



2018

Kinderspiele





Hühner locken im Hennebergischen Freilichtmuseum Kloster Veßra.

Das große Bild auf der Vorderseite zeigt Teilnehmer der Kinderspielaktion der Thüringer Trachtenjugend vor dem Schloss Elisabethenburg in Meiningen. Die anderen Bilder zeigen Momente der Ferienaktionen im Herbst 2016 und ein Tausziehen vor dem Stepfershäuser Backhaus.

Die Kinderspiele gehen weiter

Unsere Mitglieder sorgten für Material

2016 fanden wir beim Spielen kein Ende. Warum? Wir konnten nicht einmal alle Anregungen umsetzen, die bis dahin aus unseren Vereinen, Gruppen und von Einzelpersonen kamen. Auf unseren Aufruf in der Thüringer Trachtenzeitung kamen dann noch etliche ausführliche Spielvorschläge, z.B. von der Spinnstube Friemar. Auch Vereine, die gar keine eigene Kindergruppe haben, schickten viel Material. Viele ältere Trachtenfreunde wünschten sich einfach, dass Spiele ihrer Kindheit bewahrt werden sollten.

Im Jahr des 10. Thüringer-Kinder- und Jugendtrachtenfestes

2017 richtet die Trachtengruppe Brotterode das mittlerweile 10. Thüringer Kinder- und Jugendtrachtenfest aus. Wir sind sehr froh, dass sich unsere Trachtenfreunde dieser Aufgabe angenommen haben. 2014 setzten



sie bereits mit dem Thüringer Landestrachtenfest Maßstäbe. Wie immer beteiligen sich die Brotteröder mit ihrem aktiven Nachwuchs an der Arbeit der Thüringer Trachtenjugend und haben diesen Kalender rege mitgestaltet. Die Brotteröder Trachtenkinder sind bei den Aktionen mit Kindern anderer Trachtengruppen unter anderem auf dem Titelblatt, im Januar, im Februar, im April oder im Oktober zu sehen. Der Trachtennachwuchs aus Kaltenlengsfeld, Mosbach, Stepfershausen, Behrungen und Vachdorf hat den Kalender ebenfalls mitgestaltet.

Kinderspielaktion in Meiningen

Die Auswahl der Spiele für unsere Spielaktion im April 2017 in Meiningen fiel nicht leicht. Letztendlich entfaltete sich alles spielend. Der Englische Garten war eines der ersten Motive für den Kalender. Man fiel auf in Meiningen. So mancher fragte, wo die Trachten herkommen

und was wir hier tun. Kinder und Erwachsene schauten zu, wie in den verwinkelten Gassen und vorm Schloss Elisabethenburg „Räuber und Gendarm“ und „Alle Vögel fliegen hoch“ gespielt wurden. An einem Nachmittag stieß Anneliese Rühle mit ihren Behrungen Trachtennachwuchs zu uns und diese stiegen für ein Kalenderbild auf selbstgebaute Stelzen.

Gespräche fördern!

Überall gibt das Smartphone den Ton an und irgendwie haben es die Menschen verlernt, miteinander zu sprechen. Statt aus dem Fenster zu sehen, wird lieber in die Internetwelt geschaut. Jetzt heißt es aber Gemeinsam zu spielen:

Die Lektüre dieses Kalenders fördert das Nachdenken. Niemand findet hier die ideale Spielbeschreibung, die 1:1 umsetzbar wäre. Das ist auch gar nicht das Ziel. Die Spielweisen können selbst erdacht und verändert werden. In unseren Veranstaltungen zum Spielen haben wir alle festgestellt, dass sich Spiele von Dorf zu Dorf oder von Familie zu Familie unterscheiden können. Zu den Liedern gibt es keine Noten. Es soll nachgefragt, nachgehört und abgehört werden! Die Erfindung neuer Spiele schafft Wege zu neuem Dialog der Menschen untereinander.

*Dirk Koch
Landesjugendleiter
der Thüringer Trachtenjugend*



Thüringer Landestrachtenverband e.V.
Hohenkirchenstraße 13
99869 Günthersleben-Wechmar
Telefon: 036256/86560
E-Mail: info@thueringer-trachtenverband.de
Webseite: www.thueringer-trachtenjugend.de



Der Kalender ist ein Jahresprojekt der Thüringer Trachtenjugend wurde aus dem Landesjugendförderplan des Freistaates Thüringen 2017 gefördert.

Texte, soweit nicht anders angegeben: Dirk Koch
Fotos, soweit nicht anders angegeben: Norbert Sander



Thüringer Trachtenkinder beim Schornsteinfegerspiel im Hennebergischen Museum Kloster Veßra, rechts das Haus aus Eicha.

Januar

Mo	1	Neujahr	1
Di	2		
Mi	3		
Do	4		
Fr	5		
Sa	6	Heilige Drei Könige	
So	7		
Mo	8		2
Di	9		
Mi	10		
Do	11		
Fr	12		
Sa	13		
So	14		
Mo	15		3
Di	16		
Mi	17		
Do	18		
Fr	19		
Sa	20		
So	21		
Mo	22		4
Di	23		
Mi	24		
Do	25		
Fr	26		
Sa	27		
So	28		
Mo	29		5
Di	30		
Mi	31		

Das Schornsteinfegerspiel

Bewegung, Tanz und Gesang in der Gruppe

Im Januar muss viel geheizt werden, früher meist mit Holz und Kohle. Deswegen kam in diesen Tagen oft der Schornsteinfeger in die Haushalte, um den Schlot zu kehren.

