



Vorwort

Die vorliegende Internationale Spielesammlung ist sozusagen ein Produkt der „Folsterhöhe“. In diesem Wohngebiet - eine Hochhaussiedlung am Stadtrand von Saarbrücken - arbeitet seit Jahren das Caritas-Kontaktzentrum als Gemeinwesenprojekt vor Ort. Gemeinsam mit allen anderen Institutionen auf der Folsterhöhe wird jedes Jahr ein großes Kinderfest organisiert, letztes Jahr unter dem Motto „Internationale Spiele“. Bei den Vorbereitungen zu diesem Fest zeigte sich die Schwierigkeit, passende Spiele aus anderen Ländern zu finden. Bücher, die Spiele aus aller Welt umfassen, sind rar. Oft sind darin nur Spiele aus einem Land zu finden oder es sind solche, die für eine Olympiade mit verschiedenen Stationen nicht geeignet sind. Aber gerade für unseren „Folsterhöher Kinderspaß“ suchten wir Spiele, die für einzelne Stationen brauchbar sind, die jedes Kind mit einem Spielerpaß durchlaufen kann.

So entstand die Idee, eine eigene Internationale Spielesammlung zu erarbeiten - als praktische Hilfe für alle, die mit Kindern pädagogisch arbeiten.

Unser eigens dafür entstandene Arbeitskreis „Spiele“ setzt sich aus Einrichtungen der Folsterhöhe zusammen : insg. 4 MitarbeiterInnen aus Caritas-Kontaktzentrum, Kath. Kinderstätte Hl.Kreuz, Kath. Pfarrgemeinde Hl.Kreuz und Städt.-Therapeutische Schülerhilfe.

Gesammelt hat dieser Arbeitskreis nun internationale Spiele durch viele Gespräche mit ausländischen Bewohnern des Wohngebietes, so daß z.B. einige Spiele in der Sammlung zu finden sind, die in keinem Spielbuch vorher festgehalten wurden. Vorschläge kamen ebenfalls durch Aufrufe in pädagogischen Fachzeitschriften und darauf folgende Ideen Spielinteressierter und durch Spielebücher, die vielleicht noch nicht so bekannt sind.

Als Ergebnis unserer Arbeit können wir nun 57 Spiele aus insg. 22 Ländern präsentieren.

Anette Becker

Inhalt:

Vorwort:	S. 1
Einleitung:	S. 4
Spiele für Spielolympiade:	S. 5
1. Ägypten/ Fang den Stock	S. 6
2. Afrika/ Diketo	S. 7
3. Afrika/ Kinyaunyau	S. 8
4. Amerika/ Bogenstechen	S. 9
5. Amerika/ Hobbeln	S. 10
6. Amerika/ Kaipsak	S. 11
7. Amerika/ Schlangentanz	S. 12
8. Amerika/ Stock über die Schulter	S. 13
9. Brasilien/ Triff den Pfennig	S. 14
10. Bulgarien/ Wir füttern das Kaninchen	S. 15
11. Chile/ Cabolas	S. 16
12. China/ Großmikado	S. 17
13. China/ Seilkicken	S. 18
14. Deutschland/ Dosenwerfen	S. 19
15. Deutschland/ Himmelstor	S. 20
16. Deutschland/ Romeo und Julia	S. 21
17. Deutschland/ Wasserballonregen	S. 22
18. Deutschland/ Wasser-Eimer-Steigen	S. 23
19. Deutschland/ Wasserparcour	S. 24
20. Frankreich/ Boule	S. 25
21. Frankreich/ Le Pont D` Avignon	S. 26
22. Haiti/ Reifenspiel	S. 27
23. Holland/ Wassergraben	S. 28
24. Indien/ Gittha	S. 29
25. Kuba/ Spiel mit verbundenen Augen	S. 30
26. Schottland/ Rinkinkel	S. 31
27. Spanien/ Kronkorkenrennen	S. 32
28. Syrien/ Herumwirbeln	S. 33
29. Thailand/ Hahnenkampf	S. 34
30. Thailand/ Reise zum Mond	S. 35

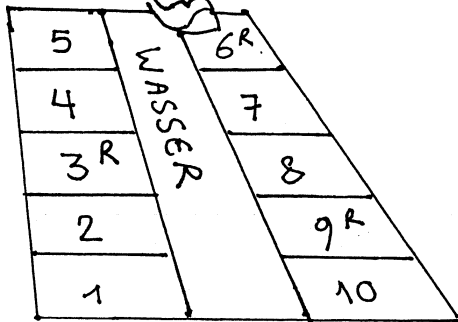
Spiele für Gruppenspiele	S. 36
1. Amerika/ Höhenflug	S. 37
2. Deutschland/ Feuer, Wasser, Blitz	S. 38
3. Deutschland/ Förderbandspiel	S. 39
4. Deutschland/ Reiter und Pferd	S. 40
5. Deutschland/ Schneeballschlacht	S. 41
6. Frankreich/ Loups des Couleurs	S. 42
7. Frankreich/ Souris des Couleurs	S. 43
8. Haiti/ Such den Schuh	S. 44
9. Indien/ Sat Pitho	S. 45
10. Länderübergreifend/ Ringspiel	S. 46
11. Polen/ Komórki do wynajecia	S. 47
12. Polen/ Zamurowanego	S. 48
13. Vietnam/ Drachenspiel	S. 49
14. Vietnam/ Mensch, Flinte, Tiger	S. 50
Spiele für Kreisspiele	S. 51
1. Afrika/ Löwenfalle	S. 52
2. Amerika/ Schatz des Häuptlings Blinder Bär	S. 53
3. Brasilien/ Rá-Rá-Rá	S. 54
4. Deutschland/ Ballonspiel	S. 55
5. Deutschland/ Reise nach Jerusalem „verkehrt“	S. 56
6. Frankreich/ Magischer Stock	S. 57
7. Haiti/ Neun Kühe	S. 58
8. Kuba/ Der Blumengarten	S. 59
9. Kuba/ Der Korb	S. 60
10. Nigeria/ Dem Ball ausweichen	S. 61
11. Nigeria/ Transportkette	S. 62
12. Ozeanien/ Klatsch den Rhythmus	S. 63
13. Türkei/ Bak bir yeşil ördek	S. 64
Literaturliste	S. 65
Register der Spiele	S. 66

Einleitung

Wir sind stolz darauf, daß alle unsere gesammelten internationalen Spiele ohne große Vorbereitung und ohne großen Kostenaufwand bei Spielfesten - hauptsächlich im Freien für und mit Kindern im Alter von ca. 3-12 Jahren - eingesetzt werden können. Es sind Spiele dabei, die durch Rhythmus, Phantasie und typische Merkmale sofort als Spiel aus einem bestimmten Land erkennbar sind. So zeigt sich z. B., daß in den Spielen aus den südlichen Ländern Aktionen mit Sand und Steinen vorherrschen, während für nördlichere Breiten oft Spielideen mit Wasser genannt wurden. Die Kinder können so z.B. lernen, daß Wasser in den südlicheren Ländern ein viel wichtigerer Nahrungsstoff ist. Manche Spiele scheinen aber weltweit verbreitet zu sein, sind sich ähnlich und kommen Ihnen daher vielleicht bekannt vor. Kinder in allen Ländern haben eben an ähnlichen Dingen Spaß. Aber jede Kultur in einem Land hat ein bestimmtes Verhältnis zum SPIEL und in einem Spiel drückt sich wiederum auch die Kultur des entsprechenden Landes aus. So ist beim Spielen gleichzeitig die Möglichkeit gegeben, eventuelle Vorurteile abzubauen und Toleranz und Aufgeschlossenheit für „Fremdes“ zu fördern.

In diesem Sinne wünschen wir viel Freude bei unserer internationalen Sammlung, die deutlich aufzeigt, welche Gewinnspiele aus anderen Ländern sind. Kinder werden so spielerisch an Bräuche und Gewohnheiten aus aller Welt herangeführt. Wichtig dabei ist, daß es beim Spielen grundsätzlich nicht ums Gewinnen sondern um's Mitmachen geht.

Spiele für Spielolympiade:



Spiel aus : Ägypten

Alter: ab 6 Jahren

Material: Holzstöckchen

Fang den Stock

Bei diesem ägyptischen Spiel können immer zwei (oder auch mehrere) SpielerInnen gleichzeitig spielen. Jede/r TeilnehmerIn braucht einen ca 1,5 m langen Holzstock. Die beiden SpielerInnen stehen in einem Abstand von ungefähr zwei Metern voneinander entfernt und halten ihren Holzstab mit einer Fingerspitze senkrecht vor sich, so daß ein Ende den Boden berührt. Auf ein Kommando hin läßt jede/r ihren/seinen Stock los und rennt so schnell wie möglich zum Stock ihrer/seines NachbarIn. Ziel ist es, den Holzstab zu fassen, bevor er umfällt. Wer ihn rechtzeitig fängt, erhält einen Punkt (in seinem Spielepaß o.ä.).



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

Spiel aus: Afrika (Botswana)

Alter: ab 6 Jahren

Material: viele kleine Steine o. ä.

