



KIDS WINGTSUN^{WELT}

Nr. 8

Sicher unterwegs

Mit dem Codewort

Das KIDS Kartenspiel

WingTsun

Mit zwei Spielanleitungen

Fotostory Videoproduktion

WingTsun-Kids am Set in Wien



Viel Spaß mit
Rätseln
Comics
Spielen

Liebe Kinder, liebe Eltern



Es ist kaum zu fassen!

Das Jahr 2019 liegt nun fast schon wieder hinter uns und vor euch liegt die **KIDS WingTsun**-Welt Nr. 8. Wir haben uns für euch wieder einiges einfallen lassen!

Das **Hauptthema** in dieser Ausgabe ist das so genannte „**Codewort**“! Wenn ihr beispielsweise von der Schule oder vom Sporttraining abgeholt werdet, ist es wichtig, ein Codewort mit euren Eltern abzusprechen. Eure Eltern können dieses Codewort an vertrauenswürdige Abholer weitergeben, falls sie euch mal nicht, wie abgesprochen, selbst abholen können.

Wichtig ist, wenn ihr von jemanden mit einem Auto abgeholt werden solltet, den ihr nicht kennt, dass ihr beim Gespräch Abstand zum Auto und dem Fahrer haltet. **Bleibt misstrauisch**. In den seltensten Fällen schicken eure Eltern jemand völlig **Fremden!** Wenn ihr nach dem Codewort fragt und der Abholer sagt, dass er das Codewort vergessen hat, traut ihm nicht und holt euch Hilfe bei anderen Erwachsenen. Behaltet immer die Möglichkeit des **Flüchtens** im Kopf!

Ideal ist so ein Codewort auch dann, wenn ihr Kinder **alleine zuhause** seid. Wenn es in so einem Fall an der Haustür klingelt, ist ein Codewort z.B. über die Freisprechanlage gut zu verwenden. Ihr solltet die Haustür **nicht sofort öffnen**. Fragt immer erst einmal nach, wer da ist und ob er euer **Codewort** kennt.

Fremden solltet ihr die Tür niemals öffnen. Nicht jeder, der sich z.B. als Handwerker oder Stromableser von den Stadtwerken ausgibt, ist ein netter ungefährlicher Mensch.

Wachsamkeit kann niemals schaden!

So nun wünsche ich euch viel Freude mit der neuen **KIDS WingTsun**-Welt!

Euer

DaiSifu Peter Thietje

Kids-WingTsun Cheftrainer
der EWTO



Impressum

Herausgeber

Wing Tsun GmbH & Co. KG, Keith R. Kernspecht,
Dänische Str. 2-6, D-24103 Kiel

WT-Welt Redaktion

Postfach 110322, D-69072 Heidelberg
Tel.: +49 (0)173 736 74 94, Fax: +49 (0)6221 725 88 43
E-Mail: wt.welt@ewto.com

Redaktion: Markus Senft (ms), Stephan Däbler (sd)

Berater: Peter Thietje

Zeichnungen, Satz, Layout: Paletti-Grafik

EWTO-Mitgliedsverwaltung

Postfach 11 03 09, D-69072 Heidelberg-Germany
Tel.: +49 (0)6221 726 27 00, Fax: +49 (0)6221 726 27 50
E-Mail: members@ewto.com

EWTO-Artikelvertrieb und EWTO-Verlag

Hohe Straße 23, D-97645 Ostheim
Tel.: +49 (0)9777 358 09-20, Fax: +49 (0)9777 358 09-29
E-Mail: equipment@ewto.com

EWTO-Bürozentrale

Bergheimer Str. 147, D-69115 Heidelberg
Postfach 11 03 22, D-69072 Heidelberg
Tel.: +49 (0)6221 726 26 00, Fax: +49 (0)6221 726 26 50
E-Mail: headoffice@ewto.com

Rechtsvorbehalt:

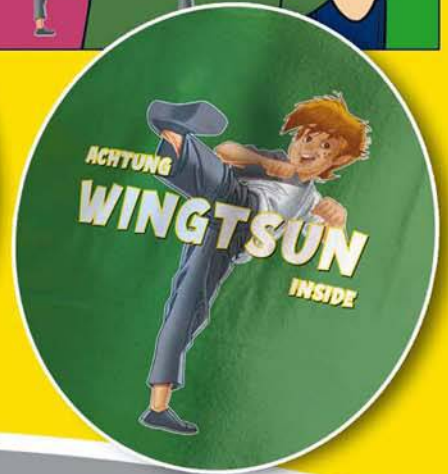
Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers

Kleingedrucktes

Für zugesandte Manuskripte, Fotos usw. übernehmen wir keine Verantwortung. Wir behalten uns das Recht vor, Beiträge und Leserbriefe zu redigieren und zu kürzen. Die in den Artikeln und Leserbriefen vertretenen Ansichten müssen nicht unbedingt die Ansicht des Herausgebers darstellen.

Fleiß





Holt euch die coolen T-Shirts! Nur 24,00 €

Die verfügbaren bzw. bestellbaren Größen und nennenswerten Infos zum Shirt sind:

- Großzügiger Schnitt, Rundstrickware (ohne Seitennähte), 100% Baumwolle, Single Jersey
- Geripptes Halsbündchen mit Elasthan, Shirt ist einlaufvorbehandelt und ringgesponnen
- Lieferbare Farben: „grün“, „sorbet“ und „navy-blau“
- Lieferbare Größen: 122/128 · 134/146 · 152/164

www.ewto-shop.de oder per Telefon: 09777-35809-20

Das **KIDS** WingTsun Kartenspiel



Liebe Kinder,

auf den nächsten Seiten dieses Heftes findet ihr unser neues Kartenspiel. Sucht gleich nach einer geeigneten Schere und lasst euch von euren Eltern, Geschwistern und Freunden beim Ausschneiden der Karten helfen.

