

Spiele rund um Steine

Fünf Steine

Sogar Homer, der Dichter aus dem alten Griechenland, soll in seinen Heldengeschichten über den Trojanischen Krieg von diesem Spiel berichtet haben.

Du brauchst dafür - wie der Name schon sagt - fünf Steine. Ach ja, und natürlich noch ein paar Mitspieler. Um festzustellen, wer anfängt, werfen zunächst alle Spieler je fünf Steinchen hoch und versuchen, sie mit dem Handrücken aufzufangen. Wer die meisten fängt, darf beginnen.

1. Runde: Ein Stein wird auf die linke Handfläche gelegt, in die Luft geworfen und wieder aufgefangen. Weiter geht es mit zwei, drei, vier und abschließend fünf Steinen. Fällt ein Stein herunter, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn nicht, kommt die

2. Runde: Wieder fliegt ein Stein in die Luft, die anderen liegen auf dem Boden. Mit der Wurfhand wird nun ein Stein vom Boden aufgehoben und anschließend der andere gefangen. Auf diese Weise werden nacheinander alle vier Steine aufgeklaut. Wenn auch diese Runde fehlerfrei beendet wurde, geht es in die

3. Runde: Sie verläuft genau wie die zweite, nur dass diesmal je zwei Steine gleichzeitig aufgehoben werden müssen, während der fünfte in der Luft ist.

4. Runde: Diesmal müssen zuerst drei und dann der vierte Stein aufgehoben werden.

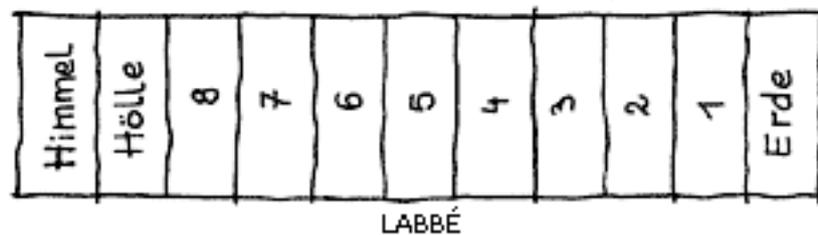
5. Runde: Jetzt muss versucht werden, alle vier Steine gleichzeitig aufzunehmen und dann den fünften zu fangen, so dass am Ende alle fünf Steine in der Wurfhand liegen.

In diesen ersten fünf Runden wird der Stein mit der Handfläche gefangen. Um es jetzt ein wenig schwieriger zu machen, werden die Runden wiederholt. Allerdings mit dem Unterschied, dass der Stein jetzt mit dem Handrücken gefangen werden muss. Ist immer noch der gleiche Spieler an der Reihe, muss er nun - anstatt die vier Steine aufzuheben - Runde für Runde einen Turm aus ihnen bauen. Steht der Turm, muss er ihn in den nächsten Runden Stein für Stein wieder abbauen. Wer bis hier alle Aufgaben fehlerfrei bestanden hat, kann die Steine beruhigt an den nächsten Spieler abgeben. Es wird nicht leicht sein, diesen Rekord zu brechen.

Himmel und Hölle

Dieses Spiel ist wahrscheinlich von römischen Soldaten zu uns nach Europa gebracht worden. Es gibt unzählige verschiedene Namen dafür: in Spanien zum Beispiel heißt es Rayuela, in Süddeutschland Schnecken- oder Paradieshupfen; in anderen Gegenden auch Hinkelstein, Reise zum Mond, Hicken, Huppen, Hinkelfuß oder Hüppekasten. Genauso zahlreich wie die Namen sind die verschiedenen Spielregeln dafür, aber die Grundidee ist immer die gleiche: Ein Spielfeld wird mit Kreide oder einem weichen Stein

auf den Bürgersteig gezeichnet oder in den Boden geritzt, danach ein Steinchen in eines der Felder geworfen und anschließend gehüpft. Als erstes zeige ich dir hier so etwas wie die "Standardvariante" von Himmel und Hölle:



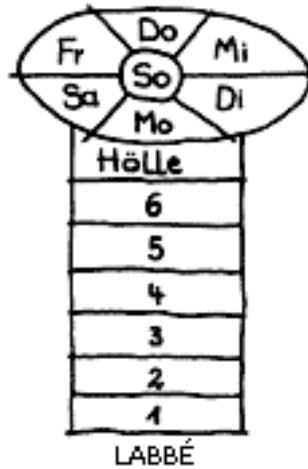
Nachdem du diesen Spielplan auf den Bürgersteig oder Sandboden gezeichnet hast, wird die Reihenfolge für die Mitspieler ausgelost. Der erste Spieler wirft dann ein Steinchen in das Erde-Feld und springt von außerhalb mit beiden Füßen hinterher. Beim Landen stößt er das Steinchen mit den Füßen gleich ein Feld weiter. Also steht er jetzt im Erde-Feld und sein Stein liegt in Feld 1. Er springt beidbeinig weiter in Richtung "Himmel" und schießt dabei das Steinchen immer in das jeweils nächste Feld. Aber Vorsicht! Der Stein darf nicht in der "Hölle" liegenbleiben. Genauso wenig darf der Spieler in sie hineinspringen. Also wird von Feld 8 der Stein in das übernächste Feld gestoßen und das Hölle-Feld übersprungen. Glücklicherweise im "Himmel" angekommen wird umgedreht. Auch auf dem Rückweg nicht vergessen, die "Hölle" auszusparen! Macht der Spieler unterwegs einen Fehler, das heißt: übertritt er, schießt den Stein ins falsche Feld oder landet in der "Hölle", gibt er an den nächsten Spieler ab. In der darauffolgenden Runde darf er dort wieder beginnen, wo er gepatzt hat.

Du hast ja selbst gesehen, wie viele verschiedene Namen es für dieses Spiel gibt. In all den verschiedenen Ländern, in denen Himmel und Hölle gespielt wird, gibt es natürlich auch unterschiedliche Spielregeln. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass das Steinchen nicht mit den Füßen weitergestoßen, sondern bei jedem neuen Feld wieder von außen hereingeworfen wird. Also muss der Spieler seinen Stein nach jedem Feld aufheben und zurück zum Anfang hüpfen. Von dort aus muss er dann aber auch in das Feld werfen, das an der Reihe ist, und die davor liegenden Felder durchspringen. Die Gefahr, eine Linie zu übertreten oder in das falsche Feld zu werfen, ist bei dieser Spielvariante natürlich viel größer.

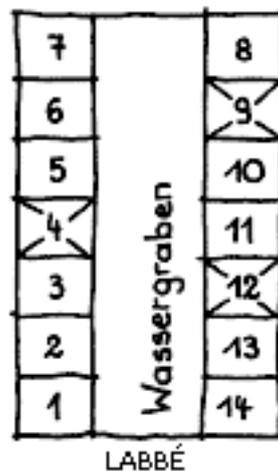
Du kannst auch auf verschiedene Art und Weise hüpfen. Natürlich kann auch jedes andere Spielfeld auf diese Weise durchgehüpft werden. Du musst nur die Felder vorher entsprechend kennzeichnen. Oder aber die Mitspieler einigen sich auf diese Hüpfreihenfolge: Erste Runde auf beiden Beinen, zweite Runde auf dem linken und dritte Runde auf dem rechten Bein. Da wird es schon etwas kniffliger. Und wenn du und deine Mitspieler das alles schon hinter euch gebracht habt geht es noch richtig kompliziert: Die Beine müssen ständig gewechselt werden. Zum Beispiel wird in Feld 1 mit dem linken Bein gesprungen, in Feld 2 mit beiden gleichzeitig, in Feld 3 mit gekreuzten Beinen und in Feld 4 mit dem rechten. Dann wieder links und so weiter. Wer die Reihenfolge verwechselt, muss von vorne anfangen.

