



# SPIELE RUND UM DEN ERDBALL

Eine interkulturelle Spielereise



## Verfügbar auch in den Sprachen:

Arabisch

Englisch

Farsi

Französisch

Kurdisch

Polnisch

Rumänisch

Russisch

Serbisch

Türkisch

Ukrainisch

## Inhaltsverzeichnis

VORWORT .....	5
AFGHANISTAN .....	6
BERI BERI (BRAUT BRAUT).....	6
DANDAQLID .....	7
TUSHLA BAAZI.....	8
ARGENTINIEN .....	9
PAN Y QUESO (BROT UND KÄSE) .....	9
EL JUEGO DEL PAQUETE (DAS PACKETSPIEL).....	10
DIE PIÑATA – DAS TYPISCHE GEBURTSTAGSSPIEL .....	11
CHANCHO VA (SCHWEIN GEHT WEITER).....	12
CHINA .....	13
SÄNFTE TRAGEN .....	13
DEUTSCHLAND.....	14
VÖLKERBALL.....	14
ZEITUNGLESEN .....	15
FEUER, ERDE, WASSER, LUFT .....	16
IRAK.....	17
CHAAB .....	17
HALMATEN .....	18
KAMERUN.....	19
BATON RELAY .....	19
KASACHSTAN.....	20
HULI, HULI DAMOJ .....	20
BÄR, WIE LANGE WILLST DU NOCH SCHLAFEN?.....	21

MAROKKO.....	22
FANGSTEINSPIELCHEN.....	22
SCHRITTA.....	23
RUMÄNIEN.....	24
LAPTE GROS - DICKMILCH.....	24
BAMBILICI.....	26
DIE MAUS UND DIE KATZE.....	28
SCHWALBE, VERSCHIEBE DEIN NEST!.....	29
RUSSLAND.....	30
BRATPFANNE.....	30
LAPTA.....	31
SERBIEN.....	33
SCHWESTERCHEN, WIE VIEL KOSTET DIE MILCH?.....	33
EIER ODER FARBE.....	34
SYRIEN.....	35
MURMELKUGELN.....	35
SIEBEN STEINE.....	36
TÜRKEI.....	37
ZAMBAK ZAMBAK.....	37
UKRAINE.....	38
FARBE.....	38
5 NAMEN.....	39
WASSERMANN.....	40

# VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

Das Spielen nimmt in der Entwicklung von Kindern eine zentrale Bedeutung ein. Spielen können Kinder überall: auf der Straße, in der Schule oder in der KiTa. Oft braucht es nicht mehr als ein Seil oder einen Ball, um ein Spiel zu starten.

Jedes Spiel wird von der Kultur eines Landes geprägt und ermöglicht einen Einblick in diese. Es gibt Spiele, die landestypisch sind, und meist auch nur in einem Land gespielt werden. Einige Spiele werden auch weltweit gespielt und kommen uns bekannt vor. Das zeigt, dass Kinder auf der ganzen Welt an ähnlichen Spielarten große Freude haben.

In dieser Broschüre werden Spiele aus allen Kontinenten zusammengetragen, um Kindern einen spielerischen Zugang zum globalen Lernen in der KiTa zu ermöglichen.

Es werden Spiele vorgestellt, die im übertragenen Sinne eine Weltreise ermöglichen und mit wenig Aufwand in der Familie und im Freien umsetzbar sind.

Die interkulturelle Spielesammlung stellt sowohl im pädagogischen KiTa-Alltag als auch im Familienalltag eine Unterstützung und Entlastung dar.



## AFGHANISTAN

### BERI BERI (BRAUT BRAUT)

Alter: ab 6 Jahren

Material: Holz, Textilien oder Reststoffe

Spielbeschreibung:

Beri Beri ist ein Spiel, bei dem Kinder Puppen oder Marionetten basteln und dann eine Hochzeitszeremonie nachspielen.

Es steckt viel kreative Arbeit in der Vorbereitung des Spiels.

Mädchen basteln Braut- und Bräutigampuppen, oft mit der Hilfe ihrer älteren Schwestern, Mütter oder anderen weiblichen Verwandten. Sie verwenden dabei Holz, Stoff und andere Materialien (zum Beispiel Knöpfe als Augen).

Jungen helfen dabei, Standorte für die Häuser von Braut und Bräutigam zu finden, die nicht weit voneinander entfernt liegen und sammeln Steine, um Miniaturhäuser zu bauen.

Sie fertigen zudem ein Pferd aus Holz für die Reise der Braut zum Haus des Bräutigams an.



Weitergegeben von Mohammad Jabarkhail aus Afghanistan



# AFGHANISTAN

## DANDA CLID

Alter: ab 5 Jahren

Material: Stöcke

Spielbeschreibung:

Dandaclid ist ein Spiel für zwei Personen. Es wird mit zwei Stöcken gespielt. Ein größerer Stock (danda) wird dazu verwendet, den kleineren Stock (clid) zu schlagen. Beim kleineren Stock sind beide Enden verjüngt, sodass sich die Enden beim Stehen auf dem Boden leicht vom Boden abheben. Eines der erhöhten Enden wird mit dem größeren Stock getroffen, um ihn leicht in die Luft zu bringen, und dann erneut geschlagen, um ihn so weit wie möglich fliegen zu lassen. Typischerweise besteht die Basis für das Spiel aus zwei Kreisen – einem inneren (Basis) und einem äußeren.

Der erste Spielende steht auf dem inneren Kreis und versucht, den kleineren Schläger so weit wie möglich zu treffen – weit weg von beiden Kreisen. Die andere Person (Feldspielerin oder Feldspieler) nimmt den kleinen Stock und versucht ihn in den äußeren Kreis zu werfen. Gelingt ihr oder ihm das, gewinnt sie oder er einen Punkt. Wenn sie oder er scheitert, erhält der erste Spielende einen Punkt und kann den Stock von dieser Position aus erneut schlagen – was es für den Feldspielenden schwieriger macht, den kleinen Stock zurück in den Kreis zu werfen. Die Spielenden entscheiden über die Anzahl der Punkte, die sie benötigen, um das Spiel zu gewinnen.



