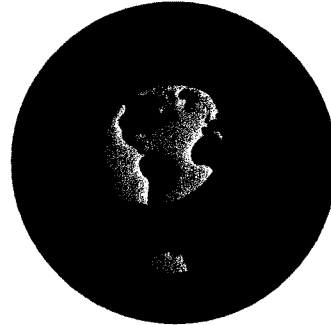


Spiele aus fremden Kulturen

Interkulturelle Erziehung / Integration
durch den Gebrauch von Spielen aus
aller Welt im schulischen Kontext.



Sammlung:

- Portugal: Quilinhos de azar (merda)
- Türkei: Güzellik mi cirkinlik mi?
- Italien: Scopa
- Italien: Boccia
- Frankreich: Boule/Pétanque
- Kroatien: Care, care, gospodare
- Russland: Sovuschka
- Amerika: Sonne oder Mond
- Afrika: Yoté

Spiel aus Portugal

Quilinhos de azar (merda)

Material:

- Kartenset mit Karten von 2 bis Ass.

Vorbereitung für vier Personen:

- Alle vier Bauern/Damen/Könige/Asse aus dem Set herausnehmen.
- Übrige Karten mischen und stapeln.
- Herausgenommene Karten mischen und verteilen (für jeden Spieler vier Karten).

Ziel des Spiels:

- Vier gleiche Karten (bspw. 4 Könige) in der Hand halten.
- So wenig Punkte wie möglich erzielen.

Spielregeln:

- Die Mitspieler dürfen nur ihre eigenen Karten anschauen.
- Es wird immer eine der eigenen Karten am nächsten Spieler weitergegeben, die Karte ist für die am Tausch nicht beteiligten Mitspieler nicht sichtbar.
- Hat ein Spieler vier gleiche Karten, muss er mit der flachen Hand auf den Stapel schlagen. Die anderen Spieler versuchen so schnell wie möglich ihre Hand daraufzulegen.
- Der letzte Spieler, der die Hand draufgelegt hat, muss die oberste Karte auf dem Stapel aufnehmen. Die Zahl der Karte ergeben seine Strafpunkte, die aufgeschrieben werden.
- Wird die Karte sieben vom Stapel gezogen, werden diesem Spieler alle Strafpunkte erlassen.
- Das Spiel wird beendet nach einer bestimmten Anzahl Runden oder einem definierten Punktemaximum.
- Zur Verwirrung kann während des Spiels mit der flachen Hand neben den Stapel geschlagen werden. Der Spieler, der darauf hineinfällt und mit der flachen Hand auf den Stapel schlägt, muss die oberste Karte des Stapels ziehen und erhält die entsprechenden Strafpunkte.

Anmerkung:

- Wird das Spiel mit mehr oder weniger als vier Personen gespielt, müssen die Karten angepasst werden.
- Wenn weniger als vier: Werden weniger Karten aus dem Set herausgenommen.
- Wenn mehr als vier: Werden mehr Karten aus dem Set herausgenommen, dabei nimmt man zuerst alle vier Bauern/Damen/Könige/Asse danach alle vier Zweier/ Dreier etc., weil diese weniger Strafpunkte geben.
- Wichtig ist, dass schlussendlich im Spiel immer Vierer- Paare gebildet werden können.

Ein traditionelles Kinderspiel aus der Türkei

GÜZELLİK Mİ ÇİRKİNLİK Mİ? (Schön oder häßlich?)

Ein Kind wird gewählt und dreht sich zur Wand, die Augen zu. Die anderen Kinder stehen im Raum verteilt und fragen:

Güzellik mi çirkinlik mi? (Schön oder häßlich?)

Das Kind mit geschlossenen Augen antwortet eins von beiden:

güzellik (schön) bzw. *çirkinlik* (häßlich).

Je nach Aufforderung machen die Kinder eine „schöne“ oder eine „häßliche“ Figur. Das Kind dreht sich um und wählt diejenige Figur aus, deren Darstellung ihm am besten gefällt. Dieses Kind darf als nächstes zur Wand gehen.

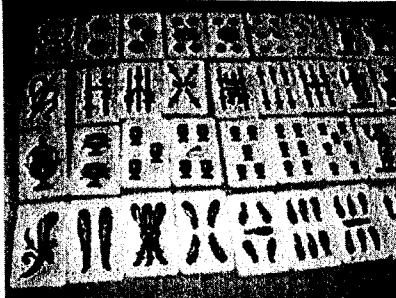
Der Spruch *Güzellik mi çirkinlik mi?* ist so einfach, daß er bald von allen Kindern der Gruppe auf türkisch gesprochen werden kann.

