



BEWEGUNGS- SPIELE

rund um die Welt



Eine Idee der Haltungs- und Bewegungsberater/innen
des Landes OÖ

zum Tag der Bewegung 2021/22 der ARGE BSP OÖ
mit dem Jahresthema „Sport rund um die Welt“.

Gesundes





Spielerische Weltreise

Alle Kinder dieser Welt spielen Spiele. Gemeinsames Spielen und die Freude daran ist ein großer Motivationsfaktor zu mehr Bewegung und Sport.

Meist werden diese Bewegungsspiele durch die Kultur eines Landes oder eines Kontinents geprägt. Es ändern sich nur die Akteure im Spiel, aber Abläufe und Regeln bleiben gleich.

Die Beispiele in der vorliegenden Broschüre sollen zusätzliche Bewegungsangebote schaffen, die auch im Turnunterricht und zur selbständigen Bewegung in den Pausen anregen. Sie haben einen geringen Materialaufwand, sind einfach zu organisieren und durchzuführen. Gleichzeitig ermöglichen sie spielerisch, rund um die Welt zu reisen, Neues zu entdecken und gemeinsam den Spaß an der Bewegung zu erleben.

Ich danke den Haltungs- und Bewegungsberater/innen des Landes OÖ für diese tolle Idee und wünsche allen Schülerinnen und Schülern sowie Lehrerinnen und Lehrern eine spannende Reise um die Welt!

LH-Stellvertreterin Mag.^a Christine Haberlander
Bildungs- und Gesundheitslandesrätin



Asien



„Affenspiel“ aus Thailand



Material: Stäbe

Beschreibung: Es gibt einen Stab weniger, als Kinder mitspielen. Die Stäbe werden am Spielfeld verteilt und fest in den Boden gesteckt. Jeder Spieler sucht sich einen Stock aus und stellt sich daneben. Ein Mitspieler ohne Stock ruft laut: „Lauft schnell ihr Affen, der Tiger kommt.“ Nun laufen alle Kinder los und suchen sich einen neuen Stock. Der Spieler, der keinen Stock erwischt, scheidet aus. Vorher darf er noch einen Stock wegnehmen und das Kommando erneut rufen. Wenn nur mehr 3 Spieler übrig sind, sollen die verbliebenen Stäbe mindestens zehn Schritte voneinander entfernt stehen.

„Karet“ aus Kambodscha



Material: Stock oder Ast, Jonglierringe oder Ringe aus einer groben Schnur (an den Enden miteinander verknoten)

Beschreibung: Ein etwa 1m langer Stock wird fest in den Boden gesteckt. Von einer Markierungslinie in rund drei Meter Entfernung versuchen alle Kinder nacheinander ihren Ring zu werfen. Wer den Stab getroffen hat oder den Ring nahe an den Stock werfen konnte, darf alle anderen Ringe einsammeln. Beim nächsten Durchgang befindet sich die Abwurflinie etwas näher am Stab. Von dort versucht derjenige, der in der ersten Runde alle Ringe gewonnen hat, zuerst zu werfen. Man kann mehrere Durchgänge spielen. Wer zweimal seinen Ring über den Stab werfen konnte, ist Sieger.

Variante: Ein Spieler versucht mehrere Ringe gleichzeitig zu werfen. Jeder Ring, der einfädelt, ergibt einen Punkt. Wer als Erster zehn Punkte erreicht hat gewonnen.

„GatFeiGei“ aus China

Material: Kreide, Ziegelstein, Steine

Beschreibung: Als Spielfeld werden zehn Kästchen mit Kreide am Boden aufgezeichnet. Das erste Kind wirft den Stein in das Feld eins. Dann hüpft es auf einem Bein die Felder entlang, bei nebeneinander liegenden Feldern kommen beide Beine gleichzeitig auf. Das Feld mit dem Wurfstein wird übersprungen. Im Ziel darf man mit beiden Beinen aufkommen und kurz rasten, ehe man eine halbe Drehung absolviert, wieder zurückhüpft und dabei den Wurfstein aufsammelt

„Eichhörnchenspiel“ aus China

Material: Nüsse nach Anzahl der Kinder

Beschreibung: Ein Kind wird Spielleiter und die anderen Kinder sind Eichhörnchen, die ihre Nüsse suchen müssen. Dafür werden Nüsse auf dem Boden verteilt. Dabei ist zu beachten, dass es eine Nuss weniger ist als Kinder mitspielen. Die Kinder laufen zwischen den Nüssen umher, bis der Spielleiter ruft: „Eichhörnchen sucht eure Nüsse“ und alle Kinder müssen versuchen, eine Nuss zu ergattern. Wer übrig bleibt, scheidet aus und eine Nuss wird aus dem Spiel genommen.

