

Wi snackt platt

So as dat fröher mol wer



An Speeldisch

Vorwort - Een lütt Woort vörweg

Mit dieser Broschüre präsentieren wir ihnen „Spiele von gestern“. Wir wollen damit ihre Erinnerungen an Spielsituationen in ihrer Familie und in ihrem Freundeskreis wachrufen. Als kleinen Erinnerungsschlüssel haben wir kurze Spielbeschreibungen hinzugefügt. Unser „Bilderbuch“ kann Gespräche anregen und vielleicht dazu verleiten, wieder einmal zu spielen. Eventuell suchen sie auch nach alten Spielen auf dem Dachboden, der Abseite oder in irgendwelchen Schubladen. Wir hoffen, so ein bisschen Spaß und Freude vermitteln zu können.

In düt lütt Book wiest wi ju „Speele vun güstern“. Denn könnt ji noch mal dor an denken, wi ji fröher in de Familie oder mit jon Frünn speelt hebbt. Dorto hebbt wi dat noch mal opschreven, wi de Speelregeln sünd. Denn köönt ji dat noch mal besnacken oder ok noch mol wedder speelen. Mag ween, de een oder anner hett noch oole Speele op´n Bööm, inne Afsiet oder in Schuuf. Denn söökt de man rut un denn man veel Vergnügen un ´n Barg Höög darbi!

Krempe, im März 2020
Lothar Schramm
Maria Meiners-Gefken
Dörte Harms

Die Texte zu den Spielen sind den Originalspielregeln der beschriebenen Spiele entnommen. Ergänzungen und fehlende Daten gehen neben der Recherche bei Wikipedia (WWW), hier insbesondere Ursprungsfragen, auf folgende Bücher zurück:

Das neue rororo Spielbuch, Helmut Steuer/Claus Voigt, Rowohlt 1980
Das große Taschenbuch der Freizeitspiele, Humboldt-Taschenbuch 1983
Das Spielebuch, Erwin Glonnegger, Drei Magier Verlag 1999
Spiele der Welt, Frederic V. Grunfeld, Wolfgang Krüger Verlag 1976
Das Große Buch der Brettspiele, RC Bell, Domini Sumus Verlag 1980

Mensch ärgere dich nicht!

Spielbeschreibung:

Ein würfelabhängiges Wettlaufspiel, bei dem diejenigen gewinnen, die als erste ihre vier Spielfiguren in ihr „Haus“ gebracht haben. Trifft ein Pöppel auf den Spielstein eines anderen auf demselben Feld, wird dieser auf das Startfeld zurückgesetzt.

Deshalb: Mensch ärgere dich nicht!

Hinweis:

Das wohl bekannteste Brettspiel, nicht nur in Deutschland

Speelbeschriebung:

Bi düt Speel loopt de Speelfiguren üm de Wett, jümmers so fix, as de Wörpel dat anwiest. Keen toerst all sien veer Steen „in ´n Huus“ hett, de hett wunnen. Wenn een mit sien Speelsteen op een Plack landt, wo all een steiht, smitt he em rut, denn mutt de noch mal vun vörn anfangen.

Dorüm: Minsch arger di ni!

Hinwiesen:

Düt Brettspel kennt de mehrsten Lüüd, ni blots in Düütschland.

Verlag: Schmidt- Spiele, Josef Friedrich Schmidt

Veröffentlichung: Ausgabe von 1920 (Replik zum 90. Geburtstag, 2004)

Art des Spiels: Wettlaufspiel

Ursprung: Pachisi und Ludo sind Vorläufer

Minsch arger di ni!



Spitz, pass auf

Spielbeschreibung:

Alle Spieler stellen ihren Kegel in der Mitte des Tisches auf einem Plättchen eng zusammen und halten das Schnurende fest. Ein Spieler ohne Kegel erhält Würfel und Würfelbecher. Er stülpt den Becher auf den Tisch. Zeigt der Würfel nach Aufheben des Bechers 1 oder 6, so müssen die Spieler ihre Kegel schnell wegziehen; der Würfler aber versucht, eine möglichst große Anzahl Kegel mit dem Becher zu fangen. Für kleinere Kinder, die noch nicht zählen können, wird mit einem Farbwürfel gespielt, dazu werden zwei bestimmte Farben vereinbart. Im Übrigen gilt die obige Spielregel.

