PATEIKĖ
Irmgard

ON
2013-09-20

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Spiele aus aller Welt



Spielen verbindet die Menschen seit alter Zeit miteinander. Rund um die Welt vergnügen sich Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit ähnlichen Spielen wie wir sie kennen.

Die nachfolgend aufgeführten Spiele können mit einfachen Hilfsmitteln durchgeführt werden. Sie sind sowohl für 2er-Teams wie auch für Gruppen von 6 bis 30 Personen gedacht.

Die Spiele wurden folgendem Buch entnommen:
Völkening, Martin: mundo, Spiele aus aller Welt. rex verlag luzern 2004

In dem Buch findet ihr noch eine ganze Anzahl andere tolle Spiele!

Le cercle du sable - Spiel aus Kongo

- Land: Kongo
- Spieler: ab 6
- Zeit: 20 Minuten
- Ort: draussen
- Material: 2 leere laschen, viel Sand, 1 Ball

Auf einem grossen Platz (mindestens Grösse Volleyballfeld) wird ein Kreis gezogen. An zwei entfernten Stellen wird ein Haufen Sand hingeleert, ausser das Spielfeld ist bereits ein Sandplatz. An den zwei Sandstellen wird je eine leere Flasche hingestellt, für jede Mannschaft eine.

Die Mitspielenden werden in zwei gleich grosse Mannschaften einge- teilt und kennzeichnen sich. Vor Spielbeginn bestimmt jede Mannschaft eine Person, deren Aufgabe es ist, den Sand von Hand in die Flasche einzufüllen. Die Mannschaft versucht, den Ball zu ergattern und die Person, welche für die gegnerische Mannschaft Sand abfüllt, mit dem Ball abzuschiessen. Die eigene Mannschaft versucht natürlich, dies zu verhindern und gleichzeitig den Ball zu ergattern, damit sie selber angreifen kann. Wird die Sand auffüllende Person mit dem Ball berührt, muss sie ihre Flasche entleeren. Eine nächste Person der eigenen Mannschaft übernimmt den Job und beginnt sofort wieder mit Sandabfüllen.

Den Spieldurchgang gewinnt jene Mannschaft, deren Flasche zuerst mit Sand aufgefüllt ist. Das gesamte Spiel hat aber die Mannschaft gewonnen, die als erste fünf Durchgänge gewonnen hat.

Fang den Ball - Spiel aus Australien

- Land: Australien
- Spieler: 10-15
- Zeit: 10 Minuten
- Ort: draussen
- Material: 2 Tennisbälle

Die Spielenden bilden einen Kreis. Jemand stellt sich freiwillig in die Kreismitte. Die Person in der Mitte erhält einen Tennisball. Ein zweiter Tennisball wird von den Mitspielenden einander frei im Kreis zugeworfen. Die Person in der Mitte versucht ihren Ball jemandem zuzuwerfen, der diesen Ball nicht fangen kann, weil ihm gleichzeitig der Ball aus der Runde zugeworfen wird. Daher beobachtet die Person in der Mitte gut, wer den Ball erhält, und wirft dann diesem Spieler im gleichen Moment den Ball zu. Wahrscheinlich kann diese Person aber nur einen Ball fangen und lässt den anderen fallen. Ist dies gelungen, so tauschen die beiden ihre Plätze. Ansonstenbekommt die Person in der Mitte den Ball wieder zurück und das Spiel geht weiter.

Jäger und Gejagte - Spiel aus Albanien

- Land: Albanien
- Spieler: 10-30
- Zeit: 15 Minuten
- Ort: draussen
- Material: nichts

Die Mitspielenden werden in zwei gleich grosse Gruppen aufgeteilt, die Gejagten und die Jäger. Die Gejagten erhalten 10 Sekunden Vorsprung, bevor die Jäger folgen dürfen. Haben die Jäger einen Gejagten erwischt, so müssen sie laut bis zehn zählen und ihn solange festhalten. Ist es dem Gejagten in dieser Zeit nicht gelungen sich zu befreien, so muss er sich widerstandslos ergeben. Die Gefangenen werden an einer Mauer aufbewahrt. Sie müssen sich so an die Wand stellen, dass die Füsse etwas davon entfernt stehen und die Hände die Mauer berühren. So entsteht ein Zwischenraum zwischen den Gefangenen und der Mauer. Gefangene können befreit werden, indem ein wagemutiger, noch freier Gejagter durch diesen Zwischenraum läuft. Die Wache, welche die Gefangenen immer bewachen muss, darf dabei nicht näher als 1 Meter an die Gefangenen ran. Sobald sie aber befreit sind, also die Mauer verlassen haben, geht die Jagd wieder los. Das Spiel endet, wenn alle Gejagten gefangen worden sind oder nach Ablauf der vorher vereinbarten Spielzeit, wobei dann die Gefangenen gezählt werden und entsprechend Punkte geben. Dann werden die Rollen getauscht.

Dictionary - Spiel aus England

- Land: England
- Spieler: ab 4
- Zeit: 20 Minuten
- Ort:drinnen

Material: Papier, Bleistifte, Fremdwörterbuch mit möglichst komplizierten Ausdrücken

Eine Person sucht sich aus dem Fremdwörterbuch oder einem beliebigen anderen Wörterbuch ein möglichst unbekanntes Wort aus, z.B. Tribologie. Alle Mitspielenden notieren nun je für sich auf ein Stück Papier eine mögliche Definition des Wortes und geben dieses der Person ab, die das Wort nannte. Diese hat auf ein Papier die richtige Definition aufgeschrieben.

