SPIEL | Spiel

S 26 Katastrophenalarm

Typ	Action
Gruppengröße	Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Draußen
Zeit	10 Minuten
Spielende	5-20
Material	Eimer, Tische, Stühle, Matte/Decke

Es gibt 6 Stationen, zu denen die Kinder laufen müssen und eventuell noch etwas anderes tun müssen. Diese Stationen heißen Überschwemmung, Erdbeben, Feuer, Einbrecher, Schiffbruch und Terroranschlag. Der Gruppenleiter steht in der Mitte und ruft die jeweiligen Katastrophen, woraufhin die Kinder hinrennen und die Aufgabe erfüllen müssen.

- Überschwemmung: jedes Kind muss auf einem Stuhl stehen

- Erbeben: alle müssen unter die Tische

- Feuer: alle müssen auf die Matte und mit den Eimern das Feuer löschen

- Einbrecher: alle müssen ganz leise zum Telefon (ein vorher bestimmter Platz) schleichen und die Polizei anrufen (natürlich nicht wirklich)

- Schiffbruch: es wurde vorher ein Rettungsboot aus Stühlen und Tischen gebaut, wo die Kinder sich hinsetzen und rudern müssen, so schnell wie es geht

- Terroranschlag: alle rennen zum Teamer und werfen sich flach auf den Boden

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10