



## **Alle Kinder haben ein Recht auf Spiel**

Das Recht auf Spiel wird im Übereinkommen über die Rechte des Kindes der Vereinten Nationen, kurz UN-Kinderrechtskonvention, allen Kindern zugesichert. Denn beim Spielen können Kinder sich erholen, sie entwickeln sich körperlich, geistig und seelisch und lernen, auf andere Rücksicht zu nehmen, Verantwortung zu übernehmen und gemeinsam Probleme zu lösen.

Das Recht auf Spiel ist also nicht allein ein Thema zu Zeiten großer sportlicher Ereignisse wie Fußball-WM, Olympischer Spiele und anderer Meisterschaften. Dafür ist es zu wichtig und zu spannend, bietet es doch einen interessanten Zugang zur Welt der Spiele.

Zahlreiche Lehrpläne weisen zudem ausdrücklich auf die Behandlung der Kinderrechte und somit auch dieses Rechts im Unterricht hin.

Diese Wandzeitung richtet sich an Schülerinnen und Schüler der oberen Primar- und unteren Sek.I-Stufe und enthält Hintergrundinformationen, Spielvorschläge, Aktionsideen und eine Geschichte, in der sich ein Mädchen für das Recht auf Spiel einsetzt. Auf der Homepage von terre des hommes befinden sich unter der Rubrik Schule zusätzliche Unterrichtsideen, Materialien und Aktionsvorschläge zum Thema Recht auf Spiel: [www.tdh.de/schule](http://www.tdh.de/schule)

## Alle Kinder haben ein Recht auf Spiel

Ronaldo lebt in Brasilien. Er verkauft in den Straßen São Paulos Zeitungen. Damit trägt er dazu bei, dass seine Eltern, seine Geschwister und er überleben können. Zum Spielen hat er wirklich keine Zeit.

Clara lebt in Deutschland. In ihrer Stadt wird ein neues Einkaufszentrum gebaut, genau auf dem Gelände, wo sich einer der wenigen Spielplätze der Stadt befindet. Jetzt weiß sie nicht mehr, wo sie am Nachmittag spielen soll.

Jeder Mensch auf der Welt hat Rechte. Das gilt auch für Kinder. Diese Kinderrechte gelten für alle jungen Menschen bis 18 Jahre – immer und überall. Sie stehen in der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen, dem Zusammenschluss fast aller Regierungen der Welt. Zu diesen Kinderrechten zählen das Recht

- satt zu werden,
- auf ein Dach über dem Kopf,
- auf Schutz vor Ausbeutung und Kinderarbeit,
- auf Schutz vor Krieg, auf Hilfe bei Flucht,
- auf eine gesunde Umwelt, auf Gesundheit,
- auf Bildung, auf Spiel, Sport und künstlerische Betätigung,
- auf Information und eine eigene Meinung,
- sich zusammenschließen zu dürfen.

Doch diese Rechte sind für sehr viele Kinder auf der Welt noch längst nicht verwirklicht. Viele haben nicht genug zu essen oder kein sauberes Wasser zum Trinken. Oder sie haben kein Dach über dem Kopf und leben als Straßenkinder. Oder sie müssen hart arbeiten, damit sie und ihre Familien überleben können. Oder sie müssen im Krieg aus ihrer Heimat fliehen.

Wie viele dieser Rechte, so hört sich auch das Recht auf Spiel und Sport für uns selbstverständlich an. Aber das ist es für viele Kinder in der Welt nicht. Das gilt vor allem dann, wenn sie hart arbeiten müssen und ihnen keine Zeit zum Schulbesuch bleibt und erst recht nicht für Spiel und Sport.

Dabei ist Spielen so wichtig. Denn Spielen macht Spaß. Beim Spielen kann man sich erholen. Man kann viel dabei lernen – zum Beispiel, auf andere Rücksicht zu nehmen, Verantwortung zu übernehmen, mit anderen ein tolles Team zu bilden und gemeinsam Probleme zu meistern.