Hinweise:

Fast unverändert wird es heute noch produziert.

Das Spiel wird heute sogar zu Therapiezwecken eingesetzt.

Speelbescriebung:

All Speelers stellt jümehr Kegels merrn op ´n Disch op een Plack tohoop un hoolt dat Enn vun de Snor fast. Een Speeler hett keen Kegel, he hett den Wörpel un den Wörpelbeker, den he op den Disch stülpt. Wiest de Wörpel ´ne Een oder een Söss, denn mööt de Speelers gau ehrn Kegel wegtrecken un he mutt versöken, ´n Barg vun de Kegels to fangen. Wenn lütte Kinner mitspeelt, de de Tallen noch ni kennt, kann man een Wörpel mit Farven nehmen. Twee Farven ward afsnackt anstell vun Een un Söss. Un denn geht dat nipp so as mit de Tallen.

Hinwiesen:

Dat Speel ward hüüt noch meist unverännert produzeert.

Hüüttodaags warrt düt Speel ok för mennigeen Therapie insett.

Verlag: Schmidt-Spiele

Veröffentlichung: Mitte der 1950er Jahre, Nr. 88/56, mit Lederbecher

Kurzbeschreibung: Reaktions- Konzentrationsspiel

Ursprung: Mitte der 1950er Jahre brachte Schmidt das Spiel auf den Markt.

Spitz, pass op



Kreiselspiel

Spielbeschreibung:

Jeder Mitspieler darf alle seine Kreisel drehen. Die Kreisel müssen in dem Start-Oval aufgesetzt werden. Fällt ein Kreisel nicht in ein Zahlenloch, wird er aus dem Spiel genommen. Sieger ist der Spieler, dessen Kreisel insgesamt die höchste Zahl erreichen.

Hinweis:

Heutzutage eine Rarität

Speelbescriebung:

Jede Speeler dörf all sein Küssels dreihn, darto mutt he de Küssels op dat ovale Plack opsetten. Wenn een Küssel ni in een Lock mit een Tall faltt, dörv he ni mehr mitspeelen. Wunnen hett de Speeler, den sein Küssels tosamerekent de hööchste Tall to faten kriggt.

Hinwiesen:

Düt Speel is hüütodaags een Roorität.

Verlag: Schmidt-Spiele

Veröffentlichung: Ausgabe Mitte der 1950er Jahre, Spiel-Nr. 173/1

Art des Spiels: Geschicklichkeitsspiel

Ursprung: Im europäischen Kulturraum finden sich Kreiselspiele schon sehr früh. Sie waren z.B. in den Niederlanden auf dem Gemälde „Die Kinderspiele“ des Bauernmalers Pieter Brueghel der Ältere aus dem Jahr 1560 dokumentiert.

Kreiselspeel



Hütchenspiel

Spielbeschreibung:

Mittels Wippbrett möglichst viele der eigenen Hütchen in das Lochbrett schleudern und dabei möglichst hohe Punktzahlen erreichen. Je weiter die Wippbretter von der Spiel-schachtel entfernt sind, desto mehr Geschicklichkeit ist erforderlich.

Hinweis:

Dieses Spiel wurde und wird in den verschiedensten Varianten so z.B. auch als „Tischfederballspiel“ von unterschiedlichen Verlagen produziert. Es ist ein Dauerbrenner.

Speelbeschreibung:

Mit dat Wüppbrett mutt een vun sin lütten Hööt so veel as geiht in dat Lockbrett sleudern, dorbi mutt he seen, dat he ´n Barg Punkttalln tosamen kriggt. Wenn dat Wüppbrett wieder aff liggt vun de Schachtel, mutt een ornlich anstellig ween.

Hinwiesen:

Düt Speel giff dat in ünnerscheedliche Oorten, to ´n Bispill as Dischfedderball vun verscheden Anbeeders. Dat is een Duerbrenner.

