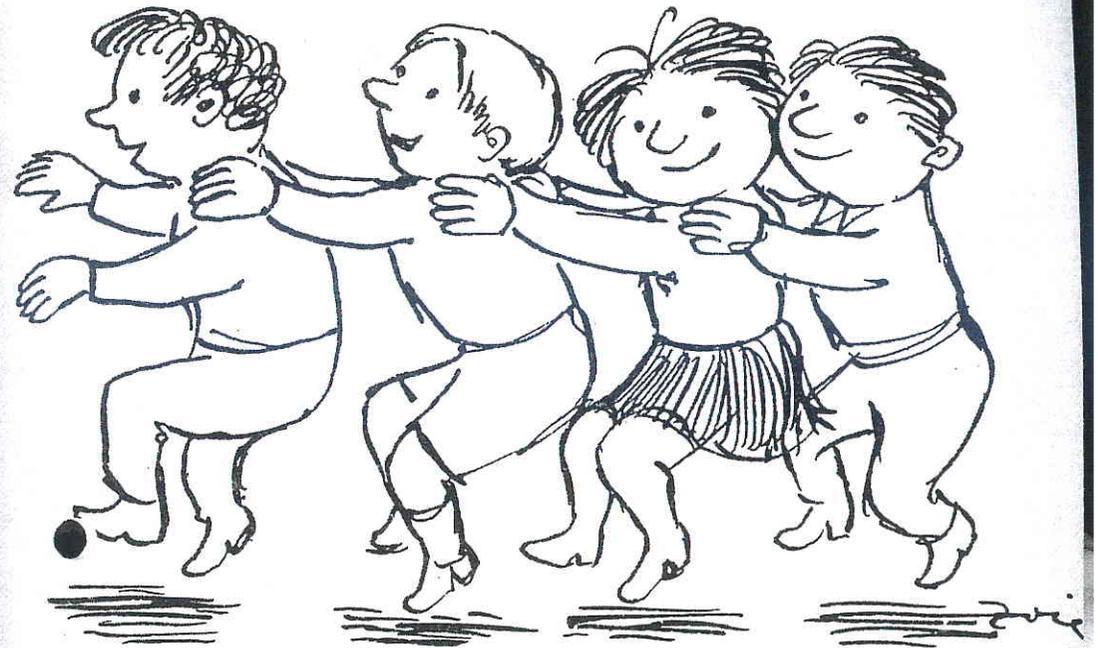


Lerbaß und Marjellchen

Fröhliche Heimspiele für Familie und Gruppe von Thilo Scheller



Herausgegeben von der Landsmannschaft Ostpreußen, Abteilung Kultur

Liebe Freunde und Landsleute!

„Lorbaß und Marjellchen“! Da haben wir sie vor uns wie eh und je: vergnügt und tatendurstig, mit blanken Augen und immer bei der Sache, wenn es gilt, etwas Neues zu erfahren, — unter den Kecken und Munteren auch die Stilleren und solche, die kritischer und langsamer an alles herangehen. Welche Gemütsart nun auch jeder auf seine Lebensreise mitbekommen haben mag, fröhliches Spiel führt alle zusammen, löst und erheitert. Es fordert aber auch den ganzen Menschen, und fast unbemerkt lernt er allerhand dazu, was ihn und seine Spielgruppe, seine Gemeinschaft angeht.

Gilt das nicht genauso für uns „große Leute“? Wie haben wir es nötig zu spielen, Abstand zu gewinnen von allem, was uns bedrängt, wieder Mensch, weiser und erfahrener zu werden!

Das hat uns bewogen, dieses Spielheft mit Thilo Scheller herauszugeben und damit jung und alt in Familie und Gruppe zum Spielen anzuregen. Viele Male haben wir in unserem Ostheim in Bad Pyrmont bei Lehrgängen und Tagungen mit Jungen und Mädchen wie mit ostpreußischen Müttern und Großmüttern gespielt, die verschiedensten Möglichkeiten und Abwandlungen aufgezeigt und die Spiele mitten in unseren ostpreußischen Lebensraum und Lebenswelt hineingestellt. Spielend werden bei allem Spaßvergnügen Kenntnisse aufgefrischt, spielend lernt man zu. Haben wir erst wieder den Weg zum Spiel gefunden, bietet sich nun oft genug Gelegenheit, bei Heimat-Treffen, Sommerfesten, im Sommerlager wie bei Familienfesten und Geburtstagsfeiern zum fröhlichen Wettstreit, Gruppe gegen Gruppe, anzutreten, all unser Zusammensein durch eigenes Tun und Mittun zu bereichern und uns dabei von Herzen zu freuen. Möge nun jeder aus der Fülle der nachfolgend beschriebenen Spiele das für seine Gruppe Passende herausuchen und seine Mitspieler immer weiter in dieses frohe Miteinandertun hineinführen.

Thilo Scheller- der große Spieler, hat die Spiele für uns aufgeschrieben und Bruno Zwietasch hat etliche vergnügliche Szenen dazu gezeichnet, — beiden gilt unser herzlicher Dank! Und nun sind alle eingeladen zu Lorbaß und Marjellchen — wie sie beim Spielen raten und lustig sind!

Hanna Wangerin

Das Spiel ganz groß geschrieben!

Das sind die fünf Finger an unseres Lebens Hand:

Die Arbeit, die uns drückt,
Das Mahl, das uns erquickt,
Der Schlaf, der uns entrückt,
Liebe, die uns entzückt,
Das Spiel, das uns beglückt.
So habe acht auf Leib und Seele,
Daß deinem Tun kein Finger fehle.

Manchmal, wenn ich über eine verkehrsreiche Straße schaue, denke ich an das Spielbild des mittelalterlichen Meisters Pieter Breughel: Eine Straße in einem flandrischen Dorf, auf der 254 Kinder etwa 86 verschiedene Spiele spielen, Spiele, von denen einige mit den aussterbenden Spielstraßen auch ausgestorben sind.

Da erhebt sich gleich die Frage für Dich, Spielführer, ob es nicht einfacher und klüger sei, nur e i n Spiel zu spielen und das bis in die letzten Feinheiten zu erlernen, sei es Fußball, sei es Handball oder Volleyball oder eines der großen Kampfspiele.

Möchtest Du wohl alle Tage, wenn auch mit allem Raffinement zubereitet, Eisbein mit Sauerkraut essen? Jahraus, jahrein immer dasselbe Gericht, das genau die Vitamine und Kalorien enthält, die Du brauchst? Nein, Du möchtest im Sommer Salate und Frischgemüse, am Freitag Deinen Fisch, am Morgen das Honigbrötchen und am Abend das Rührei, wie es uns die Mutter immer wieder neu auf den Tisch spielt.

Und so muß auch der Spielführer es verstehen, seinen Jugendlichen immer wieder neue Spielgerichte aufzutischen. Dazu braucht er eine Menge Rezepte, aus denen er das richtige auswählt, muß die Augen auf tun, wenn er irgendwo ein neues Spiel erblickt, muß immer seine Jungen oder Mädchen vor sich sehen und wissen, wie schmeckt das denen, wann kann ich es ihnen vorsetzen, ja, sogar manchmal, wann muß ich ihnen das beibringen, denn das Spiel gehört zum Leben, zum Menschsein. Eine moderne Hausfrau kommt jedoch nicht mit den Rezepten alleine aus, sie muß auch etwas vom Kochen verstehen und um die Geheimnisse wissen, die Zutaten in ein leckeres Gericht verwandeln. Vielleicht, wenn sie eine ganz Tüchtige ist, weiß sie auch etwas vom Sinn des Essens und Trinkens, das Leib und Seele zusammenhalten soll.

Und so meine ich, müßte auch der Spielführer etwas vom Sinn des Spielens wissen. Es gibt dicke Bücher darüber, voll tiefer und hoher Gedanken, es gibt eine ganze Philosophie des Spieles, aber wir wollen nur einiges bedenken, ehe wir an die Spiele selbst herangehen. Ob das für unsere Spiele überhaupt notwendig ist? Zum mindestens insofern, als wir lernen, daß Spielen eine der ernstesten Angelegenheiten des Menschen sind.

Tiere spielen ja auch, und Kinder tun nichts weiter als spielen, bis der „Ernst des Lebens“ beginnt! Um diesen Ernst des Lebens, um die Sorge geht es, der wir das Spiel gegenüberstellen müssen. Solange die kleine Katze noch nicht selber für sich sorgen muß, spielt sie, solange noch die Eltern den Kindern die Sorge abnehmen, spielen sie. Und wenn der Erwachsene die Sorge und den „Ernst des Lebens“ bestanden hat, dann beginnt das eigentlich Menschliche: Er spielt. Und darum schrieb Schiller vor mehr als 150 Jahren: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Grundsätzlich gibt es kein Spielen zu irgendeinem Zweck. Das ist ganz wichtig: erst die Zweckfreiheit eines Tuns macht es zum Spiel. Freiwillig muß man spielen, unter Zwang gedeiht kein Spiel. Und es muß in irgendwelche Spielregeln gefaßt sein, die man sich selbst gibt oder denen man sich unterordnet. Ist das nicht alles wichtig zu bedenken?

