekanntenkreis hat neulich ein Buch durchgeblättert, in dem ein Foto abgebildet war, das Kinder beim Sackhüpfen zeigt. Daraufhin fragte er seine Mutter: „Mama, was machen die Kinder denn da?“

Auch wegen solcher Kinderfragen und weil es immer seltener gute Antworten auf sie gibt, haben wir unser Buch „Spiele auf dem Land“ für Sie zusammengestellt, beschrieben und illustriert. Über 200 traditionelle Spiele sind so zusammengekommen. Woche für Woche führen wir Sie durch das ganze Jahr – und in Ihre Kindheit zurück. Woche für Woche erinnern wir Sie an Spiele für drinnen und draußen, für jedes Alter und für jedes Wetter. Spiele, mit denen die meisten von uns aufgewachsen sind: Gummitwist zum

Beispiel, Völkerball, Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?, Blechdosen zum Telefonieren. Geht es Ihnen da nicht genauso? Sagen Sie nicht auch: „Ach, stimmt, das haben wir damals auch gespielt! Wie ging das nochmal?“

Wie es früher war, das treibt uns an in der Redaktion von „Grüß Gott“.

Im Herbst 2016 haben wir die Website www.gruess-gott.eu gestartet, um über „Das Beste aus dem Alpenland“ zu berichten: das Land, seine Menschen und seine Traditionen. Wir begegnen altem Wissen, das uns heute noch prägt und das wir gerne weiterverbreiten. Und so ist nach „Essen auf dem Land“ und „Weihnachten auf dem Land“ nun unser drittes Buch „Spiele auf dem Land“ entstanden. Wenn Sie mit uns gern diese Zeitreise unternehmen, wenn Sie sich für abwechslungsreiche Beschäftigungen mit Ihren Kindern in der Familie, im Kindergarten oder in der Schule inspirieren lassen, dann hat sich dieses Buch gelohnt.

Danken möchte ich vor allem Rosina Wälischmiller für die Recherche und die Texte, Jutta Lugert für die Illustrationen, Oliver Rezac für die redaktionelle und gestalterische Gesamtkomposition sowie Simone Calcagnotto, die dafür gesorgt hat, dass unsere Ideen und Bilder am Ende zu dem Buch geworden sind, das Sie heute in Händen halten.

André Lorenz
 Redaktionsleiter von „Grüß Gott“





Winter

Woche 1

Schneeballschlacht

• Schnee-Engel • Keiner berührt den Boden! • Eismedaillons **6**

Woche 2

Lampeln

• A-ram-sam-sam • Schneelicht **8**

Woche 3

Es kommt ein gold'ner Wagen

• Eisstockschießen • Abdreschen • Murrenbahn im Schnee **10**

Woche 4

Iglu

• Fehler im Wald • U-Haken verschießen • Schneemann-Spiel **12**

Woche 5

Schweinchen auf der Leiter

• Tretze • Die Schwalben fliegen fort • Schnurrer **14**

Woche 6

Eisbären beim Fischen

• Fischer, welche Fahne weht? • Der Dirigent • Zaubertüte **16**

Woche 7

Himmel und Hölle

• Schlange beißt sich in den Schwanz • Bei Müllers hat's gebrannt • Spielmünzen **18**

Woche 8

Galgenmännchen

• Fangermandl mit Rettungsball • Luftballons zertanzen • Luftballon-Gesichter **20**

Woche 9

Blechk Dosen zum Telefonieren

• Hasenjagd • Ille Bille Pfeffermühle • Masken aus Papptellern **22**

Woche 10

Alle Vögel fliegen hoch!

• Dreibeiniger Lauf • Mehlschneiden • Zeppelin **24**

Woche 11

Käsekästchen

• Zucker und Salz • Punktpyramide • Quietscher **26**



Frühling

Woche 12

Pompons

• Brennball • Steigt ein Büblein • Kleckse falten **30**

Woche 13

Palmbuschen

• Wanderball • Hitziges Schokoladenessen • Ostereier färben **32**

Woche 14

Eierpecken

• Wo hat sich ein Tier versteckt? • Osterhase zeichnen **34**

Woche 15

Weidenpfeiferl

• Kirschen gegessen • Popoklatschraten • Kresseköpfe züchten **36**

Woche 16

Himmel und Hölle

• Schubkarrenrennen • Das Kindl anziehen • Mosaik aus Papierschnipseln **38**

Woche 17

Zehnerln

• Kriechtunnel • Bruthenne • Scherenschnitte **40**

Woche 18

Fischer, wie tief ist das Wasser?

