

Spiele rund um die Welt



Inhalt

Vorwort

Ballspiele

Afghanistan – Torwächter	4
Argentinien – Ball in die Luft	5
Kamerun - Klatschball	6
Syrien - Herumwirbeln	7
Nigeria - Dem Ball ausweichen	7

Fadenspiele

Ghana - Der Moskito	8
Guyana - Der fliegende Papagei	9
Philippinen - Die Maus	10
Papua Neu Guinea – Der Fischespeer	11

Stockspiele

Ägypten - Fang den Stock	12
Papua Neu Guinea - Kurukuru und Kabele	12
Ruanda - Gutera Uriziga	12
Marokko - Trio	13

Denkspiele

Liberia - Such den Stein	14
Lesotho - Dithwai	15
Dem. Rep. Kongo - Figuren im Sand	16
Tansania – Tarumbeta	17

Brettspiele

Burkina Faso - Yote	18
Ghana - Adi	19
Sri Lanka - Nerenchi	20

Laufspiele

Peru - Hilfe	21
Papua Neu Guinea - Evanema	21
Ägypten - Taia ya taia	22
Philippinen - Dakpanay	22

Spiele mit Murmeln und Steinen

Chile - Murmeln	23
Botswana - Diketo	24
Brasilien - Triff die Münze	25

Reaktionsspiele

Afghanistan - Shasnapanj	26
Dem. Rep. Kongo - Mach meine Füße nach	26
Korea - Ohren zuhalten	27
Angola - Zahlen	27
Tansania - Feuer auf dem Berg	28

Basteln

China - Drachen	29
Venezuela - Piñata	32

Service für Schulen

Vorwort

Spiele rund um die Welt

Kinder brauchen Platz und Zeit zum Spielen. Und Kinder spielen überall: in der Kinderkrippe in Malawi, in Moskauer Schulen, im Flüchtlingslager im Sudan oder auf der Straße in Brasilien.

Oft braucht es nicht mehr als ein Seil oder einen Ball, genau wie bei den hier beschriebenen 32 Spielen aus 25 Ländern. Sie können an jedem Ort der Welt gespielt werden. Das Besondere an diesen Spielen besteht darin, dass sie nichts kosten. Alles, was man dazu braucht, kann man leicht selbst herstellen. Und manches Spiel wird Ihnen sicher bekannt vorkommen...

Kinder haben ein Recht auf Freizeit und Spiel. Das legt die Konvention über die Rechte des Kindes von 1989 in ihrem Artikel 31 fest. Kinder wollen Musik, Filme sehen, ins Theater gehen und vieles mehr. All diese Dinge gehören zur Kultur und machen das Leben schön. Kinder haben das Recht auf ein schönes Leben. Und das beginnt für alle Kinder mit dem Spielen.

Um Kinder auch in Kriegs- und Krisengebieten für ein paar Stunden von ihrem durch Gewalt geprägten Alltag abzulenken, hilft UNICEF beim Aufbau kinderfreundlicher Orte zum Beispiel mit Spiele-Sets, die Volleybälle, Fußbälle, Springseile und Frisbeescheiben enthalten. Nehmen Sie sich Zeit, Spiele rund um die Welt zu entdecken – UNICEF wünscht Ihnen viel Spaß dabei.

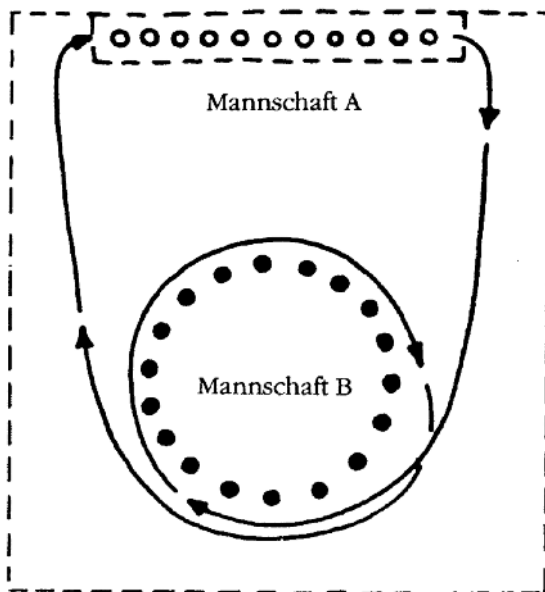
Afghanistan

Torwächter

Nach der Schule spielen die Jungen in Afghanistan gerne auf der Straße das Spiel „Torwächter“. Die Zahl der Mitspieler ist beliebig. Man braucht nur einen kleinen Ball. Die Spieler stehen breitbeinig im Kreis, so dass die eigenen Füße die des Nachbarn berühren. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und bekommt den Ball. Der Spieler in der Mitte versucht den Ball zwischen den Beinen eines Mitspielers durchzurollen. Dieser muss schnell die Füße zusammennehmen, um den Ball aufzuhalten. Wer den Ball durchlässt, scheidet aus. Wenn alle Spieler ausgeschieden sind, beginnt das Spiel von vorne.

Argentinien

Ball in der Luft



Dieses Spiel wird von zwei Mannschaften mit je 15 Spielern gespielt. Das Spielfeld ist ca. 24 Meter (rund 36 Schritte) lang und breit. An einer Seite des Feldes wird eine Markierungslinie eingezeichnet. (Zeichnung)

Die Mitglieder der Mannschaft A stellen sich entlang der Markierungslinie in einer Reihe auf und machen sich zum Losrennen bereit. Die Mitglieder von Mannschaft B bilden einen Kreis mit jeweils einem Meter Abstand zwischen den einzelnen Spielern. Auf das Startzeichen hin laufen die Spieler von Mannschaft A so schnell wie möglich um Mannschaft B herum. Ebenfalls beim Startzeichen beginnen die Spieler von Mannschaft B, sich den Volleyball rückwärts über die Köpfe weg zuzuspielen. Wenn ein Spieler den Ball gefangen hat, ruft er laut die Nummer dieses Wurfes aus.

Die Spieler von Mannschaft A rennen im Kreis um Mannschaft B herum (Zeichnung). Danach rennen sie zu ihrer Markierungslinie zurück. Wenn der letzte Spieler wieder über die Linie gelaufen ist, schreien alle „Halt!“ Die Spieler von Mannschaft B dürfen den in der Luft befindlichen Ball noch zuspielen, dann müssen sie anhalten. Die Anzahl der Würfe wird festgehalten. Die beiden Mannschaften tauschen die Plätze und setzen das Spiel fort. Es gewinnt die Mannschaft, die zum Schluss die meisten Würfe hat.

Kamerun

Klatschball

Die Kinder in Kamerun mögen Spiele mit Klatschen und Rhythmen gerne. „Klatschball“ ist dafür ein gutes Beispiel. Man braucht für das Spiel einen kleinen Gummiball oder eine runde Frucht, z. B. eine Apfelsine oder Grapefruit. Es kann auf jedem etwas größeren Platz gespielt werden. Das Spielfeld wird mit einem Strich in der Mitte geteilt und zwei Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften stellen sich in ihrer Hälfte ungefähr zwei Meter von der Mittellinie entfernt auf. Der erste Spieler wirft den Ball einem Spieler der anderen Mannschaft zu. Während er wirft, klatschen alle einmal in die Hände. Wenn der Ball gefangen wird, stampfen alle mit den Füßen. Dann wird der Ball zur anderen Mannschaft zurückgeworfen und alle Spieler stampfen und klatschen wie beschrieben. So geht es immer weiter. Keiner darf die Mittellinie überschreiten. Fängt ein Spieler den Ball nicht, gibt er ihn an den Werfer zurück und dieser wirft noch einmal.

Dieses Spiel hat keinen Sieger und keinen Verlierer. Es wird nur aus Freude am Rhythmus gespielt.

Syrien

Herumwirbeln

Die Zahl der Spieler ist beliebig. Mindestens ein Ball wird benötigt. Dieser Ball wird auf den Boden geprellt. Bevor man ihn wieder fängt, muss man sich einmal um die eigene Achse drehen. Fängt man den Ball, gibt es einen Punkt. Die Spieler können nacheinander oder gleichzeitig mitmachen, je nachdem wie viele Bälle da sind. Wer die meisten Punkte hintereinander bekommt, hat gewonnen.

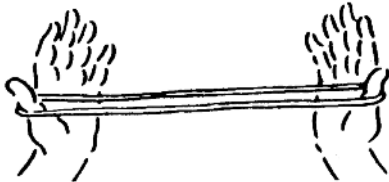
Nigeria

Dem Ball ausweichen

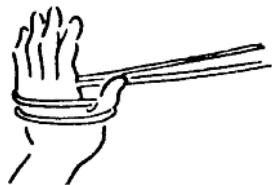
Viele Kinder können mitspielen. Sie brauchen nur einen weichen Gummiball. Die Spieler bilden einen großen Kreis. Einer stellt sich in die Mitte. Ein Spieler aus dem Kreis fängt an und wirft den Ball auf den Spieler in der Mitte. Der muss sich bücken oder dem Ball ausweichen, um nicht getroffen zu werden. Gelingt ihm dies, darf der nächste werfen, und zwar kommt der Reihe nach jeder dran. Wer den Spieler in der Mitte trifft, darf seinen Platz einnehmen. Es kommt darauf an, dass man in die Mitte kommt und dort möglichst lange bleibt.

