SUNU EV

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

One World - Same Games

A collection of games played by children in Namibia and Germany

4-99

Impressum

© 2018 Suni e.V.
Stephanus Narib & Karolin Dörrheide

1. Auflage / 1st edition
Bonn & Gobabis, 30.11.2018

Herausgeber / Publisher
Suni e.V. / Triererstraße 63, 54298 Igel
www.suni-ev.de / kontakt@suni-ev.de

Gestaltung und Design / Layout and design
Karolin Dörrheide

Licences of the design elements
Title art design by acky24 on Pixabay (CC0)
Social Media Icon created by Freepik (CC-BY)
Lines by Brusheezy.com (CC-BY)
Font BrookeShappell8 by Brooke Shappell (CC-NC)
Skills icons created by Rawpixel.com - Freepik.com (CC-BY)
Age icon on cover created by Freepik (CC-BY)
Movements by Kathrin Schmitz using MuseScore

Alle Angaben sind ohne Gewähr. / All information without guarantee.

Content / Inhalt

Preface / Vorwort Objectives of the Games / Ziele der Spiele		4
1. Seven Up		5
2. Land and River		6
3. Marshmallow Man		7
4. Left, Right		8
5. Do like I do		9
6. Ov my Kaias		10
7. Chase		12
8. Schnick Schnack Schnuck!		13
9. Evolutionsspiel		14
10. Laurentia		16
11. Muffin Man		18

Preface / Vorwort

Dear readers,

the brochure that you are holding in your hands is the result of a Young professionals' exchange program by Suni e.V. within the bounds of the United Nations Agenda 2030 Sustainable Development Goal Number 4, namely "Quality Education":

Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all.

The aim of our project is to provide an opportunity for cultural exchange on a very basic level: Games and songs are the first cultural things that we face when growing up. By exchanging our games, we already offer the youngest a chance to participate in the project of one world.

When we play together and experience our game partner as a human with the same basic needs and interests, we lay the foundation for a multicultural cooperation and a peaceful living together all over the world.

Liebe Leser,

die Broschüre, die Sie in den Händen halten, ist das Ergebnis eines Austauschprojektes zwischen jungen Bildungsexperten in Namibia und Deutschland innerhalb des Entwicklungsziels Nummer vier der Vereinten Nationen im Rahmen der Agenda 2030 zur nachhaltigen Entwicklung.

Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten des lebenslangen Lernens für alle fördern.

Das Ziel unseres Projektes ist es, niedrigschwelligen kulturellen Austausch zu ermöglichen. Spiele und Lieder sind die ersten kulturellen Gegenstände, denen wir beim Aufwachsen begegnen. Indem wir unsere Spiele austauschen, bieten wir bereits den Jüngsten die Gelegenheit, am Projekt der Einen Welt teilzuhaben.

Denn im gemeinsamen Spiel erfahren wir unsere Spielgefährten als Menschen mit den gleichen grundlegenden Bedürfnissen und Interessen, legen den Grundstein für Zusammenarbeit zwischen den Kulturen und ein friedliches Zusammenleben auf der ganzen Welt.

Objectives of the games / Ziele der Spiele

- language skills / Sprachkompetenz
- cross-motor skills / Feinmotorik
- Concentration / Konzentrationsfähigkeit
- Coordination / Koordination
- strategic thinking / strategisches Denken

1. Seven-Up

#1

You will form a circle. Any volunteer can start the game by stroking the own shoulder pointing left or right and saying "one".

Die Spieler bilden einen Kreis. Eine freiwillige Person beginnt das Spiel, indem sie nach links oder rechts über ihre Schulter streicht und dabei "eins" sagt.

#2

The person in whose direction was stroken continues counting and gets to choose in which direction the game continues by stroking the shoulder in this direction.

Die Person, in deren Richtung mit dem Streichen gezeigt wurde, zählt weiter und streicht dabei in eine Richtung ihrer Wahl über ihre Schulter.

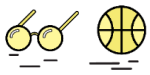
#3, 4, 5 ...