In der Kinderrechtskonvention steht sogar, dass Kinder sich für die eigenen Rechte aktiv einzusetzen



dürfen. Darum ist es auch ein Recht der Kinder, sich für ihr Recht auf Spiel zu engagieren. Das macht zum Beispiel Carina in Peru.

Ihre Geschichte möchte Mut machen, sich aktiv für seine Rechte einzusetzen – auch bei uns. Denn auch hier werden Spielmöglichkeiten immer spärlicher. Die Innenstädte werden mehr und mehr zugebaut.



Der zunehmende Straßenverkehr nimmt keine Rücksicht auf spielende Kinder. Erwachsene fühlen sich gestört und vertreiben Kinder wegen Lärmbelästigung. Darum gilt es, sich für das Recht auf Spiel einzusetzen, überall auf der Welt. Denn alle Kinder haben ein Recht auf Spiel.

### **A chance to play – Eine Chance zu spielen**

In den Städten Brasiliens liegen die Viertel der Reichen und die der Armen oft nah beieinander. Von den Glaspalästen des reichen Brasiliens kann man auf die Favelas, so heißen die Armenviertel in Brasilien, hinunterblicken. Die Kinder, die hier leben, haben meist kaum Chancen, ein würdiges Leben zu führen. In den Favelas üben kriminelle Banden und nicht selten rücksichtslose oder sogar korrupte Polizisten Gewalt gegen die Bewohner aus. Eine Möglichkeit, unbesorgt zu spielen, haben viele Kinder deswegen nicht. Sinnvolle Freizeitangebote wie Spielplätze und Sportstätten gibt



*Spielen fördert die Gemeinschaft*

es in den heruntergekommenen Favelas nur wenige. Darum haben terre des hommes und die Mitarbeiter von Volkswagen das Programm »A chance to play« ins Leben gerufen. Kinder sollen eine Chance bekommen, zu spielen und sich gut zu entwickeln. Dazu zählt auch, dass sie vor Gewalt geschützt werden und die Schule besuchen können.

Sport und Spiel kommen dabei nicht zu kurz. Denn sie sind wichtig, um Kinder stark zu machen, damit sie sich für ihre Rechte einsetzen können. So können sie beim Spiel die Welt entdecken und ihre eigenen Fähigkeiten entwickeln. Sie lernen, aufeinander zu hören und sich gemeinsam zu beraten. Und sie üben, gemeinsam zu handeln. Sport und Spiel fördern ihre gesunde körperliche Entwicklung und geben ihnen die Möglichkeit, Fairness zu entwickeln und Konflikte ohne Gewalt zu lösen. Ihr »Recht auf Spiel« wird verwirklicht.

»A chance to play« wurde anlässlich der Fußball-WM 2010 in Südafrika gestartet. Das Programm unterstützt verschiedene Projekte, in denen von Aids betroffene Kinder oder Straßenkinder bei Spiel und Sport eine neue Chance erhalten. Anlässlich der Fußball-WM in Brasilien werden solche Projekte nun auch dort unterstützt. Denn: »Alle Kinder haben ein Recht auf Spiel«.

# Aktionsideen

*für den Unterricht*

## Poster

Auf der Poster-Seite dieser Wandzeitung ist ein junger buddhistischer Mönch in Thailand zu sehen, der Freude am Fußballspiel hat. »Alle Kinder haben ein Recht auf Spiel«, steht darüber. Es ist ganz gleich, wo du lebst, ob in Thailand, in Südafrika, in Brasilien, in Deutschland oder sonst wo. Und es ist auch gleich, ob du ein Mädchen oder ein Junge bist, ob du reiche oder arme Eltern hast, ob du groß oder klein bist, eine dunkle oder eine helle Hautfarbe hast. Alle Kinder haben ein Recht auf Spiel, sagt die Kinderrechtskonvention. Und sie haben ein Recht, sich für dieses Recht einzusetzen.

