



Foto: Adivasi-Tee-Projekt

Spiele

von Adivasi,
indischen Ureinwohner/innen

bereitgestellt vom Adivasi-Tee-Projekt (ATP)

www.aktivasi-tee-projekt.org

Wie spielen Adivasi-Kinder in Südindien?



Spielanleitungen

Auf den folgenden Seiten lernst du einige Spiele von Adivasi-Kindern in Südindien kennen.

Adivasi nennt man die indischen Ureinwohner/innen. Wie alle Kinder in der Welt spielen auch die Adivasi-Kinder in den Nilgiri-Bergen Südindiens gern. Sie spielen in den Schulpausen, an freien Nachmittagen und in den Ferien.

Sie kennen viele Spiele, für die man kein Spielzeug kaufen muss.

Natürlich gibt es auch in Indien Spielzeuggläden. Sie sind voller Spielzeugautos, Teddys, Puppen, Puzzle, Brettspiele und Bälle. Es gibt Computer-Spiele, Kinderbücher, Musikinstrumente und vieles mehr zu kaufen. Viele Kinder in Indien spielen gern die Sportart Cricket – viel lieber als Fußball. Auch die Adivasi-Kinder in den Nilgiris-Bergen spielen gern Cricket, Fußball, Volleyball oder Frisbee. Natürlich gibt es auch Cricket-Schläger, Bälle und Frisbee-Scheiben zu kaufen.

Die Adivasi-Kinder wohnen aber in Dörfern, in denen es keine Spielzeuggläden gibt. Auch sonst gibt es in den abgelegenen Dörfern kaum Geschäfte und bestimmt kein Kino. Viele Dörfer haben nur eine einfache Straße und kaum Läden. Auch in Indien sehen die Kinder gern fern - aber immer nur Fernsehen? Manche Familien wohnen direkt im Wald, denn die Adivasi gingen früher sehr viel jagen und sammeln. Im Wald gibt es Dörfer ohne Straßen und Häuser ohne Strom. Viele Adivasi-Familien sind außerdem zu arm, um den Kindern viele Spielsachen zu kaufen.

Aber die Adivasi-Kinder langweilen sich nicht. Sie kennen viele Spiele und erfinden auch selbst neue. Für die meisten Spiele brauchen sie nur das, was sie im Wald, im Dorf oder Zuhause leicht finden: Steine, Stöcke oder einen Kochtopf.

Probiere die Spiele der Adivasi-Kinder doch mal aus. Es macht Spaß!

Kennst du noch andere Spiele, für die du nichts zu kaufen brauchst?

Versuche doch mal, einen Tag oder mehrere Tage ohne deine gewohnten Spielsachen mit deinen Freund/innen zu spielen.

Das Adivasi-Tee-Projekt leistet entwicklungsbezogene Bildungsarbeit und kooperiert mit südindischen Adivasi (Indigenen). Unsere Bildungsarbeit wird gefördert von Brot für die Welt mit Mitteln des evangelischen Kirchlichen Entwicklungsdienstes.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Fünf Steine“ – Spielst du mit?

1. Lege die fünf Steine auf den Boden.
2. Nimm einen Stein und wirft ihn hoch. Nimm schnell einen weiteren Stein, OHNE die drei anderen noch am Boden liegenden Steine zu berühren UND fang mit der gleichen Hand den Stein, den du hoch geworfen hast, wieder auf. Hast du das geschafft, gehört der Stein, den du genommen hast, dir – lege ihn an deinen Platz.
3. Auf die gleiche Weise versuchst du, dir die übrigen drei Steine zu nehmen.
4. Wenn du das schaffst, musst du in der nächsten Runde zwei Steine auf einmal nehmen, dann drei, dann vier Steine.
5. Wenn du einen Fehler machst, dann ist das nächste Kind dran – so geht es immer reihum.

Dieses Spiel beherrschen viele Adivasi-Kinder ausgezeichnet und spielen es lange.



Es spielen Badichi, Vijimol und Badichi.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Kreis“

- Spielst du mit?

1. Zeichne einen Kreis auf den Boden.
2. Stelle dich in den Kreis und wirf einen flachen Stein hinter dich.
3. Wenn ein anderes der Kinder den Stein fängt, bist du raus.
4. Wenn niemand den Stein fängt, musst du auf einem Bein zum Stein hüpfen und (auf einem Bein hüpfend) den Stein wieder in den Kreis kicken. Du hast mehrere Versuche. Wenn du es schaffst, hast du gewonnen.
5. Dann ist das nächste Kind dran.



Es spielen Bomman, Meraji, Nithya und Kethan.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Murmeln“ – Spielst du mit?

Dieses Murnenspiel ist geeignet für bis zu fünf Spieler.

