




HEIMATSCHATZKISTE

für Kinder in Mecklenburg-Vorpommern

Handreichungen und Ideen für
pädagogische Fachkräfte



**Mecklenburg
Vorpommern** 

Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur

Herausgeber:

Heimatverband Mecklenburg-Vorpommern e.V.
Mecklenburgstraße 31
19053 Schwerin
Telefon: 0385 / 5777 3711
www.heimatverband-mv.de

Redaktion:

Johanna Bojarra und Antonia Stefer

Lektorat:

Dr. Ralf Gehler und Ulrike Stern

Illustrationen der Sympathiefiguren:

Steffi Meyer

Das Projekt "Heimatschatzkiste" ist ein Projekt des Heimatverbandes Mecklenburg-Vorpommern e.V.

Es wird vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern gefördert.

Alle Rechte liegen beim Heimatverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. und beim Förderer.
© Schwerin, 2019

Auf der Homepage www.heimatschatzkiste.de finden Sie alle Materialien der Heimatschatzkiste. Viele davon können Sie im Handel erhalten.

Eine Liste mit Literaturempfehlungen ist ebenfalls verfügbar.

Außerdem halten wir Sie immer auf dem neuesten Stand zu den Fortbildungen der Heimatschatzkiste.

Kinderspiele, Rätsel, Sagen

Murmelspiele

(Susan Lambrecht)

Gesellschaft zur Förderung des Wossidlo-Archivs e.V.

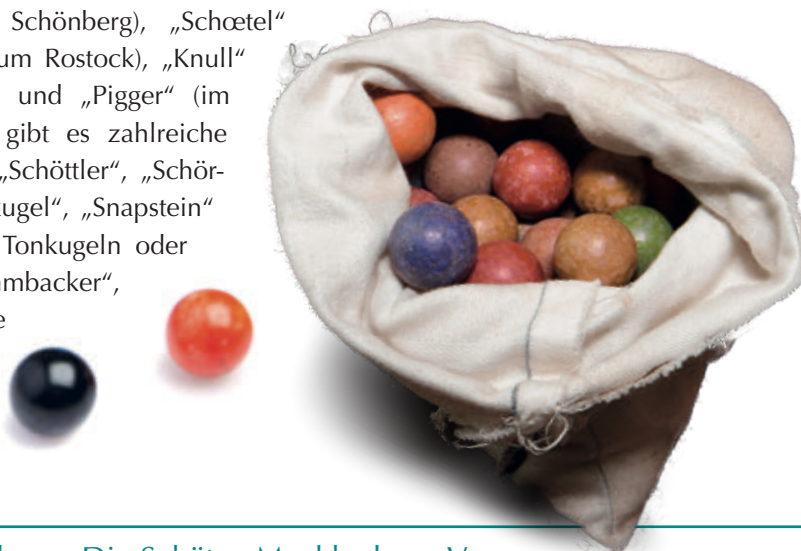
Mörikeweg 8
18146 Rostock
gwa@web.de
Tel.: 0381 6374940

Das Angebot ist einer Publikation von Susan Lambrecht entnommen. Der Auszug zu den Murmelspielen darf mit freundlicher Genehmigung von Frau Lambrecht abgedruckt werden. Die Publikation enthält neben den Murmelspielen verschiedenste weitere alte Kinderspiele aus Mecklenburg, die zum Teil in ähnlicher oder leicht abgewandelter Form auch in Vorpommern gespielt wurden, bzw. von ganz eigenen vorpommerschen Spielen ergänzt werden könnten. Den Spielen ist eigen, dass sie kaum Material brauchen. Kinder, ein Stock und sandiger Boden reichen in vielen Fällen. Manche alten Kinderspiele haben sich bis heute auf den Schulhöfen und in den Gärten und Höfen der Kindertagesstätten erhalten. Ruf- und Laufspiele gehören dazu, Abzählreime und Geschicklichkeitsspiele ebenso. Wer herausbekommen möchte, welche Spiele früher in seiner Region genau gespielt wurden, kann Urgroßeltern und Großeltern fragen. Viele können noch Auskunft geben, was sie als Kinder auf der Straße oder in der Schule gespielt haben. Da während der Spiele früher Plattdeutsch gesprochen wurde, lassen sie sich heute besonders gut für die Plattdeutschvermittlung nutzen.