MauMau kennt ihr doch? Wenn nicht, dann fragt eure Eltern. Die erklären euch das lustige Spiel. Wenn ihr das dann gespielt habt, findet ihr hier zwei weitere witzige Ideen, die ihr mit euren Karten auch spielen könnt.

Wenn ihr uns mitteilen wollt, welche Spiele ihr mit den Karten spielt, dann schreibt uns das doch, wenn ihr uns euer Lösungswort aus dem Preisrätsel von Seite 18 zusendet.

Wir freuen uns auf eure Ideen!

Jetzt aber ausschneiden und losspielen! Viel Spaß!



Fuchs und Hase

Für Fuchs und Hase braucht ihr drei bis sechs Mitspieler. Das Ziel des Spiels ist es, als erster alle Karten loszuwerden. Hierzu werden alle Karten an die Mitspieler ausgegeben. Geht die Zahl der Karten nicht genau auf, ist dies nicht weiter schlimm. Das kann man verkraften. Der Spieler mit der Karo Sieben beginnt das Spiel.

Er legt eine Karte in die Mitte. Der nächste Spieler muss nun eine Karte höheren Werts spielen. Wird z. B. eine Zehn ausgelegt, darf man nur noch Bube, Dame, König oder As spielen. Hat der ausspielende Spieler zwei Karten gleichen Werts, so darf er beide gleichzeitig auslegen. Alle anderen Spieler müssen jetzt aber auch mit zwei wertgleichen höheren Karten überbieten. Hat also ein Spieler zwei Neunen gelegt, muss der nächste mindestens zwei Zehnen legen.

Kann ein Spieler nicht überbieten, so setzt er aus. Kann niemand mehr eine weitere Karte spielen, so wird der Stoß beiseitegeschoben, und der Spieler, welcher die letzte Karte legte, darf neu ausspielen. Wer ein As spielt, darf gleich einen neuen Stapel eröffnen. Nebenbei bemerkt: Man ist nicht verpflichtet, seine Karten abzulegen. Man kann sie aus taktischen Gründen auch zurückhalten und aussetzen.

Wer als erstes alle seine Karten abgelegt hat, ist der "Fuchs". Wer am Ende als letzter mit Karten in der Hand dasitzt, ist der "Hase". Die Karten werden neu gemischt und verteilt. Der Hase muss nun seine beiden höchsten Karten an den Fuchs geben, und erhält dafür von ihm zwei beliebige Karten.

Wenn ihr wollt, könnt ihr dem Hasen am Ende des Spiels mit einem wasserlöslichen Stift einen Punkt auf die Stirn malen. Ihr werdet sehen, es ist total lustig am Ende des Spiels zu sehen, wie viele Punkte ihr auf der Stirn habt.

Gelbe Neun

Für dieses Spiel braucht ihr zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler erhält sechs Karten, der Rest kommt in den Stapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt neben den Kartenstapel gelegt.

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er darf nun eine Karte ablegen, die im Wert oder der Farbe der liegenden Karte entspricht. Dies darf er solange fortsetzen, bis er nicht mehr kann. Nun nimmt er sich noch eine Karte vom Stapel und der linke Nachbar fängt an abzulegen. Kann ein Spieler überhaupt keine Karte spielen, muss er sich mit der Karte vom Stapel begnügen. Die gerade gezogene Karte darf erst in der nächsten Runde abgelegt werden.

Ziel ist es natürlich, als erster alle Karten abgelegt zu haben. Dabei ist die gelbe Neun eine große Hilfe. Wer eine Karo- oder Herz-Neun hält, besitzt mit ihr nämlich eine Freikarte. Spielt er sie, kann er Farbe und Wert durch das Spielen der nächsten Karte bestimmen. Eine gelbe Neun kann jederzeit gespielt werden.

Variationen

Weiterhin gibt es noch eine verschärfte Version mit Punkten: Wer alle Karten abgelegt hat, bekommt so viele Punkte, wie die verbleibenden Spieler momentan noch auf der Hand haben. Die Punktzahl ihres Blattes müssen die Spieler angeben, bevor das Spiel weitergehen kann. Theoretisch könnte der zweite Sieger also auch mehr Punkte erreichen als der erste. Strategen & Taktiker aufgepasst!

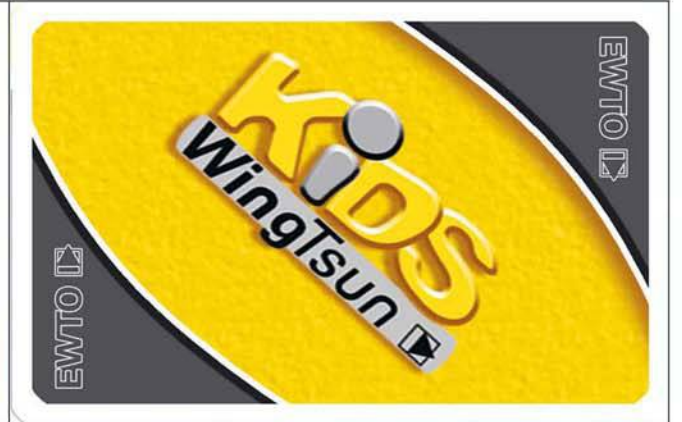
Die Karten besitzen folgende Punktwerte: Gelbe Neun 20, Schwarze Neun 10, As 11, König 4, Dame 3, Bube 2, Zehn, Acht, Sieben 0.

