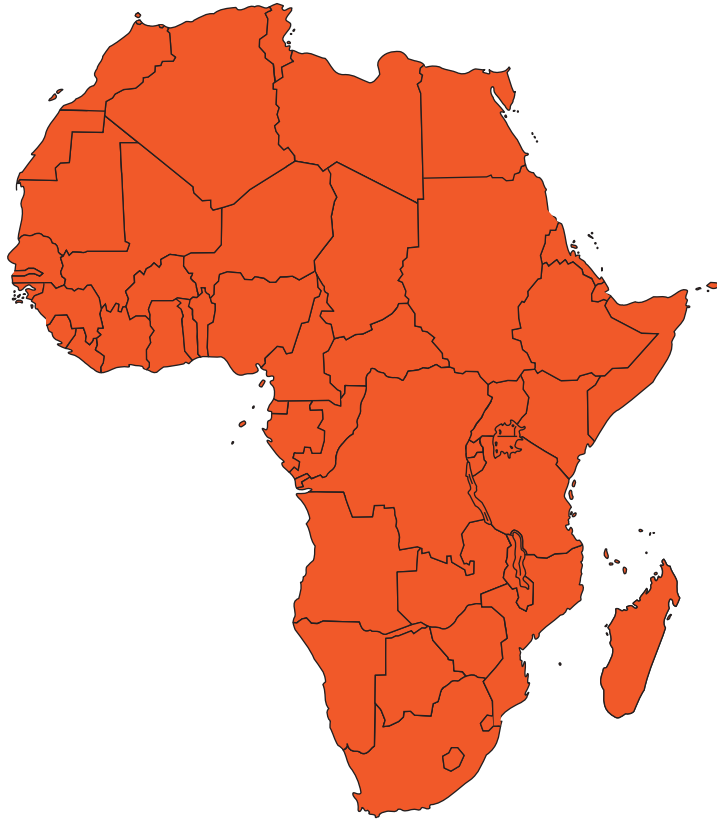


Andreas Simon: Die ganze Welt spielt!

Spiele aus Afrika



Aufgabe

Wähle aus der folgenden Spielesammlung drei Spiele für die nächste Sportstunde aus. Achte darauf, dass nur ein Großes Spiel (Hinweis dazu hinter dem Spielnamen) dabei ist.

Dem Ball ausweichen

Spiel aus Afrika (Nigeria)

Material

1 weicher Ball pro Kreis

Spielerzahl

ca. 6 Spieler pro Kreis

Spielbeschreibung

Die Schüler bilden einen Kreis, ein Schüler stellt sich in die Mitte des Kreises. Jetzt versuchen die außenstehenden Schüler, ihn mit einem Ball abzuwerfen. Ziel ist es, so lange wie möglich in der Mitte zu bleiben. Wer den Schüler trifft, kommt selbst in die Mitte und versucht sein Glück.

Die Zeit wird gestoppt und an der Tafel/auf einem Plakat festgehalten.

Variation

Es wird auf Zeit gespielt, die Treffer werden gezählt und es wird nicht gewechselt. Gewonnen hat das Kind, welches am Ende die wenigstens Treffer kassiert hat.

Turmball

Spiel aus Afrika (Kenia)

Material

5–10 Holzklötze (je nach Schwierigkeitsgrad)

2 Bälle

Spielerzahl

3 Spieler pro Gruppe

Spielbeschreibung

Zu Beginn wird eine Punktzahl festgelegt, die erreicht werden muss, um zu gewinnen (z. B. acht Punkte). Gespielt wird in 3er-Gruppen. Zwei Kinder stehen sich in einem Abstand von ca. 12 m gegenüber, das dritte geht in die Mitte und versucht, aus Holzklötzen einen Turm aufzustellen. Die Anzahl der Hölzer bestimmt den Schwierigkeitsgrad, denn die beiden anderen Kinder versuchen, den Schüler in der Mitte abzuwerfen. Gelingt es dem Schüler in der Mitte, einen Turm zu bauen, erhält er einen Punkt und wechselt mit einem Mitschüler die Rollen. Wird er vorher getroffen, wechselt er mit dem Schützen, jedoch ohne Punktgewinn.

