

Spiele

Plan International
Linke Wienzeile 4/2 · 1060 Wien
Telefon 01 581 08 00 34 · Fax 01 581 08 00 38
www.plan-international.at
info@plan-international.at

Afrika

Shilali (Sudan)

Ein Lieblingsspiel der Buben im Alter von sieben bis neun Jahren heißt Shilali und findet in der Regel in der Dämmerung statt. Zwei Mannschaften, jeweils mit einem Anführer, werden gebildet. Da den Kindern hier kein Ball zur Verfügung steht, benutzen sie einen mittelgroßen Knochen, den der Anführer einer Mannschaft weg wirft so weit er kann. Nun muss die gegnerische Mannschaft den Knochen in der Dunkelheit ausfindig machen und ihn schnellstmöglich auf die Touch Down - Linie (die Ziellinie) im Spielfeld platzieren. Das ist kein einfaches Unterfangen, denn die Gegner versuchen natürlich mit allen Mitteln, die Spieler mit dem Knochen davon abzuhalten, diese Linie zu erreichen.

Während des Spiels kann der Knochen den Besitzer wechseln, entweder durch freiwillige Abgabe an einen Spielerkollegen oder aber vom Gegner erkämpft. Dieses Spiel (das Finden des Knochens, denselben an die vereinbarte Linie zu bekommen und die Kämpfe, die unter den Spielern ausgetragen werden) ermöglicht den Kindern, den Mannschaftsgeist zu fördern, Verantwortung zu übernehmen und sich selbst gegen andere zu verteidigen.

Kwepena (Uganda)

Die schönste Zeit des Tages ist natürlich die Spielzeit. Ein Lieblingsspiel der Mädchen ist "Kwepena", das mit mindestens drei Kindern gespielt wird. Zwei Mädchen stehen sich in etwa fünf Meter Entfernung gegenüber, während das dritte Kind in der Mitte steht. Die äußeren Mädchen versuchen mit einem Ball das Mädchen in der Mitte abzuwerfen, während diese versucht dem Ball auszuweichen. Wird sie getroffen, tauscht sie den Platz mit dem Mädchen, das den Ball geworfen hat.

Oware (Togo, Nigeria, Benin)

Für das Spiel braucht man ein Spielbrett mit zwölf Kühlen (2 x 6) und 48 Murmeln, Bohnen, Nüsse oder Kiesel. Das Spielfeld kann alternativ auch in festen Erdboden gegraben werden.

Oware wird immer von zwei Kindern gespielt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Spielsteine des Gegners zu gewinnen.

Die Spieler sitzen sich gegenüber. In der Mitte des Feldes gibt eine imaginäre Grenze die Spielbereiche der einzelnen Spieler vor.

In jede Kuhle werden vier Murmeln gelegt. Abwechselnd nimmt nun jeder Spieler alle Kugeln aus einem seiner Felder und legt je eine Kugel, entgegen dem Uhrzeigersinn, in die folgenden Felder. Dabei werden auch die Zählshale und die Felder des Gegners nicht ausgelassen. Wenn die letzte Kugel in die eigene Zählshale fällt, darf man noch einen Umlauf machen. Landet sie jedoch in einer bereits leeren Spielschale, so nimmt man diese Kugel und alle Kugeln der gegenüberliegenden Schale und legt sie als Sonderbeute in die eigene Zählshale. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielschalen eines Spielers leer sind.

Zum Schluss werden alle zur Seite gelegten Murmeln und die jeweils auf der gegnerischen Seite liegenden gezählt. Gewonnen hat, wer die meisten Murmeln für sich zählt.

Dieses Spiel wird in Indonesien sehr ähnlich unter dem Namen Dhakonan gespielt.

Yote (West Afrika)

Yote wird ähnlich wie Oware gespielt.

Yote wird mit zwei Spielern gespielt, die sich am Spielfeld gegenüber sitzen. Das Spielfeld ist üblicherweise in den Boden gegraben, wobei fünf Reihen á sechs Kühlen gebraucht werden.

Die Spieler haben jeweils zwölf unterschiedliche Figuren, zum Beispiel Stöcke und Kiesel oder Nüsse und Nägel. Diese werden nun alle abwechselnd auf dem Spielfeld verteilt, je eine Figur in eine Kuhle.

Dann beginnt ein Spieler, indem er eine seiner Figuren so bewegt, dass er sie diagonal über eine Figur des anderen setzt. Diese ist dann gewonnen und wird aus dem



Feld genommen. Es darf jedoch immer nur eine Figur in einer Kuhle liegen.

