



Kate Greenaway  
*Kinderspiele*

Insel-Bücherei Nr. 1429







### *Das Bäumchen-Bäumchen-wechsel-dich-Spiel*

Ein Kind steht in der Mitte, und die anderen stehen an vorher ausgemachten Plätzen um es herum. Nun ruft das Kind in der Mitte: »Bäumchen, Bäumchen, wechsel dich«, und jedes rennt und tauscht den Platz. Auch das Kind in der Mitte läuft los und versucht, einen Platz zu besetzen; wenn es ihm gelingt, muß das Kind in die Mitte gehen, das seinen Platz verloren hat.



Kate Greenaway  
*Kinderspiele*

*Mit vierundzwanzig Bildern  
Aus dem Englischen von  
Ingrid Westerhoff*



Insel Verlag

Insel-Bücherei Nr. 1429

© Insel Verlag Berlin 2017

## *Inhalt*

Das Bäumchen-Bäumchen-wechsel-dich-Spiel	2
Das Ich-lieb'-mein-Liebchen-Spiel	9
Das Teekesselchen-Spiel	10
Das Weihnachtssäckchen-Spiel	10
Dilldopp-Spiele	11
Das Schäferin-und-Wolf-Spiel	12
Das Geschichten-Spiel	13
Das Fang-Spiel	13
Das Woran-denk-ich-Spiel	14
Das Farben-Verbot-Spiel	14
Das Zwanzig-Fragen-Spiel	14
Die Wippe	15
Das Reim-Spiel	16
Das Erde-, Luft-, Feuer- und Wasser-Spiel	16
Murmel-Spiele	17
Das Feder-Spiel	18
Das geheime Reim-Spiel	18
Das Holz-Spiel	19
Das Körbchen-Spiel	20
Das Ring-Spiel	20
Das Fuchs-und-Henne-Spiel	20
Das Federball-Spiel	21
Das Mal-Spiel	22
Das Teller-Spiel	22
Das Wie-, Wann- und Wo-Spiel	23
Das Hände-auf-den-Tisch-Spiel	23

Das Pantoffel-Spiel	24
Die Stuhlpolonaise	25
Das Schloßherren-Spiel	25
Das Maulbeerbaum-Spiel	26
Das Bi-Ba-Butzemann-Spiel	27
Das Grundstücks-Spiel	28
Das Frage-und-Antwort-Spiel	29
Das Sprichwörter-Spiel	29
Das Himmel-und-Hölle-Spiel	30
Das Brücken-Spiel	32
Das Glöckchen-Spiel	33
Reifen-Spiele	34
Das Angler-und-Fisch-Spiel	35
Das Frosch-Spiel	36
Das Skandal-Spiel	37
Das Eigenschaftswort-Spiel	37
Die Schaukel	38
Das Versteck-Spiel	39
Das Kalt-und-Heiß-Spiel	40
Das Wahrheits-Spiel	40
Das Blind Kuh-Spiel	41
Das Ball-Spiel	42
Das Gruppen-Spiel	42
Seifenblasen	43
Das Lehrer-Spiel	44
Das Wortversteck-Spiel	44
Das Soldaten-Spiel	44
Das Folge-mir-nach-Spiel	45

Das Hut-Spiel	45
Das Richter-und-Geschworenen-Spiel	46
Das Ergänzungs-Spiel	46
Das Fähnchen-Spiel	46
Das Kerzen-Spiel	47
Das Bücher-Spiel	47
Das Zeigestöckchen-Spiel	48
Das Eingeweihten-Spiel	48
Drachen	49
Das Stuhl-Spiel	50
Das Trillerpfeifen-Spiel	50
Puppen	51
Das Fingerhut-Spiel	52
Das Sprichwörter-rufen-Spiel	52
Ball-Spiele	53
Das Schatten-Spiel	54
Das Dies-und-Jenes-Spiel	55
Das Familienkutschen-Spiel	55
Das Mariechen-ging-zum-Melken-Spiel	56
Das Königinnen-Spiel	58
Das Ruth-und-Jakob-Spiel	59
Das Seilspringen	60
Das Post-Spiel	61
Das Wörter-Such-Spiel	61
Das Zahlen-Spiel	62
Das magische Antwort-Spiel	62





