

Auf dem Klimaspielplatz ist was los

Zielgruppe: 6 bis 11 Jahre

Dauer: 3 Zeitstunden

Themenbereich: Spielen und Spielzeuge mit und ohne Strom, Zusammenhang von Spielen und Klimaschutz

Viele moderne Spielzeuge brauchen „Strom“. Außerdem können moderne Spielzeuge häufig nur begrenzt phantasievoll bespielt werden. Durch das Programm „Auf dem Klimaspielplatz ist was los“ sollen die Kinder lernen, dass es auch anders geht: Wir spielen ein spannendes, stromfreies Strategiespiel, basteln stromfreie Spiele und schützen so „spielend“ das Klima.

Programm	Auf dem Klimaspielplatz ist was los...	
Leitziel	Die Kinder lernen in dieser Unterrichtseinheit, wie sie in ihrer Freizeit einen aktiven Beitrag zum Klimaschutz leisten können.	
Mittlerziele	Handlungsziele	Teilkompetenz
<p>1. Die Kinder lernen, dass es Spiele und Spielzeug gibt, die mit und ohne Strom funktionieren.</p> <p>2. Die Kinder lernen, dass die Spiele, die Strom verbrauchen, das Klima belasten.</p> <p>3. Die Kinder lernen, wie die Stromherstellung den Klimawandel beeinflusst.</p> <p>4. Die Kinder lernen, dass Spiele ohne Strom auch viel Spaß machen.</p>	<p>1.1 Kinder sortieren Spiele nach „stromfrei“ und „stromverbrauchend“, sie spielen ein stromfreies Strategiespiel und basteln stromfreie Spiele. (Verhalten)</p> <p>2.1. Mit Strommessgeräten lernen die Kinder, welche elektrischen Spiele wie viel Strom verbrauchen. (Wissen)</p> <p>3.1. Kinder lernen den Zusammenhang zwischen Klimawandel und Stromverbrauch bzw. Stromherstellung kennen. (Wissen)</p> <p>4.1. Die Kinder erleben spielerisch, dass stromfreie Spiele direkt zum Klimaschutz beitragen. (Erleben)</p>	<p>T 3: Kompetenz zur disziplinübergreifenden Erkenntnisgewinnung</p> <p>G 1: Kompetenz zur Kooperation</p> <p>E 1: Kompetenz zur Reflexion auf Leitbilder</p>

Glossar:

Für die zehn Unterrichtseinheiten „Klimaschutz im Dialog“ wurde ein Glossar erstellt. Folgende Begriffe werden für das Programm „*Klimaspielplatz*“ näher erklärt: Batterie, Energie, Energieformen, erneuerbare Energien, Klima, Klimaschutz, Klimawandel, Solarenergie, Sonne, Strom, Wasserrad, Wasserkraft, Wind

Anlagenverzeichnis:

- Anlage 1: 2 Bildkarten (Karte mit Stecker, Karte mit durchgestrichenem Stecker)– ausdrucken und schneiden für Aktion 02.
- Anlage 2: Plakat: Wie funktioniert ein Kraftwerk – ausdrucken für Story 03
- Anlage 3: Plakat „Auf die Plätze fertig los“ mit Energiespartipps – ausdrucken für Story 03.
- Anlage 4: Umhängeschilder (Sonne, Tropfen, Wind) – abhängig von Personenzahl ausdrucken, laminieren, lochen, mit Schnüren versehen für Spiele 01 bis 04.
- Anlage 5: Spielplan – ausdrucken und laminieren für die Spiele 01 bis 04.
- Anlage 6: Begriffskarten –ausdrucken, ausschneiden, laminieren für Spiele 01 bis 03.
- Anlage 7: Fragekarten – ausdrucken, ausschneiden, laminieren für Spiele 01 bis 03.
- Anlage 8: Spielbeschreibung „Maus pass auf“
- Anlage 9: Bastelanleitung Frisbee – ausdrucken für Aktion 03.
- Anlage 10:Spieleanleitung (Spiele aus aller Welt)

Material:

- Anlagen 1-10
- Ferngesteuertes Auto (oder anderes batteriebetriebenes Spielzeug)
- Notiz-Zettel und Stifte

- Batterie, Akku oder Steckdose
- Computer und andere Elektrogeräte (z.B. Schreibtischlampe)
- Strommessgeräte
- Tisch, Watte, Strohhalm
- Folienstift für Spielplan
- Fragekarten (siehe Anlage 7)
- grüne Decke
- Eimer mit Wasser
- mehrere Becher
- drei Schüsseln
- ein großer Messbecher
- Bastelmaterial: Korken, Dose, Schnüre, Filz, Zeitungspapier, Klebeband
- Solarautos
- Taschenlampe
- Stoppuhr

Vorbereitung:

- Ist am Veranstaltungsort ein Computer vorhanden?
- Strommessgeräte besorgen (z.B. beim örtlichen Energieversorger)
- Tisch für das Windspiel
- Eimer, Becher und Schüsseln bereit stellen
- Parcours für das Wasserspiel aufbauen

Ablaufplan Übersicht: Auf dem Klimaspielplatz ist was los

Zeit	Aktionsphasen
5' (= 5')	Begrüßung
5' (= 10')	Aktion 01: Stromzähler anschließen
15' (= 25')	Aktion 02: Einführung ins Thema und Sortieren des mitgebrachten Lieblingsspielzeugs
15' (= 40')	Woher kommt der Strom?
10' (= 50')	Erklärung des Klimaspiels
60' (= 110')	Klimaspiel Spiel 01: Level „Windenergie“ Spiel 02: Level „Wasserenergie“ Spiel 03: Level „Solarenergie“
10' (= 120')	Spiel 04: Endspiel Siegerehrung
60' (= 180')	Aktion 03: Bastelaktion „Stromfreie Spiele“
10' (= 190')	Abschlussrunde

Programmbeschreibung: Klima-Spielplatz

Zeit	Inhalt/Ablauf	Material
Draußen 5'	Begrüßung Namenschilder Vorstellen der Referenten	-Kreppband -Stift
Raum 5'	Computer mit Stromzähler Aktion 01: Während der Veranstaltung Computer mit Strommessgerät laufen lassen, ebenso verschiedene andere elektrische Geräte. Mit Kindern Strommessgeräte zwischenschalten („Wir schließen jetzt hier einige Geräte an, warum, erfahrt ihr später“)	-Computer und andere Geräte -einige Strommessgeräte
15'	Einführung in das Thema und Sortierspiel Welche Spiele spielt ihr gerne? Jedes Kind bekommt drei Notizzettel, malt, oder schreibt seine Spiele auf, die es in seiner Freizeit am meisten spielt. Alternativ: Lieblingsspielzeug mitbringen. Aktion 02: Die Kinder legen die Zettel entweder unter das Bild mit dem Stecker oder unter das Bild mit dem durchgestrichenen Stecker. Über die Sortierung wird gesprochen. Weiterführendes Gespräch: Hier habe ich ein Spielzeug mitgebracht (ferngesteuertes Auto). Einer von euch darf das mal ausprobieren. Komisch, es fährt gar nicht. Was ist denn damit los? Ach, es steckt keine Batterie oder Akku drin und einen Stecker hat es auch nicht. Viele Spielzeuge brauchen Strom, entweder steckt eine Batterie oder ein Akku in ihnen oder sie sind mit einem Stecker ausgestattet.“	- Papier und Stifte - 2 Bildkarten (Anlage 1) -Ferngesteuertes Auto -Batterie, Akku, Steckdose
15'	Gespräch: Woher kommt der Strom? Fossile Brennstoffe als Energielieferanten und erneuerbare, umweltfreundliche Energielieferanten aufzeigen. Stromherstellung trägt zum Klimawandel bei. Umweltverschmutzung durch Stromherstellung erklären und Energiesparmöglichkeiten erarbeiten und erklären, dass schon Energie gespart wird, wenn die Spielsachen nach Gebrauch richtig ausgeschaltet werden (z.B. Mehrfachsteckdosen verwenden und ausschalten; Stand-by vermeiden). Kurz über Möglichkeiten sauberer Stromgewinnung sprechen	Plakat Anlage 2 Plakat mit Energiespartipps Anlage 3
10'	Start des Klimaspiels Der Referent erklärt den Kindern das Spiel: In jedem Level geht es um eines der drei Themen Wind-, Wasser- oder Solarenergie. Durch Spiele, die zu dem entsprechenden Themenbereich gehören, sammeln die Gruppen Punkte. Wenn ein Spiel beendet ist, werden die Punkte auf dem Spielplan eingetragen. Nun folgt ein Bonusspiel, durch das die Gruppen weitere Punkte sammeln können. Anschließend wird allen Gruppen gleichzeitig eine	-Anlagen 4 + 5

