

Eva Marini

SO SPIELEN WIR
in
SÜDTIROL

Über 150 traditionelle und
vergessene Spiele
für Groß und Klein

2-99
Jahre

ATHESIA

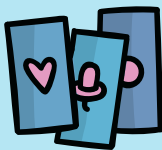
KARTEN

Spiele



M	N	A
8	-	24
10	-	30
-	-	1
22	-	20

Kartenspiele sind sehr beliebt und haben eine sehr lange Tradition. In Südtirol werden die meisten Spiele mit sogenannten Wattedkarten – das sind die Salzburger Spielkarten – oder mit Rommé-Karten gespielt.



Watten

KNOWHOW → Taktik, Pokerface

MITSPIELER → 4 Spieler

ALTER → ab 10 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 30 Minuten

ZUBEHÖR → Wattkarten (Salzburger Spielkarten)

ZIEL → Das Spielerpaar, das zuerst 18 Punkte erreicht, hat gewonnen!

→ Watten gehört zu den beliebtesten Kartenspielen Südtirols und man findet in nahezu jedem Dorfgasthaus sogenannte Watter. In vielen Dörfern Südtirols finden lokale Watt-Turniere statt und seit einigen Jahren wird auch eine Watt-Meisterschaft ausgetragen.

SPIELANLEITUNG

Gespielt wird mit 33 Wattkarten. Beim klassischen 4er-Watter spielen jeweils zwei Spieler miteinander und es werden fünf Karten je Spieler verteilt.

Ziel des Spiels ist es, die Karten des gegnerischen Teams zu stechen. Wenn ein Team drei Stiche erzielt, gewinnt es die Spielrunde und erhält die entsprechende Punktzahl. Das Spiel endet, sobald das Gewinnerteam im Spielverlauf mindestens 18 Punkte erreicht hat.

Eigenheiten je nach Landesteil:

- Spielen im oder gegen den Uhrzeigersinn
- Sieg bei 15 oder 18 Punkten
- Der *Guate* bei der Schell-Ass ist die Schell-Sieben oder der *Weli*
- Der *Weli* hat einen *Guatn* oder eben keinen
- Wenn ein Team *gestrichen* ist, und es gehen die *vier*, erhält das Team bei Sieg der Runde zwei oder drei Punkte
- u. v. a.

SPIELVARIATIONEN

Blindwatten: Nur die Trumpf- und Schlagansager wissen, was angesagt ist, die beiden anderen Spieler spielen blind.

Offenes Watten: Alle Spieler kennen den Trumpf und Schlag.



Ladinisch Watten: Hier wählen die Ansager nicht den Schlag und den Trumpf aus, sondern der Rechte (genau die richtige Karte) wird zufällig bestimmt.

2er-, 3er- oder 6er-Watten: Die Spielregeln unterscheiden sich nur minimal, es gibt jedoch verschiedene Variationen.

Perloggn

KNOWHOW → Taktik, Pokerface

MITSPIELER → 2 bis 4 Spieler

ALTER → ab 14 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 30 Minuten

ZUBEHÖR → 33 Wattkarten (Salzburger Spielkarten)

ZIEL → Wer eine festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel!

→ Perloggn (Perlaggen) ist ein Kartenspiel, das heute vor allem in Tirol gespielt wird, wobei Flunkern und Täuschen wichtige Elemente des Spiels sind. Die Spieler eint der Tiroler Dialekt, der mit seinen Spezialausdrücken für das Perloggn von großer Bedeutung ist. Das sogenannte Perlogger-Latein hält eigene Bezeichnungen für bestimmte Spielzüge und spezielle Karten bereit.

