



Spiele der Welt

JRK - Duisburg

Wir verbinden Menschen



Vorwort

Als wir uns im Januar 2016 zu diesem Projekt entschlossen, kamen aus vielen Ländern Menschen zu uns, die aus ihrer Heimat fliehen mussten und eine neue Heimat suchten. Hier bei uns trafen sie auf Menschen, die vor ihnen Angst hatten und die unsicher waren, was die Zukunft bringen würde.

Ziel des Projektes des Duisburger JRK ist es, bei Kindern und Erwachsenen Ängste und Vorurteile vor anderen Kulturkreisen zu minimieren bzw. abzubauen.

So baten wir Menschen jeder Herkunft und Alters darum, uns Spiele per Telefon, e-mail oder in Schriftform zuzusenden, die sie selbst in ihrer Kindheit, auf der Flucht, auf Schulhöfen oder in ihrer Freizeit gespielt hatten. Darüber hinaus malten Kinder verschiedenster Ethnien Bilder und konnten hierdurch unser Buch farblich und inhaltlich mitgestalten.

Unserer Meinung nach verbindet Spielen die Menschen dieser Welt seit Urzeiten. Spiele helfen bei Angst, Verzweiflung, Todesfurcht, Zukunftsängsten und Hunger und sind interkulturell und intergenerativ. Eine Spieltheorie besagt, dass der Mensch nur im Spiel wirklich Mensch ist.

Wir haben es uns erspart, die Spiele nach Herkunftsland zu unterscheiden. Dies auch vor dem Hintergrund, dass uns verschiedenste Spiele erreichten, deren Herkunft offenbar unklar ist und von verschiedensten Menschen auf der Welt als das Spiel bezeichnet wurden, das typisch für ihr Herkunftsland ist.

Unsere Hoffnung ist, dass ihr durch das Durchblättern unseres Buches vielleicht zufällig Spiele kennenlernt, die ihr mit anderen Menschen spielen möchtet, unabhängig davon, woher die Mitspieler kommen und wie sie aussehen.

Einziger Hinweis ist, dass in diesem Buch Spiele aus 15 Ländern und Regionen aufgeführt sind.

Wir wünschen euch viel Spaß bei der Durchsicht und beim spielen.

Heino, Ilse, Sven und Fritz

Gruppe Excalibur



Feuer, Wasser, Sonne, Sturm:

Eine Gruppe läuft durch eine Halle oder ein Freigelände.

Der Spielleiter ruft einen Begriff in den Raum. Die Spieler müssen auf diesen Begriff reagieren und ganz schnell das machen, was mit dem Begriff in Verbindung steht. Z.B.: Feuer bedeutet, dass alle Spieler an eine Wand oder hinter eine Linie laufen müssen. Erde bedeutet, dass sich alle Spieler auf den Bauch legen müssen und Wasser bedeutet, dass alle Spieler so schnell wie möglich auf die Bänke klettern sollten.

Wenn alle Spieler dies erledigt haben, sagt der Spielleiter "laufen" und alle Teilnehmer laufen wieder los.

Nach einigen Proberunden beginnt das eigentliche Spiel: Jeder Spieler soll versuchen so schnell wie möglich zu reagieren. Wer als letztes reagiert (z.B. als letztes auf dem Bauch liegt) scheidet aus.

Wer am Ende über bleibt hat gewonnen und darf vielleicht der nächste Spielleiter sein.



Hier noch einige Beispiele:

Eis: Sofort erstarren Luft: Auf der Seite liegen, Regen: Die Hände über den Kopf zu nehmen, Doppelt: Einen Partner suchen Baum: Auf einem Bein stehen Hölle: In einen auf dem Boden gemalten Kreis laufen Himmel: Auf dem Rücken liegen.

Leise, leise schleichen!!!

Eine Gruppe Mitspieler nähert sich leise einer Person, die mit dem Rücken zur Gruppe steht. Wenn dieser Spieler sich umdreht müssen alle unbeweglich stehen bleiben. Wenn dies nicht gelingt müssen alle "Leisetreter" zurück. Wenn es der Gruppe gelingt bis zu der Einzelperson zu kommen hat sie gewonnen.

Möhren ziehen / Knoten lösen

Alle Spieler legen sich im Kreis auf den Bauch und haken sich mit dem Arm beim Nachbarn ein. Sie sind die Möhren im Beet. Ein Spieler ist nun der Bauer und versucht die Möhren zu ernten. Dazu fasst er eine Möhre an den Beinen und versucht sie aus dem Zusammenhalt des Kreises zu ziehen. Hat er eine Möhre gezogen (Die Kinder konnten sich nicht mehr gegenseitig festhalten und ein Kind wurde rausgezogen), wird sie ebenfalls zum Bauer und hilft bei der Ernte. Die Möhren im Beet dürfen den Kreis wieder schließen. Die letzten zwei Möhren im Beet haben gewonnen.

Knoten lösen: Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen, dann verknoten sich alle ohne los zu lassen. Ein Spieler wartet vor der Tür und muss dann alle Mitspieler entknoten.

Finde den Fehler:

Ein Spieler verlässt den Raum und es werden Dinge geändert. Z. B. Tische und Stühle verstellt oder Bücher an einen anderen Ort im Raum gelegt. Der Spieler kommt nun in den Raum und sucht die Fehler

Ich sehe was das du nicht siehst

Ein Spieler sagt z. B. Ich sehe was das du nicht siehst und das ist "rot". Alle andren Mitspieler müssen nun raten, was er meint. Wer richtig geraten hat, darf als nächstes sagen, was er sieht.

