

2017

# Kinderspiele



Deckblatt: Kinder der der Trachtengruppe Stepfershhausen beim Sackhüpfen.



1,2,3,4 Eckstein –  
Alles muss versteckt sein!

Der Nachwuchs der Trachtengruppe Stepfershhausen spielte sich kreuz und quer durch den Ort. Auf der Titelseite sieht man das Sackhüpfen, im Hintergrund der Kirchturm. Rund um die Kirche kann man sich auch gut verstecken, wie man auf dem Foto am Torbogen erkennt. Und vielleicht ist bei einer Spielolympiade ja sogar der eine oder andere Holzreif zum neuen Bewegungs- und Geschicklichkeitsspaß zu erringen?

Fotos: Dirk Koch



Thüringer Landestrachtenverband e.V.  
Hohenkirchenstraße 13  
99869 Günthersleben-Wechmar

Telefon: 036256/86560  
E-Mail: [info@thueringer-trachtenverband.de](mailto:info@thueringer-trachtenverband.de)  
Webseite: [www.thueringer-trachtenjugend.de](http://www.thueringer-trachtenjugend.de)

Der Kalender ist ein Jahresprojekt der Thüringer Trachtenjugend wurde aus dem Landesjugendförderplan des Freistaates Thüringen 2016 gefördert.

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

## Kinderspiele sind aktueller denn je

Zur öfteren Anwendung für alle Generationen zu empfehlen!

Kinder und Spiele, das ist doch selbstverständlich. Muss es dazu erst eine Ferienaktion geben? So oder ähnlich waren meine Gedanken, als der Vorschlag kam. Frank Höbel von der Folklorenzgruppe Kaltenlengsfeld hatte die Idee. Sie war tatsächlich angebracht, wie wir dann zur Osterferienaktion „Kinderspiele“ in Schmalkalden 2016 gesehen haben.

### Spielerei ohne Ende

Wir kamen aus den Spielen nicht heraus, und mit jeder Minute gelang es mehr, die Kinder zu begeistern. Spielen heißt Gesellschaft, Spielen heißt Probleme lösen und Spielen heißt auch, den eigenen Kopf anstrengen. Die Kinder lernen vor allem, selbst einen Lösungsweg zu finden, ein Urteil zu bilden und etwas zu Ende zu bringen. In Mannschaftsspielen wird eine Menge Teamgeist vermittelt und die Bewegung kommt nie zu kurz. Letzten Endes konnten gar nicht alle Spielideen umgesetzt werden, ständig kamen neue hinzu. Nach einem Aufruf in der Thüringer Trachtenzeitung sandten uns die Trachtenfreunde noch unzählige weitere Spielideen und Vorschläge.

2017 geht das Spielen also weiter und der nächste Kalender der Thüringer Trachtenjugend wird diese Thematik fortsetzen. Mitwirkung und Vorschläge sind gefragt!

### Trubel bei Kinderspielaktion

„Früher war das Kreiseln so einfach. Mal sehen, ob ich das noch hinkriege.“ „In jeder freien Minute haben wir uns als Kinder die Spielreifen aus der Ecke geholt und sind damit über den Hof gerannt. Und die selbstgebauten Stelzen dazu. Das war immer Spaß.“ So und ähnlich schwärmten Jürgen, Gerlinde und Conny, unsere Erwachsenen.

Frank Höbel hatte zwei große Spielkoffer eingepackt, deren Öffnung für alle an der Osterferienaktion wie das Schauen in eine Schatzkiste war. Nur waren nicht Gold- und Silberstücke darin, sondern eine Reisesammlung alter Spiele und Spielutensilien. Kreisel kamen zutage, Steckspiele, ungeahnte Halmvariationen, ein Spinnradspiel, Kinderdampfmaschinen und Brettspiele, von denen keiner je etwas gehörte hatte. Die Kinder waren gespannt, während die Augen der Betreuer vor Vorfriede glänzten. Minuten später waren alle Stationen besetzt, zu uns war auch noch Dagmar Klopffleisch von der Dachsberggemeinde Ernstroda gestoßen, die interessante Brettspiel aus allen Zeiten mitgebracht hatte. Einige Mannschaftsspiele zogen die Kinder sogar so in den Bann, dass sie lieber zwei Stunden im kalten Märzwind und bei Nieselregen draußen ihre Wettbewerbe austrugen.

### Auch mal nachfragen!

Hier in diesem Kalender wird niemand eine 1:1 Beschreibung der Spiele finden. Die Spielweisen haben sich über die Jahrzehnte geändert, oft wurde von Dorf zu Dorf, von Schulhof zu Schulhof oder von Freundeskreis zu Freundeskreis völlig anders gespielt. Auch die Liedtexte sind oft völlig unterschiedlich, selbst die Melodien. Deswegen gibt es hier auch keine Noten. Also nachfragen und nachspielen. Es ist ebenfalls nicht verboten, neue Spiele zu kreieren. Das stärkt den Dialog der Generationen und der Menschen untereinander.

