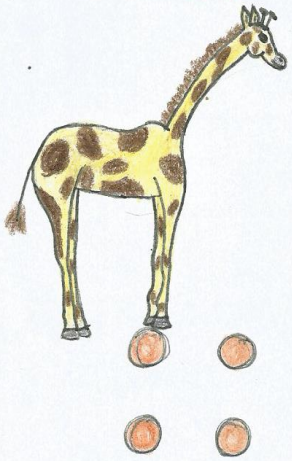
My games, Your games, Our games



Kiswahili

Deutsch

English

collection of games and songs in 3 languages

Introduction

We are a group of students from the Montessori teacher training center, Ushirika wa neema, Moshi, Tanzania, and from the Herman-Nohl-Schule in Hildesheim, Germany, who are part of an exchange program between these two countries and who worked, within this exchange, together on a project. The aim of our project work was to get a collection of games, including games from Tanzania, Germany and few international games.

In advance, the Tanzanien students had collected different games, which they play in the kindergardens in Moshi an are originated in different folks of Tanzania.

For intercultural understanding and to encourage the community students of the german-tanzanien group have played the games together, probed, reflected in their meaning and developed following their ideas.

The targets of the chosen games are to enrich the community and the social competences, the motor activities and the happiness to move. Alls the songs and games have been translated to Englisch, as our shared language, Kiswaheli and German.

First of all, we wish that all people enjoy this the songs and games! Secondly, we hope, that children from different countries, because of the three languages will learn old and new games, probe them and will have a lot of fun.

Utangulizi

Sisi ni kikundi cha wanafunzi kutoka chuo cha mafunzo ya Montessori Ushirika wa Neema Moshi Tanzania ,kwa pamoja na kikundi cha wanafunzi cha Herman-Nohl-Schule kutoka Hildesheim, Ujerumani ambao ni sehemu ya mpango wa kubadilishana uzoefu kimasomo na Ushirikiano baina ya nchi hizi mbili. Madhumuni ya mpango huu ni kukusanya michezo, Ikiwemo michezo kutoka Tanzania, Ujerumani na michache ya kimataifa,
Mwanzoni, wanafunzi wa Tanzania walikusanya michezo mbalimbali, ambayo huchezwa na wanafunzi wa shule za awali za Moshi. Michezo hiyo asili yake ni kutoka makabila mbalimbali ya kitanzania,
Kwa mwingiliano wa kiutamaduni na uelewano baina ya Jumuiya za Wanafunzi wa Ujerumani na Tanzania wameweza kucheza michezo hii kwa pamoja na kujaribu kuendeleza mawazo yao kwa kuelezea maana ya michezo hiyo.
Lengo la kuchagua michezo hii ni kuimarisha Jumuiya zetu kwa kuzipatia ustadi na uwezo wa kutumia ujuzi wao na pia kuziletea furaha pindi wazichezapo.
Nyimbo zote na michezo Imetafusiriwa kwa lugha ya kiingereza kama lugha inayotuunganisha pamoja na kisha kwa kiswahili na kijerumani, kabla ya yote, tunaamini watu wote watafuralia nyimbo zetu na michezo.
Pili ni matumaini yetu kwamba watoto wote kutoka nchi mbalimbali kwa kutumia lugha hizi tatu watajifunza michezo ya zamani na mipya Hivyo tunaamini wote watafurahia.

Vorwort

Wir sind eine Gruppe von Schüler*innen des Montessori Teacher Training Centers in Moshi, Tansania und der Herman-Nohl-Schule, Hildesheim, Deutschland, die Teil eines Austauschprogramms zwischen diesen beiden Ländern ist und während der Zeit des Austauschs gemeinsam an einem Projekt gearbeitet hat. Das Ziel unseres Projekts war das Erstellen einer Spielesammlung, die sowohl tansanische, deutsche als auch internationale Spiele für Kinder aller Länder enthält.
Zur Vorbereitung haben die tansanischen Schüler*innen Spiele gesammelt, die in den dortigen Kindergärten und Schulen gespielt werden und ihren Ursprung in verschiedenen Völkern Tansanias haben.
Zur interkulturellen Verständigung und zur Förderung der Gemeinschaft wurden die Spiele innerhalb der deutsch-tansanischen Gruppe gemeinsam gespielt, erprobt, in ihrer Bedeutung reflektiert und zum Teil weiterentwickelt.
Die ausgesuchten Spiele haben unter anderem die Ziele, die Gemeinschaft und die sozialen Kompetenzen, die Motorik und die Bewegungsfreude zu fördern. Alle Spiele und Bewegungslieder wurden ins Englische, als gemeinsame Sprache, in Kisuaheli und ins Deutsche übersetzt.

Zunächst wünschen wir allen Menschen viel Freude mit den Spielen und Bewegungsliedern. Darüber hinaus hoffen wir, dass Kinder in verschiedenen Ländern, aufgrund der drei verwendeten Sprachen, alte und neue Spiele kennenlernen und ausprobieren können und daran viel Freude haben werden.

Songs
in english language

1. If you are happy…
2. Aram sam sam
3. Brother Jakob
4. 3 little fishes
5. Baa baa black sheep
6. Old McDonald
7. Head and shoulders
8. All my ducklings
9. Nice flower
10. Sakundumba
11. Childrens of Africa
12. I want a friend
13. I went to forest
14. I like te flowers
15. Blender wish

If you are happy (and you know it)

Preparation

Age:	over 3 years
Number of singers:	more than 2
Is a precenter necessary?	A precenter is needed if you sing the song with young children. The leader starts to sing and to do the moves (like clap the hands)

Songtext and course of the song

Movements: 1. Clap your hands, 2. stamp your foot; 3. Slap your side; 4. Snap your fingers; 5.shout “Hello”
Variation: whatever you want, for example shake your head

If you're happy, and you know it clap your hands,
(Clap, clap)
If you`re happy, and you know it clap your hands.
(Clap, clap)
If you`re happy and you know it and you really want to show it,
If you`re happy, and you know it clap your hands.
(Clap, clap)
If you're happy, and you know it stamp your feet,
(Stamp, stamp)
If you are happy, and you know it stamp your feet.
(Stamp, stamp)
If you`re happy and you know it and you really want to show it,
If you are happy, and you know it stamp your feet.
(Stamp, stamp)
If you're happy, and you know it slap your side,
(Slap, slap)
If you are happy, and you know it slap your side.
(Slap, slap)
If you`re happy and you know it and you really want to show it,
If you are happy, and you know it slap your side.
(Slap, slap)
If you're happy, and you know it snap your fingers,
(Snap, snap)
If you are happy, and you know it snap your fingers.
(Snap, snap)
If you`re happy and you know it and you really want to show it,
If you are happy, and you know it snap your fingers.
(Snap, snap)

If you're happy, and you know it shout "Hello!"
(Hello!)
If you are happy, and you know it shout "Hello".
(Hello!)
If you`re happy and you know it and you really want to show it,
If you are happy, and you know it shout "Hello".
(Hello!)

Evaluation:
-a song for a warm up
-show different emotions, while change the lyrics
-know to move your body

Aram Sam Sam

Preparation

Number of singers:	a gruop
Age:	over 1,5 years
Is a precenter necessary:	Maybe for young kids
Material:	/

Songtext and course oft he song

Oll of you make a circel (stand/sit)

Aram Sam Sam
Aram Sam Sam
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
hands roll in front of your body

Ram Sam Sam
hands claps on your legs
Arafi Arafi
hands together to the side of your head like you are sleeping

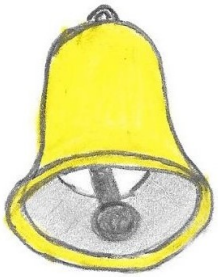
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
hands roll in front of your body
Ram Sam Sam
hands claps on your legs

Evaluation

The song is a good start in the day.

Brother Jakob

Preparation



Numbers of Singer: 1 ore more singers
Age of singers: about 3 years
Is a precenter necessary: /
Material: /

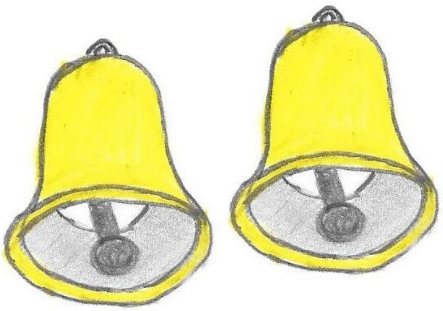
Songtext and course of the song

Brother Jakob, Brother Jakob
are you sleep? are you sleep? Are you sleeping...
morning bells are ringing 2x
ding dang dong, ding dang dong

Movements: /
Variations: alone, together and you can sing in a canon

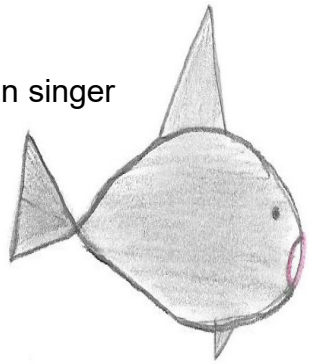
Evaluation

What´s the purpose of the song: rhythmus motion, language acquisition, learning a foreign language
Background: French childrens song, international childrens song



3 little fishes

Preparation



Numbers of Singer: more than singer
Age of singers: 4 years
Is a precenter necessary: /
Material: /

Songtext and course of the song:

Three little fishes, swimming in the sea (blubb 4x)
there is one that wants no more (blubb 4x)
I want to swim in a little pond (blubb 4x)
because here is a shark and it eats me now.

Two little fishes, swimming in the sea (blubb 4x)
there is one that wants no more (blubb 4x)
I want to swim in a little pond (blubb 4x)
because here is a shark and it eats me now.

One little fishes, swimming in the sea (blubb 4x)
there is one that wants no more (blubb 4x)
I want to swim in a little pond (blubb 4x)
because here is a shark and it eats me now.

One big shark, swimming in the sea (blubb 4x)
then it says “I want no more” (blubb 4x)
I want to swim in a little pond (blubb 4x)
because there are fishes and I want to eat them now.

Movements: When the numbers are said you have to show them with your fingers. For the word “swim” you have to move your arms as if you swim. For the “blubb” you have to hold your nose and go down to the knees and fingers. When the shark eats the fishes you have to clap the hands together from down and above (right hand is up, left hand comes from below), like a mouth that closes itself.

Variations: alone or in a group

Evaluation

what for?

- language acquisition,
- counting numbers,
- connection of language with movements

Backgraound: This song is from Germany

Baa Baa black sheep

Preparation

Number of singers:	two ore more singers
Age:	3 years
Is a precenter necessary:	/
material:	/

Songtext and course of the song:

Baa baa black sheep have you any wool?
Yes, sir Yes, sir three bags full
One for my master, one for my dame
and one for the little boys who live down the lane.

movements:
make up movements for example picking out the wool from your pockets and give it to your neighbour.
Also you can vary the colour of the sheep for example a white sheep and you also can vary the persons who get the wool for example an old man.

Evaluation

What for?

- The children learn to share their belongings like the sheep share their wool.
- Also, there are vocal connections to the animal sheep.

Background:
It's a song from England fro the year 1731. The slaves in England used to sing it. Nowadays it's a childrens song. The former meaning was that the slaves had to give their belongings to their owners.
source: „ Racial connotations over black sheep prompts changes to Baa Baa black sheep at Victorian kindergartens“ Herald Sun 17.oktober 2014

Old McDonald had a farm

Preparation

Number of singers:	/
Age of singers:	at least 3 years
is a precenter necessary:	/
material:	/

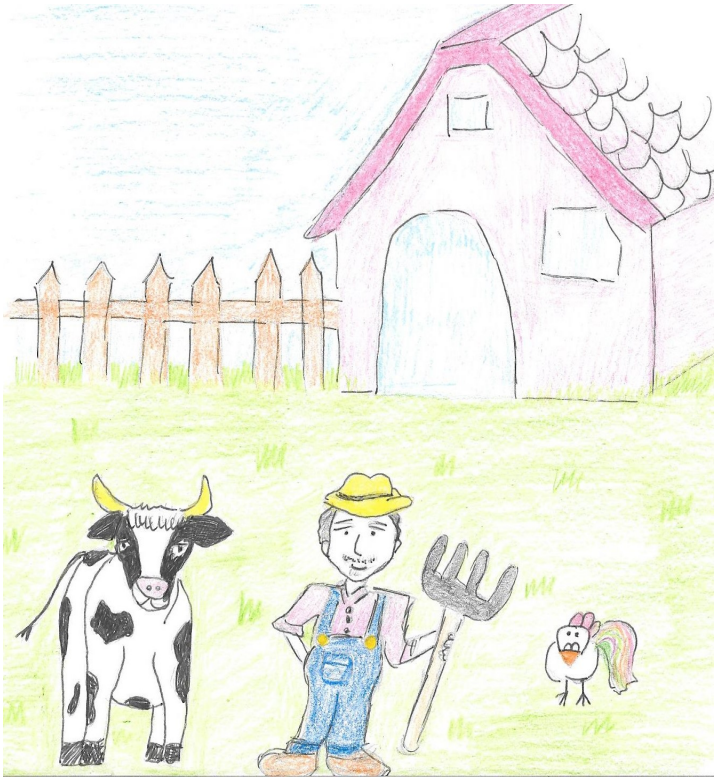
Songtext and course of the song

Old McDonald had a farm hiahiaho
and on his farm he had some cows, hiahiaho
with a muh muh here and a muh muh there
here a muh, there a muh, everywhere a muh muh

Old McDonald had a farm hiahiaho
and on his farm he had some dogs, hiahiaho
with a wau wau here and a wau wau there
here a wau, there a wau, everywhere a wau wau

Old McDonald had a farm hiahiaho
and on his farm he had some cats, hiahiaho
with a miau miau here and a miau miau there
here a miau, there a miau, everywhere a miau miau

movements:/
variations: the choice of animals can differ



Evaluation

Waht for? learning typical farm animals and the noises they make. Through this the child is supposed to become familiar with animals.

Background: The song was called „Old Mac Dougal“ back in 1917 and comes from America. It was reproduced as children's song and then named „Old Mc Donald“

Head and shoulders

Preparation

number of singers:	/
age of singers:	at least 3 years
materials:	/
Is a precenter necessary?	/

course of the song

head and shoulders, knees and toes 2x
and eyes and ears, a mouth and a nose
head and shoulders, knees and toes

When a body part is mentioned you have to point with the finger to it. For example when you say „head“ you point with your fingers to your head. The body parts for the song can be customised for example if someone has no legs you can take another body part instead.

Evaluation

What for? children learn to coordinate their movements with the rhythm of the song. They also learn the different parts of their body

All my ducklings

Preparation

Number:	doesn't matter
Age of singers:	2,5 years +
Is a precenter necessary:	no
Material:	not needed

Songtext and course of the song:

All my ducklings,
Swimming on the lake (2x)
Heads in the water,
little tails up in the air!

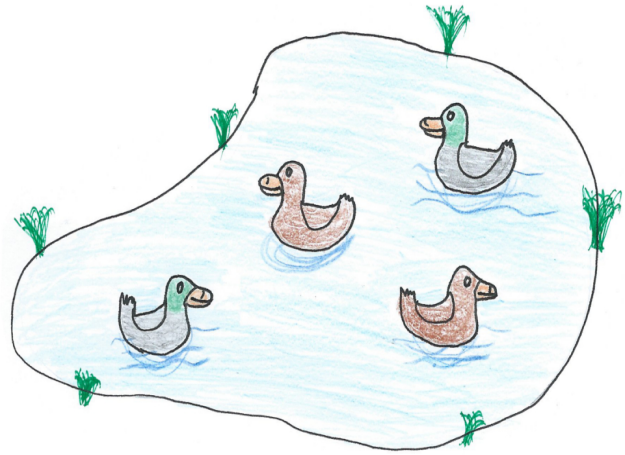
Movements: you can choose your own movements if you want to
(no official movements)

Variations:

All my little doves,
Sitting on the roof (2x)
Clipper, clapper, clap, clap
They fly over the roof.

All my chickens,
Scratching in the straw (2x)
Find a little grain,
They're all happy.

All my goslings,
Waddle across the ground (2x)
Search in the pond
Become round like a ball.



Evaluation

What for?
It teaches the children about the different environments of the birds.

Background:
It's a german children song (in German: “Alle meine Entchen”) from the 1800's. It's still a beloved children's song today.

Nice flower

Preparation

Number of singers:	a group
Age:	3 years and above
Material:	
Is a precenter necessary:	/

Songtext and course of the song

Nice flowers are looking good
When you look it looks very shiny
There is no any one who is not shining
Zum zum zum bee cry eee (x2)
Jump to find the nice flower for food
Zum zum zum bee cry eee.

Movements: Children have to stand in half cycle. All children have to participate through singing and clapping their hands. When they are singing they have to change their dance style by jumping left and right with clap and dance.
Variation: /

Evaluation

Children shall have an ability of jumping singing and clapping hands.

What for?

- Coordination of movement
- Entertainment

Sakadumba

Preparation

Number of singers:	at least 15
Age of singers:	3 years +
Material:	drums
Is a precenter necessary?	/

Songtext Course of the song

Who knows to play Sakadumba?
“Sister / Brother” knows how to play Sakadumba.
Oil, kerosene (3x)
it has spillage (3x)
Up to down (3x)
Up to up (3x)

Movements:
All children are in a circle. They start to sing: “Who knows to play Sakadumba?”
One person in the circle starts to mention the name of someone and sings: “Sister/Brother “…*name…*” knows how to play Sakadumba.”
All in the circle start to sing “Oil, kerosene (3x), it has spillage (3x), Up to down (3x), Up to up (3x)”.
The person in the middle dances up to down and sings with the others, while they are singing, all children have to jump up and down.

Variations: -

Evaluation
What for?

- to dance
- coordination of the body
- entertainment

Background: It's a Tanzanian childrens song.

The children of Africa

Preparation

Number of singers:	10 up to 15
Age of singers:	3 - 6 years
Material:	nothing (you can use instruments, if you want to)
Is a precenter necessary:	Yes

Songtext Course of the song

The children of Africa, Africa.
Let us be happy.
Our drums
Let us dance
Let us dance
dance with respect.

Movements: The children clap the hands and jump one leg in front of them. The leader starts to sing the song and dance.

Variations: Instead of “The children of Africa” you can also sing it with other continents or countries.

Evaluation
What for?

- have fun
-l earn
- motor skills
- language and pronounciation
- rhythm

Background : It's a Tanzanian childrens song

I want a friend

Preparation

Number of singers:	15 - 20
Age of singers:	3 years +
Material:	/
Is a precenter necessary?	Yes

Songtext and Course of the song

I want a friend, yoo yoo yoo.
Who is your friend, yoo yoo yoo?
My friend is you, yoo yoo.

Who has chosen you to dance with him / her.
With love they dance.
Siyeye Maria, Siyeye Maria.
She raises up her shoulders.
Sister waa.

Movements:
The leader goes inside the circle and starts to sing “I want a friend, yoo yoo yoo.“
All in the circle ask: “Who is your friend, yoo yoo yoo?”
The leader says:

“My friend is “…*name…”*, yoo yoo”

When he / she says your name, you have to go into the middle of the circle to him / her and dance with fun together, while the others are singing: “Who has chosen you to dance with him / her. With love they dance. Siyeye Maria, Siyeye Maria. She raises up her shoulders. Sister waa.”

Evaluation

What's the purpose of the song?
- children learn the name of the others
- they practice their ability to sing and listen, while the others are singing

Background:
It's a Tanzanian childrens song. Words like “Yoo Yoo Yoo“, “Siyeye Maria” and “Sister waa” can't be translated, because they are only “fantasy words” for singing the song.

I went to forest

Preparation

Number of singers:	10, group
Age:	from 3 years up
Material:	/
Precenter:	/

Songtext an course of the song

I went to the forest ae ae
Me and my friend ae ae
I pick some fruit ae ae
and fruit fall down ae ae
fruit fruit mother 2x
fruit fruit shake your body

Movements:
The children sit in a circle. They sing only ae ae. In this circle two children walk around while singing the rest of the song.

Variation:
You can vary the movements, if you do to every line of the song the movements which are mentioned there. In the second line you can also call a name from a child from the circle and then the child joins the trip to the forest.

Evaluation

What for?

- language acquisition,
- identity,
- vocabulary

I like the flowers

Preparation

Number of singers:	/
Age of singers:	over 3 years
Material you need:	/
Is a precenter neccesary?:	Yes by littel childs

Lyrics and course of the Song

I love the spring. I love the sunshine. When will it be warm again. Snow and the cold days should be gone away.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

I love the summer. I love the beach, the sea and build sandcastel, eating ice cream. Sunshine should be all the time.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

I love the autum. Rising dragons in the sky. When at the same time leaves fall from the tree.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

I love the winter, when it´s time for snow. I get the carriage cause it´s wintertime. Building snowman and luge the carriage.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

- Movements: /
- Variations: /

Evalution

- What´s the purpose of the songs? Childerens can learn the 4 seasons.
- History of the song: /

A Blender wish

Preparation

Age of singers:	over 4 years
Number of singers:	2-10 singers
Is a precenter neccesary?:	Yes
Material:	drums

Songtext and course of the Song

Movements:
The leader starts to sing and others will receive the song and sing. All persons have to stand up and choose a partner and stand in front of him/her. Then they cross their hands and clap together. The leader sing “Blender wish, if you wish...“ (The leader can say anything he want to wish).

For example:
The leader says the topic “animals“. One of the partner starts to say a name of an animal, maybe “cat“ and the other says “dog“ and so on.

If one animal is named a second time in one round, it´s a fault and the group have to wait for the next round.
It´s finished when they don´t know any other animals or words.

Variations: /

Evalution

What´s the purpose of the songs?:

- to learn vocabulary and concentration.