• Hahnenkampf • Schere, Stein, Papier • Hollerbüchse **42**

Woche 19

Teddybär, spring herein!

• Murmeln rausschießen • Hand rausziehen • Drehbilder **44**

Woche 20

Seifenblasen

• Tauziehen • Alles hört auf mein Kommando • Steine bemalen **46**

Woche 21

Pfeil und Bogen

• Prellball • Familie Finger • Flatterball **48**

Woche 22

Gummitwist

• Triff ins Feld • Kartenhaus bauen • Kegel aus Papprollen **50**

Woche 23

Halli-hallo!

• Versteinern • Tanz auf der Zeitung • Papierschnipsel-Wettrennen **52**

Woche 24

Stöckeln

• Hüpfschnecke • Hans, du stinkst! • Kordel drehen **54**





Sommer



Woche 25

Blumenkränze flechten • Pflöckball
• Peitschenkreisel • Papierflieger **58**

Woche 26

Pfandhüpfen • Marmeln einlochen
• Schiffe versenken •
Hut aus Zeitung **60**

Woche 27

Hochball • Kettenfangen
• Kofferpacken • Blumen pressen **62**

Woche 28

Kippel-Kappel • Kommt an Bord!
• Stille Bilderpost • Papierperlen **64**

Woche 29

Kaiser schickt seine Soldaten aus •
Grashalmquietschen • Meilenspiel
• Floß und Rindenschiffchen **66**

Woche 30

Der Plumpsack geht um • Hallo, Hai!
• Laurentia, liebe Laurentia •
Staudamm **68**

Woche 31

Windrad • Springkraut zerplatzen
• Scheren schleifen • Dosenstelzen **70**

Woche 32

Bockspringen • Kreisball •
Ins Wasser gefallen • Knalltüte **72**

Woche 33

Weihbüschl • Wer hat Angst vorm
Schwarzen Mann? • Endloser Unsinn
• Gummizither **74**

Woche 34

Wasserrad • Juhuu, die Kirschen sind
reif! • Rücken an Rücken
• Flaschenpost **76**

Woche 35

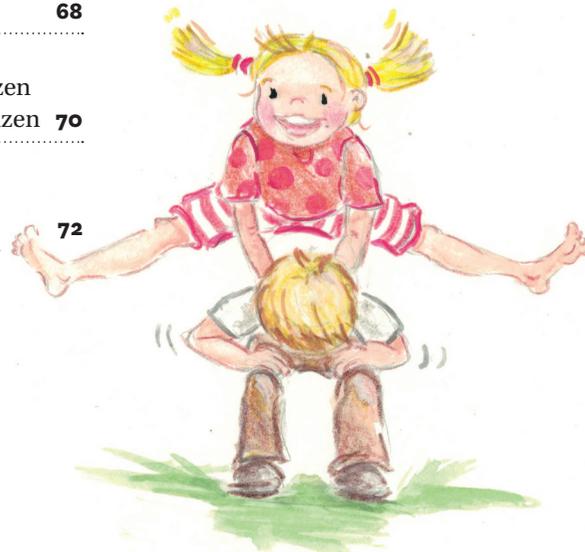
Völkerball • Kaiser, König, Edelmann
• Knotenmutter • Kartoffeldruck **78**

Woche 36

Verstecken mit Anschlägen •
Lagerfeuer • Ballerina schmeißen
• Hagebuttenkette **80**

Woche 37

1, 2, 3 – wer hat den Ball? • Juckpulver
• Wörterschlangen • Rassel **82**



Herbst



Woche 38

Sackhüpfen • Häftling befreien
• Pfitschigogerl • Kaleidoskop **86**

Woche 39

Spaß mit Kastanien • Mutter, wie weit
darf ich reisen? • Der Daumen
friert • Walnuss-Schiffchen **88**

