



Spielplan oder Brett mit 2x5 Mulden oder Kreisen, 40 Bohnen, Steinchen etc. für jedes Spielpaar



Bereiten Sie für die Schüler einen Spielplan und Spielsteine vor, oder lassen Sie dies die Schüler selbst machen.

Die beiden Spielpartner sitzen sich gegenüber, am besten am Boden. In jede Mulde / in jeden Kreis des Spielfeldes werden vier Bohnen gelegt. Der erste Spieler nimmt alle Bohnen aus einer der Mulden / aus einem der Kreise seiner Reihe und verteilt die Bohnen neu. Dazu legt er je eine Bohne im Uhrzeigersinn in die nachfolgenden Mulden / Kreise, auch wenn sich diese in der Reihe des Mitspielers befinden. Abwechselnd nehmen die Spieler nun alle Bohnen aus einer Mulde / einem Kreis ihrer Reihe und verteilen sie wie beschrieben. Wenn die letzte Bohne eines Spielzuges in einem Kreis mit einer, zwei oder drei Bohnen abgelegt wird, darf der Spieler diese Bohnen herausnehmen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten oder als erster 24 Bohnen hat.

Download
zur Ansicht

8.2 Kameljagd (Asien)



10 Min.

Kl. 5–7

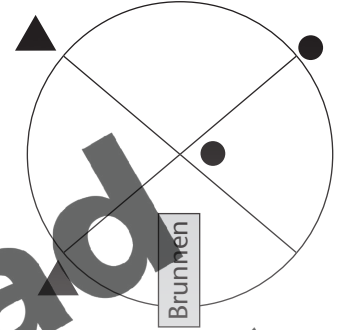


Spielplan mit „Fußabdruck eines Kamels“: Spielkreuz und „Brunnen“, je zwei unterschiedliche Spielsteine für jedes Spielpaar



Bereiten Sie für die Schüler einen Spielplan und Spielsteine vor, oder lassen Sie dies die Schüler selbst machen.

Zu Beginn setzen die Spieler abwechselnd ihre Spielsteine an den Kreisrand des Spielfeldes. Dann schiebt jeder Spieler abwechselnd einen seiner Spielsteine auf ein freies innenliegendes Feld. Vorsicht, über den Brunnen kann nicht gezogen werden. Das Spiel geht so lange, bis ein Schüler nicht mehr ziehen kann. Da haben die Kamele dann geschlafen.



8.3 Orangenspiel (China)



10 Min.

Kl. 5–10



zwei Orangen oder besser Tennisbälle



keine

Eine Spielgruppe (Größe und mit mindestens zehn Teilnehmern stellt sich im

Download zur Ansicht

8.4 Afrikanische Mühle



10 Min.

Kl. 5–10

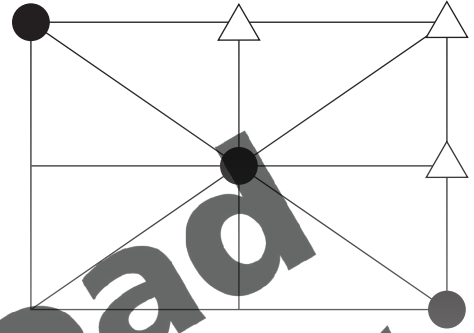


Spielplan, je drei unterschiedliche Spielsteine für jedes Spielpaar



Bereiten Sie für die Schüler einen Spielplan und Spielsteine vor, oder lassen Sie dies die Schüler selbst machen.

Zu Beginn setzen die Spieler nacheinander je einen Spielstein auf einen Knoten- oder Eckpunkt des Spielfeldes. Wer an der Reihe ist, schiebt einen seiner Steine auf einen anderen Punkt. Ziel ist es, eine Mühle zu bilden, d. h. der Spieler, der mit seinen drei Steinen eine waagrechte, diagonale oder senkrechte Reihe bildet, hat gewonnen.



8.5 Ioshomi (Türkei)



5 Min.

Kl. 5–10



großer Becher, Packung Bohren (500 g), Papier und Stifte für jede Spielgruppe



keine

Alle Bohren werden in den Becher. Reihum nimmt jeder Spieler eine unbestimmte

Download zur Ansicht

8.6 Shash na panj (Afghanistan)



Kl. 5–8



keine



Bereiten Sie Kärtchen mit fortlaufenden Zahlen, die mindestens um 10 höher liegen als die Anzahl der Mitspieler, vor.

Im Stuhlkreis werden die Nummern gezogen. Jeder muss sich seine bzw. die Nummern der Mitspieler genau merken. Der Lehrer ruft eine Zahl. Der Schüler mit dieser Nummer ruft blitzschnell eine andere Nummer usw. Es scheidet aus, wer eine Nummer nennt, die es nicht gibt. Ebenso scheidet aus, wer zu lange überlegt. Gewonnen hat, wer als letzter übrig bleibt, oder wer nach fünf Minuten noch im Spiel ist.

Variante speziell für den Ethikunterricht:

Statt Zahlen können auch Begriffe aus dem Grundwissen oder zu einem Themenbereich verteilt werden.

8.7 Schneeballwerfen (Russland)



Kl. 5–7



zusammengeknüllte Zeitungsseite als Schneeball für jeden Spieler; Seil, Klebeband oder Kreide für die Mittellinie

Stellen Sie die Möbel auf die Seite und markieren Sie mit dem Seil/Klebeband eine Mittellinie. Auf dem Schulhof können mit Kreide zwei Spielfelder gekennzeichnet werden.

Download zur Ansicht

8.8 Nichts hören (Korea)



7 Min.

Kl. 5–10



keine



keine

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Schüler beginnt und hält sich beide Ohren zu. Sein linker Sitznachbar hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu, der rechte Nachbar mit der linken Hand das linke Ohr. Der Spieler nimmt die Hände von den Ohren und zeigt auf einen anderen Schüler. Er und seine Nachbarn müssen so schnell wie möglich die entsprechenden Positionen einnehmen. Je schneller das geschieht, desto lustiger wird das Spiel. Wer zu lange braucht oder etwas falsch macht, scheidet aus.

8.9 Gordischer Knoten (Philippinen)



10 Min.

Kl. 5–10



keine



keine

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Der Spieler beginnt, schließt die Augen und streckt die Hände nach

**Download
zur Ansicht**