

Draußen-Spiele aus der ganzen Welt

Eine kleine internationale Spielesammlung

Bewegungs- und Reaktions-
spiele für Kinder, Jugend-
liche und Erwachsene



Inhalt

Vorwort	S. 3
Bes Tas (Fünf Steine).....	S. 4
Barra do Lenço (Das Tuchspiel).....	S. 5
A-Zerlatschen.....	S. 7
Çelik – Çomak (Stahl - Knüppel).....	S. 8
Mheshimiwa Simba (Herr Löwe hat Hunger).....	S. 9
Steal the bacon.....	S. 10
Wo ist das Puszta-Pferd?.....	S. 11
Torwächter.....	S. 12
Mach meine Füße nach.....	S. 12
Ohren zuhalten.....	S. 13
Fang den Stock.....	S. 14
Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?.....	S. 15

Impressum

Broschüre **Draußen-Spiele aus der ganzen Welt**, 2016

Der Einfachheit halber wird in dieser Broschüre die männliche Form verwendet, sie gilt jedoch für Männer wie für Frauen.

Grafiken: Designed by Freepik

Foto: SpielLandschaftStadt e.V.

Redaktion: Nicole Wiedemann

V.i.S.d.P.: Heiner Rehling

Auflage: 1.000 Exemplare, Druck: flyeralarm

SpielLandschaftStadt e.V.

Horner Heerstraße 19, 28359 Bremen

Tel.: (0421) 242 895 50

E-Mail: vorstand@spiellandschaft-bremen.de

Homepage: www.spielandschaft-bremen.de

Vorwort

Straßenspiele locken Kinder nicht nur an die frische Luft, sondern regen auch Phantasie und Entwicklung an. Das ist in jedem Kulturkreis so. Durch gemeinsames Spielen entwickeln Kinder und Jugendliche Gemeinschaftssinn, Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeit und Körpergefühl. Damit sich mehr Kinder und Jugendliche abseits von Spielplätzen im öffentlichen Raum begegnen und bewegen können, fördert die Gemeinschaftsaktion „Spielräume schaffen“ nun auch zusätzliche Spielaktionen im öffentlichen Raum und temporäre Spielstraßen.

Da der Einsatz von Sport- und Spielgeräten aber nur eine Möglichkeit ist den öffentlichen Raum zu nutzen, sollen die guten alten Straßenspiele nicht in Vergessenheit geraten. Zum Beispiel in einem Stadtteil wie Gröpelingen, der so reich an jungen Menschen und Kulturen ist, soll deren Wissen genutzt werden, um eine internationale Sammlung von Straßenspielen zu beginnen.

Mit dem Wettbewerb „Draußen-Spiele aus der ganzen Welt“ wurden im Frühjahr 2016 Schulkassen und Einzelpersonen aus Gröpelingen eingeladen, eine internationale Spielesammlung zu erstellen. Welche Spiele, die draußen gespielt werden, kennen die Kinder und Jugendlichen? Vor allem Spiele, die in anderen Ländern gespielt werden und wenig Zubehör/Material benötigen, waren für die Spielesammlung interessant. Die Kinder konnten auch gerne Ihre Familien und Bekannten nach Spielen aus deren Herkunftsländern fragen.

In dieser Broschüre finden Sie die eingereichte Spielesammlung des 8. Jahrgangs (Schuljahr 15/16) der Gesamtschule West, ergänzt durch weitere Spielideen.

Viel Spaß beim Spielen!

Bes Tas (Fünf Steine)

Ursprungsland: Türkei

Mind. 2 Spieler

Material: 5 Steine

Regeln:

Man wirft einen Stein in die Luft und währenddessen muss man vom Boden einen anderen Stein in die Hand nehmen und den Stein in der Luft auch fangen. Das darf man nur mit einer Hand machen.

Ziel des Spieles: Man sollte alle fünf Steine fangen.