Hat ein Spieler keine Möglichkeit zu springen, muss er eine beliebige seiner Figuren eine Kuhle weiter setzen. Ein Spieler hat gewonnen, wenn er alle Figuren seines Gegners aus dem Feld nehmen konnte.

Knobelspiel (Zaire)

Ihr zeichnet in den Sand oder mit Kreide auf den Boden etwa zwölf Ringe. Außen werden gegenüberliegend zwei "Häuser" eingezeichnet, in denen Ihr wohnt. Ihr legt einen kleinen Stein in Euer Haus, das seid Ihr selbst. Es ist Eure Aufgabe, als Erster zum Mittelpunkt zu gelangen, indem Ihr mit einem anderen Stein, den Ihr jeweils hinter dem Rücken haltet, knobelt. Rät Euer Gegenüber nicht, in welcher Hand Ihr den Stein verborgen haltet, dürft Ihr auf die erste, dann auf die zweite Kreislinie usw.

Löwenjagd (Kenia)

Die Löwenjagd erfordert viel Mut. Besonders das Oberhaupt der Gruppe muss sich durch Tapferkeit auszeichnen. Im Löwenspiel der Kinder in Kenia wird ein Spieler zum Löwen gewählt. Er legt sich in die Mitte und tut so, als ob er schlief. Die übrigen Kinder nähern sich ihm langsam und vorsichtig. Voran geht der Häuptling, der wegen seiner Tapferkeit ausgewählt wurde. Er kann das Spiel dadurch spannender machen, dass er gelegentlich anhält und dann sehr vorsichtig weiterschleicht. Er geht ganz nahe an den Löwen heran und berührt z. B. einige Haare des Löwen. Dabei sagt er: "Dies sind Deine Haare, Löwe."

Sobald er das Wort "Löwe" ausgesprochen hat, springt dieser auf und jagt hinter den Kindern her, die in alle Richtungen weglaufen. Wenn er ein Kind berührt, kitzelt er dieses, bis es lacht. Dann begibt sich wieder ein Löwe zur Ruhe und das Spiel beginnt von neuem.

Chidana (Kenia)

Für Buben in Kenia ist Chidana ein besonders tolles Spiel. Mehrere Buben werden dafür mit Miniaturbögen und -Pfeilen ausgestattet, die aus Ästen und Gräsern meist selbstgebaut werden.

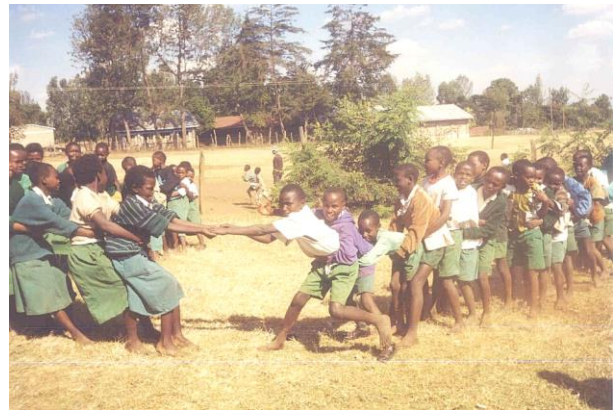
Im einem Waldstück oder Gebüsch werden von einem "Jäger" Bananenblätter versteckt, die das zu jagende Wild symbolisieren. Alle Jungen ziehen dann gemeinsam singend dorthin. Sie schleichen sich an das Gebüsch heran und kreisen es ein. Wenn jemand ein "Tier" sieht, gibt er ein Zeichen. Wer es als erstes trifft und damit erlegt, ist wirklich ein Held.

Erst wenn alle "Tiere" gefunden und getroffen sind, ist das Spiel zu Ende.

Cidana spielt noch heute in vielen Dörfern eine wichtige Rolle. Die Buben werden gefeiert und können sich aneinander messen und gleichzeitig lernen, im Team zu arbeiten.

Tauziehen (Kenia)

Sehr beliebt ist in Kenia das Tauziehen - allerdings ohne Seil. Hier stehen die Kinder hintereinander in zwei Gruppen, wobei die Kinder in der Reihe ihre Hände um den Rumpf des vor ihm stehenden Kindes verschränken. Die so entstehende Kinderkette muss ihre Festigkeit im Wettkampf beweisen. Die Anführer der beiden Gruppen fassen sich dazu an den Händen, und das jeweilige Team zieht mit aller Kraft nach hinten. Klar, dass der, der den Gegner auf seine Seite zieht, der Sieger ist!



