

AL-MUGHRABI | CARBAJAL BAUTISTA
CASTILLO | FREITAS OLIVIERA
GRUNERT | OGUE | SOLLISTIFANI

KINDERSPIELE AUS DEM GLOBALEN SÜDEN

mit Illustrationen von Vanessa Grunert



WeltOffen e.V. | Straße des 17. Juni 11 | 04107 Leipzig

Inhalt

Auf den Spuren der Kinderspiele dieser Welt	2
Westafrika: Benin	3
Boutou Ampe	3
Nyama-nyama	5
Edjan	7
Putu	9
Naher Osten: Syrien	11
Taq Taq Taqiya	11
Sabe' Balatat	13
Sayaad Al-Samak	15
Al-Mattata	17
Zaqata	18
Südostasien: Indonesien	20
Galasin Gobak Sodor	20
Ular Naga	22
Batu Tuju	24
Benteng Bentengan	26
Nordamerika: Mexiko	28
Gallitos con globos	28
Bote Pateado	30
Tamalitos a la olla o Chichilengua	32
Ollitas	34
Mittelamerika: Guatemala	37
Juego arranca cebollas	37
Juego de Yax	39
Juego Tenta-Electric	41
Juego Manitas Calientes	42
Juego de Cincos	44
Südamerika: Brasilien	46
Jogo da onça	46
AutorInnen dieses Hefts	49
Quellen	49
Kontakt	51

Auf den Spuren der Kinderspiele dieser Welt

Liebe Lesende,

vor Euch liegt eine Broschüre mit Kinderspielen aus einigen Regionen und Ländern dieser Welt. Ihr werdet hier Spiele finden von kurzer und längerer Dauer, für kleine und große Gruppen sowie für jüngere und ältere Kinder (und gern Erwachsene). Manchmal wird gar kein Material benötigt, manchmal braucht es etwas Vorbereitungszeit. Wichtig ist in jedem Fall, dass aus Sicherheitsgründen eine erwachsene Person anwesend ist, die bei Bedarf auch helfen kann.

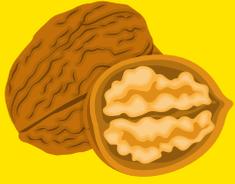
Wir beginnen unsere Reise durch unsere kleine Spielewelt in Benin, ein Land, das in Westafrika liegt. Daran schließt Syrien im Nahen Osten an, gefolgt von Indonesien in Südostasien. Anschließend geht es weiter Richtung Osten - Achtung, die Erde ist eine Kugel, die sich dreht - nach Nord- und Mittelamerika. Dort gibt es einige Spiele aus Mexiko und Guatemala. Unsere kleine Reise endet noch weiter südlich in Brasilien auf dem südamerikanischen Kontinent.

Zahlreiche Spiele, die wir hierzulande kennen, werden genauso gern von den Kindern in anderen Teilen der Welt gespielt. Dazu gehören beispielsweise Verstecken, Fangen oder Stuhltanz. Dem ein oder anderen Kind mag in diesem Heft vielleicht etwas bekannt vorkommen, womöglich gibt es aber viel Neues auszuprobieren. Wer weiß, vielleicht versteckt sich sogar eine unbekannte Sprache? Oder ein cooles Lied?

In den allermeisten Fällen sind die hier gezeigten Spiele kompetitiv. Das bedeutet, ein/e oder mehrere Spieler/innen stehen im Wettkampf zueinander - es geht also um das Gewinnen. Genauso gibt es aber auch Aktivitäten für Gruppen, bei denen nicht ein Gewinn das Ziel des Spiels ist, sondern der Spaß an erster Stelle steht. Solche Spiele können beispielsweise Musik und Bewegung beinhalten. Die Liste der Spiele ist längst nicht ausgeschöpft. Unser Ziel war es, einen Blick in die Spielewelt anderer Regionen werfen zu können.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Nachspielen!

Ibtissam Al-Mughrabi, Oscar Fernando Carbajal Bautista, Roberto Castillo, Rafael Freitas Oliviera, Alisa Grunert, Patrick Odilon Ogue und Angelini Sollistifani



WESTAFRIKA BENIN

VON PATRICK ODILON OGUE & ALISA GRUNERT



Boutou | Ampe

Material: keins

Anzahl Personen: 2-10

Dauer: 10-30 min

Altersgruppe: 5-15 Jahre



Das Ziel des Spiels ist es, zuerst 10 Punkte zu erhalten.

Spielvorbereitung

- Bildet zwei Gruppen.
- Die Kinder der beiden Gruppen stellen sich paarweise gegenüber auf. Wenn die Anzahl der Kinder ungerade ist, dann kann ein Kind als Schiedsrichter/in bestimmt werden.

Spielregeln

Zwei Spieler/innen stehen sich gegenüber.

Sie springen gleichzeitig und klatschen dabei in die Hände.

Beim Zurückfallen setzt jedes Kind einen Fuß vor (rechts oder links).

Wenn beide Spieler denselben Fuß nach vorne bewegen, gewinnt das Kind, das vor dem Sprung „Ampe“ gerufen hat, den Punkt.

Wenn nicht der jeweils gleiche Fuß vorn steht, gewinnt das andere Kind den Punkt.

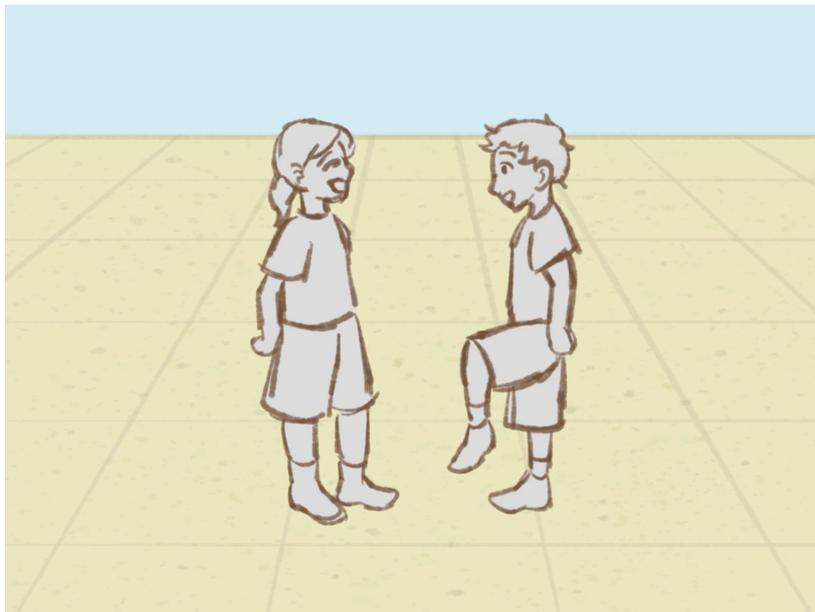
Wer als Erster eine vorgegebene Anzahl von Punkten (normalerweise 10) erreicht, gewinnt das Spiel.

Facts

Es ist möglich, dieses Spiel mit mehreren Kindern anzupassen, z. B. mit den Schüler/innen eines Klassenzimmers in der Schule. Dann können Teams gebildet und die Punkte zusammengezählt werden.

Ampe oder Boutu im Kreis: Spielt in einer großen Gruppe, die einen Kreis bildet. Der Ablauf bleibt wie oben beschrieben.

Ampe oder Boutu ist besonders bei Kindern in Benin sehr beliebt, wird aber in ganz West- und Zentralafrika gespielt. Das Spiel fördert die Koordination, die Reflexe und das schnelle Treffen von Entscheidungen.



Nyama-nyama

Material: keins

Anzahl Personen: 5-20

Dauer: 15-30 min

Altersgruppe: 6-12 Jahre



Das Ziel des Spiels ist es, sich für die richtige Antwort zu entscheiden.

Spielvorbereitung

- Die Spieler/innen bilden einen Kreis mit einem/einer Anführer/in in der Mitte.

Spielregeln

Der/die Anführer/in ruft „Nyama nyama nyama!“, gefolgt vom Namen eines Tieres.

Wenn das Tier essbar ist, müssen die Spieler/innen aufspringen und „Nyama!“ rufen.

Wenn das Tier nicht essbar ist, müssen sie stillhalten.

Spieler/innen, die sich irren, scheiden aus oder erhalten einen Pfand.

Der/die letzte Spieler/in im Spiel übernimmt die Führung in der nächsten Runde.



Facts

Varianten: Ergänzt durch spezielle Bewegungen für verschiedene Tierkategorien. In Teams spielen und Punkte vergeben, anstatt die Spieler ausscheiden zu lassen.

„Nyama“ bedeutet auf Swahili „Fleisch“. Das Spiel hilft, die Konzentration und das Wissen über die Tiere zu fördern.

Zu bemerken ist auch, dass dieses in Benin klassische Spiel hierzulande mit alternativen Themen wie Wildkräutern oder Pilzen gespielt werden kann. Was essbar ist oder nicht, kann in der Gruppe entschieden werden.

Edjan

Material: keins

Anzahl Personen: 6-20

Dauer: 15-30 min

Altersgruppe: 5-10 Jahre



Das Ziel des Spiels ist es, die richtigen Bewegungen der Tiere nachzumachen.

Spielvorbereitung

- Die Spieler/innen bilden einen Kreis mit einem/einer Anführer/in in der Mitte.
- Der/die Anführer/in nennt Tiere und führt bestimmte Bewegungen aus.
- Die anderen Spieler müssen entsprechend dem benannten Tier richtig reagieren.
- Um das Spiel noch aufschlussreicher und unterhaltsamer zu gestalten, erhalten die ausgeschiedenen Spieler/innen mit einer Ampe-Variante eine zweite Chance, weiterzuspielen.

Spielregeln

Der/die Anführer/in sagt den Namen eines Tieres an und führt eine bestimmte Bewegung aus:

- Essbares Tier: auf der Stelle hüpfen und in die Hände klatschen.
- Nicht essbares Tier: stillstehen.

Die anderen Spieler müssen spiegelbildlich reagieren:

- Essbares Tier: stillstehen.
- Nicht essbares Tier: Auf der Stelle hüpfen und in die Hände klatschen.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht, scheidet er vorübergehend aus und muss sich hinsetzen.

Wenn mehrere Spieler ausgeschieden sind, stellen sie sich paarweise zusammen und spielen Ampe (siehe Boutou/Ampe):

- Die Spieler stehen sich gegenüber und geben ihre Wahl bekannt, bevor sie beginnen (Plus/+ oder Minus/-).