## *Kinderspiele*

### *Das Ich-lieb'-mein-Liebchen-Spiel*

Ein Spieler sagt: »Ich lieb' mein Liebchen mit ›A‹, weil es artig ist; ich mag es nicht mit ›A‹, weil es achtlos ist. Mein Liebchen heißt Alice, es kommt aus Amerika, und ich geb' ihm einen Apfel.« Der nächste Spieler sagt: »Ich lieb' mein Liebchen mit ›B‹, weil es bequem ist; ich mag es nicht mit ›B‹, weil es brav ist. Mein Liebchen heißt Brigitte, es kommt aus Berlin und ich geb' ihm eine Butterblume.« Der nächste Spieler nimmt ›C‹; und der nächste ›D‹; und so weiter, mit allen Buchstaben des Alphabets.

### *Das Teekesselchen-Spiel*

Ein Spieler verläßt das Zimmer, während die anderen sich ein Wort mit mehreren Bedeutungen ausdenken. Der hinausgeschickte Spieler hat die Aufgabe, das ausgedachte Wort herauszufinden. Er wird wieder hereingerufen, und nun unterhalten sich die anderen Spieler darüber, aber sie benutzen nicht das Wort, sondern sagen stattdessen »Teekesselchen«. Wenn zum Beispiel das Wort »Ball« ausgemacht wurde, dann reden die Spieler ungefähr so: »Mein Teekesselchen ist rund.« »Auf meinem Teekesselchen hüpfen viele Leute.« »Mein Teekesselchen ist bunt.« »Auf meinem Teekesselchen geht es lustig zu.« Hat der Spieler das gesuchte Wort richtig geraten, so muß derjenige hinausgehen, durch dessen Bemerkung der Ratende das »Teekesselchen« herausfand.

### *Das Weihnachtssäckchen-Spiel*

Man füllt eine große Papiertüte mit Bonbons, Plätzchen oder kleinem Spielzeug und bindet sie zu, damit nichts herausfallen kann. Dann wird das Säckchen am Türrahmen aufgehängt. Mit dem jüngsten beginnend, werden den Kindern nacheinander die Augen verbunden; sie bekommen ein Stöckchen in die Hand, mit dem sie versuchen müssen, das Säckchen zu treffen. Jedes Kind darf es dreimal probieren. Wenn das Säckchen ein Loch bekommen hat und der Inhalt auf den Boden fällt, balgen sich die Kinder darum.



### *Dilldopp-Spiele*

Den Dilldopp (oder auch Triesel) zu drehen erfordert einige Geschicklichkeit. Es gibt viele verschiedene Spiele. Für das *Dilldopp-im-Kreis-Spiel* zieht man einen Kreis von ungefähr einem Meter Durchmesser. Ein Spieler beginnt, indem er seinen Dilldopp in die Mitte des Kreises wirft, und während er sich dreht, zielen die anderen Spieler mit ihren Dilldopps danach; wenn er sich aber aus dem Kreis heraus-



dreht oder zu kreiseln aufhört, kann der Besitzer ihn aufheben und nach den anderen Dilldopps werfen, die sich im Kreis drehen. Um den Dilldopp anzutreiben, der mit einer an einem Stock befestigten Schnur geschlagen wird, muß er mit der Hand erst herumgewirbelt und dann, zunächst nicht zu fest, geschlagen werden. Mit solchen Dilldopps kann man auch Wettrennen veranstalten: Das Kind, das seinen Dilldopp am schnellsten vorwärts schlagen kann, ist Sieger. Bei einem anderen Spiel, das *Zusammenstoß* heißt, schlagen die Spieler ihre Dilldopps so lange gegeneinander, bis einer umfällt.