Thilo Scheller

Die Gruppe stellt sich vor

Das ist wohl überall so, daß die Jungen und Mädchen in einer Gemeinschaft Spitznamen haben, oder Übernamen oder Okelnamen, die manchmal besser zu ihren Trägern passen als die eigenen Vor- und Zunamen. Und so sollen auch unsere Spieler Namen erhalten, die gleich erkennen lassen, daß es sich um junge Ostpreußen handelt.

Da ist zuerst der Spielführer, er heißt **Konopka** nach dem ostpreußischen Bauern, der in Angerburg den Teufel überlistete.

Lorbaß ist sehr heimatbewußt

Labommel ist der Längste

Stint der Kleinste

Dubbass der Frechste

Krät der Eigensinnige

Piefke der Gemütsmensch

Brummer der Meckerer

und schließlich

Pluck, der immer zu spät kommt

Marjellchen, Gruppenleiterin

Puttchen, so eine ganz Zarte

Rieckchen, die immer zupackt

Lusche ist ein wenig bequem

Malchen, die Brave, die Gute

Wippstert, die Kiebig, Lebhaft

Kiekelchen, die lustige Jüngste

Sprosser, die Singleiterin

Die Gruppe sitzt in der Runde, wo jeder jeden sehen kann und alle mit im Spiel sind. Wir lernen gleich einige Spiele, sogenannte „Beginner“.

Kennenlernen. Ist sich die Gruppe noch fremd, so geht es rund! Konopka fängt an: „Ich heiße Konopka, stamme aus Pillau, esse gerne Fleck und spiele Tischtennis.“ Neben ihm sitzt Stint. Er wiederholt: „Du heißt also Konopka, stammst aus Pillau, ißt gerne Fleck, spielst Tischtennis, und ich heiße Stint, stamme aus Elbing, esse gerne Bratkartoffeln und schwimme gerne.“ Als nächste kommt Puttchen. Sie wiederholt, was Stint und was Konopka gesagt haben und berichtet von sich: „Ich heiße Puttchen, stamme aus Gerdauen, esse gerne Windbeutel und

tanze gern." Und so geht es reihum weiter. Jeder muß von den Vorhergehenden den Steckbrief wiederholen und den eigenen mit Name, Herkunft (der Eltern), Leibgericht und Liebblingssport aufzählen. So lernen wir uns prima kennen.

Wer ist wer? Konopka ruft auf. Wer sich getroffen fühlt, steht auf „mit Gewinde“, d. h. er muß sich einmal um die Längsachse drehen und darf sich dann erst hinsetzen; Beispiele von Konopkas Fragen:

Wessen Eltern sind aus Ostpreußen?

Wer war schon jenseits der Elbe? — der Oder? — der Weichsel?

Wer hat einen ostpreußischen Familiennamen?

Wer hat noch alle 32 Zähne? — 31? — 28? — ein Gebiß?

Wer kann die Kippe turnen? — ist vom Drei-Meter-Brett gesprungen? — hat im Rhein — der Nordsee — der Ostsee gebadet? — hat das Sportabzeichen? usw.

Wer kann ein ostpreußisches Gedicht aufsagen?

Wer hat schon einen lebendigen Elch gesehen?

Wer kann mit den Ohren wackeln? — mit der Zunge an die Nasenspitze? usw.

Vorstellen: Konopka geht zu Lusche und stellt sich mit Verbeugung vor. Lusche macht einen Knix, beide gehen zu zwei anderen und stellen sich bei denen vor. Jetzt sind es vier, die sich wieder woanders vorstellen, dann acht, und beim näch-



Holzfallerguß



Bauerngruß

sten Male haben sich schon alle vorgestellt. Konopka ruft: „Hinsetzen“ und setzt sich selber zuerst hin. Da er zu Beginn des Vorstellens keinen Stuhl hatte, bleibt ein Spieler ohne Stuhl. Dieser fängt eine neue „Vorstellawine“ an: 2, 4, 8, 16, 32. . . wenn alle im Schwung sind, ruft Konopka wieder: „Hinsetzen“ und die Jagd nach einem Stuhl beginnt. Man kann auch ausmachen, daß die Jungen einen Knix und die Mädchen eine Verbeugung machen, oder irgendeine Begrüßungsform vorschreiben: z. B. Holzfällerguß: Rechte Hand geben, die Linke auf die linke Schulter des Partners, die rechten Hände sägen dann einen Baumstamm. Oder Bauerngruß: Alle falten die Hände und drehen sie so um, daß die Daumen nach unten zeigen, dann wird als Begrüßung an den Daumen gemolken.

Eine andere Spielweise geht so: Lorbaß faßt Lusche am Ohr und schleppt sie ab, Lusche packt Brummer am Ohr, Brummer packt Maldchen; und so zieht eine immer länger werdende Kette im Kreis herum, bis Konopka wieder ruft: „Hinsetzen“. — Statt an den Ohren läßt sich auch mit Zugreifen in die „Ondulation“, die Haare, oder an die Nasen spielen (Vorsicht!).

Plätzetauschen: Dieses Spiel kann sich über den ganzen Spielabend erstrecken. Zu Beginn werden an je zwei Spieler die gleichen Namen ausgegeben: Entweder Tiere oder ostpreußische Landschaften oder Leibgerichte oder etwas Selbstausgedachtes. Mitten während irgendeines Spieles ruft Konopka plötzlich eines der vorher vereinbarten Stichworte auf. (Er hat sie sich auf einem Zettel notiert.) Sofort müssen die beiden Mitspieler gleichen Wortes die Plätze tauschen (mit oder ohne Begrüßung unterwegs) z. B. Einhaken der Arme und eine Runde kreiseln oder „Negerkuß“ (die beiden stehen voreinander, springen zugleich mit einer halben Drehung auf der Stelle hoch und begrüßen sich mit den Sitzflächen).



Negerkuß

Zu Beginn kann Konopka auch die Tiere auf Zetteln verteilt vorbereitet haben: Je zwei Zettel für ein Tier, die Zettel werden verteilt, und dann muß jeder die Laute seines Tieres von sich geben und so seinen Partner finden: der Kater die Katze, der Hahn die Henne, der Kuckuck die Kuckuckin. Beim Platzaustauschen müssen dann die Tiere ihre Stimmen erschallen lassen. Wenn aber Konopka ruft: „Ostpreußen“! — dann müssen alle Spieler ihre Plätze tauschen. Wer als Letzter sitzt, wird bestraft (Pfandgeben).

Im fröhlichen Kreis

Marjellchen klappern: Wir üben, erst mal in Kladder: Hände flach (auf den Knien) — klappern — hoch — flach — hohl — Daumen unten — Daumen oben — Daumen wackeln — flach! — Und jetzt kommts darauf an: „Nur wenn ich „Marjellchen“ sage, dann wird mein Kommando ausgeführt! Ohne „Marjellchen“ keine Bewegung. Und wer es dennoch tut, scheidet aus, muß die Arme verschränken und hilft mit, Falschtuer zu entdecken. Nach einer Weile sind fast alle ausgeschieden, bloß Krät, Wippstert und Sprosser sind noch drin und lassen sich nicht reinlegen. Konopka sagt: „Steht ihr mal auf und kommt näher!“ Die drei tun das. Konopka lacht: „Ich habe ja nicht „Marjellchen“ gesagt, also seid auch ihr reingefallen!“ (Sind es nur Jungen, heißt das Zauberwort „Lorbaß“.)

Telegrammschicken: Wir stellen uns alle im Kreise auf, Hände auf den Rücken gefaßt. Stint geht in die Mitte des Kreises und sagt: „Ich schicke ein Telegramm

von Eydtkuhnen nach Pillkoppen.“ Dabei zeigt er zuerst auf Kiekelchen und dann auf das ihr gegenüberstehende Malchen. Kiekelchen drückt ihrer Nachbarin die Hand und sagt: „Abgeschickt!“ Der Händedruck geht nun von einem zum andern weiter, und Stint muß versuchen, herauszufinden, wo das „Telegramm“ sich befindet. Er weiß ja nicht, ob es rechts oder links herumläuft. Ist es bei Malchen angelangt, ohne daß es entdeckt wurde, meldet Malchen: „In Pillkoppen angekommen!“ Wird das Telegramm unterwegs abgefangen, so muß der, bei dem es entdeckt wurde, in den Kreis und ein neues Telegramm von anderen Spielern und zwischen anderen ostpreußischen Städten herumschicken. Man kann auch Pakete (Schlorren oder Schlüssel) usw. auf dem Rücken weitergeben.