History of the song: /

Games
in english language

1. Rabbit and hunter
2. Cola, Fanta, Sprite
3. Hide and seek
4. Newspaperdance
5. Am I right?
6. Who am I?
7. 10er catching
8. Meat, meat, meat
9. Journey to moshi
10. Follow me, run away
11. Sound circle
12. Whiskeymixer
13. Jumping with a rope
14. Ready
15. Bello, Bello…
16. My right hand seat is free
17. Safari
18. Waterballoon catching
19. I cry
20. Simon says
21. This is number ones

Rabbit and hunter

Preparation

Number of teammates:	over 8 people
Age of the players:	over 4 years old
Material you need:	/
Playing field:	free ground, own field (big)
Line up:	one rabbit and one hunter stand, the others sits on the ground

Course of the game:

Beginning: Two of the players were choosen to be rabbit or hunter. The other members sitting on the ground, but not to close to the others. The Hunter will run and try to catch the rabbit. If the hunter catch the rabbit, the role will changing. Now is the hunter the rabbit and he needs to runaway from the new hunter.

If the rabbit aren´t attakt form the hunter, he will run faster and try to sit next to a other member of the ground. This member stand up and he/she is now the new hunter and the other person now the rabbit. The Game go on.
Task of the teammates: Every player can become the role of hunter or rabbit.

End of the game
When do the game ends?: When the players want to stop it.
Who is the winner?: In this game their is not a winner.

Evaluation
The players need konzentration and reactive fortune. Even they learn to take care of the persons witch are sitting on the ground when they run. Also they learn social kompetence when the players look witch person in this game weren´t run and wait for be at the row.

Cola, fanta, sprite

Preparation

Number of Players:	more then 3 players
Age:	over 4 years old
Material:	a piece of chalk to paint a line
Playing field:	you need some space

Course of the game

Beginning:

- the children stand behind each other on the line
- choose one game director

The Game

the leader says alternately the words Cola, Fanta, Sprite. For “Cola” the kids stand with one food next to the line at each side, for “Fanta” they stand with both feets on the right side from the line, and for “Sprite” they stand with both feets on the left side from the line. Who makes a mistake (or is the last, who reacts) leaves the game. The last who stands is the winner in the game. But if the last two players make a mistake at the same time, then there´s no winner.

Features/ special things: You can bring in different movements and words.
For example:
Chips: turn around

Evaluation

What for? The game is good to clear your mind and to move, Coordination

Hide and Seek

Preparation

Number of teammates: More than 5 players
Age: over 4 years
Material: space for hide

Course of game

For this game you need a lot of space, corners and place where you can hide. The groupe choose one who starts to count until 20. In this time the others look for a place to hide themselves. When the person finished to count he/she try to find the others. The One which is the last one, is the winner and the one who was find first starts to count next.

Evaluation
This game is good for creativity (place to hide) and for motor skills.

Newspaperdance

Preparation

Number of teammates:	up to 5 players
Age of the players:	up to 2 years
Material:	old newspaper and music
Line up:	Every player get a newspaper, on witch he should stand.

Course of the game

Beginning: One person put the music on and off.
The gamemembers have to look for a partner.
Every couple get a newspaper and lay it on the ground. When the couples are standing on the newspaper, the game can start.

Task of the teammates: the music begins and the players start to dance on the newspaper to the music. They have to pay attention, that they don´t fall from the newspaper!
The newspaper is like an isleand and all around is water.
When the music stops, the groups leave the newspaper and fold it in the middle, so that the island is smaller. After that, they start dancing again on the newspaper. Evrey time, when the music stops, the newspaper gets smaler and smaler.

The aim of the game: If a person don´t dance to the music or he/she touch the ground, the goup will be out of the game. But the others go on.

Features: When the players are younger than you don´t be so strikt. Because it is importent to have fun!

End of the game
When does the game ends? The group witch is standing longer on the newspaper then the other groups.

Evaluation
You train with this game to be creativ when you dance. Even the motor activity and balance. You play the game in groups so social competences will be learned.

Am I right?

Preparation

Number of teammates:	more than 5
Age of the players:	over 4 years old
Material you need:	chalk
Playing field:	look for the picture
Line up?	Behind each other (at the start)

Course of the game
Beginning: The people should stay in front of the first box
Task of the teammates: one person close the eyes and start to tap into the first box. When he/she stands in the first box, the person has to ask „I am right?“. Then the others have to answer „yes“, when the person stands in it, without touching the line. They have to answer „no“, if the person stands on or over a line.

The aim of the game: Don´t tap on a line until you will be at the end. Then turn around and go the way back (everytime the eyes are closed).You´re out, when you tap on a line.

End of the game:
When does the game ends? When every person was on the row.

Who is the winner?
The person/persons who don´t have taped on or over the line is/are the winner/winners

Evaluation
What for?:
- Movement
- Memory
- to have fun together

Who am I?

Tenner catching

Preparation

Number of players:	at least 8 (4 per team)
Age of players:	about 6 years
Material:	ball/frisbee
Playingfield:	flat land for example soccer/football field
Line up:	players form 2 teams

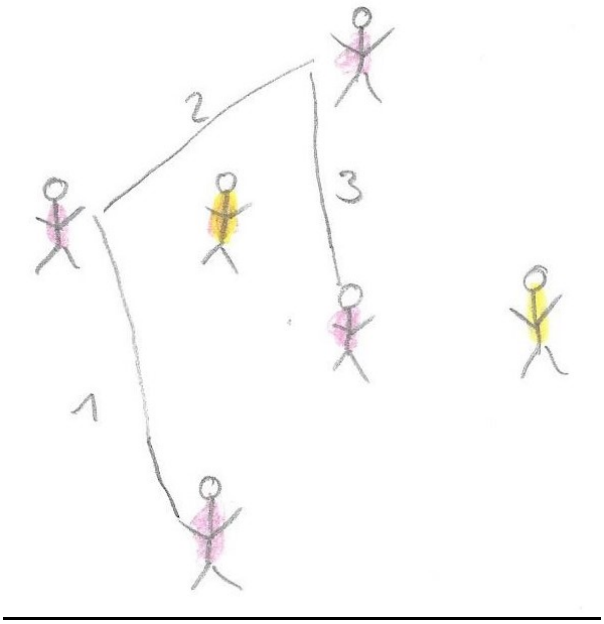
Course of the game

The players split in two teams and afterwards spread on the field. The ball is brought into the game by any player. Now the players of a team try to throw the ball / Frisbee to each other for 10 times. If a member of the other team knocks the ball/Frisbee on the ground while it's in the air, then they get the ball and can throw it themselves into their own team. Knocking it out of someone's hand is not allowed. It's also not allowed to pass the ball to the person whom you got it from. If a team succeeds to pass the ball 10 times they get a point. The team which has reached most points at the end wins the game.

Evaluation

What for?

- Teamplay,
- the players have to coordinate their movements
- movement, activity because of running and throwing
- motoric abilities, throwing/aiming



Meat, Meat, Meat (Nyama, Nyama)

Preparation

Number of players:	doesn't matter
Age of the players:	3,5 years + (first they have to know the animals)
Material:	just yourself
playing field:	everywhere
line-up:	circle

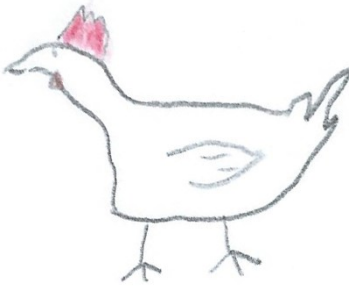
Course of the game:

Beginning:
The players form a circle.
One person, the leader, can stand everywhere and starts to say “meat” 3x and the players in the circle answer ”meat” and jump

Task of the players:
The leader says again “meat” 3x, the players say “meat” once and jump
The leader continues to say 3x meat and can decide to mention an animal, which can be eaten or not eaten in your culture.
If the players eat it, they have to and say “meat” and jump, if they don't eat it they have to stand still and say “no meat”.
If someone is wrong, the person has to go into the middle of the circle.

The aim of the game:
To be the last one in the circle and doesn't have to go inside the circle

Features / special things:
Teachers have to look and know about the different cultures and also think of vegetarians / vegans
It’s adifferent versions like “All birds fly up” (German version), or meat can be changed to “fruit” etc.



End of the game:

- the leader decides, when the game ends
- the leader decides, how many winners there are

Who is the winner?
1, 2, 3 or none, because everyone is in the middle of the circle

Evaluation

What for?

- learn different animals
- learn different kinds of meat
- learn which animals you eat in different cultures
- to pay attention
- movement
- reaction

Background: This version of the game is from Tanzania. In Germany we have nearly the same game that is called “Alle Vögel fliegen hoch” (German for: all birds fly up).

Journey to Moshi

Preparation

Number of players:	at least 4
Age:	3 years +
Material:	one chair less than players
Playing field:	everywhere
Line up: (picture?)	chairs (or something that marks your place) in two lines with the back of the chairs close together

Course of the game

Beginning:
The group goes around the chairs while music is playing

Task of the players:
When the music stops, everyone tries fast to find a place to sit, the one, who doesn't find a place, is out of the game. One chair is removed and a new round will start

The aim / goal of the game: to find a place to sit

End of the game

When does the game end?
When one chair is left and one of the two people left his or her sitting

Who is the winner?
The last one, who gets the last chair

Evaluation

What is the game for?

- to pay attention
- to be fast
- (original game: to make children familiar with a bible tale)

Background:
Originally it's a german game that is called “Reise nach Jerusalem” (German for “Journey to Jerusalem”). This game will tell the children how hard the journey from Joseph and Maria was when they had to travel with the pregnant Maria.
We changed the game to “Journey to Moshi” (or also “Journey to Hildesheim), because we also had to travel a long way to get our partnership.

Follow me, run away

Preparation

Number of players: at least 10 people
Material: /
Age of the players: 3,5 years +
Playing field / court: large area with good floor for running
Line-up: circle (and one person is outside of the circle)

Course of the game

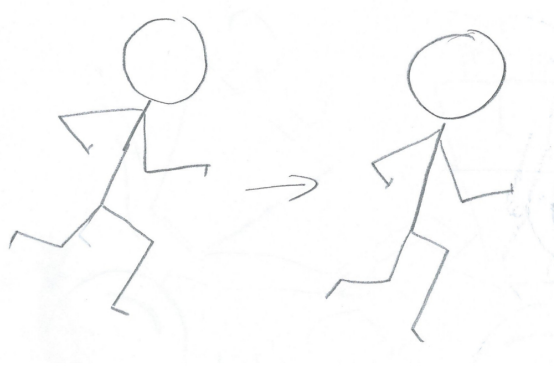
One person stands outside of the circle and starts running around the circle.
The people in the circle have to pay attention, what the person outside does and says.
The person outside, while he/she is running around the circle, taps one person and calls “follow me” or “run away”. If the running person says “follow me”, then the tapped person has to hunt the running one. If the running person says “run away”, then the tapped person has to run to the opposite direction.
The person who was tapped has to follow the person outside or run away for one round around the circle, till you arrive the free place where you've started.
It’s allowed to pass / overtake the person who tapped you
The person, who reaches first the free place, is allowed to stay there. The other one has now to walk around the circle and repeat.

Aim of the game: who reaches first the free place

Features/special things: It's also possible to play this game with handicapped people, if you changed the rules and take care of each other.

End of the game
When does the game end?
Your choice, it depends on how large/small the group is.

Who is the winner?
Everyone, who is first at the free place



Evaluation
What for?
- to learn the difference between following someone and running away
- to pay attention
- coordination of your body / motor skills
- to look after each other and don't hurt each other

Sound circle

Preparation

Number of players:	at least 4
Age:	at least 4
Material:	/
Playing field:	a place to sit down
Line up of players:	players form a circle while sitting

Course of the game

The players sit together in a circle. One person will be chosen as conductor, he/she has to stand up. The others stay in a circle and continue thinking about a noise/ a sound, that they can make with their body (for example animal noises, clap hands, stamp).
The game begins, when everyone who sits, has made up a noise. While the are making their sounds they can close their eyes.
The person standing then walks around and randomly touches people, which have to make their noise until the conductor touches them another time.

The game ends if the conductor says or if all people made their noises and were silenced again.

Evaluation

What for?

- making music together
- self-control, you have to keep making your noise without interruption like laughing
- stamina

Whiskeymixer

Preparation

Number of players:	at least 4
Age:	at least 4 years
material:	none
playingfield:	flat ground
line-up:	players stand in a circle

Course of game

The players stand together in a circle. One player begins the game by saying "Whiskeymixer" to his right neighbor. This is repeated in the same direction until someone decides to say "Messwechsel". After saying "Messwechsel" once, the direction changes and the players have to say "Wachsmaske" to their left neighbor until someone decides to say "Messwechsel" again, and so on. Players have to look into the face of the person they talk to. If someone laughs they have to run around the circle once until they reach their place again. There's no condition to win, the game can be ended anytime.

Evaluation

- self-control, you're not supposed to laugh
- ability to respond, you have to respond quickly
- having fun and laughing together

Jumping with a rope

Preparation

Number of players:	4 and above
Age:	over 3 years old
Material:	a rope
Playing field:	any place

Course of the game
We form two teams and choose one leader for each team. Two leaders for who start the game catch the rope one for left and one for right side. The player jumps in the middle of the rope. They continue with the game. In the middle the one who makes a mistake has to go out-side of the game. When somebody jumps, sing any song. If you want to call another jumper, you have to call his or her name.

Song:
“Name” come you are needed” (2x)

The person has to jump for ten times without a mistake.
The one who jumps up to ten is the winner.

Evaluation

- To know counting
- To keep memory
- To have fun
- Movements

Ready

Preparation

Number of players:	more than 6 members per group
Age:	over 6 years old
Material:	a ball
Playingfield:	on a playground/ field of your choice

Course of the Game:

How to play:

- We make two groups (A and B), and group B starts to play in the middle.
- Team A has to choose two leaders. They stand on the left and on the right side of the playingfield (look at the picture).

Task of the teams:

- Now the both leaders have to throw the ball and hit the persons in the middle (Team B). When a player from B gets hit by a ball, he/she has to go out.
- When Team B is completly out, team A goes into the middle and B has to throw the ball.

Goal:

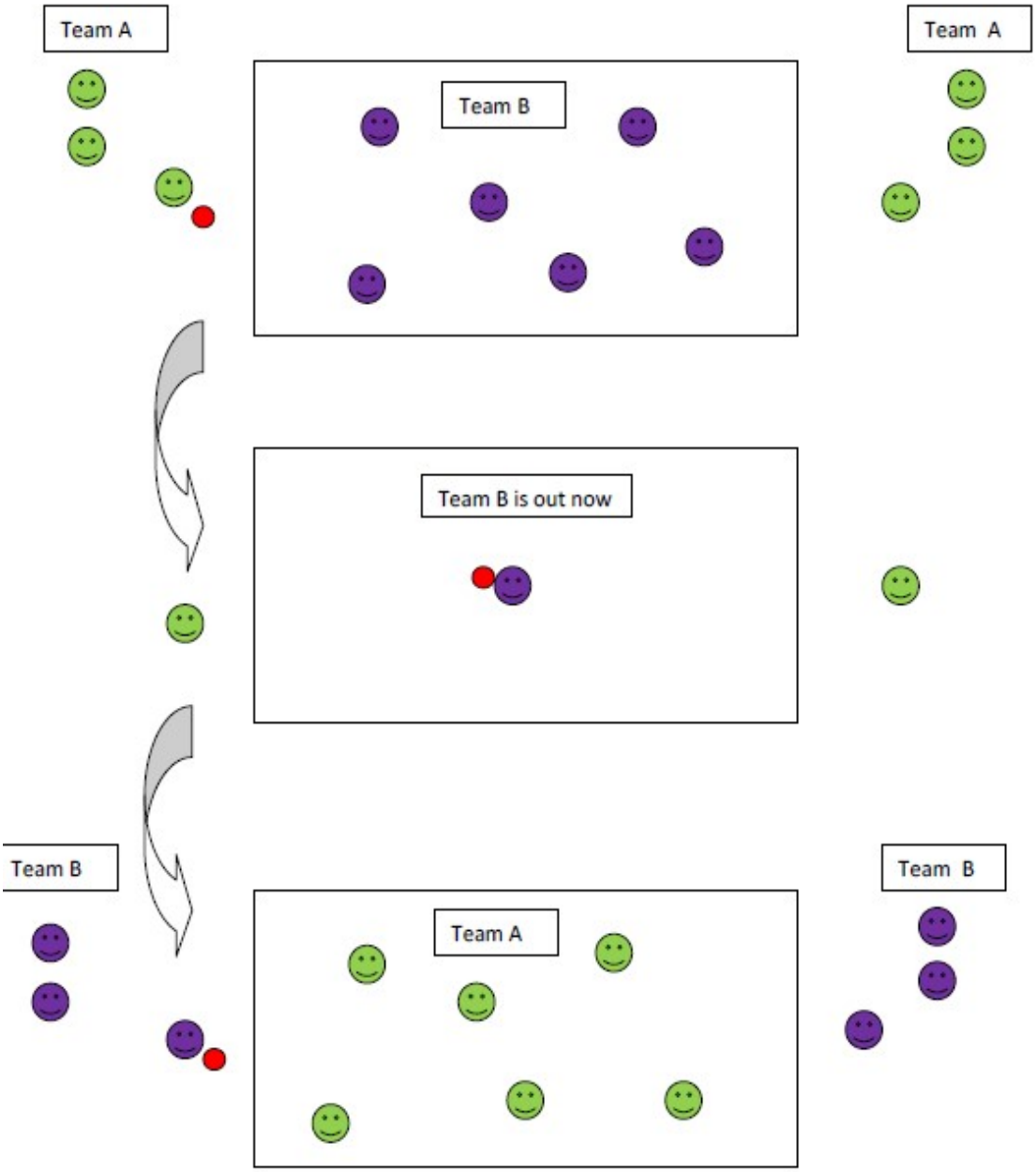
- We stop the time. That team, which was longer in the middle than the other one gets a point.

Winner:

- The team with the most points is the winner.

Evaluation

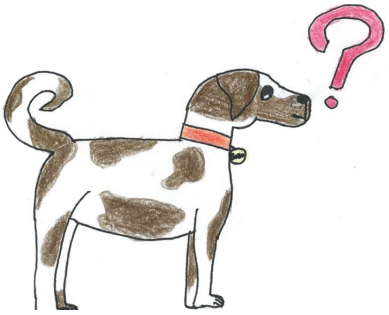
- The kids learn to count
- The kids learn to play together
- Body movements


Team A
Team B
Team A
Team B is out now
Team B
Team A
Team B

Bello, Bello (your bone is stolen)

Preparation

Number of players:	up to 10
Age:	3 years +
Material:	a “bone” for “Bello” that you can hide behind your back, like: - easy way: something that makes noises like a bell, key,... - difficult way: everything like e.g. a piece of wood, a pencil, ...
Playing field / court:	everywhere
Line-up:	sitting in a circle



Course of the game

Beginning:
eader / teacher chooses one volunteer who is the first “Bello” (dog). “Bello” is in the middle of the circle falling asleep.The leader / teacher puts the “bone” on Bello's back.

Task of the players:
Then the leader chooses silently a person, that will take away Bello's bone.
The person, that is chosen, takes away the bone and goes back to his / her place.
Everyone puts his/her hand behind the back and they scream together:

“Bello, Bello, your bone is stolen!
Bello wakes up and is walking around, searching for his bone. When Bello barks to a person, the person has to show his/her hands. Bello has 3 trials.
The person that has the bone, will be the next Bello, when the round is over. The round is over, when Bello finds his bone, or has no more trials.

Aim of the game:
Bello should find his bone. The others should try to be silent, to make it more difficult for Bello to find his bone.

End of the game:
When does the game end?
When every person was “Bello” for at least once

Who is the winner?
Bello is the winner, when he finds the bone, if not it's the group

Evaluation:
What for?

- to listen carefully and pay attention
- frustration tolerance
- to take the “bone” carefully and not to be noisy
- to learn to wait for your turn

My right hand seat is free

Preparation

Number of players:	at least 6
Age of the players:	2,5 years +
Material:	one more chair than players
Playing field:	everywhere
Line-up:	sitting circle

Course of the game

Beginning:
Everyone sits in a sitting circle, one chair is free.

Task of the players:
The one, who sits on the left side of the free chair, begins. He / she claps on the chair and says "My right hand seat is free, I wish … *(name)* to come to me as a/an … (*animal)."* Then the person, who is chosen, has to come acting like the animal wanted. Than another seat is free. The Person, who is now sitting at the right hand seat free, starts again to choose a name and an animal.

Aim of the game: to have fun, to play together

Features: instead of animals you can choose other things like e.g. jobs, ...

End of the game

When does the game end?
When everyone was at least once an animal

Who is the winner?
No winners, no loosers

Evaluation

What is the game for?

- -to learn names
- -to learn different animals and how they act / sound
- -to learn and to recognize the right and the left side
- - to pronounce well
- - to pay attention and listen, when it is your turn
- - coordination of the body
- - to get energy / wake up

Background:
This game is especially for learning the directions, so where is the seat left to me and where is the seat right to me. And it is a typical "get to know game".

Safari (animal journey)

Preparation

Number of players:	at least 10
Age:	3 years +
Material:	a chair for everyone minus one
Playing field:	everywhere, where you can make a circle
Line-up:	sitting circle

Course of the game

Beginning:
The leader / teacher chooses, how many different animals he / she wants (depending on the size of the group). The leader organizes, which person is which animal. Every animalgroup should have at least 3 players. If the leader is ready, he can join any of the animalgroup and starts the game.

Task of the players:
The one in the middle says an animal or “safari”. When he / she says an animal, e.g. lion, all lions have to stand up and to search a new place. The one in the middle also tries to find a place. The person who remains left, is the new one to stand in the middle and to say an animal or “safari”. When the one in the middle says “safari”, everyone has to stand up and to look for a new place.

