





Das primäre Ziel unseres Projektes ist, die Kinder und die Erwachsenen auf Gewalt in der ganzen Welt aufmerksam zu machen. Alle Partnerschulen bemühen sich, nützliche Techniken, Sport- und Freizeitbeschäftigungen, Situationsspiele, Rollenspiele zu bearbeiten, wodurch Gewalt in der Schule minimiert werden kann. (Unser Motto: Lieber gemeinsam, statt einsam)







The main aim our project is to draw the attention of children and adults to violence in the whole world. All our partner schools strive to work out useful methods, sport- and leisure activities, games and role-plays by that violence at school is to be minimized. (Our motto is: rather together than alone) It is important to work out behavior models of peace and friendship, to show respect and empathy for other people and to build mutual confidence.









## Mein König, mein König, gib mir einen Soldaten

Das Spiel wird von 10-30 Spielern gespielt. Man macht zwei Mannschaften: man muss darauf achten, dass die Kräfteverhältnisse ungefähr gleich sind. Jede Mannschaft wählt einen König und dann stellen sich die "Armeen" einander gegenüber. Die

Entfernung zwischen den Mannschaften soll etwa 8-10 Meter sein. Die Mitglieder der Mannschaften stehen Hand in Hand und bilden so eine Kette. Der König steht in der Mitte. Zwischen den zwei Königen spielt sich der folgende Dialog ab:

Mein König, mein König, gib mir einen Soldaten! (1. Mannschaft)

Mich oder einen lumpigen Landser? (2. Mannschaft)





Dann rennt der König der zweiten Mannschaft gegen die Kette der ersten Mannschaft an und versucht irgendwo die Kette zu zerreißen. Wenn es ihm gelingt, darf er einen "feindlichen" Spieler in das eigene "Land" (in die eigene Kette) mitnehmen. Er darf aber nur von den zwei Spielern wählen, die dort stehen, wo er die Kette durchgebrochen hat. Wenn aber der Versuch

erfolglos war, bleibt der König in der anderen Mannschaft gefangen. Dann muss die Mannschaft ohne König einen neuen König wählen. Wenn einen "lumpigen Landser" zum Durchbrechen der "feindlichen" Kette gewählt wird, bestimmt der König einen Spieler aus seiner Mannschaft frei.

#### "Dosenschießen"

Man soll zuerst so viele Dosen sammeln, wie möglich, dann gehen die Spieler ins Freie.

Man stellt die Dosen aufeinander: zum Beispiel, wie eine Pyramide oder ein Turm.

Man braucht noch einen kleinen Ball oder im Winter Schneebälle. Die Aufgabe: man soll mit dem (Schnee)Ball so viele Dosen abschlagen, wie möglich. Jeder Spieler hat in einer Runde 5 Würfe. Wenn jemand mit

wenigeren Schüssen alle Dosen abgeschlagen hat, darf er die übrig gebliebenen Schüsse in der nächsten Runde verwenden. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Dosen abgeschlagen hat oder die meisten Schüsse gespart hat.



#### Popcorn

Die Zahl der Spieler muss in diesem Spiel gerade sein. Das Spielfeld ist quadratisch und seine Größe hängt von der Spielerzahl ab. Die Spieler müssen mit verkreuzten Armen herumhüpfen –

wie die Maiskörner, wenn man Popcorn macht. Sie versuchen einander auszuweichen. Wenn

zwei Spieler zusammenstoßen, dann kleben sie zusammen und ab jetzt müssen sie Hand in Hand weiterhüpfen. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler schon ein Paar hat.



Die Spieler und der Spielleiter bilden einen Kreis. Der Spielleiter soll die Aufgabe erklären: "Ich mache eine Bewegung, die zuerst mein linker Nachbar nachmachen muss und dann auch die anderen in der Reihe nach. **Diese Bewegung kommt** schließlich zu mir zurück. Dann mache ich eine andere Bewegung, die wieder nachgemacht werden muss. Und so weiter." Mit diesen Bewegungen müssen die Spieler und der Spielleiter zuerst das kommende Gewitter, dann das heftige Gewitter und schließlich das sich zurückziehende Gewitter symbolisieren.

#### Gewitter

Die Bewegungen: Zuerst reiben wir uns die Hände: das ist das Geräusch des kommenden Gewitters; dann schnalzen wir mit den Fingern: das sind die ersten Regentropfen; schlagen wir mit der flachen Hand auf die Schenkel: das symbolisiert das heftige Regen; strampeln wir mit den Beinen (Donner und Blitze) - das ist der Höhepunkt des Gewitters. Von nun an zieht sich das Gewitter zurück: wir machen die Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge (Klatschen, Schläge, Reiben) und so lässt die Intensität des Unwetters nach. Das Gewitter ist weg, die Sonne scheint wieder. Zum Schluss schütteln wir – als Entspannung – die Regentropfen von unserer Kleidung ab.

