

**WELT
DER
SPIELE**

DK
*sportjugend
dv trier*

**INFO
BLATT
1-98**

Grenzen erkennen, Brücken schlagen, miteinander leben - Verschiedene Kulturen lernen voneinander

Anregungen und Impulse, Spiele und Aktionen

Alles gemeinsame Leben der Menschen miteinander ist von der Tatsache bestimmt, daß es Menschen gibt, die anders sind. Das Hauptproblem ist dann das Fremdartige, der Einzelgänger, der Außenseiter, denn die Vorurteile und die landläufigen Meinungen, die sich über Andersartige bilden, sind unausrottbar. Wenn aber der Weg des Friedens miteinander eingeschlagen werden soll, ist es notwendig, den eigenen Urteilen kritisch gegenüber zu stehen und das Fremde zu respektieren. Es muß darin eine Achtung vor dem Wert des Fremden und Andersartigen, selbst dem Schwachen gegenüber zum Ausdruck kommen. Damit wird jede Überheblichkeit und Höherwertung der eigenen Kultur und Lebensmöglichkeit ausgeschlossen.

Bewegung, Tanz und Spiel enthalten elementare Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeiten, die es erlauben, gemeinsam zu handeln und trotzdem die Andersartigkeit zu achten. Die nun folgenden Spiele möchten Brücken schlagen. Brücken zu anderen Kulturen und vor allem zu ihren Menschen. Die Anregungen und Impulse erweitern auf spielerische Art und Weise unseren Horizont und ermöglichen uns somit eine intensive Auseinandersetzung mit dem scheinbar "Fremden". Mit dieser Neuauflage des Infoblattes "Spiele der Welt" möchte die DJK-Sportjugend Trier ihrem Engagement im Rahmen der Bolivienpartnerschaft einen zusätzlichen Akzent hinzufügen.

Inhalt

Europa

Pétanque (Frankreich)	Seite 2
Korfball (Holland)	Seite 3-5
Swayka (Rußland)	Seite 5-6
Tschoukball	Seite 6-7

Asien

Pachisi (Indien)	Seite 7-8
AH-SO-KO-Zenkarate	Seite 8-9

Amerika

Indiaca (Brasilien)	Seite 9-11
Hufeisenwerfen (USA)	Seite 11-12
Indianisches Horoskop	Seite 12-13
Das Ritual der Schamanen	Seite 13-14
Tunqu-Tunqu (Bolivien)	Seite 14-15

Australien

Jamaquack	Seite 15-16
-----------	-------------

Literaturhinweis	Seite 16
-------------------------	----------

Impressum

DJK-Sportverband Diözesanverband Trier e.V.

Herzogenbuscher Str. 56, 54292 Trier

Telefon 0651-24040, Telefax 0651-22329

Herausgeber: DJK-Diözesanjugendleitung Trier

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter: Johannes Brühl, Rainald Kauer, Wolfgang Friedsam, Britta Jappsen, Tobias Stockmanns, Margitta Endres

Auflage: 500

Frankreich **Pétanque**

Pétanque ist eine Kugelsportart, die zumindest Südfrankreich-Urlaubern bekannt sein dürfte. Es hat den Charakter eines Nationalspiels und gehört einfach zur Szenerie in Südfrankreich, ob auf Dorfplätzen oder mitten in den Städten. Populär geworden ist dieses Zielspiel mit den kleinen Stahlkugeln auch in Spanien, Nordafrika und in der Schweiz.

Pétanque wird als Freizeit- und Wettkampfsport betrieben. Der Spielgedanke gleicht dem der anderen bekannten Kugelsportarten Boccia oder Boule. Boccia gilt als traditionelles italienisches Volksspiel, und Boule (oder "Boule-Lyonnaise") ist wie Pétanque französischen Ursprungs.

Die Unterschiede in den Spielregeln werden im folgenden verdeutlicht.

- 1. Spielgedanke:** Zwei Parteien (Einzel, Doppel oder Dreier) versuchen ihre Spielkugeln möglichst nahe an das "Ziel" (kleine Kugel oder Setzkugel) zu werfen.
- 2. Spielgerät:** Spielkugeln aus Metall, Gewicht 620 bis 800 Gramm, Durchmesser: 7,05 bis 8,0 cm, Ziel aus Holz, Durchmesser 25 bis 35 mm.
- 3. Spielfläche:** Jede Fläche ist geeignet. Bei Wettkämpfen werden festgepreßter Sand oder Feinkies (z.B. Parkwege) bevorzugt.
- 4. Spielregeln:** Die Partei, die beginnt (Auswerfen des Ziels und einer Spielkugel), wird gelost. Alle Kugeln werden aus einem Kreis (Durchmesser 35 bis 50 cm) geworfen.

Der Spieler, der das Spiel beginnt, markiert den Wurfkreis. Das Ziel muß zwischen 6 bis 10 m vom Wurfkreis entfernt zum Liegen kommen. Hat die beginnende Partei ihre erste Kugel geworfen, so wirft die andere Partei eine Kugel. Danach ist jeweils die Partei am Wurf, deren Kugel(n) nicht am nächsten des Ziels liegt (liegen).

Befindet sich ein Spieler beim Wurf nicht oder nur teilweise im Wurfkreis, so wird der Wurf annulliert. Wurden dabei Kugeln in ihrer Lage verändert, wird die ursprüngliche Lage hergestellt.