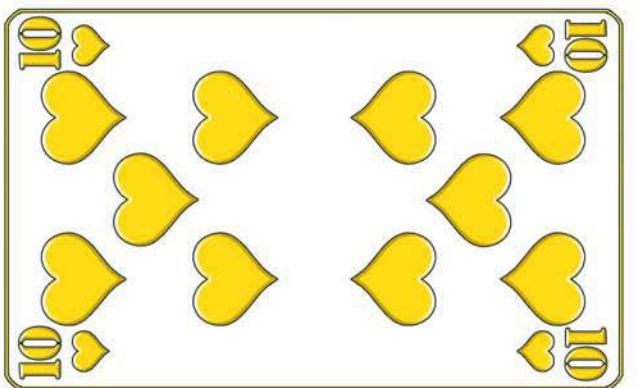
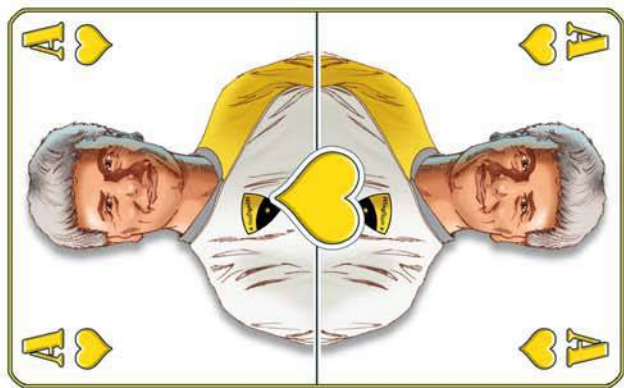
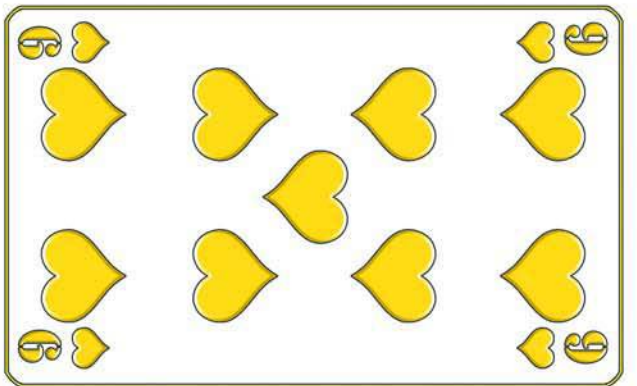
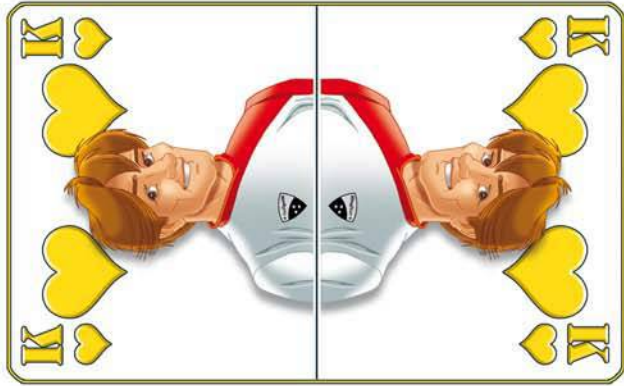
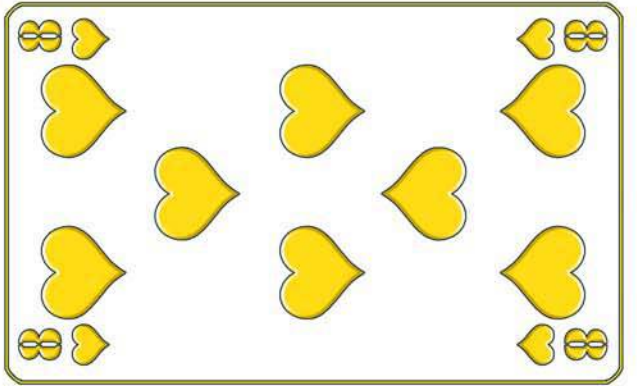
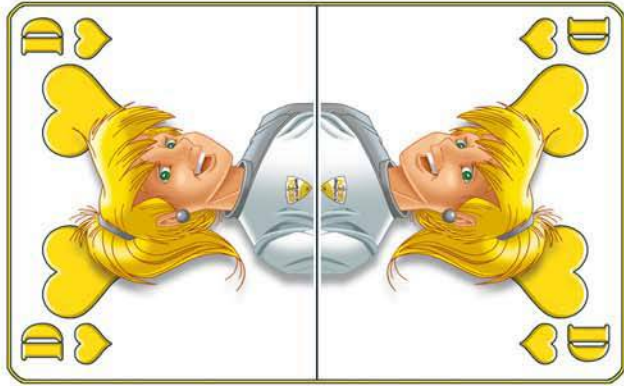
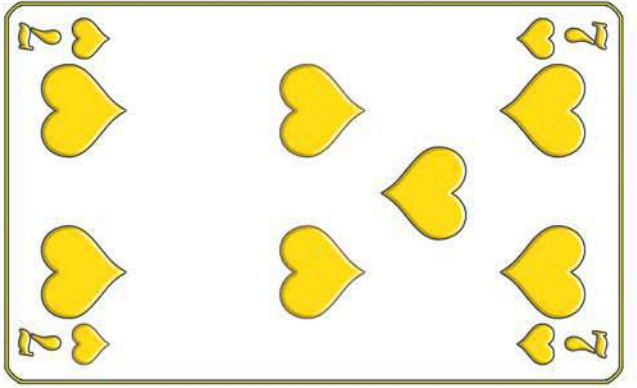
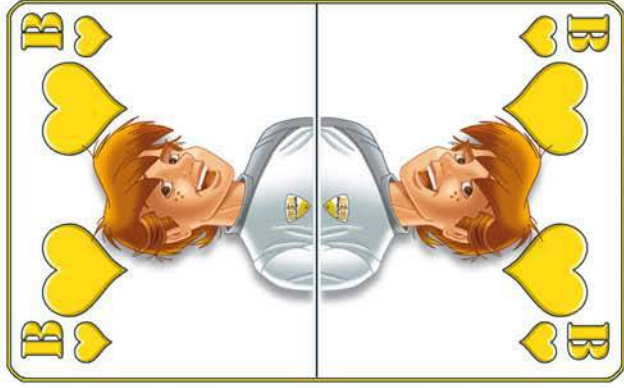
Gesamtsieger ist, wer zuerst eine bestimmte Marke erreicht.

