

Zauberwald

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.

Zauberwald

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Auflockerung
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	10-20 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Alias:

Wir brauchen dazu:

So geht es:

Besondere Hinweise:

Warnung:

Wann einsetzen:

Weblinks

Kurzbeschreibung

schnell entscheiden, schnell reagieren - und schnell weglaufen

Inhalte

Fangspiel nach ähnlichem Prinzip wie das Knobelspiel *Schnick-Schnack-Schnuck* (*Stein, Schere, Papier*)

Material

Detailbeschreibung

Zauberwald

Zauberwald ist ein Auflockerungsspiel

Alias:

Zwerg, Riese, Zauberer

Wir brauchen dazu:

genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es:

Die Gruppe teilt sich in zwei ungefähr gleichstarke Fraktionen, die sich im Abstand von gut zwei Metern gegenüber aufstellen. Jeder Gruppe überlegt sich in einer Blitzberatung, welche der drei folgenden Figuren sie einheitlich darstellen möchte:

Zwerg

Mit beiden Armen wird eine stilisierte Zwergenmütze dargestellt. Der Zwerg besiegt den Zauberer, wird aber selbst vom Riesen besiegt.

Riese

Beide Arme über dem Kopf hoch strecken, um die enorme Größe des Riesen darzustellen. Der Riese besiegt den Zwergen, kann selbst aber vom Zauberer verzaubert werden.

Zauberer

Den rechten Arm als Zauberstab nach vorne strecken ("...bsssst!"). Der

Zauberer verzaubert den Riesen, kann selbst aber vom Zwerg überwältigt werden.

Nach der Beratung zählen alle bis drei. Bei drei stellt jede Gruppe die Figur dar, die sie sich ausgesucht hat, und läuft weg oder versucht entsprechend die anderen zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt zu anderen Gruppe über. Wer die "sichere Zone" erreicht (3-5 Meter hinter jeder Gruppe), ist in Sicherheit. Wenn beide Gruppen das Gleiche darstellen, beraten sich beide Gruppen neu. Und weiter geht es mit der nächsten Runde, bis eine Gruppe völlig verschwunden (gefangen) ist oder niemand mehr kann oder will.

Besondere Hinweise:

Mit großen Gruppen macht das Spiel besonders viel Spaß (*the more, the merrier*) - ich selbst habe es einmal mit insgesamt 50 Leuten gespielt. Vielleicht könnt ihr euch mit ein oder zwei anderen OE-Gruppen dafür zusammentun?

Warnung:

Da auch bei bei diesem Spiel immer Leute dabei sind, die ab und an die Regeln durcheinander bringen, seid bitte vorsichtig. Es hat schon böse Platzwunden gegeben, weil zwei Spielerinnen frontal mit den Köpfen zusammengestoßen sind.

Wann einsetzen:

Bei allgemeiner Lethargie und zum schnellen Wachwerden.

Weblinks

schnell entscheiden, schnell reagieren - und schnell weglaufen