Diketo

„Diketo“ ist ein beliebtes Spiel besonders bei den Mädchen in Botswana, einem kleinen Land an der Südspitze von Afrika. Für „Diketo“ braucht man neun kleine Steine und eine Kuhle im Sand. Der/die SpielerIn legt 8 Steine in eine Kuhle und wirft den neunten in die Luft. Mit der gleichen Hand müssen nun schnell alle Steine aus der Kuhle genommen und der neunte Stein aufgefangen werden, bevor der den Boden berührt. Wenn die/der SpielerIn dies schafft, kann sie/er weiter machen: diesmal mit nur sieben Steinen in der Kuhle, beim nächsten Mal wieder einen weniger usw., bis keiner mehr übrig bleibt. Je nachdem wieviele Runden das Kind schafft, um so mehr Punkte erhält es. Jedes hat 3 Fehlversuche. Ein ähnliches Spiel gibt es auch in Indien: Spiel Nr. 24, Spielolympiade (Seite 29).



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

Spiel aus: Afrika

Alter: ab 3 Jahren

Material: kl. Gegenstand, z.B. Flaschenkorken oder
kl. Geschenke (Preise), Sand

Kinyaunyau

Dieses Spiel ist für zwei oder drei kleinere Kinder gedacht. Es wird ein Sandhaufen vorbereitet, in dem kleinere Gegenstände (Schätze) oder Preise versteckt werden, ohne daß die SpielerInnen dies sehen. Die Kinder setzen sich mit gekreuzten Beinen um den Sandhaufen herum und graben den Haufen langsam nach und nach ab; jede/r immer nur mit einer Hand, so daß die Spannung steigt. Wer den Preis o. ä. als erste/r findet, hat gewonnen und erhält einen Punkt. Die anderen SpielerInnen dürfen aber auf jeden Fall so lange weitergraben, bis sie ihren „Schatz“ gefunden haben. Bei diesem Spiel wird in Afrika ein Lied gesungen und der Text geht so: „Kinyaunyau mana yake ni akipata kitu kilicho dani baba ake ni mkubwa“. Das bedeutet: „Der Vater desjenigen, der den Preis findet, wird älter werden als der Vater des Verlierers“.



mündlich überliefert

Spiel aus: Amerika

Alter: ab 3 Jahren

Material: Weidenzweige, Stöcke

Bogenstechen

(Indianerspiel)

Bogenstechen spielten schon die Indianer mit bogenförmig in die Erde gesteckten Zweigen und langen Stöcken. Es schulte die Fähigkeit, mit der Lanze aus vollem Galopp vom Pferde aus kleine Beutetiere zu treffen.

Es werden für jede/n MitspielerIn insgesamt drei ca. 60 cm lange Weidenzweige mit beiden Enden so in den Boden gesteckt, daß sie einen halbkreisförmigen Bogen bilden. In rund 30 m Entfernung starten 2 WettläuferInnen mit jeweils einem langen Stock in der Hand. Gewonnen hat, wer als erste/r in einer bestimmten Zeit alle Bögen aus dem Boden lupft. Jedes Kind kann z. B. für einen anderen Indianerstamm starten und sich entsprechend kennzeichnen.



Aus: Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

Spiel aus Amerika

Alter: ab 4 Jahren

Material: Kordel, Schnur

Hobbeln

Wir markieren bei diesem Spiel sowohl START als auch ZIEL. Zwei oder mehreren Wettläufern werden die Knie mit einer Kordel zusammengebunden. Wer zuerst am Ziel ankommt - aufrecht oder auf allen Vieren - ist SiegerIn.

Variation: Zwei LäuferInnen, die an den inneren Fußknöcheln zusammengebunden werden, bilden ein Paar und laufen mit anderen Paaren um die Wette. Dieses Spiel erinnert an alte Indianerbücher, in denen man im „Wilden Westen“ die Pferde anhobbelte, damit sie nur kurze Schritte machen konnten.



mündlich überliefert

Spiel aus: Amerika

Alter: ab 3 Jahren

Material: Kreisel oder Flasche

Kaipsak

(Indianerspiel)

Kaipsak war ein sehr beliebtes Spiel unter den Inuit-Kindern. Der Reihe nach drehte jedes Kind seinen Kreisel, rannte aus dem Iglu, lief um ihn herum und versuchte, zurückzukommen, bevor der Kreisel aufhörte, sich zu drehen. Wir können anstatt des Iglus z.B. eine Baumreihe, Hecke o.ä. einsetzen. Jedes Kind dreht seinen Kreisel oder eine Flasche, läuft um den vorgegebenen Gegenstand und soll versuchen, rechtzeitig wieder zurück zu sein, solange sich der Kreisel noch dreht. Die Distanz kann je nach Alter variieren, jedes Kind hat 3 Versuche. Unser Vorschlag: pro gelungenem Versuch 1 Punkt.



Aus : Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

Spiel aus: Amerika

Alter: ab 4 Jahren

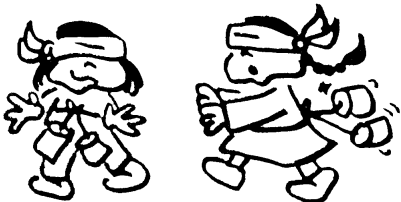
Material: Halstücher zum Augenverbinden, zwei Rasseln oder Konservendosen

Schlangentanz

(Indianerspiel)

Ein Spiel, das hilft, die Ohren zu schärfen.

Zwei SpielerInnen werden in Klapperschlangen verwandelt, indem man ihnen eine Schnur um den Bauch bindet, an deren Ende zwei Rasseln oder alte Konservendosen klappern. Den Klapperschlangen werden die Augen verbunden, um sie dann einige Meter voneinander entfernt aufzustellen. Für sie heißt es nun, die Ohren zu spitzen, um ganz schnell zueinander zu finden. Haben die zwei sich in einer vorgegebenen Zeit gefunden, haben sie das Ziel erreicht.



Aus: Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

Spiel aus: Amerika

Alter: ab 4 Jahren

Material: kurze Stöcke, Schnur oder Steine

Stock über die Schulter

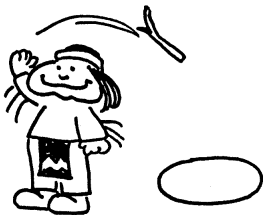
(Indianerspiel)

„Stock über die Schulter“ war ein Lieblingsspiel der Indianerkinder.

Die SpielerInnen dürfen dabei nicht nach hinten schauen! Man zeichnet einen Kreis auf den Boden oder legt Steine oder eine Schnur zu einem Ring. Die SpielerInnen versuchen nun aus verschiedenen Entfernungen mit einem kurzen Stock in ihren Kreis zu treffen.

Vorschlag: 2 m Entfernung, je nach Alter unterschiedlich.

Jedes Kind hat 3 Versuche, pro Treffer kann man Punkte verteilen.



Aus: Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

Spiel aus: Brasilien

Alter: ab 6 Jahren

Material: 1 Stock, 1 Pfennig , kleine Steine

Triff den Pfennig

Die Kinder aus Brasilien sind in diesem Spiel wahre Meister. Man kürzt einen Stock (alten Besenstiel) auf ca. 30 bis 45 cm Länge und zieht einen Kreis auf dem Boden mit einem Durchmesser von rund 50 cm. Der Stock wird in die Mitte gesteckt, festgeklopft und mit einem Pfennig o.ä. auf der Spitze versehen. Alle SpielerInnen stehen in einer Reihe etwa 1 m vom Rand des Kreises entfernt. Das Ziel besteht darin, mit einer Münze oder einem kleinen Stein nach dem Pfennig zu werfen, so daß er vom Stock herunterfällt. Jede/r hat 3 Versuche. Wer es schafft, erhält einen Punkt und darf weitermachen, solange bis sie/er nicht mehr trifft. Einbauen kann man bei älteren Kindern eine weitere Schwierigkeit: Der Pfennig auf dem Stock soll getroffen werden und muß außerhalb des Kreises landen.



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

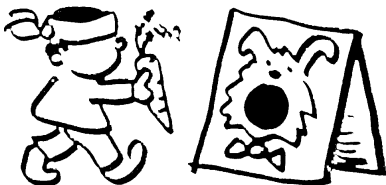
Spiel aus : Bulgarien

Alter : ab 6 Jahren

Material: Gestell/Sperrholzplatte, Möhrrüben

Wir füttern das Kaninchen

An einer Wand oder an einem Gestell ist eine Pappfigur befestigt, die ein Kaninchen mit offenem Maul darstellt. Ein Kind erhält eine Möhre und stellt sich der Figur gegenüber auf. Es schaut sich diese gut an, danach verbindet man ihm die Augen. Nun muß das Kind dem Kaninchen etwas zu fressen geben, d.h. die Möhren ins Maul stecken. Jedes Kind hat insg. 2 Minuten Zeit das Kaninchen zu füttern und die Entfernung von der Ausgangslinie zur Kaninchenfigur mit verbundenen Augen zurückzulegen.



Aus : Reisekutsche

Hrsg: Waltraut Singer und Marga Arndt.

