

# Kora

*Dieses Steinspiel ist bei den Mädchen aus dem Rescue Dada Centre sehr beliebt. Rose und ihre Freundinnen spielen es oft in der großen Pause. Viel Schnelligkeit und Geschick sind hier gefragt.*



## SO BEREITET IHR VOR:

Für das Kora-Spiel braucht ihr mindestens zwei Spieler. Malt mit Kreide ein Rechteck auf den Boden und legt viele kleine Steinchen, Murmeln oder ähnliches hinein. Dies sind die Spielsteine. Nun ist euer Spielfeld fertig.



## SO WIRD'S GESPIELT:

Der erste Spieler beginnt, indem er einen der Spielsteine hochwirft.

Während der Stein fliegt, schiebt der Werfer mit der gleichen Hand einige Steine aus dem Rechteck. Dabei muss er immer den Wurfstein im Auge behalten, denn dieser soll wieder in seiner Hand landen. Nachdem er den Stein gefangen hat, schaut der Spieler nach, wo die herausgeschobenen Spielsteine liegen. Dies prägt er sich gut ein. Dann wird der Stein in der Hand erneut hochgeworfen.

In der Flugzeit muss der Werfer alle herausgeschobenen Spielsteine – bis auf einen – wieder zurück in das Feld befördern und den Stein wieder auffangen. Und das alles mit der gleichen Hand. Gelingt es ihm, darf er den einen Spielstein behalten und das Ganze noch einmal versuchen. Schafft er es nicht, die Steine zurück auf das Spielfeld zu schieben oder den Wurfstein zu fangen, ist Spieler 2 an der Reihe. Ziel des Spiels ist es, so viele Steine wie möglich zu sammeln.

**Kora** ist beendet, wenn sich keine Spielsteine mehr im Rechteck befinden.

## TIPP

Wenn ihr Kora drinnen spielen wollt, könnt ihr das Spielfeld auch auf einem Blatt Papier aufmalen.



# Ende



## SO BEREITET IHR VOR:

Gespielt wird zu zweit. Für das Spielfeld zeichnet ihr mit einem Stock eine Spirale in den Sand. Wenn ihr **Ende** auf der Straße spielt, könnt ihr auch Kreide benutzen. An den Rand der Spirale malt ihr zwei gegenüberliegende Rechtecke. Dort setzt jeder Spieler seinen Spielstein hinein. Das können zum Beispiel Murmeln, Kastanien oder kleine Steine sein. Spielt ihr **Ende** zu Hause, nehmt einfach ein Blatt Papier und malt die Spirale darauf.

## SO WIRD'S GESPIELT:

Das Ziel des Spiels ist, mit seinem Stein als Erster in der Mitte der Spirale anzukommen. Der Spieler, der beginnt, nimmt einen dritten Spielstein und versteckt ihn in einer seiner beiden Hände. Der zweite Spieler muss raten, in welcher Hand der Stein liegt. Links oder rechts?

Wenn er richtig rät, darf er seinen Spielstein auf den äußeren Rand der Spirale legen und noch einmal raten. Liegt er wieder richtig, setzt er seinen Stein in den nächsten inneren Ring. Wird falsch getippt, darf der andere Spieler sein Glück versuchen. Auch er darf so lange raten und seinen Stein weiterschieben bis er falsch liegt. Die Mitte ist die Ziellinie. Wer hier zuerst mit seinem Stein ankommt, hat gewonnen.



# Das Seilchenspringen der Tiere

## SO BEREITET IHR VOR:

Für das Spiel braucht ihr mindestens fünf Mitspieler. Zwei von euch schwingen das lange Springseil. Die anderen Spieler sind die Tiere. Schreibt dafür die Tiernamen auf kleine Zettelchen und lost danach aus, wer welches Tier spielt. In Ostafrika sind zum Beispiel viele Antilopen, Zebras, Büffel, Flusspferde und Flamingos zu Hause.

## SO WIRD'S GESPIELT:

Zuerst hüpfet jeder Spieler ein paar Runden zum Üben. Danach beginnt das Spiel: Die Kinder, die das Seil schwingen, rufen laut einen Tiernamen, zum Beispiel „Zebra!“. Das Zebra-Kind fängt an zu hüpfen. Wenn die Schwinger einen anderen Namen nennen, hüpfet das Zebra heraus und das neue Tier hinein. Werden zwei Tiernamen gerufen, wird zu zweit gesprungen. Die Seilkinder nennen mit der Zeit immer mehr Namen auf einmal, bis schließlich alle Tiere gemeinsam springen.



**TIPP**

Je mehr Tiere zur gleichen Zeit springen, desto schwieriger ist das Spiel. Bestimmt doch vorher ein Kind, das das Kommando zum gemeinsamen Hochhüpfen gibt. Dann schafft ihr es bestimmt länger.



# Gekko und Raupe



## SO WIRD'S GESPIELT:

Bei diesem Spiel müsst ihr ganz schön schnell sein, denn unser Gekko hat tagelang nichts gefressen und ist richtig hungrig. Er hat es auf die kleine Raupe abgesehen. Stück für Stück möchte er von ihr abbeißen und so seinen Hunger stillen. Da das Spiel auf fünf Minuten begrenzt ist, müsst ihr zunächst einen Spielleiter bestimmen, der auf die Zeit achtet und das Spiel am Ende abpfeift.