In einigen Gegenden wird auch ganz anders gespielt. Das Steinchen wird nicht geworfen oder mit den Füßen geschossen, sondern muss beim Hüpfen getragen werden. In der 1. Runde auf dem Handrücken, in der 2. Runde auf der Schulter, in der 3. Runde auf dem Kopf und in der 4. Runde auf dem Spann eines Fußes. Wem der Stein runterfällt, muss in der nächsten Runde dort weitermachen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist. Manchmal wird

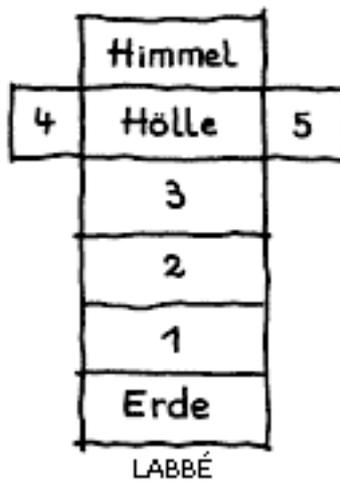
das Steinchen auch ganz weggelassen. Dem Spieler werden die Augen verbunden und er muss "blind" von der "Erde" zum "Himmel" und zurück hüpfen. Klarer Fall, dass er trotzdem nicht in die "Hölle" treten darf.



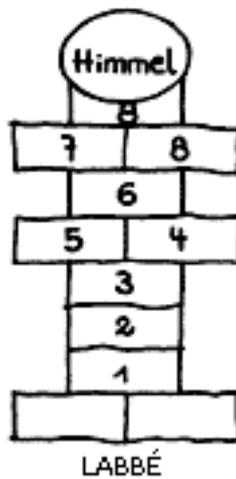
Aber auch die Spielfelder unterscheiden sich deutlich voneinander. Bei dieser Spielvariante zum Beispiel gibt es keinen "Himmel", sondern sieben Felder, welche die Namen der Wochentage tragen. Von Feld 6 aus muss das Steinchen in das Montag-Feld gestoßen werden. Von da aus geht es dann im Kreis bis zum "Samstag" und von dort in die Mitte zum Sonntag-Feld und zurück.



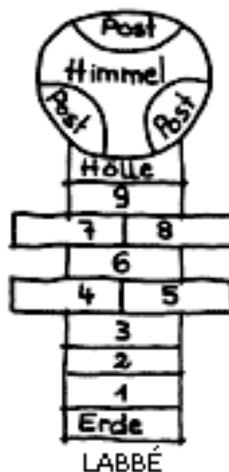
Eine andere Möglichkeit ist diese: Zwischen den 14 Feldern liegt ein "Wassergraben", der hier die Funktion der "Hölle" übernimmt und somit nicht betreten werden darf. Dafür sind die Felder 4, 9 und 12 mit Sonnenstrahlen gekennzeichnet. In ihnen kann man einen Moment verschlafen und sich "sonnen".



Es gibt auch Spielpläne, bei denen die einzelnen Felder nicht in einer Reihe liegen, wie bei diesem hier: Du kannst dir sicherlich vorstellen, wie knifflig es ist, den Stein von Feld 3 in Feld 4 und von dort in Feld 5 zu manövrieren, ohne dabei in der "Hölle" zu landen.

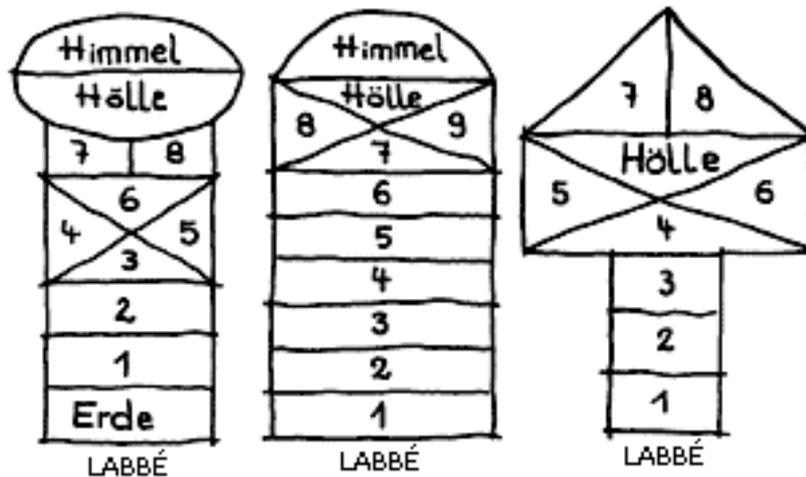


Ganz ähnlich aufgebaut ist diese Spielform: Im Gegensatz zu den anderen hat sie zwar kein Hölle-Feld, in das man versehentlich treten kann, aber es hat dafür auch mehr Felder und es muss viel hin- und hergehüpft werden.



