



A *Bleistift* FOR EVERYONE
IT'S ALL ABOUT EDUCATION

SPIELIDEE: WASSERHOLEN

Unsere Spielidee basiert auf der Geschichte eines Kindes in Afrika, das nicht zur Schule gehen kann, weil es jeden Tag 8 Stunden damit beschäftigt ist, Wasser zu holen: Fröhlich morgens bricht es zur Wasserstelle auf, füllt dort die Kanister voll, und wandert wieder zurück. Das Wasser wird dafür genutzt, Essen zuzubereiten, Tee zu kochen und Wäsche und sich selbst zu waschen.

Viele Kinder in Entwicklungsländern können nicht in die Schule gehen, weil sie Aufgaben verrichten, die für uns in Sekunden erledigt sind. Wir haben Wasserhähne in unseren Häusern.

ZIEL DES SPIELS

Der mühsame Prozess des Wasserholens soll spielerisch nachempfunden werden. Gleichzeitig wird Teamarbeit gefördert – die Kinder loten im Team aus, wie schwer der Kanister sein kann, damit er noch getragen werden kann und das Tuch nicht reißt, wie man ihm helfen kann (denn tragen darf immer nur einer) und wie man am schnellsten und besten den Kanister füllen kann.

SPIELBESCHREIBUNG

Die Kinder füllen aus einer „Quelle“ (z.B. großer Bottich oder Planschbecken) gemeinsam einen großen Kanister mit Wasser – mit einem Trichter, kleinen Schälchen und ihren Händen. Ein Kind bindet sich den Kanister mit Hilfe der Anderen auf den Rücken und trägt ihn z.B. zu einem Baum, gießt ihn und rennt wieder zurück zur Quelle. Je nach Gruppe oder Zweck (Team vs. Wettbewerb) kann man zwei Gruppen gegeneinander antreten lassen oder die Zeit stoppen.

WAS WIRD BENÖTIGT

Wenn 2 Teams gegeneinander antreten (Wettbewerb), dann 2 von jedem:

- Bottich, Planschbecken oder ähnlich großes, flaches Gefäß, je nach Größe nur zu einem Drittel mit Wasser gefüllt
- 20l-Kanister
- Trichter
- kleine Schale
- großes Tuch, z.B. Tragetuch (um Kanister auf den Rücken zu binden)
- Ein Ziel in einer geeigneten Entfernung (z.B. 200m), bei dem das Wasser sinnvoll verwendet wird (z.B. um einen Baum zu gießen)