Verlag: Hausser Spiele

Veröffentlichung: Ausgabe von ca. 1955, das Original-Hausser-Spiel, mit Stehauf-Hütchen (Pat. Nr. 164)

Kurzbeschreibung: Geschicklichkeitsspiel

Ursprung: In den 50er und 60er Jahren boomten Geschicklichkeitsspiele. Jeder Verlag hatte dieses Geschicklichkeitsspiel in seinem Programm.

Hootspeel



Poch

Spielbeschreibung:

1 Pochbrett sowie ausreichend Spielchips, außerdem 32 Karten (= ein Skatblatt)

Das Pochspiel findet in drei Phasen statt:

Eine Art Rommee = Vergleich der Handkarten mit den Bildern auf dem Pochbrett (Trumpffarbe), um aus den entsprechenden Mulden die Chips als Gewinn einzustreichen.

Eine Art Poker (Pochen) = um die höchste Wertung bieten und den entsprechenden Gewinn aus der Jokermulde zu entnehmen.

Eine Art Ablagespiel, wer als erster keine Karten mehr hat, gewinnt die Chips aus der mittleren Mulde.

Hinweis:

Ein Spiel, das im Laufe der Jahrhunderte immer mal wieder Phasen der Wiederentdeckung feierte.

Speelbescriebung:

Man bruukt een Pochbrett un noog Speelchips, dorto 32 Koorten (= een Skaatblatt)

Wi speelt dat Speel in dree Törns:

Toerst as bi Rommee = jedeen vergliekt sein Handkorten mit de Biller op dat Pochbrett (Trumffarv), dat he de Chips ut de Löcker as sien Gewinn instrieken kann.

Denn geht dat wieder as bi Poker (dat is dat Pochen) = nu mööt de Speelers üm den höchsten Weert beeden, dat se den Gewinn ut dat Jokerlock nehmen köönt.

Toletzt ward affleggt. De toerst keen Korten mehr hett, kriggt de Chips ut dat middelste Lock.

Hinwiesen:

Dat Speel is all recht oold, in ´n Loop vun de Johrhunnerte is dat ümmer mal wedder opleevt.

Verlag: diverse

Veröffentlichung: nicht bekannt (sehr altes Pochbrett)

Art des Spiels: Kartenbrettspiel

Ursprung: 16. Jahrhundert, Europa

Poch



Das lustige Topfspiel

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler wirft der Reihe nach mit 2 Würfeln und setzt ein Geldstück auf einen freien Kreis der gewürfelten Zahl. Sind sämtliche Kreise einer Zahl voll besetzt, so darf derjenige, der als nächstes diese Zahl würfelt, den ganzen Einsatz nehmen. Bei einer gewürfelten 7 kommt ein Geldstück ins Henkeltöpfchen, bei einer gewürfelten 12 darf man sich den gesamten Inhalt des Henkeltöpfchens nehmen.

Hinweis:

Dieses Spiel ist auch als Die böse 7 oder Harlekinspiel bekannt.

Speelbeschreibung:

Jedeem Speeler mutt na de Reeg mit twee Wörpels schmieten, denn sett he een Geldstück op een frien Kring vun de Tall, de he wörpelt hett. Wenn all de Kringen vun een Tall besett sünd, dörv de Speeler, de düsse Tall as nächstet wörpelt, den heelen Insatz nehmen. Wenn een Söben wörpelt wart, kümmt een Geldstück in den lütten Putt mit dat Öhr, wenn een de Twölf wörpelt, dörf he sik dat ganze Geld ut den lütten Putt nehmen.

Hinwiesen:

Düt Speel is ok as De bööse 7 oder Harlekinspeel bekannt.

Verlag: Josef Friedrich Schmidt, München, Vorläufer der heutigen Marke Schmidt Spiele

Veröffentlichung: Die vorliegende Ausgabe stammt vermutlich aus dem Jahr 1955

Kurzbeschreibung: Glücksspiel

Ursprung: liegt weit im 19. Jahrhundert (oder noch weiter) zurück

Dat fidele Puttspeel



Lustiges Angelspiel

Spielbeschreibung:

Ohne in den Teich zu schauen nacheinander mit seiner magnetischen Angel möglichst hochwertige Fische (Wert aufgedruckt) an den Haken zu bekommen bis der Teich leer ist. Wer am Ende die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Hinweis:

Dieses Spiel wurde und wird in den verschiedensten Varianten von unterschiedlichen Verlagen produziert, ein Dauerbrenner.