Weitergegeben von Mohammad Jabarkhail aus Afghanistan





# AFGHANISTAN

## TUSHLA BAAZI

Alter: ab 4 Jahren

Material: kleine Steine

Spielbeschreibung:

Tushla baazi ist eines dieser Spiele, bei denen es viele Variationen gibt.

Eine beliebte Variation des Spiels wird wie folgt gespielt:

Auf dem Boden wird ein kleiner Kreis mit einer geraden Linie durch die Mitte gezeichnet.

Beide Spielende stellen die gleiche Anzahl Murmeln auf der Linie auf. Jeder Spielende versucht, die Murmel des anderen Spielenden abzustößen, indem er mit einer seiner Murmeln darauf schlägt.

Bei Erfolg sammelt sie/er die Murmeln der anderen Spielenden ein.

Wer die meisten Murmeln gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Weitergegeben von Mohammad Jabarkhail aus Afghanistan



## ARGENTINIEN

### PAN Y QUESO (BROT UND KÄSE)

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Im Spiel „Brot und Käse“ sagen zwei Kinder, die einander in einer bestimmten Entfernung gegenüber stehen, abwechselnd

PAN - QUESO  
BROT - KÄSE

und gehen einander auf einer gemalten oder vorgestellten Linie entgegen, wobei sie jedes Mal einen Fuß vor den anderen setzen.

Wenn das erste Kind PAN sagt, rückt dieses Kind einen Fuß vor; das andere Kind bei QUESO.

Wer zuerst auf den anderen tritt, gewinnt.



Weitergegeben von Corinne Acea aus Argentinien



## ARGENTINIEN

### EL JUEGO DEL PAQUETE (DAS PACKETSPIEL)

Alter: ab 6 Jahren

Material: Karton, Verpackungspapier

Spielbeschreibung:

Kinder sitzen im Kreis und reichen ein in mehrere Schichten eingepacktes Paket herum, während Musik spielt. In jeder Schicht gibt es einen Zettel mit einer Aufgabe.

Wenn die Musik anhält, muss das Kind, das das Paket hält, eine Schicht auspacken und die jeweilige Aufgabe, die auf dem Zettel steht, erledigen. Dieser Vorgang wiederholt sich mehrmals.

Das Spiel endet, wenn jemand die letzte Schicht öffnet und ein Geschenk erhält.



Weitergegeben von Corinne Acea aus Argentinien



## ARGENTINIEN

### DIE PIÑATA – DAS TYPISCHE GEBURTSTAGSSPIEL

Alter: ab 4 Jahren

Material: Ballons, Süßigkeiten, sonstige Gegenstände

Spielbeschreibung:

In Argentinien werden Piñatas im Allgemeinen mit einem großen Gummiballon (aufgeblasen etwa 50 Zentimeter groß) hergestellt, der eine breite Öffnung hat, durch die er mit den zu verteilenden Gegenständen (Süßigkeiten und Kleinigkeiten) gefüllt wird.

Dann wird die Piñata in einer für das Geburtstagskind und seine Gäste erreichbaren Höhe gehalten und mit einem scharfen Gegenstand durchstoßen.

Der Ballon platzt, die Gegenstände fallen heraus und die Kinder sammeln sie ein.



Weitergegeben von Corinne Acea aus Argentinien



## ARGENTINIEN

### CHANCHO VA (SCHWEIN GEHT WEITER)

Alter: ab 6 Jahren

Material: Karten in mehreren Farben

Spielbeschreibung:

Dieses Spiel wird mit speziellen Karten gespielt.

Wenn beispielsweise vier Kinder mitspielen, gibt es vier Karten mit den Zahlen von eins bis vier in einer bestimmten Farbe. Jedes Kind bekommt vier Karten. In jeder Runde wird eine Karte weitergegeben.

Das Ziel des Spiels besteht darin, so schnell wie möglich die Kombination von vier Karten der gleichen Zahl oder der gleichen Farbe zu bilden.

Wenn man vier gleiche Karten hat, ruft man „Chanchó (Schwein)“ und plaziert eine Hand in der Mitte des Tisches.

Alle anderen machen das Gleiche. Das letzte Kind verliert und muss eine Aufgabe erledigen.



Weitergegeben von Corinne Acea aus Argentinien



CHINA

## SÄNFTE TRAGEN

Alter: ab 3 Jahren

Material: Sänfte

Spielbeschreibung:

Ziel des Spiels ist, die Kraft der Arme und die Koordination der Gliedmaßen zu trainieren.

Es werden Gruppen aus jeweils drei Personen gebildet. Zwei Personen aus einer Gruppe tragen die Sänfte, auf der die dritte Person sitzt.

Die beiden Kinder, die die Sänfte tragen, halten jeweils ihre linken Hände an ihren rechten Handgelenken und legen dann ihre rechten Hände gegenseitig an ihre linken Handgelenke, wodurch ein „#“-Zeichen entsteht.

Die Kinder in der Sänfte stecken ihre Füße in den Haushaltsring, der von den Händen des Sänfträgers gebildet wird, und setzen sich auf das „#“ Zeichen, das von der Handfläche gebildet wird.

Jede Gruppe springt seitwärts, der Schnellste gewinnt.



Weitergegeben von Familie Yang aus China



# DEUTSCHLAND

## VÖLKERBALL

Alter: ab 4 Jahren

Material: Softball

Spielbeschreibung:

Völkerball ist in Deutschland unter Kindern ein beliebtes Spiel.

Es wird mit einem Softball gespielt.

Gespielt wird in zwei gleich großen, durch eine Mittellinie geteilten Spielfeldern. Jeweils eine Person pro Mannschaft geht in den Himmel (hinter die Grundlinie des gegnerischen Feldes).

Jedes Team versucht aus seinem Spielfeld heraus, gegnerische Teammitglieder mit dem Softball abzuschließen.

