

Mari Steindl - Azem Olcay - Rüdiger Teutsch



BEŞTAŞ

Interkulturelle Spielesammlung

Eine Produktion des Interkulturellen Zentrums

Beiheft




ein Projekt des Interkulturellen Zentrums, Bacherplatz 10, A 1050 Wien
Unterstützt von der Unruhe Privatstiftung und dem BM:BWK und der
Österreichischen Entwicklungszusammenarbeit

UNRUHE PRIVAT STIFTUNG

DAS ZUKUNFTSMINISTERIUM

bm:bwk

gefördert durch die

Österreichische
 Entwicklungszusammenarbeit

Spiele aus aller Welt

Die vorliegende Spielesammlung **BEŞTAŞ*** ist das Ergebnis eines Projekts des Interkulturellen Zentrums Wien, das in den Jahren 2004/05 durchgeführt worden ist. Gemeinsam mit Schulen und Einrichtungen der Jugendarbeit im 5. Wiener Gemeindebezirk (Margareten) haben wir Kinder und Jugendliche ermuntert, Spiele aus den Herkunftsländern ihrer Familien zu erforschen, zu beschreiben und mit Gleichaltrigen zu spielen. Aus der Vielzahl der Spiele wurde eine Auswahl getroffen, die auch auf DVD dokumentiert worden ist und als Anleitung für viele pädagogische Situationen in Kindergarten, Schule und Jugendarbeit dienen kann.

GEMEINSAMES VOR TRENNENDEM - ist ein treffendes Motto für die vielfältigen Erfahrungen, die wir während der Sammlung von Spielen aus aller Welt und der Durchführung eines Interkulturellen Spielefests im Sommer 2005 in Wien gemacht haben.

Es wurde deutlich, dass viele der ausgewählten Spiele in allen Teilen der Welt gespielt werden – von der Türkei über Russland, Argentinien, Indien bis Österreich. Auch wenn die Spiele verschiedene Namen haben und vielleicht auch abweichende Regeln aufweisen, so steht doch das Gemeinsame im Vordergrund. Verschiedene Sprachen, Kulturen, Religionen und Traditionen stellen dabei kein Hindernis dar.

Die Art der Spiele wird vom jeweiligen Lebensumfeld bestimmt – diese interessante Tatsache stellte sich im Laufe unserer Recherche heraus. So ist es in der Stadt manchmal schwierig, die richtigen Utensilien für bestimmte Spiele zu finden. Viele der Spiele, für die man zum Beispiel nur ganz einfache Steine benötigt, geraten aus diesem Grund im urbanen Umfeld oftmals in Vergessenheit.

* *BEŞTAŞ ist ein traditionelles Spiel, das in den ländlichen Gebieten der östlichen und südöstlichen Türkei gespielt wird. Es hat seinen Ursprung im multikulturellen Zusammenleben von Kurden, Armeniern, Arabern, Assyrern, Juden und Türken. Dabei wird mit fünf möglichst runden Steinen, die in verschiedenen Variationen in die Luft geworfen und wieder aufgefangen werden, gespielt.*

Auffällig war auch, dass viele Spiele sehr einfach sind und es nicht vieler Materialien bedarf, sondern nur viel Platz zur Verfügung stehen muss - dies ist im städtischen Raum nicht immer selbstverständlich.

Die Darstellung der gesammelten Spiele stellt keinen authentischen Anspruch, da die Verhandlung von neuen Varianten und Regeln immer wieder natürlicher Teil des Spielens ist. In diesem Prozess trainieren bzw. erlernen Kinder und Jugendliche auch soziale Kompetenzen, in dem sie gemeinsame Regeln verhandeln und aufstellen. Sie machen die Erfahrung, dass sie dadurch etwas Neues erschaffen.

Bei der Recherche für die Dokumentation „**BEŞTAŞ**“ waren folgende Institutionen aktiv beteiligt:

- Volksschule Gassergasse: Frau Elisabeth Graf und die Kinder der 4. Volksschulklasse
- Kooperative Mittelschule Victor Christgasse: Frau Schedivy und Frau Rummersdorfer, sowie Jugendlichen der 1. und 3. Schulstufe
- Gymnasium Rainergasse: Frau Mag^a Margarete Windsberger, Frau Mag^a Alexandra Eichinger, Lukas Fabrykowski und die Jugendlichen der 2. Schulstufe
- Verein Station Wien – Bilikids: Gülten Arslan und die Kinder und Jugendlichen der Nachmittagsbetreuung.

