



Leseprobe aus: Thiesen, Klassische Kinderspiele, ISBN 978-3-407-29190-5

© 2011 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-29190-5>

1. Im Spiel die Welt vergessen

Zu allen Zeiten waren Kinder unglaublich schöpferisch. Ihre Fantasie erschuf schon vor Jahrtausenden zeitlose Gebilde, sei es durch den Griff zum Naturobjekt selbst oder durch Weitergestaltung und Variation von Naturobjekten.

Spiel und Kreativität werden aus der gleichen Quelle gespeist, nämlich aus unserer produktiven Kraft, aus unserer Lust an Bewegung und Tätigkeit, am Suchen und Finden, am Probieren und Verändern und an der gestaltenden Darstellung unserer Einfälle und Pläne. Die Kraft kindlicher Vorstellungen, spontaner Einfälle und Träume, die das Spiel durchdringt und die konzentrierte Hingabe an Spielobjekt und Spielbewegung, nicht zuletzt das Ergriffensein von der Spielhandlung, führt immer wieder zu Fragestellungen, die dem nüchternen Verstand verschlossen sind.

Viele alte Kinderspiele gehen auf alte Kultriten und Zeremonien zurück, waren ursprünglich nichts anderes als dramatisch dargestellte Szenen alter Göttersagen, die sich allmählich zu verweltlichten Spielformen entwickelten, wie z. B. »Prinzessin erlösen« oder die »Goldene Brücke«.

Wenn auch das Spiel des Kindes seit langem Forschungsgegenstand der Pädagogik ist, so bleibt es das Geheimnis des kindlichen Spiels, halb Traum und halb Kunst, dass es die Dinge verwandeln und tote Gegenstände verlebendigen kann. Kinder bevorzugen seit jeher das Sparsame, deshalb sind auch die meisten echten Kinderspiele relativ knapp im Aufbau und trotz der fast raffinierten Einfachheit von großem Erlebniswert.

Das Spiel stellt unbestritten einen überaus wichtigen kulturellen Faktor und eine unübersehbare gesellschaftliche Kraft dar. Jeder, der auf seine Sinne achtet, der Freude am produktiven Schaffen hat, der mit seinen Gedanken spielt, gleich ob Kind, Schriftsteller, Künstler, Wissenschaftler oder Arbeiter, kann vom Spiel ergriffen werden.

Schon lange hat das Spiel in unserer Gesellschaft eine weit über das Pädagogische hinausgehende Bedeutung bekommen. Es reicht von der Kindererziehung und dem Schulunterricht, der Heilpädagogik, verschiedensten Therapien und der Altenarbeit bis zum Computereinsatz. Auch Technik, Wirtschaft, Politik und Militär bedienen sich der Strategie des Spiels.

Der Wunsch, außer sich zu sein und sich von der Erde zu lösen, ist eine immer schon im Menschen wohnende Sehnsucht gewesen. Für Johann Wolfgang von Goethe gehörte das Spiel zu den »*Urphänomenen*«, es sei etwas, das »*unmittelbar an der Idee steht und nichts Irdisches über sich erkennt*«. Während Erwachsene sich diesen Wunsch nur mit Rauschmitteln erfüllen, ist das Spiel für Kinder ein solches Rauschmittel, das vom Nervenkitzel, über Spannung und Lösung, bis zur Ekstase gehen kann. Spielende Kinder vergessen die Welt um sich herum. Wenn sie aus ihrer lustvoll erlebten

12 Im Spiel die Welt vergessen

Spielwelt herausgerissen werden, dann meist durch uns, die Erwachsenen, die diese Trunkenheit aus Lachen, Toben, Purzeln, Schreien, Kichern, Lust erleben, manchmal abrupt beenden und die Kinder in das Hier und Jetzt der Lebenswirklichkeit zurückholen.

Das Leben ist im positiven Sinne wirklich ein Spiel – mal einfach, mal kompliziert, zufällig, dann wieder geplant, mal anstrengend, dann wieder erholsam, meistens jedoch mit positiven Eindrücken verbunden.