Latschen gegen Köpfchen: Wir sitzen wieder im Kreis. Konopka übergibt Dubbas einen Latschen, dem rechts danebensitzenden Lorbaß stellt er nun eine Aufgabe: „Z. B. ‚Nenne mir sechs ostpreußische Flüsse.‘ Während Lorbaß im Stehen sechs Flüsse zusammenstottert, gibt Dubbas den Latschen nach rechts weiter. Jeder reicht ihn rasch seinem Nebenmann. Und jetzt kommt es darauf an, wer zuerst fertig ist: Lorbaß mit seinen sechs Flüssen (Konopka zählt an den Fingern mit) oder der herumgehetzte Latschen. Siegt der Latschen, so muß Konopka einem anderen Spieler sechs andere Begriffe aufgeben, hat Lorbaß nicht zur rechten Zeit die sechs Flüsse genannt, muß er in den Kreis und eine Aufgabe stellen. Beispiele:



Latschen gegen Köpfchen

sechs Bahnstationen zwischen Berlin und Königsberg — sechs ostpreußische Leibgerichte — sechs große Ostpreußen — sechs ostpreußische Seen — sechs Fische aus der Ostsee und den Haffs usw. Die Zahl der Begriffe richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler.

Faustregel: Halbsoviel Begriffe wie Latschenweitergeber.“

Ock kniep di on du lachst nich moal: Das ist ein altes ostpreußisches Spinnstubenspiel. Jeder in der Runde kneift nacheinander seinem Nebenmann oder seiner Nebenfrau mit der Frage: „Ock kniep di on du lachst nich moal“ in die Backe. Es darf keiner lachen. Dabei hatten sich Konopka und Lorbaß und Marjellchen vorher die Zeigefinger und Daumen an einem über einer Kerze angeruften Korke angeschwärzt. Sie hinterließen also nach dem Kneifen schwarze Schminkspuren auf den ahnungslosen Nachbarbacken.

Pluck: Ein Spiel, das viel Aufmerksamkeit und Taktgefühl erfordert. Die Stühle der einzelnen Mitspieler erhalten Nummern. Der letzte Stuhl heißt „Pluck“. Jeder muß sich seine Stuhlnummer merken. Nun läßt Konopka alle den Takt üben: Schlag mit beiden Händen auf die Knie, in die Hände klatschen, rechte Faust mit dem Rücken nach vorn zeigen, linke Faust zeigen. Nachdem das geübt ist, müssen alle bei der rechten Faust (Takt 3) ihre Stuhlnummer sagen, bei der linken Faust „Pluck“. — Das sind die Vorübungen.



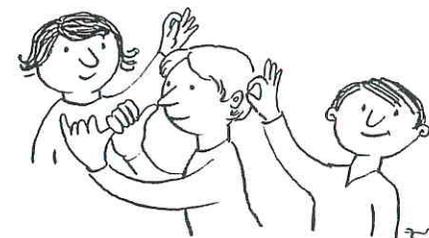
Pluck

Jetzt geht es los: Alle machen die Handbewegungen, doch sagt nur Labommel, der auf Stuhl Nummer 1 sitzt, in Takt 3 seine Nummer „eins“ und auf Takt 4 „zwölf“! Das Händenspiel geht weiter, nur muß auf Takt 3 Lusche, die Stuhlnummer 12 hat, sagen „zwölf“ und auf Takt 4 irgendeine andere Nummer. Die nimmt wieder auf und gibt weiter, solange bis irgendwer einen Fehler macht, Brummer auf 8 z. B. Er wird jetzt Pluck, muß sich auf Plucks Stuhl setzen und alle anderen bis zu Stuhl 8 herunter müssen einen Stuhl nach rechts weiterrutschen. Von ihnen hat nun jeder eine neue Stuhlnummer, die niedriger ist als die frühere. Jetzt fängt Labommel, Nummer 1, wieder an, erst seine eigene, dann eine andere

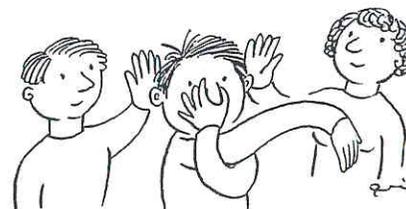
Nummer zu sagen, bis wieder einer einen Fehler macht, Pluck wird, und die anderen einen Stuhl weiterrutschen läßt. Auch Nummer 1 kann angespielt werden, macht er einen Fehler, muß die ganze Gesellschaft rutschen. Zum Schluß wird der Oberpluck ausgespielt.

Zoospiel: Alle stehen im Kreis. Konopka zeigt ihnen, wie die einzelnen Tiere dargestellt werden, denn zu jedem Tier gehören drei Darsteller. Der Elefant: Konopka streckt den rechten Arm als Rüssel vor, greift mit dem linken unter ihm durch und ergreift die Nase. Die beiden Nachbarn deuten nun die großen Ohren an: mit der dem Elefanten nächstliegenden Hand machen sie große Ohrwedelbewegungen. Als zweites kommt das Nashorn: Konopka faßt mit der rechten

Nashorn

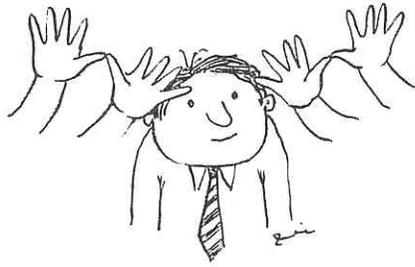


Häschen



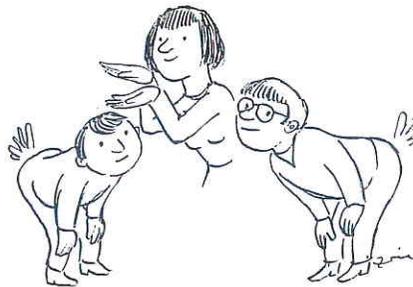
Elefant

Hand den linken Daumen, sein rechter Daumen liegt an der Nasenspitze und der linke Zeigefinger stellt das zweite Nasenhorn dar. Die beiden Nebenleute zeigen mit gerundeten Daumen und Zeigefingern das Ohrchen an. (Das Nashorn taucht doch unter Wasser!) Als drittes folgt das Häschen: Konopka macht Männchen und die Nebenleute bilden mit ihren langen Händen die Hasenlöffel. Als viertes nun der Elch: Konopka nickt bedächtig mit dem Haupt, und seine Helfer zeigen



Elch

mit der gespreizten Hand an seiner Stirne zur Rechten und zur Linken das Elchgeweih. Und als letztes die Ente: Konopka schnattert mit seinen beiden Händen in Brusthöhe wie eine Ente und die Mitmacher müssen mit dem Zägel wackeln. Nachdem alle die fünf Tierdarstellungen beherrschen, zeigt Konopka auf Malchen und sagt: „Elch.“ Sofort muß sie nicken und die Nebenleute müssen (mit der rich-



Ente

tigen Hand) die Schaufeln andeuten. Lusche macht einen Fehler, muß in den Kreis, auf einen anderen zeigen und ihm sagen, welches Tier zu dritt dargestellt werden soll. Machen sie es richtig, muß Lusche ein anderes Tier bestimmen. Das Spiel macht erst Spaß, wenn alle die Bewegungen beherrschen. Dann muß aber auch flott gewechselt werden.

Tierhandlung: Puttchen wird hinausgeschickt. Die im Kreis wählen sich jeder ein Tier, dessen Stimme sie nachahmen können. Puttchen wird hereingerufen. Konopka begrüßt sie und stellt seine Tierhandlung vor, er fragt, was für ein Tier sie erstehen wolle. Nachdem Puttchen eins der Tiere genannt hat, das vorhanden ist, sagt Konopka: „Alle meine Tierchen, laßt eure Stimmen erschallen! So, und nun, Puttchen, such' dir dein Tier selber aus!“

Mit Musik geht alles besser

Das durch den Fleischwolf gedrehte Lied: Sprosser muß raus. Konopka wählt nun irgendein Lied aus, z. B. „Sah ein Knab ein Röslein stehn . . .“, dann verteilt er die einzelnen Wörter des Liedes an die im Kreis, bunt durcheinander. Sprosser muß hereinkommen und jeder singt das Wort, das ihm zugeteilt ist, alle zugleich. Sprosser muß nun das Lied erraten. Ein anderes Mal wird das Lied in vier Teile geteilt, und je eine Gruppe singt ein Viertel des Liedes, aber auch alle zugleich, z. B. 1. Gruppe: Wem Gott will rechte Gunst erweisen. 2. den schickt er in die weite Welt. 3. dem will er seine Wunder weisen. 4. in Berg und Tal, in Wald und Feld.

Dirigentenraten: Wieder muß einer, Krät, hinaus. Konopka bestimmt Dubbas als Dirigenten. Krät kommt herein. Alle singen: „Wenn alle Brunnlein fließen . . .“ Dubbas spielt dazu Geige und alle machen es ihm nach. Nach wenigen Sekunden wechselt er das Instrument. Klavier. Alle spielen Klavier. Krät soll nun herausfinden, wer der Dirigent ist, der alle Augenblicke das Instrument wechselt. Natürlich muß Dubbas nur dann wechseln, wenn Krät nicht gerade hersieht und die anderen dürfen nicht stur auf Dubbas schauen. Hat Krät den Dirigenten erraten, muß dieser hinaus und mit einem anderen Lied und einem anderen Dirigenten wird weitergespielt.