Alle Pizzas fliegen hoch:

Alle sitzen im Kreis und trommeln mit den Fingern, der Spielleiter sagt " Alle fliegen hoch" und reißt die Hände in die Luft. Kann das genannte Objekt fliegen ,müssen alle auch die Arme heben, wer diese falsch hebt oder nicht hebt hat verloren

Wahrheit oder Lüge

Ein Mitspieler erzählt eine kurze Geschichte. Der Rest der Gruppe muss nun sagen ob die Geschichte stimmt oder nicht.

Schlechtes Wetter und keine Chance, draußen zu spielen? Der PC und das TV-Gerät sollen dennoch aus bleiben? Was tun? Hier kommt die Antwort: viele schöne und lustige Spiele für Drinnen!



Hühnerfeder - Flugwettbewerb Du hast die Wahl

Dafür benötigt man nur eine kleine Feder ...

Die Kinder sitzen eng im Kreis beieinander. Der Spielleiter (Eltern) gibt das Startzeichen und lässt eine winzig kleine Feder über ihren Köpfen schweben. Die Kinder pusten mit voller Kraft, damit die Feder weiter schwebt. Doch Achtung – keiner darf aufstehen. Ziel ist es, die Feder solange wie möglich in der Luft schweben zu lassen. Gewinner bei diesem Flugwettbewerb sind alle Kinder.

Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind flüstert seinem Nachbarkind einen Satz (oder ein Wort) ins Ohr. Dieses flüstert es an das nächste Kind weiter ... und weiter ... und weiter ... bis die „Stille Post“ wieder beim „Absender-Kind“ angekommen ist und dies sie laut ausspricht. Herzhaftes Lachen ist hierbei garantiert

Wer findet den Wecker

Der Spielleiter (Eltern oder ein zuvor ausgewähltes Kind) versteckt einen Wecker im Raum. Dann ruft er die Kinder hinein und fordert sie auf den Wecker zu suchen. Nun ist ein gutes Gehör gefragt. Alle Kinder versuchen nun ein Geräusch auszumachen, das auf einen Wecker schließen lässt. Wer den Wecker zuerst findet, versteckt ihn erneut und die akustische Weckersuche beginnt von vorne.

Variation:

Der Wecker wird an einen beliebigen Platz im Zimmer aufgestellt. Einem Kind werden mit einem Tuch die Augen verbunden und es erhält die Aufgabe den Wecker - nur nach dem Gehör - aufzuspüren! Hat es seinen akustischen Auftrag erledigt, darf es ein anderes Kind auf die „gespitzte-Ohren-Weckersuche“ schicken.

Keiner berührt den Boden

Ein Spiel, das schon die Kinder aus Bullerbü geliebt haben und sich toll für langweilige Regentage eignet. Die Kinder bewegen sich durch den Raum. Dabei dürfen sie allerdings den Fußboden nicht berühren. Vom Tisch auf den Stuhl ... weiter auf den Schrank und von dort aus auf die Kommode. Immer schön in Bewegung bleiben und auf keinen Fall den Boden berühren. Wer's doch macht, scheidet aus.

Pärchentanz

Das Kind steht vorne auf den Füßen eines größeren Kindes oder Erwachsenen. Aber bitte vorher die Schuhe ausziehen. Nun geht der lustige Pärchentanz auch schon los. Wenn man mit mehreren Kindern spielt, kann auch ein Wettbewerb daraus entstehen. Wer erreicht zuerst das Ziel?

Mein Spiegelbild

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein Kind macht eine Bewegung, welches das andere Kind – wie sein Spiegelbild – nachmachen muss. Umso lustiger die Bewegungen und Verrenkungen, desto größer der Spaß.



Schattenfangen

Die Kinder stehen verteilt auf einer Wiese (große Fläche). Ein Kind wird zum „Schattenfänger“ gewählt und hat nun die Aufgabe, auf die Schatten der anderen Kinder zu treten. Wessen Schatten vom Schattenfänger betreten wurde, der muss auf der Stelle stehenbleiben. Es wird so lange gespielt, bis alle Kinder stehen. Dann wird ein neuen Fänger gewählt und es geht von vorne los.

Der Schneemann

Ein Kind spielt den Schneemann. Wen es berührt, der gefriert zu Eis und darf sich nicht mehr von der Stelle bewegen. Wer als letzter vereist wurde, wird der neue Schneemann.

Variante: Die vereisten Kinder können sich befreien, indem sie durch die Beine des Schneemanns krabbeln.

Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich

Eine große freie Fläche mit vielen Bäumen wird zum Spielfeld. Die Kinder wählen sich Bäume aus, die möglichst nicht zu weit auseinander stehen sollten. Ein Kind ist der Fänger und ruft: "Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!" Alle Kinder müssen sich einen anderen freien Baum suchen. Der Fänger versucht ein Kind abzuschlagen, damit dies zum Fänger wird.

Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ein Kind wird zum Fischer gewählt. Die anderen Kinder stehen in circa 15 Meter (kommt auf die Platzverhältnisse an) Entfernung genau gegenüber. Nach Möglichkeit sollte das Spielfeld seitlich begrenzt werden. Nun rufen die Kinder dem Fischer zu: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser heute?“

Der Fischer antwortet ganz so, wie es ihm gerade einfällt mit zum Beispiel: sehr tief, mitteltief, ozeantief oder gar nicht tief. Die Kinder rufen: „Und wie sollen wir darüber kommen?“ Daraufhin antwortet der Fischer beispielsweise: „Springen, tanzen, hüpfen, krabbeln, seitlich, rückwärts, robben. Nun sind Fischer wie auch die Kinder gleichermaßen aufgefordert, sich in dieser Weise zur anderen Seite zu bewegen. Wer vom Fischer abgeschlagen wird, muss ihm helfen, die anderen Kinder zu fangen. Das letzte Kind wird der neue Fischer und das lustige Spiel beginnt aufs Neue.

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm...