- Das Spiel besteht aus Klatschen, Springen und einem Fuß nach vorne schleudern.
- LINKS-LINKS = Plus (+), RECHTS-LINKS oder LINKS-Rechts = Minus (-).
- Wer als Erster 3 Punkte gewinnt, kehrt in den ursprünglichen Kreis zurück.
- Die Spieler wechseln nach jedem Durchgang die Partner.

Der Anführer kann das Tempo beschleunigen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Der/die letzte Spieler/in, der/die noch im Spiel ist, wird die Anleitung in der nächsten Runde übernehmen.



Facts

Varianten: Für jüngere Kinder: Nur Tiere verwenden, die leicht zu identifizieren sind. Für ältere Kinder: Kategorien (Meerestiere, Landtiere, fliegende Tiere) mit unterschiedlichen Bewegungen hinzufügen.

Sportliche Version: Die ausgeschiedenen Spieler/innen führen einfache körperliche Übungen durch, bevor sie sich dem Spiel von Ampe anschließen.

Das Spiel kann angepasst werden, um andere Konzepte wie Obst und Gemüse, Länder usw. zu vermitteln. Für jüngere Kinder oder zur Vereinfachung des Spiels wäre es jedoch durchaus angebracht, die Regeln so zu ändern, dass die Spieler direkt auf die Anweisungen des Spielleiters reagieren und nicht spiegelbildlich. Dies könnte das Spiel zugänglicher machen, während seine pädagogischen und spielerischen Aspekte erhalten bleiben.

Edjan ist ein Lernspiel aus Südbenin (Westafrika), das den Bewegungsaspekt von Ampe (Westafrika) und die pädagogische Komponente von Nyama-nyama (Ostafrika) kombiniert. Das Spiel ist für Kinder zwischen 5 und 10 Jahren gedacht und fördert die kognitive Entwicklung, die Konzentration und die Koordination, während es gleichzeitig Spaß macht.

Putu

**Material: ein kleiner Gegenstand zum Verstecken,
mehrere Sand- oder Erdhaufen**

Anzahl Personen: 2

Dauer: 10-15 min

Altersgruppe: 5-12 Jahre



Das Ziel des Spiels ist es, den Gegenstand unter dem richtigen Sandhaufen zu finden.

Spielvorbereitung

- Das Spiel wird in abwechselnden Runden gespielt. Ein/e Spieler/in versteckt den Gegenstand, der andere versucht, ihn zu finden. Nach jeder Runde werden die Rollen gewechselt.
- Die spielenden Kinder beginnen damit, gemeinsam mehrere kleine Erd- oder Sandhaufen anzulegen, in der Regel zwischen 3 und 5.

Spielregeln

Spieler/in 1 fordert Spieler/in 2 auf, die Augen zu schließen oder sich umzudrehen.

Spieler/in 1 versteckt den Gegenstand in einem der Haufen.

Spieler/in 2 öffnet die Augen und muss erraten, in welchem Haufen sich der Gegenstand befindet.

Wenn Spieler/in 2 den Gegenstand beim ersten Versuch findet, gibt es einen Punkt dafür.

Wenn Spieler/in 2 sich irrt, bekommt Spieler/in 1 einen Punkt.

In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

Wer zuerst 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Facts

Traditionell wird als kleiner Gegenstand eine trockene Walnuss benutzt. Sie kann aber auch durch einen Stein, eine Murmel oder einen anderen kleinen Gegenstand ersetzt werden.

Variationen: Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können mehr Sandhaufen gebaut werden. Die Versuche pro Runde können erhöht werden, wobei die mit jedem Versuch gewonnenen Punkte verringert werden.

Mit Zweierteams spielen, bei denen die Kinder abwechselnd die Rolle für Verstecken und Raten übernehmen.

Dieses traditionelle Spiel stammt aus Westafrika (Benin). Es fördert die Beobachtungsgabe, das Gedächtnis und die Kombinationsfähigkeit von Kindern. Putu ist ein hervorragendes Beispiel für ein einfaches, aber effektives Spiel zur Förderung der sozialen Interaktion und des spielerischen Lernens.





NAHER OSTEN SYRIEN

VON IBTISSAM AL-MUGHRABI & ALISA GRUNERT



Taq Taq Taqiya

Material: Münze (Taqiya) oder anderer kleiner Gegenstand

Anzahl Personen: ab 2

Dauer: 5-15 min

Altersgruppe: ab 6 Jahren



Das Ziel des Spiels für die Kinder im Kreis ist es, die Münze hinter sich zu bemerken.

Ziel des/der Läufer/in ist es, die Münze unbemerkt hinter einem Kind zu platzieren.

Spielvorbereitung

- Die Kinder setzen sich im Kreis auf den Boden, sodass sie alle nach innen schauen.
- Ein/e Spieler/in wird ausgewählt, der die „Taqiya“ trägt. Diese/r Spieler/in läuft dann außen um den Kreis.

Spielregeln

Das Kind mit der Münze läuft um den Sitzkreis und sagt den bekannten Reim:

→ „Taq Taq Taqiya, Run Run Ya Jaras, reite auf dem Pferd“

Während es den Reim spricht, hält das Kind die Taqiya in der Hand und versucht, sie unbemerkt hinter einem der sitzenden Kinder abzulegen.

Wenn das Kind, hinter dem die Taqiya abgelegt wurde, dies bemerkt, muss es aufstehen und den/die Spieler/in fangen, der/die die Taqiya abgelegt hat.

Gelingt es dem Kind, den/die Spieler/in vor der Rückkehr auf den freien Platz zu fangen, darf der/die Spieler/in eine weitere Runde drehen.

Wenn das sitzende Kind die Taqiya nicht bemerkt und der/die Spieler/in eine vollständige Runde laufen und sich wieder auf seinen Platz setzen kann, wird das Kind, hinter dem die Taqiya abgelegt wurde, zum neuen Läufer.



Facts

Das Spiel „Taq Taq Taqiya, Run Run Ya Jaras“ ist ein traditionelles Kinderspiel, das in vielen arabischen Ländern, insbesondere im Golf, beliebt ist. Es gehört zum mündlich überlieferten Kulturgut und fördert die Bewegung sowie die Interaktion unter den Kindern. In Deutschland kennt man diese Spiellogik unter „Der Plumpsack geht um“.

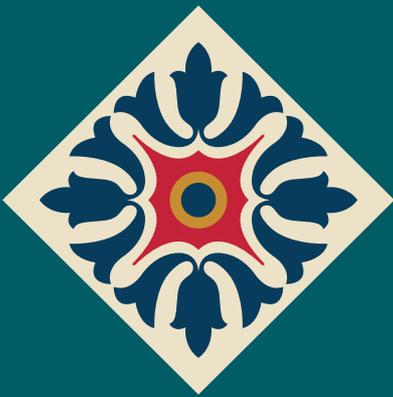
Sabe' Balatat

**Material: sieben Fliesen oder Steinstücke, die sich stapeln lassen;
kleiner Ball (z.B. Tischtennisball)**

Anzahl Personen: ab 2

Dauer: 5-10 min

Altersgruppe: ab 6 Jahren



Das Ziel des Spiels für das eine Team ist es, den Fliesenturm so schnell wie möglich wieder aufzubauen.

Für das andere Team ist das Ziel, das Wiederaufbauen zu verhindern.

Spielvorbereitung

- Die Kinder teilen sich in zwei Teams auf. Jedes Team sollte die gleiche Anzahl an Spieler/innen haben.
- In der Mitte des Spielfeldes werden die sieben Fliesen zu einem kleinen Turm aufgestapelt.

Spielregeln

Ein Team beginnt und versucht, den Kachelturn mit dem Ball aus einer bestimmten Entfernung umzuwerfen. Wenn ein/e Spieler/in den Turm umwirft, muss das Team so schnell wie möglich versuchen, die Fliesen wieder aufzustellen.

Das andere Team, das nicht geworfen hat, versucht, die Spieler des aufstellenden Teams daran zu hindern, die Fliesen neu anzuordnen. Sie können dies tun, indem sie den Ball werfen, um Mitglieder des aufstellenden Teams zu treffen.

Wenn ein Kind des verteidigenden Teams getroffen wird, scheidet es aus dem Spiel aus. Das aufstellende Team gewinnt, wenn es alle Fliesen neu anordnen kann, ohne dass alle Mitglieder des Teams getroffen werden.

Wenn alle Spieler/innen eines Teams getroffen werden, bevor sie die Fliesen aufgestellt haben, verliert dieses Team, und das andere Team erhält den Ball für die nächste Runde. Nach jeder Runde können die Teams wechseln.

Facts

Seven Tiles (dt.: Sieben Fliesen) ist eines der beliebtesten Spiele in arabischen Ländern. Es ist ein unterhaltsames Gruppenspiel, das Konzentration, präzises Werfen und Teamarbeit erfordert. Es fördert Bewegung und Spaß und stärkt die sozialen Bindungen zwischen Kindern.

Wir konnten aber auch feststellen, dass Sabe' Balatat ebenfalls in Indonesien weit verbreitet und bei Kindern sehr bekannt ist, die Arten dieses Spiel zu spielen, können aber variieren.

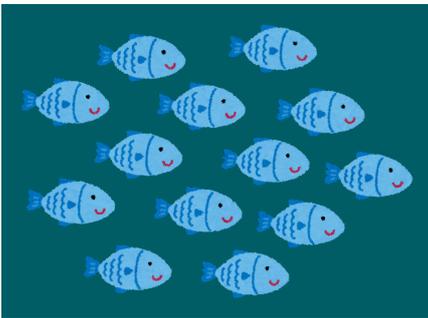
Sayaad Al-Samak Fischerspiel mit Ball

Material: kleiner Ball (soft, zum Abwerfen)

Anzahl Personen: 6-10

Dauer: 10-15 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels für die Fische ist es, das andere Ende des Spielfelds zu erreichen.

Das Ziel des Fischers ist es, die Fische daran zu hindern .

Spielvorbereitung

- Ein Kind wird als „Fischer“ ausgewählt. Die anderen Kinder sind die „Fische“.
- Definiert ein Spielfeld, z. B. ein rechteckiger Bereich, in dem sich Fischer und Fische bewegen können. Die Grenzen sollten klar abgesteckt werden.
- Der/die Fischer/in steht in der Mitte des Spielfelds.
- Die Fische stehen an einem der Enden des Spielfelds.
- Der/die Fischer/in hält den Ball in der Hand.

Spielregeln

Auf ein Zeichen (z. B. „Los!“) versuchen die Fische, das andere Ende des Spielfelds zu erreichen, während der Fischer sie mit dem Ball abwerfen will.

Der/die Fischer/in kann den Ball werfen, um die Fische abzuschlagen. Ein Fisch wird „gefangen“, wenn der Ball ihn berührt.

