

# **Wörlid I Diözesanlager 2010**

## **Meuten für Meuten**

### **Beispiel Neuseeland**

#### **Kennenlernen**

##### **Alternative Spiele (10-15 min)**

###### **"Interview"**

Jeweils zwei Kinder aus der einen Meute bilden mit einem anderen Paar aus der anderen Meute eine Vierer-Gruppe. In diesen kleinen Gruppen interviewt man sich:

- Wie ist der Name?
- Hat man einen Spitznamen?
- Wie alt ist man?
- Woher kommt man (Heimatstamm)?
- In welchen anderen Ländern war man schon mal im Urlaub?
- Wie lange ist man schon bei den Pfadfindern?
- Was hat man nebenher noch für Hobbies?
- Welches ist das lauteste Geräusch, welches man jemals gehört hat?
- Was würde man sich für diese Gruppe hier wünschen?
- Welches ist der lustigste Film, den man je gesehen hast?
- Was war das schönste Erlebnis bisher bei den Pfadfindern?
- Was ist die Lieblingsmahlzeit?
- Was ist die Lieblingsmusik?
- Was ist die beste Note in der Schule und welches das Lieblingsfach?
- Welcher Popstar würde man am liebsten sein?
- Welcher Sportler würde man am liebsten sein?

Wenn man jemand anderes sein könnte, wer würde man am liebsten sein?.

Danach kommen alle wieder zusammen. Nun werden die "Interviewten" durch die neuen bekannten vorgestellt, d.h. die zwei aus einer Meute stellen gemeinsam die beiden aus der anderen Meute nacheinander allen vor.

###### **"Namensball"**

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Ein Ball (zusammengerolltes und -geknotetes Tuch) wird einer Person zugeworfen und gleichzeitig muss der Name genannt werden. Um zu verhindern, dass immer die selben angespielt werden, darf eine Person maximal 2 (3) Mal angespielt werden. Sind alle mal angespielt worden und die Namen schon etwas eingepägt, kann zur Erschwernis ein zweiter Ball in Umlauf gebracht werden.

#### **Wo liegt Neuseeland?**

##### **Weltkarte legen (15-20 min)**

Mit ihren Tüchern sollen die Wös eine große Weltkarte auf den Boden auslegen. Wenn es da gar keine Vorstellung gibt, findet man bei diesem Lager sicher irgendwo eine Vorlage der Weltkarte (z.B. Teilnehmerheft o.ä.).

Nun soll zunächst Deutschland gefunden werden. Dazu legt jeder sein Teilnehmerheft (oder einen anderen mit Namen beschrifteten Gegenstand, von dem jeder einen hat) auf die Karte. Mit den Leitern wird es aufgelöst.

Nun soll die beiden vorbereiteten Länder gefunden werden. Tipps können durch die andere Meute nach und nach gegeben werden. (z.B. Neuseeland ist eine Insel. Neuseeland liegt auf der Südhalbkugel,...). Die Gastmeute einigt sich auf eine Stelle, an der sie Neuseeland (bzw. das andere Land) vermutet und markiert diesen Punkt. (z.B. mit dem Leiterhalstuch).

### Wie weit ist Neuseeland weg? (10 min)

Um das zu veranschaulichen werden die Wös zueinander aufgestellt.

1 Schritt sind dabei 100 km. Vergleiche werden zunächst dargestellt:

Lagerplatz - Wesel (etwa 25km) = man steht direkt Schulter an Schulter.

Lagerplatz - Nordsee (etwa 250km) = 2,5 Schritte.

Lagerplatz - Italien (Rom) (etwa 1100km) = 10 Schritte

Lagerplatz - Indien (Dehli) (etwa 6200km) = 62 Schritte

Lagerplatz - Neuseeland (Auckland) (etwas 18000km) = 180 Schritte

### Wie schaut Neuseeland aus? (5-10 min)

Mit den eigenen Wös hat man das Land vorher in den Truppstunden „erforscht“. Sie wissen also in etwa, welchen Umriss Neuseeland hat.

Der Umriss des Landes wird grob mit einem Seil auf den Boden gelegt.

Die Maße haben die eigenen Wös sich vorher eingeprägt. (z.B. Südinsele ist sieben Schritte lang und zwei breit und sie hat oben zwei Spitzen. Im Süden liegt sehr viel kleiner „Stewart Island“, was grob dreieckig ist und so groß wie ein Teller,...)