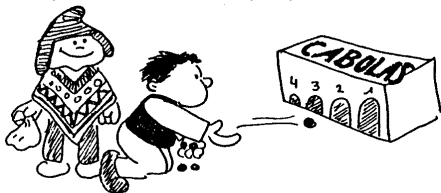
Spiel aus: Chile

Alter: ab 6 Jahren

Material: Murmeln, Marmorbrücke aus Sperrholz oder Pappkarton

Cabolas (Marmorbrücke)

Allgemeines: In Chile gibt es bei „Cabolas“ eine/n SpielleiterIn, der/die einen Beutel voller Murmeln erhält. Alle anderen SpielerInnen erhalten 5 Murmeln und setzen sich 2 m von einem vorher gebauten Pappkarton (siehe Zeichnung) entfernt. Nacheinander versuchen nun die Kinder, eine Murmel durch eines der Tore zu rollen. Geht ein Wurf daneben, so bekommt der/die SpielleiterIn die Murmel. Rollt die Murmel aber in einen Bogen, so erhält das Kind die Anzahl Murmeln, die auf dem Tor steht. Hat ein/e SpielerIn keine Murmeln mehr, scheidet sie/er aus. Wer die meisten Murmeln sammelt, hat gewonnen.
Abwandlung für eine Spielolympiade: Für jeden Treffer mit den 5 Murmeln pro SpielerIn gibt es die dazugehörigen Punkte, die auf den Bögen stehen. Die Treffer werden zusammengezählt und bei jedem Einzelnen auf dem Spielerpaß notiert.



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

Spiel aus: China

Alter: ab 4 Jahren

Material: kleine Stäbe

Großmikado

In Abwandlung von dem bekannten „Mikado“ mit kleinen Stäbchen werden Stöcke aus 50 cm langen Rundstäben gefertigt. Die Stäbe werden auch gebündelt senkrecht festgehalten und dann losgelassen. Mit den Fingern holt nun ein/e MitspielerIn einen Stab heraus, ohne daß sich ein anderer bewegt. Wackelt ein Stock, ist das nächste Kind an der Reihe und dazu werden die Stäbe wieder neu geworfen. Die Punktverteilung folgt je nachdem, wieviele Stäbe ein/e SpielerIn herausziehen konnte.



mündlich überliefert

Spiel aus: China

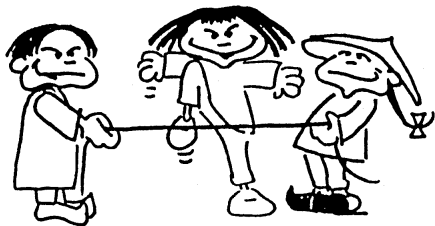
Alter: ab 4 Jahren

Material: Seil

Seilkicken

Zwei MitspielerInnen halten ein Seil etwa in Hüfthöhe zwischen sich gespannt. Die anderen versuchen der Reihe nach, das Seil mit dem Fuß zu treffen, und zwar einmal vorwärts und dann rückwärts. Nach jeder Runde wird das Seil ein bißchen höher gehalten. Für das Erreichen einer bestimmten Höhe gibt es entsprechende Punkte. Jede/r SpielerIn hat insgesamt 3 Fehlversuche, je höher das Seil, das es zu treffen gilt, um so höher die erreichte Punktzahl.

Dieses Spiel ist auch dem englischen „High water - low water“ (Hochwasser - Niedrigwasser) ähnlich.



mündlich überliefert

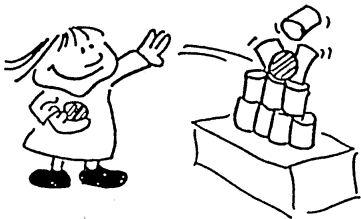
Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 3 Jahren

Material: Leere Dosen, Stoff-oder Softball oder auch alte Strumpfhosen (Fußteil) mit Stoffresten gefüllt

Dosenwerfen

Auf einem Tisch werden mehrere leere Dosen in einer Reihe oder in Pyramidenform nebeneinander-bzw. aufeinandergestellt. Mit einem kleinen Ball wird nun versucht, mit einer bestimmten Anzahl von Würfeln so viele Dosen wie möglich umzuwerfen. Je nach Leichtigkeit der Dosen können diese auch mit Sand gefüllt werden. Jede/r SpielerIn hat 3 Würfel. Die Punktverteilung erfolgt je nach Anzahl der umgeworfenen Dosen. Wer erzielt die meisten Treffer? Nach einer Idee von



Christine Witkopf aus Tauberbischofsheim.

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 4 Jahren

Material: großes Seil oder Zauberschnur

Himmelstor

Zwei Personen schlagen ein großes Seil. Ein/e SpielerIn soll nun durch den Bogen durchlaufen, ohne das Seil zu berühren. Man kann auch zu zweit laufen. Jedes Kind hat 3 Versuche, pro gelungenem Versuch erhält es einen Punkt. Dies ist eine Variation zu dem üblichen Seilspringen, das sehr beliebt ist.



Nach einer Idee von Elke Kuhn aus Saarbrücken

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 4 Jahren

Material: Glocke, Klingel, etwas zum Verbinden der Augen

Romeo und Julia

Man benötigt zwei MitspielerInnen. Dem Romeo werden die Augen verbunden, der Julia die Beine gefesselt und eine Glocke angehängt. Romeo muß nun Julia suchen und festhalten. Julia darf natürlich weghopsen. Dabei wird die Glocke bimmeln und Julia's Standort verraten. Wenn Romeo die Julia gefangen hat, werden entweder die Rollen getauscht, oder es werden zwei neue MitspielerInnen gesucht. Das Spiel sollte in einem großzügig abgegrenzten Feld gespielt werden und man sollte für jedes Spielerpaar eine bestimmte Zeitbegrenzung angeben. Wenn Romeo es schafft, seine Julia in der bestimmten Zeit zu finden, erhält er Punkte im Spielerpaß.



Nach einer Idee von Barbara Gotke aus Rheine

Spiel aus: Deutschland

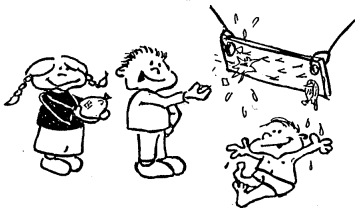
Alter: ab 4 Jahren

Material: Wasserballons (gefüllte Luftballons), Brett mit Nägeln

Wasserballonregen

Wir brauchen ein vorgefertigtes Brett, das z.B. zwischen zwei Bäumen aufgehängt wird und aus dem die Spitzen von Nägeln herauschauen. Das Brett muß so hoch hängen, daß sich kein Kind daran verletzen kann. Ein oder zwei MitspielerInnen haben einen Wasserballon in der Hand und versuchen nun, durch einen Wurf ans Brett ihren Ballon zum Platzen zu bringen. In einer vorher bestimmten Zeit erhält man für jeden Treffer einen Punkt.

Variation für ein Spiel mit Kindern im Sommer beim Baden: Das Brett hängt über einem Platschbecken, und mehrere Kinder dürfen sich ins „Schwimmbecken“ setzen, während ein außenstehender Spieler nun die Aufgabe hat, Wasserballons auf obengeschilderte Weise zum Platzen zu bringen und damit die Kinder im Platschbecken zu „duschen“...



Nach einer Idee von Sandra Walcher aus Wain

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 6 Jahren

Material: mehrere mit Wasser gefüllte Eimer

Wasser-Eimer-Steigen

Mindestens fünf Wassereimer, die ungefähr bis zur Hälfte mit Wasser gefüllt sind, werden hintereinander in einer Reihe aufgestellt. Der Abstand zwischen den einzelnen Eimern sollte so groß sein, daß man immer mit einem Schritt über einen Eimer steigen und den Fuß bequem zwischen zwei Eimern stellen kann. Aufgabe für den/die SpielerIn ist nun, mit verbundenen Augen über die Eimer zu steigen, ohne in einen hineinzutreten bzw. ohne Eimer umzuwerfen. Punkte gibt es für jeden „heil überstiegene Eimer“.



mündlich überliefert

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 3 Jahren

Material: Eimer, Wasser, Gegenstände als Hindernisse, etwas zum Abmessen des Wassers

Wasserparcour

Bei diesem sehr beliebten Spiel soll der/die SpielerIn mit einem Becher aus einem Eimer Wasser schöpfen und über eine bestimmte Strecke transportieren. Auf dem Weg befinden sich Hindernisse, z.B. ein Brett, das wie ein Schaukelbrett auf einem Balken liegt, ein Seil, über das man steigen muß oder ein Reifen, durch den man klettert usw. . Es können auch 2 Kinder gegeneinander laufen oder ein Vater/eine Mutter kann ein Kind auf die Schulter nehmen (...und aufpassen, daß man/frau nicht naß wird...). Am Ende muß das Wasser in ein anderes Gefäß gefüllt werden. In einer bestimmten Zeit darf man so oft und schnell wie möglich zwischen Start und Ziel hin und her laufen, um so das meiste Wasser in das Zielgefäß zu füllen. Die Menge des so transportierten Wassers wird abgemessen.