Außerdem kann man noch zwei Sonderregeln die schwarzen Neunen betreffend einführen:

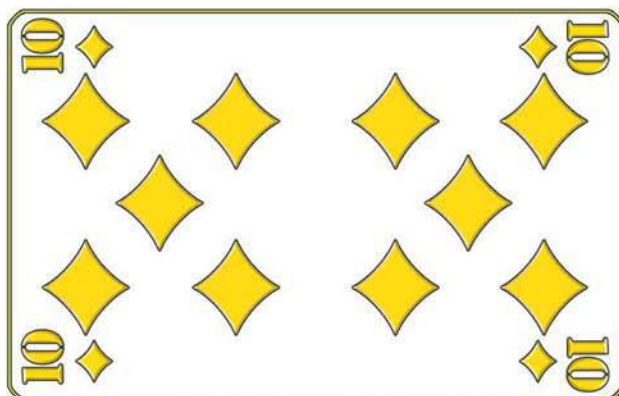
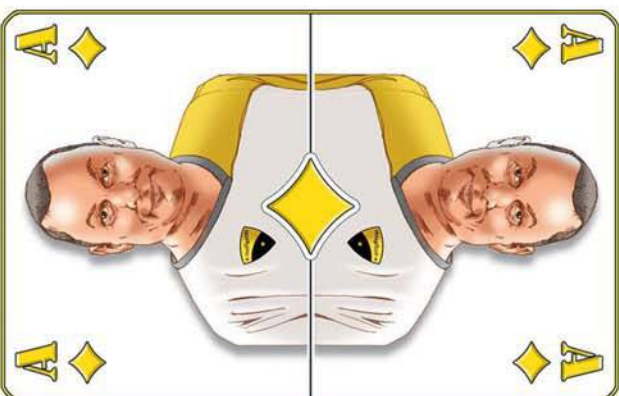
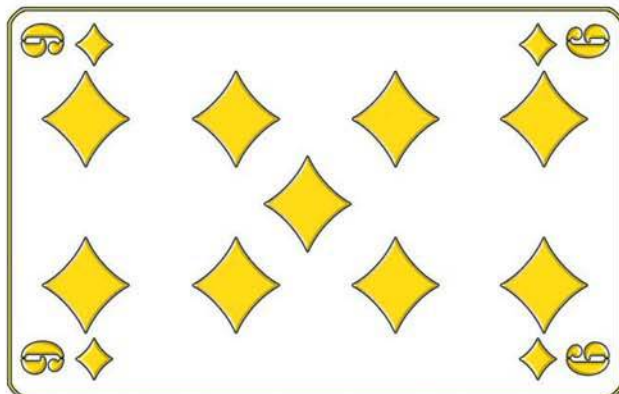
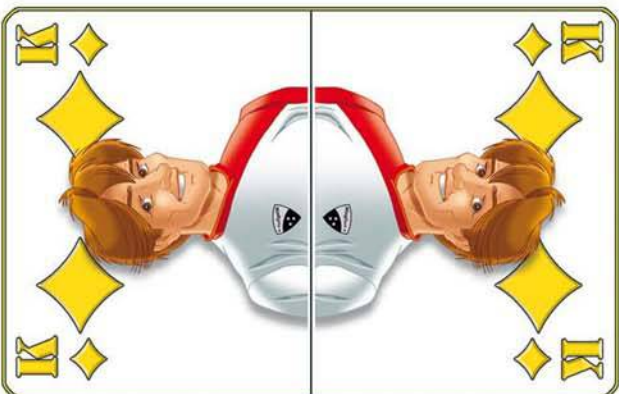
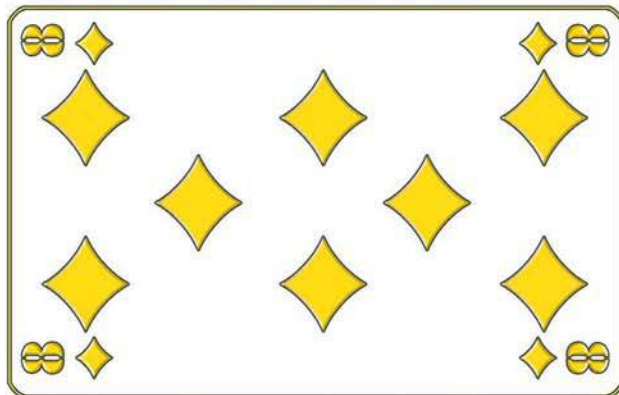
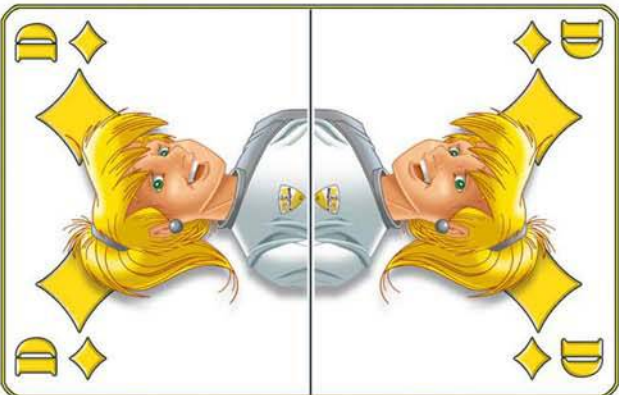