Ghana

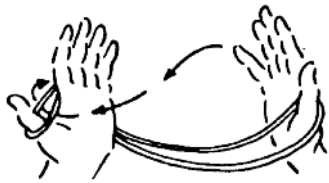
Der Moskito



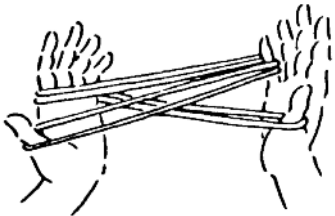
1. Lege die Kordel (2m) um beide Daumen, die Handflächen zum Gesicht gewandt.



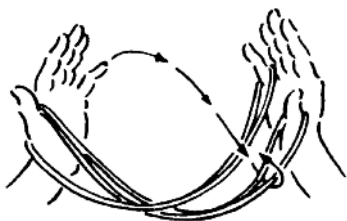
2. Drehe dann die linke Handfläche weg und lege mit der rechten Hand die beiden Schnüre links herum über den linken Handrücken.



3. Nimm mit dem kleinen Finger der rechten Hand die doppelte Schnur zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand auf und...

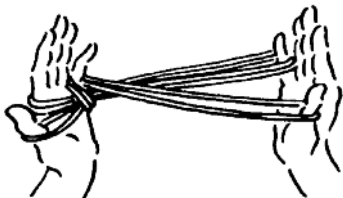


4. ...ziehe fest!



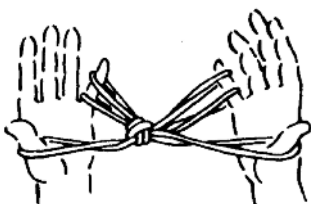
5. Nimm dann mit dem kleinen Finger der linken Hand die doppelte Schnur auf, die zum Daumen der rechten Hand läuft und...

6. ...ziehe fest!



7. Pass auf, dass keine Schlaufe vom Finger rutscht! Hebe nun mit der rechten Hand die doppelte Schnur, die auf dem linken Handrücken liegt, über diese Hand hinweg und...

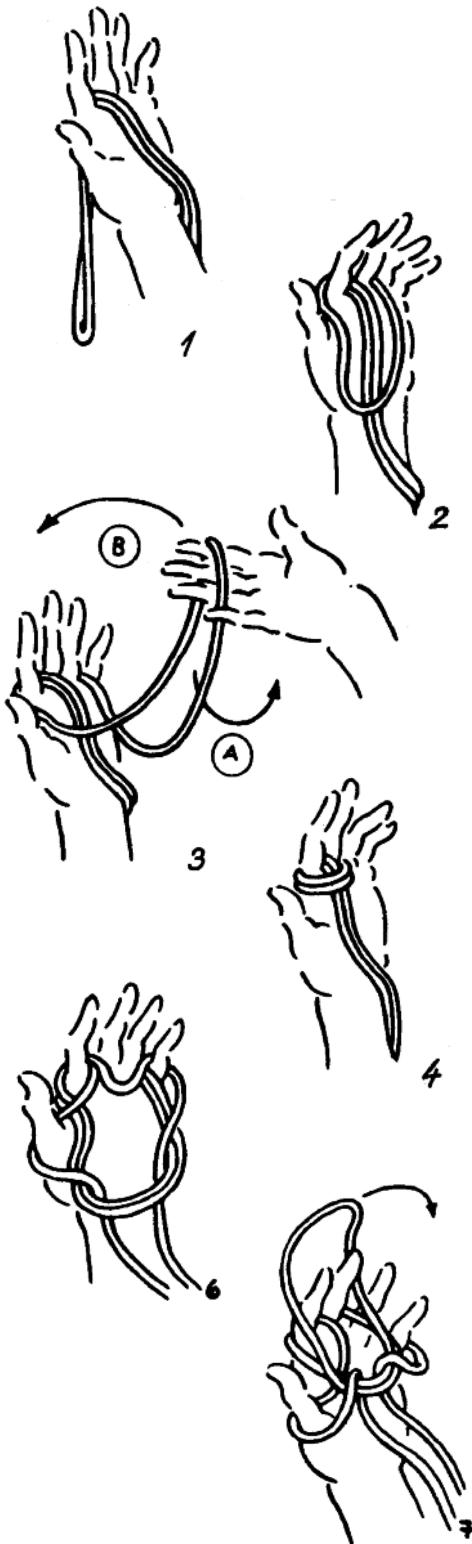
8. ...lass sie fallen. Der Moskito!



9. Um den Moskito zu fangen, klatsch' in die Hände und lass beim Öffnen der Hände die Schlaufen von den kleinen Fingern rutschen. Weg ist der Moskito!

Guyana

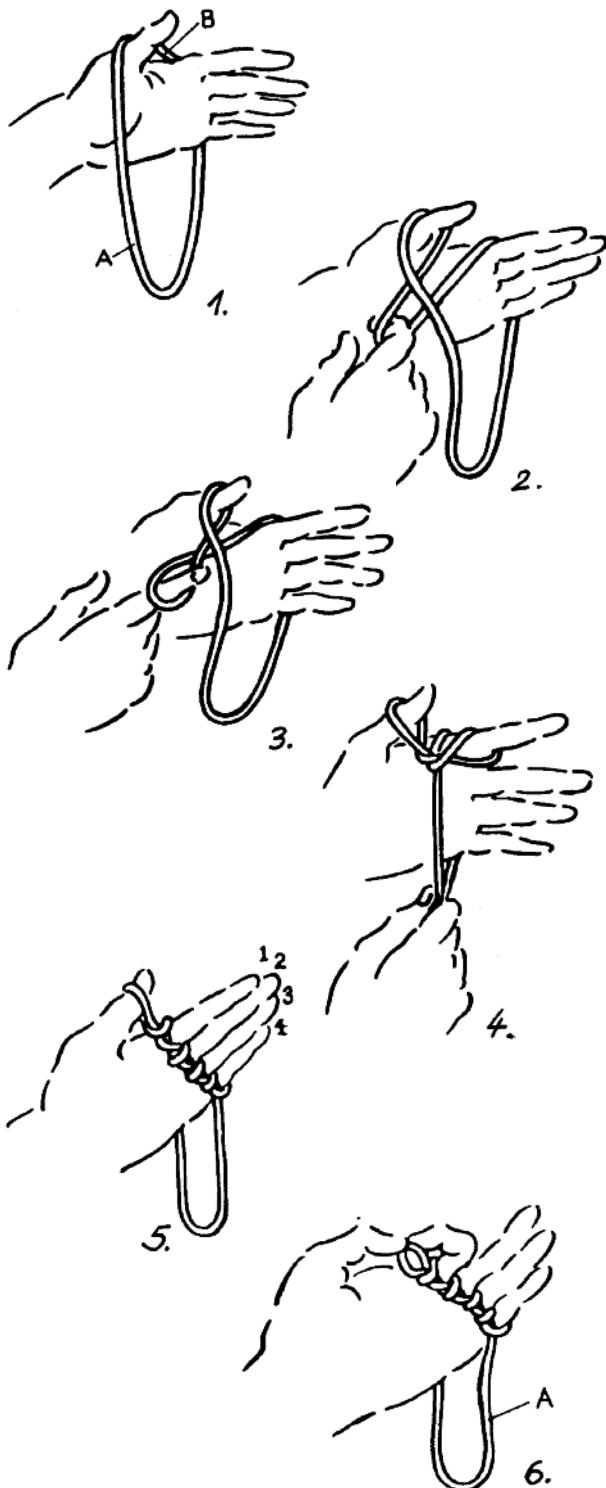
Der fliegende Papagei



1. Man hängt die Kordel zwischen den Zeigefinger und den Mittelfinger der linken Hand und läßt, wie abgebildet, eine längere Schlaufe auf dem Handrücken.
2. Die Schlaufe wird über diese beiden Finger zurückgeführt und zwar so, dass die eine Hälfte der Schlaufe links am Zeigefinger, die andere rechts am Mittelfinger vorbei läuft.
3. Nun macht man mit der vorderen Schlaufe eine halbe Drehung (A) und legt sie wieder über die beiden Finger (B).
4. Festziehen!
5. Unten an den Fingern bildet sich eine Doppelschlaufe, die man bis zum Handgelenk hinunterzieht.
6. Zwei Schnüre hängen jetzt in der Mitte der Schlaufe. Die linke wird über den Daumen und die rechte über den kleinen Finger gehängt.
7. Auf dem Handrücken sieht man jetzt fünf Schlaufen. Dann hebt man die größte davon über Zeige- und Mittelfinger und lässt sie vorne hängen.
8. Der Papagei kann fliegen! Jetzt sorgt man dafür, dass alle Schlaufen vorn an den Fingerspitzen sind. Abwechselnd nimmt man die Fingerspitzen zusammen und auseinander. Wer kann den Papagei am längsten fliegen lassen?