Nach einer Idee von Elke Groß aus Leutenbach

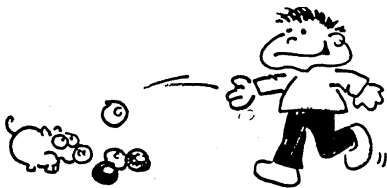
Spiel aus: Frankreich

Alter: ab 4 Jahren

Material: Holzkugeln

Boule

Das original französische Boule (in Südfrankreich nennt man es „Pétanque“) kann man für eine Spielolympiade zu einem einfachen Wettbewerb abwandeln. Zwei oder mehrere Kinder erhalten eine oder mehrere Kugeln der gleichen Farbe und versuchen, einer kleinen Holzkugel (Schweinchen) am nächsten zu kommen. Man sollte eine Startlinie aufzeichnen. Die Kugeln dürfen natürlich auch das „Schweinchen“ durch Treffer „verschieben“. Sind alle Kugeln gespielt, ist der erste Durchgang beendet. Das Kind, dessen Kugel dem Schweinchen am nächsten ist, erhält einen Punkt. Das Spiel Boule ist mit ähnlichen Regeln übrigens in Italien als „Boccia“ bekannt.



mündlich überliefert

Spiel aus : Frankreich

Alter: ab 4 Jahren

Material: Steine oder ähnliches Naturmaterial zum Symbolisieren einer Brücke

Le Pont D`Avignon

Wir legen aus Steinen o.ä. 2 parallele Linien, die die Brücke von Avignon symbolisieren - le Pont D`Avignon - . Auf die-ser Brücke ist bekanntlich immer viel los und es gehen eine Menge Menschen darüber. Der Spielleiter/die Spielleiterin oder ein Kind imitiert jetzt auf der „Brücke“ eine bekannte Persönlichkeit wie z.B. Charly Chaplin oder Berufe oder Stars und zwar nur mit den Hilfsmitteln, die gerade in der Umgebung zu finden sind. Jeweils ein Kind hat die Aufgabe, in einer bestimmten Zeit zu erraten, wer denn nun gerade über die Brücke geht.



Nach einer Idee der Grundschule École Emile Poncelet aus Rosbruck

Spiel aus: Haiti

Alter: ab 8 Jahren

Material: Hulla-Reifen oder das ausgedientes Vorderrad eines Fahrrades, verschiedene Bänder zum Verzieren der Speichen

Reifenspiel

Dieses Reifenspiel spielen die Kinder in Haiti sehr gern. Dazu braucht man einen Hulla-Reifen oder auch das ausgedientes Vorderrad eines Fahrrades. Das Rad kann man mit den Kindern evtl. noch mit Bändern und Fähnchen verzieren, jeder der zwei teilnehmenden Kinder in einer anderen Farbe. Mit einer Hand oder einem Stock bringen die SpielerInnen ihre Räder am Start auf Kommando in Bewegung. Wer als erste/r im Ziel ankommt, hat gewonnen und erhält Punkte. Da das Ganze gar nicht so einfach ist, können die Kinder vorher üben.



mündlich überliefert (Sternsingeraktionen)

Spiel aus: Holland

Alter: ab 6 Jahren

Material: Stein, Stock (bei Sandboden) oder Kreide
(bei Steinboden)

Wassergraben

Für dieses Hüpfspiel fertigen wir eine Zeichnung (siehe nächste Seite) auf dem Boden an. Der Streifen in der Mitte des Schemas, der mit „Wasser“ bezeichnet ist, ist „verbotenes“ Land. Wenn ein/e SpielerIn oder eine Marke (Stein) in diesen Streifen gerät, muß er/sie von vorne beginnen. Ein Stein o.ä. wird in Feld 1 geworfen, das Kind hüpfte auf einem Bein in dieses Feld, hebt den Stein auf und hüpfte zurück. Danach ist Feld 2 an der Reihe, in Feld 3, 6 und 9 darf gerastet werden. Der/die SpielerIn springt so weiter bis zum letzten Feld 10. Landet die Marke in einem falschen Feld oder hüpfte sie/er auf eine Linie, kommt der/die Nächste an die Reihe. Jedes Kind hüpfte in einer vorher bestimmten Zeit so weit, wie es kommt. Vorschlag: 1 Fehlversuch und Punktveteilung je nach Feldern, die jedes einzelne Kind ohne Fehler erreicht hat.

Niemand weiß mehr so genau wo die Hüpfspiele herkommen. Sie werden in so verschiedenen Ländern wie England, Indien oder China auf fast die gleiche Weise gespielt. Die Hauptregeln sind gleich, je nach Land und Brauch gibt es Abwandlungen. Ein anderes Hüpfspiel (aus Thailand) ist auf Seite 35 zu finden.

mündlich überliefert (Sternsingeraktionen)

Spiel aus: Indien

Alter: ab 6 Jahren

Material: Steine

Gittha

Ein Kind hat insgesamt fünf Steinchen vor sich liegen. Mit der rechten Hand hebt es ein Steinchen auf, wirft es in die Höhe, greift mit der gleichen Hand blitzschnell nach dem zweiten Steinchen und fängt den ersten Stein auf. Mit dem ersten in der Faust wirft es das zweite in die Höhe und hebt das dritte Steinchen auf, bevor es den zweiten auffängt. So wird weiter verfahren, bis der/die SpielerIn alle Steinchen aufgelesen hat. Die Anzahl der Punkte ist von der Zahl der so aufgefangenen Steinchen abhängig. Vorschlag: Jede/r hat zwei Versuche.

Das Spiel wird in Indien von Kindern sehr oft und gern gespielt, und viele sind wahre MeisterInnen darin.

Variante: Alle 5 Steine werden auf den Handrücken gelegt und zusammen in die Luft geworfen. Man versucht, so viele Steine wie möglich wieder aufzufangen. Hat man nur drei aufgefangen, so werden diese wieder in die Luft geworfen usw. . Wer hat wieviele Steine nach einer bestimmten Anzahl von Würfen (bei z. B. 3 Versuchen) noch in der Hand? Je nach Anzahl der aufgefangenen Steinen erfolgt die Punktverteilung. Ein ähnliches Spiel gibt es auch in Afrika (Botswana) Spiel Nr.2, Spielolympiade (Seite 6)

Nach einer Idee von Sharon Aurora, Indien und Monika Gebel aus Aachen (Städt. Tageseinrichtung für Kinder)

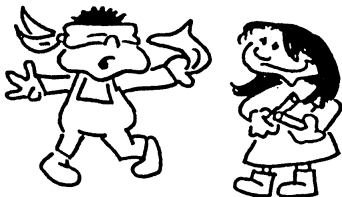
Spiel aus : Kuba

Alter: ab 6 Jahren

Material: Klanghölzer, 2 Tücher

Spiel mit verbundenen Augen

Einem Kind werden die Augen verbunden. Der/die SpielleiterIn hält 2 Klanghölzer in der Hand, die er/sie immerfort aneinander schlägt, um dem Kind seinen/ihren Standort zu zeigen. Es bekommt ein buntes Tuch in die Hand und hat nun die Aufgabe, den/die SpielleiterIn mit dem Tuch zu berühren. Das Kind orientiert sich am Klang der Hölzer. Trifft es in einer vorher bestimmten Zeit, hat es das Ziel erreicht.



Aus : Reisekutsche

Hrsg.:Waltraut und Marga Arndt

Spiel aus: Schottland

Alter: ab 4 Jahren

Material: Pflöcke (Stöcke), Ringe (z.B. aus Weiden)

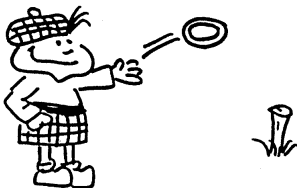
Rinkinkel

(Ringwerfen)

Ringvereine gehören zum gesellschaftlichen Leben in Schottland und England. Im offiziellen Spiel liegen 2 vorgefertigte Platten mit je 9 bunten Holzpflocken in der Mitte zum Wettbewerb bereit. Je nach Farbe der Pflöcke erhalten die Mannschaften für Treffer der einzelnen Pflöcke mit den Ringen verschiedene Punkte.

Variation für unser Spielfest:

Es werden verschiedene Zielpflöcke (wenn möglich farblich unterschiedlich) in verschiedenen Entfernungen in den Boden geschlagen. Jedes Kind versucht nun die z.B. aus Weiden gefertigten Ringe über die Pflöcke zu werfen. Pro Treffer kann man je nach Farbe und/oder Entfernung Punkte verteilen; jedes Kind hat 3 Würfe.



mündlich überliefert

Spiel aus: Spanien

Alter: ab 5 Jahren

Material: Kronkorken, Kreide bei Steinböden (am besten farblich unterschiedlich)

Kronkorkenrennen

Man zeichnet eine kurvenreiche Rennbahn auf den Boden mit START und ZIEL. An einigen Stellen sollte die Bahn sehr schmal sein, an anderen recht breit. Der „Kronkorkenrenner“ (farblich unterschiedlich angemalt) eines jeden Kindes wird mit dem Finger vorwärts geschnipst (wie z.B. eine Murmel) und darf nicht über die Seitenlinien fallen, sonst muß der/die SpielerIn wieder von vorn beginnen. Jede/r darf nur einmal in einer Runde „schnipsen“. Wird ein Kronkorken von einem/einer anderen SpielerIn aus der Bahn geschnipst, muß diese/r von vorn beginnen. Eine Zeitbegrenzung sollte gegeben werden. Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. Aber immer muß erst die Runde beendet werden, damit das Kind, das begonnen hat, nicht im Vorteil ist.



mündlich überliefert

Spiel aus: Syrien

Alter: ab 5 Jahre

Material: Ball

Herumwirbeln

Ganz schön schwindlig kann einem bei diesem Spiel aus Syrien werden.