Hängt das Poster in eurer Klasse oder in eurem Gruppenraum auf und besprecht, wie für euch das Recht auf Spiel verwirklicht ist! Oder ob es Probleme gibt, die gelöst werden müssten. Am besten gemeinsam. Und wie könnt ihr eure Altersgefährten in anderen Ländern unterstützen, damit ihr Recht auf Spiel auch verwirklicht wird? Ihr könnt das Poster natürlich auch in eurem eigenen Zimmer aufhängen, damit es euch ständig daran erinnert, euch für die Rechte der Kinder stark zu machen.

## Einstieg ins Thema »Spiel«

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Ein Kind hat einen

Ball, ein Wollknäuel oder Ähnliches in der Hand und nennt ein bestimmtes Stichwort, zum Beispiel Fairness. Dann wirft es einem anderen Kind im Kreis den Ball zu. Die Fängerin oder der Fänger sagt spontan ein anderes Wort, das ihm dazu einfällt und wirft den Ball weiter. So einen passenden Gedanken nennt man auch Assoziation. Wer den Ball fängt, sagt seine Assoziation zu dem vorgegebenen Begriff. Der Ball wird kreuz und quer geworfen, so dass viele Begriffe genannt werden. Sie können in einem anschließenden Gespräch aufgegriffen und vertieft werden.

*für das Kinderfest*

## Spiele angeln

Das Spiele-Angeln bietet sich für ein Kinderfest, einen Gruppennachmittag oder auch einen Kindergeburtstag an. Jeder schreibt auf einem Zettel die Spielregeln seines Lieblingsspiels auf. Oder sucht sich ein Spiel aus dieser Wandzeitung aus. Die Zettel werden zusammengerollt und mit einer Büroklammer zusammengehalten. Dann wird ein Angelbecken erstellt. Man nimmt dazu einen großen Pappkarton. Wer es etwas größer haben möchte, stellt vier Bretter im Quadrat auf und legt ein blaues Tuch hinein. Jetzt kann der Reihe nach mit einer Magnet-Angel nach Spielen geangelt werden. Diejenigen, die herausgefischt werden, werden gemeinsam gespielt.



## Carina

*In Peru haben sich arbeitende Kinder und Jugendliche zur MANTHOC-Bewegung zusammengeschlossen. Und sie haben sogar eine eigene Schule. Der Aufbau dieser Schule wurde von terre des hommes unterstützt. In dieser Schule habe ich Carina kennengelernt. Sie war zwölf Jahre alt und hat mir ihre Schule gezeigt. Und sie hat mich über den Markt geführt, auf dem sie als Toilettenpapierverkäuferin arbeitete. Vor allem aber hat sie mir davon berichtet, wie sie sich für ihr Recht auf Spiel eingesetzt hat.*



*Carina nimmt ihr Recht auf Spiel wahr.*

Carina knetet nervös ihre Hände ineinander. Sie sitzt auf einem Stuhl, der viel zu hoch für sie ist, so dass ihre Beine den Boden gar nicht berühren können und darum hin und her baumeln. Ob der Mann, der vor ihr hinter einem wuchtigen Schreibtisch sitzt, wohl bemerkt, wie aufgeregt sie ist? Weil er der Verwalter der Markthalle ist, trägt er ein dunkles Jackett. Daran kann man bereits erkennen, dass er sehr wichtig ist. Und das ist auch der Grund, warum Carina jetzt vor ihm sitzt und so aufgeregt ist. Der kann nämlich »ja« aber auch »nein« sagen zu dem, was sie ihn fragen will.

Aber noch wartet sie gespannt darauf, dass er die Papiere, in denen er herumblättert, beiseitelegt und



*MANTHOC-Kinder beim Spiel*

zu ihr herüberblickt. Endlich macht der Mann mit einer schwungvollen Bewegung sein Zeichen unter das letzte Blatt, legt es dann gewichtig auf den Stapel neben sich und blickt über seine Brillenränder hoch zu Carina.