Wer getroffen wird, muss hinter das Spielfeld der gegnerischen Partei (Himmel) und kann von dort aus ebenfalls versuchen gegnerische Kinder mit dem Ball zu treffen. Wer den Ball fängt, behält sein Leben.

Die Partei, die zuerst keine Personen mehr im Feld hat, verliert.



Weitergegeben von Luciano Muranyi aus Deutschland



# DEUTSCHLAND

## ZEITUNGLESEN

Alter: ab 5 Jahren

Material: Zeitungen

Spielbeschreibung:

Zeitungslesen ist ein Kinderspiel, bei dem die Spielenden viel Bewegungsfreiheit brauchen. Es wird deshalb am besten draußen gespielt. Ein Kind wird ausgewählt und bekommt eine Zeitung. Die anderen Kinder verteilen sich in einem Abstand von 15 bis 20 Metern in einem Halbkreis vor der oder dem «Zeitungslesenden».

Das Spiel startet, wenn die oder der Zeitungslesende anfängt in der Zeitung zu lesen. Die Zeitung muss das komplette Blickfeld der oder des Lesenden einnehmen, sodass sie oder er die anderen Mitspielenden nicht sehen kann. Die anderen Kinder versuchen währenddessen, sich Schritt für Schritt an die oder den Lesenden heranzuschleichen. Nimmt dieser die Zeitung herunter, müssen alle anderen Spielenden sofort stehenbleiben und dürfen sich nicht weiterbewegen. Wer sich dennoch bewegt, muss zurück an den Ausgangspunkt.

Die oder der Zeitungslesende darf auch an die anderen Kinder herantreten und mit Grimassen oder Fragen versuchen, sie zum Lachen zu bringen, damit diese wieder zurück an ihren Startpunkt müssen. Das Kind, das als erstes die Zeitung der oder des Lesenden berührt, gewinnt und ist die oder der neue Zeitungslesende.



Weitergegeben von Leonie M. aus Deutschland





## DEUTSCHLAND

### FEUER, ERDE, WASSER, LUFT

Alter: ab 5 Jahren

Materialien: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Feuer, Erde, Wasser, Luft ist ein Spiel für viele Kinder, das am besten dort gespielt wird, wo viel Platz ist, etwa in einer Turnhalle.

Die Spielleiterin oder der Spielleiter legt zuerst fest, was die Kinder machen müssen, wenn sie die Begriffe Feuer, Erde, Wasser, Luft hören (beispielsweise zu einer Bank laufen, hüpfen oder ähnliches).

Zu Beginn laufen alle Kinder durch die Halle und müssen dann so schnell wie möglich reagieren, wenn sie einen der Begriffe hören.

Wer zuletzt reagiert, scheidet aus. Wer als letztes übrigbleibt, gewinnt das Spiel und ist die nächste Spielleiterin oder der nächste Spielleiter.



Weitergegeben von Simone M. aus Deutschland



# IRAK

## CHAAB

Alter: ab 5 Jahren

Material: Steine, Stöcke

Spielbeschreibung:

Jeder Spielende verfügt über eine Gruppe von Steinen, die er von der Straße gesammelt hat. Für das Spiel werden die Steine mit Farbe bemalt. Jeder Spielende wählt einen Stock, der Beat genannt wird. Der Stock muss schwer und robust sein.

Beim Chaab-Spiel gibt es mehrere Methoden und Spielarten und jede Methode hat ihre Eigenschaften und Namen sowie eigenen Bedingungen und Spielprinzipien. Eine dieser Methoden ist der sogenannte Manash, Khizi, Douqi oder Siri. Die Anzahl der Spielenden ist flexibel wählbar.

Eine Gruppe zeichnet einen Kreis auf den Boden und jeder Spielende legt eine vereinbarte Anzahl von Chaabs in die Mitte des Kreises und zeichnet eine gerade Linie außerhalb des Kreises, etwa drei Meter entfernt, wo der Schütze stehen wird. Der erste Spielende wirft seinen Stock im Kreis mit dem Ziel, die Chaabs aus dem Kreis zu werfen. Er spielt weiter bis er einen Fehler macht, dann wechselt das Spiel zum anderen Spielenden, bis alle Chaabs innerhalb des Kreises raus sind. Gewonnen hat die- oder derjenige mit den meisten Chaabs.



Weitergegeben von Usama J. Ahmed Al Shukata aus dem Irak



## IRAK – AUTONOME REGION KURDISTAN

### HALMATEN

Alter: ab 4 Jahren

Material: 5 kleine Steine

Spielbeschreibung:

Das Spiel Halmaten ist eines der ältesten kurdischen Spiele.

Im ersten Schritt werden alle fünf Steine auf den Boden gerollt. Ein Kind hebt zuerst einen Stein vom Boden und wirft ihn nach oben. Bis der Stein wieder nach unten kommt, muss das Kind so schnell wie möglich einen Stein vom Boden aufheben und direkt danach den Stein von oben fangen. Wenn das Kind dies geschafft hat, werden die gesammelten Steine wieder zu den anderen drei Steinen geworfen.

Im nächsten Schritt muss das gleiche Kind erneut einen Stein nach oben werfen. Während der Stein nach unten kommt, muss es diesmal jedoch zwei Steine vom Boden aufheben und den einen Stein in der Luft fangen.

Das Spiel wird solange weitergespielt, bis mit einem Wurf nach oben vier Steine vom Boden aufgehoben werden. Wenn das Kind schließlich fünf Steine in den Händen hält, wirft es alle gleichzeitig nach oben und muss dann alle fünf Steine fangen. Wenn dabei kein Stein auf den Boden fällt, hat das Kind gewonnen.

Sobald ein Stein auf den Boden fällt, ist das nächste Kind an der Reihe.