Das Spiel wird bewegt und lustig im Kreis in Laufschriften ausgeführt, so wie auf diesem Kalenderblatt dargestellt. Dazu gibt es das überlieferte Lied:

Lied des Schornsteinfegers

„Hihaho.
Habt ihr schon gehört?
Morgen wird gekehrt!“

„Wenn ich morgens früh aufstehe
und nach meiner Arbeit sehe,
schau` ich hin und schau` ich her
ob da was zu fegen wär`.

Steig` ich dann auf meine Leiter.
Immer höher, immer weiter,
fall` ins tiefe Loch hinein,
fang` ich mächtig an zu schrein.

Mein Gesicht ist schwarz wie Kohle
von dem Scheitel bis zur Sohle.
Doch mein Herz ist frisch und frei
von der Schornsteinfegerei.
Tralalalalala,
Tralalalalala,
Doch mein Herz ist frisch und frei
Von der Schornsteinfegerei.“



Kontakt zum Hennebergischen Freilichtmuseum
Kloster Veßra:

**Hennebergisches
Museum**

**Anger 35
98660 Kloster Veßra**

Tel.: 03 68 73/6 90 30

Fax: 03 68 73/6 90 49

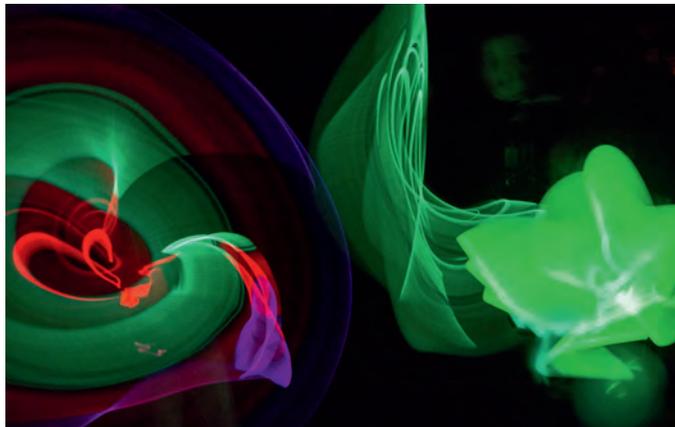


Ablauf des Spiels zu den Versen

Beim Ruf „Hihaho“ wenden sich alle Kinder zur Mitte des Kreises und rufen den Satz durch die Hände aus.

1. Dann geht es per Laufschrift linksrum, bei „schau ich hin und her“ wird ein Ausblicken nach rechts und links gespielt.
2. Bei „Steig“ fangen alle an, aus der Hocke die Leiter hinaufzuklettern. Bei „fall“ fallen sie dabei jäh hinab. Bei „schrein“ stoßen sie dann einen lauten Schrei aus.
3. Bei „Gesicht“ wird das Gesicht mit beiden Händen gerieben, bei „Herz“ legen alle die rechte Hand auf's Herz. Bei „Tralala“ sucht sich jedes Kind einen Partner und tanzt mit ihm in Laufschriften umher. Dabei wird insgesamt die Kreisform eingehalten.





Februar

Do	1	_____
Fr	2	_____
Sa	3	_____
So	4	_____
Mo	5	_____ 6
Di	6	_____
Mi	7	_____
Do	8	Weiberfastnacht _____
Fr	9	_____
Sa	10	_____
So	11	_____
Mo	12	Rosenmontag _____ 7
Di	13	Fastnacht _____
Mi	14	Aschermittwoch _____
Do	15	_____
Fr	16	_____
Sa	17	_____
So	18	_____
Mo	19	_____ 8
Di	20	_____
Mi	21	_____
Do	22	_____
Fr	23	_____
Sa	24	_____
So	25	_____
Mo	26	_____ 9
Di	27	_____
Mi	28	_____

Zauberhaft verspieltes Ferienvergnügen der Thüringer Trachtenjugend in Partschefeld, Gemeinde Uhlstädt-Kirchhasel.

Die verhexte Faschingsparty

Spaß, Farbkleckse und leckeres Essen

Alle Kinder bemalen sich gegenseitig als Hexen und Gespenster. Das stärkt die Vorfreude und stärkt die Kreativität. Dazu können Wasserfarben oder Schminke benutzt werden. Wasserfarbe funktioniert recht gut.



Zauberhafte Speisen Rezept je für ca. 8 Kinder

Brechknöchen



Die Zutaten der Füllung werden verknetet, Der Teig wird geknetet und ausgerollt. Dann werden kleine Rechtecke geschnitten. In diese wird die Füllung gelegt. Diese wird eingerollt. Die Enden werden fest verdrückt. Die Brechknöchen kommen in siedendes Wasser und werden da ca. 10 bis 15 Minuten gekocht. Dann gut abtropfen lassen. Sie schmecken warm oder kalt.