### Geschichte von Neuseeland (15-20 min)

Ein Leiter oder mehrere lesestarke Wös lesen den anderen die Geschichte des Landes vor (Natürlich mit Schwerpunkten auf den Geschichtsereignissen, die auch für Wös direkt interessant sind). Damit man alle mehr behalten können, können die Geschichten eventl. durch „Mitmachen“ einprägsamer werden. Dabei sollen die Wös die Emotionen darstellen, welche in der Geschichte vorkommen.

#### Beispiele:

Als erstes entdeckten das Volk der Maori das Land. Sie kamen von vielen kleineren Inseln im Nordosten von Neuseeland, einer Region, die sich Polynesien nennt. Mit kleinen schmalen Booten, die in ihrer Sprache „Waka Hourua“ hießen, landeten sie an der Küste der Nordinsel. Endlich neues Land. Die alten Inseln waren zu klein geworden. Sie waren hoherfreut und jubelten über ihre neue Entdeckung.

Neugierig erkundeten sie das neue Land und lernte dabei neue Tier- und Pflanzenarten kennen. So entdeckten sie zum Beispiel einen Laufvogel, der dem heutigen Vogelstrauß ähnlich war, den sie „Moa“ nannte. Da sie ihre eigenen Tier mitbrachten, welche sich ausbreiteten und die heimischen Tierarten verdrängte und weil diese auch durch die Jagd immer weniger wurden, veränderten sie bereits vieles in der Natur des Landes. Mehr und mehr Stämme kamen nach auf die Insel. Diese Stämme wurden „Iwi“ genannt. Ein Maori war stolz auf seine eigenen Stamm und der Zusammenhalt in diesen Stämmen war sehr groß.

Im neuen Land steckten sie Gebiet ab, die den einzelnen Iwi gehörten und die auch gegen die anderen verteidigt wurde.

Einige Jahrhunderte später, die Europäer entsandten Entdecker auf Schiffen in die ganze Welt, landete ein Entdecker aus den Niederlanden im Norden der Südinsele. Sein Name war Abel Tasman. Er wollte das neu entdeckte Land für sein Heimatland in Besitz nehmen und nannte es „Nieuw Zeeland“, also neues Zeeland. Zeeland war eine Provinz in den Niederlanden nach der Abel Tasman das Land nannte.. Er wusste noch nicht, dass in „Nieuw Zeeland“ bereits die Maori lebten. Diese griffen ihn wütend an, um ihr Land zu verteidigen. Sie wussten, wie man dem Feind Furcht einflößen konnte und unter ihnen waren auch unerschrockene stolze Krieger.

.....

## Typische Spiele in Neuseeland

Nationalsport Neuseelands ist natürlich Rugby. Echtes Rugby nach Original-Regeln wäre an dieser Stelle einfach zu schwer zu erklären. Da es aber beim Spiel darum geht, den Ball in eine Endzone zu befördern, kann man Spiele spielen, die einen ähnlichen Grundgedanken haben.

### **Rugby-ähnliches Spiel (10-15 min)**

Ihr braucht:

Einen Ball (oder z.B. zusammengeknotetes Tuch/Frisbee/oder ähnliches), ein Spielfeld mit zwei Endzonen, zwei gleich große Mannschaften

Zu Beginn: Der Ball liegt genau in der Mitte. Die Mannschaften stehen in ihrer eigenen Endzone. Auf ein Signal versuchen sie in Besitz des Balls zu kommen und ihn in die Endzone der anderen Mannschaft zu bringen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Es darf mit Ball nicht weitergelaufen werden. Dies bedeutet, dass man nur durch Passen weiterkommen kann.
- fliegt der Ball in's Aus, bekommt in die andere Mannschaft.
- Man erhält einen Punkt, wenn der Passempfänger den Ball in der Endzone stehend fängt.
- Das Verteidigen ist nur in indirekter Form möglich. Dies bedeutet, dass nur das Abfangen eines Passes erlaubt ist.