SPIELANLEITUNG

Gespielt wird mit 33 Wattkarten (ohne Weli) und hauptsächlich zu viert, wobei sich zwei Teams kreuzweise gegenüber sitzen. Dabei ist beim *Bieten* Schauspielkunst gefordert, etwa die Fähigkeiten zum Täuschen und Bluffen. Das Deuten unter Teamspielern durch Mimik und Gestik ist nicht nur erlaubt, sondern fester Bestandteil des Spiels. Dazu vereinbaren die Spielpartner vorher Geheimzeichen mittels Finger, unauffälligem Schulterzucken und heimlichen Augen-, Wangen- und Mundbewegungen. Wichtig ist, die Gegner dabei im Unklaren über die eigenen Karten zu lassen und gleichzeitig möglichst viel durch Beobachtung und Kombinationsgabe über deren Karten zu erfahren. Ein Hauptgrund für die Beliebtheit des Spiels ist das Reden und Deuten, das Flunkern und Täuschen – ob, um seinen Partner zu informieren oder die Gegner irrezuführen –

WÜRFEL- und Mummel Spiele



W

ürfel- und Murbelpiele sind meist Glücksspiele, wo man mit einem oder mehreren Spielwürfeln ein bestimmtes Ergebnis erzielen muss. In Südtirol werden viele Würfelspiele noch am *Budl* (Tresen) in Gasthäusern gespielt.



10.000

KNOWHOW → Taktik, Glück

MITSPIELER → ab 2 Spieler

ALTER → ab 8 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 30 Minuten

ZUBEHÖR → 5 Würfel, Block und Stift

ZIEL → Wer als Erster 10.000 Punkte schafft,
gewinnt das Spiel!

GESCHICHTE → Die genauen Ursprünge von 10.000 sind unklar, aber das Spiel wird seit vielen Jahrzehnten in verschiedenen Ländern gespielt und ist unter verschiedenen Namen (Tutto, Zilch, (Berliner) Macke, Volle Lotte, Farkle, Michel hat gesagt oder Manolo) bekannt.

SPIELANLEITUNG

Die Spieler würfeln der Reihe nach; nur die Zahlen 1 und 5 geben Punkte. Die 1 gibt 100 Punkte, die 5 gibt 50 Punkte. Jeder Spieler darf so lange ohne Unterbrechung würfeln, bis er entweder keine 1 oder 5 würfelt oder bis er sich entscheidet, seine Runde zu beenden und die erzielten Punkte anzuschreiben. Wenn man bei einem Wurf keine 1 oder 5 würfelt, so verliert man alle erzielten Punkte der bis dahin gespielten Runde.

Für erzielte Pässe (besondere Würfelkombinationen) kann man Sonderregeln einführen!

Würfel-Bingo

KNOWHOW → Taktik, Glück

MITSPIELER → 2 bis 20 Spieler

ALTER → ab 6 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 30 Minuten



ZUBEHÖR → 1 Würfel pro Spieler, 1 Tombola-Karte pro Spieler

ZIEL → Wer als Erster eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale gefüllt hat, gewinnt das Spiel!

→ Würfelingo hat keinen genau dokumentierten Ursprung, aber es ist ein beliebtes Spiel für alle Altersgruppen und kombiniert Elemente klassischer Spiele.

SPIELANLEITUNG

Würfel-Bingo kombiniert die Regeln von Tombola und Würfeln. Die Spieler versuchen, durch Würfeln Zahlen zu erzielen, die auf ihren Tombola-Karten markiert sind, um eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale zu bilden.

Rund um den Stern

KNOWHOW → Glück

MITSPIELER → 2 bis 8 Spieler

ALTER → ab 4 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 5 bis 10 Minuten

ZUBEHÖR → Würfel

ZIEL → Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt!

SPIELANLEITUNG

Es wird mit einem Würfel reihum gespielt. Gewertet wird nur die um den mittleren Punkt liegenden Augenzahl:

- Bei der Eins, Zwei, Vier und Sechs gibt es keine Punkte
- Bei der Drei zwei Punkte
- Bei der Fünf vier Punkte

Wer nach drei oder fünf Runden die meisten Augen *um den Stern* erzielt hat, ist Sieger.