Wenn ein Fisch gefangen wird, muss er sich dem/der Fischer/in anschließen und helfen, die anderen Fische zu fangen. Die Fische dürfen den Ball nicht fangen, sondern müssen versuchen, dem Ball auszuweichen, um nicht getroffen zu werden.

Das Spiel endet, wenn alle Fische gefangen sind. Danach kann ein/e neue/r Fischer/in gewählt werden, und das Spiel kann erneut gestartet werden.

Facts

Zusätzliche Herausforderungen bieten Variationen:

Starre: Der/die Fischer/in darf den Ball nur von einem bestimmten Punkt im Spielfeld werfen.

Wurfziel: Der/die Fischer/in versucht, den Ball durch ein bestimmtes Ziel zu werfen, um die Fische zu fangen.

Sich bewegende/r Fischer/in: Der Fischer kann sich im Spielfeld bewegen, um die Fische besser zu fangen.

Das Spiel fördert die Koordination und Teamarbeit von Kindern und ist dabei noch unterhaltsam.

AI-Mattata Gummi-Spiel

Material: langes, elastisches Gummiband

Anzahl Personen: ab 3

Dauer: 5-10 min

Altersgruppe: ab 8 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, die richtigen Sprungkombinationen auszuführen.

Spielvorbereitung

- Das Gummiband wird zu einem großen Ring geknotet.
- Zwei Kinder, die das Band halten, stellen sich gegenüber und spannen es zunächst um ihre Knöchel, wodurch ein Rechteck am Boden entsteht.
- Nach jedem abgeschlossenen Level wird das Band höher gespannt, beginnend bei Knöchelhöhe, dann Knie-, Hüft- und schließlich Brusthöhe, was den Schwierigkeitsgrad erhöht.

Spielregeln

Das springende Kind muss über das gespannte Band springen. Die Sprungabfolgen werden in jedem Level komplexer und erfordern mehr Koordination und Geschick.

Typische Sprünge sind:

- einfacher Sprung: einmal über das Band springen
- Doppelsprung: über beide Bänder springen und wieder zurück
- Kreuzsprünge: mit gekreuzten Füßen über das Band springen

Wenn das Kind das Gummiband berührt oder einen Sprung nicht korrekt ausführt, gilt das als Fehler. Das Kind wechselt dann den Platz mit einem der Kinder, die das Band halten. Der/die nächste Spieler/in übernimmt und wiederholt die Sprungfolge.

Facts

Bei diesem Spiel können die Kinder kreativ werden und sich eigene Sprungkombinationen und Regeln ausdenken. Denkbar ist auch, das Band weiter zu spannen, um weitere Spielvariationen zu schaffen. Das Gummi-Spiel dürfte vielen Kindern und Erwachsenen auch hierzulande bekannt sein.



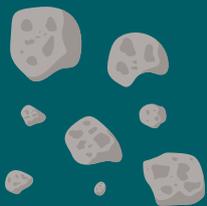
Zaqata Fünf-Steine-Spiel

Material: fünf kleine Steine, ebene Fläche (Boden/Tisch)

Anzahl Personen: ab 1

Dauer: 5-10 min

Altersgruppe: ab 5 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, die hochgeworfenen Steine zu fangen.

Spielvorbereitung

- Sammelt fünf kleine Steine, die gut greifbar sind.
- Die Spieler/innen setzen sich um die Spielfläche, und die fünf Steine werden auf den Boden gelegt.

Spielregeln

Phase 1: Eins aufheben – Ein Kind wirft die Steine leicht auf den Boden, wählt einen Stein aus, wirft ihn in die Luft und hebt dabei einen weiteren Stein auf, bevor der geworfene Stein wieder gefangen wird. Das Kind wiederholt dies für alle Steine.

Phase 2: Zwei aufheben – Jetzt hebt das Kind jeweils zwei Steine auf, während es einen Stein in die Luft wirft und diesen wieder fängt.

Phase 3: Drei aufheben – Das Kind wirft einen Stein in die Luft, hebt dann drei Steine auf und fängt den geworfenen Stein.

Phase 4: Vier aufheben – Schließlich versucht das Kind, vier Steine aufzuheben und den in die Luft geworfenen Stein zu fangen.

Phase 5: „Das Nest“ – In dieser Phase bildet der/die Spieler/in mit der Hand eine Höhle oder ein Nest auf dem Boden, wirft einen Stein in die Luft und bringt die restlichen vier Steine schnell ins "Nest", bevor der geworfene Stein aufgefangen wird.

Schafft es der/die Spieler/in nicht, den hochgeworfenen Stein zu fangen oder die erforderliche Anzahl von Steinen aufzusammeln, ist der Zug vorbei und das nächste Kind ist dran.

Facts

Zaqata ist in zahlreichen arabischen Ländern verbreitet und wird von Generation zu Generation weitergegeben. In Algerien beispielsweise wird dieses Spiel mit Aprikosenkernen gespielt. Die Feinmotorik und Konzentration von Kindern werden hier gefördert.



SÜDOSTASIEN INDONESIEN

VON ANGELINI SOLLISTIFANI & ALISA GRUNERT



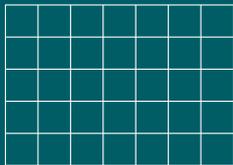
Galasin | Gobak Sodor

Material: keins

Anzahl Personen: ab 6

Dauer: 15-20 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels ist, nicht von der gegnerischen Gruppe berührt zu werden.

Spielvorbereitung

- Eine große Fläche, die mindestens zehn Meter breit ist, wird festgelegt.
- Die Spieler/innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die spielende Gruppe und die bewachende Gruppe.
- Zeichnet auf dem Boden eine Art Gitternetz nach, an dem ihr euch orientieren könnt.

Spielregeln

Die Bewachungsgruppe ist nochmals in zwei Gruppen aufgeteilt: Spieler, die die vertikale Linie bewachen, und Spieler, die die horizontale Linie bewachen.

Die Gruppe, die an der Reihe ist, beginnt das Spiel an der Linie *ab*.

Die Spieler, die die horizontale Linie *cd* bewachen, versuchen so gut wie möglich zu verhindern, dass die spielende Gruppe die vorgegebene Begrenzungslinie bis zur Ziellinie *d*

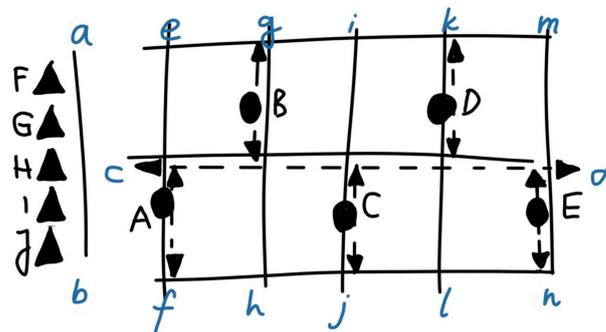
überschreitet und kehren dann zur Startlinie *ab* zurück.

Der Spieler, der die vertikale Linie bewacht, was in der Regel nur eine Person ist, hat auf allen vertikalen Begrenzungslinien in der Mitte des Spielfelds Bewegungsfreiheit, die verhindern muss, dass die Bewegung des Gegners in den horizontalen Raum eindringt.

Die spielende Gruppe versucht, ihren Körper von der bewachenden Gruppe unberührt zu lassen und versucht, die Ziellinie zu erreichen.

Die Gruppe hat gewonnen, wenn alle Mitglieder der Spielgruppe sicher und unberührt zur Linie *ab* zurückkehren.

Die Gruppe gilt als Verlierer und es kann nur ein Positionswechsel stattfinden, wenn jemand von der bewachenden Gruppe berührt wird.



LEGENDE

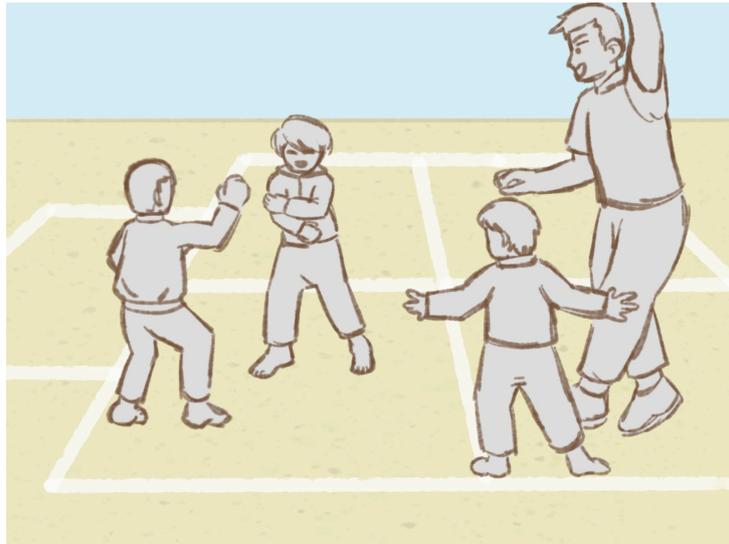
- ▲ : spielende / angreifende Gruppe
- : bewachende Gruppe
- ← - - - → : Linie, die von der bewachenden Gruppe beschriftet wird
- Linie *ab* : Startlinie der spielenden Gruppe
- Linie *cd* : Sodor-Linie
- Linie *ef, gh, ij, kl, mn* : quer durchlaufende Linie

Facts

Dieses Spiel hat seinen Ursprung in Yogyakarta. Das Wort Gobak bedeutet, sich frei zu bewegen, wie im Zusammenhang mit dem Wort „nggobag“ auf Javanesisch, was so viel bedeutet wie ‚herumlaufen‘. Sodor ist eine 2 Meter lange hölzerne oder eiserne Speerwaffe, die von Kavalieren zum Training verwendet wurde. In der Literatur heißt es jedoch, dass dieses Spiel ursprünglich aus den Niederlanden oder England stammt und den Namen „Go Back Through The Door“ trägt, aber weil einige Indonesier/innen den Namen nicht aussprechen konnten, nannten sie es „Gobak Sodor“.

Dieses Spiel war in den 90er und frühen 2000er Jahren sehr beliebt, weil es sehr einfach ist, aber Strategie, Beweglichkeit, soziale Fähigkeiten, Zusammenarbeit und Geschicklichkeit trainieren kann. Die Vorteile dieses Spiels sind weithin erforscht und werden mit der

Verbesserung der motorischen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten, der Charakterentwicklung und der sozialen Kompetenz in Verbindung gebracht.



