



## Bohnenspiel

 <p><b>Altersgruppe</b> Ab 6 Jahre</p>	 <p><b>Grad des Aufwandes</b> mittel</p>
 <p><b>Zeit</b> Erklärung 30 min. Spielpartie 10-30 min.</p>	 <p><b>Jahreszeit</b> das ganze Jahr</p>
 <p><b>Methode</b> Brettspiel, Pausenfüller</p>	 <p><b>Ziel</b> SchülerInnen erkennen die Vielfalt an Nutzungsmöglichkeiten von Pflanzen und Samen und erkennen die Möglichkeit, Spielsachen auch selbst aus Pflanzenteilen/Samen herzustellen</p>
 <p><b>Kompetenzen</b> Auf unterhaltsame Weise Einblick in die Spielgewohnheiten anderer Länder und Kulturen erhalten und verstehen lernen.</p>	 <p><b>Benötigtes Material</b> Eierkartons (Inhalt: 10 Eier) – alternativ A4 Kartons Bohnen oder andere große Samen (z. B. Kürbiskerne, Sonnenblumenkerne oder Kerne von Marillen, Zwetschken, Kirschen usw.) Verschließbare Säckchen, Döschen oder Gläser zum Aufbewahren der Samen Ev. Stifte, Wasserfarben, Zeitungen usw. zum Verzieren der (Eier)kartons</p>



## NUTZLICHE HINTERGRUNDINFORMATION

### Mancala

In einigen Ländern haben die Kinder keine vorgefertigten Spielsachen wie „Mensch ärgere dich nicht“, „Schach“, „Lego“ oder „Playmobil“. Auch bei uns war das früher so. Viele Kinder fertigen aus dem was da ist ihre eigenen Spiele an. Stöcke, Steine, Schnüre, Pflanzen oder Samen werden zum Spielen verwendet.

Gerade Pflanzen bzw. Pflanzenteile werden immer wieder ins Spiel integriert: geschnitztes Holz, Figuren aus Kastanien, Nadelbaumzapfen oder Nüssen, Strohsterne, Moosteppeiche, getrocknete Flaschenkürbisse als Rasseln, Samen als Spielsteine usw.

Auch Spiele gehören zu unserem Kulturgut und sind Teil unseres Alltags.

Ein Spiel, das in vielen Ländern unter verschiedenen Namen bekannt ist und mit unterschiedlichen Materialien, oft aber mit Samen gespielt wird, ist das Folgende:



Zum Nachlesen bei WIKIPEDIA: <https://de.wikipedia.org/wiki/Mancala>

„Mancala, auch Manqala, Mankala ist der Oberbegriff für Brettspiele, die meist von zwei Personen vor allem in Afrika und Asien gespielt werden. Charakteristisch ist, dass bei ihnen Spielstücke, die in Mulden liegen, umverteilt werden. Im englischen Sprachraum heißen diese Art Spiele auch Pit and Pebble Games („Gruben- und-Kieselstein-Spiele“) oder Count and Capture Games („Zählen-und-Fangen-Spiele“). In Deutschland werden sie als Bohnenspiele bezeichnet.

Der erste Europäer, der Mancala wissenschaftlich beschrieb, war Richard Jobson im 17. Jahrhundert in seinem Werk The Golden Trade. Die Gattungsbezeichnung Mancala wurde von dem amerikanischen Ethnologen Stewart Culin geprägt, der 1894 einen wissenschaftlichen Aufsatz über die weltweite Verbreitung dieser Spiele verfasste.[1] Der Name leitet sich von dem ägyptischen Mancala-Spiel ab, das im Westen erstmals von dem Engländer E. W. Lane 1843 beschrieben wurde. Dieses Spiel wurde in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts in vielen Kairoer Cafés gespielt.“

## SO STARTEN WIR



### Mögliche Einstiegsfragen:

*Wofür können wir Pflanzen oder Pflanzenteile nutzen?*

*Woraus ist euer Spielzeug? Habt ihr auch Spielsachen, die aus Pflanzenteilen gemacht sind? Bastelt ihr auch selbst Spielsachen?*



Die SchülerInnen finden sich jeweils zu zweit zusammen. Jede Zweiergruppe bekommt einen Eierkarton oder A4-Karton, ein Säckchen, Döschen oder Gläschen und 60 Bohnen oder andere große Samen, die sie vor dem Spiel gemeinsam verzieren können. Auf dem A4 Karton müssen noch zwei parallele Reihen mit je 5 Kreisen aufgezeichnet werden.