TISCH & BRETT

Spiele

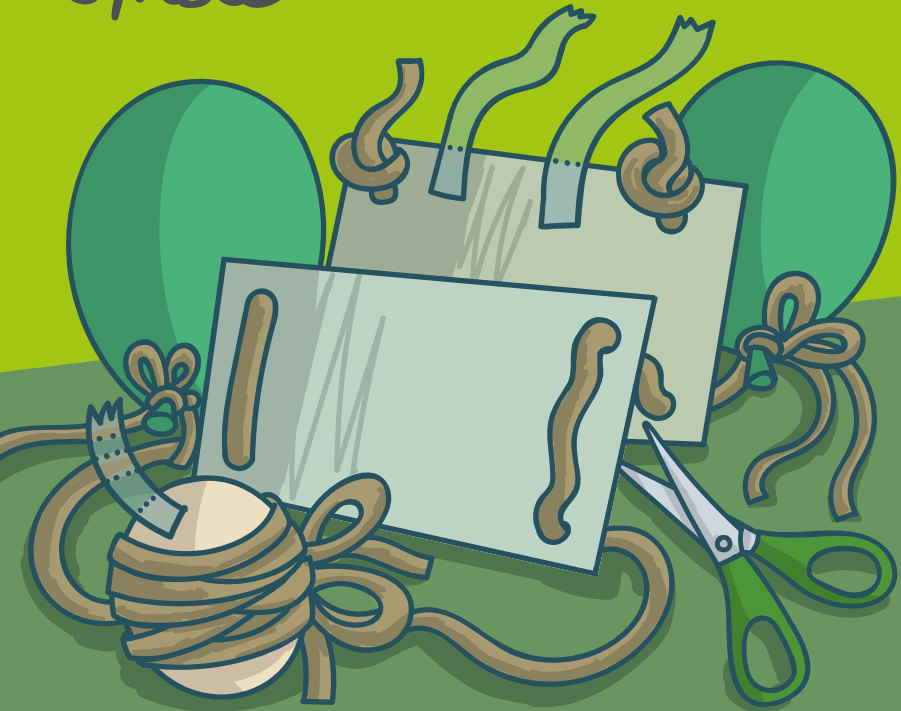


T

isch- und Brettspiele sind Spiele, die auf einer ebenen Oberfläche wie einem Tisch oder einem speziellen Spielbrett gespielt werden. Sie bieten Unterhaltung, fördern kognitive Fähigkeiten wie strategisches und logisches Denken und unterstützen das Miteinander und die Kommunikation.

TEAM BUILDING

Spiele



T

eambuilding-Spiele sind Spiele, die v. a. in Workshops und bei größeren Gruppen eingesetzt werden. Sie fördern den Zusammenhalt und die Spieler sollen lernen, dass es darauf ankommt, im Team zusammenzuarbeiten, um die jeweiligen Aufgaben bewältigen zu können.



Ei-Wurf-Spiel

KNOWHOW → Geschicklichkeit, Zusammenarbeit

MITSPIELER → 6 bis 100 Spieler

ALTER → ab 14 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 15 bis 20 Minuten

ZUBEHÖR → pro Team: 1 rohes Ei, 2 Luftballons,
2 DIN-A4-Blätter, 2 Meter Spagat, Klebestreifen

ZIEL → Das Ei muss den Flug unbeschadet überstehen!

→ Das Ei-Wurf-Spiel ist ein klassisches Teambuilding-Spiel, das Vertrauen und Teamarbeit fördert.

SPIELANLEITUNG

Die Gruppe muss aus den vorgegebenen Materialien eine Konstruktion bauen, die es ermöglicht, ein Ei aus ca. sieben bis neun Metern Höhe unbeschadet auf den Boden fallen zu lassen. Es sind nur die in der Spielanleitung genannten Materialien erlaubt! Verbasteltes Material wird nicht ersetzt und es gibt ein Zeitlimit von 20 Minuten.

