

Spiele aus aller Welt



DAS SPIELEN ist vermutlich so alt wie die Menschheit. Schon immer haben Kinder – und natürlich auch Erwachsene – in der einen oder anderen Weise miteinander gespielt. Heute haben die verschiedenen Kulturen der Welt ihre eigenen Spiele. Die Spiele sind mehr oder minder stark von diesen Kulturen geprägt. Viele Menschen unterschiedlicher Herkunft und Kultur leben heute bei uns. Diese uns vielfach noch fremden Nachbarn bringen uns nicht zuletzt ein großes und spannendes Reservoir an Spielen mit, welche ein aktives Miteinander und Füreinander zu fördern und zu unterstützen vermögen. Im Folgenden präsentieren wir eine kleine Auswahl von beliebten „Spiele aus aller Welt“.

Die hier vorgestellten Spiele eignen sich grundsätzlich für Kinder ab 6 Jahren, ein großer Teil davon kann auch schon von jüngeren Kindern gespielt werden. Die Erwachsenen sind selbstverständlich ebenfalls eingeladen mitzuspielen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Einer oder alle | Uno o todos

Zuerst ein Spiel zum Kennenlernen. Zu Beginn müssen sich die Kinder mit ihrem Namen vorstellen, sofern sie sich noch nicht kennen. Dann geht es los. Gespielt wird in einem abgegrenzten Spielfeld in der Größe von etwa 18 Meter mal 9 Meter (z.B. ein Volleyball- oder Basketballfeld). Ein Kind, der Fänger, befindet sich in der Mitte des Feldes. Die anderen Kinder stehen an einer der kurzen Seiten außerhalb des Feldes. Nun ruft der Fänger eines der Kinder bei seinem Namen. Das gerufene Kind muss nun versuchen, an dem Fänger vorbei auf die andere Seite des Spielfeldes zu gelangen, ohne vom Fänger angesprochen zu werden.

werden. Dabei darf das Kind das Spielfeld an den Seiten nicht verlassen. Anstelle des Namens eines der Kinder kann der Fänger aber auch „Alle“ rufen. In diesem Fall müssen alle Kinder zugleich versuchen, die jeweils andere Seite zu erreichen, ohne dabei angeschlagen zu werden. Wird ein Kind vom Fänger angeschlagen, bevor es die andere Seite erreicht hat, übernimmt es den Platz des Fängers.

Fuchs, Fuchs, wie spät ist es? | Tilki tilki saatin kaç?

Gespielt wird in einem Spielfeld, das mindestens an einer Seite durch eine Linie begrenzt ist oder in einer Sporthalle. Die Kinder stehen nebeneinander auf der einen Seite des Feldes hinter einer Linie bzw. an der Wand. Der Fuchs steht an der anderen Seite mit dem Gesicht von den Spielern abgewendet. Nun rufen die Kinder: „Fuchs, Fuchs, wie spät ist es?“ Der Fuchs antwortet ihnen mit einer Zahl zwischen 1 und 10. Entsprechend der genannten Zahl machen die Kinder Schritte auf den Fuchs zu. Sobald eines der Kinder den Fuchs erreicht hat, tippt es ihm mit der Hand auf den Rücken. Damit ist der Fuchs befreit. Er macht nun Jagd auf die Kinder. Alle Kinder laufen schnell davon und versuchen, über ihre Linie bzw. an ihre Wand in Sicherheit zu gelangen. Wer vorher vom Fuchs gefangen wird, setzt für das weitere Spiel aus. Die gefangenen Kinder warten auf der Spielfeldseite des Fuchses. Gelingt es allerdings einem anderen Kind, einen Gefangenen durch Anschlagen zu befreien, darf dieses wieder mitspielen. Der Fuchs hat gewonnen, wenn er alle Kinder gefangen hat. Gelingt ihm das nicht, kann der Fuchs nach einiger Zeit durch ein anderes (z. B. das zuletzt gefangene) Kind ersetzt werden, die anderen gefangenen Kinder können dann wieder mitspielen.