Weitergegeben von Rahim Niyon aus der

Autonomen Region Kurdistan



## KAMERUN

### BATON RELAY

Alter: ab 5 Jahren

Material: 2 Stäbe oder 2 kleine Objekte wie Softbälle

Spielbeschreibung:

Die Kinder teilen sich in zwei gleichmäßige Teams auf, vorzugsweise mit jeweils vier oder mehr Kindern. Die Teams stellen sich jeweils hinter einer Bodenmarkierung auf und stehen in einer Reihe im Abstand von einer Armlänge voneinander entfernt. Der Hintermann erhält den Staffelstab.

Alle anderen Teilnehmenden stehen mit Blick nach vorne und heben die empfangende Hand hinter sich.

Bei „Los“ geben die Kinder den Staffelstab so schnell wie möglich weiter. Wenn die Person an der Spitze der Reihe den Stab erhält, muss sie ihn schnell über ihren Kopf heben und so signalisieren, dass das Team fertig ist. Das erste Team, das die Runde beendet, gewinnt die Runde.

Regel: Der Blick der Empfängerin oder des Empfängers sollte nach vorne gerichtet bleiben. Die empfangende Hand wird ruhig gehalten. Der Stock wird fest in die Hand der Empfängerin oder des Empfängers gelegt. Die Kinder benutzen während des Passes ihre Hände im Wechsel.

TIPP: Wenn der Staffelstab nach vorne gelangt, drehen sich alle um und schauen in die andere Richtung. Der Staffelstab befindet sich nun am Ende der Linie und das Spiel kann wiederholt werden.



Weitergegeben von Josephine Forghab aus Kamerun



# KASACHSTAN

## HULI, HULI DAMOJ

Alter: ab 3 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Bei diesem Fangspiel geht es darum, einer als Fängerin oder einem als Fänger agierenden Mitspielenden in einen sicheren Bezirk zu entkommen. Der eigentlichen "Jagd" geht dabei folgender Dialog voraus.

Ein Kind, (die Fängerin/der Fänger) das auf der Seite steht, ruft der Mitspielergruppe zu:

" Huli, huli domoj" (Gänschen, Gänschen, komm nach Haus)

" Bojiumsja" — "Kowo?" (Wir fürchten uns. — Vor wem?)

" Wolk sa goroj" (Dem Wolf hinter dem Berg.)

" Tschto on djelajet?" (Was macht er?)

" Gusjku skupjot" (Er holt eine Gans.)

" Kakuju?" (Welche?)

„ Seru, belu, wolutchatu" (Graue, weiße.)

" Skorej, djetki w chatu" (Schnell Kinder, ins Haus.)

Nach dieser Aufforderung laufen alle als Gänse agierenden Kinder zur Ruferin oder zum Rufer.

Währenddessen ist es die Aufgabe der Fängerin/des Fängers, eine der Gänse zu fangen.



Weitergegeben von Elena Rollmann aus Kasachstan



## KASACHSTAN

### BÄR, WIE LANGE WILLST DU NOCH SCHLAFEN?

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind (der Bär) sitzt in der Mitte des Kreises und „schläft“.

Die Kinder halten sich an der Hand und gehen im Kreis, dabei fragen sie den Bären: „Bär, wie lange willst du noch schlafen?“ Der Bär schweigt.

Die Kinder fragen nochmal: „Bär, wie lange willst du noch schlafen?“ Der Bär brummt unzufrieden.

Die Kinder stellen zum dritten Mal die gleiche Frage. Dieses Mal antwortet der Bär mit einer Zahl, nicht höher als zehn, beispielsweise sagt er „fünf“. Dann fangen die Kinder an bis „fünf“ zu zählen. Bei „fünf“ steht der Bär auf, alle Kinder laufen herum, um nicht vom Bär gefangen zu werden.

Wer vom Bär gefangen wird, wird selbst zum „Bär“ und das Spiel fängt von vorne an.



Weitergegeben von Elena Rollmann aus Kasachstan



## MAROKKO

### FANGSTEINSPIELCHEN

Alter: ab 4 Jahren

Material: kleine Steinchen (etwa Kieselsteine), optional: Murmeln

Spielbeschreibung:

Das Fangsteinspiel ist ein Spiel, dass in Marokko, aber auch in ganz Afrika, gespielt wird. Das Spiel ist sehr einfach und kann mit wenig Material gespielt werden. Für das Spiel benötigt man nur (abgerundete) kleine Steine.

Sechs bis elf Steine werden zunächst in die Handinnenflächen gelegt und dann empor geworfen. In der Flugzeit werden die Hände gedreht, sodass die Handaußenflächen nach oben zeigen und die Steine damit aufgefangen werden. Dies wird zwei Mal wiederholt. Beim letzten Mal werden die Steinchen in die Luft geschmissen und nicht mehr aufgefangen.

Es gibt unter anderem folgende „Level“ des Spiels:

1. Der Gegenspieler zeigt auf einen Stein, welcher als letztes genommen werden muss. Ein Stein wird genommen und wird mit einer Hand in die Luft geschmissen. In der Zeit, in der der Stein in der Luft ist, müssen mit so wenig Zügen wie möglich die auf dem Boden liegenden Steine aufgehoben werden.
2. Der Gegenspielende zeigt auf einen Stein, welcher nicht berührt oder verschoben werden kann. Er baut mit den Fingern ein „Tor“. Der Spielende muss nun einen Stein in die Luft schmeißen und die auf den Boden liegenden Steine in das Tor bekommen, ohne dabei den nicht zu berührenden Stein zu bewegen oder zu treffen.