Speelbescriebung:

De Speelers mööt ahn in den Diek to kieken, een na den annern mit een magnetische Angel de Fisch an den Haken kriegen, bit de Diek leddig is. De Fisch hebbt opdruckte Tallen. Keen an Enn de mehrsten Punkten tosamen kreegen hett, de hett wunnen.

Hinwiesen:

Düt Speel giff dat in recht ünnerscheidliche Oorten vun de verscheden Anbeeders, dat is een Duerbrenner.

Verlag: Unbekannt

Veröffentlichung: Nr. 90/43, Luxusausgabe, 1940 - 1950er Jahre

Kurzbeschreibung: Glück- und Geschicklichkeitsspiel

Ursprung: Das Spiel ist nachweislich bereits seit Ende des 19. Jahrhunderts bekannt war und hergestellt wurde. Meist beruht es auf einem magnetischen oder einem mechanischen Prinzip.

Fidelet Angelspeel



Halma

Spielbeschreibung:

In der Ausgangsposition stehen die Pöppel der Mitspieler in den besonders markierten Spielfeldecken oder den farblich abgesetzten Spitzen der Sterne. Durch Ziehen (ein Feld weiter in beliebiger Richtung) oder durch Springen (über eigene oder gegnerische Steine springen, wenn das direkte Feld dahinter frei ist) versucht jeder Mitspieler in die gegenüberliegenden Startfelder eines der Gegenspieler gelangen. Derjenige, dem das als Erstem gelingt, ist Sieger.

Hinweise:

Halma wird ursprünglich auf einem quadratischen Feld gespielt. Die Zugweise ging diagonal von Ecke zu Ecke. Später kam Sternhalma, auch als „Chinese Checkers“ bekannt, hinzu. Ziel ist es mit allen Spielsteinen als erster in die gegenüberliegende Sternenspitze zu gelangen.

Speelbescriebung:

To Anfang staht de Speelsteen vun de Speelers in de farbigen Ecken vun dat Speelfeld oder in de bunten Spitzen vun de Sterns. Dörch dat Trecken (een Feld wieder in elkeen Richt) oder dörch dat Springen (man döv über de eegen oder de annern Speelers ehr Steen springen, wenn dat direkte Feld dor achter free is) versöcht jede Speeler, in de Startfeller, de em gegenöver liegt, to kamen. Keen dat toerst toerecht kriggt, hett wunnen.

Hinwiesen:

Toerst worr Halma op een Veerkantfeld speelt, dor güng dat diagonal vun Eck to Eck. Looterhen keem Sternhalma dorto, dat is ok as „Chinese Checkers“ bekannt. Dorbi mööt denn de Speelsteen in de Sternspitz kamen, de gegenöver liggt.

Verlag: unbekannt

Veröffentlichung: um 1950

Kurzbeschreibung: Taktikspiel

Ursprung: Halma wurde 1883 vom amerikanischen Chirurgen George Howard Monks erfunden.

Halma



Mühle

Spielbeschreibung:

Die Spieler setzen abwechselnd je einen ihrer neun Spielsteine und versuchen auf den Eck- und Kreuzungspunkten des Spielplanes eine geschlossene Dreierreihe zu bilden, um dem Gegner einen Stein abzunehmen. Sieger ist, wer dem Gegner sieben Steine abgenommen hat oder ihn zugunfähig gemacht hat.

Hinweise:

Mühle gibt es in verschiedenen Varianten mit unterschiedlich gestalteten Spielplänen und einer je nach Spielplan und Kreuzungspunkten unterschiedlichen Anzahl von Spielsteinen.

Speelbeschreibung:

De Speelers sett een üm annern jümmers een vun ehre negen Speelsteen op de Eck- un de Krüzungspunkten vun dat Speelfeld. Dorbi versökt se, een Dreerreeg hentokriegen, denn köönt se ehren Mitspeeler een Steen wegnehmen. Wunnen hett, keen den annern toerst söben Steen afnahmen hett oder de anner kann mit sein Steen nich mehr trecken.

Hinwiesen:

Möhl gifft dat in verscheden Oorten mit ünnerschedliche Speelfeller. Dornah richt sik denn ok de Antall vun de Speelsteen.