Heiße Kartoffel | Hot potatoe



Bei diesem Spiel geht es um schnelle Reaktion. Die Kinder stehen in einem Kreis, eines der Kinder hat einen Ball. Sie werfen sich den Ball zu. Ein weiteres Kind befindet sich in der Mitte des Kreises. Dieses versucht nun, entweder den Ball zu fangen oder aber das Kind anzuschlagen, das gerade den Ball in der Hand hält. So müssen die Kinder im Kreis den Ball immer schnell wieder abgeben – als wäre der Ball eine heiße Kartoffel – damit sie nicht von dem Kind in der Mitte angeschlagen werden. Konnte

der Ball einmal nicht gefangen werden, hat das Kind in der Mitte die Chance, ihn sich zu schnappen. Bekommt das Kind in der Mitte den Ball in seinen Besitz (durch Anschlagen des Kindes oder durch Fangen des Balls), so tauscht es den Platz mit dem Kind, das den Ball

zuletzt berührt hatte. Das neue Kind in der Mitte des Kreises macht nun seinerseits Jagd auf die „heiße Kartoffel“.

Gordischer Knoten

Hier geht es nun buchstäblich um das Miteinander, und zwar hautnah. Auch dieses Spiel kann man fast überall spielen. Eine Gruppe von Kindern stellt sich in einem großen Kreis auf. Dann schließen sie alle auf ein Zeichen ihre Augen und gehen langsam mit vorgestreckten Armen auf die Mitte des Kreises zu. Hier müssen sie versuchen, mit jeder ihrer beiden Hände die Hand eines anderen Kindes zu fassen. Durch Rufen „Hier ist meine Hand“ finden auch die letzten freien Hände zueinander. Auf ein weiteres Zeichen dürfen die Kinder nun ihre Augen wieder öffnen. Es ist ein riesiger „gordischer Knoten“ entstanden. Jetzt versuchen die Kinder, während sie sich weiter fest an den Händen halten, sich aus diesem gordischen Knoten zu befreien. Sie können dabei übereinander klettern und sich munter winden. Das gibt ein lustiges Durcheinander. Mal sehen, ob ihr den Knoten wohl wieder aufbekommt?

Mach meine Füße nach

Bei diesem Spiel geht es um Rhythmus und Konzentration. Wer sich gern neue Tanzschritte ausdenkt, der hat hieran bestimmt viel Spaß. Eine Gruppe von Kindern bilden einen Kreis. Eines der Kinder wird zum Vortänzer bestimmt und stellt sich in die Kreismitte. Der Vortänzer beginnt nun, mit seinen Händen einen Rhythmus zu klatschen. Alle anderen klatschen mit. Dann stellt sich der Vortänzer vor ein Kind im Kreis und macht einige Tanzschritte mit seinen Füßen nach dem geklatschten Rhythmus. Wenn er damit aufhört, versucht das andere Kind ihm gegenüber die Tanzschritte exakt nachzumachen. Wenn ihm dies gelingt, übernimmt er den Platz als Vortänzer in der Kreismitte. Macht das Kind beim Nachtanzen jedoch einen Fehler, dann geht der Vortänzer zurück in die Mitte, beginnt einen neuen Rhythmus zu klatschen und sucht sich ein anderes Kind aus dem Kreis aus, welches seine Tanzschritte nachmachen soll. Man sollte beim Spielen versuchen, dass jedes Kind mindestens einmal als Vortänzer an der Reihe war. Bei kleineren Kindern sollten die nachzumachenden Tanzschritte aber eine vorgegebene Anzahl von Takten bzw. Schritten nicht überschreiten.

Ente, Ente, Gans | Pato, pato, ganso



Eine Gruppe von Kindern sitzt in einem Kreis. Sie schauen alle in die Mitte des Kreises. Ein weiteres Kind befindet sich außerhalb des Kreises. Es geht langsam außen um den Kreis herum und berührt ein Kind nach dem anderen mit seiner Hand am Kopf. Jedes Mal, wenn es ein Kind am Kopf berührt, sagt es „Ente“. Das geht eine ganze Weile so: „Ente, Ente, Ente...“ Doch einmal sagt das umgehende Kind, wenn es ein sitzendes Kind am Kopf berührt, dann plötzlich „Gans“. Nun läuft es schnell weiter um den Kreis. Die Gans versucht, hinter dem

Kind herzulaufen und es einzufangen, bevor es seinen Platz im Kreis erreicht hat. Schafft es das Kind, auf den Platz der Gans zu gelangen, so ist es in Sicherheit. Gelingt es aber der Gans, das Kind einzufangen, bevor es seinen Platz erreicht hat, muss das Kind eine weitere Runde um den Kreis machen und eine neue Gans bestimmen.