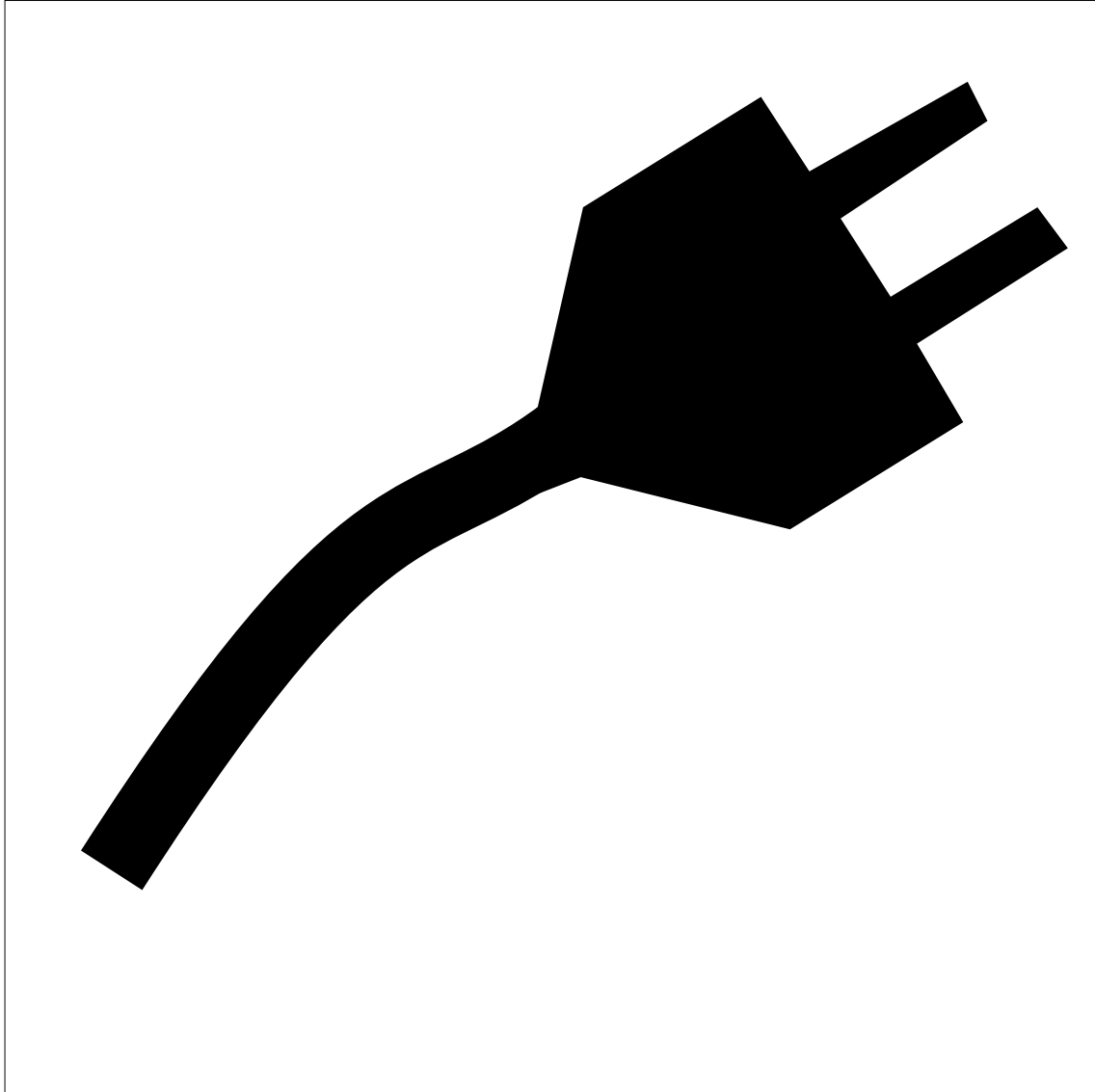
	<p>Frage gestellt. Von Level zu Level werden die Fragen schwerer. Die Gruppe, die die Frage als erste richtig beantwortet, erhält einen Bonuspunkt. Danach gelangen alle drei Gruppen in den nächsten Level. Nach dem dritten Level folgt noch ein Endspiel, in dem alle Gruppen gleichzeitig gegeneinander spielen. Durch dieses Spiel können die letzten Punkte gesammelt werden. Danach folgt die Siegerehrung (Podest mit Tischdecken rot, gelb, grün).</p> <p>Der Referent verteilt die Gruppenbildungskarten (Sonne, Tropfen, Wind), sodass drei gleich große Gruppen entstehen.</p>	
<p>60´</p>	<p>Spiel 01: <u>Level 1: Windenergie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zwei Gruppen sitzen sich am Tisch oder Fußboden gegenüber. - Zwei Tore und Banden werden mit Büchern gebaut. - Ein Wattebausch wird als Ball verwendet. - Jede Gruppe versucht, den Wattebausch in das Tor der jeweils anderen Gruppe zu pusten. <p>Alle Gruppen spielen jeweils einmal gegeneinander. Jede Gruppe erhält so viele Punkte, wie sie Spiele gewonnen hat.</p> <p>Bonusspiel 1: <u>Pantomime</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeweils ein Kind aus jeder Gruppe spielt seinen Gruppenmitgliedern pantomimisch einen Begriff vor. - Erraten die Gruppenmitglieder diesen Begriff, erhält die Gruppe einen Zusatzpunkt. <p>Begriffe: Windgruppe: Wirbelsturm oder Windjacke Wassergruppe: Wasserfall oder Wasserkraft Sonnengruppe: Sonnenstich oder Sonnenbrille</p> <p>Bonusfrage 1:</p> <p>Warum stehen Windräder häufig am Meer? (Antwort: Weil dort der Wind stärker weht.)</p> <p>Alle Gruppen benennen einen Sprecher, der die Antwort vermittelt. Er läuft, wenn die Gruppe sich auf eine Antwort geeinigt hat, auf die grüne Tischdecke und zeigt auf. Alle Gruppen bekommen gleichzeitig die Frage gestellt. Die Gruppe, die sie als erste richtig beantwortet, erhält einen Sonderpunkt. Danach gelangen alle Gruppen in den nächsten Level.</p> <p>Spiel 02: <u>Level 2: Wasserenergie</u></p> <p>Möglichkeit 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wasserbahn mit Wasser gefüllt. - Darauf wird ein Boot gesetzt. - Das Boot wird mit Kurbel von einem Kind angetrieben. - Die Zeit wird gestoppt! <p>Bei jeder Gruppe wird die Zeit gemessen. Die Gruppe, die das Boot am schnellsten durch die Wasserbahn „gefahren“ hat, gewinnt das Spiel.</p>	<p>-Watte -Tisch -Strohhalme -Bücher</p> <p>Anlage 6</p> <p>Anlage 7</p> <p>Wasserbahn, Boote und Stoppuhr</p>

