**SPIELE**



WELCHE SPIELFORMEN SOLLTEN VERMITTELT WERDEN?

Zentrale Aufgabe ist Entwicklungsförderung.  Besondere Bedeutung kommt der Spiel-Phasenstruktur in der Entwicklung des Kindes und Jugendlichen zu.

Eindrucksvoll zeigt sich in fast allen entwicklungspsychologischen Arbeiten die Unterscheidung einer motorisch, einer symbolisch und einer interaktiv orientierten Spielphase (am deutlichsten bei Piaget). Es ist Aufgabe der Bewegungspädagogik, phasengerechte Schwerpunkte in der Spiel- und Sportvermittlung zu setzen.

**Hierzu zählen:**

1. Förderung der psycho-motorischen Entwicklung durch geeignete Formen körperbetonten Spiels, durch Wahrnehmungs-, Rhythmus- und Gleichgesichtsspiele, durch   Lauf- und Hüpfspiele
2. Entwicklung von Fantasie und Abstraktionsfähigkeit durch anregende Situationen und Spielgeschichten
3. die Vermittlung eines Gemeinschaftserlebnisses durch sozial orientierte Spielsituationen (z. B. Kreisspiele und Spiele mit Rollenwechsel) und die Vermittlung sozialer Kompetenz wie Interaktions- und Konfliktfähigkeit   (selbst organisierte Spielverläufe, körperbetontes Spiel, Spiele mit Wettkampfcharakter)

Konkrete Aufgabe ist die Pflege klassischer Spielmotive… Konkrete Bewegungsspiele sind nie einer ‚Spielphase’ zuzuordnen, so wie auch die Phasentheorie nicht trennscharf gemeint ist. Wichtig ist, aus der Fülle der Spielformen Gruppen zu bilden, die eine hohe Bedeutung für ein Alterssegment haben können.

**Hier wichtige Beispiele:**

* + - * Motorische Spiele: Laufen, Fallen, Springen, Klettern, Schaukeln – wichtig für die psychomotorische Entwicklung, Basis aller Entwicklungs- und Lernfortschritte.
			* Fünf Steine: Verschiedene Durchläufe, einzeln und in Kette – wichtig zur Förderung der Hand-Feinmotorik und der daran gekoppelten Gehirnentwicklung sowie erster Formen sozialer Kooperation.
			* Fadenspiele: Zahllose Figuren aus aller Welt – wichtig für Entwicklung von Handgeschicklichkeit und -koordination, damit verbunden kognitive Förderung und Phantasieentwicklung.
			* Spiele mit allen Sinnen (Tast-, Riech-, Klangspiele – wichtig zur Förderung der Empfindung und Wahrnehmung…).
			* Laufspiele: Wettläufe, Tickspiele, Versteckspiele, Kreis- und Gruppenformen – wichtig für Körperbildung, Phantasieentwicklung, Gemeinschaftserlebnis, Raumeroberung…
			* Spiele mit Fliehkräften: Rhythmus- und Gleichgewichtsspiele wie Tanz-, Jonglier-, Balancier-, Gleit-, Rollspiele – wichtig für die Entwicklung von Rhythmusempfinden und Gleichgewichtsfähigkeit.
			* Reifenspiele: Rollreifen einzeln und in Gruppe, im Gelände oder festgelegte Strecke – wichtig zur Koordinationsentwicklung, Raumeroberung, für Erfolgserlebnisse.
			* Seilspringen: Einzelspringen, Gruppenspringen, mit Gesang – wichtig zur Ganzkörperentwicklung, zur Kooperationsschulung, zum Gruppenerlebnis, zum Entwickeln von Rhythmusempfinden…
			* Felderhüpfen: Rechteckige Felder, Schneckenformen – wichtig zur Förderung der Koordination, des Raumempfindens, der sozialen Kooperation in selbst kontrolliertem Wettkampf.
			* Kreiselspiele: Wurfkreisel, Stabkreisel, Fingerkreisel, Kreiselbahnen, Brummkreisel, Farbenkreisel, Dauerkreisel, Kreiselwettkämpfe – wichtig zur Entwicklung von Hand-Körperkoordination, Selbstbestätigung durch Erlebnisse des Könnens…
			* Jonglierspiele: Bälle, Teller, andere Gegenstände – wichtig zur Entwicklung der Koordination, für die Selbstbestätigung durch Können und Vorführen…
			* Spiele im Kreis: Bewegter Kreis, Laufformen, Scherzformen, Ballspiele, Gruppenspiele, Gerätespiele – wichtig zur Entwicklung sozialen Vertrauens, zur Vermittlung von Gemeinschaftserlebnis.
			* Kugelspiele: Murmelspiele, Wurfspiele mit Holz- und Eisenkugeln – wichtig für Geschicklichkeitsentwicklung, Gemeinschaftserlebnis, Geländeeroberung…
			* Stockspiele: Stockwurfspiele, Stockspiele in Verbindung mit Laufen – wichtig zur Entwicklung von Geschicklichkeit, Gruppenerlebnis, Mannschaftsverhalten…
			* Ballspiele: Kreisformen, fliegende Bälle, Ballformen, Rückschlagspiele, Ziel-schussspiele – wichtig für Ganzkörper-Geschicklichkeitsentwicklung, Grup-penerlebnis, Interaktionsschulung, Entwicklung von Konfliktfähigkeit…
			* Kooperations- Interaktions- und Kampfspiele: Spiele ohne Sieger, Spielformen mit Körperkontakt, selbst organisierbare Spiele, Wett-Kampf-Spiele – wichtig für die Entwicklung sozialen Vertrauens, für Interaktionsfähigkeit und Aggressionskontrolle.
			* Geselligkeitsspiele: Spielformen im geselligen Kreis mit Platzwechsel, Rate- und Necksituationen – wichtig für Spielfreude, soziales Erlebnis, Bildung von Gemeinschaftsgefühl…
			* Wurfspiele: Lasso, Seile, Stöcke, Dosen, Hufeisen, Ringe – wichtig für Spielfreude, Gemeinschaftserleben, Wettkamperfahrung…