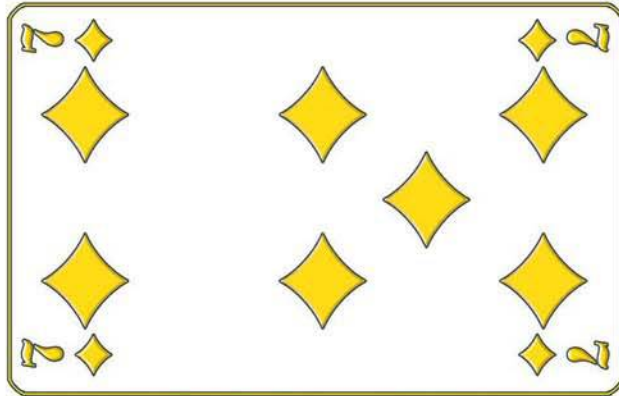
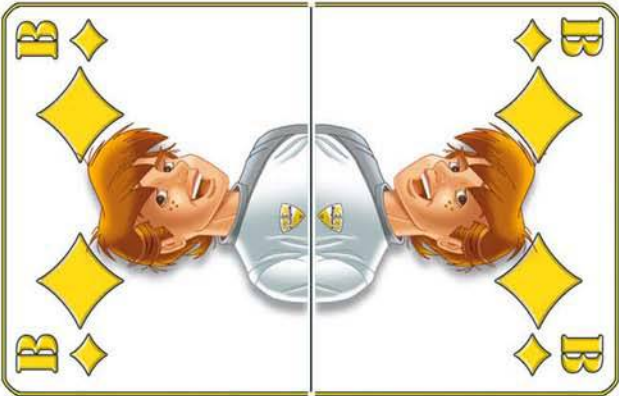
Eine Pik-Neun sperrt den Ablagestapel solange, bis ein Spieler ihn mit einer gelben Neun wieder entsperren kann. Befinden sich alle gelben Neunen im Ablagestapel, bekommen die Spieler so schnell ein großes Handblatt!