Aim of the game: to find a new place to sit down

Features / special things:
- it is not allowed, to stand up and sit again at your own place
- instead of animals you can also choose fruit, colours, etc.

A Variation of the game is: The group decides which animals are taking part.

End of the game:
When does the game end?
Whenever you want

Who is the winner?
Everyone who finds a place

Evaluation:
What for?
For paying attention
To learn different animals (fruit or what ever you choose)
to move and take care of the others while running, coordination,

Background:
Originally the game was invented as a german game called “Obstsalat” (german word for fruit salad) to make children familiar with the local fruit. We changed this game to “safari”, to make it more international / global.

Waterballoon catching

Preparation

Number of players:	at least 2
Age of the players:	5 years +
Material:	little balloon(s), water
Playing field:	outside and good weather
Line-up:	circle

Course of the game:
Beginning: one person has a water filled balloon and throws it to another person. The players have to throw and catch the waterballoon carefully, if it explodes, restart with a new waterballoon and repeat.

The aim is not to break the waterballoon

Features / special things: as a game to learn names, you can also say the name of the person, who should catch the waterballoon.

End of the game:
When does the game end?
When ever you want or you have no waterballoons left

Who is the winner?
There is no winner, because it's a team building game.

Evaluation
What for?

- team building
- throw and catch carefully (motor skills)

I cry - Ninalia, Ninalia

Preparation

Number of players: at least 6
Age of the players: 4 years +
Material: maybe a drum for the rhythm
Playing field: everywhere
Line-up: circle

Course of the game:

The players form a circle, one person stands in the middle of the circle.
The person in the middle starts singing: “I am sad, I am sad, I am sad”
The players ask: “Why are you sad, are you sad, are you sad?”
The person answers: “I have no brother / sister, no brother / sister, no brother / sister”
The players sing: “So, choose your sister / brother, choose your sister / brother, choose your sister / brother.”
The person in the middle sings: “I choose “…*name...*” (3x) and then says the name of the person, who he / she wants to have in the middle with him / her.
The chosen person goes to the middle. Now there are two people in the middle. The two in the middle are dancing together, while the others are singing: “She / he is dancing with her / his sister / brother, with her / his sister / brother, with her / his sister / brother, whom you've chosen.
The person, who was crying, goes to the place of the person that he / she had chosen and the new person starts from the beginning.

Aim of the game: That every child gets the chance to dance.
Features / special things: -

End of the game
When does the game end?
When every person was dancing once

Who is the winner?
everyone

Evaluation
What is the game for?

- to learn names
- to speak in rhythm
- you need to be courageous to go into the middle of the circle and dance
- learn to ask others to play with you
- have fun / entertainment
- to pronounce well

- background: It's a tanzanian children game with singing.

Simon says

Preparation

Number of teammates:	over 5 players
Age:	over 4 years old
Material:	/
Playing field:	inside/outside

Course of the game

At the beginning the group choose a leader, Simon. Simon tells the other one what they have to do. When it means “Simon says…” everybody has to do it, is there no “Simon says….” in front of the sentence, it is not allowed for the others to do, what Simon says. Whatever Simon says, you have to do it, until he/she says something else.

For example:
“Simon says: jump up in the air”everybody has to jump
If it means “jump up in the air” it is not allowed to do it, if somebody do it, he/she is out of the game.
The game ends, when there is only one Person standing (winner).

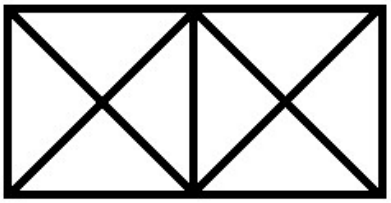
Evaluation

The Game is for
- concentration,
- movements
- and vocabulary.

Number 1

Preparation

Number of players: 10 persons +
Age of the players: 5 years +
Material you need: chalk
Playing field/ court:

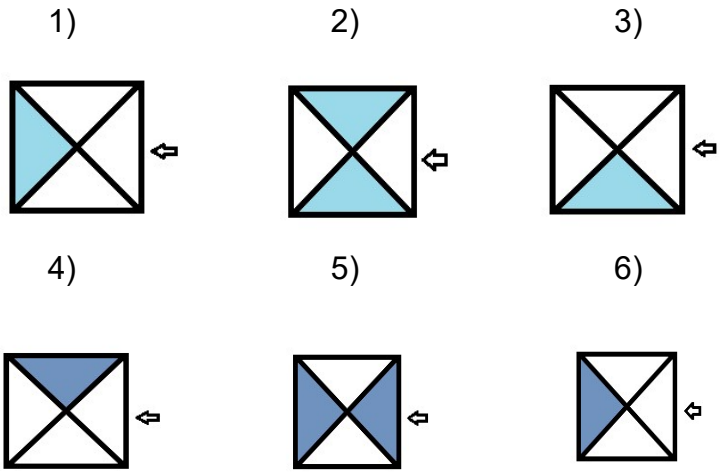


Line up- how should the people stay?: The group should stay in a row at the both sides of the court, which they draw on the ground.

Course of the game
Beginning:
It starts with counting the players to form two groups. The groups go to their position at the both sides. The two person which stand at first in the rows start. For each of the two is a squar.

Task of the players:
At first, the player jumps into the opposed triangle. After it in the lateral triangls. With each food in one of them. At next retrieved the right to the left foot. After it, the player repeats the steps. This steps have to be repeat, till the person has all triangle touch in a circle.

For the better known:



After all, the player jumps out of the court.

Songtext:
This is number 1,
I come to dance,
dance to the middle,
and then runaway.

The aim of the game: The players should jump the steps fast.

Features/special things: /

End of the game
When does the game end?:
When all players from the groups jump in the court.

Who is the winner?:
The first group, which ends, is the winner of this game.

Evalution
The players learn to count up to 6. Also the gross motor skills will be trained with this game and the memory.

Songs / NYIMBO
in kiswahili language

1. Kama una furaha
2. Aram sam sam
3. Kaka yakobo
4. Samaki watatu
5. Baa baa kondoo
6. Bwana Mc Donald
7. Kichwa,mabega
8. Mabata madogodogo
9. Maua mazuri
10. Sakadumba
11. Watoto wa Afrika
12. Ninamtaka rafiki
13. Nilikwenda msituni
14. Ninapenda maua
15. Brenda anataka

KAMA UNA FURAHA

Maandalizi

Idadi ya waimbaji: kikundi cha watoto
Umri: zaidi ya miaka 3
Kiongozi: mmoja

Wimbo na namna ya kufanya.

Mtu mmoja anaanza kuimba na kufanya matendo ambayo yamesemwa na mmoja wapo.

1. *Kama una furaha piga makofi*2*
   Kama una furaha na unataka kuingia
   Kama unafuraha piga makofi.

2. *Kama una furaha chapa miguu *2….*
   Kama una furaha na unataka kuingia
   Kama una furaha chapa miguu

3. *Kama una furaha piga kelele *2*
   Kama una furaha na unataka kuingia
   Kama una furaha piga kelele

4. *Kama una furaha fanya vyote *2*
   Kama una furaha na unataka kuingia
   Kama una furaha fanya vyote.

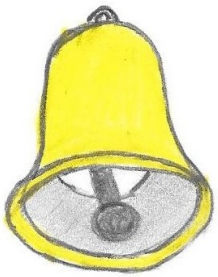
matendo:

1. Piga makofi
2. Chapa mguu
3. Jitikise
4. Chapa vidole
5. Ongea”hello”

Mabadiliko:vyovyote upendavyo,mfano kutikisa kichwa,

Tathmini: -kuchangamsha
-kuonyesha matendo tofauti kulingana na wimbo
-kujua kuchezesha mwili

KAKA YAKOBO

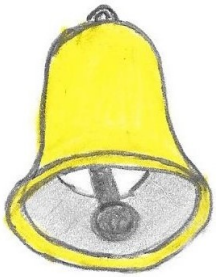


Maandalizi:
Idadi ya waimbaji: mmoja au zaidi
Umri wa waimbaji: miaka 3
Kiongozi
Vifaa:

Wimbo na namna ya kufanya

Kaka Yakobo, kaka Yakobo
walala? walala?
kengele inalia *2x*
haya njoo, haya njoo

Matendo
Onyesha vitendo ambavyo vinavyoendana na wimbo mfano kulala



Mabadiliko: mabadilko ya vitendo yataendana na wimbo unavyo endelea kuimbwa. Watoto wataimba huku wakipiga makofi na kuonyesha vitendo ambavyo vinaonyesha Yakobo amelala kengele inalia ili aweze kuamka,

Lengo: kujifunza lugha mpya,kukuza lugha,
chimbuko; Wimbo wa watoto wa ufaransa,wa watoto wa kimataifa

BWANA MC DONALD

Maandalizi

Idadi ya waimbaji:	kikundi cha watoto
Umri;	miaka 3
Vifaa:	ngoma
eneo	ndani au nje
Kiongozi/	

Wimbo na namna yakufanya

Bw*ana Donald alikuwa na shamba ia ia ohh*
na katika shamba hilo alikuwa na ng´ombe ia ia ohh
hapa moo kule moo kila sehemu moo moo

Bwana Donald alikuwa na shamba ia ia ohh
na katika shamba hilo alikuwa na mbwa ia ia ohh
hapa wuu kule wuu kila sehemu wuu wuu

Bwana Donald alikuwa na shamba ia ia ohh
na katika shamba hilo alikuwa na paka ia ia ohh
hapa nyau kule moo kila sehemu nyau nyau

Mabadiliko:unachagua wanyama tofautitofauti

Lengo; kuwajua wanyama wa mashambani na sauti wanazozitoa,kwa namna hii watoto wanatakiwa kuwa jiran na wanyama

chimbuko:wimbo uliitwa "old mac dougal" miaka ya 1917 na ulitokea Amerika.ukarekebishwa upya kama wimbo wa watoto, na kuitwa "bwana Mc Donald"

KICHWA NA MABEGA

Maandalizi

Idadi ya waimbaji: kikundi cha watoto
Umri: miaka 3 na kuendelea.
Eneo : nje au ndani
Kiongozi:

Wimbo na namna ya kufanya

"Kichwa, mabega, magoti na vidole, magoti na vidole 2x
na macho na masikio na mdomo na pua
Kichwa, mabega, magoti na vidole, magoti na vidole"

Sehemu ya mwili itapotajwa ni lazima uionyeshe kwa kidole,mfano wakisema kichwa ,ni lazima ushike kichwa.pia unaweza kubuni sehemu nyingine za mwili kwa mfano mmojawapo kama hana mguu unaweza taja kiungo kingine.

Tathimini;
Lengo: Watoto watajifunza kuratibu matendo kufuatana na wimbo,pia watajifunza sehemu mbalimbali za mwili.

MABATA MADOGODOGO

Idadi ya waimbaji: kikundi cha watoto
Umri: miaka 2.5 na kuendelea
Kiongozi
Vifaa:

Wimbo na namna ya kufanya

*„Mabata yangu madogodogo yanaogelea ziwani *2*
vichwa vikiwa majini mikia yao midogo ikielea juu.

*Ndege wangu wadogodogo wanakaa juu ya paa *2*
whuuuuu whuuuuu whuuuu wakiruka juu ya paa.

*Vifarangawangu wote wanaparua majani*2*
kutafuta punje ndogo ndogo wote wakifurahia.

*Bata bukini wangu wote wanatembea popote kwa kuzunguka uwanjaa*2*
wakitafuta bwawa wameweka duara kama mpira."

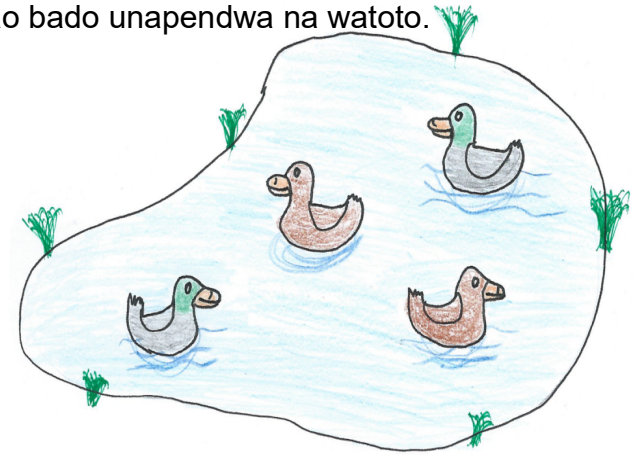
Matendo: Utachagua matendo upendayo(hakuna matendo rasmi)

Tathmini:

Lengo: Unawafundisha watoto kujua mazingira tofauti tofauti ya ndege.

chimbuko:
-ni wimbo wa watoto wa Ujerumani (kijerumani "Alle meine Entchen") kutokea miaka ya 1800.

Pia wimbo huu ambao bado unapendwa na watoto.



MAUA MAZURI

Maandalizi
Idadi ya waimbaji: : kikundi cha watoto
Umri: miaka 3 na kuendelea
kiongozi:
Vifaa:

Wimbo na namna ya kufanya

„Maua mazuri yapendeza
ukiyatazama yana meremeta
Hakuna limoja lisilo pendeza
Zum zum zum nyuki liawe (x2)
Ruka mbali kutafuta ua zuri kwa chakula
Zum zum zum nyuki liawee.“

Matendo:
Watoto wasimame nusu duara. wote washiriki kuimba huku wakipiga makofi. Na wakati wakiimba wabadilishe namna ya kucheza kwa kuruka kushoto na kulia huku wakipiga makofi na kuimba.

Tathimini:
Watoto wanatakiwa wawe na uwezo wa kuimba na kuruka na pia kupiga makofi

Lengo: Kunyoosha viungo. Kuchangamsha akili. Kujifurahisha.

SAKADUMBA

Maandalizi

Idadi ya waimbajiI: Angalau 15
Umri:I: Miaka 3 na kuendelea
Vifaa: ngoma
Kiongozi:

Wimbo na namna ya kufanya

Wimbo:“*nani anajua kulicheza sakadumba?*
„dada/kaka“anajua kulicheza sakadumba.
Mafuta taa(3x)
Yamemwagika(3x)
Mpaka chini(3x)
Mpaka juu(3x)

Unawaweka watoto katika duara
Wote katika duara wataanza kuimba
´´nani anajua kulicheza sakadumba?´´
Mmoja katika duara ataanza kutaja jina la mmoja wapo „…jina …“ anajua kulicheza „sakadumba“ .
Na wote katika duara wataanza kuimba
´´mafuta ya taaa, mafuta taaa, mafuta ya taaa, yamemwagika, yamemwagika, yamemwagikaaa, mpaka chini, mpaka chini, mpaka chini,“
Mtu aliye katikati atacheza mpaka chini na waimbaji watasema „Mpaka chini, mpaka chini, mpaka chini,“ watoto wote lazima wacheze mpaka chini.

Tathmini:

Lengo: -Kuburudisha watoto , Mazoezi ya viungo

chimbuko:Tanzania

WATOTO WA AFRIKA

Maandalizi

Idadi ya waimbaji : 10-15
Umri: Miaka 3-6
Vifaa: ngoma
Kiongozi: mmoja

Wimbo na namna ya kufanya

„ *Watoto wa Afrika, Afrika*
tufurahi ngoma zetu na tucheze na tuchezee kwa adabu,
ngoma zetu na tucheze na tucheze kwa adabu.“

Watoto watapiga makofi na kurusha mguu mmoja mbele
Kiongozi ataanzisha wimbo na kuanza kucheza

Mabadiliko:badala ya kutaja „watoto wa Afrika“ tu pia waweza taja toka bara jingine

Tathmini:

Lengo:

- Burudani
- Funzo
- Ujuzi wa akili
- Lugha na matamshi
- Kufuata sauti

chimbuko : Tanzania

NINAMTAKA RAFIKI

Maandalizi
Idadi ya waimbaji: 15 -20
Umri: Miaka 3 na kuendelea
Kiongozi wa kikundi Mtu mmoja
Vifaa:

Wimbo na namna ya kufanya

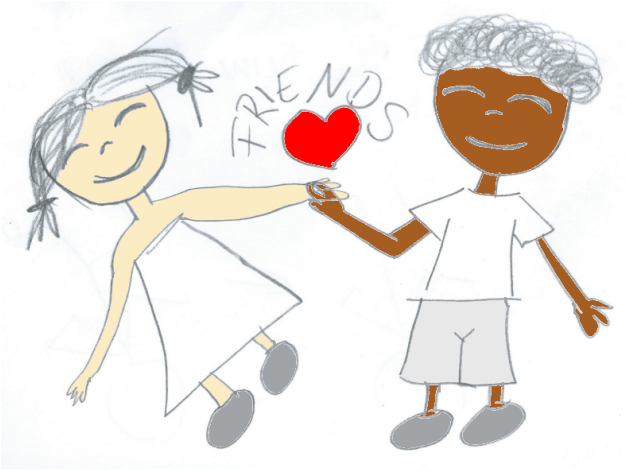
<u>Wimbo:</u>

K/Namtaka rafiki yoyoyoyooo
W/Rafiki yako nani yoyoyoyooo
K/Rafiki yangu --------yoyoyoyooo
W/Naye --------- acheze naye kwa upendo si yeye Maria amepandisha bega sista
Waaaa!!!!

-Kiongozi ataingia katika duara na kuanza kuimba.
„ninamtaka rafiki yooo yoooo“
-Wote kwenye duara watamwuliza
“rafiki yako nani yoyoyoyooo´´
-Kama atataja jina lako ni lazima uingie katikati ya duara na kuanza kucheza pamoja na aliye kutaja.
-Wakati wengine katika duara wanaimba
“naye “…jina…” acheze naye kwa upendo si yeye Maria amepandisha bega sista waaaaa´´.
-Yule aliyekuwa ametajwa atabaki katikati ya duara na kuanza kuimba tena.

Tathmini: :

Lengo: -kujua majina ya wenzie
-kukuza uwezo wao katika kusikiliza na kuimba



chimbuko: Tanzania

NILIKWENDA MSITUNI

Maandalizi:

Idadi ya waimbaji:	kikundi cha watoto
Umri:	miaka 3 nakuendelea
Vifaa:	
Eneo:	

Wimbo na namna ya kufanya

Watoto watakaa duara, wawili wataingia katikati ya duara na wengine watapiga makofi huku wakiendelea kuimba:

„Nilikwenda msituni ae ae
Mimi na rafiki yangu ae ae
Tukachuma na matunda ae ae
Tunda likaniponyoka ae ae
Tunda tunda mama x2
Tunda tunda katika“

Mabadiliko:unaweza badilisha matendo,kama unafanya kimistari,kwa mstari wa pili unaweza pia taja jina la mtoto aliepo kwenye duara na akatakiwa akufuate kwenda msituni.

Tathmini:

Lengo:
-kukuza lugha
-msamiati
-utambuzi

Chimbuko: Tanzania

BRENDA ANATAKA.

Maandalizi:

Idadi ya waimbaji:	watoto 2-10
Umri:	miaka 4 na kuendelea.
Eneo:	ndani au nje.
Vifaa:	ngoma
Kiongozi:	mtu mmoja

Wimbo na namna ya kufanya

Kiongozi anaanza kuimba na wengine wanapokea,wote watasimama na kuchagua rafiki utaesimama nae kisha watapishanisha mikono na kuigonganisha pamoja,kiongozi ataimba“

„***Brenda anatamani kama mtapenda*** (kiongozi atasema chochote apendacho)mfano akasema „***wanyama***“ rafiki mmojawapo ataanza taja majina ya wanyama kama vile „***paka“*** wengine watasema ***„mbwa“*** na kuendelea.kama mnyama mmoja atatajwa mara mbili,ni kosa,na kundi litasubiri awamu ya pili.mchezo utaisha mtakapoishiwa maneno na majina ya wanyama

Tathmini:

Lengo: :Kuongeza misamiati na umakinifu

Asili: Tanzani

ARAM SAM SAM

Maandalizi

Idadi ya washiriki:	kikundi cha watoto
Umri:	zaidi ya mwaka 1,5
Kiongozi:	mtoto mmoja
Vifaa:	

Wimbo na namna ya kufanya

Watu wote watakaa kwenye duara(wasimame au wakae)
Aram sam sam
Aram sam sam
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
Zungusha mikono mbele yako
Ram sam sam
Piga mikono kwenye miguu yako
Arafi Arafi
Weka mikono karibia na kichwani kama vile unailalia
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
Zungusha mikono mbele yako
Ram sam sam
Piga mikono kwenye miguu yako

Tathmini: ni vyema uimbwe asubuhi

NAPENDA MAUA

idadi ya waimbaji:
umri: zaidi ya miaka 3
vifaa:
kiongozi: ndiyo,kwa watoto wadogo

wimbo na namna ya kufanya.

