

„Alte Spiele“

TAG DER BEWEGUNG / 27. MAI 2009

BETEILIGTE LEHRER/INNEN	Gesamtes Lehrerinnenteam der VS – Eferding /SÜD		
PROJEKTKOORDINATION	Andrea Huber	ANDREA HUBER	
ANZAHL DER SCHÜLER/INNEN	190	GESAMT-SCHÜLERZAHL	190
KLASSE/N	10 Klassen	VS-Eferding Süd Postgütlnstr. 4/ 4070 Eferding Tel.Nr. Direktion: 07272/5579 rexham@gmx.at	

„Alte Spiele“ im Schulgarten

Die 10 Klassen unserer Schule wurden auf jeweils zwei Klassen pro Einheit aufgeteilt:

1. Einheit: 4b+4c
2. Einheit: 1a+1b
3. Einheit: 2a+3b
4. Einheit: 2b+4a
5. Einheit: 1c+3a

Der Aktionstag wurde auf den 26. Mai vorgelegt, da der Wetterbericht für den 27. Mai schlecht war und wir den Aktionstag unbedingt im Freien abhalten wollten.

Als Einstimmung für diesen Aktionstag mit unserem Thema „Alte Spiele“ luden wir eine Großmutter einer Schülerin unserer Schule ein, die aus ihren Kindheitstagen erzählte.

Jede Lehrkraft erhielt folgenden Ablaufsplan:

Ablauf Aktionstag 26. Mai „Alte Spiele“

Die Kinder werden von den Lehrerinnen in sechs Gruppen aufgeteilt!

6 Stationen:

Jeweils 3 Lehrkräfte betreuen die 6 Stationen.



Station 1: Tempelhüpfen

Der erste Spieler wirft seinen Stein in Kästchen 1. Dieses Kästchen wird auf einem Bein hüpfend übersprungen (der Spieler gelangt gleich in Kästchen Nr. 2, von wo er alle weiteren Felder durchhüpft). Auf dem Rückweg nimmt er den in Feld 1 liegenden Stein auf (noch immer auf einem Bein stehend). Nun wird versucht den Stein in Feld 2 zu werfen. Er muss im Feld zum Liegen kommen. Das geht über alle Felder so weiter, immer das Feld, in dem der Stein liegt, wird übersprungen.

ACHTUNG (ev.): Die Hölle ist zu meiden (Feld 7) und immer zu überspringen!
Bei einem Fehler kommt der Nächste an die Reihe.



Station 2: Ochs am Berg

Ein Schüler (Ochse) wird durch Abzählen bestimmt (Abzählverse im Anhang).

Etwa zehn Meter entfernt stehen die anderen Kinder in einer Reihe hinter der Markierung.

Verkehrt zu den Kindern stehend und das Gesicht in den Händen verborgen, ruft der Ochse laut „Ochs am Berg“ und dreht sich blitzschnell um.

Während der Ochse ruft, müssen die anderen Kinder versuchen, so weit wie möglich in seine Richtung zu gelangen.

Entdeckt der Ochse ein Kind, das sich noch bewegt, muss es wieder hinter die Linie zurück.

Gewinner ist der, der den Ochsen zuerst erreicht hat.



Station 3: Gummihüpfen und Sackhüpfen

Die Kinder dürfen frei wählen, was sie lieber ausprobieren möchten (Buben Sackhüpfen, Mädchen Gummitwist?)

Sackhüpfen:

Um die Wette von Kegel zu Kegel und zurück, wer umfällt muss aus eigener Kraft wieder versuchen aufzustehen.



Gummi hüfen:

In der ersten Rund wird das Gummi in Knöchelhöhe gespannt, dann in Kniehöhe und als Letztes am Oberschenkel.

Das Kind hüft die Figur mit Spruch (z.B.: Seite, Seite, Mitte, raus, Seite, Seite, eine, aus)

Macht das hüpfende Kind einen Fehler wird abgewechselt und im nächsten Durchgang neu begonnen.



Station 4: Murmeln

Die Kinder teilen sich in zwei bis drei „Murmelmansschaften“ auf.

Jeweils ein Kind einer Mannschaft setzt 1 bis 2 Meter von der Wurflinie entfernt eine Murmel. Die Mitspieler rollen nun von der Wurflinie aus in Richtung der gesetzten Murmel und versuchen diese zu treffen.

Wer trifft darf sich diese Murmel nehmen. Triff keiner die Murmel, darf der, dem sie gehört, von allen anderen Mitspielern eine Strafmurmel nehmen.



Station 5: Seildrehen

Das große Springseil wird von zwei Spielern geschwungen. (Rhythmus finden)

Im gut schwingenden Seil können nun die anderen Kinder versuchen, wie oft sie es fehlerfrei über das Seil schaffen.

Die Kinder, die das Seil schwingen, zählen laut die Sprünge und stellen so fest, wer am längsten fehlerfrei springt.



Station 6: Ziehet durch, ziehet durch....

*Ziehe durch, ziehe durch, durch die goldne Brücke.
Die Brücke ist gebrochen,
wir wolln sie wieder flicken,
"Womit denn, womit denn?"
aus lauter Gold und Edelstein`,
der Letzte wird gefangen sein.*

Spielweise:

Zwei Kinder bilden mit erhobenen Armen ein Tor. Die beiden Kinder, die diese Brücke bilden machen sich vor Spielbeginn aus, wer von ihnen Silber und Gold ist (heimlich und leise). Außerdem wird geheim bestimmt welche Seite Engel und welche Seite Teufel ist.

Die übrigen Kinder ziehen in einer Schlange durch das Tor, zum Schluss jeder Strophe wird ein Kind durch das Herablassen der Arme gefangen.

Es wird leise gefragt, wohin es möchte: „Silber oder Gold?“ Die gefangenen Kinder stellen sich nacheinander hinter die entsprechenden Torflügel, bis alle gefangen sind.

Wenn alle Kinder durchgezogen sind, wird ihnen gesagt, ob sie Engerl oder Teuferl sind.

Denn: „Engerl werden getragen, Teuferl werden geschlagen!“

Die Kinder, die die Brücke gebildet haben, nehmen die Engerl auf die Arme und tragen sie ein Stückchen. Die Teuferl werden zwischen den Armen hin- und hergeschubst.



Anhang: Auszählreime

Eins, zwei, drei,
Butter in den Brei,
Salz auf den Speck,
und du bist weg.

Automobil,
fahr nicht so
viel,
Benzin ist
knapp,
und du bist ab.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
ein Tiroler hat
geschrieben:
Liebe Mutter sei so gut,
schick mir `nen Tirolerhut.
Nicht zu groß und nicht zu
klein,
denn er soll zu Hochzeit
sein.
1,2,3 und du bist frei!

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

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

Da dieser Aktionstag mit sehr wenig Aufwand abgehalten kann, war es für uns Lehrer umso erfreulicher, dass die alten Spiele den Kindern so viel Spaß gemacht haben!

Das absolute Lieblingsspiel der Schüler und Schülerinnen der VS-Eferding/Süd war jedoch „Ziehe durch“ (Station 6).

Da alle Kinder die Spiele selber gespielt haben, kann für die Pause im Schulhof eine „Alte Spiele“-Kiste mit Murmeln, Hüpfgummi, Säcken, Kreide und Seil bereitgestellt werden.

Verwendete Literatur:

Woll, Johanna: Alte Kinderspiele. Ulmer Verlag, 1998

Dürr, Gisela und Stiefenhofer, Martin: Schöne alte Kinderspiele. Piper Verlag 2008.