Dieser Reim rockt jeden „langweiligen“ Sonntagsspaziergang, jeden Sportunterricht, jeden Kindergeburtstag.

Und los geht`s:

"Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben. Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm. Vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran. Hacke, Spitze, hoch das Bein".

Alle gehen sieben Schritte vorwärts, beim nächsten Vers gehen alle bei jeder Silbe einen Schritt. Zum Schluss wird der rechte Fuß erst nach vorne, dann zur Seite und nach hinten getippt. Anschließend den Fuß zuerst auf die Hacke, dann auf die Spitze tippen und zum Schluss das Bein anheben. Und dann kann es auch schon wieder von vorne losgehen.

Herr Meier sagt

Die Kinder wählen einen Spielführer, den Herrn Meier. Der übernimmt nun die Leitung und stellt der Gruppe verschiedene Aufgaben, die sie dann prompt ausführen müssen. Dabei spricht Herr Meier stets in derselben vorgegebenen Weise zu den Kindern. Ein paar Beispiele:

Herr Meier sagt: „Alle werden zu Affen!“ oder Herr Meier sagt: „Alle krabbeln rückwärts!“ Nach einer Weile wird ein neuer Herr Meier gewählt. So lange spielen, wie die Kinder Spaß dran haben.



Der Dompteur

Ein Kind spielt den Dompteur. Die anderen sind die Tiere. Mal sind sie Elefanten ... Affen ... Löwen ... Adler ... Schlangen. Der Dompteur bestimmt, was sie sind und machen müssen. Bei diesem Spiel geht es einfach nur um den Spaß am Rollenspiel.

Der Dirigent

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Ein Kind, das zuvor ausgewählt wurde, verlässt kurz den Raum. Nun wird ein Dirigent gewählt der verschiedene Bewegungen vorgibt: zum Beispiel in die Hände klatschen, am Kopf kratzen, auf die Oberschenkel klopfen. Alle anderen Kinder müssen sogleich diese Bewegung mitmachen. Das erste Kind wird in den Raum gerufen und soll den Dirigenten ausfindig machen. Dieser wechselt nun ständig die Bewegungen. Hat das Kind den Dirigenten entlarvt, wird dieser nun vor die Tür geschickt und ein neuer Dirigent wird gewählt. Das Spiel beginnt von vorne.

Die Piraten

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe spielt die Piraten; eine Gruppe die Freunde. Ein Kind spielt den Gefangenen und setzt sich in die Mitte der „Piratengruppe“.

Um ihn herum wachen die Piraten. Um die Piraten haben sich die Freunde des Gefangenen versammelt die versuchen, ihm das "Lösegeld" zu überreichen. Denn der Gefangene kommt nur frei, wenn es das Lösegeld selbst übergibt. Als Lösegeld dient ein Ball und die Freunde des Gefangenen versuchen nun den Ball so zu werfen oder zu rollen, dass ihn die Piraten nicht schnappen können. Immer wenn sie ihn doch erwischen, geben sie den Ball den Freunden zurück. Das Spiel ist aus, wenn der Gefangene es selbst geschafft hat, den Ball zu fangen. Was für ein Glück für ihn, dass er so gute Freunde hat.

Schubkarrenrennen

Zwei Kinder finden sich zu einem Team zusammen. Ein Kind ist die Schubkarre, das andere fasste dessen Beine an, hebt sie hoch und schiebt los. Das erste Kind läuft auf seinen Händen vorwärts. Nach einigen Übungsrunden wird ein Rennen veranstaltet; Mehrere Teams stehen am Start und müssen - eine zuvor festgelegte Strecke - so schnell wie Möglich zurücklegen. Welches Schubkarrenteam zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Tunnelkriechen

Die Kinder stellen sich in zwei Mannschaften mit gegrätschten Beinen dicht hintereinander auf und bilden einen Tunnel. Auf das Signal vom Spielleiter hin, drehen sich die Kinder die vorne stehen blitzschnell um, bücken sich und krabbeln durch den Tunnel nach hinten, um sich gleich wieder aufzustellen. Sobald der Spieler, der als erstes durch den Tunnel gekrochen ist, wieder ganz vorne steht, ist das Spiel beendet und die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

Häschen, Häschen, krabbel mit mir

Die Kinder bilden sitzend einen engen Kreis und halten die Köpfe nach vorne gesenkt. Ein Kind krabbelt außen herum, klopft einem im Kreis sitzenden Kind auf den Rücken und ruft: „Häschen, Häschen, krabbel mit mir!“ Blitzschnell krabbelt es um den Kreis herum, verfolgt von dem Kind, das es zur Verfolgung aufgefordert hat. Wird es gefangen, so muss es in den Kreis und das andere Kind setzt das Spiel fort.

Das Spiel kann auch gelaufen, gehüpft, auf einem Bein, und gespielt werden!

Dreh dich nicht um, der Plumpsack geht um

Die Kinder sitzen eng im Kreis und haben leicht die Köpfe in die Mitte gesenkt. Sie singen: „Dreh dich nicht um, der Plumpsack geht um! Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht!“

Um den Kreis herum krabbelt ein weiteres Kind mit einem Sack in der Hand. Heimlich und ganz leise lässt es hinter einem im Kreis sitzenden Kind den Sack fallen und krabbelt ruhig weiter. Bemerkt das Kind den Sack hinter sich, krabbelt es blitzschnell mit dem Sack in der Hand hinter dem Kind hinterher und versucht es abzuschlagen, bevor dieses den leer gewordenen Platz erreicht hat. Kann sich dieses in die Lücke retten, ist der Verfolger an der Reihe. Bemerkt ein Kind den Sack hinter sich nicht, klopft ihm das außen herum krabbelnde Kind, nach einer Runde auf den Rücken und das Kind ist als nächstes an der Reihe.