1,2,3 – Kartoffelbrei – Auf die Plätze, fertig los!

Dirk Koch  
Landesjugendleiter  
der Thüringer Trachtenjugend



„Die Goldene Brücke“, gespielt im Festsaal von Schloss Wilhelmsburg in Schmalkalden.

Dank geht für die Unterstützung an die Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten, Schlossverwaltung Schloss Wilhelmsburg.

# Januar

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

## Stadt, Land, Fluss

Benötigt werden ein Zettel und ein Stift. Die Zahl der Mitspieler ist unbegrenzt. Es wird eine Tabelle gezeichnet, mit den Spalten Stadt, Land, Fluss, Name, Beruf, Tier usw.. Der Anzahl der Kategorien sind keine Grenzen gesetzt.

Einer der Mitspieler fängt laut mit A an zu buchstabieren, macht dann für aber sich leise das ABC weiter. Ein anderer Mitspieler stoppt ihn. Der Buchstabierer nennt nun laut den Buchstaben, bei dem er gestoppt wurde.



Alle Mitspieler müssen jetzt die entsprechenden Worte mit diesem Anfangsbuchstaben in die Spalten eintragen.

Wer zuerst fertig ist, stoppt. Dann zählt man die Punkte zusammen und kommt zum nächsten Durchgang.

---Die Fotos zeigen Spiele im Museum Neue Hütte in Schmalkalden und im Festsaal des Schlosses Wilhelmsburg.---

### Dank an die Unterstützer

#### Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten

Schloss Heidecksburg  
07407 Rudolstadt  
Telefon: 03672-447-120  
Fax: 03672-447-129  
E-Mail: [stiftung@thueringerschloesser.de](mailto:stiftung@thueringerschloesser.de)  
[www.thueringerschloesser.de](http://www.thueringerschloesser.de)

#### Museum Schloss Wilhelmsburg

Schlossberg 9  
98574 Schmalkalden  
Telefon: 03683 403186  
Telefax: 03683 601682  
E-Mail: [info@museumwilhelmsburg.de](mailto:info@museumwilhelmsburg.de)  
[www.museumwilhelmsburg.de](http://www.museumwilhelmsburg.de)

#### Waldhotel Ehrental

Im Ehrental  
98574 Schmalkalden  
Telefon: 03683/6890  
E-Mail: [info@waldhotel-ehrental.de](mailto:info@waldhotel-ehrental.de)  
[www.waldhotel-ehrental.de](http://www.waldhotel-ehrental.de)

#### Technisches Museum Neue Hütte

Neue Hütte 1  
98574 Schmalkalden  
Telefon: 03683 403018  
Telefax: 03683 623013  
Email: [Museum-NH@web.de](mailto:Museum-NH@web.de)  
[www.hochofenmuseum.de](http://www.hochofenmuseum.de)



## Die goldene Brücke

*Wir ziehen durch  
Wir ziehen durch  
Durch die gold'ne Brücke.  
Der Erste kommt,  
Der Zweite kommt,  
Der Dritte wird gefangen.*

Von den unzähligen Versionen, nach denen das Spiel durchgeführt werden kann, sei hier eine ganz einfache aufgeführt.

Zwei Kinder oder Erwachsene fassen sich an beiden Händen und bilden mit diesen eine Brücke.

Die anderen Kinder stellen sich in einer Reihe vor der Brücke auf und fassen sich an. Beim Singen des Liedes ziehen sie durch die Brücke hindurch. Dies kann im Takt des Liedes erfolgen.

Wenn „der Dritte“ gesungen wird, geht die Brücke herunter und fängt das Kind, das gerade darunter läuft. Es stellt sich nun hinter eines der beiden Brückenkinder. Beim nächsten Durchgang kommt ein zweites Kind hinzu, die zwei gefangenen Kinder bilden dann die



nächste Brücke. So geht es, bis nur noch ein Kind übrig ist.

Das Spiel kann man nach Menge der Kinder variieren. So kann sich z.B. immer nur die erste Brücke senken, oder dann auch alle anderen. Man kann auch bei der „Erste“ und der „Zweite“ schon mit den Händen herunter gehen und das Kind dann wieder freilassen und erst das dritte richtig fangen.



*Fingertwist in der Herrenküche des Schlosses Wilhelmsburg in Schmalkalden.*

*Dank geht für die Unterstützung an die Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten, Schlossverwaltung Schloss Wilhelmsburg.*

# Februar

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

## Fingertwist - Fadenspiele

Beim Fingertwist handelt es sich um ein uraltes Spiel, bei dem man nicht mehr als einen Faden oder ein Gummi benötigt. Mit der Zeit und Übung wird man fähig, immer mehr Figuren zu entwickeln.