	<p><u>Möglichkeit 2:</u></p> <p>Wie Möglichkeit 1 nur ohne Wasserbahn, sondern am Fluss oder Bach spielen.</p> <p><u>Bonusspiel 2: Begriffe werden geknetet</u></p> <p>Ein Kind aus einer Gruppe bekommt einen Begriff und knetet, seine Gruppenmitglieder müssen mit Hilfe der Knetfigur den Begriff erraten. Bei Erraten erhält die Gruppe einen Zusatzpunkt.</p> <p>Begriffe: Windgruppe: Windhose oder Windrad Wassergruppe: Wasserhahn oder Wasserflasche Sonnengruppe: Sonnenblume oder Sonnenschirm</p> <p><u>Bonusfrage 2:</u></p> <p>Wie viel Strom wird in Deutschland aus Wasserkraft hergestellt? Antwort: a) 50 %, b) 100%, c) <i>weniger als 5 %</i>.</p> <p>Alle Gruppen benennen einen Sprecher, der die Antwort vermittelt. Er läuft, wenn die Gruppe sich auf eine Antwort geeinigt hat, auf die grüne Decke und zeigt auf. Alle Kursteilnehmer bekommen gleichzeitig die Frage gestellt. Die Gruppe, die sie als erste richtig beantwortet, erhält einen Sonderpunkt. Danach gelangen alle Gruppen in den nächsten Level.</p> <p>Spiel 03: <u>Level 3: Solarenergie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Staffellauf mit Solarautos • Jede Gruppe spielt gegen die Zeit. • Abschnitte markieren, an denen die Kinder Auto und Taschenlampe weitergeben. • Die Gruppe mit der schnellsten Zeit gewinnt das Spiel und bekommt drei Punkte, zweite Gruppe zwei Punkte und letzte Gruppe einen Punkt. <p><u>Bonusspiel 3: Montagsmaler</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeweils ein Kind aus jeder Gruppe stellt einen Begriff zeichnerisch dar. Erraten die Gruppenmitglieder diesen Begriff, erhält die Gruppe einen Zusatzpunkt. <p>Begriffe: Windgruppe: Windmesser oder Windspiel Wassergruppe: Wasserrad oder Wolkenbruch Sonnengruppe: Sonnenschutz oder Solarzelle</p> <p><u>Bonusfrage 3:</u></p> <p>Was ist, wenn es bewölkt ist? Liefern Solaranlagen dann trotzdem Strom? (Antwort: Ja, Solaranlagen können auch Energie erzeugen, wenn es bewölkt ist, da auch die Strahlen, die durch die Wolkendecke dringen, von den Solarplatten</p>	<p>Tannenzapfen / Stöcke</p> <p>Anlage 6</p> <p>Anlage 7</p> <p>-3 Solarautos -3 Taschenlampen - Stoppuhr</p> <p>Anlage 6 -Papier, Stifte</p>
--	---	---

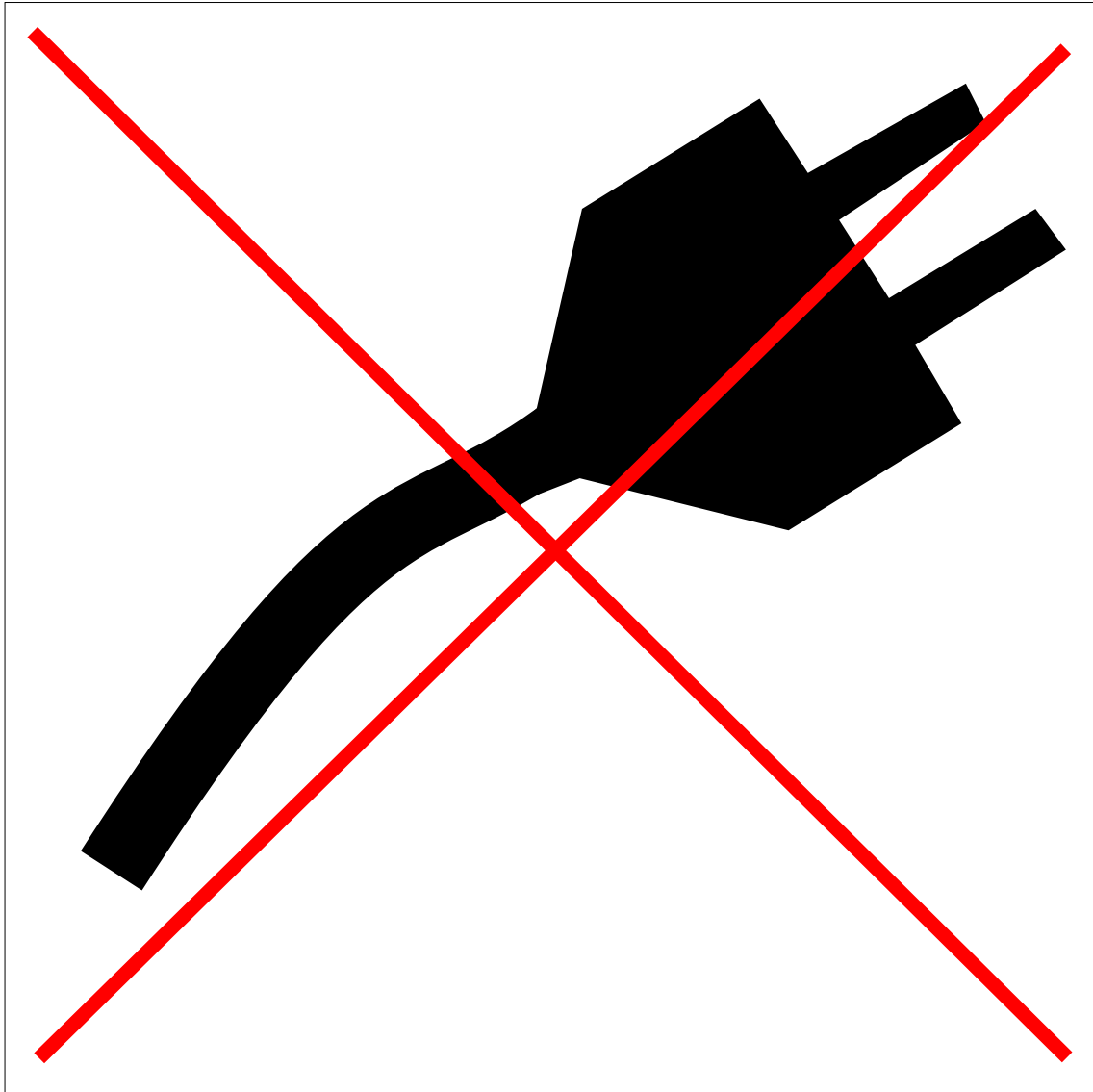
	<p>aufgenommen werden können – bis zu 80 %) Alle Gruppen benennen einen Sprecher, der die Antwort vermittelt. Er läuft, wenn die Gruppe sich auf eine Antwort geeinigt hat, auf die grüne Decke und zeigt auf. Alle Kursteilnehmer bekommen gleichzeitig die Frage gestellt. Die Gruppe, die sie als erste richtig beantwortet, erhält einen Sonderpunkt. Danach gelangen alle Gruppen in den nächsten Level.</p>	Anlage 7
<p>Draußen 10'</p>	<p>Spiel 04: Endspiel: Wassertransportspiel mit Hürden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle drei Gruppen gegeneinander - Drei große Schüsseln/Eimer aufstellen, die Eimer gefüllt mit Wasser; drei Becher mit gelöchertem Unterboden. Hürden aufbauen, um den Parcours zu erschweren. - Die Schüsseln ca. zehn Meter von den Eimern wegstellen (abhängig vom Alter; je jünger, desto näher, je älter, desto weiter entfernt) - Die Kinder starten, bewaffnet mit dem Becher bei der Schüssel, befüllen diesen auf der anderen Seite und bringen den Becher schnellstmöglich zurück zur Schüssel. Ziel ist es, am Ende der Zeit am meisten Wasser transportiert und in der Schüssel zu haben. - Der Sieger des Spiels bekommt 3 Extrapunkte, die zweitbeste Gruppe bekommt 2 Extrapunkte und die Gruppe, die verloren hat, erhält einen Extrapunkt. <p><u>Siegerehrung</u></p>	<p>-3 große Schüsseln -3 Eimer mit Wasser -3 Becher mit gelöchertem Unterboden -Messbecher -Hürden, Parcours</p>
<p>Raum 60'</p>	<p>Aktion 03: Spiele basteln Die Kinder basteln in Gruppen zwei stromfreie Spiele oder spielen die „Spiele aus aller Welt“.</p> <p>Spiel 1: Maus pass auf!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder basteln Mäuse in verschiedenen Farben mit Korken oder Perlen und befestigen eine Schnur an der Maus. Als Ohren kleben sie Filzstückchen an die Maus. - Sie bemalen eine Dose mit einem Katzengesicht und einen Würfel (Holzklötzchen) mit den Zahlen 1-6. <p>Spiel 2: _Frisbee basteln!</p> <p>Spiel 3: Spiele aus aller Welt!</p> <p>Siehe Anhang (zehn Spiele, die mit oder ohne Gegenstände aus der Umgebung schnell und überall gespielt werden können)</p> <ul style="list-style-type: none"> - je nach Zeit: Spiele testen 	<p>Spielanleitung siehe Anlage 10)</p>
<p>Raum 10'</p>	<p>Abschlussrunde, Ergebnis aus Aktion 01</p> <ul style="list-style-type: none"> - angeschlossene Stromzähler ablesen - Wie viel Strom haben der Computer und die anderen Geräte verbraucht, während wir gespielt haben? 	<p>-Stromzähler -Computer</p>