Quelle: [www.homo-ludens.de](http://www.homo-ludens.de/)



**„TUCHKLAU“(mendil Kapmaca)**

 (Mannschafts-Nummern-Laufspiel mit paarweisem Abschlagen, sehr lustig)

Für dieses Spiel werden zwei Gruppen von je ca. 8 – 15 Personen gebildet, die sich in weitem Abstand gegenüberstehen. Eine Person leitet das Spiel. Sie lässt beide Gruppen durchzählen, von 1 bis… Alle merken sich ihre Zahl; die hohen und niedrigen Zahlen stehen sich gegenüber.

Die Spielleiterin (Mädchen/Frauen leiten das Spiel oft an) stellt sich in die Mitte, hält ein Tuch hoch und ruft eine Zahl. Sofort laufen die beiden SpielerInnen, die aufgerufen sind, auf das Tuch zu. Es kommt darauf an, das Tuch zu erobern: Es hinter die eigene Linie zu holen, ohne von der anderen Fängerin abgetickt zu werden. Gelingt das, ist die andere Person gefangen. Wird man beim ‚Tuchklau‘ abgetickt, ist man selbst in der anderen Gruppe gefangen. Jetzt ruft die Spielleiterin die nächste Nummer auf.

Das Spiel ist besonders lustig, weil die Situationen am Tuch und das Laufen so unberechenbar sind. Man kann täuschen, so tun, als greife man das Tuch, dann die überraschte Gegnerin bequem abticken, man kann vor dem Tuch warten und dann schnell zugreifen und weglaufen, bei Gefahr, abgetickt zu werden, das Tuch einfach fallen lassen… es passiert bei jedem Durchgang etwas.

Über ein ‚offizielles‘ Ende des Spiels wissen wir noch nichts. Natürlich ist Schluss, wenn alle SpierInnen auf einer Seite sind. Aber das ist eher unwahrscheinlich… Ein Reiz des Spiels ist, dass es hin und her geht; man kann es laufen lassen, solange es lustig bleibt.

Gern würden wir die Bezeichnung ‚Tuchklau‘, die dem Selbstverständnis entsprechen soll, durch ein türkisches Wort ersetzen.

Quelle: [www.homo.ludens.de](http://www.homo.ludens.de/), verschiedene mündliche Berichte.



**Kreisel Spiel (Topac Cevirme)**

**Spiel Platz:**Es wird in freier Natur, auf dem Eis oder in einem Raum mit glattem Boden gespielt.

**Spiel Mittel:** Holzkegel, Seil

**Wie viel Spieler:** 1 -20

**Wo wird gespielt in der Türkei:** Bekannt im ganzen Land.

Es ist ein Spiel, fördernd Geschicklichkeit. Hauptsächlich wurde es von Jungen gespielt. Das Spiel fördert die Konzentration Schnelligkeit und das Gleichgewicht. Dieses Spiel kann man alleine oder mit mehreren Kinder spielen, dafür muss man einen glatten Fußboden haben. Es eignet sich Eisboden, PVC- Boden oder glatter Betonboden. Das Spielmaterial besteht aus Holzkegel und einem langen Seil.



Um den Holzkegel von unten nach oben wird das Seil um den Holzkegel, nicht so fest auch nicht so lose, herum gewickelt. Ein Ende des Seils wird in der Hand fest gehalten und mit Kraft und Schnelligkeit auf den Boden geschmissen, wenn der Holzkegel mit seinem spitzen Kopf auf den Boden trifft, fängt er an, sich zu drehen. Man wartet danach solange, bis der Holzkegel umkippt. Ziel des Spiels ist, dass sich der Holzkegel lange dreht. Je länger es dreht um so höher die Gewinnchancen.



**Kab Spiel**

Es ist ein Spiel, das in meiner Kindheit/Jugend sehr viel gespielt wurde. Hauptsächlich wurde es von Jungen gespielt, Mädchen haben sich nicht soviel für dieses Spiel interessiert.
Für dieses Spiel kann man mit mindestens 2 Kindern und maximal 10 Kindern spielen. Aber wenn mehrere mitspielen, bringt es mehr Spaß. Es dürfen auch nicht zu viele mitspielen, da man lange warten muss, bis man dran ist. Es wird in freier Natur gespielt, auf sandigem Boden. Das Spielmaterial besteht aus Knochen der Gelenke zwischen dem Unterschenkel und dem Oberschenkel der Hammel oder der Ziege. Wir als Kind haben immer darauf gewartet, bis jemand ein Tier geschlachtet hat um dessen Gelenkteile zu bekommen, meistens hatten wir während des Kurban Bayrami (Schlacht Fest) viele davon. Diese Gelenkteile wurden gekocht um von Fleisch zu befreit zu werden. Danach wurden diese mit Naturfarbstoffen z.b (Zwiebelschalen) gefärbt und getrocknet. Nun sind diese Gelenke bereit zum spielen.

Als erstes wird ein Kreis auf den Boden gemalt. Je mehr Kinder spielen, desto größer wird der Kreis. Der Kreis wird mit einer Linie halbiert. Auf diese halbierte Linie werden von den Kindern Gelenkteile hingestellt, von jedem Kind die gleiche Anzahl. Danach werden zwei Schritte entfernt von dem Kreis eine Linie gezogen, von hier beginnt man zuerst zu spielen. Zunächst wird durch das Groschen-Spiel ( Kopf/Zahl) ermittelt, wer anfangen darf. Mit diesem Spiel versucht man die in der Kreismitte stehenden Gelenkteile zu ditschen, sodass diese den Kreis verlassen. Wenn man es schafft den Gelenkteil aus dem Kreis zu entfernen, darf man es behalten, danach darf man noch mal spielen, bevor ein anderer anfängt. Aber wenn man es nicht schafft, ist der andere dran, der dann vom Kreis anfängt zu ditschen. Man spielt solange, bis sich kein Gelenkteil mehr im Kreis befindet. Zum Schluß ist der Gewinner, der viele Gelenkteile besitzt. Dieses Spiel kennen Jugendliche/ Kinder im Ost Anatolien, im Westen dagegen kennt es kaum jemand. In den Schulen wird dieses Spiel überhaupt nicht gespielt, weil es aufwendig ist die Gelenkteile vorzubreiten und außerdem hat man genügend andere Spielmaterialien.
Es ähnelt dem amerikanischen Billard Spiel.

**Das Krämerspiel (Bezirgan basi)**

„Bezirgan basi“ wird ab dem 4. Lebensjahr aufwärts gespielt, Jungen und Mädchen spielen gemischt. Es kann sowohl in einem Raum, als auch im Freien gespielt werden. Das Spiel fördert die Sprache, Komunikation , Beweglichkeit und den Spaß der Spieler.
Es ist ein Spiel wo mindestens 10 Kinder an diesem Spiel teilnehmen müssen. Zuerst wählt man zwei Kinder aus, von denen eines eine goldene Uhr und eines ein goldenes Armband verkörpert. Die beiden Kinder stellen sich gegenüber und bilden mit erhobenen Armen einen Durchgang. Alle anderen übrigen Kinder bilden eine lange Reihe und gehen unter diesem “Tor” hindurch, indem sie folgenden Kehrreim singen:
“Bezirgenbasi öffne die Tür
Öffne die Tür……
Was ist dein Preis
Dein Preis dafür?
Der hinter mir soll der Gauner sein,
Soll der Gauner sein.
Das letzte Kind der durch den Durchgang geht wird von den “Türstehern” festgehalten und diese flüstert ihm ins Ohr: “Was möchtest du, Armband oder Uhr?”
Je nachdem wofür sich das Kind entscheidet, stellt es sich hinter dem entsprechenden Fragesteller auf. Das geht so lange weiter, bis kein Kind mehr übrig ist und sich sozusagen zwei Mannschaften gebildet haben. Diese formieren sich nun zu einer Riege und umfassen sich dabei fest mit den Armen. In der Mitte wird eine Linie gezogen und die beiden Mannschaften versuchen nun, sich gegenseitig darüber zu ziehen. Bei diesem Kräftemessen gibt es einen Gewinner und einen Verlierer. Die Gruppe, die diesen Strich überschreitet verliert dieses Spiel.
Dieses Spiel dauert, solange die Kinder Lust haben. Das Krämerspiel ist ein Spiel, das man im Freien gut spielen kann, aber gegebenenfalls kann man auch es in den Wohnungen spielen, auch heute noch wird es in den Grundschulen oft gespielt.