Philippinen

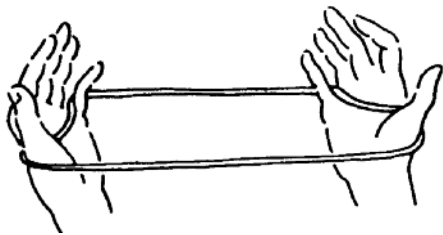
Die Maus



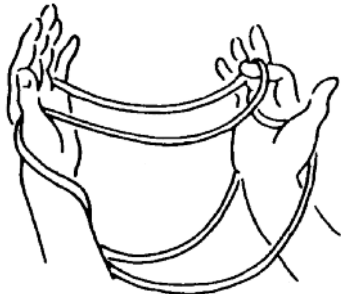
1. Man legt die Schnur über die linke Hand wie abgebildet. Dann nimmt man die Schnur mit dem rechten Zeigefinger von der linken Seite unterhalb des Daumens auf (A) und zieht die Schnur, die hinter dem Daumen hängt, nach vorne (B).
2. Dann macht man mit der Schlaufe auf dem rechten Zeigefinger eine halbe Drehung im Uhrzeigersinn...
3. ...und hängt sie über den linken Zeigefinger und...
4. ...zieht sie fest!
5. Dieser Vorgang wird mit allen anderen Fingern wiederholt, bis über jedem eine Schlaufe liegt.
6. Die Katze lässt die Maus so lange nicht los, wie man die Schlaufe, die über dem Daumen hing, zwischen Daumen und Zeigefinger fest hält. Zieht man an der Schnur A, entwischt die Maus der enttäuschten Katze!

Papua Neu Guinea

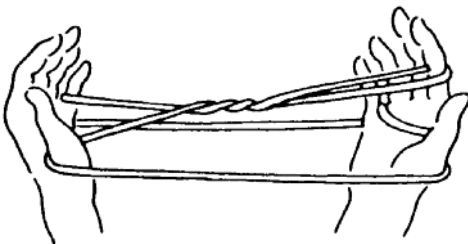
Der Fischspeer



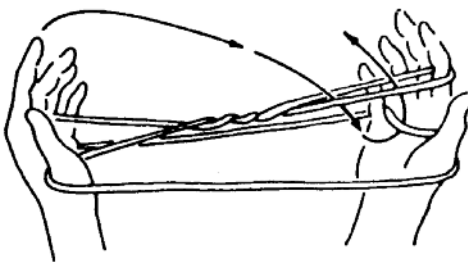
1. Man legt die Kordel (2m) um Daumen und kleinen Finger beider Hände, wie abgebildet.



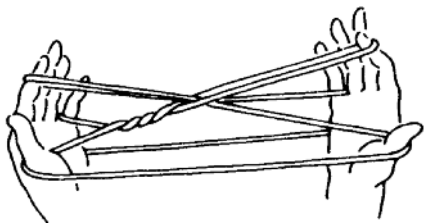
2. Dann steckt man den rechten Zeigefinger von unten unter die Schnur, die über der linken Handfläche läuft, und zieht sie etwas heraus.



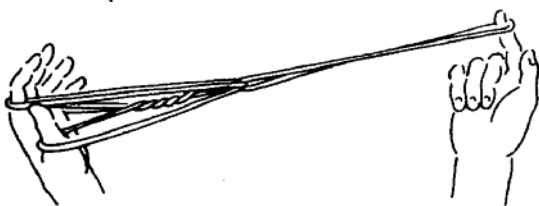
3. Nun dreht man den rechten Zeigefinger mit der Schlaufe dreimal und zieht die Hände auseinander.



4. Dann steckt man den linken Zeigefinger durch die Schlaufe auf dem rechten Zeigefinger und nimm von unten die Schnur auf, die quer über die Handfläche läuft. Man zieht sie durch die Schlaufe...



5. ...und nimmt die Hände wieder auseinander.



6. Nun lässt man die Schlaufen von Daumen und kleinem Finger rutschen, und fertig ist der Fischspeer.

Ägypten

Fang den Stock

Eine beliebige Anzahl von Kindern kann mitmachen. Jeder Spieler braucht einen ungefähr 1,5 Meter langen Stock. Die Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstand von ungefähr 2,5 Metern von einander. Jeder hält seinen Stab senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald der Spielleiter „Wechsel!“ ruft, lässt jeder seinen Stock los und rennt zum Nachbarn. Man muss versuchen, den Stock zu fassen, bevor er umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Das Spiel geht solange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser ist Sieger.

Ruanda

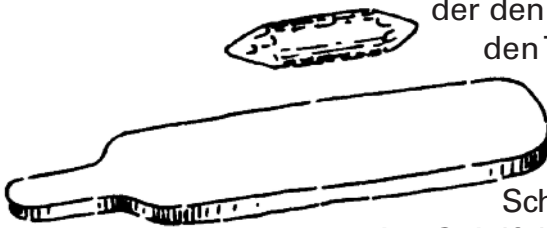
Gutera Uriziga

Mit Stöcken und Reifen spielen Kinder auf der Straße „Gutera Uriziga“. Jede beliebige Zahl von Kindern kann mitspielen. Ein Spielleiter wird gewählt. Jeder Spieler braucht einen Stock von ungefähr 1,5 Meter Länge. Der Spielleiter braucht einen großen Reifen. Die Spieler stellen sich mit ihren Stöcken Schulter an Schulter in einer Reihe auf. Der Spielleiter steht an einem Ende der Reihe in einer Entfernung von ca. 15 Metern. Die Spieler halten ihre Stöcke wurfbereit. Dann rollt der Spielleiter den Reifen vor der Reihe der Spieler entlang, die versuchen, ihren Stock durch den Reifen zu werfen. Wer es schafft, bekommt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Marokko

Trio

Dieses marokkanische Spiel ähnelt dem Baseball, dem Nationalsport der Vereinigten Staaten. Trio wird von zwei gleich großen Mannschaften gespielt. Man braucht dazu einen Schläger von ca. 35 cm Länge und einen „Trio“, ein an beiden Enden angespitztes Stück Holz, das etwa 10 cm lang ist (s. Abb.). In eine Ecke des Spielfelds wird ein Stein gelegt, der den Stützpunkt markiert. Eine Mannschaft schlägt den Trio ins Feld. Die andere muss ihn fangen.



Der erste Spieler legt den Trio vor den Stützpunkt auf den Boden. Er versucht, ihn mit dem Schläger so zu treffen, dass er so weit wie möglich ins Spielfeld hinausfliegt. Wird der Trio von der anderen Mannschaft gefangen, scheidet der Spieler, der den Trio geschlagen hat, aus. Fällt der Trio auf den Boden, hebt einer der Fänger ihn auf und versucht, ihn auf den Stützpunkt zu werfen. Trifft er oder fällt der Trio näher an den Stützpunkt als der Schläger lang ist, scheidet der Spieler am Stützpunkt auch aus. Andernfalls bekommt die Mannschaft des schlagenden Spielers einen Punkt. Dann ist der nächste Spieler dran. Das Spiel geht so lange weiter, bis jedes Mitglied der Mannschaft den Trio einmal ins Feld geschlagen hat. Danach hat die andere Mannschaft den Aufschlag. Wenn ein Spieler den Trio dreimal hintereinander nicht trifft, scheidet er aus. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Papua Neu Guinea


Kabele

Ein Junge wirft eine große Frucht in die Luft. Die anderen versuchen, die Frucht noch in der Luft mit ihren Speeren oder langen Stöcken zu treffen. Jeder Treffer gibt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

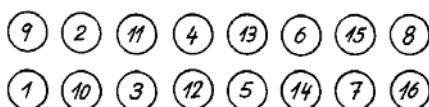
Liberia

Such den Stein

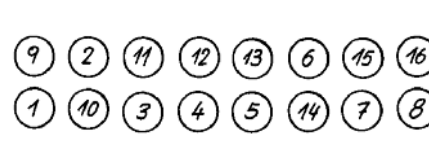
Dieses Logik-Spiel spielen die Kpelle-Kinder in Liberia, einem Land an der Westküste Afrikas, nahe dem Äquator. Die Kinder legen 16 nummerierte Steine in zwei Reihen von je acht nebeneinander. Ein Spieler dreht sich um und die anderen suchen einen Stein aus, den er raten soll. Der Spieler, der rät, darf viermal fragen: „In welcher Reihe liegt der Stein?“ und nach jeder Antwort die Steine nach einem bestimmten System umsortieren. Das hilft ihm, den richtigen Stein herauszufinden. Schafft er es, bekommt er einen Punkt und der nächste ist dran. Wer die meisten Punkte bekommt, gewinnt.


 Hier ein Beispiel:
 Stell dir vor, der ausgewählte Stein hat die Nummer 2.


Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“
 Antwort: „In der oberen.“


 Der Spieler vertauscht nun die Steine mit den ungeraden Zahlen der oberen Reihe mit den darunter liegenden.

Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“
 Antwort: „In der oberen!“


 Der Spieler weiß jetzt, dass der Stein eine gerade Zahl hat. Er tauscht die Steine der oberen Reihe, deren Zahl durch vier teilbar ist, gegen die darunter liegenden aus (4-12, 8-16).

Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“
 Antwort: „In der oberen!“


 Der Stein kann nur die Zahl 2 oder 6 haben.
 Der Spieler vertauscht 2 gegen 10.

Frage: „In welcher Reihe liegt der Stein?“
 Antwort: „In der unteren.“

Der gesuchte Stein muss der mit der Nummer 2 sein.
 Die Antwort stimmt.