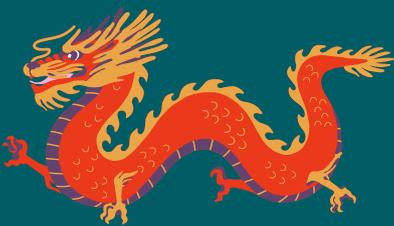
Ular Naga Drachenspiel

Material: keins

Anzahl Personen: ab 10

Dauer: 20 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, nicht von den Kindern am Tor gefangen zu werden.

Spielvorbereitung

- Wählt einen Hof oder ein freies Feld aus.
- Zieht zwei Linien auf dem Boden, eine Linie markiert den Startpunkt, die andere das Ziel. Am besten sollte der Abstand an die Größe der Kinder angepasst sein.
- Wählt zwei Personen, die als Torwächter/innen fungieren. In der Regel werden die beiden Kinder mit dem meisten Gewicht oder die ältesten Kinder ausgewählt. Wenn die Drachenschlange mit den Eltern gespielt wird, können auch die Eltern die Rolle des/der Torwächter/in übernehmen.

Spielregeln

Die beiden Kinder müssen aus ihren Händen, die einander festhalten, ein Tor machen. Dazu strecken beide Kinder ihre Hände nach vorne und stecken dann ihre Handflächen aneinander.

Wählt ein Kind aus, das die Rolle des Mutterdrachen spielt und sich vorne aufstellt. Die anderen Kinder stellen sich hinter diesem Kind als Drachenschlange auf und halten sich dabei an den Schultern der anderen Kinder vor ihnen fest.

Nachdem die Kinder sich aufgestellt haben, muss die Reihe der Drachenschlangen durch das Tor gehen und sich umdrehen, während sie das charakteristische Lied des Drachenschlangenspiels singen. In den Quellen hinten im Heft findet ihr einen Videolink dazu.

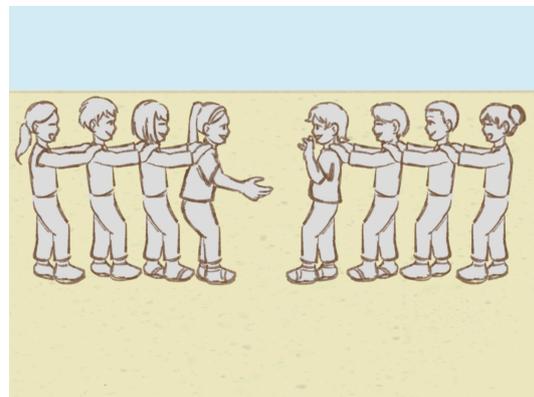
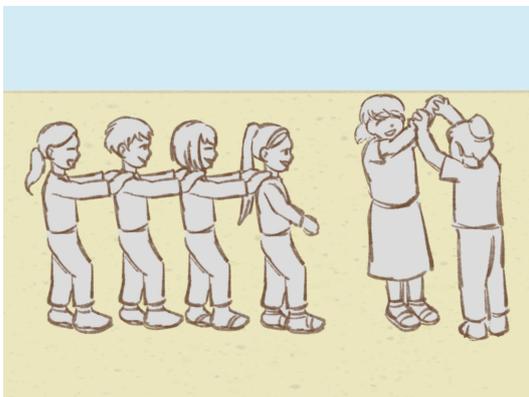
Ular naga panjangnya bukan kepalang //

menjalar-jalar selalu kian kemari //

umpan yang lezat itulah yang dia cari //

ini dianya yang terbelakang

Nachdem die letzte Zeile des Liedes gesungen wurde, fängt der/die Torwächter/in eines der Kinder in der Reihe der Drachenschlangen mit dem selbst gebastelten Handtor auf.



Facts

Es gibt keine eindeutigen Angaben darüber, wann und in welcher Region dieses Spiel entstanden ist. Das Spiel hat in den verschiedenen Regionen unterschiedliche Namen, nämlich:

- Wak Wak Gung (Jakarta)
- Slepdur (Sulawesi Utara)
- Ancak-Ancak Alis (Jawa Tengah)
- Sledor (Jawa Timur)
- Oray-Orayan (Jawa Barat)
- Curik-Curik (Bali)
- Dor-Sledor (Madura)
- Toko-Toko Dian (Palopo, Sulawesi Selatan)

Das Drachenspiel schult soziale Fähigkeiten, demokratische Einstellungen und Verantwortung, insbesondere für die Torwächter/innen.

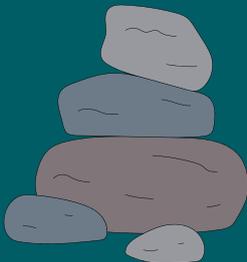
Batu Tujuh Sieben Steine

**Material: sieben flache Steine,
Sandalen oder Ball zum Werfen**

Anzahl Personen: ab 4

Dauer: 10-20 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



**Das Ziel des Spiels für die Spieler/innen ist es,
den Steinhaufen umzuwerfen.**

**Das bewachende Kind muss die anderen daran
hindern.**

Spielvorbereitung

- Sucht eine Spielfläche mit genügend Platz zum Werfen.
- Bestimme einen bewachten Spieler durch Hompimpa oder andere Mittel.
- Legt sieben Steine auf einen Stapel.

Spielregeln

Ein Kind ist für die Bewachung der Steine zuständig und die anderen Spieler/innen halten jeweils einen Stein oder können die Steine auch mit Sandalen wie beim Bowling umwerfen.

Das Kind, das an der Reihe ist, wirft Steine oder Sandalen auf den Steinhaufen.

Wenn der Steinhaufen zusammenbricht, muss der/die bewachende Spieler/in die Steine schnell wieder zusammensetzen, während die anderen Spieler rennen, um einen Platz zum Verstecken zu finden.

Variation:

Das Kind, das Wache hält, muss die Steine neu anordnen. Wenn das getan ist, kann dieses Kind zu den anderen Spieler/innen laufen und ihnen den Tennisball zuwerfen. Der/die Spieler/in, der/die vom Ball getroffen wird, verliert und muss abwechselnd die Steine bewachen. Die Spieler/innen dürfen die Steine zerstören, die das bewachende Kind neu geordnet hat. Das bewachende Kind muss zuerst die Steine wieder ordnen und kann dann den anderen Kindern hinterher rennen.

Nachdem das bewachende Kind die Steine angeordnet hat, muss er/sie die anderen Spieler/innen finden und berühren und gleichzeitig verhindern, dass der Steinhaufen von anderen Kindern, die sich versteckt haben, umgestoßen wird. Währenddessen müssen die anderen versuchen, den Steinhaufen wieder zum Einsturz zu bringen.

Gelingt es dem bewachenden Kind, alle anderen Spieler/innen zu berühren, so hat es gewonnen. Gelingt es jedoch einem der nicht bewachenden Kinder, den Steinhaufen zum Einsturz zu bringen, hat es gewonnen.

Facts

Dieses Spiel hat in einigen Regionen andere Namen, wie Boi-Boi, Bete 7, Tujuh Batu Pahlawan (7 Heldensteine), Batu Ludo, Batu Serempak, Bintang 7 (7 Sterne), Batu Terbang (fliegende Steine) und viele mehr. Dieses Spiel ist sehr gesund, denn es verlangt von den Kindern, dass sie laufen, und das Anordnen der Steine verbessert die motorischen Fähigkeiten (z.B. koordiniert laufen, den Ball gezielt werfen und richtig fangen, dem Ball ausweichen), die Schnelligkeit und Genauigkeit beim Werfen eines Balls sowie die Strategie.

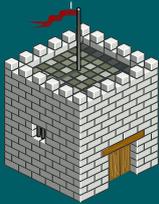
Benteng Bentengan Festung

Material: keins

Anzahl Personen: ab 8

Dauer: 20 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, die eigene Festung zu behalten.

Spielvorbereitung

- Das Bentengan-Spiel besteht aus zwei Gruppen. Dann besteht jede Gruppe aus vier bis acht Spieler/innen.
- Bei diesem Spiel wird eine "Festung" gefertigt aus Bambusstöcken, Bäumchen, Felsen, Pfählen, Mauern usw. bewacht. Ein Markierungsstein (Poller) wird als Basislager jeder Gruppe verwendet.
- Sicheres Territorium ist, wenn die Teammitglieder ihre jeweiligen Hochburgen berühren/umgeben.
- Die Kinder spielen Stein - Papier - Schere, um zu bestimmen, welches Team zuerst an der Reihe ist.

Spielregeln

Das Bentengan (Kind), das aus dem Basislager herauskommt, gilt als das erste, das gefangen wird. Wird der/die Spieler eingeholt und von einer Hand des Gegnerteams berührt, gilt er/sie als gefangen und wird als Pfand platziert.

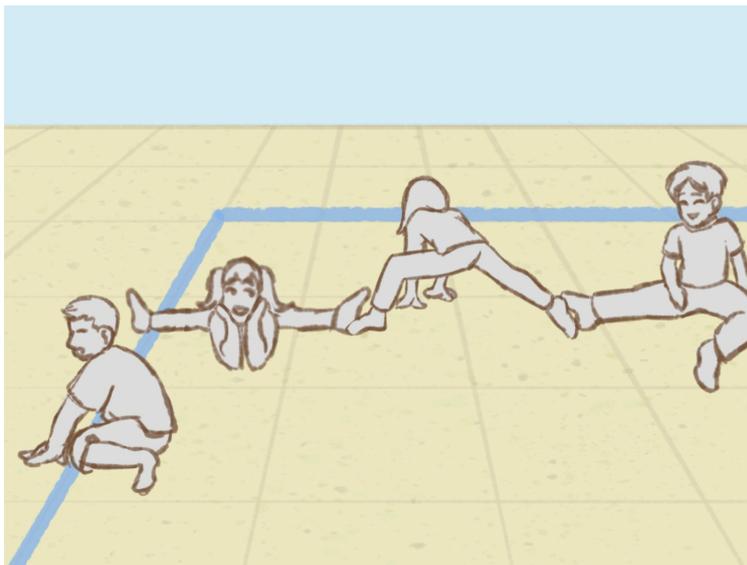
Spieler/innen, die vom Gegner gefangen worden sind, können sich aneinander festhalten, um eine Menschenkette zu bilden, sodass sie leichter von Spielern, die mit ihnen eine Gruppe bilden, gerettet werden können.

Die Spieler/innen dürfen zurückkehren, um ihre Festung zu verteidigen, wenn sie von ihren Teammitgliedern durch beispielsweise Berühren ihrer Hände gerettet wurden.

Gewonnen hat das Team, das als erstes die gegnerische Festung erobert, indem es den Pfahl/das Objekt berührt, den/das das gegnerische Team als Fort gewählt hat, und das Wort „Benteng!“ ausruft.

