

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

Asien

Ekka-Dokka (Bangladesch)

Ekka-Dokka ist der Name eines Spieles, das hier sehr beliebt ist. Man braucht dazu einen kleinen offenen Platz, z.B. einen Parkplatz. Darauf spielen die Mädchen mindestens zu zweit.

Zuerst malen sie ein Rechteck, das sie mit sich kreuzenden Linien in einzelne Felder unterteilen. Diese werden "Häuser" genannt. Die erste legt einen Stein in ein Feld, den sie nun - auf einem Bein hopsend - mit dem Fuß durch die einzelnen Häuser stoßen muss. Und zwar ohne, dass ihr Fuß die Linien berührt oder der Stein auf einer Linie liegen bleibt. Während das Mädchen von einem Haus ins nächste hüpf, hält sie die Luft an und sagt immer wieder: "Kooth Kooth Kooth!" Gelingt es ihr, in dieser Weise alle Häuser zu durchqueren, darf sie eines davon kaufen.

Das geht so: Sie kehrt an den Ausgangspunkt zurück und wirft den Stein mit geschlossenen Augen in eines der Felder.

Dann ist die nächste dran. Aber sie muss vorsichtig sein. Denn sie muss die bereits gekauften Häuser überspringen. Wenn sie eines der gekauften Häuser mit dem Fuß oder dem Stein berührt, muss sie eine Runde aussetzen.

Wie bei jedem Spiel unter Kindern geht es auch bei diesem nicht ohne Diskussionen über die Regeln zu oder darüber, ob eine Linie nun berührt worden ist oder nicht. Manchmal entbrennt dann ein richtiger Streit und das Spiel muss erst einmal unterbrochen werden. Aber normalerweise dauert es nie lange, bis sich die Mädchen wieder auf dem Platz einfinden.

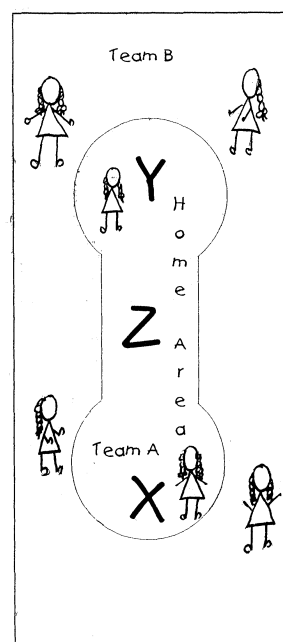
Bachori (Indien)

Die Spielerinnen (mind. zehn) bilden zwei Mannschaften; A und B. Dann wird das Spielfeld auf den Boden gemalt (s. Zeichnung).

Eine Spielerin aus Mannschaft A sitzt im Kreis X, die anderen stehen im Kreis Y.

Die Spielerinnen aus Mannschaft B stehen außerhalb des markierten Feldes, aber innerhalb einer bestimmten Grenze.

Eine Spielerin aus Mannschaft A geht zu dem Mädchen, das im Kreis X sitzt, tickt es an, holt tief Luft und läuft aus dem markierten Feld heraus. Sie versucht, Spielerinnen aus der Mannschaft B zu fangen. Diejenigen, die sie berührt hat, scheiden aus dem Spiel aus. Das Mädchen



Die Aufteilung bei Bachori.

aus Mannschaft A muss die ganze Zeit "Kabbadi, Kabbadi" murmeln.

Wenn ihr die Luft ausgeht, muss sie zurück in den Kreis X laufen und das Mädchen dort anticken. Dann kann sie neu Luft holen und entweder noch einmal aus dem Kreis herauslaufen oder ein anderes Mannschaftsmitglied.

Während das erste Mädchen versucht, die Mädchen aus Mannschaft B zu fangen, versuchen die anderen Spielerinnen aus ihrer Mannschaft,

das Mädchen aus dem Kreis X in den Kreis Y zu schmuggeln. Wenn ihnen das gelingt, haben sie gewonnen. Die Spielerinnen aus Mannschaft B versuchen dies zu verhindern, indem sie das Mädchen aus dem Kreis X berühren, sobald sie steht. Dann muss sie sich wieder hinsetzen.