Aussprachehilfe: *çirkinlik*: wie „tschirkinlik“

Ein Spiel aus Italien: Scopa (Kartenspiel)

- Scopa (ital. = Besen) ist ein italienisches Kartenspiel mit 40 Karten. Je nach Variante wird zu zweit oder zu dritt gespielt, aber auch zu viert in Zweierteams. Es gibt auch Spielarten zu sechs Spielern.

Es gibt sowohl beim Aussehen der Karten, bei der Art des Punktezählens als auch beim Ablauf des Spiels unzählige Varianten.



Farben und Werte

Das Spiel besitzt 4 Farben und zwar

Denari/Ori - (Gold-)Münzen (auch Sonnen genannt)
Bastoni - Stäbe
Coppe - Kelche
Spade - Schwerter

Die Karten haben den Wert der Anzahl der abgebildeten Gegenstände. Sind zum Beispiel drei Kelche auf der Karte, so hat die Karte den Wert drei. Die Dame ist acht, das Pferd neun und der König zehn wert.

Punkte

Am Ende einer Runde, wenn alle Karten eingeholt wurden, werden die Punkte bestimmt. Ein Spiel wird bis zu einem Punktestand von 11 oder 21 gespielt.

Es gibt je einen Punkt für den Spieler oder Partei

mit der Münzensieben (Sette bello)

mit den meisten Karten (bei Gleichstand wird dieser Punkt nicht verteilt)

mit den meisten Münzenkarten (hier wird ebenfalls bei Gleichstand kein Punkt verteilt)

mit dem goldenen König (re bello)-->optional

mit den besten Karten jeder Farbe (der primiera-Punkt)-->optional

Dabei wird von jeder Farbe die beste Karte ausgelegt. Die einzelnen Karten haben folgende Werte:

Sieben: 21 Punkte

Sechs: 18 Punkte

Ass: 16 Punkte

Fünf: 15 Punkte

Vier: 14 Punkte

Drei: 13 Punkte

Zwei: 12 Punkte

Bilderkarten: 10 Punkte

Die Sieben hat hier also den höchsten Wert.

Hat ein Spieler eine Münzensieben, eine Stäbesieben, eine Schwertersechs und ein Kelche-Ass, so hat dieser Spieler $21 + 21 + 18 + 16 = 76$ Punkte. Der Spieler, der hier den höchsten Punktestand erreicht, erhält noch einen zusätzlichen Punkt.

Noch weitere Punkte können durch Scopas eingestrichen werden. Eine Scopa ist, wenn ein Spieler alle Karten vom Tisch nehmen kann. Er "fegt" oder "kehrt" den Tisch leer → daher der Name "Scopa" (Besen). Ein Scopa mit dem allerletzten Blatt wird nicht als Extra-Punkt gewertet. Wer den allerletzten Stich gemacht hat, erhält die ggf. liegengebliebenen Karten, wenn danach keine Karten mehr ausgeteilt werden können.

Jeder Spieler spielt je eine Karte aus. Karten können eingestrichen werden, wenn der Wert der gespielten Karte gleich dem Wert einer auf dem Tisch liegenden Karte ist oder der Summe aus mehreren Karten entspricht. Jedoch muss bei der Wahl zwischen dem Einstreichen einer Karte, oder aber einer Kombination aus mehreren Karten, die Variante mit den wenigsten Karten gewählt werden.

Andere Variante: Wenn man eine Karte spielt und eine gleiche Karte auf dem Tisch liegt, so muss man diese nehmen. Ansonsten darf man Punkte auf dem Tisch beliebig zusammenzählen und einstreichen.

Beispiel Liegen auf dem Tisch ein Bauer, eine Fünf, eine Drei und ein Ass, kann mit dem Spielen eines Asses das Ass eingestrichen werden. Durch Spielen einer Vier wird die Drei und das As gewonnen. Wird ein Bauer gespielt, so muss der Bauer eingenommen werden, und nicht die Drei und Fünf.

Das Spiel

Es gibt eine ganze Reihe von Spielvarianten. Dies sind zwei davon:

Zu zweit oder zu dritt:

Jeder Spieler erhält drei Karten und auf den Tisch werden vier Karten offen ausgespielt. Haben die Spieler ihre 3 Karten ausgespielt, erhalten sie die nächsten drei Karten, solange bis alle Karten gespielt wurden.