Lesotho

Dithwai

Dieses Spiel wird draußen gespielt. Es stammt von den Kindern aus Lesotho, einem kleinen Land an der Südspitze Afrikas. Bis zu acht Jungen und Mädchen können mitmachen. Jeder Spieler baut sich aus Sand einen Kral mit einer Seitenlänge von ca. 22 cm und einer Höhe von 3 cm. Ein richtiger Kral ist übrigens ein Pferch in einem afrikanischen Dorf.



Spielregel:

Jeder Spieler legt zehn Steine in seinen Kral, die Rinder darstellen sollen. Der erste schaut sich seine Steine genau an und

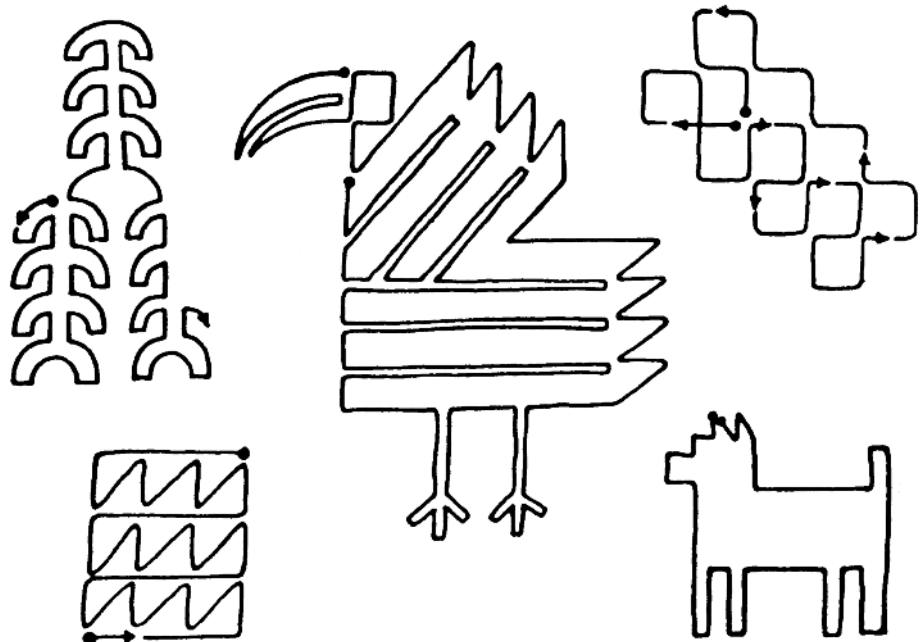
sagt zu den anderen: „Ich prüfe mein Vieh.“ Die anderen antworten:

„Hast du es dir angesehen?“ Dann hält er sich die Augen zu und die anderen nehmen sich jeder einen Stein aus seinem Kral und legen ihn in ihren eigenen. Der erste Spieler macht die Augen wieder auf und versucht seine Steine, die weggenommen wurden, wieder zu erkennen. Schafft er es, bekommt er sie zurück, sonst hat er sie verloren. Der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wer die meisten Steine hat, ist Sieger.

Demokratische Republik Kongo

Figuren im Sand

Die Kinder des Shongo-Volkes im früheren Zaire (heute Demokratische Republik Kongo) leben in kleinen Dörfern. Es macht ihnen Spaß, selbst Spiele zu erfinden, wie z.B. „Figuren im Sand“. Es geht darum, mit einer einzigen, ununterbrochenen Linie ein Muster oder eine Figur in den Sand zu zeichnen. Auf einer schon gezogenen Linie zurückzugehen ist nicht erlaubt. Wer neu ansetzen muss, um ein Muster zu beenden, hat einen Fehler begangen. „Figuren im Sand“ könnt ihr zu mehreren spielen. Stellt fest, wem die meisten Muster einfallen und wer seine Figuren zuerst fertig hat.



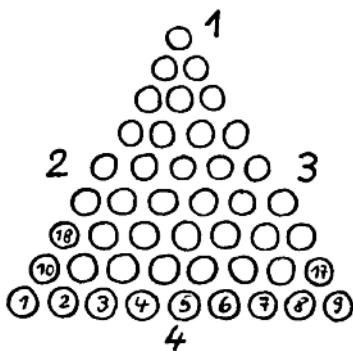
Tansania

Tarumbeta

Tarumbeta wird von den Kindern in Nordost-Tansania gespielt. 45 Bohnen werden in der Form eines Dreiecks ausgelegt. Die unterste Reihe hat neun, die nächste acht, die darauf folgende sieben Bohnen usw. Tarumbeta wird von vier Kindern gespielt. Ein Spieler, der „Chef“, sitzt an der Spitze des Dreiecks als Schiedsrichter. Je ein Spieler sitzt an jeder Seite des Dreiecks als Schiedsrichter. Der vierte Spieler, der „Herausforderer“, sitzt mit dem Rücken zum Spiel an dessen Unterseite.

Spielregeln:

Spieler 2 und 3 nehmen abwechselnd die Bohnen weg. Sie fangen immer mit der untersten Reihe an und gehen immer höher, bis alle Reihen leer sind. Jeder der beiden nimmt jeweils die Bohne aus der Reihe, die ihm am nächsten liegt, d.h. von außen nach innen. Jedes Mal, wenn eine Bohne weggenommen wird, klatscht der Schiedsrichter in die Hände. Der Herausforderer muss dann die Nummer der Bohne rufen, ohne dass er das Dreieck sieht. Er darf aber nicht rufen, wenn die erste Bohne aus der Reihe genommen wird.



Beispiel:

Spieler 2 nimmt als erste Bohne 1. Der Schiedsrichter klatscht, aber der Herausforderer bleibt still. Spieler 3 nimmt Bohne 9, der Schiedsrichter klatscht und der Herausforderer ruft „Neun!“ Spieler 2 nimmt dann Bohne 2, usw. mit Bohne 8, 3, 7, 4, 6 und 5 bis die Reihe leer ist.

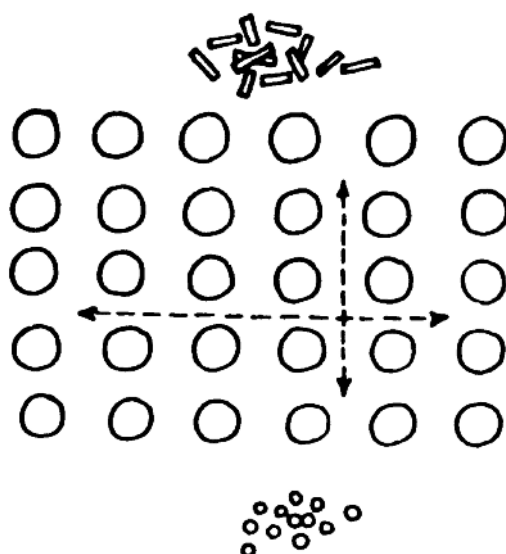
Wenn Bohne 10, die erste der zweiten Reihe, weggenommen wird, bleibt der Herausforderer wieder ruhig, obwohl der Schiedsrichter klatscht. Er ruft die Nummern, wenn Bohne 17, 11, 16, 12, 15, 13 und 14 weggenommen werden. So geht das Spiel weiter, bis die letzte Bohne weggenommen worden ist und der Herausforderer „fünfundvierzig“ ruft. Die Kinder lernen dieses Spiel in Tansania zuerst mit einem Dreieck aus zehn Bohnen, bevor sie die viel schwierigere Variante mit 45 Bohnen versuchen.

Burkina Faso

Yote

Dieses Spiel spielt man zu zweit. Was man dazu braucht, lässt sich leicht beschaffen.

Zunächst macht man auf dem Boden fünf Reihen mit je sechs Löchern. Ein Spieler bekommt als Spielmarken zwölf Kieselsteine, der andere zwölf Stöckchen. Das Ziel besteht darin, dem Gegner alle Spielmarken wegzunehmen. Man kann eine Spielmarke schlagen und vom Spielfeld entfernen, wenn man sie mit der eigenen Spielmarke in gerader Linie überspringt, also nach oben oder unten, oder seitlich, aber nicht diagonal. Die Spielmarke, die man schlägt, muss in einem Loch direkt neben der eigenen liegen und dahinter muss ein leeres Loch sein. Wenn noch weitere Stücke des Gegners im Weg sind, können sie ebenfalls entfernt werden. Ein Spieler beginnt damit, einen Kieselstein in irgendein Loch zu legen. Der Gegner legt in irgendein leeres Loch ein Stöckchen. Es darf immer nur ein Stück gesetzt werden. Die Spielmarken können in andere leere Löcher versetzt werden, aber immer nur in gerader Linie nach oben, unten oder seitlich, nie diagonal. Ziel ist es, die Spielmarken des Gegners von Anfang an zu entfernen. Ein paar der eigenen hebt man sich für später auf, weil man sie noch brauchen wird!

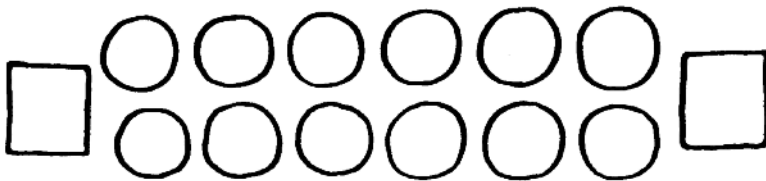


Wenn beide Spieler nur noch drei Spielmarken auf dem Feld haben, endet das Spiel unentschieden.