Die Publikation können Kindertageseinrichtungen zu einem reduzierten Preis über die Gesellschaft zur Förderung des Wossidlo-Archivs bestellen:

Lambrecht, Susan: „Buller, buller, unner’n Wagen!“ Historische Kinderspiele aus Mecklenburg, zusammengestellt aus den Sammlungen Richard Wossidlos.

Besonders im Frühjahr, wenn die Erde getrocknet war, wurden die „Marmelbüdel“ hervorgeholt. Murmelspiele wurden in Mecklenburg und Vorpommern in den unterschiedlichsten Varianten gespielt. Die Spielkugeln heißen: Murmel (in der Gegend um Malchin, Güstrow, Stavenhagen, Schönberg), „Schoetel“ und „Schöttel“ (in und um Rostock), „Knull“ (im Süden des Landes) und „Pigger“ (im Nordwesten). Daneben gibt es zahlreiche andere Ausdrücke, wie „Schöttler“, „Schör-ling“, „Schölling“, „Stötkugel“, „Snapstein“ oder „Knicker“. Es gibt Tonkugeln oder auch Lehmkugeln („Leihmbacker“, „Leihmsnappel“), die die Kinder selbst herstellten, im Ofen trockneten





und bunt anmalen. Gelangen diese nicht so rund, dann wurden sie z. B. als Eier, „Hühnereier“, „Plummen“, „Kroepel“, „Stotterpeiter“, „Humpelfritz“, „Platffaut“ oder „Hasenkoetel“ beschimpft. Wertvoller waren Kugeln aus Eisen, Blei und Porzellan. Am begehrtesten waren wohl die bunten Glaskugeln (genannt „Glaser“, „Glasknüttel“, „Kaiser“, „König“, „Glücksschüdder“, „Rägenbagen“ oder „Stiernog“). Eine Glaskugel konnte gegen 10, 20 oder gar 100 Tonkugeln eingetauscht oder verpfändet werden.

Spielvarianten:

Alter: ab 3 Jahren (unter Aufsicht)

Benötigte Materialien:

- Murmeln in verschiedenen Größen

Murmelspiele mit einem Loch

Mit dem Hacken wird ein Loch in die Erde gedreht. Etwa zwei Meter davor wird ein Strich gezogen. Es können beliebig viele Spieler mitspielen. Die Kinder einigen sich vor dem Spiel auf bestimmte Regeln, z. B. wie viele Murmeln jeder Spieler einsetzen darf.

1. Variante: Jeder Spieler spielt der Reihe nach eine Kugel in das Loch hinein. Trifft er einmal daneben, scheidet er aus. Die Murmeln bleiben im Loch. Der letzte Spieler, der seine Murmel in das Loch gespielt hat, erhält alle Murmeln, die sich in dem Loch befinden.

2. Variante: Jeder Spieler spielt der Reihe nach eine Kugel in das Loch hinein. Wer daneben trifft, darf in der nächsten Runde mit dem gekrümmten Zeigefinger seine Kugel von ihrem Standort aus in das Loch schubsen. Trifft er dabei auch nicht, scheidet er aus. Der letzte Spieler, der seine Murmeln in das Loch gespielt hat, erhält alle Murmeln, die sich in dem Loch befinden.

3. Variante: Die Holz- oder Lehmurmeln aller Mitspieler befinden sich in einem Loch. Mit einer Glas- oder Eisenkugel müssen die Mitspieler versuchen, die Murmeln aus dem Loch herauszuschießen. Die Zahl der Versuche oder Spielrunden wird vorher festgelegt. Es gewinnt, wer die meisten Murmeln herauschießen konnte.

4. Variante („Knips-sei-in“): Die Kugeln aller Mitspieler werden um das Loch herum ausgestreut. Durch Schnipsen mit dem Daumen und dem Mittelfinger müssen die Mitspieler ihre Kugeln in das Loch bringen.

Das Murmelloch hat verschiedene Bezeichnungen: „Lock“, „Schœtellock“, „Marmellock“, „Marmelkuhl“, „Snappkuhl“, „Hexenkuhl“, „Kuhllock“, „Kätel“, „Marmelkätel“, „Pott“, „Pottlock“, „Bütt“, „Einbütt“ oder „Nest“.