Hat ein Spieler eine andere als seine Kugel geworfen, so ist der Wurf gültig, jedoch wird sie durch eine eigene Kugel ersetzt. Die andere Partei kann auch die Vorteilsregel anwenden. Jede Kugel, die bei Spielende dem Ziel näher liegt als die der anderen Partei, zählt einen Punkt.

Beim Doppel oder Dreier besteht keine Reihenfolge für das Auswerfen der Kugeln. Beim Einzel und Doppel hat jeder Spieler drei Kugeln; beim Dreier jeder Spieler zwei Kugeln. Mannschaften bestehen aus sechs Spielern. Jeder Spieler spielt ein Einzel, ein Doppel und einen Dreier. Die Parteien werden ausgelost.

Ein Spiel ist das Auswerfen der Kugeln und das Ermitteln der Punkte. Ein Satz ist eine Reihe von Spielen.

Ein Satz ist beendet, wenn eine Partei 13 oder mehr Punkte erreicht hat.
Eine Partie sind zwei oder drei Sätze. Eine Partie ist beendet, wenn eine Partei zwei Sätze gewonnen hat.

Korfball **Holland**

Korfball ist die einzige gemischt geschlechtlich gespielte Ballsportart der Welt. Erfreut sich dieses Spiels in seinem Ursprungsland Holland größter Beliebtheit (über 100 000 Aktive), so fristet es in der Bundesrepublik Deutschland ein Schattendasein.

Gleichberechtigung und Kooperation ...

sind die Grundsätze des Korfballspiels, aus denen heraus die Regeln entstanden sind. Wir beschränken uns hier auf die zentralen Regeln, denen ihre inhaltliche Bedeutung gegenübergestellt wird, um den eigenen Charakter des Spiels deutlich zu machen.

Die Regeln und ihre Bedeutung:

1. Mit dem Ball in der Hand darf sich nicht fortbewegt werden - dribbeln ist verboten (das Zusammenspiel und die Kooperation werden zur Notwendigkeit).
2. Aus verteidigter Position darf nicht auf den Korb geworfen werden. Die Verteidigung ist völlig "körperlos", d.h. jeder Körperkontakt ist regelwidrig (diese Regel dient in hohem Maße der Gleichberechtigung - nicht Körpereinsatz und -größe sind entscheidend, sondern Gewandtheit und Schnelligkeit).
3. Frauen verteidigen Frauen, Männer nur Männer (dient der Gleichberechtigung, da sowohl unterschiedliche Vorerfahrungen als auch unterschiedliche körperliche Konstitutionen der Geschlechter sich nicht auf das Spiel auswirken).
4. Die Mittellinie darf nicht überschritten werden, nur der Ball darf bzw. muß die Seiten wechseln. Damit ergeben sich pro Team eine Angriffs- und eine Verteidigungshälfte mit je zwei Frauen und zwei Männern. Nach zwei erzielten Körben wechseln die Funktionen (diese Regel hat zwei Funktionen: eine Spezialisierung auf reine Angriffs- oder Verteidigungspositionen wird vermieden, und die Fixierung auf eine Spielhälfte garantiert einen Wechsel von bewegungsintensiven Phasen und Erholungsphasen).
5. Die Korbhöhe beträgt 3,50 m (diese Regel hat zur Folge, daß auch ein noch so sprunggewaltiger Mensch die Körbe nicht für einen "Dunking" erreichen kann. Es ist also Technik statt Kraft gefordert).

Die Regeln haben ihren Sinn

Das Regelwerk verleiht dem Spiel seine besondere Schnelligkeit und Dynamik, es bedingt die Notwendigkeit, sich durch Freilaufen ständig von seinem/seiner

Gegenspieler/in zu lösen. Gleichzeitig erfordert es ein hohes Maß an Zusammenspiel, Kooperation und Verständnis innerhalb des Teams.

Mitspielen kann jeder und jede, der/die die Grundfertigkeiten Laufen, Fangen und Werfen beherrscht, es eignet sich vor allem für Freizeitsportgruppen.

Vereinfachte äußere Bedingungen

"Eigentlich kann es ja nun losgehen", mag sich nun die eine oder der andere voll Begeisterung denken; aber wie war das noch?

• 3,50 m hohe Körbe!/? • 40 x 20 m großes Spielfeld!/?

Und schon plagen die Zweifel; denn welche Gruppe findet schon solche Bedingungen vor? Die meisten Vereinsgruppen haben nur kleine Hallen zur Verfügung und besitzen natürlich auch keine Korbballständer. Einfacher ist es da schon, wenn man Korbball im Freien spielt. Und bei schönem Wetter macht das auch mehr Spaß.

Die Korbballständer

Wenn man keine echten Korbballständer hat, kann man sich welche recht einfach selbst fertigen oder aber gar vorhandene Einrichtungen der Halle nutzen.

Volleyballständer mit befestigtem Korb

Volleyballständer werden in Löchern im Hallenboden verankert. Mit einem Holzaufsatz und Maurerbutten baut man sich den Korb. Doch oftmals sind die Löcher nicht an den richtigen Stellen in der Halle.

Hochsprungständer mit befestigtem Korb

Mit ein bißchen Talent kann man sich mit einem solchen Ständer die Körbe selbst bauen. Als Verlängerung kann sogar noch ein Besenstil benutzt werden. Diese Konstruktion ist aber recht instabil.

Korbballständer

Oft sind solche höhenverstellbaren Ständer vorhanden; hier gibt es aber die gleichen Probleme durch die reduzierte Höhe wie bei Basketballkörben. Zudem haben die Korbballständer meist ein Netz, so daß der Ball nach einem Treffer erst umständlich herausgeholt werden muß.

