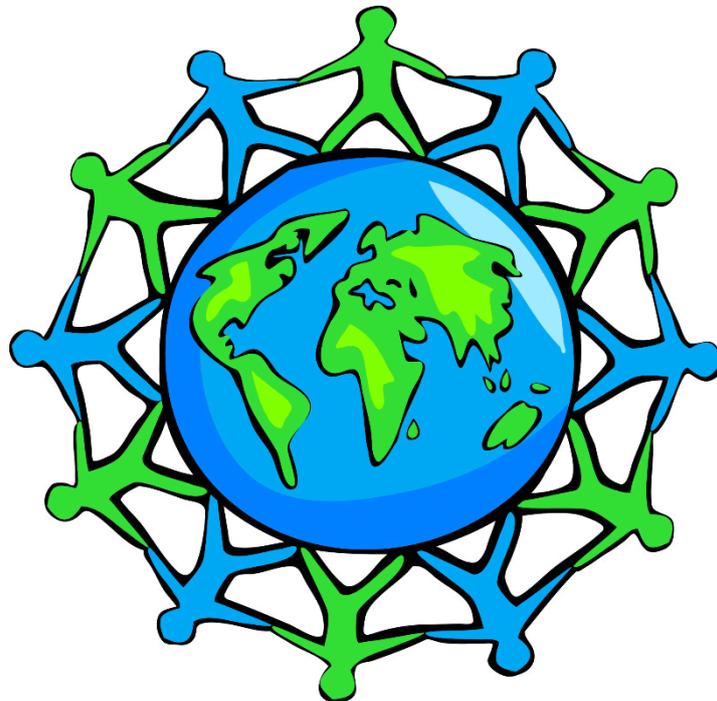


Spielebuch

„Welt der Spiele- Spiele der Welt“



1. Einleitung

Den Einstieg möchte ich mit den Worten Schillers eröffnen: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

(Friedrich von Schiller) Mensch sein und das Spielen hängen bei Schiller sehr eng zusammen. Doch welche Bedeutung kommt dem Spielen heutzutage im 21. Jahrhundert zu und was bedeutet spielen allgemein? Eine erste Suche im Netz ließ erkennen, dass Spiele wissenschaftlich als Phänomen betrachtet werden – die Spielwissenschaft oder wissenschaftlich Ludologie haben Spiele zum Zentrum ihrer Forschung. Dazu wurde beispielsweise das Institut für Ludologie gegründet, um allen Unternehmen, Institutionen und Organisationen seine Leistungen anzubieten. Sie vertreten die Meinung, dass Spielen die entscheidende Grundlage für die Entwicklung von Fähigkeiten und zudem Motor für Innovation, Veränderung und Kulturentwicklung sei (vgl. Institut für Ludologie 2017, <https://www.ludologie.de/neues-spiel/detailansicht/news/detail/News/leistungsverstaendnis-und-philosophie/>) Interessant dabei ist, dass die Ludologie trans- und interdisziplinär arbeitet, indem das Spiel aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet wird und Erkenntnisse aus Geistes-, Kultur-, Gesellschafts- und Naturwissenschaften berücksichtigt werden und später wieder in sie zurückwirken. Der Mehrwert in Bezug auf die Gesellschaft und Wirtschaft ist darin zu sehen, dass mit den Mechanismen von Spielen sinnvoller, effektiver, wirksamer und mit mehr Freude agieren (vgl. Institut für Ludologie 2016). Neben der wissenschaftlichen Betrachtungsweise, die heutzutage berechtigterweise eine entscheidende Antwort auf die Wahrheitsfrage gibt, bestehen weiterhin viele zu beantwortende Fragen – nicht zuletzt auf die Aufgabe des Seminars bezogen. Welchen Stellenwert hat das Spielen im Zeitalter der Digitalisierung? In welchen Bereichen wird überall gespielt? Was assoziieren wir alles mit Spielen? Welche Funktion hat das Spielen in unserer Gesellschaft? Welchen Beitrag liefert der Sport in diesem Bereich? Was können wir durch das Spielen lernen?

In dem Seminar „Welt der Spiele – Spiele der Welt“ bestand die Kernaufgabe darin, ein Sportspiel(e)fest in Kooperation mit dem Beachturnier der Fachschaft Sport zu organisieren – d.h. planen, durchführen und auswerten. Die richtungsentscheidende Frage „Welche Funktion soll dieses Sportfest haben – welche *Message* wollen wir vermitteln?“ wurde zuerst diskutiert. Es kamen Themen wie Inklusion, Friedenstiftung, Generationenbegegnung („real sports“ vs. -e-sports) und Integration auf, wobei sich letzteres durchsetzte. Der Integration zugrundeliegend ist die Wertschätzung von anderen Kulturen bzw. Nationen. Wertschätzung hieß für uns, dass wir versuchen Empathie diesen entgegenzubringen. Um empathisch zu denken und handeln, müssen wir zunächst den Anderen oder das Andere kennenlernen, sodass wir verstehen können.