Das Projekt **BEŞTAŞ** wurde in folgenden Arbeitsschritten durchgeführt:

1. Recherche von Kinder- und Jugendspielen

Struktur und Inhalt der Sammlung sind von den Kinderspielen aus der Türkei und dem Raum des ehemaligen Jugoslawien bestimmt, darüber hinaus finden sich aber auch Spiele aus Russland, Indien oder Japan.

2. Redaktion der gesammelten Spiele

Aus den gesammelten Spielen wurde eine Auswahl von 16 Spielen getroffen. Dabei wurde auf die Herkunft aus verschiedenen Ländern, die Altersgruppen sowie die Gruppengröße der SpielerInnen geachtet.

3. Vorbereitung der Filmproduktion

Die Spiele wurden mit Kindern und Jugendlichen unter der Anleitung von PädagogInnen ausprobiert. Dabei wurde deutlich, für welche Anlässe die Spiele sich am besten eignen, welche Vorbereitungen notwendig sind, ob sprachliche Kompetenzen eine Rolle spielen usw. Gleichzeitig wurde mit den Kindern und Jugendlichen die filmische Dokumentation vorbereitet.

4. Filmische Dokumentation

Die Spiele wurden von Kindern und Jugendlichen in deutscher Sprache vorgestellt und gespielt. Hinweise, worauf bei den Spielen besonders zu achten ist, ergänzen die Dokumentation jedes einzelnen Spiels.

5. Didaktisches Beiheft

Die dokumentierten Spiele werden einzeln vorgestellt, die Beschreibung basiert im Wesentlichen auf der Erzählung der Kinder und Jugendlichen. Dabei erleichterte eine einheitliche Struktur der Beschreibung die Verwendung in der Praxis: Herkunftskontext, Gruppengröße, Alter, notwendige Materialien, Zeitdauer, etc.

6. Weiterverbreitung und Training

Es ist geplant, Workshops für KindergärtnerInnen, LehrerInnen und JugendleiterInnen abzuhalten, bei denen die Spiele vorgestellt werden.

Wir bedanken uns bei allen, die beim Projekt „**BEŞTAŞ**“ mitgemacht und zur Dokumentation der Spielesammlung beigetragen haben. Besonderer Dank gilt der Unruhe-Privatstiftung, dem BM:BWK und dem Regionalforum Margareten, die das Projekt unterstützt haben.

Mari Steindl - Azem Olcay - Rüdiger Teutsch

Interkulturelles Zentrum

Wien, im Juli 2005

Mitwirkende

Schüler und LehrerInnen von der VS Gassergasse

Elisabeth Graf / Lehrerin

Silvia Kattinger / Lehrerin

Ayşe Albayrak, Nenad Srbovan, Burak Kayis, Ergün Coskunyürek, Ayah Farajallah, Muhsin Balli, John Montenegro, Sabadet Seji, Garrilo Andjic, Ela Cekildem, Jovanka Stojanovic, Nilgün Aslan, Markus Gramm, Master Meephan, Kastriot Delija, Qian Lu, Burak Mantici, Sili Alaca, Aleksandra Nedelkovic, Marina Gerguis

Schüler und LehrerInnen von der KMS Viktor Christ Gasse

Karin Rummerstorfer / Lehrerin

Gertraud Schedivy / Lehrerin

Laura Nezir, Slobodanka Novakov, Marko Djordjevic, Veronika Parpandjelovic, Maja Djordjevic, Jesica Jovanovic, Ali Alnajaffi, Dejan Vesel, Mostafa Ahmed, Dennis Li, Azra Dzilic, Ibrahim Önder, Handan Cagli, Ayşe Yaramis, Deniz Dag, Kaan Özkan, Leyla Sahingirayi, Eda Karagöz, Elif Sengül, David Radukonovic, Pajo Zaric, Gabriel Kalinovic, Alex Kahrovic, Nikola Tadorovic, Dominik Schather, Bernhard Vacek, Iwan Rupert, Erdinc Karagöz, Karim Ahmed, Yasin Cakici, Baris Aydogdu, Ramazan Gedik