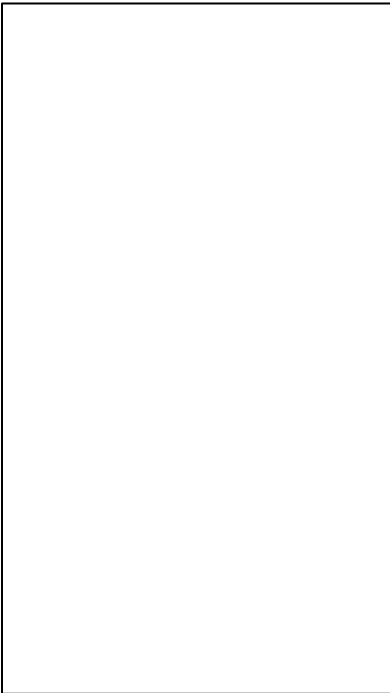
Basketballkörbe

In fast jeder Halle sind Basketballkörbe fest eingebaut. Damit kann man zumindest anfangen, obwohl erfahrungsgemäß wesentliche Elemente des Korbballspiels verlorengehen und lediglich Basketball oder Korbball mit Korbballregeln entsteht.

Wenn es anfangs auch schwerfällt, so sollte man doch darauf achten, daß die Korbhöhe zumindest bei wachsenden technischen Fertigkeiten der Spielerinnen und Spieler annähernd die regelgerechten 3,50 m erreicht. Wenn man aber dennoch mit niedrigen Korbhöhen beginnen will, kann man um den Korb einen

Kreis vereinbaren, innerhalb dessen nicht auf den Korb geworfen werden darf. Dies erhöht dann wieder die Chancengleichheit für alle.

Swayka Rußland



Bei diesem Spiel aus dem alten Rußland braucht man ein eisernes Wurfgerät, das wie ein großer Nagel aussieht, und 6 bis 8 Ringe verschiedener Größe, etwa von 25 bis 5 cm Durchmesser. Den Wurf Nagel, die "Swayka", läßt man sich vom Schmied anfertigen oder verwendet einen Hartholzstab, aus dem unten eine etwa 5 cm lange Nagelspitze herausragt. Nach den Ringen kann man sich bei einem Alteisenhändler umsehen. Die gußeisernen Ringe einer alten Küchenherdplatte eignen sich nämlich ausgezeichnet. Sonst lassen sich auch aus starkem Eisendraht Ringe zurechtbiegen.

Die Ringe werden im Abstand von mindestens 2 m auf dem Spielplatz ausgelegt. Eine bestimmte Reihenfolge braucht nicht eingehalten zu werden. Es wird ausgelost, wer den Anfang machen darf. Der erste Spieler stellt sich in der Nähe eines der Ringe

auf und versucht, die Swayka so zu werfen, daß die Spitze des Spielgerätes im Ring landet und im Erdboden stecken bleibt. Ist ihm das bei einem Ring gelungen, darf er den nächsten aufs Korn nehmen. Verfehlt er dagegen sein Ziel, hört er auf und übergibt dem nächsten Spieler die Swayka.

Wer der Reihe nach alle Ringe vom kleinsten bis zum größten aufgespießt hat, wird zum Swayka-König ernannt.

Der Spieler kann natürlich auch bei einem der größeren Ringe beginnen, die sich leichter treffen lassen, dann hat er aber keinen Anspruch mehr auf den Königstitel. Stellt sich nach der ersten Runde heraus, daß mehrere Spieler die "Königsrunde" geschafft haben, veranstalten die Könige unter sich ein Ausscheidungsspiel. Wer bei allen Würfen danebentriefft, wird dazu verdonnert, den besseren Spielern die Swayka zuzureichen.

Für geübte Spieler kann man die Bedingungen erschweren. Es ist z.B. erlaubt, den Abstand von der Abwurfstelle bis zum anvisierten Ring auf 1 m festzulegen. Noch größere Schwierigkeiten macht die Vorschrift, daß nur vom Standort eines getroffenen Ringes auf den nächsten Ring gezielt werden darf. In diesem Fall muß der Abstand der einzelnen Ringe aber ungefähr gleich sein.

Europa **Tschoukball**

Keine Angst, ganz so kompliziert wie der Name ist dieses Spiel nun auch wieder nicht. Zwar wäre es ideal, wenn man hierzu zwei Tschoukballframes, nämlich dem Minitrampolin ähnliche Netze hätte, aber man kann sich auch mit zwei Küchentischen behelfen.

Die Tische werden schräg gestellt. Ferner benötigen wir am besten einen Schaumstoffball oder einen Handball. Jede Mannschaft sollte vier bis acht Spieler haben. In der Nähe der Grundlinie ist ein Wurfkreis mit einem Durchmesser von 6 m aufgezeichnet. Dort stehen die Tische oder Tischplatten. Das Spielfeld ist ca. 20 x 40 m lang; die Spielzeit beträgt 3 x 10 Minuten.

Der große Unterschied:

Entgegen allen anderen Mannschaftsspielen gibt es nicht das Tor der Mannschaft B, sondern jede Mannschaft kann auf jedes Tor oder - besser gesagt - auf jeden Tisch werfen.

Das Spiel beginnt an der Grundlinie. Der Ball muß nach nicht mehr als drei Bodenkontakten und drei Schritten einem Mitspieler zugespielt und mit höchstens drei Pässen auf den Tisch geworfen werden, und zwar so, daß die gegnerische Partei den Ball nicht vor einer Bodenberührung fangen kann. Nur bei der Spielaufnahme und bei einem erzielten Punkt sind vier Pässe erlaubt. Die Partei, die den vom Tisch abspringenden Ball aufgefangen hat, darf beim Fangen nicht behindert werden.

Der Ball wechselt seinen Besitzer:

- wenn der Ball nach dem Wurf auf dem Tisch gefangen wird
- wenn der Ball mit Füßen oder Beinen gespielt wird
- wenn ein Spieler mit dem Ball das Feld verläßt
- wenn der Ball absichtlich gegen einen Spieler (Gegner) geworfen wird
- wenn eine Mannschaft den Ball nicht gefangen hat oder der Paß eines Gegners angenommen wurde
- aber auch, wenn der Abpraller von der eigenen Mannschaft angenommen



wird, der Gegner behindert wird, solange er im Ballbesitz war, oder wenn ein Spieler mit dem Ball einen Wurfkreis betritt. Also, das Ganze noch einmal von vorne, damit auch keine Schwierigkeiten auftreten: Einen Punktgewinn erzielt die ballbesitzende Mannschaft, wenn der zurückspringende Ball außerhalb des Wurfkreises auf die Spielfläche fällt und nicht gefangen werden kann. Der Gegner hingegen erhält einen Punkt, wenn der vom Mal abprallende Ball in den Wurfkreis fällt oder außerhalb des Spielfeldes aufkommt. Natürlich auch dann, wenn das Mal überhaupt nicht getroffen wird.

Pachisi

Indien

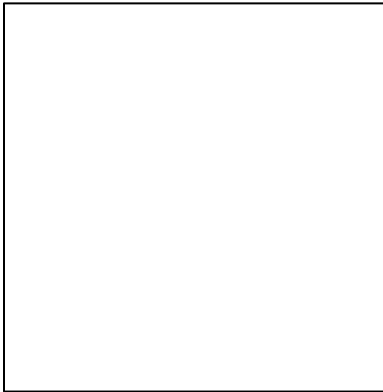
Dieses Planspiel, auch "Fünfundzwanzig" genannt, gilt als indisches Nationalspiel (siehe Zeichnung). Es gehört zu den Würfelspielen und wird von vier Teilnehmern gespielt, von denen jeder über vier Spielfiguren in einer Farbe verfügt. Jeweils die beiden einander gegenüber sitzenden Spieler gelten als Partner und spielen gegen die beiden anderen.

Spielverlauf:

Es wird mit zwei Würfeln geworfen. Je nach der Augenzahl darf gezogen werden, und zwar entweder mit einem Stein (Augenzahlen beider Würfel addiert) oder mit zwei Steinen hintereinander (jeder Zug muß dabei der Augenzahl eines Würfels entsprechen). Begonnen wird im Mittelfeld ("Charkoni" genannt). Von hier aus wandert jeder Stein über die Mittelfelder desjenigen Kreuzbalkens, der dem betreffenden Spieler zugekehrt ist, dann entgegen der Uhrzeigerrichtung auf den Randfeldern um das ganze Spielfeld herum, wobei die fremden Mittelfelder unberücksichtigt bleiben, und schließlich wieder über die sieben eigenen Mittelfelder in das Charkoni-Feld zurück.

Regeln:

Der erste Stein darf bei einer beliebigen Augenzahl losmarschieren, die drei folgenden nur, wenn Sechserpasch gewürfelt wurde (zwei Sechsen gleichzei-



tig). Gegnerische Steine dürfen geschlagen werden, wenn die geworfene Augenzahl das erlaubt. Die gepunkteten Felder sind "Festungen", in denen sich die Steine ausruhen dürfen, also nicht geschlagen werden können. Eine Festung darf von mehreren Steinen einer Partei besetzt werden. Ebenso dürfen auch alle anderen Felder von mehreren Steinen eines Spielers belegt werden. Gelingt dem Gegner in diesem zweiten Fall das Schlagen, darf er alle auf dem Feld stehenden Steine hinauswerfen. Es besteht kein Zugzwang,

d.h., wer an der Reihe ist, darf (vor oder auch nach dem Würfeln) auf das Zugrecht verzichten, wenn er seine Steine sonst in eine ungünstige Position bringen oder Steine des Partners hinauswerfen würde.

Asien **AH-SO-KO-Zenkarate**

Ziel des Spiels ist es, sehr schnell einer Sequenz aus Tönen und Gesten zu folgen, ohne dabei einen Fehler zu begehen.

Drei Töne und Handbewegungen müssen von den in einem Kreis sitzenden Spielern immer in der gleichen Reihenfolge durchgeführt werden. Die erste Bewegung besteht darin, einen symbolischen Messerstich an die eigene Kehle zu machen und dabei laut "AH" zu rufen. Je nachdem, ob dazu die linke oder die rechte Hand benutzt wurde, zeigen die Finger auf den rechten oder linken Nachbarn, der nun mit der zweiten Bewegung an der Reihe ist. Diese besteht aus einem verfehlten Schwerthieb direkt über den eigenen Kopf und dem lauten Ausruf "SO". Dabei zeigen die Finger wieder nach rechts oder links, und der jeweilige Nebenmann ist mit der dritten Bewegung dran. Dieser Spieler macht einen symbolischen Karateschlag in die Mitte des Kreises, zeigt dabei auf einen beliebigen anderen Mitspieler und ruft laut "KO". Der "Betroffene" beginnt nun wieder mit dem ersten Teil der Ton- und Bewegungsfolge von "AH", "SO", "KO". Macht irgend jemand einen Fehler, so rufen alle noch im Kreis sitzenden laut "RAUS" und zeigen mit einer deutlichen Handbewegung des Daumens an, daß die Person den Kreis verlassen muß. Die hinausbeförderten Spieler haben nun die Aufgabe, die im Kreis verbliebenen Spieler in deren Konzentration zu stören. Sie dürfen diese dabei allerdings nicht berühren oder ihnen die Sicht versperren. Scheidet ein Spieler aus dem Kreis aus, so setzt immer

der verbliebene linke Nachbar das Spiel fort. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Spieler - die neuen Zenkaratemeister - im Kreis sitzen.

AH-SO-KO eignet sich vorzüglich, in spielerischer Form Aggressionen auszudrücken und Spannungen abzulassen. Mit einer ausdrucksstarken Inszenierung kann der Spielleiter dies nachhaltig unterstützen.

Indiaca

Brasilien

Die ersten Indiacaspiele fanden Ende der 30er Jahre in Köln an der Sportschule am Dom statt. Ihr damaliger Leiter, der Sportlehrer Karlhans Krohn, hatte 1936 eine brasilianische Petaka nach Europa gebracht. Die Petaka - so nennen die Südamerikaner ihre von der Hand geschlagenen Federbälle - bestand aus einem mehrteiligen, birnenförmigen Lederbeutel, der mit Sägemehl gefüllt war und in dessen engem oberen Teil ein Büschel mit Federn mit Leim und Kordel zusammengehalten wurde.

Für das sportliche Spiel unter Turnierbedingungen gelten folgende Regeln:

1. Das Spielfeld

ist ein Rechteck. Seine Abmessungen richten sich nach der Zahl der Spieler:

Einzel: Spielfeldmaße 4,5 x 10 m; Netzhöhe 1,85 m;

2-4 Spieler: Spielfeldmaße 5,5 x 13 m; Netzhöhe 1,85 m

5-6 Spieler: Spielfeldmaße 9 x 18 m; Netzhöhe 2,45 m;

Das Feld muß eben sein. Es wird von 2 cm breiten, weißen Linien begrenzt, durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt und von einem Netz oder einer Schnur überquert. Mindestens 50 cm außerhalb des Feldes, in Verlängerung der Mittellinie, stehen die Pfosten.

2. Das Spielgerät

Die Indiaca ist ein flacher oder birnenförmiger Handschlagball. Drei Führungsfedern bewirken, daß der Ball schlaggerecht mit dem gepolsterten Boden auf den Partner zufliegt.

Das Gewicht des birnenförmigen Turnierballes beträgt ca. 45 g. Es kann durch Einlegen von Pfennigstücken bis zu 65 g erhöht werden, wenn die Windverhältnisse es erfordern. Die Entscheidung trifft der Schiedsrichter.

3. Der Spielgedanke

Es kommt darauf an, die Indiaca mit der Innenfläche einer oder beider Hände (beachte auch Regel 12b) derart über das Netz in das Feld des Gegners zu schlagen, daß die Indiaca dort den Boden berührt, bevor sie von der Gegenseite zurückgeschlagen werden kann.

4. Seitenwahl und Aufschlagrecht

Vor Beginn eines Spieles entscheidet das Los, welche Partei zwischen den Möglichkeiten wählen darf, die Seite zu bestimmen oder den ersten Aufschlag auszuführen.

5. Stellung der Spieler im Feld

Die Spieler jeder Mannschaft bilden eine Netz- und eine Grundlinienreihe. Während des Ballwechsels können die Spieler ihre Stellung im Feld beliebig ändern. Sie müssen jedoch vor Beginn eines neuen Aufschlags ihre Plätze wieder einnehmen.

6. Der Aufschlag

wird von dem jeweils rechts stehenden Spieler der Grundlinienreihe von einem Platz hinter der rechten Hälfte der Grundlinie ausgeführt (Regel 9). Der Aufschlag erfolgt grundsätzlich von unten nach oben. Die Indiacca muß so lange unterhalb der Hüfte gehalten werden, bis die Schlaghand auf den Boden des Gerätes trifft. Die Federn zeigen beim Aufschlag in die Flugrichtung.

7. Zählweise

Sieger eines Satzes ist, wer zuerst 15 Punkte gewonnen hat. Beim Stand "14 beide" wird so lange weitergespielt, bis eine Mannschaft mit zwei Punkten führt. Zwei Gewinnsätze, oder nach Vereinbarung auch drei Gewinnsätze, entscheiden ein Spiel.

8. Seitenwechsel

erfolgt vor Beginn eines neuen Satzes. Den ersten Aufschlag hat die Mannschaft, die im vorhergehenden Satz nicht mit dem Aufschlag begonnen hatte. Im entscheidenden, ungeraden Satz eines Wettkampfes werden die Seiten gewechselt, sobald eine Mannschaft 7 Punkte erreicht hat. Das Aufschlagrecht bleibt bei der Aufschlagmannschaft.

9. Spielerumlauf

Im Verlauf eines Satzes gehen bei jedem Wechsel des Aufschlagrechts (siehe Regel 10) alle Spieler der neuen Aufschlagmannschaft in Richtung des Uhrzeigers einen Platz weiter. Erst dann kann der neue Aufschlagsspieler den Aufschlag beginnen.