Aus wissenschaftlicher Perspektive ist zu sagen: „Empathie [...] erfordert als tieferes Verstehen ein Sichhineinversetzenkönnen in Situation und Gefühlslage eines anderen und geht damit deutlich über ein verbales Verstehen von Mitteilungen hinaus. Empathie bedeutet letztlich, die Perspektive eines anderen übernehmen zu können, sein inneres Bezugssystem erfassen zu können. Empathie ist folglich eine Frage der Wahrnehmungsfähigkeit.“ (Zwick 2004, S.90)

Um diese Forderungen in den Sportbereich zu übertragen, legten wir zunächst das Verstehen des Anderen im Sport aus. Wichtig in diesem Zusammenhang ist, dass dem Verstehen der Prozess des Kennens vorangeht. Kennen in diesem Kontext heißt für uns, dass nach Spielen aus unterschiedlichen Ländern recherchiert wurde. Daraufhin wurden die ausgewählten Spiele auf mehrere Aspekte hin näher begutachtet. Der geografische und historische Hintergrund wurde zunächst pointiert dargestellt. Es folgte die Beschreibung der Spielidee und das Spielziel. Um diese zu explizieren, galt es, die Spieleranzahl, Materialien und Spielfeldgröße anzugeben.

In dieser Spielesammlung werden deshalb zehn Spiele aufgeführt, die praktisch beim Sportspielesfest umgesetzt werden.

2. Spielbeschreibungen

1) Wikingerschach/Kubb

Name des Spiels Wikingerschach/Kubb

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Bereits 5200 Jahre vor unserer Zeit haben die Menschen im alten Ägypten angeblich schon Kubb gespielt. Aus dem ursprünglichen Spiel „Kubb“ entwickelte sich das gegenwärtige bekannte „Wikingerschach“. Dies gründet in den Übertragungen, dass die heutige Spielform wahrscheinlich von den Wikingern gespielt wurde. Sie nahmen das Spiel häufig auf ihre Schifffahrten mit, da es sich ideal zum Spielen auf Deck eignete. Ursprünglich war das Wikingerschach wesentlich härter. Mit der Zeit wurden die traditionellen Wurfäxte durch Stäbe ersetzt.

1995 hat sich eine Gruppe Gotländer entschieden, den Wikingersport Kubb wieder aufleben zu lassen. Sie trugen auf der ehemaligen Heimatinsel der Wikinger eine Kubb-Weltmeisterschaft aus. Von da an stieg die Begeisterung des Spiels stetig an. Gegenwärtig finden jährlich neben der traditionellen Weltmeisterschaft ebenso deutschlandweite als auch europäische Wettbewerbe statt.

Spielidee Konkurrenzspiel Kooperationspiel

Zu Beginn stehen sich die Teams gegenüber. Jeder hinter seinen aufgestellten Kubbs. Jedes Team versucht abwechselnd die Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Alle Kubbs bleiben umgeworfen liegen, bis der letzte der 6 Wurfhölzer geworfen wurde. Nachdem das erste Team mit seinem Zug fertig ist, sammelt das Team B die Wurfhölzer und die umgefallenen Kubbs ein. Zuerst werden jetzt die umgefallenen Kubbs in die gegnerische Hälfte geworfen. Das gegnerische Team stellt diese dort auf, wo sie gelandet sind. Wird ein Kubb nicht in das gegnerische Feld geworfen, sondern landet außerhalb, so ist dies ein Straf-Kubb. Die gegnerische Mannschaft darf diesen Kubb in der eigenen Spielfeldhälfte aufstellen, wo sie es will. Aber minimal eine Wurfhölzlinge vom König oder von der Spielfeldbegrenzung entfernt. Anschließend versucht das Team B, die Kubbs wieder umzuwerfen. Dabei ist wichtig, zuerst die Kubbs im Feld abzuräumen, da erst danach wieder auf die Basiskubbs, welche auf der Grundlinie stehen, geworfen werden darf. Fällt trotzdem ein Basiskubb, so wird dieser einfach wieder aufgestellt. Nachdem ist Team A wieder an der Reihe und sammelt wieder alle umgefallenen Kubbs ein und wirft diese in die gegnerische Hälfte. Ist es Team B nicht gelungen, alle Feldkubbs in der zweiten Runde umzuwerfen, darf Team A bis zu dem Feldkubb vortreten, welcher dem König am nächsten steht. Ab jetzt wird nicht mehr von der Grundlinie aus geworfen, sondern von der Linie, die dieser Feldkubb bildet. Natürlich nur solange der Feldkubb bei der nächsten Runde noch steht.

Spielziel

Sind von einer Mannschaft alle Basiskubbs und Feldkubbs abgeräumt worden, so darf von der Grundlinie aus auf den König geworfen werden. Fällt dieser um, so hat die Mannschaft das Spiel gewonnen. Sollte aber unter dem Spielverlauf der König unabsichtlich von einer Mannschaft umgeworfen werden, so hat diese verloren, welche den König vorab schon getroffen hat.

Spieleranzahl

2-4 Spieler

Materialien

Sechs Wurfstäbe, vier Begrenzungsstäbe, ein König, zehn Kubbs

Spielfeldgröße

Fünf Meter breit und acht Meter lang.

2) Escape Game

Name des Spiels „Flucht“ Escape Game

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Keine Angabe – Unbekannt

Spielidee Kooperationsspiel

Die Gruppe hat die Aufgabe, in einem vorgegebenen Zeitraum (z. B. 7 Minuten), gemeinsam aus dem abgesteckten Areal zu entkommen.

Das Spielfeld besteht aus zwei Teilen, der eine Abschnitt ist der "sichere" Teil. Hier darf die Gruppe reden und ihre Aktionen im zweiten Abschnitt planen. Im zweiten Teil des Spielfeldes liegen Zahlen, einer Zahlenreihe (z. B. 1-10), verteilt. Diese Nummern dienen als Schalter (z. B. Taster), welche in ihrer Reihenfolge gedrückt werden müssen. Die Gruppe darf den zweiten Bereich bei jedem Versuch für eine vorgegebene Zeit betreten (z. B. 30 Sekunden).