Wenn die Spielerinnen aus Mannschaft B das Mädchen aus dem Kreis X berühren, während sie durch die Passage Z läuft, haben sie gewonnen, und das Spiel ist beendet.

Wolak-walik (Indonesien)

Dieses Spiel wird gewöhnlich von zwei oder mehr Mädchen gespielt, die im Kreis sitzen. Alle Spielerinnen haben eine gleiche Anzahl von Spielsteinen, z. B. Kiesel oder Nüsse. Das Spiel beginnt damit, dass eine Spielerin alle Steine unwillkürlich vor sich auf dem Boden verteilt. Nur einen Stein behält sie, den kokojo. Dieser wird auf den eigenen Handrücken gelegt und so in die Luft geworfen.

Solange der Stein in der Luft ist, müssen alle anderen Steine schnell eingesammelt werden. Dann muss der kokojo wieder aufgefangen werden.

Dies ist eine sehr schwere Aufgabe, die meistens erst nach mehreren Versuchen gelingt. Es gewinnt, wer zuerst alle Steine einsammeln konnte und dann den kokojo wieder auffängt.

Das Spiel erfordert die Koordination der Hände und Augen sowie volle Konzentration.

Stin (Indonesien)

Dieses Spiel ist so alt wie der Hinduismus selbst. Früher wurden Steine, heute meistens Murmeln dafür benutzt. In einen markierten Kreis von etwa einem Meter Durchmesser werden von allen Spielern die gleiche Anzahl Murmeln geworfen. Jeder behält nur eine Kugel, mit der dann die eigenen Kugeln wieder aus dem Kreis gestoßen werden sollen. Jeweils ein Spieler spielt zur Zeit, nach drei Würfen ist der nächste an der Reihe.

Es gewinnt, wer als erstes seine Murmeln aus dem Kreis gestoßen hat.

Bekelan (Indonesien)

Bekelan wird meistens von Mädchen zwischen sieben und zehn Jahren gespielt. Sie brauchen dafür einen Flummi und vier bis acht Muschelschalen.

Die Mädchen sitzen im Kreis und bestimmen diejenige, die anfangen darf.

Ihre Aufgabe ist dann, den Flummi aus etwa 30 cm Höhe auf den Boden fallen zu lassen. Bevor er den Boden zum zweiten Mal berührt, muss sie eine der vor ihr liegenden Muscheln aufgesammelt haben. Dann muss auch der Flummi wieder aufgefangen werden. So geht es reihum. Nach einem Spielzug werden wieder alle Muscheln auf den Boden gelegt.

Schafft es eine Spielerin, die Muschel aufzusammeln und den Flummi rechtzeitig zu fangen, muss die nächste Spielerin auf die gleiche Weise zwei Muscheln aufsammeln.

Wenn alle Spielerinnen die Aufgabe einer Runde nicht lösen können, wird der Anspruch für die nächste Runde erhöht.

Bekelan wird von derjenigen gewonnen, welche die höchste Anzahl von Muschelschalen einsammeln kann.

Macanan (Indonesien)

Zwei Spieler werden für dieses Spiel gebraucht. Ein Tiger, der macang, "frisst" darin möglichst viele Menschen, die wong.

Als Schauplatz dient ein Schachbrett (4x4 Reihen) mit zehn Figuren (Steine oder echte Figuren). Der wong setzt zuerst seine neun Figuren beliebig auf das Brett. Dann kommt der macang zum Einsatz: Mit seiner Figur "frisst" er die anderen neun Figuren, indem er auf sie setzt. Das geht nur zum Anfang direkt, danach wird abwechselnd je ein Feld pro Spielzug weitergesetzt. Sind fünf von den neun Figuren "gefressen", werden die Rollen vertauscht.

Es gewinnt, wer dafür weniger Spielzüge braucht.

Das Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und strategisches Denken.

Glindingan (Indonesien)

Mit zwei etwa körperlangen Stöcken, meist Bambus, und einem Ball oder einer Kokosnuss wird in Indonesien das Glindingan-Spiel gespielt.