10. Punktgewinn - Gewinn des Aufschlagrechts

Ein Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn für die Aufschlagmannschaft oder Gewinn des Aufschlagrechts für die Rückschlagmannschaft. Punkte gewinnen kann nur, wer im Besitz des Aufschlagrechts ist.

11. Als Fehler gilt:

- wenn ein Spieler die anfliegende Indiacca nicht zurückschlägt und sie danach innerhalb eines Feldes zu Boden geht (Linie gilt als "Innen");
- wenn ein Spieler die Indiacca so schlägt, daß sie im eigenen Spielfeld den

Boden berührt, unter dem Netz hindurchfliegt, einen Gegenstand berührt, der nicht zum Spielfeld gehört - dazu rechnen auch Pfosten und Netzteile außerhalb des Feldes - , außerhalb des Spielfeldes niedergeht, bevor der Gegner sie berührt hat, mit Verzögerung von der Schlaghand abspringt;

- wenn ein Spieler das Netz berührt, darunter hindurchgreift, die Mittellinie übertritt, die Indiacas über dem Netz auf der Seite der Gegenmannschaft berührt, einen Gegenspieler durch das Hinausgreifen über das Netz behindert oder die Indiacas mit irgendeinem Teil seines Körpers, außer den Händen, berührt;
- wenn der Aufschlagspieler die Grundlinie übertritt, bevor die Indiacas geschlagen ist, die Indiacas hochwirft, um sie aus dem Fluge zu schlagen, die Indiacas so schlägt, daß sie das Netz berührt, einen der unter b aufgeführten Fehler begeht, die Indiacas nicht mit der gestreckten Hand aufschlägt;
- wenn ein Spieler beim "Einzel" mehr als einmal schlägt oder wenn derselbe Spieler einer Mannschaft zweimal hintereinander schlägt, ohne daß die Indiacas dazwischen von einem anderen Spieler seiner Mannschaft geschlagen worden ist;
- wenn eine Mannschaft mehr als drei Schläge braucht, um die Indiacas zurückzuschlagen.

12. Es ist kein Fehler - ausgenommen beim Aufschlag -

- wenn die Indiacas auf dem Fluge zur Gegenseite das Netz berührt oder beim Abprall vom Netz ins eigene Feld von der eigenen Mannschaft weiterspielt wird;
- wenn ein Spieler die Indiacas nicht mit der Innenfläche einer oder beider Hände, sondern mit der Faust, den Fingerspitzen oder dem Handrücken schlägt oder weiterleitet.

Sollten in Einzelfällen Fragen des Indiacaspiels durch die Indiacaregeln nicht zu klären sein, so empfiehlt es sich, die internationalen Volleyballregeln heranzuziehen und sinngemäß anzuwenden.

Hufeisenwerfen USA

Ein aus Brettern oder Holzbohlen (15 cm breit) gezimmerter Rahmen mit quadratischer Grundfläche (2 m Seitenlänge) wird auf eine ebene Spielfläche gesetzt und mit Sand gefüllt. Genau in der Mitte des Zielkastens schlägt man eine starke, runde Eisenstange mit leichter Neigung zum Abwurfplatz so in die Erde, daß sie etwa 25 cm über den Sand hinausragt. Es wird aus einer Entfernung von 5 bis 7 m geworfen. Die Spieler bilden zwei Parteien, von denen jede mit 2 bis 4 etwa gleich großen Hufeisen ausgerüstet ist.

Aufgabe:

Die Hufeisen müssen so geworfen werden, daß sie den Eisenstab umschlingen oder wenigstens möglichst dicht in seiner Nähe liegenbleiben. Die beiden Parteien kommen abwechselnd an die Reihe.

Wenn alle Hufeisen geworfen sind, werden die Punkte zusammengerechnet. Ein Hufeisen, das die Stange umschlingt, zählt 3 Punkte; das der Stange am nächsten liegende Eisen wird mit 2 Punkten berechnet; das zweitnächste mit 1 Punkt. Alle anderen Werfer gehen leer aus. Die Mannschaft, die zuerst 50 Pluspunkte erreicht hat, ist Sieger. Es ist erlaubt, gegnerische Eisen fortzuprellen. Ein Wurf, bei dem die Abwurflinie übertreten wird, darf nicht gewertet werden.

Die gleiche Anlage läßt sich auch für das Ringwerfen verwerten. Dabei wird mit Eisenringen oder mit Tennisringen aus Gummi geworfen.

Amerika Indianisches Horoskop

Die Spieler erhalten zunächst die Aufgabe, jeder für sich aus 5 verschiedenen Bereichen ein auf sie selbst passendes Element auszuwählen.

- *Ein Tier, das zu mir paßt*
- *Eine Pflanze, die zu mir paßt*
- *Eine Landschaft, die zu mir paßt*
- *Eine Farbe, die zu mir paßt*
- *Eine Jahreszeit, die zu mir paßt*

Wichtig ist, deutlich zu machen, daß das entscheidende Auswahlkriterium eine empfundene Ähnlichkeit zu Aspekten der eigenen Persönlichkeit ist. Ein "Horoskop" entsteht schließlich dadurch, daß die ausgewählten Elemente möglichst verschiedene Eigenschaften abbilden sollten. Jeder Begriff wird auf einem gesonderten Zettel (möglichst verschiedenfarbig) notiert.