Es ist möglich, diese Aufgabe zu lösen, man muss jedoch darauf achten, dass die Fallstrecke nicht kürzer als sieben Meter lang ist und dass die Aufprallfläche so hart als möglich ist.

Man kann auch mehrere Gruppen „gegeneinander“ arbeiten lassen.

Lustiges Spiel im Team!

KINDER PARTY- spiele



Kinder-Party-Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil jeder gelungenen Feier und tragen dazu bei, die Stimmung zu heben und die Kinder näher zusammenzubringen. Zudem sind Kinder-Party-Spiele ein wesentlicher Bestandteil der kindlichen Entwicklung und bieten eine unterhaltsame Möglichkeit, wichtige Fähigkeiten zu erlernen und zu üben.



Katz und Maus

KNOWHOW → Schnelligkeit und Geschicklichkeit

MITSPIELER → 6 bis 12 Spieler

ALTER → ab 3 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 10 bis 20 Minuten

ZUBEHÖR → keines notwendig

ZIEL → Ziel ist es, die Maus zu fangen!

→ Dieses Spiel kann im Raum, aber auch wunderbar im Freien gespielt werden!

SPIELANLEITUNG

Alle bilden einen Kreis, in dessen Mitte die „Maus“ steht. Die „Katze“ steht außerhalb und muss versuchen, die Maus zu fangen, wenn diese versucht, nach außen zu huschen.

Armer schwarzer Kater

KNOWHOW → Orientierungssinn und Reaktionsfähigkeit

MITSPIELER → 3 bis 10 Spieler

ALTER → ab 2 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 10 bis 20 Minuten