Armer schwarzer Kater

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird ausgewählt und spielt den schwarzen Kater. Es krabbelt in der Mitte des Stuhlkreises herum und maunzt und jammert dabei herzergreifend. Nun wählt es sich ein Kind aus. Das ausgewählte Kind muss dem Kater dreimal über den Kopf streicheln und dabei sagen: „Armer schwarzer Kater ...“

Der Kater gibt sich natürlich die allergrößte Mühe, so kläglich und jämmerlich oder vielleicht auch lustig auszusehen, dass das streichelnde Kind lachen muss. Doch wer lacht wird selbst zum „armen schwarzen Kater“, der in der Mitte herumkrabbeln muss.

Hallo, Herr Hai!

Bevor die Fischjagd losgehen kann, muss ein Fischbecken (Spielfeld) und eine Rettungsinsel (Tisch, Bank, Sandkasten Baum, etc.) festgelegt werden. Dann wird ein Kind bestimmt, das den Hai spielt, während sich die anderen Kinder in Fische verwandeln, die der Hai zu gerne fressen würde. Das Spiel funktioniert so: Alle, der Hai und die Fische, laufen im "Fischbecken" herum. Dabei rufen die Fische immer wieder: "Herr Hai, Herr Hai, wie spät ist es?" Der Hai antwortet z.B. mit "Es ist Zeit zum Spielen ...", oder zum Laufen, Tanzen, Bauen usw. Wenn er aber mit "Zeit zum Fressen" antwortet, müssen alle Kinder zu den Rettungsinseln flüchten! Jeder Fisch, den der Hai gefangen hat, wird jetzt selbst ein Hai und macht mit beim "Fische fangen". Das Spiel ist aus, wenn nur noch ein Fisch übrig ist. In der nächsten Runde ist er dann der Hai!

FANGEN

Mit Fangen bezeichnet man ein Geländespiel, bei dem ein Fänger seine Mitspieler durch eine Berührung fangen muss. Zur Verdeutlichung wird dabei oft gerufen: „Ich hab dich!“. Infolgedessen wechseln die Teilnehmer ihre Rollen: Der Fänger wird zum Gejagten und der Gejagte zum Fänger.

Herumwirbeln

Die Zahl der Spieler ist beliebig. Mindestens ein Ball wird benötigt. Dieser Ball wird auf den Boden geprellt. Bevor man ihn wieder fängt, muss man sich einmal um die eigene Achse drehen. Fängt man den Ball, gibt es einen Punkt. Die Spieler können nacheinander oder gleichzeitig mitmachen, je nachdem wie viele Bälle da sind. Wer die meisten Punkte hintereinander bekommt, hat gewonnen.

VERSTECKEN

Ein Spiel bei dem ein Kind andere Kinder, die sich versteckt haben, suchen muss.

Das Spielfeld sollte Möglichkeiten zum Verstecken haben und begrenzt sein. Das Kind das suchen muss hält sich die Augen zu und zählt laut bis zu einer bestimmten Zahl. In dieser Zeit sucht sich jedes Kind ein Versteck. Nun darf das Kind die Augen öffnen und beginnt die anderen Kinder zu suchen. Wenn es ein Kind gefunden hat, muss es dieses berühren oder auch nur laut dessen Namen ausrufen. Die Runde ist beendet, wenn alle Kinder gefunden wurden.



Kofferpacken

Das Spiel kann drinnen und draußen gespielt werden. Die Kinder setzen sich zusammen und einer beginnt mit: "Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit." Jeder in der Reihe fügt dann einen Gegenstand hinzu, jedoch muss er vorher alle anderen Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aufgesagt haben.

Plumpsack

Bei dieser Variante des Fangens sitzen oder stehen alle bis auf einen Teilnehmer im Kreis. Ein Mitspieler, der „Plumpsack“, läuft hinter der Gruppe vorbei, wobei der Reim „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht herum. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel schwarz/blau/voll gemacht.“ oder „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht herum. Wer sich umsieht, der kriegt einen Hieb!“ aufgesagt wird. Der „Plumpsack“ lässt hinter einem Mitspieler einen Gegenstand (Säckchen, Tuch etc.) fallen. Falls dieser das bemerkt, springt er schnell auf und versucht den „Plumpsack“ einzuholen. Dieser läuft allerdings, so schnell er kann, um die Gruppe und versucht, sich an den Platz des Fängers zu setzen. Gelingt ihm dies, so wird der Fänger zum Plumpsack. Wird er dagegen eingeholt, so muss er unter dem Ruf der Teilnehmer „1,2,3 ins faule Ei“ sich in die Mitte des Kreises setzen und warten, bis ihn ein anderer ablöst. Bemerkt ein Spieler nicht, dass hinter ihm das Säckchen fallen gelassen wurde und wird erneut vom Plumpsack passiert, wird er ebenfalls zum faulen Ei.

Zombiefangen

Zombiefangen kann man gut draußen und mit vielen Kindern spielen. Ein Kind, der Fänger, ist ein Zombie. Das Zombiekind muss die Augen schließen und sich mit weit vorgestreckten Armen wie ein Zombie bewegen. Alle anderen Kinder laufen um das Zombiekind herum und müssen ihm ausweichen. Hat das Zombiekind ein anderes Kind berührt, wird dieses auch zum Zombie. Nun sind es zwei Fänger. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen sind und in Zombies verwandelt wurden.

Mädchen fangen Jungen

Bei diesem Fangenspiel teilt sich die Gruppe in eine Mädchen- und eine Jungengruppe. Auf dem Gelände wird eine Stelle vereinbart, wo alle Gefangenen Mädchen versammelt werden. Auf ein Startsignal hin laufen die Mädchen weg und die Jungen versuchen sie zu fangen. Jedes gefangene Mädchen wird zum Sammelplatz gebracht. Die gefangenen Mädchen können durch die Berührung eines freien Mädchens wieder befreit werden. Wenn alle Mädchen gefangen sind, können die Rollen getauscht werden und die Mädchen werden Fänger.