»Und jetzt zu dir, kleine Señora!«, beginnt er in einem Ton, der sich freundlich anhört. Bei Männern in dunklen Jacketts ist das nicht selbstverständlich, denkt Carina.

»Was führt die kleine Verkäuferin in mein Büro? Gibt es wieder irgendwelche Beschwerden? Oder einen Streit drüben in der Markthalle?«

Dabei lässt er seinen Blick zur Tür schweifen, die nur angelehnt ist und die Rufe und Marktgeräusche zu ihnen hereindringen lässt.

»Nein, keine Beschwerde!«, bringt Carina etwas stockend hervor. »Ich habe einen Vorschlag.«

»Einen Vorschlag?«, der Verwalter hebt die Augenbrauen und blickt Carina erstaunt an. »Da bin ich aber gespannt.«

Carina spürt, dass er sich nicht vorstellen kann, dass ein zwölfjähriges Mädchen und ausgerechnet eine Toilettenpapierverkäuferin, ihm, einem Mann in seiner Position, einen ernsthaften Vorschlag machen kann.

»Also, ich helfe meiner Mutter an ihrem Stand. Aber ich verkaufe auch selber Toilettenpapier. Vormittags besuche ich die MANTHOC-Schule, die Schule der arbeitenden Kinder. Ich bin in der Leder verarbeitenden Klasse. Da nähen wir Geldbörsen, kleine Taschen und Brillen- und Schlüsseletuis. Dabei lernen wir, mit Leder umzugehen. Aber wir wollen auch verkaufen, was wir herstellen. Und wir möchten dabei nicht übers Ohr gehauen werden. Also üben wir rechnen. Ums Leder geht es aber auch im Sprach- und Schreibunterricht. Wir hören Geschichten von Tieren, die das Leder liefern. Und wie sie leben, erfahren wir auch. Alles, was wir machen und lernen, dreht sich ums Leder. In der Nachbarklasse dreht sich alles ums Backen.«

»Schon gut! Schon gut!«, unterbricht sie der Verwalter. »Ich habe nicht ewig Zeit. Schließlich habe ich Wichtigeres zu tun, als mir Schulgeschichten anzuhören.«

Dabei tippt er genervt mit dem Kuli auf die Schreibtischplatte.

»Ja, die Idee habe ich doch in der Schule bekommen.«

Carina spricht jetzt ganz leise. Der genervte Ton in der Stimme des Verwalters hat sie etwas eingeschüchtert. Aber es ist wichtig, dass sie alles genau erklärt. Schließlich braucht sie seine Genehmigung. Darum fährt sie mutig fort:

»In den Pausen lernen wir auch Spiele. Und die möchte ich gerne den anderen Kindern, die wie ich auf dem Markt arbeiten, zeigen und sie mit ihnen spielen.«

»Der Markt ist kein Spielplatz«, unterbricht sie der Mann erneut. »Alle, die hierher kommen, wollen etwas verkaufen oder kaufen.«

Carina spürt, dass jetzt der entscheidende Augenblick gekommen ist, in dem alles scheitern kann. Sie holt tief Luft. Jetzt darf sie sich nicht unsicher und zaghaft anhören. Jetzt muss sie ganz entschieden und überzeugend klingen.

»Genau! Und damit auch die Kinder gut arbeiten können, müssen sie zwischendurch die Gelegenheit haben, zu spielen und sich zu erholen. Nur dann können sie gut verkaufen. Und nur dann können ihre Eltern auch die Marktgebühren pünktlich zahlen.«

Der Mann horcht auf und blickt Carina aufmerksam an. Sie spürt, dass das wohl der entscheidende Satz war.

