



# KINDERKULTUR TREFFPUNKT 15

im Bezirksmuseum Rudolfsheim-Fünfhaus



## Murmelkreis und Pfitschigogerln

Alte Kinderspiele neu entdeckt

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

# Murmelkreis und Pfitschigogerln

Alte Kinderspiele neu entdeckt

**Mach mit uns eine Reise in die Welt der Spiele vor 100 Jahren!**

## Spielzeug vor 100 Jahren

Alle Kinder spielen gerne. Das war vor 100 Jahren auch nicht anders. Die Spielsachen sahen damals allerdings ganz anders aus als heute. Wenn du dir Bilder von altem Spielzeug anschaust, wird dir bestimmt auffallen, dass sich hier einiges verändert hat.

## Spiele als Vorbereitung für das Leben

Spielsachen waren um 1900 noch sehr teuer, so dass vor allem Kinder aus reicheren Familien Spielzeug hatten. Es gab Spielsachen für Mädchen und Spielsachen, die für Buben gedacht waren. Mädchen spielten häufig mit Puppen, die sie frisierten, ankleideten und in Puppenwägen spazieren führten. Beliebt bei Mädchen waren auch sogenannte „Anziehpuppen“. Das waren Puppen aus Papier, die man ausschneiden konnte. Dazu passend gab es auch Kleider, die man mit Hilfe kleiner Papierlaschen an den Puppen befestigte. Buben spielten oft mit Eisenbahnen oder Zinnsoldaten.



Mädchen mit Puppe



Anziehpuppe aus Papier



Zinnsoldat

Zinn ist ein spezielles Metall, aus dem die Soldaten hergestellt wurden. Mit diesen Figuren spielten die Buben Kriege und Schlachten nach. Viele hatten aber auch Bausteine, mit denen sie Häuser, ja manchmal sogar ganze Dörfer und Städte bauten.

Natürlich gab es auch Spielzeug mit dem Buben und Mädchen spielten z. B. Puzzlespiele aus Holz.

Ein sehr beliebtes Spiel war auch das **Reifentreiben**. Dabei versuchte man mit einem Stock einen hölzernen Reifen vor sich herzutreiben. Der Reifen sollte dabei möglichst nicht umfallen.



Die Kinder sollten beim Spielen nicht nur Spaß haben, sondern dabei auch etwas für ihr späteres Leben lernen. Mit dem Puppenspiel wollte man die Mädchen auf ihre Rolle als Mutter vorbereiten. Die Buben sollten beim „Kriegsspielen“ etwas über das Soldatenleben lernen.

### Spiele auf der Straße

Kinder aus Arbeiterfamilien, deren Eltern wenig Geld verdienten, hatten oft gar kein Spielzeug. Auf dem Gebiet des heutigen 15. Bezirks gab es sehr viele solcher Kinder. Gespielt haben die Buben und Mädchen aus ärmeren Familien natürlich trotzdem, meistens auf der Straße.



Du wirst dir jetzt denken, dass es doch viel zu gefährlich ist, auf der Straße zu spielen. Aber damals fuhren erst sehr wenige Autos. Die Kinder waren sehr einfallsreich und dachten sich eine Menge lustiger Spiele aus, zu denen man nicht viele Dinge brauchte. Manche dieser

Spiele kennst du vielleicht heute auch noch, wie z. B. *Ringa Ringa Reia* oder *Zimmer, Küche, Kabinett*.

Ein Spiel, von dem du wahrscheinlich noch nichts gehört hast, ist das *Stollenspiel*. *Stollen* sind kleine Metallstöpsel, die beim Beschlagen der Hufeisen von Pferden verwendet wurden. Damals waren ja noch viele Pferdefuhrwerke auf den Straßen unterwegs. Manchmal lösten sich diese Stöpsel von den Hufeisen der Pferde und lagen dann auf der Straße herum. Die Kinder sammelten die Stollen ein und begannen sich ein Spiel dazu auszudenken.