Wer rupft?

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Ein Spieler setzt sich in die Mitte auf den Boden und hält sich die Augen zu. Der Spielleiter deutet auf ein Kind. Dieses darf nun zum Kind in der Mitte hinschleichen. Es zupft leicht an seinem Rücken und sagt: „Wer rupft, wer zupft, wer hat's getan?“ Das „blinde“ Kind muss jetzt anhand der Stimme erkennen, um welchen Mitspieler es sich handelt. Hat er es erraten, kommt das Kind das gezupft hatte an die Reihe. Hat er es nicht erkannt, muss er eine weitere Runde mit zugehaltenen Augen ratend mitspielen.

Storch und Frösche

Ein Mitspieler wird zum Storch bestimmt. Alle anderen sind die Frösche. Der Storch steht auf einem Bein hüpfend in der Mitte. Die Frösche hüpfen um ihn herum. Die Aufgabe des Storches ist es nun, einen Frosch zu schnappen. Dabei darf er weiterhin nur auf einem Bein hüpfen oder stehen. Hat er es geschafft einen Frosch zu fangen, so wird dieser zum Storch. Der vorherige Storch wird ebenfalls zum Frosch.

Zapfenhüpfen

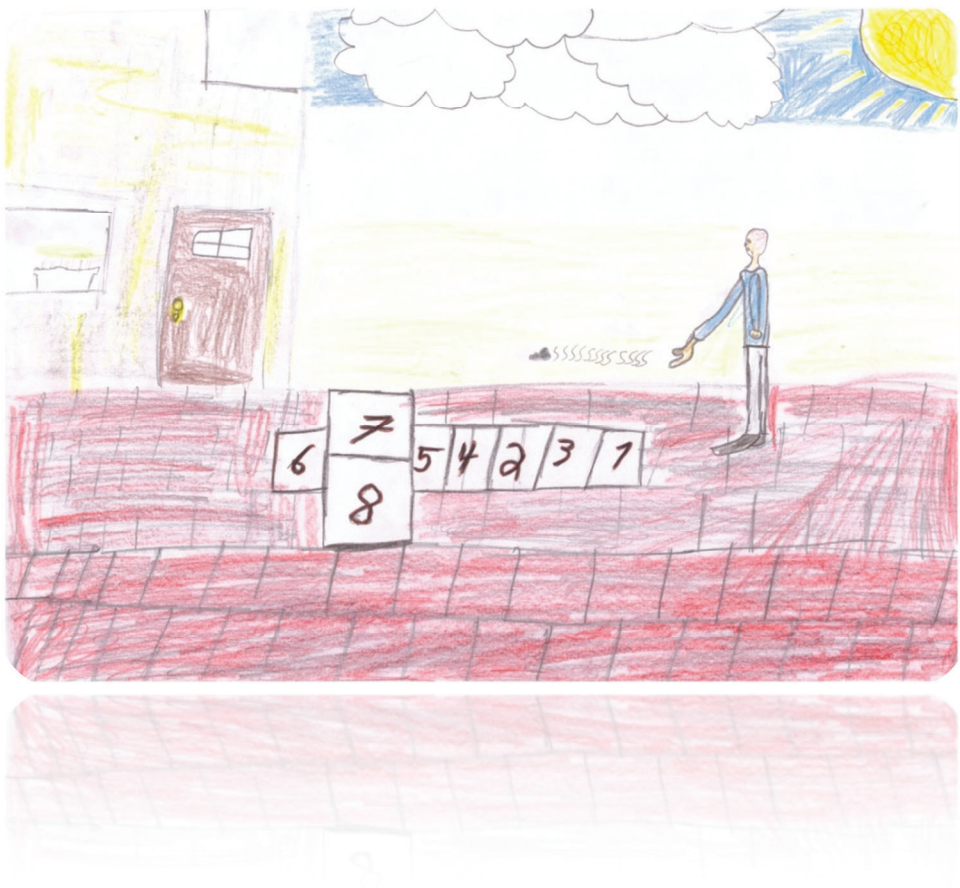
Ein Fichtenzapfen wird an eine Schnur gebunden. Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht der Zapfenschnur-Schwinger. Die Schnur am Fichtenzapfen ist um 50 cm länger, als der Abstand zu den ringsherum stehenden Kindern. Der Zapfenschnur-Schwinger dreht sich mit der Zapfenschnur und schwingt diese dabei ringsherum am Boden im Kreis. Die Mitspieler müssen nun hüpfend dem schwingenden Seil ausweichen. Wer vom Seil getroffen wird, muss ausscheiden. Wer wird der Sieger im Zapfen-Hüpfen.



Zapfenwerfen

2-3 Spieler stellen sich an einer Linie auf. Auf das Startkommando werfen die Spieler ihre Fichtenzapfen so weit als möglich in den Wald hinein. Wessen Zapfen flog am weitesten? Danach sind die nächsten Spieler an der Reihe. Die Sieger aus allen Spielrunden treten in einem Finale gegeneinander an.

Hüpfspiele



Wer kennt sie nicht? Zu 0mas Zeiten gespielt - aber auch heute noch aktuell. Was man dazu braucht ist schnell besorgt. Straßenkreide, ein paar Steinchen und ein wenig Platz.

Himmel und Hölle

Malt den Hüpfkasten entsprechend der Abbildung auf eine freie Teerfläche oder das Hopfplaster auf.