»Und was willst du jetzt von mir?«

»Ich möchte samstagnachmittags ein Spielprogramm für die anderen Kinderarbeiter auf dem Markt anbieten. Da spiele ich mit ihnen die Spiele, die ich in der MANTHOC-Schule kennengelernt habe. Aber dazu brauche ich einen Platz. Am besten den betonierten Bereich vor der Halle. Geben Sie die Erlaubnis dazu?«

Jetzt ist alles raus. Erwartungsvoll blickt sie den Mann hinter dem Schreibtisch an. Der kratzt sich mit dem Kuli in den Haaren herum und scheint zu überlegen. Nach einer Zeit, die Carina wie eine halbe Ewigkeit vorkommt, nickt er bedächtig.

»Warum eigentlich nicht?«, überlegt er laut. »Das kostet nichts, hebt das Arbeitsklima auf dem Markt



*Carina am Marktstand*

und ich stelle mich gut mit der Bewegung der arbeitenden Kinder. Wer weiß, wozu das noch nützlich sein kann. Also gut: Samstags kannst du vor der Halle ein Spielprogramm anbieten.«

Er steht auf. Carina hüpfte erleichtert vom Stuhl. Sie hat es geschafft. Der Verwalter ist auf ihren Vorschlag eingegangen. Man muss nur richtig mit den Männern in dunklen Jacketts umgehen, denkt Carina. Sie bedankt sich und will zur Tür gehen.

»Noch eins«, hält der Mann sie zurück. »Es darf nicht allzu laut dabei zugehen. Und wenn du einen Aushang machen möchtest, darfst du ihn ans Tor hängen. Du kannst doch schon schreiben? Auch wenn es mal nicht um Leder geht?«

Carina nickt, läuft aus dem Büro und hört noch, wie der Verwalter laut über seinen Witz lacht.

*Hans-Martin Große-Oetringhaus*

#### **E-Book »Das Recht auf Spiel«**

Im Chichili-Verlag ist ein E-Book erschienen, das Lehrerinnen und Lehrern viele Geschichten und Reportagen für den Einsatz im Unterricht bietet und zu allen Geschichten Hintergrundinformationen und Anregungen, mit ihnen zu arbeiten, liefert: Hans-Martin Große-Oetringhaus: Das Recht auf Spiel. Das E-Book ist eine Fundgrube für alle, die sich auf spannende und kreative Weise mit der Thematik auseinandersetzen möchten. Es ist über alle großen Portale und bei Buchhändlern, die E-Books verkaufen, erhältlich.

## Spiele aus Afrika

### Diketo

Dieses Spiel wird im südlichen Afrika gespielt. Zwei bis vier Kinder können mitspielen und brauchen nur neun kleine Steine und eine Kuhle im Sand. Die erste Spielerin legt acht Steine in die Kuhle. Den neunten wirft sie in die Luft. Mit der gleichen Hand greift sie blitzschnell alle Steine aus der Kuhle und fängt den neunten wieder auf, bevor er zu Boden gefallen ist. Schafft sie das nicht, ist die Nächste dran. Gelingt es ihr aber, den Stein noch rechtzeitig zu schnappen, darf sie weiterspielen. Sie legt jetzt nur sieben Steine in die Kuhle und beim nächsten Mal wieder einen weniger, bis keiner mehr übrig ist.

Wenn die Spielerin so eine ganze Runde geschafft hat, erhält sie einen Punkt. Macht sie zwischendurch einen Fehler, kann sie dann, wenn sie wieder an der Reihe ist, da weitermachen, wo sie aufgehört hat. Wenn sie zum Beispiel einen Fehler bei sechs Steinen gemacht hat, fängt sie wieder mit sechs an. Wer die meisten Punkte bekommt, hat gewonnen.

### Figuren im Sand

Die Kinder in den südlichen Kontinenten sind ganz groß darin, Spiele zu erfinden, für die man kaum etwas braucht. Für dieses benötigt man lediglich ein Stöckchen, aber man kann auch den Finger benutzen. Wichtig dagegen sind etwas Geschicklichkeit



und Phantasie. Es geht darum, mit einer einzigen, nicht unterbrochenen Linie ein Muster oder eine Figur in den Sand zu zeichnen. Es ist nicht erlaubt, auf einer bereits gezogenen Linie zurückzugehen. Wer neu ansetzen muss, um ein Muster zu beenden, hat einen Fehler begangen. Statt in Sand kann man natürlich auch mit Kreide auf Asphalt malen, notfalls

mit einem Stift auf ein Stück Papier. Welche Figuren fallen dir ein?



*Alles kann zum Spielzeug werden*

## Spiele aus Lateinamerika

### Tarahumara

Dieses Spiel wird in Honduras gespielt. Es werden zwei oder mehrere Mannschaften gebildet. Jede besteht aus drei oder vier Kindern. Jede Mannschaft erhält einen kleinen Ball. In Lateinamerika ist das oft eine Gummikugel, die sich die Kinder aus einem alten Fahrradschlauch geformt haben. Man kann sich natürlich eine Kugel aus alle möglichen Materialien selber herstellen.

Jede Mannschaft hat die Aufgabe, ihre Kugel über eine ziemlich lange Rennstrecke zu kicken. Eine Länge von etwa zwei Kilometern ist für die jungen Honduraner kein Problem. Aber man kann ja auch schon mal mit 50 oder 100 Metern anfangen. Dabei sollte die Strecke möglichst über abwechslungsreiches, unebenes Gelände führen und kurvig sein. Wenn das Kommando zum Start gegeben wird, laufen alle los, um ihren Ball zum Ziel zu kicken. Dabei dürfen nur die Füße benutzt werden. Gewonnen hat natürlich die Mannschaft, deren Kugel als erste das Ziel erreicht hat.

Damit nicht ein Kind mit der Kugel allein voranstürmt, müssen sich die einzelnen Spieler einer Mannschaft immer beim Kicken abwechseln.

### Ayúdame - Hilf mir!

Ayúdame ist der Name eines Spiels, das besonders in Peru beliebt ist. Dazu muss zuerst ein Fänger bestimmt werden. Dafür hält ein Mitspieler zunächst die Hand auf und alle anderen legen einen Zeigefinger hinein. Dann schnappt die Hand plötzlich zu. Wer nicht schnell genug seinen Finger zurückziehen kann, ist gefangen. Bleiben mehrere Finger in der Hand gefangen, wird mit den gefangenen Kindern der Durchgang wiederholt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind ist der Fänger. Erst dann beginnt das eigentliche Spiel.

Der Fänger jagt hinter den anderen her und versucht sie abzuschlagen. Alle Mitspieler, die abgeschlagen worden sind, müssen beim Fangen helfen. Ist ein Mitspieler in Gefahr, gefangen zu werden, schreit er laut »Ayúdame!«. Er kann von den Mitspielern dann gerettet werden, indem jemand seine Hand ergreift. Ein Paar, das sich an den Händen hält, friert für drei Sekunden (die Zeit könnt ihr auch selbst bestimmen) ein und löst sich danach auf. Der oder die Fänger dürfen dieses Paar danach nicht direkt fangen, jedoch kann für diese drei Sekunden kein weiteres Paar gebildet werden. Das Spiel endet bis niemand oder nur ein Paar übrig bleibt.

## Spiele aus Indien

### Guli Danda

Guli Danda ist ein Spiel aus Indien mit zwei Mannschaften. Man braucht dazu einen ungefähr dreieinhalb Zentimeter dicken und 15 Zentimeter langen Stock, der an beiden Enden angespitzt wird. Achtung: Die Spitze des Stocks sollte stumpf bleiben, damit sich keiner beim Spielen verletzt. Die Seiten des Stockes müssen nur etwas abgeflacht sein. Dieser Stock ist der Guli, der nachher wie ein Baseball weggeschlagen wird. Ein zweiter Stock wird als Beseballschläger benutzt. Er muss sehr kräftig und etwa 60 Zentimeter lang sein. Sein Name ist Danda. Nun muss noch ein kleines Loch mit einem Durchmesser von sieben bis zehn Zentimetern in die Erde gegraben werden. Darüber wird der Guli gelegt. Dann kann das Spiel losgehen.