Verlag: unbekannt, sehr altes Spielbrett

Veröffentlichung: unbekannt

Kurzbeschreibung: Taktikspiel für 2 Personen

Ursprung: Der älteste Mühlespielplan von 1400 v. Chr. wurde auf einer Dachplatte des Tempels in im ägyptischen Kurna entdeckt.

Möhl



Dame

Spielbeschreibung:

Dame ist ein strategisches Brettspiel für zwei Spieler und wird auf einem Schachbrett mit 8x8 Felder gespielt. Dabei werden nur die schwarzen Felder des Spielbretts genutzt, auf denen die typischen scheibenförmigen Spielsteine gezogen werden. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Steine vollständig durch Überspringen zu schlagen oder bewegungsunfähig zu machen und so das Spiel zu gewinnen. Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur „Dame“. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter Stein auf diesen gesetzt wird. Eine Dame darf beliebig weit vorwärts oder rückwärts ziehen und dabei einzeln stehende Spielsteine des Gegners überspringen und schlagen.

Hinweise:

Das Damespiel entstand wahrscheinlich im 12. Jahrhundert im heutigen Spanien oder in Südfrankreich aus dem damals verbreiteten Alquerque und wurde auf einem Schachbrett mit den Spielsteinen von Backgammon gespielt.

Speelbescrieving:

Dame is een strategischet Brettspel för twee Lüüd, dat wart op een Schachbrett mit 8 x 8 Feller speelt. De Speelsteen, de as Schieben utseht, dörrft blots op de swatten Feller trocken wann. Man mutt versöken, all de Steen vun den Gegenspeeler to überspringen un denn intokasseeren oder se to blockeern, un so dat Speel to winnen. Wenn een Steen bit na de gegenöverliggende Siet kümmt, wartt he „Dame“. Denn wart dor een tweeten Steen opsett. De Dame dörf so wiet vörwarts un rüchwarts trecken, as se mých. Dorbi dörv se enkelte Speelsteen vun den Gegenspeeler överspringen un slaan.

Hinwiesen:

Dat Damespeel is wohrschieenlich in 't 12. Johrhunnert in dat hüüdige Spanien oder in Südfrenkrik ut dat damols veerbreedte Speel Alquerque entstahn un worr op een Schachbrett mit de Speelsteen vun Backgammon speelt.

Verlag: unbekannt

Veröffentlichung: altes Spielbrett, unbekannt

Kurzbeschreibung: Taktik- und Strategiespiel

Ursprung: erste Spielbretter gehen bis auf 17. Jahrhundert zurück.

Dame



Schlachtfest

Spielbeschreibung:

Das Spiel besteht aus farbig bedruckten Puzzleteilen von Schweinen mit jeweils Würfelarstellungen mit verschiedener „Augenzahl“ in verschiedenen Farben und einem Würfel. Die Spieler „erwürfeln“ sich ein Puzzleteil und versuchen es in eines der farbigen Schweine einzusetzen. Wer die meisten Schweine fertigstellt, hat gewonnen.

Hinweis:

Schon 1925 erschien dieses Spiel beim gleichen Verlag.

Speelbescriebung:

Dat Speel besteiht ut farbig bedruckte Puzzlededeel vun Swien, dor sünd de verscheeden Wörpeloogen in ünnerscheidlich Farven opdruckt, un een Wörpel. De Speelers wörpelt sik een Puzzledeel un versökt, dat in een vun de bunten Swien intosetten. Keen de mehrsten Swien farigstellt hett, hett wunnen.

Hinwiesen:

Al 1925 geev dat düt Speel bi den gliken Verlag.

Verlag: A. Sala, Verlag der Rotsiegel-Spiele, West-Berlin

Veröffentlichung: Ausgabe von ca. 1950, Nr.104

Kurzbeschreibung: Glücksspiel mit kleinen taktischen Möglichkeiten

Ursprung: Wahrscheinlich seit Anfang des 20ten Jahrhunderts hergestellt.