Bes Tas

En az 2 oyuncu

Oyun malzemesi: BesTas

Kurallar:

Bes tane tas gereklidir. Bir tane tasi havaya atarsin ve yerdeki baska tasi alip havadaki tasi da tutarsin. Bunu da bir elle tutarsin.

Hedef: Bes tasi tutabilmek.

Barra do Lenço (Das Tuchspiel)

Ursprungsland: Portugal

Zwei gleichgroße Mannschaften und ein Schiedsrichter

Material:

- Tuch oder Schal
- Abgestecktes Spielfeld (2 Grundlinien und der Richter steht an der Mittellinie)

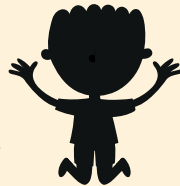
Regeln:

Jeder Spieler einer Mannschaft bekommt eine Nummer von der eigenen Mannschaft zugewiesen.

Wenn der „Richter“ eine Nummer ruft, laufen die entsprechenden Spieler jeder Mannschaft zum Tuch und versuchen es zu greifen.

Derjenige der das Tuch erwischt hat folgende Möglichkeiten:

- Läuft derjenige zur Seite seiner Mannschaft, ohne dass der Andere ihn „tickt“, bekommt seine Mannschaft 1 Punkt.
- Läuft derjenige zur Seite der gegnerischen Mannschaft, ohne dass der Andere ihn „tickt“, bekommt seine Mannschaft 2 Punkte.
- Falls derjenige „getickt“ wird, bekommt die gegnerische Mannschaft 1 Punkt.
- Sollte einer der Spieler das Tuch aus der „Richterhand“ nehmen und es fällt auf den Fußboden, ohne dass der andere Spieler ihn „getickt“ hat, geht es so weiter als ob das Tuch in der Hand vom „Richter“ wäre.



Falls die gerufenen 2 Spieler zu lange brauchen, um das Tuch an sich zu nehmen, kann der "Richter" eine weitere Nummer (als „Hilfe“) rufen. In diesem Fall bleiben die Regeln unverändert (der Spieler kann nur von dem entsprechenden Spieler – gleiche Nummer – getickt werden).

Ziel des Spieles: Die Mannschaft, die zuerst 20 Punkte sammelt gewinnt. Alternativ kann die Mannschaft gewinnen die nach X Minuten führt.

Varianten: Der Richter kann zur Nummer auch bestimmen, wie man sich dem Tuch zu nähern hat:

- „HOLZ“: Auf einem Bein hüpfend
- „TOPF“: Hockend
- „KREBS“: Rückwärts gehend
- „FEUER“: Alle laufen los



A-Zerlatschen

Ursprungsland: Deutschland

Mind. 8 Personen

Material: Drei Äste um ein A zu legen

Regeln:

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen: die Suchenden und die Versteckenden. Die Gruppe der Suchenden baut sich aus Ästen ein „A“ auf den Boden. Dieses A muss bewacht werden.



Die Sucher machen sich auf die Suche, haben sie eine Person gefunden muss der Sucher zu dem A gehen und laut rufen, wer sich wo versteckt hat. Der Gefundene muss bei dem A verweilen. Die übrigen Versteckten können die gefundenen befreien, indem sie das A „Zerlatschen“, also die Äste voneinander entfernen. Während die Sucher das A wieder zusammenbauen, haben alle Versteckenden wieder die Möglichkeit ein neues Versteck zu finden.

Das Spiel hat in der Regel ein offenes Ende.

Çelik – Çomak (Stahl - Knüppel)

Ursprungsland: Türkei

Mind. 2 Spieler

Material: Zwei Stöcke

Stock 1 (Çelik) etwa 30 cm,

Stock 2 (Çomak) etwa 70 cm

Regeln:

- Gruppen wählen oder auch eins gegen eins.
- Einen Zielpunkt in etwa 20 Metern Entfernung festlegen, z. B. ein Loch graben, einen Gegenstand hinlegen usw.
- Abwechselnd wird nun versucht den kurzen Stock (Çelik) mit dem langen Stock (Çomak) so nah wie möglich ans Ziel zu hebeln.
- Geworfen wird abwechselnd ungefähr 10 Runden lang und nach jeder einzelnen Runde wird abgemessen, welche Gruppe näher dran liegt.
- Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Ziel: Den kurzen Stock (Çelik) mit dem langen Stock (Çomak) so nah wie möglich ans Ziel zu werfen.

