

## ÜE 5: Viele Spiele für dich und mich

### WOALEY

SOS-Kinderdorf Freetown

**Herkunftsland:** Sierra Leone

**Teilnehmer:** 2 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:**

- Spielbrett
- 48 kleine Steine (getrocknete Hülsenfrüchte)

**Ort:** drinnen oder draußen

Dieses ursprünglich aus Ägypten stammende Spiel gibt es schon seit Tausenden von Jahren. Es weist gewisse Ähnlichkeiten mit dem auch in Deutschland bekannten Brettspiel Backgammon auf und erfreut sich in ganz Afrika und in weiten Teilen Asiens unserer großer Beliebtheit, und zwar nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Erwachsenen. Es existieren einige voneinander mehr oder weniger stark abweichende Spielregeln und –bretter, und je nach Land (und ethnischer Gruppierung) hat „Woaley“ natürlich unterschiedliche Namen. In Ghana heißt es „Owari“, an der Elfenbeinküste „Awale“, in Nigeria „Ajo“, in Togo und in Benin „Aju“, im Senegal „Ouri“, in Guinea „Wori“, auf den Philippinen „Sungka“ und in Sri Lanka „Olinda Keliya“.

Unser Woaley-Brett hat an der Längsseite sechs Vertiefungen (pro Spieler) und eventuell noch je eine Mulde am linken und rechten Ende des Brettes. Da hinein legen die Teilnehmer ihre erspielten Steine, einer in die linke, der andere in die rechte Mulde. Wir Kinder spielen Woaley anstatt mit einem Brett auch einfach im Sand. Dazu buddeln wir nur die zwölf Vertiefungen für die Steinchen mit den Fingern oder mit einer kleinen Schaufel.

#### Grundregeln

Die im Folgenden aufgeführten Regeln gelten für das Woaley aus Sierra Leone. Die im Folgenden aufgeführten Regeln gelten für das Woaley aus Sierra Leone. Zu Beginn füllen wir in jede Mulde vier Steinchen, und anschließend wird immer gegen Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug bedeutet, dass ein Teilnehmer alle Steine aus der einen Mulde nimmt und diese dann einzeln in die darauffolgenden Vertiefungen verteilt. Der Beginn

eines Zuges, also die Entnahme der Steine aus einer Mulde, muss immer auf der eigenen Spielhälfte erfolgen. Gelangt man bei seinem Zug mit irgendeinem Stein – außer mit dem letzten – in einer Mulde, in der nur drei Steine liegen, gehören diese dem Spieler, auf dessen Brettseite sie sich befinden. Dieser Spieler leert die Mulde sofort aus. Gelangt man mit seinem letzten Stein in eine Mulde, in der sich kein anderer befindet oder in der drei Steine liegen, so kommt der Gegenspieler an die Reihe. Jedoch gehören dem ersten Spieler diese drei Steine auch dann, wenn sie sich auf der Gegenseite befinden.

### **Spielverlauf**

Nachdem wir in jede der zwölf Mulden vier Steine gelegt haben, beginnt einer von uns. Er „leert“ eine Mulde auf seiner Seite und verteilt die Steine gegen den Uhrzeigersinn einzeln in die folgenden Mulden, bis er keinen Stein mehr übrig hat. Nun leert er die Mulde, in die er seinen letzten Stein gelegt hat, und fährt mit dem Verteilen so lange fort, bis er mit seinem letzten Stein in eine Mulde kommt, in der noch keine Steine liegen. Diese erste Runde ist lediglich eine Mischrunde, in der man noch nichts gewinnen kann. Der zweite Spieler ebenso: Er leert eine Mulde, verteilt die Steine einzeln und so weiter. Dabei versucht er aber, so viele Steine wie möglich zu bekommen. Gewinner ist derjenige, der am Spielende die meisten Steine beisammen hat.