Dabei treten mindestens zwei Kinder gegeneinander an, die versuchen, mit den Stöcken den Ball über eine abgesteckte Strecke vor sich her zu treiben. Es gewinnt, wessen Ball zuerst die Ziellinie überrollt.

Die Stöcke werden dafür gekreuzt mit einem festen Band zusammengebunden, so dass vorn eine Gabel entsteht. Je nach Schwierigkeitsgrad dürfen die Stöcke mit beiden Händen oder nur mit einer Hand geführt werden.



Kinder in Indonesien spielen Glindingan.

Peresan (Indonesien)

Der Peresan-Wettkampf ist sehr alt und geht zurück auf Legenden des Kampfes zwischen Gut und Böse. Kraft, Geschicklichkeit und Tapferkeit werden in dem Spiel auf die Probe gestellt. Noch heute wird er auf freiem Feld ausgetragen. In der Mitte befinden sich zwei Kämpfer, je mit einem Rattanstock und einem Schild ausgestattet. Um das Feld herum stehen die Zuschauer.

Der Schiedsrichter pengembar wählt zwei Teilnehmer aus, die annähernd gleich groß und stark sind. Für das Peresan-Spiel tragen sie nur einen Überwurf, der mit

einem Stoffgürtel zusammengehalten wird, und das traditionelle Stirnband sapuk.
 Der Kampf geht über drei Runden. Jede der Runden geht so lange, bis einer als Sieger feststeht. Bei einer Verletzung wird der Kampf sofort abgebrochen. Der Schiedsrichter sorgt auch für ein vorzeitiges Ende, wenn einer der Kämpfer aufgibt.
 Die Sasakbevölkerung auf Lombok liebt diesen Kampf, der jährlich am Tag der indonesischen Unabhängigkeit stattfindet. Als Preis wird oft ein Stück Vieh angeboten, das dann jedoch der ganzen Gemeinde des Siegers gehört.

Sangkayaw (Indonesien)

Die Buben und Mädchen veranstalten einen Marathon auf Kokosnuss-Stelzen. Dabei werden Kokosnussschalen mit Seilen am Fuß gehalten.
 Die Spieler laufen auf ihren sangkayaws und versuchen, sich gegenseitig zu überholen. Im Verlauf des Rennens fallen oder stolpern einige, aber sie machen sich nichts daraus. Sie stehen wieder auf und besteigen ihre sangkayaws, entschlossen, das Spiel zu gewinnen.

Pamanuhan (Indonesien)

Ziel des Spiels ist es, die losen Kronkorken von Erfrischungsgetränken zu treffen und mit dem Wurf umzudrehen. Die Spieler kommen nach einer Übungsphase abwechselnd an die Reihe. Derjenige darf anfangen, der seine Murmel am nächsten an eine am Boden gezogene Linie wirft.
 Die Murmel wird dann je nach Belieben des Spielers vor das linke oder rechte Auge gehalten und fallen gelassen mit dem Ziel, den Kronkorken umzudrehen. Manchmal trifft ein besonders geschickter Spieler alle Kronkorken nacheinander, so dass kein anderer die Chance hat, an die Reihe zu kommen.

Dhakonan (Indonesien)

Früher wurde das Spielfeld für Dhakonan in den Erdboden gekratzt, heute gibt es bereits Spielbretter aus farbigem Plastik oder aus Holz.
 Dhakonan wird gewöhnlich von Kindern zwischen sieben und zehn Jahren gespielt.
 Das Spielfeld ist ein längliches Brett mit zwei Reihen von je sieben Kühlen und zwei größeren Kühlen an den Enden. Als Spielsteine dienen meistens Bohnen, von denen jeder Spieler in seine Reihe kleiner Kühlen je sieben Stück legt.
 Das Spiel beginnt damit, dass ein Spieler eine seiner Kühlen leer räumt und die entnommenen Bohnen im Uhrzeigersinn in die anliegenden Kühlen verteilt. Dabei beginnt er bei einer beliebigen seiner Kühlen. Die letzte Bohne, die gelegt wird, entscheidet über den Erfolg des Spielzugs: Landet sie in einer Kuhle des Gegners, dürfen die Bohnen dieser Kuhle entnommen werden und in den "Topf", die große Kuhle, gelegt werden.