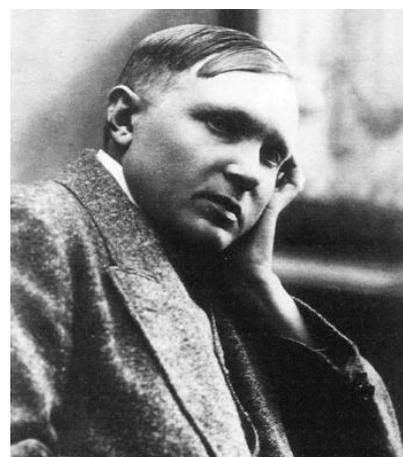


Hufeisen

Und das ging so: Fünf „Stollen“ lagen auf einer Bank. Einen warf man hoch und musste gleichzeitig einen der liegenden in die Hand nehmen, dann warf man wieder hoch und musste zwei in die Hand nehmen. So ging das weiter bis fünf und dann wieder zurück bis eins. Wenn man einen Fehler machte, kam das nächste Kind dran. Nach einem Fehler musste man immer wieder von vorne anfangen. Gewonnen war das Spiel, wenn man es ohne Fehler von eins bis fünf und wieder zurück schaffte. Die Kinder waren oft stundenlang mit diesem Spiel beschäftigt und die Stollen flogen dabei ziemlich hoch.

### Alfons Petzold – ein Bub aus dem 15. Bezirk

Im 15. Bezirk gab es um 1900 viele Arbeiterkinder, die auf der Straße spielten. Eines davon war *Alfons Petzold*. Alfons wurde 1882, also vor ca. 130 Jahren in Rudolfsheim-Fünfhaus geboren. In seinem späteren Leben war Alfons Dichter und Schriftsteller und schrieb einige Bücher. In seinem Buch das „*Das rauhe Leben*“ erzählt er auch von seiner Kindheit und den Spielen, die er mit seinen Freunden gespielt hat. Besonders gerne mochte Alfons das Tempelhüpfen, ein Spiel, bei dem man mit Kreide



Alfons Petzold

Kästchen auf den Boden malt und dann in einem bestimmten Muster

in bzw. über diese Kästchen hüpfen muss. Oft spielten Alfons und seine Freunde auch Indianer. Meistens gingen sie dazu auf die Schmelz. Hier standen früher noch nicht so viele Häuser wie heute. Es gab große freie Flächen, Wiesen, Bäume, Sträucher und sogar Höhlen, in denen man sich herrlich verstecken konnte. Natürlich spielten die Kinder auf der Schmelz auch Fußball.



Vorbereitung zum Tempelhüpfen



Fußball spielen auf der Wiese

### Spielesammlung: Alte Spiele neu entdeckt

Hier findest du einige Spiele, die Kinder in deinem Alter früher gerne gespielt haben. Probiere sie doch mit deinen Freunden und Freundinnen einmal aus. Ich bin mir sicher, sie machen dir heute noch genauso viel Spaß wie den Kindern damals.

#### Pfitschigogerln (Münzen, Isolierband, evt. Lineal)

Auf einem Tisch werden mit Isolierband zwei Tore gekennzeichnet. Jeder der zwei Spieler/innen bekommt ein 1-Eurostück. Als Fußball wird ein 20-Cent Stück genommen. Jedes Kind versucht nun mit seinem Euro (schnippen oder mit Lineal) das 20-Cent-Stück in das Tor des Gegners/der Gegnerin zu schießen. Wer am Ende die meisten Tore hat, hat gewonnen.

#### Schatzräuber (Tuch, Schatz)

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte sitzt ein Kind mit verbundenen Augen, das einen Schatz vor sich liegen hat (z.B. Ball). Der Spielleiter/die Spielleiterin bestimmt einen Räuber, der sich anschleicht, um den Schatz zu stehlen. Das Kind in der Mitte zeigt mit der Hand in die Richtung, aus der es den Schatzräuber vermutet.

Zeigt es in die richtige Richtung, muss der Räuber wieder an seinen Platz zurückkehren. Gelingt es dem Räuber, den Schatz unbemerkt zu klauen, darf er in die Rolle des Schatzwächters schlüpfen.

#### Kluppenmännchen (Wäscheklammern, 2 Schüsseln)

Es werden zwei Gruppen gebildet, jede Gruppe bekommt eine bestimmte Anzahl an Kluppen. In beiden Gruppen wird ein *Kluppenmännchen* ausgewählt, an dem die Kluppen befestigt werden. In einer bestimmten Zeit müssen nun so viele Kluppen wie möglich an Kleidung, Haaren, .... des ausgewählten Kindes angebracht werden. Die Gruppe, die nach abgelaufener Zeit die meisten Kluppen verbraucht hat, hat gewonnen.

