

Spielideen aus Kamerun



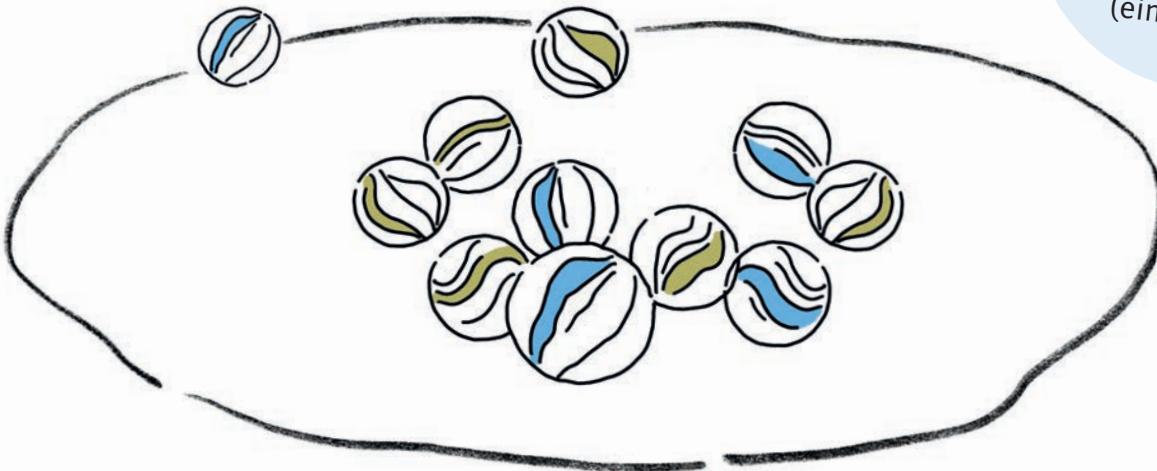
www.kinderfastenaktion.de

Murmelspiel

Für zwei oder mehr Personen

MATERIAL

Kleine Murmeln
(20 oder mehr)
Große Murmeln
(eine je Kind)



Für dieses Spiel benötigt man eine ebene, aber nicht zu glatte Fläche - am besten spielt man es draußen. Hier wird ein Kreis markiert, zum Beispiel mit Kreide, Blättern oder Erde. Er sollte ungefähr einen Durchmesser von einem Meter haben. In einiger Entfernung (je nach Alter der Kinder zwischen einem und drei Metern) wird eine Markierungslinie gezeichnet oder gelegt.

Die kleinen Murmeln werden in die Mitte des Kreises gelegt.

Nun versucht jedes Kind von der Linie aus mit der eigenen, großen Murmel die Murmeln im Kreis so zu treffen, dass sie aus dem Kreis herausrollen. Es wird immer abwechselnd geworfen.

Die Person, die die meisten Murmeln aus dem Kreis heraus befördert, gewinnt das Spiel.



Gummitwist

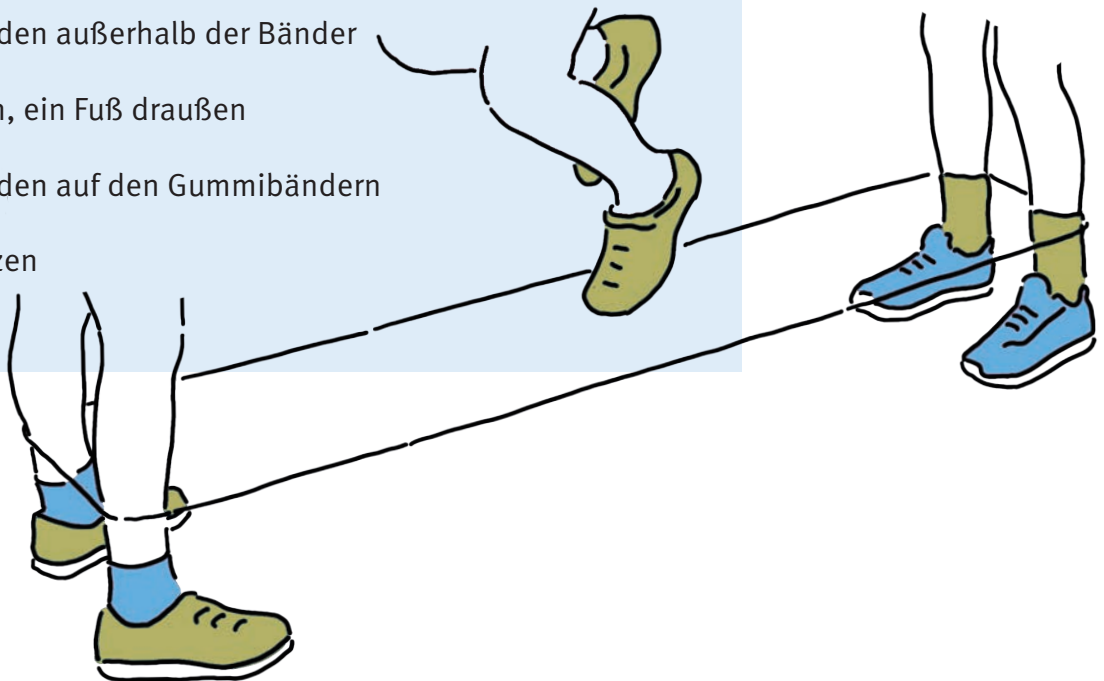
Für drei oder mehr Personen

Zwei Kinder stehen sich gegenüber und steigen mit beiden Füßen so in das Gummiband, dass das Band um ihre Knöchel leicht gespannt ist.