Eine Bohne bleibt jedoch immer liegen, so dass zum Ende des Spiels in jeder kleinen Kuhle eine Bohne liegt. Landet die zuletzt gelegte Bohne in der eigenen Reihe passiert nichts. Es sei denn, sie landet dort, wo nur eine Bohne liegt- dann dürfen die Bohnen aus der anliegenden Kuhle des Gegners genommen werden.
 Dhakonan erfordert viel Geschick und Strategie von beiden Spielern und ist dennoch ein sehr lustiges Spiel.

Tumbang Preso (Philippinen)

Tumbang Preso bedeutet so viel wie "gefallener Gefangener".
 Ein Pantoffel wird nach einer, einige Meter entfernten Milchkanne geworfen, auf der ein Pantoffel des "Gefangenen" liegt. Der Gefangene steht neben der Milchkanne mit dem Pantoffel drauf. Sobald die Kanne getroffen wurde und der Pantoffel zu Boden fällt, beeilt sich der "Gefangene", die Kanne wieder aufzustellen und alles wieder in die Ausgangssituation zu bringen. Dann tippt er einen Mitspieler an, der vorher seinen Pantoffel geworfen, die Kanne aber nicht getroffen hat. Wer ange-tippt wird, ist in der nächsten Runde der "Gefangene".

Turubigan (Philippinen)

In hellen Mondnächten spielen die Kinder auf der Straße Turubigan. Dies ist ein Spiel, bei dem die Reviere der gegnerischen Mannschaften mit auf dem Boden markierten Linien abgegrenzt werden.
 Jede Mannschaft versucht, ihr Revier zu verteidigen, indem der gegnerischen Mannschaft kein Grenzüberschritt erlaubt wird. Dieses Spiel, bei dem die Kinder immer sehr aufgeregt sind, fordert Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Glück und eine Menge Energie zum Rennen, Schreien und Lachen.



Das Hüpfspiel King-King.

King-King (Philippinen)

"Ich mag King-King am liebsten, denn obwohl ich kleiner bin als meine Mitspieler, hüpfte ich doch viel geschickter als sie und kann dann ihre Sandalen ganz weit wegwerfen!" Das sagt uns stolz der zehnjährige John Rey. Er spricht von einem Hüpfspiel, das ganz einfach zu spielen ist. Alle Buben und Mädchen legen dazu ihre Sandalen in einer langen

Reihe auf den Boden. Einer nach dem anderen hüpfen dann die Kinder auf nur einem Bein durch diese Reihe. Auf keinen Fall darf man eine der Sandalen berühren

ren oder gar hinfallen. Wem gelingt, ohne Fehler durch die ganze Reihe zu kommen, sucht sich eine Sandale aus, die er dann so weit wegschleudern darf, wie er nur kann.

Lastiko (Philippinen)

Ein ganz einfaches Spiel, das man hier Lastiko nennt, wird mit kleinen Gummibändern gespielt. Zwei Spieler sitzen sich gegenüber und flippern ihre Bänder gleichzeitig in die Mitte des Tisches. Derjenige, dessen Band obenauf zu liegen kommt, hat gewonnen. Er bekommt die eingesetzten Gummibänder als Preis und darf die nächste Runde eröffnen. Auch die Zuschauer haben hier übrigens ihren Spaß!



Lastiko.

Tayik-Tayik (Philippinen)

”Beim Tayik-Tayik gefällt mir besonders, wenn die Bewegungen immer schneller werden, wenn ich den Wind in meinem Gesicht spüre. Dann fühle ich mich einfach wundervoll und muss laut lachen! Wir spielen Tayik-Tayik überall, in der Nachbarschaft und in den Schulpausen. Manchmal ist es gar nicht so einfach, es gut hinzukriegen!”, erzählt die elfjährige Isabel. Sie beschreibt ein Kreisspiel, das eine Art lebenden Propeller nachahmt. Die Kinder stellen sich dazu im Kreis auf und halten sich an den Händen. Zwischen zwei größeren, stärkeren Kindern steht immer ein kleineres Kind, das seine Füße in den Kreis streckt. Sie halten sich gut an den größeren Kindern fest, die im Kreis zu laufen beginnen und die kleineren mitwirbeln.



