



neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.
Zeißstraße 13
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20
E-Mail: info@ljr.de

Alarmanlage

Unterkategorie

Dauer

bis zu 30 Minuten

Teilnehmeranz.

10 - 50

Alter

5 - 12

Material

Bezeichnung Anzahl Variiert mit TN-Zahl

Wo kann man die Aktion machen?"

- Wiese

Kurzbeschreibung: Worum geht's?

Sehr lautes Spiel für zwischendurch

Ablauf: Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler vereinbaren eine Körperstelle, die als "Aus-Schalter" wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird ein Spieler als "Generalschalter" bestimmt. Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen. Er versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet. Hat er dies geschafft, so verstummt der betreffende Spieler augenblicklich. Wird der als "Generalschalter" bestimmte Spieler ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler.

Dieses Spiel stammt von www.spieledatenbank.de und wurde unter der CC-Lizenz "by-nc-sa" (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>) erstellt.

Schlagworte

Anhang

Aufwand

wenig

Actionfaktor