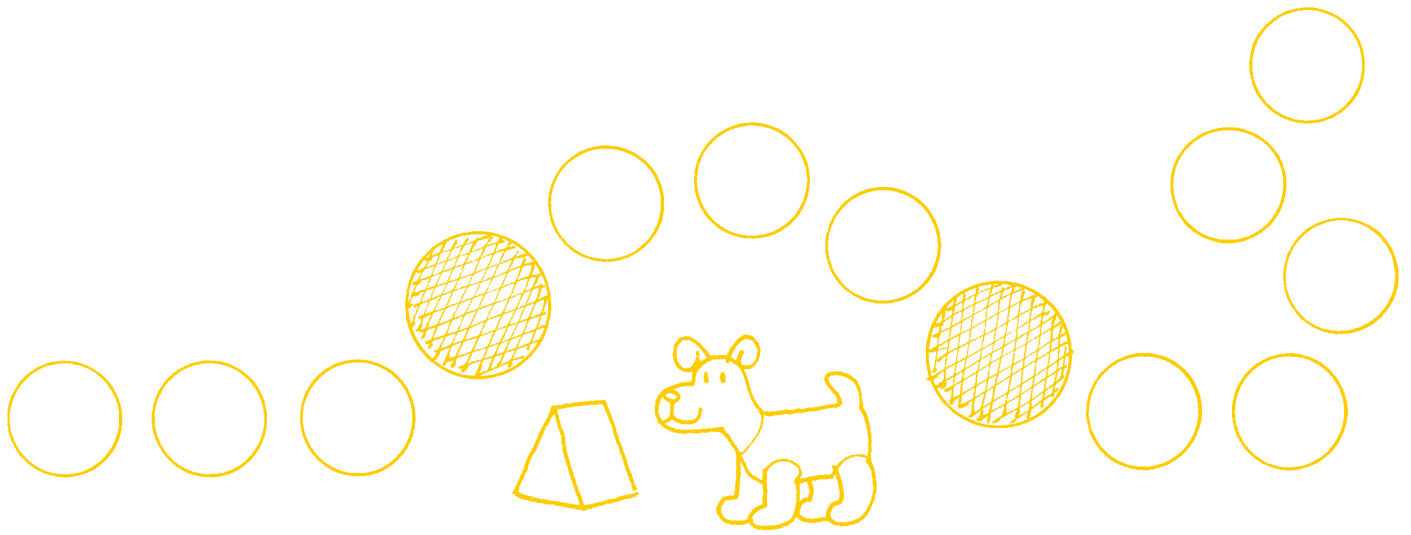




KINDERRECHTE

Brettspiel

Das Kinderrechte-Würfelspiel ist ein Spiel zum Selbermachen für 4 bis 15 Spieler ab 4 Jahren.

Spielidee und Spielverlauf

Drei Kinderfiguren aus verschiedenen Ländern bzw. Kontinenten sind gemeinsam in der Welt unterwegs und erleben dabei die Bedeutung der Kinderrechte.

Ziel des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spielfiguren das Zielfeld erreicht haben. Das Kind, das dann insgesamt die meisten Punkte (siehe „Sammeln von Punkten“) auf seinem Konto verbuchen kann, ist „Würfelkönig“ oder „Würfelkönigin“.

Die mit dem Spiel verbundenen Aktionen bieten viele Impulse für weitere Gespräche über Leben und Rechte von Kindern in der Einen Welt. Lernen, Spiel und kreatives Tun treten dabei in eine vielfältige Wechselbeziehung. Auch beim wiederholten Spielen ergeben sich immer wieder neue Gedanken und Erfahrungen. Der bunt bemalte Spielplan kann nach dem Spiel als Poster dienen und noch lange an die Kinderrechte erinnern.

Spielanleitung

Die Kinder sitzen oder stehen beim Spielen um einen entsprechend großen Tisch herum, auf dem der Spielplan liegt.