1. Grabt ein kleines Loch in den Boden.
2. Jeder Spieler wirft seine Murmel aus etwa 5 Metern Entfernung zum Loch.
3. Der Spieler, dessen Murmel am nächsten liegt, beginnt. Er versucht, die Murmel ins Loch zu werfen bzw. zu schnippen: Rechter Daumen und Mittelführer halten die Murmel, nur der Daumen darf den Boden berühren. Mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand die Murmel schnippen.
4. Wenn ein Spieler seine Murmel ins Loch gebracht hat, darf er anfangen, mit seiner Murmel die Murmeln der anderen vom Loch wegzustoßen.

Die Kinder spielen, bis es dunkel ist oder sie nach Hause gerufen werden.



Es spielen Maran, Ramesh und Isaac.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Thayam“ – Spielst du mit?

Dieses Spiel wird dich an „Mensch ärgere dich nicht“ erinnern. Bis zu vier Spieler können „Thayam“ spielen, jeder Mitspieler von einem der vier Arme des Spielfeldes aus. Jeder Spieler hat sechs Spielsteine. Spielsteine sind Nüsse, Pfefferkörner, Blätter, Blüten oder Steine – was immer du findest. Es wird reihum gewürfelt. Die Spielsteine beginnen jeweils auf dem mit dem Kreuz markierten Feld.

2. Entsprechend der Augenzahl des Würfels wandern die Spielsteine auf den Feldern am Rand des Spielfeldes entlang.
3. Begegnen sie sich auf einem Feld, wird der dortige Spielstein raus geschmissen und muss von vorn beginnen.
4. Nach einer Runde wandern die Spielsteine in das Mittelfeld ihres Spielarms „nach Hause“.



Es spielen Vishnuvardhan und Durga.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Stock“ – Spielst du mit?

1. Grabt ein kleines Loch in den Boden. Darüber legt ihr ein kurzes Stöckchen.
2. Spieler 1 kickt mit Hilfe des langen Stockes das kurze Stöckchen in die Luft – möglichst mehrere Meter weit. Die anderen Spieler versuchen, das kurze Stöckchen zu Fall zu bringen, indem sie es in der Luft antippen (nicht fangen).
3. Wer das kurze Stöckchen zu Fall gebracht hat (Spieler 2), markiert auf dem Boden, wo das kurze Stöckchen gefallen ist und stellt sich dort hin.
4. Von da aus wirft Spieler 2 das kurze Stöckchen möglichst nah an das Loch im Boden. Spieler 1 versucht dabei, mit dem langen Stock das kleine Stöckchen in der Luft abzuschlagen. Gelingt ihm das, beginnt Spieler 1 von vorn. Gelingt ihm das nicht, wird markiert, wo das kurze Stöckchen liegen bleibt und das Spiel beginnt von vorn mit Spieler 2.
5. Wer das Stöckchen am nächsten an das Loch im Boden bringt, hat gewonnen.



Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Hüpfen“ – Spielst du mit?



Es spielen Anita, Meraji und Nithya.

Zeichne zwei Spalten und vier Zeilen auf den Boden. Lege einen flachen Stein außerhalb des Spielfeldes hin.

1. Hüpf auf einem Bein und kicke dabei den Stein mit dem Fuß auf das erste Feld.
2. Hüpf weiter auf einem Bein und kicke den Stein zum zweiten Feld, dann zum dritten usw. Hast du die letzte Zeile erreicht, geht es in der zweiten Spalte ebenso zurück.
Du darfst nicht auf eine Linie springen, der Stein darf auf keiner Linie liegen. Wenn dir das passiert, bist du raus und das nächste Kind ist dran und beginnt von vorn.
3. Kicke den Stein aus dem Feld und springe dann auf ihn.

Geschafft? Dann hast du gewonnen.

Spiele

von Adivasi,
indischen Ureinwohner/innen

bereitgestellt vom Adivasi-Tee-Projekt (ATP)
www.adivasi-tee-projekt.org

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Reifenrollen“ – spielst du mit?

1. Als Reifen brauchst du einen alten Fahrradmantel – du kannst in einer Fahrradwerkstatt danach fragen.
2. Dann suchst du dir einen Stock – etwa so lang wie dein Arm und stabil.
3. Gib dem Reifen mit dem Stock Schwung und laufe los.
4. Laufe neben dem Reifen her und treibe ihn mit dem Stock an.
5. Schaffst du es um die Kurve wieder zurück oder im Slalom?
Ihr könnt auch um die Wette Reifen rollen – das macht besonders viel Spaß.



Es spielt Shivan.

Das Adivasi-Tee-Projekt leistet entwicklungsbezogene Bildungsarbeit und kooperiert mit südindischen Adivasi (Indigenen). Unsere Bildungsarbeit wird gefördert von Brot für die Welt mit Mitteln des evangelischen Kirchlichen Entwicklungsdienstes.



Spiele

von Adivasi,
indischen Ureinwohner/innen

bereitgestellt vom Adivasi-Tee-Projekt (ATP)
www.aktivasi-tee-projekt.org

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Propeller“ – Spielst du mit?