Woche 40

Bäumchen, wechle dich! • König, ich
bin in deinem Land • Hoppe, hoppe
Reiter • Tic Tac Toe zum Mitnehmen **90**

Woche 41

Selbstgemachter Drachen •
Reifentreiben • Wie viele Krähen sit-
zen? • Becherfangspiel **92**

Woche 42

Stille Post • Zeitungslauf •
Spiegelbild • Ausgehöhlter Kürbis **94**

Woche 43

Mareatschen • Katz und Maus
• Schattenspiele •
Walnuss-Kastagnetten **96**

Woche 44

Reise nach Jerusalem •
Steine flitschen lassen • Topf schlagen
• Blätter-Girlanden **98**

Woche 45

Sankt-Martins-Laterne • Ein Hut,
ein Stock, ein Regenschirm •
Federpusten • Düftesuchspiel **100**

Woche 46

Misthaufen fahren • Stoppball • Armer
schwarzer Kater • Vogelfutter **102**

Woche 47

Klapptiere • Zielschussern • Empompi
Kolonie • Blattmuster drucken **104**

Woche 48

Krippenfiguren aus Korken • Ochs
am langen Berg • Schuhpaare ertasten
• Adventskranz schmücken **106**

Woche 49

Schneesturm im Wasserglas •
Komm mit, lauf weg! • Das Haus
vom Nikolaus • Weihnachtslicht **108**

Woche 50

Salzteiganhänger • Räuber und
Gendarm • Ringlein, Ringlein,
du mußt wandern • Duft-Orangen **110**

Winter



Woche 51

Servietten falten • Spurenlesen im
Schnee • Feuer, Wasser, Erde, Sturm
• Engel aus Fichtenzapfen **114**

Woche 52

Blei- und Wachsgießen •
Rodelwettrennen • Teekesselchen
• Jahreskalender **116**

Wir machen eine Schneeballschlacht

Eine zünftige Schneeballschlacht ist der Winterspaß schlechthin. Je mehr Kinder dabei mitmachen, desto besser. Gespielt wird entweder jeder gegen jeden oder es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Feste Regeln gibt es nicht, sie können frei bestimmt werden.

Zum Beispiel kann für jede Mannschaft eine Wurflinie festgelegt werden, die nicht übertreten werden darf. Oder die Mannschaften verschanzen sich hinter selbstgebauten Schneewällen.

Auch der Sieger oder die Sieger sind meist nur schwer auszumachen, da die gegnerischen Treffer kaum zu zählen sind. Das Ziel der Schneeballschlacht ist erreicht, wenn alle Teilnehmer tüchtig mit Schnee bedeckt sind.

Hut ab! Hinter den Schutzwällen der Mannschaften ragt auf einer Stange ein Hut heraus. Die Mannschaft, die es als erste schafft, den Hut der Gegner abzuwerfen, hat die Schneeballschlacht gewonnen.

Dosenwerfen mit Schneebällen Dazu werden auf einer Gartenmauer, einem Hocker oder auf einem selbstgebauten Schneeblock Dosen aufgebaut, die es mit den Schneebällen „abzuräumen“ gilt. Wer dazu die wenigsten Würfe braucht, ist Sieger.

Weitwurf Von einer Wurflinie aus werfen die Spieler ihre Schneebälle, so weit es geht. Wer schafft den weitesten Wurf?

Zielwerfen Das Ziel kann ein Baumstamm, ein Zaunpfosten oder etwas ähnliches sein. Nun darf jeder Mitspieler von einer Wurflinie aus mit einer bestimmten Anzahl von Schneebällen darauf zielen. Wer die meisten Treffer landet, hat gewonnen. Natürlich kann man für dieses Spiel auch irgendwo eine Zielscheibe aufhängen, zum Beispiel eine etwas größere Holzscheibe oder ein Brett.





