

# So spielt man in ...

von Johannes Trimmel

## Hintergrund

8-10jährigen Kindern in Österreich etwas über Länder in Asien, über die Menschen und deren Leben dort zu erklären, ist kaum möglich. Zu weit weg sind diese Länder, zu verschieden die Kulturen. Eine gute Möglichkeit, doch ein wenig von diesen Ländern und deren Bewohnern zu erfahren, ist es, Spiele, Geschichten und Lieder, die auch das tägliche Leben der Kinder in diesen Ländern bestimmen, kennenzulernen. Damit erfahren die Kinder Deiner Gruppe etwas über diese Länder, entdecken Gemeinsamkeiten und Verschiedenheiten ...

## Ziel

Die Kinder lernen etwas davon kennen, wie Kinder in ihrem Alter in Asien spielen und welche Geschichten sie hören.

## Material

- Asien-Landkarte
- Ball
- Wollknäuel
- Schnur
- Schalen

## Aufbau

- Zu Beginn werden drei asiatische Spiele gespielt (Takraw, Die Maus, Dakpanay), die jeweils mit einem kurzen Brief eines Kindes aus dem jeweiligen Land eingeleitet werden.
- Dann wird eine philippinische Geschichte vorgelesen (bzw. erzählt).
- Zum Abschluß wird gemeinsam auf einem Dschaltarang musiziert.

## Im Raum

Du kannst den Gruppenraum mit asiatischen Gegenständen (falls Du zu solchen Zugang hast) dekorieren, das ist aber sicher nicht nötig, um diese Gruppenstunde durchzuführen. Gut wäre es, wenn Du eine große Asienkarte an einer Wand montierst, um den Kindern die Länder, in denen die Spiele gespielt werden, zu zeigen.

Die Spiele, Geschichten und Lieder werden jeweils mit einem "Brief" eines Kindes aus dem entsprechenden Land eingeleitet. Die Briefe kannst Du dann neben der Landkarte befestigen.

## Takraw

Spieleinleitung:

Hallo! Ich heiße Roop. Ich wohne in Bangkok, der Hauptstadt von Thailand. Bangkok ist eine sehr große Stadt und hat fast vier Mal so viele Einwohner wie Wien. Überall in Bangkok gibt es Kanäle. Ich wohne mit meiner Mutter auf so einem Kanal. Wir haben eine kleine Holzhütte, die auf Pfählen im Kanal steht. Meine Mutter verkauft Seespinat, der auf den Kanälen wächst und anderes Gemüse auf den sogenannten schwimmenden Märkten. Schwimmende Märkte heißen sie deshalb, weil es keine festen Verkaufsplätze gibt, sondern auf den Kanälen vom Boot weg verkauft wird. Und auch die Leute, die etwas kaufen wollen, brauchen ein Boot. Der Kanal, auf dem wir leben, ist schmutzig, und wir verwenden das Wasser zum Kochen genauso wie zum Wäschewaschen. Wenn ich meiner Mutter nicht helfen muß, treffe ich mich mit meinen Freunden und spiele Takraw. Das geht so:

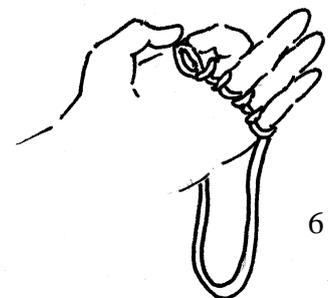
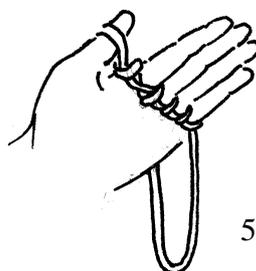
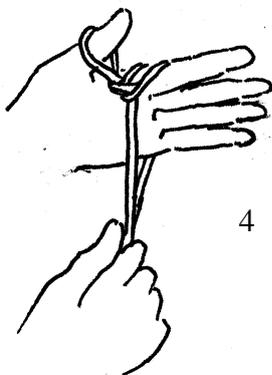
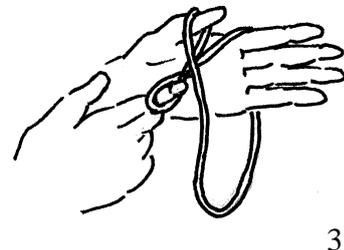
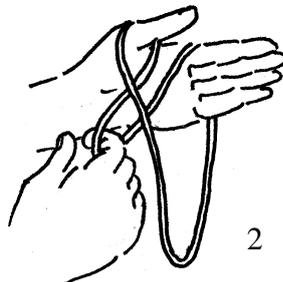
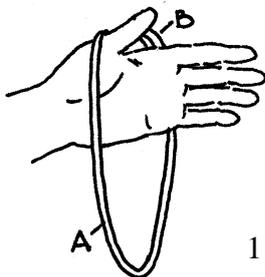
Sechs bis zehn Spieler bilden einen Kreis. Ein Spieler wirft den Ball irgendeinem anderen zu. Der muß ihn weitergeben und darf dazu den Kopf, die Ellbogen, Knie oder Kopf benutzen, aber nicht die Hände. Mit der Hand wird nur die Runde eröffnet.

## Die Maus

Spieleinleitung:

Ich heie Makato und wohne auf den Philippinen. Die Philippinen bestehen aus vielen, groen und kleinen Inseln. Mit meinen Eltern habe ich in einem kleinen Dorf gelebt. Aber jetzt gibt es das Dorf nicht mehr. Ein Vulkan nahe unseres Dorfes ist ausgebrochen und die glhende Lava und Asche haben unser Dorf bedeckt. Jetzt sind wir in der Stadt Manila. Wir leben mit vielen anderen am Rand der groen Stadt in einem Blechverschlag. Mein Vater hat noch keine Arbeit gefunden und wir haben fast alles, was wir besessen haben, in unserem Dorf zurcklassen mssen. Zum Spielen habe ich einen kleinen Faden. Damit kann man viele Dinge machen, ob ich nun alleine bin oder mit anderen Kindern zusammen. Eines dieser Fadenspiele nennen wir "Die Maus".

1. Lege die Schnur ber Deine linke Hand wie abgebildet. Nimm die Schnur mit dem rechten Zeigefinger von der linken Seite unterhalb des Daumens auf (A) und ziehe die Schnur, die hinter dem Daumen hngt, nach vorne (B).
2. Mache mit der Schlaufe auf Deinem rechten Zeigefinger eine halbe Drehung in Uhrzeigerrichtung ...
3. und hnge sie ber den linken Zeigefinger und ...
4. ziehe sie fest!
5. Wiederhole diesen Vorgang mit allen anderen Fingern, bis ber jedem eine Schlaufe liegt.
6. Die Katze hlt die Maus so lange fest, wie du die Schlaufe, die ber dem Daumen hing, zwischen Daumen und Zeigefinger nimmst. Ziehst Du an der Schnur A, entwischt die Maus der enttuschten Katze!



## Dakpanay

Spieleinleitung:

Hallo! Ich bin es noch einmal, Makato! Ihr habt das Fadenspiel sicher schon geschafft. Wir spielen hier aber natürlich auch noch andere Spiele. Wenn wir genug Kinder sind, spielen wir am liebsten "Dakpanay", das so geht:

Drei bis fünf große Kreise (je nach Anzahl der Kinder) werden auf dem Boden (mit Kreide oder Schnur) gezogen. Die Kreise sollen ungefähr drei Meter Durchmesser haben. Die Spieler laufen von einem Kreis zum anderen. Ein Mitspieler versucht, die anderen mit einem Wollknäuel leicht zu berühren. Er darf die Kreise aber nicht betreten, darf aber in die Kreise hineingreifen. Welcher Spieler berührt wird, ist der neue Fänger. Mag der Fänger nicht mehr, legt er einfach das Wollknäuel auf den Boden. Der Spieler, der es aufhebt, ist der nächste Fänger.