Ein Ball wird auf den Boden geprellt. Bevor der/die SpielerIn ihn wieder auffängt, muß sie/er sich einmal um die eigene Achse drehen. Fängt er/sie den Ball, gibt es einen Punkt dafür. Jedes Kind soll in einer vorgegebenen Zeit so viele Punkte wie möglich sammeln.



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

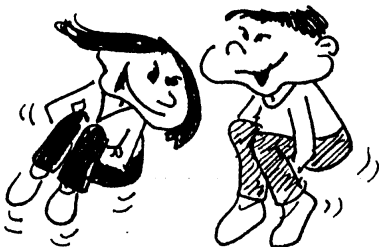
Spiel aus: Thailand

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Der Hahnenkampf

Bei diesem Spiel brauchen wir für einen Durchgang jeweils zwei SpielerInnen. Die beiden „Hähne“ verschränken die Arme unter den Knien, hüpfen aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig umzustößeln. Das Kind, das umfällt oder die Hände losläßt, hat verloren. Die zwei Hähne hüpfen in einem vorgegebenen Zeitrahmen. Punkte auf einem Spielerpaß erhält das Kind, das nicht umgekippt ist.



mündlich überliefert

Spiel aus: Thailand

Alter: ab 6 Jahren

Material: Stein, Stock (bei Sandboden) oder Kreide
(bei Steinboden) zum Aufzeichnen des Feldes

Reise zum Mond

Für dieses Hüpfspiel brauchen wir ein Spielfeld (siehe Zeichnung auf dem Deckblatt „Spielolympiade“ S. 4). In Thailand wird auf den Plus-Feldern (+) mit einem Bein, auf den Minus-Feldern (-) mit beiden Beinen gehüpft. Weder der/die SpielerIn noch der Stein darf in dem Mondkreis auf Feld 6 landen. Von der „Erde“ aus beginnend wirft der/die SpielerIn einen Stein auf Feld 1. Die Aufgabe des Kindes ist es, auf 1 zu hüpfen, den Stein nach Feld 2 stoßen, auf 2 hüpfen, den Stein auf Feld 3 stoßen usw. bis zum Feld 10. Wer den Stein auf die „Erde“ stößt, scheidet aus. Der/die SpielerIn hüpf in einer vorher bestimmten maximalen Zeit so weit, wie er/sie ohne Fehler kommt. Landet der Stein in einem falschen Feld oder hüpf das Kind auf eine Linie, ist der/die Nächste an der Reihe. Vorschlag: 1 Fehlversuch für jedes Kind und Punktverteilung je nachdem, bis zu welchem Feld es hüpf, z.B. Feld 5 = 5 Punkte. Dieses Spiel erinnert an das deutsche Hüpfspiel „Himmel und Hölle“.

Ein ähnliches Spiel aus Holland ist auf S. 27 zu finden.

mündlich überliefert (Sternsingeraktionen)

Spiele für Gruppenspiele



Spiel aus: Amerika

Alter: ab 3 Jahren

Material: Kreisel oder Flasche, Segeltuchdecke, evtl. Luftballon oder Ball

Höhenflug

Höhenflug war eine Art „Familienspiel“ der Inuit, das sowohl von Erwachsenen sowie Kindern gern gespielt wurde, denn die Inuit waren ein spielfreudiges Volk. Sie stellten sich ihre Decke selbst her aus Walroßfellen (3 - 4 m breit). Heute wird dieses Spiel in der ganzen Welt mit einem Segeltuch gespielt, der Ursprung des Spiels ist jedoch rein indianisch. Die Kinder stellen sich um das Segeltuch herum und probieren gemeinsam, das Tuch abwechselnd flach auf den Boden zu legen und dann auf Kommando zu einem „Pilz“ zu erheben. Als nächstes kann man versuchen, einen Ball von der Mitte aus rund um das Tuch herum kreisen zu lassen und zu einem bestimmten Kind zu schicken. Variation: Alle Kinder, die gleichfarbige T-Shirts anhaben, laufen auf Kommando unter dem Fallschirm hindurch, während die anderen Mitspieler den „Pilz“ zaubern. Oder ein/e SpielerIn spielt ein „Krokodil“, das - unter dem Tuch versteckt - die Kinder zu sich zieht.

Aus: Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 4 Jahren

Material: -----

Feuer, Wasser- Blitz

Die/der SpielleiterIn ruft die einzelnen Kommandos: „Feuer“, „Wasser“ oder „Blitz“.

Bei Kommando Feuer müssen alle Kinder in eine der 4 Ecken des Zimmers oder abgegrenzten Feldes laufen. Wer als Letztes eine Ecke erreicht, scheidet aus.

Bei Kommando Wasser müssen alle Kinder so schnell wie möglich auf einem Stuhl (oder mehreren) Platz finden. Das letzte Kind scheidet wieder aus.

Bei Kommando Blitz werfen sich alle Kinder auf den Boden, und wieder scheidet das letzte Kind aus.

Wer am Schluß noch übrig bleibt ist der/die neue SpielleiterIn.



mündlich überliefert

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Förderbandspiel

Alle Kinder liegen als Band in Bauchlage, dicht nebeneinander (am besten ohne Schuhe). Das vorderste Kind rollt sich nun über die anderen Kinder = das „Förderband“. „Achtung, jetzt kommt eine Pizza, ein Fladenbrot oder Lyonerbrot“ usw. . Ist das Kind am Ende angelangt, schließt es sich am „Band“ wieder hinten und der/die nächste SpielerIn ist an der Reihe. Wenn die Kinder so richtig in Fahrt sind, macht es riesigen Spaß.

Das Spiel wird in Deutschland gern gespielt; transportiert werden internationale „Gerichte“!



Nach einer Idee von Elke Kuhn aus Saarbrücken

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Reiter und Pferd

Wir brauchen für dieses Spiel eine ungerade Anzahl von SpielerInnen. Am Anfang wird ein Kind ausgewählt. Dann werden zwei Gruppen gebildet: „Reiter“ und „Pferde“. Die Reiter-Kinder bilden einen Kreis und spreizen die Beine, damit die Pferde-Kinder sich darunter knien können. Das ausgewählte Kind läuft um diesen Kreis und ruft: „Alle Pferde laufen!“ Daraufhin müssen alle Pferde-Kinder sich rückwärts unter ihrem Reiter hinausbewegen und dann im Kreis laufen (Richtung vorher angeben). Dann gibt das Kind wieder ein Kommando: „Alle Pferde zu den Reitern“ und alle Pferde-Kinder und das ausgewählte Kind versuchen nun, ganz schnell einen Platz unter einem „Reiter“ zu finden. Das übriggebliebene Kind darf nun wieder von vorne beginnen.



mündlich überliefert

Spiel aus: Deutschland

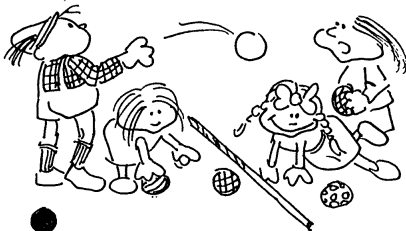
Alter: ab 3 Jahren

Material: Seil, Softball

Schneeballschlacht

Das Spielfeld wird in zwei gleichgroße Spielfelder geteilt. Die Mittellinie wird durch ein Tau oder einen Kreidestrich markiert. In beiden Feldern steht die gleiche Anzahl von Kindern. Jedes Kind hat einen Softball, zusammengeknüllte Zeitung oder Bierdeckel. Auf ein Signal hin werfen alle ihren „Schneeball“ in das gegenüberliegende Spielfeld. Bälle, die ins eigene Feld geworfen werden, wirft man natürlich schnell zurück zum Gegner. Nach ca. 2 Minuten wird das Spiel abgebrochen. Die Mannschaft, die die wenigsten Schneebälle im eigenen Feld liegen hat, ist Sieger.

Bei einem Kinderfest können auch mehrere Mannschaften gebildet werden, um ein kleines Turnier durchzuführen.



Nach einer Idee von David Jacobs aus Erlangen

Spiel aus: Frankreich

Alter: ab 6 Jahren

Material: Gegenstände in verschiedenen Farben

Loups des couleurs

(Wolf der Farben)

Ein Spielfeld wird abgegrenzt. Der/die SpielleiterIn übernimmt die Rolle des Wolfes. Es werden mind. 2 Kinder gebraucht, die sich im Spielfeld verteilen. Der „Wolf“ nennt nun eine beliebige Farbe und die Kinder sollen innerhalb der Abgrenzung so schnell wie möglich einen Gegenstand dieser Farbe berühren und festhalten.

Abändern kann man das Spiel auch dadurch, daß die Kinder im Spielfeld umher laufen und der Wolf alle fangen kann, die nicht schnell genug einen Gegenstand mit der genannten Farbe berühren. Für die nächste Runde wird ein neuer Wolf bestimmt.