→ FÜR DRAUSSEN

Schnee-Engel

Das kann jedes Kind, das tut jedes Kind und das haben auch schon Oma und Opa gemacht, als sie noch klein waren: mit dem eigenen Körper einen Engel in den Schnee. Einfach rückwärts in den Schnee

plumpsen lassen, Arme und Beine ausbreiten und sie ein paarmal hin- und herbewegen. Die Spuren, die im Schnee zurückbleiben, sehen aus wie ein Engelsbild. Wer „zeichnet“ den schönsten Engel?



→ FÜR DRINNEN

Keiner berührt den Boden!

Dieses Spiel hat schon die Schriftstellerin Astrid Lindgren Anfang des letzten Jahrhunderts mit ihren Geschwistern gespielt – und später, in ihren Büchern, haben auch Pippi Langstrumpf und ihre Freunde Tommy und Annika ihren Spaß daran. Das Ziel des Spiels ist es, von der hintersten Ecke des

Zimmers aus die Tür zu erreichen, ohne dabei den Boden zu berühren. Das heißt, man krabbelt vom Sofa auf den Tisch, von dort auf einen Stuhl, eventuell auf ein Kissen, das man auf den Boden wirft, und so weiter. Wer den Boden berührt, scheidet aus, und wer als erster die Tür erreicht, hat gewonnen.

Wenn das Zimmer zu wenig Klettermöglichkeiten bietet, können zusätzliche Stühle oder Hocker platziert werden. Allerdings sollte man es auch nicht zu einfach machen, denn etwas Herausforderung muss schon bleiben ...



→ ZUM BASTELN

Eismedaillons

DAS BRAUCHT'S ...

- Deckel von Marmeladen- und Gurkengläsern (oder andere kleine, runde, flache Gefäße)
- Zweige, Blätter, Nüsse, getrocknete Früchte
- Faden
- Wasser

... UND SO GEHT'S

Die Zweige, Blätter, Nüsse oder getrockneten Früchte werden in den Deckeln

hübsch angerichtet. Der Faden wird in Schlaufenform so dazugelegt, dass er über den Gefäßrand hinausragt. Vorsichtig Wasser dazugießen, dann die Deckel nach draußen stellen und warten, bis das Wasser gefroren ist. Spätestens am nächsten Tag sind die bunten Eismedaillons fertig und können im Garten aufgehängt werden.

REIME

*Punkt, Punkt,
Komma, Strich,
fertig ist das
Mondgesicht!*



*Arme wie 'ne Acht,
ist das nicht 'ne Pracht?*

*Füße wie 'ne Sechs,
ist das nicht 'ne Hex?*

*Haare wie ein
Stachelschwein:*

*Ist des Königs
Töchterlein!*

*Langer Käse,
runde Butter,*

*fertig ist die
Schwiegermutter!*

*Wer diese
Reime aufsagt,
malt gleichzeitig
ein Gesicht oder
eine Figur
aufs Papier
(oder in den
Schnee)*

Lampeln

Dieses alte bayerische Kartenspiel für drei oder vier Spieler vertreibt an trüben Nachmittagen ganz schnell die Langeweile. Gespielt wird natürlich mit bayerischen Spielkarten. Die 6er werden aussortiert, fürs Lampeln braucht man also nur die 7er, 8er, 9er, 10er, Unter, Ober, Könige und Sauen (so werden die Assen genannt). Das sind 32 Karten.

Es werden alle Karten ausgegeben – auch dann, wenn nur drei Spieler spielen. Die Karten für den vierten, nicht vorhandenen Spieler liegen dann als sogenannter „Mist“ bereit. Erst werden je drei Karten ausgegeben, dann je zwei, schließlich nochmal je drei. Eine Besonderheit gibt es: Sobald der Geber sich selbst die zwei Karten gibt, legt er die zweite davon offen auf seinen Stapel (anstatt verdeckt wie üblich). Die Farbe, die diese Karte zeigt, ist Trumpf für dieses Spiel.

