

Zeitschrift: Schweizerische Lehrerinnenzeitung
Band: 68 (1963-1964)
Heft: 8

Artikel: Zwei Spiele für Neun- bis Elfjährige
Autor: Bieri, Hermann
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-317221>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 17.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Zwei Spiele für Neun- bis Elfjährige

Einleitung

Bei allem Tun mit Kindern hat man sich ja stets zu fragen: Warum tue ich dieses, was bezwecke ich damit und was bewirke ich damit im Kinde? Wie wirkt dieses Tun auf den Leib, die Seele und den Geist des Kindes? Diese Frage muß auch im Turnen immer vor uns stehen.

Am stärksten in die Augen fallend ist im Turnen die körperliche Ausbildung und Entwicklung. Die inneren Organe, vor allem Herz und Lunge, sollen gestärkt, die Muskelbildung angeregt und die Sehnen und Bänder geschmeidig und reißfest gemacht werden.

Nun dürfen wir aber nicht vergessen, daß es keine körperlichen Veränderungen am Menschen gibt, die nicht auch von seelischen und geistigen Wandlungen begleitet wären. Schon ein erhöhter Pulsschlag stimmt uns seelisch anders, läßt uns anders fühlen und kann das Denken erleichtern oder erschweren. Jedermann kann mit Leichtigkeit das Einwirken einer körperlichen Verkrampfung auf Gemüt und Geist feststellen, und umgekehrt zeigt sich doch oft bei Kindern mit aller Eindrücklichkeit, wie seelisch-geistige Zustände sich im Körperlichen spiegeln. Denken wir nur an das vor Schreck erstarrte, gelähmte, vor Aufregung zappelnde oder aus Scham errötende oder erbleichende Kind! Vor allem beim Kleinkind sind ja die leiblich-seelisch-geistigen Wechselbeziehungen noch besonders eng. Beim größer werdenden, besonders beim pubertierenden Kinde lockert sich dann allmählich diese starke Verbundenheit zwischen dem Seelisch-Geistigen und dem Körperlichen in dem Maße, wie die erwachende Kraft des Selbstbewußtseins sich dieser Wechselvorgänge bewußt wird und sich dazwischen zu stellen vermag. Wechselwirkungen sind immer da. Sie entziehen sich nur mit zunehmendem Alter mehr und mehr einer oberflächlichen Beobachtung, weil sie intimer, verborgener werden.

Wenn wir im Turnen also körperliche Eigenschaften, wie z. B. Geschmeidigkeit und Elastizität der Glieder anstreben und ausbilden, so formen wir zugleich auch geistig-seelische Fähigkeiten. Nicht nur die körperlichen Bewegungen werden flüssiger und leichter, sondern auch die Gefühlsabläufe und die Denkprozesse. Nicht von ungefähr spricht man ja von einem beweglichen, gewandten, geschmeidigen oder von einem starren, stockenden, unbeweglichen Denken, von sprunghaften, weitausholenden oder unbeholfenen Gedankengängen. Durch turnerische Übungen und vor allem durch das Spiel pflegen wir neben körperlichen Fähigkeiten auch seelisch-geistige Kräfte und Fähigkeiten, wie z. B. Willens- und Entschlußkraft, Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit. Durch eine fließende, abwechslungsreiche Freiübungsgruppe wirken wir auf das Denken ein und machen es beweglicher. Mit einem Singspiel oder einer rhythmischen Übung wecken und pflegen wir Empfindungen und Gefühle, also mehr seelische Werte.

Daß wir durch einen frisch-fröhlichen Turnunterricht auf Leib, Seele und Geist einzuwirken vermögen, ist sicher nicht schwer einzusehen. Schwieriger ist die Frage zu beantworten, ob durch einen entsprechenden Turnunterricht sogar das Moralische, das Gewissen des Kindes, anzusprechen sei und gestärkt werden könne. Wir glauben, daß dies möglich ist. Es kommt ganz darauf an, aus welchen Hintergründen heraus wir eine Turnstunde leiten.

