



1928 Erste Bauphase des Sterkrader Hochhauses in der Sterkrader Mitte

Februar 1999

<i>Montag</i>	<i>1</i>	<i>8</i>	<i>15</i>	<i>22</i>
<i>Dienstag</i>	<i>2</i>	<i>9</i>	<i>16</i>	<i>23</i>
<i>Mittwoch</i>	<i>3</i>	<i>10</i>	<i>17</i>	<i>24</i>
<i>Donnerstag</i>	<i>4</i>	<i>11</i>	<i>18</i>	<i>25</i>
<i>Freitag</i>	<i>5</i>	<i>12</i>	<i>19</i>	<i>26</i>
<i>Samstag</i>	<i>6</i>	<i>13</i>	<i>20</i>	<i>27</i>
<i>Sonntag</i>	<i>7</i>	<i>14</i>	<i>21</i>	<i>28</i>

Was Oma und opa auf dem Schulhof spielten

Nach dem Krieg, als die Omas und Opas von heute zur Schule gingen, waren die Schulhöfe während der Pausen gerappelt voll von Kindern. Die Aggressionen heutiger Art kannte man damals nicht. Die Pausen dienten spielerisch zum Abbau des Unterrichtsstresses. Die Vielfalt der Unterhaltungsspiele war abwechslungsreich und voller Phantasie.

Knickern

Das Knickern erfreute sich allgemeiner Beliebtheit. Zu diesem Spiel wurden Knicker oder Murmeln aus Ton oder Glas in verschiedenen Farben und Größen benötigt. Einige Kinder hatten ihre Knicker, die sich durch gewonnene Spiele enorm vermehrten, säckchenweise am Hosengürtel befestigt.

Um ein kleines Loch wurde ein etwa 3 Meter im Radius großer Kreis gezogen. Die Mitspielenden Kinder stellten sich beliebig im Kreisbogen auf. Jeder erhielt eine vorher ausgemachte Anzahl von Knickern bereit, meist 12 Stück. nun wurde nacheinander versucht, mit dem Zeigefinger einen Knicker ins Loch zu schießen. Die außerhalb der Kuhle liegende Knicker wurden dann in einer oder mehreren Runden mit dem Finger ins Loch gechnippt. Gewinner war der, dessen Knicker zuerst vollzählig in der Kuhle lagen. Die Sieger durften auch die noch auf dem Felde liegenden Knicker für sich einstecken, so daß die Säckchen im schwerer oder auch leichter wurden. Es fanden Mannschaftsspiele statt, Straßen- oder Schulhofmeisterschaften, ja sogar Kinderolympiaden.

Pfennig- oder Kartenwerfen

Ältere Kinder, die schon Taschengeld oder sich selbst etwas verdient hatten, spielten um Geld. Mit Pfennigen oder Groschen wurde von einer bestimmten Distanz aus (meist mit der Schuhhacke gezogener Strich) gegen eine Hauswand geworfen. Sieger war immer der, der die meisten Geldstücke dicht an der Mauer liegen hatte. Preisgelder wurden immer vorher ausgehandelt.

Wer kein Geld hatte oder dieses ihm zu schade war, sucht sich Partner zu Kartenwerfen. Beliebte waren hierfür die Deckel von Zigarettenschachteln. Stapelweise schleppten die Kinder die kleinen Karton-Rechtecke mit sich herum. Oft hieß es Colli, Overstolz, Old Joe gegen Eckstein, Haus Neuerburg und Ova. Aber auch Sportbilder waren begehrte Wurfobjekte.

Es gab aber auch eine Vielzahl von Bewegungsspielen, um sich vom Schulunterricht abzureagieren oder mit anderen Kindern die Kräfte zu messen.

Blindekuh

Blindekuh spielen auf dem Schulhof war besonders beliebt bei den Schülern der unteren Klassen. Mindestens vier bis fünf Kinder waren erforderlich. Die "Blindekuh" wurde durch ein Abzählreim ermittelt. Dem ausgewählten Kind wurden die Augen verbunden, und anschließend ist es "blind" zwei- oder dreimal im Kreis gedreht worden, während sich die übrigen Mitspieler, ruhig verhaltend, kreisförmig um die "Blindekuh" aufstellten. Die blindsuchende und umsichgreifende "Kuh" wurde von den heranschleichenden Kindern geneckt, angetippt und angerufen. Die "Blindekuh" versuchte, eines der Mitspielenden Kinder zu greifen. Das gefangene Kind mußte dann im neuen Spiel die Rolle der "blinden Kuh" übernehmen.

Hahnekampf

Für den Hahnekampf waren mindestens zwei, besser aber mehrere Jungen erforderlich. Diese stellten sich mit verschränkten Armen voreinander auf. Auf einem Bein hüpfend versuchten sie nun, einander zu schubsen und sich dem Gleichgewicht zu bringen. Geling das, und setzte einer von ihnen den zweiten Fuß auf, war der andere oder der, der bis zuletzt durchhielt, der Sieger. Die Stöße durften dabei nur von der Seite gegen die Schulter erfolgen. Ein Stoß gegen die Brust war nicht erlaubt. Durch Geschicklichkeit wich man den Stößen des Gegners aus.

Kästchenhüpfen

Kästchenhüpfen, auch als "Himmel und Erde" bekannt, war in erster Linie ein Spiel für Mädchen. Gespielt wurde es auf dem Schulhof oder auf dem Bürgersteig. Als Spielmaterial benötigte man zum Aufzeichnen auf asphaltiertem Boden ein Stück Kreide oder einen scharfen Gegenstand zum Einritzen der Sprungfelder auf weichem Boden. Ein runder, abgeflachter Stein wurde ebenfalls benötigt. Anzahl und Anordnung der einzelnen Spielfelder konnten variieren. Meist wurden in einem Abstand von 50 cm zwei parallel zueinanderlaufenden Linien gezogen. In der Fläche, die sie begrenzten, wurden durch Aufzeichnen von Querlinien fünf Felder oder mehr eingezeichnet. Das unterste Feld erhielt die Nummer eins, das oberste Bezeichnung Himmel. Der Start- und Standplatz der Springerin vor dem untersten Feld wurde durch ein Halbkreis gebildet und als "Hölle" bezeichnet. Von hier wurde der Stein ins erste Kästchen geworfen. Der Stein durfte keine Linie berühren oder ins nächste Kästchen rutschen. Die Spielerin übersprang das erste Feld und landete mit einem Bein direkt ins zweite Feld. Anschließend wurden alle Felder durchsprungen. In den Himmel durfte man mit beiden Beinen springen und sich einen Moment ausruhen. Der Rückweg erfolgte in umgekehrter Weise wie der Hinweg. Im zweiten Feld hielt das Kind an, hob den Stein auf und hüpfte zum Standort über Feld eins hinaus. Erfolgte die erste Runde