Sind die Karten verteilt, schaut sich jeder Spieler sein Blatt an: Gut sind möglichst hohe Karten oder viele Trumpfkarten (oder beides). Spielt man nur zu dritt, darf ein Spieler seine Karten beiseite legen und stattdessen auf gut Glück den „Mist“ nehmen. Der Spieler links vom Geber hat dabei den ersten Zugriff: Verzichtet er, hat reihum der Nächste die Wahl. Niemand muss den „Mist“ nehmen, aber wer ihn nimmt, muss ihn komplett

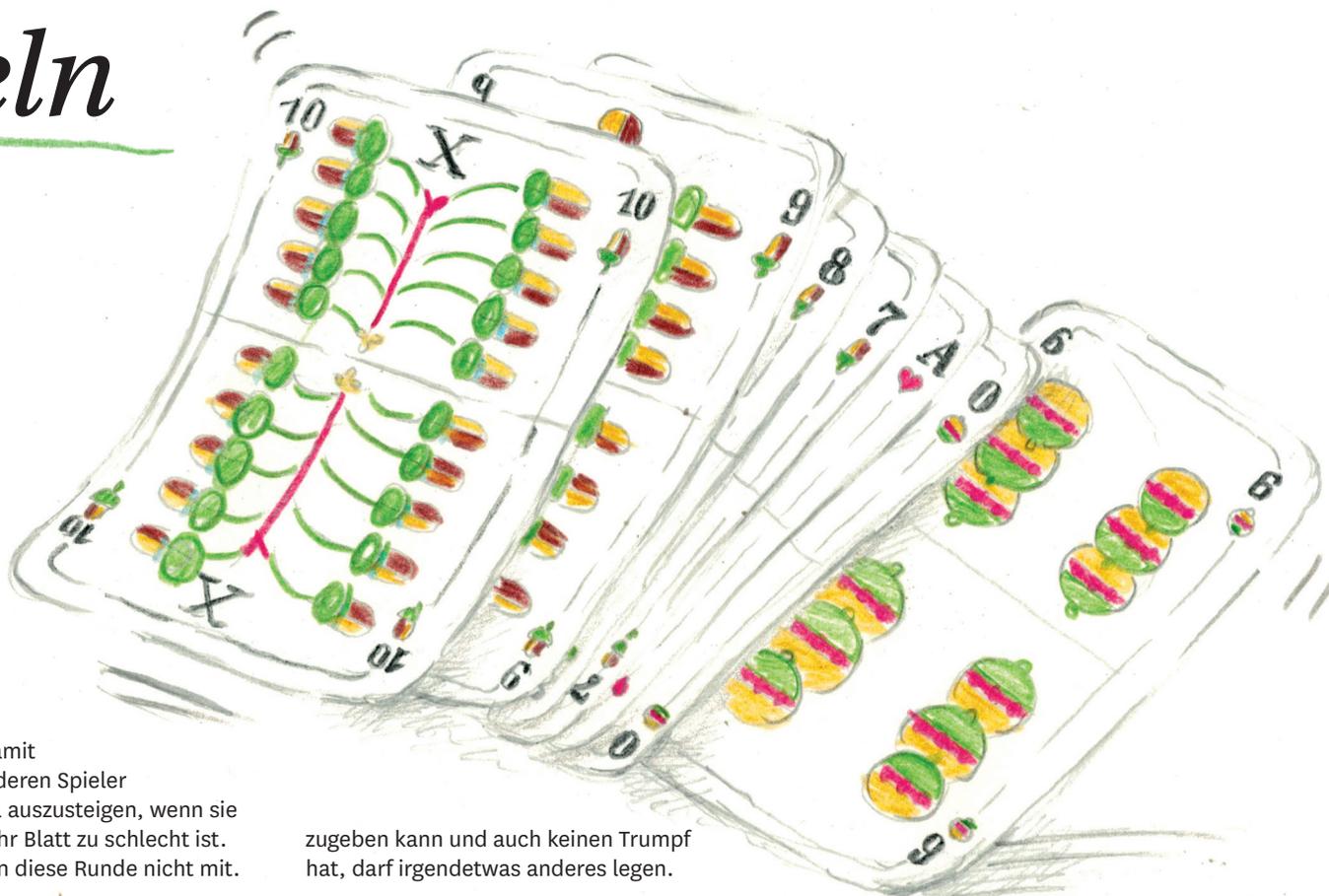
nehmen und damit spielen. Die anderen Spieler haben die Wahl auszusteigen, wenn sie glauben, dass ihr Blatt zu schlecht ist. Sie spielen dann diese Runde nicht mit.

