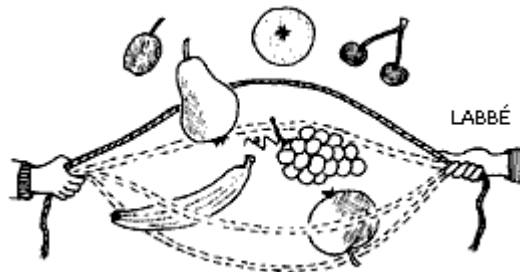


Apfel , Birne, Kirsche, ein Spiel aus Israel

Hast du schon mal 'ne Birne springen sehen? Mit diesem Spiel ist's möglich! Ihr seid fünf bis acht Kinder und habt ein mehrere Meter langes Sprungseil. Bis auf die zwei Spieler, die das Sprungseil kreisen lassen, gebt ihr euch "Obstnamen" wie z.B. Apfel, Birne, Banane, Orange, Kirsche.



Beim Einspringen, ist jeder einzeln dran. Nach ein paar Übungsrunden nennen die Schwinger zuerst zwei Obstsorten - jetzt springen nur die Kinder, die diesen Obstnamen haben. Dann nennen sie immer mehr Obstsorten und schließlich heißt es "Apfel, Birne, Kirsche". Dann sind alle Kinder an der Reihe und müssen versuchen, gleichzeitig über das Seil zu hüpfen. Na, daraus kann doch nur Obstsalat werden!

Bürgermeister und Polizist, ein Spiel aus Sierra Leone

Könnt ihr schon gut rechnen und lesen? Dann ist dieses Spiel genau richtig für euch. Wir beginnen mit den Vorbereitungen: Ihr braucht sechs Zettel und einen Stift. Nehmt die Zettel und beschriftet sie mit folgenden Punktzahlen: König: 70, Polizist: 60, Bürgermeister: 40, Hund: 30, Katze: 20, Maus: 10



Jetzt faltet ihr die Zettel, mischt sie und verteilt sie. Jetzt dürft ihr nachsehen, welche Rolle ihr bekommen habt - bist du der König? Oder der Hund? Vorsicht - nur der Bürgermeister und der Polizist geben sich als solche auch zu erkennen. Jetzt geht das Spiel los:

Der Bürgermeister fragt den Polizisten, wo eines der Tiere ist, z.B. die Maus. Der Polizist muss raten und tippt auf eines der Kinder. Wenn er richtig rät, bekommt er zu seinen 60 Punkten noch die 10 Maus-Punkte dazu. Die Maus bekommt keinen Punkt. Wenn er falsch geraten hat, bekommt er keinen Punkt, dafür erhalten die anderen Tiere ihre Punkte gutgeschrieben. Nach jeder Raterunde werden die Zettel für eine neue Runde gemischt. Gewonnen hat das Kind, das nach der sechsten Runde die meisten Punkte gesammelt hat.

Der gordische Knoten, ein Spiel aus den Philippinen

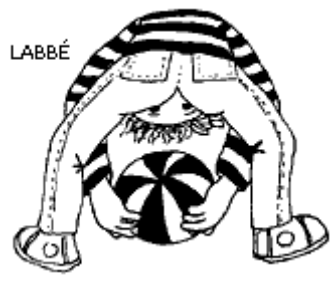
Bei diesem Spiel kann es schon mal etwas turbulenter zugehen. Schafft ihr es, den gordischen Knoten zu lösen?



Stellt euch in einem größeren Kreis auf und schließt die Augen. Auf Kommando geht jeder mit ausgestreckten Armen auf die Kreismitte zu. Sobald ihr die Hand eines Mitspielers berührt, müsst ihr versuchen, sie fest zu halten. Erst wenn ihr euch alle an den Händen haltet, dürft ihr die Augen öffnen. Jetzt heißt es, die Hände entwirren, ohne sie los zu lassen. Dabei müsst ihr übereinander steigen, zwischen den Beinen von Mitspielern durchschlüpfen, euch drehen und verrenken...

Gib mir den Ball, ein Spiel aus Südafrika

Ihr bildet zwei gleich große Gruppen und stellt Euch - jede Gruppe für sich - in einer Reihe in einem Abstand von etwa einem Meter hintereinander auf, die Beine sind gegrätscht.



Die beiden Kinder der zwei Gruppen, die in der Reihe ganz vorne stehen, halten den Ball in der Hand, sie sind die Spielführer. Auf Kommando geben sie den Ball an ihren Hintermann

weiter, indem sie den Ball durch die Beine reichen. Das zweite Kind in der Reihe reicht ihn nach hinten weiter usw. Sobald das letzte Kind den Ball in der Hand hat, flitzt es an die Spitze seiner Gruppe und gibt den Ball wieder nach hinten weiter. Das Spiel geht so lange, bis einer der Spielführer wieder an der Spitze seiner Gruppe steht. Puuuuh! Gewonnen!