## **Kleine Mühle**

SOS-Kinderdorf Bukavu

**Herkunftsland:** Zaire

**Teilnehmer:** 2 Spieler

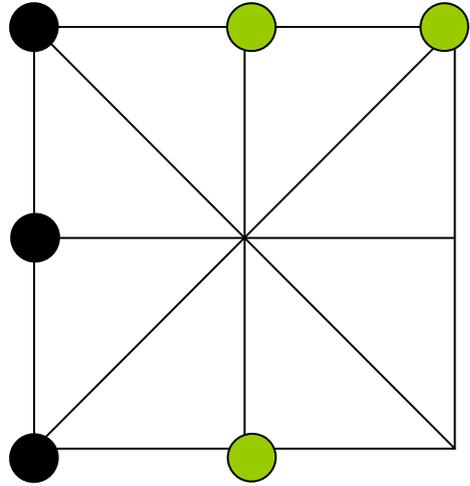
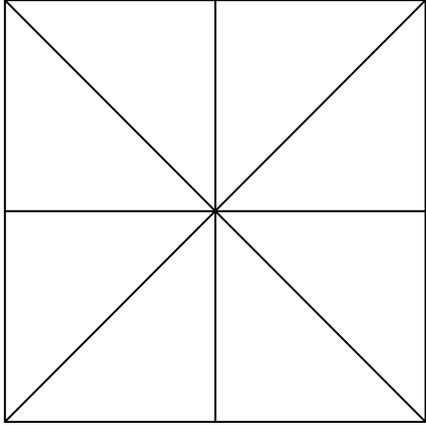
**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:**

- aufgemaltes Spielbrett
- Stift
- je 3 Spielsteine

**Ort:** drinnen oder draußen

Dieses Spiel ist in Afrika weit verbreitet und stellt eine vereinfachte Form des Brettspiels „Mühle“ dar. Wir Kinder in Zaire brauchen jedoch kein gekauftes Brett, sondern wir stellen es uns selbst her. Auf ein Blatt Papier, auf Asphalt oder in den Sand malen wir uns das links abgebildete Schema: ein gevierteltes Quadrat, dessen Ecken durch Diagonalen miteinander verbunden werden. Nun benötigen wir nur noch pro Spieler drei beliebige Spielsteine, die sich in Farbe oder Form deutlich von denen des Gegenübers unterscheiden und schon kann der Spaß beginnen. Nachdem wir gelost haben, wer anfängt, wird zunächst abwechselnd je ein Stein gesetzt, dann, ab dem siebten Spielzug geschoben. Dabei darf natürlich nur entlang der Linien gespielt werden. Sind alle Steine eines Spielers so blockiert, dass er sie nicht mehr bewegen kann, ist das Spiel beendet. Die Blockade des Mitspielers bedeutet immer, dass der andere eine Mühle hat und damit Sieger ist. Eine Mühle lässt sich aus einer senkrechten, waagrechten oder einer diagonalen Reihe aus Steine einer Farbe bilden. Der Spieler, der das schafft, darf beim nächsten Spiel als erster einen Stein setzen. Wenn wir das Spiel noch weniger schwierig gestalten wollen, lassen sich die eben geschilderten Regeln einschränken: Eine Mühle, also eine Dreierreihe, zählt nur dann, wenn sich ein Stein auf dem Mittelpunkt des Spielfeldes befindet. Bei dieser Variante können wir statt eines quadratischen Spielfeldes auch ein rundes – in Form eines Rades mit acht Speichen- zeichnen.