Die Mitspieler würfeln reihum und führen nach dem Prinzip eines einfachen Würfelspiels. Je nach Zahl der gewürfelten Augen wird eine Figur auf dem vorgezeichneten Weg gesetzt – die drei Spielfiguren Feld für Feld den Weg entlang vom Start zum Ziel.

Dabei kann jedes Kind jede der drei Spielfiguren bewegen. Es geht also nicht darum, mit einer eigenen Figur möglichst schnell voran zu kommen. Vielmehr kommt es darauf an, gemeinsam dafür zu sorgen, dass die drei Spielfiguren möglichst nah beieinanderbleiben.

Jedes Kind entscheidet also bei seinem Wurf, welche der drei Spielfiguren die gewürfelten Punkte gerade besonders nötig hat, um mit den Anderen Schritt zu halten. Kommt eine Figur dennoch zu schnell voran, darf sie auch zurückgehen, um die anderen nicht zu verlieren.

Die Ereignisfelder

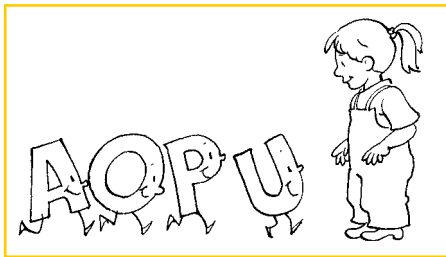
Hier und da landen die Spielfiguren auf einem von etwa zehn farblich markierten „Ereignisfeldern“. Auf diesen darf das Kind eine verdeckte Ereigniskarte aus einem Korb ziehen, die immer eine besondere Aufgabe oder Überraschung enthält. Alle Aufgaben thematisieren ausgewählte Kinderrechte, die während des Spiels oder auch noch Tage danach eine kind-gerechte Konkretisierung erfahren.



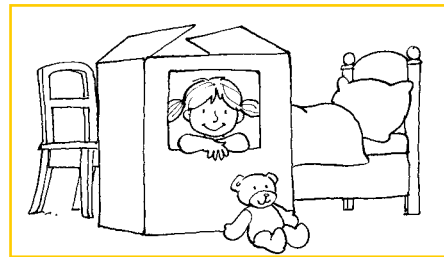
Alle Kinder sind wichtig. Du auch!



Jedes Kind hat das Recht, Hilfe zu bekommen, wenn es ihm nicht gut geht.



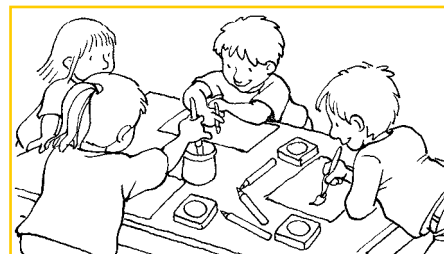
Jedes Kind hat das Recht auf einen Namen.



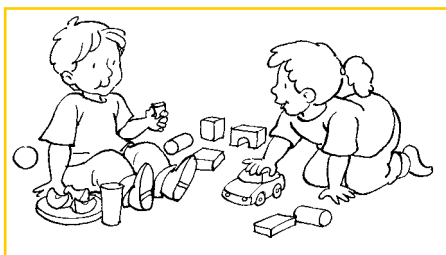
Jedes Kind auf der Welt braucht ein Zuhause.



Kinder haben das Recht zu spielen.



Kinder haben das Recht, etwas zu lernen.



Alle Kinder haben das Recht auf ein gutes Leben.



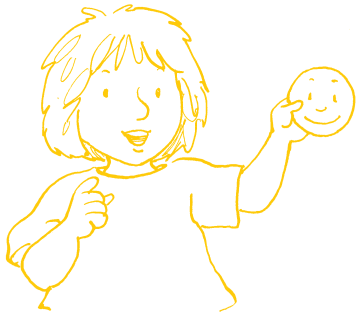
Kinder haben das Recht, zu sagen, was sie denken.



Kein Kind darf geschlagen oder ausgelacht werden.