	<ul style="list-style-type: none">-- Strom sparen durch stromfreie Spiele spielen, um so die Umwelt, das Klima spielend leicht zu schützen!- „Klimaschutz--- Jeder, jeden Tag ---„- Jedes Kind sagt kurz, was es gelernt hat, und soll wiedergeben, dass es umweltfreundlich handelt, wenn es stromfreie Spiele spielt oder die Spielgeräte nach dem Spiel richtig ausschaltet. Den Kindern soll bewusst werden, dass sie sich aktiv für eine umweltfreundliche Freizeitgestaltung entscheiden können (Selbstreflektion).	
--	--	--

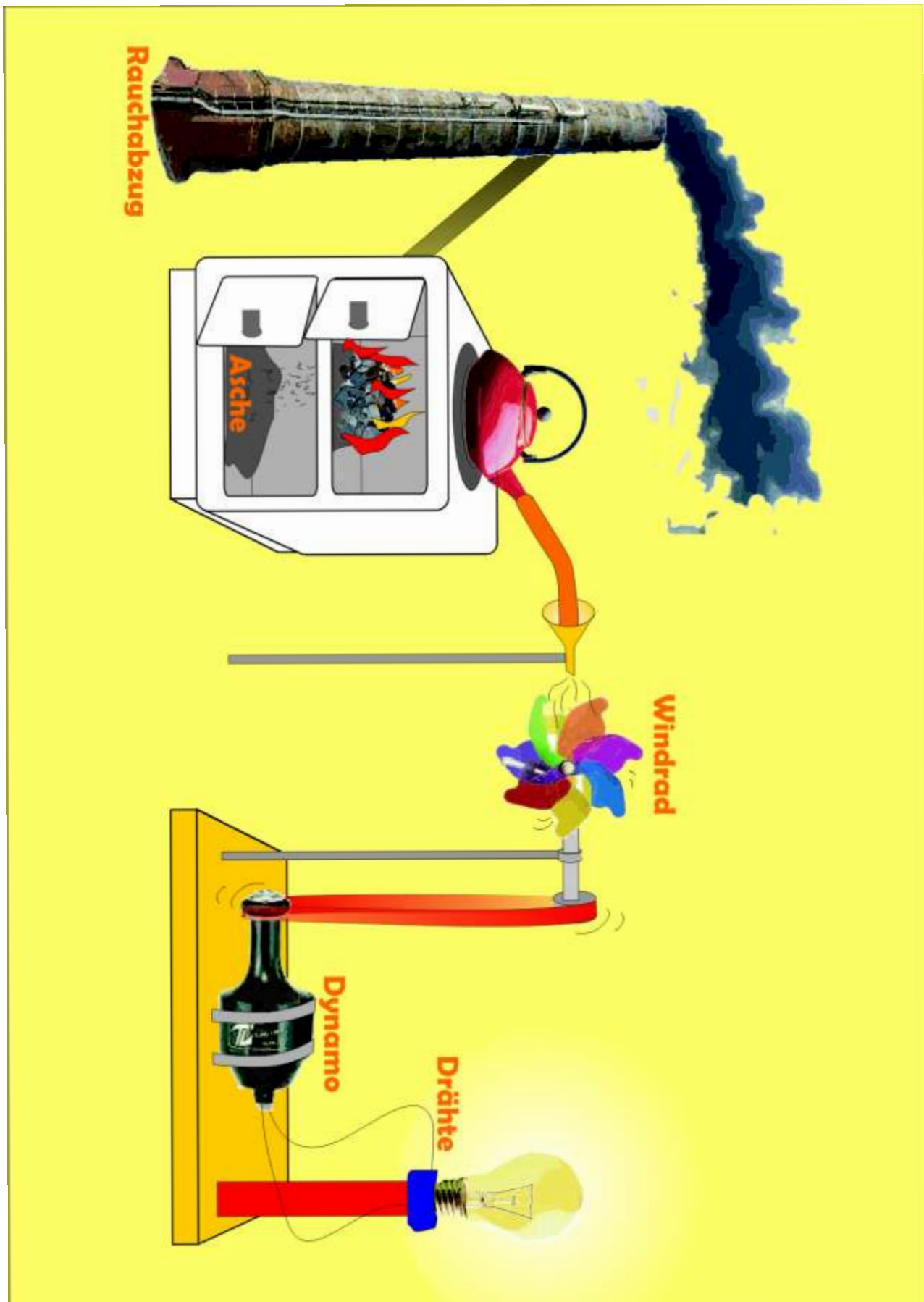
Anlage 1



Anlage 1



Anlage 2



Anlage 3

Auf die Plätze fertig los:

kinderleichte Tipps, um ab morgen früh das Klima zu retten

Wie du beim Zähneputzen das Klima retten kannst.