Dann beginnt die Vorstellungsrunde: Der Reihe nach nennen die Teilnehmer

ihre Namen und die ausgewählten Begriffe, wobei die Assoziationen kurz erläutert werden. Im Anschluß daran werden alle Karten nach Elementengruppen eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt.

Jeder Mitspieler hat jetzt wieder eine Tier-, eine Pflanzen-, eine Landschafts-, eine Farb- und eine Jahreszeitenkarte, von keiner Sorte jedoch die eigene. Wiederum der Reihe nach werden diese fremden Karten gezeigt, und aus der Erinnerung heraus den richtigen Mitspielern zugeordnet, wobei deren Name und Assoziation zu dem jeweiligen Begriff genannt wird.

Die angesprochenen Spieler bestätigen oder korrigieren. Am Ende des Spiels sind wieder alle Karten bei ihren Besitzern. Sie können dann im Raum aufgehängt oder in einer persönlichen Mappe zusammen mit weiteren Produkten der Spieleinheit gesammelt werden.

Das indianische Horoskop gibt den Teilnehmern einer Gruppe die Möglichkeit, sich auf intensivere Art vorzustellen und kennenzulernen. Dabei muß natürlich deutlich gemacht werden, daß es sich nicht um ein wirkliches Horoskop handelt, sondern um subjektive Selbsteinschätzungen, die sich u.U. auch wieder sehr schnell ändern können.

Bei der Anleitung kommt es auf ein ausgewogenes Maß zwischen Ernsthaftigkeit und Spaß an. Die Spieler sollen einerseits ermutigt werden, sich wirklich Gedanken über die Auswahl passender Assoziationen zu machen. Andererseits wird natürlich nicht die bedeutungsschwangere Atmosphäre einer esoterischen Sitzung angestrebt. Humor ist willkommen.

Interpretationen von Mitspielern und Diskussionen darüber, ob eine bestimmte Assoziation zutreffend oder unzutreffend ist, werden vom Spielleiter mit dem Hinweis, daß dies ein phantasievolles Vorstellungsspiel und keine Reflexionsrunde ist, gestoppt.

Das Ritual der Schamanen Amerika

Die Spieler verwandeln sich bei diesem Spiel in Indianer, die an einem rituellen Wettkampf, der von einem Schamanen (Spielleiter) geleitet wird, teilnehmen. Es werden zwei gleich große Gruppen von Indianern gebildet, die sich in zwei Reihen gegenüber sitzen. An einem Ende der beiden Reihen liegt, in Griffweite der beiden letzten Indianer und genau in der Mitte, ein kleiner Kultgegenstand (Ball). Am anderen Ende sitzt der Schamane. Innerhalb der beiden Gruppen wird der Fluß der magischen Energie vorbereitet, indem sich alle Spieler an den Händen fassen. Dann schließen sie die Augen, bis auf die beiden Indianer, die am nächsten zum Schamanen sitzen. Dieser gibt daraufhin das Zeichen, das den rituellen Kampf, der zur Ergreifung des Kultgegenstandes führen soll, er-

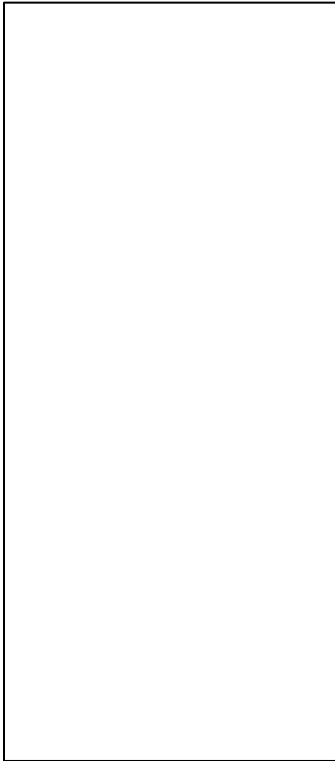
öffnet. Hierzu wirft er eine Münze. Kopf ist das Zeichen dafür, daß der Kultgegenstand ergriffen werden soll.

Die sehenden Indianer leiten das Zeichen per Handdruck (es darf nicht gesprochen werden) weiter, und es wandert jetzt im Eiltempo zu den beiden letzten Spielern. Derjenige, der den Ball zuerst ergreift, erreicht für seine Gruppe einen Punkt.

Zahl ist jedoch das Zeichen dafür, daß nichts geschehen soll - wird dennoch versehentlich ein Energiefluß ausgelöst und der Ball in der Folge ergriffen, so erhält die gegnerische Gruppe einen Punkt. Sieger des Rituals ist die Gruppe, die eine am Anfang vereinbarte Anzahl von Punkten zuerst erreicht.

Bolivien **Tunqu-Tunqu**

Tunqu-Tunqu (sprich Tunk-Tunk) ist ein Hüpfspiel, das die Kinder in der Gegend von Potosi (einer bekannten Minenstadt in Bolivien) spielen. Zunächst einmal wird das Hüpfspiel - wie abgebildet - aufgemalt.



Die einzelnen Quadrate nennen wir Häuser. Ähnlich wie beim "Hinkeln" ist es eure Aufgabe, auf einem Bein hüpfend einen Stein von Haus zu Haus zu stoßen. Doch hier gilt es, zusätzlich ganz besondere Regeln einzuhalten. Mitspielen können - entsprechend den Häuserreihen - drei Kinder. Bevor das Spiel beginnt, bestimmt jeder Spieler eines der Symbole der Häuserreihen zu seinem Zeichen.

