



www.kinderkonsulat.de - Stark für Kinder

Sebastian Pesch
Waldheim 1
D-24631 Langwedel / Holstein

Tel. 04329-9270-28 (im Waldheim a.B.)
E-Mail: kinderkonsulat@web.de



Projekt Idee: „Spiele der 5 Kontinente“

Ein Projekt von “Kinderkonsulat.de” für die Schulsozialarbeit Bornhöved.

Aufgaben und Ziele des Events

Spiele aus verschiedenen Kulturen und Ländern
kennen lernen und spielen können.

Location

Grund- und Hauptschule in 24619 Bornhöved

Teilnehmerkreis (TN)

ca. 300 Grundschüler in 2 Schul-Doppelstunden á 150 TN

Team

Orga-Leitung: Sebastian Pesch

Stationsleitungen: Lehrerkollegium

Klassen-Riegen-Leitung: Schülerteam Hauptschule

Spiele der 5 Kontinente

Ursprünglich 25 Spiele aus verschiedenen Ländern der 5 Kontinente.

Davon 8 Spiele ausgewählt zur Durchführung des Schulevents.



Spiele aus 5 Kontinenten

Caixeta

(gesprochen:
"Kaischeta")

Caixeta heißt im portugiesischen:
"Kleine Schachtel".

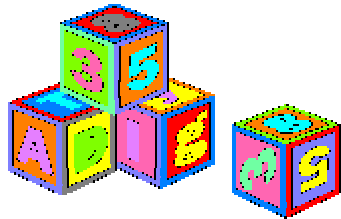
Herkunft: Brasilien

Teilnehmer: 2 - 6 Mitspieler

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 3 m Durchmesser

Material: Würfel oder Schachtel,
Murmeln, Nüsse, Spiel- oder
Kieselsteine



Vorbereitung:

Ein Würfel oder eine Schachtel mit quadratischen Seiten wird mit den Buchstaben "P", "D", "T", und "R" beschriftet. Beim Würfel bleiben zwei Seiten unbeschriftet. In der deutschen Übersetzung könnte man auch die Buchstaben "G", "L", "E" und "A" nehmen.



Bedeutung / Spielzug:

P / G -> bedeutet: PONHA = Gib Einen

D / L -> bedeutet: DEIXA = Lass alle so, wie es ist

T / E -> bedeutet: TIRA = Nimm Einen

R / A -> bedeutet: RAPA = Nimm Alle



Caixeta - Spielbeschreibung:

Murmeln, Nüsse, Spiel- oder Kieselsteine werden zuerst in gleicher Zahl zwischen den Spielern aufgeteilt.

Zu Beginn einer Spielrunde werden einer oder mehrere Spielsteine in die Mitte gelegt. Die Spieler würfeln nach einander. Jeder Buchstabe, der oben zu lesen ist, bestimmt den weiteren Spielverlauf eines Spielers.

Ziel / Spielende:

Liegt in der Mitte kein Spielstein mehr, ist die Runde beendet. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Spielsteinen.

Varianten:

Das Spiel beginnt aufs Neue, wenn alle Spieler wieder einen Spielstein in die Mitte legen und anfangen, in Reihenfolge zu würfeln.

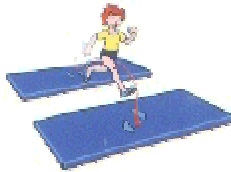
Gewinner wird, wer seinen Mitspielern alle Spielsteine abgenommen hat oder nach 10 Minuten die meisten Spielsteine besitzt.

Viel Spaß wünscht Ihr
Kinderkonsulat.de - Stark für Kinder.



Spiele aus 5 Kontinenten

Jump the river



Herkunft: Großbritannien

Teilnehmer: 4 und mehr Mitspieler

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 10 x 10 Meter
ab 12 Teilnehmer ca. 15 x 15 m

Material: 2 lange Taue *od.* 2 Turnmatten

Vorbereitung:

Der Fluß wird durch 2 parallel liegende Taue/Seile mit geringem Abstand markiert. Statt der Seile können auch Turnmatten den Fluss mit Ufer markieren. Fange mit etwa 80 cm Abstand an (je nach Alter).

Spielbeschreibung:

Die Spieler stehen in einer Reihe vor dem Fluss. Alle springen auf die andere Seite (Art: Schlussprung). Wenn alle Spieler auf der anderen Uferseite angekommen sind, wird der Fluss um ca. 5 - 10 cm verbreitert. Alle Teilnehmer springen zurück auf die andere Seite. - So geht es immer weiter.

Ab einer gewissen Distanz können die Spieler Anlauf nehmen zum Sprung.

Ziel / Spielende:

Die Spieler, die in den Fluss fallen, scheiden aus und werden Beobachter des Spieles.

Wenn nur noch wenige Spieler übrig sind, ist das Spiel zu Ende. Ein Einzelsieger wird nicht ermittelt.

Variante:

Die Spieler können sich auch hintereinander aufstellen und einzeln über den markierten Fluss springen.

Natürlich kann auch ein Einzelsieger ermittelt werden.