Auf der grünen Wiese: Alle singen nach der Melodie: „Mit dem Pfeil, dem Bogen . . .“ Auf der grünen Wiese hab ich ihr gefragt: Liebst du mir, Lowiese? „Jau!“ hat sie gesagt. Das „Jau“ muß besonders kräftig gesungen werden. Dann läßt Konopka das Lied summen, nur das „Jau“ wird laut herausgesungen. Beim nächsten Vers wird gepfiffen, dann getrampelt, gelacht und geweint, stumm innerlich mitgesungen, während Konopka dirigiert. Es macht besonders Spaß, wenn aus der Stille heraus laut das „Jau!“ ertönt!

Mein Hut, der hat drei Ecken . . .: Wir singen das Liedchen und bei jedem neuen Vers wird ein Wort durch eine Gebärde ersetzt, bis zum Schluß nur noch mit den Händen gesungen wird.

Faxenspiele

Diese Spiele sind wichtig, um die Jungen und Mädchen einzuüben in das darstellende Spiel; denn es gibt wohl keine Jugendgruppe, die nicht mindestens um die Weihnachtszeit ein Theaterstück aufführt. Bei diesen Faxenspielen lernen wir, uns mimisch auszudrücken.

Welches Wort spielt ihr? Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, die jede in einer Raumhälfte zu agieren haben. Einer wird hinausgeschickt. Die anderen wählen ein Wort aus, das aus zwei — möglichst vom eigentlichen Wort im Sinn verschiedenen Wörtern — zusammengesetzt ist (z. B. Bergmann = Berg und Mann). Jede der beiden Gruppen spielt nun ein Wort, der hereingerufene Piefke

soll nun aus den von beiden Gruppen gespielten Wörtern das ganze Wort erraten. Beispiele: Regen-Bogen / Garten-Zwerg / Wander-Vogel / Rübe-Zahl (Abzählspiele) usw.

Liedermimen: Die Spieler werden in zwei oder drei Gruppen (zu 5—8 Spielern) eingeteilt, die möglichst weit voneinander entfernt im kleinen Kreis sitzen. Konopka steht von allen Spielgruppen gleich weit entfernt. Aus jeder Gruppe kommt einer (eine) zu ihm. Konopka sagt ihnen ein Lied an, dann laufen sie zu ihren Gruppen, und jeder versucht, seiner Gruppe das Lied durch Gebärden anzudeuten. Es darf nicht gesprochen oder gesungen werden, nur mimen ist erlaubt. Wenn einer aus der Gruppe das Lied erraten hat, nickt der Vorspieler und die Gruppe singt das Lied. Diejenige Gruppe, die es zuerst singt, erhält einen Punkt selbst dann, wenn eine andere es zuerst erraten hat. Dann kommen die nächsten Spieler zu Konopka, der ihnen das nächste Lied aufgibt. Solange wird gespielt, bis jeder einmal an der Reihe war. Liedbeispiele: Ging ein Weiblein Nüsse schütteln . . . / Und in dem Schneegebirge . . . / Zogen einst fünf wilde Schwäne . . . / Pack die Badehose ein . . . / Der Jäger aus Kurpfalz . . . / Hänschen klein . . . / Reiter, schmuck und fein . . . / Adelheid, schenk mir einen Garten-zwerg . . . / usw.

Bernsteinkettenspiel: Wieder sind mehrere Gruppen im Raum (oder in verschiedenen Räumen) verteilt, und Konopka gibt die Spielaufträge. Wieder melden sich aus den einzelnen Gruppen Lorbaß, Pluck, Malchen und Wippstert bei Konopka. Dieser gibt allen ein Spiel-Wort auf: „Bernsteinkette.“ Nun rasen alle vier in ihren Spielkreis und machen ihren Mitspielern taubstumm klar, um welches Wort es sich handelt. Wer das Wort errät (Bestätigung durch Nicken), läuft zu Konopka, sagt ihm leise das erratene Wort und holt sich das nächste Spiel-Wort, um es seiner Gruppe vorzuspielen. Konopka gibt die Wörter in der Reihe des Eintreffens aus. So raten die Gruppen um die Wette, und die Gruppe ist Sieger, die zuerst alle Wörter, die Konopka ausgegeben hat, der Reihe nach gespielt und geraten hat. Es kommt darauf an, das Typische des Wortes herauszuspielen und nicht bloß dammlisch dazustehen.

Beispiele: Kurenwimpel / Königsberger Klops / Elchschaufel / Segelflugzeug / Schlittenfahrt / Fischweib / Flunder / Selbstmord / Ochsenchwanzsuppe / Rizinusöl / Liebeslaube / Erdbeben / Sputnik / Protest / Wanderdüne usw.

Kunstwettbewerbe

Laufzeichen: Das geht so ähnlich wie beim Bernsteinkettenspiel: Jede Gruppe hat auf dem Tisch ein Blatt Papier und einen Bleistift liegen. Von Konopka holen sich die Gruppen dieses Mal Mal-Wörter ab, die sie ihrer Gruppe durch Zeichen klarmachen müssen. Schreiben ist natürlich verboten! Wers rät, holt bei Konopka das nächste Wort. Wieder hat die Gruppe gesiegt, die zuerst alle Wörter gezeichnet und erraten hat. Beispiele: Bärenfang / Kurenkahn / Ordensburg / Wolkenkratzer / Brillenschlange / Hühnerauge / Königsberger Fleck / Tannenberg / Elchkalb usw.

Klopapierschlange: Von einer Rolle hatten Puttchen und Riekchen lauter einzelne Blätter abgerissen, keines durfte beschädigt sein. Jeder in der Runde bekam ein Blättchen und auf „Los“ gings los: Jeder sollte versuchen, aus seinem Stück Papier einen möglichst langen zusammenhängenden Faden zu reißen. Drei Minuten Zeit waren gegeben. Konopka sagte die Zwischenzeiten an, Halbzeit — Endspurt — und nach drei Minuten „Stop“. Alle Spieler standen auf und Konopka ging die Runde ab, um festzustellen, wessen Schlange die längste sei. Lusche, der Siegerin, wurde dann aus Klopapier ein Siegerkranz ums Haupt geschlungen.

Schlips und Schleife: Jeder erhielt etwa ein Meter des kostbaren seidenweichen Materials: Krepp de Toilette. Die Mitspieler mußten sich zu Paaren zusammenschließen, und auf Konopkas Zeichen mußten die Jungen den Mädchen eine Schleife ins Haar und die Mädchen den Jungen einen Schlips um den Hals binden. Nach einer



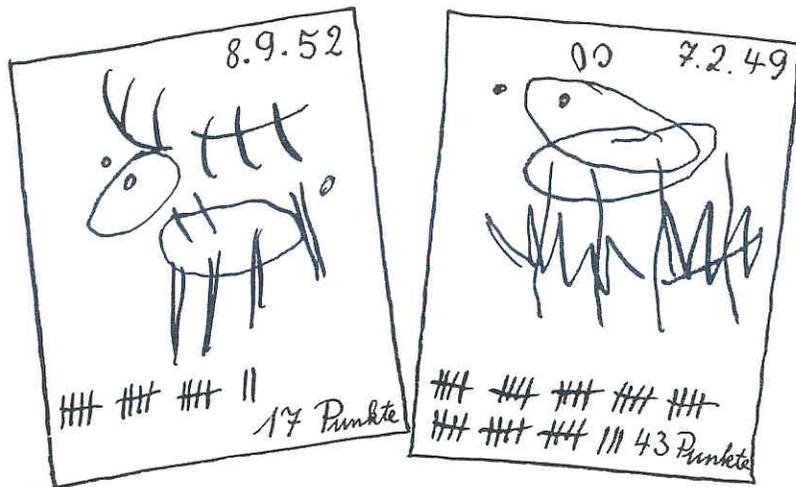
Schlips und Schleife

Minute mußten dann die Mädchen im Kreise herumgehen und die Jungen die beste Schleife bewerten, danach die Mädchen den besten Schlips (Krawatte) herausfinden. Die besten Schleifenbinder mit ihrem Partner erhielten dann einen Ehrentanz.

Elchschaufelreißen: Konopka hatte für jeden ein Blatt Papier vorbereitet; $\frac{1}{4}$ einer Zeitung groß. Die Aufgabe bestand nun darin, aus diesem Papierblatt eine Elchschaufel (Weihnachtsmann, Kamel, Osterhase oder einen Kurenwimpel) ohne Gebrauch einer Schere, nur mit den Fingern auszureißen. Das beste Kunstwerk wurde prämiert.