The game will continue until you reach number seven. Attention: The hand must now be raised over the head.
Anyone making a mistake is out from the game.

Das Spiel geht so weiter, bis Nummer sieben erreicht ist. Achtung: Hier muss die Hand über den Kopf bewegt werden.
Jede Person, die einen Fehler macht, scheidet aus.

WATCH US PLAYING "SEVEN UP"/SIEH, WIE'S GEHT:
HTTPS://VIMEO.COM/299925444

2. Land and River



#1

The playing field gets divided into two parts (Land and River). The group has to form a straight line on the side of the "Land".

Das Spielfeld wird in zwei Teile geteilt. Die Gruppe stellt sich in einer geraden Linie auf der "Land"-Seite auf.

#2

Secondly they must choose a leader. The leader will give the instructions to the group by saying neither "Land" or "River". The other players must follow the instructions of the leader by jumping to the mentioned side.

Anschließend wird eine Person gewählt, die das Spiel leitet. Die Spielleitung gibt nun die Anweisungen "Land" und "Fluss". Die anderen Spieler folgen diesen Anweisungen, indem sie auf die entsprechende Seite springen.

#3, 4, 5 ...

Through changes of pace and repetitions, the leader has the chance to increase the difficulty.
Any person that jumps on a wrong side will be out from the game.

Dabei erhöht die Spielleitung den Schwierigkeitsgrad durch schnelle Wechsel und Wiederholungen. Wer sich entgegen der Anweisungen bewegt, scheidet aus.

3. Marshmallow Man

#1

You choose three points (A, B and C) for the game. Anyone from the group can be the leader or the Marshmallow Man.
The group stands at point A, the leader stands by their side at point B. The Marshmallow Man stands opposite of them at point C.

Zu Beginn des Spiels werden drei Orte (A, B und C) festgelegt. Jede Person aus der Gruppe kann Spielleitung oder Marshmallowmann sein.
Die Gruppe steht an Ort A, die Spielleitung an Ort B seitlich davon.
Der Marshmallowman steht an Ort C der Gruppe gegenüber.

#2

The leader asks the group: "Who is afraid of Marshmallow Man?"
Group: "No one!"
Leader: "And if he comes?"
Group: "We run!"

Der Spielleitung fragt die Gruppe: "Wer hat Angst vorm Marshmallowmann?"
Gruppe: "Niemand!"
Spielleitung: "Und wenn er kommt?"
Gruppe: "Dann laufen wir!"

#3, 4, 5 ...

The group starts to run towards the other side of the playing field and Marshmallow Man tries to catch as many as possible from the group. The game will end when Marshmallow Man has "eaten up" the group.

Die Gruppe beginnt auf das andere Ende des Spielfeldes zuzulaufen, während der Marshmallowmann versucht, so viele Spieler wie möglich zu fangen.
Das Spiel ist beendet, wenn der Marshmallowmann die Gruppe "aufgegessen" hat.

4. Left, right

#1

You form a circle.

Any volunteer leads the game by saying:

"Left – Right – Left – Right – Stop - Go down!"

The players lean their bodies in the direction they are told, then stop and crouch down a bit.

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.

Eine freiwillige Person leitet die Gruppe an, indem sie sagt:

"Links – Rechts – Links – Rechts – Stop – Nach unten!"

Die Gruppe folgt den Kommandos, indem sie die Oberkörper in die angesagte Richtung lehnt, dann stoppt und ein Stück in die Hocke geht.

#2

The leader repeats the commands until everybody is down completely.

Die Spielleitung wiederholt die Kommandos so oft, bis alle in einer vollständigen Hocke angekommen sind.

#3, 4, 5 ...

Now, the group is directed to go up again by saying:

"Left – Right – Left – Right – Stop - Go up!"

The game ends as soon as the whole group stands upright again.

Anschließend wird die Gruppe instruiert, indem das Spiel in die andere Richtung gespielt wird:

"Links – Rechts – Links – Rechts – Stop – Nach oben!"

Das Spiel ist beendet, wenn die ganze Gruppe wieder aufrecht steht.