Es gibt einige Bedingungen, die einen Versuch ungültig machen. (Grundregeln)

- Sobald die Gruppenmitglieder innerhalb des zweiten Bereichs reden.
- Wenn eine Nummer nicht in ihrer Reihenfolge gedrückt wird.

Sobald alle "Schalter" in der richtigen Reihenfolge gedrückt worden sind hat die Gruppe gewonnen.

Spielziel

Gemeinsames Lösen des Problems

Spieleranzahl

5+

Materialien

Die Anzahl der Zettel orientiert sich an der Teilnehmerzahl. (5 Teilnehmer → 10 Zettel)

Spielfeldgröße

Man benötigt genügend Raum für Teilnehmer und die beiden Areale. Es ist möglich flexibel auf die Gegebenheiten zu reagieren.

Variationen

- Die Zettel lassen sich mit verschiedener Darstellung der Nummern versehen. (z. B. Rechenaufgaben)
- Die Anzahl der Nummern bietet es an die Aufgabe zu erschweren.
- Der Zeitrahmen kann an die Bedürfnisse der Teilnehmer angepasst werden.

3) OzTag

Name des Spiels OzTag

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Dieses Spiel ist ein beliebtes Schulspiel aus Australien, es leitet sich von dem dortigen Nationalspiel Rugby ab. Der Vorteil dieses Spiels gegenüber dem normalen Rugby ist, dass es deutlich weniger verletzungsanfällig ist. Zusätzlich sind die Regeln soweit vereinfacht, dass schon relativ kleine Schüler/innen es spielen können.

Spielidee

OzTag ist eine kontaktlose Variante des Rugbys, bei der den ballführenden Spielern Bänder aus der Hose gezogen werden müssen. Hinzu kommt, dass bei dieser Form des Rugby-Spiels nicht nur das Passen mit der Hand, sondern auch das Treten des Balles erlaubt ist. Ein gültiger Versuch (Ablegen des Balles hinter der Grundlinie des Gegners) zählt einen Punkt. Gespielt wird ohne Erhöhungskick (Überschießen des Tores der gegnerischen Mannschaft).

Spielziel

Den Rugbyball möglichst oft in der gegnerischen Endzone ablegen.

Spieleranzahl

5-10 Spieler pro Team

Materialien

Rugbyball
Parteibänder in doppelter Anzahl der Spieler

Spielfeldgröße

Sollte der Anzahl der Spieler nach vergrößert oder verkleinert werden

Variationen

Für Variationen ist das Spiel weitestgehend offen. Eine Möglichkeit ist immer mehr original Rugbyregeln in das Spiel zu integrieren.

4) Rhythmusspiele

Name des Spiels Klatschball (Variante 1)

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

„Wenn Du gehen kannst, kannst Du tanzen, wenn Du sprechen kannst, kannst Du singen.“ (Afrikanisches Sprichwort).

Dieses Spiel kommt aus Kamerun. Es wird aus Freude am Rhythmus gespielt und hat keinen Sieger oder Verlierer. Die Kinder in Kamerun mögen Spiele mit Klatschen und Rhythmen gerne. Für das Spiel benutzen sie entweder einen kleinen Gummiball oder eine runde Frucht, z. B. eine Apfelsine oder Grapefruit. Zusätzlich zum Klatschrhythmus singen die Kinder. Diese Spielform und Abwandlungen davon werden auch in vielen anderen Teilen Afrikas gespielt.

Spielidee (Kooperationsspiel)

Es gibt zwei Gruppen, die sich in einer Reihe gegenüberstehen, sodass jeder Spieler einen Gegenüber aus der anderen Gruppe vor sich hat. Die beiden Gruppen sind durch eine Linie voneinander abgetrennt, von der sie etwa 2 Meter entfernt stehen.

Nun wird der Ball hin und her gespielt. Nach jedem Wurf klatscht die werfende Gruppe gemeinsam (solange der Ball noch in der Luft ist). Sobald er von der anderen Gruppe gefangen wird stampft die Werfer-Gruppe mit dem Fuß, sodass ein gewisser Rhythmus entsteht. Dieser Rhythmus wird durch sofortiges Zurückwerfen + Klatschen + Stampfen seitens der anderen Gruppe aufrechterhalten. Das Ganze geht dann im Fluss weiter.

Spielziel

Einen möglichst gleichmäßigen Rhythmus aufrechterhalten.

Spieleranzahl

Beliebig, minimum 2 Spieler

Materialien

1 Ball (z.B. Volleyballgröße, sollte möglichst leicht zu fangen sein)

Spielfeldgröße

beliebig

Variationen

1. Zusätzlich zum Rhythmus können die Teilnehmer singen oder sich bewegen bzw. tanzen
2. Es kann versucht werden, den Rhythmus immer schneller werden zu lassen
3. Sobald jemand geworfen hat, bewegt er sich tänzerisch an einen anderen Platz innerhalb seiner Gruppe (Rotation)
4. Statt nach der Reihe kann der Ball zu beliebigen Personen der anderen Gruppe geworfen werden
5. Der Klatscher nach dem Wurf wird mit einem Partner aus der eigenen Gruppe ausgeführt

Name des Spiels Klatschball (Variante 2)

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Hast du schon einmal von Kamerun gehört? Es ist ein riesiges Land, in dem es viel zu entdecken gibt, dichte Regenwälder, tolle Badestrände, geheimnisvolle Seen und alte Paläste. Wenn du Glück hast, kommst du gerade rechtzeitig zu einem der vielen Feste, die in Kamerun gefeiert werden.