Zunächst wird der Faden zu einem Ring geschlossen und die beiden Enden werden miteinander verknotet.

Die Fadenschlinge wird über die beiden Handrücken der Spielpartner gelegt, die Daumen bleiben außerhalb.

### Die 1. Reihe stricken – Aufnahme der Maschinen

1. Man schlüpf mit einer Hand unter die Kordel der anderen Hand und zieht sie herüber.
2. Dasselbe wird mit der anderen Hand gemacht. Ein Doppelfaden entsteht.
3. Nun holt man mit dem Mittelfinger der rechten Hand von unten den Faden der linken Handfläche herüber.
4. Nun wird mit dem Mittelfinger der linken Hand von unten der Faden der rechten Handfläche herangezogen. Das Produkt ist eine Art Kreuzfigur zwischen den Händen.



### Figur Matratze

Erst jetzt kommt der Spielpartner zum Zug. Das entstandene Fadenkreuz wird mit Zeigefinger und Daumen („Pinzette“) erfasst, über die äußeren Fäden gezogen, und dann von unten zur Mitte gebracht. Der Partner muss bei diesem Schritt gleichzeitig die Fäden von den Händen nehmen.



---Die Fotos zeigen Kinderspiele in der Herrenküche des Schlosses Wilhelmsburg.---





Kartoffelwettlauf in der Herrenküche des Schlosses Wilhelmsburg in Schmalkalden.

Dank geht für die Unterstützung an die Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten, Schlossverwaltung Schloss Wilhelmsburg.

# März

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



---Die Fotos zeigen Mannschaftsspiele in der Herrenküche des Schlosses Wilhelmsburg in Schmalkalden.---



## Wettspiele für den Zeitvertreib zu Kinderfesten, Geburtstagen oder beim geselligen Nachmittag

Im März ist es oft schon möglich, in der Natur zu spielen. Kinder haben Bewegungsdrang, und irgendwie sollte man diesem bei Feiern und Kindergeburtsstagen Tribut zollen. Wie wäre es mit ein paar Mannschaftswettkämpfen? Die machen Kindern im Grundschulalter und darüber hinaus viel Spaß. Es müssen natürlich Vorbereitungen getroffen werden.

- Kartoffelwetttlauf: Kartoffel und Löffel
- Eierwetttlauf: Eier und Löffel
- Staffeltwetttlauf: Stäbe
- Tücher, um z.B. Beine oder Arme zusammenzubinden
- Säcke für das Sackhüpfen
- Wassereimer für das Wassertragen
- Flache Teller für das Wassertragen
- Startklappe und Stoppuhr
- Tafel zum Notieren der Mannschaftswertung

Die Mannschaften können gewählt oder abgezählt werden. Man kann ihnen Namen verpassen, lustig wäre z.B., eine Mannschaft Stoppelhopper und die andere Nestflüchter zu nennen.

Dann werden die Wettbewerbe der Reihe nach ausgetragen. Merkt der Spielleiter, dass ein Wettbewerb den Kindern besonders viel Spaß macht, kann der im weiteren Verlauf wiederholt werden.

**Kartoffel- und Eierwetttlauf:** Auf einem Löffel werden die Kartoffeln bzw. Eier getragen. Das kann normal laufend, hüpfend usw. passieren.

**Staffellauf:** Wettlauf mit Staffelstabübergabe



Durchgänge mit **Einbein- und Zweibeinhüpfen**, auf allen Vieren kriechen....

Lauf, bei dem zwei Kinder an je einem Bein oder Arm zusammengebunden werden.

Dem Kriechen der Mannschaftsspiele sind fast keine Grenzen gesetzt.

Mehrere verschiedene Wettbewerbe hintereinander stattfinden zu lassen ist eine kleine Olympiade, die durchaus den Höhepunkt eines Geburtstages bilden kann. Die Siegermannschaft kann durch Punkteverteilung und Stoppen der Zeit ermittelt werden. Daneben können auch noch Plätze der Mannschaftsmitglieder ermittelt werden, z.B., indem man ihre Zeit bei der Bewältigung einer Mannschaftsaufgabe stoppt.

Ist viel Zeit, können Anstecker, T-Shirts, Kappen oder Hüte als Mannschaftskleidung vorbereitet werden.





Das Eierdotzen ist kaum bekannt, macht aber viel Spaß. Bei der Anzahl der Ostereier, die Kinder heute erhalten, ist es gut auszuführen. Dank geht für die Unterstützung an das Technische Museum Neue Hütte in Schmalkalden.