Wasser aus, während du die Zahnbürste im Mund hast.
Immer kaltes Wasser nehmen, wenn du es aushältst (also mindestens beim Händewaschen).

Wie du mit einer dreckigen Hose das Klima retten kannst.

Anziehsachen nicht schon beim kleinsten Fleck waschen. Lüften, entkrümeln und Flecken ausreiben wirken Wunder (Ausnahme: dreckige Unterhosen und Socken, puh).

Wie du auf dem Schulweg das Klima retten kannst.

Laufe zur Schule oder nimm das Fahrrad (den Roller, das Skateboard).
Wenn du es weiter hast oder es nies regnet, nimm Bahn oder Bus.
Nur ausnahmsweise faul ins Auto steigen. Dann aber andere Kinder mitnehmen!



Wie du beim Essen das Klima retten kannst.

Pack dein Schulbrot in eine Box, die du immer wieder nehmen kannst, nicht in Frischhalte- oder Alufolie.
Iss nicht so oft Tiefkühl-Essen. Mach dir lieber ein Brot, wärme einen Rest auf oder lerne ein paar einfache Dinge selbst zu kochen.
Iss mehr Bio-Produkte und weniger Fleisch und Wurst (an die pupsenden Kühe denken).

Wie du auf dem Klo das Klima retten kannst.

Spüle nur kurz oder drücke die Spülstopptaste.
Verlange Recycling-Klopapier für deinen Hintern.

Wie du bei den Hausaufgaben das Klima retten kannst.

Benutze nur Recyclingpapier, also Papier, das aus altem Papier gemacht wurde.
Schreibe (und drucke) auch auf der Rückseite von deinen Blättern.



Wie du beim Spielen und Spaßhaben das Klima retten kannst.

Lass das Ladegerät deines Handys oder deiner Kamera nicht unnötig lange in der Steckdose.
Achte darauf, dass alte Batterien und Handys nicht in die normale Mülltonne, sondern zu einer Sammelstelle kommen.

Wie du sogar noch im Schlaf das Klima retten kannst.

Schalte die Musikanlage, den Fernseher, den DVD-Player, den Computer, den Drucker und so weiter über Nacht richtig aus. Dazu musst du manchmal den Stecker ziehen.
Wünsch dir für dein Zimmer Energiesparlampen.
Wenn du gerne mit offenem Fenster schläfst, drehe nachts die Heizung runter.

Wie du Helferinnen und Helfer findest, die mit dir das Klima retten.

Rede mit deinen Freunden, Eltern, Lehrerinnen und Lehrern über Klimaschutz und gib ihnen Tipps.
Zeig ihnen, was du tust.
Informiere dich bei Umweltschutz-Organisationen oder mache dort mit.

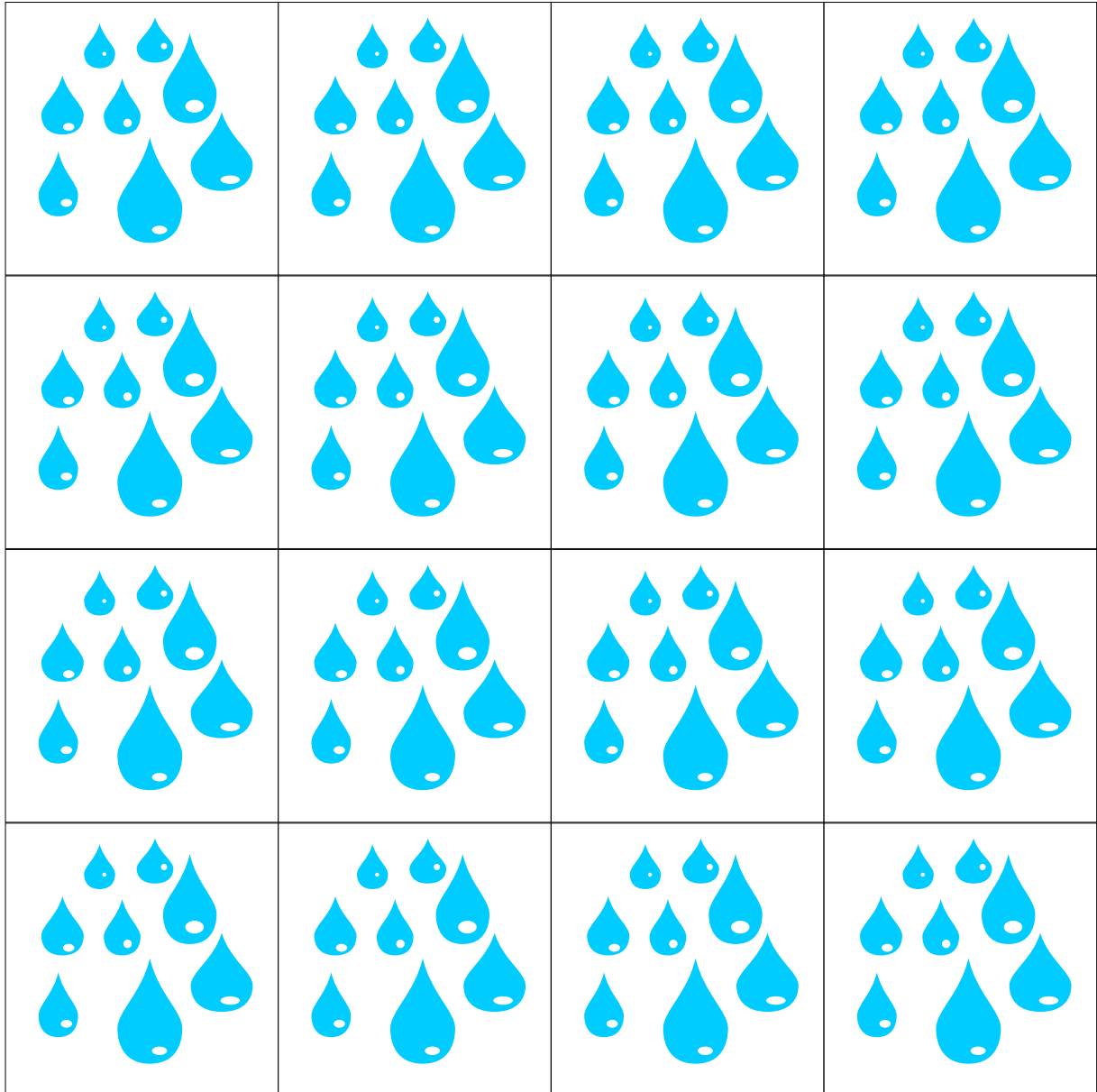
Texte von Anne Mikus, Berlin.

Klimaschutz - Jeder, jeden Tag!