Im Folgenden werden Strategien vorgestellt, die ihr beim Spielen von Bentengan anwenden könnt:

1. Spione, um Gegner/innen im Auge zu behalten, die die Festung lange Zeit nicht berührt haben.
2. Störenfriede, deren Aufgabe es ist, Gegner/innen aus dem sicheren Bereich zu locken.
3. Der/die Wächter/in, dessen/deren Aufgabe es ist, zu verhindern, dass die eigene Festung von der gegnerischen Partei berührt wird.
4. Die angreifende Gruppe muss versuchen, eine Öffnung zu finden, damit sie die gegnerische Festung sofort berühren kann.
5. Wenn jedes Mitglied der Gruppe seine Aufgaben gut versteht, kann dieses Spiel leicht gespielt und gewonnen werden.



Facts

Dieses Spiel erfordert nicht nur Beweglichkeit und Geschicklichkeit, sondern auch eine sorgfältige strategische Planung des Spiels; Es steigert die Ausdauer, denn Bentengan ist ein Spiel, das den Körper trainiert und einer sportlichen Betätigung gleicht; es fördert die Teamarbeit und den Zusammenhalt in der Gruppe; Kinder werden aktiver und reduzieren das Risiko von Übergewicht aufgrund von Bewegungsmangel.



NORDAMERIKA MEXIKO

VON OSCAR FERNANDO CARBAJAL BAUTISTA & ALISA GRUNERT



Gallitos con globos Hühner mit Luftballons

Material: Luftballons, Schnur zum Befestigen, Musik oder Uhr, Spielfläche

Anzahl Personen: ab 2

Dauer: 10 min

Altersgruppe: ab 5 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, den Luftballon der anderen Mitspieler zum Platzen zu bringen.

Spielvorbereitung

- Luftballons aus Plastik und ausreichend Schnur für alle Kinder.
- Musik, mit der man die Zeit messen kann.
- Eine große Fläche, die als Spielfläche ausgewiesen ist.
- Wir brauchen eine Kindergruppe mit mindestens 2 Teilnehmenden, vorzugsweise Kinder über 5 Jahren.
- Blast die Luftballons entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden auf. Jeder muss nur einen haben.
- Bindet den Luftballon fest an den Fuß eines Kindes. Verwendet dazu die Schnur (Achtung, nicht zu fest!).
- Die Kinder stellen sich so auf, dass sie genug Abstand zueinander haben.

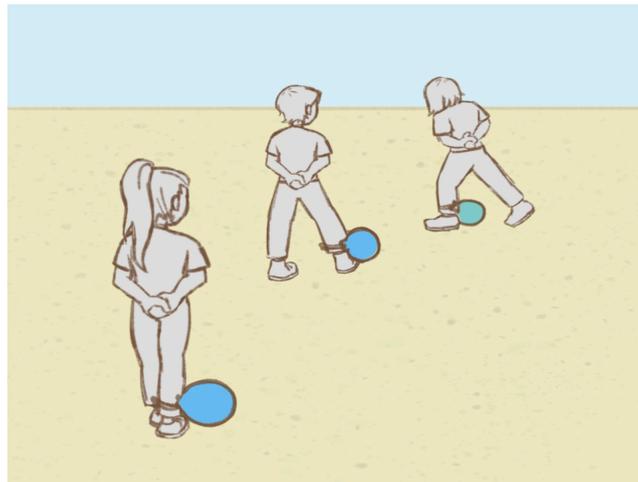
Spielregeln

Die Kinder dürfen nur das Bein benutzen, an dem kein Luftballon befestigt ist. Zum Beispiel, wenn der Luftballon am linken Bein befestigt ist, müssen sie das rechte Bein benutzen.

Es ist verboten, jemanden zu schubsen. Die Kinder müssen ihre beiden Hände immer auf dem Rücken lassen.

Kinder, deren Luftballon geplatzt ist, verlassen das Spiel.

Der oder die Gewinner*in ist das letzte verbleibende Kind oder die Kinder, die noch übrig sind, wenn die Zeit abgelaufen ist. Optional kann das Spiel auch in Teams gespielt werden.



Facts

Gallitos mit Luftballons ist ein sehr unterhaltsames Spiel, das es Kindern ermöglicht, ihre Reflexe sowie ihre Koordinations-, Konzentrations- und Beweglichkeitsfähigkeiten zu entwickeln. Es ist notwendig, über verschiedene Bewegungen und Strategien nachzudenken, um den Luftballon der anderen platzen zu lassen, ohne ihnen Schaden zuzufügen. Das Spiel lehrt die Kinder auch, die Regeln zu respektieren, einen gemeinsamen Raum mit anderen zu teilen und ein Umfeld des fairen Wettbewerbs zu schaffen.

Das Spiel wird derzeit in Mexiko bei Kindergeburtstagsfeiern in Städten der nördlichen, zentralen und westlichen Bundesstaaten des Landes gespielt, obwohl es auch häufig auf kommunalen Patronatsfesten zu finden ist. Es erinnert an die Hahnenkämpfe, die im Land von der Kolonialzeit bis zur Mexikanischen Revolution gepflegt wurden.

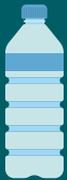
Bote Pateado Flaschenkicker

Material: Plastikflasche, Wasser oder Erde

Anzahl Personen: 3 oder mehr

Dauer: 10 min

Altersgruppe: ab 5 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, die anderen Kinder in ihren Verstecken zu finden.

Spielvorbereitung

- Die Flasche wird zur Hälfte mit Wasser oder Erde gefüllt. In Mexiko ist es häufig Erde.
- Eine große Außenfläche, die als Spielfläche ausgewiesen ist und eine Versteckzone festlegen.
- Die Mitte der Spielfläche wird mit einem Symbol markiert.
- Ein Kind wird ausgewählt, das als erstes beginnt. Dieses Kind wird als erstes Sucher/in sein und die Flasche später zum Mittelpunkt zurückbringen.
- Die Flasche wird auf dem Mittelpunkt der Spielfläche platziert.
- Entgegengesetzt zur Versteckzone muss ein weiteres Kind nun so stark wie möglich gegen die gefüllte Flasche treten.
- Der oder die Sucher/in muss die Flasche holen und wieder zum Mittelpunkt bringen - aber rückwärts.
- Währenddessen verstecken sich die anderen Kinder in der Versteckzone.
- Danach kann der oder die Sucher/in die anderen Kinder suchen. Dafür wird das Versteck und der Name des Kindes laut gerufen. Wer zuletzt gefunden wird, kickt die Flasche beim nächsten Spiel.

Spielregeln

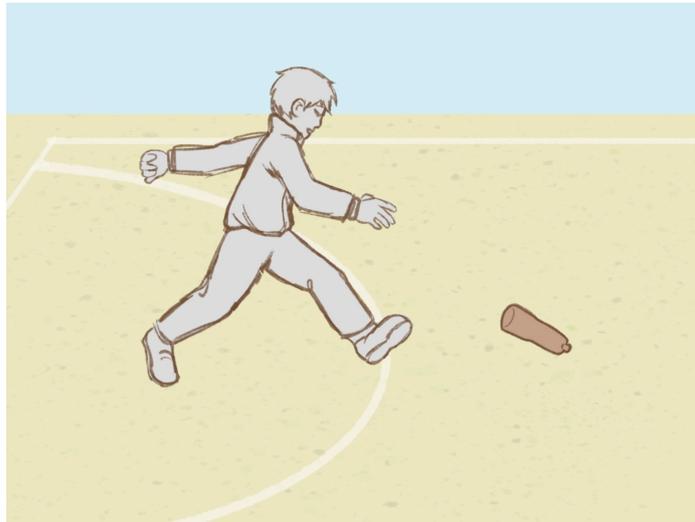
Das Spiel ähnelt dem Versteckspiel, hat aber einige zusätzliche Regeln. Natürlich müssen Suchende die anderen Teilnehmenden des Spiels finden.

Der/die Sucher/in muss den Namen des gefundenen Spielers/ der Spielerin und dessen/deren Versteck laut rufen, sobald er ihn/sie entdeckt hat.

Der/ die Mitspielende, der/die als erstes gefunden werden, müssen im nächsten Durchgang Suchende sein.

Es gibt eine Möglichkeit, Gefundene noch „zu retten“: der/die letzte Spieler/in, der/die noch nicht gefunden wurde, kann das Spiel von vorne beginnen, wenn es ihm/ihr gelingt, die Flasche erneut zu kicken. Das muss jedoch passieren, bevor der/die aktuelle Sucher/in zum Zeichen zurückkehrt und ihn/sie entdeckt.

Der/die letzte Spieler/in, der/die gefunden wird, kickt die Flasche für das nächste Spiel.



Facts

Ähnlich wie beim Versteckspiel können Kinder ihre körperliche Koordination beim Laufen, Ducken oder Klettern entwickeln. Sie müssen lernen, sich sehr schnell zu bewegen und dabei ihr Gleichgewicht zu halten, um so wenig Lärm wie möglich zu machen und nicht entdeckt zu werden. Gleichzeitig lernen sie, geeignete Verstecke zu planen und vorzudenken. Das Spiel lehrt auch den Wert von Zusammenarbeit.

Es ist ein hauptsächlich urbanes Spiel, das man mit ein paar Abwandlungen in ganz Lateinamerika finden kann. In Mexiko wird es in allen Bundesstaaten gespielt. Die häufigsten Orte zum Spielen sind Schulhöfe, Parks oder wenig befahrene Straßen. Die Kinder spielen es lieber abends, da die Dunkelheit das Finden geeigneter Verstecke erleichtert.

Tamalitos a la olla o Chichilengua Tamalitos im Topf

Material: eine Münze

Anzahl Personen: ab 5

Dauer: 10 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels für die „Tamalitos“ ist es, auf dem „Topf“ zu bleiben.

Das Ziel des Spiels für den „Topf“ ist es, die „Tamalitos“ herunterzuwerfen.

Spielvorbereitung

- Zwei Gruppen werden gebildet.
- Eine große Spielfläche, vorzugsweise im Freien.
- Eine Mauer oder Ähnliches zum Abstützen wird benötigt.
- Bevor das Spiel beginnt, muss eine Münze geworfen werden. Damit können die Kinder entscheiden, welche Gruppe zuerst die „Tamalitos“ sein wird und welche den „Topf“ bildet.
- Die Gruppe, die den „Topf“ bilden wird, muss sich je nach Größe der Kinder in einer Linie aufstellen und den folgenden Anweisungen folgen:
 - Stellt das größte Kind an die Mauer und bittet es, mit dem Rücken zur Wand zu stehen sowie die Beine schulterbreit aufzustellen.
 - Danach soll das nächste Kind seinen Kopf zwischen die Beine des ersten Kindes stecken und die Beine des Partners fest umarmen. Dieses Kind stellt die Beine nun auch schulterbreit auf, damit weitere Kinder dasselbe tun können.
 - Am Ende sollten sie wie eine lange „Zunge“ aussehen.
- Die Gruppe, die die „Tamalitos“ sein wird, muss den folgenden Anweisungen folgen:
 - Diese Gruppe darf zuerst Spaß haben. Einer nach dem anderen muss Anlauf nehmen und sofort auf den „Topf“ zurennen. Sie müssen so weit wie möglich springen und versuchen, sich fest auf dem Körper der anderen festzuhalten, um nicht herunterzufallen.