„Torwächter“ aus Afghanistan

Material: keines

Beschreibung: Die Kinder stellen sich zu einem Kreis zusammen. Dabei spreizen sie die Beine und berühren mit ihren Füßen die Füße ihrer Nachbarn. Ein Kind steht mit dem Ball in der Kreismitte. Es versucht, den Ball zwischen den Füßen eines Mitspielers hindurchzuwerfen. Der aber muss schnell seine Beine schließen, um den Ball abzufangen. Misslingt ihm dies, wird er der Werfer in der Mitte.

„Dakpanay“ von den Philippinen



Material: Kreide, Seile zum Begrenzen der Kreise

Beschreibung: Bis zu zwanzig Kinder können mitspielen. Vier oder fünf große Kreise werden nebeneinander auf dem Boden gezeichnet (3 Meter oder drei lange Schritte im Durchmesser). Die Kinder laufen von einem Kreis zum anderen und der Jäger muss versuchen, sie zu fangen. Der Jäger darf die Kreise aber nicht betreten, sondern muss sie entweder greifen, wenn sie von einem Kreis zum anderen laufen oder auch im Kreis, ohne die Linie zu überschreiten. In einem Kreis, der vorherbestimmt wird, sind die Spieler in Sicherheit. Dort darf der Jäger nicht hineingreifen. Wer sich fangen lässt, wird selbst Jäger.



Afrika



„Klatschball“ aus Kamerun



Material: kleiner Gummiball, Jonglierball, eine Frucht – z.B.: eine Orange oder Grapefruit.

Beschreibung: Die Kinder in Kamerun mögen Spiele mit Klatschen und Rhythmen gerne. „Klatschball“ ist dafür ein gutes Beispiel. Es kann auf jedem etwas größeren Platz gespielt werden. Das Spielfeld wird mit einem Strich in der Mitte geteilt und zwei Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften stellen sich in ihrer Hälfte ungefähr zwei Meter von der Mittellinie entfernt auf. 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. Niemand darf die Mittellinie überschreiten. Fängt ein Spieler den Ball nicht, gibt er ihn an den Werfer zurück und dieser wirft noch einmal. Dieses Spiel hat keinen Sieger und keinen Verlierer. Es wird nur aus Freude am Rhythmus gespielt

„Diketo“ aus Botswana



Material: 9 kleine Steine, eine Grube im Sand

Beschreibung: Acht Steine werden in die Kuhle gelegt. Das Kind wirft den neunten Stein in die Luft. Mit der gleichen Hand nimmt es 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 weiterspielen: Diesmal legt das Kind 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 das Kind, wenn es wieder an der Reihe ist, da weitermachen, wo es aufgehört hat. Das heißt, wenn man den Fehler bei sechs Steinen gemacht hat, fängt man wieder bei sechs Steinen an. Wer die meisten Punkte bekommen hat, gewinnt.

„Mosi – Vali“ aus Angola



Material: keines

Beschreibung: Acht bis zwanzig Kinder und ein Spielleiter können mitspielen. Die Kinder gehen im Kreis. Wenn der Spielleiter eine Zahl zwischen eins und fünf ruft, laufen die Kinder sofort zu Gruppen in der Größe dieser Zahl zusammen. Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, scheiden diese Kinder aus. Für das Spiel kann man auch einmal die Zahlen in der Sprache der Mbundu-Kinder verwenden: eins mosi zwei vali drei tatu vier gualla fünf talu



„Turmball“ aus Kenia

Material: 1 Ball, 7 große, flache Steine oder Holzbausteine

Beschreibung: Ein Kind sitzt mit den Steinen an einem Platz. Seine Aufgabe ist es, die Steine zu einem Turm aufeinander zu schichten. Dann stellen sich zwei Spieler, die Ballwerfer, in einem Abstand von acht bis zwölf Metern auf. Sie sollen versuchen den Turm mit dem Ball zu treffen. Wenn es einem Werfer gelingt, den Turmbauer mit dem Ball zu berühren, bevor sein Turm fertig ist, tauschen der Schütze und Turmbauer die Rollen. Wer es schafft, einen Turm zu bauen, erhält einen Punkt. Nun wird die Punktzahl festgelegt, die ein Kind erreichen muss, um Sieger zu werden, dann beginnt das Spiel. Gewonnen hat das Kind, das die Sieger-Punktzahl als erstes erreicht.