### **Knüddelball (10-15 min)**

Ihr braucht:

Eine Zeitung (oder anderes Papier), zwei gleich große Mannschaften

Jede Mannschaft muss auf „ihre“ Seite der Grenze. Dann bekommt jeder Spieler einen Bogen Papier. Dann darf jeder der Spieler diesen Bogen zerknüllen (nicht in mehrere Teile reißen!), muss ihn aber weiterhin in der Hand halten. Ziel des Spieles ist, dass am Ende einer ausgemachten Zeit alle Bälle auf der Seite (/der Endzone) der gegnerischen Mannschaft liegen. Ab einem Kommando, müssen die Knüddelbälle also rübergeworfen werden. Bis zum zweiten Signal muss dafür gesorgt werden, dass alle Bälle auf der anderen Seite bleiben. Also alles schnell einsammeln und zurückwerfen. Ab dem zweiten Signal darf kein Ball mehr die Grenze passieren! Die Spielleitung zählt dann, wie viele Bälle sich jeweils in den beiden Hälften befinden. Wer natürlich weniger Bälle in der eigenen Hälfte liegen hat, gewinnt die Runde.

Normalerweise strengen sich die Wös bei solche einem Spiel sehr an. Macht die einzelnen Runden deshalb nicht zu lang (2-3 minuten). Wie viele Runde gespielt werden, hängt von der Lust der Wös ab.

Ein weiterer Nationalsport in Neuseeland ist Netball. Ein Spiel, welches fast genauso wie Basketball läuft.

### **Netball (10-20min)**

Ihr braucht:

Einen Ball (oder z.B. zusammengeknotetes Tuch/Frisbee/oder ähnliches), zwei Körbe (oder andere kreisförmige Ziele), zwei gleich große Mannschaften

Ziel des Spieles ist, wie auch beim Basketball, den Ball in den Netballkorb zu werfen (Hier könnt ihr auch beliebige andere „Ziele“ verwenden). Dieses ist allerdings nur innerhalb des Torkreises (mit Seil markieren) erlaubt.

Der Ball wird durch Zuspielen weitergegeben. Ist ein Spieler im Ballbesitz, ist es nicht erlaubt zu dribbeln, man darf allerdings mit dem Ball in den Händen einen Schritt machen. Der Ball kann dadurch ausschließlich durch Zupassen in Richtung Korb (/Ziel) bewegt werden.

Das Verteidigen ist beim Netball nur in indirekter Form möglich. Dies bedeutet, dass nur das Abfangen eines Passes erlaubt ist. Die verteidigenden Spieler dürfen sich nur bis auf einen Meter ihrem Gegenspieler nähern. Dadurch wird Netball ein weniger ruppiges Spiel.

## Die Maori

### **Ureinwohner und Neuentdecker (20-30 min)**

Damit die Wös eine Ahnung bekommen, was es bedeutet, wenn „Neuankömmlinge“ ihre Regeln und Gesetze verbreiten wollen und das mit mehr oder weniger Rücksicht auf schon bestehendes, kann man das an einem kleinen Beispiel zeigen:

#### Kartenspiel

Die gesamte Gruppe wird in drei (wenn nötig vier) kleine Gruppen geteilt. Zu jeder Gruppe kommt möglichst ein Leiter. Jede dieser Gruppen bekommt ein vollständiges Kartenspiel und einen Zettel auf denen die Regeln stehen (siehe folgende zwei Seiten). Jede Gruppe hat einen eigenen Regelzettel, der sich ein wenig von den anderen unterscheidet. Das wissen die drei Gruppen aber zunächst nicht.

Zunächst sollen die Gruppen an unterschiedlichen Orten alle anfangen zu spielen und zwar nach den Regeln, wie es auf ihrem Zettel steht. Der Leiter in der Gruppe hilft hier. Um hineinzukommen spielen sie einige Runden, bis sie die eigenen Regeln verinnerlicht haben.

Dann wird von allen Gruppen eine weitere Runde gespielt. Allerdings darf nun keiner mehr sprechen. Es muss eine Zeichensprache benutzt werden (am einfachsten ist es, wenn die Kartenfarben mit dem Finger auf den Tisch gezeichnet werden).

Sobald es in jeder der drei stummen Gruppen einen Sieger gibt, ziehen diese drei Sieger eine Gruppe weiter. Es darf aber weiterhin kein Wort gesprochen werden. Nun wird ein weiteres Spiel gespielt. Der Neuankömmling wird dann schnell merken, dass andere Regeln herrschen. Die Leiter in den Gruppen müssen versuchen hier zu helfen. Mehrere Wege können gewählt werden.

- Dem Neuankömmling werden die in der Gruppe geltenden Regeln erklärt:
- Der Neuankömmling darf einige alte Regeln mitbringen, welche die Gruppe übernimmt.
- Der Neuankömmling setzt erst mal eine Runde aus, um die Regeln selbst zu erkennen.
- ...