Kamerun liegt im Westen Afrikas, am Atlantik. Es besitzt einen Küstenstreifen am Golf von Guinea und erstreckt sich wie ein spitzes Dreieck in die Sahelzone im Norden Afrikas.

Egal, ob du mit dem Bus, dem Zug oder dem Boot unterwegs bist, überall wirst du Hühner gackern hören. In geflochtenen Körben tragen die Kameruner lebende Hühner mit sich. Denn ein Hahn gilt als traditionelles Gastgeschenk in Kamerun.

Kamerun ist der Schmelztiegel Afrikas. Das liegt daran, dass sich in Kamerun die Handelsrouten von Westafrika mit den südlichen Handelsrouten kreuzen. Im Lauf der Jahrhunderte drängten zahlreiche Völker in das Gebiet. Es waren Handelsvölker aus dem Sudan, die von der Sahara in den Süden vordrangen und Bantuvölker aus dem Süden. Ihr Ziel war der Atlantik, das Tor zur Welt. Gegenwärtig leben 200 Völker in Kamerun.

Viele Kameruner sprechen Englisch oder Französisch, denn Kamerun war vor mehr als hundert Jahren eine Kolonie von Engländern und Franzosen. Auch Deutschland beanspruchte zeitweise ein Gebiet als Kolonie. Trotz der europäischen Vorherrschaft haben sich die afrikanischen Sprachen erhalten.

In Kamerun besteht Schulpflicht. Die Eltern müssen kein Schulgeld bezahlen, aber Bücher und Schulhefte sind teuer. Nicht alle Familien können sich das leisten. Trotz der Schulpflicht ist ein Viertel der Kameruner Analphabeten. Das Schulsystem ist dem europäischen System sehr ähnlich. Aber die Schulen lassen oft zu wünschen übrig. In den Städten sind die Schulen überfüllt. Auf dem Land sind die sanitären Anlagen oft nicht gut. Außerdem müssen viele Kinder bei der Feldarbeit helfen, so dass sie viel vom Unterricht versäumen. Obwohl die Schulen alles tun, damit Jungen und Mädchen dieselbe Ausbildung erhalten, brechen leider viele Mädchen die Schule früher ab. Ihnen fehlt eine abgeschlossene Schulbildung, was sie später im Beruf benachteiligt.

Kinder in Afrika sind erfinderisch. Sie kennen eine Menge Spiele, für die man wenige oder keine Spielsachen braucht und die man gut mit anderen Kindern gemeinsam spielen kann, wie Singspiele oder das hier vorgestellte Klatschballspiel. Dazu brauchen Kinder nur einen kleinen Ball oder eine Frucht.

Spielidee Kooperationsspiel

Es gibt zwei Mannschaften, die sich in zwei Reihen gegenüber aufstellen (etwa zwei Meter von einer vorher gezogenen Mittellinie). Der erste Spieler wirft den Ball einem Spieler der anderen Mannschaft zu. Während er wirft, klatschen alle einmal in die Hände. Wenn der Ball gefangen wird, stampfen alle mit den Füßen. Dann wird der Ball zur anderen Mannschaft zurückgeworfen und alle Spieler stampfen und klatschen wie beschrieben. So geht es immer weiter.

Dieses Spiel hat keinen Sieger und keinen Verlierer. Es wird nur aus Freude am Rhythmus gespielt.

Spielziel

Dieses Spiel hat keinen Sieger und keinen Verlierer. Es wird nur aus Freude am Rhythmus gespielt.

Spieleranzahl

Mind. 4 Personen

Materialien

Klatschball: 1 Ball oder 1 runde Frucht (Grapefruit, Apfelsine)

Rhythmusspiel: 4 Holzstäbe

Spielfeldgröße

ca. 4x2m

Untergrund: variabel (Rasen, Sand, Asphalt, ...)

Variationen

Es sind Variationen des Rhythmus möglich.

Bsp.: Klatschen und Stampfen werden durch Hüpfen und doppeltes Patschen ersetzt.

Name des Spiels: Gummitwist

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Gummitwist ist vermutlich älter als unsere Großmütter. Nur, wie alt ist es denn wirklich und wer hat's erfunden? Darüber gehen die Meinungen im Internet weit auseinander. Da Gummitwist im Englischen jedoch "Chinese Jump Rope" genannt wird gibt es einen starken Hinweis, der auf China als Ursprungsland von Gummitwist hindeutet.

Spielidee

Konkurrenzspiel

Kooperationsspiel

x

Beim Gummitwist kommt es darauf an, vorgegebene Sprüche oder Verse fehlerfrei nachzuspringen. Nach und nach wird dabei mithilfe komplexer werdender Sprüche und höheren Grundstellungen die Schwierigkeit erhöht.

Grundstellungen: Knöchel, Wade, Knie, Unterpo und Hüfte

Sprüche:

- *Seite, Seite, Mitte, Breite, Seite, Seite, Mitte, raus!*
- *Wir sagen Si, Si, Si, wir sagen No, No, No, wir sagen Si, wir sagen No, wir sagen Companion*
- *Mitte, Grätsche, auf, raus!*
- *Teddybär, Teddybär dreh dich um,
Teddybär, Teddybär mach dich krumm,
Teddybär Teddybär bau ein Haus,
Teddybär, Teddybär lauf nach Haus!*

Spielziel

Die Sprüche fehlerfrei nachzuspringen. Hierbei kann auch ein Konkurrenzspiel entstehen, in dem Kinder ausscheiden, weil sie einen Fehler gemacht haben.