Gespensterköpfe



Tomaten werden ausgehöhlt. In sie kommt dieselbe Füllmasse wie bei den Brechknöchen. Darauf noch eine Scheibe Käse. Alles wird auf dem Blech ca. 20 Minuten gebacken. Auch die Gespensterköpfe schmecken kalt und warm.

Zutaten für den Teig

- 1 Ei
- 1/2 Teelöffel Salz
- 100 ml Wasser
- 100 ml Milch
- 400 g Mehl

Für die Füllung

- 500 g gemischtes Hackfleisch
- 1 Zwiebel
- 1 Ei
- Salz
- Pfeffer
- Petersilie

Zauberhafter Faschingstanz

Jedes Kind bekommt ein Einmach- oder Marmeladenglas in die Hand. Darin befinden sich ca. 2 Zentimeter hoch lockere Erde und darauf ein Teelicht. Die Flamme soll nicht über den Glasrand ragen.

Mit den folgenden Choreographieanregungen kann man den eigenen Faschingslichtertanz zusammenstellen.

- Licht über den Kopf halten und auf der Stelle drehen
- Bilden einer Schlange, die sich durch die Räume bewegt
- Licht vor sich halten, Licht und Körper hin- und herwiegen
- Die Teilnehmer machen den Kreis kleiner und heben dabei die Lichter hoch. Wird der Kreis größer, werden die Lichter gesenkt.
- Licht vor sich halten, auf der Stelle drehen
- Kinder laufen im Kreis in einer Richtung

Zwischen den Choreographien können zauberhafte Elemente eingebaut werden, z.B. Zaubersprüche. Eine Trommel kann den märchenhaften Tanz mythisch begleiten. Eine schöne Nachtwanderung mit Überraschungen rundet das Programm ab.





An einem schönen Frühlingstag fröhen die Kinder der Trachtentanzgruppe Behrungen im Englischen Garten in Meiningen dem Stelzenlauf. Anneliese Rühle leitet die jungen Tänzer an, die im schönen Grabfeld daheim sind.

März

Do	1	Aschermittwoch
Fr	2	
Sa	3	
So	4	
Mo	5	10
Di	6	
Mi	7	
Do	8	
Fr	9	
Sa	10	
So	11	
Mo	12	11
Di	13	
Mi	14	
Do	15	
Fr	16	
Sa	17	
So	18	
Mo	19	12
Di	20	Frühlingsanfang
Mi	21	
Do	22	
Fr	23	
Sa	24	
So	25	
Mo	26	13
Di	27	
Mi	28	
Do	29	
Fr	30	Karfreitag
Sa	31	



Spaß mit Stelzen

Bereits seit dem Mittelalter sind Stelzen bekannt. Damals benutzten sie die Gaukler auf Jahrmärkten und Festen, um die Menschen zu amüsieren. Aber auch im lebenspraktischen Bereich fanden sie Anwendung. Sumpfiges oder überschwemmtes Gebiet kann mit ihnen leicht überquert werden. Die holländischen Bauern benutzten die Stelzen im Alltag zur Überquerung von Gräben und Kanälen.

Stelzenbau

Stelzen müssen nicht unbedingt gekauft werden. Aus starken Holzstäben oder Leisten, an welche ein Tritt geschraubt wird, können sie mit etwas Zeitaufwand selbst hergestellt werden. Dabei wäre es von Vorteil, die Trittbretter beidseitig zu verschrauben. Ganz vorteilhaft funktioniert das mit einer langen Schraube, an deren Ende sich eine Mutter befindet.



Süßigkeitenjagd

Bei Festen in Garten, auf Feld und Wiese können Süßigkeiten oder kleine Preise an einer Leine befestigt werden. Diese hängen dann so hoch, dass sie nur auf Stelzen erreicht werden können. Es gehört eine Menge Geschicklichkeit dazu, die Präsente zu pflücken. Alternativ können die Aufhängsel in Büschen oder Bäumen hängen.

Stelzenwettbewerb

Jede Wettbewerbsgruppe bekommt ein Paar Stelzen. Nach dem Startsignal muss jedes Gruppenmitglied einzeln die Strecke nacheinander laufen. Die Gruppe, die den Durchgang am schnellsten absolviert, hat gewonnen. Das Spiel kann durch den Einbau von Stationen und Hindernissen wesentlich aufgewertet werden. So können z.B. kleine Steinberge aufgebaut werden, die in Kurvenform umlaufen werden. Ein gespanntes Seil in moderater Höhe wird zur Herausforderung. Den Ideen sind keine Grenzen gesetzt.





Ostereiersuche mit Erfolg im Hennebergischen Museum Kloster Veßra.

April

So	1	Ostersonntag	
Mo	2	Ostermontag	14
Di	3		
Mi	4		
Do	5		
Fr	6		
Sa	7		
So	8		
Mo	9		15
Di	10		
Mi	11		
Do	12		
Fr	13		
Sa	14		
So	15		
Mo	16		16
Di	17		
Mi	18		
Do	19		
Fr	20		
Sa	21		
So	22		
Mo	23		17
Di	24		
Mi	25		
Do	26		
Fr	27		
Sa	28		
So	29		
Mo	30	Walpurgisnacht	18

Mehr Spaß bei der Eiersuche

Die Eiersuche ist der Klassiker zum Osterfest. Diese kann aufgelockert werden.