Nach einer Zeit sollte unterbrochen und das Problem angesprochen werden.

Frage an die Wös:

- Was halten ihr davon?
- Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr in die neue Gruppe gekommen seid und die ganz andere Regeln herrschten?
- Konntet ihr trotzdem mithalten?
- Wie habt ihr euch verhalten, als da jemand war, der eure Regeln nicht kannte?
- War es einfach mit ihm zu spielen?
- Habt ihr ihm die Regeln erklärt?
- Muss jemand, der in eine neue Gruppe kommt deren Regeln übernehmen oder kann man sich auf neue einigen?

Übertragen auf Neuseeland:

Die Neuankömmlinge aus Europa versuchten ihre Regeln in Neuseeland durchzusetzen ohne Rücksicht auf bereits geltende Regeln. Sie nahmen das Land, das schon anderen gehörte in Besitz. Erst sehr viel später übernahmen die Neuseeländer einige wenige Regeln und Bräuche aus der Maori-Kultur.

## Regelerklärung für Gruppe 1

Spielt einige Runde Karten.

Fast jeder kennt das gute alte Mau-Mau-Spiel. Hier noch mal die Regeln davon. Achtung! In diesem Spiel haben einige Karten eine andere Bedeutung, als man es von Mau-Mau kennt.

Zu Beginn erhält jeder Spieler sechs Karten, die er verdeckt auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt. Die oberste Karte des Stapels wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte entweder die gleiche Kartenfarbe hat (also Herz, Karo, Pik oder Kreuz), oder wenn die abzulegende Karte den selben Wert hat (also 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As). Auf die „Pik 10“ darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden.

Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend diese Karte, wenn sie passt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Stapel irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, gemischt und dienen verdeckt als neuer Stapel.

Legt jemand eine **7**, so muss der darauf folgende Spieler 2 Karten ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend eine Karte, wenn sie passt, ablegen. Hat er allerdings selbst auch eine 7, so muss er nicht 2 Karten ziehen, sondern kann sie auf die erste 7 ablegen. Dann müsste der nächste schon 4 Karten vom Stapel ziehen, es sei denn, er hat eine dritte sieben usw.

Legt jemand eine **8**, so wird der darauf folgende Spieler übersprungen. Er muss also eine Runde aussetzen.

Legt jemand einen **Buben**, so darf er sich wünschen, welche Farbe die Karte haben muss, die der nächste Spieler legt.

Hat jemand nur noch eine letzte Karte auf der Hand, so muss er die anderen darauf hinweisen.

## Regelerklärung für Gruppe 2

Spielt einige Runde Karten.

Fast jeder kennt das gute alte Mau-Mau-Spiel. Hier noch mal die Regeln davon. Achtung! In diesem Spiel haben einige Karten eine andere Bedeutung, als man es von Mau-Mau kennt.

Zu Beginn erhält jeder Spieler sechs Karten, die er verdeckt auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt. Die oberste Karte des Stapels wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte entweder die gleiche Kartenfarbe hat (also Herz, Karo, Pik oder Kreuz), oder wenn die abzulegende Karte den selben Wert hat (also 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As). Auf die „Pik 10“ darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden.

Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend diese Karte, wenn sie passt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Stapel irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, gemischt und dienen verdeckt als neuer Stapel.

Legt jemand eine **9**, so muss der darauf folgende Spieler 2 Karten ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend eine Karte, wenn sie passt, ablegen. Hat er allerdings selbst auch eine 9, so muss er nicht 2 Karten ziehen, sondern kann sie auf die erste 9 ablegen. Dann müsste der nächste schon 4 Karten vom Stapel ziehen, es sei denn, er hat eine dritte 9 usw. (nicht die 7, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand eine **10**, so wird der darauf folgende Spieler übersprungen. Er muss also eine Runde aussetzen. (nicht die 8, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand einen **König**, so darf er sich wünschen, welche Farbe die Karte haben muss, die der nächste Spieler legt. (nicht der Bube, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Hat jemand nur noch eine letzte Karte auf der Hand, so muss er die anderen darauf hinweisen.

## Regelerklärung für Gruppe 3

Spielt einige Runde Karten.

Fast jeder kennt das gute alte Mau-Mau-Spiel. Hier noch mal die Regeln davon. Achtung! In diesem Spiel haben einige Karten eine andere Bedeutung, als man es von Mau-Mau kennt.