Nachdem ihr das Spiel ausgiebig gespielt habt, setzt ihr euch bequem hin.

## Eine Geschichte ...

Ich heiße Jeeva. Ich wohne auf Mindanao, eine große Insel im Süden der Philippinen. In den letzten Jahren ist auf Mindanao viel Natur vernichtet worden. Viele Wälder wurden abgeholzt. Wir Menschen, die hier leben, leiden unter der Zerstörung der Natur. Die ganze Natur, die Menschen, die vielen Tiere, die verschiedenen Pflanzen sind mir wichtig. Das weiß auch meine Mutter. Deshalb erzählt sie mir oft die Geschichte von dem Jungen Pidong. Diese Geschichte geht so:

Du liest nun die Geschichte von der nächsten Seite vor.

## Dschaltarang

Ein in Indien oft verwendetes Instrument ist das "Dschaltarang". Das Wort stammt aus der Sprache "Hindi" und heißt Wasserwellen. Verschieden große Schalen aus Porzellan oder Glas werden aufgestellt (am besten auf einen Schaumgummi, dann klingen sie besser). Mit Hilfe von Wasser werden sie "gestimmt" (Je mehr Wasser in der Schale ist, desto tiefer wird der Ton). Die großen Schalen werden links, die kleinen rechts in einem Halbkreis aufgestellt.

Mit zwei ca. 30 cm langen (6-8 mm Durchmesser) Holzstäben wird auf den Schalenrand geschlagen. So können die verschiedensten Melodien ausprobiert werden. Mit unterschiedlichen, aufeinander abgestimmten Schalensätzen kann ein ganzes Orchester gebildet werden.

(Spiele und Lieder aus: "Spiele rund um die Welt", unicef)

Vor langer Zeit gab es auf der Insel Mindoro ein kleines Dorf namens Baryo Binundok. In diesem Dorf lebte der Junge Pindong. Pindong liebte Tiere und er brachte verletzte und verirrt Tiere, wann immer er sie fand, mit nach Hause und pflegte sie. Wenn andere Kinder mit Steinen nach Vögeln warfen, dann weigerte er sich, mitzumachen. Deshalb neckten sie ihn oft und riefen: "Pindong, du Feigling, Pindong, du Feigling!" Es kränkte ihn, daß die Kinder ihn so neckten, aber er sagte nichts, ließ sie einfach reden und sorgte weiter für seine kleinen Freunde. Aber es kam die Zeit, da fühlte Pindong, wie schmerzlich es war, allein zu sein. Niemand wollte mehr mit ihm spielen; sogar diejenigen, die er für Freunde gehalten hatte, machten sich über ihn lustig. Eines Tages beschloß Pindong, den alten Eremiten Impo zu besuchen, der am Fuße des Berges lebte. Er dachte: "Vielleicht kann er mir helfen. Er weiß, wie das ist, einsam und allein zu sein."

Bei Sonnenaufgang machte er sich auf und erreichte bald die Hütte des Eremiten. Seine Hände wurden feucht, aber er nahm allen Mut zusammen und klopfte an die Tür. "Ist da jemand?", rief er. Die Tür öffnete sich langsam, und Pindong fühlte, wie sein Herz schneller schlug vor Angst. Er hatte so viele schreckliche Sachen über den Eremiten gehört. Ein alter Mann mit einem Stock kam heraus; er war vom Alter gebeugt und hatte einen langen weißen Bart. Pindong faßte allen Mut zusammen und begann zu reden: "G-G-Guten Morgen, Imop." Als er sah, daß der Eremit ihn mit verständnisvollen, freundlichen Augen ansah, verschwanden all seine Ängste auf der Stelle. "Imop, ich bin hierhergekommen, um dich um deine Hilfe zu bitten", sagte er. Der Eremit führte ihn in die Hütte und bat ihn, sich auf die Matte zu setzen. "Ich helfe denen, die sich selber helfen", antwortete der Eremit. Nur du alleine kannst die Probleme lösen, ich kann dich nur anleiten." "Was muß ich tun, damit sie mich nicht länger einen Feigling nennen?" Der Eremit dachte lange nach, dann antwortete er: "Du mußt in die Mitte des Waldes gehen. Dort findest du eine Bananenstaude, die ganz alleine steht. Pflück daraus das goldene Herz. Es soll dein Anting-Anting sein. Dieses Amulett sollst du tragen, es wird dir Glück bringen und dich schützen!" Pindong dankte ihm und machte sich sofort auf den Weg in den Wald. Er war schon tief in den Wald hineingegangen, als er sich entschloß, im Schatten eines Baumes Rast zu machen. Da hörte er ein Geräusch. Sofort stand er auf, um zu sehen, woher es gekommen war. Er riß die Augen weit auf als er sah, daß ein großes graues Tier sich in den Felsen