### *Das Schäferin-und-Wolf-Spiel*

Die Spieler stehen in einer Reihe an einem Ende des Rasens und die Schäferin am anderen. Auf halbem Weg ist der Wolf hinter einem Busch verborgen. Die Schäferin ruft: »Schäfchen, Schäfchen, kommt nach Haus!« Eines der Schafe antwortet: »Ich hab' Angst vorm Wolf!« Daraufhin sagt die Schäferin:

»Der Wolf ist verreist nach Wolfenbrück  
und kommt vor sieben Jahren nicht zurück.  
Schäfchen, Schäfchen, kommt nach Haus!«

Dann versuchen die Schafe einzeln, zur Schäferin hinüber zu gelangen, ohne vom Wolf gefangen zu werden. Und so geht das Spiel weiter, bis alle Spieler entweder vom Wolf gefangen worden sind oder die Schäferin sicher erreicht haben.

### *Das Geschichten-Spiel*

Ein Spieler beginnt mit einer interessanten Geschichte und bricht an einer aufregenden Stelle ab; sein Nachbar zur Linken muß augenblicklich fortfahren und hört ebenfalls an einer spannenden Stelle auf; und der Spieler zu seiner Linken führt die Geschichte fort. Ein Spieler beginnt zum Beispiel folgendermaßen: »Eines Abends, vor Hunderten von Jahren, ritt ein Ritter durch einen dunklen Wald, und als er ein Geräusch hörte, schaute er auf und sah ...« Hier bricht der Spieler ab, und sein Nachbar zur Linken fährt fort: »... eine Räuberbande, die sich ihm geschwind näherte. Er glaubte sich schon verloren, als ...« Der nächste Spieler muß die Geschichte fortsetzen, und so geht das Spiel weiter, bis der letzte die Geschichte zu Ende erzählt.

### *Das Fang-Spiel*

Die Spieler bilden paarweise, einer hinter dem anderen stehend, einen Kreis, die Gesichter zur Mitte gewandt. Außerdem gibt es zwei einzelne Spieler, von denen der eine fortläuft und der andere ihn zu fangen versucht. Rasch stellt sich der Verfolgte innerhalb des Kreises vor ein Paar, wo er sicher ist, während nun der Außenstehende dieser Dreiergruppe verfolgt wird. Wenn er gefangen wird, bevor er sich vor ein Paar stellen kann, wird er der Verfolger.

### *Das Woran-denk-ich-Spiel*

Ein Spieler denkt sich eine Person oder einen Gegenstand aus und fragt die anderen dann der Reihe nach: »Woran denke ich?« Jeder nennt einen Gegenstand, und dann sagt der Spieler, woran er gedacht hat; nun muß jeder Spieler die Ähnlichkeit zwischen seiner Vermutung und dem wirklich ausgedachten Gegenstand beweisen. Kann er dies nicht, muß er ein Pfand geben.

### *Das Farben-Verbot-Spiel*

Die Spieler beschließen, ein Mädchen anzuziehen, wobei die Farben *Grün*, *Gelb*, *Blau* und *Rosa* nicht verwendet werden dürfen. Ein Spieler fragt jeden der Reihe nach: »Was ziehst du meinem Mädchen an?« Einer sagt: »Ein weißes Kleid aus Seide!« Ein anderer sagt: »Ein rotes Tuch um den Hals!« und so weiter. Wer eine der verbotenen Farben ausspricht, muß ein Pfand geben.

### *Das Zwanzig-Fragen-Spiel*

Ein Spieler wird hinausgeschickt, und die anderen einigen sich auf einen Gegenstand, den er durch zwanzig Fragen herausfinden muß; die Fragen dürfen alle nur mit »Ja« oder »Nein« beantwortet werden.



### *Die Wippe*

Sehr viel Spaß kann man auf einer Wippe haben. Die Wippe sollte ein dickes Holzbrett sein, das man so über einen umgefallenen Baumstamm oder eine andere Erhöhung legt, daß es im Gleichgewicht ist. Die Spieler sitzen auf den beiden Enden, wippen auf und ab und versuchen, so gut wie möglich das Gleichgewicht zu halten. Stellt sich ein Spieler in die Mitte, um die Wippe zu bewegen, kann er beim Ausbalancieren helfen und einen plötzlichen Ruck verhindern, falls ein Kind herunterfällt oder ohne Warnung absteigt.