Weitergegeben von Hanane Ouamar aus Marokko



## MAROKKO

### SCHRITTA

Alter: ab 3 Jahren

Material: kleine Steine

Spielbeschreibung:

Ein Rechteck wird auf den Boden gezeichnet und in vier identische Quadrate geteilt. Jedes Quadrat wird mit einer Zahl von eins bis vier versehen. Jetzt muss der Stein jeweils von Quadrat eins bis Quadrat vier geworfen werden. Auf das erste Quadrat wird der Stein mit der Hand geworfen. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man auf einem Bein zu hüpfen. Der Stein muss im Quadrat landen und nicht auf der Linie oder außerhalb des Quadrats, sonst ist man raus. Sobald der Stein im ersten Quadrat gelandet ist, hüpft das Kind im ersten Quadrat und schiebt den Stein mit dem Fuß in das zweite Quadrat. Von dem zweiten Quadrat wird der Stein mit dem Fuß in das dritte Quadrat geschoben und so weiter, bis die Runde abgeschlossen ist. Aus dem vierten Quadrat wird der Stein nach draußen geschoben, wobei das Kind mit beiden Füßen auf dem Stein nach draußen landen soll. Das war die erste Runde. Hat ein Kind diese Runde erfolgreich abgeschlossen, geht das Spiel weiter. Das Kind steht wieder vor den gezeichneten Quadraten und muss jetzt den Stein direkt in das zweite Quadrat werfen und bis dahin hüpfen. Sobald man das zweite Quadrat erreicht hat, muss wieder der Stein mit dem Fuß in das dritte Quadrat geschoben werden und die Runde gleichermaßen beendet werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind alle vier Runden abgeschlossen hat.



Weitergeben von Nezha Addi aus Marokko





## RUMÄNIEN

### LAPTE GROS - DICKMILCH

Alter: ab 5 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Dickmilch ist ein Teamspiel, das mit mindestens fünf Spielenden gespielt werden kann. Wenn mehrere Personen am Spiel teilnehmen möchten, muss die Gesamtzahl der Teilnehmenden immer eine ungerade Zahl sein.

Positionierung: Eine Spielerin oder ein Spieler wird zum Schiedsrichter ernannt und die restlichen Teilnehmenden werden in zwei gleichberechtigte Teams aufgeteilt. Nachdem die Spielreihenfolge festgelegt ist, sitzt eine der Mannschaften wie folgt: Der erste Spielende beugt sich vor und legt seinen Kopf in die Hände der Schiedsrichterin oder des Schiedsrichters. Der Nächste, gebeugt, hinter dem ersten Spielenden, den Kopf zwischen den Beinen. Und so weiter, bis sich alle aus der Mannschaft hintereinander hingesetzt haben.

Die Spielenden der anderen Mannschaft müssen abwechselnd hinter die sitzende Mannschaft springen. Jedes Mal, wenn jemand springt, muss er „Dicke Milch!“ rufen. Die gesprungenen Spielerinnen und Spieler müssen in der Position bleiben, in der sie gelandet sind (ohne sich weiter nach hinten oder vorne zu bewegen).

Nachdem alle Mitglieder aus Team zwei hinter Team eins gesprungen sind, müssen sie ihre Position beibehalten und der erste Springer muss der

Schiedsrichterin oder dem Schiedsrichter mit dem Finger eine Zahl von eins bis fünf zeigen. Team eins errät die gezeigte Zahl.

Die Teams tauschen die Rollen und das Spiel endet, wenn:

- die gebeugte Mannschaft die angezeigte Zahl errät;
- einer der Spielenden, der gesprungen ist (und sich auf dem Rücken eines Gegners befindet), mit seinem Fuß den Boden berührt;
- jemand vor dem Springen vergisst, „Dickmilch!“ zu rufen;
- es noch Spieler gibt, die springen müssten, aber aufgrund der falschen Positionierung derjenigen, die vor ihnen gesprungen sind, keinen Platz mehr haben.



Weitergegeben von Valeriu Drăguț aus Rumänien



## RUMÄNIEN

### BAMBILICI

Alter: ab 5 Jahren

Material: Bälle

Spielbeschreibung:

Bambilici ist ein Outdoor-Spiel, das mit dem Ball und mit vier Personen gespielt wird. Das Spiel ist eine Variante des Fußballs, jedoch auf einer viel kleineren Fläche.

Vor Spielbeginn wird das Spielfeld wie folgt markiert: Ein großes Quadrat, das gleichmäßig in vier kleinere Quadrate mit den Nummern eins bis vier unterteilt ist.

Nachdem der Platz jedes Teilnehmenden festgelegt wurde, beginnt das Spiel mit dem Aufschlag der Spielerin oder des Spielers, der sich in der Box mit der Nummer eins befindet.

#### REGELN

- Der Ball wird immer diagonal in den Strafraum gespielt (eins zu drei, zwei zu vier und drei zu eins).
- Wenn eine Spielerin oder ein Spieler den Ball außerhalb der Spielfelder schiebt, liegt ein Fehler vor.
- Wenn der Ball in der Box eines Teilnehmenden den Boden mindestens zweimal berührt, bevor er ihn berührt, liegt ein Foul vor.
- Wenn eine Spielerin oder ein Spieler einen Fehler macht, tauscht er Kästchen mit dem Teilnehmenden, der auf dem Kästchen mit einer niedrigeren Nummer steht (vier tauscht mit drei, drei tauscht mit zwei, zwei tauscht mit eins).

- Die Person auf Box Nummer eins hat niemanden, mit dem sie im Falle eines Fehlers die Plätze tauschen kann, wodurch sich ihre Fehler anhäufen. Nach drei Fehlern scheidet die Person aus dem Spiel aus.
- Wenn die Person von Box Nummer eins zu Box Nummer zwei vorrückt, wird die Anzahl der von ihr gesammelten Fehler auf null gesetzt.
- Wenn der Ball auf eine der Linien fällt, die die Boxen trennen, und diese Box von einer Person besetzt ist, ist der Schuss gültig. Nur wenn die Linie, auf die der Ball gefallen ist, von zwei Spielenden geteilt wird, wird das Spiel unterbrochen und von der Person fortgesetzt, die zuletzt aufgeschlagen hat. Der letzte Teilnehmende, der noch im Spiel ist, gewinnt.



Weitergegeben von Valeriu Drăguț aus Rumänien



## RUMÄNIEN

### DIE MAUS UND DIE KATZE

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Die Kinder sind wie ein Bogen aufgestellt, mit dem Gesicht nach innen, und halten sich an den Händen.

