

Wie früher und immer noch gut ...

SPIELE „OHNE STROM“

Ob Kinder von heute sich Spielspaß ohne Konsole, Tablet, Smartphone vorstellen können? Eltern wissen noch, dass ein Spielkamerad, ein Ball, ein Stück Kreide genügen, um sich stundenlang draußen zu vergnügen.

Wir haben bei JAKO-O und bei HABA Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern gefragt, was sie früher gespielt haben.

Zur Nachahmung empfohlen!



Ramona Thomas,
JAKO-O Produktmanagement
 Wir haben die Anordnung der Kästchen oft geändert und hatten viel Spaß dabei, uns neue Varianten auszudenken. Ich habe mich aber manchmal geärgert, wenn ich warten musste, bis ich endlich wieder dran war.“

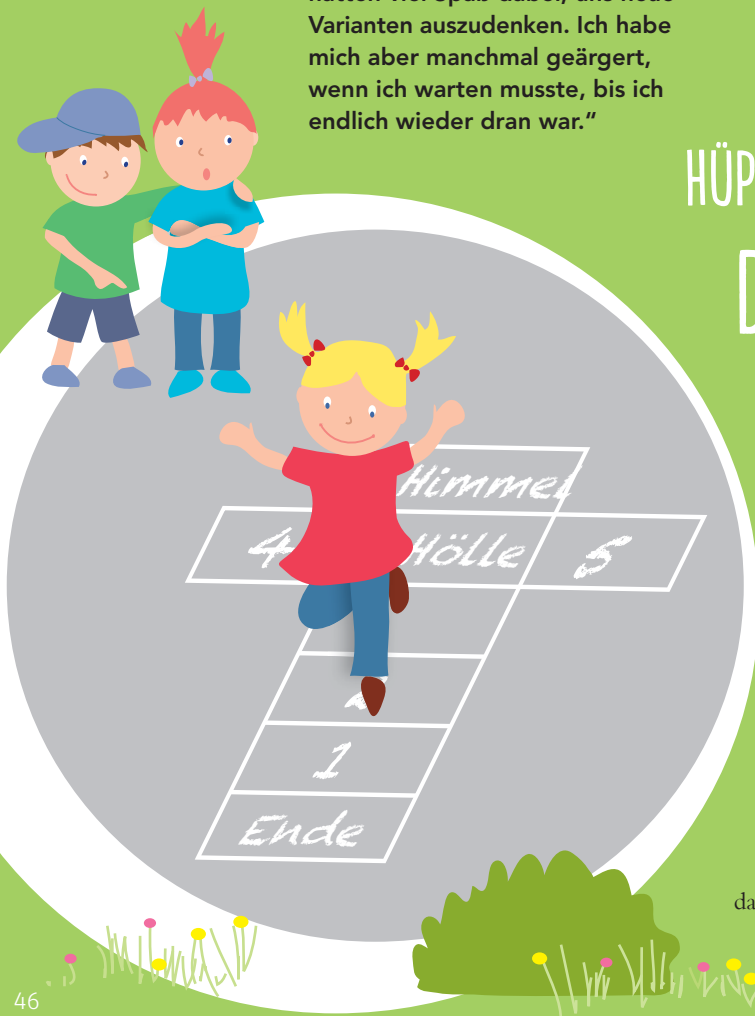
Varianten:

HÜPFEN ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE

Dieses Hüpfspiel hat viele Namen und viele Variationen. Eine davon geht so: Mit Kreide wird zunächst das Spielfeld wie hier abgebildet auf den Untergrund gezeichnet. Dann hüpf der erste Spieler die Felder ab, überspringt aber die „Hölle“. Im „Himmel“ dreht er um und hüpf zurück. Macht er einen Fehler, hält zum Beispiel die Reihenfolge nicht ein oder tritt daneben, ist der nächste an der Reihe. In der nächsten Runde beginnt der Spieler wieder dort, wo er gepatzt hat.

Etwas komplizierter wird es, wenn ein kleiner Stein „mitwandert“: Er wird zu Beginn auf das erste Feld, die „Erde“ gelegt. Beim Sprung darauf muss der Stein so angeschoben werden, dass er ins nächste Kästchen rutscht. Auch er darf natürlich nicht in der „Hölle“ liegen bleiben.

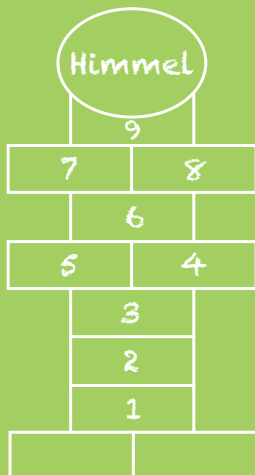
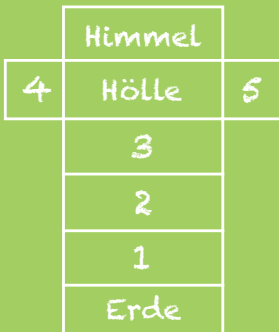
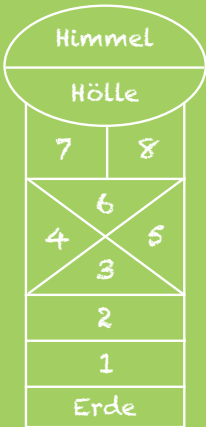
Das Spiel lässt sich leicht abwandeln: mit beiden Beinen hüpfen, auf dem linken oder auf dem rechten Bein oder auch abwechselnd. Der Stein kann auch getragen werden und zwar in jeder Runde woanders: auf dem Handrücken, in der Ellenbogenbeuge, auf der Schulter, auf dem Kopf. Und schließlich kann das Spielfeld nach Belieben anders gezeichnet werden. ■



Text: Kareen Klippert



Stefan Fischer, JAKO-O Inhouse Werbeagentur
Bei uns gab es am Schluss manchmal Diskussionen, wem welche Murmel gehört. Aber wir haben uns trotzdem immer wieder gerne zum Murmelspielen getroffen.