Nun liest diese Person alle abgegebenen Definitionen vor. Alle können ihren Tipp abgeben, welche die richtige ist. Der entsprechende Zettel erhält für jeden Tipp, der darauf gesetzt wird, einen Strich.

Je einen Punkt erhält am Schluss:

- wer auf die richtige Definition getippt hat;
- wessen erfundene Definition von den Mitspielenden am meisten als richtig eingeschätzt wurde.

Kartoffeln sammeln - Spiel aus Italien

- Land: Italien
- Spieler: 10-20
- Zeit: 20 Minuten
- Ort: draussen
- Material: Kartoffeln, 2 Eimer, 2 Löffel

Auf einem markierten Spielfeld werden die Kartoffeln regelmässig verteilt. Die Mitspielenden werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft erhält einen Eimer und einen Löffel. Die Mannschaften bilden jeweils eine Reihe und stellen sich an einer der vier Spielfeldbegrenzungen auf. Nach dem Startsignal läuft ein erstes Mitglied der Gruppe los und versucht nur mit Hilfe des Löffels eine Kartoffel aufzuheben und zurück zum Eimer seines Teams zu tragen. Man darf zum Aufnehmen der Kartoffel nicht mit der Hand nachhelfen. Sobald man die Kartoffel in den Eimer geworfen hat, übergibt man den Löffel dem nächsten Gruppenmitglied und stellt sich wieder hinten in der Reihe an usw. Die Mannschaft, die es schafft, die meisten Kartoffeln in einer vorgegebenen Zeit zu sammeln, hat gewonnen.

Hühnerkäfig - Spiel aus der Schweiz

- Land: Schweiz
- Spieler: 2
- Zeit: 10 Minuten
- Ort: drinnen
- Material: Häuschenpapier, Bleistift

Auf ein Blatt Papier wird um ein beliebig grosses Feld (20X20 Häuschen oder 30X20) ein Zaun (Strich) gezogen. Innerhalb dieses Gebietes dürfen jetzt beide abwechslungsweise einzelne Striche ziehen, jeweils 1 Häuschen lang. Diese können überall gesetzt werden. Sobald ein Häuschen von 4 Strichen umgeben ist, stellt dies einen Hühnerkäfig dar.

Man probiert so lange als möglich, seinem Gegner keine Möglichkeit zu geben, einen solchen Hühnerkäfig zu schliessen. Dadurch ergeben sich lange Wege bzw. kleinere Felder.

Sobald jemand einen Käfig «schliesst», indem er bei einem Häuschen den vierten Strich machen kann, darf er so lange weiterfahren, bis er keinen Käfig mehr «schliessen» kann. In den Käfig, den jemand schloss, darf er nun seine Hühner (seine Symbole) setzen. Nach dem Schliessen des letzten Käfigs muss er noch einen Strich setzen. Dann kommt der Gegner zum Zug.

Das Spiel ist zu Ende, sobald das gesamte Feld voller Käfige mit Hühnern ist. Wer am meisten Hühner besitzt, gewinnt.

Stopp - Spiel aus Kolumbien

- Land: Kolumbien
- Spieler: 8-10
- Zeit: 15 Minuten
- Ort: draussen
- Material: Ball

Die Spielenden bilden einen Kreis von etwa 2 Metern Durchmesser. Ein Freiwilliger steht in der Mitte mit einem Ball in der Hand. Er wirft nun den Ball mindestens einen Meter hoch in die Luft, je nach Taktik aber auch sehr hoch, wobei der Ball nicht ausserhalb des Kreises auf den Boden fallen darf. Beim Werfen ruft er den Namen einer Person im Kreis. Alle im Kreis bis auf den Genannten laufen so weit wie möglich weg. Der genannte Spieler muss versuchen, den Ball noch in der Luft zu fangen. Gelingt ihm das, so wirft er den Ball sofort wieder in die Luft, ruft einen anderen Namen und läuft so schnell wie möglich weg. Gelingt ihm das aber nicht, so ruft er «Stopp», sobald er den Ball in den Händen hält. Alle Mitspielenden müssen sofort stehen bleiben. Der Spieler mit dem Ball darf nun maximal drei Schritte gehen und hat dann einen Versuch, jemanden mit dem Ball zu treffen. Gelingt ihm das, so ist der neue Spieler für die Kreismitte gefunden und die nächste Spielrunde beginnt. Gelingt ihm das aber nicht, so eröffnet er selber die nächste Runde in der Mitte.

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 3/05, Seiten 28 + 29. Spiele aus verschiedenen Ländern werden vorgestellt. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Mirjam Leuenberger

Weitere Informationen

Kategorijos
Spiele und Aktivitäten

Žymos
Spiel

Amžius
4–7 Jahre

Dalyvių skaičius
Keine Daten verfügbar.

Biblija
Diese Information fehlt.

Trukmė
Keine Daten verfügbar.

Vietovė / aplinka
In geschlossenen Räumen

Medžiaga
Keine

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Vietovė / aplinka
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/spiele-aus-aller-welt