Ghana

Adi

Dieses Spiel aus Ghana spielt man zu zweit. Es heißt Adi, weil die Kinder in Ghana Samen der Aditi-Büsche benutzen, die auf den Feldern wachsen. Man kann aber auch Sonnenblumenkerne oder Kieselsteine nehmen. Das Spielbrett hat zwei Reihen mit sechs Kuhlen, die Häuser genannt werden. An jedem Ende des Bretts ist ein Schatz. Jeder Spieler sammelt die gewonnenen Samen in dem Schatz auf seiner rechten Seite. Man kann aber auch einfach auf irgendeiner Unterlage mit Kreide Kreise als Häuser und Quadrate als Schatz aufmalen.



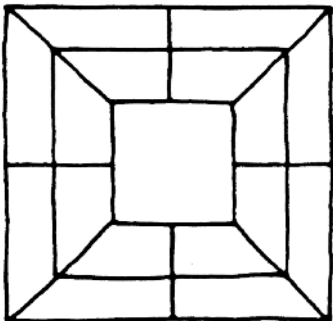
Zu Beginn des Spiels werden in jedes der zwölf Häuser vier Samen gelegt. Ein Spieler beginnt damit, dass er aus irgendeinem Haus auf seiner Seite alle Samen heraus-

nimmt. Diese verteilt er dann einzeln gegen den Uhrzeigersinn in die Häuser wobei er rechts von dem ausgeleerten beginnt. Fällt der letzte Samen in ein Haus, das Samen enthält, so nimmt er diese auf und verteilt sie wie vorher. Sobald der letzte Samen die im Haus vorhandenen auf vier ergänzt, darf der Spieler sie in seinen Schatz legen. Jeder ist so lange an der Reihe, bis er vier Samen in seinen Schatz tun kann, oder der letzte Samen in ein leeres Haus kommt. Dann kann der nächste alle Samen aus einem beliebigen Haus auf seiner Seite herausnehmen und sie verteilen wie vorher beschrieben. Die Strategie beider Spieler besteht darin, dass möglichst keine Dreiergruppen von Samen auf dem Spielfeld gebildet werden.

Wer mehr als 24 Samen in seinem Schatz hat, ist Sieger.

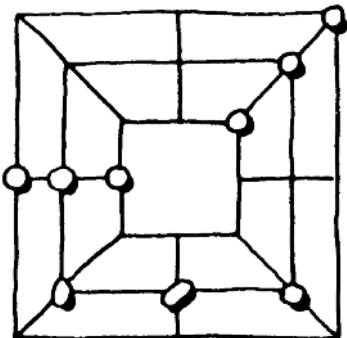
Sri Lanka

Nerenchi



Man zeichnet das Spielfeld so groß wie man es will auf ein Stück Papier oder direkt auf den Boden. Jeder Spieler braucht zwölf Steine. Ein Spieler hat helle, der andere dunkle Steine

Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen leeren Kreuzungspunkt, das heißt an eine Stelle, wo zwei oder drei Linien zusammentreffen. Jeder Spieler versucht, ein Nerenchi zu bilden, das sind drei Steine derselben Farbe auf gerader Linie. Er versucht auch, seinen Gegner an der Bildung eines Nerenchi zu hindern. Wenn es einem Spieler gelungen ist, ein Nerenchi herzustellen, darf er einen Stein seines Gegners entfernen, allerdings nicht aus einem vollständigen Nerenchi. Die entfernten Steine dürfen nicht wieder verwendet werden. Wenn alle 24 Steine gesetzt wurden, können sie von einem Kreuzungspunkt zum nächsten bewegt werden. Ein Spieler kann die Steine eines seiner eigenen Nerenchis bewegen. Wenn er die gerade Linie wieder herstellt, kann er wieder einen gegnerischen Stein wegnehmen.



Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler nur noch zwei Steine auf dem Spielfeld hat oder wenn beide Spieler so blockiert sind, dass sie keinen Zug mehr machen können.

Wer kennt das Spiel vielleicht schon?

Peru

Hilfe

Bei diesem Jagdspiel aus Peru können vier bis zehn Kinder mitmachen. *So wird der Jäger ausgewählt:*

Ein Spieler hält seine Hand mit der Innenfläche nach oben auf. Alle anderen Spieler legen ihre Zeigefinger auf die Handfläche. Ohne Warnung schließt der eine Spieler plötzlich seine Hand. Wer seinen Finger nicht schnell genug wegziehen kann, wird Jäger. So wird „Hilfe“ gespielt: Der Jäger läuft hinter den anderen her und versucht sie zu fangen. Wenn ein Spieler in Gefahr ist, gefangen zu werden, ruft er „Hilfe!“ Er ist gerettet, sobald ein anderer Spieler seine Hand nimmt. Rettet ihn niemand und er wird gefangen, so wird er selbst Jäger. Man kann so lange spielen, wie man will.

Papua Neu Guinea

Evanema

Die Motus von Papua Neu Guinea, einer Insel nördlich von Australien, haben viele Traditionen ihres Volkes bewahren können. Sie leben auf dem Land und ernähren sich von Fischfang und Jagd. Die Motus halten es für wichtig, dass die Jungen frühzeitig ihre Fähigkeiten entwickeln, die sie später als gute Jäger brauchen. Dazu dienen auch ihre Spiele. Evanema ist ein Spiel, mit dem die Kinder der Motus ihren Gleichgewichtssinn trainieren. Viele kräftige Jungen, meist ältere, stellen sich mit dem Gesicht zueinander in zwei Reihen auf. Jeder legt seinem Gegenüber die Hände fest auf die Schultern. Ein kleinerer Junge klettert am Ende der Reihe auf die ausgestreckten Arme und geht vorsichtig die Reihe entlang. Die Reihe wird immer wieder von hinten aufgeschlossen, bis der balancierende Junge fällt oder müde wird. Dann ist der nächste dran. In diesem Spiel gibt es keinen Verlierer, denn die Motus finden es wichtig, dass alle Kinder gesund und kräftig heranwachsen, damit sie später gute Jäger werden.

Ägypten

Taia ya taia

Dieses Fangspiel sieht man in Ägypten und in vielen Ländern der Sahara-Region Nordafrikas. Die Größe des Spielfelds wird nach der Zahl der Mitspieler bestimmt. Es kann jede Größe haben, aber je kleiner es ist, desto aufregender wird das Spiel. Ein Spieler beginnt das Spiel. Die anderen bilden hinter ihm eine Linie. Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht sich um und ruft: „Taia ya taia“. Dann hüpfert er auf einem Bein davon und die anderen laufen hinter ihm her. Jeder muss ihn abschlagen und er versucht dasselbe bei denen, die ihn erwischen haben.

Schafft er es, ist der andere dran und das Spiel beginnt von vorne. Auch wenn einer über den Rand des Spielfelds tritt, ist er dran.

Philippinen

Dakpanay

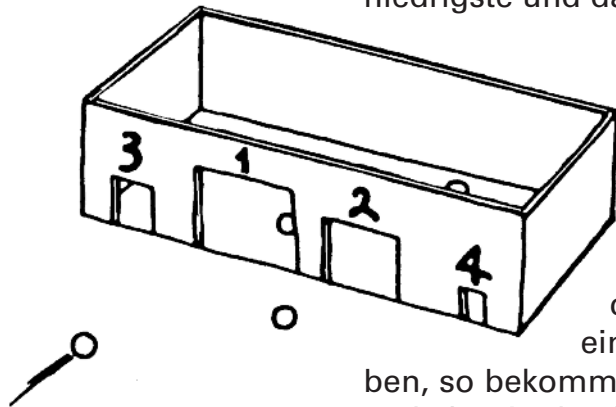
Dieses Fangspiel ist auf den Philippinen beliebt. Bis zu zwanzig Kinder können mitmachen. Vier oder fünf große Kreise werden auf dem Boden gezogen (3 Meter oder drei lange Schritte im Durchmesser). Die Spieler rennen von einem Kreis zum anderen und der Jäger muss versuchen, sie zu fangen. Er darf die Kreise aber nicht betreten, sondern muss sie entweder greifen, wenn sie von einem Kreis zum anderen laufen oder auch im Kreis, ohne die Linie zu überschreiten. In einem Kreis, der vorher bestimmt wird, sind die Spieler in Sicherheit. Dort darf der Jäger nicht eingreifen.

Wer sich fangen lässt, wird selbst Jäger.

Chile

Murmeln

Überall auf der Welt spielen Jungen und Mädchen gerne Murmeln. Hier ist ein Murmelspiel aus Chile für drei oder mehr Mitspieler. Man nimmt einen Schuhkarton und schneidet auf einer Seite vier Tore von unterschiedlicher Größe aus. Jedes Tor erhält eine Nummer, und zwar das größte die niedrigste und das kleinste die höchste Nummer.