Spieleranzahl

mind. 3 Personen oder alleine (mit Hilfsmitteln, bspw. Stühle, um das Gummi zu spannen)

Materialien

Ca. 3m langes Gummiband (Gummitwist, Hosengummi, ...)

Spielfeldgröße

ca. 4x3m

Untergrund: variabel (Rasen, Sand, Asphalt, ...)

Variationen

Variationen ergeben sich durch die Grundstellungen und Sprüche

5) Fang den Stock

Name des Spiels: Fang den Stock

Jeder Spieler braucht einen ungefähr 1,5 Meter langen Stock. Die Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstand von ungefähr 2,5 Metern voneinander. Jeder hält seinen Stab senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald der Spielleiter „Wechsel!“ ruft, lässt jeder seinen Stock los und rennt zum Nachbarn. Man muss versuchen, den Stock zu fassen, bevor er umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Das Spiel geht solange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser ist Sieger.

Geographischer Hintergrund des Spiels: Ägypten

Spielidee: (Konkurrenzspiel) Auf ein Signal schnellstmöglich reagieren und den "Nachbarstock" greifen, bevor er den Boden berührt.

Spielziel: Das Ziel des Spiels ist es, der/die letzte mit Stock zu sein.

Spieleranzahl: Eine beliebige Anzahl von Kindern/Erwachsene kann mitmachen.

Materialien: Pro Person einen Stock, Stab etc. von ca. 1,5m Länge.

Spielfeldgröße: Abhängig von der Personenzahl. (~ ab 3m²)

Spielort: Überall möglich

Variationen:

1. **Signal ändern:** An Stelle des Wortes "Wechsel" kann als Signal eine Pfeife, Klatschen oder ähnliches benutzt werden.
2. **Signale erweitern:** Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen können weitere Signale bspw. 2x Pfeifen = Richtungswechsel, 3x Pfeifen = alle Mädchen wechseln, 1x Pfeifen = Links und 2x Pfeifen = Rechts, 3x Pfeifen = stehen bleiben, 4x Pfeifen = einmal um die eigene Achse drehen, etc. Außerdem können vorhandene Signale getauscht werden (1x pfeifen vorher links, jetzt rechts...)
3. **Stöcke im Spiel:** Die Stöcke, die von ausgeschiedenen Personen übrigbleiben, bleiben im Spiel und müssen zusätzlich gehalten werden. Des Weiteren können zu Anfang 2 Stöcke mehr als Personen ins Spiel gebracht werden.
4. **Abstände ändern:** Geringere Abstände erleichtern das Fangen, größere erschweren es.
5. **Festhalten des Stocks:** Der Stock muss nun mit der schwachen Hand gefangen werden; der Stock darf nur mit zwei Fingern gehalten werden, etc.
6. **Wechselkriterien festlegen:** Nur jeder 2. Spieler (muss vorher festgelegt werden) muss spielen...

6) Tischspiele

a) Ende

Name des Spiels Ende

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Oftmals sind es auch einfach die äußeren Umstände, die die Entwicklung gewisser Spielarten begünstigen. In Afrika findet man daher häufig das Prinzip: Schlicht und Sempel. Aufwendige Spielbretter oder -figuren können sich die meisten Einwohner dieses Kontinentes nicht kaufen. Folglich müssen alle benötigten Dinge (z.B. Steine oder Stöcke) in der Umgebung zu finden sein. Und ein Spielfeld ist ebenfalls schnell in den Sand gemalt.

Spielidee Konkurrenzspiel

Vorbereitung:

Als erstes zeichnet man ein Spielfeld aus ungefähr 10 Kreisen. Für jeden Spieler kommt dann noch ein Viereck hinzu. (siehe Skizze) Davor setzen sich die Spieler. Das Viereck ist ihr „Haus“. Dort hinein kommt der größere Stein.

Beide Spieler versuchen als erstes, den kleinen Stein so genau wie möglich in die Mitte zu werfen. Wer am nächsten dran ist, beginnt das Spiel und darf zuerst raten.

Spielregeln:

Nun versteckt der andere Spieler seinen kleinen Stein hinter dem Rücken in einer Hand und hält dann beide Fäuste nach vorn. Hat der erste Spieler die richtige Hand erraten, darf er seinen großen Stein in den ersten Kreis setzen und noch einmal raten. Bei jedem richtigen Rateversuch, setzt er seinen Stein in den nächsten Kreis.

Hat er auf die leere Hand getippt, ist der andere Spieler an der Reihe.

Spielziel

Gewonnen hat, wessen Stein zuerst die Mitte erreicht hat.

Spieleranzahl

2 Spieler (oder siehe Variante)

Materialien

je 2 Steine für jeden Spieler (einer muss so klein sein, dass man ihn in der geschlossenen Hand halten kann, ohne dass es zu sehen ist)

Spielfeldgröße

Kann variieren: Auf dem Tisch ca. 30cm² Auf dem Boden bis zu 2m²

Variationen

Das Spiel lässt sich auch mit drei oder vier Personen spielen. In diesem Fall rät man immer beim Nachbarn oder dem gegenüber sitzenden Spieler.

b) Kalaha

Name des Spiels Kalaha (auch : Oware)

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Gehört zu den Mancala- Spielen. Diese Spiele findet man in Afrika (wie überall in der Welt) in vielfältigen Varianten. Auch hierzulande kann man es in Form von Brettspielen kaufen. Die bekanntesten Titel sind "Kalaha" oder "Bao". In Afrika kursieren dutzende Mancala-Arten unter verschiedenen Namen. Das Prinzip ist jedoch immer gleich: Dem Gegenspieler so viele Bohnen wie möglich abzunehmen, indem man sie in den Mulden des Spielfeldes reihum verteilt.