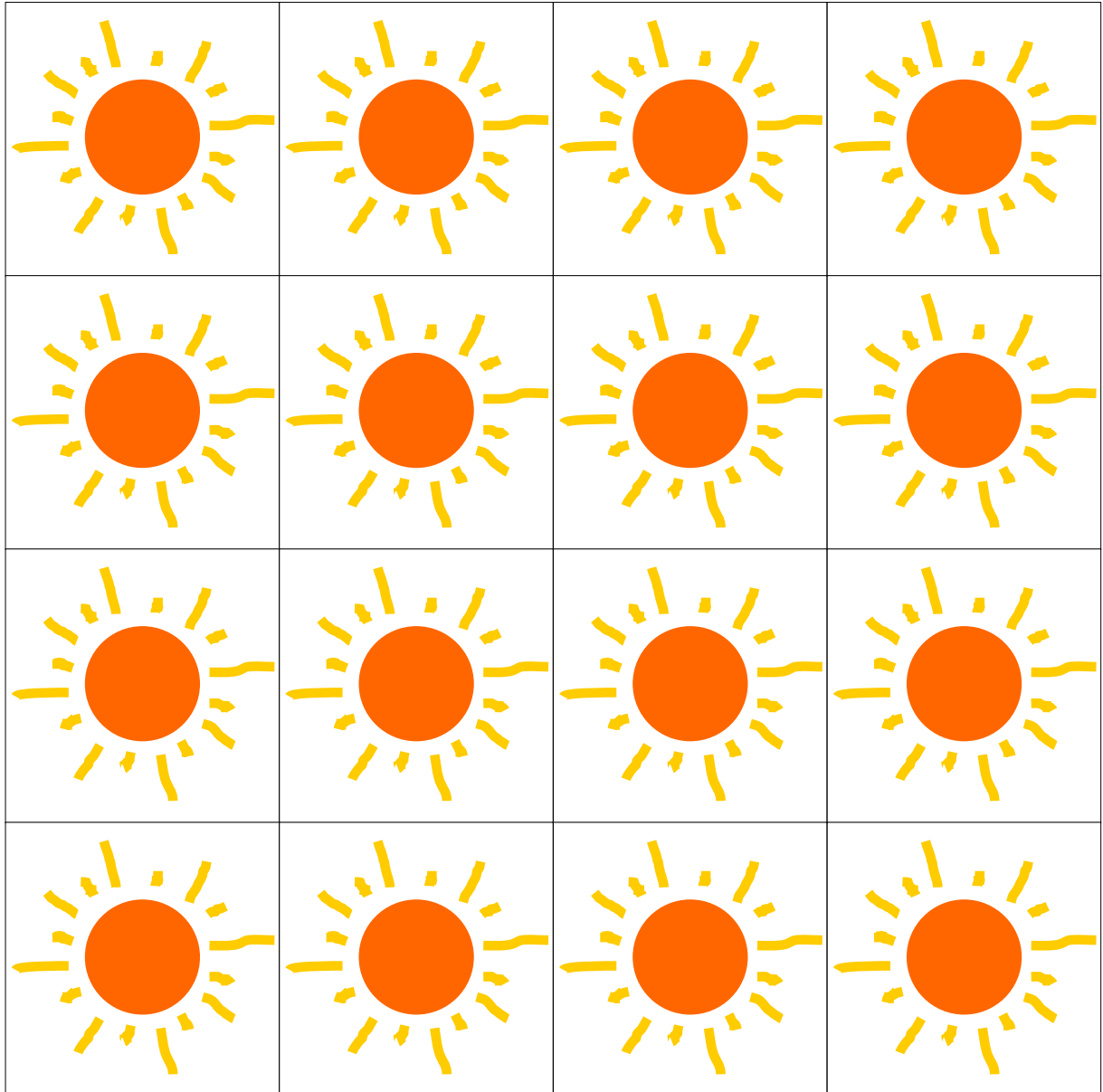


Gedruckt auf 100% Recyclingpapier.

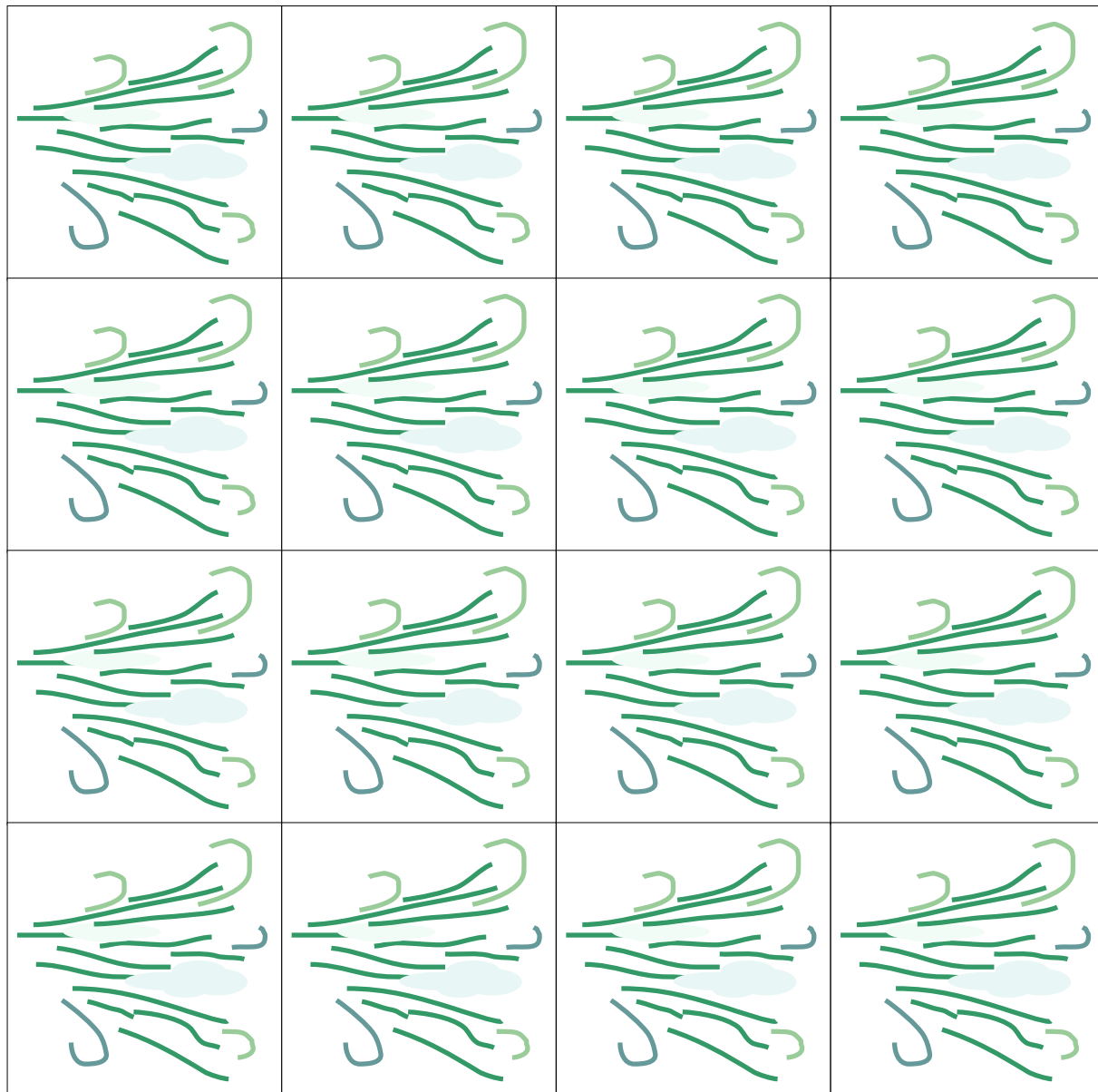
Anlage 4



Anlage 4






Anlage 4



Anlage 5

Spielplan

Gruppe	Sonne 	Wasser 	Wind 
Level 1			
Bonusspiel 1			
Bonusfrage 1			
Level 2			
Bonusspiel 2			
Bonusfrage 2			
Level 3			
Bonusspiel 3			
Bonusfrage 3			
Endspiel			
Gesamt			

Anlage 6

Wirbelsturm	Windjacke
Wasserfall	Wasserkraft
Sonnenstich	Sonnenbrille
Windhose	Windrad
Wasserhahn	Wasserflasche
Sonnenblume	Sonnenschirm
Windmesser	Windspiel
Wasserrad	Wolkenbruch
Sonnenschutz	Solarzelle

**Für Bonuspiel 1
Pantomime**

**Für Bonuspiel 2
Begriffe kneten**

**Für Bonuspiel 3
Begriffe malen**

Anlage 7

Warum stehen Windräder häufig am Meer?

