

Knoten und Stühle

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.

Knoten und Stühle

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Knoten, Staffellauf
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm, Gruppe Leoben
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Variation

Kurzbeschreibung

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Material

zwei Stühle pro Patrolleeine Knotenschnur pro Patrulle

Detailbeschreibung

Knoten und Stühle ist ein Spiel zum Üben von Knoten.

Ziel

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Beschreibung

Staffellauf: Jede Patrulle hat vor sich (= am Ende des Raumes, Spielfeldes) zwei Stühle wie ein Tor stehen. Diese sind mit einem Weberknoten verbunden. Jedes Patrullenmitglied läuft nacheinander zum Tor, öffnet dieses, geht durch und schließt es wieder mit dem Weberknoten. Welche Patrulle ist als erste vollständig durch das Tor gegangen?

Variation

- Mit anderen Knoten spielen.
- Jedes Patrullenmitglied hat eine Rolle (zum Beispiel ein Patrullenamt). Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, und immer wenn dabei ein Patrullenamt vorkommt, muss das GuSp mit dieser Rolle zu den Sesseln laufen, den Knoten öffnen usw).
- Jede Patrulle hat eine Knotenschnur und befindet sich in einem Eck des Raumes, in der Mitte befindet sich ein Sessel. Spielleiter nennt einen Knoten. Je ein Patrullenmitglied läuft zum Sessel, legt den Knoten um eines der Sesselbeine und zieht dann den Sessel mittels der Schnur zu seiner Patrulle ins Eck.

Variation Gruppe Leoben

Die GuSp befinden sich auf einer einsamen Insel, auf der sich eine Schatzkiste befindet. Die GuSp sollen den anderen GuSp berichten, um welchen Schatz es sich handelt, und müssen dazu über eine Brücke, die mit einem Knoten gesichert ist. Dieser muss geöffnet werden, der/die GuSp geht durch, macht den Knoten wieder zu und ist dann beim König / bei der Königin der Insel. Diese lässt den/die GuSp in einen Sack mit

Schätzen greifen und einen Schatz ertasten. Dann geht der/die GuSp wieder über die Brücke zurück, natürlich mit Knoten aufmachen und wieder zumachen. Die Patrouille schreibt eine möglichst vollständige Liste mit dem Inhalt der Schatzkiste.

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:59 Uhr bearbeitet.