Kinderspiel war und ist nie sinnlos gewesen. Diese häufig bis in unsere Tage hinein vertretene Auffassung zeugt von einer pessimistischen Lebensauffassung und einer Geringschätzung des Kinderspiels. Dabei ist es Freude und gelebtes Glücklichein. Kinderspiele bedürfen deshalb der Pflege und Erhaltung durch den Erwachsenen. Sie fordern von ihm Verständnis, Schutz und Rücksicht. Für die Ausbildung kindlichen Lebensglücks ist es ungeheuer wichtig, seine Spiele ausleben zu können. Spielentzug und vorrangig fremdbestimmtes Spiel treiben Kinder schon früh in eine Konsumentenrolle, die den Weg für das Wesentliche trübt und Langeweile erzeugt. Über Jahrhunderte lebte die Kinderspielwelt aus eigener Kraft. Es liegt an uns Erwachsenen, diese vitale Kraft zu achten und zu hüten.

Das nächste Kapitel lädt Sie ein zu einer kleinen Zeitreise durch das Kinderspiel vergangener Tage.

2. Reise durch das Spiel vergangener Zeiten

2.1 »Gesetzliche Spiele« und Reifentreiben in Pompeji

Schon Plato (427–347 v. Chr.) und Aristoteles (384–322 v. Chr.) verstanden das Spiel als unersetzlich für die Weckung des Gleichgewichts der persönlichen Kräfte im Kind. Zweckfreies Spiel war allerdings bei den Griechen als »kindische, nutzlose Tändelei« verpönt. Plato sah das Spiel als Erziehungsmittel zum Gehorsam und zur Achtung vor dem Gesetz. *»Vom dritten bis zum sechsten Jahre«*, so der Philosoph vor 2400 Jahren in Athen, *»erlaube man den Kindern Spiele, welche für dieses Alter natürlich und von ihnen selbst wohl erfunden werden; vermeide aber alle Verhättschelung und beschimpfende Strafen ...«*. Plato bezeichnete das Spiel als »unschuldiges« Erziehungsmittel. Er forderte: *»Die Spiele müssen gesetzlich sein, weil es sonst unmöglich ist, dass gesetzliche und ernste Männer aus den Kindern werden.«* Wenn auch Mädchen als Kinder für Plato scheinbar nicht existent waren, so enthalten auch heute noch die uns überlieferten Kinderspiele Regeln und Gesetze, die von allen einzuhalten sind. Störer, Spielverderber, bockige Kinder, die sich nicht an die Regeln halten, werden von den anderen Kindern vom Spiel ausgeschlossen.

Aristoteles erlaubte nur Spiele, die einen erkennbaren Nutzen auf das spätere Leben aufwiesen. In seinem Buch vom Staat heißt es: *»Die Spiele ... müssen so beschaffen sein, dass sie zu den Handlungen überleiten können, die sie [die Kinder, d. V.] zu vollbringen haben. Die meisten Spiele und Belustigungen müssen in der Nachahmung von ernsthaften Dingen bestehen, die später eintreten.«* Plato und Sokrates (470–399 v. Chr.) erkannten das Bewegungsspiel an, ließen jedoch nur bestimmte feste Regelspiele gelten. Sokrates selbst schien sich an diese Gängelung nicht zu halten, zumal Zeitgenossen erzählten, dass er *»zur Erfrischung des Geistes auf einem Stecken herumritt«*, was ihm freilich als kindisch verübelt wurde. Die Römer standen dem kindlichen Spiel toleranter gegenüber. Auch mischte sich der Staat nicht in die Erziehung der Kinder ein. Von Cicero (106–43 v. Chr.) ist bekannt, dass er gesagt haben soll: *»Die Natur selbst versieht die Jugend reichlich mit Vergnügen, denn wenn dieses in Freude ausbricht, ohne dem Leben eines anderen zu nahe zu treten oder jemandes Haus zu zerstören, so pflegen wir es leicht und verzeihlich zu finden.«* Der römische Philosoph Seneca (um 55 v.–39 n. Chr.) propagierte in seinem Buch von der Gemütsruhe: *»Dem Geiste gebührt Nachsicht und öftere Muße zur Nahrung und Stärkung; streif im Freien umher, dass er unter offenem Himmel durch freies Atmen sich stärke und erhebe.«* Eine Aussage von zeitloser Gültigkeit und ein Argument für das Bewegungsspiel im Freien. Aus der Literatur, der Kunst und durch archäologische Funde wissen wir, dass im Römischen Reich Lauf- und Ballspiele, Steckenpferdreiten, Reifentreiben und Spiele mit Kreiseln, Bällen und Puppen