Halt den Reifen an, ein Spiel aus Zaire

Dieses Spiel ist eine ziemlich knifflige Aufgabe für etwas ältere Kinder, und weil dabei ein 'Speer' geworfen wird, sollte vorsichtshalber immer ein Erwachsener dabei sein.



Ihr braucht einen Reifen, einen spitzen Stock, den ihr als Speer verwendet und ein Stück Kreide. Markiert auf dem Boden eine Linie, auf der der Reifen rollen kann. Parallel dazu zeichnen wir in etwa 10 Metern Entfernung die Abwurflinie auf. Der Erwachsene, der am besten als Spielleiter mitmacht, übernimmt den Reifen und lässt ihn mit Schwung auf der Linie entlang sausen. Gleichzeitig versucht eines der Kinder, mit seinem Speer durch die Mitte des Reifens zu zielen und ihn dabei vielleicht sogar zum Stehen zu bringen. Jeder Spieler hat 2 Versuche, dann kommt der nächste dran!

Haltet den Dieb, ein Spiel aus Tschechien

Dieses Spiel ist ein diebisches Vergnügen für vier geschickte Kinder, die sich gut konzentrieren können.



Nehmt einen kleinen Ball und eine etwa 1 ½ Meter lange Schnur. In die Mitte knotet ihr eine große Schlinge, die sich leicht zuziehen lässt. Den Ball legt ihr auf einen Schemel oder Eimer. Der Dieb setzt sich davor, den Ball immer im Blick. Die Mitspieler stellen sich links und rechts daneben auf und halten die Schlinge vor den Ball. Auf Kommando versucht der Dieb, den Ball zu stehlen. Genau das wollen die Wächter verhindern, indem sie die Schlinge zuziehen! Mit ein paar Tricks muss der Dieb versuchen, die Wächter abzulenken, um an den Ball zu kommen... Wenn der Dieb in der Schlinge festsitzt, werden die Rollen getauscht!

Henne und Raupe, ein Spiel aus Marokko

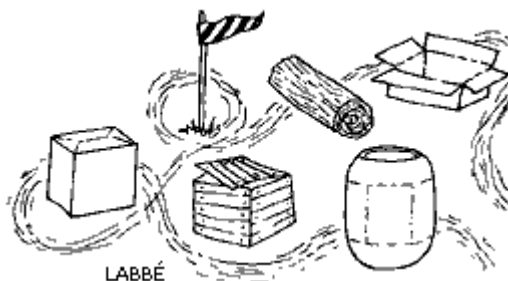
Hier kommt die furchtbar hungrige Henne. Passt mal auf!



Stellt euch in einer Reihe auf und legt eure Hände auf die Schultern des Kindes, das vor euch steht - so bildet ihr die Raupe. Ein Kind bleibt außen vor, es ist die Henne. Die Henne ist hungrig, sie will die Raupe fressen. Dabei darf sie nur versuchen, das jeweils letzte Kind der Raupe abzutrennen. Während die Henne das Kind am Schwanzende angreift, muss ihr die Raupe ausweichen. Dabei kann es passieren, dass die Raupe auseinander bricht. Die Kinder des abgerissenen Teils sind jetzt aus dem Spiel. Das Spiel ist aus, sobald die Raupe bis auf den Kopf, d.h. den letzten Mitspieler "aufgefressen" ist. Für die zweite Runde wechselt ihr einfach die Rollen: Die Henne wird zum Kopf der Raupe, und das letzte Raupenkind spielt die Henne.

Hinderniswettlauf, ein Spiel aus Tschechien

Eine Gruppe von etwa acht Kindern gestaltet einen Parcours mit Hindernissen, z.B. Holzblöcke zum Drüberklettern, Stühle, denen man ausweichen muss. Und dann geht's links vorbei, rechts vorbei.....



Einen von euch ernennt Ihr zum Schiedsrichter. Die übrigen Kinder bilden zwei Gruppen mit zwei bis drei "blinden" Läufern und je einem Lotsen. Die Läufer stellen sich mit verbundenen Augen an der Startlinie auf, der zweite Läufer legt seine Hände auf die Schultern seines Vordermannes. Auf Kommando des Schiedsrichters, der die Zeit misst, gehen sie los und ihr müsst die Beiden durch Zurufe leiten. Sobald die erste Gruppe den Parcours geschafft hat, wird die Zeit notiert. Jetzt kommt die zweite Gruppe dran usw. - die schnellste Gruppe hat gewonnen.