Spielidee Kooperationspiel

Vorbereitung:

Das Spielfeld besteht aus 2 Reihen mit je 6 Mulden und zwei Sammelmulden (das Kalaha).

Die vorderste Reihe und das rechte Sammelfeld gehören jeweils einem der beiden Spieler.

In jede Mulde kommen 4 Bohnen (oder Murmeln, Erbsen, Steinchen, etc.).
Die Spieler sitzen sich gegenüber.



Spielregeln (für Kalaha-Turniere):

In dieser Partie beginnt Stefanie. Sie wählt eine ihrer Mulden (aus der Sammelmulde darf kein Zug begonnen werden) und verteilt diese Steine gegen den Uhrzeigersinn auf die nächsten Felder - immer einen Stein pro Mulde. Die eigene Sammelmulde wird ebenfalls einbezogen (nicht die des Gegenspielers).

Fällt der letzte Stein...

...in eine gegnerische Mulde (egal ob leer oder nicht) oder in ihre eigene Mulde, in der bereits ein oder mehrere Steine liegen, ist der Zug hier zu Ende. Justus ist nun an der Reihe.

...in die eigene Sammelmulde, ist Stefanie erneut am Zug. Das ist mehrmals hintereinander erlaubt.

...in eine leere Mulde der eigenen Seite, so darf Stefanie die Steine der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde nehmen und zusammen mit dem letzten gelegten Stein in die eigene Sammelmulde legen. Anschließend ist der Justus am Zug.

Beispiel: Stephanie hat aus ihrer zweiten Mulde (von links) zwei Steine auf die folgenden beiden Mulden verteilt. Sie darf nun die 4 Steine von Justus + den eigenen Stein in ihre Sammelmulde legen.

Spielziel

Das Spiel ist beendet, sobald einer der Spieler keinen Stein mehr in seinen Mulden liegen hat. Dann zählen die Spieler ihre erbeuteten Steine zusammen: Der Inhalt der eigenen Mulden + Sammelmulde. Gewinner ist, wer die meisten Steine gesammelt hat.

Spieleranzahl

2

Materialien

48 Steine (z.B. Murmeln oder Bohnen)

Spielfeldgröße

Kann variieren

- Auf dem Tisch ca. 40cm auf 20cm
- Auf dem Boden 1m auf 50cm

Variationen

Varianten:

- a) Die gegnerische Sammelmulde wird beim Zug mit einbezogen. Landet der letzte Stein im Kalaha des Gegenspielers, ist man aber nicht erneut am Zug.
- b) Landet der letzte Stein in einer eigenen Mulde, so darf der Stein auch eingesammelt werden, wenn sich in der gegenüberliegenden Mulde des Gegenspielers keine Steine befinden.
- c) Landet der letzte Stein in einer Mulde, in der sich Steine befinden, so nimmt man alle auf und verteilt sie ebenfalls in die folgenden Mulden. Das geht so lange, bis man in einer Sammelmulde oder einer leeren Mulde landet.
- d) Je nach Schwierigkeitsgrad lässt sich mit 3 oder 5 Bohnen pro Mulde spielen.

7) Waterpong

Name des Spiels: Riesen Wasserpong

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Das Spiel ist vom bekannten Spiel Bierpong abgeleitet und stellt lediglich eine Variation zu diesem dar.

Das Spiel Bierpong hat seinen Ursprung am Dartmouth College, einer Privatschule in New Hampshire, in den USA. Der genaue Zeitpunkt der Erfindung der Spielidee ist hierbei nicht überliefert. Das älteste Foto datiert aus dem Collegejahrbuch von 1968. Als sicher gilt, dass Bierpong aus dem Spiel Tischtennis entstanden ist, da es in seinen Anfängen noch mit Tischtennisschlägern gespielt wurde. Die heutige Version, ohne Tischtennisschläger, entwickelte sich laut einer Geschichte erst in den 1970er Jahren, als ein Student bei einer Reise seine Schläger verlor und um das Spiel trotzdem spielen zu können die Variante, in der die Bälle geworfen werden erfand.

Heute kann Bierpong als ein weltweiter Spaß- und Wettkampfsport bezeichnet werden. In den USA gibt es sogar eine World Series zum Bierpong.

Spielidee: Konkurrenzspiel

Auf der kurzen Seite des Spielfeldes werden jeweils sechs Tonnen/ Eimer, die mit Wasser gefüllt sind, pyramidenförmig aufgestellt. Hinter den Tonnen/ Eimern steht jeweils ein Team oder eine Person. Jede Partei darf pro Runde zwei Bälle werfen und probiert die Tonnen/ Eimer der Gegner zu treffen. Wird ein Eimer getroffen wird er aus dem Spiel genommen. Wer zuerst alle Eimer des Gegners getroffen hat gewinnt.

Spielziel:

Alle Eimer/ Tonnen der Gegner zu treffen und damit aus dem Spiel zu nehmen.

Spieleranzahl:

Kann 1 gegen 1, aber auch in Teams gespielt werden. Sinnvoll sind Teams, die höchstens aus 3 gegen 3 bestehen.