Der Unterschüler lebt noch stark in einer Gemüts- und Gefühlswelt, und deshalb sprechen wir ihn besonders an, wenn auch in der Turnstunde die Bewegungsimpulse von einem stark empfundenen Geschehen ausgehen und die Bewegungsabläufe nicht als totes, mechanisches Funktionieren sich vollziehen, sondern von inhaltsvollen Gefühlen begleitet sind. Wenn dann diese Gefühle noch eine starke moralische Wertigkeit in sich tragen, so ist anzunehmen, daß sie im Kinde das Gute fördern und stärken. Ein Märchenprinz schreitet, bückt und bewegt sich ganz anders als ein Dieb, der mit bösen Absichten durch den Wald schleicht, zum Fenster hinein späht, Kinder packt und in seine Höhle schleppt. Wenn uns das Turnen die Möglichkeit bietet, auch auf das Gewissen und die moralische Haltung einen Einfluß ausüben zu können, so müssen wir diese ergreifen. Es gilt heute vermehrt denn je, im werdenden Menschen nicht nur das Wissen und Können zu fördern, sondern auch das Gewissen, damit die Kinder zu Menschen und Staatsbürgern heranwachsen, die aus einer tief verpflichtenden Verantwortung heraus Entscheidungen treffen und sozial zu handeln vermögen.

Das Hirtenspiel

Handelnde Personen: ein Hirte; ein, zwei oder drei Wölfe; ein oder zwei Hunde; beliebig viele Schafe.

Spielverlauf. Die Kinder sind die Schafherde und liegen ganz ruhig auf dem Boden und schlafen. Die Lehrkraft spielt den Hirten und schildert mit kurzen, treffenden Worten einen Sonnenuntergang und das Hereinbrechen der Nacht (Mondaufgang, Sternenglanz, Wachtfeuer, ein Kind markiert ein Käuzchen oder einen Uhu, dann Ruhe. Für unsere Stadtkinder sehr wichtig und nötig). Der Hirte fängt nun an zu sprechen: «Wenn nur heute nacht keine Wölfe kommen...» usw. Und schon hört man aus einer Ecke leises Wolfsgeheul (ein, zwei, drei Kinder mit roten Bändern). Auf ein Zeichen des Lehrers stürzen sich die Wölfe auf die sich flüchtenden Schafe. Wer erwischt wird, ist zerrissen und legt sich auf den Boden oder sammelt sich in der Mitte des Platzes. Wenn etwa ein Drittel der Schafe von den Wölfen abgeschlagen ist, ruft der Hirte die Hunde zu Hilfe (ein, zwei Kinder mit blauen Bändern), die nun die Wölfe einfangen. Die Schafe, die von den Wölfen nicht erwischt wurden, sammeln sich um den Hirten, und dann kann das Spiel von neuem beginnen.

In der 4. Klasse kann man das Spiel intensivieren, indem die Wölfe und die Hunde nicht mehr zum voraus bestimmt werden. Man ruft einfach Kinder mitten aus den Schafen als Wolf oder Hund auf. Diese holen sich die roten oder blauen Bänder beim Hirten, oder man kann sie irgendwo auf den Boden legen, wo die Wölfe sie zuerst auflesen müssen, bevor sie sich auf die Schafe stürzen dürfen. Gegen Ende des Schuljahres ruft man keine Namen mehr auf, sondern nur noch Nummern, nachdem man vorher fortlaufend numerieren ließ.

Welche Möglichkeiten bietet nun dieses Spiel, um auf das ganze Kind, das heißt auf Leib, Seele und Geist einwirken zu können? Einmal werden Herz, Lunge und Muskeln beansprucht. Dann gibt es aber auch der Seele Nahrung, kann doch das Kind mit seiner ganzen Gefühlswelt mitmachen: Sonnenuntergang, Hirtenleben, Nachtstimmung, Flucht vor Wölfen usw. Und was nun außerordentlich wichtig ist: es waltet in diesem Spiel eine

Polarität: Ruhe und Unruhe, Stille und Lärm, Spannung — Entspannung, Einatmen — Ausatmen, Zusichkommen — Außersichgeraten. In unserer heutigen rastlosen Zeit, wo so viele Sinneseindrücke auf die Kinder einströmen und sie nie zur Ruhe kommen, ist es wichtig, daß sie öfters bewußt in die Ruhe geführt werden. Es ist deshalb bei der Schilderung des Abends absolute Stille zu verlangen. Wer nicht ruhig liegen kann, den holen die Wölfe.

Der Spielverlauf verlangt vom Kinde eine gute Konzentration und Reaktion. Besonders bei der letztgenannten Spielart, wo die Wölfe und Hunde noch mitten unter den Schafen weilen und noch niemand weiß, wer Wolf, Hund oder Schaf, wer Freund oder Feind ist. Es ist hier wirklich der Wolf noch im Schafspelz versteckt. Das Kind lernt spielend-tätig erkennen, daß das Böse öfters versteckt und maskiert anwesend ist, daß es stets auf ein Opfer lauert und daß es wichtig ist, das Böse zu erkennen, um ihm entfliehen oder es bekämpfen zu können. Wie das Böse versteckt auftreten kann, ist ja so wundervoll in den Märchen und Fabeln dargestellt (Rotkäppchen, Wolf und die sieben Geißlein usw.).