verkeilt hatte. Unter Mühen versuchte es, sich zu befreien. Als Pindong das Tier in seiner Not sah, vergaß er seine Angst und räumte die Felsen weg. Als er damit fertig war, wollte er weglaufen. Da hörte er plötzlich hinter sich jemanden sprechen: "Pindong, du brauchst keine Angst haben. Ich möchte dir danken."

Er konnte es kaum glauben, aber das Tier konnte sprechen! Pindong näherte sich und fragte: "Was bist du für ein Tier?" "Ich bin Tamaraw. Hier im Wald fühle ich mich frei." "Ich beneide dich", seufzte Pindong. "Mach dir keine Sorgen, Pindong, ich werde dir helfen", sagte das Tamaraw. "Woher kennst du mich eigentlich?", fragte Pindong. "Mein Freund, der Silberreihher, hat mir von dir erzählt. Du hast dafür gesorgt, daß die Kinder keine Steine mehr auf ihn warfen. Er erzählte mir, wie tapfer du gewesen bist, obwohl die Kinder dich geneckt haben. Du bist sehr tapfer, Pindong." "Ich? Tapfer?" Was er da hörte, konnte Pindong gar nicht glauben. "Ich bin in den Wald gekommen, um nach einer Möglichkeit zu suchen, meine ganze Furcht loszuwerden. Ich suche nach dem goldenen Herzen der Bananenstaude." "Komm mit, ich zeige dir, wo du sie findest", sagte Tamaraw. Mitten im Wald stand die Bananenstaude ganz allein, und Pindong starrte sie ehrfürchtig an. Ihre Blätter waren dick und glänzten wie ein Spiegel. Aber seine Augen hingen nur an dem goldenen Herzen, es funkelte im Sonnenlicht. "Pindong, du hast die anderen Kinder davon abgehalten, Steine zu werfen, und so meinen Freund, den Silberreihher, gerettet. Du hast das Böse bekämpft, auch um den Preis, allein und verlassen dazustehen. Das ist wahrer Mut", sagte Tamaraw. "Sieh die Pflanze an, sie ist so wie du. Du brauchst das goldene Herz der Bananenstaude nicht zu pflücken. Du wirst entdecken, daß du selbst ein goldenes Herz hast. Solange du weißt, daß das, was du tust, richtig ist, kann niemand sagen, du seist ein Feigling. Du mußt aufrecht stehen, wie diese Pflanze, und dich immer daran erinnern, was ich dir über wahren Mut gesagt habe." Als er dies alles hörte, wurde es Pindong ganz leicht ums Herz. Er ging dicht an die Bananenstaude heran und besah sich das goldene Herz aus der Nähe; die Sonnenstrahlen fielen darauf; es glänzte jetzt noch heller und auch der Wald leuchtete auf. Da war Pindong nicht mehr traurig. Er drehte sich nach Tamaraw um, aber das Tier war verschwunden.

(gekürzt aus: "Der weiße Elefant." Volkserzählungen aus Südostasien, hrsg. von Annette Kohl-Beyer)