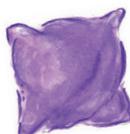
Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stiche zu machen. Zunächst spielt der Spieler links vom Geber eine Karte aus. Nun müssen ringsum im Uhrzeigersinn alle Spieler Karten der gleichen Farbe dazulegen. Wer die höchste Karte wirft, dem gehört der Stich. Wer keine Karte der gespielten Farbe hat, muss eine Karte der Trumpffarbe zugeben. Sie sticht, sofern nicht ein anderer Spieler noch einen höheren Trumpf legt. Nur wer keine Farbe

zugeben kann und auch keinen Trumpf hat, darf irgendetwas anderes legen.

Die höchste Karte ist immer die Trumpfsau, also das Ass der Trumpffarbe. Die zweithöchste Karte ist immer (egal, welche Farbe Trumpf ist) der Schellen-7er oder „Welli“.

Wer den Stich gemacht hat, darf als nächster eine Karte ausspielen. Sind alle Karten gespielt, wird ausgezählt: Wer die meisten Stiche hat, hat diese Runde gewonnen.





→ FÜR DRINNEN

A-ram-sam-sam

Dieses alte Klatsch-Spiel-Lied macht vor allem kleineren Kindern Spaß:

Bei **A-** und **-ram** wird jeweils in die Hände geklatscht, bei jedem **-sam** patschen die Hände auf die Oberschenkel.

Bei **gulli gulli gulli gulli** legt man die Unterarme quer vor die Brust und dreht sie umeinander (so wie die Daumen beim Däumchendrehen).

Bei **Arabi, arabi** gehen die Arme in die Luft und die Handflächen drehen sich nach hinten und vorne.

Wenn man immer schneller singt, dann kommt man mit den Bewegungen bald ganz durcheinander. Das Ganze wiederholen, solange es Spaß macht.



→ ZUM BASTELN

Schneelicht

DAS BRAUCHT'S ...

- Schnee
- ein Teelicht oder eine Kerze

... UND SO GEHT'S

Aus dem Schnee werden kleine Bälle geformt und aus ihnen ein Kreis gelegt. Die nächsten

Schneebälle werden so darauf gestapelt, dass ein kleines Iglu oder eine Art Pyramide entsteht. Oben wird eine kleine Öffnung gelassen, sodass man die brennende Kerze hineinstellen kann. Das bringt eine schöne Stimmung in den winterlichen Garten!

→ FÜR DRAUSSEN

Schneepätzchen backen



Mit Mamas Plätzchen-Formen und schön festem Pappschnee habt ihr alles, was ihr für eure Schnee-Bäckerei braucht.

ZWEI RÄTSEL

*Fällt herab vom Himmel,
ist weißer als ein Schimmel,
wie ein Bettchen weich.
Zerfließt zu Wasser gleich
Und macht dann nass –
was ist wohl das?*

— Der Schnee —

*Draußen steht ein
weißer Mann, der sich
niemals wärmen kann.*

*Wenn die Frühlingssonne
scheint, schwitzt der
weiße Mann und weint!*

*Wird klein und
immer kleiner. Was ist
das wohl für einer?*

— Ein Schneemann —

Es kommt ein gold'ner Wagen

auch bekannt als: Machet auf das Tor, Brückenspiel, Goldene/Englische/Faule Brücke ...

Dieses Spiel ist in ganz Deutschland und vielen anderen Ländern bekannt. Man geht davon aus, dass es schon sehr alt ist. Deshalb gibt es verschiedene Varianten, die sich eigentlich nur durch die aufgesagten Sprüche voneinander unterscheiden. Das Spiel geht immer so:

Zwei Kinder, die vorher heimlich abgemacht haben, wer Engel und wer Teufel ist, stellen sich gegenüber und fassen einander an den Händen. Sie bilden das Brückentor, das zunächst geschlossen ist: Die Arme sind unten. Alle anderen Kinder stellen sich hintereinander vor der Brücke auf und fassen sich an den Schultern.