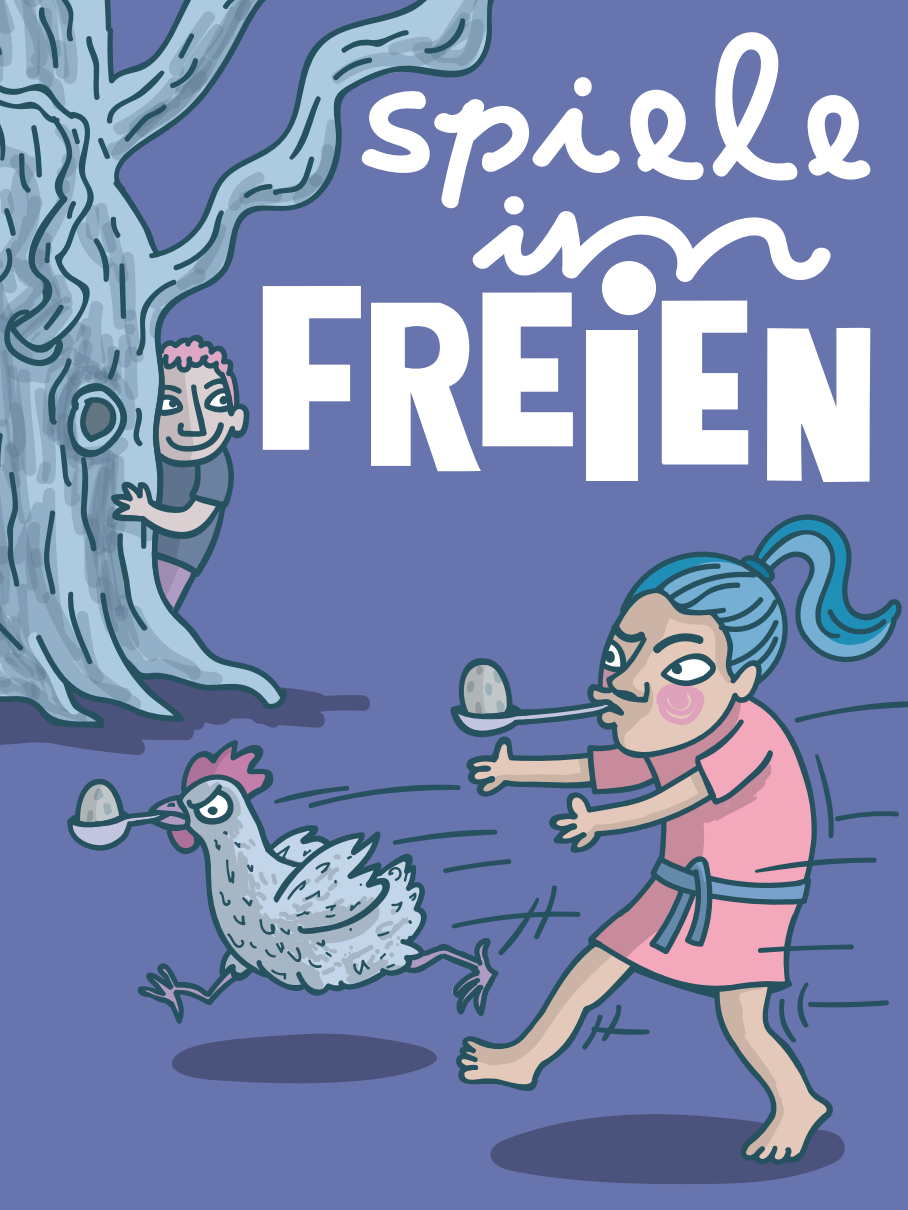
ZUBEHÖR → keines notwendig

ZIEL → Ziel ist es, nie der arme schwarze Kater zu sein.

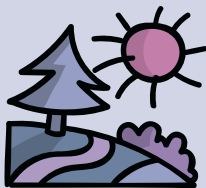
GESCHICHTE → Das Spiel hat antike Wurzeln und wird in verschiedenen Formen weltweit gespielt.

→ Armer schwarzer Kater gehört zu den beliebtesten Kinder-Party-Spielen.

spiele im FREIEN



Spiele im Freien nutzen die natürliche Umgebung und bieten den Spielern die Möglichkeit, sich an der frischen Luft zu bewegen, die Natur zu erleben und körperlich aktiv zu sein. Diese Spiele fördern nicht nur körperliche Fitness und motorische Fähigkeiten, sondern auch soziale Interaktion, Kreativität und das Umweltbewusstsein.



Räber und Putz

KNOWHOW → Geschicklichkeit

MITSPIELER → ab 10 Spieler

ALTER → ab 6 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 20 bis 30 Minuten

ZUBEHÖR → keines notwendig

ZIEL → Ziel ist es, alle Räuber zu fangen!

→ Räuber (Räber) und Polizist (Putz) hat seine Wurzeln in traditionellen Kinderspielen. Die genaue Herkunft ist nicht dokumentiert, aber ähnliche Fangspiele werden in vielen Kulturen seit Jahrhunderten gespielt.

SPIELANLEITUNG

Es werden zwei Gruppen gebildet, die einen sind die Räuber (*Räber*), die anderen die Polizisten (*Putz*). Die Polizisten zählen nun gemeinsam bis 100. Die Räuber verstecken sich. Danach beginnen die Polizisten, die Räuber zu suchen. Gelingt es ihnen, einem Räuber 3-mal auf den Rücken zu klopfen, so ist der gefangen und muss ohne Widerstand ins Gefängnis mitkommen. Die Gefangenen müssen im Gefängnis bleiben.

Gelingt es aber einem noch freien Räuber, einem Gefangenen 3-mal auf den Rücken zu klopfen, so ist dieser wieder frei und darf wegrennen.

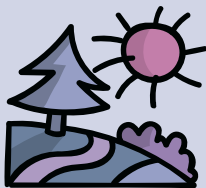
Das Spiel endet, wenn alle Räuber gefangen sind oder die Polizisten aufgeben.