Verein Station Wien

Gülten Arslan / Betreuerin

Aydan Mikayilova, Suno, Petimat Yasakova

SchülerInnen vom Gym. Reinergergasse

Lukas Fabrovski, Jorge Munoz, Eya Charrad, Enna Zagorac, Dora Zagorac, Fetinah El-Isa, Simarjit Bajwa, Lena Mally

Redaktion

Rüdiger Teutsch

Projektleitung

Azem Olcay

Mari Steindl

Schnitt

Mehmet Akbal

Kamera

Martin Zwitter

Regie

Mehmet Akbal

Mit Unterstützung von

Unruhe-Privatstiftung

bm:bwk

OEZA Österreichische Entwicklungszusammenarbeit

Stadt Wien

Landesjugendreferat der Stadt Wien

wienXtra

Regionalforum Margreten

Alle Rechte:

Interkulturelles Zentrum

2005

Honglü Deng - Ampelspiel

Name:

Honglü Deng – Ampelspiel

Herkunft:

Das Spiel wird in China gespielt

SpielerInnen:

10 – 20 SpielerInnen oder mehr.

Material:

Eventuell eine Augenbinde

Raum und Dauer:

Dieses Spiel wird meist im Freien gespielt und es dauert mindestens 10 min, kann aber je nach Lust und Laune länger gespielt werden.

Ziel:

Dieses Spiel ist ein Lauf und Fangspiel und es gibt keinen Sieger.

Regeln und Ablauf:

Ein Kind macht die Augen zu oder bindet sich ein Tuch vor die Augen. Dann muss es die Anderen fangen. Die Kinder gehen oder laufen im Raum herum. Der/die FängerIn darf Grün, Gelb oder Rot sagen. Bei Grün dürfen alle schnell gehen, bei Gelb müssen die Kinder auf einem Bein hüpfen und bei Rot müssen alle stehen bleiben und drei Schritte gehen. Der/Die FängerIn muss erkennen, wen er/sie gefangen hat, sonst gilt der Fang nicht. Der/die Gefangene muss dann als nächster fangen.

Variationen:

keine

Schuhkarton - Murmeln

Name:

Schuhkarton - Murmeln

Herkunft:

Das Spiel wird in Argentinien und anderen lateinamerikanischen Ländern gespielt

SpielerInnen:

Min. 2 SpielerInnen

Material:

Mindestens 6 Murmeln für zwei SpielerInnen, je 3 Murmeln mehr pro weiterem/r SpielerIn. Schuhkarton. Auf einer Seite des Schuhkartons werden drei Tore in unterschiedlichen Größen ausgeschnitten

Raum und Dauer:

Dieses Spiel kann drinnen gespielt werden und auch im Freien. Wichtig ist, eine ebene und glatte Fläche zu haben

Ziel:

Die Murmeln sollen in die unterschiedlich großen Löcher des Schuhkarton treffen

Regeln und Ablauf:

Die Murmeln werden in drei verschieden große Löcher im Schuhkarton gespielt. Für einen Treffer im größten Loch gibt es einen Punkt, für das zweigrößte Loch gibt es zwei Punkte und für das kleinste Loch gibt es drei Punkte. SiegerIn ist der/diejenige die die meisten Punkte hat.

Variationen:

Die Punkte für die jeweiligen Löcher können unterschiedlich sein. Es kann auch in Teams gespielt werden.

Istop – Stopp

Name:

Istop - Stopp

Herkunft:

Türkei

SpielerInnen:

mehrere

Material:

Ball

Raum und Dauer:

Im Freien oder im Turnsaal, 10 bis 15 Minuten

Ziel:

Konzentration und Geschicklichkeit

Regeln und Ablauf:

EineR wirft den Ball in die Luft und nennt einen Namen, wenn der/die genannte den Ball noch in der Luft fängt, wirft er/sie diesen wiederum hoch und nennt einen weiteren Namen. Wenn der/diejenige den Ball in der Luft nicht fangen kann und der Ball den Boden berührt, so muss er/sie zum Ball laufen und sobald er/sie den Ball in der Hand hat sofort „Istop“ sagen, damit die anderen stehen bleiben. Nun muss er/sie versuchen jemanden mit dem Ball abzuschießen, wenn dies glückt, dann scheidet der/die Abgeschossene aus. Der Abschieser wirft den Ball in die Höhe und ruft einen Namen usw. Wenn der Abschuss nicht glückt, holt der Abschieser den Ball während alle anderen davonlaufen. Sobald der Abschieser den Ball wieder besitzt, ruft er/sie wieder „Istop“ und die anderen bleiben wieder stehen; er/sie versucht wieder jemanden zu treffen usw...