#### Korkenkegeln (Korken, ein Ball)

In 150 cm Entfernung werden 10 Korken auf dem Boden nebeneinander aufgestellt. Mit einem Ball müssen die Kinder nun

versuchen, die Korke umzukegeln (insgesamt 5-10 Schüsse). Für jeden umgeworfenen Korke gibt es einen Punkt.

### Armer schwarzer Kater

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind spielt den „Kater“ und setzt sich in die Mitte des Kreises. Der Kater kriecht nun auf allen Vieren zu einem der Kinder und beginnt herzhaft zu miauen. Dieses muss nun den Kater streicheln, und dabei dreimal „Armer schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Gelingt ihm das nicht, muss es die Rolle des Katers übernehmen. Ansonsten muss der Kater sein Glück bei einem anderen Kind versuchen.

### Kreuzerl versenken (2 Kinder, Papier, zwei verschiedenfärbige Stifte)

Ein Blatt Papier wird in der Mitte mit einem Strich in zwei Hälften geteilt. Jedes der Kinder bekommt einen Stift (unterschiedliche Farben) und malt zehn Kreuzerln in sein Feld. Ein Kind versucht nun, ausgehend von einem seiner Kreuzerln mit einem schwungvollen Strich ein Kreuz des anderen Kindes zu treffen. Wird ein Kreuzerl getroffen, wird es durchgestrichen. Von diesem Kreuzerl aus darf nun nicht mehr gestartet werden. Wer zuerst alle Kreuzerln des Gegners/der Gegnerin getroffen hat, hat gewonnen.

### Mutter, wie weit darf ich reisen

Ein Kind ist die Mutter (der Vater) und stellt sich an das eine Ende des Raumes. Die anderen Kinder stellen sich in einer Reihe an das gegenüberliegende Raumende. Ein Kind fragt nun die Mutter (den Vater): „Mutter, wie weit darf ich reisen?“ Die Mutter antwortet nun z. B. „2 Riesenschritte, zwei Mäuseschritte, oder 3 Froschhüpfer.“ Dann kommt das nächste Kind an die Reihe. Das Kind, das zuerst die Mutter erreicht, übernimmt ihre Rolle.

### Anmäuerln (ein Ball)

Ein Kind stellt sich einige Meter entfernt von einer fensterlosen Mauer auf. Es wirft den Ball 10 Mal gegen die Wand und fängt ihn dann wieder auf. Der Ball darf dabei nicht hinunter fallen. Bei der 2. Runde wirft es den Ball neun Mal an die Wand und muss einmal klatschen, bevor es den Ball wieder fängt. Bei der nächsten Runde: 8

Mal Ball werfen und 2 Mal klatschen ... der Schwierigkeitsgrad steigt jede Runde, dafür wird die Anzahl der Würfe weniger. Besonders schwierig ist es z. B., eine ganze Umdrehung zu machen und dann den Ball wieder zu fangen. Macht das Kind, das an der Reihe ist, einen Fehler, kommt das nächste Kind dran. Kommt man ein zweites Mal an die Reihe, so muss man mit der zuvor verpatzten Runde anfangen. Gewonnen hat das Kind, das als erstes alle 10 Runden absolviert hat.

### Wassermann

Ein Kind ist der Wassermann und stellt sich in einiger Entfernung zu den anderen Kindern auf. Die anderen Kinder fragen nun im Chor: „Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir über den blauen Ozean?“ Der Wassermann antwortet nun mit einer Farbe, z. B. „Blau“. Alle Kinder, die etwas Blaues anhaben, dürfen nun auf die andere Seite des Raumes gehen. Die anderen Kinder können vom Wassermann gefangen werden. Wer vom Wassermann erwischt wird, muss diesem ab der nächsten Runde helfen. Das Kind, das als letztes übrig bleibt, hat gewonnen.