Zu viert:

Es wird in zwei Gruppen zu Zweien gespielt. Die Gruppen spielen abwechselnd. Das gesamte Blatt wird ausgeteilt (jeder Spieler erhält neun Karten) und vier Karten werden auf den Tisch gespielt. zu sechst [Bearbeiten]

Wird genau gespielt wie zu viert aber entweder mit drei Gruppen mit jeweils zwei Spielern oder zwei Gruppen mit drei Spielern.

Am Ende der Runde wertet jede Gruppe ihre gewonnenen Karten aus.

Ein Spiel aus Italien: Boccia



Konrad Adenauer 1958 beim Bocciaspiel in seinem Urlaubsort Cadenabbia
Boccia ist die italienische Variante des Boule-Spiels, bei dem es darum geht, seine eigenen Kugeln möglichst nah an eine kleinere Zielkugel (Pallino) zu setzen (platzieren) bzw. die gegnerischen Kugeln vom Pallino wegzuschießen (Raffa oder Volo). Boccia wird auch als Präzisionssport bezeichnet. In Kroatien wird Boccia als „boćanje“ oder auch „balote“ bezeichnet (balota, kroat. „Bocciakugel“).

Boccia-Bahn

Anders als in der Freizeitvariante wird Boccia nicht auf Rasen, sondern „auf ebenem und perfekt nivellierten Boden gespielt, eingeteilt in vorschrittmäßigen Bahnen, abgegrenzt durch Umfassungsbretter aus Holz oder andere nicht metallische Materialien. Die Höhe beträgt 25 cm, mit einer Toleranzgrenze von +/- 2 cm.“ Die Bahn ist 26,50 m x 4,50 m breit. Sie ist in Abschnitte unterteilt.

Natürlich können die Bahnbedingungen für den schulischen Kontext angepasst werden.

Regeln

Die Spieler haben je nach Formation (Anzahl der Spieler pro Mannschaft) unterschiedlich viele Kugeln:

- beim Einzel (INDIVIDUALE) hat jeder 4 Kugeln;
- beim Doppel (COPPIA) hat jedes Team insgesamt 4 Kugeln;
- beim Dreier (TERNA) hat jedes Team insgesamt 6 Kugeln.

Nach den internationalen Regeln geht ein Spiel bis 15 Punkte.

Für das Auswerfen des Pallino und der Kugeln gibt es genaue Regeln und Abspielpunkte, die Lage der Kugeln muss auf dem Feld markiert werden.

Es gibt zwei verschiedene Würfe:

Den Raffa-Wurf (Schuss). Dort muss die Kugeln mindestens über die D-Linie geworfen werden. Der Spieler muss ansagen, welche Kugeln (Pallino oder Punktugel) er treffen will.

Den Volo-Wurf (Schuss), der nur einen begrenzten Teil des Bodens berühren darf (darf maximal 40 cm vor der Kugel aufkommen), bei dem ebenfalls das Ziel angesagt werden muss.

Sollten Pallino und Kugel(n) mehr als 13 cm beieinander liegen, darf unter Ansage „Pallino“ die Kugel(n) und der Pallino getroffen werden. Diese Situation muss der Schiedsrichter mit „bersaglio“ ansagen.

Sollten Kugel(n) und Pallino knapp mehr als 13 cm auseinander liegen, heißt dies „sola“.

Der Pallino darf immer durch den Raffa-Wurf getroffen werden.

Nicht regelgerecht getroffene Kugeln werden zurückgelegt. Die Kugeln müssen daher markiert (angezeichnet) werden.

Am Ende zählen die Kugeln, die näher am Pallino liegen als die des Gegners als Punkte, dann wird in die entgegengesetzte Richtung gespielt.

Für die Schule halten wir es für sinnvoll die Regeln zu vereinfachen und auf die jeweilige Stufe anzupassen.

Ein Spiel aus Frankreich: Boule / Pétanque

Grundregeln

Gespielt wird auf jedem Gelände; ein ebenes, glattes Spielfeld oder Banden wie bei der italienischen Variante Boccia bzw. bei der Bowls-Variante sind nicht erforderlich.