Der erste Spieler beginnt. Er stellt sich auf das Feld Erde. Von dort aus wirft er einen flachen Stein in das erste Feld. Trifft er, darf er oder sie loshüpfen. Verfehlt er den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe. Danach hüpfert er Kästchen für Kästchen von der Erde aus zu Himmel. Das Feld in dem der Stein liegt wird übersprungen. Nach einer kurzen Ruhepause im Himmel, hüpfert er zurück zur Erde. Das Feld Hölle überspringt er natürlich, denn in die Hölle möchte ja keiner kommen. Die Kästen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 werden mit einem Grätschsprung zurückgelegt. Vor dem Kästchen mit dem Stein (in diesem Fall Feld 1) macht der Springer halt und hebt den Stein auf. Danach überhüpft er dieses Feld und landet auf der Erde. Nun wirft er erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld mit der Zahl 2. Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen. Es geht wieder bis zum Himmel und zurück. So bleibt der Spieler an der Reihe, bis er falsch wirft bzw. seinen Kasten nicht trifft. Er merkt sich seine Zahl bei der er ausschied und macht, wenn er wieder dran ist, dort weiter. Der nächste Spieler kommt auch zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfkastens oder neben ein Feld hüpfert. Beim nächsten Spieler beginnt das Spiel wieder bei 1 und so weiter.

Welcher Spieler schafft zuerst den Weg mit seinem Stein bis in den Himmel?

Briefhopse

Malt den Brief und die übrigen Kästen mit den entsprechenden Zahlen auf dem Boden auf.

Nun beginnt das Spiel:

Als erstes hüpfert ihr nacheinander mit beiden Beinen vom Kasten mit der Nummer 1 über die fortlaufenden Zahlen bis zu dem mit der Nummer 9 und zurück.

Nun auf dem rechten Bein hüpfend von Kasten 1 bis Kasten 4 hüpfen. Mit gegrätschten Beinen zeitgleich auf die Zahlen 5 und 6 springen. Auf dem rechten Bein hüpfend auf den Kasten Nummer 7 springen. Erneut mit gegrätschten Beinen auf 8 und 9. Jetzt ein Sprung bei dem ihr euch dreht und auf selbe Weise hüpfend zurück.

Danach der selbe Weg hüpfend auf dem linken Bein.

Zum Schluss mit gekreuzten Beinen die Kästen 1 bis 4 springen. Bei den Zahlen 5 und 6 mit gegrätschten Beinen springen. Auf Kasten 7 mit gekreuzten Beinen hüpfen. Auf die Zahlen 8 und 9 wieder mit gegrätschten Beinen springen. Nun umdrehen und das Gleiche zurück.

Nicht leicht - aber Spaßig!

Hinkepott

Malt das Spielfeld mit Straßenkreide auf eine freie Fläche auf. Der erste Spieler fängt an und wirft einen Stein in das Hüpfkastenfeld mit der Zahl 1. Nun springt er auf einem Bein los, wobei er das Feld mit dem Stein überspringt. Er hüpfet nacheinander auf die Felder 2 bis 7. Im Kasten Nummer 7 kann er sich kurz ausruhen, wozu er das zweite Bein abstellen darf. Danach hüpfet er von 7 abwärtszählend bis 2 zurück. Dort hält er an und hebt den Stein auf. Mit diesem in der Hand hüpfet er zurück aus dem Spielfeld. Nun beginnt er erneut. Im zweiten Durchgang muss er den Stein auf den Kasten 2 werfen und später diesen beim Springen auslassen. So geht das Spiel immer weiter bis zum Kasten 7. Der Spieler scheidet aus bzw. der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn er mit dem Stein nicht den entsprechenden Kasten trifft, wenn der Spieler hinfällt oder wenn er auf eine der aufgezeichneten Linien tritt. Beim zweiten Spieler verläuft die Spielweise gleich. Sind reihum alle Spieler ausgeschieden, ist der erste Spieler wieder an der Reihe. Er macht mit der Zahl weiter, bei der er zuvor ausgeschieden ist.

Wer schafft als ersten einen kompletten Hüpf-Durchgang?

Hüpf Schnecke

Malt das Schneckenhaus mit Straßenkreide auf eine freie Teerfläche oder das Hopfpflaster auf. Der erste Spieler wirft einen Stein auf das Kästchen Nummer 1. Er hüpfet auf dem rechten Bein direkt auf das erste Feld. Dort schiebt er mit der Fußspitze des anderen Fußes (des linken) den Stein auf das nächste Feld weiter. Auf diese Weise fährt er fort. Tritt er mit seinem Fuß auf eine der aufgezeichneten Linien, muss er ausscheiden und der nächste Spieler ist dran. So machen alle auf die gleiche Weise weiter. Sind alle ausgeschieden, kommt wieder der Spieler, der begonnen hat, dran. Er macht bei der Zahl weiter, bei der er ausgeschieden ist. So verläuft das Hüpfspiel für alle Spieler.

Wer erreicht als Erster das leere Feld in der Mitte des Schneckenhauses und gewinnt das Spiel?



Bockspringen

Ihr benötigt kein Material und am besten eine Wiese.

Ein Kind stellt sich gebückt hin, das andere springt mit gegrätschten Beinen drüber. Dieses Kind bückt sich (in entsprechender Entfernung) nun ebenfalls, nächstes Kind springt drüber usw. Ist das letzte Kind gesprungen, erhebt sich das letzte Kind in der Reihe und springt nun über alle gebückten Kinder.

Apfel , Birne, Kirsche, ein Spiel aus Israel

Hast du schon mal 'ne Birne springen sehen? Mit diesem Spiel ist's möglich! Ihr seid fünf bis acht Kinder und habt ein mehrere Meter langes Sprungseil. Bis auf die zwei Spieler, die das Sprungseil kreisen lassen, gebt ihr euch "Obstnamen" wie z.B. Apfel, Birne, Banane, Orange, Kirsche.