Nach einer Idee von Célie Trémézaygues aus Naßweiler

Spiel aus : Frankreich

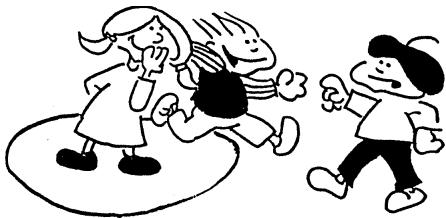
Alter: ab 6 Jahren

Material: -----

Souris des couleurs

(Farbenmäuse)

Aus der Gruppe wird ein Kind ausgewählt, das die Rolle des Wolfes übernimmt. Die anderen Kinder ziehen sich zum Beratschlagen zurück in das „Mäusehaus“ (abgegrenztes Spielfeld), und denken sich für Jedes eine Farbe aus. Der Wolf nennt nun eine Farbe und wenn diese auf ein Kind zutrifft, muß es so schnell wie möglich einmal um den Platz laufen, ohne daß der Wolf es fängt. Der Wolf darf das Feld des Mäusehauses nicht betreten und soll den einzelnen Mäusen hinterherlaufen (nicht entgegenlaufen). Kommt die Maus „ungefangen“ wieder ins „Mäusehaus“ zurück, hat sie gewonnen und der Wolf sucht die nächste Farbe. Die gefangenen Mäuse bleiben im Bezirk des Wolfes.



Nach einer Idee von Léa Trémezaygues aus Naßweiler

Spiel aus: Haiti

Alter: ab 6 Jahren

Material: -----

Such den Schuh

Die Kinder stehen in zwei Reihen einander gegenüber. In jeder Reihe wird durchgezählt. In der Mitte liegt von jeder/jedem MitspielerIn ein Schuh oder ein anderes Kleiderstück. Der/die SpielleiterIn ruft eine Zahl und sofort starten die beiden SpielerInnen, die diese Zahl tragen, um den Schuh für ihre Reihe zu erwischen. Bei einer zweistelligen Zahl starten gleich 4 Kinder. Diejenigen, die mit dem Schuh o.ä. wieder als erste an ihrer Startstelle sind, haben gewonnen.

Variation: Ziel kann auch sein, daß sich alle TeilnehmerInnen der Gruppen ihre „Kleidungsstücke“ wieder zurückholen. Die ersten der beiden Reihen starten auf Kommando und dann geht es weiter mit Abschlag in den jeweiligen Reihen. Die Gruppe, die als erste wieder fertig angezogen ist, hat gewonnen.



mündlich überliefert (Sternsingeraktionen)

Spiel aus: Indien

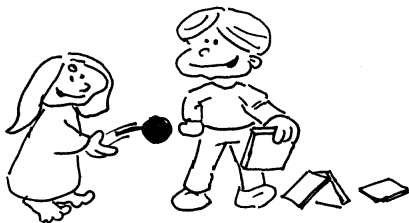
Alter: ab 5 Jahren

Material: Steine, Kacheln oder Blechdosen, Ball

Sat Pitho

(Sieben Kacheln)

Wir trennen ein Spielfeld ab, in dessen Mitte ein Turm von Kacheln oder Blechdosen errichtet wird. Ein/e SpielerIn soll aus einer vorher bestimmten Entfernung den Turm mit einem Ball treffen. Der abgeprallte Ball wird von den anderen SpielerInnen, die alle über das Feld verteilt stehen, aufgefangen. Nun versuchen alle diese/n SpielerIn abzuwerfen. Gleichzeitig soll der/die den Turm wieder aufbauen. Gelingt ihr/ihm das, ohne abgeworfen zu werden, hat er/sie einen Punkt gewonnen, und das nächste Kind ist an der Reihe. Ein/e abgeworfene/r SpielerIn scheidet aus, spielt jedoch im Feld weiter.



Nach einer Idee von Monika Gebel, städt. Tageseinrichtung für Kinder, Aachen

Spiel aus: Länderübergreifend

Alter: ab 5 Jahren

Material: Murmeln, Kreide bei Steinboden

Ringspiel

Murmelspiele gibt es auf der ganzen Welt von Amerika bis Zaire. In Deutschland heißen die Murmeln auch Schusser oder Klicker, in England taws oder auch stoneys, in Amerika nennen die Kinder sie steelies oder jumbos. Das populärste Murmelspiel scheint das Ringspiel zu sein.

Spielbeschreibung: Es gibt etliche Variationen, denen folgende Version zu Grunde liegt: Man zeichnet einen Kreis von ca.30cm mit Kreide auf den Boden. Jede/r SpielerIn gibt 2 oder 3 Murmeln hinein. Um den kleinen Kreis wird ein großer von etwa 2 m Durchmesser gezogen: der Schußkreis. Jedes Kind darf nun der Reihe nach von der äußeren Kreislinie aus versuchen, mit einem Schuß so viele Murmeln wie möglich aus dem kleinen Ring zu schießen. Alle Klicker, die dabei aus dem Innenkreis rollen, gehören dem/der SpielerIn. Schießt sie/er daneben, dann darf sie/er zumindest ihre/seine Wurfkugel behalten, gewinnt aber keine Murmeln dazu. Für das nächste Kind werden wieder Murmeln in den Innenkreis gelegt. Ist dieser leergeräumt, ist das Spiel aus, SiegerIn ist die/derjenige mit den meisten Schussern.

mündlich überliefert

Spiel aus: Polen

Alter: ab 3 Jahren

Material: Reifen (bunt), evtl. Pfeife oder auch Musik

Komórki do wynajecia

(Eichhörnchenhaus)

Man braucht für dieses Spiel bunte Reifen, immer einen weniger als Kinder, die am Spiel teilnehmen. Alle Reifen werden auf dem Boden in beliebiger Anordnung verteilt. Die Kinder laufen durcheinander zwischen den Reifen durch. Auf ein Signal hin (man kann wie bei dem in Deutschland bekannten Spiel „Reise nach Jerusalem“ die Musik ausstellen) sollen alle Kinder einen Platz in einem Reifen finden. Derjenige/diejenige, der/die übrigbleibt, scheidet in dieser Runde aus. Für die nächsten Durchgänge wird je ein Reifen entfernt, bis nur noch 2 Kinder und 1 Reifen übrigbleiben...

Variation:

Damit Kinder nicht ausscheiden müssen, kann man zwar nach jeder Runde einen Reifen wegnehmen, jedoch alle Kinder trotzdem weiterspielen lassen. Es wird dann eben immer enger und enger in den immer weniger werdenden Reifen.

Nach einer Idee von Frau Kielkowski aus Saarbrücken

Spiel aus: Polen

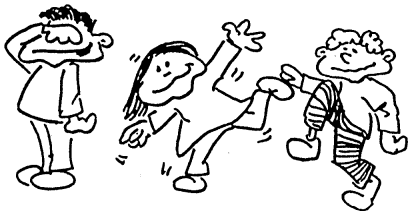
Alter: ab 3 Jahren

Material: Gegenstände, um ein Feld abzugrenzen

Zamurowanego

(Dreh´ dich um!)

Die Kinder laufen in einem abgegrenzten Feld durcheinander. Ein Kind wird vorher als sog. Hexe ausgewählt und steht mit verbundenen Augen an einer Mauer, Hecke o.ä.. Auf das Kommando „1-2-3- Hexe dreh dich um“ dreht sich das Kind um und gibt ein Zauberzeichen mit den Händen (vorher absprechen). Alle anderen Kinder sind nun „verzaubert“ und bleiben sofort stehen - erstarren wie eingefroren. Es kommen die tollsten Figuren dabei heraus. Das Spiel kann beliebig fortgesetzt werden und die „Hexe“ kann von jedem Kind gespielt werden.



Nach einer Idee von Frau Kielkowski aus Saarbrücken

Spiel aus: Vietnam

Alter: ab 4 Jahren

Material: -----

Drachenspiel

In den Legenden Vietnams ist der Drache ein den Menschen wohlgesinntes, fröhliches Wesen und wird in den dortigen Spielen als flink schlängelnder Geselle dargestellt, der sich den Drachenfängern immer wieder geschickt entwindet. Ein Kind ist der „Drachenfänger“ und steht einem vielfüßigen Drachen gegenüber. Diesen Drachenkörper bilden z.B. 4 - 6 Kinder, die sich dicht hintereinander aufstellen und mit beiden Armen an ihrem(r) Vordermann/frau festhalten. Der Drachenfänger soll nun, um den Drachen zu bezwingen, ein Kind des Drachenkörpers berühren. Deshalb versucht der/die erste SpielerIn, der/die den Kopf des Drachens darstellt und unverwundbar ist, dem Fänger geschickt auszuweichen, die anderen Kinder natürlich ebenfalls. Gelingt es dem Fänger, ein Kind des Drachenkörpers zu ergreifen, wird der/die „verwundete“ SpielerIn zum neuen Fänger.