Formationen

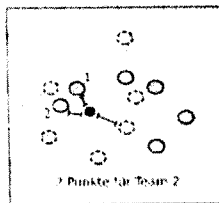
Beim Pétanque stehen einander immer zwei Formationen gegenüber, jede verfügt über die gleiche Anzahl Kugeln. Folgende Formationen sind üblich:

- 1 Spieler gegen 1 Spieler (tête à tête) – 3 Kugeln [4] pro Spieler (6 Kugeln)
- 2 Spieler gegen 2 Spieler (doublette) – 3 Kugeln pro Spieler (12 Kugeln)
- 3 Spieler gegen 3 Spieler (triplette) – 2 Kugeln pro Spieler (12 Kugeln).

Zu Beginn des Spiels wird durch Los ermittelt, welche Mannschaft das Spielgelände aussuchen darf und die erste Zielkugel wirft. Ein beliebiger Spieler der so ermittelten Mannschaft malt einen Wurfkreis oder legt einen Wurfkreis aus Vollmaterial auf die Erde. Aus diesem Kreis wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft die Zielkugel auf 6 bis 10 m. [5]

Der Spieler
der den Kreis zieht
der die Zielkugel wirft
der die erste Kugel wirft
kann, aber muss nicht derselbe Spieler sein.

Nach dem Auswerfen der Zielkugel:
wirft nun ein Spieler derselben Mannschaft eine Kugel in Richtung Zielkugel. (Diese Kugel hat zunächst den Punkt.)
dann wirft ein Spieler der anderen Mannschaft eine Kugel in Richtung Zielkugel. Ist diese näher an der Zielkugel als die Kugel der ersten Mannschaft (die den Punkt hat), ist die erste Mannschaft mit dem Werfen einer Kugel an der Reihe. Ansonsten muss dieselbe Mannschaft weiterwerfen, bis sie den Punkt oder keine Kugeln mehr hat.



Beispiel für die Zählung einer Aufnahme

Es muss immer ein Spieler der Mannschaft, die nicht den Punkt hat, eine Kugel werfen.

Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, kann die andere Mannschaft die noch nicht geworfenen Kugeln spielen.

Am Ende der Aufnahme zählt jede Kugel einer Mannschaft, die näher an der Zielkugel liegt als die Kugeln der anderen Mannschaft einen Punkt. Es können also maximal 6 (bzw. beim Tête-à-tête 3) Punkte pro Aufnahme erzielt werden.

Es gibt zahlreiche Regelfeinheiten. So gilt z. B. für den Fall, dass die Zielkugel auf verbotenes Gelände (ins Aus) gelangt:

Haben beide Mannschaften noch nicht gespielte Kugeln oder keine Kugeln mehr, erhält keine Mannschaft einen Punkt (Null-Aufnahme)

Hat nur eine Mannschaft noch nicht gespielte Kugeln, zählen diese je einen Punkt.

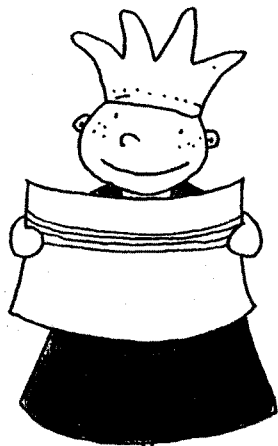
Kugeln, die im verbotenen Gelände liegen oder überqueren sind ungültig;

Auch hier gilt, dass die Regeln für den schulischen Kontext angepasst werden können/sollen.

Kroatien

• Care, care, gospodare •

Ab 3 Spieler



Alle Mitspieler stehen in einer Reihe nebeneinander. Etwa 10 m gegenüber an einer Wand steht der *Kaiser* mit dem Rücken zu den Spielern. Die Spieler fragen: »Care, care, gospodare, koliko je sati?« (»Kaiser, Kaiser, Herrscher, wie spät ist es?«), woraufhin der *Kaiser* eine Zahl nennt, z.B. »Fünf!«. Die Spieler gehen nun fünf Schritte vor, ohne dass der *Kaiser* Blickkontakt aufnimmt. Der Spieler, der als erster beim *Kaiser* ist, wird zum neuen Kaiser.

Rusland

• Sovuschka •

Ab 4 Spieler (1 Spieler = Spielleiter)

Material:
Reifen od. Kreide

(Die Spieler halten einen Stock. Der erste Spieler hält den Stock unten mit einer Hand fest und die anderen greifen nacheinander jeweils mit einer Hand darüber. Wer als letzter den Stock greifen kann, ist der Fänger, die *Nachteule*.)