Auch bei der Version mit den Post-Feldern im "Himmel" muss teilweise quer gesprungen werden, was natürlich das Weiterstoßen des Steinchens erschwert. Zu allem Überflus

musst du aber auch noch darauf achten, ob das Steinchen in einem der drei Postfelder landet. Die gelten zwar auch als "Himmel" und es ist damit kein Fehler, wenn ein Steinchen dort hineinrutscht, aber solange bis der Stein "von der Post abgeholt wird" darf nicht mehr geredet und gelacht werden!



Bei diesen letzten drei Spielplänen besteht die Schwierigkeit darin, die gekreuzten Felder in der richtigen Reihenfolge zu durchhüpfen.

Kreatives Spielen mit Steinen

DIE BUNTE SCHLANGE DOMINO



Ein Dominospiel muss nicht schwarz-weiß sein! Bunt und selbst gemacht ist es viel schöner: Dazu bei einem Spaziergang 24 flache Kieselsteine sammeln, waschen, trocknen lassen. Sechs einfache Symbole ausdenken, zum Beispiel Sonne, Stern, Blume, Herz, Ball, Baum ... Auf jeden Stein nebeneinander zwei Bilder malen, mit einer Trennlinie dazwischen. Jedes Bild muss insgesamt mindestens dreimal vorkommen. Mit Plaka-Farbe malen, eventuell lackieren.

DAS SPIEL: Jeder Spieler bekommt vier Steine, die restlichen Steine liegen mit der Bildseite nach unten auf einem Vorratshaufen. Zum Start wird ein Stein in die Mitte gelegt. Reihum versuchen die Spieler, rechts oder links einen passenden Stein anzulegen. So wächst die bunte Schlange immer mehr. Wer nicht anlegen kann, muss sich einen neuen Stein vom Haufen nehmen. Gewinner ist, wer zuerst keine Steine mehr hat.

HANDSCHMEICHLER



Manche Steine werden Lieblingssteine, wenn man sie lange genug in der Hand gehalten und gestreichelt hat.

DAS SPIEL: Jeder legt seinen Lieblingsstein, den er gut kennt, in die Mitte. Dann werden die Augen verbunden, und jeder bekommt einen der Steine und versucht herauszufinden, ob es sein Lieblingsstein ist. Wer erinnert sich an die Form, an die unverwechselbaren Buckel und Rillen? Wer erkennt seinen Stein nur mit den Händen?

KLEINES VERSTECKSPIEL



Ein Klassiker unter den Ratespielen: Unbeobachtet einen kleinen Stein in eine Hand nehmen, dann beide Hände zu Fäusten ballen. Wer mag, kann ein kleines Gedicht aufsagen und dazu mit den Fäusten im Takt klatschen: "Steine liegen überall, wir finden sie auf jeden Fall. Rechte oder linke Hand? Hast du es ganz schnell erkannt?" Das andere Kind rät, in welcher Hand der Stein ist.

STEIN-PUZZLE



Für das selbst gemachte Puzzle braucht man 16 Steine, möglichst flach und gleich groß. Diese so eng wie möglich zu einem Quadrat von vier mal vier Steinreihen zusammenschieben. Mit Plaka-Farbe oder wasserfestem Stift eine Schlangenlinie über die Reihen ziehen, mal breiter oder schmaler werden, mal die Farben wechseln, mal Punkt- oder Strichlinien malen. Wichtig: Immer nur mitten auf dem Stein das Muster wechseln, denn nur so erkennt man eindeutig, welche Steine Nachbarn sind!

DER BERG JENGA – UND DER BERGKÖNIG



Einen Steinberg aufschichten. Dann beginnt das Spiel: Reihum nehmen die Mitspieler vom Fuße des Berges Jenga einen weg. Ganz vorsichtig, denn nichts darf ins Rutschen kommen! Gelingt das, darf der Spieler den Stein behalten. Wackelt oder rutscht etwas, muss der Stein oben auf dem Berg wieder abgelegt werden. Gewinner ist, wer nach zehn Runden - oder wenn der Berg abgetragen ist - die meisten Steine gesammelt hat. Er wird zum "Bergkönig mit der ruhigen Hand" ernannt.