Blindzeichenwettbewerb: Jeder hatte ein gleichgroßes Stück Papier und eine „Male“ (Bleistift, Kuli, Füller) bereit. In die linke obere Ecke mußte er sein Geburtsdatum schreiben (um das Gemälde wieder erkennen zu können). Alle mach-

ten sich startbereit, das von Konopka angegebene Motiv zu zeichnen. Er rief „Pferd mit Reiter, 15 Sekunden!“ Dann drehte er das Licht aus, und im Dunkeln mußten die Künstler ihren Reiter zeichnen. Konopka zählte laut die Sekunden. „Stop.“ Das Licht ging wieder an. Jetzt kam der zweite Teil des Spiels: Alle bildeten die Jury, d. h. jeder mußte jedes Bild benoten. Sehr gut = 1 Strich, genügend = 2 Striche, mangelhaft = 3 Striche. (Es werden immer 4 Striche nebeneinander gemacht, der fünfte als Querstrich schließt dann den Fünferblock, um das spätere Auszählen zu erleichtern). Jeder gibt seine Zeichnung an seinen rechten Nebenmann, der sie zensiert mit 1 oder 2 oder 3 Strichen. Dann werden alle Blätter zum Nachbarn weitergereicht und so fort, bis die Zeichnungen bei ihrem Hersteller angekommen sind. Wichtig ist, daß niemand überschlagen wird, darum darf das Blatt erst dann weitergegeben werden, wenn der Nachbar zensiert hat. Nun gibt jeder sein Bild dem Nachbarn weiter zum Auszählen. Und dann wird durch Konopka festgestellt, wer die niedrigste Punktzahl hat und 1. Sieger ist, dann wird der zweite, dritte und vierte Sieger festgestellt. Wer die meisten Punkte hat, wird als „abstrakter Sieger“ anerkannt.



Blindzeichnen-Wettbewerb

Fratzenkleben: Hierzu brauchte Konopka mit Lorbaß und Wippstert einige Vorbereitungen: Sie hatten sich ein halbes Dutzend Luftballons besorgt. Diese wurden einzeln aufgepustet in etwa Fußballdicke, dann über den Hals einer Flasche gezogen (vorher naßmachen), so daß die Ballonköpfe senkrecht dastehen. Die Mitspieler wurden in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe erhielt einen Kopf und Buntpapier, möglichst gummiert zum Aufkleben, dazu noch Klopapier nach Be-



Fratzenkleben

darf. Und dann ging es an die Arbeit: Aus dem leeren Kopf sollte durch Aufkleben von Buntpapier oder Krepp ein Gesicht gestaltet werden (Schlips und Kiagen aus Klopapier, Zöpfe und Kopfbedeckungen ebenfalls, Pfeife, Zigarette, Bärte, Ohren, Falten, Locken usw. aus Buntpapier).

Zum Schluß mußte jede Gruppe ihre „Plastik“ dem Publikum mit wohlgesetzten Worten erklären.



Modenschau

Modenschau: Auch bei diesem Kunstwettbewerb wird in Gruppen gearbeitet. Meist findet sich in jeder Gruppe ein Modeschöpfer, der den Stil angibt. Als Material erhalten die Gruppen Zeitungspapier „Crep de Toilette“ und Klopapier „Crep de Toilette“ und ausreichend Stecknadeln. Jede Gruppe soll nun einen oder eine ankleiden, entweder nach neuestem Pariser Chic oder als historische Figur oder als Braut mit Spitzenschleier. Der Fantasie sind keine Schranken gesetzt. Nach Ablauf der festgesetzten Zeit müssen dann alle Modelle über den Laufsteg (Stühle) wandeln und werden erklärt und prämiert.

Schreib- und Malspiele

Familienzusammenführung: Konopka hat alle Mitspieler in Familien zu Vater, Mutter und zwei Kindern eingeteilt. Jede Vierergruppe muß sich einen schönen, möglichst ostpreußischen Familiennamen ausdenken und ihn auf vier einzelne Zettel schreiben (Beispiele: Pluschkell / Burbeleit / Schawaller / Matzkies / Balzuweit usw.) .Dann sammelt Konopka alle Zettel ein und tut sie schön gemischt in einen Papierkorb. Er stülpt ihn um, so daß alle Zettel in der Gegend umherfliegen. Nun stürzen sich die Familienmitglieder auf die Zettel, jeder erwischt einen davon, der irgendeinen Namen trägt (deutlich schreiben!). Mit dem Zettel in der Hand muß nun jeder durch Ausrufen die anderen drei der gleichen Familie suchen. Sowie eine (neue) Familie sich zu vier Personen gefunden hat, setzt sie sich auf vier bereitgestellte Stühle. Die Familie, die zuerst sitzt, ist Sieger, ihre

Zettel werden zum nächsten Durchgang nicht mit eingesammelt. Konopka mischt und schüttelt den Papierkorb aus und wieder geht die Familiensuche los, bis zum Schluß nur noch eine Familie übrigbleibt.

Was würdest du tun, wenn . . . : Jeder hat einen Zettel (gleichen Formats). Er soll nun, ohne viel nachzudenken, eine Antwort auf die fünf Fragen, die Konopka stellt, hinschreiben. Die Frage braucht nicht wiederholt zu werden. Es geht los:

1. Frage: Was würdest du tun, wenn du allein auf einer einsamen Insel wärest?
2. Frage: Was würdest du tun, wenn du einen Elch geschenkt kriegtest?
3. Frage: Was würdest du tun, wenn dir einer eine Ohrfeige (einen Kuß) gäbe?
4. Frage: Was würdest du tun, wenn du im Lotto 100 000 Mark gewinnen würdest?

Letzte Frage: Was würdest du tun, wenn alle Ostpreußen morgen wieder in ihre Heimat zurückkehren könnten?

Nun werden alle Zettel (die keinen Namen tragen dürfen) eingesammelt. Konopka mischt tüchtig, nimmt einen Zettel und liest alle fünf darauf stehenden Antworten vor. Alle in der Runde sollen aus den Antworten feststellen, wer sie geschrieben hat. Es ist erstaunlich, wie leicht die einzelnen Antwortgeber zu ermitteln sind. Bei den letzten drei liest Konopka alle drei Zettel vor, und man soll dann die Verfasser ermitteln.

Schweinchenstaffel: Konopka teilt alle Spieler in zwei Gruppen. Beide Gruppen stehen gleich weit entfernt von einer Tafel. Die Tafelfläche hat er durch einen Kreidestrich in zwei Hälften geteilt. Die Ersten jeder Gruppe stehen etwa vier Meter von der Tafel weg. Sie bekommen ein Stück Kreide in die Hand, und dann sausen die Ersten auf den Startschuß los zur Tafel. Sie müssen ein Schweinchen im Umriß malen, zurücklaufen und dem Zweiten die Kreide übergeben. Der Dritte zeichnet dann beim Schweinchen die Ohren, der Nächste den Zagel, der Nächste die Augen und der Letzte die Steckkontakt-Schnauze. Es kommt nicht auf die Schnelligkeit an, sondern auf das Künstlerische des Gemäldes. — In einer anderen Staffel wird „Omas kleines Häuschen“ gezeichnet (Haus / Fenster / Schornstein / Rauch / Haustür / Apfelbaum usw.). Geübte Gruppen wagen sich sogar an einen Elch mit stolzem Geweih.

Blindes Schweinchen: Die Gruppe besaß eine Art Gästebuch, da mußte jeder, der zu Besuch kam, natürlich zuerst die einzelnen der Gruppe selber, mit verbundenen Augen ein Schweinchen malen, mit Kringelzägel und mit dem treuen Schweinsauge auf der richtigen Stelle. Und dann durfte er hellsehend sein Autogramm daneben schreiben. Was da für Ungetüme von Sauen herauskamen.

Quiz mit Witz

Wir erleben im Fernsehen Quizspiele aller Art. Wir wollen recht oft auf unseren Abenden Quizspiele veranstalten mit Fragen aus der ostpreußischen Heimat, um so immer wieder das den Alten wohlvertraute, den Jüngeren aber zum Teil unbekannte Land und seine Eigenheiten vor Augen zu stellen. Statt nun einfach nur die Fragen zu stellen und von zwei Parteien beantworten zu lassen, wollen wir einige witzige Spielformen des Quizratens beschreiben:

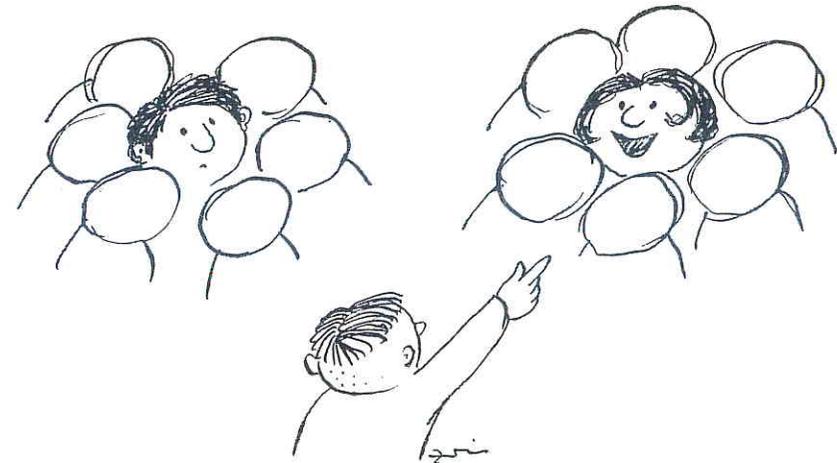
Ja...Nein — Spiel: Zwei Gruppen zu je fünf Leutchen sitzen in zwei Reihen mit etwa drei Meter Abstand. Konopka gibt ihnen Nummern von 1 bis 5. Je zwei gleiche Zahlen sitzen einander Auge in Auge gegenüber. An jedem Ende der Gasse steht je ein Stuhl, hinter dem ein Mitspieler als Schiedsrichter und Stuhlhalter steht. Der eine Stuhl ist der Ja-Stuhl, der andere der Nein-Stuhl. Konopka liest nun die erste Frage vor und ruft ein Nummernpaar auf. Die zwei, die diese Nummer tragen, müssen nun entscheiden, ob die Frage mit „Ja“ oder mit „Nein“ beantwortet werden muß. Dann laufen sie je nachdem zum Ja- oder Nein-Stuhl. Wer von beiden zuerst auf dem richtigen Stuhl sitzt, holt einen Punkt für seine Partei. Konopka muß aufpassen, daß er auch alle Nummern aufruft. Er muß ein paar mehr Fragen als die fünf Nummern auf seinem Zettel haben und notieren, welche Nummern er gerufen hat.