- Jeder sucht nur Eier einer bestimmten Farbe. So kommt jeder zu gleich vielen Eiern, wenn in der Vorbereitung von jeder Farbe die gleiche Anzahl versteckt wird.
- Das geht auch in Gruppen. Dann sucht z.B. eine Gruppe nur blaue Süßigkeiten und die andere gelbe.
- Die Kinder erhalten eine Liste von Dingen, die sie finden müssen. Da können ein Osterhuhn, eine Blume, ein Ei mit Muster und andere Dinge draufstehen. So findet jeder seine eigene Präsentzusammenstellung.



Spiele doch mal mit dem bunten Ei!

Ostereier werden heute gleich in Massen verschenkt. Da fällt es nicht schwer, das eine oder andere Spiel damit zu machen.

Wirf das Ei!

Zwei Gruppen von Spielern werden gebildet. Ein Ei wird ausgegeben. Nun stehen sich die Spieler der Gruppen in Reihe gegenüber und werfen sich ein Ei der Reihe nach zu. Die Spieler machen nach jedem Wurf einen Schritt zurück. Wer das Ei fallen lässt, scheidet aus. Die Gruppe, bei der die meisten oder alle Spieler ausschieden, hat verloren. Je nach Lust und Laune kann man dafür Schokoladeneier, hartgekochte Eier oder ein rohes Ei verwenden. Beim rohen Ei könnte es allerdings schnell schmutzig werden...

Eierrollen

An einem Hügel oder einem Hang kann das Eierrollen gespielt werden. Die Spieler lassen ihr Ei ganz einfach dort herunterrollen. Wessen Ei am weitesten rollt, der hat gewonnen. Der Gewinner darf die Eier der anderen Spieler einsammeln.





Feuerwehrspiel im Hennebergischen Museum Kloster Veßra. Dahinter die Wassermühle aus Wohlmutshausen in der Vorderrhön.

Mai

Di	1	Tag der Arbeit	
Mi	2		
Do	3		
Fr	4		
Sa	5		
So	6		
Mo	7		19
Di	8		
Mi	9		
Do	10	Christi Himmelfahrt	
Fr	11		
Sa	12		
So	13	Muttertag	
Mo	14		20
Di	15		
Mi	16		
Do	17		
Fr	18		
Sa	19		
So	20	Pfingstsonntag	
Mo	21	Pfingstmontag	21
Di	22		
Mi	23		
Do	24		
Fr	25		
Sa	26		
So	27		
Mo	28		22
Di	29		
Mi	30		
Do	31	Frohnleichnam	

Die Feuerwehr

Ein Geschwindigkeitsspiel, das Konzentration fordert

Die Feuerwehr legt der Reihe nach ihre Kleidungsstücke ab. Nun kommt es zum Einsatz. Wer hat am schnellsten wieder alles angezogen?

Die Kinder (Feuerwehrlaute) gehen singend im Kreis herum. Dazu wird auf einem Instrument gespielt (Gitarre oder Holztrommel).

Wenn das Instrument verstummt, beenden die Kinder ihren Gesang. Sie legen jetzt ein Kleidungsstück in die Mitte (Tuch, Taschentuch, Schal, Strumpf usw.).

Der Gang im Kreis mit Gesang geht weiter. Das nächste Kleidungsstück wird abgelegt.

Auf einmal ertönt der Ruf „Alarm“ durch den Spielleiter.

Die Kinder müssen schnell ihre Sachen zusammensuchen und anziehen.

Sieger wird das schnellste Kind.

Von diesem Spiel können mehrere Durchgänge absolviert werden. Dabei können unterschiedlich viele Kleidungsstücke abgelegt werden. Spannend wird es, wenn der Alarm hinausgezögert wird.





Die Kinder der Trachtengruppe Stepfershausen treiben die Reifen vor der Kulisse von Kirch- und Schulturm.

Fotos: Dirk Koch

Juni

Fr	1	_____
Sa	2	_____
So	3	_____
Mo	4	_____ 23
Di	5	_____
Mi	6	_____
Do	7	_____
Fr	8	_____
Sa	9	_____
So	10	_____
Mo	11	_____ 24
Di	12	_____
Mi	13	_____
Do	14	_____
Fr	15	_____
Sa	16	_____
So	17	_____
Mo	18	_____ 25
Di	19	_____
Mi	20	_____
Do	21	Sommeranfang _____
Fr	22	_____
Sa	23	_____
So	24	_____
Mo	25	_____ 26
Di	26	_____
Mi	27	_____
Do	28	_____
Fr	29	_____
Sa	30	_____

Das Dorf wieder lebenswert machen:

Kinder spielen auf der Straße

Leben gehört auf die Straße, besonders im Dorf. Angesichts des regen Verkehrs heute kaum mehr denkbar. Trotzdem gibt es Orte, wo das Kinderspiel in stillen Nebenstraßen möglich wird.