Das Hirtenspiel birgt also eine Möglichkeit in sich, auch die moralische Welt im Kinde anzusprechen. Es erfüllt deshalb die Forderung, die man an ein gutes Spiel für die Unterstufe stellen muß; denn es entwickelt nicht nur physische, sondern auch seelisch-geistige und moralische Kräfte im Kinde.

Der Weltenwanderer

Dieses Spiel ahmt Lebenssituationen nach, wie sie etwa der Prinz im Märchen erlebt, wenn er auszieht von zu Hause, um die Welt kennen zu lernen. Es entstand aus dem Bedürfnis heraus, die Kinder die öde Weite des Fußballplatzes anders erleben zu lassen als während des Fußballmatches an einem Sonntag.

Handelnde Personen: ein König, beliebig viele Königskinder, drei Kontrollposten, ein Wolf, eine Hexe, zwei Jäger, eine Sphinx.

Spielverlauf: Ein Kind bittet den König, in die Welt ziehen zu dürfen. Dieser erlaubt es mit den nötigen Ermahnungen.

Herr König,
Ich möcht nun mal die Welt besehn.
Ich bitt Euch schön, laßt mich jetzt gehn.
Will wandern über Berg und Tal,
Zu Hause bleiben macht mir Qual.
Will Städte sehn und fremdes Leben,
Was kann das Leben Schönres geben!

So geh, mein Kind, sei auf der Hut,
Wünsch' gute Reis und frohen Mut!

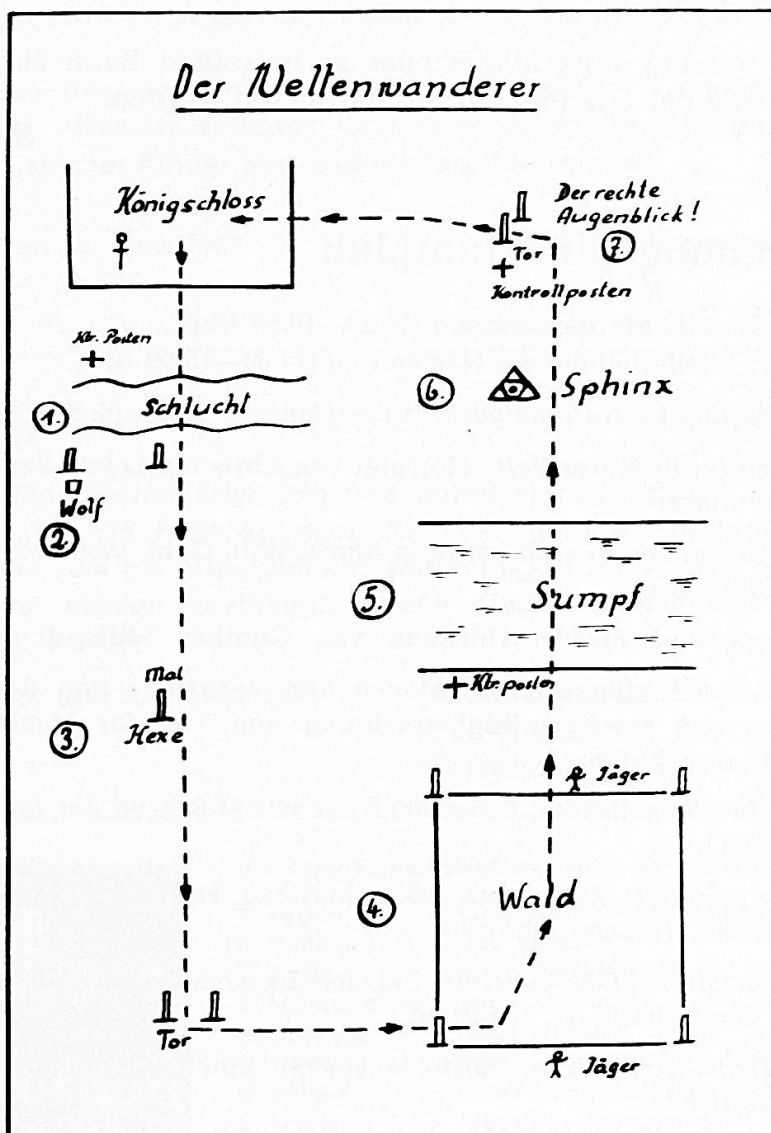
Die Reise beginnt; das Kind kommt zum ersten Hindernis.