5. Do like I do

#1

You form a circle. The group chooses a leader to start the game.

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und wählt eine Spielleitung.

#2

The leader starts the game by saying: "Do like I do" while showing any movement.

The group responds by saying: "I do, I do!" while doing the same movement.

Die Spielleitung beginnt das Spiel, indem sie sagt: "Do I like I do". ("Tu, was ich tue!") und eine beliebige Bewegung vorführt.

Die Gruppe antwortet mit: "I do, I do!" ("Tue ich, tue ich!") und wiederholt die gezeigte Bewegung.

#3, 4, 5 ...

Options to be said:

- "Dance like I dance"
- "Shake like I shake"
- "Sit like I sit"
- "Comb like I comb"

Weitere Möglichkeiten (Übersetzungen):

- "Tanz wie ich tanze!"
- "Schüttel dich wie ich mich schüttele!"
- Sitz wie ich sitze!"
- "Kämm dich wie ich mich kämme!"

6. Ou my kaias

Hard facts! / Harte Fakten!

The songtext is a mixture of Afrikaans, like it is spoken in the streets and the Namibian language Khoeghoegowab.

Der Text des Liedes ist eine Mischung aus Afrikaans, wie es auf der Straße gesprochen wird und der namibischen Sprache Khoe-khoegwoab.

#1

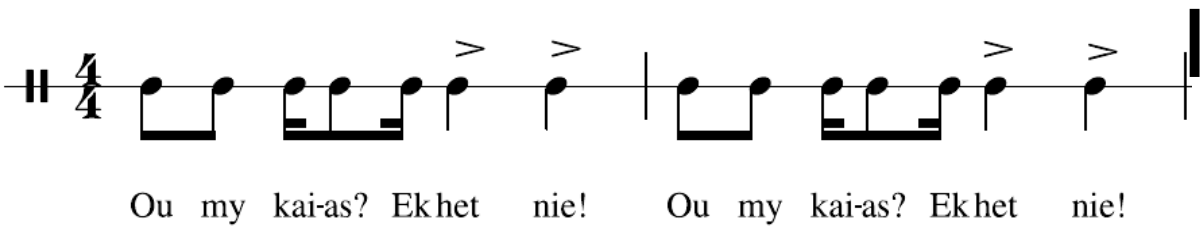
You form a circle. The group chooses a leader to start the game.

Bildet einen Kreis. Die Gruppe wählt eine Spielleitung, die das Spiel beginnt.

#2

The leader runs in a circle and sings "Ou my kaias?"("Where are my meatballs?") while the group will clap hands and respond "Ek het nie!" ("I don"t have them!").

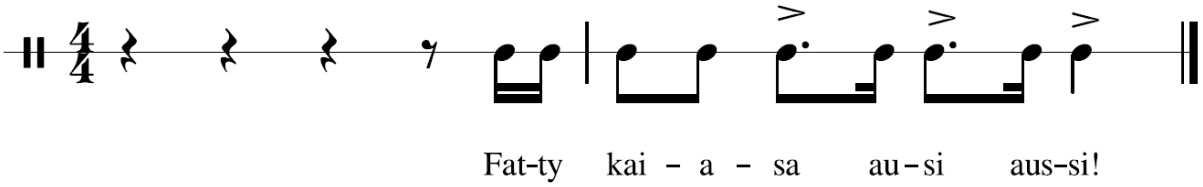
Die Spielleitung läuft im Kreis und singt dabei "Ou my kaias?"("Wo sind meine Fleischbällchen?"), während die Gruppe im Rhythmus klatscht und "Ek het nie!" (‚Ich habe sie nicht!") antwortet.



#3

The leader will run and choose another leader by stopping in front of another person, dancing and singing: "Fatty kaiasa, ausi, ausi!". ("I will give them to you!")

Die Spielleitung sucht sich eine Nachfolge, indem sie vor einer anderen Person stehen bleibt, tanzt und singt: "Fatty kaiasa ausi ausi!" ("Ich werde sie dir geben!")