Ohne die Reifen war das Spiel „auf der Gasse“ undenkbar. Oft auch nur als „Reif“ bezeichnet, dient er für den Nachwuchs zur Förderung der Geschicklichkeit und zum Zeitvertreib. Früher wurden die Reifen generell aus Holz gefertigt, ab den 1950er Jahren verstärkt aus Kunststoff. Heute können wir überhaupt noch froh sein, wenn sich Kinder in ihrem Spiel mit dem Reif beschäftigen. Doch das runde Spielzeug erlebt durchaus eine Renaissance.



Reifentreiben

Eine lange und gerade Straße ohne Verkehr ist genau der richtige Ort für das Reifentreiben. Nach Berichten war es in den 1920er und 1930er Jahren sehr verbreitet, auf dem Lande genauso wie in der Stadt. Damals war das Verkehrsaufkommen mit Autos real gleich Null,



lediglich Pferdegespanne und Fahrräder wirbelten Staub auf. Man hörte sie zudem schon weit im Voraus kommen.

Zum Treiben der aufrechten Reifen dient ein kleiner Stock. Damit kann man große Strecken zurücklegen. Im Wettbewerb wird ermittelt, welches Kind seinen Reifen am Weitesten bringt, ohne dass er umfällt. Das setzt Übung voraus.

Reifenwerfen

Mit den großen Holzreifen wird auch das Werfen möglich. Es ist ein Akt der Geschicklichkeit, hölzerne Reifen auf in den Boden gesteckte Holzpfähle zu werfen. Dabei können unter-

schiedliche Holzstäbe verschiedene Punkte bringen.

Hula-Hoop kommt ganz modern

Ein Holzreifen könnte natürlich auch dazu dienen, den rechten Hüftschwung zu trainieren. Die Musikrhythmen der 1950er und 1960er Jahre machten diese Art des Spiels bei den Kindern salonfähig. Natürlich gab es diese akrobatischen Aktionen bereits vorher, damals hießen sie nur anders. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt: Die Kinder lassen die Reifen um ihre Hüften kreisen und erfinden neue Kunststücke. Das regt Gedanken und Fähigkeiten an.





Klatschreime im Hennebergischen Museum Kloster Veßra.

Juli

So	1	_____
Mo	2	_____ 27
Di	3	_____
Mi	4	_____
Do	5	_____
Fr	6	_____
Sa	7	_____
So	8	_____
Mo	9	_____ 28
Di	10	_____
Mi	11	_____
Do	12	_____
Fr	13	_____
Sa	14	_____
So	15	_____
Mo	16	_____ 29
Di	17	_____
Mi	18	_____
Do	19	_____
Fr	20	_____
Sa	21	_____
So	22	_____
Mo	23	_____ 30
Di	24	_____
Mi	25	_____
Do	26	_____
Fr	27	_____
Sa	28	_____
So	29	_____
Mo	30	_____ 31
Di	31	_____

Klatschreime

Vergnügen für zwischendurch

Motorik, Rhythmusgefühl und Gedächtnis werden durch Klatschspiele bestens gefördert. Auch für Erwachsene! Meistens werden sie zu zweit absolviert. Die Teilnehmer stehen sich gegenüber und klatschen in verschiedensten Variationen in die Hände. Je nach Geschick und gegenseitiger Sympathie kann auch auf Oberschenkel, Wangen über den Kopf und über Kreuz geklatscht werden. Manche Klatschspiele werden durch darstellende Bewegungen zum jeweiligen Vers ergänzt.



Bei Müllers hat's gebrannt

Dieses Klatschspiel ist in vielen Varianten und mit vielen Versen möglich.

Bei Müllers hat's gebrannt, brannt brannt,
da bin ich hin gerannt, rannt, rannt,
da kam ein Polizist, zist, zist,
der schrieb mich auf die List, List, List,
da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus
und die Geschichte war aus, aus, aus!

Ablauf:

Zwei Spielpartner stellen sich gegenüber auf und klatschen dann pro Zeile in die Hände:

1 mal in die eigenen Hände

1 mal in die rechten Hände gegeneinander

1 mal in die eigenen Hände

1 mal in die linken Hände gegeneinander

1 mal in die eigenen Hände

3 mal beide Hände gegeneinander

Neuen Versen und Erweiterungen der Choreographie sind keine Grenzen gesetzt.





In Stepfershausen bei Meiningen gibt es einige ruhige Straßen, auf denen der Nachwuchs noch in Ruhe spielen kann.