bereits die Kinder erfreuten. Ausgrabungen in Pompeji (79 n. Chr. durch Erdbeben und Vesuvausbruch zerstört) belegen, dass die Kinder ähnliche Spiele und Spielzeuge wie heute kannten. Sie besaßen z. B. weiche Bälle, die mit Rosshaar, Wolle und Federn gefüllt waren, Puppen und Miniaturgefäße aus Ton, Würfel- und Brettspiele. Für die Kleinsten gab es Klappern, größere Kinder spielten mit lebenden oder hölzernen Tieren, bastelten Knallpeitschen, Rohrflöten und amüsierten sich bei Bewegungs- und Gesellschaftsspielen. Darstellungen auf Friesen, Wandgemälden und Reliefgefäßen zeigen die Kinder bei Spielen wie Huckepack, Verstecken, Laufrädchen und Reifentreiben.

2.2 Kinderspiel – eine Erfindung des Teufels?

Im Mittelalter durfte nur das Kleinkind ungestört spielen. Mit dem 4. Lebensjahr begannen für das Kind schon Arbeiten und Pflichten. Spielzeug war nur für die Allerkleinsten vorhanden. Man liebte das Spiel im Sandhaufen, ebenso den Umgang mit feuchtem Lehm und Ton. Die Bauernkinder begnügten sich mit Holzstücken, Steinen und allerlei Abfällen. In der spärlichen Freizeit war für die größeren Kinder das Spiel mit dem Kreisel eine beliebte Belustigung. Er wurde mithilfe einer kleinen Peitsche auf ebenen Plätzen getrieben. Die Dichter des Mittelalters nannten den gedrehten Holzkreisel »Topf«. Für die damalige Zeit wohlwollend klingen die Worte Wolfram von Eschenbachs (1170–1220), wenn er schreibt: »Hier ist die Geißel, dort der Topf, gönnts dem Kinde, ihn umzutreiben.«

Die meisten Spiele wurden im Mittelalter von Erwachsenen wie Kindern gleichermaßen gespielt, oft auch noch gemeinsam. Auch auf dem Gemälde »Kinderspiele« von Pieter Brueghel d. Ä. von 1560 ist nicht zu erkennen, ob der Maler Erwachsene oder Kinder – oder beide zusammen – abgebildet hat. Etwa seit der Renaissance entfernten sich die Spielplätze der Erwachsenen und Kinder voneinander und den Kindern wurde zunehmend eine eigene Welt zugestanden. Im 14. und bis in das 16. Jahrhundert hinein galt die weitverbreitete Auffassung, dass das Spiel eine Erfindung des Teufels sei. Am heftigsten prangerte der Straßburger Stadtschreiber, Dichter und Jurist Sebastian Brant (1458–1521) das Spiel als unzüchtig und unehrenhaft an. So wetterte er: »Spiel mag gar selten sin on Sünd, ein Spieler ist nicht Gottes Fründ, die Spieler sind des Tüfels Kind.« Im »Narrenschiff« schrieb der Moralist Brant 1496 schließlich: »Veracht das Spiel zu aller Zeit, dass dich nicht trübe Gier und Neid ...«.

Martin Luther wandte sich gegen die Sittenstrenge, mit der man sich zu seiner Zeit auf das Kinderspiel stürzte. Er setzte sich für den Erhalt der Spielfreude ein, als er sagte: »Und lasse sich niemand zu klug dünken und verachten Kinderspiel«. In einem Sendschreiben (1524) an die »Bürgermeister und Ratsherren aller Städte« forderte er das Recht der Jungen, »Käulchen zu schießen, zu rammeln und Ball zu spielen«.

»Jouer c'est jouir – Spielen heißt sich freuen.«



Jean Château

Blasrohr

Material: Holunderäste; langer, fester Draht zum Aushöhlen.

Spielbeschreibung: Der Vorteil des Holunderstrauchs wurde schon beim »Pfeifenmachen« erwähnt. Seine Äste waren aber auch hervorragender Ausgangsstoff für die Herstellung von Blasrohren. Der weiche Kern eines längeren und geraden Holunderastes wurde ausgestoßen, und schon entstand eine harmlose Schusswaffe. Meist waren getrocknete Erbsen, kleine Steinchen oder Tonkügelchen die Munition, mit der auf Dosen oder eine Holz- bzw. Papierscheibe geschossen wurde.