# April

Sa	<b>1</b>	_____
So	<b>2</b>	_____
Mo	<b>3</b>	_____ <span style="float: right;">14</span>
Di	<b>4</b>	_____
Mi	<b>5</b>	_____
Do	<b>6</b>	_____
Fr	<b>7</b>	_____
Sa	<b>8</b>	_____
So	<b>9</b>	_____
Mo	<b>10</b>	_____ <span style="float: right;">15</span>
Di	<b>11</b>	_____
Mi	<b>12</b>	_____
Do	<b>13</b>	_____
Fr	<b>14</b>	Karfreitag _____
Sa	<b>15</b>	_____
So	<b>16</b>	Ostersonntag _____
Mo	<b>17</b>	Ostermontag _____ <span style="float: right;">16</span>
Di	<b>18</b>	_____
Mi	<b>19</b>	_____
Do	<b>20</b>	_____
Fr	<b>21</b>	_____
Sa	<b>22</b>	_____
So	<b>23</b>	_____
Mo	<b>24</b>	_____ <span style="float: right;">17</span>
Di	<b>25</b>	_____
Mi	<b>26</b>	_____
Do	<b>27</b>	_____
Fr	<b>28</b>	_____
Sa	<b>29</b>	_____
So	<b>30</b>	_____

## Eierdotzen

Dieses Spiel ist in vielen Regionen Deutschlands bekannt. Es trägt immer mal wieder andere Namen, z.B. Eiertitschen, Eierdötschen, Eierdüpfen, Eiertippen oder auch Schalenklatschen.

Zwei Spielpartner nehmen ein hartgekochtes Ei, halten es mit der Spitze zusammen und stoßen ihre Eier dann aneinander. Meist geht dabei nur ein Ei kaputt. Der mit dem kaputten Ei ist der Verlierer.

Das Spiel könnte gut in eine österliche Kinderolympiade integriert werden.



---Die Fotos zeigen die Kinder beim Gummitwist und beim Eierdotzen auf dem Gelände des Technischen Museums Neue Hütte in Schmalkalden.---



## Gummitwist/Hüpfgummi

Im Hort und auf dem Schulhof war der Gummitwist obligatorisch. Mit dem Hüpfgummi wird mindestens zu dritt gespielt, zwei Kinder halten das Gummi, eins hüpf.

Ein etwa eineinhalb Zentimeter starkes und vier Meter langes Gummiband wird zusammengeknotet. Zwei Kinder stellen sich mit leicht gegrätschten Beinen in das Band, dass es leicht gespannt wird. Das dritte Kind muss nun die zuvor vereinbarten Figuren in das Gummibandrecht-eck hinein und wieder herausspringen.

*Beispiele für Figuren:*

### Rein/Raus

Die einfachste Figur. Man springt von außerhalb des Gummirechtecks in die Mitte und auf der anderen Seite wieder heraus.

### Rein/Raus gegrätscht

Ähnlich wie oben, doch man springt nicht "in den Ring" hinein, sondern grätscht immer den Gummi.

### Gegrätscht/Gezogen

Anstatt über den Hüpfgummi wird mit dem Hüpfgummi gesprungen. Der Gummi wird je nach eingestellter Höhe mit den Fussgelenken, den Knien oder der Hüfte beim Sprung mitgezogen.

In Runde 1 wird das Hüpfgummi in Knöchelhöhe gespannt, bei Runde 2 in Kniehöhe und zuletzt in Hüfthöhe.

Macht das Hüpfkind einen Fehler, muss es die Figur von vorn beginnen. Wer sämtliche Figuren in allen Schwierigkeitsgraden hintereinander ohne Fehler hüpf, ist Sieger.





*Einfache Blumenkränze mit den Blüten und Blättern des Frühlings zu winden, ist einfacher, als sich mancher denkt. Schon mit dem Suchen fängt der Spaß an, und wenn dann später der fertige Schmuck das Haar ziert, macht das stolz.*

# Mai

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



## Blumenkränze selbst gemacht

Vom Blumenpflücken bis zum fertigen Kranz dauert es für Anfänger ca. 3 Stunden, für Geübte ca. 1,5 Stunden

**Achtung:** Dies ist nicht die traditionelle Art des Blumenkranzbindens für den Kopf, aber dieses Produkt hält etwas länger!

### Material:

- 2-5 verschiedene Blumensorten oder -farben,
- Grün und Kraut, je nach Größe der Blüten kann die Menge stark variieren
- Blumendraht
- Drahtschere / Kneifzange
- Floristenband aus dem Blumengeschäft
- Gartenschere
- dünner Bindedraht

Geübte können mit Haushaltsschnur oder dickem Zwirn binden, als Unterlage können zur Kranzgrundform geflochtene Pflanzenteile verwendet werden.

Sammelt lieber einige Blumen, Kraut und Grünes mehr.

