



Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

Spielen ist notwendig für uns Menschen. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung und die Kommunikation. Deshalb sind Spiele generell und besonders für Gruppenstunden unverzichtbar.

Bevor wir Ihnen Spiele rund um den Globus vorstellen, sollen einige wichtige theoretische Grundlagen zum Spielen genannt werden, denn manche Spielrunden enden deshalb chaotisch, weil Spiele nicht richtig erklärt werden und Spielregeln deshalb nicht klar sind.

Wir stellen Ihnen Spiele vor, die Ihnen helfen sollen, Ihre Gruppenstunden zu gestalten.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Gruppe viel Freude beim Spielen.

Ihr Team vom Bibellesebund

Die Bilder und Vorlagen dürfen für die eigene Gruppe kopiert werden. Darüber hinaus dürfen keine Vervielfältigungen ohne vorherige Genehmigung für andere angefertigt werden.

Diese Mappe wurde erstellt von: Evelyn Theurer, Kinder- und Jugendzentrale der Liebenzeller Mission

Zeichnungen: Karin Pohl

Mitarbeiter: Familie Rene und Elisabeth Bredow (Papua-Neuguinea)

Familie Markus und Regine Gommel (England)

Familie Cornelius und Andrea Grupp (Sambia)

Familie Norbert und Susanne Laffin (Frankreich)

Familie Martin und Ulrike Wurster (Taiwan)

Schwester Doris Eberhardt („GO“-Redaktion)

Gestaltung und DTP: Teamburg® Marketing, Kierspe



www.bibellesebund.de

Die Kinder - und Jugendzentrale stellt sich vor



Der Liebenzeller Mission ist es ein Anliegen, Menschen im In- und Ausland mit der Frohen Botschaft von Jesus Christus zu erreichen. Die Kinder- und Jugendzentrale, im Bereich der Heimatmission, hat ihre Aufgabenschwerpunkte in der Unterstützung der örtlichen Gemeinden und der Förderung des Missionsgedankens. Jede Gemeinde kann die Angebote der Kinder- und Jugendzentrale in Anspruch nehmen.

Die Angebote sind:

KINDER- UND SCHÜLERWOCHE

An ca. 5 Tagen wird in der Gemeinde ein spezielles Kinderprogramm durchgeführt.

über die Möglichkeit der Mitarbeit in der Mission informiert zu sein.

KINDER-, JUNGSCHARNACHMITTAGE, FREIBADEINSÄTZE

Sie sind eine Möglichkeit, einen Höhepunkt in der Kinderarbeit anzubieten.

KINDERMISSIONSFESTE

Ein besonderer Höhepunkt im Jahresablauf sind die Kindermissionsfeste, die jedes Jahr am Himmelfahrtstag und am Sonntag davor stattfinden.

TEENAGERTAGE

Mit Jugendlichen für Jugendliche ein Programm erarbeiten und vorbereiten.



MITARBEITERSCHULUNGEN

Verschiedene Themen zur Mitarbeiterschulung werden angeboten. Die Mitarbeiterschulungen finden im Rahmen des Rüstzentrums der Liebenzeller Mission statt oder wir kommen in die Gemeinden.

MISSIONSKLUB

Kinder- und Jungschargruppen können Mitglied werden, um noch besser

Bei Interesse oder weiteren Wünschen wenden Sie sich an:

Kinder- und Jugendzentrale der Liebenzeller Mission

Postfach 1240

75375 Bad Liebenzell

Tel.: 0 70 52 / 17 18 3

E-Mail: KJuZe@liebenzell.org

BLB



www.bibellesebund.de



ALLGEMEINE HINWEISE ZUM SPIELEN	Seite 4
Der Sinn des Spielens	Seite 4
Das Spiel in den Kinder- und Jungschargruppen	Seite 4
Die Entwicklung des Kindes und das Spiel	Seite 4
Regeln beim Spiel	Seite 5
Zeitdauer des Spiels	Seite 5
Der Mitarbeiter und das Spiel	Seite 5
Der Spielekoffer – eine unentbehrliche Hilfe	Seite 5
.....	
EINE REISE RUND UM DEN GLOBUS	Seite 6
.....	
QUIZ „RUND UM DEN GLOBUS“	Seite 9
.....	
SPIELE RUND UM DEN GLOBUS	Seite 13
Afrika (Sambia)	Seite 14
Europa (Frankreich, England)	Seite 15
Asien (China, Papua-Neuguinea, Taiwan)	Seite 17
Amerika (Kanada)	Seite 20
Australien	Seite 21

Allgemeine Hinweise zum Spielen



DER SINN DES SPIELENS

Spielen soll Freude bereiten, die Gemeinschaft fördern, zu kreativem Tun anregen und helfen, Begabungen zu entdecken und weiterzuentwickeln. Spielen ist dabei nicht nur etwas für Kinder, sondern hat in jedem Lebensalter seinen Platz und seine Berechtigung. Dabei muss immer bedacht werden, dass sich sehr unterschiedliche Kinder und Jungscharler an den Spielen beteiligen: solche, die extrem sportlich, laut, ruhig etc. sind. Für jeden sollte etwas dabei sein.



Durch Spielen kann man vieles fördern, z. B. sich gegenseitig kennen zu lernen, die Umgebung zu erforschen, spielerisch Wissen zu vermitteln. Dabei ist es wichtig zu beachten, in welcher Umgebung man spielt, welche Gefahren dabei auftreten können, wie viele Mitspieler man hat, welches Material zur Verfügung steht, wie groß der Raum und wie die Jahreszeit ist.

Im Spiel werden eigene Bedürfnisse – wie der Wunsch nach Anerkennung – befriedigt. Die Selbstdarstellung und Verhaltensweisen für das Zusammenleben in einer Gruppe werden eingeübt und gefördert, z. B. das Einfühlungsvermögen, die Flexibilität, Toleranz und Kommunikationsfähigkeit.

DAS SPIEL IN DEN KINDER- UND JUNGSCHARGRUPPEN

- ☆ Es ist nicht nur ein Lückenfüller oder ein Programmpunkt im Hauptteil des Programmablaufs. Es soll den biblischen Gedanken unterstützen und Freude bereiten.
- ☆ Es kann und soll den Teilnehmer(innen) eine Hilfe sein, sich am Gruppengeschehen zu beteiligen, indem sie in einem sicheren Rahmen agieren und reagieren können.
- ☆ Es hilft, eigene Grenzen und die der Gruppe kennen zu lernen und weckt das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe.
- ☆ Es fördert die Fähigkeit, sich einzuordnen und zu lernen, etwas gemeinsam zu tun.
- ☆ Es lenkt den Tatendrang in geordnete Bahnen.