### *Das Reim-Spiel*

Ein Spieler denkt sich ein Hauptwort aus und nennt den anderen ein Wort, das sich darauf reimt, und dann müssen die anderen ihn in Versform danach fragen. Nehmen wir zum Beispiel an, *Haus* ist das ausgedachte Wort und *Maus* ist das Wort, das er den anderen Spielern nennt. Dann fragt einer:

»Ist es nicht die kleine Maus,  
ist's vielleicht ein großer Strauß?«

Der Spieler, der sich das Wort *Haus* ausgedacht hat, antwortet: »Nein, *Strauß* ist es nicht.« Dann stellt ein anderer der Runde die nächste gereimte Frage.

### *Das Erde-, Luft-, Feuer- und Wasser-Spiel*

Die Spieler sitzen im Kreis. Einer steht in der Mitte und hält ein Taschentuch, das zu einem Ball zusammengeknötet ist. Er zählt bis zehn, dann wirft er den Ball auf den Schoß eines Mitspielers und ruft dabei entweder »Erde«, »Luft«, »Feuer« oder »Wasser«. Wenn er »Erde« ruft, muß der Spieler, in dessen Schoß der Ball gefallen ist, sofort ein Tier nennen, das auf der Erde lebt; ruft er »Wasser«, muß ein Fisch genannt werden; bei »Feuer« etwas, das im Feuer bestehen kann; bei »Luft« ein Vogel. Kann der Spieler, der den Ball geworfen hat, bis zehn zählen, bevor der andere eine Antwort findet, muß dieser ein Pfand geben.



### *Murmel-Spiele*

Zahlreich und vielfältig sind die Spiele, die man mit Murmeln spielen kann. Ein sehr beliebter Zeitvertreib ist das *Murmel-Kreis-Spiel*. Man malt zwei Kreise auf die Erde: einen äußeren von zwei Metern Durchmesser und hier hinein einen inneren

von ungefähr 25 Zentimetern Durchmesser. Jeder Spieler legt eine Murmel in den inneren Kreis, und vom äußeren Kreis aus zielt einer nach dem anderen mit einer Murmel nach den Murmeln im inneren Kreis. Wenn er



die Murmel eines anderen aus dem Kreis hinausschießt, gewinnt er sie und darf noch einmal werfen; trifft er keine Murmel oder bleibt sie dennoch, obwohl er sie berührt hat, im inneren Kreis liegen, so muß er ausscheiden und eine seiner Murmeln in den inneren Kreis legen. Wer die meisten Murmeln ›abgeschossen‹ hat, hat gewonnen.

### *Das Feder-Spiel*

Die Spieler sitzen nah beieinander, und einer von ihnen nimmt eine Feder (eine Daunenfeder oder ähnliches) und bläst sie in die Luft. Alle müssen versuchen, sie durch Pusten in der Luft zu halten. Sinkt bei einem Spieler die Feder zu Boden, muß er ein Pfand geben.

### *Das geheime Reim-Spiel*

Die Hälfte der Gesellschaft verläßt das Zimmer und die andere sucht ein Tätigkeitswort aus (zum Beispiel: *schenken*), das die anderen erraten und vorspielen müssen. Nun dürfen die anderen wieder hereinkommen und hören, daß sich das ausgedachte Wort, zum Beispiel, auf *denken* reimt. Die Spieler zeigen nun in pantomimischem Spiel eines der Wörter, das sich auf *denken* reimt (zum Beispiel: lenken, versenken, verrenken). Wenn es falsch ist, zischeln die Zuschauer; ist es richtig, klatschen sie in die Hände, und dann müssen sie hinausgehen.



### *Das Holz-Spiel*

Alle Kinder bis auf eins nehmen verschiedene Plätze ein, und jedes berührt dabei etwas aus Holz. Sie laufen ständig von einem hölzernen Gegenstand zum andern. Das Kind ohne Platz läuft hinter ihnen her, und das erste, das es fängt, bevor es wieder Holz berührt, muß seinen Platz übernehmen.