Beispiele für Ja-Nein-Fragen:

1. Haben die weiblichen Elche Schaufeln? (nein)
2. Ist Königsberg unter polnischer Verwaltung? (nein, unter russischer)
3. Werden in der Ostsee Bücklinge gefangen? (nein, Heringe)
4. Ist der Bernstein ein Baumharz? (ja)
5. Brütet der Kuckuck im Laubwald? (nein, er brütet überhaupt nicht)
6. Ist der Storch in Ostpreußen Brutvogel? (ja)
7. Fahren in Ostpreußen Schiffe über Land? (ja)
8. Wird Pregel mit 2 e geschrieben? (ja)
9. Wird Königsberger Fleck aus Rindermagen zubereitet? (ja)
10. Ist die Nehrung ein ostpreußisches Gericht? (nein)
11. Laicht der Aal in ostpreußischen Gewässern? (nein)
12. Ist der Stinthenst ein Trakehner Pferd? (nein, eine Sagenfigur)

Einflüstern: Dieses Siebenbürgener Spinnstubenspiel kann mit immer neuen Aufgaben an jedem Spielabend gespielt werden. Konopka teilt die ganze Schar in zwei Gruppen, die einander in vier Meter Abstand gegenüberstehen. (Kreisstriche am Boden.) Jede Flüstergruppe wählt einen „Lautsprecher“, der etwa ein Meter vor seiner Gruppe steht und sich von seiner Gruppe vorsagen läßt, wenn er nicht weiter weiß. Es muß also die ganze Gruppe mitdenken. Konopka steht als Schiedsrichter seitlich in der Mitte der Flüstergruppen. Dann sagt er: „Los“ und zählt in Gedanken das ABC auf. Einer der beiden Lautsprecher ruft „Halt“. Konopka verkündet den Buchstaben, bei dem er gerade angelangt ist, sagen wir „K“. Nun müssen die beiden Lautsprecher abwechselnd (wenn Konopka auf sie zeigt) Tiere, die mit dem Buchstaben „K“ beginnen, sagen. Nur der Lautsprecher spricht, alle anderen dürfen nur flüstern, denn der Gegner hört mit. Wenn ein Lautsprecher drei Sekunden lang kein Tier zu sagen weiß, hat die Gegenpartei ein „Tor“, und es geht mit einem neuen Buchstaben los.

Statt der Tiere können auch Pflanzen geflüstert werden. Oder es werden Aufgaben gestellt: Ostpreußische Kreisstädte, Flüsse, Gerichte usw., Europäische Hauptstädte usw.



Einflüstern

Ausquetschen und Aushungern: Es werden 2 oder 4 Gruppen gebildet, die einander gegenüber sitzen. (2 Ecken oder 4 Ecken, jede Gruppe etwa 4–6 Leutchen.) Konopka läßt aus jeder Gruppe einen „Rater“ zu sich kommen. Er erklärt diesen, daß sie jeder in die gegenüber sitzende Gruppe zu gehen hätten und durch Fragen das Lösungswort herausbekommen müssen. Dann geben je zwei gegenüber sitzende Gruppen je ein Ratewort. Die Rater fangen nun an, die ihnen zugeteilte

Gruppe auszuquetschen durch Fragen. Antwort ist nur „Ja“ oder „Nein“. Wer das Wort zuerst erfragt hat, ist Gewinner. Man kann auch ausmachen, daß er 20 Fragen stellen darf. Es geht aber auch andersherum: die vier Rater erhalten das Lösungswort. Sie müssen von den Gruppen ausgequetscht werden, dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten, und wer von ihnen zuerst „Farbe bekennen“ muß, d. h. wessen Wort zuerst erraten ist, der wird vereinnahmt, bleibt in der Gruppe, während die anderen in ihre Gruppen zurückkehren können.

Beispiele für Ratewörter: Das Fernrohr des Kopernikus / Ein Vogelring der Vogelwarte in Rossitten / Das Krantor in Danzig / Der Sarg Hindenburgs in Tannenberg / Die Königskrone des in Königsberg gekrönten Preußenkönigs / usw .

Wer kennt Ostpreußen? An der Wand hängen zwei gleiche Landkarten von Ostpreußen. Vor jeder Karte sitzt eine Spielgruppe. Konopka stellt nun Fragen aus der Geographie Ostpreußens. Die Fragen richten sich in etwa nach den zu erwartenden Kenntnissen der Mitspieler. Die Gruppe, die das Erfragte zuerst auf der Karte zeigt, erhält einen Punkt. Damit alle mitsuchen und mitdenken können, bekommt jede Gruppe einen Zeigestock.

Organisieren: Ein schönes Spiel für irgendwelche Veranstaltungen der Landsmannschaften. Mehrere Gruppen, vor jeder Gruppe steht ein Papierkorb (Seifenpulvertrommel, bunt beklebt). Nun stellt Konopka die Aufgaben, was zu organisieren ist. Auf einer Tafel werden die gewonnenen Punkte angeschrieben, um es für die Zuschauer spannender zu machen. Einige Beispiele, was organisiert werden kann: Ostpreußen-Elchabzeichen / 55 Pfennig in Briefmarken / Unterschrift eines prominenten Gastes — oder so: Rezept für Königsberger Fleck (auf Zettel geschrieben) / ein schwarzer Schnürsenkel / Speisekarte eines in der Nähe befindlichen Restaurants / ein Stück Marzipan (leider keinen Königsberger) / eine Nummer des Ostpreußenblattes / Schmuckstücke aus Bernstein / Papierhelm aus einem Ostpreußenblatt gefaltet / usw.

Sprungquiz: Quizspiele, wo die Rater nur so einfach auf dem „Elektrischen Stuhl“ sitzen und antworten, sind langweilig. Eine lebendige und lustige Quizform geht so: Die Rater werden in mehrere Gruppen eingeteilt zu je 3—5 Spielern. Die stehen hintereinander, die Hände auf den Schultern des Vordermannes. Etwa 5—6 m vor den Gruppen, die auf gleicher Höhe stehen müssen, ist die Ziellinie (Wand oder Stuhlreihe oder Zielband). Konopka steht auf einem Stuhl, damit er von allen gesehen werden kann. „Ruhe am Start!“ — Die erste Frage: „Welches Großwild gab es nur in Ostpreußen?“ Riekchen hatte zuerst geschaltet und „Elche“ gerufen. Ihre ganze Gruppe darf nun geschlossen einen Sprung nach vorne machen. Dubbas, der vorne steht, ruft „Hau-ruck“ und alle springen zugleich. Läßt einer in der Gruppe die Hände los, ist der Sprung ungültig, und die Gruppe muß zurück. Dann kommt die zweite Frage, wieder darf die „Gewußt-was-Gruppe“ einen Sprung machen. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das Ziel nach einem Sprung berührt. Es ist angeraten, einen oder zwei Schiedsrichter anzustellen, weil es oft schwer zu entscheiden ist, aus welcher Gruppe zuerst die Antwort kam.