Ein Spieler wird zum Besitzer bestimmt und bekommt einen Beutel mit Murmeln. Alle anderen bekommen fünf Murmeln und setzen sich zwei Meter von dem Karton entfernt hin. Nacheinander versuchen sie, eine Murmel durch eines der Tore zu rollen. Geht ein Wurf daneben, so bekommt der Besitzer die Murmel. Rollt die Murmel aber in den Karton, so gibt der Besitzer dem Spieler die Anzahl Murmeln, die auf dem Tor steht, durch das die Murmel gerollt ist. Hat ein Spieler keine Murmeln mehr, scheidet er aus. Wer die meisten Murmeln sammelt, hat gewonnen.

Botswana

Diketo

Dieses Spiel ist sehr beliebt bei Mädchen in Botswana, einem kleinen Land an der Südspitze von Afrika. Zwei bis vier können mitspielen. Für Diketo braucht man neun kleine Steine und eine Kuhle im Sand.

Spielregel:

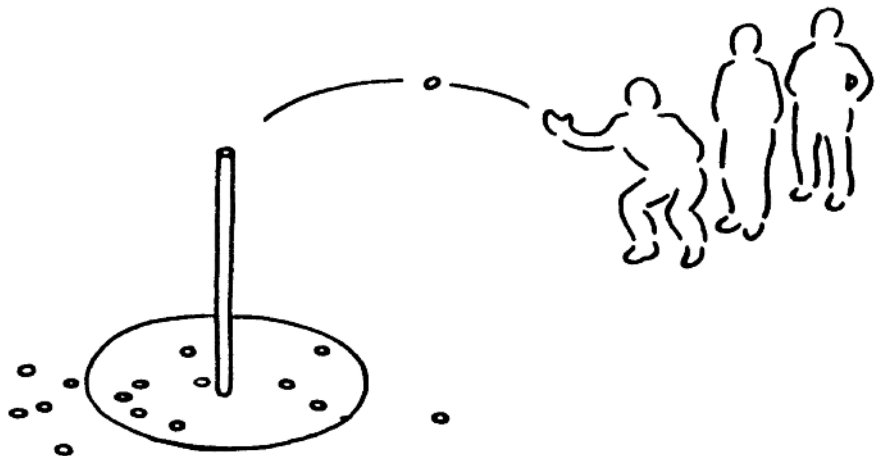
Acht Steine werden in die Kuhle gelegt. Der Spieler wirft den neunten Stein in die Luft. Mit der gleichen Hand nimmt er schnell alle Steine aus der Kuhle und fängt den neunten, bevor er den Boden berührt. Schafft man das nicht, ist der nächste dran. Sonst darf man folgendermaßen weiterspielen: Diesmal legt der Spieler nur sieben Steinen in die Kuhle, beim nächsten Mal wieder einen weniger, bis keiner mehr übrig ist. Wenn man so eine ganze Runde beendet hat, bekommt man einen Punkt. Macht man zwischendurch einen Fehler, so kann der Spieler, wenn er wieder an der Reihe bist, da weitermachen, wo er aufgehört hat. Das heißt, wenn man den Fehler bei sechs Steinen gemacht hat, fängt man wieder bei sechs Steinen an.

Wer die meisten Punkte bekommen hat, gewinnt.

Brasilien

Triff die Münze

Man kürzt einen Stock – zum Beispiel einen alten Besenstiel – auf 30 bis 45 cm Länge. Dann zieht man einen Kreis auf dem Boden mit einem Durchmesser von rund 50 cm, steckt den Stock in die Mitte und klopft ihn fest. Auf die Spitze des Stockes legt man eine Münze. Alle Spieler stehen in einer Reihe, etwa einen Meter (3 Schritte) vom Rand des Kreises entfernt. Das Spiel besteht darin, mit einer Münze nach der Münze auf dem Stock zu werfen, so dass sie herunterfällt und außerhalb des Kreises landet. Wer das schafft, erhält einen Punkt und darf solange weitermachen, bis er nicht mehr trifft. Wenn jemand daneben wirft oder wenn die Münze innerhalb des Kreises hinfällt, kommt der nächste Spieler an die Reihe.



Afghanistan

Shash na panj

Afghanische Kinder nennen dieses Spiel „Shash na panj“; das heißt „fünf statt sechs“. Viele Kinder können mitspielen. Zuerst wird ein Spielleiter gewählt. Er gibt jedem Spieler eine Nummer, die dieser sich gut merken muss. Jeder muss auch die Nummern der anderen behalten. Der Spielleiter eröffnet das Spiel, indem er eine Nummer ausruft. Der Spieler dieser Nummer ruft schnell eine andere Nummer usw. Ruft ein Spieler eine Nummer, die es im Spiel gar nicht gibt, oder macht er eine zu lange Pause, scheidet er aus. Der Spieler, der am längsten im Spiel bleibt, gewinnt.

Demokratische Republik Kongo

Mach meine Füße nach

Allen Kindern, die sich gerne neue Tanzschritte ausdenken, gefällt das Spiel „Mach meine Füße nach“. Sechs bis zehn Spieler bilden einen Kreis. Einer wird zum Vortänzer bestimmt und stellt sich in die Kreismitte.

Ein Spieler aus dem Kreis wird als Spielleiter gewählt. Er beginnt, einen Rhythmus zu klatschen. Alle anderen klatschen mit. Der Vortänzer stellt sich vor den Spielleiter und macht einige Tanzschritte nach dem Rhythmus. Wenn er aufhört, versucht der Spielleiter die Tanzschritte nachzumachen. Gelingt ihm dies, wird er Vortänzer und jemand anders Spielleiter. Dann beginnt das Spiel von vorn. So geht es weiter, bis jeder einmal Vortänzer war.

Korea

Ohren zuhalten

Dieses koreanische Spiel ist bei Kindern und Erwachsenen beliebt. Beliebiger viele Spieler können dabei mitmachen. Die Spieler sitzen im Kreis. Einer beginnt als Spielleiter und hält sich beide Ohren zu. Der Spieler links von ihm hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu, der rechts von ihm mit der linken Hand das linke Ohr. Dann nimmt der Spielleiter beide Hände runter und zeigt auf einen anderen Spieler im Kreis. Der neue Spielleiter hält sich wieder beide Ohren zu, der Spieler links von ihm hält sich wieder das rechte Ohr mit der rechten Hand zu und der Spieler rechts von ihm das linke Ohr mit der linken Hand. Das Ganze muss schnell gehen. Der neue Spielleiter zeigt dann wieder auf einen anderen Spieler usw. Jeder Spieler, der zu langsam ist oder einen Fehler macht, scheidet aus. Wer am längsten im Spiel bleibt, hat gewonnen.

Angola

Zahlen

Dieses einfache Spiel ist bei den Mbundu-Kindern in Angola beliebt. Acht bis zwanzig Kinder und ein Spielleiter können mitspielen. Die Spieler gehen im Kreis. Wenn der Spielleiter eine Zahl zwischen eins und fünf ruft, laufen die Spieler sofort zu Gruppen in der Größe dieser Zahl zusammen. Ist eine Gruppe zu groß oder zu klein, scheiden diese Spieler aus.

Für das Spiel kann man auch einmal die Zahlen in der Sprache der Mbundu-Kinder verwenden:

eins	mosi
zwei	vali
drei	tatu
vier	gualla
fünf	talü

Tansania

Feuer auf dem Berg

Beliebig viele Jungen und Mädchen können bei diesem Spiel mitmachen. Einer ist der Spielleiter. Alle Spieler legen sich auf den Rücken. Sie bestimmen ein Wort oder einen Namen als Losungswort. Wenn der Spielleiter das Losungswort ruft, müssen alle schnell aufstehen. Das Spiel beginnt damit, dass der Spielleiter ruft: „Feuer auf dem Berg!“ Alle Spieler antworten: „Feuer!“, springen aber nicht hoch. Dann ruft der Spielleiter: „Feuer auf dem Fluss!“ Wieder antworten die Spieler: „Feuer!“, bleiben aber liegen. So geht es immer weiter. Der Spielleiter ändert jedes Mal das letzte Wort des Satzes: „Feuer auf...“ und denkt sich die unterschiedlichsten Plätze für das Feuer aus. Der Spielleiter kann das Losungswort jederzeit rufen, zwischen den Sätzen oder mittendrin. Wenn er das tut, scheidet der Spieler aus, der zuletzt aufspringt. Der Spieler, der am längsten im Spiel bleibt, ist der Gewinner.

China

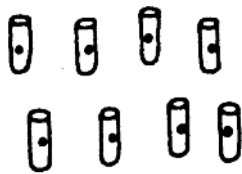
Drachen

Drachenfliegen ist in vielen westlichen Ländern bekannt. In früheren Zeiten wurden Drachen als Signale, Zeichen und Nachrichten benutzt. Später wurden sie für sportliche Zwecke verwendet. Im 14. Jahrhundert haben die Chinesen musikalische Drachen hergestellt. Sie befestigten Flöten und Metallfäden an den Drachen, die dann im Wind vibrierten und verschiedene Klänge erzeugten.