1. Blumendraht zu einem Kreis formen, ruhig mehrere Lagen verwenden. Das Ende verdrehen und vorsichtig umbiegen. Scharfe Kanten und Steckecken beseitigen! Dann den Draht mit Floristenband umwickeln.
2. Blumen und Grünes vorbereiten, Stengel auf ca. 6 Zentimeter schneiden.
3. Etwas Grün mit einer Blüte zusammennehmen und diese mit dem dünnen Bindedraht an das Grundgestell aus Blumendraht binden. Dann etwas Grün, wieder eine Blüte, Grün, usw.. Den Bindedraht immer in der Hand und gespannt behalten. So bindet ihr in Ruhe den gesamten Kranz. Seht zu, dass Grün und Blumen gleichmäßig verteilt sind.



4. In verbliebene Löcher noch Grün stecken. Dann den Kranz ins Wasser legen und vor dem Tragen abtropfen lassen. Bei mehrmaligem Tragen immer im Kühlschrank lagern. Wenn es nicht gerade extrem warm ist, kann so ein Kranz mehrere Tage getragen werden, wenn er immer wieder abgelegt und gewässert wird.



Blindekuhspiel in der Toreinfahrt des Schlosses Wilhelmsburg in Schmalkalden. Im Hintergrund die Stadtkirche von Schmalkalden.

Dank geht für die Unterstützung an die Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten, Schlossverwaltung Schloss Wilhelmsburg.

# Juni

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

## Blinde Kuh

Es gibt wohl kaum jemanden, der dieses Spiel nicht kennt. Sicher haben es schon unsere Urgroßeltern gespielt.

Die Spielregeln sind ganz einfach. Einem Kind der Gruppe werden die Augen verbunden. Dann wird es ein paar Mal gedreht. Die anderen Kindern verteilen sich im Raum. Sie laufen herum, können aber auch still stehen. Die „Blinde Kuh“ muss nun ein Kind fangen und dessen Namen raten. Ist der Name richtig geraten, ist dieses Kind die nächste Blinde Kuh.

### Abzählverse:

Ich und du,  
Müllers Kuh,  
Müllers Esel,  
der bist du.

Ene, mene, Rätsel,  
wer bäckt uns eine Brezel,  
wer bäckt uns den Kuchen,  
der muss suchen.

Kaiser, König, Edelmann,  
Bürger, Bauer, Bettelmann  
Du bist nicht, doch du bist dran.

Eck, Speck, Dreck,  
und du bist weg.

Ilse Bilse,  
keiner will se,  
kam der Koch  
und nahm se doch.

Ene, meine, Tintenfass,  
geh zur Schul und lerne was.  
Wenn du was gelernt hast,  
komm nach Haus und sag mir was.  
Eins, zwei, drei  
Und du bist frei.



---Die Fotos zeigen Kinderspiele unter Schloss Wilhelmsburg.---





*Schiff ahoi! Jedes Kind ist gern Seemann, am besten mit dem eigenen Schiff. Die selbstgebastelte Schiffsflotte wird sicher über den Teich gleiten. Ein Sommervergnügen der ganz besonderen Art.*

# Juli

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

## Papierschiffe basteln

Man benötigt ein rechteckiges Stück Papier, Buntpapier oder Zeitung.

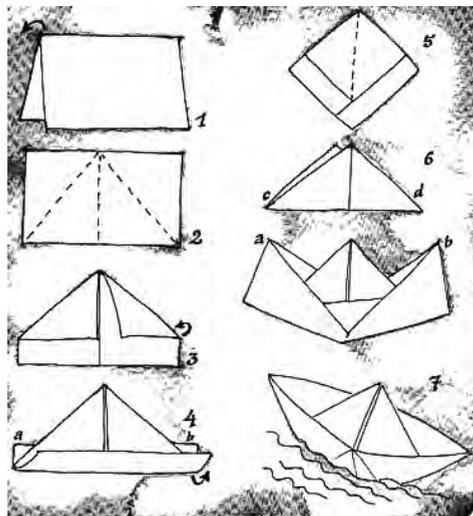
1. Man faltet das Blatt in der Hälfte zu einem doppellagigen Rechteck, die Öffnung liegt nach unten.



2. und 3. Man faltet es nochmals zur Hälfte als Rechteck und öffnet es wieder. So entsteht die senkrecht verlaufende Mittellinie. Jetzt faltet man die rechte und linke äußere Ecke entlang der Mittellinie.

4. Man klappt die überstehende untere Seite nach oben auf die gefalteten Dreiecke und führt diesen Schritt auch auf der Rückseite

durch. Dann klappt man die rechts und links überstehenden Ecken nun noch auf die andere Seite um, dass ein großes Dreieck entsteht.



5. Das entstandene Dreieck wird geöffnet, das aussieht wie ein Hut, von unten her, man dreht es und legt es zu einem Quadrat hin, dass es wie auf Abbildung 5 aussieht.



6. Jetzt wird die untere Spitze nach oben gefaltet. Danach wird die Faltarbeit umgedreht und der Faltschritt auch auf der Rückseite durchgeführt.