An zwei Stellen im Kreis halten die Kinder nicht die Hand. Dies sind die Stellen, an denen „die Katze“ den Kreis betreten und verlassen darf.

In der Mitte des Kreises befindet sich ein Kind, „die Maus“, außerhalb des Kreises ein weiteres Kind, „die Katze“.

Auf einen Ruf der Spielführerin oder des Spielführers, das Spiel zu starten, versucht „die Katze“, „die Maus“ zu fangen.

Die Spielenden aus dem Kreis erleichtern das Entkommen der Maus und ermöglichen den Ein- und Ausstieg aus dem Kreis, indem sie die Arme heben.

„Die Katze“ wird am Passieren gehindert. Der Kreis kann nur durch die beiden Tore betreten werden.

Wenn „die Katze“ „die Maus“ fängt, wählt die Spielführerin oder der Spielführer andere Kinder für diese Rollen aus.

Das Gleiche gilt für den Fall, dass es „der Katze“ nicht gelingt, „die Maus“ innerhalb einer bestimmten Zeit zu fangen.



Weitergegeben von Lavinia Boț-Jurca aus Rumänien



## RUMÄNIEN

### SCHWALBE, VERSCHIEBE DEIN NEST!

Alter: ab 5 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Alle Spielenden bilden Zweiergruppen, die sich gegenüberstehen und sich an den Händen halten. Es gibt mehrere Paare dieses Typs, die das Nest darstellen. In der Mitte spielt ein drittes Kind die Rolle der Schwalbe (die Schwalbe bleibt in dem von den beiden anderen Teilnehmenden gebildeten Nest).

Wenn jemand „Schwalbe, verschiebe dein Nest“ ruft, muss jeder, der sich in einem Nest befindet, dieses verlassen. Spielende dürfen nicht in dasselbe Nest zurückkehren, das sie gerade verlassen haben.

Ein Spielender (eine der Schwalben) bleibt ohne Nest und bewegt sich um die Nester herum, bis die Spielleiterin oder der Spielleiter ruft: „Schwalbe, verschiebe dein Nest!“. Zu diesem Zeitpunkt müssen alle „Schwalben“ ihre Nester verlassen und ein neues finden.

Dies bietet der Schwalbe ohne Nest die Möglichkeit, eines zu finden. Jetzt bleibt ein anderer „Fahl“ ohne Nest und beim nächsten Schrei hat sie/er die Möglichkeit, ein neues Nest zu finden.



Weitergegeben von Lavinia Boț-Jurca aus Rumänien



## RUSSLAND

### BRATPFANNE

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Das Spiel wird mit mindestens acht bis zehn Kindern gespielt. Je mehr Kinder mitspielen, desto besser. Zunächst werden die Kinder in zwei Teams aufgeteilt. Alle stehen Händchen haltend im Kreis und reimen mit den Worten „Bratpfanne, Bratpfanne, komm so schnell wie möglich her!“.

Dann stehen sich zwei Teams Händchen haltend gegenüber.

Das Bratpfannen-Team startet zuerst und ruft „Wessen Seele willst du?“.

Das gegnerische Team wählt eine Person aus dem gegnerischen Team und ruft einen Namen.

Diese Person muss die „Kopplung“ der Hände zweier beliebiger Spielender des anderen Teams mit einem Lauf durchbrechen. Wenn es gelingt, nimmt die-oder derjenige eine oder einen dieser beiden mit in sein eigenes Team, wenn nicht, gehört er oder sie zum ursprünglich gegnerischen Team. Das Spiel geht so lange, bis sich eine Mannschaft völlig „aufgelöst“ hat. Das Spiel geht meist recht schnell voran und ist sehr lebhaft.



Weitergegeben von Natalia Karas aus Russland



## RUSSLAND

### LAPTA

Alter: ab 6 Jahren

Material: Schläger, Bälle

Spielbeschreibung:

"Lapta" ist eine russische Ballsportart, ähnlich dem deutschen Schlagball.

Das Wort "Lapta" heißt übersetzt "Schlagholz". Die Schläger sind flach und breit (etwa 120 Zentimeter lang und vier Zentimeter breit). Der Ball ist klein, leicht und so groß wie ein Tennisball.

Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften gespielt, wobei jede Mannschaft aus mindestens fünf Personen besteht. Das Spielfeld ist rechteckig und kann unterschiedliche Größen haben. Es gibt eine Schlaglinie und zwei Basen.

Nachdem die Kampfrichterin oder der Kampfrichter durch Auslosung ermittelt hat, wer zuerst schlägt, nehmen die Spielenden ihre Positionen ein. Die verteidigende Mannschaft geht zum Feld, während der Schlagmann in der Vorbasis steht. Eine oder einer aus der Mannschaft wirft dem Schlagmann einen Ball zu, der kräftig und genau geschlagen werden muss. Sobald der Ball abgeschlagen wurde, stürmen die Spielenden der schlagenden Mannschaft mit dem Ziel vorwärts, die Mittellinie zu erreichen und zurück zur Heimatbasis zu laufen, während der Ball noch im Spiel ist.

Bei Erfolg erhält jeder Spielende zwei Punkte für seine Mannschaft. Die Feldspielenden können ihren Gegnern einen Lauf wegnehmen, indem Läufer mit dem Ball abgeworfen werden. Nachdem sie oder er einen Gegenspieler getroffen hat, muss der Spielende hinter die Grundlinie oder



an die Heimatbasis rennen, ohne selbst getroffen zu werden. Beide Mannschaften können einander abwerfen, solange irgendein Spielender außerhalb der Grundlinie oder Heimatbasis bleibt. Wenn eine oder ein Feldspieler den Ball fängt, während dieser in der Luft ist, bekommt die Mannschaft einen Lauf zugesprochen. Beim Lapta geht es darum, möglichst viele Punkte zu erzielen.