1. Eine wilde Schlucht muß mit einem Sprung überquert werden. Wer zu kurz springt, fällt hinein und ist tot. (Die «Toten» kann man für Ablösungen verwenden.)

2. Jenseits der Schlucht lauert ein Wolf, der das zu einem Mal springende Kind erwischen will. Gelingt ihm dies, so ist er erlöst und darf sich beim König als Kind melden. Das gefangene Kind muß nun den Wolf spielen.
3. Beim Mal haust eine Hexe, die dem eingelaufenen Kinde das Augenlicht raubt. Sie streicht dem Kinde über die Augen und murmelt einen Zauberspruch:

Hokuspokus Augenlicht,
 Fort bist du im Augenblick.
 Dunkel wird's, die Nacht bricht ein,
 Suche deinen Pfad allein!

Das Kind muß blind weiterwandern und ein Tor suchen. Verfehlt es dieses Tor, so sperrt es die Hexe ein. Findet es das Tor, so darf es weiterwandern.



4. Nun kommt es in einen gefährlichen Wald, markiert durch ein Viereck von 8—10 m Seitenlänge. Hier passen zwei Jäger mit zwei Bällen. Die

Jäger dürfen den Wald nicht betreten. Wird das Kind während einer halben Minute nicht getroffen, so ist es frei und darf weiterziehen.

5. Ein Sumpf muß im Dreisprung durchquert werden. Wer das andere Ufer nicht erreicht, bleibt eben im Sumpfe stecken.
6. Bei der Sphinx muß ein leichtes Rätsel, eine Rechnung oder eine Beobachtungsaufgabe gelöst werden. (Drei, vier Gegenstände werden eine kurze Zeit gezeigt, und dann muß das Kind sie aufzählen können usw.)
7. Am Ende der Reise angelangt, gilt es, den richtigen Augenblick zu wählen. Auf ein Zeichen muß das Kind eine halbe Minute warten, bevor es das letzte Tor durchschreiten darf. Geschieht dies zu früh oder zu spät, so ist eben der richtige Augenblick verpaßt, das Tor kann nicht mehr passiert werden. Erwischt es den richtigen Moment, so ist das Ziel erreicht, das Tor bleibt offen, der Eintritt ins Königsschloß ist gestattet, die Weltenwanderung, die voller Gefahren war, ist beendet, und das Kind darf König sein.

Dieses Spiel vermag stets alle Kinder so in seinen Bann zu ziehen, daß Hitze und Durst und der öde Platz völlig vergessen werden.

Hermann Bieri

Schulfunksendungen im Juni|Juli

Erstes Datum: Jeweils Morgensendung (10.20—10.50 Uhr).

Zweites Datum: Wiederholung am Nachmittag (14.30—15.00 Uhr).

- 3./12. Juni *Wanderung im Nationalpark*. Willy Gamper, Stäfa. (6. Schuljahr.)
- 4./10. Juni *Kornmarkt in teurer Zeit*. Hörspiel von Christian Lerch, Bern. (6. Schuljahr.)
- 9./19. Juni *George Gershwin: «Rhapsody in Blue»*. Willi Gohl, Winterthur. (7. Schuljahr.)
- 11./15. Juni *Schären und Fjorde*. Hörfolge von Günther Milbradt. (7. Schuljahr.)
- 16./23. Juni *Ferdinand Hodler: «Eiger, Mönch und Jungfrau»* von der «Schynigen Platte» aus gesehen. Bildbetrachtung von Theodor Vonlanthen, Solothurn. (7. Schuljahr.)
- 17./26. Juni *Die chly Bambusflöte*. E Gschicht mit vill Musik vo der Lilian Westphal, Züri. (U.)
- 18./22. Juni *Galileo Galilei*. Zu seinem 400. Geburtstag. Hörfolge von Dr. Alcid Gerber, Basel. (7. Schuljahr.)
24. Juni/1. Juli: *Lebendige Pfahlbauerzeit*. Bei den Lagunenfischern in Süd-Dahomey. René Gardi, Bern. (7. Schuljahr.)
- 25./29. Juni *Das Trojanische Pferd*. Hörfolge von Sr. Ethelred Steinacher, Ingenbohl. (7. Schuljahr.)
- 1./8. Juni *Hunger in der Welt*. Sendung zum staatsbürgerlichen Unterricht. Hörfolge von Ernst Grauwiler, Liestal. (St.)
26. Juni/3. Juli: *Europa-Union*. Sendung zum staatsbürgerlichen Unterricht. Hörfolge von Alfred Bohren, Zürich. (St.)