

Regen-Jagd

In der Regenzeit fällt in Burkina Faso soviel Regen, wie das ganze Jahr über nicht. Dann sammeln sich viele Pfützen. Die Kinder genießen es, während der Regenzeit mit Wasser und Sand zu matschen. Das können sie nur wenige Monate im Jahr.

Mit Pfützen kann man aber noch ganz andere Spiele machen.



Was ihr dazu braucht:

- ✕ Mindestens 3 Spieler
- ✕ Gummistiefel
- ✕ Eine Stelle im Wald oder auf dem Hof mit vielen Pfützen

Wie man spielt:

Zu Beginn sucht ihr euch ein geeignetes „Spielfeld“ mit ausreichend vielen Pfützen. Wichtig ist nur, dass es immer weniger Pfützen sind als Spieler. Einer von euch ist der Fänger. Die anderen müssen immer in Bewegung sein und dürfen sich nicht fangen lassen. Nur in den Pfützen seid ihr sicher und könnt nicht gefangen werden. In einer Pfütze darf sich immer nur je ein Kind in Sicherheit bringen. Euer sicheres Nass müsst ihr verlassen, sobald die Gefahr vorüber ist. Derjenige, der gefangen wird, oder keine Pfütze mehr findet, um sich in Sicherheit zu bringen, ist in der nächsten Runde der neue Fänger.



Yote

Yote ist ein traditionelles Strategiespiel aus Burkina Faso. Die Kinder spielen es zum Beispiel, um sich beim Ziegenhüten die Zeit zu vertreiben.



Wie ihr das Spiel vorbereitet:

Dieses Spiel spielt man zu zweit. Das Spielbrett besteht aus fünf Reihen mit je sechs Feldern. Dazu grabt ihr kleine Mulden in die Erde. Alternativ könnt ihr auch mit Kreide Felder auf den Asphalt zeichnen. Jeder Spieler bekommt 12 Spielfiguren. Als Spielfiguren könnt ihr kleine Kieselsteine benutzen oder kleine Holzstücke. Es ist nur wichtig, dass sich eure Figuren voneinander unterscheiden.

Wie man spielt:

Ziel des Spiels ist es, so viele gegnerische Spielfiguren wie möglich zu gewinnen. Jeder Spieler legt abwechselnd eine Spielfigur in eine freie Mulde. Ihr müsst nicht immer eine neue Figur in eine Mulde legen, sondern habt auch die Möglichkeit, mit den bereits verteilten Figuren eine Mulde weiterzuhüpfen. Ihr dürft eure Figur nur nach vorne oder hinten, rechts oder links bewegen und auch nur in eine leere Mulde. Schräge (diagonale) Züge sind nicht erlaubt.

Ihr schlagt eine benachbarte, gegnerische Spielfigur, indem ihr sie überspringt. Die gewonnene Figur wird aus dem Spiel genommen. Nach einem erfolgreichen Zug seid ihr noch mal an der Reihe und könnt mit derselben Figur eventuell weitere gegnerische Figuren schlagen, indem ihr sie überspringt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der zwei Spieler weniger als drei Figuren im Spiel hat oder keine Züge mehr machen kann. Wenn beide Spieler drei oder weniger Figuren im Spiel haben, endet das Spiel unentschieden.

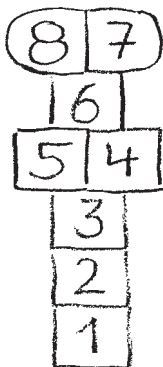


Hinkekästchen



Dieses Spiel ist in Burkina Faso besonders bei den Mädchen sehr beliebt. Auch bei Balkissa und Mariam und ihren Freundinnen. Die Linien, die sie für das Spiel brauchen, werden einfach in den Sand gemalt.

Wie ihr das Spiel vorbereitet:



Das Spiel ist schnell vorbereitet. Nehmt ein Stück Kreide und zeichnet 8 Felder auf den Asphalt, so wie es in der Zeichnung vorgegeben ist. Anschließend schreibt ihr in jedes Kästchen die entsprechende Zahl hinein.



Wie man spielt:

Werft einen Stein oder einen anderen kleinen Gegenstand in das erste Kästchen eures Spielfeldes. Dieses Feld müsst ihr überspringen und hüpf direkt in das Feld mit der Nummer 2. Beim Hüpfen müsst ihr immer auf einem Bein stehen und dürft dabei auf keine Linie treten. Tretet ihr auf eine Linie oder setzt das Bein auf den Boden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ihr hüpf weiter von Kästchen zu Kästchen, immer den Zahlen nach. Bei den Kästchen 4 und 5 springt ihr gleichzeitig mit je einem Bein in die beiden



Felder hinein, dann weiter mit einem Bein in das 6. Kästchen. Und bei den Feldern 7 und 8 erneut mit jeweils einem Bein gleichzeitig in beide Kästchen.

Danach springt ihr einmal um die eigene Achse, so dass eure Füße im anderen Kästchen landen und ihr das Spielfeld wieder vor euch seht. Nun hüpfst ihr den gesamten Weg zurück bis ins zweite Kästchen. Auf einem Bein stehend müsst ihr jetzt den Stein aus dem Feld 1 aufheben und über das Kästchen hinweghüpfen.



Jetzt ist der nächste Spieler dran. In der zweiten Runde muss der Stein in das Feld mit der Nummer 2 geworfen werden und ihr müsst dieses Feld überspringen. Gewonnen hat, wer es als erster

bis zum Feld Nummer 8 geschafft hat.



Variante:

Wenn ihr das Spiel länger hüpfen möchtet, könnt ihr nach Feld 8 wieder zurück bis zum Feld 1 spielen.