## **Sholo Guti**

SOS-Kinderdorf Rajshaki

**Herkunftsland:** Bangladesh

**Teilnehmer:** 2 Spieler

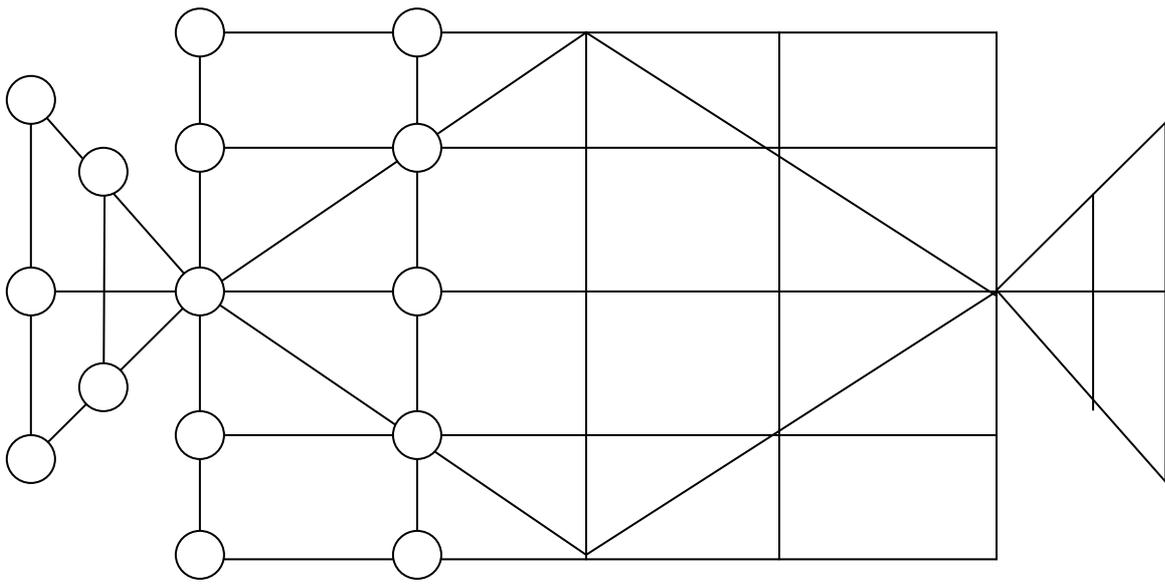
**Alter:** ab 9 Uhr

**Material:**

- Spielbrett (z.B.: Sperrholz, Karten oder Millimeterpapier)
- Je 16 Spielsteine
- Stift
- Lineal
- Klebstoff

**Ort:** drinnen oder draußen

Sholo Guti, bei Brettspielspezialisten auch als das „Sechzehn-Soldaten-Spiel“ bekannt, vereinigt Elemente von Dame und Halma. Wir können uns das Spielbrett problemlos selbst herstellen. Dazu übertragen wir das abgebildete Schema in einem genügend großen Maßstab zum Beispiel auf einen Bogen Millimeterpapier und kleben dieses dann auf ein rechteckiges Sperrholz. Oder wir zeichnen das Schema direkt mit Hilfe eines Lineals auf einen Bogen Karton oder malen es mit Kreide auf eine Tafel. Ob wir Halma oder Mühlesteine in verschiedenen Farben oder Plättchen eines Hüpfspiels als Steine – Gutis- nehmen, das ist eine reine Geschmackssache. Zum Spielen setzen wir uns so hin, dass wir jeweils die Grundlinie eines der beiden Dreiecke vor uns haben. Dann platzieren wir unsere Spielsteine so, wie es auf der Abbildung zu erkennen ist. Jeder Spieler darf jeweils einen Stein von einer Schnittstelle zweier Linien auf eine freie bewegen: Das ist nur in waagrecht, senkrecht und diagonaler Richtung möglich; weiter ist es erlaubt vorwärts oder rückwärts zu ziehen. Eigene Steine dürften nicht übersprungen werden, aber die des Gegners. Dabei gelten übersprungene Steine einzuheimsen oder so zu blockieren, dass sie nicht mehr gezogen werden können. Zum Schluss noch eines: Manche Kinder zeichnen sich ihr Spielbrett nicht mit zwei Dreiecken, sondern mit vieren auf, also mit einem auf jeder Seite des inneren Quadrats. Dann kann man entweder zu viert spielen oder bei nur zwei Teilnehmern übernimmt jeder zwei Dreiecke.