• Immer wieder klagen Mitarbeiter(innen), dass sie keine neuen Ideen für Spiele haben und sich die Teilnehmer(innen) deswegen beschweren. Welche Hilfestellungen gibt es da?

- ☆ Spiele unter ein Thema, ein Motto stellen.
 - ☆ Hilfsmittel wie Spielebücher oder auch Anregungen wie „Jungscharleiter“ und „Steigbügel“ (Bestelladresse: Buch & Musik, Buchhandlung und Verlag des ejw, Haebelinstraße 1–3, 70563 Stuttgart) oder die Mappen „Spiele“ (Bestelladresse: Bibellesebund e.V., Industriestr. 2, 51709 Marienheide) zu Rate ziehen.
- Was macht man, wenn jemand nicht mitspielen will?
- ☆ Analysieren, woran es liegen könnte (mangelndes Selbstvertrauen, schlechte Erfahrungen etc.).
 - ☆ Nicht zum Spielen zwingen, aber auch nicht zulassen, dass diese Person durch Bemerkungen die anderen stört.



DIE ENTWICKLUNG DES KINDES UND DAS SPIEL

Jüngere Kinder freuen sich am Spielen. Sie wiederholen gern Spiele und freuen sich an immer wiederkehrenden Dingen. Für Kinder von 3–5 Jahren sind deshalb Wettspiele noch nicht angebracht. Kinder ab 7 Jahre können komplexere Spielzusammenhänge begreifen.

Allgemeine Hinweise zum Spielen



REGELN BEIM SPIEL

- ☆ Spielregeln klar und deutlich erklären. Wenn möglich, sie vorher formulieren bzw. zumindest gut durchdenken.
- ☆ Die Erklärung kurz und prägnant formulieren.
- ☆ Darauf achten, dass Regeln eingehalten werden.
- ☆ Darauf achten, dass die Teilnehmer fair miteinander umgehen. Schwächere Teilnehmer berücksichtigen und in Schutz nehmen.



ZEITDAUER DES SPIELS

Im Vorfeld abschätzen, wie lange ein Spiel dauert, damit man weiß, wie viele Spiele vorzubereiten sind.

Sehr wichtig ist es zu überlegen, wann ein Spiel beendet werden soll. Bevor es langatmig wird und niemand mehr Lust hat zu spielen, das Spiel abbrechen. Manchmal muss man auch vorher die Zeit angeben, die zur Verfügung steht, damit die Spieler sich darauf einstellen können.

DER MITARBEITER UND DAS SPIEL

Nur wenn der Mitarbeiter selbst motiviert ist, kann er seine Gruppe zum Spielen motivieren.

Wenn der Mitarbeiter Spiele erklärt und anleitet, sollte er selbst nicht mitspielen. Wichtig ist, eine neutrale Position gegenüber den Spielern einzunehmen.

Spiele mit anderen Mitarbeitern, sollten sie sich ihrer Vorbildfunktion bewusst sein, Regeln einhalten und sich nicht in Diskussionen über Gerechtigkeit etc. ereifern, sondern fair bleiben.



In der Regel reichen drei Spiele für eine Gruppenstunde. Sollte jedoch eines einmal nicht funktionieren oder schneller vorbei sein, ist es gut, noch ein Spiel in Reserve zu haben.

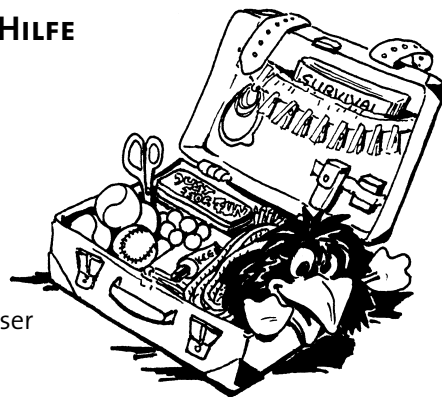
Bei den Vorbereitungen auch bedenken, wie viele Teilnehmer für die Spiele benötigt werden. Was ist zum Beispiel, wenn an Stelle der sonst zehn Jungscharler nur fünf kommen und die Spiele dann ungeeignet sind? Oder wenn anstatt der sonst vier Jungscharler mehr kommen und das vorbereitete Brettspiel nicht gespielt werden kann?

Ein Spielekoffer ist eine Hilfe als spontane Ergänzung zum schon fertigen Programm.

DER SPIELEKOFFER – EINE UNENTBEHRLICHE HILFE

Inhalt eines Spielekoffers könnte sein:

- ☆ Tennisbälle
- ☆ Tischtennisbälle
- ☆ Schere, Tesafilm, Klebstoff
- ☆ Gummitwist
- ☆ Streichhölzer
- ☆ Schnüre
- ☆ normales Gummiband, Gummiringe für Einmachgläser
- ☆ Wäscheklammern in unterschiedlichen Farben
- ☆ Stifte
- ☆ Papier
- ☆ Würfel
- ☆ Uno-Karten, WiJoKaPre-Karten, Elfer raus



Eine Reise rund um den Globus



Unterschiedliche Elemente zur Durchführung einer Gruppenstunde

SPIELVERLAUF

Wir steigen ins Flugzeug „Air LiMi“ ein und fliegen heute zu Kindern in anderen Ländern.

☞ *Start des Flugzeuges nachahmen.*

Wir fliegen nach Afrika. Afrika ist kein Land, sondern ein Erdteil. Er wird der Schwarze Erdteil genannt, weil die meisten Menschen dort eine schwarze Hautfarbe haben.

In Afrika arbeiten die Liebenzeller Missionare in Burundi, Botswana, Malawi, Tansania und Sambia.

☞ *Die Länder auf einem Globus zeigen.*

In allen Ländern gibt es sehr viele Kinder. Aber die meisten Kinder haben es nicht so gut wie wir in Deutschland, Österreich oder der Schweiz. Viele haben nur wenig zu essen. Manche haben keine Eltern mehr, weil sie an Krankheiten gestorben sind. Das ist für die Kinder echt schlimm.

Oft kommen sie zu den Missionaren und bitten sie, ihnen zu helfen. Leider können die Missionare nicht allen Kindern helfen. Denen, die Interesse haben, können sie die Frohe Botschaft von Jesus Christus erzählen, der alle Kinder lieb hat.