7. Jetzt wird das Dreieck erneut von unten geöffnet, gedreht und als Quadrat hingelegt. Die oberen Spitzen werden auseinander gezogen, das Papierschiff ist fertig. Es muss aber noch richtig auseinander gezogen und in Form gebracht werden.

---Foto rechts: Erste Überlegungen zur Erfindung der Dampf-Papier-Schiffahrt werden getroffen.---



## Der Rote-Grütze-Kuchen

Ein leckerer Erfrischer beim Spiel an heißen Sommertagen

- 350 gr Mehl
- 200 gr Zucker
- 4 Eier
- 250 gr Backmargarine
- 1 Backpulver
- 1 Becher Saure Sahne
- 1 Päckchen Rote Grütze (Grieß)
- Guß/ Belag: Schokolade oder Puderzucker

Eier und Zucker schaumig schlagen, dann die Backmargarine dazugeben. Nun die Saure Sahne unterrühren. Das Mehl mit dem Backpulver langsam dazugeben, zuletzt das Päckchen rote Grütze untermischen.

Der Kuchen kann auf das Blech gestrichen und ca. 25 Minuten bei 175 Grad gebacken werden. Auch ein Backen in Gugelhupfform oder Kastenform bei 175 Grad ist möglich, hier allerdings ist mit 45-60 Minuten Backzeit zu rechnen.

Nach dem Abkühlen kann der Kuchen mit Schokoladenguss oder Puderzucker überzogen werden.



Nichts fasziniert Kinder so sehr, wie das Wasser. Hier spielt der Nachwuchs aus Stepfershausen am Brunnen vor dem Backhaus.

Foto: Dirk Koch

# August

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

## Wasserspiele

Wasser hat auf Kinder eine ganz magische Anziehungskraft. In jedem Dorf gab und gibt es irgendwie einen Ort des nassen Elements: den Dorfteich, den Bach, den Brunnen oder auch nur die mit Wasser gefüllte Badewanne.



Ein Laufbrunnen, wie er in vielen Dörfern der Rhön und auch sonst in Thüringen zu finden ist, lädt immer zum Zeitvertreib ein. Mit bloßen Händen kann man eine Wasserleitung bauen. Je mehr Kinder ihre Hände zusammenschließen, desto länger wird diese. Doch ganz so einfach ist es nicht.

Anspruchsvollere Wasserleitungen, mit denen das kühle Nass mehrere Meter zu transportieren ist, können mit etwas Geschick aus hohlen Blumenstengeln zusammengebaut werden. Im Frühjahr eignet sich dazu ganz besonders der Löwenzahn, der in jedem Ort unter einem anderen Namen blüht. Auch im Sommer finden sich zahlreiche Pflanzen, die sich dazu eignen.

Am Ende der Wasserleitung wird eine Grube ausgehoben, auf der dann allerlei Blüten schwimmen.



Ein anderes Spiel auf einer Wasserfläche ist das Schiffchenwettpusten mit den selbstgebastelten Papierschniffchen. Auch hier gehört etwas Geschick dazu. Blasen mehrere Gegnerparteien ein Schiff an, ist es sogar möglich, dass dieses auf der Stelle stehen bleibt.



Jedes Kind muss durch Pusten das Schiff zu einer Ziellinie bewegen. Das ist gar nicht so einfach.

Ein gefaltetes Papierschniff kann zudem ganz gut als Einladung zu einer maritimen Geburtstagsfeier oder einem Spielwettbewerb dienen.

---Die Fotos zeigen Wasserspiele am Steffershäuser Gansbrunnen. Fotos: Dirk Koch---

## Tauziehen

Die Mitspieler teilen sich in zwei Gruppen auf. Auf dem Boden wird ein Punkt markiert, an welchem später der Mittelpunkt des Seils sein soll.

Die Mitte des Seils wird ebenfalls markiert, z.B. mit einem roten Tuch. Diese Seilmitte wird dann am markierten Punkt auf den Boden gelegt. Jede Gruppe stellt sich an ein Ende des Seils und nimmt dieses an die Hand. Auf Kommando ziehen alle Gruppen mit ganzer Kraft am Seilende.

Sobald es eine der Gruppen geschafft hat, die gegnerische Seite mitsamt den Mitspielern völlig auf ihre Seite zu ziehen, haben diese die Runde gewonnen.



---Das Foto unten zeigt das Tauziehen vor der Kulisse des Schlosses Wilhelmsburg in Schmalkalden.---





Wenn Matthis der Bi-Ba-Butzemann ist, möchte jedes Mädchen mit ihm tanzen. In der Kindermär ist der Butzemann eine Schreckgestalt, die Angst einjagen sollte. Viele alte Kindersinglieder und Tanzspiele haben einen tieferen Ursprung.