Fotos: Dirk Koch

August

Mi	1	_____
Do	2	_____
Fr	3	_____
Sa	4	_____
So	5	_____
Mo	6	_____ 32
Di	7	_____
Mi	8	_____
Do	9	_____
Fr	10	_____
Sa	11	_____
So	12	_____
Mo	13	_____ 33
Di	14	_____
Mi	15	Mariä Himmelfahrt _____
Do	16	_____
Fr	17	_____
Sa	18	_____
So	19	_____
Mo	20	_____ 34
Di	21	_____
Mi	22	_____
Do	23	_____
Fr	24	_____
Sa	25	_____
So	26	_____
Mo	27	_____ 35
Di	28	_____
Mi	29	_____
Do	30	_____
Fr	31	_____

Heranwachsen mit Seil und Kreide

Im Sommer bringt das Spiel draußen ungeahnte Erholungseffekte. Die Kinder aus der Nachbarschaft lernen sich kennen. Problemlösungen werden gefunden, man diskutiert, schließt Freundschaften. Vor allem aber geht es ohne die Erwachsenen. Kinder können sich gut selbst beschäftigen und dabei Kommunikation, motorische Fähigkeiten und Kombinations- sowie Denkfähigkeiten schulen.

Seilspringen

Das große Seil mit mindestens drei Metern Länge wird von zwei Kindern an beiden Enden in die Hand genommen und in Schwung gebracht. Es ist darauf zu achten, dass ein großer Bogen gebildet wird. Die Kinder können dann nacheinander oder gemeinsam springen. Das gemeinsame Springen erfordert eine gute Koordination in der Gruppe. Springen die Kinder nacheinander, wird eingelaufen, während das Seil oben ist. Dann erfolgt eine festgelegte Zahl von Seilsprüngen, weggelaufen wird nach der anderen Seite. Währenddessen läuft das nächste Kind ein.



Tauziehen

Dieser uralte Mannschaftssport dient dem Kräftemessen. Je eine Mannschaft zieht an einem Ende des Seils. Sieger wird die Gruppe, die die gesamte gegnerische Mannschaft über die Mittellinie zieht.



Hopsksten

Dieses Spiel gibt es in unzähligen Variationen unter zahlreichen Bezeichnungen. „Hopsksten“ oder „Himmel und Hölle“ sind sehr geläufig. Auf dem Boden wird mit Kreide der Hopsksten gemalt. Man sieht ihn auf der Vorderseite des Kalenderblattes.

Im Vorfeld suchen die Spieler den Wurfstein sorgfältig aus. In der einfachen und weit verbreiteten Variante wird der Stein jeweils von Feld 1 bis zu Feld 10 geworfen. Wird das entsprechende Feld getroffen, beginnt der Werfer loszuhüpfen. Das erfolgt mit einem Bein. Feld 4 und 5 werden dann mit beiden Beinen betreten, je ein Feld mit einem Bein. Deswegen werden beide Felder nebeneinander angeordnet. Mancherorts bedeuten diese zwei Felder die „Hölle“. Im Feld 6 muss man danach wieder nur auf einem Bein landen. Die Felder 7 und 8 heißen in vielen Regionen „Himmel“. Sie sind wieder mit beiden Beinen zu betreten. Hier ist es erlaubt, sich auszuruhen. Diese beiden Felder werden ebenfalls nacheinander gemalt.

Feld 9 und 10 werden wieder einbeinig absolviert.

Jetzt wird eine halbe Drehung ausgeführt. Entsprechend der Sprungweise vom Hinweg geht es zurück. Der Wurfstein muss ein Feld vor seiner Lage aufgesammelt werden.

Der nächste Mitspieler ist sofort an der Reihe, wenn beim Wurf oder im Spielablauf die folgenden Fehler unterlaufen:

- Fehler beim Wurf (Stein landet außerhalb oder auf einer Linie des ausgesuchten Feldes)
- Fehler bei der Bewältigung des Feldes (Tritt auf die Umrandung, Sprung vergessen, Stein beim Rücklauf vergessen, Verlieren des Gleichgewichts bei den Einbeinsprüngen und Berührung des Bodens an unerlaubten Stellen)

Der Hopsksten kann auch allein gespielt werden. Es macht noch dazu Spaß, sich andere Regeln auszudenken oder den Zahlenbereich zu erweitern.



Im Hof des Büchnerschen Hinterhauses in Meiningen spielen die Trachtenkinder aus Brotterode und Kaltenlengsfeld Stille Post.

September

Sa	1	_____
So	2	_____
Mo	3	_____ <small>36</small>
Di	4	_____
Mi	5	_____
Do	6	_____
Fr	7	_____
Sa	8	_____
So	9	_____
Mo	10	_____ <small>37</small>
Di	11	_____
Mi	12	_____
Do	13	_____
Fr	14	_____
Sa	15	_____
So	16	_____
Mo	17	_____ <small>38</small>
Di	18	_____
Mi	19	_____
Do	20	_____
Fr	21	_____
Sa	22	_____
So	23	Herbstanfang _____
Mo	24	_____ <small>39</small>
Di	25	_____
Mi	26	_____
Do	27	_____
Fr	28	_____
Sa	29	_____
So	30	_____



Damit aus einer Mücke ein Elefant wird: Spielen wir Stille Post!

Damit die Stille Post auch lustig wird, sollten mindestens fünf Kinder daran teilnehmen. Je mehr, desto besser.

Das erste Kind denkt sich ein zusammengesetztes Wort aus. Dieses kann frei erfunden sein. Dieses Wort flüstert das erste Kind nun dem zweiten einmal ins Ohr.

Nun wandert das Wort auf diese Weise von Kind zu Kind, bis es wieder bei Kind Nr. 1 ankommt.