Slachtfest



Elfer raus

Spielbeschreibung:

Zum Spiel gehören verschiedenfarbige Kartensätze mit den Zahlen 1 bis 20. Die Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt, der Rest der Karten (ca. ein Viertel) kommt in den Talon. Die rote 11 oder falls noch nicht im Spiel eine andersfarbige 11 dient als Startkarte. An diese kann in der gleichen Farbe entweder eine 12 oder eine 10 angelegt werden, sodass komplette Zahlenreihen von 1 - 20 entstehen. Wer nicht passend legen kann zieht eine Karte vom Talon. Sieger ist, wer als erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Hinweise:

Das abgebildete Spiel ist ein Dreifarbenspiel mit 60 Karten. Ein Spiel, das auch heute noch von verschiedenen Verlagen (z.B. Schmidt-Spiele) in der Regel mit 80 Karten produziert wird.

Speelbeschreibung:

To düt Speel gehöört Koortensätze mit de Tallen 1 bit 20 in ünnerscheidliche Farven. De Koorten wart to lieke Deelen an de Speelers verdeelt, de Rest (so üm un bi een Viddel) kümmt in den Talon. De rode 11 is de Anfangskoort, wenn de noch nich dorbi is, denn een annere 11. An de Anfangskoort kann in de lieke Farv een 12 oder een 10 anleggt warnn, so dat komplette Tallenreegen vun 1 bit 20 dorbi rutkamt. Keen ni passlich anleggen kann, de mutt een Koort ut den Talon trecken. Keen toerst keen Koorten mehr hett, hett wunnen.

Hinwiesen:

Düt Speel is een echten Klassiker, to´n ersten Mal worr dat 1925 in een Katalog vun de Firma Hausser anbaden. Mehrstieds hett dat Speel 80 Koorten.

Verlag: Hausser Spiele, O. u. M. Hausser, Neustadt b. Cbg.

Veröffentlichung: Ausgabe von ca.1930

Kurzbeschreibung: Familienkartenspiel, Ab- bzw. Anlegespiel

Ursprung: Ein echter Klassiker ist dieses Kartenspiel, das erstmals 1925 in einem Katalog der Firma Hausser angeboten wurde.

Ölven rut



Mikado

Spielbeschreibung:

Das Spiel wird auf einem Tisch oder auf glattem Boden gespielt. Der erste Spieler stellt alle Stäbe gebündelt auf den Tisch und lässt sie umfallen. Nun soll ein Stab nach dem anderen weggenommen werden, ohne dabei andere Stäbe zu bewegen.

Bewegt sich bei dem Versuch ein zweiter Stab (üblicherweise kommentiert mit „hat gewackelt“), wird abgebrochen. Die verbleibenden Stäbe werden eingesammelt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Meistens wird so lange gespielt, bis alle Stäbe von Spielern genommen wurden.

Hinweise:

Heutzutage gibt es das Mikado-Spiel in verschiedenen Größen angefangen bei ca. 20 cm Länge bis 150 cm Länge.

Speelbescriebung:

Dat Speel warrt op 'n Disch oder op 'n glatten Footbornn speelt.

De erste Speeler stellt all de Sticken in een Bünzel op den Disch un lött se ümfallen.

nu schüllt de Sticken een no den annern wegnahmen warrn, dorbi dörfft sik de annern Sticken ni bewegen.

Bewegt sik een annern Stick, („he hett wackelt“), is dat Speel to Enn, denn warrt de Sticken insammelt un de nächste Speeler is an de Reeg.

Mehrstieds warrt avers so lang speelt, bit all de Sticken vun de Speelers afnahmen worrn.

Hinwiesen:

Hüüdigendaags giff dat dat Mikado-Speel in verscheden Grötten, vun 20 cm Längde bit 150 cm Längde.

Verlag: diverse

Veröffentlichung: 1960er Jahre

Kurzbeschreibung: Geschicklichkeitsspiel

Ursprung: ein Spiel, das in Europa entstand und angeblich schon unter den Römern bekannt gewesen sein soll.

Mikado



Vexierspiele

Spielbeschreibung:

Die Aufgabe besteht in der Regel darin, zwei Teile auseinanderzunehmen oder wieder zusammenzusetzen, also etwas zu entwirren oder sinnvoll zusammenzusetzen.

Hinweis:

Es gibt Vexiere aus verschiedensten Materialien, z. B. aus gebogenen Drähten, Schnüren oder Holzkugeln.