Mheshimiwa Simba (Herr Löwe hat Hunger)

Ursprungsland: Tansania

Mind. 3 Personen

Regeln:

Herr Löwe geht voraus. Hinter ihm in Reih und Glied die Touristen. Alle halten sich an den Hüften fest. Immer wieder fragt ein Tourist nach der Uhrzeit: „Herr Löwe wie spät ist es?“ (Buana Simba saa ngapi?) Der Löwe antwortet mit verstellter Stimme eine beliebige Uhrzeit. Dies macht er ein paar Mal, bis er die Beherrschung verliert und brüllt: „Frühstückszeit“ (Ni na kula!!). Nun laufen die Touristen aber! Sobald ein Tourist erwisch wurde, kommen alle wieder zusammen und ein neuer Löwe startet mit dem Spiel.



Steal the bacon

Ursprungsland: USA

Zwei gleichgroße Mannschaften

Material:

eine Keule (oder ein Kegel oder eine leere Plastikflasche)

Regeln:

Im Abstand von sechs bis neun Metern stellen sich die Mannschaften in zwei Reihen gegenüber. Jedes Kind bekommt eine Zahl gesagt. Die Spieler mit den gleichen Zahlen sollten sich gegenüber stehen. Die Keule („der bacon“) wird zwischen den beiden Mannschaften gestellt. Es wird eine Zahl gerufen und die gegnerischen Kinder mit dieser Zahl laufen zur Keule und versuchen diese als erste zu kriegen. Wer die Keule erwischt hat, erhält einen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.



Wo ist das Puszta-Pferd?

Ursprungsland: Ungarn

Min. 8 Spieler

Material:

- ein Stück Strick, ein langes Stück Pappe oder ähnliches, das den Spielern von der Hüfte bis zu dem Boden reicht, für jeden Spieler (minus 2-3)
- ein großes Spielfeld (die Puszta, die ungarische Tiefebene) mit einem (kleinen) Kreis in der Mitte

Regeln:

Zwei bis drei Pferdefänger (Csikos) gehen in den Kreis. Die anderen Spieler laufen/traben mit ihren Strick-Schwänzchen hinten im Hosenbund drum herum. Auf Signal jagen die Pferdefänger los und versuchen auf die Schwänzchen der anderen zu treten. Wer sein Schwänzchen verloren hat wurde gefangen. Das Spiel endet nach zwei Minuten. Wer nicht gefangen wurde, hat gewonnen.

Torwächter

Ursprungsland: Afghanistan

Material: einen kleinen Ball

Regeln:

Die Spieler stehen im Kreis. Die Beine werden auseinander genommen, so dass die Füße die Füße des Nachbarn berühren. Ein Spieler steht mit dem Ball in der Mitte und versucht nun diesen zwischen den Beinen eines Spielers zu rollen. Dieser Spieler muss schnell die Füße zusammen nehmen, um den Ball zu stoppen. Wer den Ball durchlässt, scheidet aus. Gewonnen hat der letzte Spieler.

Mach meine Füße nach

Ursprungsland: Demokratische Republik Kongo

Regeln:

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler wird zum Nachtänzer und ein Spieler zum Vortänzer erklärt. Der Vortänzer stellt sich in die Kreismitte, vor den Nachtänzer. Dieser beginnt nun einen Rhythmus zu klatschen. Alle anderen klatschen mit. Der Vortänzer macht einige Tanzschritte nach dem Rhythmus und wenn er aufhört, macht der Nachtänzer diese nach. Gelingt ihm das, wird er Vortänzer, ein anderer Spieler Nachtänzer und das Spiel beginnt von vorne.