Murmelspiel mit einem Kreis

Statt in ein Loch können die Murmeln auch in einen Kreis oder in ein Dreieck (oder auch aus einem Loch oder Dreieck heraus) gespielt werden. Carl Friedrich Maaß berichtet von diesem Spiel, das um 1900 in Neukalen gespielt wurde: „Sehr beliebt bei Mädchen und Knaben war das Kugelspiel, das Spiel mit den ‚Schöllings‘, jenen bunten Tonkugeln und den meist etwas größeren Glaskugeln. Man machte mit einem kurzen Stockende einen Kreis in den Boden, etwa 15 cm im Durchmesser.

Wer mitspielen wollte, musste eine kleine Anzahl von Tonkugeln in den Kreis tun, jeder die gleiche Anzahl. Aus einer bestimmten Entfernung musste man nun mit der Glaskugel nach dem Kreis trünneln, um eine kleine Kugel zu treffen. Traf er so, dass eine kleine Kugel aus dem Kreis rollte, durfte er sie behalten und von der Lage der Glaskugel aus weiterspielen, was dann natürlich schon leichter war. Traf er nicht, so war er raus und der Nächste war dran. Mit diesem Kugelspiel wurde von den Kindern im Frühling begonnen. Man meinte sogar, dass der Frühling da sei, da die Kinder mit ihrem Kugelspiel begonnen hätten.“

Murmelspiel mit drei Löchern

Mit dem Hacken werden drei im gleichen Abstand nebeneinander liegende Löcher in den Sand gedreht. Drei Spieler können mitspielen. Jeder Spieler legt eine Murmel in eins der Löcher, so dass in jedem Loch eine Kugel liegt. Das Spiel beginnt, und jeder Spieler muss nun mit seiner Murmel nacheinander jedes Loch treffen. Gelingt ihm das, dann gewinnt er die Murmeln, die in den drei Löchern liegen. Hat er einen Fehlwurf, dann muss er die Murmel, mit der er gespielt hat, in das Loch zu den anderen Murmeln legen.

Murmelspiel mit neun Löchern „Kätel, Eck un Butt“

Spielfeld: Das Spielfeld ist etwa 1 m² groß. In der Mitte befindet sich ein großes Loch („Kätel“), an den vier Ecken müssen mittelgroße Löcher („Eck“) ausgedreht werden und zwischen ihnen vier kleine Löcher, „Butt“ genannt („Butt“, „Bütte“ = Gefäß). Die Sperrlinie ist 6 – 10 m vom Feld entfernt. Die Mädchen wählen oft einen kleineren Abstand. Die Löcher werden mit dem Hacken ausgedreht und verschieden groß geformt. Man kann das Spiel auf ebener Erde, leicht „barg up“ (bergauf) und leicht „barg dal“ (bergab) „utführen“ (ausführen).

Spielverlauf: Jeder der fünf bis zehn Mitspieler gibt eine bestimmte Anzahl Murmeln in den „Kätel“. Es wird ausgelost, wer beginnt, zum Beispiel mit „Tipp – Topp“. Die Spieler halten sich vor der Sperrlinie auf, treten nacheinander in das Mal und versuchen, mit ihrem „Boxer“ (große Glaskugel), der sich von anderen Murmeln im Aussehen unterscheidet, den „Kätel“ zu treffen. Es ist auch möglich, dass ein „Boxer“ von Hand zu Hand geht.

Für die Auswertung des Spiels gibt es verschiedene Möglichkeiten:
Nur ein Spieler trifft den „Kätel“. Dieser erhält alle Murmeln. Das Spiel beginnt von vorn.
Zwei oder mehrere treffen den „Kätel“. Sie müssen um den Kesselinhalt noch einmal mit ihrem Boxer ausspielen. Das Spiel beginnt von vorn.

Nur ein Spieler trifft „Eck“, alle anderen haben die Löcher verfehlt. Dieser erhält die Kesselinlage. Das Spiel beginnt von vorn. Mehrere Spieler treffen „Eck“, keiner den „Kätel“, diese müssen gegeneinander um den Kesselinhalt ausspielen. Das Spiel beginnt von vorn. Einer trifft „Butt“, alle anderen Spieler verfehlen ein Loch. Dieser bekommt den Kesselinhalt. Das Spiel beginnt von vorn.

Mehrere Spieler treffen „Butt“. Siehe oben.