Spielregeln

Die Spielregeln sind sehr einfach. Wenn ein „Tamalito“ herunterfällt, verliert die gesamte Gruppe.

Sobald alle „Tamalitos“ auf dem „Topf“ sind, muss die Topfgruppe bis fünf zählen, während sie versuchen, sich so schnell wie möglich zu bewegen.

Um zu gewinnen, müssen die „Tamalitos“ mehr als fünf Sekunden auf dem „Topf“ bleiben, ohne dass die Topfgruppe sie herunterwirft.

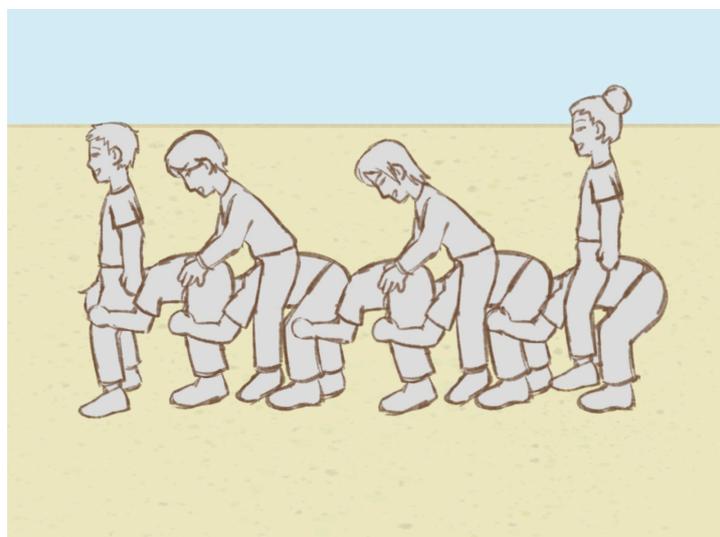
Wenn die „Tamalitos“ gewinnen, dürfen sie traditionell in dieser Rolle bleiben. Wenn sie jedoch verlieren, müssen die Gruppen die Rollen tauschen.

Facts

Dieses Spiel ermöglicht es vor allem den Kindern, körperliche Stärke und Ausdauer zu entwickeln. Es lehrt außerdem die Bedeutung von Teamarbeit sowie die Organisation, um sich gegenseitig zu unterstützen.

Nur um das Konzept zu erklären, ist der „Tamalito“ ein gewöhnliches Essen im Mexiko, das sich mit Fleisch, Soße sowie Gemüse und Teig aus Maisgrieß zubereiten lässt. Es kommt ursprünglich aus Mesoamerika. Auf diesem Grund ist dieses Spiel beim Nationalen Institut der Indigenen Völker (INPI) Mexikos registriert, da es aus der Süden Halbinsel-Maya-Region kommt, obwohl es häufig im ganzen Land gespielt wird.

In der westlichen Region wird es 'Chichilengua' genannt, ein zusammengesetztes Wort, das auf Spanisch auf Brust (Pecho oder Chichi) und Zunge (Lengua) verweist, da die erschaffene Form daran erinnert.



Ollitas Töpfchen

Material: keins

Anzahl Personen: 5 oder mehr

Dauer: 10 min

Altersgruppe: ab 4 Jahren



Das Ziel des Spiels für die Töpfchen ist es, standhaft am Platz zu bleiben.

Das Ziel des Spiels für Verkäufer/in und Käufer/in ist es, das Töpfchen zum Ziel zu tragen.

Spielvorbereitung

- Eine große Fläche, die mindestens zehn Meter breit ist.
- Zieht zwei Linien auf dem Boden, eine Linie markiert den Startpunkt, die andere das Ziel. Am besten sollte der Abstand an die Größe der Kinder angepasst sein.
- Die Kinder wählen aus, wer die „Ollitas“ (Töpfchen) sind und wer die Rolle des/der Verkäufer/in und Käufer/in übernimmt. Es wird nur jeweils ein Kind für die beiden Rollen benötigt, aber es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Kinder, die die Rolle des Töpfchens spielen.
- Die Kinder, die „Ollitas“ sein möchten, müssen folgende Anweisungen befolgen:
 - Stellt Euch an den Startpunkt.
 - Beugt die Knie und legt die Hände unter die Oberschenkel.
 - Haltet die Hände zusammen.
 - Am Ende sollten ihre Körper einen kleinen Topf nachahmen.
- Danach führen der Verkäufer und der Käufer ein kurzes Geschäftsgespräch, dessen Ziel es ist, einen „Topf“ zu „kaufen“. Sie klopfen sanft auf die Köpfe der Kinder, um so herauszufinden, welcher „Topf“ widerstandsfähig ist.
- Nachdem der/die Verkäufer/in und der/die Käufer/in einen „Topf“ ausgewählt haben, müssen sie den „Topf“ gemeinsam bis zur Ziellinie tragen.

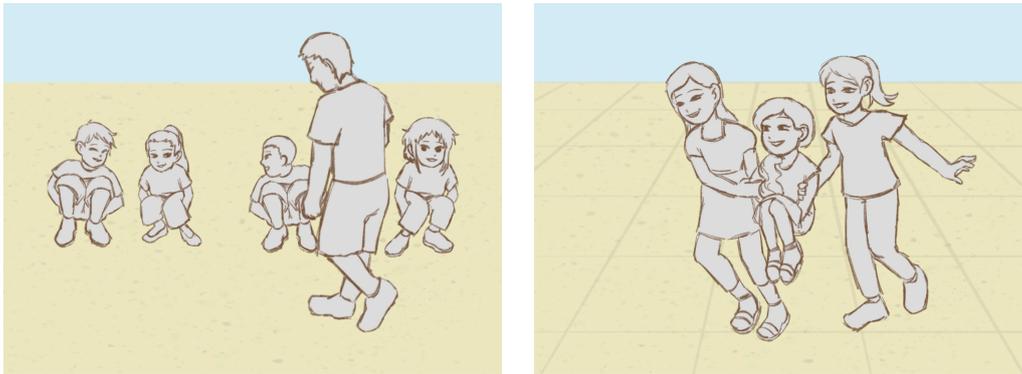
Spielregeln

Der Verkäufer und der Käufer dürfen den „Topf“ nur an den Armen halten. Das Ziel des Spiels ist es, den „Topf“ zu „zerbrechen“, daher sollten sie den „Topf“ kräftig schwenken.

Wenn das Kind, das die Rolle des „Topfes“ spielt, es bis zum Ziel schafft, ohne seine Position zu verlieren, gewinnt es und darf in der nächsten Runde erneut ein „Topf“ sein.

Das Kind, das seine Position nicht halten kann, scheidet aus und muss auf die nächste Runde warten. Wird es als erstes ausgeschieden, übernimmt es die Rolle der/des Verkäuferin/s oder Käuferin/s in der nächsten Runde.

Gewonnen hat der „Topf“, der am widerstandsfähigsten ist.



Facts

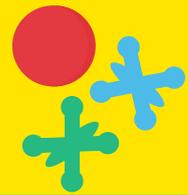
Dieses Spiel fördert den Muskelaufbau und die körperliche Ausdauer. Außerdem lernen die Kinder Vertrauen in andere zu haben. Es wird im Bundesstaat Veracruz und in der südlichen Region Mexikos gespielt, ist jedoch eher in Honduras und anderen lateinamerikanischen Ländern verbreitet.

Um seine Bedeutung zu verstehen, muss man bedenken, dass in vielen lateinamerikanischen Gemeinden Menschen oft Töpfe aus Ton verwenden, um ihre Speisen zuzubereiten. Dieses Material ist zwar ziemlich zerbrechlich, aber für hohe Temperaturen sehr effektiv. Daher hat die Widerstandsfähigkeit des Topfes, ebenso wie anderer Küchenutensilien aus Ton, eine symbolische Bedeutung.

MITTELAMERIKA

GUATEMALA

VON ROBERTO CASTILLO & ALISA GRUNERT



Juego arranca cebollas Zwiebelziehen

Material: Baumstamm oder etwas zum Festhalten

Anzahl Personen: ab 6

Dauer: 5-10 min

Altersgruppe: ab 7 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, die längste Ausdauer zu haben.

Spielvorbereitung

- Es sollte nur ein Baum, eine Säule oder ein Stamm vorhanden sein, an dem man sich festhalten kann.
- Dieses Spiel wird im Freien gespielt, entweder auf dem Schulhof oder im Wald.
- Idealerweise werden zwei gleich große, homogene Gruppen gleichen Alters und gleicher Körpergröße gebildet, um die Ausdauer und Kraft der gesamten Gruppe zu testen.
- Ein/e Gruppenleiter/in muss an einer Stange oder einem Baumstamm befestigt werden, sich also daran festhalten.
- Die gegnerische Gruppe stellt sich hinter der Person auf, die als Gruppenleiter/in gewählt wurde.
- Schließlich wird die Fahne gegeben, um das Spiel zu starten.
- Es ist auch möglich, mit nur einer Gruppe zu spielen.

Spielregeln

Der Anführer oder Kopf der Gruppe ist die „Zwiebel“ und wird an einen Holzstab oder -stamm geklemmt. Die Zwiebeln müssen gut festgehalten werden, damit sie nicht herausgezogen werden können.

Hinter ihm oder ihr stehen die Mitglieder der anderen Gruppe mit dem Ziel, die Zwiebel zu „ziehen“, d. h. sie von der Stange zu trennen.

Beide Anführer müssen sich gleichzeitig am Stamm festhalten, um zu bestimmen, wer die Zwiebel zuerst ausreißt.

Wenn die Flagge gezeigt wird, umarmt sich die ganze Gruppe kollektiv um die Taille und zieht nach hinten, um den Kopf zu pflücken.

So geht es immer weiter, bis die gegnerische Gruppe durch Erschöpfung oder Stürze die Zwiebel verliert oder loslässt.

Die Gruppe, die die Aufgabe in der kürzesten Zeit bewältigt, gewinnt.

Facts

„Zwiebelziehen“ ist ein Synonym für einen Gruppenausdauerstest. Es handelt sich um einen Wettbewerb, bei dem es darum geht, welche der beiden Gruppen die stärksten Mitglieder hat.