Weitergegeben von Inna Schmidt aus Russland



## SERBIEN

### SCHWESTERCHEN, WIE VIEL KOSTET DIE MILCH?

Alter: ab 3 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Eine unbegrenzte Anzahl Kinder stehen paarweise im Kreis. Ein Kind stellt „eine Verkäuferin oder einen Verkäufer“ dar, ein Kind kniet und spielt „den Topf mit der Milch“ und ein Kind spielt die Rolle „der Kundin oder des Kunden“. „Die Kundin/der Kunde“ macht sich dann auf der Suche nach dem „Verkäuferpaar“, um bei „der Verkäuferin oder beim Verkäufer“ Milch zu kaufen.

„Die Verkäuferin/der Verkäufer“ ändert jedoch seine Meinung und möchte „die Milch“ nicht mehr verkaufen. Deshalb starten die beiden Kinder ein Rennen, um zu entscheiden, wer „die Milch“ bekommt.

Das Kind, das als erstes „den Topf mit der Milch“ gefangen hat, spielt nun „die Verkäuferin oder den Verkäufer“, die Verliererin oder der Verlierer ist nun „die Kundin/der Kunde“.



Weitergegeben von Emilja Čitanov aus Serbien



## SERBIEN

### EIER ODER FARBE

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Eine Person spielt eine Verkäuferin oder einen Verkäufer, eine ist der Teufel vom Himmel und die übrigen Kinder sind Eier. Die Kinder, die die Eier spielen, stehen nebeneinander und die Verkäuferin oder der Verkäufer flüstert ihnen ins Ohr, welche Farbe sie haben, damit niemand es hört. Der Teufel kommt und klopft an.

Teufel: Klopf klopf

Verkäuferin oder Verkäufer: Wer ist da?

Teufel: Teufel vom Himmel.

Verkäuferin oder Verkäufer: Was brauchen Sie?

Teufel: Ein Ei.

Verkäuferin oder Verkäufer: Welche Farbe?

Der Teufel sagt dazu eine Farbe, die Verkäuferin oder der Verkäufer sagt ihm, ob er ein solches Ei hat oder nicht, und das Ei dieser Farbe rennt davon. Wenn der Teufel sie oder ihn fängt, wird das Ei zum Teufel und der Teufel wird zum Ei.

Die Verkäuferin oder der Verkäufer gibt ihm eine neue Farbe.



Weitergegeben von Emilja Čitanov aus Serbien



## SYRIEN

### MURMELKUGELN

Alter: ab 3 Jahren

Material: Viele bunte Kugeln/kleine bunte Bälle

Spielbeschreibung:

Das Spiel mit den „Murmeln“, eines der berühmtesten Kinderspiele in Syrien vor der Zeit der Technologie, wird von Kindern oft gespielt.

Wer zuerst schießt, wird durch Rückstand bestimmt: Dazu wird eine Linie auf den Boden gezeichnet. Die Spielenden schießen aus einer Entfernung von drei Metern auf die Linie. Die Person, die der Linie am nächsten ist, beginnt. Ein Kreis wird gezeichnet (normalerweise etwa 1,5 bis 3 Meter breit) und 13 „Murmeln“ werden hineingelegt. Die „Murmeln“ sollten kreuzförmig angeordnet sein und einen Abstand von 7,5 Zentimetern haben. Jeder Teilnehmende schießt der Reihe nach von außerhalb des Kreises und versucht, eine Kugel aus dem Ring zu schlagen, während seine Schützin oder sein Schütze im Ring bleibt. Wenn die Schützin oder der Schütze einen Fehlschuss hat, ist der Zug beendet und er nimmt die Schützin oder den Schützen auf. Hat die Schützin oder der Schütze einen Treffer, rollt die Schützin oder der Schütze aber auch aus dem Ring, behält die herausgerollten Murmeln und der Zug ist beendet. Wenn die Schützin oder der Schütze einen Treffer erzielt und im Ring bleibt, schießt der Spielende erneut von der Stelle aus, an der die Schützin oder der Schütze geblieben ist. In jeder neuen Runde schießt eine Person von irgendwo außerhalb des Rings. Wer die meisten Murmeln sammelt, hat gewonnen.



Weitergegeben von Ali Elhaji Hmiedi aus Syrien



## SYRIEN

### SIEBEN STEINE

Alter: ab 5 Jahren

Material: 7 Steine, Softbälle

Spielbeschreibung:

Um dieses Steinspiel zu spielen, braucht man einen Softball, sieben Steine, die übereinandergestapelt werden können und mindestens zwei bis vier Spielerinnen und Spieler in jeder Mannschaft.

Die Grenzen des Spielfeldes werden festgelegt und die sieben Steine in der Mitte der Begrenzungsfläche werden übereinandergestapelt.

Die erste Mannschaft beginnt mit dem Versuch, die Steine mit einem Ball aus einer bestimmten Entfernung umzuwerfen. Diese Mannschaft hat drei Versuche von drei verschiedenen Spielenden, den Steinhaufen umzuwerfen. Gelingt es ihr nicht, den Steinhaufen in drei Versuchen umzuwerfen, ist die andere Mannschaft an der Reihe.

Wenn der Steinhaufen umgefallen ist, muss die Mannschaft zusammenarbeiten, um ihn wieder aufzustellen, bevor er von der gegnerischen Mannschaft mit dem Softball getroffen wird.

Wird eine Person getroffen, muss sie bis zum Ende der Runde aussetzen.

Vollendete Stapel werden mit sieben Punkten bewertet.

Sind alle Spielende vor Ende der Runde ausgeschieden, entspricht die Anzahl der gestapelten Steine der Anzahl der Punkte, die das Team erhält.

Es werden so viele Runden gespielt, wie es die Zeit erlaubt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Weitergegeben von Ali Elhaji Hmiedi aus Syrien



# TÜRKEI

## ZAMBAK ZUMBAK

Alter: ab 3 Jahren

Material: Tücher

Spielbeschreibung:

Mindestens vier Kinder setzen sich in einen Kreis. Ein Kind nimmt sich ein Tuch in die Hand und umkreist die sitzenden Kinder von hinten. Dabei singen sie das Lied vom Spiel, so lange bis das Kind das Tuch hinter eines der sitzenden Kinder fallen lässt.

"yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak"

„Öl zum Verkauf, Honig zum Verkauf, Mein Meister ist verstorben, Ich verkaufe die Jacke meines Meisters, Ist gelb, ist 15 Lira wert, Zambak zumbak, Dreh dich um, schau dich um“.

Sobald es das Tuch fallen lässt, läuft es weg und muss den Kreis einmal herumlaufen. Das sitzende Kind nimmt das Tuch und muss dabei das weglaufernde Kind fangen. Wenn das weglaufernde Kind an der Stelle ankommt, an der das Kind mit dem Tuch saß, hat das Kind gewonnen und kann sich setzen. Das Kind mit dem Tuch ist nun an der Reihe.



Weitergegeben von Simay Furuncü aus der Türkei



# UKRAINE

## FARBE

Alter: ab 3 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Ein Kind steht mit dem Rücken zu den Spielenden. Plötzlich soll es den Namen einer Farbe (Rot, Blau, Gelb usw.) rufen.

Die Spielenden suchen schnell nach der Farbe auf ihrer Kleidung und halten die Farbe fest, damit das Kind sie sehen kann.

Wer die genannte Farbe nicht auf seiner Kleidung hat, beginnt wegzulaufen.

Das Kind, das gefangen wird, ist dann an der Reihe eine Farbe zu nennen.



Weitergegeben von Nataliia Karas aus der Ukraine



## UKRAINE

### 5 NAMEN

Alter: ab 3 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Die erste Spielerin oder der erste Spieler schlägt den Ball mit der Hand auf den Boden und sagt dabei: „Ich kenne fünf Namen von Mädchen: Katya ist eins, Tanya ist zwei, Sveta ist drei, Olya ist vier, Julia ist fünf“. Die Namen müssen schnell und rhythmisch ausgesprochen werden. Man muss jedes Wort mit einer Hand auf den Ball tippen.

Wenn die Spielerin oder der Spieler den Rhythmus eingehalten hat und die Namen richtig ausgesprochen hat, fährt sie oder er fort mit einer anderen Kategorie, zum Beispiel Namen von Jungen („Ich kenne fünf Namen von Jungen: Vanya ist eins, Kolya ist zwei, Petya ist drei, Sasha ist vier, Misha ist fünf“).

Dann kann das Kind auf die gleiche Weise weitere fünf Namen von allem nennen, was ihm in den Sinn kommt: etwa Namen von Städten, Flüssen, Tieren, Bäumen, Vögeln oder Automarken. Wer zuerst zehn Kategorien richtig und in Rhythmus getippt hat, gewinnt.

Wenn eine Person den Ball verliert, einen Fehler macht oder zu lange braucht, um einen Namen zu finden, wird der Ball an den zweiten Spielenden weitergegeben, der von vorne beginnt: „Ich kenne fünf Mädchennamen“. Das Wiederholen der gleichen Namen ist nicht gestattet. Wenn der Ball nach einer Runde wieder zur ersten Spielerin oder zum ersten Spieler zurückkommt, beginnt das Kind ab der Kategorie, bei der es verloren hat.



Weitergegeben von Nataliia Karas aus der Ukraine





# UKRAINE

## WASSERMANN

Alter: ab 4 Jahren

Material: nicht notwendig

Spielbeschreibung:

Die Spielenden wählen einen Wassermann. Sie oder er geht in die Hocke, schließt die Augen und verbirgt sein Gesicht in den Knien. Die anderen legen ihre Hände auf ihren oder seinen Kopf und gehen mit den Worten umher:

„Wassermann, Wassermann, warum sitzt du unter Wasser? Komm für eine Minute, für eine Sekunde raus!“

Nachdem sie den Reim zu Ende gesungen haben, zerstreuen sich alle in verschiedene Richtungen und der Wassermann steht auf und ruft „Stopp!“. Die Spielenden bleiben auf der Stelle stehen, an der sie vom Befehl eingeholt wurden und dürfen diese nicht verlassen. Dann beginnt der Wassermann mit geschlossenen Augen Kinder zu fangen und zu erraten, wen sie oder er gefangen hat. Um den Händen des Wassermanns auszuweichen, können die anderen in die Hocke gehen, sich in verschiedene Richtungen lehnen und auf einem Bein stehen. Nachdem er eine Person gepackt hat, muss der Wassermann diese durch Berührung erkennen und sie beim Namen nennen.

Die gefangene Person führt das nächste Spiel an. Der Wassermann sucht mit geschlossenen Augen anhand von Geräuschen nach Spielenden. Deshalb versuchen diese, so leise wie möglich zu bleiben und nicht zu schnaufen oder zu lachen.



Weitergegeben von Yevhen Oladko aus der Ukraine

## Quellenangabe Icons auf flaticon.com

### Afghanistan

[Afghanistan Icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons")

### Argentinien

[Argentina icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons")

### China

[China icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons")

### Deutschland

[Germany icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons")

### Irak

[Irak Icons erstellt von Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak icons")

### Iran

[Iran icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons")

### Kamerun

[Cameroon icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons")

### Kasachstan

[Kasachstan Icons erstellt von Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan icons")

### Marokko

[Marokko Icons erstellt von Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko icons")

### Rumänien

[Romania icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons")

### Russland

[Russia icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons")

### Schriftsteller

[Schriftsteller Icons erstellt von Iconic Panda - Flaticon](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller icons")

### Serbien

[Serbia icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons")

### Syrien

[Syria icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons")

### Türkei

[Turkey icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons")

### Ukraine

[Ukraine icons created by Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons")



## Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

[www.kreis-viersen.de](http://www.kreis-viersen.de)



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,  
Gleichstellung, Flucht und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für  
Schule und Bildung  
des Landes Nordrhein-Westfalen



## Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt