

# MALAYSIA



PALME,  
AFFE,  
ELEFAN

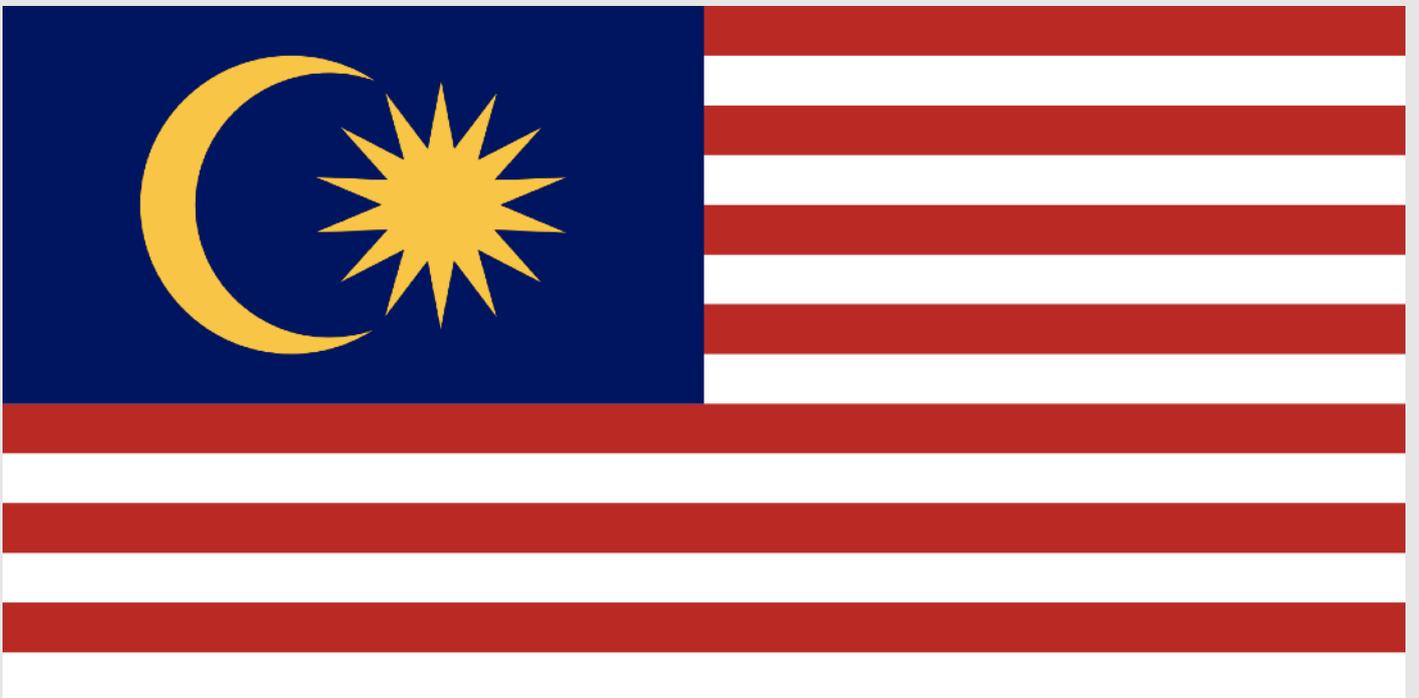
Die Spieler bilden einen Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises, zeigt auf einen Spieler und sagt einen der folgenden Begriffe, damit der Spieler und seine beiden Nachbarspieler zu dritt diese Figur wie folgt darstellen:

Palme: die mittlere Person hebt die Arme und wedelt mit den Händen, die rechte Person biegt sich mit dem Oberkörper nach rechts und wedelt mit den Armen; die linke biegt sich mit dem Oberkörper nach links und wedelt mit den Armen.

Affe: die mittlere Person hört, sieht und spricht nicht; sie schließt die Augen und hält sich mit den Händen den Mund zu. Die linke Person und die rechte halten den in der Mitte jeweils die Ohren zu.

Elefant: die mittlere Person macht mit seinen Armen einen Rüssel. Die linke und die rechte Person bilden mit ihren Armen jeweils die Ohren des Elefanten.