Aus: Reisekutsche

Hrsg.: Waltraut Singer und Marga Arndt

Spiel aus: Vietnam

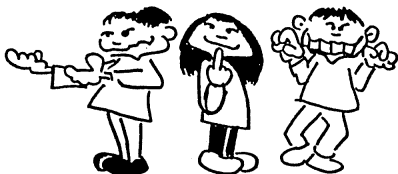
Alter: ab 6 Jahren

Material: ----

Mensch, Flinte, Tiger

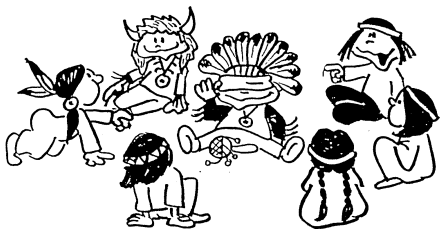
2 Kindergruppen stehen einander gegenüber und jeweils die beiden ersten der Gruppen imitieren auf ein Zeichen hin einen „Menschen“, eine „Flinte“ oder einen „Tiger“. Der „Mensch“ wird dargestellt, indem man beide Zeigefinger an die Oberlippe legt (Bärtchen). Die „Flinte“ wird mit Bewegung des Zielens und dem Wort „Bum“ angedeutet. Der „Tiger“ wird durch Grollen und krallenartiges Krümmen der Finger nachgeahmt. Von den dargestellten Figuren siegt immer der Stärkere : der „Mensch“ ist stärker als die „Flinte“, weil er sie abfeuern kann, der „Tiger“ ist stärker als der „Mensch“ und die „Flinte“ ist stärker als das „Tier“.

Aus: Reisekutsche,



Hrsg.: Waltraut Singer und Marga Arndt

Spiele für Kreisspiele



Spiel aus: Afrika

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Löwenfalle

Die Kinder bilden einen großen Kreis und gehen ringsum. Zwei (im voraus bestimmte) SpielerInnen bilden eine „Brücke“ oder eine „Falle“, durch die die anderen ziehen müssen. Alle schreiten im Takt eines Liedes und klatschen dazu rhythmisch in die Hände. Im Sudan singt man: Löwe und Leopard, Löwe und Leopard, zwei nächtliche Jäger, Löwe und Leopard, Löwe und Leopard, schlagen ihre Beute. Bei der letzten Silbe klappt die „Falle“ zu, und ein Kind ist gefangen und muß kurzzeitig ausscheiden. Die anderen gehen weiter im Kreis und singen ihr Lied im Rhythmus. Nachdem auch das zweite Kind gefangen ist, bilden die beiden eine weitere „Falle“ und so geht es weiter, bis nur noch zwei SpielerInnen übrig sind.



mündlich überliefert

Spiel aus: Amerika

Alter: ab 3 Jahren

Material: Tuch zum Augenverbinden, Rassel

Schatz des Häuptlings Blinder Bär

(Indianerspiel)

Der Häuptling „Blinder Bär“ sitzt mit verbundenen Augen auf dem Boden. Seine Beine hat er ausgestreckt. Zwischen ihnen liegt sein Schatz: eine heilige Rassel, die er für den Sonnentanz benötigt (siehe Zeichnung auf Deckblatt „Kreisspiele“). Er meditiert und lauscht dabei angestrengt auf die Geräusche in seiner Umgebung. Um ihn herum sitzen in einem Kreis mit mindestens fünf Meter Durchmesser die jungen, übermütigen Indianer. Sie verständigen sich mit Handzeichen und wählen so einen der ihren aus. Sodann ruft der Ausgewählte: „Großer Häuptling, bist du bereit?“ Dieser antwortet mit einem tiefen „Howgh, ich habe gesprochen“. Der Ausgewählte versucht, möglichst leise zum Häuptling zu schleichen, um ihm den Schatz zu stehlen. Alle anderen SpielerInnen sind mucksmäuschenstill. Der Häuptling darf sich an seinem Platz bewegen, wie er will. Gelingt es ihm, den Ausgewählten abzuschlagen, muß dieser zu seinem Platz zurückkehren und ein/e neue/r HerausfordererIn wird bestimmt. Gelingt es jedoch dem/der jungen KriegerIn, den Schatz zu erhaschen ohne berührt zu werden, so wird er/sie zum Häuptling. Dieses Spiel ist in Deutschland auch sehr beliebt als „Schlüsselspiel“ mit ähnlichen Regeln.

Aus: Oxmox ox Mollox-Kinder spielen Indianer von Jörg Sommer

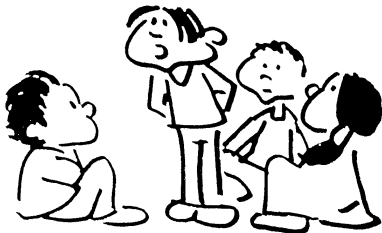
Spiel aus: Brasilien

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Rá- Rá- Rá

Alle SpielerInnen stehen im Kreis. Ein Kind geht herum und sagt ernst, ohne Grimassen und ohne zu lachen zu jedem: "RA-RA-RA". Wer lacht oder sich verspricht, scheidet aus oder gibt ein Pfand ab. Wenn das Kind die Runde im Kreis beendet hat, kommt der/die nächste SpielerIn an die Reihe.



mündlich überliefert (Sternsingeraktionen)

Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 3 Jahren

Material: Luftballons

Ballonspiel

Wir bilden einen Kinderkreis - schlapp und unförmig. Ein vorher bestimmtes Kind steht in der Mitte mit einem Luftballon in der Hand. Bläst dieses Kind nun den Ballon auf, soll sich der Kreis straffen und dehnen. Das aufblasende Kind bestimmt den Zeitpunkt: „Peng“ - der Ballon (Kreis) platzt oder wird auch wieder schlapp usw. . Beim „Platzen“ läuft der Kreis durcheinander und das nächste Kind kann in die Mitte.



Nach einer Idee von Elke Kuhn aus Saarbrücken

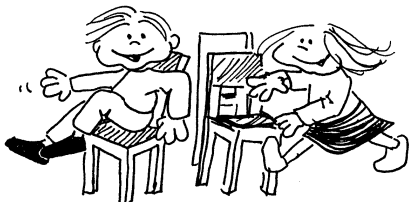
Spiel aus: Deutschland

Alter: ab 3 Jahren

Material: Stühle

Reise nach Jerusalem „Verkehrt“

Es stehen so viele Stühle im Kreis nebeneinander wie Kinder an dem Spiel teilnehmen. So lange die Musik läuft, gehen die MitspielerInnen im Kreis an den Stühlen vorbei. Stoppt der/die SpielleiterIn die Musik, müssen die SpielerInnen dafür Sorge tragen, daß alle auf den Stühlen Platz finden. Bei jeder Runde wird ein Stuhl entfernt und alle spielen weiter mit. Das Spiel kann solange weiter gehen, wie alle MitspielerInnen die noch im Spiel verbliebenen Stühle zumindest irgendwie berühren. Es wird immer schwieriger und enger, bis schließlich nur noch ein Stuhl übrig ist. Reizvoll, wenn auch etwas gefährlich, ist das Spiel durch das Verhältnis der gleich groß bleibender Gruppe und den immer weniger werdenden Stühlen.



mündlich überliefert

Spiel aus : Frankreich

Alter: ab 4 Jahren

Material: -----

Der Magische Stock

(La baguette magique)

Die Kinder sitzen in einem Kreis, und ein Stock (oder Besenstiel) wechselt der Reihe nach von Hand zu Hand. Man kann dazu ein Lied singen oder Musik laufen lassen. Ist das Lied zu Ende oder wird die Musik abgestellt, kann dasjenige Kind in die Mitte des Kreises gehen, das gerade zu dem Zeitpunkt den Stock in der Hand hatte. Nun darf es mit dem Stock etwas darstellen, z.B. einen Straßenkehrer oder einen Ski-Fahrer, einen Zauberer usw. Die anderen MitspielerInnen müssen die Figur erraten und der Stock wandert wieder weiter im Kreis.



Nach einer Idee von der Grundschule École Emile Poncelet
aus Rosbruck

Spiel aus: Haiti

Alter: ab 7 Jahren

Material: -----

Neun Kühe

Dieses Spiel ist auch in Deutschland sehr bekannt und beliebt als „Schlapp hat den Hut verloren“ und wird in der Regel ohne Ausscheiden, dafür mit Pfandabgabe gespielt.

Bei diesem „Neun-Kühe“-Spiel aus Haiti kommt es auf flinkes Antworten an. Jedes Kind erhält einen Namen, der eine Anzahl von Kühen bezeichnet. Z.B. heißt der/die erste SpielerIn „Neun Kühe“, der/die zweite „Sieben Kühe“ usw. . Der/die SpielleiterIn beginnt mit dem Satz: „Ein Mann kam auf den Bauernhof und nahm sieben Kühe mit.“ Der/diejenige mit dem Namen „Sieben Kühe“ antwortet: „Tomantor“ Der/die SpielleiterIn fragt: „Wieviele Kühe nahm er denn mit?“ Und „Sieben Kühe“ antwortet, indem er/sie den Namen eines anderen Kindes nennt: „Zwanzig Kühe“. „Zwanzig Kühe“ hat aufgepaßt und erwidert nun: „Tomantor“. Der/die SpielleiterIn fragt wieder: „Wieviele Kühe nahm er denn?“ Wenn ein Kind eine falsche Zahl angibt oder nicht aufgepaßt, scheidet es aus (oder gibt gemäß der deutschen Spielweise ein Pfand ab).

mündlich überliefert

Spiel aus: Kuba

Alter: ab 5 Jahren

Material: ----

Der Blumengarten

Etwa 10 Kinder sitzen im Kreis. Der/die SpielleiterIn gibt jedem den Namen einer Blume. Danach sagt er/sie :“Ich war im Garten, sah viele Blumen, nur die Rose fehlte. Welche Blume hat gefehlt?“ Die Rose muß schnell antworten:“Die Rose war dort, das Veilchen hat gefehlt!“ Worauf dann das Veilchen schnell antworten muß:“Das Veilchen war dort, ich habs gesehen, aber die Nelke fehlte!“ usw. . Wer zu antworten vergißt, sich verspricht oder eine Blume nennt, die nicht im Kreis vorhanden ist, der soll ein Pfand abgeben.