## Yute

### SOS-Kinderdorf Daegu

**Herkunftsland:** Korea

**Teilnehmer:** zwei gleich große Mannschaften à mindestens zwei Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:**

- Spielbrett (Zeichenkarton)
- Holz für 4 Yute Stäbchen à 10-12 cm lang, 1-1,5cm breit
- je 4 Spielsteine
- Stift und Papier
- Zirkel

**Werkzeug:**

- scharfes Messer zum Schnitzen
- Hobel

**Ort:** drinnen oder draußen

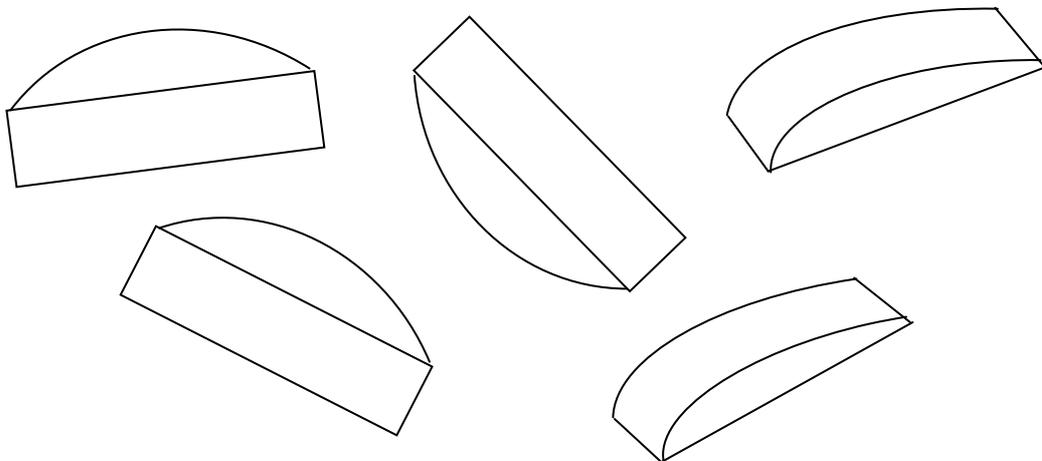
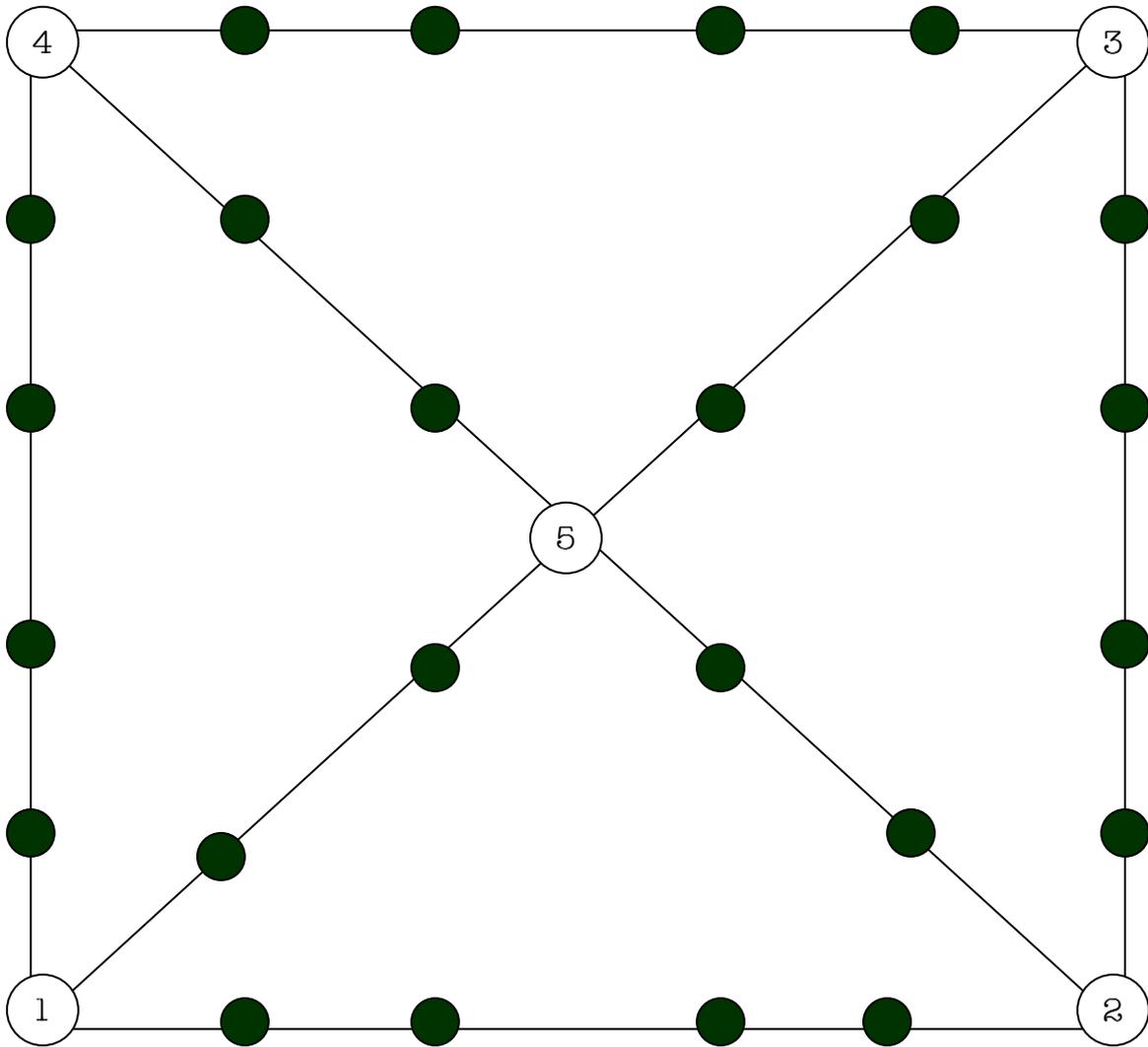
Yute (sprich: Yuth) ist das bekannteste und weitaus beliebteste koreanische Gesellschaftsspiel, das Kinder und Erwachsene gleichermaßen begeistert. Es wird hauptsächlich im Winter gespielt, vor allem aber in der Zeit zwischen dem traditionellen Neujahrs und dem Vollmondfest. Zum Erntefest im Herbst spielt man Yute gern im Freien. Genauso wie bei den beiden vorigen Spielen lässt sich auch für Yute das Spielbrett selbst herstellen. Dazu brauchen wir einen Bogen Zeichenkarton, einen Stift und ein Lineal. Wer will, zeichnet die Kreise mit einem Zirkel. Als Spielsteine können wir die Plättchen von einem Flohhüpfspiel, Legosteine, Knöpfe oder ähnliches verwenden. Und die Yute-Stäbchen lassen wir am besten von einem Erwachsenen schnitzen oder wir bitten ein älteres Geschwister, uns zu helfen. Auf der einen Seite müssen die Yute-Stäbchen flach gehobelt werden, auf der anderen dagegen halbrund beziehungsweise halboval. Zum Schluss erhält eines der Stäbchen irgendeine Markierung auf der flachen Seite, beispielsweise einen roten Punkt, damit es sich deutlich von den anderen unterscheiden lässt. Zum Spielen setzen wir uns im Kreis auf den Boden und bilden zwei gleich große Teams. Sie werden ausgewählt, indem wir abzählen, wer eine gerade oder ungerade Ziffer hat. Diejenigen Teilnehmer mit der geraden und die mit der ungeraden Zahl spielen jeweils zusammen. Jede Mannschaft kommt abwechselnd an die Reihe. Die Mitglieder der jeweiligen Parteien machen untereinander aus, wer das Versetzen der Spielsteine und wer das Werfen der Stäbchen übernimmt. Das Ziel von Yute ist es, das Spielquadrat mit allen vier Steinen einmal gegen den Uhrzeigersinn zu umrunden. Dabei liegt der Startpunkt (1) in der linken unteren Ecke.

Nach dorthin müssen die Spielsteine über die anderen Ecken auch wieder zurückkehren (1-2-3-4-1).

Wenn wir jedoch ein Feld erreichen, an dem eine Diagonale abzweigt, dürfen wir die Route verkürzen und uns nach links bewegen. In Zahlen ausgedrückt, sind folgende Abkürzungen möglich: 1-2-3-1, 1-2-4-1 und (wenn man Glück hat) 1-2-5-1. Die Zahl der Felder, um die man die Spielsteine vorrücken kann, ergibt sich aus der Anordnung der geworfenen Stäbchen. Wir unterscheiden fünf Positionen:

1. TO: eine flache Seite zeigt nach oben. Der Spieler rückt ein Feld vor.
2. KA KAI: zwei flache Seiten zeigen nach oben. Der Spieler rückt zwei Felder vor.
3. KUL: drei flache Seiten zeigen nach oben. Der Spieler rückt drei Felder vor.
4. YUTE: Vier flache Seiten zeigen nach oben. Der Spieler rückt fünf Felder vor.
5. MO: vier abgerundete Seiten zeigen nach oben. Der Spieler rückt fünf Felder vor.

Wenn wir MO und YUTE werfen, dann kommen wir noch einmal an die Reihe. Und wenn wir TO mit dem markierten Stäbchen werfen, gehen wir ein Feld zurück. Das kann äußerst vorteilhaft sein, wenn sich dort ein Verfolger befindet, da wir ihn schlagen dürfen. Wenn wir auf ein Feld gelangen, auf dem bereits ein eigener Spielstein steht, dürfen wir den Rest des Spieles mit beiden Steinen gleichzeitig weiterziehen. Wenn wir auf ein Feld gelangen, auf dem ein Spielstein der Gegenseite steht, wird dieser geschlagen. Das bedeutet, dass er auf den Startpunkt zurückgestellt werden muss. Wir dürfen dann noch einmal ziehen.



## Oben – Unten?

SOS-Kinderdorf Kigali

Dieses Wurfspiel, bei dem man sich am besten auf den Boden setzt oder kniet, wird bei uns in Ruanda während der Erntezeit gern von kleinen Kindern gespielt. Es funktioniert nach demselben Prinzip wie „Kopf oder Zahl“. Wir benötigen drei Bohnen (wer will, kann auch Erdnüsse nehmen), die man der Länge nach durchschneidet, so dass man sechs Hälften mit je einer flachen und einer gewölbten Seite erhält. Vor dem Spielbeginn vereinbaren wir, ob wir eine Punktezahl erreichen wollen oder ob wir eine bestimmte Anzahl von Runden festlegen. Das Spiel selbst ist denkbar einfach. Nachdem wir ausgelost haben, wer anfängt, wirft derjenige die sechs halbierten Bohnen so in die Luft, dass sie zwischen uns auf den Boden fallen. Je nachdem, wie die Bohnen danach liegen, werden die Punkte verteilt.

Das geht so:

1. Weist nur bei einer oder bei zwei Bohnenhälften die flache Seite nach oben, gibt es keinen Punkt



2. Weist bei drei bis fünf die flache Seite nach oben, gibt es einen Punkt



3. Weist bei allen entweder die flache oder die gewölbte Seite nach oben, gibt es zwei Punkte



Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte sammeln kann.

## Steinchen fangen

SOS-Kinderdorf Bangui

**Herkunftsland:** Zentralafrikanische Republik

**Teilnehmer:** 2 – 8 Spieler

**Alter:** ab 5 Jahre

**Material:** 7 oder 11 Steinchen

**Ort:** drinnen oder draußen

Bei diesem Spiel setzen oder knien wir uns auf den Boden. Dann kann unsere kleine Fangschule, für die wir lediglich kleine Steine benötigen, beginnen. Während einer von uns spielt, passen wir anderen auf, ob das Kind einen Fehler macht. Wenn ja, kommt der nächste von uns an die Reihe. Je nach Lust und Laune können wir sieben oder elf Steinchen nehmen. Wenn wir uns für die erste Möglichkeit entscheiden, lauten die Regeln wie folgt:

Fangregeln für sieben Steine

Bevor das Spiel beginnt, wirft das Kind alle Steinchen gleichzeitig in die Luft und versucht, möglichst viele davon auf dem Handrücken landen zu lassen. Dann schleudert es sie erneut hoch und fängt eines in der Hand auf. Dieses Steinchen nennen wir in der Zentralafrikanischen Republik „Mutter“. Dann wird ausgemacht, wie oft das Kind die Mutter in die Höhe werfen und auffangen muss. Nachdem es die Mutter in die Luft geworfen hat, muss es mit derselben Hand die übrigen sechs Steinchen in einer vorgegebenen Reihenfolge vom Boden einsammeln. In der ersten Runde hebt es die Steinchen einzeln auf und legt sie auch so wieder zurück; in der zweiten sammelt es sie paarweise und in der dritten Runde zu dreien. In der vierten greift es erst zwei, dann vier Steinchen. In der fünften erst eines und dann fünf. In der sechsten Runde schließlich versucht es, alle sechs Steinchen auf einmal zu erwischen, ehe es die Mutter wieder auffängt. Soweit die Grundregeln.

Fangregeln für elf Steine:

Wenn wir das Ganze ein wenig schwieriger gestalten wollen, erhöhen wir die Anzahl der Steinchen auf elf und legen zehn davon in einen auf den Boden gezogenen Kreis mit einem Durchmesser von fünfzehn Zentimetern. Das Elfte Steinchen ist die Mutter und wird – so wie beim Siebenerspiel – in die Luft geworfen und wieder gefangen, während ein Kind die einzelnen Runden absolviert. Die erste Runde besteht darin, alle Steinchen auf

einmal aus dem Kreis zu schubsen oder – viel schwieriger – sie aufzunehmen und danach auf dieselbe Weise wieder hineinzubefördern. In der zweiten Runde nimmt der Spieler die Steinchen einzeln auf und legt sie dementsprechend wieder zurück. In der dritten Runde zu zweit, in der vierten Runde abwechselnd zu zweit und zu dritt. In der fünften Runde greift das Kind sie abwechselnd zu zweit und zu viert und in der sechsten zu fünft. Und wenn das immer noch nicht kompliziert genug ist, bilden wir ein paar Zentimeter vor der Kreisaußenlinie ein Tor. Es entsteht dadurch, dass der Spieler Daumen und Zeigefinger der freien Hand abspreizt und auf den Boden setzt. Während das Kind die Mutter hochwirft, muss es die Steinchen durch das Tor aus dem Kreis heraus und dann wieder hineinschubsen. Wer die Mutter während des Spiels auf den Boden fallen lässt oder nicht die jeweils erforderliche Anzahl von Steinchen bewegt, scheidet aus und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

## **Pelis**

u.a. SOS-Kinderdorf La Paz

**Herkunftsland:** Bolivien

**Teilnehmer:** 2 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:**

- 1 Murmel pro Spieler
- Etwa 10 „Pelis“ (Ansichtskarten) pro Spieler
- 1-2 murmelgroße Steine pro Spieler

**Ort:** draußen

Bei diesem Murnelspiel bestritten früher die Teilnehmer den Spieleinsatz mit Stückchen von alten Filmrollen, Pelis genannt. Der Name „Pelis“ ist geblieben, doch heute spielt man nicht mehr um echte „Pelis“, da Filmrollen heutzutage „recycelt“ werden und nicht einfach in der Mülltonne landen. Bei den meisten Murnelspielen sind ja die schönen bunten Kugeln der Spieleinsatz, aber für „Pelis“ braucht man etwas anders. Die Murmel ist lediglich zum Schießen. Wir können uns Spielgeld aus Zeitungspapier zuschneiden oder wir nehmen Bierdeckel, Ansichtskarten, alte Negativstreifen von Rollfilmen oder irgendwelche alltäglichen Küchendinge. Wir besprechen, wie hoch unser Spieleinsatz pro Runde sein soll. Jeder von uns legt dementsprechend viele Ansichtskarten übereinander auf den Boden und beschwert sie mit einem Stein, der etwa so groß ist, wie die Murneln, mit denen wir spielen. Aus einer Entfernung von drei Metern versuchen wir nun nacheinander mit einem Murnelwurf möglichst nahe an einen der gegnerischen Deckel beziehungsweise an den Stapel heranzukommen, um danach den Stein herunterschießen zu können. Der Spieler, dem das gelingt, gewinnt die Bierdeckel und versucht dann auch noch, die Murmel des Teilnehmers zu treffen. Wenn er das ebenfalls schafft, so wird der Spieler um weitere fünf Deckel reicher.

## **Dippsen**

SOS-Kinderdorf Lutjenburg

Wir suchen einen geeigneten Spielort: einen gepflasterten oder asphaltierten Boden, der bis an eine Mauer oder Hauswand reicht. Auf dem Boden malen wir das Spielfeld (etwas 20 mal 20 Zentimeter) so auf, dass dessen Rückseite an der Mauer entlangläuft. Etwa drei Meter davor ziehen wir die Wurflinie und zwischen dieser und dem Spielfeld, dem sogenannten Kasten, die Mittellinie. Dann losen wir aus, in welcher Reihenfolge gespielt wird und einigen uns über die Anzahl der Bohnen – mindestens zwei – die wir pro Runde einsetzen. Von der Wurflinie aus versuchen wir möglichst viele Bohnen in den Kasten zu werfen. Das kann direkt geschehen oder wir können auch indirekt spielen, indem wir die Mauer als sogenannte „Bande“ benutzen, von der die Bohnen in den Kasten abprallen. Derjenige, dessen Bohnen darin gelandet sind, darf nun „dippsen“: das heißt versuchen, die außerhalb des Kastens liegenden Bohnen durch Schnipsen mit Zeigefinger und Daumen oder durch Schubsen mit nur einem Finger ebenfalls in den Kasten hineinzubefördern. Das müssen wir mit nur einem Versuch pro Bohne schaffen. Gelingt das nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Bohnen, die genau auf den Linien des Kastens landen, müssen vom nächsten Spieler von der Mittellinie aus in den Kasten gedippst werden. Gewinner des Kasteninhalts ist derjenige, der die letzte Bohne in den Kasten dippst.

## Glücksstein

SOS-Kinderdorf Lutjenburg

**Herkunftsland:** Deutschland

**Teilnehmer:** ab 2 Spieler

**Alter:** ab 5 Jahre

**Material:**

- faustgroßer Stein
- dünne Schnur
- 2 m lang
- Kreidestück (Stöckchen)
- 1 Säckchen
- Murmeln pro Spieler

**Ort:** draußen

Vor Spielbeginn zeichnen wir mit Hilfe der Schnur und der Kreide einen Kreis mit einem Durchmesser von vier Metern um einen etwas faustgroßen Stein – das ist der Glücksstein. Der Untergrund, auf dem wir spielen, sollte glatt und fest sein (zum Beispiel Asphalt) und es ist besser, wenn wir die Murmeln nicht werfen, sondern sie nur rollen. Von der Kreislinie aus rollen oder werfen wir nacheinander immer eine Murmel so nah wie möglich an den Glücksstein heran. Dabei versuchen wir zu vermeiden, den Stein selbst zu treffen, da ein Abpraller in der Regel weit vom Stein wegrollt. Derjenige, der am besten gezielt hat, bekommt alle Murmeln.

Murmelschlösschen

Ein ähnliches Spiel ist das sogenannte „Murmelschlösschen“. Dafür legen wir drei Murmeln in Form eines Dreiecks dicht nebeneinander und eine vierte obenauf – das ist das Schlösschen. Wir rollen oder werfen unsere Murmeln aus einer Entfernung von etwa fünf bis sechs Metern. Die Schwierigkeit liegt im Vergleich zu „Glücksstein“ in der weit größten Entfernung von dem kleineren Zielfeld. Wer das Schlösschen zum Einsturz bringt, erhält sämtliche bereits herumliegenden Murmeln einschließlich des Schlösschens. Bei beiden Spielen können wir statt Murmeln auch Walnüsse, Kastanien oder nur Steine benutzen.

Quelle: Kinderspiele aus aller Welt, SOS-Kinderdorf-Mütter, Falken-Verlag, 1994