

Meine Kinderspiele



Gitta Maxheimer

Ein Bilderbuch
der fast
vergessenen
Kinderspiele

Engelsdorfer Verlag
Leipzig
2021

Bibliografische Information durch die
Deutsche Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-96940-183-5

Copyright (2021) Engelsdorfer Verlag Leipzig
Alle Rechte bei der Autorin

Illustrationen © Gitta Maxheimer

Hergestellt in Leipzig, Germany (EU)
www.engelsdorfer-verlag.de
12,00 Euro (D)

Diese Leseprobe ist durch ein Copyright geschützt!

Inhalt

Vorwort	7
Blinde Kuh	8
Fischer – wie hoch steht das Wasser	10
Bockspringen	12
Sackhüpfen.....	12
Versteckspiel.....	14
Wer will die Merseburger Brücke bauen.....	16
Kreiseln.....	18
Seilspringen.....	18
Meister gib uns Arbeit auf	20
Stelzenlauf.....	22
Einradfahren	22
Himmelhuppe.....	24
Rollerspiele.....	26
Hahnenkampf.....	28
Musikanten, ihr seid Kerle, ihr versteht schon einen Spaß	30
Akrobat Schön	32
Der Plumpsack geht rum	34
Balanceakt	36
Gummihuppe	38
Er oder sie liebt mich – liebt mich nicht	40
Wippen.....	42
Buddeln	44
Murmeln.....	46

Tauchscher	48
Schwarzer Peter	50
Drachen bauen und steigen lassen.....	52
Mensch ärgere dich nicht!	54
Laterne, Laterne – Sonne, Mond und Sterne	56
Puppenmuttis	58
Pupp doktor Pille.....	60
Kasperletheater.....	62
Die Bastelstube	64
Hoppe, Hoppe Reiter	66
Weihnachtsbäckerei.....	68
Krämerlädl	70
Puppenhaus.....	72
Wer freut sich auf den Winter.....	74
Schlittschuhlaufen.....	76

VORWORT

Für euch, liebe Kinder und Spielfreudige!

Mit diesem kleinen Büchlein möchte ich euch meine Kinderspiele weitergeben. Sie haben uns Kindern in der schweren Nachkriegszeit geholfen, trotz des Leids glücklich zu sein.

Da ich Malerin bin, habe ich sie für euch gezeichnet und mit vielen Farben coloriert.

Wir waren natürlich nicht so schön gekleidet und hatten auch nicht so wunderbares Spielzeug. Aber wir haben davon geträumt. Und das hat uns geholfen.

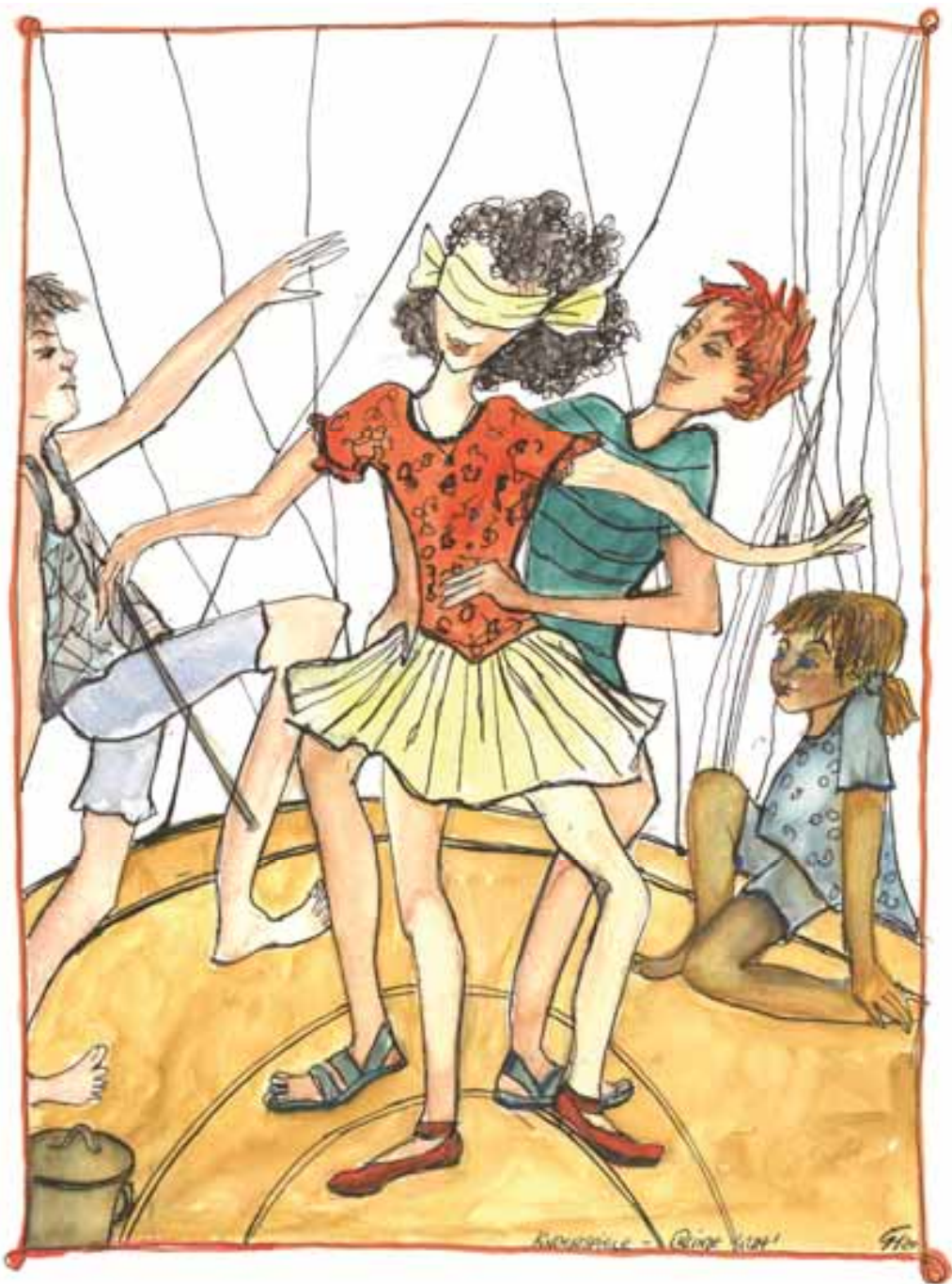
Wenn ihr auch allmählich älter werdet – vergesst das Spielen nicht! Es macht so glücklich!

Eure Gitta

BLINDE KUH

Bindet die Augen zu –
wir wollen spielen. Blinde Kuh!
Mit einem Stock in der Hand kommt es zum Drehen
und darf nun tastend vorwärtsgehen.
Kommt ein blecherner Ton,
wartet im Topf ein süßer Lohn.

Oft zu Geburtstagen gespielt – das Geburtstagskind
durfte beginnen und immer wieder wurde „Süßes“
nachgelegt.



FISCHER – WIE HOCH STEHT DAS WASSER ...

Fischer, wie hoch steht das Wasser?

Wie kommt man da rüber?

Der vorher ausgewählte Fischer muss sich nun eine Möglichkeit ausdenken – zum Beispiel auf einem Bein, schwimmend, auf allen Vieren krabbelnd oder rennend ...

Der Fischer muss nun auch in der gewählten Gangart versuchen einen der Mitspieler zu fangen. Dieser wird dann der nächste Fischer und weiter geht's.

