

AUS DEM KREIS GEHÜPFT

- Ort:** Drinnen und draußen spielbar
- Materialbedarf:** Etwa 60 Walnüsse je nach Kreisgröße, bei einer größeren Gruppe zwei Kreise aufbauen. Kreide, Stock oder für drinnen Zeitungspapier, 2 Stifte, 1 Wollfaden mindestens 20 cm lang und evtl. Lineal, Zapfen oder Zahnstocher als „Preis“, evtl. weiches Tuch oder Schal als Unterlage.
- Vorbereitung:** **Für drinnen:** Teller als Vorlage nehmen und diesen auf eine alte Zeitung legen. Mit Bleistift Kontur nachzeichnen und ausschneiden. Oder Wollfaden um einen Stift binden. Faden so um den zweiten Stift knoten, dass die Länge zwischen beiden Stiften 10 bis 12,5 cm beträgt. Einen Stift in der Mitte der Zeitung andrücken und mit dem zweiten Stift bei gespanntem Seil einen Kreis zeichnen. Diesen ausschneiden. Einen Platz suchen, um den die Gruppe herumstehen kann (bitte nicht auf Stühlen). Geeignet ist der Fußboden oder ein Tablett auf dem Fußboden. Die Fallhöhe sollte mindestens 1 Meter betragen. Um Dellen im Parkett zu vermeiden, evtl. ein weiches Tuch unterlegen. Den Kreis mit Walnüssen dicht belegen.
- Für draußen:** Entweder mit Kreisen (Weg) oder mit einem Stock in den Boden einen Kreis mit einem Durchmesser von etwa 20 cm zeichnen. Diesen Kreis mit Walnüssen dicht belegen.
- Spielregeln:** Die Walnüsse im Kreis müssen dicht gelegt werden, dürfen aber nicht aufeinander gestapelt werden. Die Walnuss der Spieler darf nicht geworfen werden, sondern soll aus etwa 1 Meter Abstand fallen gelassen werden. Die geeignete Höhe könnt ihr je nach Bodenbeschaffenheit gemeinsam mit den Kindern testen.
- Spielablauf:** Die Spieler*innen dürfen sich für die erste Runde beim Spielleiter*in eine Walnuss aussuchen. Sie stellen sich nacheinander in einer Reihe auf. Jeder Spieler*in hat einen Versuch und stellt sich danach wieder hinten in der Reihe an. Getroffene Nüsse, die aus dem Kreis hüpfen, bekommt der jeweilige Spieler*in.
- Spieldauer:** Je nach Witterung und Konzentration der Kinder können 3-5 Runden gespielt werden. Bei vielen teilnehmenden Kindern evtl. einen zweiten Kreis aufbauen und einen Helfer*in einweisen.
- Variante:** Evtl. zwei Proberunden ermöglichen. Nachdem man manchmal nicht absehen kann, wie viele Runden insgesamt gespielt werden und um die Anzahl der Walnüsse für die, die diese nicht so sammeln, sondern kaufen müssen zu minimieren, würde ich als Spielleiter*in nach jedem „Fallen lassen“, auf jedem Fall eine Walnuss für die nächste Runde ausgeben. Als „Preis“ bei vielen aus dem Kreis gekullerten Walnüssen können auch Zapfen, Stöckchen oder Eicheln verwendet werden.



GERADE ODER UNGERADE

- Ort:** Drinnen und draußen möglich.
- Materialbedarf:** Schale, Tuch, 10 Nüsse plus je Kind etwa 20 Nüsse (oder Ersatznüsse in Form von Eicheln, Zahnstochern, Stöckchen..).
- Vorbereitung:** Nüsse in eine Schale legen und ein Tuch darüber legen.
- Spielregel:** Es dürfen nach dem Raten durch ein Kind keine Nüsse heimlich in die Schale zurückgelegt oder aufgenommen werden.
- Spielverlauf:** Der Spielleiter*in fragt oder bestimmt, welches Kind starten soll. Dieses Kind (Kind A) greift mit der Hand unter die Decke und nimmt eine bestimmte Anzahl von Walnüssen in die Hand. Das Kind B, welches sich links von Kind A befindet, soll nun raten, ob Kind A eine gerade oder ungerade Anzahl von Nüssen in der Hand hält. Alle anderen Kinder spitzen die Ohren, ob nach dem Raten nicht doch noch eine Nuss „verloren geht“. Das Kind zieht die Hand unter der Decke hervor und präsentiert seine Nüsse. Der Spielleiter*in stellt die Anzahl der Nüsse fest. Hat Kind B richtig geraten, bekommt es die Anzahl von Nüssen von Kind A, die dieses in der Hand hatte. Rät Kind B aber falsch, muss es Kind A die Anzahl dieser Nüsse aus seinem eigenen Vorrat übergeben. Nun ist Kind B an der Reihe und greift unter die Decke. Kind C (links neben Kind B sitzend) rät nun, ob Kind B eine gerade oder ungerade Anzahl von Nüssen in der Hand hält.
- Spielende:** Wenn mindestens 1 x alle geraten und unter die Decke gegriffen haben. Je nach Temperatur (draußen), Anzahl und Alter der Kinder etwa drei bis vier Runden. Bei größeren Gruppen evtl. zwei oder mehr Ratetische/Orte aufbauen.
- Variante:** Wird zu oft geschummelt, kann die zu erratende gerade oder ungerade Anzahl der Nüsse auch in ein mit etwas Papier gefülltes Stoffsäckchen gefüllt und dann herausgezogen werden. Das Tuch im Stoffsäckchen erschwert die Schätzung.



WALNUSSHIRTEN (RUHIG)

- Ort:** Drinnen und draußen möglich.
- Materialbedarf:** Für jedes Kind 10 Walnüsse und evtl. 1 Sitzmatte.
- Vorbereitung:** Möglichst unterschiedliche Walnüsse, evtl. auch Haselnüsse und Mandeln, evtl. 1 Augenbinde.
- Spielregel:**
- Spielverlauf:** Die Kinder sitzen mit einem kleinen Abstand im Kreis. Jedes Kind ist Walnusshirte und muss auf seine Walnüsse aufpassen. Dazu prägt es sich seine Herde (Walnüsse) sehr gut ein. Der/die Spielleiter*in bestimmt ein Kind A, das in der ersten Runde drei Veränderungen bei der Walnussherde von Kind B vornehmen soll. Dazu schließt Kind A die Augen, setzt eine Augenmaske auf oder dreht sich um. Kind A nimmt drei Veränderungen auf dem Feld von Kind B vor (dreht eine Nuss –tauscht den Platz von zwei Walnüssen) Nachdem sich Kind A wieder in den Kreis gesetzt hat, dreht sich Kind B um (oder nimmt Augenbinde ab) und versucht zu erraten, was sich geändert hat. Kommt Kind B nicht auf die Lösung, helfen andere Kinder mit Hinweisen aus. Kind A bestätigt dann, ob Kind B richtig liegt.
- Danach sind zwei andere Kinder dran.
- Variante:** Für etwas größere Kinder: Alle Kinder schließen die Augen. Der/die Spielleiter*in berührt ein Kind an der Schulter und verwandelt es dadurch in einen Walnussdieb*in. Diese/r entwendet entweder 1 bis 3 Walnüsse von anderen Kindern und „versteckt sie in „anderen Herden“ (z.B. seiner eigenen) oder verändert nur die Position von 1 bis 3 Nüssen und setzt sich dann wieder auf seinen Platz. Auf ein Signal des/der Spielleiter*in öffnen alle die Augen und beratschlagen was passiert ist.

Inspiration durch: www.Kinderspiele-welt.de



MAGISCHE NUSS (RUHIGES SPIEL)

- Ort:** Drinnen und draußen spielbar (auf einem Tisch oder am Boden).
- Materialbedarf:** Pro Spieler und Runde 5 bis 10 Nüsse oder wahlweise 10 Walnüsse, und je nach Teilnehmerzahl und geplanten Runden entsprechend ,viele Gegenstände, wie z.B. Eicheln, Steinchen, Zahnstochern. Evtl. Sitzkissen für draußen mitnehmen.
- Vorbereitung:** Je nach Zeit und Gruppengröße 5 bis 10 Walnüsse auf den Tisch oder auf den Boden legen. Ein Beutel oder eine Schale mit Walnüssen oder Ersatzwalnüssen bereit legen.
- Spielregeln:** Die Kinder spielen der Reihe nach. Das Kind, welches raten darf, dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe (oder schließt die Augen - je nach Vertrauen). Alle Kinder rufen „Stopp“, wenn die magische Nuss gewählt wird.
- Spielablauf:** Alle Kinder sitzen oder stehen um die 5 bis 10 im Kreis aufgestellten oder gelegten Walnüsse. Der Spielleiter*in erklärt den Spielablauf und fragt, ob sich ein Kind freiwillig meldet für die erste Runde. Dieses Kind (Kind A) schließt entweder die Augen oder dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe. Der Spielleiter*in deutet mit dem Finger auf eines der anderen Kinder (Kind B). Dieses darf eine der im Kreis befindlichen Walnüsse „verzaubern“. Diese ist in dieser Runde ab sofort magisch und darf von dem Kind A nicht berührt werden. Kind A darf sich nun umdrehen und eine Nuss nach der anderen aufnehmen. Nähert sie sich aber der magischen Nuss, rufen alle Kinder laut „Stopp!“ Kind A darf alle Nüsse behalten (oder eintauschen), die es bis zu dem Stoppsignal eingesammelt hat. Die entnommenen Nüsse werden wieder aufgefüllt und nun sind zwei andere Kinder an der Reihe.
- Spielende:** Möglichst bis alle Kinder (die möchten) einmal dran waren.
- Variante:** Bei älteren Kindern können die Kinder unter sich ausmachen, wer die Walnuss verzaubert.



STOPP!

STOPP!



WALNUSSBOWLING

- Ort:** Drinnen und draußen .
- Materialbedarf:** 10 Walnüsse als Kegel plus 1 Walnuss als Bowlingkugel pro Spieler*in sowie etwa 5 Walnüsse pro Spieler*in als Gewinn bei 4 Runden (wer nicht genügend Walnüsse hat, kann auch Zapfen/Eicheln/Steinchen als Gewinn verteilen).
- Vorbereitung:**
Drinnen: Tisch abräumen oder Fußboden frei räumen und fegen.
Draußen: Ebenes Gelände suchen (befestigter Weg, festgetretener Lehm Boden, Gras und Kiesflächen sind nicht geeignet).
- Der Spielleiter*in markiert bei gleichaltrigen Kindern mit Kreide, Wolle oder einem Stock den Anfang der Bahn (bei unterschiedlich alten Kindern oder Kindern mit Handicap, kann der Abstand angepasst werden). Am Ende der Bowlingbahn werden mit etwa fingerdickem Abstand (also 2 bis 3 cm) 10 Walnüsse nebeneinander hingelegt/hingestellt. Jeder Spieler*in darf eine Walnussbowlingkugel aussuchen. Die Spieler*innen stellen sich hintereinander auf. Der Spielleiter*in hat ein Säckchen oder eine Schale mit den restlichen Nüssen.
- Spielregeln:** Die Walnuss muss gekullert werden. Sie darf nicht geworfen werden!
- Spielablauf:** Die Spieler*innen dürfen mit ihren Nüssen 3 Versuche auf der Bowlingbahn machen, um zu testen, wie kräftig sie die Walnuss „anschieben“ müssen. Danach stellen sich die Spieler*innen an der Startlinie hintereinander auf. Bei über 10 Spieler*innen evtl. eine zweite Bahn eröffnen um die Wartezeit zu mindern. Jeder Spieler*in hat einen Versuch, danach ist der/die nächste Spieler*in dran. Wird eine oder werden mehrere der 10 im Ziel befindlichen Walnüsse getroffen (bewegen sich), so erhält der Spieler*in diese ausgehändigt. Der Spielleiter*in füllt die Reihe mit Nüssen aus dem Säckchen/Schale wieder auf.
- Spieldauer:** Je nach Witterung und Konzentration der Kinder werden 3 bis 5 Durchgänge gespielt. Gewonnen hat, wer die meisten Nüsse getroffen hat.
- Variante:** Jeder Spieler*in bekommt 3-5 Walnüsse. Wird nicht getroffen, verliert er/sie diese Nuss. Gewonnen haben alle, die nach 3 bis 5 Runden noch Nüsse haben.



LAHAL TEIL 1

Abarten dieses Spieles sind in 81 nordamerikanischen Indianerstämmen gefunden worden.

Da dieses Spiel ohne Worte auskommt, konnten es Stämme mit unterschiedlichen Sprachen spielen. So gibt es große Veranstaltungen, bei denen angemeldete Gruppen gegeneinander antreten. In British Columbia soll es Lahalveranstaltungen geben, die nächtelang dauerten und bei denen Häuser, Boote und Autos verwettet wurden. Einige Gruppen kommen dabei erst mitten in der Nacht dran und werden dann teilweise von der gegnerischen Mannschaft mit Schlafliedern eingelullt. Einige ältere Ladys wirken dabei harmlos, sind aber wahre Meisterinnen der Täuschung oder des Aufspürens.