# September

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



## Es geht ein Bi-Ba-Butzemann

*Es geht ein Bi-Ba-Butzemann  
in unserm Kreis herum, didel dumm,  
Es geht ein Bi-Ba-Butzemann  
in unserm Kreis herum.*

*Er rüttelt sich,  
er schüttelt sich,  
er wirft sein Säckchen hinter sich.*

*Es geht ein Bi-Ba-Butzemann  
in unserm Kreis herum.*

Die Kinder stehen im Kreis mit Innenblick. Sie fassen sich an den Händen und singen das Butzemannlied.

Der Butzemann läuft oder rennt innen im Kreis herum. Er kann dabei Grimassen schneiden und seine Späße machen. Bei einem Kind lässt er sein Säckchen fallen. Das Kind muss es merken, den Sack aufheben und hinter dem Butzemann herrennen und ihn fangen, bevor er die freie Lücke des Kindes erreicht.

Fängt es den Butzemann nicht, ist es der nächste Butzemann. Wird der alte Butzemann gefangen, muss er weitermachen.





*Es ist wunderschön, mit eigenen Windrädern gemeinsam durch den bunten Herbstwald zu toben.*

# Oktober

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



## Windräder basteln

*Ein kinderleichtes Unterfangen*

Das eigene Windrad ist schnell gebastelt und gar nicht schwierig. Es kann zum Spielen und zur Dekoration genutzt werden.

Material:

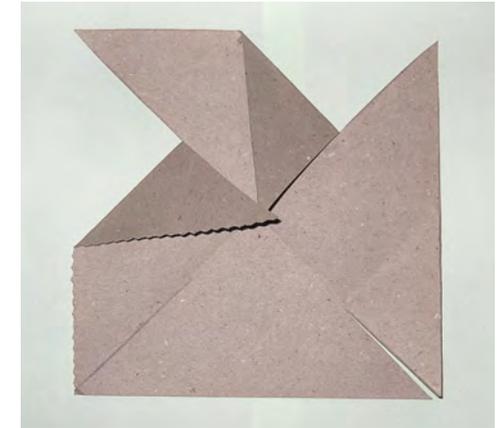
- dickeres Papier
- Schere und Klebstoff
- Reißzwecke, Schraube, Nagel...
- Stock

1. Es wird ein Papierquadrat ausgeschnitten, je nach Größe des Windrades. 14 mal 14 Zentimeter ist eine gute Größe.

2. Man faltet eine Diagonale.

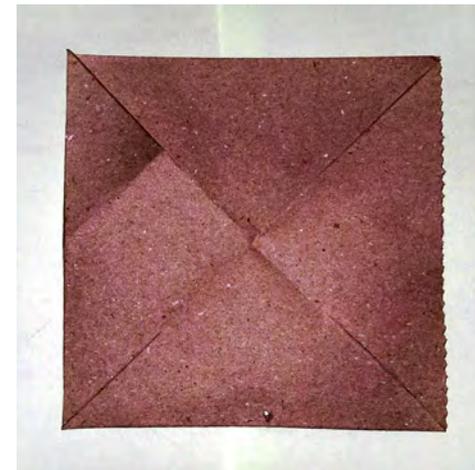
3. Man faltet noch eine Diagonale und öffnet das Papier wieder.

4. Man schneidet von den Ecken aus die Diagonalen etwa bis zur Hälfte ein, die Hälfte der Diagonale vor dem Mittelpunkt wird nicht zerschnitten.



5. Eine Spitze am Mittelpunkt festkleben, dann die anderen.

6. Das Windrädchen mittels Reißzwecke, Nagel oder Schraube am oberen Ende des Stabs festmachen.



Los geht das windige Vergnügen!





Beim Spiel „Armer Schwarzer Kater“ werden die Lachmuskeln der Mitspieler strapaziert. Für den Spieler des Katers ist es enorm schwer, ernst zu bleiben.

# November

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

## Armer schwarzer Kater

Die Kinder sitzen im Kreis, der kann bis zu 30 Mitspieler und mehr umfassen. Ein Kind in der Mitte ist der arme schwarze Kater und geht auf allen vieren die Kinder im Kreis an. Ein Kind nach dem anderen muss den Kater trösten.

Hierzu streichelt es den Kater und spricht drei mal die Worte: „Ach, du armer schwarzer Kater.“ Mit erbarmungswürdigem Miauen und unbeschreiblichem Grimassenschneiden versucht der Kater nun, seinen Tröster zum Lachen zu bringen.



Fängt das tröstende Kind an zu lachen, ist es der nächste schwarze Kater. Gelingt es ihm jedoch, ernst zu bleiben, muss sich der arme schwarze Kater einen anderen Tröster suchen.



## Mein Hut, der hat drei Ecken

*Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut,*

*und hat er nicht drei Ecken, dann ist es nicht mein Hut.*

*Mein Hut, der hat drei Ecken, drei Ecken hat mein Hut,*

*und hat er nicht drei Ecken, dann ist es auch nicht mein Hut.*

Alles, was im Text dieses Liedes passiert, wird in Zeichensprache dargestellt. Das kann je nach Überlieferung oder je nach Spiel immer wieder neu ausgedacht werden.