Ich bin stärker, ein Spiel aus Frankreich

Lass' mal deine Muskeln spielen. Hast du Kraft, oder bist du sehr geschickt? Bei diesem Spiel für zwei Spieler und einen Schiedsrichter kannst du es ausprobieren. Ihr benötigt einen stabilen, etwa 1,50 Meter langen Stock und eine Stoppuhr. Die Spieldauer sollte etwa 1 bis 2 Minuten sein.



Setzt euch einander gegenüber auf den Boden, die Beine angewinkelt, die Fußsohlen berühren sich. Legt den Stock quer über eure Füße und nehmt ihn so, dass neben der Hand des einen Spielers die Hand des Mitspielers den Stock umklammert. Ziehen oder stemmen - das sind die beiden Varianten. Beim Ziehen gewinnt der Spieler, der es schafft, seinen Gegner vom Boden hoch zu ziehen. Wenn ihr Stemmen wählt, müsst ihr vorher ein Spielfeld, d.h. am besten einen Kreis mit einem etwa 2 Meter großen Durchmesser markieren. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt, seinen Mitspieler über den Kreis zu schieben. Wenn keine Gruppe das Ziel des Spiels in der vereinbarten Zeit erreicht, ist der Ausgang unentschieden!

Nenn eine Zahl, ein Spiel aus den Philippinen

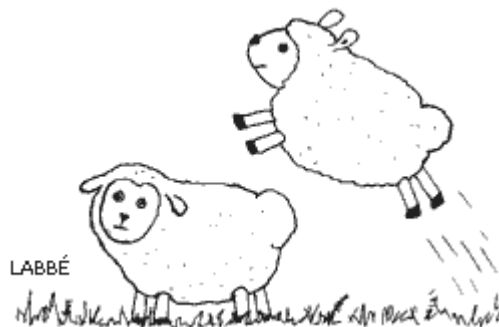
Das ist ein lustiges Spiel für Kinder, die gerne rechnen und kombinieren und sich geschickt bewegen.



Ihr bildet zwei oder mehrere gleich große Mannschaften mit mindestens fünf bis höchstens zehn Kindern und einem Spielleiter. Bevor ihr beginnt, müsst ihr eure höchste Zahl ermitteln. Dazu müsst ihr eure Mannschaftsstärke mit der Zahl 5 malnehmen. Angenommen, ihr seid fünf Kinder, dann ist eure Höchstzahl 25, eure kleinste Zahl ist 5. So funktioniert das Spiel: Der Spielleiter nennt eine beliebige Zahl zwischen der kleinsten Zahl und 25, z.B. 12. Jetzt muss jede Mannschaft sich so aufstellen, dass sie den Boden mit genau 12 Körperteilen berührt. Das gelingt, wenn sich fünf Kinder mit beiden Beinen auf den Boden stellen und zwei von ihnen mit einer Hand die Erde berühren. Gewonnen hat die Gruppe, die sich am schnellsten richtig aufstellt.

Spring über das Schaf, ein Spiel aus Spanien

Die Hauptperson, das "dumme Schaf" genannt, springt über ein lebendes Hindernis - und dabei gibt es viel zu lachen! Einer spielt das dumme Schaf.



Je nach dem, wie alt und groß ihr seid, kann es sich in unterschiedlich hohen Positionen aufstellen, z.B. wie beim Bockspringen oder beim Hammelsprung. Wenn kleinere Kinder mitspielen, sollte es ein niedrigeres Hindernis bilden und sich auf den Boden knien. Der erste Spieler läuft an und hüpf über das Hindernis, wobei er einige "Kunststücke" zeigt. z.B. kann er beim Anlauf ein paar Purzelbäume einlegen oder im Zickzack auf das Hindernis zuspurten... - hier ist eure Fantasie gefragt! Noch lustiger wird es, wenn wir mit mehreren Schafen, die sich hintereinander aufstellen, spielen! Einen Sieger gibt es nicht, es zählen nur der Spaß, die Geschicklichkeit und der Einfallsreichtum der Springer!

Wer findet den Schatz? ein Spiel aus Australien

Diese Spiel könnt ihr sogar zu Zweit spielen. Ihr braucht ein paar Sachen zum Verstecken und eine Sandfläche, die ihr als Versteckplatz kennzeichnet, sowie eine Uhr.



Euer Spielleiter, am besten ein Erwachsener, legt fest, wie lange das Spiel dauern darf, möglichst nur wenige Minuten. Ein Kind darf die Gegenstände verstecken, das andere muss sie suchen. Während das Versteck-Kind die Gegenstände vergräbt, muss das Such-Kind wegsehen. Dann geht's los - für jeden gefundenen Gegenstand erhält der Sucher einen Punkt! Aber Achtung: Achtet darauf, dass ihr keine wertvollen oder gefährlich-spitzen Dinge versteckt, also keine Uhren, keine Ringe und natürlich auch keine Messer, Gabeln oder ähnliches! Wer hat die beste Spürnase?

Quelle: www.labbe.de