Eiffelturm | Tour Eiffel

Gespielt wird in einem vorher vereinbarten Spielfeld, zum Beispiel auf einer Wiese, einem Spielplatz oder in einer Sporthalle. Die Kinder können im Spielfeld frei herumlaufen. Eines der Kinder ist der Fänger. Dieser versucht die anderen Kinder anzuschlagen. Wird ein Kind angeschlagen, so muss es auf der Stelle mit gespreizten Beinen und erhobenen Händen wie der Eiffelturm (Tour Eiffel) stehen bleiben. Ein anderes Kind kann allerdings den Eiffelturm befreien, indem es durch dessen Beine krabbelt. Dabei darf es vom Fänger nicht angeschlagen werden. Der Fänger versucht nun, möglichst alle Kinder in Eiffeltürme zu verwandeln, während die Kinder einander helfen und sich immer wieder gegenseitig befreien. Wenn der Fänger in einer vorgegebenen Zeit nicht alle Kinder in Eiffeltürme verwandelt hat, wird er durch ein anderes (z. B. das zuletzt angeschlagene) Kind ersetzt. So kann der Fänger sich wieder erholen und jedes Kind kommt auch mal als Fänger an die Reihe.



Seilspringen... mal anders

Dieses Spiel lässt sich besonders gut im Freien spielen, es geht aber auch in einer Sporthalle oder in einem großen Saal. Zwei Spieler, das können Kinder oder auch Erwachsene sein, halten ein Seil oder ein langes Gummiband. Für das Seil gibt es verschiedene Höhen, die durch Körperpositionen markiert werden: 1. Knie, 2. Hüfte, 3. Brust und 4. Kopf. In jeder Position müssen die anderen Kinder jeweils versuchen, das Seil mit mindestens einem Fuß zu berühren, ohne dabei mit dem Boden in Kontakt zu kommen. Lediglich bei der 4. Position (Kopf, das Seil wird hier oben auf ihrem Kopf gehalten) dürfen die Hände, jedoch kein anderes Körperteil den Boden berühren. Wer das Seil nicht mit mindestens einem Fuß berührt oder beim Springen mit dem Seil oder einem Körperteil auf den Boden kommt, muss aussetzen. Ist die 4. Position (Kopf) erreicht, wird von den Haltern wieder mit der 1. Position (Knie) begonnen. Gewonnen hat das Kind, das zuletzt fehlerfrei übrigbleibt, oder aber die Gruppe von Kindern, die insgesamt drei Durchgänge fehlerfrei geschafft hat.

Die Uhr des Vampirs | L'horloge du vampire

Buh! Jetzt wird es richtig gruselig. Ein Vampir wartet auf die Geisterstunde. Gespielt wird in einem vorher vereinbarten Spielfeld von etwa 15-18 Metern Länge. Die Kinder stehen auf einer Seite des Feldes, an der anderen Seite steht der Vampir. Der Vampir zählt die Stunden bis Mitternacht. Er ruft: „Die Uhr schlägt 1“, „Die Uhr schlägt 3“ usw. Die Kinder bewegen sich auf den Vampir zu, indem sie entsprechend der Stundenzahl Schritte oder Sprünge nach vorn machen. Der Vampir zählt die Stunden nicht in gleichen Abständen, aber immer aufsteigend. Die Kinder versuchen, zum Vampir zu gelangen und ihn anzuschlagen. Wenn

das gelingt, würde der Vampir zu Staub zerfallen und das ihn erlösende Kind seinen Platz übernehmen. Doch wenn die Kinder dem Vampir gefährlich nahe rücken, kann er auch rufen: „Die Uhr schlägt Mitternacht“. Jetzt zur Geisterstunde macht der Vampir seinerseits Jagd auf die Kinder, die vor ihm weglaufen. Für die Kinder gibt es kein Versteck. Das Kind, das zuerst vom Vampir angeschlagen wird, übernimmt nun seinen Platz... und eine neue Vampirjagd vor der nächsten Geisterstunde beginnt.