„“*Napenda masika, jua linachomozapo.*
Joto litapokuja tena,theluji na baridi,
havitokuwepo.“
Kiitikio:dummdida dummdida dummdida dummdida

Napenda kiangazi ,kwenda ufukweni,
baharini na ngome za michanga,kula aiskrimu
jua likiwaka muda wote
kiitikio:dummdida dummdida dummdida dummdida

napenda vuli,pinde za mvua zitokeapo mawinguni.
Muda huo majani yakipukutika mitini
Kiitikio:dummdida dummdida dummdida dummdida

Napenda kipupwe,kunapokua na theluji’
Napata mzigo sababu ya kipindi cha baridi
najenga mtu wa theluji,mzito kumbeba“

Tathmini: watoto watajifunza vipindi vinne vya majira

GAMES IN KISWAHILI

1. Sungura na mwindaji
2. Cola,fanta,sprite
3. Jifiche nikutafute
4. Mchezo wa gazeti
5. Niko sahihi?
6. Mimi ni nani?
7. Kudaka mpira
8. Nyama,nyama
9. Safari ya moshi
10. Kimbia , nifuate
11. Sauti mbalimbali
12. Mchanganya whisky
13. Kuruka kamba
14. Tayari
15. Bello Bello
16. Kiti changu cha kulia kipo wazi
17. Safari ya wanyama
18. Kudaka pulizo lenye maji
19. Ninalia ninalia
20. Saimon amesema
21. Hii ni namba 1

SUNGURA NA MWINDAJI

Maandalizi:

Idadi ya wachezaji zaidi ya watoto 8
Umri: zaidi ya miaka 4
Vifaa
Eneo uwanjani
Mpangilio: sungura mmoja na muwindaji watasimama

Namna ya kufanya

Mwanzo:
Wachezaji wawili watachaguliwa kuwa sungura au mwindaji.
Wengine watakuwa wamekaa chini kwenye duara bila kukaribiana.
Mwindaji atakimbia akijaribu kumkamata sungura .kama mwindaji atamkamata sungura watabadilishana, mwindaji atakuwa sungura na sungura atakuwa mwindaji.
Awamu ya pili: sungura atakaa chini karibu na mtu na mtu huyo atasimama na kukimbia.
Sasa mtu huyo atachukuwa nafasi ya mwindaji na mwindaji atakuwa sungura.

Kazi ya wachezaji:kila mmoja lazima ashiriki kama sungura au mwindaji

Mwisho:
Watakapoamua kuusimamisha,

Mshindi:mchezo huu hauna mshindi

Tathmini:wachezaji wanahitajika wawe na ubunifu na umakinifu,ikiwa watajifunza kuwajali waliokaa chini huku wao wakikimbia

COLA, FANTA, SPRITE

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: watoto zaidi ya watatu
Umri: zaidi miaka 4
Vifaa: chaki ya kuchorea msitari
Eneo: lenye nafasi

Namna ya kufanya:
Watoto wasimame kwenye mstari
Wachague kiongozi
Kiongozi anaanza kuongea
Kiongozi atachagua maneno kati ya cola,Fanta,sprite.
Kiongozi akisema “cola” miguu inakaa mmoja kulia mmoja kushoto
kiongozi akisema “fanta” wote wanaweka miguu upande wa kulia
kiongozi akisema “sprite” wote wanaweka miguu upande wa kushoto
Utakapokosea kufanya kama kiongozi alivyosema utakua umekosea, utatoka nje ya mchezo.

Mwisho : Atakaeweza kucheza mpaka mwisho ndie atakae kuwa mshindi..

Kumbuka:unaweza chagua vitu tofauti tofauti,mfano chips:wote mnageuka

Tathmini: mchezo huu ni mzuri kwa kuchangamsha akili na kunyoosha viungo

KUJIFICHA NA KUTAFUTA

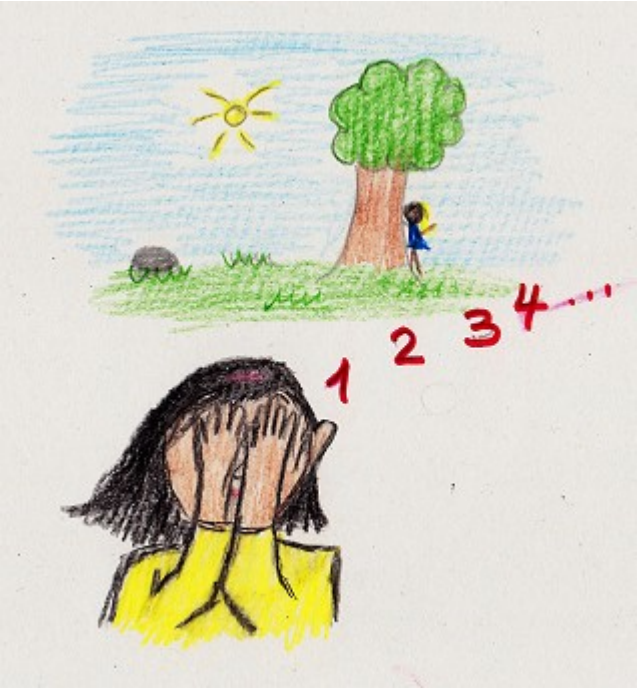
Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	zaidi yawatoto 5
Umri :	miaka 4 na kuendelea
Vifaa:	
Eneo:	maalum kujifichia

Namna ya kufanya

Mchezo huu unahitaji kuwe na maeneo mengi ya kujificha.kundi lichague mmoja atayehesabu mpaka kufikia 20.wakati huyu akihesabu wengine wanatafuta sehemu za kujificha ,akimaliza kuhesabu anaanza kuwatafuta maeneo mlimojificha,wa mwisho kupatikana ndiye mshindi,na wa kwanza kupatikana ataanzisha mchezo tena kwa kuhesabu

Tathmini:mchezo unahitaji ubunifu(sehemu za kujificha)na ujuzi.



MCHEZO WA GAZETI

Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	watoto 5
Umri:	miaka 2
Vifaa:	gazeti la zamani na muziki
mpangilio:	kila mchezaji atakua na gazeti atalotumia

Namna ya kufanya

Mwanzo:mtu mmoja atawasha na kuzima mziki.wachezaji watakua wanatafuta rafiki.mtu na rafikiye watachukua gazeti na kutandika chini,watapokua wamesimama juu ya gazeti hilo ndipo mchezo utaanza.

Kazi ya wachezaji:muziki ukiwashwa wataanza kucheza juu ya gazeti,wanatakiwa kuwa makini wasikanyage nje ya gazeti!
Gazeti ni kama kisiwa na kote kimezungukwa na maji
Mziki ukizimwa wote mtaacha magazeti na kuyakunja katikati,hivyo kisiwa kinakua kidogo,baada ya hapo wanaanza tena kucheza tena juu ya gazeti,kila mziki utapozimwa gazeti linazidi kua dogo zaidi.

:kama mtu mmoja atashindwa kucheza,au atashika chini,kundi hilo litatoka nje na wengine wataendelea

mwisho:mchezo unaishaje?..kundi litalosimama zaidi ya kundi jingine

Tathmini: Mtoto awe na uwezo wa kusikiliza muziki na kucheza juu ya gazeti

Lengo: ubunifu unahitajika pindi unapocheza,na pia kutumia ujuzi wa akili yako,.

NIKO SAHIHI

Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	watoto watano na kuendelea
Umri:	miaka 4 na kuendelea
Vifaa:	chaki
Eneo:	tazama picha
Mpangilio:	simama kimstari

Namna ya kufanya
Mwanzo:watu ni lazima wakae mbele ya sanduku la kwanza

Kazi:Mtu mmoja anaanza kucheza akiwa amefumba macho.
Anaanza kuingia katika chumba cha kwanza akiwa amefumba macho. Huku akiuliza niko sahihi?
Watazamaji wanamwambia mtu huyo kama yupo sahihi au amekosea, kama yupo sahihi anaendelea chumba cha pilii kwa mguu mmoja kama bado yupo sahihi ataendelea chumba cha tatu kwa miguu miwili bila kukanyaga mstari.

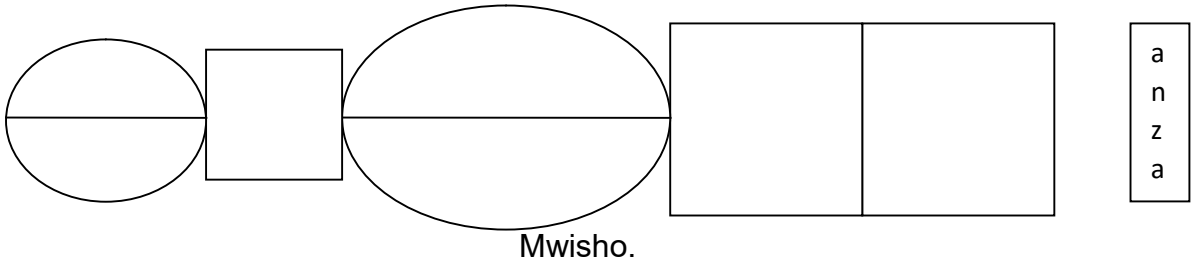
Kumbuka: Usikanyage mstari mpaka ufike mwisho,kisha rudia tena(muda wote ukiwa umefumba macho)utapokanyaga msitari utatoka nje ya mchezo

Mwisho:mchezo unaishaje?kila mmoja atapokua juu ya mstari

Mshindi: Yule ambaye hatokanyaga msitari.

Tathmini:

Lengo:-matendo
-kumbukumbu
-kufurahia pamoja.



Mwisho.

MIMI NI NANI

Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	Watoto zaidi ya watano.
Umri:	miaka 6
Vifaa:	Kalamu na pensel, ubao na chaki.
Eneo:	kwenye duara au mbele ya ubao.

Namna ya kufanya

- Orodhesha majina ya watu maarufu
  - Kisha andika majina ya watu kwenye ubao kwenye kipande cha karatasi na kubandika kwenye kichwa cha mtu.
  - Anaanza kutafuta yeye ni nani? Kwa kuwauliza watu wengine.
  - Watu wanajibu ndio au hapana
  - Mchezo hua unaweza kucheza kwa ubao
- Andika majina kwenye ubao na kumwambia mtu mmoja afunge macho. Mtu huyo atakaa chini akiwa amefunga macho na kushika kibao na kuanza kuulizia jina lake huku akitaja majina jaliyoko ubaoni kwamba yeye ni nani? Huku akulizia jina moja moja. Mtu huyo atakapotaja jina sahihi lilipo ubaoni na lile alilobandikwa ndipo mwisho wa mchezo.

Lengo

- Mtoto awe mbunitu
- mtoto apate umakinifu
- ajifunze majina ya watu maarufu

Tathmini:

- Illi waweze kuijifunza kwa urahisi ni vizuri kuwapa majina kulingana na kiwango chao na mahali walipo

KUDAKA MPIRA MARA KUMI

Maandalizi:

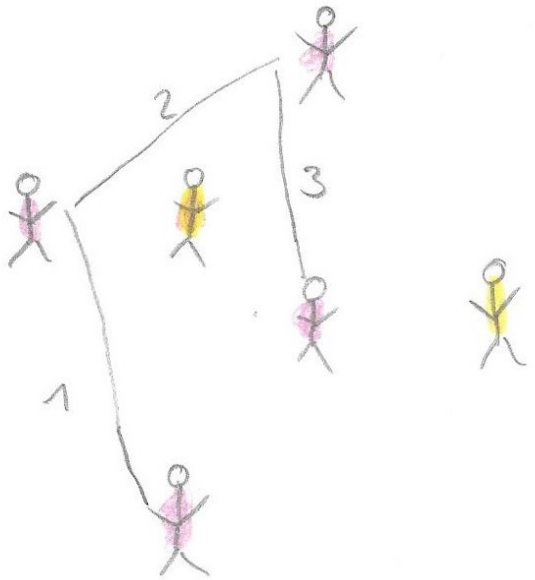
Idadi ya wachezaji:	Angalau watoto 8, (kila kundi watoto 4)
Umri:	miaka sita
Vifaa:	mpira, sahani
Eneo:	uwanja ambao una eneo kubwa
mpangilio:	timu mbili

Namna ya kufanyaa

Wachezaji wanagawanyika katika makundi mawili na kisha wanatawanyika .Mpira/sahani utarushwa na mchezaji yeyote,wachezaji wa timu moja sasa watajaribu kurushiana mpira huku wakihesabu mpaka ifikie kumi ,kama mchezaji toka timu nyingine ataupiga ule mpira ukiwa hewani wataendelea kurushiana wenyewe katika timu yao, kupiga mpira ukiwa mikononi mwa mtu hairuhusiwi .pia hairuhusiwi kurusha mpira kwa mtu aliekua nao muda huo, kama timu itafanikiwa kurushiana mpira mara kumi watapata pointi.timu itakayopata pointi nyingi mwisho wa mchezo watakua washindi

Tathmini:

- U-pamoja
- Kujishughulisha na matendo mbalimbali yatokanayo na kukimbia na kutupiana
- Uwezo wa kiakili,kutupiana



NYAMA NYAMA

Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	10-15
Umri:	miaka 3,5
Vifaa:	mtu binafsi
Eneo:	popote
Mpangilio:	duara

Namna ya kufanya
Mwanzo:
Wachezaji watengeneze duara, kiongozi mmoja katika duara aanze kuimba akisema „nyama, nyama, nyama“
Wote waitike „nyamaaaa“, huku wakiruka.

Kazi ya wachezaji:
Kiongozi atasema tena „nyama x3“ wachezaji watasema „nyama“mara moja na kuruka ,kiongozi ataendelea kusema „nyama x3“ na ataamua ataje mnyama anaeliwa au asieliwa kulingana na tamaduni yako,kama wanakula watasema „nyama“ na kuruka juu,kama hawali watasimama tu na kusema „sio nyama“.kama mmoja akikosea atatakiwa aingie katikati ya duara

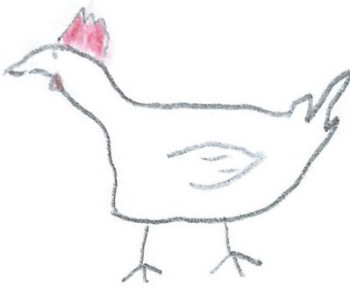
Lengo la mchezo:
Kubakizwa wa mwisho nje bila kuingia ndani ya duara.

Kumbuka:mwalimu lazima ajue tamaduni husika na pia watu wasiokula nyama.
Ni mchezo wenye matoleo mbalimbali kama „ndege wote waruke juu“ (kisa cha kijerumani).au nyama inaweza badilishwa „tunda“ n.k

Mwisho:-kiongozi ataamua uishiaje
-kiongozi ataamua ,kuna washindi wangapi

nani mshindi?:anaweza akapata 1,2,3 au asipate kama wote watakua katikati ya duara

Tathmini:



- Kujifunza wanyama mbalimbali
- Kujifunza aina mbalimbali za nyama
- Kujifunza mnyama yupi analiwa katika tamaduni mbalimbali
- Umakinifu
- Matendo
- Muitikio

Chimbuko:toleo hili ni kutoka Tanzania,ujerumani tuna mchezo unaoendana unaitwa „alle vogell fliegen hoch“(ndege wote waruke juu)

Wimbo
k/ Nyama, nyama, nyama
w/ nyamaaaaaa!!!
k/ nyama, nyama, nyama
w/ nyamaaaaa!!
k/ ya ng'ombe
w/ nyamaaaa!!!
k/ ya mbwa
w/ siyo nyamaaaa!!!

SAFARI YA MOSHI

Maandalizi:

Idadi ya wachezaji: Angalau wanne
Umri: Miaka 3
Vifaa :: viti pungufu
Mpangilio: viti(au kiweka alama)kwa kuweka mistari miwili vikigeukiana

Namna ya kufanya

mwanzo: Kundi litazunguka viti wakati muziki unapigwa .

kazi ya wachezaji:
Mziki ukizimwa kila mmoja kwa haraka atajaribu kutafuta sehemu ya kukaa.Yule ambae hatapata nafasi ya kukaa atakua katoka nje ya mchezo,
Kiti kimoja kitaondolewa na mchezo utaanza upya

Lengo la mchezo:
Kutafuta sehemu ya kukaa

Mwisho wa mchezo:
Mchezo unaishaje
Kiti kimoja kinapo baki na wawili wakakigombania kiti hicho atakaefanikiwa kukaa ndiye mshindi

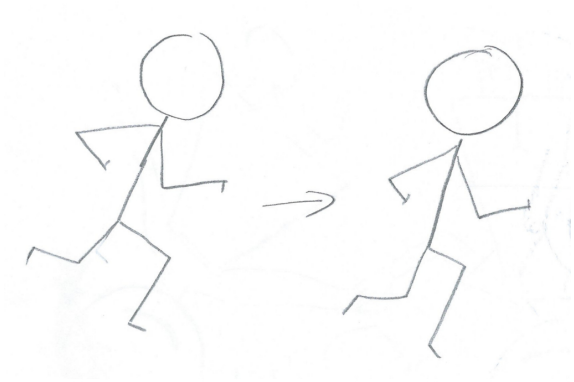
Nani Mshindi?:
Mtu wa mwisho atakaepata kiti cha mwisho
Tathmini:
Mchezo unahusu?
-Kusikiliza kwa umakini
-Kuharakisha
(asili ya mchezo: kuwafanya watoo wajue hadithi za bibilia)

chimbuko:
Asilia yake nikutoka mchezo wa kijerumani unaoitwa “Reise nach Jerusalem”kwa wajerumani wakimaanisha “Safari ya Yerusalemu”
Mchezo huu utawafundisha /kuwaelekeza watoto ugumu wa safari ya Yusufu na Maria wakati
Maria akiwa mjamzito.
Tumebadilisha mchezo “safari ya Moshi”(au pia safari ya Hildesheim) kwasababu sisi pia tulisafiri safari ndefu kuwapata marafiki zetu .

KIMBIA , NIFUATE

Maandalizi
Idadi ya wachezaji: Angalau watu10
Vifaa;
Umri: miaka 3,5+
Eneo: uwanjani

Namna ya kufanya



Mtu mmoja asimame nje ya duara na aanze kukimbia kuzunguka duara.walioko kwenye duara wanatakiwa kua makini kujua anaekimbia atasema nini au anafanyaje.anayezunguka duara huku akikimbia atamgusa mtu mmoja na kusema „nifuate, au „kimbia“.kama mkimbiaji akisema „nifuate“ yule alieguswa atakimbia kumfuata nyuma kutaka kumzidi kasi.kama akisema „kimbia“alieguswa ataelekea pande nyingine tofauti.aliyeguswa atamfuata nyuma au ataelekea pande nyingine kwa mzunguko mmoja,mpaka watakapofikia ile nafasi iliyoachwa wazi.inaruhusiwa kumpita yule aliyekugusa.atakaewahi kufika kwenye nafasi wazi anruhusiwa kukaa pale,yule mwingine sasa atazunguka kuendeleza mchezo.

Lengo la mchezo: Nani atayefikia sehemu iliyo wazi

Kumbuka: inawezekana pia kucheza mchezo huu na walemavu kama utabadilisha kanuni na kuwajali

Nani Mshindi: kila mmoja, ataewahi ile nafasi iliyo wazi

Tathmnil: unahusu?
-kujifunza tofauti ya kumfuata mtu au kupishana naye
-umakinifu
-Mazoezi ya viungo/akili
-kuangalia usijeumiza mwingine.

chimbuko: UJERUMANI

SAUTI MBALIMBALI

Maandalizi
Idadi ya wachezaji: angalau 4
Umri: angalau miaka 4
Vifaa:
Eneo : sehemu ya kukaa chini
Mpangilio: wachezaji wakae chini kimduara

Namna ya kufanya
Wachezaji wakae pamoja katika mduara. Mmoja atachaguliwa kuwa kiongozi,na atatakiwa asimame. Wengine katika duara wakiwa wanafikiria sauti watakazo zitoa katika miili yao. (Kwa mfano sauti za wanyama , kupiga makofi au kuchapa) .Mchezo unaanza ambapo kila mmoja aliekaa anatoa sauti yake,na wanapotoa sauti ni lazima kufumba macho.mtu mmoja anasimama na kuzunguka kugusa watu,ambao watatoa sauti mpaka watakapoguswa tena.
Mchezo utaisha pale mwongozaji atakapo sema mwisho au watu wamenyamaza na pamekua kimya kama mwanzo.

