

Step Baro auf den Philippinen

Step Baro ist ein traditionelles philippinisches Spiel, das üblicherweise von Kindern gespielt wird. Das Spiel ähnelt dem Hüpfspiel „Himmel und Hölle“ und wird mit Kästchen gespielt, die auf den Boden gemalt wurden.

Wie wird gespielt?

1. Das Spielfeld malen: Der erste Schritt ist, das Spielfeld zu malen oder mit Stöcken auszulegen. Das Spielfeld besteht aus mehreren Rechtecken oder Quadraten, die in einer Linie angeordnet sind. Einige Kästchen liegen auch nebeneinander. Mit wie vielen Kästchen ihr spielen möchtet und wie groß diese sein sollen, könnt ihr anhand des verfügbaren Platzes und der Anzahl der Spieler:innen selbst entscheiden.

2. Entscheiden wer anfängt: Dafür könnt ihr zum Beispiel eine Runde Schere-Stein-Papier spielen oder die Reihenfolge auslosen.

3. Spielbeginn: Wenn dein Zug beginnt, wirfst du einen Stein oder ein ähnliches kleines Objekt auf das Spielfeld. Dabei darfst du die Startlinie nicht übertreten.

4. Das Hüpfen: Wenn du dann durch das Spielfeld hüpfst, musst du das Feld überspringen, auf dem dein Stein liegt. Auf einzelne Kästchen darfst du nur mit einem Bein hüpfen. Wenn zwei Kästchen nebeneinander liegen, kannst du mit beiden Füßen gleichzeitig hüpfen.

5. Das Ende erreichen: Beim Hüpfen folgst du der Zahlenfolge auf den Kästchen. Das Ziel ist, das letzte Kästchen zu erreichen und dann zurückzukehren, ohne einen Fehler zu machen.

6. Den Spielzug abschließen: Wenn du das Ende erreicht hast, ohne einen Fehler zu machen, musst du wieder zum Start zurückkehren und auf dem Weg deinen Stein einsammeln. Dein Spielzug endet, wenn du ohne Fehler zum Startkästchen zurückkehrst.

7. Spielzugwechsel: Wenn du deinen Spielzug erfolgreich beendet hast, ist die nächste Person an der Reihe. Wenn ein:e Spieler:in einen Fehler während des Zugs macht, also zum Beispiel auf eine Linie tritt, ein Kästchen verpasst oder das Gleichgewicht verliert, ist sein:ihr Spielzug vorbei und die nächste Person an der Reihe.

8. Das Spiel gewinnen: Um zu gewinnen, muss ein:e Spieler:in eine zuvor abgemachte Anzahl an Spielzügen (meistens 3 oder 5) erfolgreich absolvieren. Ansonsten wird gespielt, bis die Spieler:innen beschließen aufzuhören.



Der Stein wird geworfen und das Spiel beginnt
Foto: Plan International