### Donner Wetter Blitz

Ein Kind (der Rufer) steht in einiger Entfernung mit dem Rücken zu den anderen Kindern und ruft: „Donner, Wetter, Blitz“. Währenddessen müssen die anderen Kinder versuchen, so nahe wie möglich heranzukommen. Sobald das Kind sein Sprüchlein gesagt hat, dreht es sich um. Die anderen Kinder müssen dann wie versteinert stehen bleiben. Wird eines der Kinder dabei erwischt, dass es sich noch bewegt, muss es an den Anfang zurückgehen. Sieger/in ist das Kind, das den Rufer als erstes erreicht.

### Ich packe meinen Koffer

Mehrere Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind sagt, was es in seinen Koffer packt: „Ich packe eine Badehose in meinen Koffer“. Das nächste Kind muss nun das Gesagte wiederholen und selbst etwas dazu packen: „Ich packe eine Badehose und eine Taucherbrille in meinen Koffer.“ Mit jedem weiteren Kind kommt ein Gegenstand dazu. Wer einen Gegenstand vergisst, oder die Gegenstände in der falschen Reihen-

folge nennt, scheidet aus. Das Kind, das am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

### Knöpfe werfen (Isolierband, Knöpfe)

Mit Isolierband wird eine Linie auf dem Boden markiert. Aus einer Entfernung von 2-3 Metern müssen die Kinder nun versuchen, mit ihren Knöpfen die Linie zu treffen. Der/die beste Werfer/in gewinnt.

### Zahlenwahnsinn (Würfel, Papier, Stift)

Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier. Ein Kind beginnt die Zahlen von 1-100 auf ein Blatt Papier zu schreiben. Das Kind links daneben würfelt. Sobald es einen 6-er hat, nimmt es dem anderen Kind den Bleistift weg und beginnt selbst die Zahlen von 1-100 zu schreiben. Der Würfel wird an den linken Nachbarn weitergegeben. Das Kind, das zuerst alle Zahlen von 1-100 geschrieben hat, hat gewonnen.

### Murmespiele

#### - Zielrollen (Murmeln, Startlinie → Isolierband)

Jedes Kind erhält 5 Murmeln. Die Kinder setzen sich hinter die Startlinie. Jedes Kind rollt eine Murmel von der Startlinie aus beliebig weit weg. Nach der Reihe müssen die Kinder nun versuchen, eine der Murmeln mit einer anderen Murmel zu treffen. Wem es gelingt, der darf die getroffene und die geschossene Murmel behalten. Gelingt es nicht, so bleibt die geschossene Kugel liegen. Beliebige Durchgänge. Wer am Ende die meisten Murmeln hat, hat gewonnen.

#### - Glücksstein (Glücksstein, Isolierband, Murmeln)

Mit dem Isolierband wird ein Kreis von ca. 5 Metern Durchmesser auf dem Boden markiert. In die Mitte des Kreises wird ein besonders großer, schöner Glücksstein gelegt. Die Kinder setzen sich jetzt rund um den Kreis und müssen versuchen mit ihren Murmeln so nah wie möglich an den Glücksstein zu kommen. Das Kind, das seine Murmel am dichtesten an den Glücksstein heran rollt, hat alle übrigen Murmeln gewonnen.



**Kulturelle Angebote für Kinder von 6 bis 12 Jahren**  
(Bezirks)historische Workshops, Kinderbibliothek, Kinder-Festwoche,  
Wettbewerbe, Projekte mit Volksschulen und Hortgruppen, ...

**Das aktuelle Programm finden Sie auf unserer Homepage!**

**Kinderbibliothek: Mo: 17.00-19.00, Fr: 15.30-17.30** (ausgenommen,  
Feiertage und Schulferien)

**Workshops für Gruppen** auch vormittags nach Vereinbarung möglich  
(geringer Unkostenbeitrag)

#### **INFOS + ANMELDUNG**

**E-Mail:** [museum15@gmx.at](mailto:museum15@gmx.at) **Mobil:** 0699/191 353 28

**Web:** [www.bezirksmuseum.at](http://www.bezirksmuseum.at) (dann auf XV klicken) oder  
[www.kinderkulturtreffpunkt15.jimdo.com](http://www.kinderkulturtreffpunkt15.jimdo.com)

**Adresse:** 15., Rosinagasse 4 **Kontakt:** Mag. Brigitte Neichl



**Das Projekt KinderKulturTreffpunkt 15 wird gefördert von:**

**ARGE Bezirksmuseen / MA 7**



**Für den Inhalt verantwortlich: Mag. Brigitte Neichl**