In einer verbreiteten Variante des Spiels singen oder sagen die Kinder dann: „Machet auf das Tor, macht auf das Tor! Es kommt ein goldener Wagen. Was will er, will er denn? Was will er, will er denn? Die Schöns-te will er haben.“

Nun heben die „Brücken-Kinder“ die Schranke an, lassen den Zug durch und singen oder sagen dabei: „Die Erste nicht, die Zweite nicht, die Dritte will er haben!“ Beim dritten Kind senken sie die Arme und nehmen es gefangen. Der „Gefangene“ kann sich nun entscheiden, hinter welches der „Brücken-Kinder“ er sich stellen will (ohne zu wissen, welches davon das Engelchen und welches das Teufelchen

ist). Dort bleibt er stehen, bis schließlich alle Kinder gefangen wurden. Am Ende dürfen sich alle Kinder, die hinter dem Engel stehen, nacheinander auf die Arme der „Brücken-Kinder“ legen und werden sanft geschaukelt. Dabei singen oder sagen die Kinder folgendes Sprüchlein: „Engelchen

werden getragen, in einem Puppenwagen. Der Puppenwagen kracht“ (dabei wird das Kind sanft abgesetzt), „das Engelchen, das lacht.“ Wer sich hinter das Teufelchen gestellt hat, muss sich zwischen die Arme der „Brücken-Kinder“ stellen und wird dort hin- und hergeschubst: „Es rumpelt und pumpelt in meinem Haus.

Der Teufel, der Teufel zum Tor hinaus!“ Bei den letzten Worten öffnen die Teufelchen eine Seite der Arme und schupsen das Kind hinaus.

In einer anderen Variante gibt es einen Dialog zwischen den „Brücken-Kindern“ und den Kindern, die durch das Brückentor hindurch laufen:

„Wo kommt ihr her?“
„Vom Schwarzen Meer.“

„Warum seid ihr so schwarz?“
„Weil wir keine Seife haben.“
„Was wollet ihr?“

„Über die goldene Brücke fahren.“
„Was gebt ihr her dafür?“

„Den hintersten Soldaten. Wenn du ihn erwischst, magst du ihn haben.“

Dann heben die „Brücken-Kinder“ die Arme hoch, um die anderen Kinder durchzulassen. Dabei sagen sie: „So fährt hinein, so fährt hinein! Der Letzte soll gefangen sein.“

Der Rest funktioniert wie gehabt: Der Häftling entscheidet sich, hinter welches „Brücken-Kind“ er sich stellt. Sind alle Kinder gefangen, werden die Kinder hinter dem Engel geschaukelt, die Kinder hinter dem Teufel werden geschubst.





→ FÜR DRINNEN

Abdreschen

Mit diesem Spiel, das in Bayern „Fingerbratzeln“ hieß, haben sich vor allem die Buben gerne die Zeit vertrieben – auch wenn sich mancher dabei tapfer die Tränen verkneifen musste.

Bevor es losgeht, wird festgelegt, wie viele Runden gespielt werden. Dann stellen sich die ersten beiden Spieler gegenüber. Jeder streckt Zeige- und Mittelfinger seiner beiden Hände aus, die Finger werden so aneinander gelegt, dass die Fingerkuppen einander berühren.

Jetzt beginnt die Nervenprobe: Der Spieler, der als erster blitzschnell mit seinen Fingern auf die Finger des Gegners schlägt und trifft, bekommt einen Punkt. Er hat die erste Runde gewonnen.

Jeder Treffer bringt einen Punkt. Aber jedes Zurückzucken, bevor der Mitspieler überhaupt losgeschlagen hat, wird mit einem Punktabzug bestraft.

Wer am Ende der letzten Runde die meisten Punkte hat, ist Sieger.



→ ZUM BASTELN

Murmelbahn im Schnee

DAS BRAUCHT'S ...