☞ *Die Kindersegnung erzählen (Mt 19,13-15).*

Wir wollen jetzt mal sehen, was es in Sambia Besonderes gibt. Schon die Begrüßung ist anders: Mit der linken Hand stützt man den rechten Unterarm. Nun gibt man sich die Hand, indem man die Handfläche ausstreckt, den Daumen des andern greift und wieder loslässt. Das Kind (Junge wie Mädchen) sollte aus Respekt noch einen Knicks machen.

Dabei sagt der Erwachsene zur Begrüßung: „Mwapoleni mune?“ („Bist du gesund, Freund?“)

Das Kind antwortet: „Ee mukwai, mwapoleni naimwe?“ („Ja, und Sie, sind Sie gesund?“)

Der Erwachsene antwortet: „Ee mune.“ („Ja, Freund.“)

Auch im Gottesdienst gibt es Besonderheiten, z. B. wenn das Opfer eingesammelt wird:

Die Christen in Sambia stellen meistens einen Opferkorb auf einen Tisch, der vorn im Raum steht. Bevor das Opfer eingesammelt wird, geht einer der Verantwortlichen durch den Raum und zeigt an, dass man jetzt nach vorn gehen kann. Zuerst gehen die Männer zum Korb und legen ihr Opfer ein, dann die Frauen. Beim Einlegen machen sie noch einen Knicks. Wenn alle geopfert haben, nimmt der, der zum Opfern aufgefordert hat, den Korb, dankt Gott für das Opfer und bittet ihn um die richtige Verwendung.

☞ *Falls während der Gruppenstunde ein Opfer eingesammelt werden soll, kann das in dieser Form getan werden.*

Nun folgt eine Reihe von Spielen, die manche Besonderheiten des Lebens oder Wissenswertes von Sambia aufgreifen.

SPIELE

Kampf der Häuptlinge

MATERIAL 20 Luftballons
zwei Stecknadeln
zwei Stühle
Kreide o. Ä.

Einstieg

Als die ersten Missionare ins heutige Sambia kamen, gab es Häuptlinge, die großen Einfluss auf ihre Leute hatten. Sie kümmerten sich um vieles:

- ☆ Sie waren Richter, wenn es um Streit oder Diebstahl ging.
- ☆ Sie waren die Beschützer ihrer Leute und mussten manchen Krieg planen oder räuberische Nachbarstämme im Zaum halten.
- ☆ Sie waren für das Wohlbefinden der Leute zuständig. Sie gaben ihnen Land und erlaubten ihnen, Lebensmittel wie Gemüse und Getreide anzupflanzen.

Eine Reise rund um den Globus



Die Leute glaubten, dass der Häuptling auch für die Ernte, den Regen oder das Jagdglück zuständig wäre. Die Aufgabe des Häuptlings war es deshalb, mit den Verstorbenen Kontakt aufzunehmen und sie um all das zu bitten. Da der Häuptling eine so wichtige Aufgabe hatte, wurde er sehr verehrt. Hier sagten Missionare deutlich: „Es ist nicht in Ordnung, mit Verstorbenen Kontakt aufzunehmen und sie um Hilfe zu bitten. Jeder kann mit seinen Bedürfnissen zu Jesus gehen.“

Durchführung

In diesem Spiel geht es darum, welche Gruppe seinem Häuptling am meisten Freude bereitet, indem sie ihm Luftballons zuspielt.

Zwei Gruppen bilden. Der Häuptling (einer aus der Gruppe) steht auf einem Stuhl mit einer Nadel in der Hand. Um den Stuhl im Abstand von 2 m einen Kreis mit Kreide ziehen. Das ist die Sicherheitszone. Die Spieler beider Gruppen stehen in ca. 10 m Abstand zu ihrem Häuptling. Auf ein Kommando blasen sie zuerst jeweils 10 Ballons auf und verknoten sie. Dann müssen sie sie durch Schlagen zu ihrem Häuptling bringen. Die Luftballons dürfen nicht mit der Hand festgehalten werden, und der Häuptling darf nicht vom Stuhl steigen. Für jeden zerplatzten Ballon gibt es einen Punkt.

Zwei Personen der jeweils gegnerischen Mannschaft versuchen zu verhindern, dass dem Häuptling der anderen Gruppe Luftballons zugespielt werden. Sie dürfen aber nicht in die Sicherheitszone eindringen.

Der unzufriedene Häuptling

VORBEREITUNG Kärtchen mit Bildern der unten stehenden Begriffe

Sprachschule

Jeder Missionar muss zuerst die Sprache des Landes oder Stammes, in dem er arbeitet, bei einem einheimischen Lehrer lernen. Um die Begriffe in Icibemba (eine Sprache, die in Sambia gesprochen wird) leichter zu lernen, malt der Leiter den Begriff auf ein Kärtchen.

Der Leiter legt die Kärtchen auf den Tisch, sagt zu jedem Bild das entsprechende Wort vor und wiederholt es so lange, bis es die Kinder / Jungscharler nachsagen können. Dann nennt er fünf Begriffe in verschiedener Reihenfolge. Die Kinder / Jungscharler müssen, wenn er einen Begriff aufruft, auf das richtige Bild zeigen. Sind so die ersten fünf Begriffe eingeübt, kommen die nächsten dazu.

Icibemba	Deutsch	Icibemba	Deutsch
umuti	Holz	icipuna	Hocker, Stuhl
ilibwe	Stein	umushili	Erde
insapato	Schuh	umwepu	Schwamm (hier im Spiel auch ein Lappen)
iluba	Blume	ibula	Blatt
icani	Gras	amenshi	Wasser
icisote	Hut	umupila	Ball
ilaya	Hemd	umwele	Messer
umwando	Seil		

Einstieg

Da dem Häuptling Land und Leute gehörten, konnte er auch über alles bestimmen. Wenn er zu jemandem sagte: „Gib mir eine Ziege!“, dann musste er sie ihm geben.

Durchführung

Die Jungscharler in zwei gleich große Gruppen aufteilen. Jede bekommt einen Namen wie „Krokodil“, „Pilz“ oder „Regen“. Dies sind übliche Stammesnamen, die auch heute noch jeder kennt.

Jede Gruppe sitzt in einer Stuhlreihe hintereinander. Die Stuhlreihen parallel anordnen. Die Jungscharler durchnummerieren. Die Kärtchen auf einem Tisch auslegen.

