

Paranoia

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Paranoia

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Auflockerung
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	10 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Wann einsetzen:

Weblinks

Kurzbeschreibung

jede versucht, eine "Beschützerin" zwischen sich und eine "Verfolgerin" zu bringen

Inhalte

Chaosdynamisches Laufspiel mit allen gleichzeitig

Material

Detailbeschreibung

Paranoia

Paranoia ist ein Auflockerungsspiel

Wir brauchen dazu:

Platz zum Laufen

So geht es:

Jede Spielerin sucht sich eine Beschützerin und eine Verfolgerin, teilt dies aber niemandem mit. (Daher weiß niemand, ob und für wen sie Beschützerin oder Verfolgerin ist.) Dann versucht sie, sich so hinzustellen, dass sie die Beschützerin zwischen sich und der Verfolgerin bringt. Nach der Halbzeit sind die Rollen vertauscht: Jede Spielerin hat jetzt vor der bisherigen Beschützerin Angst und fühlt sich durch die bisherige Verfolgerin geschützt.

Wann einsetzen:

Zum schnellen Auflockern draußen.

Weblinks

jede versucht, eine "Beschützerin" zwischen sich und eine "Verfolgerin" zu bringen