Aus : Reisekutsche

Hrsg.: Waltraut Singer und Marga Arndt

Spiel aus: Kuba

Alter: ab 4 Jahren

Material: -----

Der Korb

10 bis 15 Kinder sitzen in einem Kreis. Jedes wählt den Namen einer Frucht o. ä. . Das erste ist die Apfelsine, das andere die Birne, das dritte die Ananas usw. Ein/e „KäuferIn“ tritt in den Kreis und wird gefragt, was sie/er zu kaufen wünscht. Er/sie muß antworten: „Ich komme gerade vom Markt und habe Äpfel und Birnen gekauft!“ Die SpielerInnen, die die Namen dieser Früchte tragen, müssen schnell den Platz miteinander wechseln, und während das geschieht, ist der/die „KäuferIn“ bemüht, einen der Plätze einzunehmen. Das übrigbleibende Kind wird der neue Käufer. Bei älteren Kindern können die Namen der Früchte doppelt vorhanden sein.



Aus: Reisekutsche

Hrsg: Waltraut Singer und Marga Arndt

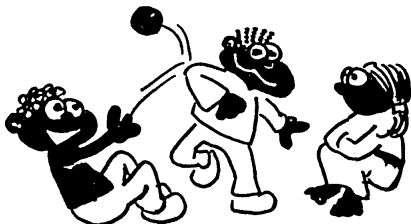
Spiel aus: Nigeria

Alter: ab 6 Jahren

Material: weicher Gummiball

Dem Ball ausweichen

Viele Kinder können bei diesem Spiel mitspielen, sie brauchen nur einen weichen Gummiball. Die SpielerInnen bilden einen großen Kreis und eine/r stellt sich in die Mitte. Jemand aus dem Kreis fängt an und wirft den Ball auf den/die SpielerIn in der Mitte. Der/die muß dem Ball ausweichen, um nicht getroffen zu werden. Gelingt ihr/ihm dies, darf das nächste Kind werfen, und zwar kommt der Reihe nach jede/r dran. Wer den/die SpielerIn in der Mitte trifft, darf seinen/ihren Platz einnehmen. Ziel ist es in die Mitte zu kommen und dort möglichst lange zu bleiben.



Aus: Spiele rund um die Welt, UNICEF

Spiel aus: Nigeria

Alter: ab 5 Jahren

Material: so viele Steine oder Bälle wie SpielerInnen

Transportkette

Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes hat einen Stein, einen Ball, eine Frucht oder einen Hut in der Hand. Alle singen gemeinsam ein Lied. Bei jedem Takt geben sie den Stein, den Ball o.ä. an den Nachbarn weiter. Je schneller das Lied gesungen wird, desto schneller müssen die „Schätze“ eines jeden Kindes transportiert werden. Der Rhythmus wechselt ständig, so daß die SpielerInnen ganz genau aufpassen müssen. Wer beim Transportieren etwas fallen läßt oder mehr als zwei Teile hat, scheidet aus oder gibt ein Pfand ab.



mündlich überliefert

Spiel aus: Ozeanien

Alter: ab 5 Jahren

Material: -----

Klatsch den Rhythmus

Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Eines ist SpielleiterIn und setzt sich in die Mitte. Er/sie vereinbart mit den anderen einen bestimmten Rhythmus z.B. 2x langsam klatschen, 3x schnell. Zur Probe klatschen alle mit der/dem SpielleiterIn den vereinbarten Rhythmus ein paar Mal. Der/die SpielleiterIn hört plötzlich mitten im Rhythmus auf. Wer nicht aufpaßt und weiterklatscht, scheidet aus (oder gibt ein Pfand ab). Für den nächsten Durchgang kann man sich auch auf einen neuen Rhythmus einigen.



mündlich überliefert

Spiel aus : Türkei

Alter: ab 3 Jahren

Material: -----

Bak bir yesil ördek

(Schau, eine grüne Ente)

Dieses türkische Kreisspiel ist auch für jüngere Kinder geeignet. Alle TeilnehmerInnen bilden einen Kreis mit einer Schulter zur Mitte und versuchen, den Gang und das Quaken einer Ente zu imitieren. Die Hände können dabei z.B. wie Flügel bewegt werden. Der/die SpielleiterIn gibt Kommandos: bei einmaligem Klatschen sollen Schwimmbewegungen nachgemacht werden, bei zweimaligem mit einer liebevollen Bewegung über die „glänzenden Flügel“ gestrichen werden und beim dreimaligen Klatschen wird mit den Händen ein Schwanz dargestellt, der sich hin und her bewegt. Die „Enten“ bewegen sich immer im Kreis, so daß sofort auffällt, wer aus dem Klatsch-Rhythmus kommt...



Nach einer Idee von Suat Mentés, Deutsch-Ausländischer Treff Dillingen

Literaturliste

Für diese Internationale Spielesammlung dienten uns folgende Materialien als Anregungen und als Quelle. Mit Sicherheit können sie interessierten LeserInnen weitere Ideen liefern.

1. Arndt Marga/
Singer Waltraut Reisekutsche, Luchterhand
Verlag, Neuwied 1993

2. Sommer Jörg: OXMOX OX MOLLOX, Kin-
der spielen Indianer, Ökotopia
Verlag, Münster 1993

3. UNICEF: Spiele rund um die Welt- Und
einige Geschichten und Lieder,
Hrsg.v. Deutschen Komitee
für UNICEF, Köln 1992

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei den Verlagen Ökotopia, Luchterhand und der UNICEF bedanken, die uns freundlicherweise die Übernahme von einzelnen Spielen aus oben genannten Büchern kostenlos genehmigten.

Desweiteren bedanken wir uns vielmals bei allen Spielinteressierten, die uns ihre Spielideen genannt/ bzw. zugesandt haben und damit diese Internationale Spielesammlung erst ermöglichten.

Spiele-Register A bis L:

Name / Herkunftsland	Seite
Bak bir yesil ördek / Türkei	S. 64
Ballonspiel / Deutschland	S. 55
Blumengarten / Kuba	S. 59
Bogenstechen / Amerika	S. 8
Boule / Frankreich	S. 24
Cabolas / Chile	S. 15
Dem Ball Ausweichen / Nigeria	S. 61
Diketo / Afrika	S. 6
Dosenwerfen / Deutschland	S. 18
Drachenspiel / Vietnam	S. 49
Fang den Stock / Ägypten	S. 5
Feuer, Wasser, Blitz / Deutschland	S. 38
Förderbandspiel / Deutschland	S. 39
Gittha / Indien	S. 29
Großmikado / China	S. 16
Hahnenkampf / Thailand	S. 34
Herumwirbeln / Syrien	S. 33
Himmelstor/ Deutschland	S. 19
Hobbeln / Amerika	S. 9
Höhenflug / Amerika	S. 37
Kaipsak / Amerika	S. 10
Komórki do wynajecia / Polen	S. 47
Kinyaunyau / Afrika	S. 7
Klatsch den Rhythmus / Ozeanien	S. 63
Korb / Kuba	S. 60
Kronkorkenrennen / Spanien	S. 32
Le Pont D´Avignon / Frankreich	S. 25
Loups des couleurs / Frankreich	S. 42
Löwenfalle / Afrika	S. 52

Spiele-Register M bis Z:

Name / Herkunftsland	Seite
Magischer Stock / Frankreich	S. 57
Mensch, Flinte, Tiger / Vietnam	S. 50
Neun Kühe / Haiti	S. 58
Rá-Rá-Rá / Brasilien	S. 54
Reifenspiel / Haiti	S. 26
Reise nach Jerusalem „verkehrt“ / Deutschland	S. 56
Reise zum Mond / Thailand	S. 35
Reiter und Pferd / Deutschland	S. 40
Ringspiel / Länderübergreifend	S. 46
Rinkinkel / Schottland	S. 31
Romeo und Julia / Deutschland	S. 20
Sat Pitho / Indien	S. 45
Schatz des Häuptlings Blinder Bär / Amerika	S. 53
Schlangentanz / Amerika	S. 11
Schneeballschlacht / Deutschland	S. 41
Seilkicken / China	S. 17
Souris des couleurs / Frankreich	S. 43
Spiel mit verbundenen Augen / Kuba	S. 30
Stock über die Schulter / Amerika	S. 12
Such den Schuh / Haiti	S. 44
Transportkette / Nigeria	S. 62
Triff den Pfennig / Brasilien	S. 13
Wasserballonregen / Deutschland	S. 21
Wasser-Eimer-Steigen / Deutschland	S. 22
Wassergraben / Holland	S. 27
Wasserparcour / Deutschland	S. 23
Wir füttern das Kaninchen / Bulgarien	S. 14
Zamurowanego / Polen	S. 48