Tathmini:
Unahusu

- Kutengeneza mziki pamoja
- Kujizuia,utoe sauti bila vurugu mfano kucheka
- stamina

MCHANGANYA WHISKY(Whiskey mixer)

Maandalizi

Idadi ya wachezaji:	Angalau 4
Umri:	Angalau miaka 4
Vifaa:	Hakuna
Eneo:	Uwanja tambarare
Mpangilio:	Wachezaji wasimame kwenye duara

Namna ya kufanya

Wachezaji wasimame pamoja kwenye duara
Mmoja aanzishe mchezo kwa kusema (whiskeymixer) (mchanganya whisky) kwa aliyeko kulia kwake
Itaendelea kwa upande ule ule mpaka mmojawapo atakaposema (Mess wechsel) ndipo upande ubadilike utakapobadilisha upande utasema „wachsmaske“ kwa aliyeko kushoto kwake mpaka tena mmojawapo atakapoamua kusema „messwechsel“ na wataendelea.wachezaji wanatakiwa watazamane wanaposema.
Kama mmoja wapo akicheka atatakiwa azunguke duara huku akikimbia mpaka afikie sehemu aliyokua
Hakuna masharti ya kushinda mchezo unaweza malizika muda wowote

Tathimini

-Kujizuia, hautakiwi kucheka
-Uwezo wa kujibu,unatakiwa kujibu haraka
-unafurahisha pamoja na kuchekesha

KURUKA KAMBA

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: wanne na kuendelea
Umri: zaidi ya miaka 3
Vifaa: kamba
Eneo: popote

Namna ya kufanya

Tunaunda timu mbili na kuchagua kiongozi kwa kila timu.viongozi ambao wataanzisha mchezo kwa kushika kamba mmoja upande wa kushoto na mwingine kulia.wachezaji watarukaruka katikati ya ile kamba.wataendelea na mchezo,atakaekosea pale katikati atatolewa nje ya mchezo.wakati akiruka ataimba nyimbo yoyote,kama utataka kumwita mchezaji mwingine ,unaweza fanya hivyo

Song:
"*jina"njoo unaitwa"(2x)*
Anatakiwa aruke mara kumi bila kukosea
Atakaeruka mpaka kumi bila kukosea ndiye mshindi

Tathmini:-Kujua kuhesabu
-kutunza kumbukumbu
-burudani
-matendo

TAYARI

Maandalizi
Idadi ya wachezaji: zaidi ya watu 6
Umri: juu ya miaka 6
Vlfaa: Mpira
Eneo: Uwanjani

Namna ya kufanya
Unachezwaje?:

- tunaunda makundi mawili (A au B),na kundi B wataanza kucheza kati.
- Kundi A watachagua viongozi wawili.watakaosimama upande wa kulia na kushoto uwanjani(tazama picha)

Kazi ya timu:

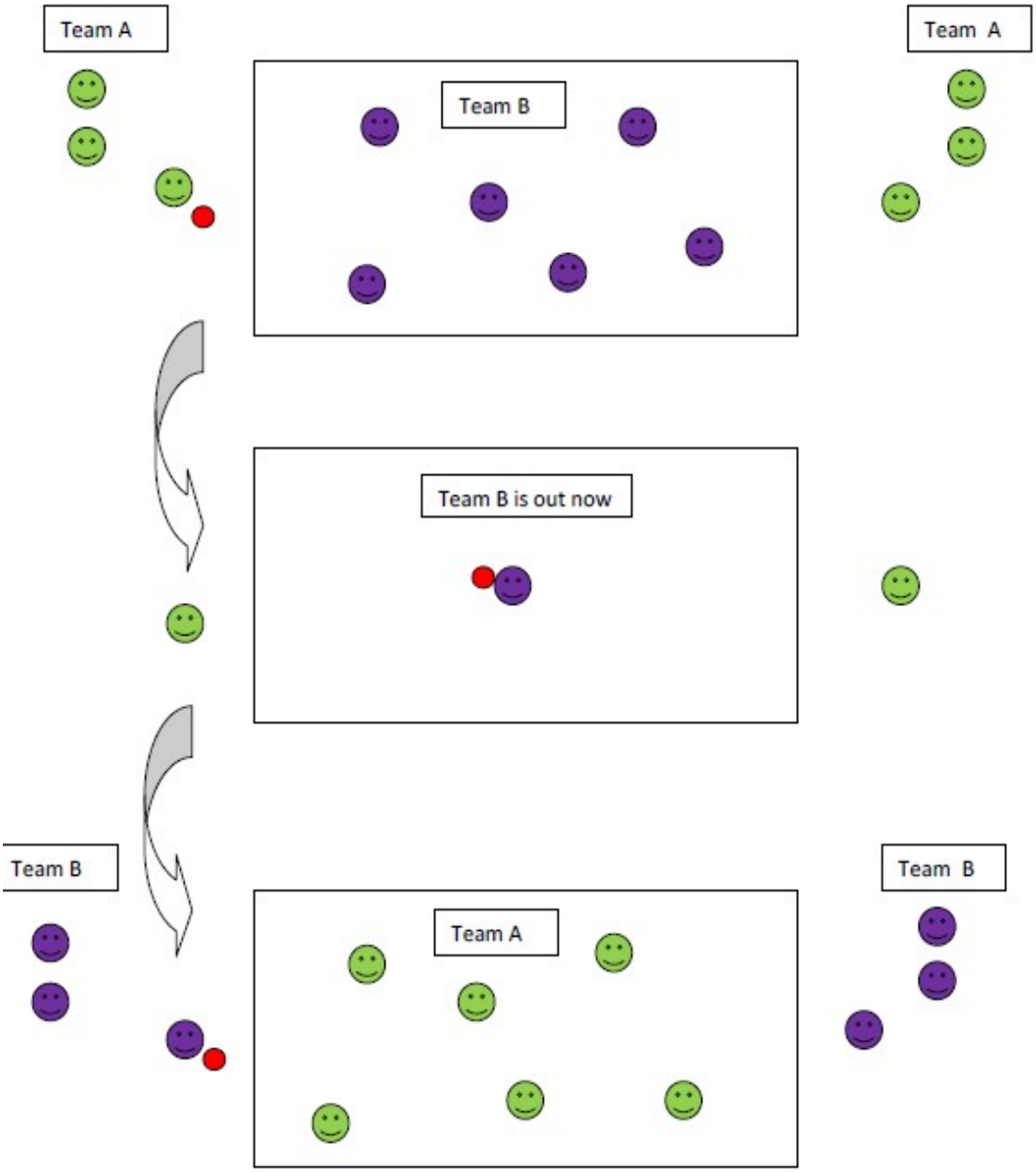
- Viongozi wote sasa watatupiana mpira kuwalenga walioko kati (timu B).kama mchezaji wa timu B akiguswa na mpira,atatakiwa kutoka nje.
- Kama timu B wakiisha ,timu A wataingia kati na timu B warusha mpira.

Lengo:
Tunaenda kwa muda,timu itakayokaa kati muda mrefu ndio watakaopata pointi.

Mshindi: timu itakayopata pointi nyingi ndiyo washindi

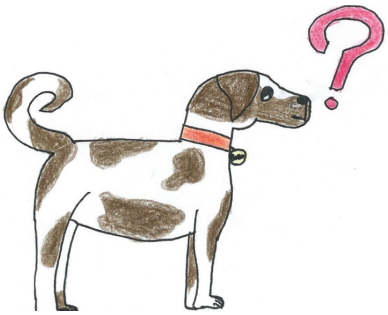
Tathmini: - Watoto wanajifunza kuhesabu.
-wanajifunza kucheza pamoja
-Kunyoosha viungo.

chimbuko: TANZANIA.


Team A
Team B
Team A
Team B is out now
Team B
Team A
Team B

BELLO BELLO

Idadi ya wachezaji : 10
Umri: miaka 3+:
Vifaa: Mfupa wa (Bello)utakaficha mgongoni kama;
-Njia rahisi-kitu kinachotoa sauti kama vile ufunguo
-Njia ngumu: kitu chochote mf. Kipande cha mbao,
Eneo: Popote
-wajenge duara



Namna ya kufanya
Mwanzo:
Mwalimu/ kiongozi achague moja atakae jitolea kuwa ´´Bello´´ (Bello)
-Bello yuko katikati ya duara amelala chini
-Kiongozi / mwalimu ataweka ´´mfupa´´ mgongoni kwa Bello

kazi ya wachezaji:
-Kisha kiongozi atachagua mtu atakaye chukua mfupa wa Bello kimya kimya bila Bello kujua

-Mtu aliyechaguliwa kuchukua mfupa atarudi kwenye sehemu yake
-Wote wataweka mikono yao nyuma nakuanza kusema kwa pamoja „Bello Bello mfupa wako umeibiwa“
-Bello ataamka na kuzunguka kutafuta mfupa wake kama Bello atabweka mbele yako unatakiwa unyooshe mkono, na Bello atafanye hivyo mara 3
-Mtu aliye na mfupa atachukua nafasi ya Bello baada ya mzunguko kuisha .Mchezo utaisha Bello atakapopata mfupa wake

lengo la mchezo:
-Bello lazima atafute mfupa wake ,Wengine wajaribu kukaa kimya kufanya mchezo kuwa mgumu kwa bello kutafuta mfupa Wake

Mwisho:
Mchezo utaisha kama kila mmoja atashiriki nafasi ya Bello hata mara moja

Nani mshindi:
Mshindi ni Bello atakapo fanikiwa kupata mfupa wake kama asipopata ushindi ni wakundi

Tathmini: Mchezo unahusu nini?
-kusikiliza kwa makini na utulivu
-kuwa mvumilivu
-kuchukua mfupa kwa makini bila kupiga kelele
-kujifunza kusubiria mda wako

KITI CHANGU CHA MKONO WA KULIA KIPO WAZI

Maandalizi
Idadi ya wachezaji: angalau 6
Umri: Miaka 2.5+
Vifaa: Viti ,kimoja kizidi idadi
Eneo: popote
Mpangilio: kukaa duara

Namna ya kufanya
Mwanzo:kila mmoja akae kwenye kiti na kimoja kiwe wazi
Kazi ya wachezaji:Mtu mmoja aliyekaa upande wa kushoto wa kiti ambacho hakina mtu anashika kile kiti ambacho hakina mtu na kusema kiti changu cha mkono wa kulia hakina mtu nataka ---(jina)-- --- aje kwangu kama ----------(unataja jina la mnyama huyo aje akae hapo)
Mtu aliyechaguliwa atakuja akiwa anafanya kama mnyama uliyemtaja
Na kiti alichotoka kitakuwa hakina mtu kisha mtu ambaye atakuwa amekaa upande wa kulia wa kiti ambacho hakina mtu atarudia kusema kama mwenzake alivyosema na kutaja jina la mnyama na kumtaka mtu huyo atembee kama mnyama huyo

Lengo: -Kufurahi
-kushirikiana pamoja

Kumbuka: - Badala ya kutaja wanyama unaweza kutaja pia vitu vingine pia taja vitu kama vile kazi ya mtu

Mwisho wa mchezo:mchezo unaishaje?
Ambapo kila mmoja atakua mnyama angalau mara moja.

Nani mshindi: -Hakuna mshindi,hakuna alieshindwa

Tathmini: mchezo unahusu nini?
-kujifunza majina
-Kujua wanyama mbalimbali na jinsi wanavyofanya na milio yao
-kujifunza na kutambua upande wa kushoto na kulia
-kutamka vizuri
-kuwa makini na kusikiliza itkapofika zamu yako
-mazoezi ya mwil
-kupata nguvu/kuamka

chimbuko: Mchezo ni mahususi kujua dira, ambapo nitajua upande wangu wa kushoto ni upi na wa kulia ni upi .na ni wa kawaida”kupatikana na kuujua”

SAFARI

Maandalizi
Idadi ya wachezaji: 10+
Umri: Miiaka 3+
Vifaa: Viti idadi ya washiriki ila kipungue kimoja
Eneo: Mahali popote ambapo wanaweza kutengeneza duara

Namna ya kufanya
Mwanzo:-Mwalimu/kiongozi achague wanyama wa aina tofauti tofauti (kulingana na kundi alilonalo)
-kiongozi atapanga mtu yupi atakuwa mnyama
-kila kundi la wanyama lazima liwe na wachezaji angalau watatu (3)
-kiongozi akishapanga tayari atajiunga kwenye kundi lolote na mchezo utaanza

kazi ya wachezaji: Mmoja wa katikati atataja jina la mnyama au “SAFARI” hivyo akitaja mnyama kama vile simba, simba wote ni lazima wasimame na kutafuta sehemu ya kukaa
-Yule wa katikati pia atakuwa anatafuta nafasi na yeye akae
-Yule anayebaki atatakiwa aingie katikati na kusema “SAFARI” au “WANYAMA” na atakapo sema “SAFARI” kila mmoja atasimama na kutafuta nafasi akae tofauti na alipotoka

Lengo la mchezo:
Kutafuta nafasi ya kukaa

Kumbuka: -Hairihusiwi kusimama na kukaa sehemu uliyoyo kuwa umekaa
-Badala ya wanyama unaweza kuchagua matunda au rangi n.k

badiliko la mchezo:Kundi liamue ni mnyama gani watakae tumia jina lake

Mwisho:
Mchezo unaishaje?
-Vyovyote mtakavyo penda

Mshindi ni yupi?:
:- Ni yule atakaepata nafasi

Tathmini:
Mchezo unahusu?:
-Kusikiliza kwa umakini
-Kujifunza kuwajua anyama mbalimbali(matunda au kile mtakacho chagua)
-Unahitajika umakinifu kwa wengine wakati unapokimbia

chimbuko:kiasili mchezo huu ulizuka kutokana na mchezo wa kijerumani ulioitwa :obstsalat”(saladi ya matunda,kijerumani)kuwafanya watoto wajue matunda ya kawaida.tumebadilisha huu mchezo “safari” kuufanya uwe wa kimataifa

KUDAKA PULIZO LENYE MAJI

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: Angalau 2
Umri: Miaka 5+
Vifaa: Mapulizo madogo
Maji
Eneo: Nje kwenye hewa nzuri
Mpangilio: Duara

Namna ya kufanya

Mwanzo:- Mtu mmoja atakuwa na pulizo lenye maji na atalirusha kwa mtu mwingine. Wachezaji wanatakiwa kurusha na kudaka pulizo lenye maji kwa umakini kama likipasuka wataanza na pulizo lingine lenye maji na kurudia.

Lengo sio kupasua pulizo

kumbuka:
- Kama jina la mchezo, unaweza pia kusema jina la mtu ambaye atashika pulizo lenye maji

Mwisho wa mchezo: Mchezo unaishaje?
Mtakavyo penda au mtakapokosa pulizo lenye maji

Nani Mshindi:
-Hakuna mshindi kwasababu timu ndizo zinazoandaa mchezo

Tathmini:
unahusu?
-Kuunda timu
-Kurusha na kudaka kwa makini(ujuzi)

NINALIA NINALIA

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: angalau 6
Umri: miaka 4 na kuendelea

Vifaa: ngoma

Eneo: popote
Mpangilio: mduara

Namna ya kufanya
Wachezaji watengeneze duara
Mtu mmoja aingie katikati ya duara
Aliye katikati ya duara ataanza kuimba
/“Mwenzenu ninalia ninalia ninalia“
wote watauliza“ unalia kitu gani kitu gani kitu ganiii?“
„/ninalia sina dada sina dada sina dada”
wote/ “mchague dada yako dada yako dada yako”
Aliye katikati atachagua mshiriki mmoja wapo dada/ kaka yake
Atakaye tajwa ataingia katikati na kuanza kucheza
Wote: „Anacheza na dada yakeeee na dada yakeeee anacheza na dada yakee aliyemchaguaaaa!!!“
aliyekuwa katikati atatoka nje na kuingia kwenye duara kisha aliyetajwa kucheza ataanza kuimba kama mwenzake alivyoimba.

Lengo:kila mtoto apate nafasi kushiriki kucheza

Mwisho wa mchezo:mchezo unaishaje?
Kila mmoja atapocheza

Nani mshindi:kila mmoja

Tathmini:mchezo unahusu?
- Kujifunza majina
- Kuongea kwa mpangilio
- Unatakiwa kuwa jasiri kuingia katikati kucheza
- Kujifunza kuomba wengine kucheza na wewe
- Burudani
- Kutamka vyema

chimbuko:Tanzania

Wimbo
k/ Mwenzenu ninalia ninalia ninalia
w/Unalia kitu gani kitu gani kitu gani
k/Ninalia sina dada sina dada sina dada
w/ Mchague dada yako dada yako dada yako
k/Dada yangu ni ----------, ----------, ----------
w/Anacheza na dada yakeee na dada yakeee anacheza na dada yakee aliyemchagua

SAIMONI AMESEMA

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: watu zaidi ya watano
Umri: zaidi ya miaka 4
Vifaa:
Eneo: nje au ndani

Namna ya kufanya:

Mwanzoni kundi litachagua kiongozi,Simon,simon atawaambia wengine cha kufanya.ambapo atasema „“ simon amesema“,.....kila mtu atafanya kitu hicho...kama atasema fanya kitu flani bila kusema saimon „“amesema“.basi hutofanya kitu hicho.

Kwa mfano:“saimon amesema“,ruka juu,kila mtu lazima aruke.kama akisema ruka juu(bila kusema saimon amesema)hautakiwi kuruka,kama ukiruka utakua nje ya mchezo Mchezo utaisha atakapobaki mmoja tu kasimama ndiye mshindi

Tathmini:
-umakini
-mwendo
-msamiati

HII NI NAMBA 1.

Maandalizi

Idadi ya wachezaji: watu 10
Umri: Miaka 54
Vifaa: chaki
Eneo:
Mpangilio : watasimama katika misitari waliyochora

Namna ya kufanya:
Mwanzo:wachezaji wataunda makundi mawili,kila kundi litaenda upande wake watu wawili waliosimama kwanza katika msitari wataanza kila mmoja upande wake

Kazi ya wachezaji:
Anaingia mtu mmoja katikati kutoka upande mmoja na mwingine kutoka upande mwingine
Baada ya namba moja kutoka namba mbili wataingia kutoka katika kila kundi na watarudia kama walivyofanya wale. Wengine wataendelea mpaka watakapoisha.

Wimbo:
Hii ni namba 1,
naingia kucheza
nacheza kati
kisha naondoka

lengo:ni lazima waruke haraka

mwisho wa mchezo:
mchezo unaishaje?
Wote wataposhiriki kucheza

Nani mshindi:
Wa kwanza kumaliza,ndio washindi

Tathmini:
Watajua kuhesabu mpaka 6.pia ujuzi wa kutumia vyema akili na kumbukumbu

Kinderlieder
in deutscher Sprache

1. Wenn du fröhlich bist
2. Aram sam sam
3. Bruder Jakob
4. 3 kleine Fische
5. Baa baa Schaf
6. Old McDonald
7. Kopf und Schulter
8. Alle meine Entchen
9. Die schöne Blume
10. Sakudumba
11. Kinder Afrikas
12. Ich suche einen Freund
13. Ich ging in den Wald
14. Ich lieb‘ den Frühling
15. Der Wunsch des Blenders

Wenn du fröhlich bist

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	beliebig
Alter:	ab 3 Jahren
Ist ein Vorsänger nötig?:	Wenn man das Lied mit jüngeren Kindern singt, wird ein Anleiter benötigt. Dieser beginnt zu singen und macht die Bewegungen (das Klatschen etc.) vor.

Liedtext und Ablauf

Wenn du fröhlich bist, dann klatsche in die Hand,
(klatsch, klatsch)
wenn du fröhlich bist, dann klatsche in die Hand.
(klatsch, klatsch)
Ja du kannst es allen zeigen,
musst Gefühle nicht verschweigen,
wenn du fröhlich bist, dann klatsche in die Hand.
(klatsch, klatsch)

Wenn du fröhlich bist, dann stampfe mit dem Fuß,
(stampf, stampf)
wenn du fröhlich bist, dann stampfe mit dem Fuß.
(stampf, stampf)
Ja du kannst es allen zeigen,
musst Gefühle nicht verschweigen,
wenn du fröhlich bist, dann stampfe mit dem Fuß.
(stampf, stampf)

Wenn du fröhlich bist, dann klatsch dir auf die Seite,
(klatsch, klatsch)
wenn du fröhlich bist, dann klatsch dir auf die Seite.
(klatsch, klatsch)
Ja du kannst es allen zeigen,
musst Gefühle nicht verschweigen,
wenn du fröhlich bist, dann klatsch dir auf die Seite.
(klatsch, klatsch)

Wenn du fröhlich bist, dann schnippe mit den Fingern,
(schnipp, schnipp)
wenn du fröhlich bist, dann schnippe mit den Fingern.
(schnipp, schnipp)
Ja du kannst es allen zeigen,
musst Gefühle nicht verschweigen,
wenn du fröhlich bist, dann schnippe mit den Fingern.
(schnipp, schnipp)

Wenn du fröhlich bist, dann rufe laut "Hallo!",
("Hallo!")
wenn du fröhlich bist, dann rufe laut "Hallo".
("Hallo!")
Ja du kannst es allen zeigen,
musst Gefühle nicht verschweigen,
wenn du fröhlich bist, dann rufe laut "Hallo".
("Hallo!")

Auswertung

Ziele:

- Aufwärmen
  Koordination
- Ausdrücken von Gefühlen

„Aram Sam Sam“

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	beliebig
Alter	ab 4 Jahren
Ist ein Vorsänger nötig?	Singt man es mit jüngeren Kindern, ist ein Vorsänger hilfreich und die Kinder steigen später in das Lied ein.

Liedtext und Ablauf

Alle sitzen/stehen im Kreis und singen den folgenden Text:

Aram Sam Sam. Aram Sam Sam.
Hände klatschen auf die Oberschenkel
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
Mit den Armen vor dem Körper kreisen / die Arme umrollen
Ram Sam Sam
Hände klatschen auf die Oberschenkel
Arafi Arafi
die Hände warden aufeinander an die Wange gelegt (symbolisiert Schlafen)
Gulli Gulli Gulli Gulli Gulli
Mit den Armen vor dem Körper kreisen / die Arme umrollen
Ram Sam Sam
Hände klatschen auf die Oberschenkel

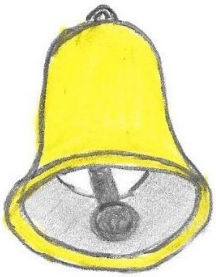
Auswertung

Ziele:

- Begrüßungslied
- Energizer
- Artikulation

Bruder Jakob

Vorbereitung

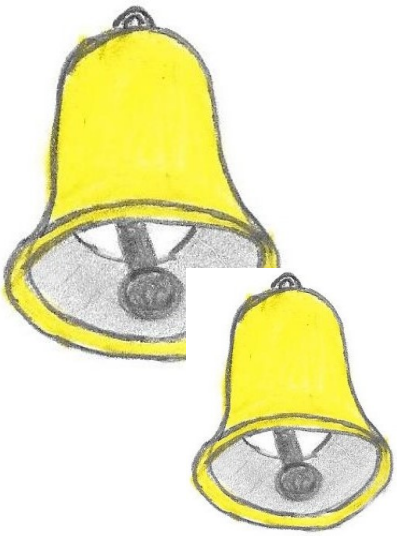


Anzahl der Sänger: beliebig
Alter : ab 3 Jahre
Ist ein Vorsänger nötig? /

Liedtext und Ablauf

Bruder Jakob, Bruder Jakob
Schläfst du noch? Schläfst du noch?
Hörst du nicht die Glocken 2x
ding dang dong, ding dang dong

Variationen: alleine, gemeinsam und im Kanon singen,
Singen in verschiedenen Sprachen (frère Jacque, Brother Jacob)



Auswertung

Ziele:
- Rhythmusgefühl,
- Spracherwerb,
- Erlernen von Fremdsprachen

Geschichte: französisches Kinderlied,
internationales Kinderlied

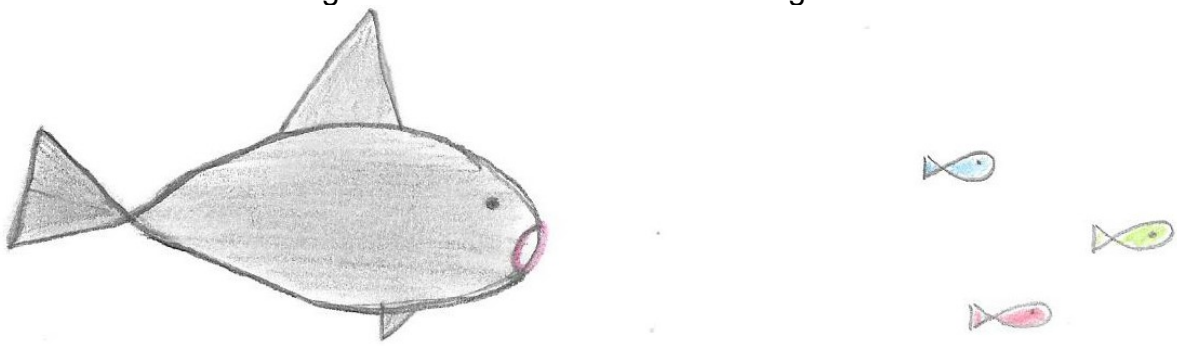
3 kleine Fische

Vorbereitung

Alter der Sänger: ab 4 Jahren
Anzahl der Sänger: ab 1 Sänger
Ist ein Vorsänger nötig? /

Liedtext und Ablauf

Drei kleine Fische, die schwammen im Meer (blubb 4x)
Da sagt der Eine: „Ich mag nicht mehr!“ (blubb 4x)
Ich wär’ viel lieber in einem kleinen Teich, (blubb 4x)
denn im Meer schwimmt der Hai und der frisst mich gleich.
Zwei kleine Fische, die schwammen im Meer (blubb 4x)
Da sagt der Eine: „Ich mag nicht mehr!“ (blubb 4x)
Ich wär’ viel lieber in einem kleinen Teich, (blubb 4x)
denn im Meer schwimmt der Hai und der frisst mich gleich.
Ein kleiner Fisch, der schwamm im Meer (blubb 4x)
Da sagt der Eine: „Ich mag nicht mehr!“ (blubb 4x)
Ich wär’ viel lieber in einem kleinen Teich, (blubb 4x)
denn im Meer schwimmt der Hai und der frisst mich gleich.
Ein großer Hai, der schwimmt im Meer (blubb 4x)
da sagt er: „Ich mag nicht mehr!“ (blubb 4x)
Ich wär’ viel lieber in einem kleinem Teich, (blubb 4x)
denn dort gibt es Fische und die fresse ich gleich.