#4, 5, 6 ...

The new leader goes on by repeating the steps.

Die neue Spielleitung führt das Spiel fort, indem sie die gleichen Schritte wiederholt.

WATCH US PLAYING "OU MY KAIAS"/
SIEH, WIE'S GEHT:
HTTPS://VIMEO.COM/299916329

7. Chase

#1

First of all everyone gets together in pairs.
The pairs sit in an area that is free from obstacles.

Zunächst tun sich die Spieler in Paaren zusammen. Die Paare sitzen auf einer offenen Fläche, die frei von Hindernissen ist.

#2

The first pair gets a chance to chase the particular partner.
The partner makes sure not to be caught by the other partner.

Das erste Paar erhält die Möglichkeit, sich gegenseitig zu fangen.

#3, 4, 5 ...

To not get caught, the chased partner runs and chooses any other pair to sit and be safe. Now, the sitting player who does not have a new neighbour tries to catch the previous catcher.

Um nicht gefangen zu werden, wählt die zu fangende Person ein anderes Paar aus, neben das sie sich setzt. Anschließend muss jene bereits sitzende Person, die nicht in der Mitte sitzt, loslaufen und fängt von nun an.

8. Schnick Schnack Schnuck!

Hard facts! / Harte Fakten!

"Schnick, Schnack, Schnuck!" (or: "Rock, Paper, Scissors!") is a hand game that is mostly used to make decisions.

"Schnick, Schnack, Schnuck!" ist ein Handspiel, das meistens zur Entscheidungsfindung Verwendung findet.

#1

The two players form neither a rock, a sheet of paper or scissors with their hands at the same time saying "Schnick, Schnack Schnuck!".

Die beiden Spieler bilden zur gleichen Zeit mit ihren Händen entweder einen Stein, eine Blatt Papier oder eine Schere und sagen dabei "Schnick, Schnack, Schnuck!".

#2

How to find out the winner: The scissors cut (beat) the paper, the paper wraps (beats) the rock, the rock sharpens (beats) the scissors.

Die Person, die gewinnt, wird wie folgt bestimmt: Schere schneidet (schlägt) Papier, Papier umwickelt (schlägt) Stein, Stein schleift (schlägt) Schere.

9. Evolutionsspiel

Aim / Ziel

Das Ziel der Spieler ist, die höchste Evolutionsstufe zu erreichen, namentlich, ein Weiser (Stufe 5) zu werden.

The aim of the players in this game is to reach the highest level of evolution, namely to become a wise man (level 5).

#1

Alle Spieler beginnen das Spiel als "Eier": Sie hocken und sagen "Knack! Knack! Knack!". Um die nächste Stufe zu erreichen, spielen zwei Spieler der gleichen Stufe "Schnick Schnack Schnuck" gegeneinander.

All players start the game as "eggs", crouching and saying "Crack! Crack! Crack!". To go up into the next level, two players of the same level play "Schnick Schnack Schnuck" against each other.

#2

Die Person, die gewonnen hat, darf um eine Stufe aufsteigen, die, die verloren hat, fällt eine Stufe hinab – außer jenen, die ein "Ei" und damit bereits auf der niedrigsten Stufe sind.

The winner may go up one level, the loser will go down one level – except for the one who is an "egg", which already is the lowest level.

#3, 4, 5 ...

The players go on until they reach the highest level. The game is over when there is only one player left per level.

Die Spieler machen weiter, bis sie die höchste Stufe erreichen. Das Spiel ist beendet, wenn auf jeder Stufe nur noch eine Person übrig ist.

