

Spielsachen bewegen sich mit Mechanik



Juli 2025

Folge 396

Besonders interessant für Kinder sind Spielsachen, mit denen sie kreativ spielen können. Eine Sonderklasse dabei sind Dinge, die sich bewegen.

Heute spielen Kinder oft mit elektronischen Geräten. Ich hatte 1952 auch schon einen Rechner. Unsere Kinder Eckhard und Fabian verstanden darunter jedoch etwas ganz anderes. Sie faszinierten die Computerspiele.



Ich bin froh, dass sie schon zu Beginn der 1990er Jahre mit Computern spielten, denn bei ihrem Berufsbeginn wurden Computerkenntnisse vorausgesetzt.

Mit der Grundschule Steinbach waren wir 1996 schon am Netz und ich hatte in meinem Klassenraum zehn Computer. Manche Schulen diskutierten noch zwanzig Jahre, ob so etwas nötig sei.

Welcher Junge hat sie in der Nachkriegszeit nicht gehabt, die „Nickepferde“? Meist hatte auch schon der Vater oder Großvater damit gespielt.



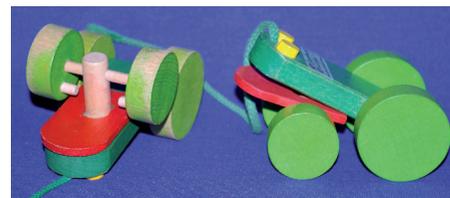
An einer **verbogenen Achse** ist ein Draht befestigt, der zum Kopf des Pferdes führt. Dreht sich die Achse, zieht sie einmal den Kopf nach unten und drückt ihn dann wieder nach oben. So nicken die Pferde mit dem Kopf, wenn man sie hinter sich her zieht.



Kam ich in Beuern zu meiner Tante auf der „Alserwies“, wurde der „Freustmich“ geholt.

Er war aus Blech selbst gelötet. Ich hatte ihn so getauft, weil er die Arme anlegte, als würde er frieren. Drehte man etwas an der Achse, machte er auf dem Barren Überschläge, bis er unten ankam.

Diese Frösche klappern mit dem Maul, wenn man sie hinter sich herzieht. Der Mechanismus ist einfach zu verstehen, schaut man sich die Unterseite an. Zwei Holzdübel heben den Unterkiefer an und lassen ihn wieder fallen.



Im Experiment der Woche arbeitete ich ein Jahr lang zum Thema „Mechanik“. Wir untersuchten dort mechanische Spielsachen und ergründeten, nach welchen Gesetzen sie funktionieren. Auch den „Freustmich“ baute ich dafür nach.

Diese trommelnde Maus funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie die „Nickepferde“. Zwei Drähte sind mit einer gebogenen Achse verbunden, ziehen die Arme nach oben und lassen sie dann fallen.

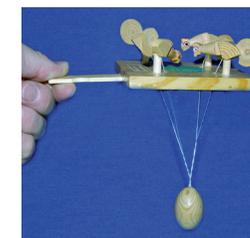


Dieser Clown wackelt mit dem Kopf, wenn man ihn vor sich herschiebt. Die Kinder erkundeten, warum er das macht. Der Stab, auf dem der Kopf befestigt ist, hat unten einen tiefen Einschnitt. Die Achse ist gebogen.

Drehen sich die Räder, drückt die schräge Achse den Holzstab des Kopfes einmal nach links und einmal nach rechts. So wackelt der Kopf.

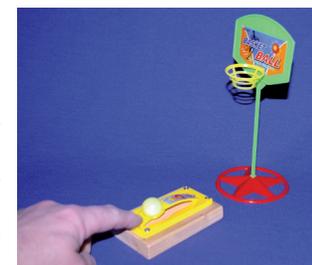


Die Hühner picken nach den Körnern, wenn man das Brettchen waagrecht hält und dann etwas wackelt. Unter dem Brettchen hängt ein Ei aus Holz. An ihm sind Fäden zu den Köpfen der Hühner gespannt.



Wackelt man etwas, dann bewegt sich das Holz und zieht einmal mehr an dem einen Huhn und dann den anderen. So sind alle Hühner ständig in Bewegung.

Das Prinzip dieses Geschicklichkeitsspiels nutzten wir schon als Schüler. Wir spannten ein Lineal über ein Buch.



Dann kauten wir **Papier schnipsel** und schossen diese quer durch die Klasse.

Trafen sie die Tafel, dann blieben sie aufgrund der Spucke manchmal dort hängen.



Man kann nicht früh genug damit beginnen, Kinder an Technik heranzuführen. Ich verstehe nicht, warum es sowohl

Industrie und Handwerk zuließen, dass die vergeistigten Eingebildeten im Kultusministerium das Fach „Werken“ abschafften. Technik wird in Schulen meist nur mit Privatinitiativen gefördert.