Jetzt sind alle ganz gespannt, ob sich das Wort verändert hat. Das letzte Kind sagt, was es verstanden hat. Das erste Kind sagt daraufhin, welches Wort es in Umlauf brachte.

Man kann auch ganze Sätze in Umlauf bringen.





Vachdorf an der Werra weist eine der zahlreichen befestigten Kirchenanlagen der Region auf. Die noch gut erhaltene Anlage zeigt Torhaus und Gaden. Die Gaden dienten dazu, im Bedrohungsfall das wichtige Hab und Gut der Vachdorfer aufzunehmen. Das Wahrzeichen des Ortes stellt der Hutturm dar, der 2006 wieder seine ursprüngliche Gestalt bekam.

Die Kirmes ist ein wichtiges Traditionsfest in Vachdorf, zu dem die Jugend gern Tracht trägt. Mit der Trachtengruppe Vachdorf pflegt der Ort die alte Kleidungstradition.

Oktober

Mo	1	_____	40
Di	2	_____	
Mi	3	Tag der Deutschen Einheit	
Do	4	_____	
Fr	5	_____	
Sa	6	_____	
So	7	Erntedankfest	
Mo	8	_____	41
Di	9	_____	
Mi	10	_____	
Do	11	_____	
Fr	12	_____	
Sa	13	_____	
So	14	_____	
Mo	15	_____	42
Di	16	_____	
Mi	17	_____	
Do	18	_____	
Fr	19	_____	
Sa	20	_____	
So	21	_____	
Mo	22	_____	43
Di	23	_____	
Mi	24	_____	
Do	25	_____	
Fr	26	_____	
Sa	27	_____	
So	28	_____	
Mo	29	_____	44
Di	30	_____	
Mi	31	Reformationstag	



Kirmesspiele für Kinder

Kirmes ist einfach das Thüringer Fest. Fast jedes Dorf feiert sie. Spiele gehören zum Kirmesspaß dazu, besonders für die Kinder. Zahlreiche Kirmesgesellschaften veranstalten gut besuchte Kinderkirmesen, einige haben sogar eine eigene Kinderkirmesgesellschaft. Da haben abwechslungsreiche Spiele Hochkonjunktur.

Dosenwerfen

Es gab eine Zeit, da waren Kirmesen und Jahrmärkte ohne das Dosenwerfen undenkbar. Viel Material wird dafür nicht benötigt. Leere Dosen, ein Tisch und ein Ball werden gebraucht. Bei der einfachsten Variante werden die Dosen pyramidenförmig

auf dem Tisch aufgestellt. Dabei müssen dann so viele Dosen wie nur möglich mit einem Wurf getroffen werden.

Schwieriger wird es, wenn die einzelnen Dosen Punktzahlen erhalten und in einer Reihe oder völlig ungeordnet auf dem Tisch stehen. Die Kinder können sinnvoll in die Spielvorbereitungen einbezogen werden. Mit buntem Papier beklebte Dosen fördern den Spielan. Auch das Bemalen fordert kleine Künstler heraus.

Fädenziehen

Das Fädenziehen bringt oft ungeahnte Erfolge. Kleine Papiertüten werden teilweise mit Steinen, kleinen Geschenken und Süßigkeiten gefüllt. Dann bindet man die Papiertüten an Fäden. Dabei könnten die Steintüten besonders attraktive Fäden erhalten, um den

Spielwert zu erhöhen. Die Papiertüten werden hinter einen Tisch oder eine Mauer gelegt. Die Fäden werden über diese gehängt. Die Kinder dürfen bei diesem Spiel den Faden aussuchen, an welchem sie ziehen. Wer ein Geschenk zieht, darf es behalten. Süßigkeiten werden natürlich gegessen.

Lostopf

Das Ziehen von Losen sollte ebenfalls bei der Kirmes nicht fehlen. Niemen sind enttäuschend, ein Trostpreis gleicht aber alles wieder aus. Sind die Lose knifflig gefaltet oder kompliziert geklebt, wird das Öffnen zur Geduldsprobe. Diese muss gemeistert werden.

Die Preise können natürlich thematisch zu der Kirmes passen. Ein Tanz mit dem Kirmesvater, ein unerwartetes Mitwirken im Kirmestheaterstück oder das Begleiten der Ständchenkapelle wären kirmestypische Preise.

Die Bilder zeigen die jungen Vachdorfer vor der Kirchenburg. Auf dem Gruppenfoto stehen sie zusammen mit Teilnehmern der Osterferienaktion der Thüringer Trachtenjugend 2017.





Die Schweinchenmaske macht das Spiel zum trüben Herbstabend lustig und spannend.