Material: 4 Knochen bzw. 4 Walnüsse – diese müssen in eine geschlossene Faust passen,
2 Lederbänder/ Farbe oder Seil (wasserfester Stift geht bei Walnüssen auch).
20 Stäbe oder Äste, Musikinstrumente

Ort: Überall

Dauer: 20 Minuten bis Tage

Ende : Wenn eine Gruppe alle gegnerischen Lebensstäbe erbeutet hat.

Einstimmung: Indianische Lieder üben, evtl. Anrufung der Sonne und Bitte um einen ruhigen Spielverlauf, dass die Verlierer keinen Groll gegen die Gewinner hegen mögen und am Ende des Spieles alle glücklich und zufrieden sind.

Vorgehen: Die Gruppe teilt sich in zwei Mannschaften auf.
Die beiden Gruppen setzen sich in einer Reihe gegenüber auf.

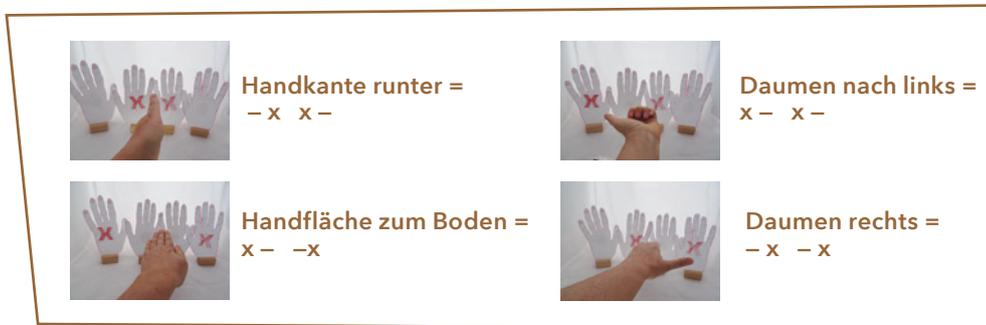
Jede Gruppe bekommt zehn „Lebensstäbe“. Diese werden auf dem Boden vor der Gruppe für alle sichtbar ausgebreitet. Der Spielleiter kann durch ein Spiel klären, welche Gruppe beginnt. Der eine Stamm bestimmt zwei Mitspieler als Hüter. Diese nehmen jeweils einen Knochen/ Walnuss mit und einen Knochen ohne Markierung in die Faust. Die gegnerische Gruppe bestimmt einen Aufspürer. Dieser muss erraten, wo sich die markierten Knochen befinden. Nun stimmt/stimmen eine oder beide Gruppen ein Lied an. Es kann sich um Spottlieder, Schlaflieder oder ulkige Lieder handeln.

Ziel ist es hierbei das Gruppengefühl zu stärken und den Gegner einzuschüchtern oder zu einem Fehler zu verleiten. Der Aufspürer sitzt vor den Hütern und versucht, durch Gesten und Beobachtung, die Lage der markierten Knochen/Walnüsse, zu erraten.



LAHAL TEIL 2

Hat sich der Aufspürer für zwei Hände entschieden, ruft er laut „Ho“ und macht eine entsprechende Handbewegung:



- x = markierter Knochen/Walnuss
- = Knochen/Walnuss ohne Markierung

Regel:

Hat der Aufspürer beide Male Recht behalten, bekommt sein Stamm die Knochen/Walnüsse und wählt zwei neue Hüter. Die andere Gruppe bestimmt einen Aufspürer. Hat der Aufspürer in beiden Fällen geirrt, dann muss sein Stamm zwei Stäbe an die andere Seite abgeben und der Aufspürer versucht es erneut.

Wird nur ein Knochen/Walnuss mit Markierung richtig zugeordnet, darf er das Knochen/Walnussset nehmen und muss einem Stab abgeben. Das andere Knochen/Walnussset (ein markierter und ein nicht markierter Knochen /Walnuss) wird wieder versteckt und der Aufspürer muss erneut raten. Für jeden misslungenen Versuch muss er einen Stab abgeben. Gelingt es dem Aufspürer, dann bestimmt sein Stamm die Hüter.



Richtig gewonnen = Wechsel



falsch = 1 Stab abgeben



2x falsch = 2 Stäbe abgeben



richtig, gewonnen = Wechsel



1x richtig, 1x falsch = 1 Stab abgeben