Das dritte Kind hüpfet nun eine Abfolge von verschiedenen Formen, die ihr euch vorher gemeinsam überlegt.

Elemente darin können zum Beispiel lauten:

- Beide Füße landen innerhalb der beiden Gummibänder
- Beide Füße landen außerhalb der Bänder
- Ein Fuß drinnen, ein Fuß draußen
- Beide Füße landen auf den Gummibändern
- Füße überkreuzen
- ...

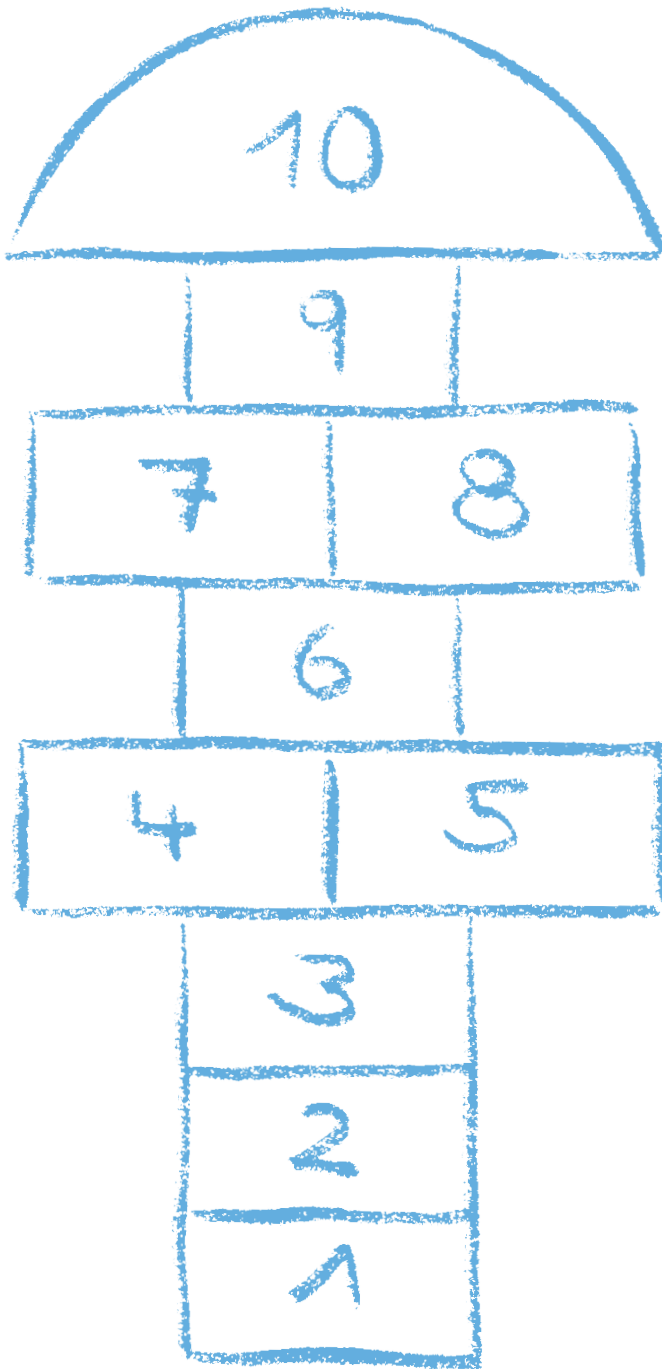


Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Kinder, die das Gummi spannen, ihre Beine enger oder breiter aufstellen, sodass der Abstand zwischen beiden Bändern kleiner oder größer wird. Außerdem kann das Band höher gespannt werden: anstatt um die Knöchel um die Waden, Knie oder Oberschenkel.



Hüpfekästchen

Für zwei oder mehr Personen



Für dieses Spiel benötigt man eine ebene Fläche, auf der die Felder wie auf dem Bild mit Kreide aufgezeichnet werden.

Nun kann man sich verschiedene Formen ausdenken, die jedes Kind nacheinander hüpfen darf, ohne dass dabei die Linien betreten werden dürfen. So kann man abwechselnd mit dem linken, dem rechten oder mit beiden Füßen hüpfen. Noch schwieriger wird es, wenn man rückwärts hüpfen oder mit geschlossenen Augen.