Tauziehen ohne Tau

Ampe (Togo)

Ampe ist ein traditionelles Spiel, das von Mädchen in Togo sehr gerne gespielt wird. Es ist ein Wettspiel, das Mädchen in jedem Alter in ihrer Freizeit spielen können, denn es kann zu jeder Zeit am Tag gespielt werden.

Das Spiel kann zu zweit, dritt, viert, fünft, sechst oder mehr gespielt werden. Es beginnt so: Ein Mädchen singt (Ampe, Wale, Tuwo, Tanle etc.), klatscht in ihre Hände und hebt ihre Beine in einer bestimmten Art und Weise an, einmal nach vorne und einmal nach hinten. Das zweite Mädchen, ihre Herausforderin, soll ihre Beinbewegungen genauso nachmachen, damit das erste Mädchen stehen bleibt und sie an die Reihe kommt.

Kann die Herausforderin die Beinbewegungen des ersten Mädchens nicht genauso nachmachen, dann hat sie verloren. Das erste Mädchen muss ein drittes Mädchen als Herausforderin auswählen.

Kann das dritte Mädchen die Beinbewegungen nachmachen und so das erste zum Stehen bleiben bringen, ist sie nun dran. Sie muss ein viertes Mädchen als Herausforderin auswählen und so weiter. Wer noch nie zum Stehen bleiben "gezwungen" war, hat gewonnen.

In diesem Spiel können die Mädchen ihre Stimme trainieren, aber auch ihren Körper und ihre Konzentration.

Versteckspiel (Togo)

Dieses Spiel wird von Buben und Mädchen gespielt. In vielen afrikanischen Ländern wird es bei Mondschein gespielt. Ein "Richter" bindet einem "Leiter" die Augen. Danach laufen die Kinder umher, allein oder zu mehreren, und suchen nach einem Versteck. Der Leiter muss dann ausgehen und nach seinen Freunden suchen und

sie "fangen". Er muss sie nicht ergreifen. Es reicht schon, wenn er sie in ihrem Versteck gefunden hat. Ist ein Kind gefunden worden, so muss es mit dem Leiter nach den anderen Kindern suchen. Wer nicht gefunden wurde, hat das Spiel gewonnen.



Kinder in Togo spielen verstecken.

Fußball (Togo)

Afrikanischer Fußball wird wie britischer Fußball auf einem langen rechteckigen Fußballplatz mit zwei Mannschaften von elf Spielern und zwei Torwarten gespielt. In unserem Programmgebiet wird Fußball sehr gerne gespielt, insbesondere von Kindern. Die Größe einer Mannschaft hängt davon ab, wie groß der Fußballplatz ist. Es gibt Mannschaften mit zwei, vier, sechs Spielern oder mehr (4.1). Bei Kindern unter 10 Jahren sind kleinere Mannschaften die Regel. Sie spielen auf kleinen Fußballplätzen. An beiden Enden des Fußballplatzes werden die Tore von Steinen signalisiert (4.2). Haben die Kinder keinen richtigen Fußball, wird mit einer Zitrone oder einer grünen Orange gespielt (4.3). Viele Kinder brauchen nicht einmal einen Fußballplatz. Sie spielen Fußball auf der Straße, auf dem Weg zur Schule oder zum Bauernhof, denn auf diesen Straßen herrscht in der Regel nur wenig Verkehr. Es gibt keine Zeitgrenze. Das Fußballspiel geht zu Ende, wenn die Kinder müde sind oder Hunger haben.

Le Mouchoir (Senegal)

Etwa 15 Kinder sitzen auf dem Boden im Kreis. Ein Kind hat das "mouchoir", ein Taschentuch, mit dem es aufsteht und um den Sitzkreis läuft. Unauffällig legt es das Tuch hinter den Rücken eines Kindes.

Wenn der Spieler wieder bei dem Kind ankommt, hinter dem das Taschentuch liegt, ohne dass dieses etwas davon gemerkt hat, muss der Sitzende sich als "Gefangener" in die Kreismitte setzen.

Wenn jemand aber vorzeitig bemerkt, dass hinter seinem Rücken das Tuch liegt, steht er sofort auf und läuft hinter dem Spieler her. Kann er diesen einholen und berühren, wird der Spieler selbst zum Gefangenen.

Bei diesem Spiel ist vor allem Fairness gefragt.