Materialien:

- Zwölf Eimer oder Tonnen
- Bälle, je nach Größe der Tonnen und Vorlieben der Spieler (z.B. Volleyball, Fußball)

Spielfeldgröße:

10x5 m, kann aber auch variiert werden und kommt auf die Größe der Tonnen/ Eimer an. Bei kleineren Eimern/ Tonnen kleineres Spielfeld, bei großen größeres Spielfeld.

Variationen:

- Variationen in der Größe der Tonnen/ Eimern
- Variationen in der Größe des Balles
- Variationen in der Menge von Tonnen/ Eimern und damit Zielen
- Spiel auf Zeit: Wer nach einer bestimmten Zeit mehr Eimer/ Tonnen getroffen hat gewinnt
- Einführungen von verschiedenen Regeln, z.B. beim zweimaligen Treffen eines Eimers in einer Runde muss ein zusätzlicher Eimer aus dem Spiel genommen werden

8) Leitergolf

Name des Spiels: Leitergolf

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Die Bola (Spanisch = Kugel) wurde früher sowohl von den Eskimos, als auch von südamerikanischer Jäger als Wurfwaffe verwendet. Außerdem wird die Bola in Südamerika zum Fangen entlaufener Rinder eingesetzt.

Spielidee **Konkurrenzspiel** Kooperationsspiel

Beim Leitergolf treten zwei oder mehrere Spieler gegeneinander an. Pro Durchgang wirft jeder Spieler drei Bolas aus ca. fünf Metern Entfernung auf die Leiter. Der erste Spieler muss alle 3 Bolas werfen, erst dann darf der nächste Spieler seine Bolas werfen. Bleibt die Bola auf der obersten Sprosse hängen, wird 1 Punkte gezählt, bei der mittleren Sprosse sind das 2 Punkte und bei der untersten Sprosse 3 Punkt. Nach drei Würfen werden die Punkte zusammengezählt. Anschließend folgen so viele Durchgänge (Runden), bis ein Spieler 10 Punkte erreicht hat. Die Spieler können während des Spiels Bolas eines Mitspielers herunterwerfen. Bolas, die während des Spiels heruntergeworfen wurden, zählen nicht als Punkte. Als Punkte werden nur jene Bolas gezählt, die nach dem Werfen aller Bolas nach einer Runde noch an der Leiter hängen.

Spielziel

Ziel des Spieles ist es mit möglichst wenigen Würfeln 10 Punkte zu erlangen.

Spieleranzahl

2 oder mehr

Materialien

- Leitergolf
- Bolas

Spielfeldgröße

Abstand zwischen Spieler und Leitergolf ca. 5 Meter

Variationen

- Zielpunktzahl kann variabel gehalten werden. Auch die Zielpunktzahl von genau 10 ist eine beliebte Variante
- Die 10 Punkte müssen exakt getroffen werden. Überschreitet man die Zielpunktzahl von 10, so erhält man für die aktuelle Runde 0 Punkte. Ein Spieler, der schon 7 Punkte hat und nun 5 Punkte wirft, muss also in der nächsten Runde wieder bei 7 Punkten anfangen
- Es gibt einen Zusatzpunkt, wenn alle 3 Bolas eines Spielers entweder auf derselben Sprosse hängen oder auf alle 3 Sprossen verteilt sind
- Der Abstand zwischen Werfer und Leitergolf kann variiert werden
- Mit der „schlechteren“ Hand werfen
- Blind werfen
- Die Bolas durch die Beine werfen

9) Bumerang

Name des Spiels: Bumerang

Geographischer und geschichtlicher Hintergrund des Spiels

Der Ursprung des Wurfholzes wird häufig dem australischen Kontinent zugeordnet. Diese Behauptung stimmt nur bedingt. Zwar hat sich die Tradition des Bumerangs im Alltag der Aborigines bis heute gehalten, allerdings wurde das älteste Wurfholz im heutigen Polen gefunden und auch die Ägypter nutzen Wurfhölzer als Jagdwaffen. Grundsätzlich muss zwischen zwei Arten von Wurfhölzern unterschieden werden. Jagdbumerangs, sogenannte „Kylies“ kommen nicht zum Werfer zurück und sind meist schwere, mit scharfen Kanten versehene gebogene Hölzer. Die zurückkommenden Wurfhölzer die wir kennen, nennen wir Bumerang. Dieser ist kleiner und leichter. Ein spezielles Profil (Wie ein Flugzeugflügel) die Art wie der Bumerang geworfen wird und andere physikalische Gesetze sorgen dafür, dass der Bumerang zum Werfer zurückkommt.

Seit den 1950er Jahren entwickelte sich der Bumerang immer mehr zum Sportgerät. Es wurden verschiedene Bumerangformen entwickelt die entweder besonders weit flogen, lange in der Luft blieben oder sehr genau zum Werfer zurückkehren und auf verschiedene Arten gefangen werden kann.

Diese Entwicklung ging einher mit der Gründung verschiedener Bumerang-Clubs weltweit. Daraus entwickelten sich schließlich nationale und internationale Wettbewerbe mit gleichem Regelwerk.

Spielidee Konkurrenzspiel

Der Bumerang wird aus einer Abwurfzone (ähnlich wie eine auf den Boden aufgetragene Dartscheibe) geworfen und muss in dieser wieder gefangen werden. Generell muss jeder Wurf einen Radius von 20m erreichen um als gültig eingestuft zu werden.