Gazi – Fußtreten

Name:

Gazi – Fußtreten

Herkunft:

Serbien

SpielerInnen:

5-20 Kinder-Jugendliche-Erwachsene

Material:

keines

Raum und Dauer:

Kann überall gespielt werden, dauert so lange man Lust hat

Ziel:

Konzentration und Geschicklichkeit, wer bis zum Schluss im Spiel bleibt, gewinnt

Regeln und Ablauf:

Alle SpielerInnen stehen im engen Kreis mit einem gestreckten Fuß zur Mitte und zählen bis drei, jeneR der/die vorbestimmt ist, bleibt stehen und die anderen springen einen Schritt weg. Der/die BeginnerIn von der Mitte versucht in einem einzigen Schritt dem/der nächsten auf den Fuß zu treten, so lange bis es gelingt. Die anderen haben aufzupassen, dass ihnen nicht auf den Fuß getreten wird, indem sie den Fuß sofort wegziehen, sonst scheidet der/die Getretene aus und der/die TreterIn nennt eine Person, die als nächste dran kommt. Wer es schafft bis zum Schluss im Spiel zu bleiben, geht als GewinnerIn hervor.

BEŞTAŞ

Name:

Beştaş (Fünf Steine)

Herkunft:

Das Spiel kommt aus der Türkei

SpielerInnen:

Min. 2 SpielerInnen

Material:

Fünf runde Steine

Raum und Dauer:

Das Spiel kann überall gespielt werden, es dauert ca. 10 min.

Ziel:

Dieses Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel und wer alle Runden geschafft hat, gewinnt.

Regeln und Ablauf:

Die 5 Steine auf den Boden werfen

Runde 1: einen Stein hoch werfen, währenddessen einen vom Boden aufheben

Runde 2: einen hoch werfen und jeweils zwei Steine aufheben

Runde 3: zuerst einen, dann die restlichen drei gleichzeitig aufheben

Runde 4: vier Steine gleichzeitig aufheben

Runde 5: mit den Fingern (Daumen und Zeigefinger) ein Tor machen und versuchen die Steine (einen nach dem anderen) ins Tor zu bekommen wobei die anderen MitspielerInnen den schwierigsten Stein unmittelbar vor dem Tor aussuchen, den man zuletzt ins Tor holen muss und bis dahin nicht berühren darf, während man die übrigen Steine ins Tor holt.

Runde 6: alle fünf Steine in die Höhe werfen und versuchen sie mit dem Handrücken zu fangen; eine Hand zählt doppelt – zwei Hände zählen einfach

Variationen:

Dieses Spiel wird vor allem von Mädchen gespielt und es sind verschiedene Varianten aus anderen Ländern bekannt.

Maca - Katze

Name:

Maca – Katze

Herkunft:

Das Spiel wird in Serbien gespielt

SpielerInnen:

9 – 20 SpielerInnen

Material:

Einen kleinen Gegenstand, z.B. einen Stein zum Verstecken

Raum und Dauer:

*Dieses Spiel kann überall dort gespielt werden, wo Platz für mindestens 20 Kinder ist.
Eine Runde dauert ca. 3 min.*

Ziel:

Ein Kind in der Mitte muss herausfinden wo der Stein (oder ein anderer kleiner Gegenstand) versteckt wurde.

Regeln und Ablauf:

Ein Kind sitzt in der Mitte, die anderen bilden einen Kreis um das Kind herum. Das Kind in der Mitte schließt die Augen und ein anderes Kind schleicht wie eine Katze außen um den Kreis herum und versteckt einen kleinen Gegenstand hinter dem Rücken eines Kindes. Das Kind in der Mitte muss erraten, wo der Gegenstand liegt, sonst scheidet es aus. Als nächste kommt das Kind in die Mitte, wo der Gegenstand versteckt war. Das Spiel endet, wenn nur noch 5 Kinder übrig sind.

Variationen:

Auch diesen Spiel gibt es in vielen Ländern, in Österreich heisst es „ der Plumpsack geht um“, in der Türkei heisst es „Al satarım-Bal satarım“.