LEVEL REVIEW / STUFEN IM UEBERBLICK

LEVEL / STUFE	GESTURE / BEWEGUNG	SOUND / GERAEUSCH
1) egg / Ei	crouching / hocken	"Crack! Crack! Crack!" /"Knack! Knack! Knack!
2) amoeba / Amöbe	swimming in the air / Schwimmbewegungen in der Luft	"Amoeba! Amoeba! Amoeba!" / "Amöbe! Amöbe! Amöbe!"
3) chicken / Huhn	Walking like a chicken, forming wings with the arms / wie ein Huhn gehen, Flügel mit den Armen formen	clucking like a hen / gackern wie ein Huhn
4) stone age man / Steinzeitmensch	Waving an imaginary club / eine imaginäre Keule schwingen	"Huh!"
5) wise / Weiser	Scratching an imaginary beard / einen imaginären Bart kratzen	No sound / Kein Geräusch

WATCH US PLAYING "EVOLUTIONSSPIEL"/ SIEH, WIE'S GEHT:

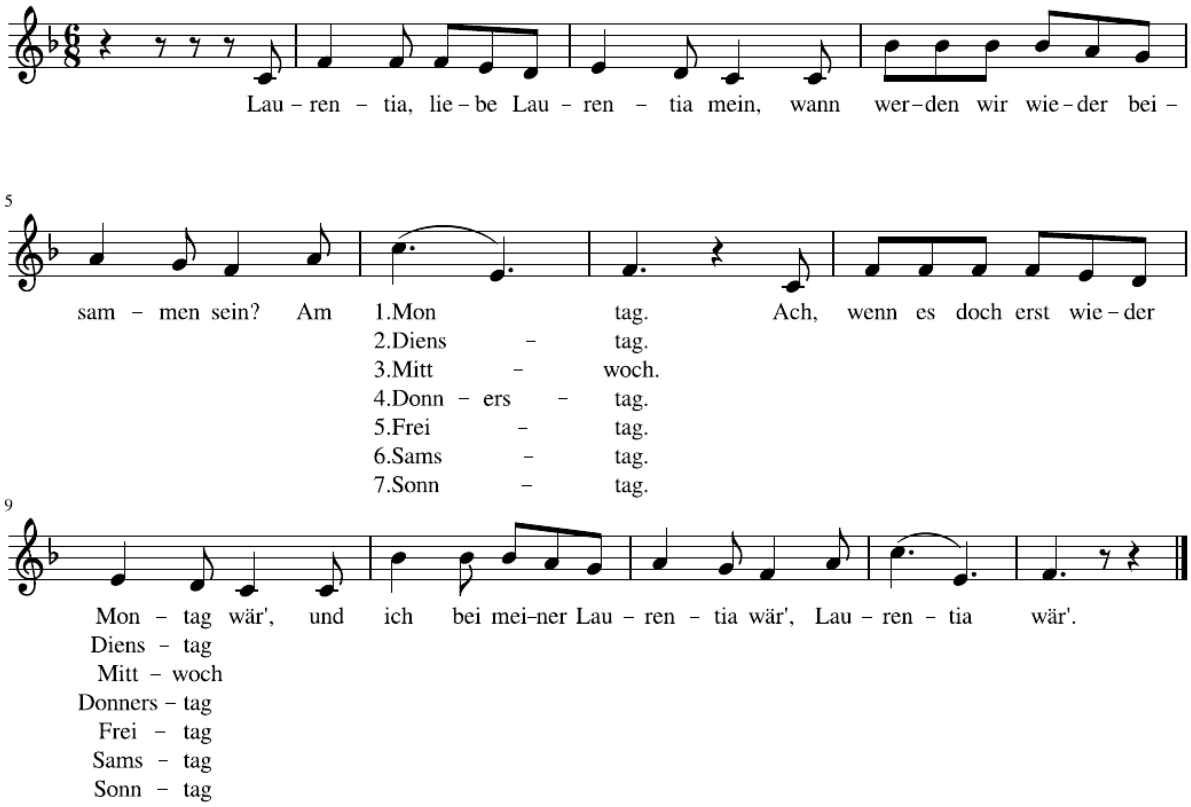
HTTPS://VIMEO.COM/299941635

10. Laurentia

#1

Die Gruppe steht im Kreis und singt das folgende Lied:

The group is stands in a circle, singing the following song:



TRANSLATION

Laurentia, my dear Laurentia, when will we be together again?
On Monday (Tuesday, Wednesday, and so forth …)
Oh, let it be Monday (Tuesday, Wednesday …) again so that I can stay with my dear Laurentia!