Der Leiter nennt eine bestimmte Nummer. Die entsprechenden Jungscharler müssen das Kärtchen mit dem Begriff holen, den der Leiter nun auf Icibemba nennt. Die Redewendung, mit der er beginnt, ist jedes Mal: „Ndefwaya ...“ („Ich möchte ...“).

Das Kind der Gruppe, das als Erstes das richtige Kärtchen zum Leiter gebracht hat, bekommt einen Punkt.

Eine Reise rund um den Globus



Sambia-Fussball

MATERIAL Plastiktüten
 Stoffreste
 Schnüre, Scheren

Kinder in Sambia spielen gern Fußball. Da sie aber keinen Ball kaufen können, basteln sie sich einen aus Plastiktüten oder Stoffresten. Die Plastiktüten oder Stoffreste werden zusammengeknüllt und mit einer Schnur umwickelt – fertig ist der Fußball.

Jeder stellt einen Ball auf sambianische Art her. Zum Schluss mit einem Fußball spielen.

Auch das Essen ist etwas Besonderes. Vielleicht kann man ja etwas Sambianisches miteinander zubereiten und dann natürlich auch essen.

KOCHREZEPTE

Süsse Erdnüsse

(Dieses Rezept eignet sich auch sehr gut zum Verkaufen.)

ZUTATEN Erdnüsse in der Schale
 Zucker
 Wasser

Erdnüsse schälen. Auf zwei Becher Erdnüsse (Becher müssen gleich groß sein) kommt ein Becher Zucker und ein halber Becher Wasser. Erdnüsse, Zucker und Wasser in einen Topf geben und unter Rühren so lange kochen, bis sich der Zucker an den Erdnüssen festsetzt (d. h. das Wasser verdampft ist). Wenn die Erdnüsse mit einer weißen Zuckerschicht umgeben sind, den Topf von der Platte nehmen und die Erdnüsse auf einem Backblech ausbreiten. 20–30 Minuten bei ca. 130°C im Backofen trocknen lassen.

Salzige Erdnüsse

Die geschälten Erdnüsse bei ca. 130°C im Backofen für ca. 20 Minuten trocknen lassen. In der Zwischenzeit Wasser mit ein wenig Salz anrühren. Die Erdnüsse aus dem Ofen nehmen und mit dem Salzwasser bespritzen. Die Erdnüsse ein wenig umrühren und nochmals bei 130°C für 15 Minuten in den Ofen schieben.

Sambianische Fritters

Teig wie Berliner Pfannkuchen (s. in Kochbüchern auch unter „Faschingskrapfen“) herstellen. Kleine Teigbällchen formen und in heißem Öl frittieren. Anschließend in Zucker wälzen. Die Fritters werden überall auf den Märkten in Sambia verkauft.

Als Erweiterung und Ergänzung kann das Quiz „Rund um den Globus“ (siehe nächste Seite) gemacht werden.

Quiz „Rund um den Globus“



Dieses Quiz soll helfen, Missionsarbeit in spielerischer Form zu vermitteln. Den Quizvorschlägen sind Informationen aus Artikeln des Kindermissionsmagazins „Go – für Gott!“ zu Grunde gelegt. Bevor Sie das Quiz mit den Gruppen spielen, einige Informationen über die Missionsarbeit, Sitten und Bräuche, Besonderheiten des Landes weitergeben. Auch Vorlagen aus einem Lexikon und aus Informationsbroschüren der Liebenzeller Mission können dabei eine Hilfe sein.

Informationsmaterial kann bei der Öffentlichkeitsarbeit der Liebenzeller Mission (Tel.: 0 70 52 / 17 29 6; Fax: 0 70 52 / 17 11 5; E-mail: info@liebenzell.org) angefordert werden.

SPIELANLEITUNG FÜR DIE JÜNGEREN

Den Spielplan „Rund um den Globus“ mit den Würfelfeldern (s. S. 12) auf DIN A3 vergrößern.

Jede Gruppe erhält ein anders farbiges Flugzeug, mit dem sie auf das gewürfelte Feld fliegen kann.

Vorgehensweise

Jede Gruppe würfelt.

Bei 1 muss die Gruppe ein Feld zurück.

Bei 2 wählt sie eine 2er-Aufgabe.

Bei 3 darf sie 3 Felder vor.

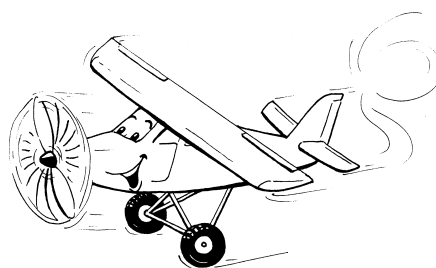
Bei 4 wählt sie wieder eine Aufgabe.

Bei 5 darf sie noch einmal würfeln.

Bei 6 sucht sie eine 6er-Aufgabe aus.

Erledigte Felder markieren. Sind keine

Aufgaben mehr da, hat der Wurf keine Bedeutung und muss wiederholt werden.



SPIELANLEITUNG FÜR DIE ÄLTEREN

Den Spielplan „Rund um den Globus“ mit den Punktefeldern (s. S. 12) auf DIN A3 vergrößern.

Punktewertung

Die Gruppen bekommen ihre Punkte gutgeschrieben.

Sonderfelder

Joker Die Gruppe erhält 50 Punkte, ohne die Frage beantworten zu müssen.

Bonus Für die Beantwortung dieser Frage gibt es zusätzlich 50 Punkte.

Multiplikator Die Gruppe wählt einen Multiplikator z. B. 3 (Höchstzahl = 6). Steht die Gruppe auf einem 60-Punkte-Feld, gibt es bei der richtigen Antwort 180 Plus-Punkte und bei einer falschen Antwort 180 Minus-Punkte.

Action Alle Gruppen spielen mit, jedoch wird nur die Siegergruppe mit Punkten belohnt.

Hinweis

Vor Beginn der Quizrunde klären, ob nicht oder falsch beantwortete Fragen an die nächste Gruppe weitergegeben werden können. Ebenso klären, ob es für nicht oder falsch beantwortete Fragen Minuspunkte gibt.

Gruppeneinteilung

Zunächst Gruppen bilden. Sie wählen einen Sprecher. Er hat die Aufgabe, in Absprache mit der Gruppe zu sagen, welche Frage gewählt wird, z. B.: „Land und Leute, 60.“ Er ist dann auch derjenige, der dem Spielleiter die Antwort der Gruppe mitteilt.

Material für die Jüngeren

- ☆ Fahne von Bangladesch
- ☆ Chinesenhüte, Stäbchen, Bälle
- ☆ Flips
- ☆ Kalenderbilder als Puzzle zerschneiden

Material für die Älteren

- ☆ Fahne von Bangladesch
- ☆ Papier und Bleistifte
- ☆ Chinesenhüte, Stäbchen, Bälle
- ☆ Flips
- ☆ Bilder von Kindern aus verschiedenen Ländern

Quiz „Rund um den Globus“



FRAGEN

Land und Leute

- 2: In welchem Land haben die Leute Schlitzaugen? (z. B. *China, Taiwan, Japan, Korea*)
- 4: Fahne von Bangladesch zeigen. Zu welchem Land gehört diese Fahne?
- 6: Action: Chinesenlauf
Die Kinder bekommen einen Chinesenhut auf den Kopf, Stäbchen in die Hand und einen Ball zwischen die Beine und müssen so im Staffellauf eine bestimmte Strecke zurücklegen.

- 20: Fahne von Bangladesch zeigen. Zu welchem Land gehört diese Fahne?
- 40: Action: Chinesenlauf (s. 6.)
- 60: In welchem Land trägt man einen Sari – Bangladesch, Russland oder Japan? (*Bangladesch*)
- 80: Welche Hautfarbe haben braune Kinder bei der Geburt? (*helle Hautfarbe*)
- 100: Welcher berühmte Breitengrad führt direkt durch das südamerikanische Land Ecuador? (*Äquator*)

Sprache und Musik

- 2: Liedanfänge raten lassen.
- 4: Welche Musikinstrumente werden in Papua-Neuguinea gern gebraucht? (*Schlitztrommel, Gitarre, Kundus*)
- 6: Singt ein Lied, in dem etwas von einem anderen Land vorkommt!

- 20: Joker
- 40: Singt ein Lied in einer anderen Sprache!
- 60: Multiplikator: Gibt es in Asien ca. 700 oder ca. 1700 Sprachen? (*1700*)
- 80: Action: Bildet mit den Buchstaben von „Liebenzeller Mission“ möglichst viele neue Wörter.
- 100: Was sind die beiden Hauptsprachen in Afrika? (*Englisch und Französisch*)

Kleidung und Nahrung

- 2: Was isst man in China, Taiwan und Japan am häufigsten? (*Reis*)
- 4: Welche Frucht wächst an einer Staude, ist zunächst grün und wird dann gelb? (*Banane*)
- 6: Action: Mit Stäbchen Flips um die Wette essen.

- 20: Was ist im asiatischen Raum das Hauptnahrungsmittel? (*Reis*)
- 40: Welche Frucht wächst auf einer Staude, ist zunächst grün und wird dann gelb? (*Banane*)
- 60: Joker
- 80: Bonus: Welche Farbe hat die Kokosnuss, wenn sie an der Palme hängt? (*grün*)
- 100: Action: Mit Stäbchen Flips um die Wette essen.

Sitten und Bräuche

- 2: Was machen Japaner bei der Begrüßung? (*Verbeugung*)
- 4: Wie lange haben die Kinder in den USA Sommerferien: 1, 2 oder 3 Monate? (*3 Monate*)
- 6: Mit welcher Hand essen die Leute in Bangladesch? (*Mit der rechten Hand.*)

- 20: Was machen Japaner bei der Begrüßung? (*Verbeugung*)
- 40: Wie lange haben die Kinder in den USA Sommerferien: 1, 2 oder 3 Monate? (*3 Monate*)
- 60: Mit welcher Hand essen die Leute in Bangladesch? (*Mit der rechten Hand.*)
- 80: Joker
- 100: Wo muss ein Mann seine Frau mit Schweinen bezahlen? (*Papua-Neuguinea*)

Quiz „Rund um den Globus“



Tiere und Pflanzen

- 2: Wie heißt das Tier, das auf dem Boden kriecht? (*Schlange*)
- 4: Joker
- 6: Welches Tier hat einen Panzer und schwimmt im Wasser? (*Schildkröte*)

- 20: Tarzan schwang sich durch den Urwald an ...? (*Lianen*)
- 40: Wie oft kann von einer Ananasstaude geerntet werden? (*ein Mal im Jahr*)
- 60: Joker
- 80: Welches Tier ist auf der Fahne von Papua-Neuguinea zu sehen? (*Vogel/Paradiesvogel*)
- 100: Bonus: Ein Tier, das es in ähnlicher Form auch bei uns gibt. In anderen Ländern kann es eine gefährliche Krankheit übertragen. Wie heißt das Tier, wie heißt die Krankheit? (*Moskito, Malaria*)

Sonstiges

- 2: Action: Puzzle aus Kalenderbildern zusammensetzen lassen (am besten mit Kinderbildern).
- 4: Wie viele Sprachen gibt es auf der Welt: 2.700, 6.500 oder 8.300? (*rund 6.500*)
- 6: Womit hat man früher in Papua-Neuguinea bezahlt? (*mit Steingeld, Muscheln und Hundezähnen*)

- 20: Wie viele Sprachen gibt es auf der Welt: 2.700, 6.500 oder 8.300? (*rund 6.500*)
- 40: Joker
- 60: Wie viele Jahre müssen Kinder in Palau in Mikronesien zur Schule gehen: 9, 10 oder 12 Jahre? (*12 Jahre*)
- 80: Action: Bilder von Kindern den richtigen Ländern zuordnen lassen.
- 100: Was ist ein Taifun? (*tropischer Wirbelsturm*)

Quiz „Rund um den Globus“



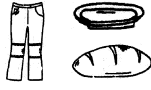























Kopiervorlage: Würfelfelder



Rund um den Globus



 Land und Leute	 Sprache und Musik	 Nahrung und Kleidung	 Sitten und Bräuche	 Tiere und Pflanzen	 Sonstiges
					
					
					

Kopiervorlage: Punktefelder



Rund um den Globus



Land + Leute	Sprache + Musik	Nahrung + Kleidung	Sitten + Bräuche	Tiere + Pflanzen	Sonstiges
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

Spiele rund um den Globus



Spiele, passend zu jedem Land oder Kontinent

BUCHSTABEN-SÄTZE

Kinder in Gruppen einteilen. Sätze mit einem bestimmten Buchstaben bilden lassen, in dem der Name eines Landes oder Ortes vorkommen sollte. Zum Beispiel: Rut reist Richtung Regensburg. England erwartet endlosen Eisregen.

TEEKESSEL

Ein Kind umschreibt die gesuchten Begriffe zum Thema „reisen“. Die Zuhörer müssen die verschiedenen Begriffe erraten. Sie können erst dann die Lösung nennen, wenn sie mindestens zwei Erklärungen gehört haben.

Atlas:	Kartenwerk Gebirge in Afrika
Karte:	abstrakte Darstellung eines Gebietes Eintrittsberechtigung bei einer Veranstaltung
Golf:	Sportart Meeresbucht
Krone:	Baumwipfel Kopfschmuck eines Königs oder einer Königin Zahnersatz
Pass:	schwedische Währung Gebirgsübergang Ausweispapier
Watt:	seichter Streifen an der Nordseeküste zwischen Festland und Insel
Zug:	Einheit der elektrischen Leistung Verkehrsmittel Lufthauch
Käfer:	Ort in der Schweiz Automodell Tierart
Zylinder:	Teil des Motors Kopfbedeckung
Wiener:	bestimmte Art von Kochwürstchen Einwohner der Stadt Wien



SCHERZFRAGEN

- ☆ Was ist an der Nordseeküste von vorne und hinten gleich? *(Ebbe)*
- ☆ Warum leuchtet es an der Nordseeküste immer so hell? *(Weil es da so viel Watt gibt.)*
- ☆ Wer ist sehenden Auges blind? *(Ein blinder Passagier.)*
- ☆ Welche Stadt hat ihr Ende in der Mitte? *(Lo-nd-on)*



Afrika

TEEKESSEL

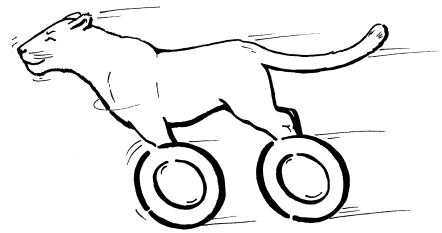
Äquator: Er läuft durch diesen Kontinent.
Dieser Tor läuft um die ganze Welt.



Sambia

TEEKESSEL

Jaguar: große Raubkatze
Automarke



VERSTECKEN UND FANGEN IM MONDSCHHEIN

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt

Es wird wie jedes Fang- und Versteckspiel gespielt, aber nachts!

„HOPSA-SPIEL“

Anzahl der Spieler: gerade Zahl
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt

Alle stehen im Kreis. Der Oberkörper ist leicht nach vorne gebeugt. Die Hände liegen auf den Knien und der Kopf ist nach unten gesenkt.

Die Spieler durchnummerieren. Es muss eine gerade Zahl ergeben.

Am Anfang wiederholt sagen: „Hopsa, hopsa und gleich geht's los. Hopsa, hopsa und gleich geht's los.“

Dazu rhythmisch auf die Oberschenkel klatschen.

Nachdem der ganze Vers gesagt wurde, beginnt das eigentliche Spiel.

Jetzt sagt man nur noch: „Und hopsa und hopsa ...“ Jedes Mal wenn man „und hopsa“ sagt, hüpfen folgende zwei Spieler zueinander hoch:

- 1. x hopsa 1 + 3
- 2. x hopsa 2 + 4
- 3. x hopsa 5 + 7
- 4. x hopsa 6 + 8 usw.

Wer einen Fehler macht und nicht im Rhythmus bleibt, scheidet aus.



EUROPA

Frankreich

JEU A LÀ TOMATE (DAS TOMATENSPIEL)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: mittelgroßer Gummiball
Zeitdauer: unbegrenzt



Alle stehen mit gegrätschten und durchgedrückten Knien im Kreis. Die Füße stossen so aneinander, dass kein Zwischenraum bleibt.

Nun einen mittelgrossen Gummiball mit den Fäusten (aber immer auf dem Boden rollend) quer durch den Kreis schießen.

Derjenige, der nicht aufpasst und ihn zwischen seinen Beinen durchlässt, hat zur Strafe nur noch eine Hand zur Verfügung. Die andere verschwindet auf seinem Rücken.

„Erwischt“ es ihn ein zweites Mal, muss er sich mit dem Rücken zum Kreis stellen. Beide Arme sind jedoch wieder frei.

Bei einem dritten „Tor“ besitzt er wieder nur einen Arm.

Schließlich hat er gar keinen mehr und muss ausscheiden. Dadurch wird der Kreis immer kleiner.

FILET DE PÊCHE (FISCHERNETZ)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt

Die Kinder in zwei Gruppen aufteilen.

Die einen fassen sich an den Händen und bilden eine Kette. Sie stellen das „Netz“ dar.

Die anderen sind die „Fische“. Letztere versuchen nun, durch die Maschen des sich immer hin- und herbewegenden „Netzes“ zu schlüpfen, ohne dabei gefangen zu werden.

Wird ein „Fisch“ gefangen, muss er sich dem „Netz“ anschließen. Es empfiehlt sich, das Spielgelände abzugrenzen, in dem sich die „Fische“ tummeln können.

England

ZUNGENBRECHER

Betty Blue blows big black bubbles. (Betty Blue bläst große schwarze Blasen.)

Seven slick slimy snakes slide slowly southward. (Sieben glatte schleimige Schlangen gleiten langsam nach Süden.)



„MUSICAL STATUES“ („MUSIKALISCHE STATUEN“)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Kassettenrekorder
Zeitdauer: unbegrenzt

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Zimmer. Stoppt die Musik, müssen sie auf der Stelle erstarren und eine Statue darstellen, die der Spielleiter nennt. Der Letzte, der erstarrt, scheidet aus.



EUROPA

„MUSICAL BUMPS“ („MUSIKALISCHE BEULEN“)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Kassettenrekorder
Zeitdauer: unbegrenzt

Die Kinder laufen im Zimmer umher. Wenn die Musik stoppt, müssen sie sich sofort auf den Boden fallen lassen. Wer sich als Letzter fallen lässt, scheidet aus.

„WHAT TIME IS IT, MR. WOLF?“ („WIE SPÄT IST ES, HERR WOLF?“)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt



Einer ist der „Wolf“, die anderen sind die „Schafe“. Mr. Wolf steht an einer Seite des Zimmers mit dem Gesicht zur Wand. Die „Schafe“ stehen an der gegenüberliegenden Wand. Sie rufen: „What time is it, Mr. Wolf?“

Mr. Wolf beantwortet die Frage nicht und sagt nur: „3 steps“ (3 Schritte).

Die „Schafe“ gehen nun drei Schritte nach vorn und fragen wieder: „What time ...?“

Das wiederholt sich so lange, bis Mr. Wolf sagt: „dinnertime“ (Essenszeit).

Nun dreht sich der „Wolf“ um und versucht, sich ein „Schaf“ zu schnappen. Die „Schafe“ rennen natürlich weg und bringen sich an ihrer Wand in Sicherheit. Dort können sie nicht mehr gefangen werden.

Wird ein „Schaf“ gefangen, ist es Mr. Wolf.

„STICK IN THE MUD“ („STOCK IM SCHLAMM“)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt

Einer muss fangen. Fängt er jemand, wird dieser zum Stock, d. h., er spreizt die Beine und bleibt stehen. Er kann von den anderen befreit werden, indem ihm jemand zwischen die Beine schlüpft. Der Fangende muss versuchen möglichst alle Spieler zu erwischen. Damit endet das Spiel.



Asien

In Asien gibt es viele Menschen, die in der Nähe des Meeres oder von Flüssen leben. Deshalb sind viele mit dem Boot unterwegs.

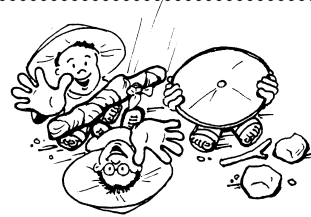
SCHERZFRAGE

☆ Wenn man es braucht, wird es geworfen, wenn man es nicht mehr braucht, holt man es zurück. Was ist das?
(Anker)

China

„STOCKSPIEL“

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: 2 Stöcke, 2 Steine, Stoffreste
Zeitdauer: unbegrenzt



Ein Kind legt einen Stock über zwei Steine. Mit einem zweiten Stock geht es unter den liegenden Stock und wirft ihn so in die Luft, dass er möglichst weit fliegt. Die Aufgabe der Mitspieler ist es, den fliegenden Stock möglichst frühzeitig zu fangen. Die Strecke zwischen der Abschlagstelle und der Lande- oder Fangstelle durch Stocklängen messen. Wer hat am Ende die meisten Stocklängen?
Vorsicht: Stock mit Stoff umwickeln.

Papua-Neuguinea

AUTOREIFENRENNEN

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: alte Autoreifen, Stöcke
Zeitdauer: unbegrenzt

Einen alten Autoreifen ohne Felgen mit zwei Stöcken lenken und vorwärts treiben. Die Stöcke von beiden Seiten in den Reifen stecken. Man kann damit ganz schöne Geschwindigkeiten erreichen. Das Steuern ist allerdings nicht einfach. Gegebenenfalls Hindernisse in die Strecke einbauen. Mehrere Spieler können gegeneinander antreten.

SCHMETTERLINGSJAGD

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Krepppapierbänder, Stöcke
Zeitdauer: unbegrenzt



Vorbereitung

Farbige Bänder an einen Stock binden. Die Farbe der Bänder muss der von Schmetterlingen entsprechen (z. B. hellgelb oder orange).

Jeder steht in der Nähe von Blumen oder einer Wiese und schwingt seinen Stock in Brezelform. Schmetterlinge lassen sich davon anlocken. Sieger ist, wer die meisten Schmetterlinge anlockt.



Asien

KOKOSKREISELSPIEL

Anzahl der Spieler: 4–6 Spieler
benötigtes Material: Kokosnüsse, Dübel oder Äste, Schrauben, Bohrmaschine, Hartkleber, 48 Nüsse oder Flaschenkorken
Zeitdauer: unbegrenzt

Vorbereitung:

Die Schale einer Kokosnuss in zwölf Stücke sägen. Die Ecken rund abschleifen. In die Mitte der Wölbung einen halben 8 mm Dübel oder einen Ast befestigen. Es empfiehlt sich, den Dübel oder Ast mit einer kleinen Schraube von aussen festzuschrauben. (Vorbohren, Kokosnuss splittert leicht!) Das sind die Kreisel.

Zwei Mannschaften bilden und wie auf einem Damebrett versetzt je 24 Nüsse (Flaschenkorken) aufstellen. Die zwei Gruppen sind etwa 3 Meter voneinander entfernt. Jede Mannschaft erhält die gleiche Anzahl von Kreiseln. Die Spieler gehen hinter ihren Nussfeldern in die Hocke. Jeder muss nun einen Kreisel quer zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand waagrecht fest halten. Mit dem Daumen der Rechten hakt er hinter den Dübel und schnickt den Kreisel davon. Der, wenn richtig geschleudert, überquert das Feld und rotiert zwischen den Nüssen der Gegner. Da alle gleichzeitig losschießen, nimmt man einfach die Kreisel der Gegner und schießt sie zurück. Eine wilde Schlacht beginnt. Verloren hat die Mannschaft, die keine Nüsse bzw. Korken mehr stehen hat.

Taiwan

KREISELSPIEL (TOPFEN)

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: 1 Kreisel für jedes Kind
Zeitdauer: unbegrenzt

Jedes Kind dreht seinen Kreisel – welcher dreht sich am längsten?

GUMMITWIST

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Gummischnur
Zeitdauer: unbegrenzt

Eine Gummischnur mit einem Ende an einem festen Punkt anbinden. Das andere Ende an einer Person befestigen, die sich bewegt. Die Mitspieler versuchen auf die Schnur zu springen. Wer steht als Erster darauf?



Asien

TSCHIEN-TS (AUCH ZUM BASTELN)

Tschien-ts: Eine Lieblingsbeschäftigung der Grundschüler in Taiwan.

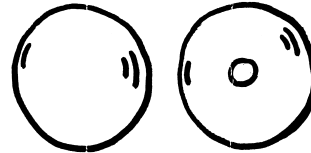
Anzahl der Spieler:	unbegrenzt
benötigtes Material:	ein Stück Cord oder Leder, Schere, Plastikröhrchen, Klebstoff, Lederschnüre oder Schnürsenkel, evtl. Lochzange, 2 Euro-Münze oder Metallstück, Federn
Zeitdauer:	unbegrenzt

Diese Art Indiaka kann selbst gebastelt werden.



