

Die Wiederentdeckung der Kinderspiele-Klassiker

Kinderspiele sind nicht nur Freizeitgestaltung, um die Langeweile zu überbrücken, vielmehr schaffen sie einen Zusammenhalt der Spieler untereinander. Denn schließlich werden die meisten Spiele ab zwei Personen gespielt. Die Pädagogin Johanna Preetorius sammelte in einem Zeitraum von vier Jahren Anregungen für ein Buch, das erstmals 1953 unter dem Titel "Knaurs Spielebuch" erschien. Gut ein halbes Jahrhundert später erscheint das Werk nun im neuen Gewand, aber mit altbewährtem Konzept: Spaß an Spielen und gemeinsamen Stunden zu haben, und dies mit immer wieder neuen Spielideen. Und so wirken sie dem Trend im Zeitalter der Elektronik entgegen, vor Fernseher und Computer zu sitzen, ohne dabei nachdenken zu müssen.

Das Buch zeigt in zwölf Kapiteln über 500 Ideen an Spielmöglichkeiten, von denen manche bekannt sein dürften, während andere längst in Vergessenheit geraten sind. Da gibt es zum Beispiel "Völkerball", "Die Reise nach Jerusalem", "Boccia" und viele, viele andere. Die Kapitel bauen logisch aufeinander auf, sodass zuerst mit lustigen Versen für das Abzählen und Auslosen begonnen wird. Denn schließlich muss entschieden werden, wer anfangen darf. Danach folgen Schöß- und Fingerspiele für die ganz Kleinen ab zwei Jahren. Der anschließende Themenblock beschäftigt sich ausschließlich mit Spielen, die im Freien gespielt werden können und körperliche Aktivität erfordern. Umfasst werden folgende vier Kapitel: Hüpf-, Fang- und Versteckspiele, Wurf- und Kugelspiele, Lauf- und Staffelspiele sowie Jahreszeiten-Spiele (Oster-, Wasser-, Eis- und Schneespiele). Der letzte Themenblock beinhaltet Spiele, die den Intellekt fördern sollen, wenn es um Sprech-, Denk- und Ratespiele, Faden-, Falt-, Zeichen- und Schattenspiele, Würfel-, Karten- und Brettspiele, Spiele für Geschicklichkeit, Kraft und Mut, Tanz-, Kreis- und Pfänderspiele sowie um Zaubertricks und Kunststücke geht.

"Knaurs Spielebuch" enthält 500 Spielideen, die alle Sinne ansprechen. Die zahlreichen ausschließlich in schwarz, weiß und rot gehaltenen Illustrationen zeigen, wie sich die Spiele am Besten umsetzen lassen und regen ganz nebenbei das Auge des zukünftigen Spielers an. Da es bei den Spielen nicht ausschließlich um Kraft und Ausdauer geht, sondern zudem der Geist und die Geschicklichkeit angesprochen werden, findet eine schöne Abwechslung statt. Unter diesen Voraussetzungen bleibt abends sicherlich das ein oder andere Mal der Fernseher aus und stattdessen wird drauflos gespielt, denn schließlich wird jeder in "Knaurs Spielebuch" sein ganz persönliches Lieblingsspiel finden.

Susann Fleischer 06.07.2009

Quelle: www.literaturmarkt.info