#### Zauberer und Statuen



Die Zahl der Spieler ist mindestens 10. Es soll auf 4-6 Spieler ein Zauberer fallen. Die Spieler werden vom Zauberer verfolgt und er versucht die Spieler zu berühren. Wer erwischt wird, verwandelt sich zu einer Statue. Er steht bewegungslos, solange er von einem anderen Spieler betreit, berührt wird. Der Zauberer muss in der kürzesten Zeit alle Kinder zum Stein

verwandeln.

#### Wetterhahn



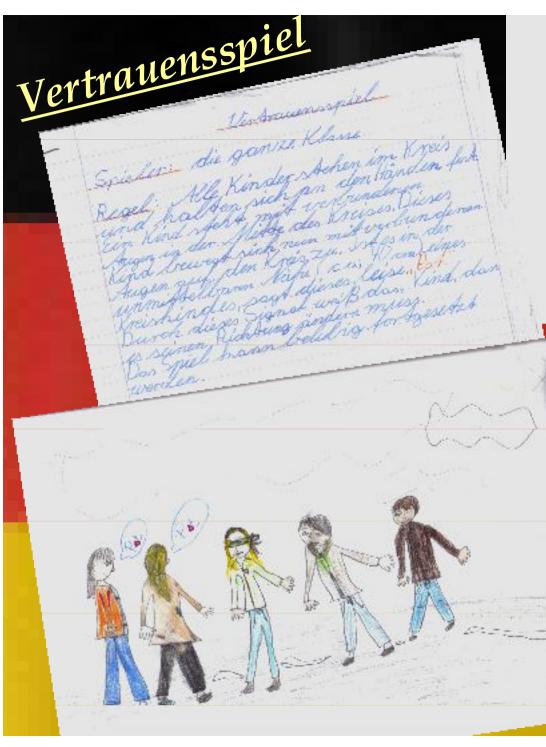
to játékvezető megmutatja a pajtásoknak, hogy merre van észak, dél, kelet és nyugat. A játékosok a szélkakasok. It játékvezető elkiáltja magát:-Délről frij a szél! Erre az összes játékosnak észak felé kell fordulnia. Ha keletről frij, akkor nyugat felé, ha nyugatról, akkor kelet felé, végül ha északról, akkor dél felé. – Vihar van! – felkiáltásra valamennyien körbe- körbe forognak. – Szélcsend! – esetén mozdulatlanul állnak. Ithi eltéveszti a fordulási irányt, kiesik a játékból. Ha már nagyon jól megy a játék, akkor lehet egy kicsit bonyolitani. Jújhat a szél délkeletről, északnyugatról... stl. Igen jó játék az égtájak egymáshoz viszonyitott helyzetének begyakorlására.

gynjtötte: Farkas Janni

Der Spielleiter zeigt den Kindern, in welche Richtung Norden, Süden, Osten, und Westen sind. Die Spieler sind die Wetterhähne. Der Spielleiter ruft: Der Wind kommt aus Süden! Dann müssen sich die Spieler Richtung Norden drehen. Wenn der Wind aus Osten kommt, drehen sich die Kinder Richtung ringsherum drehen, wenn es Westen und das Spiel geht so weiter. Wenn der Spielleiter ruft: Es gibt Sturm! Dann müssen sich alle herumdrehen, aber wenn es um Windstille geht, stehen alle bewegungslos. Falls jemand im Spiel etwas verwechselt, fällt aus dem Spiel. Wenn das Spiel schon sehr gut läuft, kann man es komplizierter machen. Der Wind kann z.B. aus dem Südosten. Nordwesten kommen. Dieses Spiel ist auch zum Erlernen der Himmelsrichtungen geeignet