# MALAYSIA



# MEXIKO



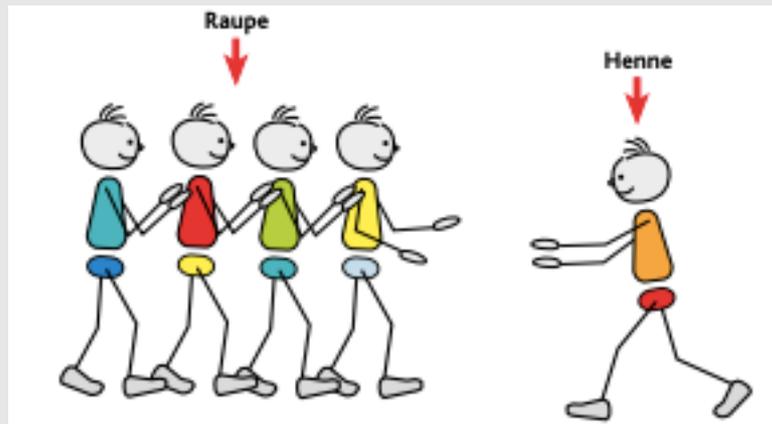
## QUEMADOS CON AROS

Die Spieler bilden 2 Teams, die sich jeweils in ihren eigenen Spielfeldern gegenüber stehen. Zu Beginn liegen auf der Mittellinie ca. 8 Reifen auf, alle Spieler liegen in ihrem Spielfeld in Bauchlage auf einer vorgegebenen Linie. Auf Kommando des Spielleiters dürfen die Spieler sich so viele Reifen schnappen, wie möglich. Nun beginnt das Spiel: Die Reifen fungieren wie Bälle als Abwurf-Möglichkeit: Die Reifen werden flach auf dem Boden ins gegnerische Feld geschleudert. Wird man von einem Reifen berührt, gilt man als abgeschossen und man muss sein Feld verlassen. Gelingt es einem Teammitglied beidbeinig in einen „fliegenden“ Reifen reinzuspringen, darf ein bereits „abgeschossener“ Mitspieler wieder ins Feld hinein. Das Team, dem es gelingt zuerst 6 Gegenspieler „abzuschießen“, hat gewonnen.

# MEXIKO



# MAROKKO



## HENNE UND RAUPE

Die Spieler bilden eine „Raupe“, in dem sie in einer Reihe stehen und ihre Hände auf die Schulter des Vordermannes legen. Ein Teilnehmer bleibt außen vor und ist die „Henne“. Die hungrige „Henne“ will die „Raupe“ fressen und muss dazu den letzten Teilnehmer der Raupe abtrennen. Während die „Henne“ das Schwanzende angreift, versucht die „Raupe“ auszuweichen. Dabei kann es passieren, dass die „Raupe“ auseinander bricht. Die Teilnehmer des abgerissenen Teils sind jetzt aus dem Spiel. Das Spiel ist aus, sobald die „Raupe“ bis auf den Kopf, d.h. den letzten Teilnehmer „aufgefressen“ ist.