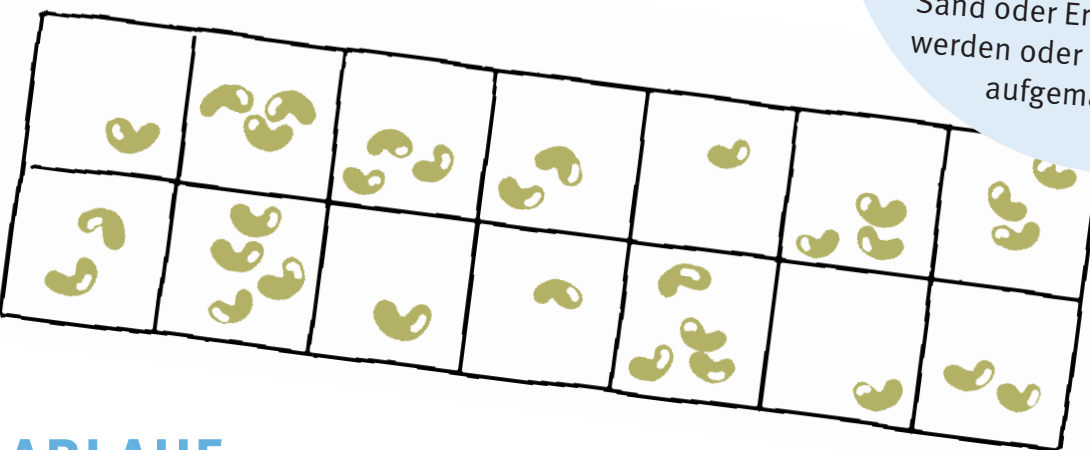


Songo

Für zwei Personen

Das Ziel des Spiels ist 40 Samen zu sammeln. Eine Partie Songo kann aber auch mit einem Unentschieden enden, wenn es niemand schafft, 40 Samen zu erspielen.

Jede Reihe von 7 Feldern bildet das Lager eines Kindes. Jedes Kind hat 35 Samen in seinem Lager – je 5 in einem Feld.



MATERIAL

70 Steine oder getrocknete Bohnen (Samen)

Ein Songo-Spielbrett:

Das besteht aus zwei Reihen mit jeweils 7 Feldern. Es kann aus Holz hergestellt werden, mit Löchern im Sand oder Erdboden gemacht werden oder auf einem Papier aufgemalt werden.

ABLAUF

Um einen Zug zu machen, wählt man ein Feld auf der eigenen Seite aus, nimmt alle Samen dieses Feldes in die Hand und verteilt sie dann im Uhrzeigersinn auf alle folgenden Felder, sowohl auf die eigenen als auch auf die der Gegenseite. In jedes Feld kommt ein Samen, bis alle aus der Hand verteilt sind.

Wenn dein letzter Samen in einem Loch der Gegenseite landet und in dem Feld zusammen mit dem jetzt hineingelegten Samen 2, 3 oder 4 Samen liegen, darfst du diese Samen behalten und auf deine Seite neben das Spielfeld legen. Liegen in den nachfolgenden Feldern im Uhrzeigersinn ebenfalls 2, 3 oder 4 Samen, darfst du diese auch nehmen.

Aus dem ersten Feld der Gegenseite (von deiner Seite aus ganz links) dürfen keine Samen genommen werden. Außer wenn man dort mehr als einen Samen hineingelegt hat (also mehr als eine komplette Runde gemacht hat) – dann darf ein Samen von dort genommen werden.

Wenn dein Gegner keine Samen mehr in seinem Lager hat, musst du so spielen, dass er wieder 7 Samen (oder wenn das nicht geht, so viele wie möglich) bekommt. So kann das Spiel weitergehen, bis keine Züge mehr möglich sind.



Kamerun- Memo

Memo-Karten Vorlage doppelt auf dickem Papier ausdrucken und ausschneiden (siehe Anhang).

Die Kinder müssen die passenden Paare finden. Es werden immer abwechselnd 2 Karten aufgedeckt. Wenn man ein Paar gefunden hat, ist man noch einmal dran. Wenn es zwei unterschiedliche Motive sind, ist das nächste Kind an der Reihe. Wer die meisten Paare hat, gewinnt.

Eine Online-Version gibt es auf www.kinderfastenaktion.de/spiel.



Weitere Spiele gibt es in den Schulmaterialien zur Kinderfastenaktion für die Klassen 1-2 und 3-4:

- **Tier-Memo und Tierpantomime** (Seite 7)
- **Berufe-Domino** (Seite 11)
- **Müll-Sortierspiel** (Seite 21)
- **Obst- und Gemüse-Sortierspiel** (Seite 24-25)
- **Berufe ABC** (Seite 37)
- **Berufe-Suchsel** (Seite 38)
- **Der Zauberladen** (Seite 41)