Viel Spaß wünscht Ihr
Kinderkonsulat.de - Stark für Kinder.



Spiele aus 5 Kontinenten

Gefährliche Ladung



Herkunft: Brasilien

Teilnehmer: 2 - 8 Mitspieler

Alter: ab 8 Jahre

Spielefläche: ca. 4 x 10 Meter

Material:

je Spielpaar: 2 Stäbe und 1 Ball

Vorbereitung:

Der Ball wird auf die zwei parallel gehaltenen Stäbe gelegt.

Spielbeschreibung:

Je zwei Spieler tragen die gefährliche Ladung (den Ball) über eine bestimmte Strecke vom Start zum Ziel. Doch Vorsicht, der Ball rollt gerne über die Stäbe und fällt auch schon mal runter. Dann muß das Spielpaar von vorne starten.

Ziel / Spielende:

Nach einem Probelauf kann die Ladung in einem Wettspiel vom Start zum Ziel transportiert werden.

Variante:

Fällt ein Ball mal runter, kann er in der Strecke neu aufgelegt werden (an der Stelle, wo er runter gefallen ist). Das Spielpaar setzt den Weg von dieser Stelle aus fort.

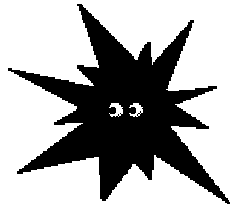
Auf der Strecke können Hindernisse aufgestellt werden. Die Spielregeln werden vor dem Start verabredet.

Viel Spaß wünscht Ihr
Kinderkonsulat.de - Stark für Kinder.



Spiele aus 5 Kontinenten

Wheel and tunnel relay



Herkunft: Australien

Teilnehmer: ab 16 Mitspieler
(4-8 Spielgruppen mit 4-8 Spielern)

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 10 x 10 Meter

Material: 4 - 8 Bälle

Vorbereitung:

In einer Spielgruppe stehen alle Spieler in einer Reihe hintereinander. Die Beine sind gespreizt und bilden einen Tunnel.

Die Spielgruppen stellen sich so auf, dass sie wie Speichen an einem Rad angeordnet stehen. (4 Gruppen wie ein Kreuz) - Alle Spieler schauen zum Mittelpunkt des Rades.

Im Mittelpunkt steht der erste Spieler einer Gruppe, mit dem Rücken zur Gruppe. Der erste Spieler hält einen Ball fest.

Spielbeschreibung:

Nach dem Startzeichen rollt der erste Spieler seinen Ball durch den Tunnel seiner Gruppe zum hinteren Spieler. Der hintere Spieler packt den Ball und läuft los. Er läuft im Kreis außen um die Spielgruppen herum. Kommt er wieder zu seiner Gruppe, stellt er sich vorne in den Mittelpunkt des Rades, mit dem Rücken zu seiner Gruppe, und rollt den Ball ebenfalls durch die Beine seiner Mitspieler zum letzten Spieler in seiner Reihe. Dieser greift den Ball, läuft los ... usw.

Ziel / Spielende:

Das Spiel endet, wenn die Gruppenmitglieder ein mal den Ball hatten und um das Rad der Spielgruppen gelaufen sind.

Sieger ist die Gruppe, bei der der 1. Spieler wieder vorne angekommen ist und den Ball fest hält.

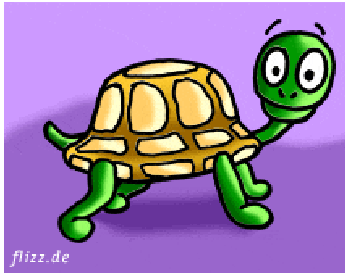
Varianten:

Der Ball kann auch über die Köpfe oder an den Hüften vorbei weiter nach hinten gegeben werden.



Spiele aus 5 Kontinenten

Schildkröte



Herkunft: China

Teilnehmer (TN): 6 - 10 Mitspieler

Alter: ab 6 Jahre

Spielfläche:
mindestens ca. 6 m Durchmesser

Material: (Schuhe der TN)

Vorbereitung:

Alle Mitspieler ziehen ihre Schuhe aus und legen diese innerhalb eines ca. 1,75 m großen Kreises auf einen Haufen zusammen.

Spielbeschreibung:

Aus den Mitspielern wird ein Spieler ausgewählt. Er wird "Schildkröte" und bewacht die (Schuhe wie eine Schildkröte ihre) "Eier".

Die Schildkröte bleibt innerhalb des Kreises. - Sie kann auf den Eiern sitzen, sich über sie legen oder sie mit Füßen halten.

Die übrigen Spieler sitzen um den Kreis herum wie die "Möwen". Als Möwen versuchen sie, die Eier (ihre Schuhe) zu rauben. Dabei dürfen sie nicht vom Arm oder Fuß der Schildkröte berührt werden.

Wer berührt wird, muss sein stibitztes Ei zurück legen.

Ziel / Spielende:

Wer zuerst seine eigenen Schuhe wieder hat, ist erster Sieger. Das Spiel geht weiter.