Auf dem Spielfeld wird ein Kreis gemalt oder ein Reifen als Nest der *Sovuschka* (*Nachteule*) gelegt. Die *Nachteule* hockt im Nest und schläft. Die anderen Spieler sind die *mische* (*Mäuse*), die auf dem Spielfeld herumlaufen. Ruft der Spielleiter: »*Notsch!*« (»*Nacht!*«) bleiben alle Mäuse unbewegt stehen und die *Nachteule* erwacht. Sobald sie eine Maus erwischt, die sich bewegt hat, nimmt sie diese mit in ihr Nest. Ruft der Spielleiter: »*Den!*« (»*Tag!*«) dürfen die *Mäuse* wieder laufen und die *Nachteule* fliegt zurück in ihr Nest. Das Spiel dauert so lange bis die *Nachteule* 4 – 5 *Mäuse* gefangen hat. Dann wird aus den nicht gefangenen *Mäusen* eine neue *Nachteule* ausgewählt.



Amerika

Sonne oder Mond?

Peru

Wer ist stärker, die Sonne oder der Mond?



10-20



10 Min.



Zwei Personen machen vor dem Spiel im Geheimen ab, wer von ihnen Sonne und wer Mond ist. Dann fassen sie sich an den Händen und heben die Arme. So bilden sie zusammen ein Tor. Die anderen Mitspielenden bilden eine Schlange und marschieren immer wieder unter dem Tor durch. Plötzlich senkt sich das Tor und fängt jemand so zwischen den Armen ein. Die gefangene Person muss entscheiden, ob sie lieber zur Sonne oder zum Mond gehören möchte.

Sie steht dann hinter die entsprechende Person. Die anderen Mitspielenden dürfen nicht hören, wen sie wählt! Die Nachfrage «Wer ist Sonne?» bzw. «Wer ist Mond?» muss also flüsternd geschehen. Wenn alle Mitspielenden verteilt sind, messen die zwei Gruppen durch eine Art Seilziehen, welche Gruppe die stärkere ist. Dazu geben sich Sonne und Mond die Hände. Hinter ihnen bilden die Gruppenmitglieder eine

Schlange, indem immer die hinteren die Arme um den Bauch der vorderen schlingen. Dann wird gezogen, bis eine Gruppe am Boden landet.



Afrika

Yoté

Senegal (Zentralafrika)

Übergroßes afrikanisches Mühle-Spiel.



2



20 Min.

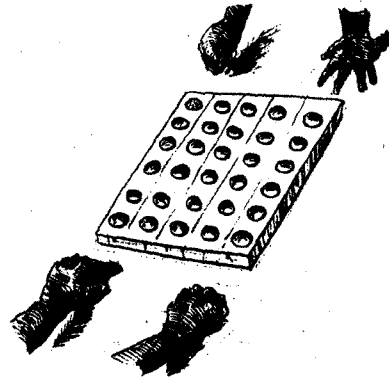


Vor Spielbeginn erhält eine Person als Spielfiguren die Steine, die andere die Holzstücke. Ziel des Spieles ist es, die Spielfiguren seines Gegenübers zu erobern. Eine Person beginnt, indem sie eine eigene Spielfigur in irgendeine Mulde legt. Die andere Person legt ihrerseits ihre erste Spielfigur in eine andere Mulde. Es wird immer abwechselungsweise gelegt oder gezogen. Man muss noch nicht alle Spielfiguren eingesetzt haben, bevor man mit einer schon abgelegten Figur ziehen darf. Man darf also auch eine beliebige Reserve in der Hand behalten und diese erst nach und nach einsetzen.

Gezogen kann von einer Mulde geradeaus nach vorne, hinten, rechts oder links (nicht

Material:

1 Yoté-Brett (oder in einem Rechteck 5 Reihen mit je 6 Löcher, also total 30 in den Boden graben), 12 kleine Steine, 12 kleine Holzstücke



diagonal) in eine leere Nachbarmulde hinein. Gegnerische Figuren gewinnt man, indem eine eigene Figur eine Figur des Gegners gerade (nicht diagonal) überspringen kann. Die übersprungene Figur wird aus dem Spiel genommen und zusätzlich noch eine weitere, beliebige Figur des Gegners. Gewonnen hat, wer alle Spielfiguren des Gegners erobert hat. Das Spiel ist unentschieden, wenn beide Parteien drei oder weniger Figuren im Spiel haben.