**SPORTJUGEND - PRAKTISCH  
FÜR DIE PRAXIS**

# MAROKKO



# USA

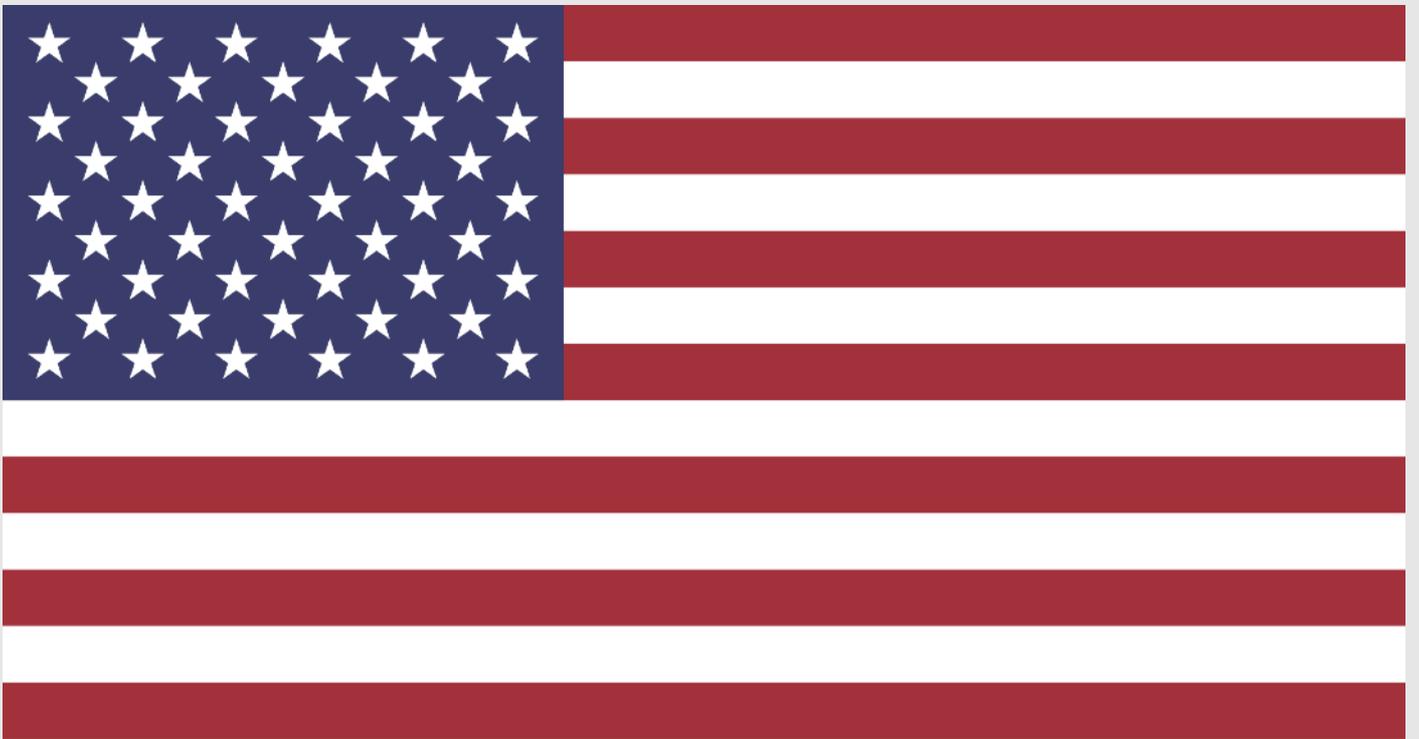


## FUß- BALL- TENNIS

Gespielt wird mit einem weichen, aber gut springenden Ball. Die Halle wird längs mittig durch ein Seil (etwa 1m hoch) geteilt. Gespielt wird auf einem kleinen Feld quer zur Halle. Der Ball wird mit dem Fuß, dem Kopf oder mit einem anderen Körperteil (aber nicht mit den Armen bzw. Händen) über die Leine in das gegnerische Feld gespielt. Ein Punkt ist erzielt, wenn der gegnerischen Mannschaft ein Fehler unterläuft (z.B.: Ball geht ins Aus, Ball springt 2\* auf dem Boden auf,..)

**SPORTFACHBUCH**

USA



# INDIEN



## KABADDI

In diesem Spiel stehen sich zwei Teams gegenüber. Ziel des Spiels ist es, gegnerische Spieler entweder abzuschalten oder gefangen zu nehmen. Dafür wird von einem Team ein Räuber (Raider) ausgesandt, der die gegnerischen Spieler in ihrer Hälfte abschlagen muss. Dabei hat er, solange er in der gegnerischen Hälfte ist den Atem anzuhalten und ständig „kabaddi kabaddi“ zu sagen, bis er die eigene Hälfte wieder erreicht hat. Daran versucht ihn die gegnerische Mannschaft zu hindern. Wenn der Raider sicher zurückgekehrt ist und im gegnerischen Feld kein zweites Mal Luft holen musste, bekommt sein Team entsprechend viele Punkte. Ansonsten bekommt das gegnerische Team einen Punkt.