Es ist ein traditionelles Spiel in Guatemala, das normalerweise in großen Gruppen gespielt wird. Es dient dazu, Teamwork zu lernen und gemeinsam Spaß zu haben. Dieses Spiel gehört zu den Aktivitäten, an die sich zahlreiche Guatemalteke/innen in ihrer Kindheit am liebsten erinnern. Neben der Ausdauer ist eine der Hauptmotivationen für dieses Spiel der Beifall, den die Teams erhalten. Wenn die Spieler/innen in der Hitze des Zwiebelziehens hören, wie andere sie zum Sieg anfeuern, zeigen sie mehr Durchhaltevermögen. Früher wurde es als Familienspiel bei großen Familientreffen oder Feiern gespielt, bei denen viele Kinder anwesend waren.

Juego de Yax Das Yax-Spiel

**Material: kleiner Gummiball, ein Satz Yax (bis 10 Teile)
alternativ Kastanien, Mais, Bohnen oder andere Samen**

Anzahl Personen: 1-4

Dauer: 5-10 min

Altersgruppe: ab 4 Jahren



**Das Ziel des Spiels ist es, nach und nach alle
Gegenstände mit der Hand aufzunehmen.**

Spielvorbereitung

- Das Spiel muss auf einer ebenen Fläche gespielt werden, im Freien oder in einer Halle.
- Es kann einzeln oder in einer Gruppe von bis zu vier Personen gespielt werden.

Spielregeln

Wirf die Yax (Gegenstände) vorsichtig auf den Boden, damit sie nicht zu sehr verstreut werden.

Hebe sie nach jedem Aufprall des Balls einzeln auf.

Hebe die Yax (Gegenstände) mit der gleichen Hand auf, mit der du den Ball wirfst, und lege sie in die andere Hand.

Du verlierst deinen Zug in einem der folgenden Fälle: Wenn du ein Yax aus deiner Hand fallen lässt. Wenn du einen der Yax, die auf dem Boden liegen, mit deiner Hand bewegst. Wenn der Ball mehr als einmal abprallt. Wenn der Spieler sich von seinem Platz entfernt, um ein Yax zu erreichen, das zu weit entfernt ist.

Nachdem alle Yax einzeln eingesammelt wurden, werden sie erneut geworfen, um sie zu zweit, zu dritt usw. einzusammeln, wobei der Schwierigkeitsgrad steigt.

Nachdem man alle Yax auf einmal eingesammelt hat (zehn auf einmal), beginnt man wieder mit einem doppelten Abwurf.

Jeder muss sich merken, wie er das Spiel verlassen hat, um in der nächsten Spielrunde von dort aus weitermachen zu können.

Facts

Yax sind in der Regel Plastikobjekte in Form einer Schneeflocke, die in verschiedenen Farben erhältlich sind.

Es handelt sich um ein bei Mädchen sehr beliebtes Spiel, das im Laufe der Zeit aufgrund seiner Einfachheit und seines Unterhaltungswertes auch von Jungen übernommen wurde. Dazu muss erwähnt werden, dass die Sozialstruktur in Guatemala noch große Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen macht. Auf diese Weise ist es zu einem symbolischen Spiel für die Sozialisierung zwischen Jungen und Mädchen im Vorschul- und Schulalter geworden. Es fördert die motorischen Fähigkeiten und die Feinkoordination. Dieses Spiel wird überall in Guatemala gespielt.

Das Spiel ähnelt dem Konzept des syrischen Spiels Zaqata in diesem Heft.



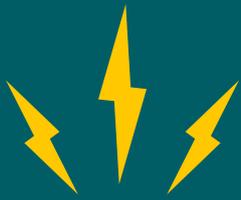
Juego Tenta-Electric Tenta-Electric

Material: keins

Anzahl Personen: ab 5

Dauer: 10 min

Altersgruppe: ab 5 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, schnell wegzurennen und nicht gefangen zu werden.

Spielvorbereitung

- Bei dem Spiel geht es darum, so schnell wie möglich zu laufen und so viele Spieler wie möglich zu berühren.
- Ihr benötigt einen bestimmten Raum, z. B. einen leeren Raum ohne Hindernisse oder spielt im Freien.
- Dieses Spiel ist ideal für Gruppen von 5 bis maximal 10 Personen.

Spielregeln

Eine Person wird ausgewählt, um „den elektrischen Strom zu tragen“. Mit anderen Worten, die Person, die den „Strom“ an die anderen weiterleiten muss.

Diese Person hat die Aufgabe, den anderen hinterherzulaufen und sie zum Stehenbleiben zu bewegen, wenn sie berührt oder besser gesagt unter Strom gesetzt werden.

Derjenige, der einen „Stromschlag“ bekommt, muss stehen bleiben und seine Beine in einem Bogen offen lassen (etwas breiter als Schulterbreite).

Die Personen, die keinen Stromschlag bekommen haben oder „gerettet“ wurden, müssen unter den Beinen der anderen Person durchlaufen, um sie wieder zu aktivieren. So können Sie die Spieler zurückholen, ohne disqualifiziert zu werden.

Das Spiel endet, wenn es dem Gegner team gelingt, alle Spieler/innen der Gruppe unter Strom zu setzen und sie daran zu hindern, sich gegenseitig zu helfen.

Der Spielbereich hat seine eigenen Grenzen, um zu verhindern, dass andere entkommen. Wer diesen Bereich verlässt, wird disqualifiziert.



Facts

Variation: Wenn es zu anstrengend ist, alle unter Strom zu setzen, kann ein Zeitlimit gesetzt werden, damit es eine Herausforderung ist, in der kürzest möglichen Zeit zu gewinnen. Dieses Spiel ist ein Klassiker in Guatemala.

Juego Manitas Calientes Heiße Hände

Material: keins

Anzahl Personen: ab 2

Dauer: 5 min

Altersgruppe: ab 5 Jahren



Das Ziel des Spiels ist, schnell die Hände wegzuziehen, bevor sie berührt werden.

Spielvorbereitung

- Beachtet, dass während und nach dem Spiel die Hände etwas rot rein können.
- Zum Spielen braucht man Schnelligkeit, Ausdauer und eine Menge Einfallsreichtum, um den/die Gegner/in zu verwirren.
- Am besten spielt es sich in Zweier-Gruppen.

Spielregeln

Um zu spielen, müssen sich die Gegner gegenüberstehen. Bei einer größeren Gruppe sollte ein Kreis gebildet werden, so dass man die Gesichter der anderen sehen kann.

Sie müssen sich gegenseitig in die Augen sehen. Das Spiel verhindert, dass Paare oder Gruppen die Hände des anderen sehen können, um die Bewegung des anderen „vorauszusehen“: Die einen legen ihre Hände mit der Handfläche nach oben, die anderen mit der Handfläche nach unten über die Hände der anderen Spieler.

Im Abstand von einigen Zentimetern werden die Hände zum Reiben und „Aufwärmen“ nahe zusammengebracht.

Wenn sich die Haut ausreichend warm anfühlt, macht der/die Spieler/in, dessen/deren Handflächen nach oben zeigen, eine schnelle Bewegung, um die Hände darunter zu treffen.

Die andere Person muss so flink sein, dass sie die Hände rechtzeitig wegnehmen kann, sonst wird sie von ihrem/ihrer Gegner/in getroffen.

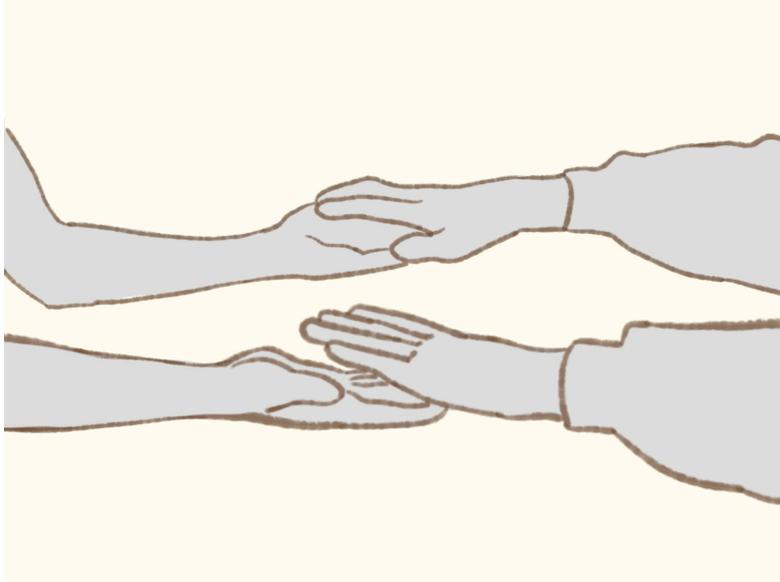
Das Spiel hat keine weiteren Regeln, außer dass die Bewegung, wenn der/die Spieler/in getroffen wird, so lange wiederholt wird, bis der/die Spieler/in seine Hände wegnehmen kann.

Wenn die Hände weggezogen wurden, ist der Zug erfolgreich und die Rollen werden getauscht.

Facts

Vorteilhaft ist hier, dass keine Materialien gebraucht werden und die Spieldauer kurz ist. Auch dieses Kinderspiel gehört zu den traditionell bei Kindern in Guatemala verbreiteten Beschäftigungen. Aktivitäten wie diese fördern den Aufbau von Beziehungen zwischen den

Spieler/innen und die Anwendung von Strategien der Kooperation und Opposition, die es ihnen ermöglichen, soziale Fähigkeiten zu entwickeln.



Juego de Cincos Murmelspiel

Material: Murmeln, 5 pro Person

Anzahl Personen: 2-5

Dauer: 10-15 min

Altersgruppe: ab 6 Jahren



Das Ziel des Spiels ist es, Murmeln in die vorgegebenen Formen zu bewegen.

Spielvorbereitung

- Benötigt wird eine freie, ebene Fläche (z.B. im Freien).

Spielregeln

Variante A. Dreieck

Zeichne ein Dreieck auf den Boden und lege die Fünfer in das Dreieck.

Jeder Spieler legt 3 oder maximal 5 Einheiten in das Dreieck.

Dieses Spiel wird in Gruppen von 2 bis maximal 5 Spielern gespielt.

Ziel ist es, dass jeder Spieler der Reihe nach so viele Fünfer wie möglich aus dem Dreieck zieht und seine Fünfer so schießt, dass die Fünfer im Inneren die Linie überqueren.

Der Spieler, dem es gelingt, die meisten Fünfer aus dem Dreieck zu entfernen, ist der Gewinner und der Preis sind die Fünfer, die er/sie aus dem Dreieck entfernen konnte.