Beim Einspringen, ist jeder einzeln dran. Nach ein paar Übungsrunden nennen die Schwinger zuerst zwei Obstsorten - jetzt springen nur die Kinder, die diesen Obstnamen haben. Dann nennen sie immer mehr Obstsorten und schließlich heißt es "Apfel, Birne, Kirsche". Dann sind alle Kinder an der Reihe und müssen versuchen, gleichzeitig über das Seil zu hüpfen. Na, daraus kann doch nur Obstsalat werden!

Murmelspiele:

Einlochen

Ihr benötigt Murmeln, eine Startmarkierung und einen Holzstab oder ein Band. Im Sandkasten (Sprunggrube) werden kleine Löcher gegraben. Startmarkierung mit Band o.ä. Die Murmeln müssen von der Startlinie aus in das Loch geworfen / gerollt / geschnipelt werden. Wer die meisten Murmeln im Loch versenken konnte, ist Sieger

Abtreffen

Dazu benötigt ihr Murmeln und Kreide. Auf einem Hartplatz (Sportplatz) werden große Murmeln ausgelegt. In bestimmter Entfernung werden mit Kreide Startlinien bzw. Kreise (Ø ca. 1 m) um die großen Murmeln gezogen. Die Kinder stehen an der Startlinie bzw. um den großen Kreidekreis herum. Abwechselnd versucht jedes Kind die große Murmel mit seiner kleinen Murmel zu treffen. Man kann aber auch um große Murmel einen kleinen Kreis (Ø ca. 20 cm) ziehen. Wer es schafft, die große Murmel aus dem Kreis zu schnipeln, hat gewonnen)

Blinde Kuh

Hierfür wird eine Augenbinde (Schal ...) sowie eventuell ein Pfosten und Absperrbänder benötigt.

Mit den Pfosten und den Absperrbändern könnt ihr eine Fläche abgrenzen. habt ihr das nicht können natürlich auch Personen die Begrenzung bilden. Einem Kind werden die Augen verbunden. So muss es versuchen, die anderen Kinder, die im abgegrenzten Areal herumlaufen, zu fangen

Fährmann, wie tief ist das Wasser?

Wo auch immer werden eine Start- und Ziellinie mit Kreide markiert (Entfernung Start – Ziel ca. 30 m) Ein Kind ist der Fährmann (steht beim Ziel). Die übrigen Kinder stellen die Frage: Fährmann, wie tief ist das Wasser?

Der Fährmann antwortet wie er möchte mit tief, seicht, flach, ozeantief...

Übrige Kinder fragen: Wie kommen wir rüber? Fährmann antwortet: krabbeln, rückwärts, seitwärts, auf einem Bein...

Die Kinder laufen los; alle, die erwischt werden (abtatschen), sind auch Fährmann: Der Letzte, der übrig bleibt, ist neuer Fährmann

Hahnenkampfspiel - Vorsichtig spielen

Je zwei Kinder stehen sich auf dem Wiesengelände gegenüber. Kinder stehen dabei auf einem Bein, Arme sind verschränkt. Auf ein Startkommando hüpfen die Kinder aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Der Gegner darf nicht mit den Ellbogen gestoßen werden! Auf körperlich möglichst gleich starke Paare achten!



Schatten fangen

Ein oder zwei Kinder sind die Fänger; Gefangen wird nicht durch Abtatschen, sondern „betreten“ des Schattens.

Nach kurzer Zeit Wechsel der Fänger!

Schlangenspiel

Alle teilnehmenden Kinder bilden eine lange Schlange (Hände auf den Schultern des Vordermanns). Das erste Kind in der Schlange versucht, das letzte zu erwischen. Die Kinder in der Schlange versuchen, dies zu verhindern (Hände dürfen nicht von den Schultern genommen werden!). Wird das letzte Kind erwischt, reiht es sich ganz vorne in der Schlange ein und ist jetzt der Schlangenkopf.

Seil springen

Benötigt wird ein langes Springseil. Zwei Kinder halten und schwingen das lange Seil an den Enden. In der Mitte stehen 1 – Kinder und hüpfen.

Kieseljagd

Ihr braucht nur einen Kieselstein. Mehr nicht. Die Spieler stellen sich nebeneinander auf und halten die aneinander gelegten Handflächen halb offen nach vorn. Ihnen gegenüber steht der Spielleiter, der einen Kieselstein in der Hand hält. Der Spielleiter bewegt sich nun von einem Spieler zum nächsten und tut so, als wolle er den Kieselstein in die Hände der Spieler gleiten lassen. Lässt er ihn plötzlich in die Hand eines Spielers fallen, so versucht dieser, einen vorher festgelegten Punkt zu erreichen. Die anderen Kinder wollen dies verhindern, indem sie ihn abschlagen. Gelingt es dem Spieler, das Ziel zu erreichen, so wird er Spielleiter, andernfalls derjenige, der ihn abschlägt. Der bisherige Spielleiter wird zum Läufer.

Treff das Quadrat

Zeichne ein 25 x 50 cm großes Rechteck auf den Boden und teile das Feld durch eine Mittellinie in zwei Quadrate. In eines der Quadrate legt man einen Stein. Aus ca. 3 m Entfernung muss der erste Spieler der ersten Mannschaft versuchen, in das Quadrat mit dem Stein zu treffen. Gelingt ihm dies, so erhält seine Mannschaft zwei Punkte, trifft er daneben, gibt es noch einen Punkt. Danach ist der erste Spieler der anderen Mannschaft an der Reihe.

Korbtreffer

Ein Korb oder eine Tasche wird an einem Faden an einen Ast gehängt. Nicht über Kopfhöhe der Kinder hängen! Die Kinder sammeln Steine. Nacheinander darf jedes Kind versuchen, aus 3 m Entfernung einen Stein in den Korb zu werfen. Pro Stein ein Punkt!