**mein** - mit dem Zeigefinger auf sich selbst zeigen

**Hut** - mit der Hand an den Kopf fassen

**drei** - drei Finger zeigen

**Ecken** - die unsichtbaren drei Hutecken berühren

**nicht** - Kopfschütteln

**der** - den erhobenen Zeigefinger zeigen

Am Anfang des Liedes wird langsam gesungen. Auch die Bewegungen werden langsam durchgeführt. Dann wird das Tempo immer schneller und schneller.

Eine andere Variante ist, im Lied immer mehr Worte je neuer Strophe wegzulassen, bis das Lied am Ende nur noch per Zeichensprache dargestellt wird.





Die Trachtenkinder aus Mosbach und Kaltenlengsfeld entdecken im Schloss Wilhelmsburg in Schmalkalden längst vergessene Brettspiele.

Dank geht für die Unterstützung an die Stiftung Thüringer Schlösser und Gärten, Schlossverwaltung Schloss Wilhelmsburg.

# Dezember

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

## Mühlespiel mit besonderen Steinen aus Eigenproduktion

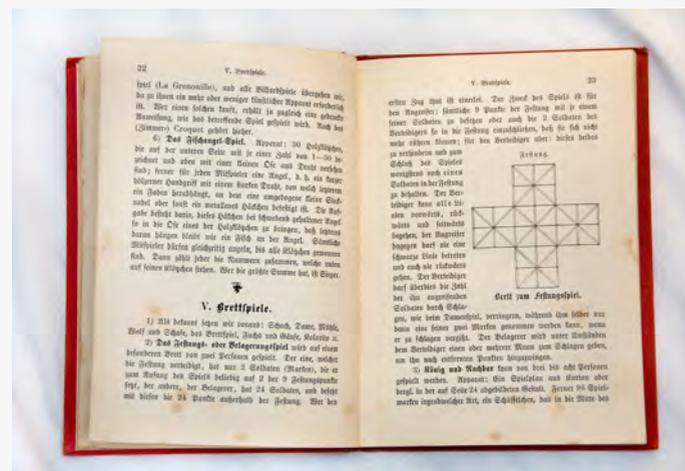
Das altbekannte Brettspiel Mühle ist nur noch wenigen jungen Leuten geläufig. Dabei ist es bereits viele Jahrtausende auf der ganzen Welt bekannt. Für das Basteln eines eigenen Mühlespiels benötigt man lediglich 18 gleichartige Steine. Je 9 der Steine werden in einer Farbe oder mit einem bestimmten Muster bemalt. Dazu können Acrylfarbe, Lack oder Keramikfarbe genutzt werden. Generell sollten die Steine dann noch mit Lack versiegelt werden. Es können auch zwei farbverschiedene Steinsorten verwendet werden, dann muss nicht einmal etwas bemalt werden.

Im Freien reicht ein Stück Kreide, um das Spielfeld aus drei ineinanderliegenden Quadraten aufzuzeichnen. Auch ein Stock zeichnet das Spielmuster in den Boden. Auf alter Verpackungspappe kann das Mühlespiel ebenfalls gut aufgezeichnet werden.

Zur Aufbewahrung der Steine lohnt es sich, einen kleinen Beutel aus Filz oder Stoff herzustellen. Dieser kann so gestaltet werden, dass Kreide und Spielbrett mit hinein passen.

## Mensch ärgere dich nicht mit Spaß gestempelt

Einfach ist es, ein Spielbrett für „Mensch ärgere dich nicht“ zu gestalten. Auf einer Pappe wird mit Gläsern oder Hüten von großen Filzstiften und roten Textmarkern das Spielfeld gestempelt. Als Stempelfarbe kann z.B. Wasserfarbe dienen.



## Murmelwettbewerb - Mannschaftsspiel für schöne Stunden

Um Kindermannschaften zu beschäftigen, ist ein Murmelwettbewerb immer richtig. Die Mannschaften können lustige Namen erhalten, z.B. „Steinroller“, „Kugelschubser“ oder „Trefffüchse“.

Sie müssen die Murmeln in bestimmte mit Kreide gezeichnete Kreisfelder bringen, wie sie auf den Fotos zu sehen sind. Für eine Murmel in einem bestimmten Kreisfeld gibt es eine Punktzahl, die schon in den Kreisen vermerkt ist. Nach jedem Durchgang wird die Punktzahl zusammengezählt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Die Gestalt der Trefffigur kann von Durchgang zu Durchgang mit Kreide ausgebaut werden. Es hebt den Wettkampfgeist, für Treffer in besonders kleinen „Wurmfortsätze“ und Anbauten am Kreis hohe Punktzahlen zu vergeben.