Was passiert, wenn böse Buben ihr Blasrohr zweckentfremden, hat Wilhelm Busch »trefflich« belegt (Abb. 14).

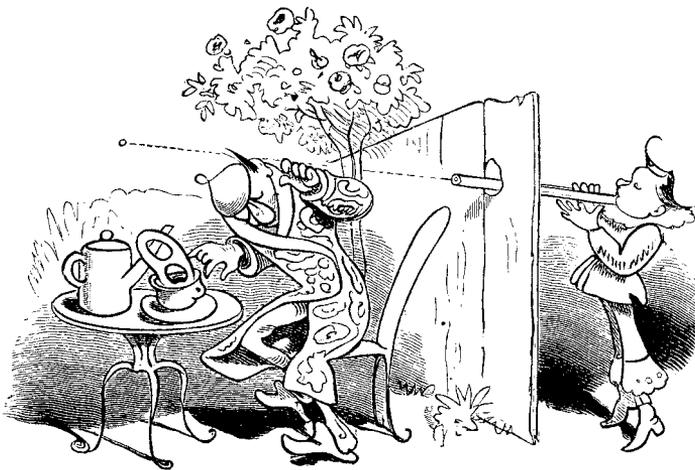


Abb. 14: »Der Franz mit seinem Pusterohr schießt Bartelmann ans linke Ohr.«
(Wilhelm Busch, Pusterohr).

Spiele im Sand

Sandkastenspiele ziehen sich durch unser Leben. Oft unbemerkt, doch immer wieder nach dem gleichen Grundmuster: Eine Idee entsteht, wird in Gedanken durchgespielt, für gut erachtet oder wieder verworfen. Die Planungs- und Modellspiele im Sandkasten spielen wir als Erwachsene zumindest in Gedanken heute noch. Wir kommen ohne sie nicht aus – gleich, in welchem gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen oder militärischen Bereich. Das meiste in unserem Alltag wird in Gedanken »durchgespielt«, bevor wir es in die Tat umsetzen.

Das Spiel mit dem Sand, ob in der Sandkiste, am Sandhaufen in der Ecke des Gartens oder an öffentlichen Spielplätzen aufgeschüttet, gehört seit jeher zu den besten, fantasieanregendsten und noch dazu billigsten Spielmöglichkeiten für Kinder.

Spiele und Beschäftigungen in der warmen Stube

Auf dem Lande wurden im Winter von den größeren Jungen, sobald sie mit Messer, Bohrer und Säge halbwegs umgehen konnten, Spielsachen geschnitzt. Aus weichen Holzklötzchen, Brettern und Stäben entstanden so Häuser, Tische, Stühle, Pferde, Hunde und Schafe, kleine Wagen und Pflüge, mithilfe von Laubsäge und Messer sogar Hampelmänner und Musikinstrumente. Diese typischen »Kinder- und Jugendbeschäftigungen« waren echtes Spiel und nicht etwa Arbeit. Pervertiert wurde diese Freude am spielerischen Gestalten nur dort, wo sie – oft der Not gehorchend – zur häuslichen Kinderarbeit für die Spielwarenindustrie verkümmerte. Gemalt wurde auch schon immer gerne. Das Papier allerdings war im 19. Jahrhundert eine noch recht kostspielige Angelegenheit. Statt mit Papier und Blei- oder Buntstiften vergnügte man sich zeichnerisch auf der Schiefertafel. Ende des 19. Jahrhunderts waren besonders Holzschnitte und Bilderbögen bei den Kindern beliebt, die sich ausmalen ließen, ebenso das Ausstechen von Figuren und das Spiel mit dem Baukasten, dessen Innenleben aus Holz- oder Steinfiguren bestand.

