



Länderspiele

Südafrika:

Zuerst baut sich jedes Kind einen sogenannten «Kraal» für die Steine. Ein «Kraal» ist eine Art Gehege für Tiere in einem Dorf im südlichen Afrika. Die Grösse sollte bei allen ungefähr gleich gross sein. Jedes Kind besitzt 10 Steine und legt diese in seinen Kraal. Die 10 Steine sollten Kühe darstellen. Anschliessend prägen sich alle das Aussehen ihrer Steine gut ein. Der erste Spieler muss seine Augen schliessen. Die anderen Spieler nehmen jeweils einen Stein aus seinem Kraal und legen ihn in ihren eigenen. Der erste Spieler öffnet wieder die Augen und muss nun versuchen seine Steine wiedererkennen. Gelingt ihm dies, darf er den jeweiligen Stein wieder in seinen Kraal zurücklegen. Ansonsten bleibt der Stein beim gegnerischen Spieler. Wer nach einer Runde die meisten Steine hat, hat gewonnen.



Türkei:

Vor jedem Kind liegen fünf kleine, runde Steine auf dem Boden. Das Kind wirft einen der fünf Steine hoch und versucht, einen der anderen vier Steine vom Boden aufzuheben, bevor der geworfene Stein wieder aufgefangen wird. Je mehr Steine aufgesammelt werden müssen, desto schwieriger das Spiel. Gewechselt wird immer dann, wenn der Spieler seinen Wurfstein nicht auffängt. Wer am meisten Steine aufsammelt und dann den Wurfstein noch fangen kann, hat gewonnen.

Chile:

Für dieses Spiel braucht es eine Kartonkiste. In diese Kiste werden «Ziele» (Löcher) in unterschiedlichen Grössen geschnitten. Von einer Markierung müssen die Kinder versuchen, Murmeln in die Ziele zu rollen. Je nach Grösse der Löcher werden unterschiedlich Punkte verteilt. Wer am Schluss am meisten Punkte hat, hat gewonnen.



Indonesien:

Auf dem Boden wird ein Kreis mit etwa einem Meter Durchmesser markiert. Alle Kinder bekommen die gleiche Anzahl Murmeln (oder kleine Bälle) und werfen sie in den Kreis. Jeder behält eine Murmel. Einer nach dem anderen versucht nun mit der Murmel eine seiner Murmeln aus dem Kreis zu stossen. Nach drei Würfen ist der nächste an der Reihe. Es gewinnt, wer als erstes seine Murmeln aus dem Kreis gestossen hat.



Schweiz:

Für dieses Spiel wird eine Tafel Schokolade mit mehreren Schichten Zeitungspapier umwickelt und verschnürt. Nun beginnt die Runde mit dem Würfeln. Bei einer 6 darf die Person Handschuhe anziehen, einen Schal anlegen, eine Mütze aufsetzen und anschließend beginnen mit Messer und Gabel das Päckchen zu öffnen. Währenddessen würfeln die anderen Gruppenmitglieder weiter. Sobald eine neue 6 gewürfelt wurde darf diese Person mit Messer und Gabel auspacken. Natürlich erst, wenn Handschuhe, Schal und Mütze angezogen wurden. Wahrscheinlich wird nach einigen Runden endlich mal die Schokolade zum Vorschein kommen. Und nach vielen weiteren Runden ist diese mit Messer und Gabel aufgegessen.



China:

In eine Schale werden Gummibärchen, Rosinen, Nüsse, o.ä. gefüllt. In einer gewissen Entfernung steht eine zweite, leere Schale. Nun ist es die Aufgabe des Kindes mit Essstäbchen die Gegenstände von der einen zur anderen Schale zu transportieren, ohne dass etwas runterfällt. Je nach Schwierigkeitsgrad können die beiden Schalen mit einer grösseren Entfernung platziert werden oder das Kind muss vielleicht unterwegs noch über ein Hindernis steigen (z.B. über einen Stuhl).



Einmal um die Welt:

«Ich packe meinen Koffer» ist ein Gedächtnisspiel für mindestens zwei Spieler. Für das Spiel benötigt man weder Materialien noch viel Platz. Der erste Spieler beginnt das Spiel mit den Worten «Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...». Anschliessend nennt er einen imaginären Gegenstand, den er in den Koffer packt. Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler wiederholt den vollständigen Satz seines Vorgängers sowie alle genannten Gegenstände und fügt zuletzt einen von ihm ausgedachten Gegenstand dem ausgedachten Koffer hinzu. Mit jedem weiteren Spieler kommt also ein neuer Begriff in die Runde. Wer einen Gegenstand nicht aufzählt oder die Reihenfolge durcheinanderbringt, der scheidet aus oder muss ein Strafpfand abgeben. Das Spiel gewinnt derjenige Spieler, der als letzter noch alle Begriffe aufzählen kann, die während des Spiels genannt wurden. Damit auch jüngere Spieler Spass an dem Spiel haben, kann man die Regeln entschärfen. So kann man vor Spielbeginn festlegen, dass die Reihenfolge nicht exakt eingehalten werden muss oder jeder Spieler 3 Versuche hat, bevor er ausscheidet.