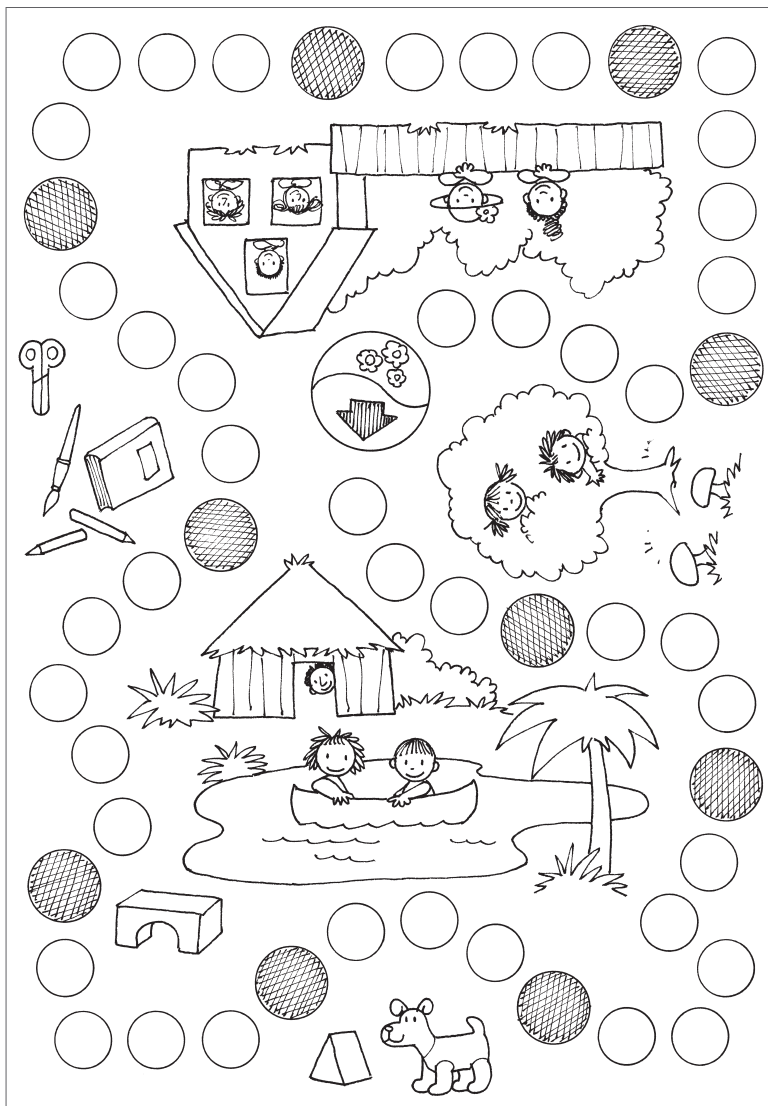
Jedes Kind hat das Recht, seine eigene Sprache zu sprechen.



Punkte sammeln

Bei aller Solidarität der Spielfiguren auf dem gemeinsamen Weg durch die Welt soll der Reiz des Wettbewerbs im Spiel für die Kinder natürlich nicht ganz fehlen. Daher wird nach jedem Wurf die gewürfelte Augenzahl auf einem Punktekonto notiert. Ebenso können durch die Aufgaben auf den Ereigniskarten Extrapunkte gewonnen werden, die dann ebenfalls auf dem Konto notiert werden. Alle Punkte werden schließlich zusammengezählt.

Ein Erwachsener übernimmt dabei, evtl. gemeinsam mit einem Kind, die Verwaltung der Punktekonto. Größere Kinder können sich auch allein die Punkte des Würfels auf ihr Punktekonto übertragen. Dazu kann man große Papierbögen an der Wand befestigen und darauf die Spalten für jedes Kind eintragen.



Dies ist eine Anregung
für die Gestaltung Ihres ganz
persönlichen Spielplans.