Tayik Tayik: Die Großen wirbeln die Kleinen herum.

Dangan-Dangan (Philippinen)

Dies ist ein Bewegungsspiel, bei dem es vor allem darauf ankommt, so richtig ins Schwitzen zu kommen. Dangan-Dangan ist ein Sprung- und Laufspiel, das Buben wie Mädchen mit großer Begeisterung spielen. Zuerst werden zwei Gruppen gebildet und mit Hilfe einer Münze ermittelt, welche dieser Gruppen zuerst springen soll. Jeweils zwei Kinder der anderen Gruppe bilden mit ihren Händen und Füßen Zäune, über die gehüpft werden muss. Der Springer darf dabei keinen ”Zaun” berühren. Gelingt ihm dies, so bekommt seine Gruppe einen Punkt. Am Ende hat die Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewonnen.



Ein Junge springt über den „Zaun“.

Slipper (Philippinen)

Man braucht für dieses Spiel ein Paar Badeschuhe, Thongs genannt. Das Spiel kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden. Eigentlich ist es ein sehr einfaches Spiel, aber es bringt viel Spaß, weil die Geschicklichkeit und Beweglichkeit der Kinder gefordert sind. Das Spiel wird von zwei Kindern oder gegnerischen Mannschaften gespielt. Jeder Mitspieler braucht einen Schuh. Die Gegner stehen sich im Abstand von zwei bis



Die Aufstellung zum Spiel Slipper.

drei Metern gegenüber. Vor ihnen liegt jeweils in einem Abstand von ungefähr 15 cm ein Schuh.

Ziel des Spiels ist es, verschiedene Aufgaben fehlerfrei aufzuführen und dabei immer einen Schuh des Gegners zu treffen. Die Mannschaft, die alle Aufgaben zuerst fehlerfrei gelöst hat, gewinnt das Spiel. Spielen nur zwei Kinder, geht jeder Spieler erst dann zur nächsten Aufgabe über, wenn er die erste beendet hat.

Wird das Spiel in Mannschaften gespielt, kann jedes Mannschaftsmitglied einem Mitspieler helfen, der seine Aufgabe verpatzt hat. Der erste Spieler wird durch das Werfen einer Münze bestimmt.

Hier nur einige der verschiedenen Aufgaben, die die Spieler ausführen müssen:

1. Der Spieler legt den Schuh auf den linken Fuß. Nun hüpfert er auf dem rechten Bein vorwärts und legt seinen Schuh auf den Schuh des Gegners. Dann läuft er zum Ausgangspunkt zurück und wiederholt das Ganze mit dem Schuh auf dem linken Fuß.



Geschicklichkeit ist gefragt, um den Schuh hüpfend auf dem Fuß balancieren zu können.

2. Der Spieler steht seinem Gegner gegenüber. Er wirft den Schuh in Richtung des Gegners. Dann geht er vorwärts, kniet an der Stelle, wo der Schuh hingefallen ist, nieder und dreht dem Gegner den Rücken zu. Daraufhin



Die zweite Aufgabe des Spiels „Slipper“.

nimmt er seinen Schuh, beugt sich nach hinten (im Hohlkreuz) und berührt den Schuh des Gegners.

3. Der Spieler stellt sich den Schuh auf den Kopf und geht auf den Gegner zu. Sieht er den Schuh des Gegners direkt vor sich liegen, beugt er den Kopf, so dass der Schuh direkt auf den des Gegners fällt.

4. Der Spieler streckt den Arm mit der Handfläche nach oben aus. Dann legt er den Schuh auf die Innenseite des Ellenbogens und hüpfert auf dem rechten Fuß auf den Gegenspieler zu. Schließlich lässt er seinen Schuh genau auf den des Gegners fallen.

Das Schöne an dem Spiel ist, dass es ohne jeden Aufwand zu spielen ist.