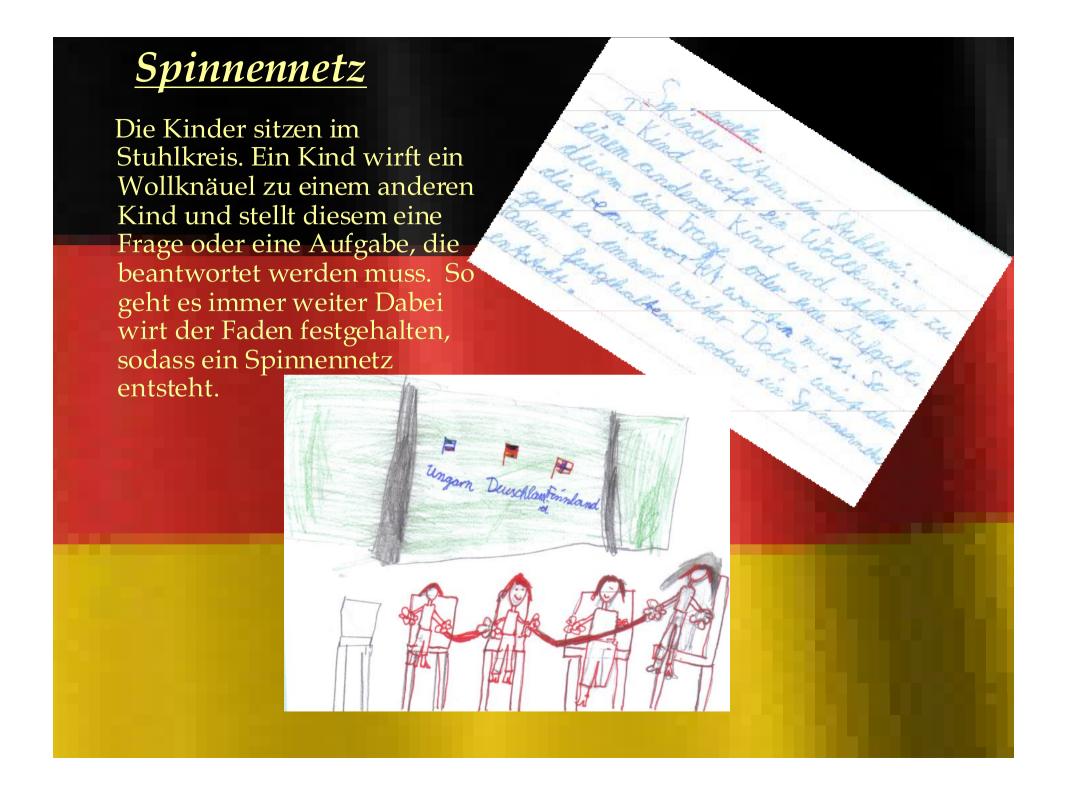


Spieler: die ganze Klasse

Regel: Alle Kinder stehen im
Kreis und halten sich an den
Händen fest. Ein Kind steht mit
verbundenen Augen in der Mitte
des Kreises.Dieses Kind bewegt
sich nun mit verbundenen Augen
auf, dem Kreis zu.Ist es in der
unmittlerbaren Nähe (cca.40cm)
eines Kreiskindes, sagt dieses
leise "Pst"
Durch dieses Signal weisst das

Durch dieses Signal weisst das Kind, das es seine richtung ändern muss. Das Spiel kann beliebig fortgezetzt werden.





ganze Klarz - imner 2 Kinder werden. Ein Kind liegt auf dem Buch und das ander Kind kniet neben ihm . Zuers werden die Hande erwarms und zur Bigrisbung still and die Schullern des Par mers gellas. Kun wird mit den Fingern tänden oder Fausten vorzichtig anderen Kindes und schweig ungefähr 20 Sekunden. Im Anschluss a wird gesauschs.

Spieler: die ganze Klasse – immer 2 Kinder arbe<mark>iten al</mark>s Paar.

Regel: diese Massage kann im Sitzen oder im Liegen durchgeführt werden. Ein kind liegt auf dem Buch und das andere Kind kniet neben ihm. Zuerst werden die Hände erwärmt und zur Begrüssungstill auf die Schultern des Partners gelegt. Nun wird mit den Fingern, Händen oder Fäusten vorsichtig eine Geschichte erzählt. Zum Schluss verabschiedet sich der Partner gedanklich. Er legt die Hände still auf die Schultern des anderen Kindes und schweigt ungefähr 20 Sekunden. Im Anschluss wird getauscht.



### Schmusemaschine



#### Schmusemaschine

Die Kinder sitzen hintereinander am Boden. Der Letzie in der Reihe gibt wießeren der Reihe gibt wießeschwinge-Einheit istreichein. Der Schmuse-Eunheit istreichein. Zusten Kilnten bandas vor ihm asitzende Kihd weiter und dieses wieder wiesen seinen Vordermann Nur geht der erste Mitspieler nach hinten wieder wiesen beginnt von vorn.





Die Kinder sitzen im Kreis.
Einem Kind werden die
Augen verbunden. Es geht im
Kreis herum und muss durch
vorsichtiges Betasten eines
Kopfes erraten, um welches
Kind es sich handelt.