Schkoba

Name:

Schkoba

Herkunft:

Das Spiel ist aus Tunesien

SpielerInnen:

Mind. 3 SpielerInnen

Material:

42 Spielkarten

Raum und Dauer:

Wird zu Hause oder in Kaffeehäusern gespielt.

Ziel:

Es sollen möglichst viele Punkte gesammelt werden.

Regeln und Ablauf:

Jede/r SpielerIn bekommt drei Karten. Auf den Tisch werden 4 Karten gelegt. Jede/r muss versuchen Karten durch rechnen zu gewinnen. Zum Beispiel: Man hat einen König (10) und auf dem Tisch liegen zwei 5er. Es können immer nur die Karten mit der Punkteanzahl vom Tisch genommen werden, die ich selbst in der Hand habe. Es werden immer wieder neue Karten auf den Tisch gelegt bis alle Karten weg sind. Wer die meisten Karten hat, bekommt einen Punkt; wenn man 7 Karten mit Karo darauf hat, bekommt man auch einen Punkt; wenn man Karo-7 hat, bekommt man wiederum einen zusätzlichen Punkt; wenn man in einer Runde alle Karten vom Tisch abräumt, bekommt man einen Punkt dafür und muss als Zeichen für den Stich eine Karte verkehrt zu den anderen auf die Seite legen. Falls zum Schluss noch Karten auf dem Tisch sind, bekommt sie der/diejenige, der/die zuletzt Karten vom Tisch genommen hat. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt und wer die meisten Punkte hat, der hat gewonnen!

Variationen:

Dieses Spiel gibt es in vielen, verschiedenen Variationen in vielen Ländern, es kann auch mit Steinen gespielt werden. .

Seksek, Klasik, Tempelhüpfen

Name:

Sehesek, Klasik, Tempelhüpfen

Herkunft:

Das Spiel wird überall gespielt

SpielerInnen:

Min 2 SpielerInnen

Material:

Kreide und Steine. Mit der Kreide werden Kästchen auf den Boden gezeichnet

Raum und Dauer:

Das Spiel wird im Freien gespielt, auf dem Asphalt oder einem festen Erdboden

Ziel:

Bei diesem Spiel werden die Steine in aufgezeichnete Kästen geworfen und sie müssen durch Hüpfen in andere Kästchen gebracht werden

Regeln und Ablauf:

*Ein Stein wird geworfen, und auf einem Bein hüpfte man zuerst aufs Feld 1, 2, etc...
Jeweils auf einem Bein in das entsprechende Feld hüpfen und den Stein aufheben und dann ins nächste Feld. Die Linien nicht berühren, nicht mit zwei Füßen den Boden berühren. Bei einem Fehler muss der Stein vom Start aus auf das Fehlerfeld geworfen werden und vom Start muss man dann auf einem Bein in dieses Feld springen, dann darf man weiter spielen*

Variationen:

Es gibt viele verschiedene Varianten dieses Spieles, entweder werden unterschiedlich viele Kästchen aufgezeichnet oder eine andere Anordnung oder es gibt auch Varianten wie gehüpft wird. Oft wird das Spiel aber im Moment des Spielens neu erfunden bzw. es werden neue Regeln vereinbart.

Luhn, Martsch, Masala, Haldi

Name:

Luhn, Martsch, Masala, Haldi

Herkunft:

Das Spiel wird in Indien von Müttern an ihre Töchter weitergegeben.

SpielerInnen:

Min 2 SpielerInnen

Material:

Keines

Raum und Dauer:

Dieses Spiel kann überall gespielt werden und dauert ein paar Minuten

Ziel:

Dieses Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel bei dem die Hände schnell weggezogen werden müssen.

Regeln und Ablauf:

Mit diesem Spiel bringen in Indien Müttern ihren Töchtern wichtige Regeln des Kochens bei. Luhn, Martsch, Masala, Haldi heißen die wichtigsten Gewürze. Ein Kind faltet die Hände und das zweite Kind streicht mit einem Finger darüber und sagt die vier Wörter, beim letzten Wort kann die eine Spielerin auf die gefalteten Hände der Mitspielerin klatschen, diese versucht die Hände schnell wegzuziehen.

Dombili – Zehn Steine

Name:

Dombili – Zehn Steine

SpielerInnen:

Vier SpielerInnen- zwei Gruppen

Material:

Man braucht zehn Steine und einen Ball.