Speelbescriebung:

De Opgav is mehrstendeels, dat een twee Deelen uteneen nehmen oder wedder tosamenstellen schall.

Hinwiesen:

giff Vexeere ut de ünnerscheidlichsten Materiolen, to'n Bispill ut böögten Droht, Snören oder Holtkugeln.

Verlag: unbekannt

Veröffentlichung: in „Western Germany“

Kurzbeschreibung: Geduldsspiele

Ursprung: Vexierspiele feierten erst am Ende des 19. Jahrhunderts ihren Aufschwung. Zu dieser Zeit waren auch Puzzles sehr beliebt.

Vexeerspeeie



Das Käferspiel

Spielbeschreibung:

Es wird reihum gewürfelt. Mit der gewürfelten Augenzahl, darf man einen Stecker in die entsprechende Position auf seinem Käferspielbrett stecken. Wer als erstes all seine Stecker in seinem Käfer untergebracht hat, ist Sieger. Dabei gilt:

Körper	eine 6 würfeln	Hals	eine 5 würfeln
Augen	je eine 4 würfeln	Fühler	je eine 3 würfeln
Füße	je eine 2 würfeln	Schwanzende	eine 1 würfeln

Hinweis:

Dieses Spiel stammt aus den 1960er Jahren, diese Ausgabe ist besonders liebevoll gestaltet.

Speelbescriebung:

Reegüm warrt wörpelt. Mit de Oogentall, de een wörpelt hett, dörrf man een Stecker an de richdige Stell op sin Sepperspeelbrett steeken. Keen toerst all sein Steekers in den Sepper ünnerbröcht hett, hett wunnen.

So warrt dat makt:

Körper	een 6 wörpeln	Hals	een 5 wörpeln
Oogen	jedesmol een 4 wörpeln	Föhlens	jedesmol een 3 wörpeln
Fööt	jedesmol een 2 wörpeln	Steertenn	een 1 wörpeln

Hinwiesen:

Düt Speel stammt ut de 1960er John.