Drachenschlange | Rồng rắn lên mây



Eine Gruppe von Kindern bildet eine „Drachenschlange“, indem sie sich dicht hintereinander aufstellen und mit beiden Händen das jeweils vor ihnen stehende Kind an der Hüfte festhalten. Das vordere Kind stellt den Kopf der Drachenschlange dar und das letzte Kind ist der Schwanz. Ein anderes Kind ist der Doktor. Er steht der vielfüßigen Drachenschlange gegenüber. Um den Drachen zu besiegen, muss der Doktor den Schwanz des Drachens einfangen. Nur der Drachenkopf kann ihm gefährlich werden. Der Kopf und

die übrigen Kinder im Schlangentrumpf versuchen nun, durch geschickte Bewegungen ihren Schwanz zu schützen. Wird der Doktor vom Kopf der Drachenschlange berührt, ist er besiegt und tauscht seinen Platz mit dem Kopf. Gelingt es aber dem Doktor, den Schwanz einzufangen, ohne vom Kopf berührt zu werden, tauscht er mit diesem den Platz und das gefangene Kind wird zum neuen Doktor.

Tor | Goal

Dieses Spiel kann nahezu überall gespielt werden. Benötigt wird nur ein Ball. Eine Gruppe von Kindern steht mit gespreizten Beinen im Kreis. Die gespreizten Beine der Kinder sind Tore. In der Mitte des Kreises befindet sich ein weiteres Kind mit einem Ball, das ist der Werfer. Der Werfer versucht nun, mit seinem Ball durch eines der Tore zu werfen. Das betreffende Kind kann dies verhindern, indem es schnell in die Luft springt und dabei seine Beine schließt. Schafft es der Werfer, ein Kind zu überlisten und den Ball durch dessen Beine zu werfen, so übernimmt dieses Kind seinen Platz in der Kreismitte.



Letztes Paar raus | Sista paret ut

Für dieses Spiel braucht man eine ungerade Anzahl von Teilnehmern. Seid ihr eine gerade Anzahl von Kinder, dann muss entweder einer von euch aussetzen, oder ihr sucht euch einen Erwachsenen, der einspringt. Zunächst wird einer der Spieler als „Jäger“ ausgewählt. Die anderen Mitspieler finden sich zu zweit zusammen und halten sich an den Händen. Die Paare stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Der Jäger steht mit dem Rücken zu ihnen vor der Reihe. Nun ruft er: „Letztes Paar raus!“ Die beiden Spieler am Ende der Reihe müssen sich loslassen und versuchen, an der Reihe vorbei nach vorn an die Spitze zu gelangen. Der Jäger versucht seinerseits, einen der beiden zu fangen, bevor die beiden Läufer sich wieder die Hände geben können. Gelingt es dem Jäger, dann bildet er mit dem anderen Läufer, der nicht gefangen wurde, ein neues Paar und stellt sich mit ihm an die Spitze der Schlange. Der gefangene Läufer wird zum Jäger. Waren die Läufer aber schneller oder konnten sie den Jäger überlisten, dann muss der Jäger einen weiteren Versuch unternehmen und nochmals rufen: „Letztes Paar raus!“

Fünf Steine | Beş taş

Jetzt geht es um Koordination und Geschick. Jedes Kind spielt für sich. Vor dem Spieler liegen fünf kleine, möglichst handliche Kieselsteine dicht beisammen auf dem Boden. Der Spieler wirft nun einen der fünf Steine mit einer Hand in die Luft und versucht dann, mit derselben Hand einen anderen der vier Steine aufzusammeln, bevor er den ersten Stein wieder auffängt. Beim nächsten Wurf versucht er, zwei Steine vom Boden zu aufzulesen, bevor er den Wurfstein wieder auffängt. Bei jedem Wurf wird ein Stein mehr aufgesammelt, bis der Spieler schließlich alle fünf Steine in der Hand hält. Man kann allerdings auch andere Kombinationen ausmachen, zum Beispiel dass der Spieler bei einem Wurf zwei Steine gleichzeitig und beim nächsten Wurf die anderen beiden Steine aufsammelt oder dass die in der Hand befindlichen Steine bei jedem Wurf einzeln zu-rück auf den Boden gelegt werden. Kann der Spieler seinen Wurfstein nicht auffangen, dann wird gewechselt und ein anderes Kind versucht ihn zu übertreffen.