Ein Spieler trifft „Eck“ und einer „Butt“. Der Spieler, der „Eck“ trifft, erhält den Inhalt des Kessels, denn das Feld „Eck“ zählt mehr als „Butt“.

Keines der Löcher wird getroffen. Der Inhalt verbleibt im „Kätel“. Das Spiel beginnt von vorn. Ähnliche Varianten sind auch als „Koenkspill“ oder „Nägenlock“ bekannt.





Rätsel raten

(Susan Lambrecht)

Alter: ab 4 Jahren

Es gibt immer wieder Situationen, in denen man mit Kindern kurze „Leerlauf-Zeiten“ überbrücken und mit einer sinnvollen Beschäftigung füllen muss. Hierfür eignet sich das Rätselraten wunderbar.

Schon unsere Vorfahren waren wahre Meister im Erfinden und Lösen von Rätseln. Gerätselt wurde bei allen Gelegenheiten: beim Hüten der Schafe auf dem Feld, beim Spinnen in der Schummerstunde oder während anderer einfacher Tätigkeiten, bei denen man kaum nachdenken musste. Es gibt sowohl einfache Rätsel, in denen ein Tier, eine Pflanze oder ein Gegenstand erraten werden soll, als auch komplizierte Gesprächsrätsel, in denen zwei Dinge gleichzeitig erraten werden sollen. Der mecklenburgische Volkskundler Richard Wossidlo (1859 - 1939) hat in seinem ersten größeren Werk 1000 Rätsel und ihre unterschiedlichen Varianten publiziert.

Heute ist das Erraten von Rätseln eine gute Übung, um die Konzentrationsfähigkeit, die Auffassungsgabe und das Zuhören zu trainieren.

Die Kinder können eigene Rätsel zu den Alltagsgegenständen, die sie umgeben, entwickeln. Dies kann in mehreren Stufen geschehen.

1. Einen Gegenstand im Raum erraten:
„Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist schwarz ...“
2. Einen Gegenstand / eine Pflanze / ein Tier aus der Umgebung gemeinsam beschreiben und daraus ein Rätsel entwickeln:
„Es hat vier Beine und steht still im Raum.“ - (der Tisch)
3. Mit den Kindern gemeinsam Rätsel in der Ich-Form entwickeln:
„Ich habe ein Haus und das trage ich immer mit mir herum. Wer bin ich?“ (die Schnecke)

Rätselbeispiele

*Es saß eine Jungfer auf dem Baum,
hat ein rotes Röckchen an,
in der Mitte ein Stein,
was kann das sein?
(die Kirsche)*



*Ihr lieben Leut',
was dies bedeut't,
hat sieben Häute,
beißt alle Leute.
(die Zwiebel)*



**Sing, Mäten, sing,
wat up de Wische ging.
Roden Schnäbel un lange Been
Sowat heff'k 'n half Jahr nich se(i)hn!
(de Adebör)**

*Sing, Mädchen, sing,
was auf der Wiese ging.
Roten Schnabel und lange Beine.
Sowas habe ich ein halbes Jahr nicht gesehen.
(der Storch)*



**Dat röddelt sick
un schöddelt sick
un mäkt 'n Hupen ünner sik.
(dat Säf)**



*Das rüttelt sich
und schüttelt sich
und macht einen Haufen unter sich.
(das Sieb)*

**Witt schmiet ik's up't Dack,
gäl kümmt dat wedder däl.
(dat Ei)**



*Weiß schmeiße ich es auf's Dach,
gelb kommt's wieder runter.
(das Ei)*

*Vier Beine hat's und läuft doch nicht.
Federn hat's und fliegt doch nicht.
Immer steht es mäuschenstill,
weiter nichts als Ruhe will.
(das Bett)*



Rätselausgaben

Wossidlo, Richard: Rätsel (= Mecklenburgische Volksüberlieferungen, Bd. 1). Rostock: Hinstorff 1897.

(Nachdruck [ohne Anmerkungen]: Mecklenburgische Rätsel/Richard Wossidlo. Rostock: MV-Taschenbuch 2002).

Gillhoff, Johannes: Das mecklenburgische Volksrätsel. Rostock: MV-Taschenbuch 2001.
(Nachdruck, zuerst 1892)

Bentzien, Ulrich: Der Rätselkasten. Volks- und Kunsträtsel aus 500 Jahren. Köln: Anaconda 2007.