Raum und Dauer:

Draußen, so lange man will

Ziel

Die Steine wieder aufzubauen ohne abgeschossen zu werden.

Regeln und Ablauf:

Die zehn Steine werden aufeinander gestapelt, die Gruppen stellen sich in zwei Meter Entfernung auf. Jede Gruppe darf drei Mal werfen, wenn sie nicht trifft, ist die andere Gruppe dran. Treffen sie aber, laufen die Anderen davon und die schießende Gruppe muss versuchen, alle zu fangen.

Die Davonlaufenden müssen jetzt die Steine wieder ordnen, ohne gefangen zu werden, schaffen sie es, haben sie gewonnen und bekommen zehn Punkte. Wenn nicht haben sie verloren.

Variationen:

Dies ist eine Variation von dem Spiel Sieben Steine

Sebiñ Häcra - Sieben Steine

Name:

Sieben Steine

Herkunft:

Das Spiel wird in Jordanien gespielt

SpielerInnen:

Min 5 SpielerInnen

Material:

7 flache Steine und ein Ball

Raum und Dauer:

Dieses Spiel wird meist im Freien gespielt, es kann aber auch in einem Turnsaal oder Ähnlichem gespielt werden. Dieses Spiel dauert solange die SpielerInnen Lust haben es zu spielen.

Ziel:

Dieses Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel und es können alle „gewinnen“.

Regeln und Ablauf:

Die Kinder bilden einen Kreis, ein Kind steht in der Mitte und baut aus den Steinen einen Turm. Dann stellt sich der/die TurmbauerIn in den Kreis und versucht mit dem Ball den Turm umzuschießen, wie beim Kegelschieben. Sind alle Steine umgefallen, beginnen die Kinder hintereinander im Kreis zu laufen und das Kind in der Mitte versucht jemanden abzuschießen. Der/die Abgeschossene scheidet aus. Dann kommt der nächste aus dem Kreis und baut den Turm wieder auf usw...

Variationen:

Beim Sammeln der Spiele stellten wir fest, dass dieses Spiel in vielen Ländern gespielt wird. Eine Variante ist es dieses Spiel mit mehr Steinen, z.B. 10 Steinen zu spielen.

Tabla-Tablici

Name:

Tabla

Herkunft:

Das Spiel wird in Serbien gespielt

SpielerInnen:

Es kann mit zwei oder vier SpielerInnen gespielt werden.

Material:

42 Karten

Raum und Dauer:

Vorzüglich wird das Spiel in Räumen gespielt, in Wien allerdings auch in Park u.ä. Eine Runde dauert ca. 10 min.

Ziel:

Es werden so viele Runden gespielt bis einE SpielerIn 100 Punkte hat.

Regeln und Ablauf:

Es gibt immer zwei Teams die gegeneinander spielen. Die Karten gelten als Zahlen. Die Karten von 1-10 sind natürlich die Zahlen 1 bis 10. Der 1er kann als 1er oder als 11er eingesetzt werden, man bestimmt selber ob er ein 1er oder ein 11er ist (zählt einen Punkt). 12 ist der Bube(zählt einen Punkt), 13 die Dame(zählt einen Punkt), 14 der König(zählt einen Punkt). Kreuz-2 nennt man „schöner 2'er“ und zählt auch einen Punkt. Karo-10 nennt man „schöner 10'er“ und zählt zwei Punkte. Jede/r SpielerIn bekommt 6 Karten und 4 Karten werden auf den Tisch gelegt. Wenn zum Beispiel die 4 Karten am Tisch ein 2, 12, 10, 4 sind und ich einen König (14) in der Hand habe, kann ich alles nehmen weil 2 und 12, 14 ergeben und 4 und 10 auch. Somit habe ich TABLA, weil ich alles vom Tisch abgeräumt habe. Ein Tabla zählt als ein Punkt. Am Ende wird gezählt. Wer am meisten Karten gesammelt hat, bekommt drei Zusatzpunkte. Wenn man mit einen Paar Karten spielt, sind ohne Tabla 23 Punkte möglich.

Variationen:

Dieses Spiel wird in verschiedensten Variationen gespielt, manchmal unterscheiden sich die Regeln von einem Ort zum anderen. Es ist im Prinzip das gleiche Spiel wie Schkoba.