Spielziel

Es werden folgende Disziplinen unterschieden:

FastCatch: Sprintdisziplin des Bumerangsports. Der Werfer muss so schnell wie möglich 5 gültige Würfe/Fänge absolvieren. Wenn der Werfer nach seinem 5. gültigen Wurf/Fang wieder im Abwurfkreis steht wird die Zeit gestoppt. Gewertet wird die beste Zeit aus zwei Runden.

Endurance: Ausdauerdisziplin. Der Werfer versucht, innerhalb von 5 Minuten so viele gültige Würfe/Fänge wie möglich zu absolvieren.

Accuracy 100: Hierbei dreht es sich speziell um die Genauigkeit der Rückkehr. Gewertet wird, wo der Bumerang nach seiner Rückkehr liegen bleibt. (der Werfer darf den Bumerang dieses Mal nicht fangen)

MTA 100: Langzeitflug. Der Werfer muss innerhalb eines 100m Kreises abwerfen und auch wieder fangen. Gemessen wird die Zeit des Abwurfs bis zum Fangen.

Australische Runde: „Königsdisziplin“ des Bumerangsports. Es geht dabei um Weite, Rückkehrgenauigkeit und Fang. Der Wurfkreis wird um einen 30m, 40m und 50m Kreis erweitert.

TrickCatch: Hierbei muss der Werfer vorgeschriebene Fänge mit unterschiedlichen Wertigkeiten absolvieren. Zuerst 10 Würfe/10 Fänge mit einem, danach 5 Würfe/10 Fänge mit zwei Bumerangs gleichzeitig. Dazu gehört z.B. Fang mit einer Hand oder hinter dem Rücken oder unter dem Bein, bis hin zu einem Fang mit den Füßen.

Weitwurf oder LongDistance: Hierbei wird von einer Abwurflinie geworfen, die der Bumerang bei der Rückkehr auch wieder überqueren muss. Gemessen wird die Weite am Umkehrpunkt des Bumerangs.

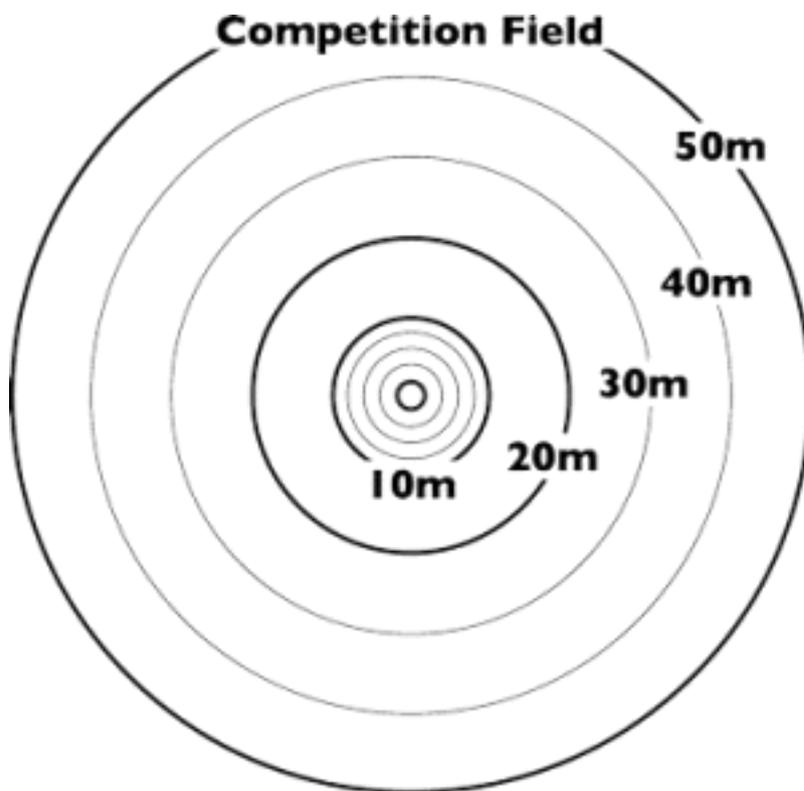
Spieleranzahl

1 Werfer/Fänger

Materialien

Diverse Bumerangs

Spielfeldgröße



10) Diketo

Name des Spiels Diketo

Geographischer Hintergrund:

Dieses Spiel ist sehr beliebt in Botswana, einem kleinen Land an der Südspitze von Afrika

Spielidee

Acht Steine werden in die Kuhle gelegt. Der Spieler wirft den neunten Stein in die Luft. Mit der gleichen Hand nimmt er schnell alle Steine aus der Kuhle und fängt den neunten, bevor er den Boden berührt. Schafft man das nicht, ist der nächste dran. Sonst darf man folgendermaßen weiterspielen: Diesmal legt der Spieler nur sieben Steinen in die Kuhle, beim nächsten Mal wieder einen weniger, bis keiner mehr übrig ist. Wenn man so eine ganze Runde beendet hat, bekommt man einen Punkt. Macht man zwischendurch einen Fehler, so kann der Spieler, wenn er wieder an der Reihe ist, da weitermachen, wo er aufgehört hat. Das heißt, wenn man den Fehler bei sechs Steinen gemacht hat, fängt man wieder bei sechs Steinen an. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt

Spielziel

Die Steine so schnell wie möglich aufsammeln

Spieleranzahl

2-4 Spieler

Materialien

9 kleine Steine

Spielfeldgröße

-

Variationen

Kann auch alleine gespielt werden