Zu Beginn erhält jeder Spieler sechs Karten, die er verdeckt auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt. Die oberste Karte des Stapels wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte entweder die gleiche Kartenfarbe hat (also Herz, Karo, Pik oder Kreuz), oder wenn die abzulegende Karte den selben Wert hat (also 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As). Auf die „Pik 10“ darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden.

Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend diese Karte, wenn sie passt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Stapel irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, gemischt und dienen verdeckt als neuer Stapel.

Legt jemand eine **8**, so muss der darauf folgende Spieler 2 Karten ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend eine Karte, wenn sie passt, ablegen. Hat er allerdings selbst auch eine 8, so muss er nicht 2 Karten ziehen, sondern kann sie auf die erste 8 ablegen. Dann müsste der nächste schon 4 Karten vom Stapel ziehen, es sei denn, er hat eine dritte 8 usw. (nicht die 7, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand eine **9**, so wird der darauf folgende Spieler übersprungen. Er muss also eine Runde aussetzen. (nicht die 8, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand eine **Dame**, so darf er sich wünschen, welche Farbe die Karte haben muss, die der nächste Spieler legt. (nicht der Bube, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Hat jemand nur noch eine letzte Karte auf der Hand, so muss er die anderen darauf hinweisen.

## Regelerklärung für Gruppe 4 (wenn diese auf Grund der hohen TN-Zahl nötig)

Spielt einige Runde Karten.

Fast jeder kennt das gute alte Mau-Mau-Spiel. Hier noch mal die Regeln davon. Achtung! In diesem Spiel haben einige Karten eine andere Bedeutung, als man es von Mau-Mau kennt.

Zu Beginn erhält jeder Spieler sechs Karten, die er verdeckt auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt. Die oberste Karte des Stapels wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte entweder die gleiche Kartenfarbe hat (also Herz, Karo, Pik oder Kreuz), oder wenn die abzulegende Karte den selben Wert hat (also 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As). Auf die „Pik 10“ darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden.

Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend diese Karte, wenn sie passt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Stapel irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, gemischt und dienen verdeckt als neuer Stapel.

Legt jemand eine **10**, so muss der darauf folgende Spieler 2 Karten ziehen. Nach diesem Ziehen, darf er anschließend eine Karte, wenn sie passt, ablegen. Hat er allerdings selbst auch eine 10, so muss er nicht 2 Karten ziehen, sondern kann sie auf die erste 10 ablegen. Dann müsste der nächste schon 4 Karten vom Stapel ziehen, es sei denn, er hat eine dritte 10 usw. (nicht die 7, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand eine **7**, so wird der darauf folgende Spieler übersprungen. Er muss also eine Runde aussetzen. (nicht die 8, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Legt jemand ein **As**, so darf er sich wünschen, welche Farbe die Karte haben muss, die der nächste Spieler legt. (nicht der Bube, wie normalerweise im Mau-Mau!)

Hat jemand nur noch eine letzte Karte auf der Hand, so muss er die anderen darauf hinweisen.

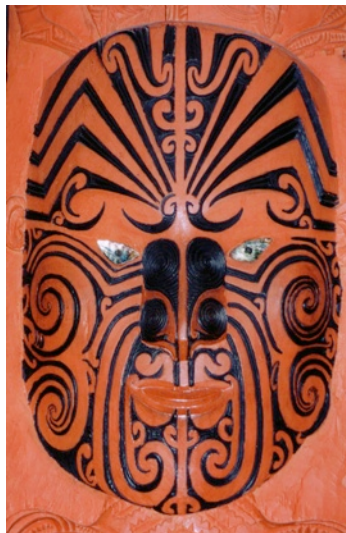
## Kultur der Maori

### **Traditionelle Bemalung/Tatoos (20-30min)**

Bei den Māori in Neuseeland zeigen die „**Moko**“ Ornamente in den Gesichtern, zu welchem Stamm sie gehören. Eingeweihte können darin lesen, welches Ansehen der Träger genießt und wer seine Ahnen waren.

Die Ornamente wurden früher mit geschärften Tierknochen und kleinen Hämmerchen unter die Haut gebracht. Als Farbe wurde eine Mischung aus Öl, gestampften Pflanzenteilen, fein gemahlenem Stein und Ruß verwendet. Heute werden westliche Tätowierungstechniken angewandt oder, für touristische Vorführungen, Farbe auf das Gesicht gemalt, die einer echten Tätowierung sehr ähnlich ist.

Mit schwarzer Schinke (kann mit den Wös auch mit Hilfe von einem großen Topf Nivea und ein bisschen „sauberer“ Erde hergestellt werden) können die Wös „bemalt“ werden. Es muss dabei natürlich nicht auf kleine Tierknochen zurückgegriffen werden, mit denen die Farbe unter die Haut gehämmert wird ;-)



## Traditionelle Tänze (20-30min)

„**Haka**“ ist der Ritualtanz der Māori. Er dient der Einschüchterung des Gegners, die durch die Präsentation von Gesichts- und Körpernarben noch verstärkt werden soll. Der Tanz wird dabei von dramatisch vorgebrachtem Sprechgesang der Krieger begleitet. Allerdings bedeutet "haka" nichts anderes als Tanz oder "Lied mit Tanz" und ist daher ein allgemeiner Begriff für alle Arten der Māori-Tänze. Der Legende nach ging ein Stammeshäuptling in eine Falle; um Hilfe zu rufen sprach er den unten genannten Text, als eine Frau ankam und ihn befreite. In der heutigen Zeit ist er ein Teil des Tanzes, bei dem die Männer vor der Gruppe das Lied körperlich ausführen, während im Hintergrund die Frauen sie stimmlich begleiten.

Der Haka ist allerdings mehr als nur ein Tanz. Traditionell ist er auch ein fester Teil der Willkommens- und Unterhaltungszeremonie für Gäste. Er war außerdem ein Mittel, um für einen bevorstehenden Kampf Mut zu machen und Angst bei den Gegnern hervorzurufen.

Man betrachtet den Haka als eine Art Symphonie, bei der die verschiedenen Körperteile die vielen Instrumente darstellen. Die Hände, Arme, Beine, Füße, Stimme, Augen, Zunge und der Körper als Ganzes vereinigen ihre individuellen Expressionen zu einer Aussage. Mut, Ärger, Freude, oder welche Gefühle auch immer, werden durch die Bewegungen der einzelnen Körperteile ausgedrückt. Das Äußere drückt das Innere aus.

Heutzutage wird die Haka noch immer „aufgeführt“. So ist die neuseeländische Nationalmannschaft im Rugby (ähnlich bedeutend wie bei uns Fußball!) für den Haka vor dem Spielbeginn bekannt. Wirkt er zunächst etwas zu lächeln, sieht man aber doch an den Gesichtern der jeweiligen gegnerischen Mannschaft, dass er Eindruck hinterlässt (<http://www.youtube.com/watch?v=19PQ67ygDs8>). Dabei machen auch jene Spieler der Neuseeländer mit, die nicht maorischen Hintergrund haben.

Mit den WöS sollte dieser Tanz eingeübt werden (geht natürlich nur, wenn der Leiter damit vertraut ist, d.h. man schaut sich den Haka ganz genau an: [http://www.newzealand.com/travel/app\\_templates/haka/en/index\\_content.html](http://www.newzealand.com/travel/app_templates/haka/en/index_content.html))

**Anführer:** *Ka mate, ka mate*

**Mannschaft:** *Ka ora, ka ora*

**Anführer:** *Ka mate, ka mate*

**Mannschaft:** *Ka ora, ka ora*

**Alle:** *Tēnei te tangata*

*pūhuruhuru*

*Nāna nei i tiki mai*

*whakawhiti te rā*

*Ā upane, ka upane*

*Ā upane, ka upane*

*Whiti te rā, hī!*

Das ist Tod, das ist Tod (oder: Ich werde sterben)

Das ist Leben, das ist Leben (oder: Ich werde leben)

Das ist Tod, das ist Tod

Das ist Leben, das ist Leben

Dies ist der haarige Mann...

...der die Sonne brachte und sie scheinen ließ!

Ein Schritt nach oben, und noch einer!

Ein Schritt nach oben, und noch einer!

Die Sonne scheint!





KA



MA



TE



KA



MA



TE



KA ORA



KA



ORA



TENEI



TE



TAN



GATA



PUHURU



HURU



NANA



E



TIKI



ATU,



WHAKA



WHITI



TE RA



A HU



PANE



A HU



PANE



KAU



PANE



WHITI



TE RA



HEI!

How To Perform The Haka  
(suggested: watch a  
videotape of the All-Blacks  
doing it.)