Variante B. Löcher

Für diese Art von Spiel werden 3 kleine Löcher in den Boden „gebohrt“.

Die Löcher werden in einer geraden Linie mit einem Abstand von ca. 50 cm zwischen den einzelnen Löchern im Boden geformt.

Senkrecht zu den Löchern wird eine gerade Linie mit einem Abstand von ca. 50 cm gezogen, die den Startbereich markiert. Dies ist die Ziellinie.

Der Spieler muss seine eigene Fünf (also Murmel) in jedes der Löcher stecken. Es wird reihum gespielt.

Wenn die Fünf in das erste Loch gesteckt wird, darf der/die Spieler/in mit seiner eigenen Fünf auf die Gegner schießen und sie so weit wie möglich vom Loch wegbringen.

Der/die Spieler/in, der/die die Runde als Erste/r beendet, hat gewonnen.



Facts

Cincos sind in Guatemala eine Art kleine Glaskugel in verschiedenen Farben. Es gibt die Theorie, dass sie deshalb so heißen, weil sie, als sie zum ersten Mal in Guatemala verkauft wurden, 5 Cents wert waren. Während eines Teils des 20. Jahrhunderts und zu Beginn des 21. Jahrhunderts waren diese Fünfer eine große Sensation im Lande. Cincos gibt es in verschiedenen Farben und Größen. Wenn sie groß sind, heißen sie zum Beispiel Chimbombón. Wenn sie klein sind, heißen sie Chiripa. Die kristallinen Steine werden Agüitas genannt. Dieses Spiel ist in anderen Ländern als Murmeln bekannt.

SÜDAMERIKA BRASILIEN



VON RAFAEL FREITAS OLIVIERA & ALISA GRUNERT



Jogo da onça Jaguar-Spiel

Material: keins

Anzahl Personen: 2

Dauer: 15-20 min

Altersgruppe: ab 10 Jahren

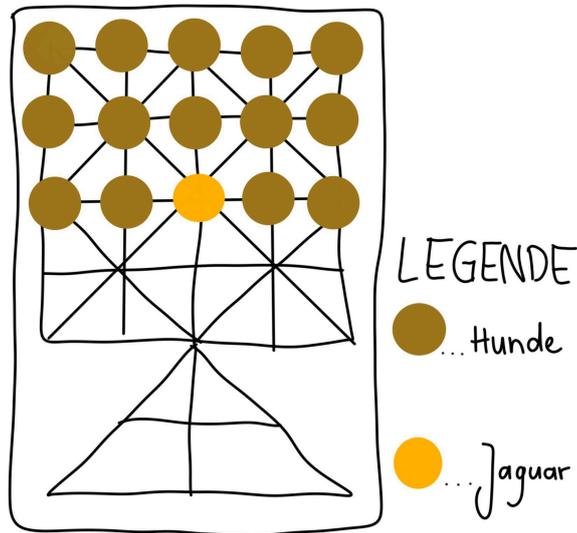


Das Ziel des Spiels für die Hunde ist es, den Jaguar zum Stillstand zu bringen

Das Ziel des Spiels für den Jaguar ist, fünf der Hunde zu fangen.

Spielvorbereitung

- Stellt ein Spielbrett auf und ordnet die Spielfiguren entsprechend der untenstehenden Zeichnung an. Eine Figur steht für den Jaguar, die anderen vierzehn für die Hunde.



- Entscheidet, wer der Jaguar ist und wer die vierzehn Hunde vertritt. Der Jaguar beginnt das Spiel, indem er in ein beliebiges leeres Nachbarhaus in beliebiger Richtung zieht. Dann ist einer der Hunde an der Reihe, sich zu einem leeren Nachbarhaus zu bewegen, ebenfalls in eine beliebige Richtung.
- Entscheide, wer der Jaguar ist und wer die vierzehn Hunde vertritt. Der Jaguar beginnt das Spiel, indem er in ein beliebiges leeres Nachbarhaus in beliebiger Richtung zieht. Dann ist einer der Hunde an der Reihe, sich zu einem leeren Nachbarhaus zu bewegen, ebenfalls in eine beliebige Richtung.
- Wenn der Jaguar die Höhle, den dreieckigen Teil des Spielfelds, betritt, wird er gefangen. Ein Hund ist gefangen, wenn der Jaguar über ihn hinweg auf ein leeres Feld in beliebiger Richtung springt (wie beim Damespiel).
- Der Jaguar kann in einem Zug mehr als einen Hund fangen, wenn das möglich ist (wie beim Damespiel).
- Der Jaguar kann nicht gefangen werden, er kann nur gefangen werden, so dass er sich nicht mehr auf dem Brett bewegen kann.

Spielregeln

Zu Beginn befindet sich der Jaguar in der Mitte des Spielfelds. Alle Hunde befinden sich auf der Hälfte des Alquerque-Bretts, die dem dreieckigen Musterbrett gegenüberliegt.

Die Spieler entscheiden, mit welchem Tier sie spielen wollen. Der Jaguar ist zuerst am Zug. Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Pro Zug wird nur eine Figur zum Ziehen oder Fangen verwendet.

Der Jaguar und die Hunde ziehen pro Zug jeweils ein Feld weiter und folgen dabei dem Muster auf dem Spielbrett.

Der Jaguar kann durch einen kurzen Sprung wie bei einem Damespiel schlagen. Der Jaguar springt über einen benachbarten Hund und landet auf der anderen Seite in einer geraden Linie, wobei er nur einmal dem Brettmuster folgt.

Hunde können nicht fangen.

Das Spiel endet mit einem Sieg der Hunde, wenn der Jaguar sich nicht mehr bewegen kann. Der Jaguar gewinnt, wenn er 5 Hunde gefangen hat.

Facts

Jogo da onça oder adugo (Jaguar, in der Bororo-Sprache) ist ein Brettspiel indigenen brasilianischen Ursprungs, das auf dem Boden gespielt wird.

Das Volk der Bororo (die sich selbst „Boe“ nennen) in Mato Grosso, die Manchineri in Acre und die Guaranis in São Paulo spielten dieses Spiel schon, bevor die Portugiesen das Gebiet kolonisierten und Kontakt zu nicht-indigenen Völkern aufnahmen.

Gegenwärtig gibt es im Dorf Meruri (Land, das als indigenes Bororo-Territorium abgegrenzt ist) in der Gemeinde General Carneiro - MT indigene Völker, die dieses Spiel kennen und es spielen.

Autor/innen dieses Hefts

Ibtissam **Al-Mughrabi**

Oscar Fernando **Carbajal Bautista**

Roberto **Castillo**

Rafael **Freitas Oliviera**

Alisa **Grunert**

Patrick Odilon **Ogue**

Angelini **Sollistifani**

Wir danken besonders Dr. Christian Räsack und Jasmin Mäder für die Unterstützung bei der Erstellung dieser Broschüre!

Quellen

Carolina (2017). Las Ollitas [Traditional Game]. Online unter: <https://funforspanishteachers.com/las-ollitas-traditional-game/#:~:text=This%20is%20a%20fun%20game%20that%20is%20played%20in> (letzter Abruf 28.09.24).

Cosasdepeques (o. J). Juego de niños al Aire Libre, Pisar el globo. Online unter: <https://juegos.cosasdepeques.com/pisar-el-globo.html#:~:text=El%20juego%20consiste%20en%20pisar%20el%20globo%20del> (letzter Abruf 28.09.24).

Federación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (o.J): Tamalitos a la Olla. Online unter: <http://www.jcarlosmacias.com/autoctonoytradicional/Juegos/Tamalitos.html#:~:text=Este%20es%20un%20juego%20tradicional%20muy%20popular> (letzter Abruf 28.09.24).

Fibiona, Indra. (2021). Cublak Cublak Suweng Dan Gobak Sodor: Pengembangan Karakter Anak Dalam Permainan Tradisional Yogyakarta: https://www.researchgate.net/profile/IndraFibiona/publication/357392694_Cublak_Cublak_Suweng_Dan_Gobak_Sodor_Pengembangan_Karakter_Anak_Dalam_Permainan_Tradisional_Yogyakarta/links/61cbd089d45006081674fcf1/Cublak-Cublak-Suweng-Dan-Gobak-Sodor-Pengembangan-Karakter-Anak-Dalam-Permainan-Tradisional-Yogyakarta.pdf (letzter Abruf 12.11.2024).

Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas de México (2022): Juegos de mi México. Tamalitos a la olla. Yucatán Video, bei Minute 1:34. Online unter: <https://youtu.be/4CMKRp7WKj0> (letzter Abruf 27.09.24).

Juegos tradicionales (o. J). El juego del Bote Pateado en Peligro de extinción!!. Online unter: https://juegostradicionales.com.mx/bote-pateado/#google_vignette (letzter Abruf 28.09.24).

Jugando Ando (o. J). Juego de gallitos con globos: diversión y habilidades para niños. Online unter: <https://www.jugandoando.com.ar/juego-de-gallitos-con-globos/> (letzter Abruf 28.09.24).

LaComuna (o.J.): El juego del Bote Pateado. Online unter: <https://asisejuega.com/juegosinfantiles/bote-pateado/> (letzter Abruf 27.09.24).

Mtamurrio (2012): El Bote – Bote. Online unter: <https://mtamurrio.blogspot.com/> (letzter Abruf 28.09.24).

Nueva Escuela Mexicana (2024): ¡Juega al Juego de las Ollitas y diviértete en Familia!. Online unter: <https://nuevaescuelamexicana.org/juego-de-las-ollitas/#:~:text=Consiste%20en%20esconder%20una%20peque%C3%B1a%20figura> (letzter Abruf 28.09.24).

Wikilibros project (2024). Juegos Populares/Bote Pateado. Online unter: https://es.wikibooks.org/wiki/Juegos_populares/Bote_pateado (letzter Abruf 28.09.24).

Videos :

Ular Naga: <https://youtu.be/57bgHbiw1sw?si=2xqDz8-TEMV4EE15>

Gobak Sodor: <https://youtu.be/o0tPTGtCbq4?feature=shared>

Die Erstellung dieses Hefts wurde ermöglicht durch:



mit Mitteln des:



Diese Maßnahme wird finanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.



Kontakt

WeltOffen e.V.

Adresse: Straße des 17. Juni 11, 04107 Leipzig

Telefon: +49 341 68 69 81 88

E-Mail: kontakt@weltoffen-leipzig.de

Website: www.weltoffen-leipzig.de

Instagram: @weltoffenleipzig

Grafik/Gestaltung: Vanessa Grunert, Alisa Grunert, canva.com



WeltOffen e.V.

Gemeinsam Vielfalt leben