„Henne und Raupe“ aus Marokko

Material: keines

Beschreibung: Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf und legen die Hände auf die Schultern des Vordermannes. 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 auseinanderbricht. 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 werden die Rollen getauscht: Die Henne wird zum Kopf der Raupe, und das letzte Raupenkind spielt die Henne.

„Gutera Uriziga“ aus Ruanda

Material: 1 Reifen, Stöcke nach Anzahl der Kinder

Beschreibung: Mit Stöcken und Reifen spielen Kinder auf der Straße in „Gutera Uriziga“. Jede beliebige Zahl von Kindern kann mitspielen. Ein Spielleiter wird gewählt. Jeder Spieler braucht einen Stock von ungefähr 1m Meter Länge. Der Spielleiter braucht einen großen Reifen. Die Kinder stellen sich mit ihren Stöcken Schulter an Schulter in einer Reihe auf. Der Spielleiter steht an einem Ende der Reihe in einer Entfernung von ca. 10 -15 Metern. Die Kinder halten ihre Stöcke wurfbereit. Dann rollt der Spielleiter den Reifen vor der Kinderreihe entlang und diese versuchen, ihren Stock durch den Reifen zu werfen. Wer es schafft, bekommt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.



Australien



„Wo ist das Pferdchen“ aus Queensland

Material: keines

Beschreibung: Die Kinder stellen sich zu einem Kreis zusammen. Dabei spreizen sie die Beine und berühren mit ihren Füßen die Füße ihrer Nachbarn. Ein Kind steht mit dem Ball in der Kreismitte. Es versucht, den Ball zwischen den Füßen eines Mitspielers hindurchzuwerfen. Der aber muss schnell seine Beine schließen, um den Ball abzufangen. Misslingt ihm dies, wird er der Werfer in der Mitte.



Südamerika

„Flamingo fangen“ aus Chile

Material: keines

Beschreibung: Dieses Spiel ist ein klassisches Fangspiel. Alle Kinder außer das fangende Kind müssen sich dabei in die Position eines Flamingos bringen, um als „sicher“ zu gelten. Dazu ziehen sie ein Bein nach oben, gehen mit dem Arm der gegenüberliegenden Seite unter dem Oberschenkel durch und fassen sich dann an die Nase. Wer aus dieser Position umfällt, muss schnell weglaufen, damit er oder sie nicht vom fangenden Kind berührt wird. Erst wenn die Flamingo-Position wieder sicher eingenommen wurde, darf ein Kind nicht berührt werden.

„Jagdspiel“ aus Peru

Material: keines

Beschreibung: Bei diesem Jagdspiel aus Peru können vier bis zehn Kinder mitspielen. Ein Kind hält seine Hand mit der Innenfläche nach oben und alle anderen Spieler legen ihren Zeigefinger auf die Handfläche. Ohne Warnung schließt das Kind plötzlich seine Hand. Wer seinen Finger nicht schnell genug wegziehen konnte, wird Jäger. Der Jäger läuft hinter den anderen her und versucht sie zu fangen. Wenn ein Kind in Gefahr ist, ruft es „Hilfe!“. Es ist gerettet, sobald ein anderer Spieler seine Hand nimmt. Rettet es niemand und es wird gefangen, so wird es selbst Jäger.





Nordamerika

„Zieh den Stuhl an“ aus Panama



Material: 2 Stühle, Schuhe der Kinder

Beschreibung: 2 Kinder treten gegeneinander an. Der Spielleiter stellt zwei Stühle einander gegenüber in die Mitte des Zimmers und verbindet den Kindern die Augen. Die übrigen Kinder setzen sich im Kreis rundherum. Jedes Kind zieht einen Schuh aus und wirft ihn in die Mitte. Auf Kommando versuchen beide Spieler für ihren Stuhl vier Schuhe zu sammeln und sie den Stuhlbeinen anzuziehen. Das Kind, das als erster seinen Stuhl angezogen hat und sich dann daraufgesetzt hat, ist der Sieger! Noch spannender ist es, wenn weniger als acht Schuhe im Kreis sind.