# INDIEN



# TANSANIA

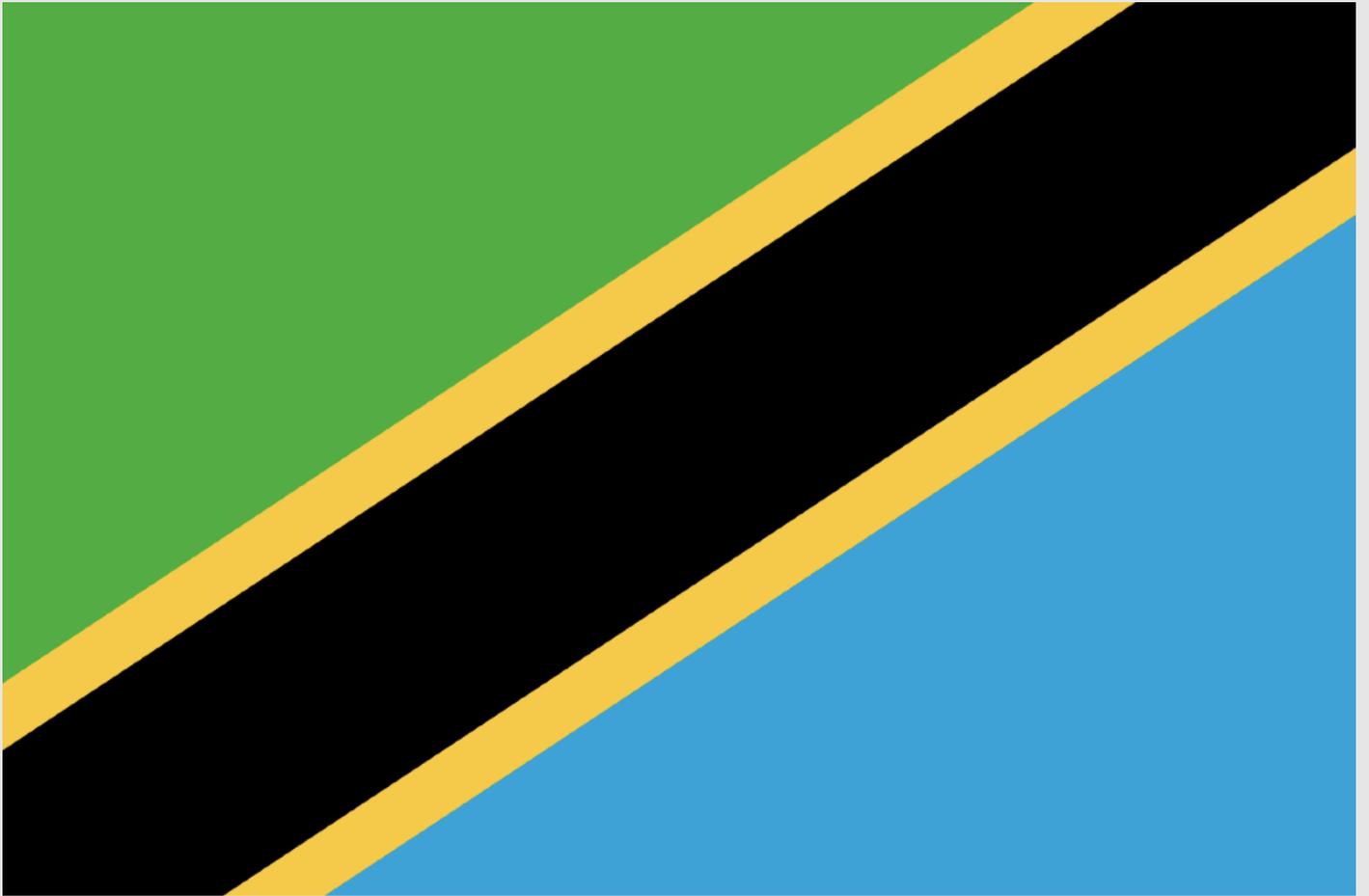


## FEUER AUF DEM BERG

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 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

**UNICEF: SPIELE RUND UM DIE  
WELT**

# TANSANIA



# RUANDA



GUTERA

URIZIGA

Mit Stöcken und Reifen spielen Kinder auf der Straße. Jede beliebige Zahl von Kindern kann mitspielen. Ein Spielleiter wird gewählt. Jeder Spieler braucht einen Stock von ungefähr 1,5m 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 15m. 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

**UNICEF: SPIELE RUND UM DIE WELT**

# RUANDA



# ÄGYPTEN



## FANG DEN STOCK

Eine beliebige Anzahl von Kindern kann mitmachen. Jeder Spieler braucht einen ungefähr 1,5m langen Stock. Die Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstand von ungefähr 2,5m 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 aus 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.

**UNICEF: SPIELE RUND UM DIE  
WELT**

# ÄGYPTEN

