

Wie spielt die Welt?

Für wen ist dieser Artikel geeignet?

Für alle, die auf der Suche nach Spielen für Gruppen sind. Das können Eltern sein, die für den Geburtstag ihres Kindes noch ein Spiel brauchen. Das können aber auch Jugendliche sein, die für ihr Sozialpraktikum, FSJ, BFD usw. Spielideen suchen. Oder auch Erzieher:innen und Lehrer:innen, die mal etwas Neues mit ihrer Gruppe spielen wollen.

Wir alle kennen Spiele aus unserer Kindheit oder aus unserer heutigen Lebenswelt. Allerdings lohnt es sich einen Blick auf die Welt zu werfen und dabei zu entdecken wie in anderen Ländern oder auf anderen Kontinenten gespielt wird.

Südamerika – Kuba – Blumengarten

Die Kinder sitzen im Kreis. Der:die Anleiter:in gibt jedem:jede den Namen einer Blume. Danach sagt der:die Anleiter:in: "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 hab es gesehen, aber die Nelke fehlte!" usw. Wer zu antworten vergisst, sich verspricht oder eine Blume nennt, die nicht im Kreis vorhanden ist, soll ein Pfand abgeben. → Hier kann man sich auch eine andere Strafe überlegen. Spielt man es beispielweise stehend im Kreis, könnte man sagen, dass man sich als Strafe hinsetzen muss.



Asien – Vietnam – Drachenspiel

Ein Kind ist der:die "Drachenfänger:in" und steht einem vielfüßigen Drachen gegenüber. Diesen Drachenkörper bilden 4-6 Kinder, die sich dicht hintereinander aufstellen und sich mit beiden Armen an dem jeweiligen Kind davor festhalten. Der:die Drachenfänger:in soll nun, um den Drachen zu bezwingen, ein Kind des Drachenkörpers berühren. Deshalb versucht das erste Kind, das den Kopf des Drachens darstellt, der:dem Fänger:in geschickt auszuweichen. Die anderen Kinder natürlich ebenfalls. Gelingt es der:dem Fänger:in, ein Kind des Drachenkörpers zu ergreifen, wird das Kind zum neuen Fänger:in → Hier kann man auch gerne die Regeln anpassen. So kann der Drachenkörper aus mehr als 6 Kindern

bestehen. Oder es gibt mehrere Drachenfänger:innen.

Afrika – Ruanda – Gutera Uriziga

Mit Stöcken und Reifen spielen Kinder auf der Straße "Gutera Uriziga". Jede beliebige Zahl von Kindern kann mitspielen. Ein:eine Spielleiter:in wird gewählt. Jeder:jede Spieler:in braucht einen Stock von ungefähr 1,5 Meter Länge. Der:die Spielleiter:in braucht einen großen Reifen. Die Spieler:innen stellen sich mit ihren Stöcken Schulter an Schulter in einer Reihe auf. Der:die Spielleiter:in steht an einem Ende der Reihe in einer Entfernung von ca. 15 Metern. Die Spieler:innen halten ihre Stöcke wurfbar. Dann rollt der:die Spielleiter:in den Reifen vor der Reihe der Spieler:innen entlang, die versuchen ihren Stock durch den Reifen zu werfen. Wer es

schaft, bekommt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger:in. → Hier kann man gut die Regeln anpassen. So kann man den Abstand variieren von dem Spielleiter zu den Kindern. Und die Kinder müssen auch nicht zwingend Schulter an Schulter stehen.

Europa – Dänemark – Wie bist du übers Meer gekommen?

Es werden zwei gegenüberliegende Linien in einem Abstand von fünf Meter gezogen. Das soll das eine Ufer sein. Ein Kind wird als Fischer:in ausgewählt und sie:er stellt sich hinter eine Linie. Die anderen Kinder stellen sich hinter die andere Linie. Die Kinder rufen nun im Chor zur Fischer:in hinüber: "Fischer:in, wie bist du übers Meer gekommen?" Daraufhin zeigt die Fischer:in, eine Geste, z.B. hüpft sie auf einem Bein oder sie springt rückwärts. Nun müssen die Kinder dies nachmachen und versuchen dabei, das andere Ufer zu erreichen. Die Fischer:in aber bewegt sich in gleicher Weise und versucht,

ein Kind zu fangen. Gelingt es der Fischer:in, ein Kind zu fangen, dann wird das gefangene Kind zur neuen Fischer:in. Die Fischer:in muss sich immer wieder etwas Neues einfallen lassen, um das Meer zu überqueren.

Nordamerika – USA – Blau und Rot

Ein Kind wird Farbsager:in und die anderen Kinder teilen sich in eine blaue und eine rote Gruppe auf. Beide Gruppen stellen sich einander gegenüber in je einer Reihe auf. Zwischen den Gruppen sollten etwa zwei bis drei Meter Platz sein. Nun drehen alle Kinder sich um und stehen mit dem Rücken zueinander. Der:die Farbsager:in stellt sich etwas abseits der Gruppe auf. Dann ruft der:die Farbsager:in entweder "blau!" oder "rot!". Die genannte Farbe der Gruppe ist somit die Fänger:innengruppe und ihre Mitglieder drehen sich so schnell wie möglich um, um zu versuchen, möglichst viele der anderen von der davonlaufenden Gruppe zu fangen. Alle ge-

fangenen Kinder gehören dann zur gegnerischen Mannschaft und das Spiel beginnt von neuem.

Australien – Wo ist das Pferdchen?

Es wird ein größeres Spielfeld abgesteckt. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein kleiner Kreis, aus dem die Fänger:innen ihre Jagd starten. Drei Pferdefänger:innen stellen sich hier auf. Im äußeren Teil traben die Pferde (maximal 10 Kinder), die alle mit den Tüchern im Hosenbund ausgestattet sind. Auf ein Startzeichen hin beginnt die Jagd. Wer sein Schwänzchen verliert, gilt als gefangen. Dazu müssen die Pferdefänger:innen das Tuch abreißen. Das Spiel endet nach zwei Minuten. Wer nicht gefangen wurde, hat das Spiel gewonnen. Im neuen Spiel werden die Fänger:innen zu Läufer:innen. → Hier muss man sich nicht zwingend an die Regeln halten. Man kann die Anzahl der Kinder auch erhöhen oder verringern. Auch können die Kinder mehrere Tücher einstecken haben.



Quellen:

Unicef. 2009. *Spiele rund um die Welt*. <https://www.unicef.de/download/10560/bc863992e19-de55ce81c1d967e583791/spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf-data.pdf>. (abgerufen am 05.05.2022).

Klingsporn, Edith; Schäfers, Eva. *Spiele aus aller Welt: Mit mehr als 50 Spielen um die Welt*. Wissenschaftsladen Bonn e.V.

Fotonachweis:

Alexas_Fotos auf Pixabay