Antwort: Weil dort der Wind stärker weht.

Wie viel Strom wird in Deutschland aus Wasserkraft hergestellt? a) 50 %, b) 100%, c) weniger als 5 %

Antwort: c) weniger als 5 %.

Was ist, wenn es bewölkt ist? Liefern Solaranlagen dann trotzdem Strom?

Antwort: Ja, Solaranlagen können auch Energie erzeugen, wenn es bewölkt ist, da auch die Strahlen, die durch die Wolkendecke dringen, von den Solarplatten aufgenommen werden können bis zu 80 %.

Anlage 8

Maus , pass auf!

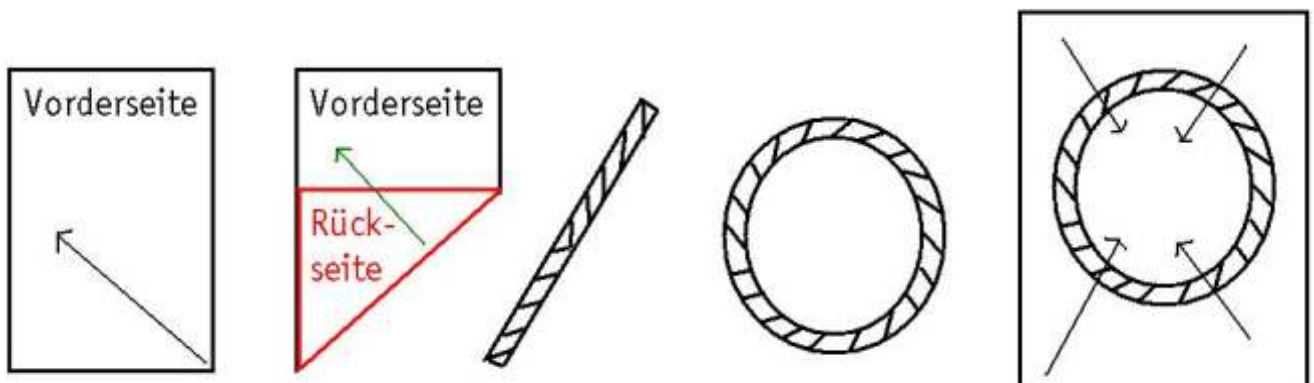
Alle Spieler stellen ihren Mäuse in der Mitte des Tisches auf einem Plättchen eng zusammen und halten das Schnurende fest. Ein Spieler ohne Maus erhält den Würfel und den Katzenbecher und ist damit die Katze. Er stülpt den Becher auf den Tisch. Zeigt der Würfel nach Aufheben des Bechers 1 oder 6, so müssen die Spieler ihre Mäuse schnell wegziehen, die Katze aber versucht, eine möglichst große Anzahl von Mäusen mit dem Katzenbecher zu fangen.

Gelingt es der Katze nicht, bei 1 oder 6 eine Maus zu fangen oder bedeckt sie bei einer anderen Zahl eine Maus mit dem Becher, bleibt sie weiterhin Katze.

Anlage 9

Frisbee basteln

- Jedes Kind bekommt zwei Doppelseiten Zeitung ausgehändigt.
- Die erste Seite wird ausgebreitet, eine Ecke wird nach oben gefaltet, sodass eine Tütenform entsteht. Diese wird nun zu einer Rolle gedreht und mit Klebeband fixiert. Die Rolle wird zu einem Ring gebogen und wiederum mit Klebeband befestigt.
- Die Kinder sollen ausprobieren, ob die Frisbee schon fliegt. Sie erarbeiten, dass die Frisbee noch nicht fliegt.
- Der Ring wird auf die zweite, nicht auseinander gefaltete Zeitungseite gelegt, die nun nach innen geklappt und mit Klebeband fixiert wird, sodass ein „Deckel“ auf dem Ring entsteht.



Anlage 10

SPIELE

SPIEL 1) Dithwai (Lesotho)

Dieses Spiel wird draußen gespielt. Es stammt von Kindern aus Lesotho, einem kleinen Land an der Südspitze Afrikas. Bis zu acht Jungen und Mädchen können mitmachen. Jeder Spieler baut sich aus Sand einen Kral mit einer Seitenlänge von ca. 22 cm und einer Höhe von 3 cm. Ein richtiger Kral ist übrigens ein Pferch in einem afrikanischen Dorf.

Spielregel:

Jeder Spieler legt zehn Steine in seinen Kral, sie sollen Rinder darstellen. Der erste schaut sich seine Steine genau an und sagt zu den anderen: „Ich prüfe mein Vieh.“ Die anderen antworten: „Hast du es dir angesehen?“ Dann hält er sich die Augen zu und die anderen nehmen sich jeder einen Stein aus ihrem Kral und legen ihn in ihren eigenen. Der erste Spieler macht die Augen wieder auf und versucht, seine Steine, die weggenommen wurden, wieder zu erkennen. Schafft er es, bekommt er sie zurück, sonst hat er sie verloren. Der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wer die meisten Steine hat, ist Sieger.

Spiel 2) Fang den Stock (Ägypten)

Eine beliebige Anzahl von Kindern kann mitmachen. Jeder Spieler braucht einen ungefähr 1,5 Meter langen Stock. Die Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstand von ungefähr 2,5 Metern von einander. Jeder hält seinen Stab senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald der Spielleiter „Wechsel!“ ruft, lässt jeder seinen Stock los und rennt zum Nachbarn. Man muss versuchen, den Stock zu fassen, bevor er umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser ist Sieger.

Anlage 10

Spiel 3) Such den Stein (Liberia)

Dieses Logik-Spiel spielen die Kpelle-Kinder in Liberia, einem Land an der Westküste Afrikas, nahe dem Äquator. Die Kinder legen 16 nummerierte Steine in zwei Reihen von je acht nebeneinander. Ein Spieler dreht sich um und die anderen suchen einen Stein aus, den er raten soll. Der Spieler, der rät, darf viermal fragen: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ Und nach jeder Antwort darf er die Steine nach einem bestimmten System umsortieren. Das hilft ihm, den richtigen Stein herauszufinden. Schafft er es, bekommt er einen Punkt und der nächste ist dran. Wer die meisten Punkte bekommt, gewinnt.