VERSTEINERTE TIERE



Steine sind wie Wolken: Wenn man sie lange genug betrachtet, erkennt man in den Formen Tiere: Küken, Maikäfer, Fische oder Schnecken - oder auch Phantasietiere und Fabelwesen. Einfach Steine sammeln und bemalen. Mit den Tieren kann man toll spielen. Und es sind hübsche Geschenke - zum Beispiel für Geburtstage oder einfach so für die beste Kindergartenfreundin.

Steine abschießen

Die Kinder bauen auf einer geraden Unterlage, ein glattes Holzbrett ist hilfreich, Steintürme, indem sie die Steine aufeinander schichten. Es wird eine Linie gezogen, hinter die alle Spieler treten müssen. einige Steine werden zu "Schusssteinen" ausgewählt und los geht es. Für jeden getroffenen Turm gibt es Punkte. Knifflig wird es, wenn die Kinder immer nur den obersten Stein treffen dürfen, dann am besten Mannschaften bilden, die sich gemeinsam ans Werfen machen.

Kieselsteine raten

Erst werden Kieselsteine eingesammelt, dann sitzen alle im Kreis. Ein Kind nimmt eine Handvoll Steine in die Hand und die anderen müssen erraten, wie viele Steine sich in der Hand des Kindes befinden. Wer am nächsten dran ist, hat gewonnen und erhält einen Punkt oder alternativ einen Stein. Wer die meisten Steine am Ende besitzt, ist der Gewinner. Ein solches Spiel ist auch ideal, um die Reihenfolge für ein Folgespiel auszulösen.

Wettkampf der Steine

Jeder Geburtstagsgast muss sich zunächst zehn schöne Steine suchen, nicht zu groß und nicht zu klein. Jeder Stein wird nun mit einem Bild, Buchstaben oder Signet, das sich die Kinder selbst aussuchen dürfen, gekennzeichnet. Optimal sind auch verschiedene Farben.

Hierfür am besten Filzstifte bereithalten. Ein großer Stein muss auch noch ausgewählt werden. Alle Mitspieler treten hinter eine Linie zurück. Ein Spieler (vielleicht der Gewinner des Kieselsteine-Ratens oder das Geburtstagskind oder das kleinste, jüngste Kind) darf den großen Stein einige Meter weit werfen. Jetzt versuchen die anderen, ihre Steine möglichst nah am großen Stein zu platzieren. Wer am nächsten dran war, darf weiter werfen. Gewinner ist derjenige, der keine Steine mehr zum Werfen besitzt.

Wettlauf der alten Schachteln

Für dieses Spiel benötigt man zusätzlich noch Schachteln, das können einfache Schuhkartons sein. Es können zwei, aber auch mehrere Schachteln gegeneinander antreten. Zwei Linien werden im Abstand von zwei bis drei Metern gezogen und die Schachteln an die eine Linie platziert. Sie liegen direkt nebeneinander. Die Kinder stellen sich ein Stückchen von der Linie weg auf. Die Schachteln sollen nun laufen lernen? Doch wie funktioniert das? Ganz einfach! Je nachdem, wie viele Kinder teilnehmen, bilden diese zwei oder auch mehrere Mannschaften (pro Schachtel eine Mannschaft). Dann versuchen die Kinder pro Steinwurf die Schachtel zu treffen und dadurch ein Stück nach vorne zu schieben. Wessen Schachtel zuerst die zweite Linie überschritten hat, ist Sieger.

Steinpyramide bauen

Wenn ihr einen Kindergeburtstag in Nähe eines Flusses feiert, gibt es da bestimmt ganz viele Kieselsteine. Diese Orte sind für das Pyramidenspiel ideal. Zunächst werden Steine gesammelt. Ideal sind dann Steine, die man gut stapeln kann, die also flach sind, auch verschiedene Größen sind hilfreich. Alle Kinder setzen sich mit ihrer Steinsammlung auf den Boden. Einer gibt das Startsignal und dann wird gebaut, "was das Zeug hält". Nach drei bis vier Minuten müssen alle gleichzeitig stoppen und dann wird fleißig gezählt, wer die meisten Steine stapeln konnte.