Völkerball

.....
KNOWHOW → Geschicklichkeit und Zusammenarbeit
.....

MITSPIELER → 6 bis 20 Spieler
.....

ALTER → ab 6 Jahre
.....



ZEITBEDARF → ca. 20 bis 30 Minuten

ZUBEHÖR → Ball

ZIEL → Ziel ist es, alle Spieler des gegnerischen Teams in das Freigeistfeld zu bringen.

→ Völkerball ist ein sehr bekanntes und beliebtes Ballspiel weltweit.

SPIELANLEITUNG

Zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen, die Spielenden des gegnerischen Teams mit einem Ball abzuwerfen (zu treffen). Fängt ein Spieler den Ball und wird nicht abgeschossen, hat er wiederum die Chance, einen gegnerischen Spieler zu treffen. Der hintere Teil eines jeden Team-Feldes wird Freigeistfeld genannt. Dort befindet sich nur der „Freigeist“ und die abgeschossenen gegnerischen Spieler. Die Spieler, die sich im Freigeistfeld befinden, können die gegnerische Mannschaft abschießen, um zurück ins normale Feld zu kommen. Die Spieler können den Ball vom normalen Feld über die Gegner hinweg ins

Freigeistfeld werfen, damit sich die anderen freischießen können.

Das Team, das zuerst alle gegnerischen Spielenden ins Freigeistfeld bringt, gewinnt.

Ochs am Berg

KNOWHOW → Geschwindigkeit und Geschicklichkeit

MITSPIELER → 4 bis 20 Spieler

ALTER → ab 6 Jahre

ZEITBEDARF → ca. 10 bis 20 Minuten

ZUBEHÖR → keines notwendig

ZIEL → Ziel ist es, als Erster den „Ochsen“ zu erreichen.

→ Ein klassisches Fangspiel, das weltweit in ähnlicher Form existiert.

Spiele für

UNTER wegs



Spiele für unterwegs für Kinder sind Aktivitäten oder Spiele, die darauf ausgelegt sind, den Kindern das Reisen mit Zug, Bus, PKW oder bei einem Städte-trip angenehmer und kurzweiliger zu gestalten. Für die allermeisten Spiele benötigt man kein spezielles Material.

**Bibliografische Information
der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
abrufbar: <http://dnb.d-nb.de>

1. Auflage 2024

© Athesia Buch GmbH, Bozen

Korrektorat: Sabine Schmid, textdrexlerei

Illustrationen: Robert Göschl, Latzfons

Design & Layout: Athesia-Tappeiner Verlag

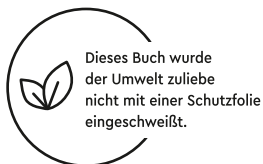
Druck: Florjančič, Maribor

Papier: Innenteil Magno Natural

Gesamtkatalog unter
www.athesia-tappeiner.com

Fragen und Hinweise bitte an
buchverlag@athesia.it

ISBN 978-88-6839-791-3



Dieses Büchlein soll die wichtigsten traditionellen Spiele und bereits in Vergessenheit geratene Spiele aus Südtirol vorstellen und dazu animieren, diese mit Freunden, Bekannten und der Familie zu spielen. Spiele mit wenig Materialien stehen dabei im Vordergrund und sollen das gesellige Miteinander stärken.

Spiele erweitern kognitive und kommunikative Fähigkeiten und tragen dazu bei, Fantasie, Kreativität und soziales Miteinander zu fördern. Mit diesem Buch sollen die Freude und das Interesse am Spielen geweckt und alte, vergessene Spiele wiederentdeckt werden.

150 Spielideen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene!

→ **EINFACH STÖBERN
UND LOSSPIELEN!**

ISBN 978-88-6839-791-3



9 788868 397913

athesia-tappeiner.com

15 € (I/D/A)