Bewegungen:
Bei den genannten Zahlen, zeigt man diese mit den Fingern.
Bei dem Wort „schwammen“, bewegt man seine Arme, als ob man schwimmen würde. Bei den „blubb´s“ hält man sich die Nase zu und geht in die Knie.
Bei dem Satz „Ich kann nicht mehr“, schüttelt man seinen Kopf und bewegt den Zeigefinger hin und her.
Beim „Fressen des Hais der Fische“, hält man einen Arm nach oben und einen nach unten und klatscht die Hände zusammen.

Variationen: alleine oder in einer Gruppe

Auswertung

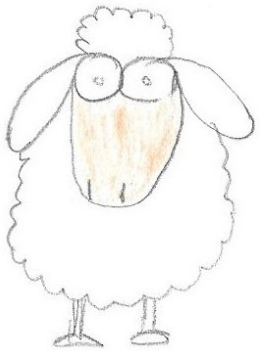
Ziele:

- Spracherwerb,
- Zählen,
- Verbindung von Sprache mit Bewegung

„Baa Baa“- schwarzes Schaf

Vorbereitung

Anzahl der Sänger: beliebig
Alter: mindestens 3 Jahre
Ist ein Vorsänger nötig? /



Liedtext und Ablauf

Baa baa schwarzes Schaf hast du etwas Woll?
Ja, mein Herr, ja, mein Herr, drei Säcke voll.
Einen für den Hirten und einen für die Dame,
einen für den Buben, am Ende der Straße.

Bewegung: /

Variation:
Gemeinsam Bewegungen überlegen (z.B. in die Tasche greifen und dem Nachbarn die „Wolle“ weiterreichen)
Außerdem kann man die Farbe des Schafs variieren (z.B. weißes Schaf) sowie die Personen, denen ein Sack Wolle gebracht wird (z.B. alter Mann).

Auswertung

Ziele:
Die Kinder lernen ihre Sachen zu teilen, wie z.B. das Schaf seine Wolle. Außerdem werden Vokabelverbindungen zum Schaf geschaffen.

Geschichte:
Es ist ein englisches Lied aus dem Jahr 1731. Früher haben es die Sklaven in England gesungen, heute ist es ein Kinderlied. Die frühere Bedeutung war, dass die Sklaven immer einen Teil ihrer Materialien und Besitztümer an die Sklavenherren abtreten mussten.
(Quelle: vgl. „Racial connotations over black sheep prompts changes to Baa Baa black sheep at Victorian kindergartens“ Herald Sun 17.oktober 2014)

Old McDonald hat 'ne Farm

Vorbereitung

Anzahl der Sänger: beliebig
Alter: min. 3 Jahre

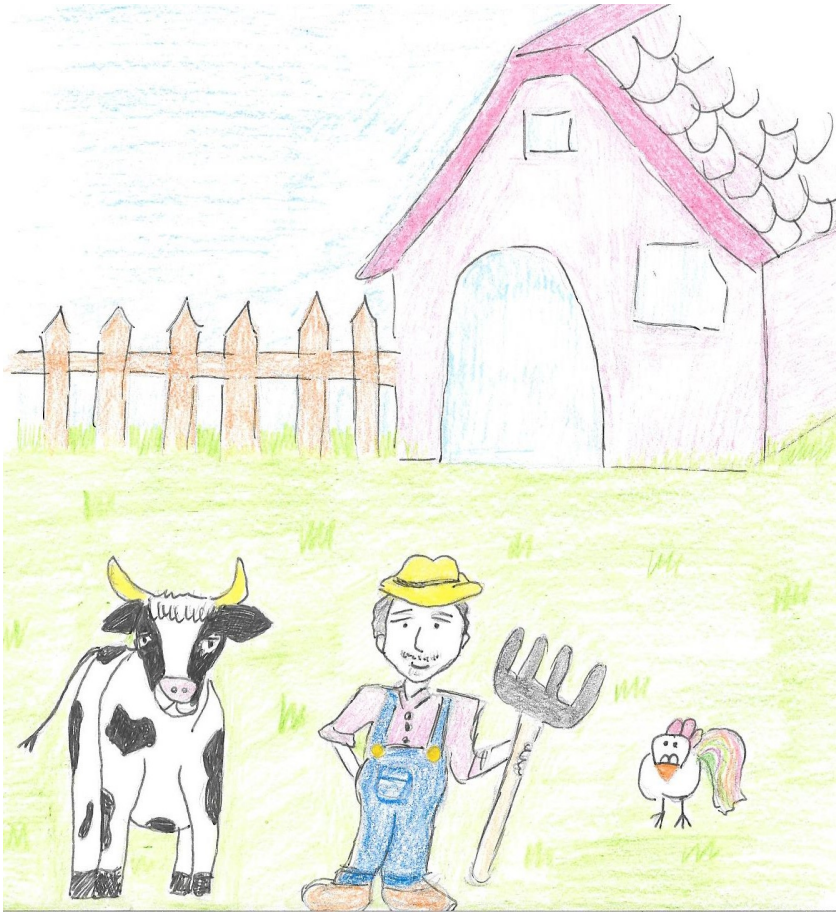
Liedtext und Ablauf

Old McDonald hat 'ne Farm, hiahiaho
und auf der Farm hat er 'ne Kuh, hiahiaho
da geht's muh muh hier und muh muh da
hier 'nen muh, da 'nen, überall nur muh muh

Old McDonald hat 'ne Farm, hiahiaho
und auf der Farm hat er 'nen Hund, hiahiaho
da geht's wau wau hier und wau wau da
hier 'nen wau, da 'nen, überall nur wau wau

Old McDonald hat 'ne Farm, hiahiaho
und auf der Farm hat er 'ne Katze, hiahiaho
da geht's miau miau hier und miau miau da
hier 'nen miau, da 'nen, überall nur miau miau

Variationen:
Die Tiere können nach Belieben verändert werden



Auswertung

Ziele:

- Erlernen von Tieren, die auf einem Bauernhof leben, und die dazugehörigen Tiergeräusche kennenlernen.
- Vertrauen zu Tieren gewinnen

Geschichte:
Das Lied kommt aus Amerika und wurde 1917 wurde „Old MacDougal“ genannt. Später wurde es zu einem Kinderlied umgeschrieben und „Old McDonald“ genannt.

Kopf und Schulter

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	beliebig
Alter:	min. 3 Jahre
Ist ein Vorsänger nötig?	/

Liedtext und Ablauf

Kopf und Schulter, Knie und Zeh, Knie und Zeh (2x)
Augen, Ohren, Mund und Nase
Kopf und Schulter, Knie und Zeh

Bei jedem genannten Köperteil, zeigt man auf dieses, also bei „Kopf“ zeigt man mit beiden Händen auf den Kopf, bei „Schultern“ zeigt man mit beiden Händen auf die Schultern.

Variation:
Man kann dieses Lied mit anderen Körperteilen variieren, z.B. kommen manche Beeinträchtigte nicht an ihre Zehen, deshalb könnte man anstelle der Zehen ein anderes Körperteil nehmen.

Auswertung

Ziele:

- Koordination
- Verbindung von Gesang und Bewegung
- musikalische Entdeckung des Körpers

Alle meine Entchen

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	beliebig
Alter:	mind. 2,5 Jahre
Ist ein Vorsänger nötig?	Nein

Liedtext und Ablauf

Alle meine Entchen,
schwimmen auf dem See. (2x)
Köpfchen in das Wasser,
Schwänzchen in die Höh'.

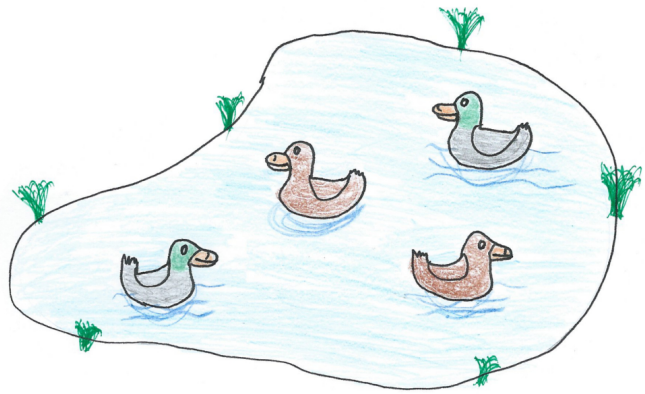
Bewegungen:
Man kann sich selber Bewegungen ausdenken, wenn man möchte. Es sind keine Bewegungen vorgegeben.

Variationen:

Alle meine Täubchen,
sitzen auf dem Dach. (2x)
Klipper, klapper, klapp, klapp,
fliegen übers Dach.

Alle meine Hühner,
scharren in dem Stroh. (2x)
Finden sie ein Körnchen,
sind sie alle froh.

Alle meine Gänschen,
watscheln durch den Grund. (2x)
Suchen in dem Tümpel,
werden kugelrund.



Auswertung

Ziele:
Das Lied bringt Kindern die verschiedenen Lebensräume der verschiedenen Vögel näher.

Geschichte des Songs:
Es ist ein deutsches Kinderlied aus dem 19. Jahrhundert, welches auch noch heute sehr beliebt ist.

Die schöne Blume

Vorbereitung

Anzahl Teilnehmer: beliebig
Alter der Teilnehmer: mind. 4
Vorsänger/in: /

Liedtext und Ablauf

Die schöne Blume sieht gut aus.
Wenn du sie anguckst, scheint sie so hell.
Es gibt keinen, der das nicht mag.
summ summ summ Bienchen summ herum (x2)
Lauf los, find die schöne Blume zum Essen.
summ summ summ Bienchen summ herum

Auswertung

- Spaß haben
- Gesang üben
- Das Geräusch der Bienen kennenlernen

Sakadumba

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	mind. 15
Alter der Sänger:	ab 3 Jahren
Material:	eventuell Instrumente (Trommel)
Vorsänger:	Nein

Liedtext und Ablauf

Wer weiß, wie man Sakadumba spielt?
„*..Name…*“ weiß, wie man Sakadumba spielt.
Öl und Benzin (3x),
wurden verschüttet (3x),
rauf und runter (3x),
hoch und hoch (3x).

Bewegungen:
Alle Personen stehen in einem Kreis und singen „Wer weiß, wie man Sakadumba spielt?“
Der Spielleiter wählt eine Person aus. Diese wählt wiederum eine andere Person aus, indem sie „…*Name…“* weiß, wie man Sakadumba spielt.“ singt.
Die übrigen Personen singen „Öl und Benzin (3x), wurden verschüttet (3x), rauf und runter (3x), hoch und hoch (3x)“.
Die Person, die „weiß“ wie man Sakadumba spielt, geht in die Mitte und muss jetzt rauf und runter zum Rhythmus tanzen. Die Strophe wird nun wiederholt und alle tanzen und singen.

Auswertung

Was ist der Zweck des Liedes?
- Grobmotorik
- Rhythmusgefühl
- Namen lernen

Geschichte des Songs: Ein tanzanisches Kinderlied.

Die Kinder Afrikas

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	10-15 Personen
Alter der Sänger:	mind. 3 Jahre
Material:	man kann dieses Lied mit Instrumenten begleiten
Vorsänger:	Ja

Liedtext und Ablauf

Die Kinder Afrikas, Afrikas,
sind sehr glücklich,
mit Trommeln,
tanzen wir, tanzen wir,
tanzt mit Rücksicht

Bewegungen:
Die Kinder klatschen zum Takt in die Hände und strecken immer abwechselnd ein Bein nach vorne in die Luft. Wenn alle den Rhythmus gefunden haben, beginnt der Vorsänger mit dem Lied und die Kinder steigen mit ein.

Variationen:
Eventuell kann man statt „Die Kinder Afrikas“ auch andere Kontinente oder Länder nehmen.

Auswertung

Was ist der Zweck des Liedes?

- Spaß

Förderung von:

- Grobmotorik
- Sprache und Aussprache
- Rhythmusgefühl

Hintergrund: Es ist ein tanzanisches Kinderlied.

Ich suche einen Freund

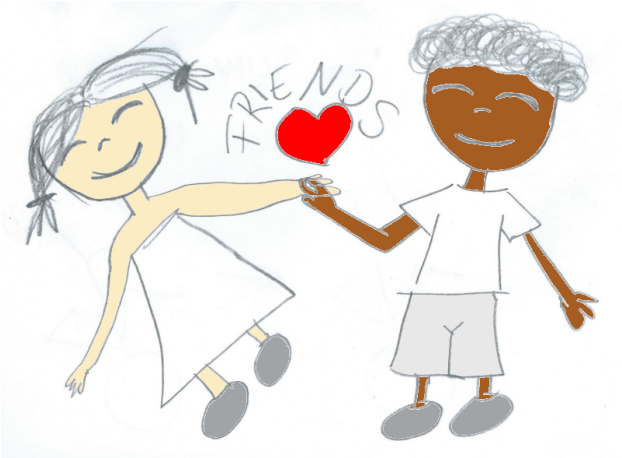
Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	15 - 20 Personen
Alter der Sänger:	ab 3 Jahre
Material:	/
Vorsänger:	Ja

Liedtext und Ablauf

Ich möchte einen Freund, yoo yoo yoo.
Wer ist dein Freund, yoo yoo yoo?
Mein Freund bist du, yoo yoo.

Wer gewählt wurde, tanzt mit ihr/ihm.
Liebevoll tanzen sie.
Siyeye Maria, Siyeye Maria.
Sie/er zieht die Schultern hoch.
Sister waa.



Bewegungen:
Der Vorsänger geht in den Kreis und beginnt zu singen: „Ich möchte einen Freund, yoo yoo yoo!“
Alle im Kreis fragen: „Wer ist dein Freund, yoo yoo yoo?

Der Vorsänger sagt: „Mein Freund ist „…*Name*…“, yoo yoo yoo.“
Die Person, dessen Name gesagt wurde, geht in die Mitte des Kreises zum Vorsänger und beide tanzen nun freudig zusammen, während die anderen singen:
„Wer gewählt wurde, tanzt mit ihr/ihm. Liebevoll tanzen sie. Siyeye Maria, Siyeye Maria. Sie/er zieht die Schultern hoch. Sister waa.“

Auswertung

Was ist das Ziel des Liedes?

- Die Kinder müssen die Namen der anderen kennen bzw. lernen sie diese durch das Spiel
- die Kinder lernen, ihre Sing- und Hörfähigkeiten zu verbessern und zu hören, was jemand anderes singt/sagt

Hintergrund des Songs: Es ist ein tanzanisches Kinderlied. Die Worte „Yoo Yoo Yoo“, „Siyeye Maria“ und „Sister waa“ werden nicht übersetzt, da es bloß „Fantasie-Wörter“ ohne Bedeutung sind.

Ich ging in den Wald

Vorbereitung

Anzahl der Sänger:	mehr als 10, Gruppe
Alter:	3 Jahre
Material:	/
Vorsänger:	/

Liedtext und Ablauf

Ich ging in den Wald ae ae,
ich und mein Freund ae ae,
ich sammelte Früchte ae ae,
und die Früchte fielen runter ae ae.
Früchte, Früchte, Mama (x2).
Früchte, Früchte schüttle deine Hüfte.

Bewegung:
Die Kinder sitzen in einem Kreis und klatschen mit den Händen, außerdem singen sie nur das „ae ae“.
Innerhalb des Kreises stehen zwei weitere Kinder. Diese beiden Kinder gehen im Kreis herum und singen den restlichen Text.

Variation:
Man könnte die Bewegungen variieren, indem man zu jedem Vers die genannten/gesungenen Bewegungen macht. Man kann außerdem während der zweiten Liedzeile einen Freund dazu aufrufen, mit in den Wald zu kommen, indem man dessen Namen sagt.

Auswertung

Ziele: Spracherwerb

Hintergrund: Es ist ein Lied aus Tansania.

Ich lieb den Frühling

Vorbereitung

Anzahl der Sänger: /
Alter: ab 3 Jahren
Material:/
Vorsänger benötigt: Bei kleineren Kindern ja.

Liedtext und Ablauf des Liedes:

Ich lieb den Frühling, ich lieb den Sonnenschein, wann wird es endlich mal wieder wärmer sein? Schnee, Eis und kälte müssen bald vergeh`n.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

Ich lieb den Sommer, ich lieb den Strand, das Meer, Sandburgen bauen und keinen Regen mehr, Eis essen, Sonnenschein so soll`s immer sein.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

Ich lieb die Herbstzeit, stürmt`s auf dem Stoppelfeld, Drachen, die steigen, hoch in das Himmelszelt. Bunte Blätter fallen von dem Baum herab.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

Ich lieb den Winter, wenn es dannn endlich schneit, hol ich den den Schlitten, denn es ist Winterzeit. Schneemann bau`n und Rodeln geh`n ja, das find ich schön.
Refrain: dummdida didummdida dummdida didummdida

Evaluation

Was ist das Ziel?:
Auseinandersetzung mit den vier Jahreszeiten

Der Wunsch des Blenders

Vorbereitung

Anzahl:	2-10 Sänger
Alter:	über 4 Jahre
Material:	Eine Trommel
Vorsänger:	Ist erforderlich

Liedtext und Ablauf

Bewegung: Alle Personen stehen in einem Kreis. Das Lied wird angespimmt und alle weiteren Personen fangen an mitzusingen und suchen sich einen Partner. Beide Partner stehen sich gegenüber und streichen Ihre Hände aneinander und klatschen danach ein beim Partner mit ebenfalls beiden Händen.

Danach klatscht jeder dreimal in die Hände und es beginnt von vorne. Der Liedanstimmer singt beim Bewegen:
„Blender wünscht sich, wenn er sich wünscht...“ (Der Liedanstimmer kann sich nun jegliches Thema ausdenken) zum Beispiel:

Wenn der Liedanstimmer sagt „Tiere“ sagt, beginnt einer der Partner ein Tier zu bennenen. Er*Sie kann sagen zum Beispiel „Katze“ und der andere Partner antwortet drauf „Hund“. Beide wechseln sich ab bis Ihnen nichts mehr einfällt oder einer ein Tier doppelt sagt. Wenn dies passieren sollte warten beide Partner bis die nächste Runde anfängt.

Auswertung

Ziel: Der Zweck des Liedes ist es Vokabeln zu lernen und sein Gedächtnis zu trainieren.

Spiele
in deutscher Sprache

1. Hase und Jäger
2. Cola, Fanta, Sprite
3. Verstecken
4. Zeitungstanz
5. Bin ich richtig?
6. Wer bin ich?
7. 10er Fangen
8. Fleisch, Fleisch, Fleisch
9. Reise nach Moshi
10. Komm mit, lauf weg
11. Klangteppich
12. Whiskeymixer
13. Springseil springen
14. Ready
15. Bello, Bello
16. Mein rechter, rechter Platz ist frei
17. Safari
18. Wasserbomben fangen
19. Ich weine
20. Simon sagt…
21. Ich weine
22. Simon sagt
23. Das ist Nummer 1

Hase und Jäger

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	Mindestens 8 Spieler
Alter:	ab 4 Jahren
Material:	/
Spielfeld:	große, freie Fläche
Aufstellung:	Es werden zwei Spieler ausgewählt. Einer spielt den Hasen und einer den Jäger. Die übrigen Spieler setzen sich verteilt auf den Boden.