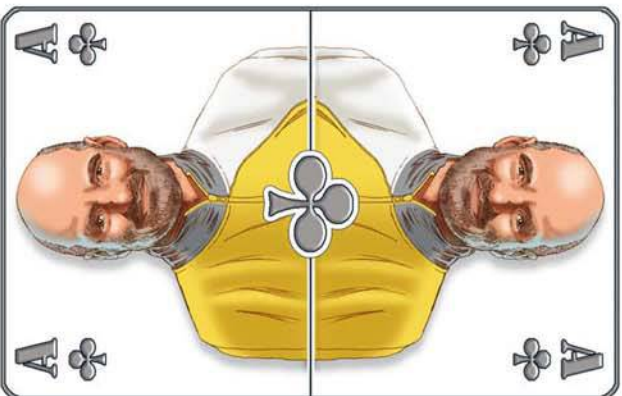
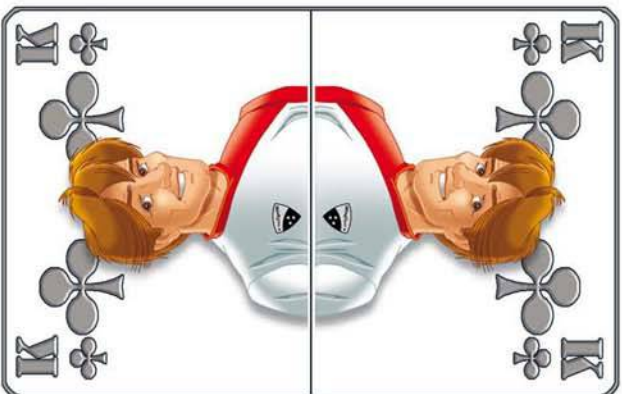
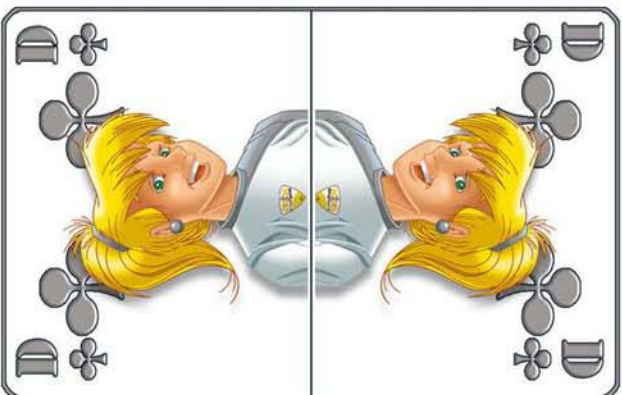
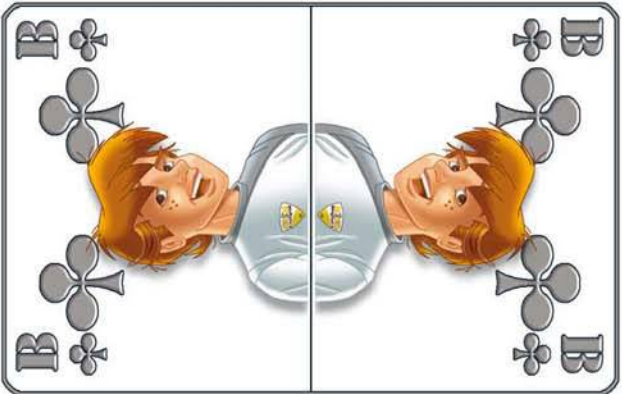
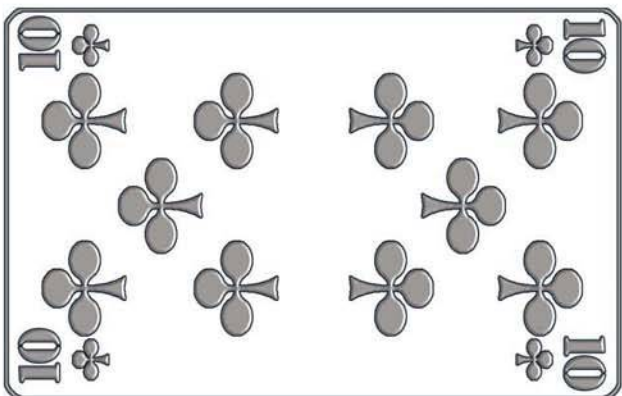
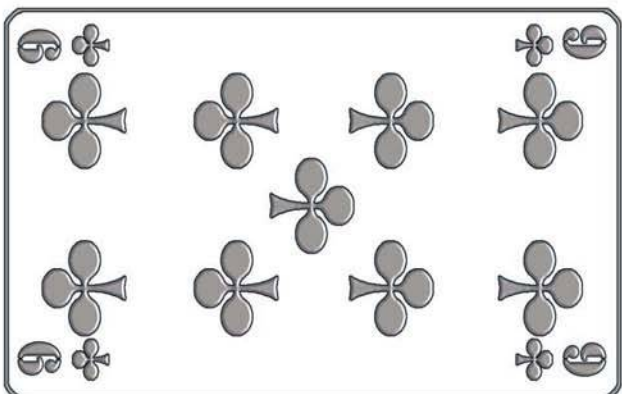
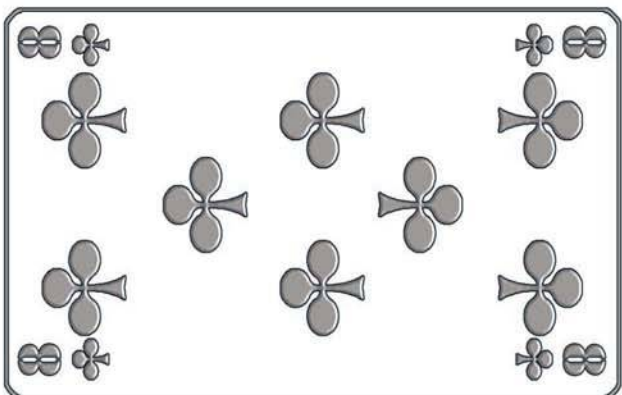
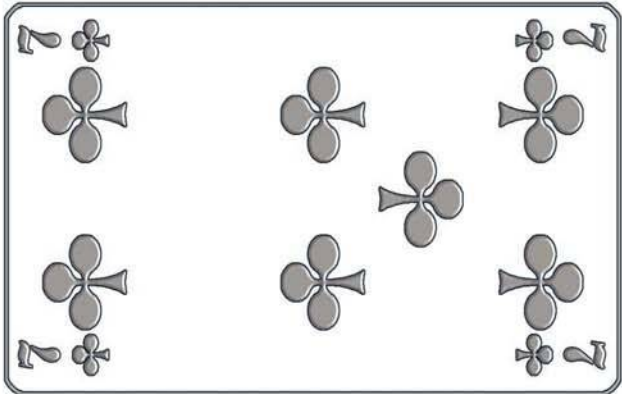
Spielt man eine Kreuz-Neun, muss man als nächstes eine gelbe Neun spielen. Ansonsten werden einem pro verbleibender Karte auf der Hand neun Punkte abgezogen!