Yakartop - Völkerball

Name

Yakartop – Völkerball

Herkunft:

Das Spiel wird überall gespielt

SpielerInnen:

Mindestens drei SpielerInnen

Material:

ein Ball

Raum und Dauer:

Es wird im Freien oder im Turnsaal gespielt. Das Spiel dauert so lange, bis alle Spieler abgeschossen sind.

Ziel

Das Ziel ist für die SpielerInnen drinnen nicht abgeschossen zu werden.

Regeln und Ablauf:

Zwei SpielerInnen stehen draußen und alle anderen in der Mitte. Vor Beginn muss der Ball einmal oben drüber und unten durch gespielt werden. Draußen stehen die Abschieser, die versuchen alle in der Mitte zu treffen. Wenn man getroffen wird, muss man raus. Fängt man aber einen Ball bekommt man zwei Leben. Wenn man versucht den Ball zu fangen, ihn berührt und dann fällt er zu Boden verliert man ein Leben oder scheidet aus.

Gesichtsspiel

Name:

Gesichtsspiel

Herkunft:

Das Spiel wird in Japan gespielt

SpielerInnen:

Min 2 SpielerInnen

Material:

A4 Blätter, Schere und Augenbinde

Raum und Dauer:

Dieses Spiel kann drinnen und im Freien gespielt werden, es dauert mindestens 10 min. und kann gespielt werden, solange die SpielerInnen Lust haben.

Ziel:

Das beste und schönste zusammengelegte Gesicht gewinnt aber das Hauptziel ist Spaß zu erfahren.

Regeln und Ablauf:

Man nimmt ein A4 Blatt und zeichnet ein Gesicht ohne Augen, Augenbrauen, Mund und Nase auf. Danach schneidet man aus dem zweiten Blatt die fehlenden Gesichtsteile aus. Der/die SpielerIn verbindet sich die Augen. Ein/e andere/r SpielerIn gibt dem nun Blinden einen Gesichtsteil in die Hand. Der muss jetzt versuchen den Teil, den er bekommen hat, auf das Papier mit dem leeren Gesicht zu legen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Teile im Gesicht liegen. Jetzt darf der Blinde seine Augen wieder öffnen und nachsehen, was er gemacht hat.

Misket

Name:

Misket (Murmel)

Herkunft:

Das Spiel kommt aus der Türkei.

SpielerInnen:

4-5 SpielerInnen

Material:

5 Murmeln pro SpielerInnen und eine zusätzliche Murmel die in der Mitte liegt.

Raum und Dauer:

Am besten kann dieses Spiel im Freien gespielt werden, auf einen Sand- oder Erdboden, weil dort die Murmeln am besten laufen.

Ziel:

Möglichst viele Treffer zu machen. Für jeden Treffer gibt es 1 Punkt, der/die SpielerIn der/die als erste fünf Punkte hat, hat gewonnen.

Regeln und Ablauf:

Die Spieler stellen sich außerhalb eines Kreises auf, in dessen Mitte sich eine Mulde befindet, in der eine Murmel liegt. In der ersten Runde wird die Murmel in Richtung Mitte geworfen, um die Murmel in der Mitte zu treffen. Wer trifft, geht als GewinnerIn hervor, wenn keiner trifft, wird von dort, wo die jeweilige Murmel liegen bleibt, in der nächsten Runde weitergespielt, indem die eigene Murmel mit dem Daumen auf die Murmel in der Mitte weggeschnalzt wird.

Lastik – Gummihüpfen

Name:

Lastik – Gummihüpfen

Herkunft:

Das Spiel wird überall gespielt

SpielerInnen:

Min. 3 SpielerInnen

Material:

Ein langer Gummi

Raum und Dauer:

Dieses Spiel kann drinnen und im Freien gespielt werden. Es gibt keine fixe Dauer.

Ziel:

Dieses Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel, und es können immer wieder neue Varianten und Regeln erfunden werden.

Regeln und Ablauf:

Zwei Kinder halten den Gummi und ein Kind hüpf. Jede Runde wird der Gummi höher. GewinnerIn ist jeneR, der/die die meisten Stufen gemeistert hat. Es gibt verschiedene Figuren wie z.B. AM DAM DES, Schmetterling, Fisch, Zuckerl etc.

Variationen:

Lastik heißt Gummi auf Türkisch. Dieses Spiel ist in vielen Ländern bekannt mit den unterschiedlichsten Regeln. Es wird hauptsächlich von Mädchen gespielt.