Der erste Spieler wirft den Stein ins erste Haus der Mondreihe, hüpf die Mondreihe hinauf (1) und stößt dabei den Stein von Haus zu Haus vor sich her. Hat er den Mond erreicht, kann er sich dort auf beiden Füßen ausruhen. Jetzt muß er den Stein in die Sterne werfen. Vom Mond hüpf er mit beiden Füßen in die Sterne, ohne die Sonne zu berühren (2). Den Stein vor sich her klickend, geht es jetzt die Sternenreihe hinunter (3), ins erste Haus der Sonnenreihe (4) hinauf bis ins letzte Haus vor der Sonne (5). Nun nimmt er den Stein auf, wirft ihn aus dem Spiel und hüpf selber aus dem Feld, ohne die Sonne zu berühren. Jetzt stellt er sich mit dem Rücken zum Spielfeld

und wirft den Stein ohne zu schauen ins Hüpfeld zurück. Das Haus, in dem der Stein liegen geblieben ist, wird mit den Zeichen des Spielers gekennzeichnet. Es beginnt das Spiel von vorne (Start). Im Haus, das sein Zeichen trägt, kann der Spieler eine zusätzliche Ruhepause einlegen. Sobald der erste Spieler einen Fehler macht, muß er das Spiel unterbrechen und sich das Haus merken, bei dem er ausgeschieden ist. Jetzt kommt der zweite Spieler an die Reihe, bis auch er einen Fehler macht usw. Wenn alle Spieler einmal dran waren, ist die Reihe wieder beim ersten Spieler. Er muß vom Start-Punkt aus den Stein in das Haus, bei dem er ausgeschieden ist, werfen können; wenn das nicht gelingt, ist der nächste Spieler dran.

In jeder Spielrunde darf der Spieler, sofern er keine Fehler macht, ein Haus mit seinem Zeichen markieren. In fremde Häuser darf man weder hüpfen, noch darf der Stein hineinfallen. Sobald es so viele fremde Häuser gibt, daß ihr sie nicht mehr überhüpfen könnt, dürft ihr sie auf allen vieren durchqueren. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Häuser ein Zeichen haben. Gewonnen hat, wer die meisten Zeichen im Hüpfeld aufgemalt hat.

Jamaquack

Australien

Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vornübergebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen geschlossen. Tag und Nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur um zu atmen. (Man muß die Jamaquacks manchmal daran erinnern, oft genug Luft zu holen, damit sie nicht zu jener Art seltener Vögel werden, den schwindligen Rotköpfen.)

Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquack sein. Die anderen bilden ein Jamaquack-Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch.

Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte, stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärts zu bewegen, um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die Spieler im Kreis die Jamaquacks durch sanfte Schubser mit dem Knie ins Gehege zurückzubefördern.

Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist,

kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden.

Wir sind sicher: Wer einen Jamaquack gesehen hat, möchte einmal selber einer sein.

Literaturhinweis:

Brinckmann, Andreas: Bewegungsspiele; RORORO, Reinbek bei Hamburg, 1980
Fluegelmann, Andrew: New Games die neuen spiele; Bd. 1 und 2. Ahorn Verlag, 1982

Fluri, Hans: Spiele- und Übungsformen in der Freizeit; Hofmann Verlag Schorndorf, 1987

Giesdorf, Rüdiger u.a.: Kooperative Abenteuerspiele; Unveröff. Msk.; Jugendreferat des Kirchenkreises An der Nahe und Glan, Bad Kreuznach

Gööck, Roland: Das große Buch der Spiele; C. Bertelsmann Verlag Gütersloh, 1964/5

Grunfeld, Frederic: Spiele der Welt; Wolfgang Krüger Verlag Frankfurt, 1976
Jehn, Margarete und Wolf: 28 Kinderspiele aus aller Welt; Eres Edition Lilienthal Bremen, 1989

Lukàcsy, Andràs: Spiele aus aller Welt; Corvina Verlag Budapest, 1972

Rheker, Uwe: Spiel und Sport für alle - Integrationssport für Familie, Verein und Freizeit; Meyer & Meyer Aachen, 1993

Storz, Norbert: Spielen ist Spitze - Tips und Tricks aus der Spielekiste; Unveröff. Msk. Sportbund Rheinland, Koblenz 1991

Welle, Mathias u.a.: Sternsinger Zeitung; BDKJ-DV-Hildesheim, 1992

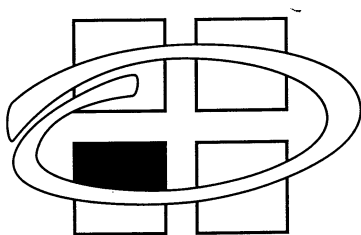
Ausländer

der eine andere Sprache spricht
der einem anderen Volk angehört
der eine andere Hautfarbe hat
der von einer anderen Kultur geprägt ist
der hat auch ein Recht darauf, daß
ich ihm Bruder bin,

denn es könnte ja sein, daß gerade der,
der unsere Sprache spricht
der nicht unserem Volke angehört
der nicht unsere Hautfarbe hat
der nicht von unserer Kultur geprägt ist,
daß gerade der mein Bruder sein will.

Herr, gib von deiner Fülle,
gib von deinem Geist,
gib von deiner Liebe,
dann gibt es nichts mehr, was uns trennt

Aus "Wegezeichen" - St. Georgs-Verlag Düsseldorf



AMISTAD

HEISST FREUNDSCHAFT

BOLIVIENPARTNERSCHAFT
DER KATHOLISCHEN JUGEND
IM BISTUM TRIER