**Versteckspiel**

“ wird ab dem4. Lebensjahr aufwärts gespielt, Jungen und Mädchen spielen gemischt. Das Spiel fördert die Sprache, Kommunikation , Beweglichkeit und den Spaß der Spieler.
Eines der beliebtesten Spiele ist das Versteckspiel. Es wird im Freien oder in einer großen Wohnung mit 4 –10 Teilnehmern gespielt, von denen ein Kind ausgewählt wird, welches hinterher die anderen zu suchen hat. Um dieses Kind zu bestimmen, gibt es verschiedene Verfahren. Eines davon ist, durch einen Auszählreim den ersten Kandidaten ausfindig zu machen. Dann wird ein Anschlagplatz bestimmt; das kann eine Wand oder ein Baum oder ähnliches sein. An diesen Platz lehnt sich nun der ausgesuchte Kandidat und beginnt mit verdeckten Augen zu zählen, während sich die anderen Kinder verstecken. Um zu verhindern, dass sich eines der Kinder in direkter Nähe des Anschlagplatzes versteckt, ruft der Suchende nun:” Vor mir, hinter mir, neben mir und rundherum gilt nicht!”, und beginnt, seine Spielpartner zu suchen. Hat er einen entdeckt, so ruft er laut dessen Namen, rennt zum Anschlagplatz und berührt diesen mit der Hand. Damit ist derjenige verpflichtet, sich als Suchender bereit zu halten. Erreicht jedoch der Entdeckte vorher den Anschlagplatz und berührt ihn, so ist er befreit. Sind alle Kinder gefunden und es gibt mehrere, die im nächsten Spiel Suchender sein müssten, so wird unter ihnen eine Person folgendermaßen ausgewählt: Die Kinder sprechen untereinander leise einen Frucht- oder Blumennamen ab und fragen dann die Kandidaten nach ihrer Lieblingsfrucht oder Lieblingsblume. Wer den abgesprochenen Namen nennt, muss im nächsten Spieldurchgang seine Kameraden suchen. Dieses Versteckspiel gibt es in fast jeder Region, jeweils unter einem anderen Namen und mit leicht abgewandelten Spielregeln.
Ist das Spiel beendet, wird folgender Kehrreim aufgesagt:
Diese mehr auf Reim als auf Sinn aufgebauten Verse haben ungefähr folgende Bedeutung:
Es war die Nadel
Die meine Haut verbrannt
Ein dicker Vogel
Ist zum Auto gerannt
Räder vom Automobil
Süßigkeiten aus Istanbul
Eins, zwei, drei
Das Spiel ist nun vorbei.



**Hüpfspiel (europäisch)**

**Material**:
Kreide oder ein Stein, mit dem man auf den Boden malen kann, ein Steinchen und asphaltierter oder gepflasterter Untergrund.

**Regel:**Mit Kreide oder ähnlichem werden Kästchen auf den Boden gemalt. Dann muss ein Kind in die Kästchen hüpfen- es darf nicht auf die Linien treten und auch nur immer mit einem Bein in einem Kästchen sein. Deshalb muss auch oft auf einem Bein gehüpft werden. Die Kinder hüpfen abwechselnd.

Variation: Oft wird das Spiel so gespielt, dass die Kästchen durchnummeriert werden. Vor dem Hüpfen muss dann das Kind ein Steinchen zuerst auf das Feld mit der Eins werfen, in das Feld hüpfen und wieder zurück. Dann muss es auf das Feld mit der Zwei werfen, dorthin hüpfen (zunächst aber auf die Eins) und wieder zurück. So geht es weiter, bis das Kind daneben wirft oder hüpft. Dann kommt das nächste Kind dran. Wer zuerst alle Felder „erhüpft“ hat, hat gewonnen.