- Schnee
- Murmeln

... UND SO GEHT'S

Aus Schnee wird eine Kullerbahn mit vielen Kurven, Neigungen und vielleicht sogar einem Tunnel oder einer Schanze geformt. Die Bahn mit Wasser besprühen und gefrieren lassen, sodass sie fest und glatt wird – dann kann das Murmelrennen beginnen!



BÖSES SPRÜCHLEIN

*Müller, Müller,
Mahler,*

*die Mädchen
kost'n ein' Taler.*

*Die Buben kost'n
ein' Hühnerdreck,*

*die kehr'n wir mit
dem Besen weg.*

*Die Mädchen komm'
ins Himmelreich –*

*die Buben
in den tiefen Teich!*



→ FÜR DRAUSSEN

Eisstockschießen

Früher hatte fast jeder Bub einen eigenen Eisstock, oft einen selbstgebauten. Kaum waren Bäche, Flüsse, Seen und Weiher zugefroren, ging es auf dem Eis heiß her. Beim Eisstockschießen kämpfen zwei Mannschaften (im Bayerischen heißen sie „Moarschaften“) gegeneinander. Zunächst wird

ein langes Spielfeld abgesteckt. Dann wird darauf die Daube – ein kleiner Holzklötz – ausgeworfen. Nun schießen die Spieler der beiden Mannschaften abwechselnd ihre Eisstöcke. Ziel ist es, den Stock möglichst nah an der Daube zu platzieren. Landet ein Stock au-

ßerhalb des Spielfeldes, wird er samt seinem Spieler für diese Runde aus dem Spiel genommen. Das gilt auch für gegnerische Stöcke und ihre Besitzer, wenn es einem gelingt, sie aus dem Spielfeld herauszuschießen. Nimmt ein Stock die Daube mit ins Aus, wird sie entweder erneut ausgeworfen –

oder die Mannschaft, die sie ins Aus geschossen hat, hat verloren. Da gelten die Regeln, die vorher vereinbart wurden. Haben beide Mannschaften alle ihre Stöcke platziert, bekommt die Mannschaft, deren Stock am nächsten bei der Daube liegt, dafür zum Beispiel drei Punk-

te. Für alle weiteren Stöcke, die näher an der Daube liegen als die der Verlierer, gibt es noch zwei Punkte. Dann beginnt die nächste Runde. Gewiefte Eisstockschützen haben immer ein Maßband in der Hosentasche, um im Zweifelsfall die Abstände ganz genau auszumessen.

Wir bauen ein Iglu

Am einfachsten und schnellsten baut man ein Iglu aus einem großen Schneehaufen.

Je größer das Iglu werden soll, desto größer muss natürlich der Schneehaufen sein. Am besten zieht man einen Kreis als Grundfläche und schaufelt allen Schnee hinein. Ist der Haufen groß genug und gut festgeklopft, beginnt wie bei einer Sandburg das vorsichtige Aushöhlen: Von der Türöffnung aus bohrt man sich immer weiter ins Innere, bis die Höhle groß genug ist, um darin zu sitzen. Besonders stabil wird das Iglu, wenn man es über Nacht mit Wasser begießt, sodass es festfriert.

Aber Vorsicht, auch wenn das Iglu noch so stabil

wirkt: Kleinere Kinder sollten nie alleine darin spielen, denn das wäre zu gefährlich, falls das Iglu doch mal zusammenkracht.

Eine andere Bauweise geht so:

Ein paar leere Plastikboxen mit geradem Rand sind gut, um Schneeziegel zu formen. Dazu füllt man die Boxen mit Schnee, klopft ihn schön fest und kippt dann Ziegel für Ziegel heraus. Damit die Teile schön stabil werden, kann man etwas Wasser in die Boxen gießen, bevor der Schnee reingeschaufelt wird. Aus den Ziegeln wird dann das Iglu gebaut, beginnend mit einem Kreis, der nach oben immer enger wird. Irgendwann ist das Loch so klein, dass es sich mit zwei gegeneinander stehenden Ziegeln verschließen lässt.