Eine Mannschaft schlägt den Guli, die andere spielt Fänger. Ziel der schlagenden Mannschaft ist es, den Guli so weit wie möglich vom Loch wegzuschlagen. Dazu gibt es aber bestimmte Regeln: Der Erste, der mit Schlagen an der Reihe ist, legt den Guli über das ausgegrabene Loch. Er nimmt den Danda fest in beide Hände, fährt mit einem Ende unter den Guli und schleudert ihn in die Luft, so dass der Guli schon etwas vom Loch wegfliegt. Sobald er den Boden wieder berührt, schlägt man mit dem Danda auf eines der angespitzten Enden, damit der Guli erneut in die Luft fliegt. Bringt man den Guli wieder hoch, versucht man nun, den Guli in der Luft fest mit dem Danda zu schlagen, damit dieser so weit wie möglich vom Loch wegfliegt. Dies darf man dreimal versuchen, sonst ist der Nächste aus dem eigenem Team an der Reihe. Ihr könnt selbst entscheiden, wie viele Mitglieder eines Teams eine Chance zum Schlagen erhalten sollen, bevor die Teams wechseln. Hat man es geschafft, den Guli mit dem Danda in der Luft zu treffen, legt man den Danda neben das Loch zurück. Einer der Fänger hat nun die Chance zu entscheiden, ob die schlagende



Den großen Vorbildern abgeschaut

Mannschaft einen Punkt erhält. Er hebt dazu den Guli auf und versucht von diesem Punkt aus den Danda neben dem Loch mit dem Guli zu treffen. Trifft er nicht, bekommt die schlagende Mannschaft einen Punkt. Trifft er, so darf sein Team schlagen und die andere Mannschaft erhält keinen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Wenn das Schlagen auf das angespitzte Ende des Guli ihn nicht dazu bringt hochzuspringen, kann man die Regeln auch so verändern, dass der Danda unter ihn geschoben und er so in die Luft geschleudert werden kann.

## Spiele aus Deutschland

Spiele von hier müssen an dieser Stelle nicht vorgestellt werden. Dafür seid ihr die Spezialistinnen und Spezialisten. Schreibt die Regeln zu euren Lieblingsspielen auf. Vielleicht kommen dabei so viele zusammen, dass ihr ein kleines Spiele-Buch zusammenstellen könnt. Das lässt sich schön gestalten, in gewünschter Anzahl kopieren, zusammenheften und auf dem Schulfest oder einem Kinderfest zugunsten von Kindern verkaufen, die oft genug wenige Möglichkeiten zum Spielen haben. Auf der Webseite von terre des hommes werden zahlreiche Projekte für Kinder in Afrika, Asien und Lateinamerika vorgestellt:

[www.tdh.de](http://www.tdh.de).

terre des hommes  
Hilfe für Kinder in Not  
Ruppenkampstraße 11a  
49084 Osnabrück

Telefon 0541/7101-0  
Telefax 0541/707233  
E-Mail [info@tdh.de](mailto:info@tdh.de)  
Internet [www.tdh.de](http://www.tdh.de)

Spendenkonto  
700 800 700  
Volksbank Osnabrück eG  
BLZ 265 900 25  
IBAN DE20 2659 0025 0700 8007 00  
BIC GENODEF1OSV

### Impressum

**Konzeption und Texte:** Hans-Martin Große-Oetringhaus

**Fotos:** terre des hommes-Archiv  
Hans-Martin Große-Oetringhaus, Klaus Müller-Reimann,  
Claudia Berker, Chris Hartmann

**Zeichnungen:** Martin Lersch

**Gestaltung:** Nöske Marketing & Kommunikation, Lengerich

**Druck:** Druckhaus Fromm, Osnabrück

Bestell-Nr. 900.5155.00.

1. Auflage

Gedruckt auf Recycling-Papier