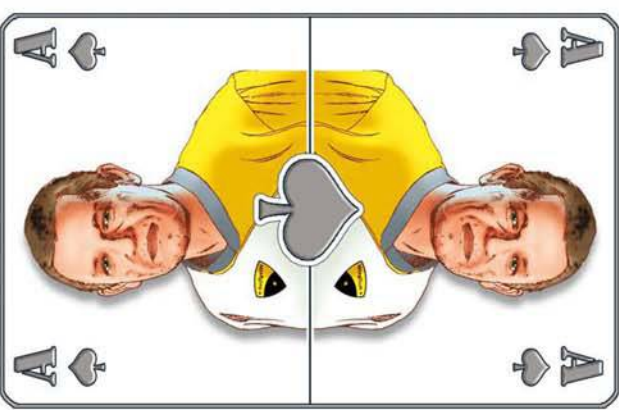
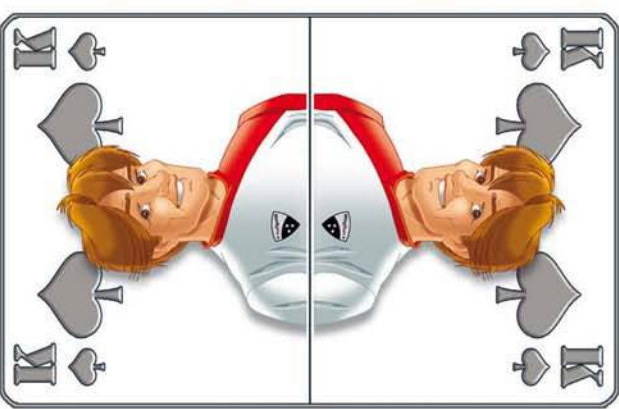
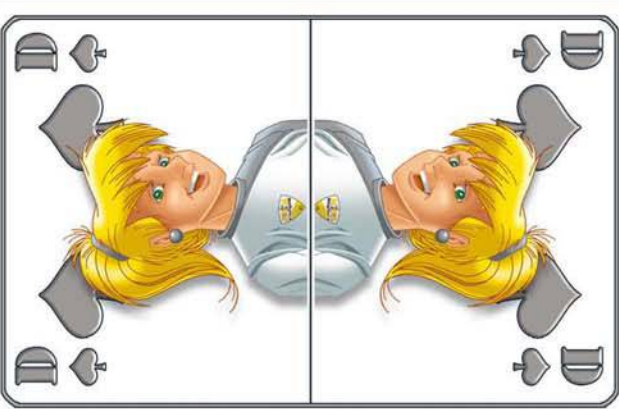
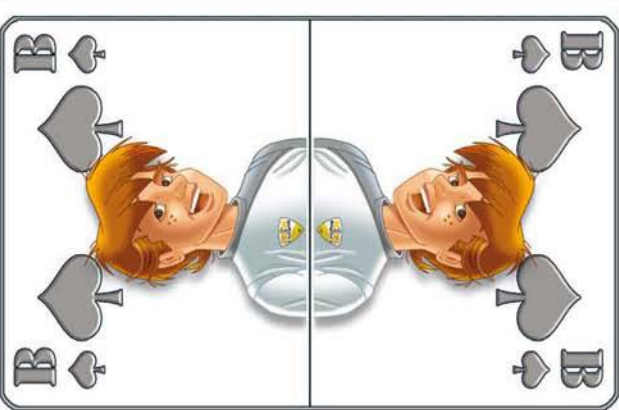
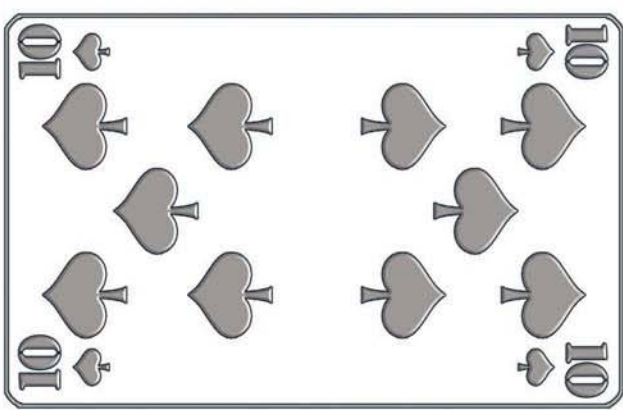
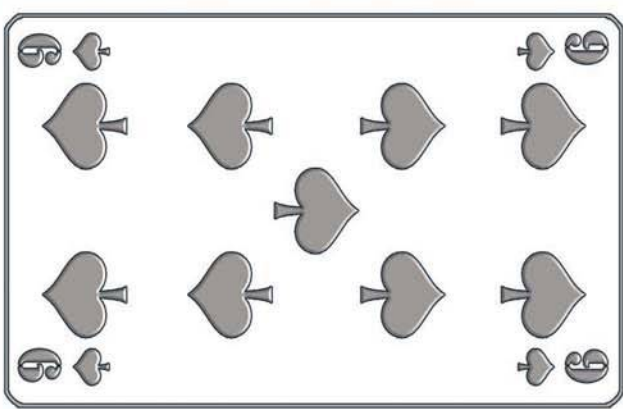
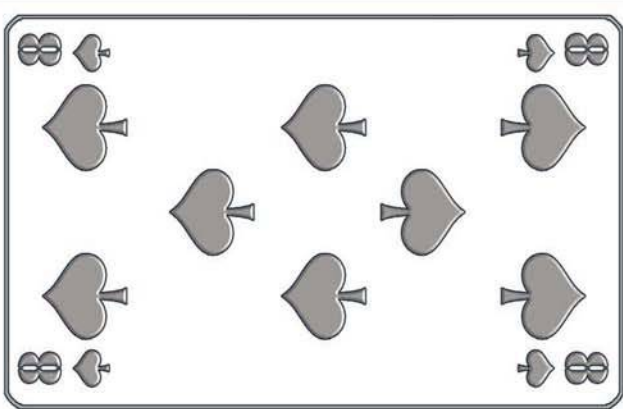
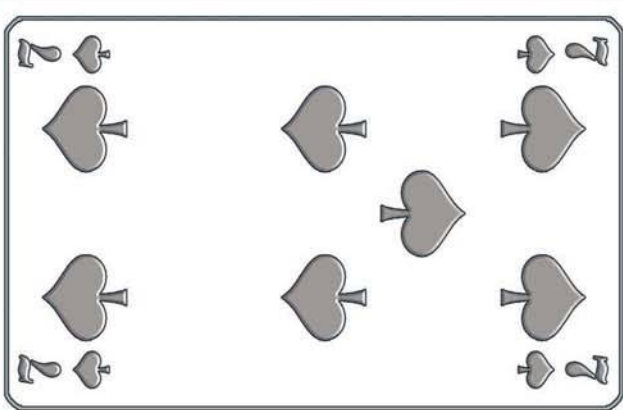