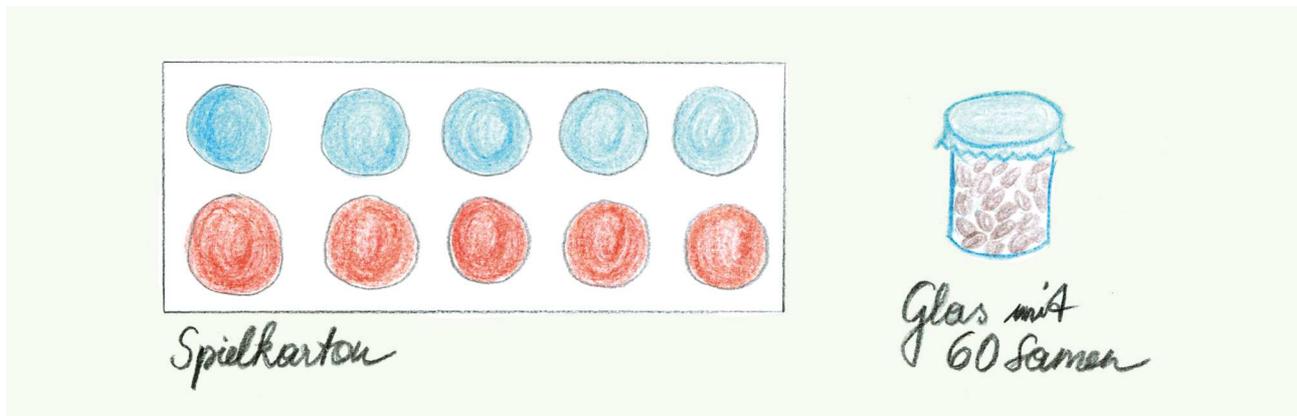


Bild: Mancala-Utensilien

Und jetzt geht's los:

## SO WIRD'S GEMACHT ...

JedeR SchülerIn legt nun auf seiner/ihrer Seite des (Eier)kartons vier Samen in jede Mulde. Der/die älteste SchülerIn beginnt. Es werden aus einer der eigenen Mulden alle Samen genommen und gegen den Uhrzeigersinn in den restlichen Mulden verteilt (auch in den gegnerischen). Es darf nur ein Same pro Mulde gelegt werden. Fällt der letzte Spielstein in eine gegnerische Mulde und befinden sich dann insgesamt zwei oder drei Samen in der Mulde, darf man sich diese Samen nehmen. Sind in den Mulden rechts neben der letzten auch zwei oder drei Samen, darf man sich diese ebenfalls nehmen. Ein Spielzug, der dem Gegner/der Gegnerin alle Spielsteine nimmt, ist unzulässig. Nun ist der/die nächste SpielerIn an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn auf einer Seite alle Mulden leer sind und/oder eines der SchülerInnen mehr als 20 Steine hat. Gewonnen hat die Person mit den meisten Steinen. Man muss übrigens immer versuchen, auch die Mulden des Gegners/der Gegnerin zu füllen.

### Aufstellung:

Schritt 1: Blau nimmt aus einer seiner Mulden alle vier Samen und verteilt sie gegen den Uhrzeigersinn in den nächsten Mulden

Schritt 2: Rot nimmt aus einer seiner Mulden alle vier Samen und verteilt sie gegen den Uhrzeigersinn in den nächsten Mulden

Schritt 3: Blau ist wieder an der Reihe. Da in der gegnerischen Mulde mehr als drei Steine liegen, darf er sie nicht nehmen.

Schritt 4: Rot ist an der Reihe. Er kann seine Steine so legen, dass in einer der gegnerischen Mulden drei Steine liegen. Diese Steine gehören ihm.

Schritt 5: Blau legt seine Steine. In der dritten Mulde von Rot sind nun zwei Steine. Diese gehören dem blauen Spieler.

Es wird in dieser Weise weiter gespielt, bis auf einer Seite alle Mulden leer sind, oder eine SpielerIn mehr als 20 Steine hat, dann ist das Spiel beendet.



### Zum Nachschlagen:

Weitere Anleitung des Spieles:  
<http://mancala.wikia.com/wiki/Mancala>

Varianten mit einem 12er Spielbrett:  
<http://www.kalaha.de/mancala.htm>

## Impressum

Erscheinungsdatum:	2017
Herausgeber:	Verein ARCHE NOAH
Finanziert durch:	Privatstiftung Sparkasse Krems
Unter Mitarbeit von:	Daniel Bayer, Matthias Eglseer, Marielena Heinisch Ursula Taborsky – ARCHE NOAH Bildungsbereich
Pädagogische Unterstützung:	Volksschule Krems-Egelsee Privatmittelschule Mary Ward Krems Agrarpädagogische Hochschule Wien
Grafische Gestaltung:	Doris Steinböck, BEAST COMMUNICATIONS
Fotos:	sofern nicht anders angegeben © ARCHE NOAH
Ansprechperson:	Ursula Taborsky, ursula.taborsky@arche-noah.at, T: +43 676 3242137
Infos zur Nutzung des ARCHE NOAH Schulmaterials:	Die Nutzung ist für den Einsatz im Unterricht und für den Eigenbedarf mit der Quellenangabe „www.arche-noah.at“ erlaubt – jedoch nicht für eine kommerzielle Nutzung. Die Bearbeitung der Texte dieser Dateien für die eigene Unterrichtsplanung ist erlaubt. Bilder und Grafikelemente dürfen nicht extrahiert, bearbeitet und/oder außerhalb dieser Unterlagen verwendet werden.