Trio – Großes Spiel**Spiel aus Afrika (Marokko)****Material**

1 Schläger

1 langes etwa 10 cm Stück Holz (alternativ: kleiner Softball oder Gummipuck)

Spielerzahl

20–30 Spieler

Spielbeschreibung

Gespielt wird mit zwei gleich großen Mannschaften. Das Spiel ähnelt Baseball oder Brennball. An einer Seite der Halle bzw. auf dem Rasenplatz wird ein größerer Gegenstand, z. B. ein Stein, ein Gymnastikreifen o. Ä. positioniert. Dieser signalisiert den Stützpunkt für ein Team. Das andere Team verteilt sich im Feld. Gespielt wird mit einem ca. 35 cm langen Schläger aus Holz, der einen schmalen Griff besitzt und eine rechteckige langgezogene Trefferfläche hat. Der Trio ist ein ca. 10 cm langes Stück Holz, welches der Regel nach an den Enden angespitzt ist. Für die Schule empfiehlt es sich, einen gleichwertigen Gegenstand zu verwenden, der weniger Verletzungspotenzial aufweist, z. B. einen kleinen Softball oder Gummipuck. Der Trio wird am Stützpunkt auf den Boden gelegt und es wird versucht, ihn so weit wie möglich ins Feld zu schlagen. Fängt die im Feld stehende Mannschaft den Trio, scheidet der Spieler, der geschlagen hat, aus. Fällt der Trio auf den Boden, versucht der nächststehende Spieler, diesen auf den Stützpunkt zu werfen. Gelingt ihm dies oder bleibt der Trio näher als die Länge des Schlägers am Stützpunkt liegen, scheidet der Spieler am Stützpunkt aus. Andernfalls erhält das Team einen Punkt. Trifft ein Spieler den Trio beim Abschlag innerhalb von drei Versuchen nicht, scheidet er ebenfalls aus. Hat jedes Mitglied aus dem Team geschlagen, wechseln die Mannschaften ihre Positionen.

Fang den Stock**Spiel aus Afrika (Ägypten)****Material**

Stöcke

Spielerzahl

beliebig

Spielbeschreibung

Die Schüler stellen sich im Kreis mit einem Abstand von ca. zwei Metern zueinander auf. Jeder hält einen etwa 1,5 m langen Stock senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Auf das Kommando „Wechsel“ des Spielleiters lassen die Schüler ihren Stock los und versuchen, den Stock ihres Nachbarn zu greifen. Fällt dieser hin, scheidet der Schüler aus dem Spiel aus.

Sieger ist derjenige, der am Schluss übrigbleibt. Je weniger Schüler im Kreis sind, desto mehr muss die Lehrkraft auf sinnvolle Abstände zwischen den Schülern achten.

Taia ya taia**Spiel aus Afrika (Ägypten)****Material**

keins

Spielerzahl

15–25 Spieler

Spielbeschreibung

In einem nicht zu großen Feld (ähnlich dem Basketballfeld) beginnt ein Spieler als Läufer. Seine Mitspieler stellen sich etwa ein bis zwei Meter hinter ihm in einer Reihe auf. Der Läufer dreht sich um, ruft „Taia ya taia“ und hüpfert auf einem Bein (vorwärts) davon. Ziel des Läufers ist es, das andere Ende des Spielfeldes zu erreichen, möglichst ohne von den ihn verfolgenden Spielern getickt zu werden. Ziel der Verfolger ist es hingegen, den Läufer einzuholen und zu ticken – ohne dass sie selbst von ihm getickt werden. Wird ein anderer Spieler getickt, ist dieser an der Reihe. Bei mehreren Durchgängen gewinnt der Spieler, der am wenigsten getickt wurde.

Variationen

- ▶ Die anderen Kinder müssen sich auch hüpfend auf einem Bein fortbewegen.
- ▶ Wer vom Läufer getickt wird, scheidet aus.
- ▶ Die anderen Kinder müssen den Läufer in einer bestimmten Häufigkeit ticken, z. B. jeder Spieler fünfmal. Dann ist das Spiel vorbei. Wie viele Kinder schafft der Läufer in dieser Zeit abzuticken?

Kwepena**Spiel aus Afrika (Uganda)****Material**

keins

Spielerzahl

3 Spieler

Spielbeschreibung

Zwei Spieler stehen sich in einigem Abstand gegenüber, ein dritter Spieler stellt sich in die Mitte. Die außen stehenden Spieler versuchen, denjenigen in der Mitte mit einem Ball abzuwerfen. Gelingt dies, wechselt der Spieler aus der Mitte mit demjenigen, der ihn abgeworfen hat.

Variationen

- ▶ Es wird auf Zeit gespielt, z. B. drei Minuten. Die Treffer werden mitgezählt. Gewonnen hat am Ende der Spieler, der am wenigsten Treffer kassiert hat.
- ▶ Der Spieler in der Mitte kann versuchen, die Bälle zu fangen. Schafft er dies, erhält er einen Punkt. Nach dem Fangen muss er den Ball allerdings zügig zu einem Mitspieler rollen.