Ohren zuhalten

Ursprungsland: Korea

Min. 8 Spieler

Regeln:

Die Spieler sitzen alle im Kreis. Ein Spieler fängt an und ist der Spielleiter. Er hält sich beide Ohren zu. Der Spieler links von ihm hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu und der Spieler rechts von ihm hält sich mit der linken Hand das linke Ohr zu. Dann nimmt der Spielleiter seine Hände runter und zeigt auf einen anderen Spieler. Dieser ist nun Spielleiter und muss sich beide Ohren zu halten. Die Spieler rechts und links von ihm müssen dementsprechend reagieren (s. o.). Das Ganze sollte schnell gehen, denn jeder Spieler der zu langsam ist oder einen Fehler macht, scheidet aus.



Fang den Stock

Ursprungsland: Ägypten

Min. 6-8 Spieler

Material:

einen ca. 1,5 Meter langen Stock für jeden Spieler

Regeln:

Die Spieler stehen im Kreis, mit einem Abstand von 2,5 Metern zueinander.

Jeder Spieler hält seinen Stock senkrecht vor sich, so dass das Ende den Boden berührt. Ein Spieler/Spielleiter ruft „Wechsel!“ und alle lassen ihren Stock los und rennen zum Stock vom Nachbarn. Bevor dieser umfällt, muss er gefasst werden. Wem dies nicht rechtzeitig gelingt, muss ausscheiden. Der letzte Spieler ist der Sieger.



Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?

Ursprungsland: Deutschland

Min. 3 Spieler

Regeln:

Ein Spieler wird Fischer und stellt sich in einiger Entfernung vor den anderen auf, die dann rufen: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ Der Fischer nennt irgendeine Farbe und diejenigen, die ein Kleidungsstück in dieser Farbe tragen, gehen nun gemächlich zum Fischer. Die anderen müssen ebenfalls dorthin, können aber vom Fischer gefangen werden und scheiden dann aus dem Spiel aus. Wer als letzter übrig bleibt, hat gewonnen und wird beim nächsten Spiel Fischer.



Weitere Spiele gesucht!

Wir möchten diese Spielesammlung gerne noch erweitern und würden uns über weitere Vorschläge (in deutsch und in der Landessprache) von Ihnen freuen. Wir lassen dann auf unserer Homepage (www.spielandschaft-bremen.de) eine bunte Spielesammlung entstehen.

Kontakt: Nicole Wiedemann, Mail: n.wiedemann@spielandschaft-bremen.de

SpielLandschaftStadt e.V.

Der Verein setzt sich seit 1999 für die Schaffung und den Erhalt einer kinder- und familienfreundlichen Umwelt, die Stärkung der Gesundheit von Kindern und Jugendlichen und die Verwirklichung der Rechte der Kinder, wie sie in der UN-Kinderkonvention festgelegt sind, ein. Er sieht die jungen Menschen als die Experten ihres Alltags und stellt daher ihre Beteiligung und die der Eltern in den Mittelpunkt seiner Aktivitäten.

Entsprechend der Zielsetzung ist der Verein in folgenden Aufgabenfeldern tätig:

- Erschließen von Spiel- und Aktionsräumen in der Stadt für Kinder und Jugendliche: Über die Gemeinschaftsaktion „SpielRäume schaffen“, finanziert vom Deutschen Kinderhilfswerk und der Sozialsenatorin, bietet SpielLandschaftStadt Beratung und finanzielle Unterstützung für Spielraum-Initiativen an. Etwa 300 Projekte wurden seit 1997 mit deutlich mehr als einer halben Million Euro auf diese Weise realisiert.
- Durchführung von Beteiligungsverfahren zur Verbesserung der räumlichen Umwelt
- Weiterbildungsangebote für Eltern und Fachleute
- Information, Öffentlichkeits- und Netzwerkarbeit, Dokumentation