Die Raupen-Kinder bilden nun eine Kette, indem sie sich hintereinander aufstellen und die Hände auf die Schultern des Vordermanns legen. Ein Kind ist der Gekko, der die Raupe jagt. Der Gekko muss versuchen, dass jeweils letzte Kind in der Raupen-Reihe abzutrennen. Die Raupe möchte natürlich nicht gefressen werden und versucht, dem Gekko zu entkommen.

Schafft der Jäger es, ein Kind zu trennen, hängt dieses sich an die Schultern des Gekkos. Nun jagen die beiden Gekko-Kinder zu zweit die Raupe und versuchen wieder ein Stück „abzubeißen“. Nach fünf Minuten ist das Spiel vorbei. Gewonnen hat das Team mit den meisten Kindern. Der Gekko hat vorzeitig gewonnen, wenn die Raupe komplett aufgefressen ist, das heißt, wenn das letzte Raupen-Kind gefangen wurde.



# Wassertragen

*Um an sauberes Wasser zu gelangen, müssen in Afrika viele Menschen weite Strecken zu Wasserstellen und Brunnen zurücklegen. In der Regel ist das Wasserholen Frauensache. Sie transportieren das kostbare Nass in Krügen oder Eimern auf dem Kopf. In diesem Spiel könnt ihr einmal ausprobieren, ob ihr das auch so gut hinbekommt.*



## MATERIAL

2 große und  
2 kleine Eimer  
2 Schals  
Wasser  
Messbecher  
Gießkanne

## SO WIRD'S GESPIELT:

Dieses Spiel veranstaltet ihr am besten draußen, denn es kann ganz schön nass werden. Es geht nämlich darum, so schnell wie möglich einen Eimer Wasser zum Ziel zu transportieren – und das auf dem Kopf! Legt zuerst einen Start- und einen Zielpunkt des Wettlaufs fest. Danach wird eine mit Wasser gefüllte Gießkanne an den Start und die beiden großen Eimer an das Ziel gestellt. Bildet nun zwei Mannschaften und wählt jeweils zwei Kinder aus, die zuerst gegeneinander laufen sollen. Auf das Wort „Los!“ gießen die beiden etwas Wasser in die zwei kleinen Eimer, setzen diese auf den Kopf und laufen zur Ziellinie. Dort das Wasser schnell in den großen Eimer geben, zurückrennen und den Transporteimer dem nächsten Kind übergeben. Denkt daran: Je mehr Wasser ihr in den Eimer füllt, desto schwieriger wird der Transport. Damit euch das Gefäß beim Wettlauf nicht vom Kopf rutscht, nehmt ihr einen Schal, dreht einen Ring daraus und legt ihn euch auf den Kopf. Das ist angenehmer zu tragen und sitzt besser. Nach drei Minuten ist das Spiel beendet. Nun wird mit dem Messbecher kontrolliert, welche Mannschaft das meiste Wasser transportiert hat.



**RUCKY UND DIE  
FUSSBALL-KIKUNDI**

Kinderfastenaktion 2012

# Hirtenspiel

## MATERIAL

Kreide  
Kieselsteine

für 2-4  
Spieler

## SO WIRD'S GESPIELT:

Zuerst sammelt jedes Kind zehn Kieselsteine. Dann malt jeder mit Kreide eine Weide für seine Kuhherde auf den Boden. Jeder Stein steht für eine Kuh. Eines der Kinder überprüft seine Herde und macht dann die Augen zu. Die anderen Mitspieler nehmen sich von ihm nun je einen Stein und legen diesen zu ihrer Herde. Der erste Hirte versucht jetzt, seine Steine wieder zu erkennen. Schafft er das nicht, hat er seine Tiere verloren. Gewonnen hat, wer als erster 15 Steine hat. Wenn ihr zu dritt spielt, braucht der Sieger 18 Steine, wenn ihr zu viert spielt 20 Steine.



# Turmball

*Treffsicherheit, Schnelligkeit und eine Portion Unerschrockenheit - das ist es, was ihr bei diesem Spiel braucht!*

## SO WIRD'S GESPIELT:

Zuerst legt ihr die Punktzahl fest, die ein Kind erreichen muss, um Sieger zu werden. Dann stellen sich zwei Spieler, die Ballwerfer, in einem Abstand von acht bis zwölf Metern auf; der dritte Spieler geht mit den Steinen in die Mitte. Seine Aufgabe ist es, die Steine zu einem Turm aufeinander zu schichten. Gleichzeitig versuchen die beiden anderen, ihn mit dem Ball zu treffen. Wenn es einem Werfer gelingt, den Turmbauer mit dem Ball zu berühren, bevor sein Turm fertig ist, tauschen der Schütze und Turmbauer die Rollen. Wer es schafft, einen Turm zu bauen, erhält einen Punkt. Gewonnen hat das Kind, das die Sieger-Punktzahl als erstes erreicht.

## MATERIAL

1 Ball  
7 flache Steine  
oder Holzstücke

für 3  
Spieler



**RUCKY UND DIE  
FUSSBALL-KIKUNDI**

Kinderfastenaktion 2012