November

Do	1	Allerheiligen	_____
Fr	2		_____
Sa	3		_____
So	4		_____
Mo	5		_____ 45
Di	6		_____
Mi	7		_____
Do	8		_____
Fr	9		_____
Sa	10		_____
So	11		_____
Mo	12		_____ 46
Di	13		_____
Mi	14		_____
Do	15		_____
Fr	16		_____
Sa	17		_____
So	18		_____
Mo	19		_____ 47
Di	20		_____
Mi	21	Buß- und Betttag	_____
Do	22		_____
Fr	23		_____
Sa	24		_____
So	25	Totensonntag	_____
Mo	26		_____ 48
Di	27		_____
Mi	28		_____
Do	29		_____
Fr	30		_____

Das kleine Schweinchen

Dieses Spiel fördert die Aufmerksamkeit der Kinder. Es kann aber in allen Altersgruppen gespielt werden. Vorher sollte eine einfache Schweinchenmaske gebastelt werden. Dabei lässt man der Fantasie freien Lauf.

Das Spiel und das Aufsetzen der Schweinchenmaske sollte lustig gestaltet werden, dass sich keiner ausgelacht fühlt.



Der Spielleiter fordert das erste Kind im Kreis auf, auf alles, was er ihm vorsagt, mit „ich auch“ zu erwidern, wenn die vorgeseigte Sache wahr sein sollte. Antwortet es auch auf die letzte Zeile mit „ich auch“, wird es das kleine Schweinchen und bekommt die Schweinemaske aufgesetzt.

Ich ging in den Busch. – Ich auch.

Ich hackte mir eine Buche. – Ich auch.

Ich schleppte sie herein. – Ich auch.

Ich machte mir ein
Schweinskripplein daraus. – Ich auch.

Da fraßen die Schweine gar
herrlich daraus. –

Das nächste Kind im Spielkreis erfindet jetzt ein ähnliches Wortspiel. Fällt das kleine Schweinchen wieder darauf rein, geht es so weiter. Sagt das kleine Schweinchen beim letzten Mal aber nicht „ich auch“, wird das Kind, welches den Vers auf sagte, das nächste kleine Schweinchen.



Abzählreime

Müllers nudeldicke Grete
Saß auf einem Baum und nähte.
Plumps – fiel sie herab.
Du bist jetzt ab.

Eins, zwei, drei.
Du bist frei!
Vier, fünf, sechs,
du bist nex,
sieben, acht, oh – nein.
Du musst sein.

Eene meene Rätsel.
Wer bäckt Brezel?
Wer bäckt Kuchen?
Der muss suchen!





„Lirum-Larum-Löffelstiel“ geht ganz einfach. Jedoch muss erst das System verstanden werden. „Kommando Pimperling“ schult das Reaktionsvermögen und kann von einer Trommel effektiv begleitet werden.

Dezember

Sa	1	_____
So	2	1. Advent _____
Mo	3	_____ 49
Di	4	_____
Mi	5	_____
Do	6	Nikolaus _____
Fr	7	_____
Sa	8	_____
So	9	2. Advent _____
Mo	10	_____ 50
Di	11	_____
Mi	12	_____
Do	13	_____
Fr	14	_____
Sa	15	_____
So	16	3. Advent _____
Mo	17	_____ 51
Di	18	_____
Mi	19	_____
Do	20	_____
Fr	21	Winteranfang _____
Sa	22	_____
So	23	4. Advent _____
Mo	24	Heiligabend _____ 52
Di	25	1. Weihnachtsfeiertag _____
Mi	26	2. Weihnachtsfeiertag _____
Do	27	_____
Fr	28	_____
Sa	29	_____
So	30	_____
Mo	31	Silvester _____



Kommando Pimperling

Die Kinder sitzen in einem großen Kreis. Sie legen ihre Hände in den Schoß.

Sie hören auf das Kommando des Spielleiters und führen alle Bewegungen aus, die dieser angibt.

Diese werden in sehr kurzer Form nach dem Wort „Kommando“ gegeben.

Bei „Kommando flach!“ legen z.B. alle Kinder ihre Hände flach in den Schoß.

Bei „Kommando Faust“ ballen Sie die Faust.

Weitere Kommandos:

- Daumen hoch
- Daumen runter

usw.

Weiterhin kann der Bürgermeister begrüßt werden, der Offizier benötigt Meldung oder die Majestät eine Verbeugung.

Zwischendurch kommt immer einmal wieder das „Kommando Pimperling!“.

Dazu stehen alle Kinder auf und machen einen Luftsprung.

Jedes Kind, welches sich ohne „Kommando“ bewegt, eine falsche Bewegung macht oder lange zögert muss ein Pfand geben. Diese werden zum Schluss ausgelöst.

Lirum, Larum, Löffelstiel

Ein Kochlöffel aus Holz wird von Kind zu Kind gereicht.

Jeder wiederholt dabei den Reim:

„Lirum, Larum, Löffelstiel,
wer das nicht kann, der kann nicht viel.“

Die Kunst besteht lediglich darin, den Löffel so weiterzureichen, wie man ihn erhalten hat. Kinder, die das Löffelspiel nicht kennen, übersehen leicht das System der Kleinigkeiten. Er kann aus der linken Hand kommen, gedreht werden usw..

Geschieht die Löffelweitergabe nicht exakt, rufen alle, die das wissen „Falsch!“. Das nächste Kind versucht es, richtig zu machen.

Der Kochlöffel kann aber auch von einem Spielleiter auf eine bestimmte Art und Weise in den Spielkreis gegeben werden.