Auf unserer Homepage finden Sie
die Spielanleitung, die Ereigniskarten
und den Spielplan zum kostenfreien
Download und Ausdrucken:
www.sternsinger.de/kita



Spielmaterialien

1. Spielplan

Auf einem Bogen aus festem Papier (auch Stoff von Bettlaken oder Wachstuchdecke möglich) etwa in der Größe einer Tischplatte wird mit 60 bis 80 runden Feldern ein verschlungener „Rundweg durch die Welt“ gestaltet.

Die Felder können nach vorgezeichnetem Verlauf von den Kindern z.B. mit Wasserfarbe gestempelt werden. Dabei werden zehn Felder, gut verteilt auf den gesamten Spielplan, durch eine andere Farbe als „Ereignisfelder“ gekennzeichnet. Die freien Flächen neben dem Weg können beliebig mit verschiedenen Motiven und Landschaften aus aller Welt bemalt werden.

2. Spielfiguren

Im Spiel sind – unabhängig von der Zahl der mitspielenden Kinder – drei „Kinder aus verschiedenen Erdteilen“ als Spielfiguren. Die Figuren aus der Vorlage ausschneiden und umklappen. Zur besseren Stabilität kann in den Fuß eine 1 Euro Münze geklebt werden. Wer Lust und Zeit hat, kann auch eigene Figuren aus Fimo, Wellpappe, Holz oder Korken herstellen.

3. Würfel und Punktekonto

Zum Punktesammeln ist ein Würfel mit im Spiel. Auf einem Blatt Papier wird eine Tabelle mit den Namen aller Mitspielenden angelegt, die während des Spiels alle Würfel- und Ereignispunkte auf ihrem „Punktekonto“ eintragen lassen.

4. Die Schatzkiste

Mit zum Spiel gehört eine „Schatzkiste“ mit einfachen Materialien, die bei den Aufgaben zum Einsatz kommen. Als „Schatzkiste“ kann ein Schuhkarton dienen. Dieser enthält einfache Dinge, die bei bestimmten „Ereigniskarten“ zum Einsatz kommen, und zwar:

- die Spielewunschgutscheine (diese Gutscheine können von der Vorlage kopiert werden)
- ein runder Papptaler (von der Vorlage ausschneiden)
- eine Wundertüte mit selbstgewähltem Material, das in einer kleinen spontanen Aktion zum gemeinsamen Ausprobieren und Lernen einlädt: z.B. Seifenblasendose, Papier zum Falten, neues Mitmachlied, Wortspielerei, Rätsel u.v.m. (kann für jedes Spiel neu bestückt werden)
- Malpapier und Stifte
- Fotos von Kindern aus anderen Ländern
- Liedblatt mit „Du bist einzigartig“ und „Ohne Wenn und Aber“. Die Liedblätter finden Sie online unter: www.sternsinger.de/lieder

Ein Erwachsener oder ein älteres Kind sollte der „Verwalter“ der Schatzkiste sein.

5. Ein Korb mit Ereigniskarten

Die Ereigniskarten enthalten jeweils auf der einen Seite ein Bild zu dem jeweiligen Kinderrecht und auf der Rückseite den Wortlaut und eine dazu passende Aufgabe. Sie liegen gemischt – von einem Tuch verdeckt – in einem kleinen Korb. Die Karten dazu von der Vorlage ausschneiden.

- Erreicht ein Kind mit einer Spielfigur durch eine entsprechend gewürfelte Augenzahl genau ein farblich markiertes Ereignisfeld, zieht es eine der Karten aus dem Korb und bringt so die darauf beschriebene Aufgabe für sich „ins Spiel“.
- Danach wird die gezogene Karte zur Seite gelegt und erst dann wieder in den Korb gemischt, wenn vor Spielende öfter als zehn Mal ein Ereignisfeld erreicht wird und somit mehr als zehn Ereignisse benötigt werden.
- Da immer wieder andere Kinder eine Ereigniskarte ziehen und die Beschäftigung mit den Aufgaben stets zu neuen Ergebnissen führen kann, ergeben sich bei mehrfacher Verwendung der Ereigniskarten, auch bei mehreren Spielrunden, vielfältige Variationsmöglichkeiten.