1. Suche Dir ein großes Blatt.
2. Reiß zwei Ecken ab – wie auf dem Bild abgebildet.
3. Spieß das Blatt in der Mitte auf ein Stöckchen auf.
4. Renne los und halte das Blatt am Stöckchen vor dich hin.
Das Blatt dreht sich dabei wie ein Propeller.



Es spielen Adivasi-Kinder in Gudalur.

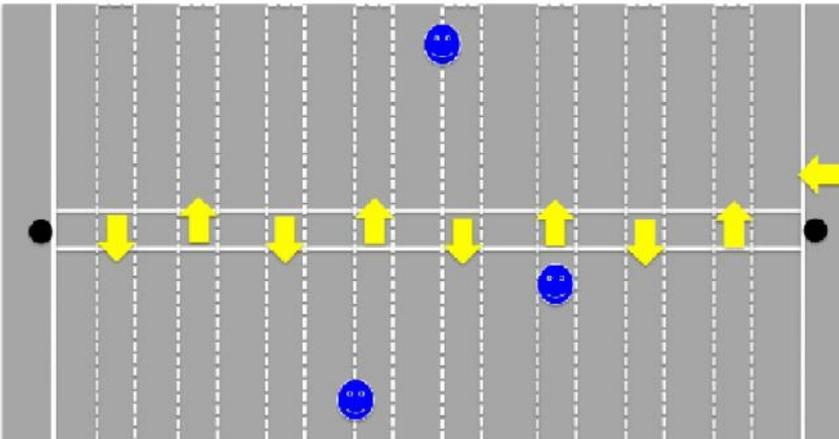
Das Adivasi-Tee-Projekt leistet entwicklungsbezogene Bildungsarbeit und kooperiert mit südindischen Adivasi (Indigenen). Unsere Bildungsarbeit wird gefördert von Brot für die Welt mit Mitteln des evangelischen Kirchlichen Entwicklungsdienstes.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



„Kho-kho“ – Spielst du mit?

Kho-kho ist in ganz Indien ein beliebtes Spiel. Dabei schlagen die Fänger die Läufer ab. Teilt euch in zwei Teams: in 12 Fänger und 12 Läufer. 8 Fänger sitzen in der Mitte des Spielfeldes in einer Reihe – die Fänger schauen abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung (gelbe Pfeile). An jedem Ende der Reihe steht ein Stab. Ein weiterer Fänger steht neben dem vorderen Stab am Start bereit. 3 der Läufer (blaue Kreise) kommen auf das Spielfeld; sie können sich frei hin und her bewegen, vor und zurück laufen, durch die Reihe der Fänger laufen und die Seite wechseln – um nicht abgeschlagen zu werden.



Der Fänger am Start-Stab rennt los – er kann aber nicht durch die Reihen laufen und nicht zurück. Er darf nur rechts der Fänger-Reihe entlang vorwärts rennen, um den hinteren Stab drehen und auf der linken Seite der Fänger zurück rennen – er kann also immer nur Runden entgegen dem Uhrzeigersinn um die mittlere Fänger-Reihe rennen.

Der rennende Fänger darf zwar nicht durch die Reihe der sitzenden Fänger laufen, aber er kann jederzeit einen der sitzenden Fänger aktivieren, aber nur einen, der mit dem Gesicht zur jeweils anderen Seite sitzt. Der rennende Fänger tippt diesen sitzenden Fänger auf die Schulter, der läuft los (ebenso weiter entgegen dem Uhrzeigersinn) und der bis dahin rennende Fänger nimmt dessen Platz ein.

Je schneller und unerwarteter die Fänger-Wechsel erfolgen, desto besser werden die Läufer gefangen. Wenn einer der Läufer abgeschlagen ist, verlässt er das Spielfeld und der nächste Läufer kommt ins Feld, so dass immer 3 Läufer laufen.



Die drei bereit stehenden Fänger können nach jeder Runde den rennenden Fänger ablösen. Wie lange braucht das Fänger-Team, bis alle Läufer ein Mal gelaufen sind und abgeschlagen wurden? Dann wechseln die Teams. Das Team, welches als Fänger schneller war, hat gewonnen.

Adivasi-Kinder in Südindien spielen



Fußball & mehr - Spielst du mit?

Die Adivasi-Kinder und -Jugendlichen spielen auch gern Volleyball, Fußball oder Frisbee. Am Sonntag oder nach der Schule veranstalten sie manchmal richtige Wettbewerbe, organisiert von der Adivasi-Schule oder von Gruppen in den Dörfern.



Es spielen Adivasi-Kinder in Gudalur.

Das Adivasi-Tee-Projekt leistet entwicklungsbezogene Bildungsarbeit und kooperiert mit südindischen Adivasi (Indigenen). Unsere Bildungsarbeit wird gefördert von Brot für die Welt mit Mitteln des evangelischen Kirchlichen Entwicklungsdienstes.