Sprungquiz

Weitere Quizfragen::

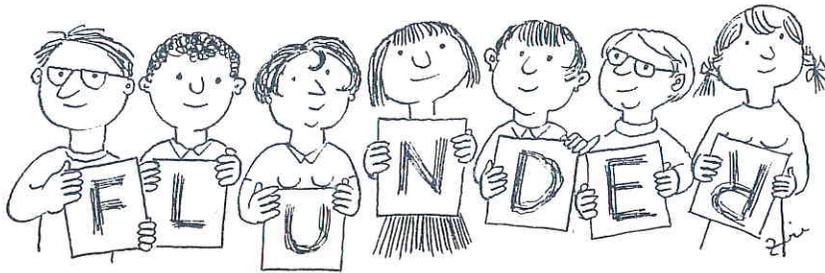
- Wo ist Feldmarschall Hindenburg beigeetzt worden? (Tannenberg)
- Wer hat „Annke von Tharau“ gedichtet? (Angeblich Simon Dach)
- Wie heißt der Wacholder in Ostpreußen? (Kaddick)
- Wozu wurde der „Stampfschritt“ verwendet? (Um Kumst [Sauerkohl] zu bereiten).
- Welcher Sport wurde im Winter auf ostpreußischen Seen betrieben? (Eissegeln)
- Welcher Memelbrücke gab eine Königin den Namen? (Königin-Luise-Brücke in Tilsit)
- Wie heißt die Kohlrübe auf ostpreußisch? (Wruke)
- Wie sagt man auch auf Streuselkuchen? (Fladen)
- In welchen Fluß mündet die Neiße? (Oder)
- Wo ist das Deutschlandlied entstanden? (Auf Helgoland)
- Welches Großwild gab es nur in Ostpreußen? (Elche)
- Wie heißt ein westpreußisches Backwerk? (Thorner Katharinchen)
- Wann haben die Masuren für Deutschland gestimmt? (1920)
- Welche Stadt hat den größten Marktplatz Europas? (Treuburg)
- Liegt Königsberg auf der Höhe von Lübeck, Flensburg, Kopenhagen? (Flensburg)
- Wo wurde in Ostpreußen Bernstein im Tagebau gefunden? (Palmnicken)

ABC-Spiele

Wie in jeder Gruppe mindestens ein Würfel und ein Kartenspiel vorhanden sein sollten, so müßte auch ein ABC-Spiel da sein. Es besteht aus zweimal 20 Karten in halber Postkartengröße. Auf ihnen sind einmal in Rot, einmal in Schwarz oder Blau die Buchstaben des Alphabetes ohne X und Y, die selten vorkommen, deutlich lesbar, möglichst in Blockschrift aufgemalt. Das ist alles! Was kann man damit anfangen?

Platztauschen: In zwei Parteien werden die roten und blauen Karten verteilt. Konopka ruft einen Buchstaben auf. Die beiden Besitzer müssen die Plätze tauschen. Er kann es schwieriger machen, wenn er kurze Wörter aufruft und alle darin vorkommenden Buchstaben rot und blau ihre Plätze tauschen müssen.

Eine lustige Spielform für Geburtstage und so: Auf dem Tisch in der Mitte liegt ein Negerkuß oder ein sahngefüllter Windbeutel. Konopka ruft ein Wort, z. B. Marzipan! Dann laufen die beiden Anfangsbuchstaben „M“ zum Tisch, einer auf die rote, der andere auf die blaue Seite und versuchen, nur mit dem Mund die leckere Beute zu erschnappen. Wer zuerst reinbeißt, darf sie verzehren. (Es soll vorgekommen sein, daß der letzte ausgespielte Negerkuß statt mit Zuckerschäum mit Senf gefüllt war. Guten Appetit!)



Setzmaschine

Die lebendige Setzmaschine: Wieder werden zwei Gruppen gebildet: Rot und Blau. In jeder Gruppe werden die ABC-Karten verteilt. Dabei bekommen einige mehrere Buchstaben, falls weniger als 22 in der Gruppe sind. Konopka bestimmt den Ort, wo der Anfang des zu bildenden Wortes zu stehen hat, so daß er in der Gasse die Richtigkeit der Wörter kontrollieren kann. Die Roten und die Blauen sitzen am besten in einem Halbkreis gegenüber. Das Spiel beginnt: Konopka ruft ein Wort. Die beiden Anfangsbuchstaben müssen zuerst auf ihre Plätze laufen und gehen an der Reihe entlang, um das Wort komplett zu machen. Jeder läuft auf seinen Platz im Worte und hält seinen Buchstaben lesbar hoch. Wer zwei Buchstaben hat, gibt einen davon an einen Mitspieler ab, der im Wort nicht beteiligt ist.

Sollten zu wenig Spieler sein, so kann ein Spieler zwei Buchstaben vertreten. Wenn der Anfangsbuchstabenbesitzer sein Wort richtig geordnet hat, läuft er an seinen Platz, zeigt die Karte vor und ruft: „Fertig!“ Die Farbenreihe, die zuerst ihr Wort richtig aufgebaut hat, bekommt ein „Tor“. Dann heißt es: „Zurück in den Setzkasten“ und das Wort löst sich auf. Alle warten auf ihren Plätzen auf das nächste Wort. Die Wörter dürfen jeden Buchstaben nur einmal enthalten. Beispiele: Nehrung / Glumse / Elchgrund / Masuren / Danziger Bucht / Ostheim / Simon Dach / Sandkrug / Pomuchel / Falkenhorst / Ofenqualm / Flunder / Volkswagen / Ostjugend / Querkopf / Schmand / usw.

In einem Wettbewerb kann für den jungen Mitspieler ein Preis ausgesetzt werden, der die meisten Wörter nicht unter fünf Buchstaben findet, in denen jeder Buchstabe nur einmal enthalten ist. (Ostpfeubische Wörter zählen doppelt.)

ABC-Sachregister: Jede Gruppe legt ihre Buchstabenkartchen nach dem Alphabet auf Stühlen oder in einer Reihe auf dem Fußboden aus. Wer hat es zuerst geschafft? Rot oder Blau? — Dann stellt Konopka die Aufgabe, innerhalb einer Minute zu jedem Buchstaben einen Gegenstand zu legen, der mit diesem Buchstaben anfängt. Da kommen die wunderbarsten Sachen vor: „I = Ich“, meint Stint und setzt sich auf den Buchstaben. „Das bedeutet Finger“ sagt Wippstert und hält den Zeigefinger auf das F. Pluck hat sogar die Krawatte abgebunden, um das K zu besetzen. Konopka ruft „Stop“ und dann geht er erst bei Rot an den Buchstaben entlang. Wo ein Gegenstand zum Buchstaben fehlt, gibt es einen Minuspunkt. Dann wird bei Blau kontrolliert. Beispiel: „4 zu 3 für Blau.“

SIE in EIS verwandeln: Zweimal sieben Stühle stehen in Reihen einander gegenüber. Auf jeder Reihe nehmen sechs Spieler so Platz, daß der mittelste Stuhl frei bleibt. Konopka hatte vom S, I und E ein Doppel in Rot und Blau angefertigt. (Wenn man's nicht als Wettkampf spielt, genügen die gewöhnlichen ABC-Karten.) Die Spieler erhalten die Buchstaben EIS und SIE. Konopka stellt nun beiden Reihen die Aufgabe, SIE in EIS zu verwandeln: „Jeder darf über einen anderen Spieler hinweg auf den leeren Stuhl hüpfen. Welche Gruppe bringt es zuerst fertig, in der Reihenfolge SIE leerer Stuhl EIS zu sitzen?“ Bei der einen Reihe dauert es ziemlich lange. Sie spielen es noch einmal durch, und dabei hat jede Gruppe einen Spielführer, der die einzelnen dirigiert.

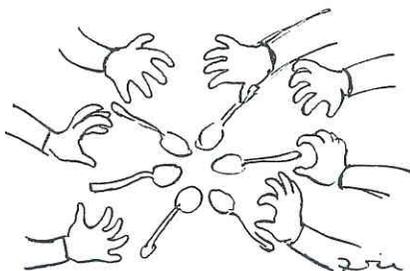
Wo wir gerade bei Stühlen sind, noch ein Stühlespiel:

Mühlen auf Stühlen: Neun Stühle werden im Viereck aufgestellt, so daß in jeder Längs- und Querreihe drei Stühle stehen. Konopka teilt vier Mädchen und vier Jungen ein, die gegeneinander Mühle spielen sollen. Zunächst läßt er um den Anfang losen. Dann läßt er immer abwechselnd ein Mädchen, ein Junge, die Stühle besetzen. Jede Partei muß nun versuchen, eine Mühle zu setzen, d. h. drei Stühle hintereinander oder nebeneinander. Sitzen alle, ohne daß eine Mühle entstanden ist, so geht es mit Springen weiter. Die Spieler werden es bald heraushaben, daß der Erste den wichtigen Mittelstuhl besetzen muß. Von da sind alle Mühlen offen.

Rund um den Tisch

Waren die bisherigen Spiele für die Gruppe im Raum bestimmt und erforderten dementsprechend Platz und Leute, so sollen hier noch einige Spiele beschrieben werden, die wir in kleiner Runde am Tisch spielen können, zum Beispiel an Geburtstagen und kleinen Festlichkeiten.