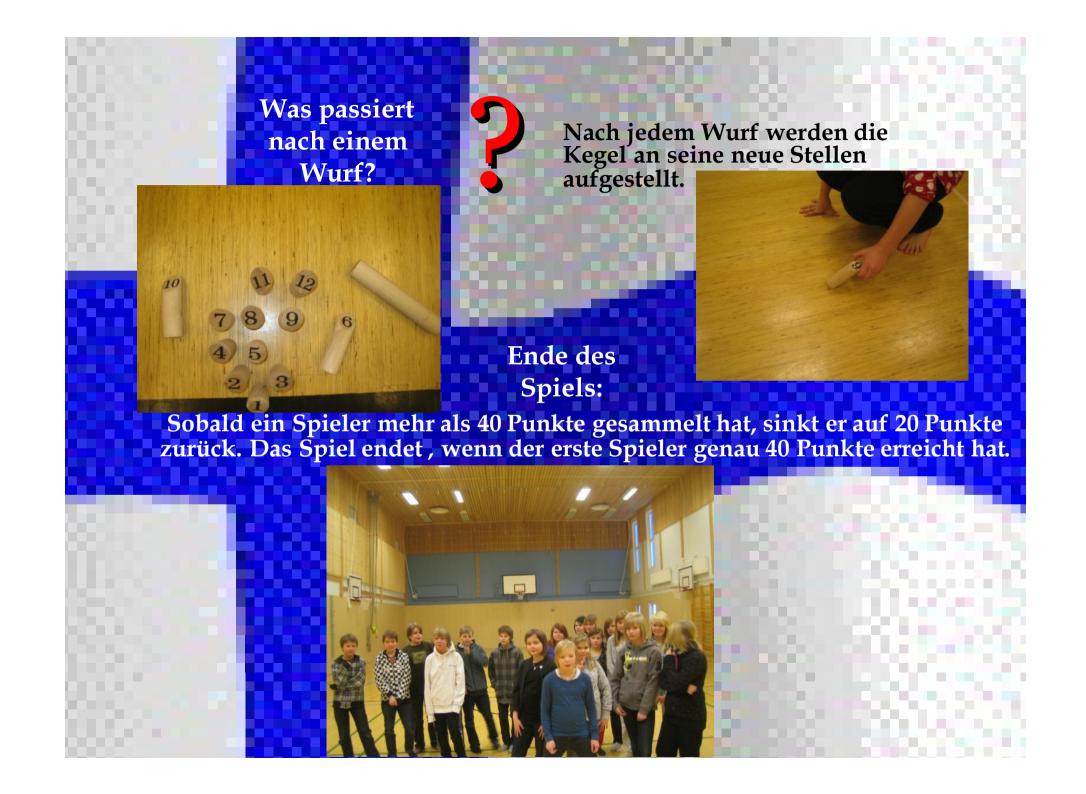
### Wer ist wer?

Die Hinder sitzen im Keis.
Einem Kind werden die Augen
verbunden. Es geht im Kreis
herum und muss durch
vorsichtiges Betasten eines
Kopfen ernaten und welches
Kind es sich handelt.









Mulkey on vaiken ikaisile ja kuntoisille sopila heitto peti.

5) Pelin aloitus

Wumcroduista keiloista muodostetaan tiivis rypas 34 metrin pachan heittopaikasta . Ensimmainen palagia subritaa avav; heiton.

6) Kaatunut Keila

Kcilaa ei rosketa kaatuneeksi mikati se nojaa vahankin toisan keilaan tai palikkaan.

- Valincet

  - Singesta keilasta saa keilan numoron Und wie sieht - Pelagia va

remacisa Kaatune den kerleien

Petin tarkoitus

Tankoituksena on kerata keilzn 6 jz 10, szz yhteensz 2 pistettz. Stevyerallz of siis 12 Pelin vottua se joka ensimmisen

magran Esimulos boat kuusi pi-että. Mikali ko

on haton pistempora kapturciden kcilojen ytteen Caskettu lakumaara, Esinjipa Laataa kalat 6 ja 10 SoayHeergo 2 pistetta Malsini pistemaara hattovusralla on 5118 17

Heiton jalkeen kaatineet kalat nostetoan takoisin paikalleen.

Kirjuri

Kulin pelaaja toimii vuoratelen Krijuring Virjuriksi voi myos justica jos ei sao kolmella perditoisella heitovuorolla yhtään piiteta

1 Pelin lopetus:

Poli pzettyj, kun ensimmzinen polzzje 522 tasan 40 sistetta. Jos pistemazira mency yli 40, tippua pelzzje tekzisin 20 pistecseen. Pelzzjavoidzan poistza pelista kirjurin 11 = virker, jes wan jes kolmelle perèkkzisalli kierroksellz kokonaza ilman Pistuti

#### Der Spruch

"Entten tentten

Teelika mentten,

Hissun kissun

Vaapula vissun,

Eelin geelin glot,

Viipula vaapula vot,

Eskon saun pium paum,

Nyt mä lähden tästä pelistä

POIS!"

# Die Zehn Splitter auf das Brett

Der Spruch muss zwei mal wiederholt werden um einen Spielführer und einen Anfänger

auszuwählen

#### Wir brauchen

- **Ein Brett (1,5 m)**
- 10 Splitter
- Ein Stock unter dem Brett
  Die Splitter werden auf das Brett
  gelegt