MIT MURMELN INS ZIEL TREFFEN

Die kleinen Glaskugeln sehen schön aus und fühlen sich schön an. Und spielen kann man mit ihnen auch toll! Murmeln lassen sich wegschnippen, mit dem Zeigefinger anschieben oder aus dem Handgelenk knapp über dem Boden werfen. Sie eignen sich für verschiedene Wettspiele. Zum Beispiel dieses: Zwei Meter entfernt von der Wurflinie wird die Zielgrube angelegt oder eine Mulde ausgewählt. Dann versuchen die Spieler, ihre Murmeln in die Grube zu werfen oder zu rollen. Mit etwas Geschick kann eine außenliegende Kugel mit einer anderen so angeschubst werden, dass beide in die Grube rollen. Gewonnen hat derjenige mit den meisten Murmeln in der Grube.

In einer Abwandlung kann statt der Grube auch ein Kreis markiert werden. Oder eine besonders große Murmel ist das Ziel, an das die anderen so nah wie möglich herankommen sollen. Gewonnen hat, wessen Kugel am Schluss des Spiels der großen Murmel am nächsten liegt - auch wenn diese weggerollt ist, weil sie versehentlich oder absichtlich „angeschossen“ wurde. Der Sieger darf sich als Gewinn von den Mitspielern eine Murmel aussuchen. ■

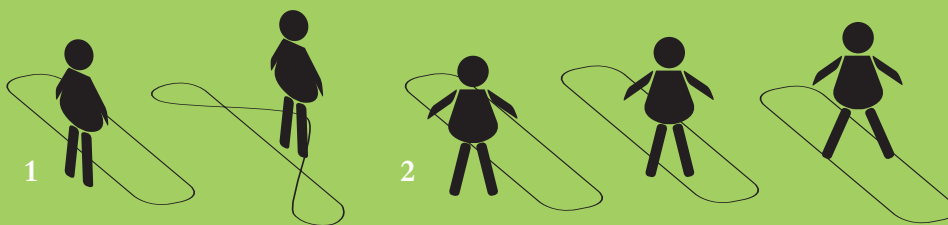


Maximilian Franz, JAKO-O Business Intelligence
Gender hin, Gender her – Gummitwist haben früher nur Mädchen gespielt. Warum eigentlich? Vielleicht ist es heute anders?



GUMMITWIST FÜR SPRINGLEBENDIGE KINDER

Zum alleine Hüpfen kann das Gummiband zwischen zwei Stühle gespannt werden. Mehr Spaß macht Gummitwist aber zu dritt oder viert: Zwei Kinder spannen das Gummiband in der ersten Runde um die Knöchel, dann um die Kniekehlen und schließlich um die Oberschenkel oder sogar noch höher. Für den Hüpfen wird es so immer schwieriger. Wie gehüpft wird, kann vorher vereinbart werden: Gesprungen werden kann so, dass der Hüpfen in der Mitte des Bandes steht oder außerhalb. Auch kann beim Hüpfen das Band mit dem Fuß mitgenommen und über das andere hinweggezogen werden. Wenn das Gummi lang genug ist, können auch zwei Spieler synchron springen. ■



1. Eine Möglichkeit: Quer springen und das Band mit dem Fuß mitnehmen.
2. Viel Spaß macht es auch, über das Gummi zu springen oder auch direkt darauf.

KLEINE KUNSTSTÜCKE MIT DEM SEIL

Wer den Dreh raus hat, kann sich beim Seilspringen richtig auspowern und noch dazu kleine Kunststücke üben. Nach dem Warmspringen mit einigen einfachen Sprüngen darf es komplizierter werden: einen Zwischenhüpfen einlegen, abwechselnd zur rechten und linken Seite hüpfen, nur auf einem Bein springen, das rechte und linke Bein abwechselnd benutzen, vorwärts laufen und dabei über das Seil springen, die Arme verkreuzen, rückwärts hüpfen oder einmal springen und dabei das Seil zweimal durchschwingen ... ■



DIE „ZUTATEN“ FÜR SPIELE OHNE STROM:



Corina Engel, JAKO-O Kundenmanagement
Ich fand es toll, mit dem Seil immer neue Tricks auszuprobieren und die anderen zum Nachahmen zu animieren.



Hüpfseil, Art.-Nr. 759-065



Glitzerkreide, Art.-Nr. 057-089



Ball, Art.-Nr. 056-109



Gummitwist, Art.-Nr. 675-547



Glasmurmeln, Art.-Nr. 145-014



Dana Hanf, JAKO-O Inhouse Werbeagentur
Wir haben uns bei „Ball an die Wand“ immer neue und schwierigere Variationen ausgedacht. Bei zwei Spielern musste man zum Beispiel den Ball des anderen fangen.

BALL AN DIE WAND

Das Spiel können Kinder gut alleine spielen. Aber auch zu mehreren macht es Spaß. Das Kind stellt sich ein paar Meter entfernt von einer Wand auf, wirft den Ball dagegen und fängt ihn wieder. In jeder Runde wird das Spiel schwieriger, weil noch eine kleine Aufgabe erfüllt werden muss, bevor der Ball wieder gefangen wird. Zum Beispiel: einmal oder mehrmals in die Hände klatschen, im Kreis drehen, in die Luft hüpfen oder einen Hampelmann darstellen. ■



ZU BESTELLEN UNTER:
www.jako-o.com