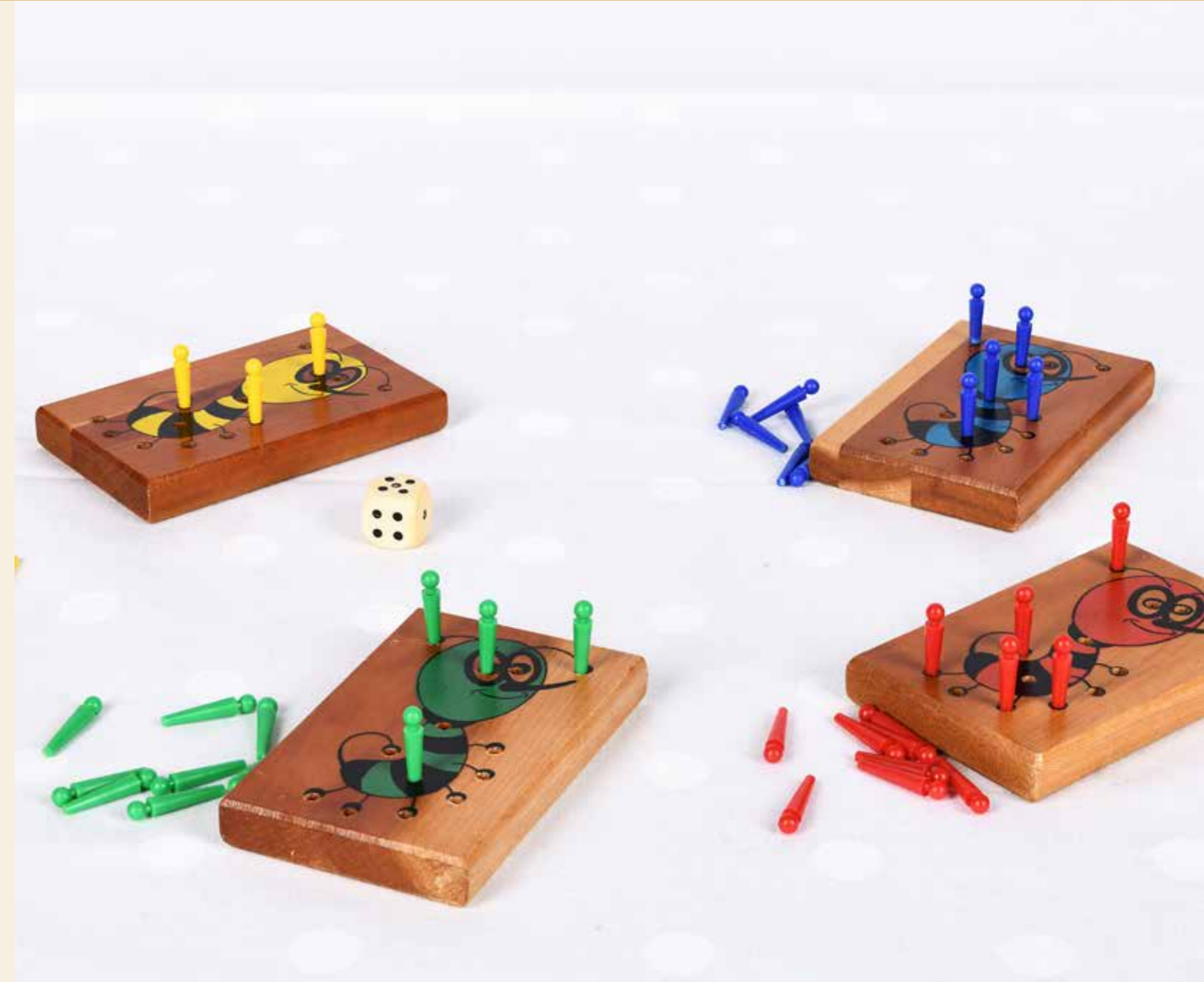
Verlag: Unbekannt

Veröffentlichung: Unbekannt

Kurzbeschreibung: Glücksspiel, Würfelspiel

Ursprung: unbekannt

Dat Sepperspeel (Käverspeel)



Das Flohspiel im Kunststoffpilz

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler erhält eine vereinbarte Anzahl kleiner und einen großen Chip einer Farbe. Reihum wird nun versucht, von den jeweils eigenen kleinen Chips einen nach dem anderen in das Ziel (Pilzstumpf, umgedrehter Pilzhut oder die Bodenplatte) zu schnippen. Dazu drückt man den großen Chip auf die Kante des kleinen. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Chips in den Pilz geschnippt hat.

Hinweis:

Dieses Spiel ist insbesondere als Kinderspiel beliebt und weit verbreitet.

Speelbescriebung:

Jedeen Speeler kriggt de lieke Antall vun lütte Chips un een grooten, all in de sülvige Farv. Reegüm mööt all versöken, ehr lütten Chips na dat Maal (den Pilz, den ümdreihten Pilzhoot oder de ünneren Plaat) to scheeten. Dorto drückt man den grooten Chip op de Kant vun den lütten. Wunnen hett, keen toerst all sein Chips in den Pilz schaten hett.

Hinwiesen:

Düt Speel is besünners bi de Kinner beleevt un dat is wiet verbreedt.

Verlag: VEB Elektro-Haushaltsgeräte Dresden

Veröffentlichung: Ausgabe der ehemaligen DDR

Kurzbeschreibung: Geschicklichkeitsspiel

Ursprung: Traditionsspiel: Entwickelt wurde das Kinderspiel ursprünglich Ende des 19. Jahrhunderts in England

Dat Flohspeel in den Kunststoffpilz





Volkshochschule Krempe e.V.

Norderwall 15 - 17

25361 Krempe

Telefon: 04824 38122



© 2020

Texte: Lothar Schramm, Spielpädagoge

Übersetzung ins Plattdeutsche: Dörte Harms, Kremppdorf

Spiele: Spielesammlung Lothar Schramm, Krempe

Fotos: Karl-Heinz Jasmer

Layout: Karl-Heinz Jasmer, Druck: Flyeralarm



Alzheimer Gesellschaft Schleswig-Holstein e.V.

Selbsthilfe Demenz, Landesverband

Mit Förderung aus Spendengelder der Benefizaktion
„Hand in Hand für Norddeutschland“ des NDR