Blind man's buff“ aus der USA



Material: keines

Beschreibung: Dieses Spiel wird meistens im Freien gespielt. Das suchende Kind bekommt die Augen verbunden und wartet, während sich die anderen verteilt haben. Anschließend versucht es, die anderen Kinder zu hören oder zu erspüren. Diese dürfen sich dabei bewegen und absichtlich Geräusche machen, um von sich abzulenken. Das suchende Kind tastet sich vorwärts. Berührt es ein anderes Kind, hat es gewonnen und das ertastete Kind ist an der Reihe.





Europa

„Emmentaler“ aus der Schweiz



Material: keines

Beschreibung: Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe ist der Käse, das heißt, die Kinder bauen sich zu einem Gebilde mit vielen großen und kleinen Zwischenräumen zusammen. Dabei sollte an die vielen Löcher in einem Käse-Emmentaler gedacht werden. Die andere Gruppe sind die Mäuse, die nun versuchen, durch den Käse zu klettern- Anschließend werden die Gruppen getauscht.

„Schlangen schubsen“ aus Ungarn



Material: keines

Beschreibung: Die Kinder stellen sich in zwei oder mehrere gleich große Gruppen hintereinander auf. Das letzte Kind der Reihe gibt seinem Vordermann einen kleinen Schubs, der wieder klopft auf die Schulter des Kindes vor ihm und so weiter. Wenn das erste Kind der Reihe, der „Schlangenkopf“, seinen Schubs bekommen hat, läuft es ans Ende. Alle anderen Kinder machen es ebenso, bis die Schlange in derselben Reihenfolge steht wie am Anfang. Gewonnen hat die Gruppe, die das als erste schafft!

Variante: Schlangen häuten: Die Kinder stehen mit gegrätschten Beinen und beugen den Oberkörper nach vorne. Mit einer Hand nun nach vorne fassen und durch die gegrätschten Beine die Hand des Vordermannes ergreifen, mit der anderen Hand nach hinten greifen nach der Hand des Hintermannes. Wenn alle einander festhalten, „häutet“ sich die Schlange, d. h. die Kinder gehen rückwärts, wobei sich das jeweils letzte Kind der Reihe auf den Boden legt. Das geht so lange, bis das erste Kind der Reihe, der Schlangenkopf, über das erste Kind steigt, das auf dem Boden liegt. Es nimmt seine Hand und zieht es hoch. Jetzt ist dieses Kind der Schlangenkopf und zieht das nächste Kind hoch. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Kinder wieder stehen. Gewonnen hat die Gruppe, die das als erste geschafft hat. Ihr braucht viel Platz - hier geht's einmal über den ganzen Schulhof....



Antarktika

„Norqutit“ (Tauziehen)



Material: Tau, Kreide, Stock

Beschreibung: Die Kinder gruppieren sich zu zwei Teams und stellen sich gegenüber auf 2 Seiten auf. Sie fassen das Seil jedes Team an einem Ende. Nun wird in der Mitte des Seils am Boden ein Strich gezogen. Als Markierung kann man auch einen Stock auf den Boden legen. Ziel des Spieles ist es, das gegnerische Team über den Strich, Stock zu ziehen.

Quellen

- www.euroakademie.de/magazin/weltentdecken-t
- kita-global.de/blog/spiele-ideen-aus-aller-welt/
- www.friedrich-verlag.de/spanisch/wortschatz-grammatik/rayuela-ein-globales-und-zeitloses-spiel-9311
- 50-Spiele-aus-aller-Welt_Broschre.pdf
- spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf-data.pdf
- www.euroakademie.de/magazin/weltentdecken-t
- Spiele aus aller Welt (labbe.de)
- magazin.sofatutor.com/eltern/infografik-spiele-in-anderen-laendern-und-was-spielt-ihr-so/
- Sport bei den Inuit. Geschichte und Spiele des Volkes - GRIN

Impressum

- Medieninhaber und Herausgeber: Amt der Oö. Landesregierung, Direktion Soziales und Gesundheit, Abteilung Gesundheit, Bahnhofplatz 1, 4021 Linz
Telefon 0732 77 20 141 33 | E-Mail ges.post@ooe.gv.at
- Redaktion: Mag. Bettina Hager, Elisabeth Hüttmayr, Mag. Margit Wachter
- Bilder: Titelbild, Grafiken, Hintergrundbild: ©yusufdemirci - stock.adobe.com
Flaggen: ©Porcupen - stock.adobe.com | Weltkugel: ©ZiroGraphix - stock.adobe.com
- Grafik: Abteilung Presse/DTP-Center [2022227]
- Informationen zum Datenschutz finden Sie unter: www.land-oberoesterreich.gv.at/datenschutz