#2

Everytime you are singing "Laurentia" or the name of a day of the week (Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag) you go into a crouching position and go up again.

Bei jeder Erwähnung Laurentias oder eines Wochentags gehen die Spieler in die Hocke.

#3, 4, 5 ...

You repeat the song seven times until you reach "Sonntag". Every time you repeat the song, you replace the answer "Montag" with the name of the subsequent day the week.

In the part of the song you sing "Ach wenn es doch nur wieder Montag wär'", you add all the days of the week you've already gone through, so that you have to crouch more and more times.

Das Lied wird sieben Mal wiederholt, bis man bei Sonntag angelangt ist. Dabei wird bei jeder Wiederholung die Antwort „Am Montag" durch den jeweils folgenden Wochentag ersetzt.

An der Textstelle "Ach wenn es doch nur wieder Montag wär'" werden nun alle bisher erwähnten Wochentage genannt, sodas man immer öfter in die Hocke gehen muss.

WATCH US PLAYING "LAURENTIA"/
SIEH, WIE'S GEHT:
HTTPS://VIMEO.COM/303910611

11. Muffin Man

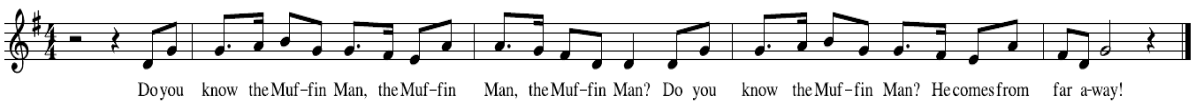
#1

Die Gruppe bildet einen Kreis.

Eine Person löst sich aus dem Kreis und stellt sich vor eine andere Person im Kreis. Die Person im Innenkreis beginnt den folgenden Text zu singen während sie mit den Armen und Beinen winkend tanzt.

The group stands in a circle.

One person (Player 1) detaches from the circle and steps inside in front of another person (Player2) of his or her choice. Player 1 starts to sing the following song while dancing by waving the hands and shaking the legs.



#2

Dann antwortet die Person im Außenkreis, indem sie genauso tanzt, wie es die Person vor ihr zuvor getan hat und singt:

Then Player 2 answers while dancing the same way as Player 1 did before, singing:

#3

Afterwards, both players hook their arms and sing:

Nun haken sich beide Spieler unter und singen:

#4, 5, 6 ...

When both players have finished singing and dancing, they go out to find new partners who they sing and dance with. The song is repeated until everybody in the circle is singing and dancing.

Nachdem beide Spieler fertig gesungen haben, suchen sie sich neue Partner im Kreis. Das Spiel wiederholt sich, bis alle aus dem Kreis singen und tanzen.

Gesponsert von: Entwicklungspolitisches Landesnetzwerk Rheinland-Pfalz e.V., Stiftung Rehkids, Sparkasse Trier, Dr. Buhmann Stiftung & Suni e.V.
Entwickelt während des DAJA von Suni e.V. und der Light for the Children Foundation.
Für den Inhalt der Publikation ist alleine Suni e.V. verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global gGmbH oder des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit wieder.

Sponsored by Entwicklungspolitisches Landesnetzwerk Rheinland-Pfalz e.V., Stiftung Rehkids, Sparkasse Trier, Dr. Buhmann Stiftung & Suni e.V. Developed during the DAJA by Suni e.V. and the Light for the Children Foundation.
Suni e.V. bears sole responsibility for the content of the publication; items listed here do not reflect the point of view of Engagement Global gGmbH or the German Federal Ministry for Economic Cooperation and Development.

Gefördert von Engagement Global gGmbH im Auftrag des BMZ im Rahmen von weltwärts.
Gefördert von mit Mitteln des im Rahmen von

Financed by Engagement Global gGmbH on behalf of the German Federal Ministry for Economic Cooperation and Development within the frame of weltwärts.
Financed by with funding from the in the frame of