Der alte Pirat | Pirata



Eines der Kinder sitzt als „alter Pirat“ auf einem Stuhl oder einem kleinen Kasten. Um ihn herum werden viele verschiedene Gegenstände (z. B. kleine und große Bälle oder Spielsachen) auf dem Boden verteilt. Dies sind seine erbeuteten Schätze. Der alte Pirat bekommt nun die Augen verbunden. Die Kinder verteilen sich in größerem Abstand (mindestens 5 Meter) um den alten Piraten. Sie setzen sich auf den Boden und

müssen mucksmäuschenstill sein, damit der alte Pirat sie nicht hört. Nun schleicht sich ein Kind an den alten Piraten heran und versucht, ihm einen der auf den Boden liegenden

Schätze zu entwenden. Der alte Pirat legt beide Handflächen mit ausgestreckten Zeigefingern zusammen und bildet damit eine Pistole. Wenn er ein Geräusch hört, zeigt er mit seiner Pistole in die entsprechende Richtung. Meint er, dass sich dort der Dieb befindet, ruft er laut: „Peng!“ Ist der Dieb getroffen (die Pistole zeigt auf ihn), muss er wieder auf seinen Platz zurück. Hat der Pirat in eine falsche Richtung geschossen, kann sich der Dieb einen Schatz vom Boden nehmen und zu seinem Platz zurückkehren. Der nächste Dieb ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Sätze erbeuten konnte.

Piratenspiel an Seilen

Hier noch ein weiteres lustiges Piratenspiel. Für dieses Spiel werden Kletterseile (z.B. in einer Sporthalle) benötigt. Die teilnehmenden Kinder teilen sich auf in mehrere Piratenbanden in der Stärke von 3-5 Personen. Die Anzahl der Piraten muss in jedem Team gleich groß sein. Bleibt ein Kind übrig, setzt es für einen Durchgang aus und wechselt dann mit einem anderen Pirat. Jede Piratenbande erhält ein Seil. Die Seile müssen einen ausreichenden Abstand voneinander haben, so dass die Piraten daran schwingen können, ohne in der Luft zusammenzustoßen. Auf der einen Seite der Seile befindet sich eine Turnbank, die etwa 1 Meter von den Seilen entfernt ist. Gegenüber jeder Piratenbande steht auf der anderen Seite jeweils ein kleiner Turnkasten. Der Kasten stellt das Schiff dar, das die Piraten entern wollen. Auf ein Startzeichen schwingt nun von jedem Team ein Pirat an seinem Seil von der Bank auf sein Schiff. Die schon gelandeten Piraten können ihren Kumpanen dabei helfen, auf das Schiff zu gelangen. Fällt ein Pirat ins Wasser (er berührt den Hallenboden), muss er zurück zur Bank und sich in der Reihe wieder anstellen. Gewonnen hat diejenige Piratenbande, die zuerst komplett ihr Schiff geentert hat. Mit jedem Durchgang können die Schiffe etwas weiter nach hinten versetzt werden, um das Entern immer schwieriger zu machen. Es ist zu empfehlen, dass sich die Piratenbanden der Größe nach aufstellen und die größeren Piraten vor den kleineren zum Schiff hinüberschwingen.



Dies ist nur eine kleine Auswahl von Spielen aus aller Welt, die Freude machen und nicht zuletzt das Interesse wecken soll, sich auch einmal selbst auf die Suche zu begeben, um weitere Spiele zu finden und auszuprobieren. Das Angebot ist riesengroß. Der Sebastian-Kneipp-Tag 2018 könnte in der Schule, in der Kita oder im Verein ein guter Anlass für einen bunten „interkulturellen Spieletag“ sein. Natürlich kann man das eine oder andere dieser Spiele aber auch einfach nur so spielen, an jedem Tag im Jahr. Wir wünschen viel Spaß beim aktiven Miteinander und Füreinander... und das Ganze aktiv und gesund.

Text: K. Rohlfs
 Fotos: MitmachZirkus

Kneipp-Verein Münden e. V.
 Böttcherstraße 3
 34346 Hann. Münden
 Tel. & Fax: 05541 1825
 E-Mail: info@kneipp-muenden.de