Bastelanleitung

- 1: Aus Cord oder Leder zwei Kreise mit 4 cm Durchmesser ausschneiden.
- 2: In der Mitte eines Kreises ein kleines Loch schneiden, damit ein Plastikröhrchen von ca. 2,5 cm Länge mit 0,5 cm Durchmesser in einen der beiden Kreise in der Mitte eingefügt werden kann. Vier kleine senkrechte Schnitte in das Plastikröhrchen machen, leicht auseinander biegen und so in den Stoff oder das Leder einschieben, dass es noch 2 cm hoch ist. Mit Klebstoff festkleben.
- 3: Den unteren Kreis mit dem oberen am besten mit Lederschnüren oder festen Schnürsenkeln fest zusammennähen. Eventuell vor dem Einnähen in die beiden Kreise am Rand entlang kleine Löcher stanzen. Zwischen den oberen und unteren Kreis vorher eine 2 Euro-Münze oder ein Metallstück in derselben Größe zum Beschweren legen.
- 4: Mit Federn schmücken.



Spielanleitung

Tschien-Ts spielt man nicht mit der Hand. Es wird wie beim Fußball mit dem Fuß hochgeschleudert!

Möglichkeit 1:

Die Kinder in zwei Gruppen einteilen. Ein Feld markieren, das mit einem Strich in der Mitte geteilt ist, der von den Spielern nicht überschritten werden darf. Spätestens nach dem vierten Zuspielen in der Gruppe muss das Tschien-Ts an die gegnerische Mannschaft abgegeben werden. Das Tschien-Ts darf beim Zuspielen nicht auf den Boden fallen. Welche Mannschaft macht die meisten Punkte?

Möglichkeit 2:

Alle stehen im Kreis und spielen sich das Tschien-Ts zu.

SCHERE, STEIN, TUCH

Anzahl der Spieler:	unbegrenzt
benötigtes Material:	keines
Zeitdauer:	unbegrenzt

Zwei Spieler stehen sich gegenüber. Sie machen eine Faust und sagen gemeinsam: „Schere, Stein, Tuch!“ Bei „Tuch“ formen sie die Hand zu dem, wofür sie sich entscheiden: „Schere“ (Zeige- und Mittelfinger ausstrecken) oder „Stein“ (Faust machen) oder „Tuch“ (flache Hand zeigen). Die Schere zerschneidet das Tuch, das Tuch wickelt den Stein ein und der Stein macht die Schere kaputt. Haben beide Spieler dasselbe Zeichen, noch einmal beginnen.

Wenn in einer Gruppe viele Leute sind, spielen die Taiwaner das Spiel so: Am Anfang spielen immer zwei Gruppen gegeneinander. Die Spieler jeder Gruppe stehen hintereinander. Der, der verloren hat, scheidet aus. Der, der gewonnen hat, stellt sich in seiner Gruppe wieder hinten an. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende noch die meisten Spieler hat.



Amerika

TEEKESSEL

Amerikaner: Bewohner Amerikas
Gebäck



SCHERZFRAGE

☆ Wie kommt ein Rabe nach Amerika?
(schwarz)

Kanada

SCHERZFRAGEN

☆ Was schlägt ein Cowboy lautlos nieder?
(Augenlider)

☆ Was ist ein Cowboy, wenn er sein Pferd verloren hat?
(ein Sattelschlepper)

☆ Ken betritt mit nur einem Streichholz eine Blockhütte in den einsamen Wäldern Kanadas. Er findet eine Petroleumlampe, eine Kerze und einen Kamin mit einigen Holzscheiten. Was zündet Ken zuerst an?
(das Streichholz)



HOLZFÄLLERSPIEL

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: keines
Zeitdauer: unbegrenzt



Der Spielleiter gibt das Kommando zum Holzfällen. Dazu muss jeder Spieler beide Handflächen zusammenlegen, dies symbolisiert die Axt.

Sagt der Spielleiter „hau“, die „Axt“ erheben, bei „ruck“ so tun als würde man auf den Holzstamm schlagen. Doch der Spielleiter sagt nicht immer „ruck“, sondern macht nur die Bewegung. Diejenigen, die trotzdem das Wort sagen oder die Bewegung ausführen, müssen ausscheiden.

LUMPENBALL

Anzahl der Spieler: ca. 10 Kinder in 2 Mannschaften
benötigtes Material: 2 Lederlappen, Schnur, für jedes Kind einen Stock, 2 Tore
Zeitdauer: unbegrenzt

Vorbereitung:

Die beiden Lederlappen mit einer Schnur zu einem Ball zusammenbinden.

Den Ball in die Luft werfen. Ein Spieler aus jeder Mannschaft versucht, ihn einem seiner Mitspieler zuzuspielen. Der Lumpenball muss ähnlich wie beim Hockey mit dem Stock gespielt werden. Jeder Teilnehmer darf höchstens 5 Schritte mit ihm gehen und muss ihn dann einem anderen zuspielen. Welche Mannschaft schießt die meisten Tore (die Tore haben keinen Torwart)?

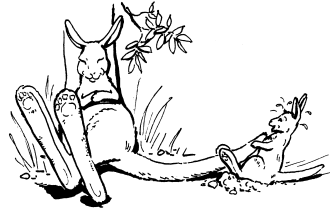


Australien

TEEKESSEL

Strauß: großer Laufvogel
Blumengebinde

Busch: Urwald
niedriges Gehölz



In Australien gibt es viele Kängurus, die große Sprünge machen können. Wer von euch kann am weitesten springen?

Jedes Kind erhält einen Laufzettel, auf dem die Daten für jedes Spiel eingetragen werden.

SPRUNG AUS DEM STAND

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Maßband, Abklebeband
Zeitdauer: unbegrenzt

Von einer markierten Absprunglinie versucht jedes Kind möglichst weit zu springen.

SIEBENSPRUNG

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Maßband, Abklebeband
Zeitdauer: unbegrenzt

Von der Absprunglinie darf jedes Kind sieben Sprünge machen.

DER GROSSE SPRUNG

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Maßband, Abklebeband
Zeitdauer: unbegrenzt

Mit Anlauf weit springen.

DER GEZIELTE SPRUNG

Anzahl der Spieler: unbegrenzt
benötigtes Material: Abklebeband, 10 Joghurtbecher
Zeitdauer: unbegrenzt

Auf einem Parcours 10 Joghurtbecher verteilen. Jeder Spieler muss von einer markierten Linie aus versuchen, mit nicht mehr als 20 Sprüngen die Becher einzusammeln. Gewonnen hat der Spieler, der am wenigsten Sprünge gebraucht hat.