Seit Urgroßvaters Zeit waren auch Schattenspiele eine typische Winterbelustigung in der guten Stube. Wenn die Kinder noch etwas Zeit bis zum Schlafengehen hatten und das Bedürfnis nach etwas »Neuem« bestand, dann legten Vater oder Mutter die Hände in- und übereinander und zum Schein der Petroleum- oder Gaslampe erschienen an der weiß getünchten Wand merkwürdige Schattenbilder. Mal war es ein Kopf mit Mütze, dann ein Hase, Schwan oder gar ein gefräßiger Wolf. Ob Hand-, Menschen- oder Figurenshadowen, es galt zumeist, aus der Form und Schattenbewegung entsprechende Darstellungen zu erraten.

Betuchtere Familien besaßen eine Camera obscura bzw. eine Laterna magica, mit denen Bilder an die Wand gezaubert wurden. Der geheimnisvolle Vorgang der Projektion aus Bild, Licht und Transparenz beflügelte dabei sicherlich die Fantasie der Zuschauer. Um die Weihnachtszeit herum wurden neben den auf den Seiten 130–190 beschriebenen Spielen vor allem auch Brett- und Tischspiele wie Dame, Mühle, Halma, Pachisi (seit den 30er-Jahren unter der Bezeichnung »Mensch ärgere dich nicht« bekannt) gespielt. Einige der ältesten »Zimmerspiele« finden Sie in den Kapiteln 4.8 bis 4.11 dieses Buches.



»Kinder sind oft allein, auch wenn sie gar nicht allein sind. Sie spielen in einer Hülle von Unbekümmertheit, die nur selten zerreißt: Wenn sie Hunger haben oder sonst etwas wichtiges wollen.«

Kurt Tucholsky

4.2 Ene, mene, Tintenfass – Abzählreime vor den Regelspielen

Kinderreime sind älteste Volkspoese. Die ursprüngliche mündliche Überlieferung hat sie über viele Jahrhunderte lebendig gehalten. Die eigentlichen Schöpfer waren – und sind auch heute noch – spielende Kinder. Echte Kinderverse sind albern, respektlos und ausgelassen. Sie nehmen Autoritäten auf den Arm, verballhornen Pädagogik und Politik, sind »ungezogen«, frech bis böseartig. Zugleich zeugen sie aber auch von Fantasie und einer eigenen kindlichen Reimtradition. Dort, wo nachgedichtet oder für Kinder gereimt wurde, wirken alte Reime heute auf uns eher kindtümelnd und penetrant. Die »gülden Brünlein« und »blitzenden Äugelein der lieblichen Kindelein« waren oftmals das »Falschgeld« der Erwachsenen, mit dem man eine kinderfeindliche Umwelt ad absurdum führen wollte.

Der Reichtum an alten Abzählversen ist recht groß. Sie waren stets eine Art Auslösung, die immer gesprochen und nicht gesungen wurde. Abzählreime gehören zu den ersten spielerischen Versuchen im Reimen und Erzählen. Sie haben häufig einen epischen Charakter und halten wie beim Hokusfokus der Zauberer und Taschenspieler die Zuhörer in Spannung. Noch heute entscheiden spielende Kinder durch das Ab- bzw. Auszählen in einem kleinen Ritual, wer dran ist.

Ene, mene Tintenfass!
Geh' zur Schul' und lerne was!
Wenn du was gelernet hast,
komm nach Haus und sag mir das.
Eins, zwei, drei,
du bist frei.

Hexe, Hexe Kaukau,
steckt die Nase in Kakao!
Hol sie wieder raus
und du bist aus.

Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein,
wer nicht will, der muss sein.

Eine kleine Dickmadam
fuhr einst mit der Eisenbahn.
Eisenbahn, die krachte,
Dickmadam, die lachte.
Eins, zwei, drei,
du bist frei.

1, 2, 3, 4 – Eckstein,
alles muss versteckt sein.
Hinter mir und vor mir,
das gibt es nicht!
1, 2, 3 – ich komme.

Zippe, Zapp,
Knopf ist ab.
So ein Dreck –
du bist weg.

Eine kleine Piepmaus
Lief ums Rathaus.
Schillewipp, Schillewapp,
Du bist ab.

Ene, mene, ditsche, datsche,
eene in die Fresse klatsche,
eene noch dazu
und ab bist du.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,
die Stube kracht,
das Haus fällt ein
und du musst sein.

64 Die Sammlung klassischer Kinderspiele

Allerlei Wettläufe

Beim Gedanken an die eigenen Kindergeburtstage fallen uns immer wieder die Spiele ein, die auch heute noch Kinderherzen höher schlagen lassen, wie z. B.