Spielverlauf

Nachdem der Hase und der Jäger ausgewählt wurden und die anderen verteilt auf der Spielfläche sitzen, beginnt der Jäger den Hasen zu jagen. Dieser läuft vor dem Jäger weg und kann ihm entkommen, indem er sich neben eine Person auf den Boden setzt. Nun werden die Rollen getauscht. Der Spieler, der vorher Jäger, war wird nun zum Hasen und wird von der Person gejagt, die eben noch auf dem Boden saß. Der gleiche Rollentauscherfolgt, wenn der Jäger den Hasen gefangen hat, bevor dieser sich bei einem Mitspieler in Sicherheit bringen konnte.
Die Spielzeit kann nach Belieben variiert werden. Da keiner ausscheidet, gibt es auch keinen Gewinner bzw. sind alle Gewinner. Das Spiel ist gut als Aufwärmspiel oder Energizer geeignet und fördert gleichzeitig die Bewegung, Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit.

Ende des Spiels:	Das Spielzeit kann nach Belieben variiert werden. Da keiner ausscheidet, gibt es auch keinen Gewinner bzw. sind alle Gewinner.

Auswertung

Ziele:	Das Spiel ist gut als Aufwärmspiel oder Energizer geeignet und fördert gleichzeitig die Bewegung, Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit.

Cola, Fanta, Sprite

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 3 Spieler
Alter:	ab 4 Jahren
Material:	Kreide, zum Markieren der Linie
Spielfeld:	Platz zum Bewegen
Aufstellung:	die Kinder stellen sich nebeneinander auf die Linie ein Spieleiter wird gewählt

Spielverlauf

Der Spielleiter beginnt das Spiel und ruft abwechselnd die Wörter: Cola, Fanta oder Sprite.

- Bei "Cola" müssen die Kinder: die Beine auseinander stellen,
- bei Fanta mit geschlossenen Beinen nach recht springen,
- und bei "Sprite" mit geschlossenen Beinen nach links springen.

Wer falsch springt (bzw. als letztes reagiert), scheidet aus. Der letzte Spieler, der übrig ist, ist der Gewinner, außer die letzten beiden scheiden gleichzeitig aus, dann gibt es keinen Gewinner.

Variation: Nach Belieben können noch weitere Bewegungen und Wörter eingebrachtwerden. Beispiel: Chips = umdrehen

Auswertung

Ziele: Das Spiel ist besonders dafür geeignet den Kopf freizubekommen
Koordination

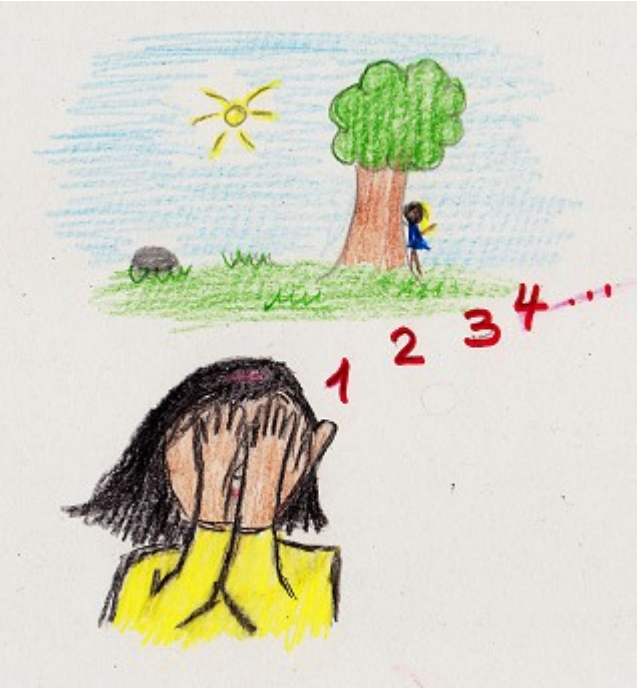
Verstecken

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 5 Spieler
Alter:	ab 4 Jahre
Material:	/
Spielfeld:	man spielt es am besten draußen, wo viel Platz zum Verstecken ist

Spielverlauf

Dieses Spiel spielt sich am besten an einem Ort, mit viel Platz sowie Ecken und Möglichkeiten zum Verstecken.
Ein Mitspieler wird ausgewählt und beginnt mit geschlossenen Augen bis 20 zu zählen. Daraufhin laufen die anderen Spieler davon und suchen sich ein gutes Versteck.
Sobald der Mitspieler zu Ende gezählt hat, fängt er an die anderen zu suchen. Sobald er jemanden gefunden hat, ist dieser enttarnt und muss sein Versteck verlassen und scheidet aus dem Spiel aus.
Der Mitspieler, der als Letzter gefunden wird, hat gewonnen. Der Spieler, der als Erster gefunden wurde, muss als nächstes zählen und die anderen anschließend suchen.



Auswertung

Das Spiel fördert die Kreativität (Finden eines guten Verstecks) sowie die Grobmotorik und Geduld.

Zeitungstanz

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 5 Spieler
Alter:	ab 2 Jahren
Material:	alte Zeitung & Musik
Aufstellung:	Jeder Spieler bekommt eine Zeitung und stellt sich darauf.

Spielverlauf

Beginn:
Es wird eine Person ausgewählt, die die Musik an und aus macht. Die Mitspieler finden sich als Paare zusammen. Jedes Paar erhält eine Doppelseite der Zeitung. Die Zeitung wird auf den Boden gelegt und beide Mitspieler stellen sich darauf.Sind alle Spielpaare bereit, kann das Spiel beginnen.

Aufgabe der Spieler:Die Musik wird angeschaltet und die Paare tanzen dazu. Sie müssen jedoch aufpassen, dass keiner der beiden neben die Zeitung tritt. Die Zeitung ist sozusagen eine Insel und das Drumherum stellt das Wasser dar. Stoppt die Musik, gehen beide Partner kurz von der Zeitung herunter und falten sie zur Hälfte. Dann stellen sie sich wieder in Tanzposition darauf. Beim erneuten Start der Musik bewegen sich alle auf ihren Zeitungen rhythmisch zu den Klängen. Bei jedem Musikstopp wird die Zeitung kleiner und das gemeinsame Tanzen schwieriger.
Ausscheiden der Spieler: Tritt ein Spieler neben die Zeitung oder bewegt er sich nicht zur Musik, muss er ausscheiden und sein Partner tanzt allein weiter.

Ende des Spiels
Sieger ist derjenige, der noch auf seiner Zeitung stehen und tanzen kann und bisher nicht von der Zeitung gefallen ist.

Zusatzregelung:
Bei jüngeren Mitspielern (ca. 4 -7 Jahre) muss man etwas Nachsehen mit dem Danebentreten haben und gelegentlich ein Auge zudrücken.

Auswertung:
Es wird die Kreativität gefördert, aber auch die Motorik und das Gleichgewicht. Des Weiteren wird die Hilfsbereitschaft und weitere soziale Kompetenz.

Bin ich richtig?

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 2 Spieler
Alter:	ab 4 Jahren
Material:	Kreide
Spielfeld:	Mit Hilfe der Kreide malt man das Feld (siehe Zeichnung).

Ablauf:

Die Person, die anfängt, stellt sich an den Start (siehe Zeichnung). Nun versucht er/sie mit geschlossenen Augen in das erste Viereck zu treten. Dann fragt der Spieler: „Bin ich richtig?“. Er/Sie muss versuchen in das Viereck zu treten, ohne eine Außenlinie zu berühren. Gelingt dem Spieler dies nicht, muss auf die Frage mit „Nein“ geantwortet werden. Dann darf der nächste Mitspieler sein Glück versuchen. Wird die Frage (Bin ich richtig?) allerdings mit „Ja“ beantwortet, versucht der Spieler ins nächste Element zu treten und fragt wieder: „Bin ich richtig?“. Bei den Elementen mit einem Strich in der Mitte, muss der eine Fuß rechts und der andere Fuß links von der Linie sein. Schafft es ein Spieler bis ans Ende des Spielfeldes, dreht er sich um und versucht zum Start zurückzukommen.

Gewinner: Derjenige, der es hin und zurück geschafft hat, ist der Gewinner.

Auswertung

Ziele:
Koordination der Bewegung, Konzentration, aus der bloßen Erinnerung heraus das Spielfeld betreten und meistern

Wer bin ich?

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	Mehr als 5 Personen
Alter:	über 6 Jahre
Material:	Papier, das klebt und einen Stift/ Tafel und Kreide (für die Variation)
Spielfeld:	In einem Kreis sitzen/ vor der Tafel (Variation)

Spielverlauf

Jeder Mitspieler schreibt verdeckt den Namen von Stars, Sportlern und Berühmtheiten auf ein Stück Papier. Haben alle Mitspieler einen Namen aufgeschrieben, wird jeweils ein Zettel auf die Stirn eines Mitspielers geklebt.
Jetzt muss jeder herausfinden „wer er ist“, in dem er/sie Fragen stellt. Die Fragen dürfen nur als Ja- oder Nein-Fragen gestellt werden.
Die anderen Mitspieler dürfen auf die gestellten Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.
Nach einer mit „Nein“ beantworteten Frage ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn ein Spieler eine Ahnung hat, wer er sein könnte, darf er die Mitspieler in der nächsten Runde, wenn er dran ist, fragen. Falls es stimmt, hat er gewonnen und kann den Zettel abnehmen und weitere Fragen von seinen Mitspielern beantworten.
Falls es nicht stimmt, ist der nächste Spieler mit Fragen an der Reihe und der Mitspieler, dessen Verdacht sich nicht bestätigt hat, rät weiter, wenn dieser an der Reihe ist, bis er seine Person richtig errät.

Variation:
Man kann es auch in der Gruppe spielen und statt Papier eine Tafel zu Hilfe nehmen.
Ein Spieler setzt sich mit dem Rücken zur Tafel, verschließt seine Augen und die anderen Mitspieler schreiben einen Namen an die Tafel, sodass dieser den Namen auf der Tafel nicht sehen kann.
Nun kann der Spieler Fragen zu seiner Person stellen.

Ende des Spiels:
Das Spiel endet, wenn alle Mitspieler ihre Person erraten haben.
Gewonnen hat, wer seinen Namen bzw. die Person als erstes erraten hat.

Auswertung

Das Spiel fördert die Kreativität, das logische Denken und das Merken von vorher richtig beantworteten Fragen.
Benötigt wird ein Wissen über Stars/ Sportler/Politiker/Wissenschaftler...

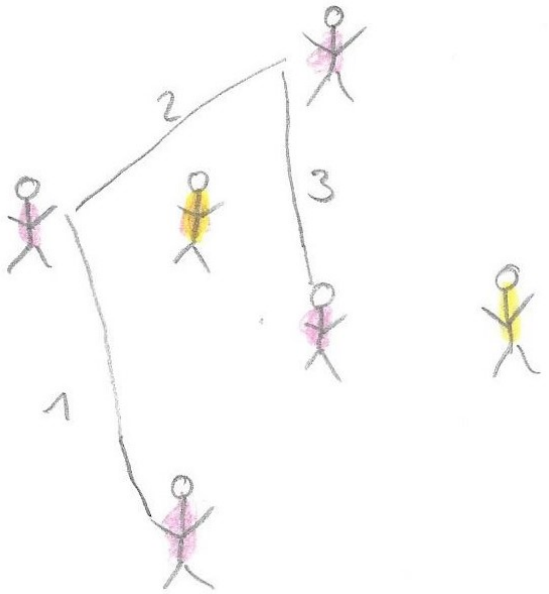
10er Fangen

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mind. 8 Spieler (4 pro Team)
Alter:	ab 6 Jahren
Materialien:	Ball/Frisbee
Spielfeld:	große und ebene Spielfläche (Sportplatz o.Ä.)
Aufstellung der Spieler/innen:	Spieler bilden 2 Teams

Spielverlauf

Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf und verteilen sich anschließend auf dem Feld. Der Ball oder die Frisbeescheibe wird von einer Person ins Spiel gebracht. Nun versuchen die Spieler eines Teams, sich den Ball/die Frisbeescheibe zehnmal zuzuwerfen. Das gegnerische Team versucht nun der Ball/Frisbeescheibe zu erobern, indem dieser zu Boden geht oder ein Pass abgefangen wird. Man darf nicht zu der Person werfen, von der man den Ball/die Frisbeescheibe bekommen hat. Sobald es einem Team gelingt, sich den Ball/die Frisbeescheibe zehnmal zuzupassen, erhält dieses Team einen Punkt. Das Team, welches am Ende die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.



Auswertung

Ziele	Teamplay, die Spieler*innen müssen sich absprechen
-	Bewegung, sportliche Aktivität beim Laufen und Werfen
-	Motorik, Koordination

Fleisch, Fleisch, Fleisch

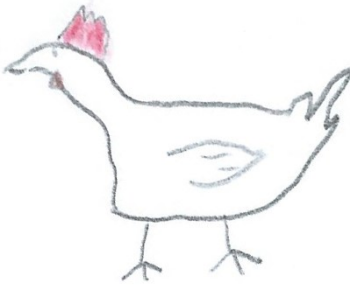
Vorbereitung

Anzahl der Spieler: ab 3 Personen
Alter : ab3,5 Jahren (wissen, dass es verschiede Tiere gibt)
Material: /
Spielfeld: überall
Aufstellung: Kreis

Verlauf

Zu Beginn bilden die Spieler einen Kreis. Eine Person (der Spielmacher), die in der Mitte oder außerhalb des Kreises steht, ruft 3x Fleisch. Die Spieler im Kreis rufen „Fleisch“ und springen einmal hoch.
Nun ruft der Spielmacher erneut 3x „Fleisch“ und die Spieler im Kreis rufen noch einmal „Fleisch“ und springen erneut einmal hoch.

Der Spielmacher kann nun entscheiden, ob er nochmal 3x „Fleisch“ ruft und die Spieler antworten lässt oder ob er 3x „Fleisch“ ruft und ein Tier, welches man essen kann oder nicht essen kann, hinzufügt.
Wenn die Spieler das Fleisch des Tieres nicht essen, bleiben die Spieler stehen und rufen „kein Fleisch“.



Wenn das Fleisch des Tieres nicht gegessen wird (z.B. Katze) und ein Spieler trotzdem springt, dann muss dieser in die Mitte des Kreises gehen. Dieser Spieler ist nun aus dem Spiel raus.
Wenn das Fleisch des Tieres gegessen wird (z.B. Schwein), dann müssen die Spieler einmal hoch springen.

Besonderheiten: Der Lehrer muss auf kulturelle Unterschiede achten.

Spielende:
Der Spielmacher entscheidet, wann das Spiel endet. Er entscheidet ebenfalls wie viele Gewinner es gibt. Wird das Spiel beendet, wenn noch 3 Personen im Kreis stehen, dann gibt es 3 Gewinner. Wird das Spiel beendet, wenn noch 2 Personen im Kreis stehen, dann gibt es 2 Gewinner usw.

Spielverlauf
Ziele

- man kann verschiedene Tiere lernen
- verschiedene Arten von Fleisch lernen
- lernen, welche Tiere gegessen werden und welche nicht
- Aufmerksamkeit
- Bewegung
- Reaktion

Reise nach Moshi

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mind. 4
Alter:	ab 3 Jahre
Material:	ein Stuhl weniger als Mitspieler
Spielfeld:	überall
Aufstellung:	zwei Stuhlreihen aufstellen, wobei sich die Rückenlehnen berühren

Spielverlauf

Die Gruppe tanzt um die Stühle, während Musik spielt. Wenn die Musik stoppt, muss jeder schnell einen Platz zum Sitzen finden. Wer keinen Platz findet, scheidet aus dem Spiel aus. Ein Stuhl wird aus der Stuhlreihe genommen und eine neue Runde beginnt. So geht das Spiel weiter, bis nur noch ein Stuhl und zwei Mitspieler übrig sind. Derjenige, der nun den letzten Sitzplatz bekommt, hat gewonnen.
Das Ziel des Spiels ist, in jeder Runde einen Sitzplatz zu finden

Auswertung

Ziele

- Aufmerksamkeit
- Schnelligkeit,
- Koordination
- (im Original: Kindern eine Bibelgeschichte näher zu bringen)

Geschichte
Das Originalspiel ist deutsch und heißt „Reise nach Jerusalem“. Das Spiel zeigt Kindern die beschwerliche Reise von Joseph und der schwangeren Maria nach Jerusalem.
Unsere Gruppe änderte den Namen des Spiels zu „Reise nach Moshi“ (oder auch: „Reise nach Hildesheim“), da wir auch eine lange Reise auf uns genommen haben, um unsere Partnerschaft aufzubauen.

Komm mit, lauf weg

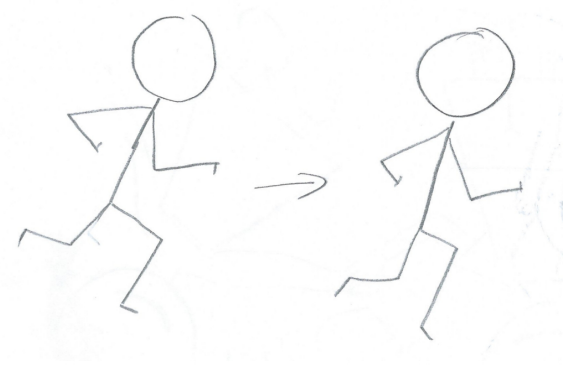
Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler:	10 +
Alter: ab 3,5 Jahren	
Material:	/
Spielfeld:	ein großer Platz (draußen / drinnen) mit einem ebenen Boden, auf dem man laufen/rennen kann
Aufstellung:	die Gruppe steht in einem Kreis eine Person steht außerhalb des Kreises

Verlauf

Eine Person steht außerhalb des Kreises und beginnt, um den Kreis herum zu laufen. Die Spieler im Kreis müssen nun aufpassen, was der Spieler, der um den Kreis läuft, tut und sagt.
Die Person außerhalb des Kreises tippt während des Laufens einen Spieler im Kreis an und ruft „Komm mit“ oder „Lauf weg“.
Die Person, die angetippt wurde, muss nun der Person, die außerhalb des Kreises ist, folgen oder weglaufen. Wenn der Spieler außerhalb des Kreises sagt „Komm mit“, dann muss der Spieler, der angetippt wurde, die Person außerhalb des Kreises jagen, das Überholen ist erlaubt. Wenn der Spieler außerhalb des Kreises sagt „Lauf weg“, dann muss der Spieler, der angetippt wurde, in die entgegengesetzte Richtung laufen.
Das Ziel des Spiels ist es, als Erster/Erste den freien Platz im Kreis einzunehmen. Die Person die als Letzter /Letzte den Platz im Kreis erreicht, ist nun als Nächstes an der Reihe, einen Spieler im Kreis anzutippen.

Es gibt keinen Gewinner bei dem Spiel bzw. sind alle Gewinner. Die Gruppe oder der Lehrer kann entscheiden, wann das Spiel endet.



Auswertung

Ziele
- Aufwärmen
- Konzentration
- Koordination des Körpers
- aufeinander aufpassen, um sich gegenseitig nicht weh zu tun

Klangteppich

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mind. 4 Spieler
Alter:	ab 4 Jahre
Materialien:	/
Spielfeld:	Ort zum Sitzen
Aufstellung:	Spieler sitzen in einem Sitzkreis

Spielverlauf

Die Spieler setzen sich im Kreis zusammen. Eine Person wird zum Dirigenten gewählt, er/sie muss nun aufstehen. Die anderen Mitspieler, die im Kreis sitzen, sind die Instrumente, sie überlegen sich Geräusche, die sie mit ihrem Körper erzeugen können. Das Spiel beginnt, wenn sich alle Sitzenden ein Geräusch überlegt und die Augen geschlossen haben. Der Dirigent geht nun herum und berührt beliebig Personen. Bei der Berührung müssen die Sitzenden ihr Geräusch solange machen, bis der Dirigent sie erneut berührt. Das Spiel endet, wenn der Dirigent das Signal gibt oder wenn alle Sitzenden einmal an- und wieder ausgeschaltet wurden.

Auswertung

Ziele

- gemeinsames Musizieren
- Selbstkontrolle, man muss sein Geräusch möglichst ohne Unterbrechung fortführen
- Ausdauer

Whiskeymixer

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mind.4
Alter:	mind.4 Jahre
Materialien:	keine
Aufstellung:	Spieler stellen sich in einem Kreis auf
Spielfeld:	ebener Boden

Spielverlauf:
Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf. Ein Spieler beginnt das Spiel, indem er "Whiskeymixer" zu seinem rechten Nachbarn sagt. Es wird nun solange "Whiskeymixer" in dieselbe Richtung gesagt, bis jemand "Messwechsel" sagt. Nachdem einmal "Messwechsel" gesagt wurde, was den Richtungswechsel markiert, müssen die Spieler "Wachsmaske" zu ihrem linken Nachbarn sagen. Das wird ebenfalls solange getan, bis jemand erneut "Messwechsel" sagt usw.
Man muss seinen Nachbarn beim Sprechen immer anschauen. Wenn jemand dabei oder über jemanden anders bzw. dessen Aussprache lacht, muss er/sie einmal außen um den Kreis herum, zurück zu seinem Platz, laufen.
Gewinner gibt es bei diesem Spiel nicht, es kann jederzeit beendet werden.

Evaluation

- Selbstbeherrschung, man darf nicht lachen
- Reaktionsfähigkeit, man muss schnell antworten
- Spaß haben

Springseil springen

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 8 Spieler (2 Teams a 4 Spieler)
Alter:	ab 4 Jahren
Spielfeld:	genügend Platz draußen; ebene Fläche

Spielverlauf

Das Spiel beginnt, indem 2 Teams gebildet werden und jedes Team jeweils einen Spieler als Leiter wählt. Die beiden Teamleiter halten jeweils ein Seilende und beginnen das Seil zu drehen bzw. zu kreisen.
Ein Spieler eines Teams beginnt unter das Seil zu laufen und zu springen. Er muss nun versuchen 10x ohne Fehler zu springen. Wenn ihm das gelingt, darf er einen seiner Mitspieler dazu rufen. Nun müssen beide zusammen versuchen, wieder 10x gemeinsam fehlerfrei zu springen. Wenn es ihnen gelingt, rufen sie den nächsten Mitspieler. usw, usw…
Wenn es dem ersten Springer nicht gelingt 10x fehlerfrei zu springen, darf das andere Team sein Glück versuchen. Dasselbe gilt auch für den Fall, dass es 2 Spieler nicht schaffen 10x fehlerfrei zu springen.
Gewonnen hat das Team, welches es als Erstes geschafft hat, dass alle Teammitglieder 10x fehlerfrei gemeinsam gesprungen sind.