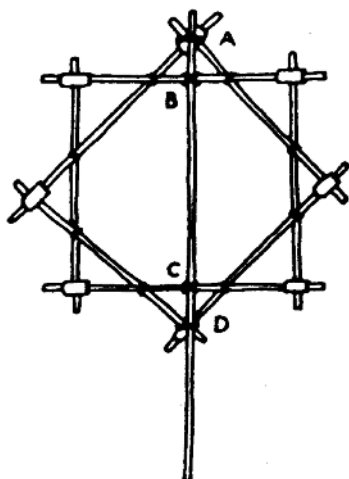
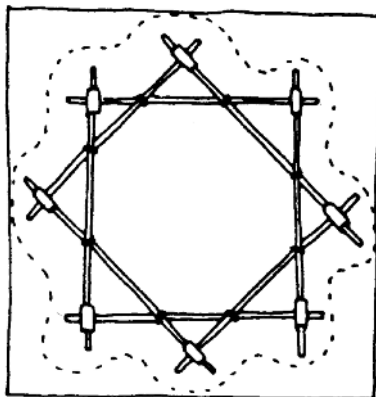
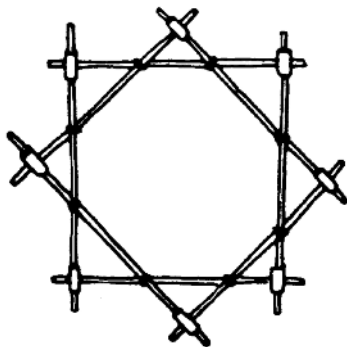
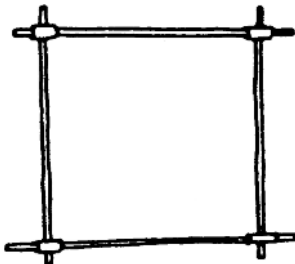
Wie wird ein Sterndrachen gemacht?

Material:

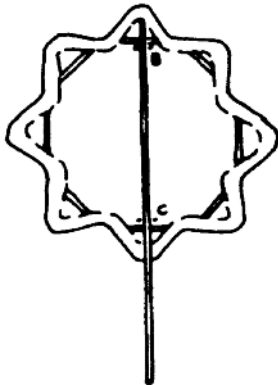
Acht 3 mm Holzleisten, 55 cm lang
eine 1 mm Holzleiste, 91 cm lang
eine große weiße Plastiktüte
Strohhalme aus Plastik (6 mm Durchmesser)
ein Knäuel Drachenschnur
Zollstock oder Metermaß
Leim
ein Nagel
Aufkleber
Schere
Kordel, 3-4 m lang
kleine Stoffreste für den Drachenschwanz



1. Die Strohhalme werden in acht 4-cm lange Stücke geschnitten. Mit Hilfe des Nagels wird in der Mitte der Strohalmstücke ein Loch gebohrt.
2. Dann schiebt man ein Strohalmstück auf das Ende der 55cm langen Leiste. Man streicht ein bisschen Leim auf das eine Ende der zweiten Leiste und schiebt sie durch das Loch in den Strohalm.
3. Ein anderes Strohalmstück wird auf das andere Ende der ersten Leiste geschoben. Man nimmt die dritte Leiste, bestreicht sie mit ein bisschen Leim und schiebt sie durch das Loch im Strohalm.



4. Nun nimmt man zwei weitere Strohalmstücke und steckt die zweite und dritte Leiste durch die Nagellöcher.
5. Auf die vierte Leiste streicht man ein bisschen Leim auf das Ende und schiebt sie durch die Strohalmstücke, die an den Leisten 2 und 3 festgemacht sind.
6. Die Schritte 2 bis 5 werden wiederholt, um ein weiteres Gestell herzustellen.
7. Ein Gestell wird diagonal über das andere Gestell gelegt.
8. Das obere Gestell wird so gebogen, dass zwei sich gegenüberliegende Ecken unter den Seiten des unteren Gestells befinden.
9. Jetzt richtet man die Ecken so aus, dass alle außen liegenden Dreiecke von gleicher Größe sind.
10. Alle Gelenke werden mit der Drachenschnur zusammengebunden.
11. Man legt ein Stück Plastik, aus dem Mülleimerbeutel geschnitten, auf den Boden.
12. Nun wird der Umriss des Gestells auf das Plastikstück gezeichnet, mit einem Rand von 2,5 cm. Man legt das Stück Plastik beiseite, bis man bei Nr. 16 ist.
13. Die 91 cm lange Leiste wird als mittleres Verbindungsstück befestigt und an das Gestell in den Punkten A, B, C und D angebunden.
14. Nun prüft man das Gleichgewicht und richtet es nur, wenn nötig.
15. Alle Verbindungspunkte werden geleimt.



16. Während der Leim trocknet, schneidet man den Überzug aus dem Mülleimerbeutel aus und schmückt ihn mit den Aufklebern.
17. Wenn der Leim getrocknet ist, legt man das Gestell auf den Plastiküberzug. Die überstehenden Ränder des Plastiks werden um das Gestell gebogen und auf der Innenseite fest geklebt.
18. Nun bohrt man Löcher in die Punkte B und C.
19. Man zieht ein Ende der Drachenschnur durch den Punkt B und bindet sie um den mittleren Verbindungsstock.
20. Dann legt man die Schnur auf den Drachen und markiert sie an Punkt C. An diesem markierten Punkt wird eine Schlinge gemacht.
21. Man hält diese Schlinge so, dass die Schnur im rechten Winkel zum Drachen steht. Nun nimmt man so viel Schnur, dass sie von der Schlinge E bis zum Loch C reicht und gibt 15 cm dazu. An diesem Punkt wird die Schnur abgeschnitten.
22. Jetzt zieht man das andere Ende der Schnur durch den Punkt C und bindet es am mittleren Stock fest. Die restliche zusätzliche Schnur nicht abschneiden, da man sie vielleicht später zum Einstellen brauchen wird.
23. Aus den Stoffresten werden nun Streifen geschnitten (5 cm x 15cm).
24. Man nimmt die schwere Kordel und knotet sie um den Mittelpunkt der Streifen. Man lässt 15 cm Platz zwischen den Streifen.
25. Dann wird der Drachenschwanz mit dem Ende des mittleren Stocks verbunden und das Drachenschnurknäuel an der Schlinge befestigt.

Venezuela

Piñata

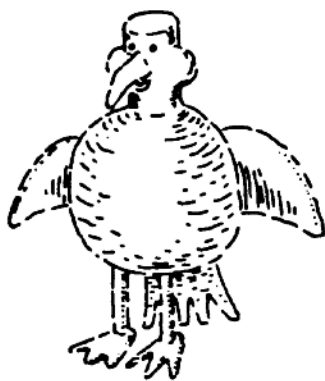
Das Spiel Piñata lieben die Kinder in Lateinamerika, besonders am Ende von Festen oder zur Weihnachtszeit.

Die Piñata ist eine Pappfigur, die oft wie ein Vogel oder wie eine Blume aussieht.

Vor dem Spiel wird die Piñata mit Süßigkeiten oder kleinem Spielzeug gefüllt. Sie wird mit einer Schnur an einen Ast o. ä. gebunden.

Sechs bis zehn Kinder können mitspielen. Den Spielern werden nacheinander die Augen verbunden. Dann werden sie in der Nähe der Piñata dreimal um sich selbst gedreht. Sie bekommen einen Stock, mit dem sie versuchen müssen, auf die Piñata zu schlagen, bis sie aufplatzt und der Inhalt zu Boden fällt.

Meist geht die Piñata nicht beim ersten Schlag auf. Viele Spieler können es versuchen. Platzt sie schließlich doch, heben alle schnell die Süßigkeiten oder das Spielzeug auf.



Bastelanleitung für eine „Piñata-Eule“

Material:

- Pappmaché oder Papierbrei aus alten Zeitungen
- ein Luftballon, auf 32 cm Durchmesser aufgeblasen
- acht Stücke Papppapier, und zwar:

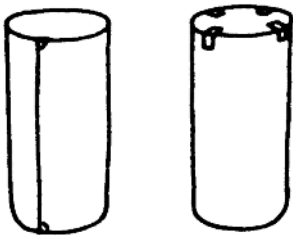
Kopf: 15 x 40 cm
Oberteil des Kopfes: 14 x 14 cm
Oberer Schnabel: 7,5 x 20 cm
Unterer Schnabel: 6,5 x 7,5 cm
Wimpern: 10 x 10 cm
Flügel: 30,5 x 39 cm
Schwanz: 30,5 x 30,5 cm
Füße: 17,5 x 30,5 cm

- zwei Holzstangen: 7 mm Durchmesser, 5 cm Länge;
- eine Öse aus Metall
- Alleskleber
- Plakat-Farben
- Krepppapier (nach Wahl)
- 2,5 m dünner Bindfaden oder Kordel
- Zum Füllen der Piñata: Süßigkeiten, Nüsse, Konfetti, kleines Spielzeug

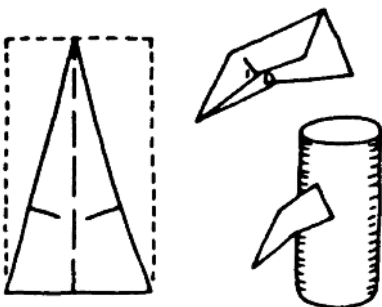
Werkzeuge:

Tacker, Zirkel, Bleistift, Schere und Lineal

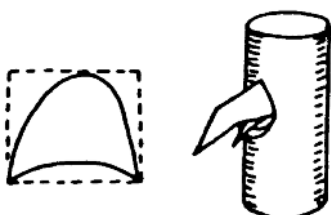
1. Man bläst den Ballon auf und bindet ihn unten zu. Er wird mit einer gleichmäßigen Schicht Pappmaché bedeckt. An einem mäßig warmen, luftigen Platz lässt man ihn von alleine trocknen. Wenn die Form vollständig trocken ist, kann man den Ballon zerstechen oder aufbinden und aus der Form entfernen.