Löffelgrabschen: Auf dem Tisch liegen im Stern angeordnet ein Löffel weniger, als Mitspieler sind. Konopka erzählt nun eine Geschichte. Jedesmal, wenn er das Wort „Löffel“ sagt, grabschen (greifen) alle zu und wer keinen Löffel erwischt,



Löffelgrabschen

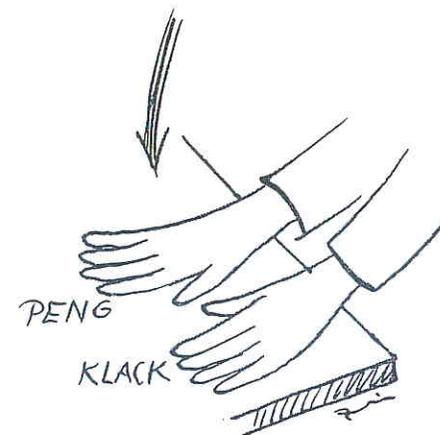
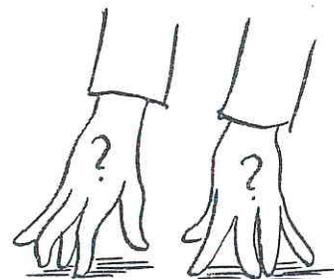
scheidet aus, bis sich nur noch zwei um die letzten Löffel streiten. Konopka führt die Spieler aber öfter aufs Glatteis, in dem er Wörter verwendet, die mit „lö“ anfangen: Löwe, Lötzen, Löhnung, Lösung, Löns, Löcher usw.

Mäuschen: Lusche hatte zum Geburtstag Erdnüsse eingekauft. Konopka sagte, die seien zu schade, um sie zu verteilen, sie wollten sie erspielen. Er legte fünf Erdnüsse im Viereck mit Mittelnuß auf den Tisch, Lusche mußte die Augen zu machen, dann berührte Konopka eins der Mäuschen. Lusche machte die Augen auf und durfte sich Erdnüsse nehmen, sowie sie aber die Berührte nehmen wollte, brüllten alle los: „Falle zu!“ Sie mußte die Erdnuß liegen lassen. Konopka ergänzte das Viereck und der Nächste war dran: Augen zu, auf und bis zum berührten Mäuschen fangen.

Schokoladenfrühstück: Piefke spendierte eine in Papier eingewickelte und mit Bindfaden verschnürte Tafel Schokolade. Lusche mußte einen Hut aufsetzen, eine Serviette verbinden und mit Messer und Gabel das Päckchen aufschnüren, Papierpackung öffnen und dann erst die Schokolade mit der Gabel verspeisen. Aber!!! Während Lusche begann, ging ein Würfel von Spieler zu Spieler, jeder würfelte, und wie einer die 6 würfelte, mußte Lusche aufhören, die Sachen an den Sechswürfler, Stint, abgeben, der weiterarbeitete in der beschriebenen Reihenfolge, aber!!! Der Würfel wanderte weiter und bei der nächsten 6 kam wieder ein anderer dran, bis sich jemand an die Schokolade herangearbeitet hatte, und dann, als Brummer gerade das erste Stück Schokolade einschieben wollte, er-

tönte: „Sechs!“ und er mußte aufhören und die Sachen weitergeben. Sprosser hatte Glück, sie konnte den Rest der Tafel verspeisen, denn es kam und kam keine „Sechs“.

Talerknallen: Zwei Parteien saßen sich am Tisch gegenüber. Die eine Partei erhielt den Taler, ein Fünfmärkstück. Unter dem Tisch gaben sie ihn, unsichtbar für die andere Tischseite, von Hand zu Hand. Einer der Gegenpartei rief: „Halt“ und dann bestimmte er, wie sie den Taler zum Raten vorzeigen sollten: Knallen / Aufrollen / Galerie oder Elefant. Dreimal durfte die Gegenpartei raten, riet sie richtig, so bekam sie den Taler zum Verstecken, andernfalls durften die anderen ihn noch einmal verstecken.



Talerknallen

Aufknallen: Alle halten die Fäuste hoch, in deren einer der Taler verborgen ist. Dann knallen alle die flache Hand auf den Tisch. Dann wird geraten. Aufrollen: Alle halten die Fäuste an die Tischkante und öffnen langsam die Fäuste, bis alle Hände auf dem Tisch liegen. Nicht den Taler fallen lassen! Galerie: Alle stützen den Ellbogen auf den Tisch. Handrücken der Fäuste zum Gegner, dann öffnen sich vorsichtig die Hände, den Taler verbergend. Elefant: Der Taler ist in der Hand verborgen und alle Hände spazieren mit den Fingern wie Elefanten auf den Tisch umher.

Streichholzturm: Konopka hatte eine Weinflasche (natürlich leer) auf den Tisch gestellt und eine Menge Streichhölzer an die Mitspieler verteilt, etwa zehn für jeden. Dann ging es los: Nach der Reihe mußte jeder ein Streichholz quer auf die Mündung der Flasche legen. Fiel ein Hölzchen herunter, so mußte der „Schmeißer“ das Hölzchen behalten. Wenn einer aus der Reihe sein letztes Streichholz aufgetürmt hatte, dann wurde zur Kasse gebeten: Jeder mußte für jedes Streichholz, das er noch hatte, fünf Pfennige bezahlen. Dann wurden die restlichen Streichhölzer auf alle verteilt, und der Turm wurde wieder abgebaut. Wieder wurden die heruntergefallenen Hölzchen gezählt und mußten bezahlt werden.



Der große Gruppenwettbewerb

Luftballonstaffel: Die Gruppen (etwa fünf Mann stark) sitzen auf Stühlen hintereinander. Jeder Spieler erhält einen Luftballon. Er darf ihn zur Probe aufblasen. Auf Startzeichen läuft der Erste um die ganze Stuhlreihe. An seinem Platz angekommen, bläst er seinen Ballon auf, setzt sich auf ihn, damit er platzt. Das Platzen ist Startschuß für den Zweiten: Herumlaufen, aufblasen, hinsetzen . . . Bautz!

Blechbüchsenstaffel: Jeder Läufer hat drei Konservenbüchsen, auf zwei tritt er und die dritte muß er immer wieder vor sich hinstellen.



Wäscheaufhängen: Quer durch den Raum ist eine Wäscheleine gespannt. Der erste Läufer hat ein, zwei Taschentücher und vier Wäscheklammern, läuft zur

Leine, hängt auf und kommt zurück, der zweite nimmt die Taschentücher wieder ab, der nächste hängt wieder auf usw. (Der Wäscheaufhänger kann auch jedesmal eine Schürze umbinden.)

Das Denkmal: Jede Gruppe erhält den Auftrag, irgendein Denkmal zu erbauen, fünf Minuten Bedenkzeit. Einer muß das Denkmal dem Publikum vorstellen (siehe Zeitungsmodenschau).



Huldigung

Huldigungsstaffel: Auf einem „Thron“ sitzen nebeneinander zwei „hochgestellte Persönlichkeiten“. In fünf Meter Abstand stehen die Staffelleute. Der Erste setzt einen Blechdeckel auf den Kopf, nimmt einen Schirm in die Hand und klemmt eine Kartoffel zwischen die Knie. So bewegt er sich auf den Thron zu, macht seinen Huldigungsgruß und watschelt zum nächsten zurück, der auf gleiche Weise die Huldigung vornimmt.

INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|--|----|-------------------------------------|
| Thilo Scheller — Das Spiel — ganz groß geschrieben | | 1 |
| Die Gruppe stellt sich vor | | |
| Kennenlernen | 3 | Vorstellen 4 |
| Wer ist wer? | 4 | Plätzetauschen 5 |
| Im fröhlichen Kreis | | |
| Marjellchen klappern | 6 | Pluck 8 |
| Telegramm schicken | 6 | Zoospiel 9 |
| Latschen gegen Köpfchen | 7 | Tierhandlung 10 |
| Ock kniep di on du lachst nich moal | 8 | |
| Mit Musik geht alles besser | | |
| Durchgedrehtes Lied | 11 | Auf der grünen Wiese 11 |
| Dirigentenraten | 11 | Mein Hut, der hat drei Ecken . . 11 |
| Faxenspiele | | |
| Welches Wort spielt ihr? | 11 | Bernsteinkettenspiel 12 |
| Liedermimen | 12 | |
| Kunstwettbewerbe | | |
| Laufzeichnen | 12 | Blindzeichenwettbewerb 13 |
| Klopapierschlange | 13 | Fratzenkleben 14 |
| Schlips und Schleife | 13 | Modenschau 16 |
| Elchschaufelreißen | 13 | |
| Schreib- und Malspiele | | |
| Familienzusammenführung | 16 | Schweinchenstaffel 17 |
| Was würdest du tun, wenn . . . ? | 17 | Blindes Schweinchen 17 |
| Quiz mit Witz | | |
| Ja — Nein — Spiel | 18 | Wer kennt Ostpreußen? 20 |
| Einflüstern | 19 | Organisieren 20 |
| Ausquetschen | 19 | Sprungquiz 20 |
| A B C — Spiele | | |
| Platztauschen | 22 | SIE in EIS verwandeln 23 |
| Setzmaschine | 22 | Mühlen mit Stühlen 23 |
| Sachregister | 23 | |
| Rund um den Tisch | | |
| Löffelgrabschen | 24 | Talerknallen 25 |
| Mäuschen | 24 | Streichholzturm 26 |
| Schokoladenfrühstück | 24 | |
| Der Gruppenwettbewerb | | |
| Luftballonstaffel | 26 | Das Denkmal 27 |
| Blechbüchsenstaffel | 26 | Huldigung 27 |
| Wäscheaufhängen | 26 | |