Dreibeinlauf

Spielbeschreibung: Die Kinder laufen paarweise, jedoch nur mit »drei« Beinen auf eine Ziellinie zu. Dafür wird je ein Bein beim anderen Spieler mit einem Schal oder Tuch zusammengebunden.

Zeitungslauf

Spielbeschreibung: Zwei Mannschaften werden gebildet. Die Kinder nehmen hintereinander Aufstellung. Jeweils die ersten Läufer jeder Gruppe haben eine Zeitung zwischen die Beine geklemmt, die sie nach dem Lauf zu einer Wendemarke und zurück ihrem Hintermann überreichen müssen. Wer seine Zeitung während des Laufes verliert, muss an den Start zurück.

Eierlauf

Spielbeschreibung: Man besorge sich vor Spielbeginn einige Porzellaneier, Kartoffeln oder kleine Bälle und normale Suppenlöffel. Die Kinder stehen in einer Reihe, halten den Stiel in der Hand und versuchen nun nach »Achtung, fertig, los!«, so schnell wie möglich die gegenüberliegende Ziellinie zu erreichen, ohne dass die Löffelfracht verloren geht. Die Sieger der einzelnen Läufe treten dann noch einmal um den Obersieg an.

Latschenlauf

Spielbeschreibung: Die Kinder ziehen sich Vaters große Stiefel, Latschen oder Schuhe an und laufen jeweils zu zweit um die Wette.

Apfellauf

Material: Teller und Äpfel.

Spielbeschreibung: Jedes Kind erhält einen Teller, auf dem ein Apfel liegt. Nun läuft es mit diesem Teller auf einer am Boden aufgezeichneten Linie zum Ziel. Ist das Ziel erreicht, ohne dass der Apfel herunterfiel, kann der Apfel gegessen werden.

Lochmurmeln

Material: Beliebige viele Murmeln.

Spielbeschreibung: Von einer ca. 2–3 m entfernten Abwurfline aus versuchen die Kinder nacheinander, eine oder mehrere Murmeln gleichzeitig in ein etwa 10 cm großes Loch zu werfen oder zu rollen. Alle Kinder, die mit einer Murmel ins Loch treffen, gewinnen die außerhalb liegenden Murmeln und können diese verteilen.

Glaskugelzielen

Material: Große und kleine Glasmurmeln.

Spielbeschreibung: Durch Abzählreim oder Auslosen legen die Kinder fest, wer die Spielrunde eröffnet. Er muss von einer Wurflinie aus eine große Glasmurmel beliebig weit wegschnippen. Die anderen Spieler versuchen anschließend, mit einer kleineren Kugel die große Glaskugel anzuschubsen oder ihr wenigstens so nahe wie möglich zu kommen. Der Spieler, dessen Murmel unmittelbar neben der großen Glaskugel gelandet ist, darf alle anderen Murmeln einsammeln und die nächste Runde mit dem Ausrollen beginnen. Kullern nach einem Wurf zwei Murmeln gleich nah an die große Kugel heran, dann müssen die Besitzer ein Entscheidungsspiel austragen, bei dem sie ihre Murmeln noch einmal in Richtung Glaskugel werfen.

Muldenschnipp

Material: Beliebige viele Murmeln.

Spielbeschreibung: Etwa 3 m von einem 10 cm großen Loch wird eine Wurflinie aufgezeichnet. Jedes Kind rollt jetzt nacheinander 3 Murmeln einzeln in Richtung Loch. Jeder Treffer zählt zwei Punkte. Wer nach der ersten Spielrunde die meisten Punkte erreicht hat, beginnt die nächste Runde. Hat keiner das Loch getroffen, beginnt derjenige, dessen Murmel dem Loch am nächsten war. Alle Murmeln, die das Loch verfehlt haben, müssen mit Daumen und Zeigefinger in die Mulde geschnippt werden. Jeder darf, bis er einen Fehltreffer macht. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Sind alle Murmeln in der Vertiefung gelandet, wird wieder ausgerollt, anschließend wieder geschnippt. Dies geschieht solange, bis der Erste 30 Punkte erreicht und somit das Spiel gewonnen hat.