Varianten:

Das Spiel kann enden, wenn der erste Mitspieler zwei Schuhe (ein Paar) erobert hat, egal welche zwei.

Das Spiel läuft, und alle versuchen, die "Schildkröte" abzulenken, damit andere die "Eier" rauben können, ohne von der "Schildkröte" getickt zu werden.



Spiele aus 5 Kontinenten

“Sol, Luna y Estrellas” Sonne, Mond u. Sterne



Herkunft: Spanien

Teilnehmer: ab 10 Mitspieler

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 10 x 15 Meter

Material: -keins-

Vorbereitung:

Von allen Mitspielern wird ein “Spielleiter” bestimmt. Der bleibt an einem Ende des Spielfeldes stehen. Die übrigen Spieler stellen sich am anderen Ende des Spielfeldes nebeneinander auf.

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter dreht der Gruppe den Rücken zu, schließt die Augen und ruft laut: “Eins, Zwei, Drei. Sonne, Mond und Sterne.”

Dann dreht er sich blitzschnell um und guckt, ob noch ein Kind läuft bzw. sich bewegt.

Die Gruppe darf nur laufen, wenn der Leiter ihnen den Rücken zudreht. Sobald sich der Spielleiter nach dem Ruf umdreht, darf sich kein Spieler mehr bewegen.

Ziel / Spielende:

Wird ein Kind in Bewegung ertappt, muss es zur Startlinie seiner Gruppe zurück.

Kommt ein Kind im Ziel / beim Spielleiter an, ohne ertappt zu werden, ist es der (erste) Gewinner.

Varianten:

Gewinnen kann nur die Gruppe im Team. Das heißt, erst, wenn der letzte Spieler im Ziel angekommen ist, haben die Teilnehmer der Gruppe gewonnen.

Die Spieler in der Gruppe könnten auch Pärchenweise - Hand in Hand - laufen. Wird ein Spieler in Bewegung ertappt, muss das Pärchen, in dem der Spieler ertappt wurde, an die Startlinie der Gruppe zurück.



Spiele aus 5 Kontinenten

Calles y avenidas

Ein Laufspiel

Verfolgungsjagd durch Strassen
und Gassen.



Herkunft: Ecuador

Teilnehmer: 18 + 3 Mitspieler
(oder 24 + 3 oder 30 + 3 usw.)

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 4 x 8 Meter

Material: -keins-

Vorbereitung:

Die Spieler bilden 6er-Reihen. Diese Längsreihen stehen hintereinander.

Jeder einzelne Spieler muss die ausgestreckte Hand des neben-, hinter- oder vorstehenden Spielers noch mit seiner ausgestreckten Hand fassen können.

Zudem gibt es einen Spielleiter, einen Gejagten und einen Verfolger.

Spielbeschreibung:

Ein Spieler wird von einem anderen Spieler verfolgt. - Der Spielleiter steuert mit seinem Ruf die Spieler in den Reihen.

Ruft der Spielleiter "calles (caies)", fassen sich die Spieler in Querreihen bei den Händen.

Lautet der Ruf "avenidas" machen alle Spieler eine Vierteldrehung und fassen die Hände in Längsreihen.

Gewechselt wird schnell und unregelmäßig.

Ziel / Spielende:

Ziel des Spiels ist es, dem Verfolger den Weg abzuschneiden.

Spielende ist, wenn der Verfolger den Gejagten antickt oder wenn eine vorher vereinbarte Zeit überschritten ist. Bei Zeitüberschreitung kann man den Gejagten zum Sieger erklären.



Spiele aus 5 Kontinenten

Wirbelsturm



Herkunft: Mauritius

Teilnehmer: ab 10 Mitspieler

Alter: ab 8 Jahre

Spielfläche: ca. 15 x 15 Meter

Material: -keins-

Vorbereitung:

Alle Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld. Ein erstes Fängerpärchen wird ausgewählt. Sie packen sich an den Händen und sind der erste Wirbelsturm.

Spielbeschreibung:

Der Wirbelsturm jagt die restlichen Spieler über das vorher festgelegte Spielgebiet. Wird ein Spieler vom Wirbelsturm erfasst (getickt), schließt er sich dem Wirbelsturm (als 3. Spieler in der Kette) an.

Die Jagd geht jetzt mit drei Spielern in der Kette weiter, bis die Kette aus 4 Spielern besteht. - Ist das der Fall, teilen sich die Spieler in zwei Ketten/Pärchen auf. So sind jetzt zwei Wirbelstürme entstanden, die sich wieder neue Spieler erfassen. Immer, wenn 4 Spieler zusammen eine Kette bilden, teilen sie sich in Zweier-Gruppen auf.

Ziel / Spielende:

Wer sich bis zum Schluss vor dem Wirbelsturm retten kann, ist Sieger.

Variante:

Es ist auch möglich, Dreier-Ketten bilden zu lassen und mit 3 Spielern als Wirbelsturm zu jagen. Geteilt wird dann bei 6 Spielern in der Kette.

Viel Spaß wünscht Ihr
Kinderkonsulat.de - Stark für Kinder.