



Äthiopische (Kinder-) Spiele

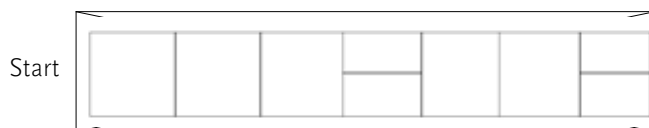
MONTAG BIS SONNTAG-HÜPFSPIEL

Material

- Straßenmalkreide
- Stein

Vorbereitung

Auf dem Boden wird mit Kreide ein Spielfeld aufgemalt. Dieses besteht aus sieben gleich großen Feldern hintereinander. Die Felder stehen jeweils für die sieben Wochentage. In der Mitte der Felder für Donnerstag und Sonntag wird zusätzlich ein Strich gezogen, der die Felder in jeweils zwei gleiche Hälften aufteilt, so dass das Spielfeld so aussieht:



Spielablauf

Gespielt wird nacheinander. Der erste Spieler nimmt einen Stein und wirft ihn auf das erste Feld, den Montag. Da der Stein auf diesem Feld liegt, wird dieser Wochentag übersprungen und direkt auf den Dienstag gehüpft. Da das Feld nicht durch einen Strich unterteilt wurde, wird mit nur einem Bein hineingehüpft. Danach werden die weiteren Felder abgehüpft, wobei der Donnerstag und der Sonntag mit beiden Beinen abgesprungen werden, ein Fuß in jeweils einer Hälfte des Feldes. Die anderen Wochentage dürfen nur mit einem Fuß berührt werden. Ist der Spieler beim Sonntag angelangt, springt er in die Luft und dreht sich dabei um die eigene Achse, so dass er nach dem gleichen System wieder zurück an den Anfang hüpfen kann. Hierbei wird, wie schon zu Beginn, das Feld mit dem Stein darin übersprungen. Ist der Spieler wieder am Anfang angelangt, nimmt er den Stein, wirft ihn auf den Dienstag und hüpf wieder von vorne los. Dies macht er, bis er im besten Falle beim Sonntag angelangt ist.

Ende des Spieles

Hüpft ein Spieler mit der falschen Anzahl Beinen in ein Feld, vergisst er den Wochentag mit dem Stein darin zu überspringen oder landet der Stein beim Werfen in einem falschen Feld, ist die Runde für den Spieler beendet und der nächste ist an der Reihe. Ein richtiges Ende des Spieles gibt es nicht, gehüpft wird solange man Lust hat.

(Soll ein Sieger ermittelt werden, besteht die Möglichkeit, auf Zeit zu spielen und der schnellste Springer gewinnt.)

DAS STEINE-SPIEL

Material

- Fünf möglichst runde Steine, die alle zusammen in eine Hand passen

Spielablauf

Zu Beginn hält der erste Spieler alle fünf Steine zusammen in einer Hand. Er wirft die Steine leicht in die Luft, so dass vier der fünf Steine auf den Boden fallen, den fünften Stein behält der Spieler in der Hand. Diesen wirft er nun in die Luft und greift sich einen der vier vor sich liegenden Steine, bevor er den sich noch in der Luft befindenden Stein wieder aufhängt. Von den zwei Steinen, die sich nun in der Hand befinden wird wiederum einer in die Höhe geworfen und ein weiterer Stein in die Hand aufgenommen. Nach diesem Schema wird weitergemacht bis auch der fünfte Stein aufgenommen und der fliegende erfolgreich wieder aufgefangen wurde. Hält der Spieler wieder alle fünf Steine in der Hand, wirft er erneut vier der Steine in die Luft während er den fünften in der Hand behält. Nun wird gespielt wie zuvor, nur dass die Steine jetzt in Zweierpärchen aufgenommen werden. Wurden wieder alle Steine aufgefangen, wirft der Spieler alle Steine in die Höhe, dreht seine Hand und versucht so viele Steine wie möglich mit dem Handrücken aufzufangen. Er wirft die gefangenen Steine hoch und fängt sie mit der gleichen Hand auf.

Entweder ist nun der nächste Spieler an der Reihe, oder der Spieler beginnt wieder von vorne, bis er einen Fehler macht.

Ende des Spieles

Schafft es ein Spieler nicht, einen Stein aufzunehmen oder fängt den Stein in der Luft nicht wieder auf, ist die Runde für ihn beendet und der Nächste ist an der Reihe.

Grundsätzlich wird gespielt, solange man Lust hat. Ob ein Punktesystem (z.B. ein Punkt für jede geschaffte Runde) eingeführt wird, liegt bei den Spielern.

INJERA-SPIEL (Injera = äthiopisches Nationalessen)

Material

- Kartenspiel (je nach Anzahl der Spieler auch zwei Kartenspiele, die zu einem zusammengemischt werden)

Vorbereitung

Das gemischte Kartenspiel wird in der Mitte der umsitzen- den Spieler zu einem Kreis aufgefächert, so dass die einzel- nen Karten aus dem Kreis entnommen werden können. Die Karten liegen mit dem Rücken nach oben. Nun werden zwei beliebige Karten aus dem Kreis entnommen und aufgedeckt in den Kreis gelegt.

(Der aufgefächerte Kreis steht für das Injera, die Karten in der Mitte für das Wet, die Soße, die zum Injera gegessen wird.)

Spielablauf

Reihum wird eine Karte aus dem Kreis entnommen und aufgedeckt. Zeigt die Karte dasselbe Symbol oder dieselbe Zahl (die Farbe spielt hierbei keine Rolle) wie eine der Karten innerhalb des Kreises, darf der Spieler beide Karten nehmen und legt sie vor sich auf den Tisch, so dass sie für alle sicht- bar ist. Er ist nun noch einmal an der Reihe und nimmt die nächste Karte. Zeigt diese das gleiche Symbol oder die glei- che Zahl wie eine der Karten im Kreis oder wie die Karten vor ihm, darf die Karte aufgenommen werden. Ist die Karte jedoch eine andere, wird sie zu den sich im Kreis befindenden Karten gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Karten, die ein Spieler aufnehmen darf, werden immer aufeinander gelegt, so dass stets nur eine Karte zu sehen ist. Entnimmt ein Spieler nun zum Beispiel eine Sieben aus dem Kreis und ein anderer Spieler hat ebenfalls eine Sieben vor sich liegen, darf der Spieler, der die Karte gezogen hat, alle obenaufliegenden Siebener des anderen Spielers an sich nehmen und dann noch einmal ziehen.

Ende des Spieles

Gespielt wird, bis alle Karten aus den „Injera-Kreis“ weg sind. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.