EWTO-Kids am Set

Klappe 1: Das Codewort

Liebe Kinder,

letztes Jahr haben wir euch **Tipps für einen sicheren Schulweg** gezeigt und ihr konntet Mark und Meike Bendlin aus Mühlacker in ihrer gewonnenen Fotostory sehen. In dieser Fotostory haben Mark und Meike sich Hilfe bei einer Passantin geholt. Dieses Jahr haben wir das Thema **Codewort** aufgegriffen. Dafür waren wir für euch in Wien bei Sifu Matthias Gold und haben dort mit Agnes, Philipp und Jakob ein Video zu diesem Thema für euch produziert. Auf den folgenden Seiten könnt ihr sehen, wie es an einem solchen Set zugeht und wie wir das Video für euch produziert haben. **Auf Seite 17 findet ihr einen QR-Code** zu dem Video.

Scannt den Code einfach und schaut euch - am besten mit euren Eltern - dieses Video an, während ihr die Fotostory durchblättert. Unser Großmeister, Sifu Oliver König erklärt euch und euren Eltern, was wir uns bei dem Video gedacht haben und warum wir das Thema so wichtig finden.

Hier seht ihr, wie Philipp aus dem Auto heraus angesprochen wird und den **Fehler macht**, darauf zu reagieren.

Das hat dem Mann erst die Möglichkeit gegeben, Philipp mit **Lügen unter Druck** zu setzen.

Jetzt fragt ihr euch sicher, wie er denn das **Codewort** sagen soll, wenn Philipp nicht reagiert hätte? Na, der Mann hätte sicherlich nicht nur „Hey Du...“ gerufen, sondern seinen Namen und sicherlich **von sich aus** gesagt, dass er das Codewort weiß und es dann auch gesagt.

Ab 1 Min. 22 Sek. im Video.



Habt ihr gesehen, was der Autofahrer gemacht hat? Er hat ihm **vorgelogen**, dass seiner Mama etwas passiert sei, um Philipp zu verunsichern und ins Auto zu **locken**.

Aber Achtung:

Das muss nicht immer ein Fremder sein.

So kann auch jemand handeln, den ihr kennt! Deswegen ist es so **wichtig**, dass ihr mit euren Eltern darüber sprecht und ein **Codewort** vereinbart, welches nur ihr kennt.

Ab 1 Min. 39 Sek. im Video.



Jakob ist kurz vor seinem Einsatz und bereitet sich mental vor.



Das ist wichtig, denn wir wollen euch zeigen, dass Weglaufen eine gute Alternative ist! Weglaufen heißt nicht, auf die Straße zu laufen. Bleibt auf dem Gehweg und ruft laut

„Feuer!“

Warum Feuer? Das erklärt euch Sifu Oliver im Video.

Ab 3 Min. 26 Sek. im Video.

Agnes macht das richtig!

Da der Fremde sagt, dass etwas mit ihrer Mama ist, kann sie ihn nicht einfach ignorieren. Aber sie signalisiert mit den „**Stop-Händen**“, dass sie das nicht will und fragt laut nach dem **Codewort**. Auf diese Art sehen auch die nahenden Passanten, dass etwas **nicht stimmen** kann.



Sie wendet sich ab und könnte die **Passanten mit einbeziehen**, sollte das notwendig werden. Der Autofahrer hat **keine Chance** und fährt weg.

Ab 5 Min. 50 Sek. im Video.

Und hier noch ein paar **Impressionen**, wie wir gearbeitet haben



Ins rechte Licht gerückt.



Wer arbeitet, braucht auch Pause.



Früh übt sich, wer ein Kameramann werden will.



*Unter den Augen
des Meisters.
Schulleiter Sifu Matthias Gold (6. MG) aus
Wien hat alles im Blick.*



Am Ende gab es für unsere **kleinen Stars** natürlich noch ein kleines **Geschenk**. Wir hatten **großen Spaß** zusammen und sind dankbar dafür, dass wir euch jetzt ein so tolles Video zeigen können. Das **Codewort** ist so einfach und nützlich, dass ihr es unbedingt mit **euren Eltern vereinbaren** müsst!

Hier findet ihr das Video:
<https://youtu.be/7mA5lJgccwY>





Das kannst DU auch! Komm doch einfach mal vorbei, Wir freuen uns auf dich!
Du kannst gerne deine Eltern oder einen Freund mitbringen.

Trainingszubehör für Kids



Hol Dir jetzt



Motivation pur!

www.ewto-shop.de