Werf die Kastanie

Jeder Spieler erhält zwei Kastanien. Der erste Spieler wirft einen Stein nach vorn, danach nimmt er eine seiner Kastanien und versucht, diese möglichst dicht an den Stein heran zu werfen. Danach ist der nächste an der Reihe. Der Spieler, dessen Kastanie am nächsten am Stein liegt, darf in der folgenden Runde beginnen.

Hans, du spinnst!

Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Ein Kind ist die Mutter, ein anderes ist Hans. Der Rest der Kinder vertritt unterschiedliche Berufe, welche die Kinder kennen. Die Mutter spricht in Abwesenheit von Hans mit den Einzelnen ihre Berufe ab. Danach ruft sie Hans zu sich und sagt z.B.: „Hans, geh zum Bäcker und hol Brötchen!“ Hans geht zu einem Kind in der Reihe und sagt: „Ich hätte gerne Brötchen!“ Wenn das angesprochene Kind nicht der Bäcker ist, sagt es: „Hans, du spinnst!“ Ist es aber der Bäcker, so antwortet es: „Braver Hans!“ Danach wird eine neue Runde gespielt.



Chinesische Mauer

Benötigt wird ein eingegrenztes Feld. Ein Spieler ist der Fänger. Er steht hinter einer Linie, ca. 20 m vom Rest der Gruppe entfernt, die ebenfalls hinter einer Linie steht. Wenn der Fänger „Chinesische Mauer“ ruft, müssen die anderen versuchen, seine Linie zu erreichen. Wer dieses schafft, ist frei, wer gefangen wird, verwandelt sich in die „Chinesische Mauer“. In der nächsten Runde kann die „Chinesische Mauer“ dem Fänger helfen. Die Spieler müssen zwar starr auf ihren Plätzen bleiben, dürfen aber ihre Arme ausstrecken. Wer beim Laufen von einem Teil der Mauer berührt wird, muss sich ebenfalls verwandeln. Wer als Letzter gefangen wird, ist in der neuen Runde der Fänger.

Torwächter

Nach der Schule spielen die Jungen in Afghanistan gerne auf der Straße das Spiel „Torwächter“. Die Zahl der Mitspieler ist beliebig. Man braucht nur einen kleinen Ball. Die Spieler stehen breitbeinig im Kreis, so dass die eigenen Füße die des Nachbarn berühren. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und bekommt den Ball. Der Spieler in der Mitte versucht den Ball zwischen den Beinen eines Mitspielers durchzurollen. Dieser muss schnell die Füße zusammennehmen, um den Ball aufzuhalten. Wer den Ball durchlässt, scheidet aus. Wenn alle Spieler ausgeschieden sind, beginnt das Spiel von vorne.

Ball ausweichen

Viele Kinder können mitspielen. Sie brauchen nur einen weichen Gummiball. Die Spieler bilden einen großen Kreis. Einer stellt sich in die Mitte. Ein Spieler aus dem Kreis fängt an und wirft den Ball auf den Spieler in der Mitte. Der muss sich bücken oder dem Ball ausweichen, um nicht getroffen zu werden. Gelingt ihm dies, darf der nächste werfen, und zwar kommt der Reihe nach jeder dran. Wer den Spieler in der Mitte trifft, darf seinen Platz einnehmen. Es kommt darauf an, dass man in die Mitte kommt und dort möglichst lange bleibt.

Afghanische Kinder nennen dieses Spiel „Shash na panj“, das heißt „fünf statt sechs“.

Viele Kinder können mitspielen. Zuerst wird ein Spielleiter gewählt. Er gibt jedem Spieler eine Nummer, die dieser sich gut merken muss. Jeder muss auch die Nummern der anderen behalten. Der Spielleiter eröffnet das Spiel, indem er eine Nummer ausruft. Der Spieler dieser Nummer ruft schnell eine andere Nummer usw. Ruft ein Spieler eine Nummer, die es im Spiel gar nicht gibt, oder macht er eine zu lange Pause, scheidet er aus. Der Spieler, der am längsten im Spiel bleibt, gewinnt.

Rhythmus - free style

Allen Kindern, die sich gerne neue Tanzschritte ausdenken, gefällt das Spiel „Mach meine Füße nach“. Sechs bis zehn Spieler bilden einen Kreis. Einer wird zum Vortänzer bestimmt und stellt sich in die Kreismitte. Ein Spieler aus dem Kreis wird als Spielleiter gewählt. Er beginnt, einen Rhythmus zu klatschen. Alle anderen klatschen mit. Der Vortänzer stellt sich vor den Spielleiter und macht einige Tanzschritte nach dem Rhythmus. Wenn er aufhört, versucht der Spielleiter die Tanzschritte nachzumachen. Gelingt ihm dies, wird er Vortänzer und jemand anders Spielleiter. Dann beginnt das Spiel von vorn. So geht es weiter, bis jeder einmal Vortänzer war.



Gruppen bilden

Dieses einfache Spiel ist bei den Mbundu-Kindern in Angola beliebt. Acht bis zwanzig Kinder und ein Spielleiter können mitspielen. Die Spieler gehen im Kreis. Wenn der Spielleiter eine Zahl zwischen eins und fünf ruft, laufen die Spieler sofort zu Gruppen in der Größe dieser Zahl zusammen. Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, scheiden diese Spieler aus.

Für das Spiel kann man auch einmal die Zahlen in der Sprache der Mbundu-Kinder verwenden: eins - mosi, zwei - vali, drei - tatu, vier - gualla, fünf - talu

Impressum:

Deutsches Rotes Kreuz
Kreisverband Duisburg e. V.
Abteilung Jugendrotkreuz

Am Burgacker 30
47051 Duisburg