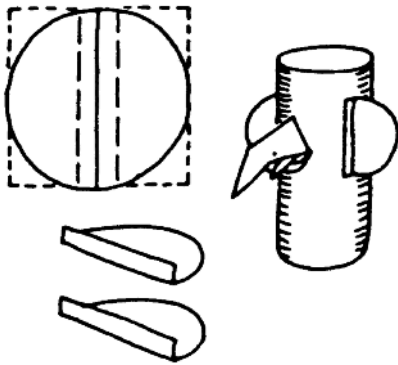
2. Zur Herstellung des Eulenkopfes nimmt man das 15 x 40 cm große Pappstück und rollt es an der langen Seite zu einer Röhre auf. Die Ecken werden mit Klammern zusammen geheftet: Man zeichnet einen Kreis mit einem 14 cm großen Durchmesser auf die 14 x 14 cm große Pappe und schneidet ihn aus. Nun setzt man ihn wie einen Deckel auf ein Ende der Röhre, ohne dass etwas übersteht und klebt ihn mit Klebeband fest.



3. Den oberen Teil des Schnabels schneidet man aus dem 7,5 x 20 cm großen Stück Pappe (Zeichnung) aus. Entlang der schrägen Linie wird er eingeknickt. Nun legt man die beiden durch den Schnitt entstandenen Teile übereinander und heftet sie mit Klammern zusammen. Der Schnabel wird mit Klebestreifen in der Mitte des Kopfes festgeklebt.

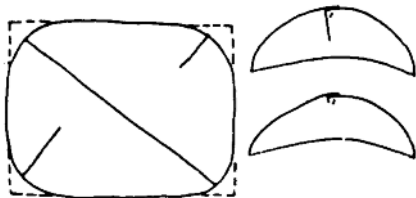


4. Das untere Schnabelteil wird mit freier Hand wie abgebildet gezeichnet und ausgeschnitten. Dann biegt man es vorsichtig und klebt ihn so unter das obere Schnabelteil, dass beide Teile sich auf jeder Seite berühren. Mit einer Heftklammer im Berührungspunkt festheften. Jetzt schneidet man eine kleine Pappzunge aus und klebt sie in die Mitte des Schnabels.

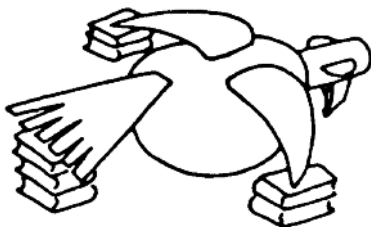


5. Nun zeichnet man einen Kreis mit 10 cm Durchmesser auf das 10 cm große Pappstück und halbiert den Kreis. Im Abstand von 7 mm rechts und links von der Mittellinie zeichnet man je einen parallelen Strich. Jetzt werden die beiden Halbkreise ausgeschnitten und entlang der beiden Parallellinien umgeknickt. Man klebt sie mit Band als Ohren etwas oberhalb der Mitte an beiden Seiten des Eulenkopfes fest.

6. Als nächstes bestreicht man den Kopf mit einer dünnen Schicht Pappmaché und macht zwei kleine Mulden als Augen. Nun klebt man den Kopf am Körper der Eule fest und lässt alles trocknen.



7. Auf dem 30,5 x 39 cm großen Pappstück zieht man eine Diagonale und zeichnet freihändig den Umriss, wie abgebildet. Nun schneidet man die Flügel aus und macht bei jedem einen Einschnitt. Man biegt die Flügel um, indem man die Pappe an dem Einschnitt ungefähr 2,5 cm übereinander legt und die Ecken zusammenheftet.



8. Dann bestreicht man die Flügel mit einer dünnen Schicht Pappmaché und klebt mit Pappmaché an den Körper der Eule, sobald sie trocken sind. Zum Abstützen und Trocknen legt man Bücher unter die Flügelspitzen.



9. Nun zeichnet man den Schwanz auf das 30,5 cm große Pappquadrat, schneidet ihn aus und bestreicht eine Seite mit einer dünnen Schicht Pappmaché. Er wellt sich dann beim Trocken. Man dreht die Eule um und klebt den Schwanz fest. Nun stützt ihn mit Büchern ab, damit er beim Trocknen nicht absackt.

10. Nun zeichnet man die Füße auf die 17,5 x 30,5 cm große Pappe, schneidet sie aus und klebt sie an den beiden Holzpflocken fest.

11. Mit der Schere bohrt man Löcher in den Bauch der Eule, so dass die Holzpflocke hineinpassen. Auch sie werden mit Pappmaché bestrichen und getrocknet.

12. Man schneidet ein Loch in den Rücken der Piñata und füllt sie mit Süßigkeiten und kleinem Spielzeug. Das Loch wird mit Pappe verschlossen. Man streicht wieder Pappmaché darüber und lässt alles trocknen.
13. Wenn die Piñata ganz trocken ist, wird sie mit leuchtenden Farben angemalt oder mit Krepppapier geschmückt.
14. Zum Schluss befestigt man die Metallöse am Rücken der Piñata und zieht eine Schnur durch.

Jetzt kann die Piñata aufgehängt und kaputt geschlagen werden.

Materialienverzeichnis

Service für Schulen

UNICEF bietet vielfältige Materialien an, die auch von Schulen genutzt werden können. Bitte informieren Sie sich im Internet unter <http://www.unicef.de/mediathek.html>. In der Regel sind unsere Materialien kostenlos. Für einige Broschüren und DVDs bitten wir um eine Materialspende. Faltposter können im Klassensatz angefordert werden. Kindgerechte Informationen zu vielen Themen finden Sie unter www.unicef.de/kids und www.juniorbotschafter.de

Ausleihe von Fotoausstellungen

UNICEF verleiht kostenlos Ausstellungen (Fotos und Texttafeln), die man im Schulunterricht einsetzen kann. Sie enthalten in der Regel ca. 20 laminierte Tafeln (Größe 40 x 60 cm), über die Arbeit von UNICEF zu Themen wie Wasser, Kinderarbeit, Mädchen, Kinder auf der Flucht, Kindersoldaten, Kleinwaffen, Kinderhandel, Bildung, AIDS u.a.. Zu einigen Ausstellungen können wir Ihnen Begleitmaterial (Fragebögen) für Kinder anbieten. Da wir nur eine begrenzte Anzahl an Ausstellungen vorrätig haben, sollten Sie Ihre Wünsche frühzeitig anmelden. Die Portokosten für die Rücksendung trägt der Absender.

Unterrichtsbesuche

Einige ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen von UNICEF arbeiten sehr eng mit Schulen und anderen Jugendeinrichtungen zusammen. Sie besuchen Schulklassen, bereiten Kinderfeste vor und beteiligen sich an Projektwochen. Bitte wenden Sie sich an Ihre lokale UNICEF-Arbeitsgruppe im Telefonbuch oder unter <http://www.unicef.de/aktiv.html> und an uns: schulen@unicef.de.

UNICEF sucht Junior-Botschafter für Kinderrechte

UNICEF-JuniorBotschafter für Kinderrechte werden alle Mädchen und Jungen, die sich für Kinder in anderen Ländern einsetzen. Alle Kinder und Jugendlichen können sich mit ihren Aktionen am jährlichen Wettbewerb von UNICEF beteiligen. Informationen gibt es unter:

www.juniorbotschafter.de.

Alle JuniorBotschafter, die sich langfristig engagieren wollen, können in den lokalen UNICEF-Arbeitsgruppen aktiv werden.

Das kann man tun

Alleine oder in einem kleinen Team sollen sich Kinder über das Leben von Kindern hier und in anderen Ländern informieren und eine interessante Unterrichtsstunde oder eine Aktion durchführen, z.B.

- Wie leben Kinder und Jugendliche in anderen Ländern?
- Welche Rechte haben Kinder und Jugendliche?
- Welche Rechte werden verletzt?

Die Junior-Botschafter können zum Beispiel:

- einen Vortrag halten und Fotos zeigen,
- einen Sketch oder ein Rollenspiel aufführen,
- eine Straßenaktion durchführen,
- sich ein Hörspiel ausdenken,
- eine Wandzeitung oder ein Kunstwerk erstellen.....

Im Internet sind verschiedene Themen kindgerecht aufgearbeitet, u.a. die Themen „Kinderarbeit“, „Straßenkinder“, „Benachteiligung von Mädchen“, „Schule in anderen Ländern“, „Kinder und Krieg“, „Wasser“, „Gesundheit“, „Kinderhandel“, „AIDS“ und „Schulen für Afrika“.

UNICEF kann darüber hinaus Faltblätter, DVDs u.a Materialien zu diesen Themen zusenden.

In Einzelfällen können ehrenamtliche Mitarbeitern der lokalen UNICEF-Arbeitsgruppen bei der Vorbereitung helfen.

Die Adressen findet man im Internet unter

<http://www.unicef.de/aktiv.html>

oder im lokalen Telefonbuch.

Kontakt: schulen@unicef.de