Hier ein Beispiel:

Stell dir vor, der ausgewählte Stein hat die Nummer 2. Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ Antwort: „In der oberen.“ Der Spieler vertauscht nun die Steine mit den ungeraden Zahlen der oberen Reihe mit den darunter liegenden. Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ Antwort: „In der oberen!“ Der Spieler weiß jetzt, dass der Stein eine gerade Zahl hat. Er tauscht die Steine der oberen Reihe, deren Zahl durch vier teilbar ist, gegen die darunter liegenden aus (4-12, 8-16). Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ Antwort: „In der oberen!“ Der Stein kann nur die Zahl 2 oder 6 haben. Der Spieler vertauscht 2 gegen 10. Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ Antwort: „In der unteren.“ Der gesuchte Stein muss der mit der Nummer 2 sein. Die Antwort stimmt.

Spiel 4) Figuren im Sand (Kongo)

Die Kinder des Shongo-Volkes im früheren Zaire (heute Demokratische Republik Kongo) leben in kleinen Dörfern. Es macht ihnen Spaß, selbst Spiele zu erfinden, wie z.B. „Figuren im Sand“. Es geht darum, mit einer einzigen, ununterbrochenen Linie ein Muster oder eine Figur in den Sand zu zeichnen. Auf einer schon gezogenen Linie zurückzugehen, ist nicht erlaubt. Wer neu ansetzen muss, um ein Muster zu beenden, hat einen Fehler begangen. „Figuren im Sand“ könnt ihr zu mehreren spielen. Stellt fest, wem die meisten Muster einfallen und wer seine Figuren zuerst fertig hat.

Spiel 5) Hilfe (Peru)

Bei diesem Jagdspiel aus Peru können vier bis zehn Kinder mitmachen. So wird der Jäger ausgewählt: Ein Spieler hält seine Hand mit der Innenfläche nach oben auf. Alle anderen Spieler legen ihre Zeigefinger auf die Handfläche. Ohne Warnung schließt der eine Spieler plötzlich seine Hand. Wer seinen Finger nicht schnell genug wegziehen kann, wird Jäger. So wird „Hilfe“ gespielt: Der Jäger läuft hinter den anderen her und versucht sie zu fangen. Wenn ein Spieler in Gefahr ist, gefangen zu werden, ruft er „Hilfe!“. Er ist gerettet, sobald ein anderer Spieler seine Hand nimmt. Rettet ihn niemand und er wird gefangen, so wird er selbst Jäger. Man kann so lange spielen, wie man will.

Anlage 10

Spiel 6 Eavnema (Papua Neu Guinea)

Die Motus von Papua Neu Guinea, einer Insel nördlich von Australien, haben viele Traditionen ihres Volkes bewahren können. Sie leben auf dem Land und ernähren sich von Fischfang und Jagd. Die Motus halten es für wichtig, dass die Jungen frühzeitig ihre Fähigkeiten entwickeln, die sie später als gute Jäger brauchen. Dazu dienen auch ihre Spiele. Eavnema ist ein Spiel, mit dem die Kinder der Motus ihren Gleichgewichtssinn trainieren. Viele kräftige Jungen, meist ältere, stellen sich mit dem Gesicht zueinander in zwei Reihen auf. Jeder legt seinem Gegenüber die Hände fest auf die Schultern. Ein kleinerer Junge klettert am Ende der Reihe auf die ausgestreckten Arme und geht vorsichtig die Reihe entlang. Die Reihe wird immer wieder von hinten aufgeschlossen, bis der balancierende Junge fällt oder müde wird. Dann ist der nächste dran. In diesem Spiel gibt es keinen Verlierer, denn die Motus finden es wichtig, dass alle Kinder gesund und kräftig heranwachsen, damit sie später gute Jäger werden.

Spiel 7 Murmeln (Chile)

Überall auf der Welt spielen Jungen und Mädchen gerne Murmeln. Hier ist ein Murnelspiel aus Chile für drei oder mehr Mitspieler. Man nimmt einen Schuhkarton und schneidet auf einer Seite vier Tore von unterschiedlicher Größe aus. Jedes Tor erhält eine Nummer, und zwar das größte die niedrigste und das kleinste die höchste Nummer. Ein Spieler wird zum Besitzer bestimmt und bekommt einen Beutel mit Murmeln. Alle anderen bekommen fünf Murmeln und setzen sich zwei Meter von dem Karton entfernt hin. Nacheinander versuchen sie, eine Murmel durch eines der Tore zu rollen. Geht ein Wurf daneben, so bekommt der Besitzer die Murmel. Rollt die Murmel aber in den Karton, so gibt der Besitzer dem Spieler die Anzahl Murmeln, die auf dem Tor steht, durch das die Murmel gerollt ist. Hat ein Spieler keine Murmeln mehr, scheidet er aus. Wer die meisten Murmeln sammelt, hat gewonnen.

Anlage 10

Spiel 8 Triff die Münze (Brasilien)

Man kürzt einen Stock zum Beispiel einen alten Besenstiel auf 30 bis 45 cm Länge. Dann zieht man einen Kreis auf dem Boden mit einem Durchmesser von rund 50 cm, steckt den Stock in die Mitte und klopft ihn fest. Auf die Spitze des Stockes legt man eine Münze. Alle Spieler stehen in einer Reihe, etwa einen Meter (3 Schritte) vom Rand des Kreises entfernt. Das Spiel besteht darin, mit einer Münze nach der Münze auf dem Stock zu werfen, so dass sie herunterfällt und außerhalb des Kreises landet. Wer das schafft, erhält einen Punkt und darf so lange weitermachen, bis er nicht mehr trifft. Wenn jemand daneben wirft oder wenn die Münze innerhalb des Kreises hinfällt, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Spiel 9) Ohren zuhalten

Dieses koreanische Spiel ist bei Kindern und Erwachsenen beliebt. Beliebige viele Spieler können dabei mitmachen. Die Spieler sitzen im Kreis. Einer beginnt als Spielleiter und hält sich beide Ohren zu. Der Spieler links von ihm hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu, der rechts von ihm mit der linken Hand das linke Ohr. Dann nimmt der Spielleiter beide Hände runter und zeigt auf einen anderen Spieler im Kreis. Der neue Spielleiter hält sich wieder beide Ohren zu, der Spieler links von ihm hält sich wieder das rechte Ohr mit der rechten Hand zu und der Spieler rechts von ihm das linke Ohr mit der linken Hand. Das Ganze muss schnell gehen. Der neue Spielleiter zeigt dann wieder auf einen anderen Spieler usw. Jeder Spieler, der zu langsam ist oder einen Fehler macht, scheidet aus. Wer am längsten im Spiel bleibt, hat gewonnen.

Spiel 10) Kuhstockspiel (Ruanda)

In seinem Ursprungsland Ruanda war dieses Spiel eine beliebte Abwechslung für die Kinder, die auf die Rinder ihrer Familie aufpassen mussten. Dort ist es heute noch beliebt.

Ihr müsst ein wenig üben! Ihr braucht einen Stock für jeden Mitspieler, am besten 1 Meter lang und 2 Zentimeter im Durchmesser. Zuerst müsst ihr das Balancieren mit der flachen Hand üben. Wenn ihr es schafft, die Stange senkrecht in der Luft zu halten und dabei im Kreis zu gehen, seid ihr bereit für das Spiel! Stellt den Stock auf die Spitze des ausgestreckten Zeigefingers. Von dort wandert er über Mittel- und Ringfinger zum kleinen Finger und wieder zurück, dabei dürft ihr die andere Hand nicht zu Hilfe nehmen. Ihr könnt das Spiel sehr gut allein oder mit mehreren Kindern spielen - in diesem Fall hat dann der Spieler gewonnen, der es als erster schafft, den Kuhstock über eine vorher markierte Strecke fehlerfrei zu balancieren.