Text, um einen Spieler dazu zu rufen

“Name” komm dazu, du wirst gebraucht” (2x)

Auswertung

Ziele:

- zählen lernen
- Rhythmusgefühl
- Koordination
- Bewegungsfähigkeit
- Spaß
- Ausdauer
- Frustrationstoleranz

Ready

Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler:	mehr als 6 Spieler pro Gruppe
Alter:	über 6 Jahre alt
Material:	ein Ball
Spielfeld:	ein quadratischer Platz

Spielverlauf

Wir machen zwei Gruppen (A und B), und Gruppe B startet in der Mitte des Spielfeldes.

Team A sucht zwei Anführer aus, diese stellen sich links und rechts vom Feld auf

Aufgaben der Gruppen:

Jetzt müssen die beiden Anführer versuchen, die Personen in der Mitte (Team B), mit dem Ball abzuwerfen. Wenn ein Spieler von Gruppe B getroffen wurde ist er/sie raus. Wenn alle Spieler aus der Gruppe B abgeworfen wurden, geht Gruppe A in die Mitte und Team B muss sie abwerfen.

Punkte:

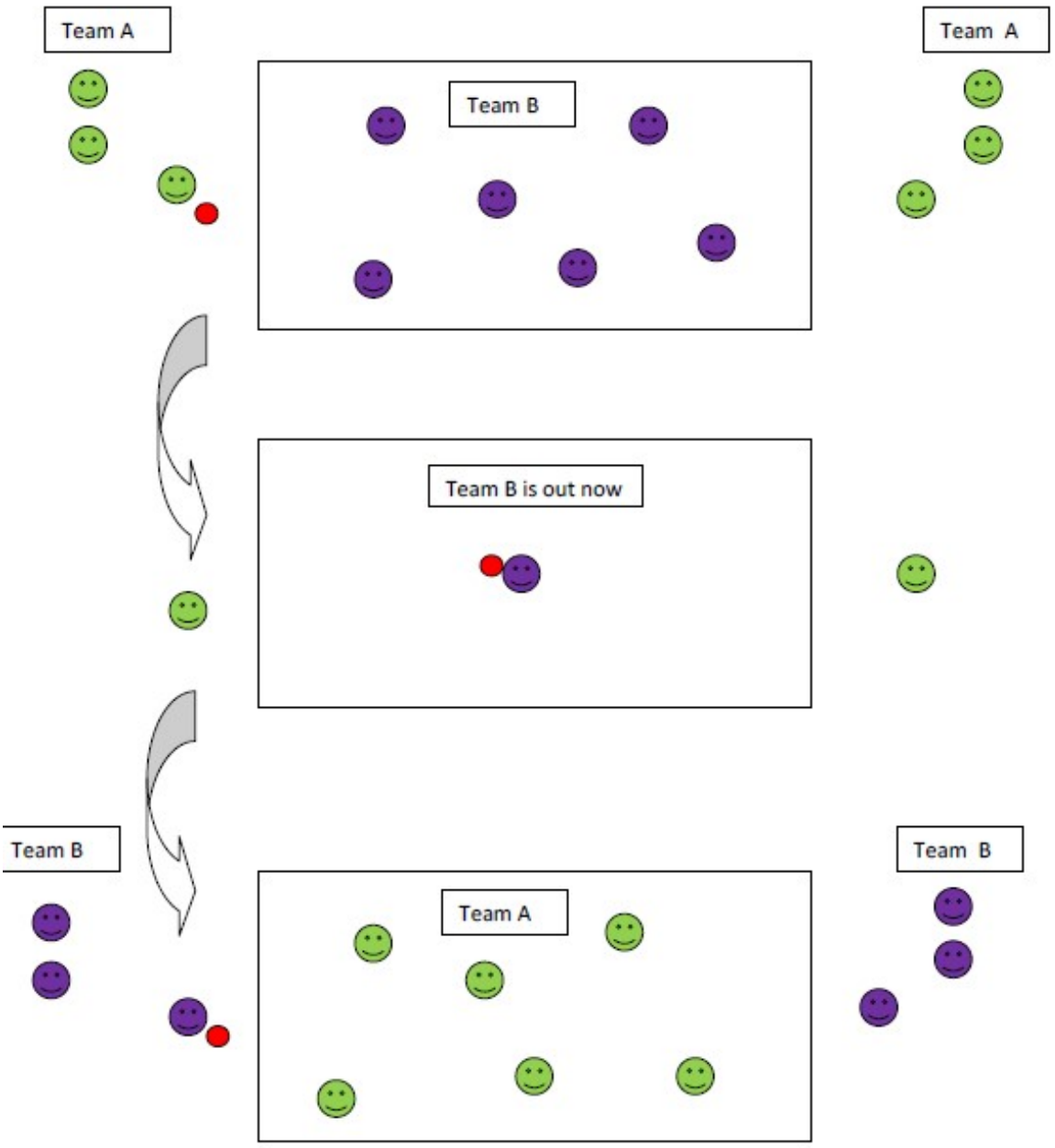
Die Zeit wird gestoppt und die Gruppe, die länger in der Mitte stand, bekommt einen Punkt.

Gewinner:

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Auswertung

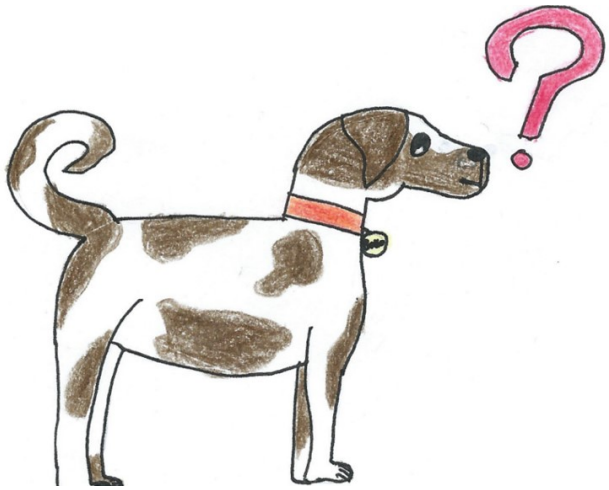
- Die Kinder lernen zu zählen
- Die Kinder lernen zusammen zu spielen
- Die Grobmotorik wird gefördert


Team A
Team B
Team A
Team B is out now
Team B
Team A
Team B

Bello, Bello (dein Knochen ist weg)

Vorbereitung:

Anzahl der Mitspieler:	ab 10 Spieler
Alter der Mitspieler:	ab 3 Jahre
Material:	ein „Knochen“ für Bello, etwas, das man hinter dem Rücken verstecken kann, wie: leichte Variante: etwas, dass Geräusche macht, wie z.B. eine Glocke oder ein Schlüsselbund, etc. schwerer Variante: irgendein Gegenstand, z.B. ein Stück Holz, ein Stift, etc.
Spielfeld:	überall
Aufstellung:	Sitzkreis



Spielverlauf

Anfang:

Der Lehrer / Erzieher / Spielführer sucht einen Freiwilligen aus, der/ die als erstes den Hund („Bello“) spielt. Bello geht in die Mitte des Kreises und schläft ein (legt sich auf den Boden und schließt die Augen). Der Spielführer legt Bello seinen „Knochen“ auf den Rücken.

Aufgabe der Mitspieler:

Der Spielführer sucht leise einen Mitspieler aus, der Bello den Knochen weg nehmen soll. Die ausgewählte Person nimmt Bello den Knochen weg und geht zurück zu seinem / ihrem Platz, möglichst ohne Geräusche zu machen

Alle anderen Mitspieler verstecken nun ihre Hände hinter dem Rücken und schreien gemeinsam:

„Bello, Bello dein Knochen ist weg!“

Daraufhin wacht Bello auf und wandert herum, er sucht dabei seinen Knochen. Wenn Bello eine Person anbellt, muss dieser seine Hände zeigen.

Bello hat drei Versuche, seinen Knochen zu finden. Derjenige, der Bello den Knochen geklaut hat, ist der nächste Bello, wenn die Runde vorbei ist. Die Runde endet, wenn Bello seinen Knochen gefunden hat oder er bereits drei Mal falsch geraten hat.

Ziel des Spiels:

- Bello sollte seinen Knochen wieder finden
- die anderen sollten leise sein, um es Bello schwieriger zu machen

Spielende:

Wann endet das Spiel?

Wenn jeder mindestens ein Mal „Bello“ sein durfte

Wer ist der Gewinner?

Wenn Bello seinen Knochen findet, gewinnt er die Runde. Wenn nicht, gewinnt die Gruppe.

Auswertung

- Wofür ist das Spiel gut?
  - genau zuhören und aufmerksam sein
  - Frustrationstoleranz
  - vorsichtig und leise den Knochen nehmen zu können, Feinmoorik
  - zu lernen, geduldig zu warten bis man an der Reihe ist

Mein rechter, rechter Platz ist frei

Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler:	mind. 6
Alter der Mitspieler:	ab 2,5 Jahre
Material:	ein Stuhl mehr als Mitspieler
Spielfeld:	überall
Aufstellung:	Sitzkreis

Spielverlauf

Alle sitzen im Kreis, aber ein Stuhl bleibt frei.
Die Person, die links neben dem freien Stuhl sitzt, beginnt. Sie klopft auf den Stuhl und sagt:
„Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir *„...Name…“* als *„...Tier…“* herbei!“
Dann kommt die ausgewählte Person zum freien Platz und verhält sich dabei wie das gewünschte Tier (typische Bewegungen und Laute). Nun ist ein anderer Stuhl frei.
Die Person, die nun links neben dem freien Stuhl sitzt, fängt wieder an und wünscht sich einen Namen und ein Tier.

Ziel des Spiels: zusammen spielen und Spaß haben

Variation:
Man kann an Stelle von Tieren auch Berufe nutzen.

Spielende:
Wann endet das Spiel?
- wenn jeder mind. einmal ein Tier sein durfte

Wer ist der Gewinner?
- keine Gewinner, keine Verlierer

Auswertung:
Wofür ist das Spiel gut?
- zum Namen lernen
- um verschiedene Tiere zu lernen und zu lernen, wie man sie nachahmt und was sie für Geräusche machen
- um zu lernen und sich zu merken, wo links und wo rechts ist
- gute Aussprache
- Koordination
- als Energizer, zum wach werden

Hintergrund:
Das Spiel ist gedacht, um den Unterschied zwischen rechts und links zu lernen.
Außerdem ist es ein typisches Kennlernspiel.

Safari

Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler: mind. 10
Alter der Mitspieler: ab 3 Jahren
Material: ein Stuhl weniger als Mitspieler
Spielfeld: überall, wo man einen Sitzkreis machen kann
Aufstellung: Sitzkreis

Spielverlauf:
Der Lehrer/Erzieher/Spielführer entscheidet, wie viele verschiedene Tiere er/sie im Spiel integrieren möchte (dabei kommt es auf die Gruppengröße an). Der Spielführer teilt den Mitspielern verschiedene Tiere zu. Jede Tiergruppe sollte mindestens 3 Spieler haben. Wenn der Spielführer damit fertig ist, kann er sich auch einer Tiergruppe zuordnen und das Spiel starten.
Ein Spieler befindet sich in der Mitte des Kreises und nennt ein Tier oder sagt „Safari“. Wenn die Person ein Tier nennt, z.B. Löwe, müssen alle Löwen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Die Person in der Mitte versucht ebenfalls einen Platz zu finden. Die Person, die übrig bleibt, steht nun in der Mitte und nennt nun ein Tier oder sagt „Safari“. Wenn die Person Safari sagt, müssen alle den Platz wechseln.

Ziel des Spiels: einen Sitzplatz finden
Besonderheiten:
Es ist nicht erlaubt aufzustehen und sich dann wieder auf seinen eigenen Platz zu setzen.

Variation:
Man kann anstatt Tieren auch Obstsorten oder Farben, etc., nutzen

Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche Tiere/Obstsorten/Farben sie im Spiel haben will.

Spielende
Wann endet das Spiel?
wann immer man will
Wer ist der Gewinner?
jeder, der einen Platz findet.

Auswertung
Wofür ist das Spiel gut?
- aufmerksam zu sein
- versch. Tiernamen (oder was immer man wählt) zu lernen
- Bewegung und beim Platzwechsel aufeinander Acht geben,
- Koordination

Hintergrund:
Im Original wurde das Spiel in Deutschland als „Obstsalat“ entwickelt, um Kinder mit lokalen Früchten bekannt zu machen. Wir änderten das Spiel zu „Safari“, um es international und global zu machen.

Wasserbomben fangen

Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler:	mind. 2
Alter der Mitspieler:	mind. 5 Jahre
Material:	kleine Ballons / Wasserbomben, Wasser
Spielfeld:	draußen bei gutem Wetter
Aufstellung:	Kreis

Spielverlauf

Ein Spieler hat eine Wasserbombe in der Hand und wirft diese zu einem anderen Spieler.
Die Spieler müssen vorsichtig die Wasserbombe fangen und werfen. Wenn sie kaputt geht, geht es mit einer neuen Wasserbombe erneut los und immer so weiter.

Ziel des Spiels: die Wasserbombe nicht platzen lassen

Besonderheiten:
Man kann es zum Kennenlernen spielen, wenn man den Namen der fangenden Person beim Werfen nennt.

Spielende

Wann endet das Spiel?
Wann immer man möchte, oder wenn keine Wasserbomben mehr da sind.

Wer ist der Gewinner?
Es gibt keinen Gewinner, da es ein Spiel zur ist.

Auswertung

Wofür ist das Spiel gut?
- Teambildung
- fangen und werfen (motorische Fähigkeiten)

Ich weine

Vorbereitung

Anzahl der Mitspieler: mind. 6
Alter der Mitspieler: mind. 4 Jahre
Material: eventuell Instrumente, um den Rhythmus zu unterstützen (z. B. Trommel)
Spielfeld: /
Aufstellung: Kreis

Spielverlauf

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf, bis auf einen Spieler, dieser stellt sich in die Mitte des Kreises.
Die Person in der Mitte fängt an zu singen: „Ich bin traurig“ (3x)
Die übrigen Spieler fragen: „Wieso bist du traurig, bist du traurig, bist du traurig?“
Die Person in der Mitte antwortet „Ich habe keine/n Schwester / Bruder, keine/n Schwester / Bruder, keine/n Schwester / Bruder.“
Die Spieler antworten: „Dann wähle eine/n Schwester / Bruder, wähle eine/n Schwester / Bruder, wähle eine/n Schwester / Bruder.“
Der Spieler in der Mitte wählt und singt: „Ich wähle *„…Name…“*, wähle *„…Name…“*, wähle *„…Name…“*.“
Die ausgewählte Person geht zu der anderen Person in der Mitte und tanzt mit ihr / ihm. Währenddessen singen die anderen: „Sie / er tanzt, mit ihrer Schwester / ihrem Bruder, mit ihrer Schwester / ihrem Bruder, die / den er / sie ausgewählt hat.“
Nun bleibt die eben ausgewählte Person in der Mitte stehen und die andere Person sucht sich einen Platz im Kreis. Die neue Person in der Mitte fängt das Lied erneut an zu singen usw.

Ziel des Spiels: Dass jedes Kind mind. einmal die Möglichkeit hat, zu tanzen

Besonderheiten: /

Spielende
Wann endet das Spiel?
Wenn jedes Kind mind. einmal getanzt hat oder der Lehrer das Spiel beendet.

Wer ist der Gewinner?
jeder

Auswertung
Wofür ist das Spiel gut?
- Namen lernen
- im Rhythmus sprechen
- man muss Mut aufbringen, um in die Mitte des Kreises zu gehen und zu tanzen,während die anderen Spieler zu gucken.
- lernen, andere zu fragen, ob sie mit dir spielen wollen
- Spaß, Unterhaltung
- Aussprache und Betonung

Hintergrund: Ein tanzanisches Kinderlied mit Gesang.

Simon sagt

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mindestens 5
Alter:	ab 4 Jahren
Material:	/
Spielfeld:	draußen oder drinnen in einem Raum

Spielverlauf

Zu Beginn wird eine Person ausgewählt, die „Simon“ darstellen soll und somit bestimmt, was die andern machen sollen. Nun darf „Simon“ Anweisungen geben, die befolgt werden müssen, jedoch nur wenn er/sie „Simon sagt“ an den Anfang stellt. Wird eine Anweisung ohne „Simon sagt“ gegeben, darf diese nicht ausgeführt werden. Führt man die Anweisung trotzdem aus, ist man aus dem Spiel. Man muss die Anweisung so lange durchführen, bis „Simon“ wieder etwas anders sagt.
Zum Beispiel:
Simon sagt: „Springt in die Luft!“ → dann müssen alle in die Luft springen, wenn es aber nur heißt „Springt in die Luft!“, darf keiner springen. Falls nun doch jemand springt, ist er raus.
Das Spiel gewinnt, wer als Letzte/r auf dem Spielfeld steht.

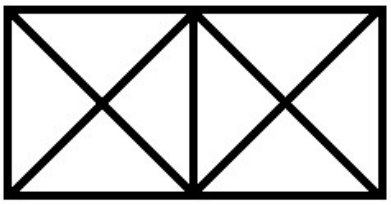
Auswertung

Das Spiel fördert die Konzentration, da man aufpassen muss, ob es ein „Simon sagt“ gibt.
Gleichzeitig fördert man die Koordination und Motorik.

Das ist Nummer 1

Vorbereitung

Anzahl der Spieler:	mehr als 10 Personen
Alter:	ab 5 Jahren
Material:	Kreide
Spielfeld:	



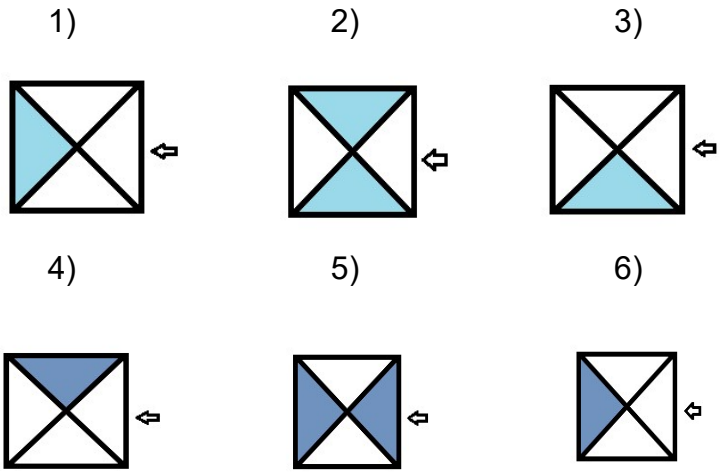
Startformation: Beide Mannschaften stellen sich an den äußeren Seiten des Spielfelds, welches Sie auf den Boden gezeichnet haben, gegenüber auf.

Beginn:
Zu Beginn wird abgezählt, um 2 Gruppen zu bilden. Beide Gruppen stellen sich rechts und links von der Spielbegrenzung hintereinander auf. Die beiden vordersten Spieler in der Reihe beginnen. Für jeden Spieler gibt es ein Rechteck, in dem er springt.

Spielverlauf

Als Erstes springt der Spieler in das gegenüberliegende Dreieck und danach zurück in die beiden seitlichen Dreiecke, mit jedem Fuß in ein Dreieck. Im nächsten Schritt wird der rechte Fuß zum linken Fuß zurückgeholt. Im Folgendem werden die Schritte wiederholt. Zunächst springt man ebenfalls in das gegenüberliegende Dreieck und in die zwei seitlichen Dreiecke. Diese Sprungabfolge wird solange durchgeführt, bis der Spieler einmal im Kreis alle Dreiecke durchsprungen hat.

Zum besseren Verständnis folgen Zeichnungen.



Als Nächstes springt der Spieler aus dem Spielfeld.

Liedtext (Der Liedtext wird nebenbei gesungen)

Das ist Nummer 1,
ich komme um zu tanzen,
ich tanze zu der Mitte
und dann wieder raus.

Aufgabe: Die Spieler sollen schnellst möglich die Abfolge springen.

Spielende/Gewinner: Die Gruppe, die als Erstes fertig geworden ist, gewinnt das Spiel.

Evaluation

Die Spieler lernen bis sechs zu zählen. Ebenfalls wird die Grobmotorik gefördert und das Gedächtnis trainiert.

Tanzanian students/ Tanzanian mwanafunzi/ Tansanische Schüler*innen

John Urassa
Colletha Pascal
Witness Mremi
Vicky Temba
Flaviana Komu
Imerda Said
Heavenlight Lyaruu
Flora J. Kyara
Ninette Aloyce
Sala Byakaragwe

Tanzanian teachers insinde/ Tanzanian mfunza/ Tansanische Lehrerinnen
Sister Felicia Mariki
Mariam Mogella

German students/ Mdachi mwanafunzi/ Deutsche Schüler*innen
Xenia Bier
Kira Bornemann
Carsten Flentje
Riccarda Gumpert
Maren Sophie Hellberg
Fedor Lingner
Tabiha Nike Lüders
Dominik Müller
Lea Reith
Maike Weber

German teachers inside/ Mdachi mfunza/ Deutsche Lehrerinnen
Susan Hosseini
Julia Rösler
Ute Wittenberg

Trainee/Kujitolea/ Praktikantinnen
Marie-Luise Bednarek
Lydia Kaufmann